

Inovatif Music: Kenangan Manis

Musik Inovatif: Kenangan Manis

I Ketut Yudik Setiawan

Program Studi Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Denpasar

yudiksetiawan97@gmail.com

Sweet Memories is a piece of Innovative Music that describes the beautiful moments of the stylist's childhood, which was so special. The work of Sweet Memories is realized by using the media, said Gamelan Semara Pegulingan, Saih Pitu. The problems that will be discussed are how to form and process the creation of the innovative musical works of Sweet Memories. The author's goal is to realize the stylist's childhood idah moments into the work, namely, to remember those special moments so they will never be forgotten. The method that the author applies in the preparation of this work is the Alma M.Hawkins Method which consists of 3 stages including, the Exploration Stage (assessment), the Improvisation Stage (experimental), the Forming Stage". As a result of the discussion, the work of Sweet Memories consists of 3 parts, each part has a different description. Part 1 describes the deepest joy of being able to meet and gather with stylist friends as a child, part 2 describes the joy of playing together with stylist friends as a child, part 3 is divided into 2 parts, the first part describes the separation that happy heart.

Keywords: Sweet Memories, Innovative Music, Semara Pegulingan Saih Pitu

Karya musik Kenangan Manis adalah karya Musik Inovatif yang menggambarkan tentang momen indah masa kecil penata yang begitu istimewa. Karya Kenangan Manis direalisasikan dengan menggunakan media unkap Gamelan Semara Pegulingan Saih Pitu. Adapun permasalahan yang akan dibahas yaitu bagaimana bentuk dan proses penciptaan dari karya karawitan inovatif Kenangan Manis. Tujuan penulis merealisasikan momen idah masa kecil penata kedalam karya yaitu, untuk mengingat kembali momen istimewa tersebut agar tidak akan pernah terlupakan. Metode yang penulis aplikasikan dalam penyusunan karya ini adalah Metode Alma M.Hawkins yang terdiri dari 3 tahapan diantaranya, Tahap Eksplorasi (penjajagan), Tahap Improvisasi (percobaan), Tahap Forming (pembentukan)". Hasil dari karya pembahasan, karya Kenangan Manis terdiri dari 3 bagian, tiap masing-masing bagiannya memiliki penggambaran yang berbeda. Bagian 1 menggambarkan tentang kebahagiaan yang terdalam dapat berjumpa dan berkumpul dengan teman-teman penata pada masa kecil, bagian 2 menggambarkan tentang gembiranya bermain bersama dengan teman-teman penata pada waktu kecil, bagian 3 ini terbagi menjadi 2 bagian, bagian pertama menggambarkan tentang perpisahan yang membahagiakan hati.

Kata kunci: Kenangan Manis, Musik Inovatif, Semara Pegulingan Saih Pitu

PENDAHULUAN

Seni Karawitan adalah musik tradisi Indonesia baik musik vokal maupun instrumental yang berlaras pelog dan selendro. Musik vokal adalah musik yang menggunakan suara manusia sebagai sumber bunyinya, sedangkan musik instrumental adalah musik yang menggunakan bunyi instrumen sebagai sumber bunyinya. Menurut (Bandem, 2013), istilah *karawitan* berasal dari kata *rawit* yang artinya halus (indah), mendapat awalan *ka* dan akhiran *an*, menjadi *karawitan* yang berarti seni suara instrumental dan vokal yang menggunakan laras (tangga nada) *pelog* dan *selendro*. Seni Karawitan lebih banyak diartikan sebagai sebuah seni pementasan tunggal dengan menyajikan lagu-lagu (komposisi) instrumen maupun vokal (Kariasa and Putra, 2021). Bila vokal bentuk karya yang dihasilkan berupa *tetembangan*, sedangkan dalam instrumental, bentuk karya yang dihasilkan sering disebut *tabuh* (Bandem, 1986).

Tabuh secara harfiah kata “tabuh” artinya logat, atau aturan tingkah laku pelaksanaannya. Tabuh juga diberi arti sebagai lagu, gending, nyanyian atau pupuh. Istilah tabuh juga diinterpretasikan sebagai orkestrasi (keindahan lagu) dan struktur atau komposisi lagu. Disisi lain (Bandem, 2013) menjelaskan bahwa, selain menyatakan bahwa kata tabuh berarti alat memukul dan permainan instrumen, umumnya di Bali istilah itu juga dikaitkan dengan kerangka lagu yang didalamnya terdapat pengertian panjang dan pendeknya sebuah komposisi. Kata komposisi yang berasal dari kata kerja bahasa Jerman *komponieren* pertama kali digunakan oleh pujangga besar Jerman, Johan Wolfgang Goethe (1749-1832) untuk menandai cara-cara mengubah (*komponier'ern*) musik pada abad ke-15 sampai 17, dimana suara atau lagu utama akan diikuti oleh susunan suara-suara atau lagu lainnya yang dikoordinasikan, ditata, dirangkai berdasarkan lagu utama yang disebut *catus*. Dengan demikian *komponieren* adalah pekerjaan mengatur, menyusun, menata, merangkai suara atau nada-nada yang mengacu kepada lagu atau melodi utama (Hardjana, 2011).

Berbicara tentang karawitan instrumental Bali (gamelan) ada banyak sekali gamelan yang ada di pulau Dewata (Bali) ini. Beberapa jenis gamelan tersebar di tiap-tiap wilayah yang ada di Bali, tidak hanya sebagai pelengkap dari upacara yadnya (upacara suci agama Hindu) gamelan sendiri sekarang juga sudah sering dipertontonkan sebagai pementasan hiburan bagi masyarakat. Berbicara mengenai Seni Karawitan khususnya Karawitan Bali, tentunya akan mengarah kepada Karya. Dari hal itu mempunyai mempunyai ketertarikan untuk menciptakan karya seni musik karawitan Inovatif Kenangan Manis.

Kenangan Manis menggambarkan tentang momen indah masa kecil penulis yang bagi penulis begitu istimewa, indah, dan penting. Mengapa penulis menentukan judul karya ini dengan judul Kenangan Manis? dan mengapa moment indah masa kecil penulis menjadi penting untuk dijadikan karya ini?...karena menurut penulis sangat cocok dengan judul Kenangan Manis dikarenakan pada masa kecil penulis terasa begitu bahagia dan istimewa, momen indah masa kecil penulis sangatlah penting bagi penulis dikarenakan momen istimewa tersebut tidak akan terulang kembali pada saat ini, momen tersebut saat ini sudah menjadi kenangan yang terasa begitu manis, dengan itu penulis menentukan judul karya ini dengan judul Kenangan Manis.

Masa kecil adalah masa yang penuh dengan kegembiraan keceriaan. Setiap insan anak-anak-anak memiliki cerita masa kecil yang berbeda-beda. Perbedaan yang dimaksud dilihat dari aktivitas, bermain, belajar, melakukan hal dengan sesuka hati, tanpa memikirkan beban apapun. Pada masa kecil kita masih terlihat lugu, tidak tahu malu, tidak banyak tahu, dan berkata apa adanya. Pada masa kecil juga sangat mudah beradaptasi dengan lingkungan di sekitar khususnya dengan teman-teman sebaya. Pertemanan pada masa kecil bisa dikatakan pertemanan yang terbaik, karena pertemanan dimasa itu adalah pertemanan tanpa pamrih. Pertemanan masa kecil itu tulus, setia, tanpa embel-embel, tidak berdasarkan materi, hidup apa adanya, tidak berpura-pura, dan juga persahabatan yang tidak diperbudak oleh waktu dan jarak. Nakal, baik, sedih, dan senang, semua hal tersebut terdapat pada sebuah pertemanan pada masa kecil, dan semua hal tersebut selalu dilakukan ataupun dialami bersama-sama dengan teman-teman. Ketika kita kecil pastinya kita lebih senang menghabiskan waktu luang dengan bertemu dan bermain bersama teman-teman dirumah ataupun teman-teman disekolah.

Permainan yang dimainkan pada zaman dulu pada masa kecil sangatlah unik-unik dan sederhana, walaupun sederhana namun sangat menyenangkan dan juga membahagiakan hati. Banyak permainan

yang dapat kita mainkan bersama teman-teman pada saat pulang sekolah dan dengan gembiranya kita bermain bersama teman-teman tanpa memikirkan beban. Beda dengan permainan anak kecil zaman sekarang, mereka sudah langsung mengenal permainan yang ada pada zaman sekarang dengan bermain *game* pada *gadget*, dan tidak mengenal bagaimana permainan pada zaman dulu. Pada zaman sekarang, semua hal yang ada pada masa kecil tersebut sudah hampir terlupakan dikarenakan perkembangan zaman yang semakin pesat.

Berdasarkan fenomena masa kecil tersebut diatas, maka penulis berkeinginan untuk mengangkat aktivitas keseharian masa kecil penulis kedalam bentuk karya seni karawitan inovatif Kenangan Manis, dengan tujuan mengabadikan momen indah masa kecil penulis yang sudah menjadi kenangan yang begitu manis melalui karya seni inovatif Kenangan Manis agar tidak terlupakan sampai nanti. Karya Kenangan Manis direalisasikan menggunakan media ungkap Gamelan *Semara Pagulingan Saih Pitu*. Gamelan *Semara Pagulingan Saih Pitu* adalah salah satu barungan yang menggunakan laras pelog tujuh nada yang sebagian besar *tungguhan-nya* dibuat dari perunggu, kecuali instrumen *kendang*, *suling*, dan *rebab* (Sukerta, 2010). Penulis akan mengembangkan instrumen-instrumen yang terdapat dalam Gamelan *Semara Pagulingan Saih Pitu* dengan pengolahan permainan yang berbeda dari permainan pada umumnya.

METODE PENCIPTAAN

Dalam mewujudkan karya Kenangan Manis, penata menggunakan metode penciptaan dari (Hawkins, 1990) dalam bukunya *Creating Through Dance* bahwa penciptaan suatu karya seni itu perlu melewati tiga tahapan penting diantaranya : Tahap Eksplorasi (penjajagan), Tahap Improvisasi (percobaan), Tahap Forming (pembentukan). Ketiga metode tersebut penata gunakan dalam mewujudkan karya Kenangan Manis sebagai berikut.

Tahap Penjajagan (*Eksplorasi*), tahap penjajagan (*eksplorasi*) merupakan tahapan paling awal dalam proses penciptaan karya seni khususnya karya seni karawitan. Pada tahapan ini diawali dengan pencarian ide atau gagasan utama untuk mewujudkan suatu karya yang diinginkan, dan juga menentukan konsep dan judul dari karya yang akan diwujudkan. Penata juga melakukan beberapa kegiatan untuk merealisasikan ide tersebut diantaranya yaitu melakukan diskusi dengan komposer-komposer yang penata kenal, diskusi dengan orang-orang yang ahli dibidang konseptor, dan juga diskusi dengan teman-teman penata, agar ide konsep dan judul dapat terjalin menjadi seimbang (Putra, 2020). Penata juga melakukan pencarian beberapa sumber tertulis dan sumber discografi yang akan menjadi tinjauan pustaka dan sumber didalam karya Kenangan Manis. Setelah melakukan proses pencarian ide dan mengumpulkan beberapa sumber tertulis, selanjutnya penata mulai memastikan *Gamelan Semara Pagulingan Saih Pitu* yang akan digunakan dalam proses latihan, dan juga menentukan lokasi yang akan ditempatkan untuk proses latihan dari karya Kenangan Manis.

Tahap percobaan (*Improvisation*), tahap percobaan (*improvisation*) merupakan tahap kedua yang dilakukan dalam proses penggarapan dari karya Kenangan Manis, “kemampuan berimprovisasi bisa menghantarkan seseorang menjadi seniman kreatif mampu berfikir dan beraksi spontan untuk melahirkan karya-karya baru yang original (Dibia, 2020). Pada tahapan ini penata melakukan proses percobaan-percobaan untuk mencari motif-motif *gending* yang kadang muncul secara tiba-tiba. Tahapan ini sifatnya akumulatif, menampung sebanyak mungkin warna, pola-pola, dan motif *gending* yang akan digunakan.

Dalam setiap memulai kegiatan dalam umat Hindu, penata percaya pekerjaan apapun harus diawali dengan menentukan hari baik (*dewasa ayu*). Maka dari itu penata mentukan hari baik (*dewasa ayu*), dan kemudian melakukan Permohonan (nuasen) kepada Ida Sang Hyang Widhi pada hari baik yang telah ditentukan. Dengan melakukan Permohonan (nuasen) tersebut, penata berharap pada saat proses latihan berjalan diberi kelancaran oleh Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Setelah upacara nuasen tersebut, penata menyiapkan atau merancang *gending* terlebih dahulu yang penata buat pada aplikasi Fruity Loops studio 20. Fruity Loops merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi digital berbentuk software yang digunakan dalam menulis dan menciptakan karya ataupun aransemen pada seni musik dalam bentuk partisi dan audio (Santosa, 2005; Laksono, 2017). Dengan adanya

perangkat lunak ini, tentunya membuat percobaan-percobaan membuat sebuah gending menjadi lebih mudah.

Tahap Pembentukan (*Forming*), tahap pembentukan (*forming*) merupakan tahap terakhir dalam proses kreativitas pembentukan sebuah karya Kenangan Manis yaitu, dilakukan proses mewujudkan bentuk-bentuk lagu yang dihasilkan melalui tahapan *improvisasi* sebelumnya ke dalam struktur komposisi karawitan. Dalam proses ini mulai melibatkan pendukung untuk terwujudnya garapan Kenangan Manis, maka penata harus menyesuaikan jadwal dan situasi para pendukung yang memiliki kegiatannya masing-masing. Dalam tahap ini pola-pola yang sudah penata siapkan mulai dituangkan kedalam bentuk *gending* yang utuh sehingga tercipta sebuah karya seni yang memiliki bobot seni yang tinggi. Perbaikan demi perbaikan terus dilakukan agar karya seni yang akan duwujudkan menjadi lebih rapi dan terstruktur. Untuk menjadikan *gending* tersebut menjadi lebih baik penata juga menerima ide dan masukan-masukan yang diberikan oleh dosen pembimbing serta pendukung karya. Selain itu, pada tahapan ini juga dilakukan latihan secara rutin untuk menyatukan rasa atau penjiwaan dalam karya Kenangan Manis. Tujuannya agar dapat menghasilkan karya seni yang bernilai tinggi yang sesuai dengan harapan penata pada karya Kenangan Manis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ide Garapan

Proses penciptaan karya seni, ide atau gagasan adalah hal yang terpenting dalam proses penciptaan suatu karya, “tanpa didahului ide, seniman tidak akan bisa berkarya” (Eskak, 2013). Ide merupakan sumber pemikiran seorang penulis ketika suatu karya akan diwujudkan (Putra, 2021). Proses penciptaan suatu karya seni juga disebut kreativitas dapat mewujudkan sebuah karya seni karawitan (Santosa, 2016). Tanpa adanya ide mustahil akan terwujud karya yang sempurna. Dari pemaparan latar belakang di atas, hal tersebut merangsang penata untuk menjadikannya sebuah ide untuk mewujudkan sebuah karya seni karawitan yaitu karya karawitan Inovatif dengan tema Masa Kecil yang menggambarkan tentang “momen indah masa kecil penata”. Penata mengangkat momen indah masa kecil penata untuk dijadikan sebuah karya karawitan dikarenakan sangat penting bagi penata pribadi, masa kecil merupakan pengalaman hidup waktu kecil yang sangat indah dan begitu istimewa bagi penata.

Momen indah masa kecil penata yang begitu istimewa tersebut akan tidak terulang kembali pada saat ini, momen tersebut saat ini sudah menjadi kenangan yang terasa begitu manis. Dari hal itu penata mengangkat masa kecil didalam karya inovatif Kenangan Manis, karena sangat penting dan begitu istimewa bagi penata pribadi. Momen indah tersebut sangat menarik hati dan perhatian penata untuk merealisasikan ide ini kedalam karya karawitan inovatif dengan menggunakan media Gamelan Bali. Penata memilih menggunakan bentuk komposisi Inovatif dalam karya Kenangan Manis, karena penata ingin lebih leluasa untuk berkreaitivitas didalam pembentukan karya Kenangan Manis ini. Penata juga menambahkan instrumen lainnya yang di luar dari media gamelan Bali dengan tujuan agar terdapat warna suara lain yang akan penata porsikan dengan porsi yang sesuai dengan keinginan penata, dan agar juga karya Kenangan Manis dapat mencirikan karya inovatif.

Transformasi Ide ke dalam Konsep Garap

Kenangan Manis menggambarkan tentang momen indah masa kecil penata yang bagi penata begitu istimewa, indah, dan penting. Mengapa penata menentukan judul karya ini dengan judul Kenangan Manis? dan mengapa moment indah masa kecil penata menjadi penting untuk dijadikan karya ini?...karena menurut penata sangat cocok dengan judul Kenangan Manis dikarenakan pada masa kecil penata terasa begitu bahagia dan istimewa, momen indah masa kecil penata sangatlah penting bagi penata dikarenakan momen istimewa tersebut tidak akan terulang kembali pada saat ini, momen tersebut saat ini sudah menjadi kenangan yang terasa begitu manis, dengan itu penata menentukan judul karya ini dengan judul Kenangan Manis. Kenangan Manis direalisasikan dengan menggunakan media ungkap Gamelan *Semara Pegulingan Saih Pitu*, tetapi tidak semua instrumennya penata gunakan,

namun ada pengurangan 5 tungguh instrumen yaitu 2 tungguh instrumen *Kantilan*, 2 tungguh instrumen *Pemade*, dan 1 tungguh instrumen *Klentong*.

Selain pengurangan instrumen tersebut, penata juga melakukan penambahan instrumen diluar dari barungan Gamelan *Semara Pegulingan Saih Pitu* yaitu 4 buah *kukul bambu*, sepasang *kendang cedugan* lanang wadon, dan 1 tungguh *kempur*. Gamelan *Semara Pegulingan Saih Pitu* menurut penata sangat cocok untuk media ungkap dari karya Kenangan Manis karena menurut penata karakter dari Gamelan *Semara Pegulingan Saih Pitu* bersifat lembut dan bersuara merdu. Selain itu, setiap *patet* yang terdapat pada Gamelan *Semara Pegulingan Saih Pitu* memiliki suasana musikal yang berbeda- beda, tergantung kebutuhan garapnya. Adapun tiga unsur keindahan pada karya seni yang harus diperhatikan khususnya pada garapan Kenangan Manis, yaitu wujud, bobot, dan penampilan (A.A.M.Djelantik, 1999). Dalam garapan Kenangan Manis juga menggunakan berbagai unsur musikal seperti “motif *leluangan*, *norot reyong* dan *gegulet kendang*” (Pryatna, 2020).

Pada bagian 1 menggambarkan tentang kebahagiaan yang terdalam dapat berjumpa dan berkumpul dengan teman-teman penata pada masa kecil. Pada bagian ini penata mencoba membuat pola pola melodi jublag dengan jegog yang berbeda, “melodi merupakan rangkaian nada secara berurutan yang berbeda panjang-pendeknya dan berbeda pula tinggi-rendahnya, teratur susunannya dan memiliki irama (Aryasa, 1984). Pola melodi instrumen tersebut dimainkan dengan tempo pelan dan dimainkan dengan lemah lembut , dan juga ditambah dengan pola melodi instrumen suling dan instrumen lainnya dengan masing-masing instrumen dengan pola yang berbeda namun juga dimainkan dengan tempo pelan dan dimainkan dengan lemah lembut. Terjadinya perpindahan *patet* (modulasi) yang penata rancang, agar dapat menyatu pada saat modulasi tersebut dilakukan, dan juga terdapat pengolahan dinamika (keras lirihnya) dalam memainkan instrumen. Terdapat pula permainan vocal yang berisikan lirik narasi lagu yang mencerminkan kebahagiaan dan perasaan penata ketika berjumpa dan berkumpul dengan teman-teman pada waktu kecil.



Gambar 1 dokumentasi proses rekaman

Pada bagian 2 menggambarkan tentang gembiranya bermain bersama dengan teman-teman penata pada waktu kecil. Pada bagian ini penata membuat permainan yang diperkaya dengan beragam variasi aksent-aksent dan dinamika yang terkesan bercanda dengan suasana gembira. Terdapat juga permainan vokal yang berisikan lirik dengan kata-kata yang mencirikhas dengan permainan pada waktu penata kecil bersama dengan teman-teman seperti “*Cub*” dan “*Jelampulung*”, “*Cub*” adalah kata yang disebut untuk mengamankan kesalahan/langgaran yang diperbuat pada saat bermain, “*Jelampulung*” adalah kata yang sering disebut untuk menghilangkan keamanan dari kesalahan/langgaran yang diperbuat pada saat bermain. Penata juga mengisikan permainan instrumen diluar barungan Gamelan *Semara Pegulingan Saih Pitu* yaitu instrumen *kukul bambu* dan *kendang cedugan*. penata juga mengisi permainan *gerong* (vokal wanita) didalamnya untuk memperkaya dan mempercantik pola-pola melodi yang dibuat yang penata porsikan dengan teratur.

Pada bagian 3 menggambarkan tentang perdebatan/pertengkaran karena kecurangan saat bermain dan juga perpisahan yang membahagiakan ketika perselisihan dapat diakhiri dan akur kembali dan juga

saling memaafkan. Pada bagian ini, pertama-tama penata buat rangkaian gending dengan bersuasanakan tegang agar sesuai dengan penggambaran perdebatan/pertengkaran, dan juga menentukan modulasi ke nada yang sesuai dengan suasana tersebut. Pada saat itu penata porsikan permainan *kendang cedugan* lanang wadon didalamnya, dan juga dimainkan dengan tempo cepat, dan juga terdapat pengolahan dinamika (keras lirihnya) instrumen dimainkan. Selanjutnya situasi Perpisahan yang membahagiakan hati, terdapat kembali modulasi yang penata sesuaikan dengan suasana musikal yang diinginkan. Penata buat alunan melodi instrumen *Jublag*, *Jegogan*, dan *Suling* yang saling menjalin dengan pola tiap instrumennya berbeda-beda yang terkesan bahagia yang dimainkan dengan tempo sedang, selanjutnya disusul dengan permainan *kendang krumpungan* dan juga pengolahan instrumen lainnya, dan juga dipercantik oleh permainan vocal wanita (*gerong*) sebagai representasi suasana perpisahan yang membahagiakan hati.

Proses latihan dari karya Kenangan Manis menghabiskan waktu hingga 3 bulan untuk mendapat hasil yang maksimal. Hasil dari karya Kenangan Manis di abadikan melalui rekaman audio dan video dengan durasi video yang didapatkan yaitu 14.49 menit, dengan lokasi rekaman yang bertempat di Pura Pucak Sari Sidan, Gianyar, Bali pada hari Jumat 14 Januari 2022.

- Patet *Slendro Alit* : 1 . 2 2 2 . 0
- Patet *Pengenter Agung* : 2 . 0 1 . 2 2
- Patet *Slisir* : 2 2 2 . 0 1 .
- Patet *Tembung* : 0 1 . 2 2 2 .

Karya Kenangan Manis hanya menggunakan 4 *Patet* yang terdapat pada gamelan Semara Pegulingan Saih Pitu diantaranya, patet *Slendro Alit*, patet *Pengenter Agung*, patet, *Slisir*, dan patet *Tembung*, "*Patet adalah istilah yang digunakan untuk menyebut tangga nada*" (Sukerta, 1998). Berikut penjelasan masing-masing *Patet* yang digunakan pada karya Kenangan Manis yang berupa notasi seperti di atas.

Melodi pokok gending (melodi instrumen Jublag) beserta lirik Gerong (vokal wanita) yang dimainkan hingga 2x putaran :

{	a a a a li ang girang ma nah ti tiang me pal ya nan sareng timpal e me ke jang	}
{	. . . 2 . 0 1 2 0 2 0 2 2 0 . 1 2 . . . 2 . 2 0 2 0 2 0 2 2 0 1 (0)	}

Motif otekan gending diatas yang menggunakan tehnik onchang-oncangan yang dimainkan hingga 2x putaran:

p1: 00.0.0.00.0.0.00.0.00...0.0.2.22.2.2.22.2.2.22...22...2.2.2.(.)

p2: ..2.2.2...2.2.2...2.2...2.2.1.2.0...2.2.2...2.2.2...2...2.0.2.2.2.(.)

k1: 00.0.0.00.0.0.00.0.00...0.0.2.22.2.2.22.2.2.22...22...2.2.2.(.)

k2: ..2.2.2...2.2.2...2.2...2.2.1.2.0...2.2.2...2.2.2...2...2.0.2.2.2.(.)

Melodi pokok gending (melodi instrumen Jublag)

2 2 0 . 0 0 . 0 2 2 0 . 0 0 . 1 . 2 . 2 . 2 . 1 . 2 . 2 . . 2 . 0 (0)

2 2 0 . 0 0 . 0 2 2 0 . 0 0 . 1 . 2 . 2 . 2 . 1 . 2 . 2 . . 2 . 1 (0)

Adapun bagian gending yang sangat disukai penulis, pola dan alunan melodinya yang terkesan begitu indah, ditambah juga dengan alunan nyanyian gerong (vokal wanita) yang menjadikannya begitu estetik. Bagian tersebut terdapat pada bagian ke 2 pada bagian bermain yang menggunakan patet *pengenter agung*, berikut notasi gending beserta lirik vokal seperti di atas.

KESIMPULAN

Berdasarkan konsep karya Kenangan Manis ini dan imajinasi yang di implementasikan ke dalam karya Karawitan Inovatif ini telah mengalami proses dari awal sampai akhir dari proses garapan tersebut, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Karya dengan judul Kenangan Manis adalah suatu karya seni karawitan Inovatif berpijak pada masa kecil penata yang menggambarkan tentang momen indah masa kecil penata yang begitu bahagia dan istimewa. Karya Kenangan Manis direalisasikan dengan menggunakan media ungkap Gamelan *Semara Pegulingan Saih Pitu* dengan melakukan pengurangan instrumen dari barungan tersebut dan juga melakukan penambahan instrumen diluar dari barungan tersebut. Memadukan gamelan *Semara Pegulingan Saih Pitu* dan konsep yang masih menggunakan pola-pola tradisi musik Bali, seperti: melodi, ritme, tempo yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi komposisi karya karawitan inovatif yang utuh.

Dalam penciptaan Karya karawitan inovatif Kenangan Manis, penata menggunakan metode penciptaan dari (Hawkins, 1990) dalam bukunya *Creating Through Dance* bahwa penciptaan suatu karya seni itu perlu melewati tiga tahapan penting diantaranya : Tahap Eksplorasi (penjajagan), Tahap Improvisasi (percobaan), Tahap Forming (pembentukan).

Struktur dari karya Kenangan Manis ini terdiri dari tiga bagian yaitu pada bagian pertama menggambarkan tentang kebahagiaan yang terdalam dapat berjumpa dan berkumpul dengan teman-teman penata pada masa kecil, pada bagian kedua menggambarkan tentang gembiranya bermain bersama dengan teman-teman penata pada waktu kecil, dan pada bagian ketiga menggambarkan tentang perdebatan dikarenakan kecurangan pada saat bermain, dan perpisahan yang membahagiakan hati. Setiap bagian-bagian karya dari karya ini mempunyai tujuan dan maksud tersendiri dalam mengekspresikannya sesuai dengan temanya.

Karya Kenangan Manis didukung oleh 18 orang termasuk penata, dengan pendukung garapan yaitu siswa Jurusan Karawitan SMKN 3 Sukawati, mahasiswa Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, dan mahasiswa Universitas Hindu Indonesia (UNHI). Proses latihan dari karya Kenangan Manis menghabiskan waktu hingga 3 bulan untuk mendapat hasil yang maksimal. Hasil dari karya Kenangan Manis diabadikan melalui rekaman audio dan video dengan durasi video yang didapatkan yaitu 14.49 menit, dengan lokasi rekaman yang bertempat di Pura Pucak Sari, Desa Sidan, Gianyar, Bali pada hari Jumat 14 Januari 2022.

DAFTAR SUMBER

- A.A.M.Djelantik (1999) *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Aryasa (1984) *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar: Dapertemen pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Bandem, I. M. (1986) *Prakempa, Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Trans. Denpasar: ASTI Denpasar.
- Bandem, I. M. (2013) *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Dibia, I. W. (2020) *Improvisasi Aksi Kreatif Spontan*. Denpasar: Bali mangsi Foundation.
- Eskak, E. (2013) 'Metode Pembangkitan Ide Kreatif Dalam Penciptaan Seni', *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 2(2).
- Hardjana, S. (2011) *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation.
- Hawkins, A. M. (1990) *Creating Through Dance*. Terjemahan. Edited by S. Hadi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Kariasa, I. N. and Putra, I. W. D. (2021) 'Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara', *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), pp. 222–229. doi: 10.31091/mudra.v36i2.1471.
- Laksono, Y. T. (2017) 'Penerapan Aplikasi Fruity Loops sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara', *Jurnal Studi Komunikasi*, 1(3), pp. 253–261.

- Pryatna, H. S. I. K. S. I. P. D. (2020) 'Permainan Kendang Bali', Dewaruci, 15(2), pp. 90–100. doi: 10.33153/dewaruci.v15i2.2991.
- Putra, I. K. A., Santosa, H. and Sudirga, I. K. (2020) 'The Concept of Balance at Sekati Ririg Gending in Tejakula , Buleleng Regency', HARMONIA jurnal Arts Of Research and Education, 20(2), pp. 183–194. doi: 10.15294/harmonia.v20i2.25412.
- Putra, I. M. D. A. (2021) 'Eksplorasi Gamelan Angklung dan Selonding Sebagai Media Ungkap Dalam Penciptaan Karya Musik â€œKapetenganâ€', Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni, 9(1), pp. 1–7.
- Santosa, H. (2005) Pengetahuan Multimedia Jilid 1. Denpasar.
- Santosa, H. S. (2016) 'Gamelan Sistem Sepuluh Nada dalam Satu Gembyang untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali', Pantun, 1(2), pp. 85–96. Available at: <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/747>.
- Sukerta, P. M. (1998) Ensiklopedi Mini Karawitan Bali. Bandung: Satrataya-Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Sukerta, P. M. (2010) Tetabuhan Bali I. Surakarta: ISI Press Surakarta.