Three G

I Made Adi Sedana, I Ketut Garwa, Tri Haryanto

Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah Denpasar 80235/Fax : (0361) 236100
E-mail : madeadisedana@yahoo.co.id

Abstrak

Kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari lingkungannya. Di dalam lingkungan tersebut terdapat banyak aspek yang menimbulkan ide-ide kreatif sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni. Salah satu aspek yang menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan karya musik tentu tidak dapat terlepas dari lingkungan sekitar. Belakangan ini berapa ciptaan karya musik seniman-seniman di Bali terkadang ada saja yang terinspirsi dari karya sebelumnya yang sudah ada. Tidak saja terinspirasi dari ide-ide musikalnya saja, terkadang seniman masa kini juga mengambil spirit proses penciptaan dari karya musik seniman sebelumnya sebagai acuan dalam menggarap musik baru. Dari hal tersebut, harapan kedepannya supaya karya-karya musik yang dicipta oleh seniman memiliki identitas karakter yang mencerminkan komposernya.

Dari hal tersebut penata menciptakan karya dengan judul Three G yang memiliki arti tiga G. Dari judul tersebut Three G dapat dijabarkan menjadi Gema, Gaung, Gamelan yang dimana penata mencoba untuk menerapkan Hukum Pantulan Bunyi kedalam menciptakan karya musik baru. Pada hukum pantulan bunyi tersebut gema dan gaung sudah pasti memiliki penjelasan dan cara kerjanya masing-masing sehingga timbulah rangsangan dalam benak penata untuk mengaplikasikan cara kerja Gema dan Gaung tersebut ke dalam media gamelan yang digunakan dengan menggunakan teknik-teknik dan pola garap yang sudah penata rancang.

Kata Kunci : Three G

ABSTRACT

Human beings never get out from its environment. Inside the environment can make a new things like a creative idea for the inspiration of creation of art. One of the source inspiration by creating art of music can’t get out from the surroundings environment. Lately, some of the artist of art music in bali are inspired by the previous of art. Not only inspired by the musical ideas, sometimes today's artists also take the spirit of the creation process from the previous musical artists as a reference in working on new music.From this, hope in the future that art of music that created by artists have a character identity that reflects the composer.

From this the stylist of music created a work with the title Three G which means in indonesian “Three G. From the title Three G can be seperated into Gema, Gaung, Gamelan where the stylist tries to apply the Sound Reflection Law into creating new music.In the law of sound reflection, the echos certainly has an explanation and how it works each so that arises stimulation in the mind of the stylist to apply the workings of Gema and Gaung into gamelan media that are used by using techniques and patterns that have been designed .

The key words: THREE G

Pendahuluan

Dalam garapan ini penata menangkap sebuah ide dari fenomena yang terdapat pada lingkungan manusia, yaitu gema dan gaung. Pengamatan terhadap fenomena tersebut selanjutnya penata olah menjadi sebuah eksperimen tentang bagaimana cara kerja gema dan gaung sebagai sebuah musik. Dalam benak penata, hal tersebut bisa menjadi salah satu hal yang bisa mereinterpretasikan cara kerja sebuah hukum pantul untuk diimplementasikan ke dalam media yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana baru dari media ungkap yang digunakan dengan mengolah dan memanfaatkan luasnya wilayah nada gamelan serta elemen musikal lainnya, sehingga menimbulkan nuansa musikal yang baru.

Perwujudan karya ini merupakan reinterpretasi dari fenomena sekitar yang ditangkap oleh imajinasi penata lalu sebagaimana ide yang melatarbelakangi karya komposisi musik Three G ini, penata sepenuhnya bereksperimen dari pengalaman pribadinya selama berkecimpung dibidang seni karawitan. Dalam karya musik baru ini, penata mencoba mengolah pola-pola yang sederhana akan tetapi dikembangkan kembali agar memiliki kesan baru, bereksperimen dengan membuat formula yang diakumulasikan dalam cara kerja permainan oktaf dan wilayah nada pada masing-masing instrument guna menimbulkan nuansa baru dalam penggarapan musik gamelan Bali, serta mengadopsi motif-motif diluar pola garap gamelan Bali seperti *counterpoint* dan *canon* sehingga para *audience* bisa merasakan nuansa baru yang penata ingin sampaikan.

Menggarap sebuah karya musik, dipastikan memerlukan media ungkap sebagai wadah untuk merealisasikan inspirasi dari penata. Pada tahapan ini penata berpikir tentang media ungkap yang akan digunakan. Dalam karya musik ini

penata menggunakan media ungkap gamelan Semarandana. Gamelan Semarandana merupakan gamelan yang memiliki wilayah nada yang cukup luas, sehingga merangsang penata untuk mengeksplorasi semua nada-nada yang ada termasuk memadukan patet-patet yang bisa dimunculkan oleh barungan gamelan tersebut.

Sebuah karya musik baru agar bisa dikatakan baru maka dalam karya tersebut tentu harus memiliki aspek-aspek yang bisa mencerminkan bahwa karya tersebut tergolong karya baru. Oleh karena itu penata cukup mencoba mencari kemungkinan-kemungkinan apa yang bisa mewakili ide dari karya music Three G.

Struktur dari karya musik ini menggunakan tiga bagian sajian, setiap bagiannya memiliki kontruksi dari ide yang dimaksud. Ketika seorang seniman pencipta telah mengambil keputusan untuk mencipta atau berkemauan untuk menunaikan kehendak artistik, kehendak itu secara inheren diikuti oleh beberapa entitas ide yang secara simultan berada dalam kemampuan akal pikiran. Di dalamnya terdapat unsur-unsur struktural kehendak artistik berupa (1) bagaimana mencipta, (2) bagaimana wujud ciptaannya, dan (3) apa fungsi ciptaan yang akan hendak diproduksinya (Sunarto, 2013:56).

Pada hakikatnya pencipta disaat menciptakan bentuk-bentuk karya musik yang terpenting dalam benaknya sudah harus memiliki konsep yang matang. Konsep tersebut biasanya tersusun dari ide-ide yang dipengaruhi dari faktor lingkungan dan bisa juga faktor-faktor lainnya yang telah diformulasi dengan baik dalam benak penggarap dan siap untuk diterapkan dalam media yang diinginkan.

Dalam garapan musik baru ini tidak terlepas sepenuhnya dari teknik dasar tradisi, dalam penggarapannya penata menggunakan teknik *ubit-ubitan* yang telah berkembang. Namun tidak menutup kemungkinan untuk

memasukkan teknik diluar *ubit-ubitan* untuk menambah khasanah pola garap yang bervariatif. Hal ini sebagai reinterpretasi untuk menemukan pandangan baru dalam berkomposisi yang mengacu dari cara kerja Gema dan Gaung tersebut ke dalam media gamelan.

Proses Kreativitas

Tahapan ini merupakan langkah awal proses penggarapan karya seni. Dalam penggarapan karya musik Three G proses penjajakan tidak hanya dilakukan menjelang tahap pelaksaan pergelaran Tugas Akhir. Pada tahapan ini hal yang dilakaukan oleh penata adalah berpikir, berimajinasi secara kontemplasi guna mencari inspirasi untuk mempertegas ide yang dibuat oleh penata, dan selanjutnya penata bisa menyusun konsep sehingga bisa mengaplikasikan ide tersebut ke dalam bentuk karya.

Gambar 1 : proses latihan (tahap percobaan)
Dokumentasi : Adi Sedana 2018

Untuk menciptakan sebuan karya musik, hal paling dasar yang harus dilakukan adalah melakukan percobaan-percobaan atau improvisasi untuk menyeleksi hal-hal apa saja yang akan kita pergunakan dalam karya yang kita ciptakan. Pada tahap selanjutnya penata bereksperimen dengan mulai menganalisa kemungkinan warna suara apa saja yang bisa dihasilkan dari media ungkap, setelah itu membuat formulasi-formulasi, dan menemukan motif-motif atau pola-pola tertentu. Setelah motif-motif diperoleh akibat hasil dari formulasi tersebut, penata

mulai menulis pada lembaran kertas untuk dijadkan kalimat maupun bagian dari karya musik ini yang diperoleh dari hasil eksplorasi dan improvisasi tersebut. Hasil formulasi dari karya ini tercipta dari hasil pengamatan dari pengalaman-pengalaman penata selama berkecimpung menjadi pemain gamelan.

Dalam proses kali ini merupakan tahap pembentukan yang sangat penting dalam menentukan hasil karya musik. Proses yang dilakukan penata adalah menyatukan serta merampungkan bagian-bagian yang belum tersambung dengan baik dari masing-masing rangkaian motif atau bagian yang telah penata ciptakan melalui proses latihan sehingga terbentuk sebagai karya yang musik utuh untuk disajikan pada ujian akhir. Dalam hal ini penata menekankan pada ritme, tempo, penjiwaan serta teknik-teknik yang baik untuk mencapai hasil yang sempurna. Yang terpenting perlu dilakukannya proses forming yakni adanya ikatan/interaksi secara fisik dan juga dengan menyatukan persepsi atara penabuh lainnya untuk menyepakati hitungan yang sudah disepakati agar sama-sama menguasai jalannya tempo sehingga memperkecil terjadinya hal yang tidak diinginkan.

Wujud Garapan

Wujud garapan membicarakan tentang bentuk garapan secara menyeluruh, yang dimaksud kenyataan yang tampak di depan kita (berarti yang dapat dipersepsi denga mata atau telinga), juga kenyataan yang tidak tampak secara kongkrit di depan kita, melainkan secara abstrak kemudian wujud tersebut dapat dibayangkan (Djelantik, 1990: 17).

Gambar 2 : proses penyajian karya
Dokumentasi : Adi Sedana 2018

Setelah melalui proses kreativitas yang panjang dengan beberapa tahapan, karya musik Three G ini dapat terwujud seperti yang penata inginkan. Terwujudnya karya ini tidak terlepas dari banyaknya tantangan selama menjalani proses kreatif mulai dari pencarian ide, pengendapan ide, merenungkan konsep musikal, sampai pada penuangan materi pada musisi.

- *Unity* (Keutuhan)

Keindahan *unity* (keutuhan) pada garapan ini sangat diperhatikan oleh penata dikarekan segalanya menyangkut tentang bobot. Keutuhan pada garapan ini adalah hasil dari keterkaitan ide dan konsep dengan pola garap yang diaplikasikan, sehingga esensi dalam karya ini bisa ditangkap melalui komposisi yang dihasilkan. Selain itu, disetiap bagian pada karya ini memiliki bingkai musical berdasarkan formulasi yang telah panata rancang.

- *Dominance* (Penonjolan)

Penonjolan mempunyai maksud mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni sesuatu hal tertentu, yang dipandang lebih penting daripada hal-hal yang lain (Djelantik, 1999:47). Pada karya ini memiliki penonjolan-penonjolan yang dirancang oleh penata. Dengan memberikan porsi pada setiap instrumen dan pola-polanya penonjolan tersebut diterapkan penata sesuai kebutuhan penata.

- *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan merupakan kunci penting dalam berkehidupan social. Dalam karya Three G ini keseimbangan pada setiap

instrumennya dengan memainkan teknik pukulan yang memiliki porsi yang sudah ditentukan oleh penata.

- *Complexity (*Kerumitan)

Kerumitan dalam karya ini terdengar dari hasil kombinasi unsur-unsur musikalitas seperti nada, tempo, ritme dan harmoni yang dirancang secara tidak normative dalam lantunan musik pada gamelan Bali.

Simpulan

Berdasarkan apa yang telah penata paparkan di bab sebelumnya, konsep dan judul Three G dapat disimpulkan sebagai berikut. Karya dengan judul Three G merupakan sebuah proses pencarian jati diri penata dalam menciptakan sebuah karya musik baru. Pencapaian dalam proses mewujudkan karya ini tidak terlepas dari pemikiran secara logika, etika, dan estetika dalam penggarapannya kemudian diawali dengan beberapa proses-proses kreativitas yang diketahui memerlukan waktu yang lumayan lama, baik proses perwujudan karya maupun penulisan skrip karya.

Media ungkap yang digunakan dalam mewujudkan karya ini menggunakan gamelan Semarandana. Dari banyaknya wilayah nada yang dimiliki oleh media ini, penata ingin mencoba bereksperimen dengan kemungkinan-kemungkinan apa saja yang bisa diaplikasikan sesuai pengalaman penata selama berkecimpung saat bermain gamelan.garapan ini berdurasi kurang lebih 14 menit.

Garapan Three G ini tergolong komposisi musik baru yang merupakan sebuah karya yang cendrung menggali ide atau gagasan baru, kendatipun pada dasarnya materi tradisinya masih tampak jelas, namun materi tersebut diolah kembali sehingga bisa dijadikan peluang untuk mewujudkan nuansa baru dalam berkesenian.

DAFTAR PUSTAKA

Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Stikom Bali.

Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.

Danesi, Marcel. 2011. *Pesan, Tanda, Makna.* Yogyakarta : Jalasutra

Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI.

Hawkins, Alma M. 2003. Mencipta Lewat Tari. Yogyakarta : Manthili.

McDermott, Vincent. 2013. *Mebuat Musik Biasa Menjadi Luar Biasa.* Yogyakarta : Art Music Today

Rahmawati, Yeni. 2005. *Musik Sebagai Bentuk Budi Pekerti*. Yogyakarta: .Panduan.

Sunarto, Bambang. 2013. *Epistemologi Penciptaan Seni.*. Yogyakarta:.IDEA Press

DAFTAR INFORMAN

Nama : Sang Nyoman Arsa Wijaya, S.Sn.

Alamat : Angantaka

Umur : 39 tahun

Pekerjaan : Seniman Karawitan