

## Music Composition “Entik”

### Komposisi Musik “Entik”

I Wayan Arya Bisma<sup>1</sup>, I Wayan Suharta<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertrunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

yanbisma04@gmail.com

#### Abstract

*Root growth always develops to form new branches so that it forms a very unique physique with irregular links that make the physical form of the root look complicated. This phenomenon stimulates the author's mind to transfer it into the form of a musical composition art form entitled Entik. This phenomenon is interpreted by processing the range of tones, interweaving patterns and interweaving between instruments, developing instrument functions, rhythms, tempos and dynamics that are processed in a minimalist manner, which are presented using the medium of the gamelan semarandhana. The creation of this work was realized using the creation method Panca Sthiti Ngawi Sani, which consists of five stages of creation, namely: Ngawirasa, Ngawack, Ngarancana, Ngewangun and Ngebah. Entik's work is presented as an instrumental musical composition consisting of three parts with reference to root growth. This work was carried out by exploring the potentials of Balinese Gamelan in terms of musical and playing techniques which were then used as the basis for seeking novelty in a musical composition.*

*Keywords: Semarandana, Gamelan, Entik, Karawitan, Bali,*

#### Abstrak

Pertumbuhan akar selalu berkembang membentuk cabang-cabang baru sehingga terbentuk fisik yang sangat unik dengan jalinan-jalinan yang tidak teratur yang menjadikan bentuk fisik akar tersebut terlihat rumit. Fenomena tersebut merangsang pikiran penulis untuk mentransfernya kedalam bentuk karya seni komposisi karawitan yang berjudul Entik. Fenomena tersebut diinterpretasikan dengan mengolah cakupan nada, jalinan-jalinan pola dan jalinan-jalinan antara instrumen, pengembangan fungsi instrumen, ritme, tempo dan dinamika yang diolah secara minimalis, yang dipresentasikan menggunakan media ungkap Gamelan Semarandhana.. Penciptaan karya ini direalisasikan menggunakan metode penciptaan Panca Sthiti Ngawi Sani, yang terdiri dari lima tahap penciptaan, yaitu: Ngawirasa, Ngawack, Ngarancana, Ngewangun dan Ngebah. Karya Entik disajikan sebagai sebuah komposisi karawitan instrumental yang terdiri dari tiga bagian dengan mengacu pada pertumbuhan akar. Karya ini digarap dengan menggali potensi-potensi pada Gamelan Bali dari segi musikal serta teknik permainan yang kemudian dijadikan sebagai landasan untuk mencari kebaruan pada sebuah komposisi karawitan.

Kata Kunci: Semarandana, Gamelan, Entik, Karawitan, Bali,

## PENDAHULUAN

Alam senantiasa masih menjadi 'tambang emas' yang tak habis-habis digali oleh para seniman untuk dijadikan sumber inspirasi dalam berkreaitivitas. Soedarsono (Sugiarta, 2015:178) mengatakan bahwa salah satu hal yang sangat berpengaruh memberikan ilham pada seniman dalam menciptakan karya seni adalah alam itu sendiri. Oleh karena itu, tidaklah berlebihan jika ada ungkapan yang menyatakan bahwa "*natura artis magistra*", yang berarti alam adalah gurunya para seniman. Ungkapan tersebut sangat sederhana, namun memiliki kedalaman makna filosofis yang menghubungkan keterikatan dan ketergantungan manusia yang tiada henti-hentinya terhadap alam.

Beberapa catatan sejarah telah menuliskan bahwa seni karawitan Bali sejak masa lampau sampai sekarang tidak pernah henggang dari fitrah alam. Dalam hal ini, alam senantiasa hadir sebagai inspirasi bagi para seniman dalam melahirkan gagasan tema maupun pola-pola garap yang kreatif sekaligus juga otentik. Karya-karya yang mengambil inspirasi dari alam, tidak saja berupaya menampilkan keindahan alam seperti keindahan panorama pantai, keindahan gerak-gerik binatang, akan tetapi juga tak jarang menampilkan peristiwa-peristiwa alam yang membuat manusia prihatin, seperti gunung meletus, tsunami dan kecelakaan kendaraan bermotor (Sugiarta, 2015:179).

Salah satu unsur alam yang menarik untuk dicermati sebagai inspirasi ide dalam melahirkan karya seni yaitu tumbuhan. Tumbuhan adalah salah satu jenis ciptaan Tuhan yang berperan besar terhadap berlangsungnya kehidupan di bumi. Sebagaimana halnya sebuah bangunan, kekuatan bangunan terdapat pada pondasinya yang kokoh. Demikian pula halnya dengan pohon atau tumbuhan dapat tumbuh subur tinggi menjulang karena memiliki akar yang kuat sebagai penopangnya. Akar merupakan bagian bawah dari sumbu tumbuhan yang paling dahulu mengalami perkembangan dan biasanya berkembang dibawah permukaan tanah, meskipun terdapat juga akar yang tumbuh diatas tanah karena mengalami modifikasi. Akan tetapi, sangat jarang yang mendalami bahwa dibaling ranting yang rimbun disertai bunga dan buah yang lebat dibawahnya terdapat akar yang sehat.

Akar berasal dari radikula (akar lembaga) yang halus dan bergerak menembus tanah (geotrop). Radikula berkembang dari biji yang menghasilkan akar dan berkembang menjadi akar utama atau sering disebut dengan akar tunggang (Liunokas & Hosanty, 2021:4). Akar merupakan salah satu organ tumbuhan yang pada umumnya terdapat di dalam tanah yang berfungsi untuk mengangkut air dan garam mineral dari alam tanah ke batang. Akar akan tumbuh terus pada ujungnya yang berbentuk runcing, sehingga lebih mudah untuk menembus tanah. Akar memiliki cabang yang tak langsung bersambungan dengan pangkal batang, tetapi keluar dari akar pokok dan masing-masing dapat mengadakan percabangan lagi, dalam kata lain akar tumbuh merambat ke dalam tanah. Dalam cabang akar terdapat cabang-cabang halus yang berbentuk serabut. Jika diamati, bentuk fisik akar sangatlah unik. Akar akan terus tumbuh dan berkembang baik secara vertikal maupun secara horizontal, membentuk cabang-cabang baru, sehingga semakin tua tumbuhan itu maka jumlah akarnya akan semakin banyak dan bentuknya semakin rumit.

Berpijak dari pemahaman terhadap akar sebagaimana yang dipaparkan di atas, lahirlah sebuah ide untuk mentransformasikannya ke dalam sebuah garapan komposisi karawitan dengan judul "Entik". Secara etimologi, terdapat dua kata dalam bahasa Bali yang dijadikan acuan dalam menentukan judul karya ini, yaitu: *mentik* dan *entikan*. Kedua kata tersebut berasal dari kata dasar *entik*. *Entik* merupakan bentuk kata belum bermakna sebelum mendapat awalan ataupun akhiran. Seperti halnya *maentik* yang kemudian mengalami persandian menjadi *mentik* yang berarti tumbuh (kata kerja). *Entik* jika mendapat akhiran menjadi *entikan* yang berarti sebagai tumbuhan (kata benda). Mengacu dari hal tersebut, dalam konteks karya ini kata *entik* diartikan sebagai tumbuh, merujuk pada sistem pertumbuhan akar yang selalu berkembang membentuk cabang-cabang baru dan kemudian membentuk fisik yang unik, berliku-liku serta membentuk jalinan yang tidak teratur. Selain itu pertumbuhan akar ini juga ditujukan sebagai proses kehidupan penata di bidang seni pertunjukan, khususnya seni karawitan. Seperti halnya pertumbuhan akar, pikiran penata selalu bergerak dan melakukan eksperimen terhadap kesenian itu sendiri. Anatomi akar yang selalu tumbuh dan berkembang tersebut penata coba interpretasikan selanjutnya menjadi karya karawitan instrumental.

## METODE PENCIPTAAN

Kreativitas merupakan unsur penting dalam membuat komposisi karya seni yang diibaratkan sebuah jantung dalam proses penggarapan karya seni tersebut. Seseorang diberikan sebuah kemampuan khusus untuk mencipta, maka seseorang dapat memasukan atau mendapatkan sebuah ide, simbol, dan objek yang menjadi inspirasinya ke dalam garapannya (Putu Paristha Prakasih, Hendra Santosa, 2018). Untuk menjalani proses ini diperlukan usaha yang sungguh-sungguh dan teliti agar karya ini dapat terwujud. Didalam berkekrativitas penata harus mampu menghidupkan dan mengaktifkan seluruh potensi dalam diri baik itu wawasan atau ilmu pengetahuan dan kemampuan atau skill. Sebagaimana terciptanya proses kreativitas tidak selalu dari sudut pandang penata, melainkan dari pendukung atau musisi lainnya yang akan menunjang proses didalam berkekrativitas (Santosa, 2016; Saptono et al., 2019).

Esensi dari suatu kreativitas adalah pencarian dan pengembangan yang berlandaskan pada sesuatu yang telah ada sebelumnya (tradisi) (Puser Bhumi et al., 2021). Didalam proses kreativitas, seorang seniman memiliki kebebasan untuk menjalani proses dan menafsirkan hal-hal apa saja yang menjadi pengaruh dari dalam maupun luar dirinya sehingga mampu menghadirkan sebuah ide. Kemudian mengumpulkan elemen-elemen yang dianggap bisa mendukung terwujudnya suatu karya seni sesuai dengan gagasan yang dipilih. Terakhir, mewujudkannya menjadi suatu karya seni yang utuh sesuai dengan ide tersebut. Penciptaan komposisi karawitan instrumental “Entik” ini sangat mempertimbangkan aspek-aspek keutuhan, kerumitan, dan kesungguhan. Untuk mewujudkan karya agar memiliki nilai estetis, proses kerja kreatif dalam mewujudkan karya ini selanjutnya mengacu pada metodologi penciptaan *Panca Sthiti Ngawi Sani* (Dibia, 2020:33), melalui lima tahapan proses penciptaan seni yaitu: *ngawirasa* (inspirasi), *ngawacak* (eksplorasi), *ngarencana* (konsepsi), *ngawangun* (eksekusi), dan *ngebah* (produksi).

*Ngawirasa* atau mendapat inspirasi adalah awal dari penciptaan seni. Pada tahap ini, seorang pencipta seni mulai mendapat inspirasi berupa adanya rasa, getaran jiwa, hasrat kuat, dan keinginan keras untuk mencipta. Munculnya hasrat untuk mencipta adalah modal utama suatu penciptaan seni. Hasrat untuk mencipta inilah yang menjadi energi pendorong bagi seorang pencipta seni untuk melangkah ke tahap berikutnya (Dibia, 2020: 39). Pada tahap ini penata mulai berpikir untuk menemukan sebuah ide dari berbagai aspek. Dalam hal ini penata mencoba mencari ide dengan menonton seni pertunjukan dan dengan cara mengamati alam sekitar.

Setelah mendapatkan ide, penata melakukan eksplorasi terhadap ide tersebut. *Ngawacak* atau melakukan eksplorasi adalah suatu tahap ketika pencipta seni mengadakan penjajagan atau melakukan penelitian atau riset dengan tujuan untuk mengetahui lebih jauh dan lebih dalam gagasan serta materi karya yang sedang dipikirkan atau direncanakan. Pada tahap ini penata mulai melakukan pengamatan untuk mengetahui lebih jauh tentang objek dari berbagai sisi. Selain melakukan pengamatan terhadap objek, penata juga mencari berbagai informasi mengenai akar pada artikel maupun buku.

Tahap berikutnya penata mulai membuat sebuah rancangan yang menyangkut berbagai aspek, terutama yang menyangkut masalah-masalah artistik maupun teknis, termasuk pendanaan dari karya yang diciptakan. Beberapa hal penting yang bisa dilakukan pada tahap ini adalah merancang bentuk, menentukan konsep-konsep estetis, rancangan pola garap termasuk pola penyajiannya (Dibia, 2020: 41). Perencanaan ini dilakukan dengan berbagai pertimbangan-pertimbangan, dengan tujuan untuk bisa menghasilkan sebuah karya yang berbobot dan tentunya tidak keluar dari ide utama. Hasil dari perencanaan tersebut kemudian diwujudkan pada tahap *ngawangun* atau eksekusi.

Tahap eksekusi atau *ngawangun* merupakan tahap dimana seorang penata mulai menuangkan karya sesuai rancangan dan konsep kepada para pendukung. Pada tahap ini diawali dengan kegiatan *nuasen* yang bertujuan untuk memohon restu dari *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* agar semua frase dari penggarapan karya dapat dilaksanakan dengan baik. *Nuasen* merupakan mencari hari baik atau mengawali proses karya untuk mendapatkan kekuatan *niskala*”. Sebagai umat Hindu yang hidup dengan mengemban konsep *Tri Hita Karana* dan percaya adanya *Rwa Bhineda* (oposisi benar) benar-salah, baik buruk, maka *nuasen* wajib penata lakukan mencari hari yang baik untuk mengawali proses menggarap karya seni ini. *Nuasen* dilakukan selama 3 hari berturut-turut yang dilaksanakan pada saat hari baik menurut Hindu Bali. Setelah melakukan *nuasen*, dilanjutkan dengan latihan rutin sesuai

dengan jadwal yang disepakati. Pada tahap ini penata selalu mencoba kemungkinan-kemungkinan materi garapan pada proses penuangan. Perubahan sudah pasti akan terjadi karena hal-hal tertentu, baik dari kemampuan penabuh, alat dan lain sebagainya.



Gambar 1 Proses Latihan

Setelah karya dapat terwujud secara utuh melalui proses panjang pada tahap *ngewangun* atau eksekusi, selanjutnya menginjak tahap *ngebah* atau produksi. Tahap ini merupakan bagian akhir dari proses penciptaan dimana hasil karya disajikan kepada publik. Seluruh bagian karya secara utuh dan final dipresentasikan di hadapan *audien*. Tahap ini dilaksanakan di Gedung Natya Mandala, Institut Seni Indonesia Denpasar, pada hari Senin, 17 Januari 2022.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Keutuhan karya seni ini merupakan sebuah jawaban dari berbagai tantangan selama menjalani proses kreativitas, mulai dari penjajagan pencarian ide, berpikir, berimajinasi, dan terus berusaha mencari inspirasi untuk melahirkan ide hingga dapat diwujudkan sebagai karya seni (Sanjaya, 2021). Wujud mengacu pada kenyataan yang nampak secara konkrit (dapat dilihat dan didengar dengan mata dan telinga) maupun kenyataan yang tidak nampak secara konkrit, abstrak, yang hanya bisa dibayangkan, diceritakan atau dibaca (Djelantik, 2011). Wujud garapan adalah aspek yang menyangkut baik keseluruhan dari karya seni maupun peranan dari masing-masing bagian dalam keseluruhan.

Karya *Entik* merupakan sebuah komposisi karawitan instrumental yang dipresentasikan menggunakan Gamelan *Semarandhana*. Istilah komposisi secara umum merupakan susunan. Pengertian mendasar mengenai komposisi adalah suatu karya seni yang terwujud karena proses kerja pengaturan-penyusunan atau perangkaian proporsi, imbangan, matra, kontruksi, bentuk dan sebagainya (Hardjana, 2003). Dalam kaitannya dengan musik adalah susunan elemen-elemen musikal menjadi sebuah lagu atau gending (Pratama et al., 2021). Seni Karawitan merupakan musik tradisional Indonesia baik vokal maupun instrumental yang berlaras pelog atau slendro. Musik tradisional Bali dinamakan karawitan, istilah karawitan berasal dari kata *rawit* yang artinya halus indah, mendapat awalan ka dan akhiran an, menjadi karawitan yang berarti seni suara baik suara instrument maupun suara manusia yang menggunakan laras (tangga nada) pelog dan slendro (Bandem, 2013).

Penggunaan instrumen gamelan sebagai media garap tentu memiliki nilai yang perlu dipertahankan dan dipertimbangkan namun bukan sebagai belunggu. Perkembangan nilai tradisi dalam perspektif konsep dan nilai masa kinilah yang menjadi esensi sebuah komposisi gamelan kontemporer (Rustopo, 2010). Pendapat tersebut sangat menarik, walaupun karya ini bukan termasuk karya kontemporer akan tetapi pendapat tersebut mewakili karya ini, dimana penggunaan media ungkap gamelan tidak sebagai belunggu, melainkan berusaha melakukan pengembangan-pengembangan dalam berbagai persepektif.

Bercermin dari hal tersebut, karya ini memanfaatkan Gamelan *Semarandhana* sebagai media ungkap. Gamelan *Semarandhana* adalah seperangkat gamelan yang dibuat pada tahun 1988 oleh I

Wayan Beratha, yang merupakan hasil perubahan dari perangkat gamelan *Genta Pinara Pitu*. Kata *Semaradana* terdiri dari dua kata yaitu: *smara* dan *dhana*. *Smara* artinya “suara” sedangkan *dhana* artinya “kaya”. Jadi kata *Semaradana* artinya kaya dengan suara (Sukerta, 1998:167). Adapun instrumen yang dipilih dalam merealisasikan karya ini adalah *gong lanang wadon*, dua tungguh *jegogan*, dua tungguh *calung*, dua tungguh *gangsra*, dua tungguh *kantilan*, seperangkat *riyong*, tiga buah *kendang* (*kendang gupekan*, *kendang tut* dan *kendang krumpungan lanang*) (Pryatna, 2020) dan tujuh buah *suling*.



Gambar 2 Gamelan Semaradana

Penggunaan tiga buah instrumen *kendang* bertujuan untuk dapat menciptakan pola permainan yang non-konvensional dengan tetap mengacu pada sistem keseimbangan tigalitas, dimana pola-pola permainan instrumen *kendang* digarap saling berkaitan. Penggarapan pola *kendang* penata mendapat inspirasi dari beberapa karya seperti: *Genetik* karya I Dewa Ketut Alit dan *Ambah* karya I Dewa Putu Rai. Karya tersebut memberikan motivasi kepada penata untuk meningkatkan intensitas berkomporsi mengenai penggarapan pola-pola permainan pada instrumen *kendang* yang sistematis dengan menggunakan tiga buah *kendang* yang dimainkan oleh tiga orang *penabuh*. Dalam karya ini tidak menggunakan instrumen *kajar*, hal tersebut bertujuan agar berbagai pola permainan yang berukuran ganjil tidak terlihat.

Dalam menciptakan sebuah karya karawitan sangat diperlukan beberapa orang *penabuh* untuk menyajikan garapan tersebut. Garapan ini didukung oleh 23 orang *penabuh* yang masing-masing memiliki peran yang berbeda sesuai dengan instrumen yang dimainkan. *Penabuh* tergabung dalam satu kelompok, yaitu *Sekaa Gong Remaja Sanggar Seni Cudamani*, Pengosekan, Ubud. Memilih *penabuh* yang sudah dalam satu kelompok merupakan hal yang sangat dipertimbangkan dalam penciptaan karya ini, karena *penabuh* sudah memiliki rasa yang sama antara setiap individu. Jadi ketika menggarap sebuah karya seni, hal tersebut sangat mendukung dan mempermudah merealisasikan karya dan kemungkinan karya dapat dibawakan dengan maksimal dan seimbang.

Adapun beberapa penggarapan aspek-aspek musikal mencakup pengolah cakupan nada, jalinan-jalinan pola dan jalinan-jalinan antar instrumen, pengembangan fungsi instrumen, ritme, tempo dan dinamika yang diolah secara minimalis. Cakupan nada terkait dengan pengolahan *patet* dan modulasi. Bagian awal konsisten dengan menggunakan beberapa *patet* dengan jumlah modulasi yang sedikit dan jaraknya berjauhan, pada bagian berikutnya dikembangkan dengan memperluas cakupan *patet* serta modulasi yang sering terjadi. Pengolahan jalinan instrumendilakukan dengan menggarap beberapa pola yang berbentuk melodi ataupun *kotekan* yang saling berkaitan antara instrumen dan juga saling mengisi ruang-ruang kosong. Sistem *polos sangsih* tidak hanya berkaitan pada satu jenis instrumen, melainkan

*polos sangsih* sudah dikembangkan untuk berkaitan antar instrumen. Seperti halnya pola permainan instrumen *gangsra* yang memainkan motif permainan *polos* dijalin dengan permainan instrumen *riyong* yang memainkan motif *sangsih*.

Pengembangan fungsi instrumen sangat dipertimbangkan dalam karya ini. Instrumen *jegogan* dan *calung* tidak hanya berfungsi sebagai pemangku melodi, dalam kata lain tidak hanya memainkan pola yang bersifat *nyegogin* dan *nyalungin*, tetapi sudah dikembangkan dengan memainkan beberapa bentuk permainan lainnya seperti memainkan *kotekan*, *oncang-oncangan*, *ngoret* dan *ngerot*. Secara garis besar setiap instrumen masih tetap memainkan fungsinya masing-masing. Pengolahan ritme setiap instrumen digarap secara sederhana, jika digabungkan ritme-ritme tersebut saling berkaitan sehingga membentuk paduan ritme yang rumit dan ramai.

Instrumen *kendang* digarap dengan membentuk satu pola pokok, kemudian pola pokok tersebut akan dipakai pada seluruh bagian yang menggunakan instrument *kendang*, hanya saja pola tersebut akan dimanfaatkan sebagian ataupun sepenuhnya, dengan menambah sedikit motif ataupun dipotong sesuai kebutuhan pada setiap bagian. Berikut notasi pola pokok permainan instrumen *kendang*:

Struktur karya tidak lagi mengacu pada konsepsi *Tri Angga* yaitu, *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet*, akan tetapi menggunakan struktur bagian yang terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian tengah dan bagian akhir. Masing-masing bagian memiliki karakter dan warna tersendiri namun saling terkait antara bagian satu dengan yang lainnya sesuai dengan penggambaran yang ingin diciptakan pada masing-masing bagian dan merupakan penjabaran dari bagian sebelumnya.

Bagian awal menggambarkan Radikula. Radikula adalah bakal calon akar yang tumbuh pada masa perkecambahan. Fungsi Radikula adalah sebagai bagian tanaman yang akan berkembang menjadi akar tanaman yang selanjutnya akan menjadi penyokong dan penyuplai bahan-bahan makanan untuk diproses pada bagian tanaman yang lainnya. Untuk menggambarkan hal tersebut, diawali dengan permainan yang sederhana, merujuk pada pemilihan nada, melodi, ritme yang sederhana dan kemudian nada, melodi dan ritme tersebut dikembangkan pada bagian berikutnya. Dalam kata lain pola-pola permainan pada bagian awal merupakan radikula dari karya ini, dengan contoh notasi seperti berikut.

Ry	:	?	.	0	?	.	0	^	
		0	5	?	.	0	?	?	0
		?	.	$\frac{?}{?0}$	^	.	.	.	.
		$\frac{?0}{?0}$	^	.	.	.	.	.	$\frac{?}{?}$
		$\frac{?0}{?0}$	$\frac{?0}{?0}$	$\frac{?}{?}$	$\frac{?0}{?0}$	$\frac{?0}{?0}$	$\frac{??}{??}$	$\frac{0?}{0?}$	0
Jg	:	.	.	.	.	.	.	.	.
		.	.	?	.	.	.	.	.
		?	.	$\frac{?}{?0}$	^	.	.	.	.
		$\frac{?0}{?0}$	^	.	.	.	.	.	$\frac{?}{?}$
		$\frac{?0}{?0}$	$\frac{?0}{?0}$	$\frac{?}{?}$	$\frac{?0}{?0}$	$\frac{?0}{?0}$	$\frac{??}{??}$	$\frac{0?}{0?}$	0
Gn/Kn	:	.	.	.	.	.	.	.	.
/Cl		.	.	.	.	.	.	.	.
		.	.	.	.	.	$\frac{0?}{0?}$	0	.
		.	.	.	$\frac{0?}{0?}$	0	.	$\frac{?}{?}$	$\frac{?0}{?0}$
		$\frac{?0}{?0}$	$\frac{?}{?}$	$\frac{?0}{?0}$	$\frac{?0}{?0}$	$\frac{??}{??}$	$\frac{0?}{0?}$	0	.

Pada bagian tengah menggambarkan gerak pertumbuhan akar. Gerak pertumbuhan akar berlangsung dalam waktu yang lambat, menuju arah pusat bumi dan menuju sumber air. Untuk menggambarkan hal tersebut, penata mengkomposisikan pola-pola dengan menonjolkan permainan melodi yang kemudian dikembangkan dengan hiasan ornamentasi *gangsra*, *riyong* dan *kendang*. Pola

melodi dibuat dengan mengembangkan melodi dan pemilihan nada pada bagian pertama yang dikomposisikan berjalanan dan bertumpang tindih antar instrumen, dengan contoh notasi seperti berikut.

Ry 1	:	.	.	.	.	.	.	.	.
		.	.	.	.	.	.	.	.
		$\frac{.}{\text{?}}$	$\frac{.}{\text{0?}}$	$\frac{.}{.0}$	.	$\frac{.}{00}$	?	.	$\frac{.0}{00}$
		?	.	.	0?	0	0	0?	00
		$\frac{?}{\text{?}}$	0	$\frac{.}{.}$	$\frac{0?}{0}$	$\frac{00}{00}$	$\frac{0}{00}$	?	.
		$\frac{.}{.}$	$\frac{.}{0}$	0	$\frac{.}{.}$	$\frac{0}{00}$			
Ry 2	:	.	.	.	.	.	.	.	.
		.	.	.	.	.	.	.	.
		$\frac{.}{?}$	0	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	.	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{0}$
		$\frac{.}{?}$	?	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{.}$	$\frac{.}{.0}$	$\frac{.}{.}$	$\frac{.}{?}$
		0	$\frac{.}{?}$	0	?	0	.	.	.
		$\frac{.}{.}$	$\frac{.}{0}$	0	$\frac{.}{.}$	$\frac{0}{00}$			

Pada bagian akhir menggambarkan akar yang sudah tumbuh subur, yang bersumber dari radikula kemudian tumbuh menjadi akar primer dengan pencabangan-pencabangan sampai dengan rambut akar sehingga membentuk tampilan fisik yang rumit dan berjalanan secara tidak teratur. Bagian ini dikomposisikan dengan menonjolkan pola yang diolah membentuk jalinan antara seluruh instrumen, yang merupakan pengembangan sistem permainan pada bagian kedua, akan tetapi bagian ini tidak begitu menonjolkan permainan melodi. Pada bagian ini sudah masuk pola *riyong* yang berbentuk *ocak-ocakan*. Bagian ini digarap dengan pola-pola dan komposisi paling rumit dari bagian-bagian sebelumnya, dengan contoh notasis seperti berikut.

Jg	:	.	.	.	.	0	.	.	.
		.	.	?	.	0	.	?	.
		?	.	.	.	.	.	.	.
cl	:	.	.	.	.	0	.	0	.
		.	.	.	.	?	.	?	?
		?	.	0	.	.	0	?	.
Sl	:	.	.	.	.	$\frac{.}{0}$	$\frac{.}{0}$	0	0
		.	?	.	.	.	.	0	.
		?	.	?	.	.	0	.	0
Gn/Kn	:	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{0}$	0	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$
		$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	?	?	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	?
		$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	0	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$	$\frac{.}{?}$

Karya ini digarap dari sudut pandang penata sendiri, penata tidak terbelenggu oleh aturan-aturan konvensional yang dimiliki oleh masing-masing media ungkap yang digunakan. Inspirasi penata memang bersumber pada teori maupun pola-pola tradisi gamelan Bali yang telah ada, kemudian dikembangkan secara seimbang, dengan membuat pola-pola yang dikomposisikan secara sistematis. Mengimplementasikan akar kedalam sebuah karya karawitan instrumental merupakan tantangan berat

bagi penata sendiri, penata mencoba memaksimalkan daya imajinasi dan memanfaatkan pengalaman estetis penata dalam berkesenian untuk mewujudkan karya ini.

## KESIMPULAN

Karya komposisi karawitan instrumental Entik merupakan sebuah komposisi karawitan yang terinspirasi dari akar tumbuhan. Akar yang selalu tumbuh dan berkembang membentuk cabang-cabang baru sehingga membentuk fisik yang terlihat sangat unik dengan jalinan-jalinannya yang tidak teratur dan rumit, yang kemudian diinterpretasikan ke dalam pengolahan beberapa aspek mencakup pengolahan cakupan nada, jalinan-jalinan pola dan jalinan-jalinan antar instrumen, pengembangan fungsi instrumen, ritme, tempo, dan dinamika yang diolah secara minimalis. Karya komposisi karawitan instrumental *Entik* terdiri dari tiga bagian yang saling berkaitan antara setiap bagian. Karya ini dipresentasikan menggunakan media ungkap barungan gamelan *Semarandana*, dimainkan oleh 23 orang *penabuh* yang tergabung di *Sekaa Gong Remaja Sanggar Cudamani*.

## DAFTAR SUMBER

- Bandem, I. . (2013). *Gambelan Bali Diatas Panggung Sejarah*. BP Stikom Bali.
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni*. BP ISI Denpasar.
- Djelantik, A. A. M. 1999. (2011). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. *Yogyakarta : Cipta Media*.
- Hardjana, S. (2003). *Corat-Coret Musik Kontemporer*. Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Liunokas, A., & Hosanty, A. (2021). *Karakteristik Morfologi Tumbuhan*. Deepublish.
- Pratama, R., Studi, P., Karawitan, S., & Pertunjukan, F. S. (2021). *Campuhan: Sebuah Musik Kreasi Baru*. 01(02), 92–99. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.149>
- Pryatna, H. S. I. K. S. I. P. D. (2020). Permainan Kendang Bali. *Dewaruci*, 15(2), 90–100. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i2.2991>
- Puser Bhumi, B., Sudirga, I. K., & Sudirana, I. W. (2021). *Pluminasi Sebagai Metode Komposisi Baru Pada Karya Musik Kontemporer*. 01(04), 234–243. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/391>
- Putu Paristha Prakasih, Hendra Santosa, I. G. Y. (2018). Tirta Campuhan: Karya Komposisi Baru dengan Media Gamelan Semar Pagulingan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 19(3), 113–121. <https://doi.org/10.24821/resital.v19i3.2452>
- Rustopo. (2010). *Gamelan Kontemporer di Surakarta*. ISI Press Solo.
- Sanjaya, I. K. T. ; I. N. K. (2021). Introduction to Contemporary Music “Ngegong” | Pengantar Musik Kontemporer “Ngegong.” *Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan*, 01(01), 11–19. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/141>
- Santosa, H. S. (2016). Gamelan Sistem Sepuluh Nada dalam Satu Gembyang untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali. *Pantun*, 1(2), 85–96. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/747>
- Saptono, Haryanto, T., & Hendro, D. (2019). Greng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan dan Vokal. *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 29–38. <https://doi.org/10.31091/kalangwan.v5i1.728>

Sugiartha, I. G. (2015). *Lekesan Fenomena Musik Bali*. UPT Penerbit Institut Seni Indonesia Denpasar.

Sukerta, P. M. (1998). *Ensiklopedi Karawitan Bali*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MPSI).