

## **DWA PARA**

**I Kadek Suryantara Asmara Putra, I Wayan Suharta, Ni Putu Tisna Andayani**

**INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

**Alamat : Jalan Nusa Indah Denpasar Telp (0361) 227316, Fax (0361) 236100**

**e-mail :asmara\_shaolin@yahoo.com**

### **ABSTRAK**

Karya ini merupakan sebuah penggabungan karakter tabuh kreasi pada era tahun 1980an dan tabuh kreasi kekinian. Dalam hal ini, penata menceritakan tentang perkembangan tabuh kreasi dengan cara kerja yang berbeda dan motif-motif serta mengolah pola-pola yang khas sebagai identitas yang ada sebelumnya dengan memadukan identitas yang berkembang dewasa ini. Karya ini terinspirasi dari mendengarkan referensi-referensi tabuh kreasi pada era tahun 1980an sampai perkembangan tabuh kreasi dewasa ini. Dalam hal ini, penata mencoba menggunakan bentuk-bentuk tabuh kreasi tahun 1980an yang masih menggunakan konsep *Tri Angga* yang meliputi, *kawitan*, *pengawak*, dan *pengecet*. Penata berusaha menggarap satu perjalanan perkembangan tabuh kreasi guna untuk memberikan pencerahan, bahwa perkembangan tabuh kreasi pada dewasa ini sudah berkembang begitu pesat, jadi bagi seniman yang non akademik bisa menikmati dan bermanfaat bagi seniman yang non akademik karena disini seniman-seniman yang lainnya bisa membedakan dari dua karakter tabuh kreasi Dwa Para. Mengangkat tema dua zaman ini, penata berkeinginan dan mempunyai tujuan untuk memberikan gambaran atau penjelasan kepada seniman yang non akademik, bahwa inilah perkembangan tabuh kreasi pada dewasa ini. Penata tidak melihatkan perbedaan bentuk akan tetapi ingin menunjukkan “dua rasa yang berbeda” dengan memasukan unsur-unsur musikal, seperti melodi, ritme, tempo, dinamika untuk menciptakan keselarasan serta keharmonisan dalam nuansa garap yang melodis sederhana, tetapi indah dan enak untuk dinikmati. Sehingga terciptalah tabuh kreasi baru yang berjudul Dwa Para. Judul Dwa Para ini dikutip dari bahasa kawi, “Dwa” yang berarti dua, dan “Para” yang berarti zaman, jadi Dwa Para berarti dua zaman berbeda yang digarap atau ditata kembali sesuai dengan daya kreativitas penata dengan menggunakan media unguapan gamelan Gong Kebyar.

Kata kunci : Seni Karawitan, Dwa Para, Gong Kebyar

### **ABSTRACT**

This work is an amalgamation of the character of percussion creation in the era of the 1980s and percussion of the present creation. In this case, the stylists tell about the development of percussion creations with different ways of working and motifs and the peculiar processing as an existing identity of today's growing. This work is inspired by listening to references in the 1980s to the development of today's creations. In this case, the stylists in this case, the stylists tried to use the forms of creep creation of the 1980s that still use the concept of tri angga which includes, kawitan, pengawak, pengecet. The artist trying to work on a journey of development of the creation tabuh in order to give enlightenment, that the development of percussion creation in today has grown so rapidly, so for non-academic artists can enjoy and benefit non-academic artists because here other artists can distinguish from two characters percussion creation Dwa Para. The theme of these two epochs, the stylist is willing and has a purpose to give and illustration or explanation to the non-academic artists, that this is the development of percussion creation today. The stylist does not see the difference of from but wants to show two different flavors to include musical elements, such as melody, rhythm, tempo, dynamics to create harmony and harmony in the nuances of a simple melodic but beautiful and enjoyable to enjoy. So it creates a new creations called Dwa Para. The title Dwa Para inu is quoted from the kawi language “Dwa” which means two, “Para” meaning the time, so Dwa Para means two different epochs which are cultivated to my creativity by according to my creativity by using media artiste of barbar gamelan Gong Kebya.

Keywords : the art of karawitan, Dwa Para, Gong Kebyar.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Karawitan adalah musik tradisi masyarakat Indonesia yang berlaraskan pelog dan selendro. Musik tradisi Bali dapat dibedakan menjadi 2, yaitu musik tradisi yang berupa vokal (karawitan vokal) dan berupa instrumental (karawitan instrumental). Karawitan vokal adalah suatu bentuk musik tradisi yang mempergunakan suara manusia sebagai sumber bunyi, yang dalam bahasa Bali disebut *Tembang*. Sedangkan karawitan instrumental adalah bentuk musik tradisi yang mempergunakan alat-alat sebagai sumber bunyi yang disebut gamelan. Di Bali terdapat beberapa bentuk barungan gambelan yang terdiri dari bermacam-macam alat/instrumen, seperti: *gender*, *kendang*, *suling*, *ceng-ceng*, dan *gong* yang berlaraskan *pelog* dan *selendro*. Dalam kehidupan masyarakat di Bali yang makin kompleks ini, masih dijumpai sekitar 30 jenis perangkat gambelan dan tiap-tiap perangkat memiliki kekhasan tersendiri (Bandem, 1982: 3). Salah satu jenis gambelan tersebut adalah Gong Kebyar.

Gong Kebyar terdiri atas dua kata, yaitu *gong* dan *kebyar*. Kata *gong* mempunyai pengertian barungan, artinya dari berbagai jenis dan bentuk tunggahan yang merupakan satu satuan (Pande Made Sukarta, 1998). Pengertian *gong* yang terkait dengan kata *kebyar* adalah satu barung gamelan yang terdiri atas berbagai jenis tunggahan yang menggunakan laras pelog, sedangkan kata *kebyar* atau sering juga disebut *kebyar* menyajikan suatu gending yang disajikan oleh berbagai jenis tunggahan dengan berbagai pola tabuh. Bentuk tabuhan *kebyar* disajikan dengan tempo yang cepat dan tidak ajeg (ritmis) serta dengan volume yang keras.

Gong Kebyar ini sangat populer dikalangan masyarakat hampir seluruh Bali barungan Gong Kebyar tersebut banyak ditemui di masing-masing desa karena barungan tersebut sangat fleksibel dan banyak sekali karya-karya musik yang menggunakan barungan Gong Kebyar, baik sebagai karya musik lelembutan klasik, musik iringan tari, maupun dalam bentuk tabuh-tabuh kreasi.

Seiring perkembangan zaman penata banyak sekali menemukan perkembangan pola-pola dan bentuk musik atau tabuh kreasi kekinian yang pada dasarnya perkembangan itu dilakukan pada permainan unsur-unsur musik seperti ritme dan tempo, bahkan dari bentuk dan struktur tabuh kreasi kekinian itu pun kadang pula tidak tersesun dengan menggunakan pakem-pakem tradisi seperti *Tri Angga*, *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet*. Cara kerja tabuh kreasi kekinian ini banyak menggunakan yang disebut sistem atau pola bagian, seperti bagian pertama, kedua, ketiga dan seterusnya. Tetapi dikalau di bandingkan dengan tabuh kreasi era 1980-an ini sangat terasa perbedaannya dari pengolahan melodi yang menjadi kekhasan dari tabuh tersebut dan struktur bentuk tabuh kreasi era 1980-an itu masih menggunakan pakem-pakem tradisi yaitu pakem, *Tri Angga*, *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet*.

Cara kerja tabuh kreasi era 1980-an ini sangat berbeda dengan cara kerja tabuh kreasi kekinian, tabuh kreasi era 1980-an ini cara kerjanya yaitu, menata pola melodi terlebih dahulu baru diberikan ornamentasi seperti *ubit-ubitan gangsa*, *reyong* dan pola-pola *kekendangan*. Dikalau cara kerja tabuh kreasi kekinian ini cara kerjanya terbalik yaitu mengolah permainan ritme dengan tempo terlebih dahulu baru diberikan penekanan melodi dari akhiran pola tersebut. Maka dari itu perbedaan tabuh kreasi era 1980-an dengan tabuh kreasi kekinian itu sangat terasa perbedaannya yaitu tabuh kreasi era 1980-an sangat terasa melodi yang menjadi kekhasannya, namun tabuh kreasi kekinian penonjolan pola ritme dan tempo yang mendominasi dari tabuh tersebut.

Disini penata akan mencoba menggarap atau menata kembali pola-pola tabuh kreasi tahun 1980-an dengan tabuh kreasi dewasa ini yang dimana masing-masing pola yang berbeda akan diolah kembali sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh yang dapat menimbulkan keselarasan dan keharmonisan. Dalam hal ini penata mencoba menggunakan bentuk-bentuk tabuh kreasi era 1980-an yang masih menggunakan konsep *Tri Angga* yang meliputi, *kawitan*, *pengawak*, *pengecet*.

Berdasarkan pengalaman pada saat melaksanakan Kuliah Kerja Nyata rendahnya pengetahuan kalangan masyarakat tentang tabuh kreasi *kekebyaran* atas dasar itulah penata tertarik untuk menggabungkan musik *moderen* dengan teradisional sehingga terciptalah tabuh kreasi “Dwa Para” dalam bahasa Kawi, *dwa* berarti *dua*, dan *para* yang berarti zaman, jadi *dwa para* berarti dua jaman berbeda yang digarap atau ditata kembali sehingga akan menghasilkan keselarasan dan harmonis.

## B. Ide Garapan

Ide garapan adalah suatu gagasan atau angan-angan yang ada dalam benak manusia atau seniman yang nantinya akan diterjemahkan menjadi sebuah bentuk garap, terutama dalam proses penciptaan karya seni. Ide bisa didapatkan darimana saja, kapan saja tidak memiliki batasan yang pasti. Disini penata mendapatkan ide dari hasil mendengarkan referensi-referensi tabuh kreasi pada era tahun 1980-an sampai dewasa ini.

Fenomena diatas mendorong penata untuk mencoba menata tabuh kreasi pada tahun 1980-an dengan tabuh kreasi kekinian dengan menyatukan atau menggabungkan pola-pola tabuh kreasi tahun 1980-an dengan tabuh-tabuh kerasi kekinian, dengan mendengarkan berbagai referensi-referensi karya seniman, seperti I Nyoman Windha, I Ketut Gede Asnawa dan I Wayan Gede Arsana.

Penata berusaha menggarap satu perjalanan perkembangan tabuh kreasi guna untuk memberikan pencerahan, bahwa perkembangan tabuh kreasi pada dewasa ini sudah berkembang begitu pesat, jadi bagi seniman yang non akademis bisa menikmati dan bermanfaat bagi seniman yang non akademis karena disini seniman-seniman lainnya bisa membedakan dari dua karakter tabuh kreasi *Dwa Para*.

Mengangkat tema dua zaman ini, penata berkeinginan dan mempunyai tujuan untuk memberikan gambaran atau penjelasan kepada seniman yang non akademis, bahwa inilah perkembangan tabuh kreasi pada dewasa ini. Tabuh kreasi pada dewasa ini lebih banyak menonjolkan dan mengembangkan dari segi pola ubit-ubitan, pola ritme, dan permainan tempo, sehingga tabuh tersebut terdengar terlalu padat dan unsur dari melodi tabuh tersebut hampir tidak terdengar. Jika dibandingkan dengan tabuh kreasi yang tahun 1980-an, dengan sangat terasa perbedaan dari alunan melodi yang menjadi kekhasan dari tabuh kreasi era 1980-an sehingga enak untuk didengar dan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan seniman termasuk yang non akademis.

Disinilah perbedaan dari tabuh kreasi tahun 1980-an dengan tabuh kreasi tahun dewasa ini (kekinian). Setelah terbentuk tabuh kreasi yang berjudul *Dwa Para* ini penata berkeinginan agar seniman-seniman non akademis dan masyarakat pencinta seni khususnya seni karawitan tidak dengan mudah memvonis karya atau garapan tabuh kreasi (kekinian), lebih cenderung memperlihatkan atau menonjolkan teknik-teknik, atau pola-pola yang sudah berkembang saat ini.

Adapun alasan-alasan yang menyebabkan penata memilih barungan Gong Kebyar sebagai media ungkan ke dalam garapan *Dwa Para* adalah:

1. Gong Kebyar merupakan golongan barungan baru, dimana istilah Kebyar itu sendiri digunakan untuk menyebut nama barungan gamelan ini. Melihat dari karakteristik gamelan ini, maka menurut penata gamelan ini sangat cocok dipakai sebagai media ungkap dalam garapan kreasi “*Dwa Para*”. Karena adanya kesan keras dan tegas dalam penonjolan jalinan-jalinan nada yang akan digarap.
2. Gong Kebyar dengan sifat yang sangat fleksibel mampu menampung inspirasi yang muncul dari hasil pemikiran penata sesuai dengan ide yang nantinya dapat mendukung darapan ini seperti pengolahan melodi yang luas dan pengembangan motif-motif baru yang menjadi sebuah proses kreativitas dalam berkarya.
3. Berpijak dari pengalamann penata yang banyak terlibat dalam Gong Kebyar. Dengan demikian dapat mempermudah penata dalam berposes penggarapan seperti pengembangan jenis *kotekan*, tempo, ritme dan dinamik.

Berdasarkan dari ide garapan di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menuangkan ide untuk menggabungkan karya tabuh kreasi tahun 1980-an dengan tabuh kreasi saat ini, sehingga terciptanya tabuh kreasi Dwa Para ?
2. Apa yang dilakukan untuk membedakan pola-pola tabuh kreasi era 1980-an dengan tabuh kreasi saat ini ?
3. Mengapa dipilih gamelan Gong Kebyar untuk mewujudkan tabuh kreasi Dwa Para ?

### C. Konsep Garap Tabuh Kreasi

Rancangan bangun yang perlu disusun untuk membuat satu garapan agar benar-benar utuh menjadi sebuah komposisi karya seni karawitan. Dalam komposisi karawitan ini unsur-unsur tersebut meliputi : Ensambel/barungan, bahan garap dan aliran garap.

#### 1. Ensambel/barungan.

Ensambel/barungan yang dimaksud disini adalah media ungkap yang akan digunakan untuk menuangkan gagasan menjadi sebuah karya seni. garapan komposisi karawitan “Dwa Para” ini akan menggunakan gamelan Gong Kebyar sebagai media ungkap.

#### 2. Bahan garap

Bahan garap maksudnya disini adalah materi dasar, bahan pokok atau bahan mentah yang akan diacu, diolah atau digarap oleh penggarap dalam penyajian musik. Bahan garap dalam garapan ini ada beberapa unsur, yaitu : melodi, ritme, tempo dinamika, dan teknik pukulan atau *gegebug*.

#### 3. Aliran garap

Aliran garap yang penata maksud dalam garapan ini adalah suatu jalur penggarapan yang diacu, misalnya : klasik, kreasi baru atau kontemporer. Dalam garapan ini penata akan menggunakan aliran kreasi baru *kekebyaran* yang sudah mentradisi dalam karawitan tradisional Bali.

### D. Tujuan Garapan

Pada dasarnya setiap kegiatan yang dilakukan pasti memiliki tujuan. Begitu pula usaha penggarapan karya seni, memiliki dua tujuan atau sasaran yang ingin dicapai ketika menyelesaikan penggarapan karya seni.

#### Tujuan Umum

1. Untuk menghasilkan garapan komposisi karawitan Dwa Para dimana dalam penggarapan berlandaskan pada sentuhan tradisi yang dikembangkan menjadi sebuah garapan kreasi baru dengan menggunakan media ungkap gamelan Gong Kebyar.
2. Untuk menggali, melestarikan serta mengembangkan kearifan seni karawitan tradisi Bali, sehingga lulusan sarjana ISI Denpasar akan dapat memiliki suatu identitas kelulusan, yang nantinya akan membedakannya dengan lulusan sarjana Institut Seni atau Sekolah Tinggi Seni lainnya yang ada di Indonesia.

#### Tujuan Khusus

1. Untuk menghasilkan garapan komposisi karawitan dimana dalam penggarapan berlandaskan pada sentuhan tradisi yang dikembangkan dari segi pola-polanya menjadi sebuah garapan kreasi baru *kekebyaran* sehingga terciptanya tabuh kreasi “Dwa Para”.
2. Untuk mendapatkan perbedaan struktur atau bentuk tabuh kreasi kekebyaran saat ini dan bisa membedakan pola-pola tabuh kreasi era 1980-an dengan tabuh kreasi saat ini.
3. Karena ensambel Gong Kebyar, dengan sifat yang sangat fleksibel mampu menampung inspirasi yang muncul dari hasil pemikiran penata sesuai dengan ide dan gamelan Gong Kebyar lebih tepat untuk mewujudkan garapan tabuh kreasi Dwa Para ini.

### E. Manfaat Garapan

Selain memiliki tujuan yang ingin dicapai, setelah terwujudnya garapan ini, nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan yang positif terhadap :

1. Pengembangan ilmu bagi diri penata sebagai seorang seniman akademis pada khususnya, karena penggarapan ini merupakan sebuah aplikasi dari pendidikan yang penata tempuh selama mengikuti perkuliahan pada Jurusan Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.

2. Pengembangan mutu Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar sebagai lembaga pendidikan seni. Dalam hal ini, mengingat setelah menempuh pendidikan penata kembali lagi ke masyarakat, sehingga kesiapan sebagai seorang sarjana seni yang mengemban Tri Dharma Perguruan Tinggi khususnya pengabdian tentunya penata akan sudah siap terjun ke masyarakat dan siap mengabdikan guna mengembangkan seni budaya “*adi luhung*” yang sudah diwarisi sejak masa lampau.

## F. Ruang Lingkup

Untuk menghindari pembahasan mengingat luasnya akan permasalahan yang ada dalam karya Seni Karawitan, penata ingin membatasi karya yang akan digarap sehingga nantinya tidak muncul penafsiran-penafsiran yang berlebihan terhadap karya ini.

1. Garapan ini merupakan kreasi *kekebyaran* yang bertitik tolak pada pengolahan teknik atau *gegebug* yang dijadikan landasan untuk melangkah dengan mengolah unsur-unsur musikal seperti tempo, dinamika, ritme dan melodi sehingga mengarah pada pola-pola tradisi baru.
2. Penyajian komposisi karawitan ini disajikan dalam bentuk konser dengan media ungkap gamelan Gong Kebyar, dengan kelengkapan instrumen sebagai berikut :
  - 1) Sepasang kendang gupekan *lanang* dan *wadon*
  - 2) Dua buah ugal
  - 3) Empat buah gangsa/pemade
  - 4) Empat buah kantil
  - 5) Sepasang penyacah
  - 6) Sepasang jublag
  - 7) Sepasang jegogan
  - 8) Setungguh reyong
  - 9) Sebuah kajar
  - 10) Sebuah ceng-ceng ricik
  - 11) Sepasang gong (*lanang-wadon*)
  - 12) Sebuah kempur
  - 13) Sebuah kemong
  - 14) Enam buah suling
3. Komposisi karawitan ini berdurasi 12 menit.
4. Struktur garapan Dwa Para ini menggunakan istilah bagian yang lazim digunakan dalam tabuh kreasi *kekebyaran*, yang terdiri dari empat bagian, yaitu: Bagian pertama, disebut dengan *kawitan* atau pengenalan, yang dalam bagiannya tanpa sebuah pengulangan. Bagian kedua, disebut dengan *gegenderan*, pada bagian ini penata melakukan pengulangan dua kali melodi pokok yang pertama. Bagian ketiga, disebut dengan *bapang*, pada bagian ini penata melakukan pengulangan tiga kali, dengan permainan ritme dan ornamentasi yang berbeda sehingga terdapat kesan yang berbeda atau bisa dikatakan menjadi dua karakter yang berbeda. Bagian keempat, disebut dengan *pengecet*, di bagian ini tidak ada pengulangan karena di bagian ini akan disambungkan dengan kebyar yang akan menjadi *pekaad* pada garapan Dwa Para.

## G. PROSES KREATIVITAS

Perwujudan suatu karya seni terjadi melalui proses yang berlangsung dengan dorongan yang dirasakan oleh seorang seniman untuk membuat karyanya sampai bisa terwujud menjadi kenyataan. Proses tersebut bisa berjalan dengan mudah dan cepat, tetapi bisa juga memakan waktu yang cukup lama, malahan bisa juga berhenti di tengah jalan hingga karya yang dimaksud tidak dapat terwujud. Dalam hal ini penata dituntut untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan wawasan seni. Untuk mewujudkan sebuah karya seni tentunya banyak faktor yang harus mendukung disamping kesiapan mental maupun fisik seorang penata, sarana dan pendukung juga sangat menentukan untuk dampak mewujudkannya sebuah karya seni yang memiliki mutu dan bobot yang berkualitas.

Pada dasarnya dalam mewujudkan sebuah karya seni, terdapat dua macam proses yang berbeda secara mendasar, yaitu kreativitas : yang menghasilkan kreasi baru, dan produktifitas yang menghasilkan produksi baru yang merupakan ulangan dari apa yang telah terwujud, boleh jadi dengan sedikit perubahan

atau variasi. Kreativitas menunjukkan pada penemuan sesuatu yang seninya belum pernah terwujud sebelumnya, menyangkut masalah-masalah yang prinsip secara konvensional (Djelantik, 1990:57). Jadi yang dimaksud bukan hanya wujud yang baru, tetapi juga pembaharuan dalam konsep-konsep estetikanya.

Ada tiga tahapan penting yang harus dilalui dalam proses penggarapan karya seni. Demikian pula halnya dengan garapan *Dwa Para* ini, ketiga tahapan itu adalah : tahap penjajagan (*eksplorasi*), tahap percobaan (*improvisasi*), dan tahap pembentukan (*forming*). Dalam penggarapan karya seni ini penata juga menggunakan tahapan tersebut sebagai pijakan untuk menentukan langkah agar bisa terstruktur berkaitan dengan karya atau garapan yang akan di buat.

Berikut penata akan menguraikan secara singkat tahapan dalam proses penggarapan karya seni ini, beserta tabel kegiatan yang dilakukan dengan hasil yang didapatkan pada setiap tahapan selama proses penggarapan berlangsung.

### **1. Tahap Penjajagan ( Eksplorasi )**

Tahap eksplorasi merupakan langkah awal dalam melakukan sebuah proses penggarapan karya seni. Pada tahap ini, yang pertama kali harus dilakukan adalah pencarian ide atau bahan garap yang akan penata jadikan bahan garap karya seni, serta bentuk atau tata penyajian garapan yang diinginkan. Ide penata untuk menggarap sebuah konsep tradisi tidaklah muncul begitu saja ketika dipikirkan, karena penata akui kemampuan dalam penggarapan sebuah garapan tradisi *kekebyaran*, bagi penata belum begitu paham, baik tentang struktur dan bentuk yang ada didalamnya. Dari beberapa usaha yang penata lakukan, penata banyak mengadakan observasi dan melakukan wawancara dengan para dosen yang mengajar di Institut Seni Indonesia ( ISI ) Denpasar dan juga para seniman-seniman alumni ISI Denpasar yang sudah memberikan penata beberapa cara kerja untuk menggarap sebuah karya seni dan juga beberapa penjelasan tentang pengertian *kekebyaran* yang penata belum pahami.

Beberapa langkah yang telah penata lakukan di atas, baik dari *observasi*, wawancara maupun dari membaca beberapa sumber bacaan, penata banyak mendapatkan pokok-pokok pikiran yang akan dijadikan sebagai sebuah garapan karya seni tradisi. Penata mencoba memahami dan mengkaji apa yang telah penata dapatkan dan isi yang terkandung di dalamnya. Akhirnya memunculkan sebuah judul yang layak penata angkat dengan ide pengolahan perpaduan dari tabuh kreasi era tahun 1980-an dengan tabuh kreasi kekinian yang ingin penata garap dengan beberapa pola pengolahan teknik atau *gegebug* ke dalam sebuah kreasi *kekebyaran* dengan judul *Dwa Para*.

Tahap *eksplorasi* sudah penata lakukan dari bulan Desember 2016. Sebagai langkah lanjut dari proses ini penata melakukan penjajagan terhadap media ungu yang akan di gunakan dalam garapan ini, dengan memilih gamelan Gong Kebyar.

Setelah menentukan media ungu yang akan digunakan, penata juga harus menentukan pendukung karawitan yang penata pilih adalah *Sekaa Gong Gitta Bhuana Sari*, Banjar Bengkel, Desa Angantiga, Kecamatan Manggis, Kabupaten Karangasem, yang kebutuhan seka gong ini telah terpilih menjadi duta dari Gong Kebyar Dewasa Kabupaten Karangasem tahun 2017 ditambah beberapa dari Mahasiswa Jurusan Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan Semester IV dan Semester VI.

Masih terkait dengan proses penjajagan, setelah menemukan ide, penata mulai menyusun konsep-konsep garapan yang akan dijadikan dasar atau benang merah dari garapan ini nantinya. Dengan berbekal pengalaman, pengetahuan yang didapatkan dalam perkuliahan, penata mulai menyusun konsep-konsep garapan sambil mengumpulkan materi sedikit demi sedikit, baik yang berupa motif-motif melodi yang didapat dari hasil renungan maupun penafsiran untuk mewujudkan ide ataupun gagasan terhadap bentuk garapan yang diinginkan. Dalam tahap ini penata mendapatkan hasil berupa konsep-konsep lagu atau *bantang gending* yang masih berupa notasi yang belum lengkap.

### **2. Tahap Percobaan ( Improvisasi )**

Setelah menentukan ide yang sudah matang penata angkat ke dalam garapan karya seni, langkah selanjutnya adalah tahap percobaan (*improvisasi*) merupakan tahapan yang kedua penata lakukan. Dalam mewujudkan suatu ide diperlukan proses yang lebih nyata dalam menentukan keutuhan wujud karya. Penata menggunakan tahap percobaan (*improvisasi*) lebih banyak melakukan eksperimen-eksperimen atau mengolah nada-nada dari instrumen yang akan diolah menjadi melodi. Instrumen seperti *jublag* dan *calung* atau *penyacah* yang akan penata gunakan menjadi bagian pokok untuk menjalankan melodi dalam garapan nantinya. Menentukan karakter nada yang cocok dengan apa yang ingin penata wujudkan itu sangatlah tidak

mudah, maka dari itu tahap ini sangat diperlukan untuk mencoba bereksperimen, mengolah nada yang akan dijadikan melodi sebagai bagian dasar pokok garapan yang akan dibuat.

Setelah mendapatkan melodi-melodi yang sudah terkumpul dengan pengolahan-pengolahan berbagai cara, tetapi melodi yang telah dikumpulkan tersebut tidaklah semua terpakai, karena dari bagian melodi yang terkumpulkan itu ada yang tidak nyambung atau tidak *pangus* dan *memaksa* yang dirasakan tidak sesuai untuk dipergunakan. Melodi ini sangat penting bagi penata, karena melodi merupakan alunan lagu yang sangat enak atau tidak enak didengar oleh penikmat atau penonton yang akan menikmati karya ini nantinya. Maka dari itu tahap percobaan (*improvisasi*) ini sangat penting untuk langkah mengolah melodi dengan baik, supaya alunan melodi yang diolah menjadi enak didengarkan. Tidak hanya mengolah melodi saja, tetapi dalam tahap percobaan ini dilakukan dengan mencoba bereksperimen mengolah bagian-bagian unsur musik yang ada.

Setelah itu penata juga tidak lupa mencatat melodi yang telah ditentukan dengan bentuk sistem notasi yang biasa digunakan dalam Karawitan Bali yang disebut dengan notasi *ding dong*, penata lanjutkan dengan menghubungi kembali para pendukung untuk menegaskan kesiapan mereka dalam mendukung terwujudnya garapan ini. Dengan mendapatkan kesiapan dari pendukung hal yang pertama penata lakukan sebagai umat Hindu sebelum melakukan kegiatan penting harus berdasarkan pada hari baik, niscaya kegiatan apapun bentuknya akan menghasilkan hasil yang memuaskan.

Berdasarkan hal tersebut, penata mulai mencari hari baik atau *dewasa ayu* untuk memulai proses penggarapan karya seni, yang jatuh pada hari Jumat, 30 Desember 2016. Penata dengan para pendukung mulai pukul 10.00 wita mengadakan upacara yang disebut dengan *nuasen*, yang diikuti dengan persembahyangan di pesamuan *Kerta Yoga* di depan Banjar Karang Sari, Denpasar Utara. Adapun tujuan dari ritual ini adalah untuk memohon kepada *Ida Shang Yhang Widhi Wasa*, Tuhan Yang Maha Esa, agar diberikan keselamatan dan kelancaran dalam proses penggarapan karya, hingga sampai terwujudnya karya seni. Setelah selesai melakukan persembahyangan penata mengawali latihan bersama para pendukung yang sudah siap untuk mendukung garapan. Penata memulai mengawali latihan dengan memberikan melodi-melodi yang sudah dicatat dengan sistem notasi dan juga memberikan beberapa moti-motif yang sudah penata konsep sebelumnya sebagai simbolis dalam pelaksanaan *nuasen*.

Proses pelaksanaan latihan selanjutnya, penata memberikan jadwal yang pasti dalam seminggu empat kali latihan, dimulai dari hari Senin sampai hari Kamis itu jadwal pasti yang sudah disepakati bersama pendukung. Penata memulai latihan lagi pada hari Senin, 2 Januari 2017, penata mencoba menjelaskan apa ide dan tujuan garapan ini, dalam kesepakatan ini juga penata mencoba menuangkan materi bagian pertama yang telah dinotasi sebelumnya sebagai gambaran dasar bagi pendukung tentang garapan ini. Tetapi hasil yang diperoleh pada garapan ini belum bersifat baku, tidak menutup kemungkinan akan mengalami suatu perubahan, karena pemikiran suatu ide dalam usaha bereksperimen bisa muncul setiap saat. Adapun yang penata peroleh dalam proses latihan ini sudah cukup bagus dan hampir terselesaikan bagian pertama dari garapan ini.

Latihan berikutnya dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Januari 2017. Pada latihan ini, penata melakukan pengulangan kembali materi yang sebelumnya, dan penuangan ke materi berikutnya. Dengan dukungan semangat dari para pendukung akhirnya bagian pertama dari garapan ini dapat terselesaikan, pengulangan demi pengulangan dilakukan pada bagian pertama agar pendukung betul-betul hafal dan paham dengan melodi yang dituangkan. Hasil akhir dari latihan ini adalah rampungnya bagian pertama, walaupun hasilnya belum sempurna.

Latihan selanjutnya penata lakukan pada hari Rabu, 4 Januari 2017. Penata melakukan pengulangan bagian pertama terlebih dahulu untuk mengingat para pendukung supaya tidak terlupakan. Setelah mengulang bagian pertama, lalu penata mulai melanjutkan ke bagian kedua yaitu bagian *gegenderan*. Proses latihan kali ini berjalan sangat lancar, sehingga bagian ke dua dari garapan ini hampir rampung dalam bentuk kasar. Berhubung dengan waktu yang sudah larut malam, penata melanjutkannya pada jadwal latihan berikutnya yang sudah di sepakati oleh para pendukung.

Hari Kamis, 5 Januari 2017, latihan diawali dengan melakukan pengulangan-pengulangan materi sebelumnya yang penata sudah tuangkan, lalu penata melanjutkan bagian ke dua, dimana ada dari bagian tersebut yang belum dituangkan waktu pertemuan sebelumnya. Begitu semangat para pendukung untuk merespon mater-materi yang penata tuangkan, akhirnya bagian ke dua ini dapat terselesaikan, walaupun dengan hasil yang belum sempurna. Pada kali ini penata juga melakukan perekaman dari materi bagian pertama dan ke dua, untuk bisa penata dengarkan dan sebagai bahan evaluasi bagi penata sendiri dan juga bahan bimbingan karya nantinya.

Latihan selanjutnya penata laksanakan pada hari Senin, 9 Januari 2017. Penata tidak melakukan penambahan materi, melainkan disini penata melakukan pengulangan dari bagian pertama sampai bagian ke dua supaya para pendukung dapat mengingat kembali dari bagian yang sudah terselesaikan. Dari bagian-bagian tersebut, penata juga sudah memulai memberikan dinamika dari bagian pertama dan bagian ke dua, sehingga rasa yang tertuang sesuai dengan ide yang penata inginkan. Selanjutnya hari Selasa, 10 Januari 2017, penata melakukan proses latihan ringan, karena pada hari ini para pendukung garapan ini banyak yang berhalangan hadir, disini penata beserta beberapa para pendukung melaksanakan latihan secara sektoral, dengan materi yang sudah dituangkan sebelumnya.

Latihan selanjutnya penata lakukan hari Rabu, 11 Januari 2017, penata melakukan pengulangan materi yang sudah dituangkan, untuk mengingat bagian-bagian yang sudah terwujud meskipun masih kasar tetapi hal tersebut sangat penting bagi penata untuk menyatukan daya keseimbangan pukulan dan menyamakan persepsi yang telah penata berikan. Selanjutnya hari Kamis, 12 Januari 2017, sebelum latihan penata mengajak para pendukung untuk sembahyang bersama ke pura-pura terdekat yang berada di wilayah tempat latihan, karena tanggal 12 Januari 2017 Hari Purnama yang bagi umat Hindu di Bali biasanya melakukan pembersihan (*melukat*) dan diakhiri dengan persembahyangan bersama. Setelah itu, penata melakukan penuangan bagian ketiga yang sudah penata buat dan penata catat dengan sistem notasi sampai proses latihan kali ini dapat merampungkan materi yang penata tuangkan dalam bagian ketiga.

Pada latihan berikutnya penata tetap melakukan pengulangan materi dari bagian pertama hingga bagian ketiga. Pada hari Senin, 16 Januari 2017, penata melakukan penuangan materi bagian ke empat, dimana pada proses latihan kali ini penata agak sedikit lebih cepat menuangkan materi, karena pendukung garapan ini banyak yang akan permisi atau pulang lebih awal, karena banyaknya kegiatan di luar. Selanjutnya penata kembali menuangkan materi bagian ke empat hari Selasa, 17 Januari 2017. Pada pertemuan kali ini penata melakukan penuangan pada bagian ke empat hingga sesuai walaupun masih dalam wujud kasar, setelah melakukan beberapa kali pengulangan pada bagian keempat hingga pendukung mampu memahami struktur bentuk garapan secara keseluruhan.

Latihan selanjutnya dilakukan hari Rabu, 18 Januari 2017. Pada pertemuan kali ini penata melakukan pengulangan kembali terhadap materi-materi yang belum dipahami, seperti : pencarian motif-motif pukulan *sangsih* dari pemain *gangsra*, mencari *geguletan* pola *kekendangan* yang di lakukan oleh pemain kendang, agar ada keseragaman dari bagian pertama hingga bagian *ending* dari garapan ini

### **3. Tahap Pembentukan ( *Forming* )**

Tahapan ini merupakan tahapan akhir yang penata lakukan dalam proses kreativitas untuk mewujudkan karya seni. Tahapan ini, penata mulai membentuk garapan berdasarkan konsep dan aturan-aturan yang telah disiapkan, dimana aturan atau ketentuan yang dimaksud, yaitu setiap pemain atau pendukung garapan harus dapat menguasai konsep dan mengikuti ketentuan sesuai dengan konsep garap yang berdasarkan perasaan musikal penata.

Setelah tahap pembentukan, penata mengurangi jadwal yang telah di sepakati dengan para pendukung, yang pada awalnya seminggu empat kali, dikurangi menjadi seminggu dua kali, karena pada tahap pembentukan ini penata hanya melakukan pemantapan terhadap bagian-bagian yang kurang sempurna dan melakukan pengulangan kembali materi bagian pertama sampai akhir, untuk menyempurnakan dari kekurangan dan kelemahan pada garapan ini.

Pada hari Minggu, 2 Juli 2017, garapan ini sudah dapat dipentaskan di acara Pesta Kesenian Bali (PKB) yang ke 39, kebetulan penata dipercayai untuk menggarap sebuah materi tabuh kreasi, yang diwakili oleh Desa Antiga Kelod, Kecamatan Manggis yang menjadi duta Gong Kebyar Kabupaten Karangasem. Sebelum pementasan, ada beberapa dosen seperti Bapak I Nyoman Windha dan Bapak I Ketut Garwa sudah mendengarkan garapan ini, serta memberikan masukan-masukan guna untuk menyempurnakan garapan ini nantinya. Pementasan berjalan dengan lancar dan sukses, banyak juga dari warga Desa Antiga memberikan ungkapan yang positif dan bangga karena di Desa Antiga tidak pernah mewakili atau mengisi acara di ajang Pesta Kesenian Bali.

Proses latihan selanjutnya penata lakukan pada hari Senin, 10 Juli 2017, karena mengingat waktu ujian sudah semakin dekat penata melakukan latihan untuk menentukan dan menambah ekspresi untuk lebih menjiwai garapan, sekaligus memantapkan lagi dari semua pola-pola yang sudah dimasukkan pada garapan ini. Selanjutnya pada hari Rabu, 2 Agustus 2017, penata melakukan latihan pemantapan untuk gladi resik pada hari Jumat, 4 Agustus 2017. Selanjutnya pada hari Kamis, 10 Agustus 2017 penata melakukan proses latihan yang terakhir untuk persiapan ujian TA, Jumat, 11 Agustus 2017.

## **H. WUJUD GARAPAN**

### **1. Deskripsi Garapan**

Dalam berkesenian, wujud merupakan salah satu aspek mendasar yang terkandung pada sebuah benda peristiwa kesenian. Ada empat (4) langkah bagian dasar penata lakukan untuk mewujudkan karya seni, yaitu :

Pada bagian pertama garapan ini adalah kesederhanaan yang dibutuhkan baik dari kesederhanaan jenis pukulan yang sudah digarap oleh penata, dalam media ungkap yang dipergunakan penata hanya ingin pengenalan teknik permainan yang dimiliki dari masing-masing instrumen yang dijalin sesuai dengan konsep garap dalam garapan ini.

Pada bagian kedua dari garapan ini penata mencoba untuk mengungkapkan rangkaian nada yang diolah menjadi sebuah melodi untuk nantinya bisa membuat suatu jalinan secara sederhana tetapi memiliki unsur kekuatan dan juga berfungsi memperkuat rancang bangunan dari *Dwa Para* itu sendiri, sekaligus memberikan nilai estetis. Pengungkapan ide ini, penata wujudkan sebagai *pepayasan* pada motif permainan atau variasi yang penata tonjolkan dalam garapan ini. Pada bagian ini penata memberikan pengulangan agar rasa yang penata garap bisa tersampaikan kepada yang menikmati garapan ini. Setelah bagian kedua atau bagian *gegenderan* berakhir dalam garapan, terus beralih pada bagian ketiga yaitu bagian *bapang*.

Pada bagian ketiga atau bagian *bapang* ada tiga motif yang penata garap dengan ornamentasi yang berbeda dari garapan ini, penata ungkapkan dengan jalinan dari pengungkapan permainan tempo, melodi, ritme, dan pengolahan teknik permainan atau *gegebug* yang menjadi benang merah dalam garapan ini.

Pada bagian keempat yaitu bagian *pengecet*, penata menggambarkan keutuhan dari rancangan bangun atau wujud dari *Dwa Para* itu sendiri. Konsep keseimbangan, keutuhan yang terdapat dalam karya ini adanya sebuah rancang bangun yang memiliki rasa keutuhan yang kuat didasari oleh rasa estetis.

### **2. Analisa Pola Struktur**

Dalam komposisi karawitan yang berjudul *Dwa Para*, dibagi menjadi empat bagian, dimana dari masing-masing bagian dalam garapan ini memiliki hubungan yang saling berkaitan atau saling mengisi pada setiap bagiannya, sehingga terbentuknya garapan *Dwa Para* ini dengan mempunyai struktur atau susunan dalam wujud garapan.

Untuk memberikan bayangan atau gambaran wujud garapan ini kaitannya dengan pola struktur atau permainan yang akan penata jabarkan dari masing-masing permainan instrumen dalam per-bagian dari garapan ini sebagai berikut :

#### **1) Bagian I**

Bagian pertama merupakan bagian awal dari garapan ini yang diawali dengan instrumen *ugal*, *gangsang pemade*, *kantialan*, dan di barengi oleh permainan *penyacah*, *jublak*, dan *jegogan* sebagai memperjelas pokok-pokok nada yang dimainkan, lalu masuknya permainan instrumen *reyong* dengan diikuti oleh instrumen *penyacah*, *jublak* dan *jegogan* yang sebagai menjalankan melodi yang sudah digarap, dan masuknya permainan rampak atau kebersamaan dari instrumen masing-masing guna penata membuat transisi untuk kebagian berikutnya. Setelah transisi tersebut, penata mengolah dari masing-masing instrumen *jublak*,

penyacah, jegog, kantil, gangsa, reyong dan suling menjadi pokok dari melodi tersebut. Dari masing-masing instrumen tersebut mempunyai pola garap yang berbeda, tetapi sudah ditata dengan apik sehingga mendapatkan hasil yang selaras dan harmonis. Setelah itu kembali permainan solo dari instrumen reong, dengan di tegaskan nada pokoknya oleh instrumen jegogan, setelah itu masuknya permainan rampak lagi dari semua instrumen menjadi transisi untuk mencari bagian yang kedua yang disebut bagian *gegenderan*.

## 2) **Bagian II**

Bagian ini merupakan bagian dari *gegenderan* dimana instrumen ugul, penyacah, jublag, suling dan jegogan berfungsi untuk menjalankan suatu melodi yang sudah penata garap. Instrumen gangsa disini berfungsi untuk menghiasi dari segi ornamentasi yang sudah penata garap dengan sedemikian rupa untuk menyatukan dan membuat keharmonisan penyatuan dari melodi dengan ornamentasi yang di akhiri oleh instrumen gong. Setelah itu masuk permainan reong dengan instrumen penyacah, jublag dan jegog menjadi transisi masuknya instrumen semua atau bermain bersama sebagai berakhirnya motif *gegenderan* tabuh kreasi kekinian. Setelah berakhirnya motif *gegenderan* kekinian masuk motif *gegenderan* tabuh kreasi era 1980-an, dengan melodi yang ditata dengan dua nada, yaitu : nada Dong dan Deng. Melodi ini dilakukan oleh instrumen ugul, penyacah, jublag dan jegogan yang diberikan tanda pengulangan dan akhiran oleh instrumen gong.

Dari melodi tersebut instrumen gangse dan kantilan mempunyai jenis *ubit-ubitan* atau pola yang sudah digarap untuk memperindah dari melodi yang cuma ditata dengan dua nada tersebut, disini instrumen gong tetap menjadi finalis untuk berakhirnya perbagian maupun pengulangan dari pola yang dibuat. Setelah dua kali pengulangan motif *gegenderan* tabuh kreasi era 1980-an ini, lalu penata membuat transisi kembali untuk melanjutkan motif-motif yang sudah ditata di bagian ketiga yang disebut bagian *bapang*.

## 3) **Bagian III**

Bagian *bapang* ini penata membuat tiga motif, yaitu bagian pertama dimana penata mengolah instrumen penyacah, jublag, suling dan jegogan untuk menjadikan atau menjalankan dari sebuah melodi yang sudah ditata. Bagian pertama dari motif bapang ini penata mencirikan tabuh kreasi era 1980-an yang dimana motif atau pola geguletan pukulan instrumen kendang yang disebut pola *apak-apak* itu sangat mencirikan kekasannya, bahwa motif pukulan pada tabuh kreasi era 1980-an. Di bagian kedua penata mengembangkan melodi dari pukulan instrumen penyacah yang dihiasi dengan ornamentasi pukulan instrumen gangsa, kantilan, suling dan dibarengi dengan suatu aksan yang dilakukan pada instrumen kendang, reyong dan ceng-ceng ricik yang mempertegas kembali dari aksan tersebut. Bagian ketiga penata memperlambat tempo melodi yang di mainkan oleh instrumen penyacah, jublag, suling, jegog dan instrumen gangse, kantil, reyong, dan kendang disini memberikan ornamentasi pola garap dari masing-masing instrumen yang sudah ditata dengan memainkan tempo cepat dan lambatnya suatu pola tersebut.

Setelah bagian bapang yang ketiga, disini penata memberikan transisi kembali guna untuk memperkuat alur dari garapan Dwa Para ini dan memberikan kesan yang memang menyatu dari dua karakter motif-motif tabuh kreasi yang dipadukan menjadi satu kesatuan yang harmonis dan selaras. Transisi tersebut penata olah dengan instrumen kendang terlebih dahulu, lalu diikuti dengan semua instrumen atau bermain rampak dengan aksan-aksan yang dilakukan dengan instrumen reyong, kendang, ceng-ceng ricik, dan disambung kembali dari instrumen ugul, gangsa, kantil yang ketiga instrumen tersebut bermain dengan jenis ubit-ubitan yang sudah ditata dengan apik untuk memperlihatkan kemahiran dari pemain instrumen ugul, gangse, dan kantil. Sebagai akhir dari pola tersebut diikuti dengan bermain rampak atau seluruh instrumen dan di akhiri oleh instrumen gong. Transisi ini dilakukan untuk memberikan jalan menuju bagian keempat yang disebut bagian *pengecet*.

## 4) **Bagian IV**

Bagian *pengecet* ini merupakan bagian akhir dari garapan ini, yang akan merupakan benang merah dari garapan tabuh kreasi Dwa Para. Pada bagian ini penata mencoba membuat dua bentuk yang dimana masing-masing bentuk tersebut dibuatkan dua melodi yang pendek dengan ornamentasi yang berbeda, seperti motif *basang tundu* (perut dan punggung). Instrumen penyacah, jublag dan jegog tetap menjadi instrumen yang menjalankan melodi pokok yang dimana melodi ini akan diperindah dengan instrumen suling dan instrumen ugul, gangsa dan kantil memberikan ornamentasi yang masing-masing pola dari instrumen tersebut berbeda-beda. Tidak lupa juga dengan instrumen kendang, reyong dan ceng-ceng kecek memberikan aksan-

aksen sederhana yang sudah ditata untuk menghiasi dari melodi pokok tersebut. Setelah pola itu diulang tiga kali, lalu masing-masing instrumen penata olah kembali dengan bermain bersama atau bermain rampak.

Setelah bermain rampak kembali penata membuat melodi yang pendek dimana motif akses tersebut sama seperti melodi pada bagian awal, yang penata sebut bentuk motif *basang tundu* (perut dan punggung). Setelah pengulangan tiga kali motif yang sama, penata memberikan transisi, yang dimana transisi ini dilakukan oleh instrumen penyacah, jublag, jegog, suling, ugal, gangse dan kantil saja. Setelah transisi tersebut baru masing-masing instrumen bermain bersama dengan akhir garapan ini penata memberikan kesan ketegasan dengan metata pola kebyar yang menjadi *ending* atau benang merah dari garapan tabuh kreasi baru yang berjudul tabuh kreasi Dwa Para.

## I. Analisa Estetik

Berbicara masalah estetik, berarti sudah mempelajari aspek yang berkaitan dengan suatu bentuk keindahan. Penggarapan sebuah karya seni dalam penyajiannya harus memiliki syarat-syarat estetik yang dijadikan pedoman dalam mewujudkan sebuah garapan karya, demikian pula dengan karya komposisi ini tiga unsur yang akan digunakan seperti : keutuhan atau kesatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*) dan keseimbangan (*balance*).

### i. Keutuhan dan Kesatuan (*Unity*)

*Unity* yang dimaksud dalam garapan ini adalah sebuah keutuhan garap, dari bagian awal garapan sampai akhir garapan tidak ada bagian-bagian yang sama sekali tidak berguna dalam struktur garapannya atau yang memberi kesan merusak keutuhan garapan. Sehingga dalam penyajiannya dari bagian pertama sampai akhir tanpa adanya suatu hambatan sehingga dalam garapan terjadinya suatu alunan dalam perbagiannya.

### ii. Penonjolan atau Penekanan (*Dominance*)

Dalam sebuah komposisi karya seni, penonjolan atau penekanan menjadi sebuah intensitas atau kekuatan dalam sebuah karya, hal ini yang menjadi titik tolak atau benang merah dalam pengungkapan klimaks, yang sesuai ide penata. Dalam garapan ini, penonjolan yang menjadi klimaks, penata garap dengan pengolahan teknik permainan atau *gegebug* yang menjadi operatus utama, yang diimbangi dengan dinamika, ritme, tempo dan melodi dengan memainkan konsep-konsep yang sudah penata konsep yang sesuai dengan kebutuhan garap musikal.

### iii. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* merupakan konsep yang memberikan penjiwaan dan rasa dalam sebuah garapan menurut penata. Dalam garapan ini, dimana masih bertitik tolak pada pola-pola tradisi Karawitan Bali yang menyangkut sistem *ngumbang ngisep* atau keras lirihnya permainan irama lagu au gending yang dibawakan menjadi suatu pertimbangan bagi penata pikirkan dalam penggarapan karya seni, karena dalam jangkauan estetika *ngumbang ngisep* dimaksud sebagai aspek keseimbangan dalam sebuah garapan.

## J. Analisa Simbol

Simbol merupakan tanda konvensional, sesuatu yang dibangun oleh masyarakat atau individu dengan arti tertentu yang kurang lebih standar dan disepakati atau dipakai anggota masyarakat itu sendiri. Arti simbol dalam konteks ini sering dilawankan dengan tanda ilmiah ([www.pengertiansimbol.com](http://www.pengertiansimbol.com)). Simbol dapat dipergunakan untuk menyampaikan maksud tertentu kepada penikmatnya dan menjadi tanda yang mampu mengungkapkan ide atau gagasan dalam garapan itu sendiri. Dalam garapan Dwa Para, simbol digunakan untuk penulisan notasi Karawitan Bali.

Dalam Karawitan Bali memiliki dua jenis *laras*, yakni *laras pelog* dan *laras selendro* yang masing-masing mempunyai sistem notasi yang sama dan cara baca yang berbeda. Sistem notasi biasanya disebut dengan *titi laras*. Adapun sistem notasi yang dipergunakan dalam garapan *Dwa Para* adalah sistem notasi  $\circ$  (*ding*),  $\sphericalangle$  (*dong*),  $\text{?}$  (*deng*),  $\emptyset$  (*suku*) dan  $\wedge$  (*cecek*) yang simbolnya berasal dari *penganggening aksara Bali*. Dalam garapan *Dwa Para penganggening akasara* dibaca *ding, dong, deng, dung* dan *dang*.

**Tabel 4**  
**Pangangening Aksara Bali**

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

Di samping dalam penggunaan, mencatat lambang nada-nada yang sebagai pencatatan nada pokok dalam penulisan melodi, penata juga melengkapi dengan beberapa lambang lain untuk mencatat beberapa lambang dari masing-masing instrumen, seperti tabel berikut :

**Tabel 5**  
**Peniruan Bunyi Instrumen**

No	Lambang	Instrumen	Peniruan Bunyi
1	^	Jegogan	Sesuai dengan nada jegogan
2	-	Kemong	Tong
3	+	Kempur	Pur
4	(.)	Gong	Gir atau Gur
5	T	Kendang Lanang	Tut (dipukul pada bagian muka kanan dengan tangan kanan dan pada bagian kiri ditutup dengan tangan kiri).
6	D	Kendang Wadon	Dait (dipukul pada bagian muka kanan dengan tangan kanan, tanpa ditutup oleh tangan kiri).
7	P	Kendang Lanang	Pak (pukulan pada bagian kiri kadang dengan tangan kiri dan pada bagian muka kendang ditutup dengan tangan kanan).
8	K	Kendang Wadon	Ka (pukulan pada bagian kiri kadang dengan tangan kiri dan pada bagian muka kendang ditutup dengan tangan kanan).
9	J dan C	Pukulan riyong dan kendang secara bersama	Jeng-jeng dan cek-cek

Selain menggunakan lambang seperti di atas juga dilengkapi dengan tanda-tanda yang umum digunakan dalam pencatatan notasi Karawitan Bali untuk penentuan nilai dalam ketukan, seperti pada tabel berikut :

**Tabel 6**  
**Tanda-tanda umum dalam Penotasian**

No	Tanda-tanda	Penjelasan
1	... ..	Tanda ini berupa dua buah garis vertikal yang diletakan di depan maupun dibelakang kalimat lagu yang mendapatkan pengulangan dalam permainannya.
2	.... ..	Untuk menyatakan jumlah ketukan, panjangnya sebuah bunyi yang dipukul dan untuk menyatakan waktu yang dibutuhkan dalam satu pola susunan bunyi atau permainan yang dilakukan.
3	----	Garis ini merupakan garis horisontal yang diletakan diatas simbol bunyi atau nada, yang menunjukan nilai bunyi atau nada dalam satu ketukan.
4	/	Garis miring untuk memberikan keterangan tentang bunyi pendek atau bunyi mati dari bunyi instrumen yang dimainkan.

## NOTASI TABUH KREASI DWA PARA

### DESKRIPSI TABUH DWA PARA

#### Bagian I

Pada kawitan tabuh kreasi dua para ini saya masukan kedua bentuk tabuh kreasi pada tahun 1980-an dengan tabuh kreasi kekinian. Pada kawitan dari tabuh ini adalah dimulai dari ubitan gangse, lalu sehabis gangsa tersebut, disambung dengan permainan reong yang berkarakter keras setelah itu, masuklah kebyar bersama untuk transisi bentuk atau motif pola kekinian. Masuknya pola kekendangan disini penata gunakan untuk transisi mencari motif gegenderan yang penata masukan dari dua bentuk tersebut.

#### Bagian II

Pola gegenderan ada dua bentuk, yaitu pola pertama ada pola melodi yang mengalir dan dihiasi dengan ornamentasi ubit-ubitan gangsa dan disambung dengan transisi reyong. Yang kedua ada pola atau motif *cenon* yang ornamentasi dari pukulan melodi, gangsa, kantil berbeda dan jatuhnya bergiliran sesuai dari ketukan yang sudah ditentukan. Setelah itu digunakan motif era 1980-an, dengan dua melodi yang *ngubeng* dan dihiasi dengan ornamentasi yang indah.

#### Bagian III

Pola *bapang* ada dua bentuk yang penata garap dengan mengolah satu melodi namun ornamentasi yang berbeda, pola pertama penata mengolah dengan pola *kendang* yang mencirikan kekhasan dari tabuh era 1980-an. Pola kedua penata mengolah ornamentasi dari motif *ubit-ubitan gangsa* dan masuknya kasen-aksen yang di perpegas oleh instrumen *reyong*, *kendang* dan *ceng-ceng ricik* yang mencirikan kekhasan dari tabuh kreasi kekinian.

#### Bagian IV

Pada *pengecet* tabuh kreasi Dwa Para ini penata kembangkan dengan menggabungkan dari semua pola-pola yang ada dari awal yaitu kawitan, gegenderan, dan bapang, sehingga terbentuklah pola pengecet tersebut, melodi dan ornamentasinya juga banyak mengambil dari bagian awal.

## K. Analisa Materi

Pada dasarnya analisa materi merupakan bahan-bahan garap materi pokok yang nantinya akan membentuk struktur dari sebuah garapan. Struktur menyangkut masalah bagaimana cara penyusunan sebuah komposisi secara keseluruhan dalam kesatuan garapan komposisi Karawitan kreasi baru, dengan menggunakan materi yang sudah ditentukan sesuai dengan kebutuhan konsop garap, seperti : melodi, tempo, ritme, dinamika dan teknik permainan atau *gegebug*.

1. Melodi adalah rangkaian nada secara berurutan yang berbeda panjang-pendeknya dan beberapa pola tinggi rendahnya, teratur susunannya memiliki irama (tempo dan isi) (Aryasa, 1984:27) dalam garapan Dwa Para melodi dimainkan oleh instrumen penyacah, jublag, suling dan ugal.
2. Tempo adalah waktu, cepat dan lambatnya dalam langkah tertentu (Aryasa, 1984:84). Dalam pola permainan yang dimainkan/dilakukan tempo memegang peran yang sangat penting. Adapun tempo yang digunakan dalam garapan Dwa Para meliputi sedang dan cepat.
3. Ritme adalah rangkaian beberapa suara yang berbeda panjang-pendeknya : jika sudah memakai nada-nada maka ia menjadi lagu dengan sifat-sifat nada tinggi dan rendah (Aryasa, 1984:27). Dwa Para adalah garapan tabuh kreasi baru dengan mengolah ritme yang bersumber *timbre* (warna suara) dari media unguap gamelan Gong Kebyar.
4. Dinamika berarti keras lirihnya dalam cara memainkan musik (Aryasa, 1984:84). Dinamika merupakan salah satu bagian terpenting dalam garapan. Dinamika sebagai ekspresi dalam penggarapan, menyangkut aksen pada teknik permainan instrumen, keras lirihnya suara, panjang pendeknya motif maupun teknik permainan instrumen yang dilakukan untuk menghasilkan kesan dinamis dalam sebuah garapan.
5. Teknik pukulan atau *gegebug* adalah suatu hal yang pokok dalam gamelan Bali (Bandem, 1986:27). Begitu juga dalam garapan ini pengolahan teknik permainan akan penata jadikan titik tolak dalam pengungkapan ide ke dalam karya seni.

## **L. Instrumen**

Instrumen menurut KBBI (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*) yaitu alat untuk dipakai mengerjakan sesuatu (seperti alat yang dipakai oleh pekerja teknik, alat kedokteran, optik dan kimia), alat-alat musik seperti (piano, biola, gitar, suling, terompet). Instrumen juga dapat diartikan bagian kecil dari suatu barungan gamelan. Dalam karya ini penata menggunakan satu barungan gamelan Gong Kebyar.

1. Instrumen reyong
2. Instrumen Giying/Pengugal
3. Instrumen Pemade dan Kantila
4. Instrumen Kendang
5. Instrumen Kajar
6. Instrumen Penyacah
7. Instrumen Jublag
8. Instrumen Jegogan
9. Instrumen Kempul
10. Instrumen Gong
11. Instrumen Ceng-ceng Ricik
12. Instrumen Suling

## **M. Analisa Penyajian**

Dalam penyajian, penata berusaha agar garapan ini dapat disampaikan dengan baik dari segi penampilan dan pendukung garapan. Selain dituntut keutuhan garapan dari penyajiannya tak kalah penting juga untuk diperhatikan adalah penataan dari seting instrumen, tatabusana atau kostum dan cahaya atau lampu.

### **N. Tata Busana atau Kostum**

Dalam penyajian garapan komposisi Dwa Para, penataan kostum atau tata busana yang menjadi bagian yang berperan dalam hal penampilan selain dituntut keutuhan dan keharmonisan dalam garapan, yang penting untuk diperhatikan adalah penampilan ragam busana, baik penata maupun pendukung karawitan. Dalam penyajian garapan ini penata maupun pendukung garapan sama-sama menggunakan pakaian adat tradisional Bali, hanya saja dibedakan dari kostum yang dipergunakan oleh penata selaku peserta ujian dengan para pemain selaku pendukung garapan.

#### **1. Kostum Penata**

- 1) Menggunakan hiasan kepala (*udeng*) berwarna dasar merah dengan hiasan perada yang berwarna kuning atau emas.
- 2) Menggunakan baju safari putih lengan panjang yang dihiasi ada beberapa bagian baju dengan hiasan bordiran yang berwarna emas.
- 3) Memakai (*empal*) hitam.
- 4) Menggunakan kain luar (*saput*) yang berdasar merah yang dihiasi bordir yang berwarna kuning atau emas.
- 5) Bagian bawah menggunakan kain dalam (*kamen*) endek yang berwarna hitam.

#### **2. Kostum Pendukung**

- 1) Menggunakan hiasan kepala (*udeng*) berwarna dasar putih dengan hiasan bordir yang berwarna kuning atau emas.
- 2) Menggunakan baju safari hitam lengan panjang.
- 3) Menggunakan kain *saput* dengan dasar berwarna putih yang dihiasi dengan bordir yang berwarna kuning keemasan.
- 4) Bagian bawah menggunakan kain dalam (*kamen*) endek yang berwarna hitam.

#### **3. Tata Cahaya atau Lampu**

Dalam pentas karya seni dengan judul Dwa Para, tata cahaya yang digunakan tidak terlalu bervariasi dan menggunakan tata cahaya atau lampu standar yang sesuai dengan konsep dan kebutuhan dalam penyajian.

## Kesimpulan

Proses suatu karya seni memerlukan limit waktu yang cukup lama baik dari proses berkreaitivitas maupun penyelesaian dalam skrip karyanya. Tabuh kreasi *Dwa Para* merupakan sebuah proses karya seni yang mengambil konsep dan tema tentang dua zaman yang terdiri dari beberapa bagian yaitu, bagian *kawitan, pengawak dan pengecet*.

Karya karawitan tabuh Dwa Para merupakan sebuah garapan tabuh kreasi *kekebyaran* dengan menggunakan media ungap gamelan Gong Kebyar. Pengembangan berkreaitivitas dan berinovasi terdapat dalam pola-pola permainan dan pengolahan unsur-unsur musikal, teknik-teknik permainan yang sudah ada (*ubit-ubitan*), dan pola kekinian yang menjadi satu kesatuan yang utuh untuk menggambarkan suasana dalam sebuah garapan *Dwa Para*. Garapan komposisi ini disajikan dalam bentuk konsert/karawitan mandiri dalam durasi waktu 12 menit.

## Saran

Proses dalam berkarya seni tidaklah semudah yang dibayangkan, dan tidak selalu selancar yang kita inginkan. Dalam suatu proses karya seni pasti banyak hambatan dan rintangan, suka cita serta hal ini menambah suatu pengalaman berharga yang belum pernah pencipta alami sebelumnya.

Dalam kesempatan ini penata menyampaikan beberapa saran yang kiranya bermanfaat nantinya bagi mahasiswa yang berkeblat dalam karya seni, khususnya seni karawitan.

1. Dalam mewujudkan suatu berkarya seni merupakan hal yang tidak mudah, kesiapan mental sangat diperlukan dalam menentukan ide-ide yang ingin dituangkan dalam sebuah karya yang sesuai dengan harapan yang dicapai.
2. Sebelum berproses, penentuan ide dan konsep yang matang merupakan sebuah kunci untuk meraih keberhasilan dalam berkarya.
3. Para seniman diharapkan semakin tergugah untuk mencipta suatu karya seni yang berkualitas dan kreatif, tentunya yang dapat diterima dalam kalangan masyarakat akademis maupun non akademis.
4. Proses kreatif jangan saat menjelang Ujian Tugas Akhir, akan tetapi tetap diharapkan secara terus menerus baik dalam lingkungan akademik maupun non akademik (lingkungan masyarakat).

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryasa, I Wayan. 1984/1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Departemen pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Djelantik, A.A.M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I*. Denpasar: STSI Denpasar.
- Bahar Mahdi. *Menyikapi Seni Pertunjukan Tradisional bagi media pengembangan bangsa*, Jurnal Mudra vol.30 hal 76-82.
- Bandem. I Made. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar : Akademik Seni Tari Indonesia Denpasar Bali, 1983.
- \_\_\_\_\_, *Prekempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar : Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar, 1986.
- \_\_\_\_\_, 1991. " *Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*". Denpasar: Dirjen Pendidikan Tinggi DEPDIKBUD.
- Bheri. 2005. *Jurnal Ilmiah Musik Nusantara. Hal 8 Vol 4*. Jurusan Karawitan Institut seni Indonesia.

Geriya, I Wayan.2000.*Transpormasi Kebudayaan Bali memasuki Abad XXI*.Denpasar: Dinas kebudayaan Propinsi Bali.

Sukerta,Pande. 2010. *Tetabuhan Bali I*, ISI Press Solo.

Sukerta, Pande, 2009. *Perubahan Dan Keberlanjutan Tradisi Gong Kebyar*, Program Pasca Sarjana ISI Press Surakarta.

Sukerta, Pande Made. 1978/1979. *Mengenal Beberapa Jenis Sikap dan Pukulan Dalam Gong Kebyar*. Prouek Seni Tari Indonesia Denpasar.

The Liang Gie. 1997. *Filsafat keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna.

Siagian (ed), Esther L. 2003. *Gong*. Jakarta: piloting Psn

#### **DAFTAR INFORMAN**

Windha, I Nyoman (61th), Dosen ISI Denpasar, wawancara tanggal 30 April 2017 di rumahnya, Banjar Kutri, Singapadu, Gianyar, Bali.

Arsana, I Gede (59th), Guru di SMK N 5 Denpasar, wawancara tanggal 5 Mei 2017 di SMK N 5 Denpasar.