

Gelar Gending
(Ruang Penyajian Gagasan Tekstual Dalam Komposisi Gamelan)

Oleh: I Wayan Diana Putra
Dosen Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan
FSP, ISI Denpasar
dianaputra@isi-dps.ac.id & analisamulnori@gmail.com

Abstrak

Gelar Gending adalah sebuah ruang pementasan karya komposisi gamelan beserta diskusi mengenai gagasan dan ide musikologi yang melatarbelakangi komposisi gamelan tersebut. Penyajian karya serta diskusi mengenai elemen-elemen musikologi yang membentuk komposisi gamelan merupakan inisiasi dari Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Seni Karawitan, Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar. Gelar Gending diselenggarakan perdana pada hari Minggu tanggal 15 November tahun 2020. Tulisan ini mendeskripsikan mengenai gagasan dan pencapaian dari even Gelar Gending. Deskripsi dalam tulisan ini mencangkup mengenai credo mencipta dan hasil karyanya terhadap gamelan. Credo mencipta dan hasil karya yang dipresentasikan untuk mewujudkan munculnya konsep tekstual dalam komposisi Gamelan.

Kata Kunci: Gelar Gending, Komposisi Gamelan, Konsep Tekstual

Abstract

Gelar Gending are an creative space to perform and share new compositions for gamelan within discussions and dialog about the musicologys concept and ideas behind their gamelan compositions. The concert and discussions of the new gamelan compotions that's was initiated by Karawitan Student Centers, Karawitan Departement, Faculty of Performing Arts, Institute of The Art of Denpasar (ISI Denpasar). The premeire event was held on November 15 2020. Contents on this article to explains about compositions contens by analitychal within audient perspectifs also collect data by composer ideas and arguments refer to their piece. The principils of creative ideas and tehcniq to composing gamelan piece as we call "tekstual conceps" will be a poin patron.

Key Note: Gelar Gending, Gamelan Compositons, Tekstual Conceps

Pendahuluan

Gelar Gending adalah sebuah ruang pementasan karya komposisi gamelan beserta diskusi mengenai gagasan dan ide musikologi yang melatarbelakangi komposisi gamelan tersebut. Penyajian karya serta diskusi mengenai elemen-elemen musikologi yang membentuk komposisi gamelan merupakan inisiasi dari Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Seni Karawitan, Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar. Inisiasi untuk menggelar *gending-gending* olahan baru dari gamelan beserta pengetahuan gagasannya didasari oleh keinginan untuk menggelorakan iklim kreativitas dalam lingkup mahasiswa Jurusan Seni Karawitan. Selain ingin menggelorakan kembali iklim kreativitas juga ingin memperbaharui aktualisasi mengenai penyajian karya komposisi gamelan dalam ranah gamelan sebagai subyek. Gamelan diposisikan sebagai subyek dalam artian gamelan dikupas dan diulas sesuai dengan aspek musikologinya. Aspek musikologi yang dimaksud ialah bagaimana karya komposisi gamelan itu terwujud dari ide mengolah arah melodi, ritme, pemilihan tempo, dinamika, warna suara dan struktur secara *an-sich*. Mencoba memutar arah dari pretensi kontekstual programatika serta fungsional non musikal. Kontekstual disimpan terlebih dahulu untuk memberikan spirit independensi “pendengaran” sebagai sarana Ilahhi untuk menanggapi peristiwa bunyi (salah satunya musik/gamelan) sebagai tendensi untuk menempatkan karya *gending* gamelan dalam porsi tekstual. Peristiwa bunyi ini dirayakan oleh HMJ Seni Karawitan untuk menemukan kaidah-kaidah baru hasil pemikiran kreatif mahasiswa berdasarkan intelegensia dan pengalaman musikologinya. Pemikiran kreatif yang merupakan luaran dari intelegensia serta pengalaman ingin dihadirkan, didiskusikan, disemaikan secara linear konkrit dengan wujud karya komposisi gamelannya. Luaran ini bertujuan untuk menghadirkan ruang-ruang sumber arah berpikir dalam mengembangkan khasanah komposisi gamelan ke depan.

Mengembangkan khasanah komposisi gamelan ke depan memerlukan sebuah pencarian dan penjelajahan baru. Pencarian dan penjelajahan untuk menemukan celah-celah yang luput dari jalur pencapaian sementara ini. Jalur-jalur pencapaian mengenai pengembangan gagasan karya komposisi gamelan telah banyak dilakukan dalam tembok institusi maupun di luar lingkup institusi. Pencapaian dalam tembok institusi merupakan hal yang telah melekat dalam diri internal dan senantiasa terus dikembangkan. Pencapaian internal selayaknya mesti selalu dideteksi pengembangannya. Pendeteksian pengembangannya hendaknya menggunakan “cermin” dan “cermin” itu adalah pencapaian yang juga beriringan terjadi di luar tembok institusi, maka perlu digunakan bahan pelecutek untuk memamanaskan kerja mesin internal untuk selalu bergerak maju. Pelecutek eksternal

yang dimaksud dalam konteks tulisan ini (Gelar Gending) ialah menghadirkan para alumni yang telah bergerak di luar tembok institusi setelah menamatkan dirinya untuk hadir kembali sebagai “cermin”. Melalui “cermin” ini komponen internal berdialektika dengan gerak eksternal sehingga sinergisitas untuk menguatkan sendi-sendi gerak internal dapat dicapai. Gerak internal yang dimaksud ialah kembali dalam rangka mewujudkan aktualisasi pengembangan khasanah komposisi gamelan berdasarkan atas arah, ide dan gagasan yang terukur berbasis pada aspek-aspek musikologis sebagai zat-zat nyata pembentuk musik/gamelan. Beberapa tendensi pencapaian tersebut diaktualisasikan oleh HMJ Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan (FSP), Institut Seni Indonesia Denpasar dengan menggelar pementasan beserta diskusi karya dengan tajuk “Gelar Gending”. Tendensi dari HMJ Seni Karawitan, FSP, ISI Denpasar dalam cermatan penulis dalam menyelenggarakan acara ini teringat dengan spirit yang dikumandangkan oleh Alm. I Wayan Sadra ketika beliau merintis forum Bukan Musik Biasa (BMB) di Surakarta. Sadra memulai BMB dengan ikhtiar untuk mengembalikan ruang gerak yang lebih luas dan mendesak agar energi-energi kreatif segera mendapat salurannya (Gombloh, 2014:6). Spirit Sadra dalam menggagas BMB juga penulis lihat dalam geliat HMJ Seni Karawitan merancang acara Gelar Gending. Jika BMB lewat Sadra ingin “mengembalikan” namun HMJ Seni Karawitan ingin “menghadirkan” Gelar Gending. Menghadirkan acara Gelar Gending untuk menggeliatkan energi-energi kreatif mahasiswa Seni Karawitan khususnya untuk menampilkan karya gendingnya berdasar dari gagasan dan idenya yang didapat dari bangku kuliah atau berproses di luar konteks pendidikan lembaga.

Tendensi lain yang ingin dicapai oleh anak-anak HMJ Seni Karawitan, FSP, ISI Denpasar selain memberikan ruang diskusi karya juga ingin mengantarkan pada posisi apresiasi musik (gamelan/gending). Apresiasi musik (gamelan.gending) dapat didefinisikan sebagai dicapainya kemampuan untuk mendengarkan musik (gamelan/gending) dengan penuh pengertian (Miller, 2017:3). Kemampuan untuk mendengar karya *gending* dari para komposer dengan penuh pengertian ialah sebuah gerakan mengedukasi apresiator. Apresiator diberikan ruang-ruang pemahaman mengenai gagasan, ide, teknik dan metode komposer dalam penciptaan *gendingnya*. Selain mengarahkan pada aspek pengertian, perhatian terhadap karya *gending* mutlak adanya. Maka istilah perhatian sendiri harus diartikan: kita terkena dengan sesuatu, kita menantikan kelanjutannya, kita mencarikan sesuatu. Sampai proses ini kita tidak hanya berhenti pada persoalan “mengerti-tidak mengerti”, melainkan tema kita adalah proses persepsi sendiri dalam apresiasi musik (Mark, 2001:207). Terkena sesuatu serta menantikan kelanjutan dari karya-karya yang ditampilkan menggiring untuk melepaskan

belunggu ““mengerti-tidak mengerti” atas karya *gending* yang ditampilkan dalam bentuk sesi diskusi mengenai proses penciptaanya. Penciptaan *gendingnya* dibuka dalam bentuk menampung respon-respon kreatif yang dapat memberikan diskursus-diskursus baru dalam ranah penciptaan karya *gending* gamelan ke depan. Diskursus-diskursus yang berkenaan dengan isu-isu musikologis sebagai “pupuk penyubur” dari bersemainya karya-karya *gending* gamelan selanjutnya.

Komposisi Gamelan Dalam Intelegensia Pengkarya

Komposisi gamelan merupakan hasil pengolahan bunyi serta elemen musikal seperti tempo, melodi, dinamika, warna suara dan struktur berdasarkan intelegensi pengkarya. Intelegensia atau intelegensi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya reaksi atau penyesuaian yang cepat dan tepat, baik secara fisik maupun mental, terhadap pengalaman baru, membuat pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siap untuk dipakai apabila dihadapkan pada fakta atau kondisi baru. Intelegensia/intelegensi juga dimaknai sebagai kecerdasan. Intelegensi pengkarya yang dimaksud ialah kecerdasanya dalam mengolah elemen musikal tersebut dipadukan dengan aspek-aspek rangsangan serta gagasan konseptual. Rangsangan yang melahirkan gagasan konseptual merupakan muara dari intelegensia/kecerdasan pengkarya. Intelegensia/kecerdasan pengkarya ditentukan oleh pengalaman serta pembelajaran yang ditempuh serta dilakukan dalam konteks komposisi gamelan. Komposisi gamelan dengan intelegensia pengkarya dalam acara Gelar Gending diposisikan pada klausul sebab akibat.

Klausul sebab akibat dari komposisi gamelan dengan intelegensia pengkarya menjadi fokus capaian. Fokus capaian dalam acara Gelar Gending ialah tidak semata untuk mempresentasikan sublimasi gagasan berupa karya *gending*, juga memberikan ruang untuk menjelaskan proses sublimasi gagasan menjadi karya *gending*. Penjelasan proses sublimasi gagasan menjadi karya secara otomatis dapat menunjukkan intelegensia pengkarya yang kemudian dapat dijadikan rujukan penciptaan karya *gending* selanjutnya. Rujukan penciptaan *gending* selanjutnya berupa pengetahuan dalam mengolah rangsangan musikal, menentukan gagasan, menentukan teknik komposisi serta memberikan tinjauan mengenai peristiwa bunyi yang telah berhasil diformulasikan.

Formulasi-formulasi mengenai teknik komposisi *gending* sudah saatnya diberikan porsi untuk dibahas. Pembahasan mengenai formulasi musik melalui piranti analisisnya membuka khasanah pencapaian baru dari hal paling prinsip dalam karya *gending* yaitu esensi pengolahan bunyi. Esensi pengolahan bunyi yang dimaksud seperti bagaimana sang pengkarya mewujudkan melodi mulai dari memilih nada, menyusun pola,

menentukan struktur, menyusun dinamika atau mengolah warna bunyi. Pengolahan bunyi yang menjadi elemen pokok dari penciptaan karya *gending* dikupas secara konprehensif. Kupasan tata olahan bunyi dalam karya *gendingnya* menunjukkan hipotesis klausul sebab akibat karya *gending* dengan intelegensia/kecerdasan pengkarya. Subtansi pengolahan bunyi secara *an-sich* dari gamelan dengan berlandaskan kecerdasan komposer dengan sebagai upaya untuk membawa musik pada porsi konsep tekstualnya.

Karya *gending* dengan intelegensia pengkarya dewasa ini merupakan sebuah tindakan dalam mengerakkan bobot karya *gending*. Menggerakkan bobot karya *gending* merupakan fitrah yang harus dilakukan jika merujuk pada konsepsi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi ialah piranti yang selalu menuntut pembaharuan serta pencapaian konkrit. Pembaharuan serta pencapaian konkrit pada tataran khasanah gamelan (*gending*) ialah salah satu cara untuk melanggengkan posisi gamelan (*gending*) dalam percaturan ruang intelegensia/kecerdasan.

Tiga Pengkarya dan Gagasan Musikalnya

Acara Gelar Gending yang diselenggarakan pada hari Minggu tanggal 15 November 2020 sebagai gelaran pertama menyajikan tiga orang komposer serta tiga karya *gending*. Ketiga komposer yang tampil ialah dua orang mahasiswa serta satu alumni Jurusan Karawitan. Ketiga komposer tersebut ialah I Kadek Januranga, I Putu Wahyu Andika dan Yan Priya Kumara Janardhana. Ketiga komposer ini menampilkan karyanya atas respon terhadap gamelan. Respon terhadap gamelan ini diwujudkan dalam bentuk konkrit dan penulis sebut dengan “*gending*”. Karya gamelan (*gending*) yang disajikan penulis deskripsikan dalam narasi seperti berikut di bawah ini:

a. Panjang Ilang karya I Kadek Janurangga

Panjang Ilang ialah karya *gending* yang mengolah Gamelan Gambang. *Panjang Ilang* merujuk pada dualisme warna suara yang terdapat pada Gamelan Gambang. *Panjang* yang dimaksud ialah *reng/gema* panjang dari instrumen berbahan perunggu yaitu instrumen Saron. *Panjang* dalam hal ini merujuk pada *reng/gema* pendek dari instrumen berbahan bambu yaitu instrumen Gambang. *Panjang Ilang* yang digunakan sebagai pijakan gagasan musikologis berupa pengolahan “*reng*” sebagai arah penggarapan.

Reng panjang dan pendek dielaborasi dalam menyusun kerangka dan gramatikal musikologisnya. Dalam kacamata musikologis Januranga secara rinci menjelaskan gagasannya sebagai berikut:

“*Panjang Ilang* merupakan karya musik untuk gamelan Gambang yang berisikan tiga poin utama penggarapan musikalnya yakni pengolahan *reng* (panjang-pendek), *angkep-angkepan*, serta sistem *jedingan* pada permainan Gambang *style* Subagan Karangasem. Pengolahan ketiga poin tersebut dalam karya *Panjang Ilang* ini diolah dengan penentuan pola pukulan, *tetekep*, durasi serta titik temu pola yang disebut *jedingan*. *Reng* dalam hal ini digarap dengan penentuan durasi serta teknik *tetekep*, dimana kedua hal tersebut dirangkai ke dalam satu pola yang menciptakan keberadaan dan hilangnya frekuensi pada instrumen yang dimainkan. Dengan merujuk terhadap penjelasan di atas, *angkep-angkepan* menjadi dasar dalam penentuan nada dalam karya ini. Sistem *angkepan* pada gamelan Gambang telah diatur pada alat pukul (*panggul*) yang bercabang dua. Sedangkan pada instrumen Saron, penentuan nada berdasarkan sistem oktaf pada Saron *pengumbang* (besar) dan Saron *penyorog* (kecil) serta penentuan interval nada berdasarkan oktaf. Dalam karya ini juga disisipkan spirit pola permainan konvensional *jedingan* pada gamelan Gambang. *Jedingan* pada karya ini dimaksud ialah titik temu yang dimaksud diolah dengan penggarapan ritme serta durasi yang menyebabkan kemajemukan permainan. Dari dasar atau arah yang berbeda pola permainan akan bertemu pada satu titik yang menandakan *jedingan* atau pertemuan yang dimaksud pada karya ini. Penggarapan ketiga poin tersebut dimarjinalkan dengan sistem kerja register. Register merupakan satuan kecil mempry yang memiliki kapasitas besar dengan akses yang sangat cepat. Register sistem yang dimaksud dalam karya ini adalah cara kerja dimana pembentukan pola-pola yang sederhana dengan birama yang sudah ditentukan dikembangkan lagi dengan birama yang masih sama. Sehingga dalam komposisi yang diciptakan cenderung bergerak cepat dengan perpindahan pola-pola yang variatif (Wawancara dan diskusi dengan I Kadek Janurangga, di Kampus ISI Denpasar tanggal 15 November 2020 pukul 22.00 Wita).

Dalam kreatifitas Janurangga, penulis mencermati bahwa landasan panjang pendek *reng* dari *tungguhan* Gambang dan Saron diolah secara konsisten dalam keseluruhan karya. *Reng* panjang dari saron ditimpali dengan permainan ritme yang padat dari Gambang mengingat *rengnya* pendek. Ruang panjang ditimpali ruang pendek begitu sebaliknya, hal ini secara konsisten dilakukan sebagai teknik pengolahan komposisi dari karya *Panjang Ilang*.

b. Rasio karya I Putu Wahyu Andika

Rasio adalah sebuah karya baru yang dihasilkan oleh I Putu Wahyu Andika. I Putu Wahyu Andika ialah seorang penabuh gamelan belia dari Banjar Peninjoan, Batuan Sukawati, Gianyar. Sebagai seorang penabuh belia, namun kiprahnya tidak sebelia umurnya. Kiprahnya dalam dunia gamelan tercatat aktif dalam komunitas seni gamelan seperti sebagai salah satu *penabuh* utama dari Padepokan Seni Korawa Batuan dan kordinator komunitas gamelan Carmuk 17. Sebagai penabuh Wahyu memiliki potensi sebagai pemimpin dan hal itu dia buktikan dengan kepiawaiannya sebagai *juru ugal* yang bertugas memimpin alur melodi gending.

Rasio adalah salah satu karya terbaru untuk gamelan dari Wahyu yang disajikan pada acara Gelar Gending. Wahyu memilih *rasio* sebagai gagasan memilih dan mengolah instrumen gamelannya. *Rasio* yang dimaknai perhitungan oleh waktu diterjemahkan dalam konsep '*matra*'. *Matra* ialah ukuran panjang pendek dari sebuah frasa *gending*. Frasa *gending* dalam bingkai hitungan diaktualisasikan oleh Wahyu dengan membangun ukuran *gendingnya* dari ukuran empat, lima, tujuh dan delapan. Ukuran frasa (*matra*) empat, lima, tujuh dan delapan ini kemudian membingkai pergerakan olah ritme dan pola dari *gending* yang diciptakan.

Matra sebagai pijakan dalam mengolah melodi dalam *ubit-ubitan*, ritme dan pola dituangkan dalam beberapa *tungguhan* dari gamelan Semara Dhana yaitu menggunakan empat *tungguh* gangsa, empat *pangkon* kajar, satu buah gong, satu *tungguh* kemong dan satu *pangkon* klenang. Penggunaan empat *tungguh* gangsa gamelan Semara Dhana dan empat *pangkon* kajar menjadi apparatus utama dalam pergerakan karya *Rasio* oleh Wahyu ini. Dengan menggunakan empat *tungguh* gangsa gamelan Semara Dhana dan empat *pangkon* kajar maka asumsinya masing-masing gangsa serta Kajar menjadi berpasangan. Berpasangan dalam artian setiap gangsa memiliki patron ritme atau pola olahan kajar yang bermuara pada ritme serta pola gangsa selanjutnya. Pola ritme Kajar yang membangun pola Gangsa diterapkan pada setiap Kajar yang berpasangan dengan Gangsa, maka terbentuk empat pola Kajar yang berbeda linear dengan perbedaan pola Gangsa. Perbedaan pola namun dibingkai dalam *matra* yang sama ini dimaksud dengan *Rasio* oleh Wahyu (Wawancara pada tanggal 19 November 2020 pada pukul 20.00 Wita).

c. *Simalalama* karya Yan Priya Kumara Janardhana, S.Sn (Janu)

Simalalama ialah sebuah karya musik yang memadukan olahan gamelan dengan aplikasi digital Max MSP. Penulis tanpa berpretensi untuk menerka-nerka sesuai yang dinyatakan oleh Janu bahwa yang dilakukan dalam karya *Simalalama* ini ialah mensintesis bunyi. Sintesis adalah sebuah integrasi dari dua atau lebih elemen yang serta menghasilkan suatu hasil baru. Sintesis bunyi yang penulis dapat tangkap dari karya musik yang disajikan oleh Janu adalah menggabungkan antara bunyi gamelan dari aplikasi Max MSP dengan melahirkan bunyi dari menggesek (*ngarad*) *bilah* dari *tungguhan jegog* dan *calung* gamelan Gong Gede Saih Pitu.

Proses karya Janu dalam karya *Simalalama* seperti apa yang telah dijelaskan ialah 1) Mengumpulkan data gamelan, 2) Dengan data yang didapat, saya membuat bunyi gamelan di aplikasi Max MSP dan 3) Memainkannya bersama, antara gamelan dan gelombang sinus di aplikasi Max MSP (Wawancara dengan Janu pada *platform Instagram*

pada tanggal 20 November 2020 pukul 15.36 Wita) . Hasil dari ketiga proses kreatif Janu tersebut poinnya ialah ‘*ombak*’ dari *reng* gamelan. Lebih jauh Janu mengatakan bahwa hal esensial dari gamelan yang dituju dalam garapan ini mengenai ombak dari *reng* gamelan itu sendiri. Mencermati karya Janu mengenai pijakan *ombak* dan *reng*, penulis berpandangan *ombak* dan *reng* bagian dari dari esensi gamelan selain warna suara, ritme, melodi dan dinamika. Melalui karya *Simalalama* ini penulis melihat cara Janu untuk mengedukasi mengenai peranan *ombak* dalam pelarasan yang dapat digunakan sebagai bahan mengkomposisikan karya untuk gamelan. Edukasi dari Janu yang sangat penulis apresiasi ialah bagaimana dalam karya *Simalalama* ini jenis-jenis *ombak* seperti *pengayun*, *lambat*, *bulus* dan *pengetor* digarap dengan matang dan terkonsep. Pengolahan *ombak pengayun*, *lambat*, *bulus* dan *pengetor* disusun dengan formulasi *Fibonacci*. Sehingga karya yang berdurasi kurang lebih satu jam menyajikan penjelajahan artikulasi ombak dari *reng* gamelan.

Selama satu jam karya *Simalalama* ini dipresentasikan penulis meluruh pengamatan pada ombak dari *reng* yang disajikan. Dari *reng* yang disajikan secara jujur penulis belum menemukan maksud dari pengkarya mengenai pengolahan *ombak pengayun*, *lambat*, *bulus* dan *pengetor*, melainkan penulis mengolah kembali *reng* tersebut dengan dua cara. Kedua cara yang penulis lakukan ialah pertama mengolah *reng* dengan cara menggerakkan telinga penulis ke kanan ke kiri serta ke atas dan ke bawah. Dengan cara ini penulis justru menemukan rambatan *ombak* baru yang cenderung membentuk sebuah pola ritme tertentu. Kemudian cara kedua ialah dengan mengolah pola ritme tersebut dengan ritme yang lain dengan menggunakan metode cara pertama sehingga penulis mendengar jalinan ritme dari beberapa *ombak* yang dihasilkan oleh Janu.

Simpulan

Ajang Gelar Gending yang diselenggarakan oleh HMJ Karawitan, Jurusan Karawitan, FSP, ISI Denpasar ialah berpretensi untuk memberikan ruang untuk karya *gending* karawitan dibedah sesuai dengan porsi tekstualnya. Porsi tekstual ialah menyemai dan mengurai gagasan dan konsepsi dari kekarya *gending* berdasarkan dari elemen musikal itu sendiri seperti yang telah dilakukan oleh tiga komposer dalam ajang Gelar Gending tersebut.

Dari ketiga komposer tersebut didapat mengenai arah gerak musikalnya yang secara murni menggunakan elemen musikal sebagai pijakan berkarya seperti pengolahan *reng*, *ombak* dan *matra*. Pengolahan *reng*, *ombak* dan *matra* merupakan bukti bahwa

pretensi untuk menempatkan musik sebagai subyek konkrit dilakukan. Ketiga komposer yang tampil yaitu Janurangga, Wahyu dan terlebih Janu menurut hemat penulis telah berhasil memberikan tawaran mengenai pemilihan gagasan, ide dan teknik yang berkenaan dengan substansi musikal dengan matang, tepat dan akurat.

Merujuk dari pementasan Gelar Gending pada hari Minggu tanggal 15 November 2020 di Gedung Candra Metu, ISI Denpasar menurut hemat penulis “*reng*” menjadi sebuah bahan musikologi yang digelar oleh dua komposer yaitu Januranga dan Janu. *Reng* ialah kata yang digunakan untuk melukiskan banyak suara yang berbunyi bersama membentuk suatu hingar bingar tetapi tetap dirasakan sebuah kesatuan (Hastanto, 2012:8). *Reng* sebagai banyak suara tetapi membentuk kesatuan yang ditasbihkan Hastanto, penulis aplikasikan dalam memahami dan melebur dalam *reng* yang dihasilkan oleh Janu. Memahami maksud dan luaran *reng* dari Janu dengan menggunakan pendekatan meyatukannya dalam bingkai jalinan pola dari getaran *reng* tersebut. Kemudian dualisme *reng* panjang pendek dari instrumen gambang dan sarong dari Janurangga disatukan dalam pengolahan permainan mengisi divisi yang kosong hasil dari *reng* pendek gambang oleh kepadatan pola ritme dari *reng* panjang Saron.

Reng menjadi luaran dari Gelar Gending perdana yang diselenggarakan oleh HMJ Seni Karwitan, FSP, ISI Denpasar. *Reng* dari Gelar Gending ini diharapkan melahirkan ‘gelombang rambat’ mengenai geliat kreatif mahasiswa dalam mencipta karya *gendingnya* serta membagi gagasan dan idenya pula. Kreatif dalam menghasilkan sebuah karya gending beserta memberikan edukasi gagasan dan ide dari komposer kepada apresiator ialah sebuah langkah untuk bergerak. Bergerak untuk menasbihkan cita-cita gamelan Bali untuk terus bersanding dalam peradaban maju dalam porsinya secara konsep tekstual.

Daftar Pustaka

- Gombloh, Joko S. 2014. *Bukan Musik Biasa*, “Khotbah Setengah Hari”. Surakarta: (Ed)
Sono Seni Ensemble & Komunitas BMB-Wisma Seni
- Hastanto, Sri 2012. *Ngeng & Reng*, Persandingan Sistem Pelarasan Gamelan Ageng Jawa dan Gong Kebyar Bali. Surakarta: ISI Press
- Mack, Dieter 2001. *Pendidikan Musik*, Antara Harapan dan Realitas. Bandung: UPI dan MSPI
- Miller, Hugh.M 2017. *Apresiasi Musik*, Editor: Sunarto. Yogyakarta: Thafa Media

Yogyakarta

Narasumber

Yan Priya Kumara Janardhana, S.Sn (28). Composer. Jalan Tukad Medewi Blok VIII
No.17, Perumahan Bukit Sanggulan Indah, Tabanan, Bali

I Kadek Janurangga (21). Mahasiswa Jurusan Karawitan, FSP, ISI Denpasar. Jalan
Hanoman, No. 4, Banjar Padangtegal Kaja, Ubud, Gianyar, Bali

I Putu Wahyu Andika (21). Mahasiswa Jurusan Karawitan, FSP, ISI Denpasar. Banjar
Peninjoan, Batuan, Sukawati, Gianyar, Bali