

Artikel Karya Seni “Rare Ulangun”

I GUSTI MADE ANGDYUSA (Penata)
Desak Made Suarti Laksmi, S.SKar., MA (Pembimbing I)
Ketut Sumerjana. S.Sn., MSn (Pembimbing II)
Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah , telp/fax(0361) 227316/ (0361) 236100
e-mail: info@isi-dps.ac.id

ABSTRAK

Komposisi “RARE ULANGUN” ini merupakan komposisi modern yang dikonseptualkan ke dalam bentuk kolaborasi antara musik barat dan instrumen gamelan Bali. Komposisi ini dibuat karena kurangnya popularitas permainan-permainan tradisional di kalangan anak-anak. Garapan ini merupakan sebuah ekspresi musikal hasil melihat fenomena di sekitar dan merasakan jaman pada saat permainan-permainan tradisional tersebut masih populer, seiring berjalannya waktu, anak-anak sekarang kurang memiliki rasa minat terhadap permainan tradisional yang membuat tertarik menciptakan karya musik “RARE ULANGUN”. Dalam komposisi ini menggunakan bentuk yang terdiri dari tiga bagian, yaitu : Bagian satu digambarkan sebuah desa/lingkungan klasik, dimana diwarnai dengan keceriaan anak-anak yang sedang riang bermain, tanpa mengenal kecanggihan teknologi. Bagian dua menggambarkan perkembangan jaman dimana anak-anak mulai terpengaruh dengan kecanggihan teknologi sehingga secara perlahan-lahan permainan tradisional mulai berkurang. Pada saat ini musik digambarkan dengan suasana yang bercerita tentang dampak yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi. Bagian tiga, pada bagian ini merupakan bagian akhir, dimana musiknya menggambarkan keceriaan bermain permainan tradisional dan menggunakan smartphone sebagai alat ataupun media kecanggihan teknologi berjalan seimbang. Garapan komposisi “Rare Ulangun” ini disajikan secara konser/instrumental dalam durasi waktu 12 menit. Penyajian karya ini didukung oleh 18 orang.

Kata Kunci : *Perkembangan jaman menyebabkan kurangnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional*

Pendahuluan

Pengertian seni menurut Suka Hardjana adalah hasil karya manusia dalam bentuk keindahan yang ekspresif (Suka Hardjana,1983:31).Seni musik dapat mempengaruhi setiap segi kehidupan manusia, baik segi spiritual atau rohani yang nantinya akan mempengaruhi fisik manusia. Mereka yang berkecimpung dalam dunia musik mengakui bahwa musik tidak mungkin dipisahkan dari gejolak perasaan penciptanya, sementara bagi mereka yang menyukai musik, setiap rangkaian melodi, irama, ritme dan dinamika sangat mungkin menimbulkan perasaan tertentu yang berbeda-beda. Musik tidak hanya untuk dinikmati semata, tetapi juga dapat dipelajari, baik melalui pendidikan non formal atau melalui pendidikan formal.

Musik secara faktual adalah seni yang esensinya berhubungan erat dengan panca indra pendengaran dan pengalaman waktu. Atas dasar kedua aspek ini dan yang dapat dibedakan namun tidak dapat dipisah-pisahkan pada pengalaman musikal sejati, agaknya diperlukan agar dalam estetika yang lengkap juga dijelaskan dengan baik tentang susunan bunyi dan susunan waktu yang terdapat pada setiap karya musik (F.H.Smits Van Waesberghe S.J,2016:57).

Dalam berkesenian khususnya pada seni musik, seorang seniman dalam menciptakan sebuah karya musik tentu tidak lepas dari budaya membaca fenomena. Dimana membaca fenomena umumnya kerap dilakukan terhadap seorang seniman, sehingga dapat menemukan apa yang diinginkan sebelum menciptakan sebuah karya musik. Seperti yang dilakukan penata, dimana dalam menciptakan karya musik sangat sering berangkat dari membaca fenomena dan realita sekitar.

Sebelum menciptakan karya musik “RARE ULANGUN”, penata berangkat dari membaca fenomena-fenomena yang terjadi seperti fenomena sosial budaya. Bercerita tentang realita yang terjadi saat ini, penata merasakan suatu perubahan yang sangat pesat dari masa kecil hingga beranjak dewasa saat ini. Dimana perubahan tersebut berupa kemajuan-kemajuan yang terjadi di Bali, khususnya di Denpasar. kemajuan tersebut salah satunya adalah di bidang teknologi,kemajuan teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Termasuk juga kemajuan teknologi dapat berpengaruh terhadap kehidupan sosial anak-anak.

Perkembangan teknologi khususnya *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif. Dilihat dari sisi positif, dimana anak-anak jaman sekarang sudah pandai menggunakan kecanggihan teknologi, selain itu juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik bagi anak-anak, dimana anak-anak sudah dapat mengakses internet dengan mudah serta dari segi hiburan juga dapat menyimpan berbagai macam permainan sehingga daya minat anak-anak cukup tinggi. Selain dampak positif, ada juga dampak negatifnya terhadap anak-anak, contohnya sebagian besar jika anak-anak tersebut sudah sibuk memainkan *smartphone*, mereka menjadi kurang memperhatikan lingkungan sekitarnya, selain itu juga menyebabkan kurangnya minat mereka terhadap permainan-permainan tradisional yang populer dimainkan anak-anak jaman dulu.

Berbeda dengan anak-anak kecil pada jaman dulu, dimana anak-anak kecil tersebut belum mengenal teknologi *smartphone*, dimana mereka lebih kreatif dari segi membuat suatu permainan, serta lebih mudah bersosialisasi terhadap lingkungan sekitar.Suardana (2011) menjelaskan bahwa permainan tradisional yang pada umumnya bersifat sederhana dan mudah serta mampu menghasilkan kegembiraan berfungsi memberikan ruang kepada anak untuk berekspresi. Permainan tradisional dapat menumbuhkan rasa solidaritas diantara lingkungan sosial kehidupan anak-anak tersebut, dimana dalam permainan yang mereka mainkan secara tidak langsung mereka akan bekerja sama dengan teman-temannya yang dapat meningkatkan rasa solidaritas dalam lingkungan bermainnya. Dalam buku karangan Dr. Jannes Alexander Uhi,M.Si disebutkan bahwa “Solidaritas juga merupakan aplikasi nyata dari filosofi hidup masyarakat. Solidaritas merupakan bagian dari wujud penerapan nilai-nilai sosial pada masyarakat.

Taro (1999 : 2011) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan aktifitas budaya yang berfungsi sebagai media penanaman rasa kebersamaan (solidaritas, demokratis, tenggang rasa, menghargai perbedaan, kesepakatan bersama, kekompakan, dan gotong royong)

Melihat fenomena tersebut maka penata terinspirasi untuk menciptakan sebuah karya komposisi “RARE ULANGUN”.

Metode Penciptaan

Sebuah karya garapan kolaborasi tercipta dari adanya sebuah proses inovasi dari penciptanya. Penggarapan karya seni memerlukan proses agar dapat terciptanya sebuah karya seni, proses tersebut merupakan langkah yang dapat menentukan dalam mewujudkan karya seni. Dalam penggarapan karya seni kolaborasi ini diperlukan usaha yang sungguh-sungguh dan teliti didalam pelaksanaannya. Proses penggarapan kolaborasi ini memerlukan para pendukung yang sudah memiliki pengalaman dan mampu memainkan alat musik yang diperlukan dalam proses penggarapan karya seni dan merupakan faktor penunjang dalam terciptanya karya seni. Selain itu terdapat juga beberapa factor pendukung lainnya sehingga dapat tercipta karya seni ini. Diantara nya adalah factor kesiapan mental penata untuk dapat menciptakan karya seni ini, selain itu juga kesiapan para pendukung dan sarana yang penata butuhkan agar terciptanya karya seni ini. Adanya semua fasilitas sarana prasarana, kesiapan mental baik itu penata maupun para pendukung karya seni kolaborasi ini secara maksimal dapat memberikan kelancaran dalam mewujudkan garapan karya seni ini, agar sesuai dengan apa yang diharapkan dan diinginkan.

Dalam penggarapan sebuah karya seni diperlukan kreatifitas dari penata. Kreativitas adalah jantungnya sebuah penggarapan seni, hal ini merupakan unsur penting didalam membuat karya komposisi kolaborasi. Penciptaan karya seni ini dimulai dari memasukan yang dituangkan ke dalam sebuah karya seni musik kolaborasi.

Di dalam munciptakan karya musik kolaborasi, dan memasukan ide penata ke dalam garapan melalui proses kreativitas yang merupakan tahapan penting untuk mewujudkan karya seni yang diinginkan. Begitu juga dengan proses penciptaan karya komposisi *Rare Ulangun* ini, didalam usaha untuk mewujudkan melalui tiga tahapan. Tiga tahapan diambil dari konsep Alma M. Hawkins dalam bukunya yang berjudul *Creating Trought Dance* yang dialihbahasakan oleh Y. Sumandiyo Hadi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1990. Ada tiga tahapan yang ditempuh dalam proses penggarapan karya seni antara lain: tahap penjajagan (*eksplorasi*), tahap percobaan (*improvisasi*), dan tahap pembentukan (*forming*). Adapun ketiga tahapan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tahap Eksplorasi adalah tahap yang paling awal dilalui oleh seorang penggarap dalam sebuah proses penciptaan karya seni. Eksplorasi termasuk berfikir, berimajinasi, merasakan dan merespon. Oleh karena itu, proses eksplorasi berguna pada saat pertama kali membuat garapan karya seni .Pencarian ide yang dilakukan disesuaikan dengan kemampuan dan pengetahuan yang penggarap miliki. Pada tahap ini adalah merupakan langkah awal mulainya proses penggarapan, Hal yang pertama kali penata lakukan adalah mulai berpikir untuk bisa menemukan sebuah ide yang akan dijadikan tema dari garapan ini. Dari pemikiran ini, penata akhirnya menemukan fenomena yang menarik untuk diangkat ke dalam karya musik kolaborasi ini, yaitu tentang realita yang terjadi saat ini dan penata melihat perubahan yang sangat pesat dari penata masih kecil hingga beranjak dewasa saat ini. Dimana perubahan tersebut berupa kemajuan-kemajuan yang terjadi. Kemajuan tersebut salah satunya adalah di bidang teknologi, kemajuan teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Termasuk juga kemajuan teknologi dapat berpengaruh terhadap kehidupan sosial anak-anak, yang mengakibatkan kurangnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional. Judul tersebut di ambil karena dalam karya ini penata menggambarkan kegembiraan anak-anak yang penata alami ketika berinteraksi dalam lingkungan sosial melalui permainan tradisional dan seiring berjalannya waktu dan perkembangan jaman, permainan tradisional sudah mulai dilupakan, dan anak-anak jaman sekarang ini lebih memilih dan tertarik menggunakan *smartphone* yang mereka miliki daripada memainkan permainan tradisional dengan anak-anak sebayanya. Jadi ketika mereka sudah asyik memainkan *smartphone* seperti anak-anak tersebut memiliki dunianya sendiri dan kurang memperhatikan lingkungan sosial mereka. Tapi di bagian akhir penata menggambarkan permainan tradisional dan penggunaan

kecanggihan teknologi khususnya smartphone dapat berjalan seimbang dalam dunia anak-anak tersebut. Tahap eksplorasi ini dimulai pada 06 Februari sampai dengan tanggal 22 Maret 2017 dengan hasil mendapatkan sumber pustaka, diskografi, dan informan, melanjutkan ke tahap pengajuan proposal dan Mendapatkan gambaran dan bayangan mengenai motif-motif yang akan dibuat. Beberapa masukan-masukan dan penilaian yang diperoleh dikumpulkan sehingga menjadi evaluasi.

Tahap *Improvisasi* (percobaan) adalah lanjutan dari tahapan penjajagan. Bila pada tahap penjajagan merupakan tahap menentukan ide, tema, konsep, dan bentuk garapan, maka tahapan ini merupakan tahap mengimplementasikan hasil ide atau gagasan yang telah ditentukan serta digarap untuk menjadi sebuah sajian yang dapat dinikmati dengan dipentaskan maupun didengar.

Tahap ini penata lebih banyak melakukan percobaan-percobaan pada penulisan partitur dengan software *sibelius*. Sibelius adalah sebuah program software khusus untuk mengetik notasi musik berupa not balok.

Mulai dari bagian I penata berulang kali melakukan penulisan, selanjutnya hasil tulisan partitur tersebut diberikan kepada pendukung untuk dilakukan percobaan. penata selalu melakukan perbaikan komposisi setiap kali latihan jika ada kejanggalan pada motif-motif yang dibuat. Selektif dalam membuat tiap motif sangat penting agar mendapatkan bagian yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan penata.

Kemudian pada pada Februari 2017 penata mengajukan proposal garapan kepada jurusan musik Institut Seni Indonesia Denpasar. Setelah proposal dinyatakan lulus, penata melakukan berbagai langkah yang terkait dengan proses penggarapan karya komposisi lainnya. Salah satu proses, penata menentukan pendukung garapan yang dianggap mampu untuk mendukung karya musik akulturasi ini, dalam garapan ini pendukung yang penata gunakan adalah 18 orang yang terdiri dari beberapa mahasiswa jurusan musik Institut Seni Indonesia Denpasar, Mahasiswa IKIP PGRI Denpasar, dan beberapa siswa SMPN 1 Denpasar, yang kemudian dilanjutkan penentuan tempat dan jadwal latihan kepada pendukung. Selain itu penata juga menentukan alat-alat/instrumen yang akan digunakan untuk mendukung karya ini.

Pada awal-awal latihan, penata hanya mengadakan latihan sektoral antara pemain tingklik dan pemain suling karena para pemain tidak bisa membaca not balok. Tahap improvisasi dimulai sekitar tanggal 26 Maret 2017 sampai dengan tanggal 5 Juni 2017. Pada tahap ini masih dilakukan revisi dan kekurangan dalam karya ini dan baru dimulainya penggabungan latihan pendukung yang terlibat dalam karya ini.

Tahap ini merupakan tahap akhir dari garapan Rare Ulangun, yaitu tahap pembentukan menjadi sebuah garapan yang siap untuk disajikan dan diuji oleh Tim Penguji di Kampus ISI Denpasar. Hasil pada tahap pembentukan ini adalah sudah tersusunnya garapan hingga menjadi bentuk tiga bagian, pada tahap pembentukan ini penata juga tidak menutup kemungkinan untuk merubah motif-motif yang telah dibuat hingga menjadi hasil final. Tahap pembentukan dimulai pada tanggal 3 Mei 2017 sampai dengan tanggal 2 Juli 2017, bagian dalam karya ini sudah mulai rampung pendukung mulai memahami garapan, Garapan sudah terbentuk, namun selanjutnya perlu dilatih untuk kelancaran permainan pada masing-masing instrument.

Deskripsi Garapan

Karya musik Rare Ulangun merupakan karya musik dengan tema anak anak, dengan konsep akulturasi musik yaitu pencampuran musik tradisi Bali dan musik barat. Dalam penggarapan karya ini, penggarap memadukan beberapa jenis instrumen, yang meliputi: *piano*, *gitar*, *gitar bass*, jimbe, sheker, suling Bali, tingklik, dan ansamble vokal. Instrumen-instrumen tersebut dipilih karena mampu mengimplementasikan gagasan penggarap sesuai dengan suasana yang ingin dibangun.

Dari segi penciptaannya penata ingin mengungkapkan kegembiraan anak-anak pada saat bermain permainan tradisional bersama teman-temannya. Menikmati masa kecil dengan bermain

di lingkungan sekitar. Karena permainan tradisional tersebut dapat mendorong anak-anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Permainan tradisional merupakan aktifitas budaya yang berfungsi sebagai media penanaman rasa kebersamaan (solidaritas, demokratis, tenggang rasa, menghargai perbedaan, kesepakatan bersama, kekompakan, dan gotong royong).

Seiring berjalannya waktu maka kecanggihan teknologi ternyata mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat khususnya anak-anak. Misalkan saja makin banyaknya penggunaan smartphone di kalangan anak-anak. Perkembangan penggunaan smartphone ini menurut penata memiliki dampak positif dan dampak negative. Dampak positifnya anak-anak dengan mudah bisa membuka wawasan dengan membuka akses internet dari smartphone masing-masing, dan juga dapat terhubung dengan dunia luar akan tetapi tetap dalam pengawasan orang tua. Dampak negative perkembangan smartphone ini seperti kurangnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional karena di smartphone mereka juga terdapat permainan yang bisa mereka mainkan. Karena itulah penata melihat anak-anak yang sedang asyik memainkan smartphone nya seperti mempunyai dunianya sendiri dan kurang memperhatikan lingkungan di sekitarnya.

Bentuk dan Struktur Garapan

Struktur dari suatu karya seni meliputi peranan masing-masing bagian untuk dapat dicapainya sebuah bentuk karya musik yang utuh. Secara struktural, karya seni musik Rare Ulangun terdiri dari tiga bagian dan dalam setiap bagian akan menggambarkan situasi yang berbeda dan dalam setiap bagian akan menggambarkan suasana yang berbeda. Selain itu, pembagian ini dimaksudkan agar terlihat masing-masing penonjolan, perbedaan karakteristik, dan keragaman motif. Pada bagian I terdapat tiga sub bagian 1 (a), 1 (b), 1 (c), pada bagian II terdapat dua sub bagian yaitu 2 (a), 2 (b), dan pada bagian III. Dalam setiap bagian terdapat sukatan yang berbeda-beda yaitu pada bagian I terdapat sukatan 4/4, 3/4, pada bagian terdapat sukatan 4/4, 5/8, dan pada bagian III terdapat sukatan 4/4.

Analisa Estetis

Penilaian terhadap keindahan tergantung bagaimana persepsi dan pandangan masing-masing orang dalam menikmati karya yang disajikan. Dalam garapan Rare Ulangun, keindahan dapat terlihat jika masing-masing penikmat merasakan dan mendalami garapan, namun penikmat tentu memiliki penilaiannya sendiri. Adapun tiga unsur keindahan pada karya seni yang harus diperhatikan yaitu wujud, bobot, dan penampilan (Djelantik, 1990: 41). Wujud dapat dilihat dari bentuk dan struktur, bobot dapat diamati melalui tiga aspek yaitu suasana, gagasan, dan pesan, sedangkan dalam penampilan ada tiga unsur yang berperan, yaitu bakat, keterampilan, dan sarana atau media (Djelantik, 1990: 18).

1. Wujud, dalam hal ini wujud dapat dilihat dari bentuk dan struktur sebuah karya seni. Garapan komposisi musik "Rare Ulangun" merupakan komposisi musik kolaborasi yang memadukan instrumen musik barat dengan beberapa instrumen musik tradisional seperti suling dan tingklik. Garapan komposisi "Rare Ulangun" ini disajikan secara konser/instrumental dalam durasi waktu 12 menit. Penyajian karya ini didukung oleh 18 orang. Garapan komposisi "Rare Ulangun" terdiri dari 3 bagian yaitu bagian I, bagian II, bagian III. Ketiga bagian ini dihubungkan dengan adanya transisi antara satu bagian dengan bagian yang lainnya yang mengacu pada ide dan konsep garapan.
2. Bobot meliputi apa yang dapat dirasakan dan dihayati sehingga penikmat dapat menangkap nilai dan kualitas dari karya seni yang dipertunjukkan. Dengan demikian antara karya seni dan penikmat terdapat adanya interaksi komunikatif. Bobot terdiri dari tiga aspek yaitu, gagasan, suasana, dan pesan.

Gagasan dalam hal ini sejajar dengan ide. Gagasan menyangkut hasil pemikiran dan inspirasi yang didapat oleh penatanya. Gagasan atau ide dalam komposisi “Rare Ulangun” adalah mengangkat fenomena kegembiraan anak-anak dulu dan sekarang sertamulai dilupakannya permainan tradisional karena kecanggihan teknologi seperti smartpone. Melihat fenomena tersebut, penata secara langsung terinspirasi menciptakan komposisi “Rare Ulangun” untuk mrngingatkan kembali permainan tradisional yang mulai dilupakan.

Suasana yang ingin disampaikan dalam garapan komposisi “Rare Ulangun” bervariasi. Pada bagian I merupakan Bagian satu adalah awal mulainya satu garapan musik. Pada bagian ini penata menggambarkan sebuah desa/lingkungan klasik, dimana diwarnai dengan keceriaan anak-anak yang sedang riang bermain, tanpa mengenal kecanggihan teknologi. Pada bagian II menggambarkan perkembangan jaman dimana anak-anak mulai terpengaruh dengan kecanggihan teknologi sehingga secara perlahan-lahan permainan tradisional mulai berkurang. Pada saat ini musik digambarkan dengan suasana yang bercerita tentang dampak yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi. Penata menciptakan suasana yang gelisah pada bagian ini, dimana suasana tersebut merupakan transformasi dari dampak-dampak pengaruh teknologi Pada bagian ini penata mentransformasi musik dengan suasana tegang dimana banyak menggunakan permainan modus minor pada bagian ini

Bagian tiga, pada bagian ini merupakan bagian akhir, dimana musiknya menggambarkan keceriaan bermain permainan tradisional dan menggunakan smartpone sebagai alat ataupun media kecanggihan teknologi berjalan seimbang

Pesan yang ingin disampaikan yaitu, terwujudnya garapan “Rare Ulangun” mengajak anak-anak kecil supaya tidak lupa dengan permainan tradisional dan tidak juga mengesampingkan kecanggihan teknologi, supaya antara tradisi dan teknologi berjalan dengan seimbang. Menciptakan karya komposisi akulturasi merupakan salah satu cara untu melestarikan musik tradisi di indonesia agar tetap terjaga eksistensinya sekalipun musik barat lebih dominan berkembang era globalisasi ini.

3. Penampilan sangat menentukan bagaimana persepsi atau pandangan penikmat terhadap hasil karya pelaku pertunjukan. Penampilan sangat menentukan bagaimana persepsi atau pandangan penikmat terhadap hasil karya pelaku pertunjukan. Penampilan dipengaruhi oleh tiga unsur yang berperan , yaitu bakat, keterampilan, dan sarana (media).

Bakat adalah kemampuan yang dimiliki dan dibawa sejak lahir. Setiap orang memiliki bakat atau kemampuan (*talent*) yang berbeda-beda dan pengembangan bakat juga harus didukung adanya rasa percaya diri. Dengan adanya bakat, segala sesuatu yang berhubungan dengan bidang yang diminati akan dapat dikuasai secara lebih mudah. Melalui bakat, diharapkan penata dapat menampilkan hasil karyanya sendiri dengan baik dan maksimal sesuai kemampuan yang dimiliki. Dalam mempertunjukkan garapan komposisi “Rare Ulangun”, para pendukung berusaha semaksimal mungkin menunjukkan penampilan yang terbaik sesuai bidangnya masing-masing.

Keterampilan (*skill*) sangat penting adanya dalam suatu penampilan. Keterampilan diperoleh jika setiap orang selalu memiliki keinginan untuk mengasah keterampilan yang dimiliki. Latihan-latihan intensif perlu dilakukan dengan disiplin agar keterampilan para pendukung garapan “Rare Ulangun” menjadi terasah dan dapat menyatukan rasa sehingga kualitas keterampilan lebih meningkat untuk tercapainya penampilan yang baik.

Sarana atau media bersifat intrinsik dan ekstrinsik yang mendukung penampilan sebuah karya seni. Media intrinsik menyangkut instrumen atau alat-alat musik yang dipergunakan menyangkut segala penunjang berhasilnya pertunjukan garapan komposisi “Rare Ulangun”. Dengan demikian diperlukan adanya tempat pementasan, tata lampu (*lighting*), dan peralatan sound system. Tempat pementasan garapan komposisi “Rare Ulangun” adalah di gedung Natya Mandala. Tata lampu yang dominan digunakan dalam mendukung penyajian garapan adalah lampu general.

Analisa Penyajian

Dalam suatu bentuk karya musik dituntut keutuhan dan keharmonisan, namun tidak kalah penting juga untuk diperhatikan dalam penampilan ragam busana baik dari penata maupun pendukung karya music Rare Ulangun itu sendiri. Di samping itu, juga dalam pementasan memerlukan penataan panggung, tata lampu, dan tata panggung.

Suksesnya sebuah pementasan sangat tergantung pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Kostum

Dalam penyajian garapan ini, penata menggunakan kostumbaju putih, kamen putih, selendang gringsing dan menggunakan udeng batik. Sedangkan untuk para pendukung laki-laki, kostum yang digunakan yaitu memakai baju putih, kamen hitam, saput coklat dan menggunakan udeng batik. Untuk pendukung perempuan menggunakan baju kebaya putih, kamen hitam dan selendang batik. Untuk semua pendukung karya ini akan menggunakan bunga jepun di telinga kanan masing-masing.

Penggunaan warna baju putih dalam karya ini karena putih identik dengan sentuhan yang suci dan tidak terkena kotoran. Dan warna putih sendiri melambangkan sebuah kesucian, kesederhanaan dan kebersihan.

Dalam karya ini diibaratkan anak-anak masih seperti kertas putih yang masih belum terkena noda. Karena dalam karya ini digambarkan bagaimana perkembangan permainan tradisional anak-anak dulu dan sekarang. Perkembangan anak-anak tersebut dapat dilihat dari mulai berkurangnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional dan seiring perkembangan teknologi lebih memilih untuk bermain smartphone. Jadi anak-anak terbentuk dari perkembangan lingkungan di sekitar dan perkembangan teknologi, karena pada masa anak-anak masih dalam proses meniru yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Berikut adalah gambar kostum yang dikenakan pada saat pementasan



2. Lampu

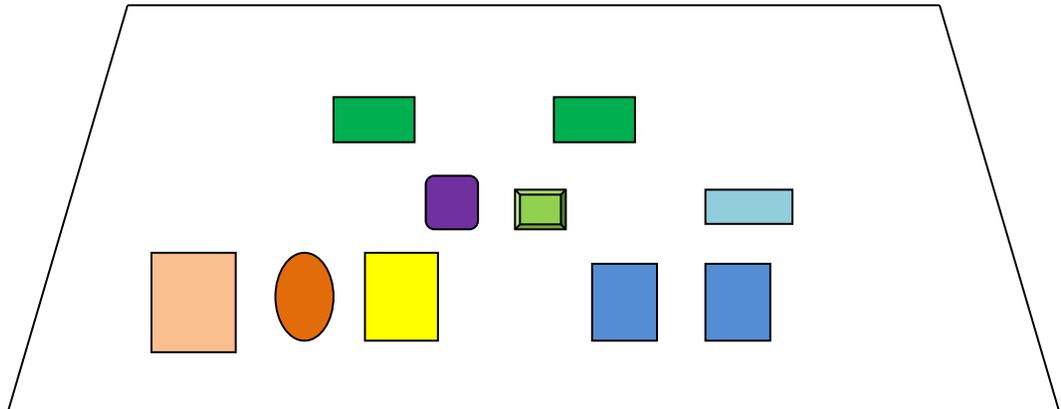
Sebagai penunjang rasa estetis, digunakan juga teknik penataan *lighting* (tata lampu atau cahaya) yang agar menimbulkan nuansa yang diinginkan. *Lighting* sangat menentukan keindahan garapan dalam suatu pertunjukan. Penataan *lighting* dalam karya *Rare Ulangun* di tata berdasarkan strukturnya dari bagian-perbagian. Adapun penataan tata lampunya dengan rancangan sebagai berikut:

- a. Bagian I Pada awal bagian ini, penataan *lighting* redup. Kemudian setelah ada suara anak-anak bermain cahaya lampu difokuskan kepada anak-anak, hingga di akhir bagian ini cahaya lampu kembali terang. Ketika semua instrument mulai dimainkan kemudian tata cahaya lampu mulai fokus ke panggung utama.
- b. Bagian II Pada awal bagian II lampu/lighting lebih dominan mengarah ke piano, setelah suara instrument masuk, cahaya/lighting kembali ke panggung utama berikutnya mengarah
- c. Pada awal bagian III lampu utama lebih dominan ke instrument gitar dan suling. Setelah instrument tingklik dimainkan, ada cahaya biru muncul. Ketika semua instrument dimainkan lighting panggung kembali menerangi semua instrument.

3. Tata Panggung

Pementasan komposisi musik *Rare Ulangun* ini dipentaskan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir Karya Seni yang bertempat di Gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar. Sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan panitia, garapan *Rare Ulangun* ini dipentaskan pada hari Minggu, tanggal 13 Agustus 2017, pukul 18.30 Wita.

Gedung Natya Mandala yang berbentuk *proscenium*, maka penonton hanya dapat menyaksikan pertunjukan dari satu arah saja, yakni dari arah depan. Dengan kondisi panggung seperti itu, maka masing-masing instrumen yang digunakan dalam garapan ini diatur sedemikian rupa berdasarkan konsep dan kebutuhan penata dalam garapan ini.



Keterangan:

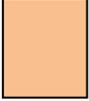


= Tingklik

= Sheker



= Djimbe

	= Vokal 2
	= Piano
	= Gitar
	= Suling
	= Gitar Bass
	= Vokal 1

PENUTUP

Garapan musik *Rare Ulangun* merupakan suatu bentuk musik kolaborasi yang terinspirasi dari melihat fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Dimana pada masa sekarang ini seiring dengan perkembangan teknologi khususnya smartphone, penata melihat kebanyakan anak-anak pada jaman sekarang mulai melupakan permainan tradisional dan lebih tertarik menggunakan smartphone yang mereka miliki. Berbeda dengan jaman dulu dimana kegembiraan anak-anak pada saat bermain permainan tradisional, berinteraksi dengan teman-teman seumurannya. Sedangkan saat ini apabila anak-anak sudah sibuk mengoperasikan smartphone nya mereka seakan-akan memiliki kegembiraan dunianya sendiri, bahkan bisa kurang memperhatikan teman yang ada di sebelahnya. Dengan garapan *Rare Ulangun* ini diharapkan antara perkembangan teknologi dan permainan tradisional berjalan seimbang agar budaya tradisional masih tetap mempunyai wadah untuk berkembang.

Seni atau keindahan tidak selalu memiliki rumusan tertentu, seni atau keindahan berkembang sesuai penerimaan masyarakat terhadap ide yang dimunculkan oleh pembuat karya. Suatu karya yang memang diakui banyak pihak dianggap memenuhi standar keindahan, namun suatu karya yang sama sekali tidak memenuhi standar keindahan oleh masyarakat banyak biasanya dinilai buruk dan tidak layak, namun jika dipandang dari banyak hal ternyata memperlihatkan keindahan, sehingga tidak perlu takut untuk berkarya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alexander Uhi, Jannes. 2016. *Filsafat Kebudayaan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Banoe, Pono. 2003. Pengantar Pengetahuan Harmoni. Yogyakarta: Kanisius
- Dr. A. A. M. Djelantik. 1990. Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I Estetika Instrumental. Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar
- Edmund Parier SJ, Karl. 2012. *Ilmu Harmoni*. Yogyakarta : Pusat Musik Litugiri.
- Harja, Suka. 1983. Estetika Musik. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Jamalus, Srs.1998. Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Karl Edmund Prier SJ, 2016. Ilmu Bentuk Musik.
- Kusumawati, Heni. 2013. *Komposisi I*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- M.Echols, John. Dan Hassan, Shadily. 2003. Kamus Inggris Indonesia. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Taro Made, 1999. *Lagu-Lagu Permainan Tradisional Bali*. Denpasar : Upada Sastra
- Sukohardi, Al. 2012. *Teori Musik Umum*. Yogyakarta : Pusat Musik Litugiri.
- Suarka, I Nyoman., dll. 2011. *Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali*. Denpasar : Udayana University Perss.
- Waesberghe S.J, F.H.Smits Van. 2016. *ESTETIKA MUSIK*. Yogyakarta : Thafa Media.
- Pra Budidharma. 2001. Buku Kerja Teori Musik Sebagai Pengantar Komposisi & Aransemen. PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia – Jakarta.