

Abstrak

Karya komposisi Saluhening ini merupakan suatu karya yang dilatar belakangi oleh pengalaman empiris dari penata tentang perjalanan belajarnya dalam karawitan Bali. Media ungkap yang digunakan dalam garapan ini adalah gamelan *Gender Wayang* dan *Selonding* yang merupakan gamelan kuno. Konsep musikal garapan ini mengacu pada proses eksperimental dan pola-pola permainan dalam setiap bagian dibentuk secara sistematis. Penggarapan unsur musikal dalam garapan karawitan ini akan difokuskan kepada penggarapan ritme, melodi, tempo, warna suara, dinamika, serta penjiwaan pada setiap materi. Karya ini terdiri dari III bagian yakni bagian I memfokuskan kepada roh atau jiwa pada gamelan yang dipakai, selanjutnya pada bagian II berisikan tentang keharmonisan kedua gamelan yang dipakai, dan bagian III merupakan bagian akhir yang mengolah tentang sistem *ngumbang-ngisep* pada kedua gamelan sekaligus menegaskan tentang konsep Saluhening. Karya ini disajikan dalam bentuk konser karawitan dengan durasi kurang lebih 13 menit, yang dimainkan oleh 11 orang pemain.

Kata Kunci: Tradisi, Proses Kreativitas, Karya Kreatif.

Abstrack

Saluhening composition work is a work based on empirical experience from the stylist on the journey of learning in Balinese karawitan. The express media used in this work are the *Gender Wayang* and *Selonding* which are ancient gamelan. This musical concept refers to the experimental process and patterns of play in each section systematically formed. Cultivation of musical elements in thi karawitan work will be focused on cultivating rhythm, melody, tempo, sound color, dynamics, and inspiration on each material. This work consists of III parts, namely part I focuses on the spirit or soul in the gamelan used, then in part II contains the harmony of the two gamelan used, and part III is the final part of the process of contorting on the two gamelan as well as emphasizing the concept of Saluhening. This work is presented in the form of karawitan concerts with a duration of approximately 13 minutes, played by 11 players.

Key Words: Tradition, Process Of Creativity, Creative Work.

SALUHENING: Rawat Tradisi Cipta Inovasi

Oleh:

I WAYAN ARI WIDYANTARA
NIM. 20140214

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam berkesenian, lingkungan memiliki peranan yang sangat penting untuk membentuk suatu karakter, prilaku, dan cara berpikir seorang seniman. Demikian juga halnya dengan musik, lingkungan berperan sebagai 'ibu' dan mengajarkan kita bahasa musik yang kita bawa sampai dewasa" (Setiawan, 2016: 61). Dalam konteks ini penata ingin menyatakan bahwa lingkungan dimana tempat kita tumbuh akan sangat berpengaruh terhadap karya yang dihasilkan. Tradisi-tradisi yang diwarisi adalah 'ibu' yang selalu menuntun kita untuk melangkah dalam berkarya. Contohnya adalah jenis gamelan tua yaitu gamelan *Gender Wayang* dan *Selonding*. Kedua gamelan ini adalah 'ibu' di dalam proses penata belajar karawitan. Dari kedua gamelan inilah penata mengenal berbagai teknik yang menjadi karakteristik gamelan Bali.

Gamelan *Gender Wayang* dan *Selonding* ini memang mempunyai kesamaan dalam tehnik permainannya, namun kedua gamelan ini memiliki perbedaan roh yang sangat mencolok. Perbedaan roh ini sangat jelas terlihat bila dilihat dari segi bentuk, fisik, dan material bahannya. Perbedaan ini

sangat menarik bila dipadukan menjadi suatu kesatuan yang utuh dalam bermusik. Hal ini yang membuat penata berkeinginan memakai kedua gamelan kuno ini sebagai media dalam mewujudkan karya Karawitan.

Adapun tujuan dari penggarapan karya ini adalah:

1. Mentransformasikan ide penata menjadi sebuah karya komposisi karawitan eksperimental *Saluhening*.
2. Sebagai sarana untuk mengasah kemampuan penata dalam sebuah karya, khususnya seni karawitan Bali.
3. Untuk merealisasikan aspek-aspek musikalitas dan estetika karya komposisi karawitan eksperimental *Saluhening*.

Selain memiliki tujuan, karya ini juga diharapkan memberikan manfaat, yaitu:

1. Memberikan pengalaman baru sebagai jembatan untuk menciptakan sebuah karya eksperimental, khususnya menggunakan media gamelan kuno di Bali.

2. Dapat memberikan pandangan bahwa gamelan kuno di Bali juga dapat digarap dengan kemasan yang mengandung sebuah tawaran estetis baru.
3. Menambah pembendaharaan penciptaan bagi dunia pertunjukan Karawitan Bali pada khususnya dan di lingkungan Institut Seni Indonesia Denpasar, pada umumnya.

II. PEMBAHASAN

II.1 Gagasan Karya

Di dalam proses untuk mewujudkan ide menjadi karya, penata mencoba menggunakan pengalaman empiris. Pengalaman empiris yakni proses belajar bermain gamelan Gender Wayang dan Selonding, yang menjadikan ide untuk memakai kedua gamelan ini. Banyak hal yang bisa dipelajari dari kedua barungan gamelan yang tergolong ke dalam gamelan golongan kuno. Mengenai penjiwaan dalam memainkannya, begitu juga memperlihatkan roh dari kedua gamelan ini memang memerlukan pengalaman yang tidak sedikit untuk membuatnya menjadi hidup. Dari segi tehnik, kedua gamelan ini secara visual memiliki kesamaan yaitu menggunakan dua tangan, namun bila dicermati lebih dalam kedua gamelan ini sangatlah berbeda dalam tehnik permainannya, *tetekes*, dan bentuk *panggul* yang berbeda.

Secara prinsip, gagasan garapan ini adalah ingin mewujudkan suatu

karawitan instrumental yang didalamnya terkandung tentang pengolahan nada, ritme, melodi, tempo dan dinamika sebagai bahan garap karawitan. Jadi dalam garapan ini sangat memikirkan bagaimana tentang roh dari kedua gamelan tersebut, melalui pengalaman-pengalaman penata pada saat mempelajari gamelan ini. Pengolahan elemen musik yang akan dilakukan yaitu mengembangkan teknik permainan dari Gender Wayang dan Selonding, sehingga tercipta karya karawitan yang berjudul *Saluhening*.

Dalam konteks garapan ini pengertian *Saluhening* adalah pijakan yang mendasar sebagai tingkatan kehidupan seni pertunjukan khususnya dalam Seni Karawitan. Harapannya adalah memberi sentuhan baru terhadap gamelan Gender Wayang dan Selonding dengan cara menggabungkannya guna memberikan rangsangan baru terhadap karakteristik dari kedua gamelan ini. Dengan menggabungkan kedua gamelan ini, penata mencoba mengenali karakter Gender Wayang dan Selonding secara mendalam dari aspek pengembangan secara tehnik tanpa merubah karakteristik dari kedua gamelan tersebut.

Terkait dengan karya ini, penata akan mencoba gamelan Gender Wayang dan Selonding diposisikan dalam hubungannya seperti layaknya lapisan (*undag-undag*) dalam kedua karakteristik yang berbeda supaya melahirkan sesuatu yang baru. Ada beberapa ide tentang proses dengan cara mencoba digarap untuk

menterjemahkan komposisi yang seperti menggabungkan atau mempersatukan kedua sifat yang berbeda ini untuk menjadi suatu karya yang utuh dengan konsep lapisan atau *undag-undag*.

Dalam struktur rancang bangunan yang akan dipakai penata yaitu mewujudkan kesederhanaan dalam kekaryaannya ini. *Saluhening* berarti sebuah tingkatan/lapisan atau *berundag-undag* yang mempunyai arti suatu proses yang mengarah kepada suatu perjalanan untuk menuju keinginan yang ingin dicapai.

Dalam proses pembentukan untuk memberi ciri khasnya adalah menentukan *saih* yang akan dipakai. Pengertian *saih* adalah suatu sebutan untuk pengaturan nada dalam gamelan, atau disebut dengan istilah Jawa adalah *patet*. Sukerta mengatakan, *saih* dapat juga diartikan tangga nada, misalnya kata *saih* pada nama gamelan *Semar Pegulingan "saih" pitu*, berarti perangkat gamelan tersebut menggunakan 7 buah nada. Demikian juga gamelan *Semar Pegulingan Saih Lima* yang berarti gamelan tersebut menggunakan 5 buah nada (1998: 157).

Berhubungan dengan karya yang memiliki *saih* dan karakter yang berbeda, maka timbul ide penata untuk menggabungkan kedua gamelan ini menjadi suatu garapan musik. Maka dari itu penata memakai makna *berundag-undag*, hubungannya adalah untuk mempersatukan kedua karakter ini supaya mendapatkan karakter baru. Dalam penggabungan ini, diharapkan mendapatkan *saih* baru dari

penggabungan *saih* Gender Wayang dan *saih* Selonding melalui konsep yang *berundag-undag*.

Gamelan Selonding yang digunakan dalam komposisi ini merupakan gamelan Selonding stail/style Tenganan yang urutan bilahnya sudah mengalami pergeseran, terutama pada instrumen *Gong* dan *Kempulnya*. Perubahan susunan bilah/nada-nada pada instrumen *Gong* dan *Kempul* ini terjadi pada tahun 1993, dimana seorang seniman Bapak I Dewa Darmayasa S.SKar, membuat pergeseran urutan bilah terutama pada instrumen *Gong* dan *Kempul* dengan alasan untuk kebutuhan resonator. Selonding di Tenganan satu lubang resonatornya diisi dua buah nada yang berbeda, sehingga serapan lubang resonator tidak dapat menghasilkan suara yang maksimal, untuk mencapai suara yang maksimal, satu lubang resonator diisi dua buah nada yang sama. Sehingga terjadi pembaharuan pada gamelan Selonding stail/style Tenganan. Pembaharuan yang terjadi pada gamelan Selonding stail/style Tenganan ini dapat diterima oleh masyarakat (Astawa, 2007: 6-7). Hal ini dapat dibuktikan dengan semakin berkembangnya gamelan Selonding hingga menyebar ke beberapa daerah di Bali termasuk gamelan Selonding sanggar Ceraken's yang dipakai berolah kreativitas dalam komposisi *Saluhening*.

Dari fenomena ini muncul pemikiran untuk mewujudkan konsep "*Saluhening*" yang asal katanya yaitu dari Selonding. Dimana pengertian dari kata *Selonding* ini dipaparkan oleh P.J. Zoetmulder & S.O. Robson dalam

bukunya Kamus Jawa Kuno Indonesia terjemahan Darusuprta, kosa kata “Salunding” sama dengan kunci-kunci tergantung seperti gender. Atau disebut juga sebuah alat yang dapat ditabuh, sederetan lempeng-lempeng besi digantung diatas sebuah kotak kayu (Tusan, 2001: 15). Pernyataan inilah yang membuat penata memakai kata “*Saluhening*” sebagai konsep dasar dari garapan ini mulai dari pondasi, struktur, dan ornamentasi diposisikan sebagai *salu* atau tingkatan/lapisan atau *berundag-undag* untuk mencapai suatu puncak dalam keheningan yang penata tafsirkan kedalam satu nada yaitu nada *nding*.

Mengenai konsep musikalnya yaitu penggabungan antara dua gamelan yang berbeda merupakan salah satu upaya pelestarian kedua gamelan yang akan berkembang menurut perspektif para seniman tentang sebuah gamelan baru yang mereka pikirkan. Lewat pijakan ini diharapkan bisa membuat eksistensi gamelan Gender Wayang dan Selonding ini lebih kepada masa kejayaannya dulu, sekarang, dan yang akan datang melalui rohnya masing-masing. Semua ini akan dirancang menjadi suatu garapan baru yang memakai istilah karawitan eksperimental, adalah mencoba menggabungkan antara dua gamelan yang berbeda secara karakteristik.

II.2 Proses Kreativitas

Setiap karya yang merupakan hasil kreativitas, pasti memerlukan proses yang panjang untuk

mewujudkannya. Sangat mustahil bila karya itu tanpa proses, proses yang dimaksud dimulai dari tahap mendapat ide garapan hingga garapan itu terwujud. Dalam suatu kreativitas, proses adalah hal yang terpenting, yang nantinya akan sangat menentukan hasil akan terwujudnya sebuah karya seni. Jika seorang kreator seni ingin mewujudkan karya seni yang terbilang berbobot, maka dalam proses pembentukan itu harus mempersiapkan konsep yang jelas, serta menggunakan atau menyusun cara kerja yang sistematis dan terarah sebagai pijakannya dalam berkarya.

Pada umumnya, banyak teori dan metode yang telah dikemukakan oleh para ahli yang dapat dijadikan pijakan dalam berkekrativitas. Namun dalam konteks karya ini, penata mengutamakan metode kebebasan untuk melakukan proses kreativitas. Kebebasan tersebut akan memberikan rangsangan awal untuk proses kreatif yang dilakukannya. Kendati demikian, penata tetap juga menggunakan beberapametode yang sudah dijadikan landasan dalam berkekrativitas. Menurut Alma M. Hawkins, ada tiga tahapan proses kreatifitas meliputi: tahap penjajagan (eksplorasi); tahap percobaan (improvisasi); dan tahap pembentukan (*forming*), (Hawkins, 1990: 27-46). Demikian juga pada proses kreativitas dalam mewujudkan garapan ini, penata juga melakukan tahapan-tahapan tersebut sebagai langkah-langkah untuk mewujudkannya.

Tahap penjajagan merupakan tahap awal dalam sebuah proses karya

seni. Mulai dari tahap mencari-cari ide sampai membayangkan sesuatu yang akan digarap. Pada tahapan ini penata melakukan dua hal penting, yaitu mencari ide dan mematangkan ide, serta menyusun konsep yang nantinya akan diwujudkan sebuah bentuk garap.

Untuk langkah awal dalam tahap penjajagan, pertama-tama yang dilakukan penata adalah mencari ide. Dimana untuk merangsang munculnya ide, penata lebih sering mendengarkan rekaman audio ataupun menyaksikan pegelaran karya-karya Karawitan, khususnya Karawitan Bali, baik yang bersifat tradisi, kreasi inovatif, maupun karya kontemporer oleh komposer-komposer ternama di Bali, di Indonesia, maupun karya komposer Mancanegara. Seiring berjalannya waktu, bukannya ide yang ditemukan, melainkan sebuah kegelisahan yang dikarenakan dilema antara keinginan penata untuk menggarap sebuah sajian musik baru, namun potensi diri penata ada pada ranah musik tradisi. Kegelisahan ini terus berkejang dalam diri penata sehingga akhirnya penata menemukan keyakinan pada diri penata untuk menggabungkan keinginan penata mewujudkan karya baru dengan melihat potensi diri penata. Maka penata dapat memastikan ide dan konsep, yaitu sebuah perkembangan dari sebuah ranah musik tradisi menjadi karya baru yang tidak menghilangkan jiwa dari gamelan yang dipergunakan.

Tahap percobaan sangat penting untuk menampilkan suatu hal yang baru dalam karya Karawitan. Percobaan ini dapat dilalui melalui mencoba tentang bagaimana tehnik dari kedua gamelan ini, sampai dimana penata bisa

mengembangkan tehniknya supaya tidak terlalu lepas dengan jiwanya. Bukan hanya tehnik saja, melainkan banyak hal yang bisa digali dalam proses percobaan, seperti memadukan *saih* antara kedua gamelan ini. Selanjutnya, penata mencoba mencari suatu hal yang unik dari karakteristik kedua gamelan ini, yaitu Gender Wayang dan Selonding. Dalam proses pencarian penata menemukan suatu hal yang baru, yaitu mengenai *saih* pada kedua gamelan ini bila dipadukan menimbulkan *timbre* yang baru.

Mencoba dan terus mencoba, itulah yang dilakukan penata dalam mencari suatu yang baru dari penggabungan ini, dan alhasil penata menemukan beberapa “nada tumbuk” antara kedua gamelan ini. Pada kenyataannya banyak nada yang sinkrun antara gamelan Gender Wayang dengan Selonding yang dapat memberikan suatu sajian karya baru. Tetapi penata berharap tidak mengurangi atau menghilangkan jiwanya, karena apabila jiwa itu hilang maka kedua gamelan ini kehilangan identitasnya.

Tahap berikutnya adalah tahap pembentukan. Pada tahap ini, penata mulai melakukan penyusunan atau merangkai dari pola-pola yang sudah dibentuk pada tahap percobaan. Tahapan ini sangat penting dalam memilih, menimbang, dan membedakan pola-pola yang dirangkai, karena dalam pemilihan pola yang tepat akan memberikan suatu karya yang maksimal. Dalam suatu proses pembentukan, sangatlah harus ekstra konsentrasi. Dimana kalau tidak benar-benar di buat dengan sistematis maka

karya yang nantinya diharapkan, menjadi tidak sesuai harapan. Bagaimana penata menata pola demi pola untuk menjadi bagian demi bagian. Dalam proses ini sangat menentukan mengenai bobot garapan, mengolah pola yang disusun, serta mengimplementasikan maksud dari ide penata kedalam sebuah karya yang utuh.

Setelah bagian-bagian ini terbentuk secara utuh, selanjutnya penata melakukan *finishing* dengan memberikan aksent-aksent pada volume dan tempo. Hal ini bertujuan untuk memberikan *varian* pada grafik pertunjukan agar tidak datar dan menghindari kesan membosankan. Selanjutnya, penata juga memberikan penjiwaan pada setiap pola yang dimainkan, agar karakter pola-pola tersebut lebih hidup dan dari pola-pola yang dimainkan menjadi jelas penyampaiannya. Dimana dalam sebuah ending pastikan si pembuat lagi atau sang komposer menginginkan suatu kesan yang berkesan bagi *audiens*.

II.3 Wujud Garapan

Berdasarkan tentang hasil dari proses kreatif yang panjang melalui beberapa tahapannya, komposisi Karawitan Saluhening ini dapat terwujud menjadi sebuah karya musik instrumental. Terwujudnya sebuah karya Karawitan ini secara utuh merupakan jawaban dari tantangan yang muncul selama menjalani proses kreatif mulai dari mencari ide, mematangkan ide, perenungan konsep musikal, sampai pada penuangan

kepada pemain atau pendukung hingga terwujud sebagai sebuah komposisi Karawitan yang utuh dan sarat akan nilai estetis sehingga nantinya karya ini layak diwujudkan.

Garapan *Saluhening* berpijak pada ide-ide musikal yang terdapat pada gamelan Gender Wayang dan Selonding. Kecerdasan masa lampau yang terekam dalam setiap untaian nada dan ritme yang terkandung dalam gamelan Gender Wayang dan Selonding, menjadi dasar dalam penggarapan Saluhening. Yang mana konsep-konsep kebaruan diterapkan untuk meremajakan lagu yang dimainkan dalam kedua barungan gamelan ini. Dalam karya ini membuat suatu sajian baru untuk gamelan Gender Wayang dan Selonding dengan pola-pola yang ada dalam kedua gamelan ini sekalipun digolongkan ke dalam alat musik tradisi yang sifatnya klasik atau kuno, tapi dalam perkembangannya dia masih mampu untuk memainkan sesuatu yang bersifat pengembangan.

II.3.1 Instrumentasi

Pada garapan Saluhening, dua barungan gamelan dipergunakan secara utuh, tanpa ada penambahan atau pengurangan dalam instrumennya. Gamelan Gender Wayang terdiri dari empat buah *tungguh* yaitu dua *tungguh gangsa*, dan dua *tungguh kantikan*. Sedangkan pada instrumen *Selonding* yakni terdiri dari instrumen *Petuduh Peenem*, satu *tungguh Gangsa Menanga*, dua *tungguh Nyongnyongan* yaitu satu *tungguh Nyongnyong Ageng*, dan satu *tungguh Nyongnyong Alit*, dua

instrumen *Gong*, dua instrumen *Kempul*.

II.3.2 Analisis Struktur & Materi Garapan

Karya karawitan *Saluhening* ini terdiri dari 3 bagian yang masing-masing bagian diberi nama bagian satu, bagian dua, dan bagian tiga.

Bagian pertama atau bagian awal ini lebih banyak menggunakan teknik dan pola bawaan dari kedua gamelan yang dipakai. Maksudnya teknik dan pola memainkan lagu tradisi dari kedua jenis gamelan yang dipakai, misalnya *ngucek* pada gamelan Selonding, dan *pengrangrang* pada Gender Wayang. Dimana penonjolan ini digarap dari latar belakang yang pernah dialami oleh penata dari perjalanan belajar bermain gamelan Gender Wayang dan Selonding. Dari pola tradisi yang dimainkan, penata menyelipkan pola-pola pengembangan yang lahir dari pemahaman terhadap karakter dari kedua jenis gamelan yang dipakai. Baik itu pemahaman *saih* gamelan dan pola ritmenya.

Pada bagian kedua, penata membuat suatu komposisi yang memakai istilah *Frasering* (pengalimatan) yang berarti usaha untuk memperlihatkan struktur kalimat, yang dimana istilah ini dibagi menjadi dua yaitu; struktur makro pada akhir masing-masing anak kalimat/frase, dan struktur mikro pada akhir masing-masing motif. Pola ini dimainkan dengan komposisi yang berbeda pada pola A, yang akan membuat suatu dinamika pada transisinya dan akan

terdengar seperti tingkatan/*undag-undag* yang pada prinsipnya mempertegas konsep *Salu* yang menjadi konsep dari karya *Saluhening*.

Pada bagian ketiga, penata mengolah sistem *ngumbang-ngisep* yang ada pada gamelan Gender Wayang dan Selonding. Dimana pengolahan ini menemukan suatu *saih* baru dengan pengolahan *ngumbang-ngisep*. Setelah pola ini terdapat pola yang sekaligus menjadi lanjutan konsep karya ini yaitu hening. Penata tafsirkan konsep hening ini memuncak pada nada *nding* pada setiap instrumennya. Sama dengan yang disampaikan Bandem (1986: 95), bahwa pelog yang dibunyikan dengan selendro, maka nyanyiannya adalah *ding*, *nding* tepat mengenai tatabuhan, itu bunyinya *Simladprana*, yaitu patut pelog bercampur dengan selendro.

III. PENUTUP

III.1 Kesimpulan

Berbagai proses yang dilalui hingga terwujudnya karya komposisi *Saluhening* menjadi suatu karya karawitan yang utuh, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Karya komposisi *Saluhening* merupakan suatu karya yang dilatar belakangi oleh pengalaman empiris dari penata tentang perjalanan belajarnya dalam karawitan Bali, yang sifatnya pengembangan.
2. Konsep musikal garapan ini mengacu pada proses

eksperimental dan pola-pola permainan dalam setiap bagian dibentuk secara sistematis.

3. Karya ini terdiri dari III bagian yakni bagian I memfokuskan kepada roh atau jiwa pada gamelan yang dipakai, selanjutnya pada bagian II berisikan tentang keharmonisan kedua gamelan yang dipakai, dan bagian III merupakan bagian akhir yang mengolah tentang sistem *ngumbang-ngisep* pada kedua gamelan sekaligus menegaskan tentang konsep Saluhening.
4. Media ungkap yang digunakan dalam garapan ini adalah gamelan *Gender Wayang* dan *Selonding* yang merupakan gamelan kuno.
5. Penggarapan unsur musikal dalam garapan karawitan ini akan difokuskan kepada penggarapan ritme, melodi, tempo, warna suara, dinamika, serta penjiwaan pada setiap materi.
6. Karya ini disajikan dalam bentuk konser karawitan dengan durasi kurang lebih 13 menit, yang dimainkan oleh 11 orang pemain.

III.2 Saran-saran

Umumnya kesenian di Bali memiliki sifat yang dinamis. Itu berarti kesenian akan selalu berkembang dan berubah sesuai dengan peradaban estetika jamannya. Perkembangan dan perubahan itu akan dapat dilihat dari upaya seniman-seniman muda dalam

memberikan sentuhan pembaharuan disetiap karya-karya yang diciptakan. Hal inilah sesungguhnya yang harus dipahami dalam mengapresiasi perkembangan tersebut. Janganlah selalu memandang bahwa suatu bentuk pembaharuan yang dilakukan oleh seniman (terutama seniman yang agak idealis) adalah suatu upaya pengrusakan dari nilai-nilai seni yang telah ada. Jika kita memang benar-benar ingin menjadi seorang seniman yang kreatif, tentunya ada beberapa pertanyaan ini perlu dijawab yakni “kenapa terdahulu kita mampu membuat jamannya? Kenapa kita tidak bisa? Apa sebabnya? Apakah kehidupan ini hanya sebuah pewarisan saja? Dan bagaimana kita berbicara tentang kreativitas jika dalam langkah kita yang ada hanya pewarisan dari sesuatu yang telah ada? Selain itu, janganlah merasa takut untuk melakukan perubahan jika kita ingin membangun sesuatu yang baru!

Dalam suatu upaya untuk meningkatkan sikap kreatif, hendaknya para komposer-komposer muda terutama dari kalangan akademik harus banyak melakukan apresiasi terhadap karya-karyayang telah ada. Dengan demikian akan dapat memunculkan rangsangan baru terutama pada pengetahuan serta memiliki perbandingan untuk melahirkan ide-ide yang lebih kreatif dan original.

DAFTAR PUSTAKA

- Astawa, I Kadek. 2007. *KETA* (sebuah skrip karya seni program studi S-1). ISI Denpasar

- Bandem, I Made. 1986. *Prakempa sebuah lontar gamelan Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2003. *Mencipta Lewat Tari* (terjemahan buku *Creating Through Dance* karya Alma M. Hawkins). Yogyakarta: Manthili Yogyakarta.
- Setiawan, Erie. 2016. *The Composers Journey*. Yogyakarta: 6,5 Composers Collective.
- Tusan, Pande Wayan. 2001. *SELONDING Tinjauan Gamelan Bali Kuno Abad X-XIV*. Denpasar: DINAS KEBUDAYAAN PROPINSI DAERAH TINGKAT IBALI.