

ARTIKEL KARYA SENI

NGEREH



OLEH:

I GEDE PUTU SWADNYANA PUTRA

NIM: 201202057

PROGRAM STUDI S-1 SENI KARAWITAN

JURUSAN SENI KARAWITAN

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

2016

TABUH KREASI PETEGAK BEBARONGAN *NGEREH*

I Gede Putu Swadnyana Putra, Saptono, Ida Bagus Nyoman Mas.

Prodi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,

Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail: putraswadnyana@gmail.com

No Hp: 083117550167

Abstrak

Ngereh adalah penginjakan pertama pada ibu pertiwi untuk penghidupan pada Barong dan Rangda yang dilakukan di kuburan (Oka Swadiana, 2008: 31). *Ngereh* merupakan prosesi ritual mistik yang dilakukan di kuburan pada tengah malam dan merupakan tahapan akhir dari proses sakralisasi baik *tapakan* Barong dan Rangda. Berpijak pada peristiwa tersebut, penata berkeinginan membuat Tabuh Kreasi Petegak Bebarongan yang berjudul *ngereh* dengan menggunakan media unkap gamelan Gong Kebyar. Gong Kebyar merupakan salah satu bentuk gamelan Bali yang menggunakan laras pelog lima nada (Rai S., 2001:152). Tabuh Kreasi merupakan bentuk garapan atau ciptaan gending-gending atau tabuh-tabuh komposisi karawitan Bali yang sepenuhnya merupakan hasil dari proses kreativitas seorang komposer (Yudarta, 2010). Tabuh Bebarongan adalah tabuh yang dipakai untuk mengiringi Barong Ket atau Ketet. Salah satunya adalah tabuh petegak. Tabuh Petegak adalah gending-gending yang disajikan secara instrumental pada saat diadakannya upacara adat keagamaan, dimana tabuh petegak disajikan sebelum pementasan dimulai (Aryasa, 1984/1985:81). Komposisi Karawitan *Ngereh* yang dimaksud Tabuh Kreasi Petegak Bebarongan yang masih berpegangan pada pola-pola tradisi karawitan Bali. Struktur garapan ini menggunakan konsep *Tri Angga* yang terdiri dari *Kawitan*, *Pengawak* dan *Pengecet* serta dilengkapi dengan konsep musikal seperti melodi, ritme, tempo dan dinamika. Untuk membantu agar komposisi bisa lebih mantap dalam permainan gangsa *pemade* dan *kantilan*, maka dibutuhkan sebuah teknik permainan yang disebut dengan *ubit-ubitan*. *Ubit-ubitan* yang berarti sebuah teknik permainan yang dihasilkan dari perpaduan sistem *on beat* (*polos*) dan *off beat* (*sangsih*) (Bandem, 2013:174).

Kata Kunci: *Ngereh*, Gong Kebyar, Tabuh Kreasi Petegak Bebarongan

1. Pendahuluan

Ngereh adalah penginjakan pertama pada ibu pertiwi untuk penghidupan pada Barong dan Rangda yang dilakukan di kuburan (Oka Swadiana, 2008: 31). *Ngereh* merupakan prosesi ritual mistik yang dilakukan di kuburan pada tengah malam dan merupakan tahapan akhir dari proses sakralisasi baik *tapakan* Barong dan Rangda. *Tapakan* Barong yang dimaksud disini ialah Barong Ket atau Ketet, karena Barong ini lebih banyak dijadikan sebagai *tapakan* di Pura yang *disungsung* oleh desa adat setempat. Suasthi menjelaskan bahwa Barong Ket merupakan perwujudan binatang mitologi yang dikeramatkan sebagai salah satu bentuk sarana pemujaan, yang dipercaya oleh masyarakat Bali yang memiliki kekuatan megis. Selanjutnya, Rangda merupakan makhluk mitologi yang menyeramkan dengan ciri mata melotot, bertaring lidah menjulur keluar, dan dilengkapi dengan rambutnya yang panjang.

Pada saat *pengerehan* berlangsung, banyak godaan (gangguan niskala) mulai mengetes keteguhan hati *pengereh*. Ada beberapa godaan yang mungkin akan dialami oleh *pengereh* seperti yang dijelaskan oleh Jero Mangku Oka Swadiana sebagai berikut. (1). Semut yang mengerubuti sekujur tubuh *pengereh* dan semut ini besar-besar, (2). Nyamuk yang menggigit serta menyengat muka sampai terasa sakit, (3). Ular besar yang melintasi paha *pengereh* bergerak perlahan yang terasa geli, dingin dan mengerikan, (4). *Celeng* (babi) yang datang menguntit pantat *pengereh* yang sedang khusuknya bersemedi, (5). Angin semilir yang membawa *aji sesirep*, (6). Kokok ayam dan *galang kangin* (bahasa bali) artinya suasana hari mendekati pagi diiringi dengan ayam berkokok, (7). *Bikul nyuling* (tikus meniup seruling) yang menggoda, (8). *Talenan* (alas untuk memotong daging) bersama *blakas* (pisau besar)” yang datang, dan (9). Kedengeran bunyi *gongseng* yang gemerincing (Oka Swadiana, 2008: 59-61).

Sebelum dilaksanakannya upacara *ngereh*, terlebih dahulu dilakukan dengan proses *pengepelan* (mencari kayu yang akan dijadikan sebagai bahan untuk membuat tapel Barong dan Rangda tersebut). *Pengepelan* itu dilaksanakan di tempat yang suci dan angker seperti: perempatan agung, dekat *pura dalem*

maupun di kuburan. Kayu yang biasa dicari secara umum ialah kayu *pule*. Kayu *pule* digunakan karena kayu tersebut merupakan kayu yang *tenget* (angker) dan bertaksu. Kayu yang sudah diperoleh, kemudian diupacarai dan disucikan lalu dilanjutkan dengan proses pembuatan *tapel* kepala Barong maupun Rangda.

Setelah Barong maupun Rangda sudah terbentuk, dilanjutkan dengan proses upacara *pengatepan*, *melaspas*, *nueden*, *pasupati* yang dipimpin oleh Sang Sulinggih. *Pengatepan* adalah menyatukan antara *tapel* kepala *petapakan* dengan badannya agar menjadi satu kesatuan yang utuh. *Pemelapasan* bertujuan untuk membersihkan perwujudan Barong maupun Rangda tersebut dari bekas-bekas tapak tangan atau kaki dari tukang pembuatnya. *Nueden* ialah memohon kekuatan niskala untuk memberikan jalan prosesi upacara agar kekuatan Ida Bethara bersedia berstana pada *petapakan*. *Pasupati* merupakan prosesi dimana yang *nedunin pasupati* dan *undakan* serta *petapakan* yang *dipasupati* dengan ciri *kerauhan* (kesurupan) yang proses upacaranya dilakukan di *pura*. Proses upacara tersebut tidak lepas dengan suara gamelan (*tetabuhan*). Kemudian barulah dilaksanakannya *pengerehan* yaitu prosesi ritual mistik yang dilakukan di kuburan pada tengah malam dan merupakan tahapan akhir dari proses sakralisasi baik *tapakan* Barong dan Rangda. Tabuh-tabuh yang biasanya digunakan untuk upacara tersebut salah satunya ialah tabuh Bebarongan. Tabuh Bebarongan adalah tabuh yang dipakai untuk mengiringi Barong Ket atau Ketet. Salah satunya adalah tabuh petegak. Tabuh Petegak adalah gending-gending yang disajikan secara instrumental pada saat diadakannya upacara adat keagamaan, dimana tabuh petegak disajikan sebelum pementasan dimulai (Aryasa, 1984/1985:81).

Berpijak pada peristiwa tersebut di atas penata berkeinginan membuat Tabuh Kreasi Petegak Bebarongan yang berjudul *ngereh*. Tabuh Kreasi merupakan bentuk garapan atau ciptaan gending-gending atau tabuh-tabuh komposisi karawitan Bali yang sepenuhnya merupakan hasil dari proses kreativitas seorang komposer (Yudarta, 2010).

Alasan penata membuat Tabuh Kreasi Petegak Bebarongan yang berjudul *Ngereh* karena dilatar belakangi dengan kesukaan penata dari kecil terhadap pertunjukan Barong yang dipentaskan setiap 6 bulan sekali di Pura Puseh yang jatuhnya pada *Redite Wage wuku Kuningan* dan di Pura Dalem Gede Belayu yang jatuhnya pada *Redite Umanis wuku Langkir*, serta iringan tabuh petegak Bebarongan.

2. Proses Penciptaan dan Wujud Garapan *Ngereh*

Pembahasan tentang perwujudan karya seni tidak dapat diakhiri tanpa menyebut bahwa antara perwujudan karya seni terdapat dua macam perbuatan yang berbeda secara mendasar yaitu: kreativitas menghasilkan karya baru dan produktifitas menghasilkan produksi baru, yang merupakan ulangan dari apa yang telah terwujud, walaupun sedikit percobaan atau variasi di dalam pola yang telah ada (Djelantik, 1999: 67).

Dalam pembuatan karya seni, banyak proses yang dilakukan agar terwujudnya karya seni tersebut. Untuk mewujudkan proses itu tidaklah mudah dan memerlukan konsentrasi yang penuh dengan usaha yang sungguh-sungguh agar garapan yang diinginkan bisa terwujud sesuai dengan konsep serta ide yang telah ditentukan. Proses penggarapan itu didukung dengan ide-ide yang kreatif agar timbul kesan baru terhadap karya yang dibuat.

Kreativitas dalam berkesenian bagi seniman tidak ada batasnya melainkan kebebasan untuk berkarya, sehingga apa yang ada dalam dirinya bisa dilakukan secara bebas sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Agar bisa terwujudnya karya seni yang utuh serta bisa menggambarkan serta memberikan kesan dan pesan kepada penikmatnya, maka dikumpulkan elemen-elemen yang kiranya bisa mewujudkan sebuah karya seni sesuai keinginan sipenata.

Untuk mewujudkan karya seni diperlukan proses yang merupakan tahapan-tahapan penting agar terwujudnya karya seni tersebut. Begitu juga dengan penggarapan komposisi karawitan *Ngereh* dilakukan dengan tiga tahapan seperti yang diajukan oleh Alma M. Hawkins yaitu: eksplorasi, improvisasi, dan forming

(dalam Garwa, 2009:5). Berpijak dari ketiga tahapan ini memberikan kesempatan bagi penata untuk berpikir, merasakan, mengimajinasikan, serta mencipta agar garapan yang diinginkan sesuai dengan konsep dan ide yang telah ditentukan.

a. Tahapan Penjajagan (Eksplorasi)

Tahap eksplorasi merupakan tahap awal untuk melakukan proses penggarapan yang akan dilakukan untuk membuat suatu karya seni. Didalam tahapan ini, penata banyak melakukan pencarian dan penjajagan terus menerus yang dimulai dengan pencarian ide dan media ungkap untuk mewujudkan yang akan diwujudkan dalam pembuatan garapan karya seni serta pencarian dan menentukan pendukung garapan. Hal utama yang dilakukan untuk pembuatan proses penggarapan ialah pencarian ide yang akan dijadikan sebagai jalan untuk membuat karya seni tersebut.

Didalam tahapan ini juga dilakukan dengan mencari sumber-sumber data yang bisa memberikan inspirasi baik sumber tertulis maupun sumber tidak tertulis. Hal ini juga dilakukan agar lebih banyak mendapatkan pengetahuan yang berhubungan dengan karya *Ngereh*. Sumber tentang *ngereh* didapatkan di toko buku Sastra Mas Tabanan. Hasil yang didapatkan dalam buku tersebut ialah tentang awal dari pembuatan Barong dan Rangda hingga proses *ngereh* itu dilakukan. Untuk menambah wawasan atau sumber-sumber inspirasi dalam pembuatan karya seni, penata melakukan dengan mendengarkan dari rekaman-rekaman tabuh Bebarongan dari (mp3) dan video pertunjukan musik yang sudah dipentaskan.

b. Tahap Percobaan (Improvisasi)

Tahap improvisasi merupakan tahap kedua dalam proses penggarapan. Pada tahap ini melakukan percobaan-percobaan, memilih, mempertimbangkan serta menciptakan harmonisasi kontras-kontras tertentu dalam proses penggarapan yang dilakukan. Penata mencari nada-nada yang tepat untuk membuat suasana dan nuansa yang diinginkan sesuai dengan konsep yang dibuat. Kemudian penata menyusun kerangka lagu secara kasar yang dicatat dalam buku tulis dengan

menggunakan notasi Bali dan mencari teknik pukulan, permainan serta pola lagu yang akan dituangkan secara bertahap. Agar latihan bisa berjalan dengan lancar supaya mendapatkan bimbingan secara *niskala* oleh Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa), maka diadakan *nuasen* pada tanggal 7 April 2016 yang bertempat di Bale Banjar Peken dengan *menghaturkan canang* di *pelinggih* yang ada di Bale Banjar. Setelah selesai *menghaturkan canang* dan *mepikeling* (memohon), sebelum memulai latihan penata memberikan penjelasan kepada pendukung tentang ide dan konsep Tabuh Kreasi Petegak Bebarongan yang berjudul *Ngereh* agar pendukung dapat memahami ide dan konsep tersebut untuk kelancaran dalam proses penuangan gending. Setelah selesai latihan, dilanjutkan dengan menetapkan jadwal untuk latihan berikutnya supaya bisa berjalan dengan lancar. Jadwal latihan yang telah disepakati untuk melakukan latihan berikutnya diadakan tiga kali dalam seminggu yang dimulai dari pukul 19.00 sampai 21.00 Wita di Bale Banjar Peken Belayu.

Jadwal latihan yang sudah ditetapkan berjalan dengan lancar, tetapi karena ada kegiatan yang dilakukan oleh pendukung yang ikut serta dalam acara pembukaan Pesta Kesenian Bali (PKB) dan adanya latihan untuk upacara Agama yang diadakan di Pura maka latihan diliburkan dari akhir bulan Mei sampai pertengahan bulan Juni. Pada tanggal 17 Juni 2016 latihan baru dilanjutkan untuk mengingat kembali lagu atau gending yang sudah dibuat dan menambahkan ke bagian *pengecet* hingga selesai.

c. Tahap Pembentukan (Forming)

Tahapan selanjutnya dalam Tabuh Kreasi Petegak Bebarongan ialah tahap pembentukan yang merupakan tahapan akhir dari proses berkarya. Bagian ini penata mulai merangkai bagian-bagian yang telah dicari untuk menjadikan komposisi yang pada dasarnya masih kasar. Agar komposisi ini bisa terwujud sesuai keinginan, dalam hal ini penata tidak menutup kemungkinan adanya sedikit perubahan-perubahan kecil dari karya ini, begitu juga masukan-masukan yang diberikan oleh pendukung menjadi hal yang penting untuk bisa mewujudkan garapan ini. Demi terciptanya komposisi yang rapi dan bersih supaya enak di

dengar maka dilakukan perbaikan-perbaikan secara terus menerus hingga betul-betul komposisi itu bisa terwujud sesuai keinginan. Serta kekompakan dari pendukung terhadap garapan ini sangat dibutuhkan karena sangat menentukan baik buruknya garapan yang dibuat.

Deskripsi Garapan

Wujud garapan komposisi karawitan *Ngereh* adalah merupakan Tabuh Kreasi Petegak Bebarongan yang masih berpegangan pada pola-pola tradisi yang ada dalam karawitan Bali. Wujud dan struktur garapan ini menggunakan konsep *Tri Angga* yaitu *Kawitan*, *Pengawak* dan *Pengecet*. Struktur adalah bagian-bagian yang tersusun menjadi satu kesatuan komposisi karawitan. Untuk menyampaikan pesan atau misi yang diinginkan penata, sajian garapan ini dibutuhkan teknik *tabuhan* dan pengolahan musikal pada permainan dari berbagai instrumen. Teknik pukulan yang dimaksudkan dalam instrumen ini adalah seperti pada permainan *gangsang pemade* dan *kantilan* yang menggunakan teknik *ubit-ubitan*, *kendang* yang menggunakan teknik *batu-batuan*, *ngetur* dan *improvisasi*.

Dari pola-pola tradisi karawitan Bali, diolah atau dikembangkan dengan teknik permainan maupun motif-motif gendingnya digarap secara estetis tanpa meninggalkan kesan tradisi tabuh Bebarongan yang ada. Untuk membuat garapan dengan bobot yang berkualitas maka diperlukan rasa estetis yang bersifat umum seperti *unity* (keutuhan), *dominance* (penonjolan), dan *balance* (keseimbangan).

1. *Unity* (keutuhan)

Keutuhan dimaksudkan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhannya sifat yang utuh, yang tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan. Terdapat hubungan yang bermakna (relevan) antar bagian tanpa adanya bagian yang sama sekali tidak berguna, atau tidak ada hubungannya dengan bagian yang lain. Juga tidak ada bagian yang memberi kesan merusak kesatuan (Djelantik, 1999: 38).

2. *Dominance* (Penonjolan)

Penonjolan bertujuan untuk mengarahkan perhatian orang yang menikmati karya seni ke suatu hal yang tertentu, yang dipandang lebih penting dari pada hal-hal yang lain dalam karya seni tersebut (Djelantik, 1999:44). Penonjolan dari garapan komposisi ini terdapat pada permainan *kendang tunggal* yang lebih membantu untuk memperjelas ciri dari tabuh Bebarongan. Selain permainan *kendang* ada juga penonjolan instrumen yang lain seperti *gender rambut*, *gangsang pemade*, *kantilan*, *jublag*, *jegogan*, *suling*, *kecek* dan *gentorag*. Tujuan penata menonjolkan instrumen ini ialah untuk dapat mewakili suasana *Ngereh* yang ditampilkan.

3. *Balance* (Keseimbangan)

Mempertahankan keutuhan dalam perpaduan telah menimbulkan dan membawa rasa keseimbangan. Untuk mewujudkan karya yang utuh, maka diperlukan keseimbangan yang menjadi perhatian dalam berkarya seni. Keseimbangan itu dibentuk dari pembagian komposisi yang memiliki ukuran panjang pendeknya lagu yang terdapat pada bagian *kawitan*, *pengawak*, dan *pengecet* serta penonjolan dari masing-masing instrumen.

Analisa Simbol

Simbol atau lambang adalah sesuatu seperti tanda yang menyatakan sesuatu hal atau mengandung maksud tertentu (kamus Poerwadarminta, 1976 dalam Djelantik, 1999:143). Notasi ialah sistem pencatatan musik (gamelan) yang setidaknya mengandung dua persyaratan bunyi dalam musik yaitu *pitch* (nada) dan *duration* (jarak nada). Notasi dalam gamelan Bali disebut *titilaras*. Istilah *titilaras* berasal dari kata *titi* yang berarti titian atau jembatan, dan kata *laras* berarti urutan nada-nada di dalam satu oktaf yang telah ditentukan jarak dan tinggi rendah nadanya (Bandem, 2013:144). Notasi yang digunakan hanyalah menggambarkan lagu-lagu pokok (melodi inti) ditambah dengan beberapa simbol untuk mengungkapkan jatuhnya beberapa instrumen pengatur matra. Demikian

juga tentang tempo, dinamika dan unsur musik lainnya tak akan dapat dibaca secara tuntas dengan notasi ini (Darsana, dkk, 2002:16).

Karya seni musik merupakan sebuah karya seni yang abstrak. Artinya setiap penikmat pasti akan memiliki apresiasi yang berbeda dalam menikmati karya tersebut. Oleh sebab itu di dalam menterjemahkannya ide ke dalam bahasa musik kiranya dipandang perlu untuk menjelaskan simbol-simbol sebagai ciri untuk mendeskripsikan ide tersebut. Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam karya ini sebagai berikut.

Tabel

Penganggening Aksara Bali

Dibaca Dalam Laras Pelog Lima Nada

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

Disamping simbol diatas juga dilengkapi oleh tanda-tanda yang umum dipakai dalam pencatatan atau penotasian karawitan Bali seperti:

a. Tanda (.)

Satu titik diatas simbol nada, maknanya nada itu lebih tinggi dari pada nada normal, sedangkan tanda titik di bawah simbol, maknanya nada itu lebih rendah dari pada normal. Tanda ini juga dapat diartikan bahwa nada yang mendapat tanda ini jatuh pukulan *gong*.

b. Tanda ||... ..||

Tanda ini adalah garis vertikal yang berada di depan dan di belakang kalimat lagu yang artinya lagu tersebut mengalami pengulangan.

c. Tanda

Tanda ini artinya ketukan tanpa disertai nada.

d. Garis Nilai $\overline{\cdot}$ $\overline{\cdot}$

Garis ini merupakan garis *horisontal* yang ditempatkan diatas simbol nada yang menunjukkan nilai nada tersebut dalam satu ketukan.

e. Tanda coret pada simbol nada (/)

Simbol nada yang terdapat pada tanda ini mempunyai arti bahwa dalam prakteknya nada tersebut dimainkan dengan cara memukul sambil menutup bilahnya.

f. Garis siku-siku (>)

Simbol nada yang terdapat pada tanda ini mempunyai arti bahwa nada-nada yang dibatasi oleh tanda ini, dalam prakteknya nada tersebut dimainkan secara bersamaan.

Struktur Garapan

Kawitan

Pada bagian ini merupakan bagian awal dari garapan, dimana dimulai dari instrumen *gender rambat* yang berfungsi sebagai *perangrang*. Dalam pertengahan *gender rambat* diikuti permainan bersama yang dituntun oleh instrumen *kendang*. Setelah permainan itu selesai, dilanjutkan dengan *perangrang* lagi yang pada bagian akhirnya tempo yang digunakan agak cepat lalu dimasukan *kendang* untuk bisa melakukan permainan secara bersamaan dengan teknik kebyar. Pada *perangrang* yang kedua dimulai dari *gender rambat* dan diikuti oleh instrumen lainnya secara bersamaan. Tempo yang digunakan dari lambat, sedang dan agak cepat. Pada *kawitan* ini menceritakan tentang awal bentuk atau proses terbentuknya bentuk Barong atau Rangda yang akan dijadikan sebagai *tapakan* oleh masyarakat setempat. Sebelum terbentuknya *tapel* kepala tersebut, ada

beberapa proses yang harus dilakukan seperti pencarian bahan kayu (*pengepelan*) yang akan digunakan untuk pembuatan *tapel* sampai *pengecetan*. Dari bagian inilah penata menjadikannya sebagai awal atau *kawitan* untuk karya Tabuh Kreasi Petegak Bebarongan tersebut.

Pengawak

Pada bagian *pengawak* dimulai dari permainan *kendang* tunggal sebagai pembuka lalu diikuti dengan *gender rambat* sebagai melodi dilanjutkan dengan memasukan teknik *kotekan* pada instrumen *gangsa pemade* dan *kantilan* dengan melakukan permainan bersama. Setelah jatuhnya pukulan *gong*, motif yang digunakan hampir sama dengan melodi serta adanya penonjolan-penonjolan seperti *kantilan* dan *gangsa pemade*. Pada bagian *pengawak* diulang 2 kali. Pada bagian ini menceritakan tentang suasana seperti adanya iringan *tetabuhan* yang ada dalam proses *pemlaspasan*, *nueden* dan *pasupati*.

Pengecet

Pada bagian *pengecet* terjadinya suasana yang agak mistis pada saat dikuburan maka dilanjutkan dengan permainan melodi pada *jegogan*, *jublaga* dan *suling*. Pada saat proses *ngereh* berlangsung, ada godaan yang datang untuk mengetes masyarakatnya. Instrumen yang digunakan dalam *godaan* tersebut seperti *ceng-ceng ricik* yang difungsikan sebagai semut yang mengerubuti sekujur tubuh *pengereh* dan semut ini besar-besar, *rebab* yang digesekan dengan bunyi yang agak tinggi yang fungsinya sebagai nyamuk yang menggigit serta menyengat muka sampai terasa sakit, *gender rambat* yang gerakan tangannya difungsinya sebagai ular besar yang melintasi paha *pengereh* bergerak perlahan yang terasa geli, dingin dan mengerikan, *gangsa pemade* dan *kantilan* yang gerakan tangannya memukul bilah instrumen yang difungsikan sebagai *celeng* (babi) yang datang *menguntit* pantat *pengereh* yang sedang khusuknya bersemedi, melodi *suling* yang langsung dialih fungsikan sebagai angin semilir yang membawa *Aji sesirep* dan *bikul* nyuling (tikus meniup seruling) yang menggoda, *gangsa pemade* dan *kantilan* yang dipukul pelawahnya yang difungsikan sebagai

kokok ayam dan *galang kangin* (bahasa bali) artinya suasana hari mendekati pagi diiringi dengan ayam berkokok, *gangsapemade* dan *kantilan* yang dipukul pelawannya yang difungsikan sebagai *talenan* (alas untuk memotong daging) bersama *blakas* (pisau besar) yang datang, dan *gentorag* yang digoyangkan difungsikan sebagai gongseng yang gemerincing.

Dekorasi Panggung dan Tata Lampu

Dekorasi dan tata lampu merupakan hal yang mendukung terciptanya suasana yang diinginkan serta memperindah dalam pementasan. Untuk mendukung dari proses *Ngereh* tersebut berlangsung, maka dekorasi yang digunakan seperti Barong dan Rangda, *sesajen* serta *pasepan* yang difungsikan sebagai pendukung suasana yang ada di tengah kuburan.

Komposisi tabuh yang berjudul *Ngereh* ini disajikan dengan situasi yang terang dan gelap. Supaya komposisi ini bisa terwujud sesuai dengan konsepnya, maka dilakukan pengaturan lampu yang terjadi di dalam adegan yang diperlukan seperti saat adegan proses *Ngereh* dilakukan semua lampu yang ada diredupkan supaya mendukung dari suasana tersebut. Selain dari penataan lampu, agar suasana dalam proses *Ngereh* itu bisa terkesan seram maka dilakukan dengan menghidupkan *pasepan* yang bahannya dari kayu bakar dengan cara dibakar agar muncul asapnya.

3. Foto-Foto

Foto-Foto Pementasan karya Tabuh Kreasi Petegak Bebarongan *NGEREH* dalam rangka Ujian Karya Tugas Akhir Sarjana S-1 di gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Indonesia Denpasar pada tanggal 29 Juli 2016.



Foto pada saat pementasan Ujian Tugas Akhir
(Dokumentasi I Gede Putu Swadnyana Putra)



Foto pada saat pementasan Ujian Tugas Akhir
(Dokumentasi I Gede Putu Swadnyana Putra)

4. Penutup

Simpulan

Ngereh adalah sebuah komposisi karawitan yang terinspirasi dari hasil pengamatan terhadap proses penginjakan pertama pada ibu pertiwi untuk penghidupan pada Barong dan Rangda yang dilakukan di kuburan dan prosesi ritual mistik yang dilakukan dikuburan pada tengah malam dan merupakan tahapan akhir dari proses sakralisasi baik *tapakan* Barong dan Rangda.

Konsep garapan ini mengacu pada konsep karawitan Bali yaitu *Tri Angga* yang terdiri dari *kawitan*, *pangawak*, dan *pangecet*. Pengolahan melodi serta pola-pola permainan dari masing-masing instrumen diatur secara teratur sesuai dengan tempo dan dinamikanya.

Komposisi karawitan *Ngereh* ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu: Tahapan Penjajagan (Eksplorasi), Tahap Percobaan (Improvisasi) dan Tahap Pembentukan (Forming). Melalui berbagai proses dan tahapan yang telah dilakukan, maka karya komposisi karawitan *Ngereh* dapat diwujudkan sesuai dengan ide yang telah ditentukan, rancang bangun bentuknya, dan wujud garapannya yang secara utuh.

Saran-saran

Dari berbagai proses serta pengalaman yang telah dilalui selama ini, penata ingin menyampaikan beberapa hal yang nantinya bisa bermanfaat sebagai masukan untuk mewujudkan suatu karya seni yang nantinya akan dijadikan sebagai wadah untuk berkegiatan. Adapun hal yang ingin disampaikan antara lain:

1. Dalam proses berkarya hal utama yang harus disiapkan adalah kematangan dari konsep yang ingin dijadikan sebagai dasar dari karya tersebut agar nantinya antara karya dan konsepnya sedikit tidaknya ada kaitannya. Untuk itu disarankan agar semua seniman lebih teliti dalam memikirkan semua hal itu agar nantinya karya seni itu memiliki nilai bobot yang lebih tinggi.

2. Media ungkap yang ingin digunakan untuk bisa membuat karya seni yang diinginkan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan untuk bisa membuat karya yang berkualitas.
3. Penata sangat berharap kepada para seniman, agar tetaplah berkarya dan terus berkarya dalam bidang seni apapun karena kita sebagai orang Bali pada khususnya tidak akan pernah lepas dari adat dan istiadat serta tradisi kesenian yang *adiluhung* ini.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Pustaka

- Aryasa, I Wyn, dkk. 1984/1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Arya Sugiarta, I Gede. 2012. *Kreatifitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Bandem, I Made. 1991. *Ubit-ubitan Sebuah Tehnik Permainan Gamelan Bali*. Ditjen Pendidikan Tinggi DKPBIKBUD
- . 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. BP Stikom Bali
- Darsana, I Ketut. 2002. *Dokumentasi Tabuh-Tabuh Bali Klasik*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.
- Djelantik, Anak Agung. 1999. *Pengantar Estetika*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Dibia, I Wayan. 1977/1978. “Pengantar Karawitan Bali”. ASTI Denpasar: Proyek Peningkatan / Pengembangan.
- Garwa, I Ketut. 2009. *Komposisi Karawitan IV* (buku ajar). Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Indra Sadguna. 2010. *Kendang Bebarongan Dalam Karawitan Bali: Sebuah Kajian Organologi*. Kanisius (Anggoya IKAPI)
- Oka Swadiana, Jero Mangku. 2008. *Ngereh Ritual-Supranatural-Tradisional*. Surabaya: Paramita.
- Rai S.,Wayan. 2001. *Gong Antologi Pemikiran*. Bali Mangsi.

Suasthi Widjaja Bandem, N.L.N. 2014. *Barong Kunti Sraya Ikon Seni
Pertunjukan Bali Kontemporer*. Denpasar: BP Stikom Bali.

Sukerta, Pande Made. 2001. *Jenis-Jenis Tungguhan Karawitan Bali*.
Proyek pengembangan Media Kebudayaan Direktorat Jendral
Kebudayaan Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

Suweca, I Wayan. 2009. “Estetika Karawitan” (buku ajar). Denpasar:
Institut Seni Indonesia.

Yudarta, I Gede. 2010. Tabuh Kreasi Pepanggulan dalam [http://repo.isi-
dps.ac.id/124/1/tabuh_kreasi_pepanggulan.pdf](http://repo.isi-dps.ac.id/124/1/tabuh_kreasi_pepanggulan.pdf)