

ARTIKEL KARYA SENI  
TABUH BEBARONGAN SUNGGA



OLEH:

**I MADE ANANDA WANGSA**

NIM: 201202014

**Email: [ananda.wangsa789@gmail.com](mailto:ananda.wangsa789@gmail.com)**

JURUSAN SENI KARAWITAN  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

2016

## ABSTRAK

Tabuh *bebarongan Sungga* merupakan suatu tabuh bebarongan yang berasal dari representasi imajinasi penata tentang pengalaman masa kecilnya terkena sungga, pengalaman tersebut sangat terkenang sampai saat ini sehingga muncul ide penata untuk membuat tabuh *bebarongan* dengan *sungga* sebagai sumber inspirasi. *Sungga* dalam kamus bahasa Bali merupakan ranjau yang terbuat dari bambu, sama halnya melalui wawancara yang dilakukan oleh penata *sungga* merupakan jebakan yang terbuat dari bambu serta narasumber juga menceritakan tentang bentuk, jenis dan cara pemasangan dari *sungga*. Bentuk dari *sungga* menjadi pedoman bagi penata untuk membuat struktur dari tabuh *bebarongan Sungga*, dimana masih menggunakan pola struktur tradisi yang terdiri dari, *kawitan*, *pangawak* dan *pangecet*. Selain dari pola tradisi tersebut tabuh *bebarongan Sungga* juga mengadopsi pola-pola musik barat seperti *polymeter* dan *polyrthm*. Bentuk tabuh *bebarongan* dengan menggunakan gamelan semar Pegulingan Saih Pitu dipilih penata karena: sistem modulasi yang ada pada gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu sangat memungkinkan menghasilkan mode yang berbeda, dengan tujuh nada yang dimiliki oleh Gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu memberi ruang eksplorasi yang sangat luas terutama dalam penyusunan melodi, warna nada dan kompleksitas statifikasi (*layers*) *melodik line*, karena ingin memberikan sesuatu yang baru terhadap repertoar-repertoar tabuh *bebarongan* yang menggunakan gamelan diluar dari gamelan *bebarongan*, *palegongan* dan gong kebyar serta Gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu merupakan gamelan yang fleksibel dan mampu menyampaikan mode diluar kesan magis atau harmonis. Terwujudnya karya tabuh *bebarongan Sungga* melalui tiga tahapan yaitu penjelajahan (*exploration*), penuangan dan percobaan (*improvisation*) dan pembentukan (*forming*). Ketiga proses tersebut penata lalui dengan segala perjuangan hingga dapat mewujudkan karya ini. Tabuh *bebarongan Sungga* disajikan secara konser di panggung yang berbentuk prosenium di gedung Natya Mandala ISI Denpasar yang dimainkan dengan gamelan semar pegulingan saih pitu dengan pemain sebanyak 24 orang termasuk penata. Karya ini berdurasi kurang lebih 14 menit, kostum yang digunakan sesuai dengan konsep yaitu memakai warna dasar hitam putih (*poleng*) dengan diisi prada dan pada pengikat kepala (*udeng*) terdapat *sungga* kecil yang menghiasi.

## PENDAHULUAN

Penciptaan sebuah musik apapun bentuk dan tujuannya merupakan representasi estetik seorang kreator yang disebut dengan pencipta/komposer. Musik yang tercipta oleh komposer kadang merupakan transformasi dari gagasan atau ide yang diperolehnya sebagai akibat stimulasi dari lingkungan sekitar, terhadap gejala, kejadian yang timbul atau kadang merupakan endapan atau kegundahan dari pengalaman pribadi komposernya. Hal serupa juga terjadi dari latar belakang penciptaan karya seni yang berjudul *Sungga*.

*Sungga* adalah representasi dari imajinasi penata tentang sebuah pengalaman pribadi masa kecilnya. Pada saat itu penata masih berumur sekitar tujuh tahun, suatu hari pergi bermain bersama teman-teman ke sawah di pinggiran desa. Saking asiknya bermain sampai lupa waktu, hingga hari menjelang sore kami semua sangat lapar. Di sanalah timbul keinginan untuk mencuri umbi rambat untuk dimakan. Keinginan tersebut terhalang karena tanpa disadari kaki penata terkena *sungga* hingga keluar darah sangat banyak serta penata harus ditandu untuk dapat pulang kembali ke rumah. Dari pengalaman itulah penata merasa kapok dan berjanji tidak akan pernah nakal dan mencuri lagi.

Di dalam kamus bahasa Bali *sungga* adalah ranjau yang terbuat dari bambu (Djendra; 2012:179). Begitu juga setelah penata melakukan wawancara terhadap seorang petani yang dulunya juga pembuat *sungga* bernama I Made Degdeg, 70 tahun yang berasal dari, Desa Pekraman Peninjoan, Tembuku, Bangli, *sungga* merupakan jebakan yang terbuat dari bambu. *sungga* dibagi menjadi dua yaitu *sungga* biasa dengan panjang kurang lebih 30 cm dan *sungga poling* yang lebih panjang yaitu kurang lebih satu meter. *Sungga* berbentuk lancip di kedua ujungnya, ujung yang satu ditancapkan ke tanah dan ujung yang lainnya dibuat sangat lancip dan tajam sehingga kalau ada orang yang memasuki ladangnya tanpa ijin kakinya akan terkena *sungga* ini. Pemasangan *sungga* biasanya dilakukan dengan sepengetahuan semua keluarga yang akan ikut beraktifitas di ladang atau sawah ini bertujuan agar *sungga* tidak mengenai keluarga atau orang terdekat.

Dengan hal tersebut terbukti tidak ada pencuri yang berani masuk ke ladang dan sawah. Namun dengan perekonomian masyarakat yang semakin membaik, pencurian di ladang atau sawahpun berkurang bahkan sangat jarang terjadi, itu membuat para petani sudah tidak membuat *sungga* lagi. Dari pengalaman masa kecil yang sangat berkesan tentang *sungga* dan dari keunikan bentuk *sungga* tersebutlah penata menuangkannya ke dalam tabuh *bebarongan* yang diberi judul *Sungga*.

Bentuk tabuh *bebarongan* dipilih penata karena tabuh *bebarongan* bukan hanya sesuatu hal yang berhubungan dengan barang atau hal yang magis itu sendiri namun dapat juga dibuat dari ide atau

inspirasi di luar dari hal tersebut, seperti halnya penata yang saat ini menggunakan *sungga* sebagai sumber inspirasi. Setelah mendapat pengetahuan dari mata kuliah komposisi IV bahwa tabuh *bebarongan* bukan ditentukan dari tema, barungan yang digunakan dan ajegnya tempo dari awal sampai akhir namun tabuh *bebarongan* bisa disebut *bebarongan* kalau memakai pola gongan *batel* yaitu pola permainan gong yang di dalamnya terdiri dari dua atau empat ketukan dalam satu gong yang disertai dengan instrumen klenang dan kemong, serta memakai kendang satu (kendang *bebarongan*). Dari hal tersebutlah sehingga penata merasa tertarik dan mengungkapkan ekspresinya dengan tabuh *bebarongan* dengan menggunakan gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu.

Gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu adalah salah satu dari kurang lebih 36 barungan gamelan di Bali yang memiliki laras *pelog* tujuh nada, dimana didalamnya terdapat tujuh *patet/patutan* yaitu, *patet/patutan selisir, baro, patemon, tembung, sundaren, selendro agung dan selendro alit* (Kartawan; 2009:13). Gamelan semar pegulingan dalam lontar Catur Muni-muni disebut dengan gambelan *Semara Aturu* ini adalah barungan madya, yang bersuara merdu sehingga banyak dipakai untuk menghibur raja-raja pada zaman dahulu. Karena kemerduan suaranya, gambelan Semar Pagulingan (Semar = *samara*, Pagulingan = *tidur*) konon biasa dimainkan pada malam hari ketika raja-raja akan keperaduan (tidur). (Bandem; 1986:80) Dalam perkembangannya tabuh-tabuh semar pegulingan saat ini bukan hanya musik yang terkesan *slow* atau lambat dan juga sendu namun tabuh-tabuh semar pegulingan juga dapat dikreasikan menjadi tabuh yang sangat *ritmis* bahkan dapat membawa semangat ketika kita mendengarkannya dan sudah ada *bebarongan* yang memakai gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu dimana dapat menimbulkan mode berbeda serta keleluasaan penata untuk memilih *patet* yang dapat mendukung kreatifitasnya.

Dipilihnya gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu untuk mewujudkan tabuh *bebarongan* dengan judul *Sungga* dengan beberapa alasan sebagai berikut:

1. Karena sistem modulasi yang ada pada gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu sangat memungkinkan menghasilkan mode yang berbeda.
2. Dengan tujuh nada yang dimiliki oleh Gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu memberi ruang eksplorasi yang sangat luas terutama dalam penyusunan melodi dan kompleksitas statifikasi (*layers*) *melodik line*.
3. Karena ingin memberikan sesuatu yang baru terhadap repertoar-repertoar tabuh *bebarongan* yang menggunakan gamelan di luar dari gamelan *bebarongan, palegongan* dan *gong kebyar*.
4. Gamelan semar pegulingan Saih Pitu merupakan gamelan yang fleksibel dan mampu menyampaikan mode di luar kesan magis atau harmonis.

Berlandaskan hal tersebut penata ingin mencoba menuangkan inspirasinya yaitu *sungga* ke dalam sebuah tabuh *bebarongan* yang diberi judul “*Sungga*”.

## PEMBAHASAN

Tabuh *bebarongan Sungga* merupakan sebuah karya tabuh *bebarongan* Semar Pegulingan Saih Pitu yang secara umum konsep yang dipakai masih mengacu kepada konsep tradisi, seperti halnya dalam konsep *tri angga* seperti ada *kawitan*, *pangawak*, dan *pangecet*, mengolah unsur-unsur musik seperti, melody, ritme, tempo dan dinamika, serta mengadopsi pola musik barat seperti *polymeter* dan *polyrthm* untuk mendukung tabuh *bebarongan Sungga* bisa dikatakan baru. Di dalam proses penggarapannya penata berpedoman pada bentuk dari *sungga* yaitu lancip di ujung berbentuk segitiga yang penata analogikan ke dalam musik dengan bagian *kawitan* memakai ketukan dasar  $\frac{3}{4}$ , di tengah dari *sungga* berbentuk persegi namun tetap tajam penata analogikan ke dalam musik dengan menggunakan ketukan dasar  $\frac{4}{4}$  dipakai bagian *pangawak* serta pangkalnya dari *sungga* yang kembali lancip berbentuk segitiga penata analogikan ke dalam musik kembali dengan pola ketukan  $\frac{3}{4}$  namun supaya tidak terlihat monoton penata menggabungkan antara ketukan  $\frac{3}{4}$  dan  $\frac{4}{4}$  dipakai pada bagian *pangecet*.

Secara struktural tabuh *bebarongan Sungga* menggunakan pola struktur tradisi yaitu dibagi menjadi tiga bagian, *kawitan*, *pangawak* dan *pangecet* dimana pada masing-masing bagiannya mempunyai maksud dan tujuan tersendiri dalam pengekspresiannya. Bagian-bagian dari tabuh *bebarongan Sungga* dapat dijelaskan sebagai berikut.

- *Kawitan*

Bagian ini merupakan bagian awal dimana pada bagian ini menggambarkan bentuk dari ujung *sungga* yang sangat lancip dengan bentuk yang segitiga sehingga penggarap menggunakan pola ketukan dasar  $\frac{3}{4}$  untuk menggambarkan hal tersebut. Bagian ini bertujuan untuk dapat menampilkan penonjolan masing-masing instrumen seperti instrumen kendang, gangsa dan gender rambat, diawali dengan kebyar dan permainan tanya jawab antara instrumen kendang dan instrumen yang lain, setelah itu dilanjutkan dengan kebyar dengan menggunakan pola ketukan  $\frac{3}{4}$ , dilanjutkan dengan penonjolan instrumen gender rambat dengan memainkan *pengrangrang* disertai dengan pola melodi pada instrumen jublag dan jegogan yang memperkuat kesan *pengrangrang* tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan *kebyar* masih menggunakan pola ketukan  $\frac{3}{4}$  dilanjutkan dengan *pengrangrang* dengan tempo

dipercepat setelah itu dilanjutkan dengan kebyar masih menggunakan pola ketukan  $\frac{3}{4}$  dilanjutkan dengan pola melodi dengan delapan ketukan untuk menampilkan ciri khas dari tabuh *bebarongan*, setelah itu dilanjutkan dengan penonjolan instrumen gangsa dengan memainkan pola gegenderan dengan pola ketukan  $\frac{3}{4}$ . Dilanjutkan dengan transisi dari bagian *kawitan* ke bagian *pangawak* menggunakan *kebyar* dengan menggunakan pola *polymeter* yaitu penggabungan antara ketukan  $\frac{3}{4}$  dan  $\frac{4}{4}$ .

- *Pangawak*

Pada bagian *pangawak* penata berusaha menganalogikan bagian tengah dari *sungga* yang berbentuk persegi dengan menggunakan pola ketukan  $\frac{4}{4}$ , tempo pelan tiba-tiba cepat dan kembali melambat. Diawali dengan pola melodi dengan tempo pelan menggunakan *polymeter* ketukan  $3\frac{1}{2}$  dan  $4\frac{1}{2}$ . Dilanjutkan dengan kebyar dengan tempo cepat berisi permainan tanya jawab antara instrumen gangsa dan kantilan setelah itu tempo kembali pelan dilanjutkan pola melodi 8 ketukan dengan tempo yang pelan diisi improvisasi permainan kendang dan cengceng ricik memainkan tempo yang dua kali lebih cepat dari permainan instrumen lain. Dilanjutkan dengan kebyar menggunakan pola *polymeter* dengan ketukan 5, 3, 3, 3 setelah itu mengulang kembali ke awal dari bagian *pangawak*. Setelah bagian *pangawak* diulang dua kali dilanjutkan dengan transisi dari bagian *pangawak* ke bagian *pangecet* dengan pola permainan instrumen gender rambat, kantilan, jublag dan jegogan menggunakan pola ketukan  $\frac{3}{4}$  sedangkan instrumen gangsa menggunakan ketukan  $\frac{4}{4}$ , setelah memainkan *patet* yang sama yaitu *patet tembung* selanjutnya masing-masing instrument memainkan *patet* berbeda yaitu jublag, jegogan dan gender rambat memainkan *patet selisir*, kantilan memainkan *patet patemon* dan gangsa memainkan *patet tembung*. Setelah itu ada improvisasi kendang dilanjutkan dengan kebyar dan pola melodi menggunakan *patet tembung* dan *selisir*.

- *Pangecet*

Pada bagian *pangecet* penata melihat dan menganalogikan kembali bagian pangkal dari *sungga* yang lancip dan berbentuk segitiga, namun penata kali ini tidak hanya memakai pola ketukan  $\frac{3}{4}$  namun penata menggabungkan antara pola ketukan  $\frac{3}{4}$  dan  $\frac{4}{4}$  agar garapan ini tidak terkesan monoton. Diawali dengan pola melodi ketukan  $\frac{4}{4}$  memakai *patet selisir* setelah itu pola melodi dengan ketukan  $\frac{3}{4}$  memakai pola kotekan *gegambangan* (pola jalinan permainan instrument gangsa mengadopsi pola jalinan pada permainan barungan gamelan *gambang*) memakai *patet petemon*. Selanjutnya ada *kebyar* dengan *patet selisir* menggunakan ketukan  $\frac{3}{4}$  dan  $\frac{4}{4}$  dan pengulangan kembali bagian *pangecet* sampai pada pola melodi dengan ketukan  $\frac{4}{4}$  serta dilanjutkan *kebyar* menuju ending dari Tabuh *bebarongan Sungga*. Di dalam ending menggunakan *kebyar* memakai pola *polymeter* dengan penggabungan antara pola ketukan  $\frac{3}{4}$  dan  $\frac{4}{4}$  dan diakhiri dengan aksent instrument *kendang*.

Adapun notasi dalam kraya tabuh *bebarongan Sungga* dengan singkat penata tulis sebagai berikut:

Notasi Kawitan

Patet selisir

Kebyar

4.57(4).....5.5 175....517574.574..151

K : ..... 0000000 ..... 0000 .....

00000000 (o)

Kebyar dengan pola ketukan 3/4

1.57.45.34.35.71.57.45.54.35.53.41.53.41.53.434.5711754.117545
3.55753.55753

Pengrangrang (tempo pelan)

Gr : 3.3.3.33333 55557.5.7.5.75577.7..134.4.4.44444 113.445.4.5.4.5.4.5.4345.
5571757174.4.4..345.5.5.5555.5.57.1.345.5.5.5555.5.57.1.345....345..345..345.4345

Permainan harmoni

Jb1 : .5.313..5345.74.1.3.4.5.4.57.3.5.313..5345.74.1.3.4.5.4.57.3.5.313..5345.74.1.3.4.5.4.57.3.5.313..5345

Jb2 : 717.5734.71.4.11537415541.57.7717.5734.71.1153741 5541 .57.71.4.1.71.4.1. .4.11

Jg1 : .5..1....3....4.1.. .4...4. .7.3.5..1....3.. .4.1.. .4...4. .7.3.5..33.5..33.5..33.5

Jg2 : .1.5.. .7. . . .1.4...1. . .1.3.7 .1.5.. .7. . . .1.4...1. . .1.3.7.5.5.. .5 .5.5.. .5 .5.5.. .

Kebyar

55175 . 457 13 .45345 . 55175 .717 .715 .717 .715 553 . 5553.35 5 53 .35 .45 ..344431

Pengrangrang (tempo cepat)

GR : 1111111.75 5555555 571 .11.11 .. 345 . 457 . 571

GR : 131717575434571 4x ||

Gk : .... 311717575434571 3x ||

Jb : .... 311717575434571 3x ||

Gs : ..... 3131717575434571 2x ||

Kebyar

.31345 .717.545.434.313 . 54 ..4

Jb 4/4 : 5.45.(1).7.17.5(4) 5x ||

44.5 .3.4.1754 ..4.46

Modulasi ke *patet tembung*

543177 .13 13.4545 .4345.4.4 5

Pola *gegenderan* dengan ketukan  $\frac{3}{4}$

1.75..4.31..7.13..4534..7..1..7..1.13..5..4..5..4..1757.. 4573 ooo ooo ooo ooo ooo ooo oo .17

Transisi dari bagian *kawitan* ke bagian *pangawak* , menggunakan pola *kebyar* dengan menggabungkan ketukan  $\frac{3}{4}$  dan  $\frac{4}{4}$ .

71713134 .5 .45 .5 .45 ..7 ..1..3.4534

Kembali ke *patet selisir*

..57 543 . 44...(4)

||1.7.57 .5(4) 5x ||

1. 757457457544345.33457544434543345754.55.. 134 / —

Notasi Bagian *Pengawak*

*Patet Selisir*

Tempo pelan

4454571.75454571.7545431.3134 571715..4 —

... 754..57174.175 .7.5.7.4.5.4575(4)

*Polymeter* dengan ketukan  $3\frac{1}{2}$  dan  $4\frac{1}{2}$

||1713 .1.3.4.5.3 (4) 4x ||

.5.4.5.4.5.4.571..717571.7.1.7.5..717571.7.1.7.5.7.5.4.3

*Kebyar*

Tempo cepat

.57.43.57.43.4.1.4.3.4.1.4.3...4545.34545.43.5.4.7.5.1...7171.717545.

7171754571717575.717 17 557 543 457 17543457 1.1 75 7.754 .4545.431

Tempo lambat

||1.7.1.3.3.4543(1) 4x ||

Tempo cepat

.7.1.5.7.4.5.3.4.3.1.3.4.3.3.7

*Polymeter* dengan ketukan 5,3,3,4

|(1)717171757 (4)53453 (4)575717(5)74575(1) — — — |

Notasi bagian *pangecet*

*Patet tembung*

1.3.7.1.3.7.1.3.7.1 pindah ke *patet selisir*



3.2.4.3.43456.5.4.3.2.3.43456.5.432.1 ..7.54..31.7.1..34.3  
 ||.434565.76.764(5).1757171.754571(7).1757171.7.5 .4.(3) 3x

||

*Kebyar ending*

4/4: 34571754345717543457.3.43457.3.43.45.43.45 — — —  
 .43.45.43.45.71.75.71.75.71.75.57.75.71.75.54.7 .5.7.4.7.5 7.4. ....4.7.5.7.4.7.5.4.345717543  
 ¾ : 457 543 345 571 754 571 754 571 75475475475  
 444/4444 444 4444 /  
 000000000000000  
 .457175.4475(4)

Tabuh *bebarongan Sungga* disajikan secara konser di panggung yang berbentuk prosenium di gedung Natya Mandala ISI Denpasar pada tanggal 25 Juli 2016. Dimainkan dengan gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu dengan pemain sebanyak 22 orang termasuk penata. Karya ini berdurasi kurang lebih 14 menit dengan struktur *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet* menjadi satu kesatuan yang utuh yaitu tabuh *bebarongan Sungga*. Kostum yang dipakai bernuansa klasik Adat Bali yaitu dengan dasar kain hitam putih (*poleng*), yang menurut penata bisa mencirikan kain klasik asli Bali serta ditambah dengan prada yang tidak terlalu terang mencirikan adanya hal modern atau kekinian di dalamnya sesuai dengan konsep garapan yaitu selain berpijak pada tradisi yang ada juga ditambahkan dengan pola-pola kekinian. Antara penggarap dan pendukung menggunakan kostum yang sedikit berbeda karena agar penggarap terkesan menonjol.

Adapun foto dari gladi dan pementasan karya tabuh *bebarongan Sungga* sebagai berikut:



## PENUTUP

### a. KESIMPULAN

Tabuh *bebarongan Sungga* merupakan sebuah karya seni musik yang terlahir dari representasi imaginasi penata tentang pengalaman pribadi semasa kecil terkena *sungga*. *Sungga* menurut kamus bahasa Bali merupakan ranjau yang terbuat dari bambu, *sungga* berbentuk lancip di kedua ujungnya, ujung yang satu di tancapkan ke tanah dan ujung yang lainnya dibuat sangat lancip dan tajam sehingga kalau ada orang yang memasuki ladangnya tanpa ijin kakinya akan terkena *sungga* ini.

Dari bentuk *sungga* tersebut penata mewujudkannya ke dalam sebuah karya tabuh *bebarongan* dengan memakai pola tradisi yang bagianya terdiri atas *kawitan*, *pangawak* dan *pangepcet*. Bentuk dari *sungga* dianalogikan pada masing-masing bagian yaitu pada *kawitan* menganalogikan ujung dari *sungga* yang lancip dan berbentuk segitiga dengan pola ketukan dasar  $\frac{3}{4}$ , bagian tengah dari *sungga* yang berbentuk persegi penata analogikan pada bagian *pangawak* yang memakai pola ketukan dasar  $\frac{4}{4}$  serta pangkal dari *sungga* yang lancip berbentuk segitiga penata analogikan dengan pola ketukan dasar  $\frac{3}{4}$  tetapi dalam bagian *pangepcet* penata menggabungkan antara pola ketukan  $\frac{3}{4}$  dan  $\frac{4}{4}$  agar garapan tidak terkesan monoton. Selain berpijak pada pola tradisi tersebut penata juga mencoba memasukan pola-pola musik barat kedalam garapan seperti *polymer* dan *polyrthm* yang ada dalam bagian *pangawak* dan transisi ke bagian *pangepcet*.

Bentuk tabuh *bebarongan* dengan menggunakan gamelan semar Pegulingan Saih Pitu dipilih penata karena: sistem modulasi yang ada pada gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu sangat memungkinkan menghasilkan mode yang berbeda, dengan tujuh nada yang dimiliki oleh Gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu memberi ruang eksplorasi yang sangat luas terutama dalam penyusunan melodi, warna nada dan kompleksitas statifikasi (*layers*) *melodik line*, karena ingin memberikan sesuatu yang baru terhadap repertoar-repertoar tabuh *bebarongan* yang menggunakan gamelan diluar dari gamelan *bebarongan*, *palegongan* dan gong kebyar serta Gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu merupakan gamelan yang fleksibel dan mampu menyampaikan mode diluar kesan magis atau harmonis. Terwujudnya karya tabuh *bebarongan Sungga* melalui tiga tahapan yaitu penjelajahan (*exploration*), penguasaan dan percobaan (*improvisation*) dan pembentukan (*forming*). Ketiga proses tersebut penata lalui dengan segala perjuangan hingga dapat mewujudkan karya ini.

Tabuh *bebarongan Sungga* disajikan secara konser di panggung yang berbentuk prosenium di gedung Natya Mandala ISI Denpasar yang dimainkan dengan gamelan semar pegulingan saih pitu dengan pemain sebanyak 24 orang termasuk penata. Karya ini berdurasi kurang lebih 14 menit dengan struktur *kawitan*, *pangawak* dan *pangepcet*. Kostum yang digunakan sesuai dengan konsep yaitu memakai warna dasar hitam putih (*poleng*) dengan diisi prada dan pada pengikat kepala (*udeng*) terdapat *sungga* kecil yang menghiasi.

## **b. SARAN**

Sebagai generasi seniman muda di Bali hendaknya kita dapat mempertahankan dan melestarikan seni yang sudah diwariskan oleh leluhur terdahulu khususnya di bidang seni Karawitan. Bisa saja mengadopsi budaya dari luar tetapi jadikanlah itu sebagai pelengkap semata bukan malah kita mengadopsi budaya sehingga kehilangan jati diri bahkan menjadikan karawitan yang kita miliki hanya sebagai pelengkap bukannya sebagai pokok.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bandem, I Made, 1983. *Ensklopedi Karawitan Bali*. Denpasar : Proyek Penggalan, Pembinaan, Pengembangan Seni Klasik/Tradisional dan Kesenian Baru Daerah Tingkat I Bali.
- Bandem, I Made, 1986. *Prakempa, Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar : Akademi Seni Tari Indonesia, Denpasar.

- Bandem, I Made. 1991. "Ubit-ubitan Sebuah Tehnik Permainan Gamelan Bali". Jurnal Mudra. Denpasar. Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- Djelantik, A.A.M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- Jendra, I Njoman. 2009. *Kamus Bali –Indonesia*. Dharma Putra, Jl. IB. Oka. Gg. Clurit 2 Denpasar.
- Kartawan, I Made. 2009. "Reformulasi Sistem Patutan Pada Gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu". (*Laporan Penelitian*). Departemen Pendidikan Nasional, Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.
- Sukerta, Pande Made. 2011. *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*, Surakarta : Kementrian Pendidikan Nasional Program Pasca Sarjana, ISI Surakarta.
- Suweca, I Wayan. 2009. *Buku Ajar: Estetika Karawitan*, Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar 2009.