

**ARTIKEL KARYA SENI  
GRHASTHA**



Oleh :  
**I GEDE ANOM GRYAHASTA DIPTAWAN**

**PROGRAM STUDI S-1 KARAWITAN  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
DENPASAR  
2016**

## “GRHASTHA”

**I Gede Anom Gryahasta Diptawan, Tri Haryanto, Pande Gede Mustika.**

Prodi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,

Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail: [anomgryahasta@gmail.com](mailto:anomgryahasta@gmail.com)

No Hp: 089662322019

### Abstrak

*Grhastha* merupakan sebuah komposisi karawitan yang menggambarkan dinamika kehidupan berumah tangga dalam konsep ajaran Agama Hindu yang disebut dengan *Grhastha Asrama*. Pada dasarnya kata *Grhastha* berasal dari dua kata yaitu *Grha* yang berarti rumah dan *stha* yang berarti berdiri. Jadi *Grhastha* berdiri membentuk rumah tangga. Dalam menjalani masa berumah tangga harus mampu seiring dan sejalan untuk membina hubungan yang harmonis didalam masa *Grhastha*. (Wawancara, I Gede Sudiana, 7 Januari 2016). Dalam menjalani masa *Grhastha* tentunya berbagai macam lika-liku permasalahan, baik suka maupun duka harus dilalui. Dari realita itulah muncul ide dari penata untuk menggambarkan dinamika kehidupan pada saat menjalani masa-masa *Grhastha Asrama* atau masa berumah tangga, melalui sebuah media unkap. Media penyampaian pesan yang penata gunakan ialah suatu rancangan bentuk komposisi gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu*. Gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu* merupakan salah satu bentuk gamelan Bali yang menggunakan laras pelog tujuh nada yang dikenal dengan istilah *Saih Pitu* (Rai, 1998:i). Garapan ini dituangkan kedalam bentuk komposisi tabuh kreasi. Dengan penyatuan semua unsur rasa seperti rasa bahagia, haru, bersemangat dan lain sebagainya, seperti halnya dalam mengarungi dinamika kehidupan pada saat menjalani masa *Grhastha Asrama*, dengan menggunakan *patutan* yang ada dalam gamelan *Semar Pagulingan*, dan menggunakan unsur-unsur musik lainnya, sehingga menjadi satu kesatuan elemen (multiunsur). Dalam garapan ini, berbagai unsur tersebut identik dengan unsur-unsur musikal yang ditransformasikan ke dalam penyatuan secara harmonis, khas, dan terpadu. Karya ini dituangkan dalam bentuk tabuh kreasi yang masih berpijak pada suatu pola tradisi yang sudah ada, yang disebut dengan Tri Angga yaitu: *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet*. Menggarap suatu karya seni harus melalui suatu proses yang merupakan suatu tahapan-tahapan untuk mewujudkan garapan tersebut. Dalam melakukan proses kreativitas ini, penata menggunakan konsep yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*, bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi (penjajagan), tahap improvisasi (percobaan), dan tahap *forming* (pembentukan) (Hadi, 1990:36). Ketiga tahapan ini dijadikan acuan dalam penggarapan karya ini.

Kata Kunci: Konsep *Grhastha*, *Gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu*, Tabuh Kreasi, Proses Kreativitas.

## **Pendahuluan**

### Latar Belakang

Agama Hindu memiliki konsep jenjang kehidupan yang jelas dan tersusun dengan sistematis dalam *Catur Asrama*. *Catur Asrama* adalah konsep Agama Hindu yang menjadi dasar hubungan antar generasi. Ada generasi *Brahmacari Asrama*, merupakan tahapan hidup berguru atau masa-masa menuntut ilmu. Ada generasi *Grhastha Asrama*, merupakan tahapan hidup berumah tangga melalui perkawinan. Ada generasi *Wanaprastha Asrama*, dan generasi *Bhiksuka Asrama* merupakan tahapan hidup memasuki masa pensiun dan tahapan hidup untuk melepaskan diri dari belenggu kehidupan di dunia nyata ini. Masing-masing *Asrama* memiliki Swadharma yang berbeda-beda dalam mensukseskan empat tujuan hidup yaitu *Catur Purusha Artha* (Wiana, 2007:134).

*Grhastha Asrama* merupakan tahap kedua setelah masa *Brahmacari Asrama*, yang merupakan ujian sebenarnya, dimana seseorang akan menerapkan ilmu yang ia pelajari pada saat masih berada dimasa brahmacharya. *Grhastha Asrama* atau masa berumah tangga, pada hakikatnya adalah suatu yadnya guna memberikan kesempatan kepada leluhur atau jiwa-jiwa yang lain untuk menjelma kembali dalam rangka memperbaiki karmanya. Untuk memulai masa *Grhastha Asrama* diawali dengan pernikahan (*pawiwahan*), yang merupakan salah satu fase penting hidup manusia dalam bermasyarakat. Dikatakan penting karena, perkawinan dapat mengubah status hukum seseorang. Ketika belum menikah dianggap “belum dewasa” atau masih muda, dengan dilangsungkannya perkawinan, dapat menjadi “dewasa” atau yang semula dianggap anak muda dengan perkawinan akan menjadi suami-istri.

Setelah menikah kemudian dilanjutkan dengan menjalankan masa *Grhastha Asrama* yang sesungguhnya. *Grhastha Asrama* adalah masa yang paling sulit dimana orang yang melakukan *Grhastha Asrama* tidak lagi mengurus dirinya sendiri, tetapi orang yang melakukan *Grhastha Asrama* mendapat beban tambahan, yaitu sebagai kepala keluarga yang telah dibentuk dalam suatu pernikahan yang merupakan perlambang dimulainya jenjang hidup bersuami-istri

atau berkeluarga. Beranjak dari peristiwa tersebut, timbul imajinasi penata tentang beragam dinamika kehidupan didalam menjalani masa *Grhastha Asrama*.

Dari realita itulah penata mencoba menggambarkan dinamika kehidupan pada saat menjalani masa-masa *Grhastha Asrama* atau masa berumah tangga, melalui sebuah media ungkap. Media penyampaian pesan yang penata gunakan ialah suatu rancangan bentuk komposisi gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu*.

Gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu* merupakan sebuah *barungan* yang sesungguhnya salinan dari gamelan Gambuh yang dibuat dengan instrumenasi barungan perunggu (Bandem, 2013:65).

Gamelan *Semar Pagulingan* memiliki suara yang merdu sehingga banyak dipakai untuk menghibur raja-raja pada zaman dahulu. Karena kemerduan suaranya, gamelan *Semar Pagulingan* (semar yang berarti samara sedangkan pagulingan berarti peraduan) konon biasa dimainkan pada malam hari ketika raja-raja akan ke peraduan (tidur) kini gamelan ini bisa dimainkan sebagai sajian tabuh instrumenal maupun mengiringi tari-tarian atau teater.

Disamping karena wilayah nada yang dimiliki, gamelan *Semar Pagulingan* mampu menghadirkan suasana yang dimaksud, faktor lain yang memotivasi penata untuk menggarap komposisi *Semar Pagulingan* ini adalah karena banyak yang bisa dieksplor terhadap kemurnian *patutan* yang dimiliki. *Patutan* artinya *laras*. Sebelum menggunakan istilah *laras* (yang dimulai sekitar pertengahan tahun 1950-an), istilah yang digunakan untuk menyebut tangga nada adalah *patutan*. (Pande Sukerta, 2009:284). Sehingga memungkinkan terciptanya rasa bahagia, haru, bersemangat, kesal, sedih, dan lain sebagainya, karena menjalani proses kehidupan berumah tangga, yang diterapkan didalam setiap dinamika musik seperti dinamika pada saat menjalani kehidupan *Grhastha Asrama* dari awal hingga berakhir, yang akan menimbulkan berbagai macam lika-liku permasalahan kehidupan yang beragam pula.

Garapan ini dituangkan kedalam bentuk komposisi tabuh kreasi. Dengan penyatuan semua unsur rasa seperti rasa bahagia, haru, bersemangat dan lain sebagainya, seperti halnya dalam mengarungi dinamika kehidupan pada saat

menjalani masa *Grhastha Asrama*, dengan menggunakan *patutan* yang ada dalam gamelan *Semar Pagulingan*, dan menggunakan unsur-unsur musik lainnya, sehingga menjadi satu kesatuan elemen (multiunsur). Dalam garapan ini, berbagai unsur tersebut identik dengan unsur-unsur musikal yang ditransformasikan ke dalam penyatuan secara harmonis, khas, dan terpadu. Dari semua pernyataan tersebut, judul *Grhastha* ini diangkat sebagai inspirasi pengkarya untuk mewujudkan sebuah karya karawitan yang terinspirasi dari perjalanan hidup kedua orang tua penata, ketika mengarungi dinamika kehidupan masa *Grhastha Asrama*, dimulai dari melakukan pernikahan, hingga masa *Grhastha Asrama* berakhir.

Ketika seseorang memasuki masa *Vanaprastha* maka masa *Grhastha Asrama* yang dijalani sebelumnya dikatakan berakhir. Pada masa hidup *Vanaprastha* tujuan hidup diarahkan untuk mencapai moksa, sedangkan *Dharma*, *Artha*, dan *Kama* hanya sebagai landasannya saja. (Pasek Swastika, 2010:46).

## **Bagian Inti**

### Ide Garapan

Ide garapan adalah sebuah hal yang paling awal dari suatu proses penciptaan. Dapat dikatakan tidak ada suatu karya yang terbentuk tanpa adanya suatu ide yang merupakan gagasan pikiran yang akan disampaikan dalam karya tersebut. Dalam penggarapan suatu karya, ide dapat muncul dari kehidupan sosial, yaitu ketika berada didalam kegiatan bermasyarakat, pengalaman pribadi seperti kejadian yang pernah dilalui dan dirasakan sendiri, kegiatan religius yaitu ketika sedang melakukan kegiatan keagamaan dan kejadian-kejadian yang terjadi di sekitar lingkungan pun juga bisa menjadi sumber gagasan atau ide.

Terciptanya komposisi tabuh kreasi *Grhastha* merupakan konsep dari suasana dinamika kehidupan pada masa awal berumah tangga atau *Grhastha Asrama* hingga berakhir. Penata mencoba mentransformasikannya melalui media unguap gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu*. Penggambaran dinamika pada awal memulainya masa *Grhastha*, hingga masa *Grhastha* berakhir, penata

mencoba mengaktualisasikan melalui rangkaian ritme, melodi, tempo, tehnik, dan dinamika yang seirama dengan suasana dari mulai acara *pawiwahan*, menjalani lika-liku dan keharmonisan dalam menjalani masa-masa *Grhastha*, hingga berakhirnya masa-masa ini.

### Proses Kreatifitas

Proses didalam sebuah garapan merupakan suatu langkah yang sangat menentukan dalam mewujudkan suatu karya seni. Untuk mewujudkan suatu karya seni, seorang penata harus memiliki keterampilan, pengalaman, pengetahuan, wawasan seni dan budaya, kreativitas yang cukup, disamping faktor penunjang baik *internal* maupun *external*. Faktor *internal* adalah kesiapan dari fisik penata (kesehatan dan kemampuan dalam mempersiapkan materi yang akan disajikan), sedangkan faktor *external* adalah kesiapan pendukung dan sarana lainnya seperti tempat dan alat untuk menggarap. Faktor tersebut jika dapat terpenuhi dengan baik, *niscaya* akan terwujud sebuah karya seni yang bermutu dan berkualitas.

Menggarap suatu karya seni harus melalui suatu proses yang merupakan suatu tahapan-tahapan untuk mewujudkan garapan tersebut. Dalam melakukan proses kreativitas ini, penata meminjam konsep yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*, bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi (penjajagan), tahap improvisasi (percobaan), dan tahap *forming* (pembentukan) (Hadi, 1990:36). Ketiga tahapan ini dijadikan acuan dalam penggarapan karya ini.

Tahap Eksplorasi atau Penjajagan merupakan tahapan awal dalam proses kreativitas komposisi Karawitan *Grhastha*. Tahap ini diawali dengan pencarian ide untuk diwujudkan ke dalam sebuah garapan. Ide merupakan gagasan utama untuk mewujudkan suatu karya seni komposisi karawitan. Upaya untuk mendapatkan informasi tentang ide yang telah didapat, dan untuk mewujudkan ide tersebut kedalam sebuah komposisi musik, penata melakukan

beberapa kegiatan eksplorasi untuk merealisasikan ide tersebut, diantaranya: melakukan wawancara, mengumpulkan beberapa sumber tertulis, dan menjajagi media ungkap yang dipakai dalam karya ini.

Tahap improvisasi atau Percobaan merupakan tahap kedua dalam proses penggarapan karya *Grhastha*. Didalam tahap ini penata secara intensif melakukan proses percobaan-percobaan untuk mencari motif-motif gending yang kadang munculnya secara tiba-tiba, maupun dilakukan dengan pemikiran yang matang kemudian dituangkan kedalam sebuah catatan atau notasi. Tahapan ini menjadi sangat penting dalam mempertimbangkan unsur-unsur musik seperti dinamika, tempo, ritme, melodi, harmonisasi dan kontras-kontras tertentu. Penjelajahan ini sifatnya akumulatif, menampung sebanyak mungkin warna dan kesan suara yang berbeda, agar mampu menggambarkan masing-masing suasana yang diinginkan. Cara ini sangatlah penting dilakukan sebagai pegangan untuk melangkah selanjutnya.

Tahap *forming* atau Pembentukan dilakukan proses mewujudkan bentuk-bentuk lagu yang dihasilkan melalui improvisasi ke dalam struktur komposisi. Proses ini mulai melibatkan pendukung garapan. Akan tetapi, karena melibatkan orang lain, maka penata harus menyesuaikan jadwal dengan situasi para pendukung yang satu sama lainnya mempunyai kegiatan dan kesibukan yang berbeda. Terwujudnya karya yang dilakukan dalam penuangan konsep tidaklah secara baku, melainkan masih sangat terbuka kemungkinan adanya penambahan-penambahan sesuai dengan saran pendukung tentang ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan alternatif pengembangan yang lebih baik.

#### Struktur Sajian (Susunan Bagian-Bagian)

Struktur dari pola garapan ini masih mengacu pada konsep tradisi yang disebut dengan *Tri Angga* yang dibagi menjadi tiga bagian yang disebut dengan *kawitan*, *pangawak* dan *pangecet*. Secara keseluruhan bagian-bagian tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh dalam bentuk komposisi *tabuh* kreasi *Grhastha*. Adapun uraian dari masing-masing bagian sebagai berikut.

### *Kawitan*

Bagian ini merupakan bagian awal dari garapan komposisi *tabuh* kreasi *Grhastha* yang menggambarkan atau menafsirkan tentang awal dimulainya masa *Grhastha Asrama*, yaitu dengan melakukan upacara pernikahan (*pawiwahan*), sebagai perlambang dimulainya masa *Grhastha*. Dapat dibayangkan betapa religiusnya suasana pada saat upacara pernikahan berlangsung, diiringi dengan alunan suara gamelan *Semar Pagulingan* yang menambah khidmad suasana didalam upacara pernikahan yang dimaksud.

Untuk mengungkapkan hal tersebut ke dalam komposisi karawitan *Grhastha*, penata memulai dengan permaian *instrumen* secara bersama-sama seperti *tabuh-tabuh Semar Pagulingan* pada umumnya, dalam bagian *kawitan* terdapat *gineman Terompong*, setelah itu dilanjutkan dengan pola melodi dan kotekan yang masih bertolak pada *gending-gending Semar Pagulingan* yang sudah ada sebelumnya, agar nuansa religius pada suasana *pawiwahan* dapat terealisasikan sesuai dengan apa yang diharapkan penata.

### *Pengawak*

Pada bagian ini, Penata menggambarkan keharmonisan dan kebahagiaan yang penuh dengan cinta dan kasih sayang, karena sudah menjadi pasangan yang sah secara hukum dan agama, serta siap untuk mengarungi pahit-manisnya hidup berumah tangga, dan siap untuk membina keluarga kecil yang telah dibangun. Pada bagian ini dimulai dari instrumen *Terompong* dengan tempo yang dimainkan sedikit agak lambat, kemudian dilanjutkan dengan permainan bersama, dengan permainan melodi yang mewakili dari nuansa cinta kasih dan kebahagiaan yang dimaksud. Pada bagian *pengawak* pola *kendang* yang digunakan diadopsi dari pola *kendang pengawak* pada *tabuh* kreasi *Semar Pagulingan* “Gringsing”. Dengan permainan *Gangsa* menggunakan teknik *norot*, dan memainkan ornamentasi-ornamentasi dibagian-bagian melodi tertentu, yang saling bersautan dengan instrumen *Kantil* dan *Jublag* yang menimbulkan nuansa harmoni.



### *Pengecet*

Pada bagian *pangecet* merupakan bagian akhir dari tabuh kreasi *Grhasta*, yang terdiri dari dua bagian *pengecet*. Pertama, *pengecet* 1 menggambarkan nuansa timbulnya berbagai macam lika-liku permasalahan yang datang, sehingga menimbulkan berbagai suasana dan dinamika permasalahan yang ada. Dalam menggambarkan suasana di atas, penata menuangkan ide tersebut ke dalam unsur-unsur musik, yaitu dengan mengolah permainan ritme, melodi, dinamika, ornamentasi, harmonisasi, dan pemilihan nada-nada, sehingga menjadi suatu garapan tabuh kreasi *Grhasta*. Pada bagian ini terdapat permainan tempo 4/4 dan 3/4 untuk menggambarkan kontras yang bergejolak didalam permasalahan yang datang.

### Sistem Notasi

Sistem penotasian atau pencatatan lagu yang dipakai dalam penggarapan komposisi *tabuh* kreasi *Grhasta* ini mempergunakan sistem pencatatan yang sifatnya deskriptif, yaitu sistem pencatatan pokok lagu yang dimainkan masing-masing instrumen. Untuk penulisannya adalah sebagai berikut, yang dituangkan dengan simbol *pengangge* aksara Bali di bawah ini.

Tabel 4.1

*Simbol Penganggening Aksara Bali*

Nama aksara	<i>Ulu</i>	<i>Tedong</i>	<i>Taleng</i>	<i>Suku Ilut</i>	<i>Suku</i>	<i>Carik</i>	<i>Pepet</i>
Simbol	3	4	5	6	7	1	2
Dibaca	<i>Ding</i>	<i>Dong</i>	<i>Deng</i>	<i>Deung</i>	<i>Dung</i>	<i>Dang</i>	<i>Daing</i>

Beberapa contoh sistem penotasian bagian inti dalam garapan *Grhasta*.

*Kawitan*

Permainan *Jegog, Jublag, Gangsa Pemade, Kantil.*

Jegog: . . . 3 . 4 . 5  
 Jublag: . . . . . . .  
 Gangsa: . . . . . . .3<sup>—</sup>  
 Kantil: . . . . . . . 5

Jegog: . . . . . 3 . 4  
 Jublag: 3 4 5 . 3 . 5 4  
 Gangsa: 4<sup>5</sup> 3<sup>4</sup> 5 . . . 4<sup>5</sup><sup>—</sup>  
 Kantil: 5 5 5 5 5 . . 4

Jegog: . . . . . 5 . 3  
 Jublag: 5 3 4 . 5 . 4 3  
 Gangsa: 3<sup>4</sup> 5<sup>3</sup> 4 . . . 3<sup>4</sup><sup>—</sup>  
           5<sup>4</sup> 3 5<sup>7</sup> 1<sup>7</sup> 5 3<sup>4</sup> 5<sup>4</sup> 3  
           5<sup>7</sup> 1<sup>7</sup> 5 3<sup>4</sup><sup>—</sup> 5<sup>4</sup> 3 33333  
 Kantil: 4 4 4 4 4 . . 3<sup>4</sup><sup>—</sup>  
           5<sup>4</sup> 3 5<sup>7</sup> 1<sup>7</sup> 5 3<sup>4</sup> 5<sup>4</sup> 3  
 Kantil: 5<sup>7</sup> 1<sup>7</sup> 5 3<sup>4</sup><sup>—</sup> 5<sup>4</sup> 3 33333

*Pengawak*

Bersama : || . . . . . . . . 1 . . 5 . . 7 . 5 1

. . . 3	. . . 3	4 5 4 3	4 5 4 3
4 5 4 3	5 . 7 1	. . 5 .	7 . 5 4
. . 6 .	5 4 . .	. . 1 .	3 4 . .
. . 6 .	5 4 . .	. . 5 6	1 6 5 4
. . 6 .	5 4 . .	. . 7 1	2 1 7 5
. . . 3	4 5 6 5	. . . .	. . . 5
. 7 . 5	. 4 . 5	. 7 . 1	. 2 . (1)

diulang 3x

*Pengecet*

Bersama: | |  $\bar{4} \bar{5} \bar{7} \bar{4} \bar{3}$      $\bar{4} \bar{5} \bar{7} \bar{1} \bar{3}$      $\bar{7} \bar{1} \bar{3} \bar{5} \bar{4}$      $\bar{3} \bar{1} \bar{7} \bar{1} \bar{3} \bar{4}$

. 4 . 4	. 7 . .	. (5) . 5	. 5 . 7
. . . (5)	. 5 . 5	. 1 2 .	. . (5) .
5 . 5 .	1 2 . (3)	4 5 7 5	4 3 . (3)

Diulang 2x pengulangan

Foto-Foto Pementasan karya tabuh kreasi *Grhastha* di gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar pada tanggal 14 juli 2016.



Foto pada saat pementasan Ujian Tugas Akhir (Dokumentasi I Gede Anom Gryahasta Diptawan)

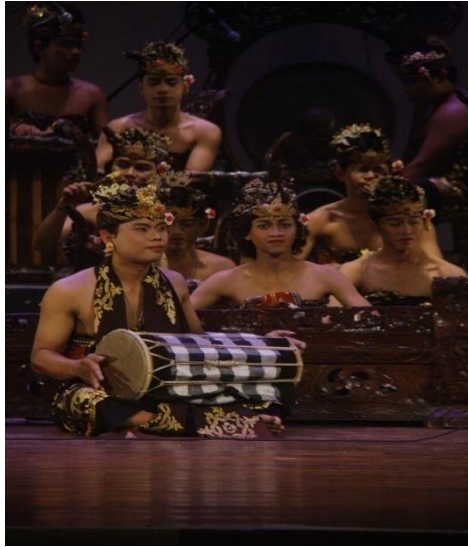


Foto pada saat pementasan Ujian Tugas Akhir  
(Dokumentasi I Gede Anom Gryahasta Diptawan)

## **Penutup**

### **Simpulan**

Dari apa yang sudah dijelaskan dalam garapan komposisi *tabuh* kreasi *Grhastha* ini, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Komposisi karawitan yang berjudul *Grhastha* ini adalah garapan berbentuk *tabuh* kreasi, dengan mengambil konsep dari salah satu bagian *Catur Asrama*, yaitu jenjang kehidupan bagian *Grhastha Asrama*. *Tabuh* kreasi *Grhastha*, dalam sajiannya masih menggunakan kaidah-kaidah tradisi karawitan Bali dengan menggunakan konsep *Tri Angga*, yaitu *kawitan*, *pengawak*, dan *pengecet*, yang dibentuk menjadi garapan Kreasi (bersumber dari pola tradisi yang diberi sentuhan nuansa baru), dengan menggunakan media ungkap gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu*.

Garapan komposisi *tabuh* kreasi *Grhastha* didukung oleh 25 orang pemain termasuk penggarap, dari *Sanggar Wakcura* Desa Pekraman Pegending, Kecamatan Klungkung, Kabupaten Klungkung. Karya ini dipentaskan pada tanggal 5 Juli 2016, Durasi pementasan kurang lebih selama 13 menit, berlokasi di Gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar.

#### Saran-saran

Dari pengalaman yang telah dilalui selama proses berkarya penata ingin menyampaikan beberapa hal yang nantinya bisa bermanfaat sebagai masukan untuk mewujudkan karya yang lebih baik di masa yang akan datang. Adapun hal-hal tersebut antara lain :

- 1) Dalam mewujudkan sebuah karya seni diperlukan proses yang sangat panjang, bahkan dalam melakukan sebuah proses banyak mengalami sebuah masalah atau hambatan, baik dari segi waktu, maupun faktor pendukung garapan. Untuk itu disarankan kepada seniman muda yang ingin berkarya, agar mempersiapkan diri lebih dini dan harus memiliki kesiapan yang matang baik dari segi mental maupun dari segi fisik.
- 2) Dalam menciptakan sebuah karya yang baru, penentuan konsep dan ide-ide disiapkan dengan matang, karena semakin matang konsep dan ide itu maka semakin lancar jalan yang dilalui dalam proses berkarya. Ide yang matang merupakan kunci keberhasilan dalam sebuah proses berkarya.
- 3) Penata sangat berharap kepada para seniman, agar semakin tergugah hatinya dalam menciptakan atau melahirkan suatu karya-karya kreasi yang lebih

berkualitas tanpa meninggalkan pakem-pakem tradisi, karena musik tradisi merupakan pijakan dasar didalam menggarap tabuh-tabuh kreasi baru.

- 4) Tingkatkanlah dan asah daya kreativitas dalam diri, karena kreativitas dalam berkarya seni tidaklah bersifat statis, melainkan bergerak secara dinamis seiring dengan perkembangan zaman dan pola pikir manusia.
- 5) Penata berharap semoga karya-karya yang dihasilkan oleh para seniman tetap berkualitas, dapat dikembangkan untuk memperkaya perbendaharaan karya seni yang dinilai adiluhung.

## DAFTAR RUJUKAN

### DAFTAR PUSTAKA

- Aryasa, I WM. 1984/1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Arya Sugiarta, I Gede. 2012. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Bandem, I Made. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*, Denpasar : Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Denpasar.
- \_\_\_\_\_. 1993. "Ubit-Ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali" dalam *Mudra Jurnal Seni Budaya*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Badan penerbit Stikom Bali, Denpasar.
- Dibia, I Wayan. 1977/1978. *Pengantar Karawitan Bali*. Denpasar: ASTI Denpasar.
- Djelantik, A.A.M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I*. Denpasar: STSI Denpasar.

- \_\_\_\_\_, A.A.M. 1992. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid II*. Denpasar: STSI Denpasar.
- Pasek Swastika, I Ketut. 2010. *Grhastha Asrama, Menuju Keluarga Satyam-Sivam-Sundaram*. Surabaya : Paramita.
- Rai, I Wayan. 1998. *Peranan Sruti Dalam Papatutan Gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu*. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Sudjiman, Panuti dan Aart Van Zoest. 1991. *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sukerta, Pande Made. 2009. *Ensiklopedi Karawitan Bali Edisi Kedua*. Solo, Surakarta : ISI Press.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penyusunan Karya Musik*. Solo, Surakarta: ISI Press.
- Sumandiyo Hadi, Y. 1990. *Mencipta Lewat Tari* (terjemahan buku *Creating Throught Dance* oleh Alma M. Hawkins). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. Hadi, Y. 2006. *Seni dalam Ritual Agama cetakan II* (Edisi Revisi). Yogyakarta: Buku Pustaka.
- Suryatini, Ni Ketut. 1983. *Gamelan Slonding di Desa Asak Karangasem*. Sebuah Skripsi Untuk Mencapai Gelar Sarjana Muda Pada Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar: ASTI Denpasar.
- Suweca, I Wayan. 2009. *Estetika Karawitan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Wiana, I Ketut. 2007. *Tri Hita Karana Menurut Konsep Hindu*. Surabaya: Paramita.
- Yoga Yasa, I Gede. 2015. “*Rangrang*”. *Skrip Karya Seni*. Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.

#### DAFTAR DISCOGRAFI

- I Wayan Darya S.Sn, 2014, tabuh kreasi “Gringsing”, Mp3 dalam ajang parade *Semar Pagulingan* pada event Pesta Kesenian Bali tahun 2014.
- I Wayan Darya, 2012. *Gamelan Gong Gede Saih Pitu*, Sekaa gong Teruna Mekar, Banjar Kebon, desa Singapadu Kabupaten Gianyar. Produksi Bali Record 2012 no seri B 1287.

I Ketut Cater S.Sn, 2015, tabuh “Bangsing” disajikan pada saat parade *Semar Pagulingan* dalam ajang Pesta Ksenian Bali tahun 2015. Rekaman Pribadi berupa Vidio.

I Made Subandi S.Sn, tabuh “Kupu-kupu Kuning”, Mp3. tahun 1998.

I Made Subandi S.Sn, “Tabuh Kreasi Tembang ceraki” dalam *Festival Gong Kebyar PKB tahun 2012 Duta Kabupaten Jembrana*. Denpasar: Bali Record VCD disk 1.

### DAFTAR INFORMAN

Nama : I Made Mudita.

Umur : 60 tahun.

Jenis Kelamin : Laki-laki.

Pekerjaan : Petani.

Alamat : Desa Lembongan, Kabupaten Klungkung.

Nama : Ni Luh Nyoman Nyiriani.

Umur : 55 tahun.

Jenis Kelamin : Perempuan.

Pekerjaan : Petani.

Alamat : Desa Lembongan, Nusa penida, Klungkung.

Nama : I Gede Suidiana S.Pd.

Umur : 40 tahun.

Jenis Kelamin : Laki-Laki.

Pekerjaan : Wiraswasta.

Alamat : Br. Kangin Desa Lembongan, Nusa Penida, Klungkung.

Nama : I Gede Widiastana Putra S.Sn.

Umur : 35 tahun.

Jenis Kelamin : Laki-Laki.

Pekerjaan : PNS di DISBUDPAR Klungkung, dan Komposer.

Alamat : Br. Pekandelan Kelod, Pekandelan, Klungkung.