

TABUH KREASI PEPANGGULAN SURYA KANDA

I Ketut Kariana, I Nyoman Windha dan I Ketut Sudhana
Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah Denpasar, Telp (0361) 227316, Fax (0361) 236100
E-mail : Rektor@isi-dps.ac.id

ABSTRAK

Kreasi Pepanggulan adalah sebuah komposisi musik Bali (Karawitan Bali) yang telah mengalami transformasi baik secara fisik maupun non-fisik. Dapat disadari atau tidak bahwa kreatifitaslah yang menjadi sebuah indikator penting dalam mengamati dan memaknai perkembangan serta perjalanan musik Bali. Kreativitas para seniman telah membawa kesegala bentuk komposisi musik baru baik itu sebuah penafsiran-penafsiran atau merupakan sebuah konsep musik yang baru.

Garapan Tabuh Kreasi *pepanggulan* ini adalah sebuah garapan komposisi musik baru dengan mentransformasikan sebuah fenomena alam yang tersimak oleh penata sehingga dapat ditafsirkan kedalam sebuah garapan tabuh sesuai dengan pemaknaan-pemaknaan sebuah suasana sehingga terwujudnya sebuah garapan tabuh kreasi yang diberi judul "Surya Kanda". Kalimat *Surya Kanda* dapat dijabarkan yaitu berasal dari dua buah kata yakni *Surya* dan *Kanda*. Kata *surya* yang artinya Matahari atau Sang Waktu, dan kata *Kanda* artinya sebuah wacana. Jadi Kalimat *Surya Kanda* artinya Pembahasan tentang hiruk pikuknya kegiatan mahluk hidup di dalam perputaran Sang Waktu (sebuah aktivitas kehidupan yang dimulai terbitnya matahari dan berhenti setelah terbenamnya matahari). Garapan ini diwujudkan dalam *sebuah tabuh kreasi Pepanggulan*. Garapan komposisi musik ini diwujudkan dengan menggunakan barungan *gamelan Gong Kebyar*, dengan jumlah pendukung garapan sebanyak tiga puluh empat orang (34). Penafsiran-penafsiran yang dapat di sampaikan dalam garapan ini yaitu dimulai dari pagi hari menjelang matahari terbit dimana para insan mahluk hidup terbangun dari tidurnya dan mempersiapkan diri untuk beraktivitas. Dapat dikatakan bahwa kegiatan-kegiatan yang dimaksud dalam mentransformasikan sebuah fenomena alam antaralain: pagi hari sebelum terbitnya matahari, dilanjutkan dengan kegiatan masing-masing individu sepertimempersiapkan diri, dalam perjalanan menuju aktivitas, dalam beraktivitas, serta kembali ke rumah masing-masing.

Surya Kanda adalah sebuah judul garapan karya yang membahas tentang kegiatan mahluk hidup diatas putaran Sang Waktu.

Kata Kunci : Tabuh, Kreasi, Pepanggulan, Surya Kanda.

PENDAHULUAN

Melestarikan budaya, merupakan tanggung jawab kita bersama untuk dapat diwariskan kepada generasi berikutnya. Beranjak darihal tersebut, maka sepatutnya pembinaan terhadap generasi muda dan masyarakat harus dilaksanakan secara intensif, terarah, terencana dan berlanjut, boleh saja generasi muda dipandang sebagai objek pembinaan, namun sesungguhnya mereka adalah subjek. Untuk itu hal yang secara mendasar harus ditanamkan adalah kesadaran akan posisi dan perannya, kesadaran akan mengapa kebudayaan harus dilestarikan. Karena hal ini menyangkut penanaman nilai-nilai yang berkaitan dengan sikap mental dan sikap hidupnya. Mengingat pentingnya pelestarian dan pengembangan budaya maka dari itu penanaman nilai-nilai sikap, moral dan mental para generasi muda perlu ditanamkan sejak usia dini. Penanaman sikap-sikap tersebut membutuhkan berbagai macam cara seperti halnya membangun disegala sektor yang berwujud budaya seperti pendirian sanggar-sanggar seni, pesraman dan bimbingan-bimbingan tentang budaya itu sendiri. Dalam pengembangan dan melestarikan budaya sanggar-sanggar seni yang tersebar di seluruh Indonesia dan para seniman yang berkecimpung dalam seni karawitan, diharapkan juga dapat melakukan pengembangan-pengembangan dan pelestarian budaya kepada masyarakat sekitarnya dengan menjadikan generasi muda sebagai subjek pembinaan.

Seni adalah ekspresi ungkapan dari jiwa seseorang yang diwujudkan dalam bentuk karya seni. Sebagai salah satu unsur yang penting dari kebudayaan bagi masyarakat Bali, kesenian (seni karawitan) pada dasarnya sangat erat hubungannya dengan upacara keagamaan. Berbicara tentang karawitan, di Bali istilah karawitan merupakan istilah baru, namun penggunaan dan pemaknaannya semakin berkembang artinya semakin banyak yang menggunakan istilah

tersebut. Banyak orang memaknai karawitan berasal dari kata rawit yang berarti kecil, halus, rumit, sehingga kata rawit digunakan untuk mewadahi cabang beberapa seni yang memiliki karakter halus, kecil, rumit, atau yang sejenisnya. “Istilah karawitan pernah digunakan sebagai payung dari beberapa cabang kesenian seperti ukir, pedalangan, tari dan musik tradisi Jawa yang nota bene adalah cabang seni yang memiliki nilai kerumitan atau kecanggihan yang relatif tinggi”. (Supanggih 2002: 5-6).

Pembentukan sebuah karya seni, menjadi salah satu dari perwujudan sikap mental seseorang ketika telah mendapatkan sebuah inspirasi. Inspirasi tersebut biasanya didapat dari pengamatan-pengamatan atau kejadian-kejadian yang tersimak olehnya, dan dapat pula inspirasi tersebut didapat melalui membaca, menonton, dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut, penata tertarik untuk membuat sebuah garapan *tabuh*, dimana penata sendiri mendapatkan sebuah inspirasi dari sebuah fenomena alam yang selalu terjadi setiap hari, sehingga muncullah sebuah ide untuk menggarap sebuah *tabuh* dengan mengangkat suatu fenomena alam ke dalam sebuah garapan. Inspirasi tersebut terlintas dalam benak khayalan penata ketika sedang menikmati suasana pagi hari sebelum matahari terbit. Kicauan burung-burung pada pagi hari, seakan-akan membangkitkan gairah penata, memberikan sebuah isyarat bahwa inilah keagungan Sang Pencipta.

Keindahan alam pada pagi hari, serta sahut-sahutan suara burung memberikan kesejukan jiwa, seakan-akan memberikan isyarat kepada semua makhluk hidup yang ada di dunia ini, bahwa perputaran sang waktu dalam mengarungi sebuah kehidupan akan segera dimulai “sebuah aktifitas kehidupan pada siang hari”. Fenomena alam ini tersimak dengan jelas sehingga dapat dikatakan menjadi sumber inspirasi utama dalam sebuah garapan karya. Mendapatkan sebuah inspirasi dari fenomena alam ini terasa mendapatkan sebuah anugerah, terlebih lagi inspirasi ini muncul secara tiba-tiba.

PEMBAHASAN

Dalam proses penciptaan karya seni, para seniman biasanya mendapatkan suatu inspirasi dari pengalaman-pengalaman pribadi, fenomena alam, membaca, menonton, serta mengadakan sebuah proses eksplorasi untuk dijadikan acuan atau sumber inspirasi di dalam berkarya. Berdasarkan hal tersebut penata tertarik untuk membuat suatu garapan *tabuh* dimana penata sendiri mendapatkan suatu inspirasi dari sebuah fenomena alam yang selalu terjadi setiap hari sehingga muncul suatu inspirasi untuk membuat sebuah garapan *tabuh* dengan mengangkat suatu fenomena alam ke dalam sebuah garapan. Inspirasi tersebut terlintas dalam benak khayalan penata ketika sedang menikmati suasana minum secangkir kopi pada pagi hari sebelum matahari terbit, seraya mendengarkan kicauan burung yang bersahut-sahutan antara satu sama lainnya seakan-akan memberikan isyarat kepada semua yang ada di dunia ini bahwa perputaran sang waktu dalam mengarungi sebuah kehidupan akan segera dimulai “sebuah aktifitas kehidupan pada siang hari”. Dalam mewujudkan suatu garapan, tentu telah dipikirkan tentang alat-alat yang akan dijadikan media ungkap untuk menggarap penafsiran-penafsiran tersebut, sehingga penafsiran tersebut dapat di sajikan dengan baik dan jelas yang tentunya sesuai dengan sumber inspirasi tersebut. Setelah melakukan berbagai macam pertimbangan-pertimbangan, maka penata memikirkan sebuah alat musik (*gamelan*) yang akan digunakan untuk mengungkapkan ide tersebut dalam bentuk sajian *tetabuhan*. Sebuah media ungkap yang terpikirkan oleh penata adalah barungan *gamelan gong kebyar*, oleh karena itu penata memastikan media ungkap yang akan digunakan dalam garapan ini adalah barungan *gamelan gong kebyar* yang merupakan barungan *gamelan* Bali yang bersifat tradisi dan merupakan barungan *gamelan* yang tergolong (*anyar*) atau baru. Adapun hal-hal lain yang mendukung garapan ini menggunakan media ungkap *gamelan gong kebyar* karena dapat dikatakan bahwa *gamelan gong kebyar* adalah salah satu kekayaan dan tambang emas “kearifan lokal daerah Bali” yang perlu dipertahankan dan dikembangkan dalam kancah persaingan global. Adapun konteks pergaulan antar bangsa, *gamelan gong kebyar* dapat dijadikan media komunikasi ideal, dan mampu berkiperah memberikan sepenggal pencitraan positif terhadap martabat bangsa Indonesia. Melalui *gamelan gong kebyar* dan hasil karya seni tersebut diharapkan dapat menjalin dialog dari hati kehati,

memperkenalkan nilai-nilai keindahan budaya Bali kepada masyarakat dunia. Sebagai ekspresi artistik budaya, *gamelan gong kebyar* kini telah diapresiasi oleh masyarakat mancanegara, khususnya mahasiswa asing yang belajar di Bali telah menunjukkan kepada masyarakat Bali betapa mereka begitu respek terhadap nilai estetika yang dimiliki. Identitas musical *gamelan gong kebyar* adalah kompleksitas anyaman nada-nada yang disebut kotekan (*interlocking figuration*). Prinsip estetika jalinan (*on beat/polos*) dan (*off beat/sangsih*) seperti dalam *gamelan Bali* lainnya, tidak menjadi kendala bagi mahasiswa asing yang berasal dari beragam latar belakang profesi itu. Bahkan lebih dari itu, tingkat kesulitan yang dimiliki adalah tantangan yang ditekuni dengan bersemangat dan penuh rasa percaya diri. Melesatnya kiprah seniman yang menekuni *gamelan gong kebyar* dalam jagat seni pertunjukan Bali pada umumnya, tidak bisa dilepaskan dari keberhasilan lembaga pendidikan seni formal maupun non formal di Bali dalam melahirkan sumber insani seni kreatif yang hasil-hasil karyanya mampu diserap positif oleh masyarakat (Suharta 2013 : 2-3)

Dalam membuat sebuah karya komposisi karawitan, ide merupakan hal yang penting dalam sebuah pemikiran. Dapat dikatakan bahwa ide garapan ini muncul secara spontanitas karena belum pernah terfikirkan oleh penata sebelumnya. Ide untuk menginterpretasikan konsep garap ini ke dalam sebuah garapan tabuh merupakan ide yang muncul setelah tersimaknya fenomena alam tersebut, sebagai tanda yang dimaksud tersebut adalah munculnya Sang Surya di ufuk timur Dunia ini. Oleh penata, munculnya Sang Surya pun menjadi suatu inspirasi dalam sebuah garapan, dimana perjalanan Sang Waktu tidak pernah berhenti walau sekejap atau pun membalikkan arah putaran walau sesaat.

Penggunaan *barungan gong kebyar* dimatangkan pula dengan beberapa pertimbangan-pertimbangan seperti ide penata dalam garapan ini menggunakan unsur-unsur garap yang terdiri dari : Bagian 1, Bagian 2, Bagian 3, Bagian 4, Bagian 5. Untuk mewujudkan ide tersebut, penata difokuskan pada hal-hal sebagai berikut :

1. Mengembangkan teknik permainan, merangkai sebuah melodi sehingga terkesan musik yang dapat memaknai fenomena yang dijumpai.
2. Komposisi ini diharapkan dapat mencerminkan tema “suatu kegiatan yang berawal dari terbit hingga terbenamnya Sang Surya”. Hal ini diwujudkan melalui penonjolan-penonjolan *kekebyaran* serta terjadi dialog saling bersahutan diantara instrumen.
3. Mengolah unsur-unsur musikal dalam barungan *gamelan gong kebyar* sehingga mewarnai hiruk pikuknya sebuah kehidupan diatas putaran Sang Waktu.

Berdasarkan pembahasan diatas, untuk menghindari adanya penafsiran yang terlalu jauh maka dalam penggarapan ini konsep sangat penting dalam mewujudkan suatu karya komposisi musik, dan konsep ini pun perlu diperjelas. Untuk mewujudkan suatu komposisi musik/karawitan baru (kreasi) sebagai *transformasi* dari suasana pagi hari hingga sore hari. Untuk membatasi pembahasan tentang penggarapan karya seni yang berjudul “*Surya Kanda*” ini, maka beberapa permasalahan perlu dibatasi. Garapan ini pada dasarnya adalah sebuah garapan komposisi karawitan yang terinspirasi dari terbitnya matahari dari ufuk timur dan tenggelamnya di ufuk barat. Dengan perputaran waktu yang menetap dan sebuah kehidupan setiap individu yang ada di dunia ini, dimana memulai kegiatan rutinitasnya setelah terbitnya matahari kemudian berhentinya setelah matahari terbenam. Garapan karya ini diwujudkan dalam komposisi *tabuh* kreasi (*pepanggulan*) dan disajikan dengan media ungkap yaitu barungan *gamelan gong kebyar*. Adapun barungan *gamelan gong kebyar* yang dimaksud adalah : 1 (satu) *tungguh Trompong*, 1 (satu) pasang *Kendang lanang dan wadon*, 2 (dua) *tungguh Giying/Pengugal*, 4 (empat) *tungguh Gangsa*, 4 (empat) *tungguh Kantilan*, 2 (dua) *tungguh Penyacah*, 2 (dua) *Tungguh Jublag*, 2 (dua) *tungguh Jegogan*, 1 (satu) *tungguh Reyong*, 1 (satu) *tungguh Kempul*, 1 (satu) *tungguh Kemplici*, 2 (dua) *tungguh Gong*, 1 (satu) *tungguh Kajar*, 1 (satu) *tungguh Ceng-ceng kecek*, 7 (tujuh) buah *Suling* berukuran besar.

Garapan musik/karawitan *Surya Kanda* ini disusun berdasarkan komposisi atau struktur garapan yang terdiri dari lima bagian pokok yang disebut bagian I (pertama), bagian II (kedua) ,

bagian III (ketiga), bagian IV (keempat), bagian V (kelima). Adapun uraian masing-masing bagian dari garapan *Surya Kanda* tersebut sebagai berikut :

Bagian Pertama

Bagian ini merupakan bagian awal dari garapan komposisi *Surya Kanda* ini. Pada bagian ini menggambarkan suasana pagi hari ketika para insan terbangun dari tidurnya dan sebelum beranjak dari tempat beristirahat guna mempersiapkan diri di dalam melaksanakan kegiatan rutinitasnya masing-masing. Untuk mengungkapkan hal tersebut ke dalam komposisi musik, dimainkan instrumen *trompong*, *riong*, *kenyur*, *calung*, *jegogan* dengan pola pukulan *kekebyaran*/pemukulan secara bersamaan, serta disahuti instrumen *ugal*, *gangsa*, *kantilan*, dan *kendang* sebagai wujud *kekebyaran* pula. Setelah itu dilanjutkan dengan permainan dari instrumen *trompong* untuk menuntun permainan instrumen *riong* dan instrumen melodi (*kenyur*, *calung*, *jegogan*) untuk menghasilkan penafsiran suasana ketika telah terbangun dari tempat peristirahatan. Selanjutnya dimainkan instrumen *trompong* dan *suling* dalam wujud *gegineman* sebagai pemaknaan telah bangkit dan beranjak dari tempat beristirahat guna mempersiapkan diri. Disajikan permainan instrumen *suling* sebagai wujud penenangan diri sebelum mulai beraktivitas. Pada saat mengadakan persiapan-persiapan itu pula, oleh penata tersimaknya suatu fenomena alam pada pagi hari yaitu kicauan-kicauan burung dan binatang-binatang lain sehingga fenomena tersebut dimaknai dengan pemukulan instrumen *kantilan* dan dilanjutkan dengan instrumen *riong*, serta disambut oleh instrumen *gangsa* dan *kendang*. Terwujudnya rangkaian-rangkaian melodi setelah dimainkan instrumen tersebut menjadi sebuah penafsiran fenomena alam pada bagian ini.

Bagian Kedua

Selanjutnya di *transformasikan* suatu kegiatan persiapan-persiapan awal yang dilakukan pada pagi hari diwujudkan pola permainan (*gegenderan*) sebagai wujud mulainya persiapan-persiapan masing-masing individu. Pada bagian ini, suasana yang ingin diungkapkan adalah kesibukan masing-masing individu dalam mempersiapkan sarana dan segala sesuatunya di dalam melaksanakan kegiatan rutinitasnya masing-masing. Permainan yang disajikan di masing-masing instrumen memainkan motif-motif yang berbeda dengan tempo yang sedang yang diawali dengan motif *kekebyaran*. Sementara, instrumen *kenyur*, *calung* dan *jegogan* berperan sebagai melodi pokok, *gangsa* dan *kantilan* memainkan pola *kotekan*, serta *oncang-oncangan* yang mana permainan tersebut berpacu pada instrumen melodi (*kenyur*, *calung* dan *jegogan*). Permainan dalam instrumen tersebut dimainkan secara bersamaan sehingga terkesan suasana kesibukan masing-masing individu, di dalam mempersiapkan segala sesuatu keperluannya untuk melakukan kegiatan rutinitasnya masing-masing. *Gending* dalam *gegenderan* ini akan berputar tiga kali, dan akhir dari putaran *gending* ketiga tersebut akan muncul permainan instrumen *riong* sebagai wujud peralihan dari bagian kedua menuju ke bagian ketiga. Alasan memasukkan motif tersebut dalam bagian ini yaitu agar komposisi menuju ke bagian ketiga tidak terkesan putus.

Bagian Ketiga

Sesuai dengan ide dan konsep yang telah disebutkan, penggambaran pada bagian ini yaitu suasana dari kegiatan masing-masing individu menuju tempat melakukan rutinitasnya di dalam mengarungi sebuah kehidupan. Di dalam melakukan perjalanan menuju suatu tempat beraktivitas, berbagai macam fenomena yang dapat dijumpai dalam perjalanan tersebut. Pada bagian ini disajikan motif *gending bapang* sebagai *transformasi* dari hiruk pikuknya suatu perjalanan, oleh sebab itu pada bagian ini disajikan motif *bapang* tersebut. Disisi lain, pada bagian ini diwujudkan *gending bapangan* oleh penata ingin membuat sebuah kejutan-kejutan dalam garapan ini. Setelah *gending bapang*, terdapat *gending penyalit* sebagai perantara menuju pada bagian berikutnya (keempat).

Bagian Keempat

Untuk bagian keempat ini akan menggambarkan dari suasana pelaksanaan kegiatan masing-masing individu di dalam beraktivitas. Dalam melakukan suatu aktivitas tentunya membutuhkan suasana tenang agar dapat menghasilkan sesuatu yang baik. Berdasarkan hal tersebut, penata menggambarkan suasana aktivitas dengan menyajikan sebuah *gending* yang memiliki tempo agak lambat. Oleh karena itu, pada bagian ini disajikan motif-motif *gegendingan* yang bernuansa pelan. Teknik-teknik permainan pada bagian ini disajikan dengan permainan

norot dengan mengambil jenis-jenis permainan yang kebanyakan disajikan dalam *pengawak* pada tabuh-tabuh yang lain. Disisi lain, disajikannya jenis motif *gegendingan* tersebut, oleh penata menggambarkan tentang betapa fokusnya masing-masing individu dalam melaksanakan kegiatan rutinitasnya masing-masing

Bagian Kelima

Transformasi kegiatan rutinitas masing-masing individu pada bagian ini, ditafsirkan dengan sebuah *gending gegilak*. Teknik-teknik permainan yang dimainkan pada bagian ini menggunakan jenis-jenis permainan antara lain *aling-aling*, *norot* dan *oncang-oncangan*. Hal tersebut dimainkan untuk dapat menghasilkan suasana gemuruh sesuai dengan fenomena yang tersimak oleh penata sesuai melakukan rutinitas masing-masing. Gemuruh yang dimaksud adalah hiruk pikuknya suatu kegiatan masing-masing individu untuk kembali ketempatnya masing-masing sesuai melakukan kegiatan rutinitasnya masing-masing. Pada akhir dari bagian ini, terdapat sebuah *transisi/penyalit* untuk dapat disajikan sebuah gending yang bernuansa *sayup*, yang menggambarkan suasana sore hari menjelang malam hari tatkala masing-masing individu telah tiba di tempatnya masing-masing untuk berkumpul dan beristirahat guna mengembalikan segala kelelahannya untuk dapat beraktivitas kembali pada hari berikutnya. Pada bagian ini pula menjadi sebuah akhir dari penafsiran fenomena alam yang berawal dari terbitnya Sang Surya diufuk timur dan tenggelamnya diufuk barat.

Instrumentasi

Dalam garapan komposisi musik *Surya Kanda* ini menggunakan instrumen *barungan gamelan gong kebyar* sebagai media ungkap untuk menyajikan tafsiran-tafsiran sebuah fenomena alam. Adapun *barungan* instrumen tersebut yang dimaksud adalah:

Instrumen Trompong

Instrumen *Trompong* adalah suatu instrumen yang bentuknya memanjang. Instrumen ini mempunyai jumlah moncol/pencon sebanyak 10 (sepuluh) buah dengan susunan nada sebagai berikut : Ndong (1), nding (3), ndong (4), ndeng (5), ndung (7), ndang (1), nding (3), ndong (4), ndeng (5), ndung (7). Instrumen *Trompong* pada umumnya dimainkan dengan satu orang pemain dengan memakai (2) dua buah panggul yang dipegang oleh tangan kiri satu buah dan tangan kanan satu buah. Instrumen ini digunakan untuk menafsirkan suasana pada pagi hari sebelum terbitnya matahari, dengan pola permainan (*pengrangrang*).

Instrumen Giying/Pengugal

Instrumen *Giyng* adalah suatu instrumen yang mempunyai jumlah bilah 10 (sepuluh) dengan susunan nadanya sebagai berikut : ♪ ♫ ♬ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♧ ♨ ♩. Instrumen ini dipukul oleh satu orang dengan memakai *panggul* pada umumnya dipukul dengan tangan kanan sedangkan tangan kiri dipakai untuk menutupnya. Dalam *barungan gamelan* yang digunakan dalam garapan ini menggunakan 2 (dua) buah instrumen *Ugal/Giyng*. Instrumen ini berfungsi untuk memberikan aba-aba bilamana saatnya instrumen yang lain harus melakukan tekanan-tekanan permainan (*ngumbang ngisep*) dan melakukan suatu permainan (*kekebyaran*), serta menuntun instrumen lain pada permainan yang ditentukan.

Instrumen Gangsa

Instrumen *Gangsa* adalah instrumen yang memiliki jumlah bilah 10 (sepuluh) yaitu : ♪ ♫ ♬ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♧ ♨ ♩, dengan memiliki bentuk yang sama seperti instrumen *Giyng/Ugal*. Perbedaan instrumen ini antara lain memiliki ukuran yang lebih kecil jika dibandingkan dengan instrumen *Ugal/Giyng*. Perbedaan lain dari instrumen ini adalah perbedaan suara yang dihasilkan lebih tinggi jika dibandingkan dengan instrumen *Ugal/Giyng* serta beberapa teknik permainannya memiliki kecepatan yang lebih tinggi. Fungsi dari instrumen (*gangsa*) dalam garapan adalah melaksanakan perintah dari instrumen (*Giyng/Pengugal*) serta memainkan permainan yang telah ditentukan oleh penata.

Instrumen Kantilan

Instrumen *Kantilan* adalah sebuah instrumen yang memiliki bentuk sama serta jumlah bilah dan susunan nada yang sama persisnya dengan instrumen *Ugal* maupun instrumen (*Gangsa*). Perbedaan instrumen ini antarlain memiliki suara lebih kecil atau lebih tinggi daripada instrumen *Gangsa*. Teknik memainkan instrumen ini sama pula dengan teknik

memainkan instrumen *Gangsa*, hanya saja instrumen ini sesekali waktu dimainkan berbeda sesuai dengan suara/pemaknaan suasana yang diinginkan untuk mewujudkan suatu garapan yang sesuai dengan kehendak penata. Dalam garapan ini penafsiran yang dilakukan oleh instrumen ini adalah kicauan burung-burung pada pagi hari serta membantu instrumen lain menjadikan suasana yang ditafsirkan oleh instrumen lain.

Instrumen Penyacah

Instrumen *penyacah* adalah suatu instrumen yang mempunyai jumlah bilah 7 (tujuh) buah dengan susunan nadanya sebagai berikut : ♭ ♮ ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ . Besar kecil nadanya diambil dari nada instrumen *Gangsa*. Instrumen ini memiliki perbedaan ukuran dan cara memainkannya. Instrumen ini biasanya dimainkan dengan memainkan pokok-pokok *gending* atau lagu.

Instrumen Jublag

Instrumen *Jublag* adalah suatu instrumen yang mempunyai jumlah bilah 5 (lima) buah dengan susunan nada sebagai berikut : ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ . Mengenai besar kecil nadanya diambil dari nada instrumen *Giyang/Pengugal* yang diambil dari nada 3 (nding) pada oktaf nada yang kecil. Teknik memainkan atau membunyikan instrumen ini sama dengan instrumen yang lain yaitu dengan cara memukul dan menutup bilah yang telah dipukul, namun perbedaan memainkan yang dimainkan oleh instrumen ini adalah pemukulannya dilakukan lebih jarang daripada instrumen *penyacah*, *Kantilan*, dan *Giyang/Pengugal*. Pada intinya instrumen ini dimainkan untuk meneruskan atau memperkuat tekanan nada yang dibawakan oleh instrumen (*penyacah*).

Instrumen Jegogan

Instrumen (*Jegogan*) adalah instrumen yang berbilang dan bernada paling rendah dan memiliki ukuran bilah yang paling besar diantara instrumen-instrumen yang berbilang dalam barungan ini. Jumlah bilah yang terdapat dalam *tungguhan* instrumen ini sebanyak 5 (lima) bilah dengan susunan nada sebagai berikut : ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ . Teknik memainkan instrumen ini sama seperti instrumen yang lain yaitu dengan cara memukul, namun alat pemukulnya menggunakan alat yang agak lembut dan berbentuk bulat. Teknik pemukulan instrumen inipun biasanya dimainkan lebih jarang dari instrumen (*Jublag*) dan yang lainnya. Dapat dikatakan bahwa, permainan instrumen ini bertujuan memberikan tekanan-tekanan yang ditentukan dalam permainan instrumen (*jublag*) sehingga menghasilkan suara yang lebih keras dan jelas.

Instrumen reyong

Instrumen (*reyong*) adalah suatu instrumen yang bentuknya memanjang. Instrumen ini memiliki jumlah moncol/pencon sebanyak 12 (duabelas) buah dengan susunan nada sebagai berikut : ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ ♭ . Instrumen ini dimainkan oleh 4 (empat) orang dengan masing-masing orang memakai dua buah *panggul* atau alat pemukul yang dipegang oleh tangan kanan dan tangan kiri. Keempat pemain ini dinamakan *Penyorong*, *Pengenter*, *Penyelah*, dan *Pemetit*.

Instrumen Kendang

Instrumen (*Kendang*) adalah suatu alat yang sumber suaranya dari kulit sapi. Cara memainkan instrumen ini dengan cara dipangku atau digendong kemudian dipukul dengan alat pemukul atau dengan telapak tangan kiri dan kanan. Instrumen kendang juga tergolong alat musik (*membranofon*). Dalam garapan ini, instrumen (kendang) berfungsi sebagai *pemurba* irama dan memberikan tekanan-tekanan bilamana terjadi sebuah peralihan lagu. Selain itu instrumen ini pula memberikan komado dalam menyajikan penafsiran-penafsiran yang sesuai dengan ide dan tema garapan.

Instrumen Kajar

Instrumen (*Kajar*) adalah nama dari salah satu instrumen pencon/moncol yang mempunyai fungsi sebagai pembawa irama, serta terdapat satu buah pencon di bagian atasnya yang merupakan titik tempat memainkan alat ini dengan cara dipukul dengan sebuah alat pemukul yang berbentuk tongkat berukuran pendek yang dilapisi benang. Pada garapan ini, instrumen (*kajar*) digunakan sebagai tempo dalam sebuah permainan.

Instrumen Kempul

Instrumen (*Kempul*) adalah instrumen pencon yang mempunyai ukuran lebih besar dari instrumen (*Kajar*). Bentuk dan cara memainkan alat ini dengan cara memukul pencon tersebut

segingga menghasilkan suara glegar. Alat pemukul instrumen ini sama persisnya dengan alat pemukul instrumen (*Jegogan*), hanya saja ukuran pemukulnya lebih besar dan memiliki tangkai yang lebih pendek. Penempatan instrumen ini dalam barungan (*gamelan gong kebyar*) adalah digantung. Dalam garapan ini, instrumen (*kempul*) berfungsi melengkapi rasa indah yang dimainkan oleh instrumen (*gong*), serta memberikan tekanan-tekanan permainan sebelum di pukulnya instrumen (*gong*) sebagai instrumen *Finalis*.

Instrumen Gong

Instrumen (*Gong*) adalah instrumen yang memiliki pencon dan memiliki ukuran yang lebih besar dari instrumen (*Kempul*). Dari segi fungsinya instrumen ini berfungsi sebagai (*finalis*). Cara memainkan instrumen ini, serta alat pemukulnya sama persisnya dengan instrumen (*kempul*), hanya saja ukurannya yang lebih besar. Dalam satu barungan gamelan terdapat 2 (dua) buah instrumen (*gong*) yang memiliki ukuran serta suara yang berbeda (*lanang* dan *wadon*).

Instrumen Kempuli

Instrumen (*kempli*) adalah instrumen yang memiliki bentuk yang sama dengan instrumen (*kajar*), hanya saja alat pemukulnya yang berbeda sehingga menghasilkan suara yang berbeda pula. Dalam barungan (*gamelan gong kebyar*) instrumen inibiasanya ditempatkan berdekatan dengan instrumen (*kempul*), karena yang memainkan instrumen ini adalah pemain yang memainkan instrumen (*kempul*). Instrumen ini memberikan perantara antara pemukulan instrumen (*kempul*) sebelum akhirnya disahuti instrumen (*gong*).

Instrumen Ceng-ceng Kecek

Instrumen (*ceng-ceng kecek*) adalah instrumen yang bilahnya berbentuk piringan berukuran kecil. Instrumen ini memiliki alat pemukulnya sendiri yang sama bagian alat yang dipukul dan yang memukul, sehingga dapat menghasilkan suatu bunyi untuk menghiasi permainan pada barungan (*gamelan gong kebyar*). Instrumen ini dimainkan dengan dua buah alat pemukul dan dimainkan oleh satu orang.

Instrumen Suling

Instrumen (*suling*) adalah suatu alat yang terbuat dari bambu dengan memiliki lubang pada bagian depan dan atasnya sebagai sumber bunyinya. Instrumen ini dimainkan dengan cara ditiup serta meraba, menutup, dan membuka lubang tersebut sehingga menghasilkan suara yang berbeda-beda sesuai dengan kehendan yang memainkannya. Instrumen ini merupakan bagian dari barungan (*gamelan gong kebyar*). Dalam garapan ini, instrumen (*suling*) memberikan kejelasan-kejelasan tentang penafsiran sebuah suasana dan memberikan rasa indah serta merdunya sebuah alunan musik.

Proses penggarapan merupakan suatu langkah yang sangat menentukan dalam mewujudkan suatu karya seni. Beberapa hal penting yang harus dimiliki oleh seorang penata antara lain keterampilan, pengetahuan, wawasan seni dan daya kreativitas yang cukup disamping faktor penunjang baik *internal* maupun *eksternal*. Faktor internal adalah kesiapan mental maupun fisik seorang penata, sedangkan faktor eksternal adalah kesiapan pendukung dan sarana lainnya seperti tempat dan alat untuk menggarap. Dengan demikian apabila faktor tersebut terpenuhi secara baik maka akan dapat menghasilkan sebuah karya seni yang bermutu.

Dalam menggarap suatu karya seni sudah barang tentu harus melalui proses-proses yang merupakan tahapan-tahapan suatu proses penggarapan untuk mewujudkan garapan tersebut. Ada tiga tahapan yang dilaksanakan dalam proses penggarapan karya ini yakni tahap penjajagan (*eksplorasi*), tahap percobaan (*improvisasi*), dan tahap pembentrukan (*forming*). Ketiga tahapan tersebut digunakan sebagai acuan dalam penggarapan karya ini. Ketiga tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut :

1 Tahapan Penjajagan (*Eksplorasi*)

Tahap eksplorasi ini merupakan tahap awal dari proses karya seni. Tahapan ini diawali dengan pencarian ide dan gagasan-gagasan yang merupakan pedoman utama untuk mewujudkan suatu garapan. Upaya untuk mendapatkan ide garapan dilakukan melalui pengamatan-

pengamatan pada pagi hari, membaca buku, mendengarkan rekaman-rekaman *tetabuhan* dan mengadakan diskusi dengan beberapa orang yang mampu memberikan saran-saran serta mencari sumber-sumber berupa kaset yang berkaitan dengan fenomena yang ditemui. Pada tahapan ini penata mendapatkan suatu ide yang muncul setelah mengadakan pengamatan pada pagi hari sebelum matahari terbit, serta menikmati suasana yang begitu hening dan sejuk seraya mendengarkan kicauan burung-burung yang saling bersahut-sahutan, sehingga terciptalah sebuah gagasan untuk mengangkat fenomena tersebut ke dalam sebuah garapan.

Kegiatan berikutnya, penata mulai memikirkan tentang judul yang akan digunakan agar sesuai dengan apa yang telah di simak sebelumnya oleh penata. Upaya untuk mendapatkan sebuah judul yang sesuai dan tepat, penata melakukan konsultasi dengan salah seorang dosen karawitan yaitu I Wayan Suharta, SSKar, M.Si. Dalam konsultasi penata menyampaikan sebuah fenomena yang tersimak serta meminta pertimbangan-pertimbangan tentang judul yang cocok dengan temuan tersebut. Pada saat itu tercetus sebuah judul yaitu "*Surya Metu*", namun menurut penggarap judul tersebut kurang tepat, hal itu dikarenakan matahari tidaklah keluar atau muncul, jika hal ini diperbincangkan dalam susunan tata surya, maka bumilah yang mengelilingi matahari. Penjajagan kali ini telah membuahkan hasil namun masih perlu di pertimbangkan lagi, sehingga penata membuahkan sebuah judul garapan yaitu "*Surya Kanda*", karena dalam ide ini penata akan membahas tentang perputaran sang waktu. Selain itu penata mengadakan penjajagan tentang alat-alat yang akan digunakan untuk mewujudkan garapan, sehingga tercetuslah sebuah gagasan untuk menggunakan *gamelan gong kebyar* untuk mengungkap penafsiran-penafsiran yang ditemui penata. Tahapan ini mulai dilakukan pada bulan Maret 2017 dengan berbagai literatur yang berkaitan dengan garapan ini.

Tabel 1 Tahap Penjajagan (Eksplorasi)

Periode Waktu	Kegiatan yang dilakukan	Hasil
Minggu II Maret 2017	Berimajinasi dan memikirkan tentang ide garapan.	Menemukan sebuah inspirasi yaitu mengangkat sebuah fenomena alam ke dalam sebuah garapan.
Minggu III Maret 2017	Mencari landasan tentang ide berupa buku yang berkaitan dengan garapan di perpustakaan ISI Denpasar, serta mengadakan perbincangan-perbincangan bersama narasumber I Wayan Suharta, SSKar, M.Si.	Membuahkan hasil judul garapan yaitu <i>Surya Metu</i>
Minggu IV 27 Maret 2017	Melakukan perenungan kembali pada pagi hari guna untuk menemukan judul yang tepat untuk sebuah garapan	Sebuah judul dapat di pastikan yaitu <i>Surya Kanda</i>

Minggu III 17 April 2017	Melakukan penjajagan tentang alat yang akan digunakan untuk latihan serta tempat yang akan ditempati untuk latihan	Instrumen yang digunakan adalah Barungan <i>gamelan gong kebyar</i> yang berada di Studio Karawitan ISI Denpasar.
Minggu IV 26 April 2017	Mengadakan pendekatan-pendekatan kepada calon pendukung garapan	Mendapatkan calon pendukung garapan sebanyak 17 orang
Minggu I 2 Mei 2017	Mengadakan pertemuan dengan para pendukung garapan, memberikan pemahaman tentang konsep, tema dan judul garapan yang akan digarap, serta mengadakan kesepakatan untuk menentukan jadwal dan tempat latihan	Kegiatan pertemuan berjalan dengan baik serta dapat di pahami tentang tema dan judul garapan dan jadwal latihan telah ditentukan
Minggu II 8 Mei 2017	Kegiatan <i>Nuasen</i> serta latihan hari pertama dilaksanakan, serta memberikan posisi kepada para pemain sesuai dengan skil dan kemampuannya masing-masing	Penggarap memberikan pemahaman-pemahaman tentang pemaknaan sebuah fenomena dan memberikan beberapa jenis-jenis permainan yaitu garapan bagian 1
Minggu II 12 Mei 2017	Melakukan percobaan-percobaan dengan jumlah pendukung hanya 10 orang karena beberapa pendukung berhalangan untuk hadir	Pemaknaan suasana pagi hari telan dapat di selesaikan namun masih belum pasti dan jelas

Minggu II 15 Mei 2017	Mencari tambahan pendukung agar mencukupi jumlah yang sesuai dengan jumlah instrumen dalam barungan <i>gong kebyar</i>	Mendapat tambahan pendukung sehingga jumlah pendukung sudah lengkap
--------------------------	--	---

Pada tabel 1 adalah kegiatan percobaan (*Eksplorasi*), yang dijabarkan secara garis besar adalah sebuah pencarian dan penjajagan ide, menata konsep garap, penentuan instrumentasi, penentuan jumlah pendukung serta menentukan tempat latihan.

2 Tahap Percobaan (*Improvisasi*)

Proses sebuah kreativitas tidak hanya dicapai dengan penjajagan saja, walaupun proses penjajagan juga sangat menunjang dari kelancaran suatu proses membuat suatu garapa, untuk mewujudkan ide tersebut diperlukan langkah nyata. Tahapan selanjutnya adalah sebuah tahapan yang disebut dengan tahap percobaan (*Improvisasi*). Proses ini merupakan langkah nyata untuk mewujudkan sebuah karya. Langkah-langkah ini mulai dipikirkan setelah disusun motif-motif *gending* dalam wujud notasi. Sebelum menuangkan motif-motif *gending* tersebut maka diadakan pertemuan bersama para pendukung untuk menegaskan kesiapan mereka dalam mendukung garapan ini serta menentukan jadwal latihan. Adapun hasil kesepakatan di dalam pertemuan tersebut yakni disepakati jadwal latihan 3 (tiga) kali dalam satu minggu dengan mengambil hari selasa, hari rabu, dan hari kamis.

Mengawali latihan tentunya mencari hari baik guna kelancaran dan keselamatan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka mulai dicari hari baik (*dewasa ayu*), yang kemudian ditentukan pada hari senin, tanggal 1 Juni 2017 dilaksanakan persembahyangan bersama sebagai wujud mengawali suatu proses penggarapan karya seni ini (*nuasen*). Pada saat itu pula (Kamis 1 Juni 2017 jam 15.00 Wita) mulai diadakan penuangan motif-motif *gending* yang telah dinotasikan kepada para pendukung, setelah melakukan persembahyangan bersama atau *nuasen*.

2 Tabel Percobaan (*Improvisasi*)

Periode Waktu	Kegiatan Yang Dilakukan	Hasil
Minggu I 1 Juni 2017	Melakukan latihan dengan jumlah pendukung 4 orang karena hanya menggunakan 2 tungguh instrumen <i>gangsang</i> 1 tungguh instrumen <i>kajar</i> dan 1 tungguh instrumen <i>jublag</i> .	Menghasilkan jenis <i>kebyar kawitan</i> dan <i>gineman trompong</i> .
Minggu II 6 Juni 2017	Latihan dilanjutkan dengan jumlah pendukung yang sama yaitu 4 orang dan disertai penulisan notasi-notasi melodi pokok saja.	Membuat motif-motif <i>gegenderan</i> beserta penulisan notasinya.
Minggu II 7 Juni 2017	Melaksanakan latihan dengan jumlah pendukung 8 orang untuk menyelesaikan permainan <i>gegenderan</i> .	Permainan <i>gegenderan</i> dapat dikuasai secara keseluruhan.

8 Juni 2017	Latihan dengan jumlah pendukung 15 orang, percobaan kali ini menata sebuah transisi (<i>penyalit</i> tabuh)	Dapat menyelesaikan dari percobaan awal hingga masuk pada bagian berikutnya serta penulisan notasi.
Minggu III 13 Juni 2017	Melaksanakan percobaan dengan jumlah pendukung 4 orang untuk membuat pola <i>kekendangan</i> .	Pola kekendangan terselesaikan sesuai dengan jumlah <i>gending</i> yang telah dibentuk.
13 Juni 2013 14 Juni 2017	Melaksanakan latihan garapan dengan jumlah pendukung 16 orang untuk menyelesaikan bagian pertama dan bagian kedua	Bagian pertama dan bagian kedua terselesaikan dengan baik namun ada beberapa jenis permainan yang perlu di perbaiki.
15 Juni 2017	Latihan garapan dengan jumlah pendukung 12 orang untuk percobaan pada bagian ketiga	Bagian ketiga dapat diselesaikan dengan baik.
Minggu IV 20 Juni 2017	Melaksanakan latihan bagian keempat dengan jumlah pendukung 7 orang	Bagian keempat terselesaikan dengan baik namun beberapa permainan instrumen belum terselesaikan karena sedikitnya para pendukung yang hadir hal ini disebabkan kesibukan para pendukung dimasing-masing daerahnya
21 Juni 2017 22 Juni 2017	Latihan dilaksanakan dengan jumlah pendukung garapan yang hadir sebanyak 12 orang. Latihan kali ini dilaksanakan kembali untuk mengingat kembali materi-materi yang telah dipelajari.	Semua materi telah dapat diterima dengan baik namun masih dalam bentuk penggalan-penggalan.
29 Juni 2017	Diadakan latihan serta rapat guna membahas kelanjutan latihan garapan ini dengan para pendukung, serta membahas tempat latihan yang akan digunakan dalam proses latihan berikutnya dan penambahan jumlah pendukung.	Hasil latihan kali ini terselesaikan dengan baik dan hasil mufakat untuk melaksanakan latihan berikutnya telah ditentukan yaitu meminjam fasilitas kampus yang bertempat di studio karawitan

Pada tabel 3.2.1 adalah proses improvisasi secara garis besar menghasilkan garapan dalam bentuk penggalan-penggalan bagian garapan, yang akan diwujudkan dalam satu kesatuan garapan yang utuh dan sesuai dengan konsep, tema dan ide garapan.

3 Tahap Pembentukan (*Forming*)

Dalam tahap ini dilakukan proses yang mencakup aktivitas praktek langsung, dengan melibatkan keseluruhan dari para pendukung garapan ini. Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dan penggabungan dari hasil improvisasi dalam proses penggarapan sebuah karya untuk dapat diwujudkan sebuah karya seni tersebut. Pada tahap ini, semua rangkaian motif-motif permainan dan pola-pola *gegendingan* yang dikuasai oleh pendukung melalui latihan awal dalam wujud improvisasi ditata dan dirakit untuk dijadikan sebuah komposisi yang utuh. Pembentukan

ini tidak terlepas dari dinamika, tempo, intonasi, waktu atau lamanya gending, penjiwaan, teknik-teknik penyajian, serta yang lainnya. Kekompakan dan interaksi para pendukung juga sangat dibutuhkan untuk kelancaran garapan tersebut. Dalam tahap pembentukan ini, proses-proses yang dilaksanakan lebih menitik pada perwujudan sebuah karya. Tahapan ini menjadi hal yang sangat penting dalam sebuah wujud garapan, karena pada tahapan ini dilaksanakan pemilihan-pemilihan atau pertimbangan-pertimbangan untuk membedakan dan menselaraskan tempo, dinamika, agar dapat termaknai suatu fenomena atau sesuai dengan ide garapan yang dimaksud. Pembentukan demi pembentukan dilakukan pada tahapan ini agar dapat tersentuhnya roh atau jiwa dari sebuah garapan yang dibentuk. Mewujudkan suatu keharmonisan antara ide dan bentuk garapan sangat tergantung pada rasa estetis dan keinginan agar sesuai dengan konsep dan tema garapan. Terdapat aksent-aksent pada bagian tertentu yang ditonjolkan adalah sebuah identitas agar dapat menjadi sebuah komposisi karawitan yang berkualitas. Pengulangan-pengulangan kalimat lagu yang sama untuk memberikan ketegasan pemaknaan tentang wujud garapan tersebut. Untuk tersampainya suatu pesan dan kesan yang terkandung dalam garapan ini kepada penonton, hal ini sangat membutuhkan penjiwaan, kekompakan dan atraktif para pendukung garapan. Komposisi musik karawitan *Surya Kanda* ini merupakan sebuah hasil konsep garap musik (*kreasi pepanggulan*) yang masih bertitik tolak pada pola-pola karawitan Bali. Pola-pola tersebut dikembangkan baik dari struktur lagu, tehnik permainan, maupun motif-motif *gegendingnya* dengan pengolahan unsur-unsur musical seperti melodi, tempo, serta dinamika.

Sistem penyajian garapan ini disajikan pada hari dan tanggal yang telah ditentukan dari Fakultas Seni Pertunjukan Indonesia (ISI) Denpasar yakni tanggal 24-30 Juli 2017 yang bertempat di gedung Natya Mandala ISI Denpasar. Penyajian garapan *Surya Kanda* ini akan disajikan lewat media ungkap *barungan Gong Kebyar* tanpa penambahan alat-alat instrumen barungan lain. Instrumen tersebut digarap sebagai *transformasi* dari suasana pagi hari hingga menjelang malam hari.

Dalam penggarapan suatu karya seni komposisi musik/karawitan selain bentuk dari keutuhan garapan estetika dalam garapan tersebut sangat penting juga diperhatikan, karena estetika tersebut merupakan suatu keindahan baik itu dalam bentuk dinamika, bentuk struktur dan komposisi lagu. Untuk mendapatkan garapan *Surya Kanda* yang mudah dicerna, hal tersebut diatas akan dipakai dan dikembangkan baik itu dalam dinamika, bentuk struktur atau komposisi lagu serta dalam pengembangan tehnik-tehnik permainan guna mendapatkan rasa musical yang indah dan seimbang serta sesuai dengan ide dan konsep yang dimaksud.

Tabel 3 Tahap Pembentukan (Forming)

Periode Waktu	Kegiatan Yang Dilakukan	Hasil
Minggu I 4 Juli 2017	Dilaksanakan <i>nuasen</i> pada kali ini mengingat kehadiran para pendukung telah kompak. Sebelum proses penuangan <i>gending</i> diawali dengan menjelaskan secara terperinci kepada para pendukung bentuk karya yang akan digarap, sesuai dengan konsesp, tema, ide garapan dan judul garapan kepada para pendukung untuk dapat dimengerti maksud dan tujuan yang akan dicapai. Pada latihan ini dituangkan beberapa melodi pokok dan beberapa motif <i>ubit-ubitan</i> serta dijelaskan transformasi dari sebuah fenomena yang ditemui oleh penata. Setelah latihan pertama diadakan	Latihan kali ini berjalan dengan baik dan dapat terselesaikan pada bagian pertama garapan ini.

	maka kegiatan latihan pada jadwal berikutnya dihentikan untuk beberapa minggu, hal itu dikarenakan kesibukan masing-masing para pendukung mengingat pada bulan tersebut merupakan persiapan-persiapan kegiatan pembukaan Pesta Kesenian Bali karena para pendukung terlibat di dalam acara tersebut baik di daerah masing-masing, sekolah masing-masing dan kampus masing-masing	
Minggu I 2 Mei 2017	Latihan kali ini menuangkan motif-motif <i>kebyar riong, kenyer, calung, dan jegog</i> pertanda mulainya kesadaran insan yang telah terbangun dari tidurnya.	Bagian pertama sudah memiliki awalan dalam wujud <i>kekebyaran</i> .
Minggu I 5 Juli 2017	Penambahan materi pada bagian kedua yang menggambarkan suasana dipagi hari dengan memberikan teknik permainan lirih serta disahuti satu persatu mulai dari <i>suling, kantikan, riong, gangsa, kendang</i> , serta memberikan teknik-teknik permainan masing-masing instrumen tersebut.	Latihan kali ini dapat terselesaikan dengan baik namun beberapa pendukung berhalangan hadir.
Minggu I 6 Juli 2017	Penambahan materi lagi (masih pada bagian kedua) terjadi perubahan untuk menyesuaikan dengan ide garapan tersebut.	Latihan dapat berjalan dengan baik serta menuangkan materi pada para pendukung yang berhalangan hadir pada latihan sebelumnya.

Minggu II 11 Juli 2017	Latihan kali ini adalah pemantapan dari materi-materi sebelumnya yaitu dari <i>kekebyaran</i> , bagian pertama dan bagian kedua. Diadakan rekaman pada saat ini untuk dapat dilaporkan kepada dosen pembimbing untuk memohon bimbingannya.	Latihan kali ini terselesaikan dengan baik.
---------------------------	--	---

Minggu II 12 Juli 2017	Kegiatan latihan dilanjutkan kembali dengan penambahan materi pada bagian berikutnya yaitu bagian ketiga dan bagian keempat.	Bagian ketiga dan keempat dapat diselesaikan pada latihan kali ini.
13 Juli 2017	Memantapkan bagian ketiga dan keempat, serta melanjutkan pada bagian kelima.	Bagian ketiga dan keempat diselesaikan dengan baik namun terdapat sedikit hambatan dikarenakan beberapa pendukung tidak dapat hadir.
Minggu III 18 Juli 2017	Penggabungan seluruh materi-materi dari awal hingga akhir dilaksanakan pada saat ini dan memberikan tekanan-tekanan pada tabuh serta merapikan aksentruasi-aksetruasi yang terdapat dalam garapan ini sehingga dapat memaknai suatu fenomena yang dimaksud.	Secara garis besar penggabungan seluruh materi dapat diselesaikan dengan baik, namun perlu diadakan latihan lagi sehingga dapat lebih maksimal di dalam penyajiannya.
Minggu III 19 Juli 2017	Latihan kembali dilaksanakan guna merapikan dan menghafal segala bentuk-bentuk permainan yang terkandung dalam garapan ini dari awal hingga akhir permainan.	Terselesaikan dengan baik dan semangat merupakan suatu kebanggaan tersendiri dimasing-masing para penabuh dan penata.
20 Juli 2017	Pada hari ini terwujudlah sebuah garapan komposisi karawitan, yang telah disesuaikan dengan judul, tema, konsep dan ide garapan.	Pada simpulannya kegiatan kali ini terselesaikan dengan baik.
Minggu IV 25 Juli 2017	Saat ini diadakan bimbingan di Desa penata sendiri, hal ini untuk mewujudkan uji coba dan memberikan motivasi kepada para pendukung, serta memohon bimbingan sebelum akhirnya diadakan gladi kotor dan gladi bersih.	Kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan antusias para pendukung sangat baik dikarenakan mendapat motivasi dari dua orang dosen pembimbing dan dihadiri pula oleh dosen karawitan serta dihadiri kalangan masyarakat sekitar.
Minggu V 31 Juli 2017	Gladi kotor dan gladi bersih dilaksanakan saat ini sesuai dengan pembagian jadwal kegiatan yang telah ditentukan dari Fakultas Seni Pertunjukan.	Kegiatan gladi kotor dan bersih dapat berjalan sesuai dengan rencana.

Minggu II 10 Agustus 2017	Pagelaran karya seni komposisi karawitan dengan judul “Surya Kanda” disajikan saat ini yang bertempat di gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar.	Pementasan hasil karya komposisi karawitan ini berlangsung dengan baik.
---------------------------------	---	---

KESIMPULAN

Sebuah garapan musik yang berjudul *Surya Kanda* adalah sebuah garapan baru yang belum pernah tergarap sebelumnya dengan mengangkat sebuah tema rutinitas kehidupan mahluk hidup diatas putaran sang waktu”mulai terbitnya matahari di ufuk timur hingga terbenamnya di ufuk barat”. Garapan ini disajikan dalam bentuk *Tabuh Kreasi Pepanggulan* dengan menggunakan media ungkap barungan *gamelan Gong Kebyar*. Karya ini diajukan untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan garapan tugas akhir sebagai seorang mahasiswa guna meraih gelar Sarjana Strata Satu/S1, di Institut Seni Indonesia Denpasar, yang disajikan dalam gedung Natya Mandala pada hari Kamis, tanggal 14 Agustus 2017. Garapan *Surya Kanda* ini didukung oleh tiga puluh empat orang pemain (34). Garapan *Surya Kanda* ini merupakan sebuah *transformasi* dari sebuah fenomena alam yang diambil mulai terbitnya matahari hingga terbenamnya matahari. Garapan karya ini tidak menggunakan sistim penggarapan karya yang menggunakan pola *Tri Angga* yang terdapat pada garapan-garapan seperti *tabuh lelabatan* pada umumnya. Adapun pola yang digunakan dalam garapan ini yaitu bagian-bagian sehingga dalam garapan ini terdapat lima bagian garapan yang merupakan penafsiran-penafsiran sebuah suasana yang tersimak oleh penata guna untuk dimaknai kedalam sebuah media ungkap.

DAFTAR RUJUKAN

- Bandem, I Made. 1993. *Mudra*. Denpasar. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Barungan Gamelan Gong Kebyar. Denpasar. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Donder. I Ketut. 2005. *Esensi Bunyi*. Surabaya. Paramita Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Garwa. I Ketut. 2008. *Metode Penciptaan Seni Karawitan*. Denpasar.
- Mustika, SSKar., M.Si. Pande Gede. 1996. *Mengenal Jenis-Jenis Pukulan Dalam Barungan Gambelan Gong Kebyar*. Denpasar. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Suaharta., SSKar M.Si. 2013. *Penelitian Fundamental*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Supanggih. 1995. *Etnomusikologi*. Yogyakarta. Yayasan Bentang Budaya.
- Suweca SSKar., M.Si. I Wayan. 2008. *Pengetahuan Dasar Musik Iringan Tari*. Denpasar. Sekolah Tinggi Seni .
- Suweca SSKar., M.Si. I Wayan. *Buku Ajar Esteika Karawitan*.

