SABEH

I Made Agus Artha Wirantara, Pande Gede Mustika dan I Ketut Muryana
Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah Denpasar, Telp (0361) 227316, Fax (0361) 236100
E-mai : rektor@isi-dps.ac.id

ABSTRAK

Balaganjur merupakan salah satu gamelan Bali yang digolongkan ke dalam kelompok gamelan madya dan diperkirakan berkembang setelah abad ke sepuluh. Kata *Balaganjur* terbentuk dari penggabungan dua suku kata yaitu *Bala* dan *Ganjur*. *Bala* berarti prajurit, laskar, atau tentara. Sedangkan *Ganjur* yang berarti tombak yaitu sejenis senjata tajam dengan tangkai yang panjang. Bila kedua suku kata ini digabungkan, kata *Balaganjur* akan mempunyai arti sebagai sekelompok orang, pasukan atau tentara yang membawa tombak.Gamelan *Balaganjur* merupakan sebuah orkestra tradisional bali yang didominasi oleh alat-alat perkusi. Perubahan yang cukup mendasar dari gamelan *Balaganjur* belakangan ini adalah menyangkut fungsi, yang selama ini sebagai gamelan pengiring prosesi menjadi gamelan yang dipertunjukan secara mandiri. Para pemain mulai mengubah sikap tampil dengan menambahkan gerak-gerak tubuh atau menabuh sambil menari.

Dengan melihat perkembangan *Balaganjur* yang sekarang, penata merasa terdorong untuk membuat sebuah garapan *Balaganjur* yang berbeda dengan suasana baru, dan memadukan instrumen yang berbahan dari kerawang dengan instrumen yang berbahan dari bambu.

Dalam seni karawitan, sumber inspirasi untuk menciptakan sebuah karya seni sangatlah banyak, seperti fenomena alam Maka berpijak dari hal tersebut penata terinspirasi untuk membuat sebuah garapan *Balaganjur* dengan menggunakan tema fenomena alam yaitu hujan.

Hujan adalah peristiwa turunnya butir-butir air dari langit ke permukaan bumi. Hujan biasanya disertai dengan suara gemuruh, petir dan hembusan angin yang tidak menentu kadang muncul secara tiba-tiba, sama seperti turunnya hujan atau jatuhnya butir-butir air hujan yang tidak menentu seketika hujan itu bisa deras, gerimis dan berhenti secara tiba-tiba.

Dari suasana fenomena alam hujan, kemudian diungkapkan pada sebuah garapan *Balaganjur* dengan suasana baru yang terinspirasi dari pengalaman pribadi penata. Dengan menggunakan media ungkap gamelan *Balaganjur* yang dipadukan dengan instrumen *tek-tekan*. Dalam garapan ini penata membuat sebuah perpaduan warna suara dalam gamelan *Balaganjur* melalui instrumen yang berbahan dari kerawang dengan instrumen yang berbahan dari bambu, di mana dalam perpaduan ini menimbulkan warna suara yang berbeda. Hal tersebut melatar belakangi untuk membuat karya seni *Balaganjur* dengan mengambil judul *Sabeh*. Arti kata *Sabeh* dalam bahasa Indonesia adalah Hujan.

Dalam karya *Balaganjur* inovatif ini penata ingin memasukkan inovasi-inovasi dalam musikalitasnya namun tidak meninggalkan kesan musikal asli dari media ungkap yang digunakan. Karya yang penata buat terdiri dari tiga bagian. Pada bagian pertama penata ingin menggambarkan suasana detik-detik terjadinya hujan. Pada bagian kedua penata menggambarkan suasana hujan deras yang tidak menentu. Pada bagian ketiga penata menggambarkan suasana hujan yang mulai reda.

ABSTRACT

Balaganjur is one of the Balinese gamelan that is classified into the middle gamelan group and is estimated to develop after the tenth century. Balaganjur word formed from the merger of two syllables namely *Bala* and *Ganjur*. *Bala* means warrior, army, or soldier. While Ganjur

which means a spear is a kind of sharp weapon with a long stalk. When these two syllables are combined, the word Balaganjur will mean a group of people, troops or soldiers carrying spears. Balaganjur gamelan is a traditional Balinese orchestra dominated by percussion instruments. The fundamental change of the Balaganjur gamelan lately is the function, which has been a gamelan accompaniment of the procession into a gamelan that is shown independently. The players begin to change attitudes by adding gestures or beating while dancing.

Given the current Balaganjur development, the stylists feel compelled to create a Balaganjur cultivation that is different from the new atmosphere, and combines an instrument made from filigree with instruments made from bamboo.

In the art of karawitan, the source of inspiration to create a work of art is very much, like a natural phenomenon So from that the stylist is inspired to make a Balaganjur cultivation by using the theme of natural phenomenon that is rain.

Rain is the event of the drops of water from heaven to the surface of the earth. Rain is usually accompanied by thunderous sounds, lightning and wind gusts sometimes appear suddenly, just like the rain or fall of rain drops erratically rain that instant can be heavy, drizzle and stop suddenly.

From the atmosphere of the natural phenomenon of rain, then expressed on a Balaganjur claim with a new atmosphere that is inspired from the personal experience of the stylist. By using the media revealed Balaganjur gamelan combined with press-press instruments. In this cultivation stylists create a blend of sound colors in the Balaganjur gamelan through instruments made from filigree with instruments made of bamboo, which in this combination gives rise to different sound colors. It is background to create Balaganjur artwork by taking the title of Sabeh. The meaning of the word Sabeh in Indonesian is Rain.

In this innovative Balaganjur work stylists want to incorporate innovations in their musicality but leave no genuine musical impression from the revealed medium used. The work of the stylist consists of three parts. In the first part of the stylists want to describe the atmosphere of the seconds of the rain. In the second part stylist describes the atmosphere of heavy rain that is not stabilized. In the third part of the stylists describe the mood of rain that began to subside.

PENDAHULUAN

Pulau Bali merupakan pulau yang terkenal dengan beraneka ragam kebudayaan khususnya kesenian yang telah diwariskan secara turun-temurun. Secara garis besar, kesenian di Bali terbagi menjadi seni rupa dan pertunjukan. Seni rupa merupakan seni yang membentuk karya dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan, seperti seni patung dan seni lukis. Seni pertunjukan merupakan karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu yang disajikan sebagai pertunjukan di depan penonton, seperti seni tari, drama dan karawitan. Salah satu jenis seni pertunjukan yang tetap eksis dan berkembang hingga saat ini adalah seni karawitan. Seni karawitan merupakan seni tradisional yang berkembang di Indonesia, baik seni suara vokal maupun instrumental. Seni suara vokal di Bali lebih lazim disebut tembang. Istilah tembang merupakan seni suara yang diwujudkan melalui suara manusia atau suatu perwujudan rasa keindahan yang ada dalam diri manusia melalui suara vokal, sedangkan seni suara instrumental diwujudkan melalui alat-alat musik, seperti alat tiup, gesek dan pukul yang terdapat didalam berbagai jenis *barungan* gamelan Bali.

Dalam seni karawitan, sumber inspirasi untuk menciptakan sebuah karya seni sangatlah banyak, seperti fenomena alam adalah sumber inspirasi yang tidak pernah habis dalam ekspresi seni. Setidaknya berbagai karya seni diciptakan menggunakan fenomena alam seperti, angin yang kencang, petir, banjir, ini sebagai lukisan kejadian

fenomena alam. Maka berpijak dari hal tersebut penata terinspirasi untuk membuat sebuah garapan *Balaganjur* dengan menggunakan tema fenomena alam yaitu hujan.

Hujan adalah peristiwa turunnya butir-butir air dari langit ke permukaan bumi. Hujan biasanya disertai dengan suara gemuruh, petir dan hembusan angin yang tidak menentu kadang muncul secara tiba-tiba, sama seperti turunnya hujan atau jatuhnya butir-butir air hujan yang tidak menentu seketika hujan itu bisa deras, gerimis dan berhenti secara tiba-tiba.

Dari suasana fenomena alam hujan, kemudian diungkapkan pada sebuah garapan *Balaganjur* dengan suasana baru yang terinspirasi dari pengalaman pribadi penata. Dengan menggunakan media ungkap gamelan *Balaganjur* yang dipadukan dengan instrumen *tek-tekan*. Dalam garapan ini penata membuat sebuah perpaduan warna suara dalam gamelan *Balaganjur* melalui instrumen yang berbahan dari kerawang dengan instrumen yang berbahan dari bambu, di mana dalam perpaduan ini menimbulkan warna suara yang berbeda yang ditimbulkan dari kedua instrumen yang bahannya berbeda. Hal tersebut melatar belakangi untuk membuat karya seni *Balaganjur* dengan mengambil judul *Sabeh.*

Balaganjur merupakan salah satu gamelan Bali yang digolongkan ke dalam kelompok gamelan madya dan diperkirakan berkembang setelah abad ke-10. Kata *Balaganjur* terbentuk dari penggabungan dua suku kata yaitu *Bala* dan *Ganjur*. *Bala* berarti prajurit, laskar, atau tentara. Sedangkan *Ganjur* yang berarti tombak yaitu sejenis senjata tajam dengan tangkai yang panjang (Dinas Pendidikan Dasar Provinsi Dati I Bali, 1988: 98) Bila kedua suku kata ini digabungkan, kata *Balaganjur* akan mempunyai arti sebagai sekelompok orang, pasukan atau tentara yang membawa tombak.

Gamelan *Balaganjur* merupakan sebuah orkestra tradisional Bali yang didominasi oleh alat-alat perkusi. Ciri yang sangat menonjol untuk menentukan identitas *Balaganjur*, yaitu pada umumnya *Balaganjur* dimainkan sambil berjalan kaki yang biasanya berfungsi untuk mengiringi kegiatan-kegiatan yang sifatnya prosesi. Gamelan *Balaganjur* terbentuk dari berbagai jenis alat dengan warna suara yang beraneka ragam, namun semua jenis alat tersebut masih memiliki kesamaan dari cara memainkannya yaitu dengan cara dipukul.

Secara fisik *Balaganjur* didominasi oleh instrumen-instrumen yang berpencon, dan juga alat-alat yang menjadi kesatuan *barungan Balaganjur* yang dapat dikelompokkan menjadi kelompok instrumen pemegang melodi, kelompok instrumen pemberi ornamentasi, kelompok instrumen pemurba irama dan kelompok instrumen pengatur matra (Suharta, 2007: 58). Dalam gamelan *Balaganjur* bentuk instrumen-instrumen tersebut pada dasarnya sama, hanya saja terdapat perbedaan ukuran besar-kecil setiap bagian instrumen. yang termasuk dalam kelompok instrumen pemegang melodi yaitu instrumen *reyong* dan instrumen *ponggang*. Kelompok instrumen pemberi ornamentasi yaitu instrumen *ceng-ceng kopyak.* Kelompok instrumen pemurba irama yaitu instrumen *kendang*, dan kelompok instrumen pengatur matra yaitu instrumen *kajar, kempli, kempul, bende,* dan *gong*.

Perubahan yang cukup mendasar dari gamelan *Balaganjur* belakangan ini adalah menyangkut fungsi, yang selama ini sebagai gamelan pengiring prosesi menjadi gamelan yang dipertunjukkan secara mandiri. Gamelan *Balaganjur* yang biasanya mengiringi prosesi di mana ditempatkan di bagian paling belakang (sebagai penutup prosesi). Berbeda dengan perkembangan sekarang ketika gamelan *Balaganjur* mulai disajikan sebagai atraksi utama atau dipertontonkan serta dilombakan. Para pemain mulai mengubah sikap tampil dengan menambahkan gerak-gerak tubuh atau menabuh sambil

menari. Melihat adanya perubahan tersebut, *Balaganjur* saat ini merupakan media kreativitas untuk mengungkapkan rasa indah seorang seniman. Dengan dimulainya tradisi baru ini, lomba-lomba *Balaganjur* yang diselenggarakan dalam berbagai even di Bali telah berhasil membuat gamelan prosesi ini menjadi semakin populer di masyarakat terutama di kalangan generasi muda.

Dengan melihat perkembangan *Balaganjur* yang sekarang, penata merasa terdorong untuk membuat sebuah garapan *Balaganjur* yang berbeda dengan suasana baru, dan memadukan instrumen yang berbahan dari kerawang dengan instrumen yang berbahan dari bambu, di mana dalam perpaduan ini menimbulkan warna suara yang berbeda. Melalui karawitan *Sabeh* ini penata ingin semua masyarakat khususnya yang ada di Bali untuk menjaga alam ini dan melestarikan seni budaya Bali, khususnya seni karawitan *Balaganjur*. Dimana dari perkembangan yang sekarang ini, *Balaganjur* bisa dikembangkan lagi dengan inovasi-inovasi yang lebih baru sehingga menghasilkan kesan atau suasana yang berbeda dalam gamelan *Balaganjur*.

Ide garapan adalah hal yang paling awal dari suatu proses penciptaan bagi seorang penata. Ide garapan merupakan gagasan pikiran yang ingin disampaikan melalui karya yang dihasilkannya. Gagasan bisa berupa intuisi, imajinasi, interpretasi bahkan argumentasi dari sebuah proses berpikir pada tujuan tertentu pada sebuah karya. Berdasarkan pengalaman penata, untuk mendapatkan sebuah ide terkadang muncul dengan sendirinya atau secara tiba-tiba, namun terkadang juga harus mencarinya dengan beberapa aktivitas seperti membaca, menonton, mendengar, ataupun merenungi kembali pengalaman yang pernah dialami, dan lain sebagainya.

Garapan ini terinspirasi pada pengalaman pribadi penata yang kehujanan pada sore hari saat perjalanan pulang dari rumah teman yang berada di Desa Kerobokan dengan mengendarai sepeda motor. Di tengah-tengah perjalanan cuaca sudah terlihat mendung dan sesekali terdengar suara gemuruh yang disertai petir dari langit. Tidak lama kemudian jatuhlah butir-butir air dari langit, penata pun langsung memacu motor ke pinggir jalan untuk berteduh, tepatnya ke emperan toko yang kebetulan saat itu toko tersebut tutup. Anginpun berhembus dengan kencang dan hujan turun sangat deras yang disertai suara gemuruh dan petir. Penata pun hanya bisa menunggu sambil memandangi turunnya hujan tersebut. Kurang lebih setengah jam, kemudian hujan mulai mereda, namun suara gemuruh sesekali masih terdengar. Pada saat hujan masih gerimis tanda-tanda mau reda, penata melanjutkan perjalanan pulang ke rumah.

Berdasarkan pengalaman tersebut, penata terinspirasi untuk mentranspormasikan fenomena alam hujan ke dalam sebuah karya seni *Balaganjur*, dengan memadukan tiga instrumen *Tek-tekan* sebagai instrumen ritmis yang berfungsi sama seperti instrumen *ceng-ceng*. *Tek-tekan* merupakan suatu alat gamelan bentuknya sama dengan *kul-kul*, hanya bahannya dari bambu dan masing-masing instrumen tidak menggunakan nada tertentu seperti berlaras pelog atau selendro.

Dari ide tersebut, penata mengaplikasikannya menjadi sebuah karya seni *Balaganjur* inovatif yang berjudul *Sabeh*. Arti kata *Sabeh* dalam bahasa Indonesia adalah Hujan. Dalam garapan ini, *Sabeh* yang dimaksud adalah hujan yang merupakan fenomena alam yang berwujud cairan dan disertai suara gemuruh, petir dan hembusan angin, di mana penggabungan instrumen yang bahannya berbeda dijadikan sebagai satu kesatuan karya seni *Balaganjur* yang inovatif.

Dalam karya *Balaganjur* inovatif ini penata ingin memasukkan inovasi-inovasi dalam musikalitasnya namun tidak meninggalkan kesan musikal asli dari media ungkap

yang digunakan. Dalam mewujudkan karya ini penata menggambarkan suasana fenomena alam hujan yang disertai hembusan angin, petir dan suara gemuruh.

Karya yang penata buat terdiri dari tiga bagian. Pada bagian pertama penata ingin menggambarkan suasana detik-detik terjadinya hujan, dari suara gemuruh dan petir hingga hujan gerimis. Pada bagian kedua penata menggambarkan suasana hujan deras yang tidak menentu, dan suara gemuruh disertai hembusan angin. Pada bagian ketiga penata menggambarkan suasana hujan yang mulai reda. Ketiga bagian tersebut akan penata olah dengan menggunakan motif-motif yang berbeda dan dengan mengolah tempo sehingga sesuai dengan suasana fenomena alam hujan tersebut.

Proses Kreativitas

Proses kreativitas dalam menggarap sebuah komposisi karawitan, merupakan suatu langkah yang menentukan dan menjadi dasar dalam mewujudkan suatu bentuk karya seni. Dalam pelaksanaannya melalui suatu proses cukup panjang diperlukan kesungguhan, ketelitian, dan kecermatan sehingga akan tercipta menjadi sebuah karya yang berkualitas.

Kreativitas adalah kemampuan atau daya seseorang mencipta sesuatu yang baru yang dapat dilihat, didengar dan dinikmati oleh orang lain. (Garwa, 2009:25). Proses terciptanya sebuah karya adalah suatu hal yang tidak mudah, memerlukan waktu yang cukup serta kesanggupan dengan usaha maksimal dalam mewujudkan karya seni sesuai yang diharapkan.

Penciptaan dalam dunia seni karawitan sangat bebas sumbernya. Bila dikaitkan dalam kajian teks dan konteks sumbernya ada di mana saja, sangat luas dan tak terbatas. Kajian teks merupakan deretan kalimat, kata yang membentuk ujaran, dan Konteks merupakan aspek-aspek lingkungan fisik atau sosial yang kait mengait dengan ujaran. Walaupun kita ketahui secara definisi karawitan hanya sebatas musik tradisi Indonesia tetapi jika ditelusuri secara mendalam makna ini dapat memberikan imajinasi dan pemahaman untuk membangun sebuah karya cipta karawitan yang inovatif. Media ekspresi, ruang serta waktu yang ada dapat memberikan imajinasi dan juga interpretasi yang berkembang sehingga secara naluri dapat memberikan respon fisik maupun non-fisik untuk melakukan sesuatu. Bertitik tolak pada pandangan tersebut, maka dalam membangun suatu karya diperlukan pola tindak seperti apa yang dinamakan kreativitas.

Untuk mewujudkan karya seni *Balaganjur* inovatif ini, penata memakai pemikiran (Alma M. Hawkins, 1964:19) yang isinya tiga tahapan dalam melakukan proses penggarapan. Ketiga tahapan itu adalah : tahap penjajagan (Eksplorasi), tahap percobaan (Improvisasi), dan tahap pembentukan (*Forming*) yang diterjemahkan oleh (Y. Sumandyo Hadi). Berikut ini diuraikan secara singkat ketiga tahapan yang dipakai dalam proses penggarapan untuk mewujudkan garapan ini.

Tahapan penjajagan ini merupakan langkah awal di dalam melakukan proses penggarapan sebuah karya seni. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah pencarian ide atau bahan yang akan diangkat untuk dijadikan sebuah karya seni. Ide untuk menggarap sebuah karya seni *Balaganjur* inovatif itu tidaklah muncul begitu saja. Dalam rangka penemuan ide, selain mengadakan observasi dengan banyak menonton, menyimak, dan sering juga terlibat langsung dalam proses penggarapan komposisi *Balaganjur*, penata juga sering melakukan diskusi atau bertanya langsung kepada beberapa teman maupun beberapa seniman yang kompeten di bidang komposisi *Balaganjur*, sehingga penata

mendapatkan wawasan yang lebih luas tentang ide-ide yang layak diangkat menjadi karya seni karawitan *Balaganjur* inovatif.

Setelah penata mendapatkan ide, tahap eksplorasi ini dimulai sejak minggu pertama, Februari 2017. Sebagai langkah awal penata melakukan observasi terhadap media ungkap yang akan digunakan. Selanjutnya, penata melakukan diskusi dengan beberapa teman yang berkompeten dan sering menggarap *Balaganjur*, seperti I Putu Agus Hardika Surya, S.Sn. tentang ide dan konsep garapan yang akan penata angkat sebagai karya seni karawitan *Balaganjur* inovatif. Dari hasil diskusi tersebut penata memilih media ungkap yang akan penata gunakan dalam garapan. Pada hari Minggu, 12 Februari 2017 penata melakukan proses pembuatan alat yang akan dipakai dalam garapan. Penata juga melakukan pendataan para pendukung yang akan mendukung garapan ini. Serta minta ijin dan meminjam *gamelan* kepada *Kelian* Dinas, *Kelian* Adat dan *Kelian gong* banjar Semila Jati untuk dipakai latihan. Selanjutnya penata juga melakukan kegiatan mendengarkan beberapa kaset rekaman baik rekaman audio maupun rekaman visual yang dapat mendukung dalam garapan yang penata akan garap.

Tahap percobaan ini adalah tahapan kedua dalam proses penggarapan yang lebih banyak menyediakan kesempatan untuk melakukan percobaan mencari melodi-melodi dan warna suara dalam setiap instrumen yang dipakai untuk pembuatan bagian pertama, kedua dan ketiga dalam pembentukan *Balaganjur* inovatif, supaya garapan yang dibuat mau menggambarkan tentang konsep yang sudah dirancang oleh penata dan menuangkan melodi-melodi tersebut ke dalam notasi. Percobaan mula-mula penata lakukan dengan beberapa orang pendukung. Adapun tujuan dari percobaan tersebut, yaitu penata ingin mengetahui warna suara yang dihasilkan dari perpaduan instrumen yang berbahan dari kerawang dengan instrumen yang berbahan dari bambu. Serta penata memberi penjelasan kepada pendukung tentang konsep yang akan digarap. Serta menetapkan posisi pendukung pada masing-masing instrumen yang akan dimainkan.

Tahap pembentukan merupakan suatu proses yang di dalamnya terdapat kegiatan penuangan materi guna terwujudnya sebuah garapan ataupun karya seni. Pada tahapan ini mengarah pada bagaimana kita mulai menerapkan atau melaksanakan ide dan konsep yang telah disiapkan, dengan mengaplikasikan segala bentuk percobaan dan eksperimen yang telah dilakukan sebelumnya untuk dapat mewujudkan menjadi sebuah karya seni.

Kegitan ini penata lakukan pada hari Sabtu, 25 Maret 2017 dengan melakukan upacara *nuasen* yang merupakan budaya umat Hindu dalam memulai suatu kegiatan. Upacara *nuasen* bertujuan untuk memohon keselamatan dan kelancaran selama proses penggarapan karya seni ini. Kegiatan ini dilakukan di balai Banjar Semila Jati, Desa Pamecutan Kaja. Setelah upacara *nuasen* selesai penata memberikan sedikit gambaran tentang konsep garapan kepada pendukung garapan. Dalam garapan ini para pendukung adalah orang-orang yang memiliki keinginan untuk belajar dan memahami perkembangan kesenian khususnya komposisi *Balaganjur* inovatif, namun ada beberapa pendukung yang kemampuannya di bawah tingkat pemula. Dengan kesungguhan, semangat belajar yang besar dan keterampilan yang mereka miliki, ternyata mereka mampu memahami dan mengerti tentang konsep garapan ini walaupun terdapat sedikit kendala yang tak berarti dalam proses ini yang menyangkut masalah waktu latihan karena kesibukan yang dimiliki oleh pemain yang berbeda. Namun hal itu dapat diatasi dengan mengadakan kesepakatan tentang jadwal latihan. Setelah selesai mengadakan kesepakatan dan memaparkan sedikit gambaran tentang konsep garapan ini penata melakukan penuangan bagian pertama. Saat penuangan bagian pertama penata mengalami kendala karena ada beberapa pendukung

yang daya tangkapnya kurang baik. Sehingga penata harus mencari ide untuk mengatasi masalah tersebut. Latihan kali ini penata hanya dapat menuangkan setengah dari bagian pertama, karena terkendala waktu yang sudah terlalu malam, sehingga latihanpun di hentikan untuk hari ini.

PEMBAHASAN

Garapan *Sabeh* ini merupakan garapan *Balaganjur* yang inovatif, dilihat dari segi pengolahan struktur dan penggunaan alat-alat sebagai media ungkapnya. Melalui pengolahan unsur musikal seperti tempo, dinamika, melodi, dan ritme garapan ini diharapkan mampu menampilkan kesan yang lebih inovatif, dan juga dilakukan penataan dalam penyajiannya agar karya yang disajikan tidak hanya enak didengar, tapi juga membuat orang yang mendengarkan menjadi penasaran yang menimbulkan rasa ketertarikan untuk menikmati. Sehingga apa yang menjadi harapan dan tujuan dalam penciptaan karya seni, dapat tercapai dan tidak hanya bersifat formalitas dan sekedar pelengkap dalam memperoleh sesuatu.

Menurut Djelantik, 1990:26 terwujudnya sebuah garapan karya seni karawitan dikatagorikan mempunyai nilai seni yang tinggi apabila terkandung nilai etika, estetika, dan logika. Ketiga unsur tersebut merupakan hal yang penting sehingga dapat memberikan makna tersendiri bagi kalangan masyarakat pencinta seni. Hal tersebut tidak terlepas dari berbagai daya serta upaya yang dilakukan dalam proses berkreativitas, bahwa kreativitas tersebut sebagai sebuah kemampuan untuk menghasilkan sebuah karya seni yang bermutu dan bisa diterima oleh masyarakat. Karya bermutu adalah karya yang *original*, tidak tertebak dan berbeda dengan karya-karya sebelumnya.

Selain itu secara ilmu estetika, *unity* (keutuhan, kekompakan, kerapian), *Dominance* (penonjolan), dan *Balance* (keseimbangan) dapat dijadikan acuan dalam mewujudkan karya untuk memberikan bobot seni terhadap garapan yang berkualitas. Untuk mengetahui bentuk ataupun wujud garapan secara keseluruhan, akan diperlukan pemaparan mengenai bagian-bagian yang terdapat di dalamnya.

1. *Unity* (Keutuhan)

   Keutuhan yang dimaksud adalah karya yang indah dalam keseluruhannya sesuatu yang utuh, yang tidak ada cacatnya (Djelantik, 1990: 32). Hal ini berarti bahwa hubungan yang relevan (bermakna) antara bagian-bagian, tanpa adanya bagian yang sama sekali tidak berguna atau tidak ada hubungannya dengan bagian yang lain. Hubungan relevan ini merupakan hubungan bagian-bagian yang saling mengisi sehingga ada kekompakan antara bagian-bagian. Kaitannya dengan garapan ini adalah antara bagian satu dengan yang lain saling terkait baik dari suasana yang ingin digambarkan maupun dari segi motif dan teknik permainan sehingga menjadikan suatu karya seni *Balaganjur* inovatif yang utuh.
2. *Dominance* (Penonjolan)

   Penonjolan yang dimaksud, yaitu mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni ke suatu hal yang tertentu, yang dipandang lebih penting daripada hal-hal yang lain dalam karya seni itu (Djelantik, 1990: 41). Kaitannya dengan garapan ini terdapat penonjolan warna suara yang berbeda yang dihasilkan dari kedua instrumen yang berbahan dari bambu dan berbahan dari kerawang. Dalam

garapan ini penonjolan instrumen yang berbahan dari kerawang dan bambu terdapat dalam setiap bagian.

3. *Balance* (Keseimbangan)

   Keseimbangan adalah apa yang dirasakan seimbang biasanya "sama kuat" (Djelantik, 2004 : 46). Keseimbangan dalam karya seni paling mudah tercapai dengan simetri, yaitu merupakan ciri dari suatu kesatuan, di mana kesatuan itu dapat dibagi dengan suatu garis tengah menjadi dua bagian yang sama bentuk dan wujudnya. Kaitannya dalam garapan ini adalah dalam perpaduan unsur yang berbeda dapat menjadi seimbang dengan rasa kekuatannya dan juga keseimbangan dalam garapan ini dilakukan dengan memberikan proporsi panjang pendeknya penonjolan yang dilakukan oleh masing-masing instrumen baik berupa melodi, ritme, tempo, dan dinamika sehingga tidak ada kesan mengubur dari masing-masing unsur dalam garapan ini.

Istilah komposisi atau struktur secara umum merupakan susunan. Dalam kaitannya dengan karya ini adalah susunan elemen-elemen musikal menjadi sebuah lagu atau *gending*. Begitu juga dengan musikalitas garapan karya seni *Sabeh* ini, secara garis besar dibagi menjadi tiga bagian, yang disebut bagian pertama, kedua, dan ketiga di mana masing-masing bagian ini memiliki karakter yang berbeda sesuai dengan ungkapan suasana yang diinginkan dalam garapan ini. Adapun uraian dari masing-masing bagian tersebut adalah sebagai berikut :

Bagian Pertama

Bagian ini merupakan bagian awal dari garapan *Sabeh* yang menggambarkan detik-detik terjaninya hujan dari hembusan angin, suara gemuruh dan petir hingga hujan gerimis. Bagian ini dimulai dengan teknik kekebyaran yang diawali dengan instrumen *bende* kemudian diikuti semua instrumen secara bersamaan. Kemudian dilanjutkan dengan pola instrumen *reyong* tunggal dan diikuti semua instrumen. Kemudian dilanjutkan dengan motif pukulan *kendang cedugan*, namun semua instrumen selain *kendang* diam, dan diikuti semua instrumen secara bersamaan dengan motif kekebyaran. Setelah itu dilanjutkan dengan motif bersautan atau saling saut antara instrumen *kajar* dan *kempli* yang kemudian diikuti semua instrumen dengan tempo pelan, yang menggambarkan rintik-rintik hujan yang mulai turun. Kemudian dilanjutkan dengan tempo sedang yang menggambarkan hujan gerimis dengan motif saling bersautan antara instrumen yang berbahan dari kerawang dengan instrumen yang berbahan dari bambu, yang menimbulkan suasana atau kesan yang berbeda dari warna suara yang dihasilkan dari kedua instrumen yang berbeda, dengan tempo yang semakin meningkat dari sedang ketempo cepat.

Bagian Kedua

Pada bagian ini penata menggambarkan suasan hujan deras yang tidak menentu disertai suara gemuruh, petir dan hembusan angin. Penata menggambarkan suara gemuruh dengan instrumen *gong* dan suara petir, hembusan angin dengan instrumen *bende* yang dipukul dengan dua *panggul*. Pada bagian ini penata menggunakan tempo cepat dan sedang. Bagian ini penata tetap memainkan perbedaan warna suara dari instrumen yang berbahan dari kerawang dengan instrumen yang berbahan dari bambu, dengan saling bersautan dan bersamaan. Penata juga memasukkan motif pukulan *jagul* dalam permainan *kendang cedugan* serta motif pukulan saling bergantian pada instrumen

ceng-ceng dan instrumen *tek-tekan*. Pada bagian ini penata juga bermain tempo yang menggambarkan hujan yang tidak menentu, dari hujan deras, gerimis, berhenti secara tiba-tiba dan deras lagi.

Bagian Ketiga

Pada bagian ke tiga merupakan bagian terakhir dari garapan ini. bagian ini penata menggambarkan suasan hujan yang mulai mereda hingga hujan berhenti. Bagian ini penata memainkan instrumen secara bersamaan dengan bermain tempo yang sedang dan perlahan-lahan menjadi pelan hingga berhenti, yang diakhiri dengan satu persatu instrumen secara bergiliran, yang diawali dari berhentinya instrumen *bende* dan *kendang* kemudian dilanjutkan dengan instrumen *ceng-ceng, tek-tekan, ponggang, reyong, kempli, kajar, kempur* dan diakhiri dengan instrumen *gong* sebagai finalis.

Pemakaian simbol dalam karya karawitan ini bersumber dari *penganggening* aksara bali, yaitu *pengangge* aksara yang terdiri dari *pengangge* aksara 4 (*Tedong*) yang dibaca Dong, *pengangge* aksara 5 (*Taleng*) yang dibaca Deng, *pengangge* aksara 7 (*Suku*) yang dibaca Dung, dan *pengangge* aksara 1 (*Carik*) yang dibaca Dang. Peniruan bunyi disesuaikan dengan simbol yang digunakan seperti pada tabel.

Tabel 1
***Penganggening* Aksara Bali**

No	Simbol	Nama Aksara	Dibaca
1	4	*Tedong*	Dong
2	5	*Taleng*	Deng
3	7	*Suku*	Dung
4	1	*Carik*	Dang

Analisa Penyajian

Garapan karya seni *Sabeh* ini merupakan sajian musik instrumental. Dalam sebuah garapan komposisi, penyajian merupakan suatu hal yang sangat penting karena lewat sebuah penyajian dapat diketahui sejauh mana kesiapan seorang penata dalam menampilkan karyanya. Penyajian juga merupakan implementasi dari beberapa proses yang telah dilakukan penata, yaitu tiga tahapan dalam berkreativitas diantaranya, tahap penjajagan *(exploration),* tahap penuangan *(improvisation)* dan tahap pembentukan *(forming).* Dari ketiga tahap dalam berproses tersebut, tentunya penata telah melakukan banyak hal maupun koordinasi dengan banyak pihak, baik yang terlibat langsung maupun yang tidak terlibat langsung dalam proses ini, sehingga pada akhirnya nanti dapat ditampilkan sebuah garapan, seijin dan restu *Ida Sang Hyang Widhi Wasa*, dengan baik sesuai dengan harapan penata.

Instrumentasi dan Fungsinya

Berdasarkan konsep garapan ini, tentunya dalam pemakaian atau pemanfaatan media ungkap menggunakan instrumen yang sesuai dengan hasil observasi, penata lakukan

untuk mewujudkan karya seni *Balaganjur* inovatif ini. Pemakaian alat tersebut dimaksudkan untuk memberikan atau menawarkan suatu hal yang baru yang dapat ditimbulkan dari alat tersebut.
Fungsi dari masing-masing instrumen *Balaganjur* dalam garapan ini tidak jauh menyimpang dari fungsi sebelumnya (tradisi), hanya saja ada beberapa insrtumen yang dikembangkan fungsinya, tentunya disesuaikan dengan kebutuhan musikalitas untuk mendukung ide dari garapan ini.
Adapun jenis-jenis dan fungsi instrumen dalam garapan ini adalah sebagai berikut:

Kendang Cedugan

Kendang merupakan salah satu instrumen yang digolongkan ke dalam keluarga dari membranofon. Jenis *kendang* yang digunakan dalam *barungan* gamelan *Balaganjur* adalah sepasang *kendang cedugan lanang* dan *wadon*. *Kendang* ini dimainkan dengan mempergunakan alat pukul yang sering disebut *panggul kendang*. Fungsi *kendang* dalam gamelan *Balaganjur* adalah sebagai pemurba irama, dan tugas pemain *kendang* adalah sebagai pemimpin di dalam memberikan aba-aba atau komando kepada pemain lainnya. Teknik pukulan *kendang cedugan* yang dipakai dalam garapan ini adalah teknik *gegulet*, *gilak* dan *jagul* (jalinan pukulan pada bagian muka kanan antara *kendang lanang* dan *wadon*).

Reyong

Reyong adalah merupakan salah satu jenis instrumen *idiophone* yang juga digolongkan ke dalam keluarga berpencon. Fungsi *reyong* dalam sebuah penyajian repertoar *Balaganjur* adalah sebagai pemangku melodi. Teknik pukulan reong yaitu ;

Ngubit : pukulan yang mengisi ketukan yang kosong yaitu terjalin antara pukulan *polos* dan *sangsih.*
Norot : pukulan tangan kanan dan tangan kiri salah satu pemain dengan memukul sambil menutup atau *nekes* yang dilakukan secara bergantian.
Memanjing : memukul tepi *reyong* atau pukulan pada waktu membuat *angsel-angsel*.
Nerumpuk : memukul satu *pencon* atau satu nada dengan tangan kanan dan tangan kiri secara berurutan
-*Kekebyaran* memukul pencon secara bersamaan dengan volume keras sesuai melodi yang dimainkan.

Ceng-Ceng Kopyak

Ceng-ceng merupakan salah satu instrumen yang bahannya terbuat dari kerawang. *Ceng-ceng* yang dipergunakan dalam *barungan Balaganjur* adalah *ceng-ceng kopyak*. *Ceng-ceng kopyak* adalah *ceng-ceng* yang ukuran diameternya berkisar antara 21-25 cm. Cara memainkannya adalah dengan cara mebenturkan dengan pasangannya. Dalam gamelan *Balaganjur* umumnya menggunakan 6-10 pasang *ceng-ceng kopyak*. Fungsi *ceng-ceng kopyak* adalah untuk memperkaya ornamentasi ritme dalam sebuah repertoar *Balaganjur*. Dalam garapan ini hanya menggunakan tiga pasang *ceng-ceng kopyak*.

Tek-tekan

Tek-tekan merupakan instrumen yang berbahan dasar dari bambu dengan ukuran bambu kurang lebih 50-60 cm yang dimainkan dengan cara dipukul dengan panggul yang berbahan dari bambu. Fungsi *tek-tekan* dalam garapan ini sama seperti instrumen *ceng-ceng kopyak* yaitu sebagai instrumen ritmis yang memperkaya ornamentasi ritme dalam sebuah repertoar *Balaganjur*. Namun dalam garapan ini penata hanya menggunakan tiga alat *tek-tekan* dan dipukul dengan menggunakan dua *panggul* yang terbuat dari bambu. Teknik pukulan nya sama seperti *Ceng-ceng kopyak* dengan membuat sebuah jalinan ritme yang membentuk sebuah *kekilitan*.

Ponggang

Ponggang merupakan instrumen yang sama bentuknya dengan *reyong*. Dalam satu *tungguh reyong* gamelan Gong Kebyar atau gamelan Gong Gede, *ponggang* terdapat pada nada *dung* dan *dang* yang paling besar dari sederetan nada *reyong* tersebut. Namun khusus dalam prosesi *Balaganjur*, *ponggang* merupakan instrumen lepas yang mempergunakan alat pukul yang mirip dengan *panggul reyong* namun ukurannya lebih besar, dan dipukul secara bergantian mengikuti melodi *reyong*. Fungsi *ponggang* dalam *barungan* gamelan *balaganjur* adalah sebagai peniti lagu dan memberi tekanan-tekanan atau aksen-aksen melodi.

Kajar

Kajar merupakan salah satu jenis instrumen berpencon yang materialnya terbuat dari kerawang. Untuk memainkan instrumen ini caranya adalah dengan memukulnya pada bagian penconnya dan di bagian pinggir penconnya ditutup dengan cara telapak tangan ditempelkan pada bagian itu. Alat yang dipakai untuk memainkan *kajar* adalah *panggul kajar*, jenis *panggul* ini berbentuk seperti *panggul* reyong namun ukurannya lebih besar. Instrumen ini berfungsi sebagai pemegang matra atau tempo. Jenis pukulannya adalah *ngeremuncang rerames* seperti orang *mebat*.

Kempli

Kempli merupakan instrumen yang bentuknya sama seperti kajar. Instrumen *kempli* fungsinya sama seperti *kajar*, namun hitungan sekali pukulan kempli umumnya adalah dua kali pukulan *kajar*.

Gong

Gong merupakan salah satu jenis instrumen berpencon yang ukurannya paling besar dalam keluarga pencon. *Gong* bentuknya bulat dan materialnya ada yang terbuat dari besi dan ada juga yang terbuat dari kerawang. Di dalam *barungan Balaganjur* biasanya digunakan sepasang *gong* yang sering disebut *gong lanang* dan *gong wadon*. Fungsi *gong* dalam gamelan *Balaganjur* adalah sebagai tonika dan finalis dari suatu lagu yang dimainkan.

Kempul

Kempul merupakan instrumen yang berasal dari keluarga berpencon, bentuk instrumen ini menyerupai instrumen *gong* namun ukurannya lebih kecil dari pada *gong* yang berfungsi memberikan aksen pada hitungan tertentu.

Bebende

Bebende merupakan instrumen yang menyerupai *kempul* namun permukaan moncolnya masuk ke dalam sehingga terlihat rata dengan permukaanya. Dengan bentuk yang demikian suara yang dihasilkan berbeda dan memiliki ciri khas. Dalam garapan ini, penata menggunakan dua *panggul bende*. Fungsi *bende* dalam garapan ini sebagai pelengkap *Balaganjur* dan dalam garapan ini terdapat teknik pukulan tunggal.

Tempat Pementasan

Garapan komposisi *Sabeh* ini dipentaskan di gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar. Dengan panggung berbentuk *Prosenium*, yaitu tempat pementasan dimana penontonya hanya dapat menyaksikan dari arah depan saja karena garapan ini merupakan sajian musik instrumental, maka dalam penyajiannya, *setting* gamelannya diatur sedemikan rupa sehingga musik yang dihasilkan tidak hanya enak didengar tetapi juga menarik untuk dipertunjukan. Untuk latar panggung penata menggunakan latar kain yang berwarna hitam.

Adapun *setting* gamelan dari garapan komposisi *Sabeh* ini, penempatan dari masing-masing instrumen disesuaikan dengan *terap* yang dipergunakan, yaitu pada instrumen *ceng-ceng kopyak, tek-tekan, reyong, ponggang* dan *gong.* Sehinnga antara penabuh satu dengan yang lainya bisa terlihat dengan jelas.

Tata Kostum

Penyajian garapan *Balaganjur* inovatif ini dilihat dari penataan busana atau kostum menjadi bagian yang berperan dalam hal penampilan. Dalam penyajian garapan ini penata menggunakan kostum tradisi adat Bali. Kostum yang penata gunakan dalam garapan ini adalah *udeng* batik berisi hiasan *prada, sesaputan* di dada, *kamen* warna hitam dan selendang bercorak *prada* dikenakan di bahu. Sedangkan kostum yang di pakai penata perbedaannya terletak pada *sesaputan, udeng* dan *kamen* yang berwarna putih. Penata memilih kostum ini karena didasari oleh pemikiran bahwa penata ingin melestarikan tradisi adat Bali.

Tata Cahaya dan Sound *Sistem*

Dalam garapan *Balaganjur* inovatif *Sabeh* ini, penata tidak menggunakan efek pencahayaan atau *lighting* yang banyak. Disini penata hanya menggunakan lampu atau pencahayaan sedikit warna-warni pada bagian pertama, kedua dan *ending* atau akhir lagu supaya tidak lepas dari konsep dalam garapan ini. Begitu juga *sound sistem*, penata hanya menggunakan *sound* pada instrumen tertentu saja yang harus diangkat kualitas suaranya.

Kesimpulan

Berdasarkan diuraikan pada bab-bab di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut. Garapan *Balaganjur* inovatif yang berjudul *Sabeh* ini merupakan garapan

yang menggambarkan suasana fenomena alam hujan, dengan menggabungkan beberapa buah instrumen yang berbeda bahan yaitu berbahan dari bambu dan berbahan dari kerawang yang dapat menimbulkan warna suara yang berbeda, sehingga dapat menjadi suatu kesatuan karya seni *Balaganjur* yang inovatif. Dengan menggunakan media ungkap gamelan *Balaganjur* dan instrumen *tek-tekan.*

Garapan *Balaganjur* inovatif ini merupakan hasil sebuah pengembangan dari tradisi dengan cara-cara individual, melalui proses eksplorasi, impropisasi dan pembentukan yang menghasilkan karya seni yang inovatif. Struktur karya seni *Sabeh* ini terdiri dari tiga bagian pokok yaitu bagian pertama, bagian kedua dan bagian ketiga dengan beberapa peralihan yang menghubungkan bagian-bagian tersebut.

Dalam penggarapan komposisi yang inovatif dengan judul *Sabeh* ini terdapat berbagai variasi yang menimbulkan beraneka ragam suasana, sehingga perlu adanya batasan tertentu untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas terhadap karya karawitan ini. Pada bagian ini dikemukakan aspek-aspek yang digarap berdasarkan latar belakang dan ide garapan. Berikut ini dibahas ruang lingkup wujud garapan yang disajikan.

Garapan ini adalah garapan komposisi karawitan yang berangkat dari pola-pola tradisi yang dibagi menjadi tiga bagian, diolah dan diekspresikan ke dalam bentuk yang lebih inovatif dengan judul *Sabeh.* Dalam karya seni ini penata menggunakan gamelan *Balaganjur* yang dipadukan dengan tiga pasang instrumen *tek-tekan.* Garapan *Balaganjur* inovatif ini, didukung oleh 16 orang penabuh termasuk penata. Dengan durasi waktu 13:32 menit.

Saran

Dari pengalaman yang telah dialami didalam proses berkarya, penata ingin menyampaikan beberapa hal kepada pembaca khususnya calon-calon sarjana seni. Mewujudkan sebuah karya seni bukanlah merupakan hal yang mudah, oleh karena itu diperlukan kesiapan yang cukup matang, baik kesiapan mental, maupun yang lainnya.

Sebelum melangkah keproses penggarapan, sebaiknya terlebih dahulu mempersiapkan konsep atau ide jauh-jauh dari sebelumnya, karena semakin matang konsep atau ide maka semakin lancar kita dalam proses penggarapan karya seni nantinya. Penata berharap agar para seniman dan seniwati lebih tergugah hatinya untuk menciptakan karya-karya yang bersifat inovatif, dengan memperhatikan unsur, etika, dan estetika suatu karya seni di Bali. Konsep yang matang merupakan pijakan langkah awal yang baik di dalam melangkah pada proses suatu karya seni. Diharapkan agar para seniman-seniman muda yang akan lahir setelah ini akan semakin tergugah untuk menciptakan karya seni yang lebih baik, supaya nantinya dapat diterima oleh masyarakat luas.

DAFTAR SUMBER/REFERENSI

A. Sumber Pustaka

Agus Budi Setiawan, I Wayan. 2014. Skrip Karya Tugas Akhir "*Dwi Swara Tunggal*" Institut Seni Indonesia Denpasar.

Bandem, I Made. 1986. *Prakempa Sebuah Lontor Gamelan Bali.* Denpasar : Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.

——— , I Made. 1993. Ubit-ubitan Dalam MUDRA Jurnal Seni Budaya. Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI).

Djelantik, A. A. M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I estetika Instrumental.* Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.

Garwa, I Ketut. 2009. "Komposisi Karawitan IV".Denpasar : Institut Seni Indonesia Denpasar.

Hawkins, Alma M. 1964. *Creating Through Dance*. Diterjemahkan oleh Y, Sumandyo Hadi, "Mencipta Lewat Tari"

Kamus Kawi-Bali. 1988. Bali : Dinas Pendidikan Dasar Propinsi Dati I Bali.

Kamus Bali-Indonesia. 1991. Bali : Dinas Pendidikan Dasar Provinsi Dati I Bali.

Suharta, I Wayan. 2007. "Makna Balaganjur Dalam Aktivitas Sosial masyarakat Bali" dalam *Mudra Jurnal Seni Budaya*, Volume 20. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.

Sukerta, Pande Made. 2011. *Metode Penyusunan Karya Musik.* Surakarta: Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.

Windha, I Nyoman. 1985. *Aspek-aspek Penggarapan Karawitan Bali*. Denpasar ASTI

B. Diskografi

Andhika, Agus Ary. 2011. Karya Tugas Akhir Balaganjur *"Baladhika".* (Video Koleksi pribadi I Made Agus Artha Wirantara).

Agus Budi Setiawan, I Wayan. 2014. Karya Tugas Akhir "*Dwi Swara Tunggal*". (Video Koleksi pribadi I Made Agus Artha Wirantara).

Darya, I Wayan. 1997. Kreasi *Balaganjur* Se-Bali. Bali Record. (Kaset rekaman Koleksi pribadi I Made Agus Artha Wirantara).

Suandita, I Ketut. 2008. Kreasi *Balaganjur* Se-Bali. Bali Record. (VCD koleksi pribadi I Made Agus Artha Wirantara)

C. Informan

Nama : I Putu Agus Hardika Surya, S.Sn
TTL : Badung, 2 Mei 1990
Umur : 27 Tahun
Pendidikan : S-1 Institut Seni Indonesia Denpasar
Pekerjaan : Guru Kesenian TK Pradnyandari
Alamat : Jl. Raya Muding Kerobokan Badung

Nama : I Wayan Agus Budi Setiawan, S.Sn
TTL : Denpasar, 19 Agustus 1992
Umur : 25 Tahun
Pendidikan : S-1 Institut Seni Indonesia Denpasar
Pekerjaan : Pegawai Bank BRI
Alamat : Jl. Nusa Indah, Desa Sumerta Denpasar

Nama : I Wayan Griya, S.Sn
TTL : Badung, 31 Desember 1967
Umur : 49 Tahun
Pendidikan : S-1 Institut Seni Indonesia Denpasar
Pekerjaan : PNS Dinas Kebudayaan Badung
Alamat : Jl. Puspa Resti, Desa Penarungan Mengwi Badung

Sinopsis

SABEH

Penata
Nama : I Made Agus Artha Wirantara
NIM : 201002047
Program Studi : Seni Karawitan

Sabeh yang artinya hujan merupakan fenomena alam yang berwujud cairan atau butiran-butiran air yang jatuh dari langit ke bumi, yang kadang kala disertai dengan suara gemuruh, petir dan hembusan angin yang tidak menentu. Dari fenomena alam hujan tersebut penata mentranspormasikan kedalam sebuah garapan *balaganjur* inovatif. Dimana instrumen yang dipergunakan adalah berbahan dari kerawang dan bambu dijadikan satu kesatuan sehingga menghasilkan warna suara yang berbeda. Dalam garapan ini penata mengolah unsur melodi, tempo, dinamika, dan ritme sehingga terbentuk sebuah garapan *Balaganjur* inovatif tanpa menghilangkan unsur-unsur yang ada pada karawitan Bali. Pendukung karya *Sabeh* ini adalah Mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar dan Sekaa Gong Shanti Merdangga Br. Semila Jati.