

## Musical Creation: Aku dan Kamu Bukan Kita

### Kreasi musik: Aku dan Kamu Bukan Kita

I Putu Agus Junaedi<sup>1</sup>, Saptono<sup>2</sup>, Ni Made Ruastiti<sup>3</sup>

<sup>12</sup>Program studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar.

<sup>3</sup>Program studi Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar.

putuagusjun4@gmail.com<sup>1</sup>

*The new karawitan artwork entitled "I and You are Not Us" means that the appointment of me (the stylist), the audience (you), and us (not us) is a difference in interpretation, appreciation, and understanding of each individual who enjoys this work. This means that in this life, we must be aware of differences in principles, perceptions, perspectives, and treatments in life. Differences are beautiful and do not have to be uniform. We must accept and respect each other's differences, because differences are enrichment that can be used to complement each other and fill each other's shortcomings. The creation of this work aims to display a new color in Balinese karawitan art, which has always been played in groups with each person playing one instrument. This is different from this new work, which in its presentation uses one instrument, played by one player. This soloist music presentation was developed from the tingklik instrument by adopting the playing techniques of various traditional Balinese percussion instruments. The creation of a new musical art work, "I and You are Not Us", is done using the creation method proposed by Wayan Senen, namely through the initial stimulation process, followed by the process of implementing ideas using the creation process proposed by Halma Hawkins, through the exploration stage, improvisation, and shaping. The innovation of this new karawitan art that is played as a soloist develops the technique of playing the instrument, which is adopted from various percussion instruments in Bali.*

*Keywords: balinese karawitan art innovation, soloist, tingklik.*

Karya seni karawitan baru berjudul "Aku dan Kamu bukan Kita", ini bermakna pada penunjukan aku (penata), masyarakat penonton (kamu), (bukan kita) merupakan perbedaan interpretasi, apresiasi, dan pemahaman masing-masing individu yang menikmati karya ini. Artinya bahwa dalam kehidupan ini kita harus menyadari adanya perbedaan prinsip, persepsi, cara pandang, perlakuan dalam kehidupan. Perbedaan itu indah dan tidak mesti diseragamkan. Kita harus saling menerima dan saling menghargai perbedaan, karena perbedaan adalah pengayaan yang dapat digunakan untuk saling melengkapi dan saling mengisi kekurangan satu sama lainnya. Penciptaan karya ini bertujuan untuk menampilkan warna baru dalam seni karawitan Bali yang selama ini selalu dimainkan secara berkelompok, dan masing-masing orang memainkan satu instrumen. Berbeda halnya dibandingkan dengan garapan baru ini, yang dalam penyajiannya menggunakan satu instrumen, dimainkan oleh satu orang pemain. Sajian musik solois ini dikembangkan dari instrumen tingklik dengan mengadopsi teknik permainan berbagai alat pukul instrumen tradisional Bali. Penciptaan karya seni karawitan baru "Aku dan Kamu bukan Kita", ini dilakukan dengan menggunakan metode penciptaan yang dikemukakan oleh I Wayan Senen yaitu melalui proses rangsangan awal, kemudian dilanjutkan dengan proses implementasi gagasan dengan menggunakan proses penciptaan yang dikemukakan oleh Halma Hawkins, melalui tahapan eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Inovasi karya seni karawitan baru yang dimainkan secara solois ini mengembangkan teknik permainan instrumen yang diadopsi dari berbagai macam teknik instrumen pukul di Bali.

Kata kunci : inovasi seni karawitan bali, solois, tingklik.

## PENDAHULUAN

Kampus Merdeka-Merdeka Belajar, merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, dengan tujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai bidang keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kampus Merdeka memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan diambil. Pembelajaran di Kampus Merdeka memberikan tantangan dan peluang bagi pengembangan kreativitas kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan ilmu pengetahuan melalui realitas dan dinamika lapangan seperti kebutuhan kemampuan, masalah nyata, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaian.

Proses pembelajaran dalam Kampus Merdeka merupakan salah satu perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*) yang sangat esensial. Pembelajaran di Kampus Merdeka memberikan tantangan dan peluang bagi pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan ilmu pengetahuan melalui realitas dan dinamika lapangan seperti kebutuhan kemampuan, masalah nyata, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaian. Melalui program pembelajaran mandiri yang dirancang dan dilaksanakan dengan baik, *hardskill* dan *softskill* siswa akan terbentuk dengan kuat (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI, 2020).

Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar berkomitmen menyelenggarakan Program Pembelajaran Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) secara utuh, konsekuen, menyeluruh, dan berkesinambungan. Upaya tersebut dilakukan dengan merancang, menyusun, dan menetapkan kurikulum MBKM ISI Denpasar berbasis Prodi sekaligus selaras dengan kebutuhan lintas Prodi, dan gayut terhadap pencapaian visi, misi, profil lulusan, serta Indikator Kinerja Utama (IKU) ISI Denpasar. Program pembelajaran MBKM di luar ISI Denpasar untuk Semester VII, terdiri dari Magang/Praktek Kerja, Asistensi Mengajar/Mahasiswa Mengajar, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Studi/Proyek Independen, Wirausaha dan Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik. Setiap program pembelajaran MBKM yang dimaksud dilaksanakan sekurang-kurangnya 18 minggu (630 jam), dengan pengakuan masing-masing 20 SKS. Dari ketujuh program pembelajaran MBKM tersebut pilihan yang paling sesuai dengan diri saya adalah program Studi/Proyek Independen (Institut Seni Indonesia Denpasar, 2021).

Banyak mahasiswa yang memiliki semangat untuk mewujudkan karya-karya besar yang dilombakan di tingkat nasional maupun internasional atau karya-karya ide inovatif. Idealnya, studi/proyek independen ini dilakukan untuk melengkapi kurikulum yang sudah diambil mahasiswa. Perguruan tinggi atau fakultas juga dapat membuat studi mandiri untuk menyelesaikan topik yang tidak termasuk dalam jadwal kelas, tetapi masih tersedia dalam silabus program studi atau fakultas. Kegiatan proyek mandiri dapat dilakukan dalam bentuk kerja kelompok lintas disiplin. Tujuan program studi/proyek independen antara lain: 1) Mewujudkan gagasan mahasiswa dalam mengembangkan produk inovatif yang menjadi gagasannya. 2) Menyelenggarakan pendidikan berbasis riset dan pengembangan (R&D). 3) Meningkatkan prestasi mahasiswa dalam ajang nasional dan internasional.

Berdasarkan tujuan dari program Studi/Proyek Independen tersebut penata membuat suatu komposisi musik baru yang bertumpu pada sebuah inovasi dengan judul “*Aku dan Kamu bukan Kita*”. Pemilihan judul ini sangat penting karena judul merupakan gambaran simpulan atau dapat sebagai tujuan maupun capaian dari karya ini yang ingin disampaikan oleh penata. Hal yang melatar belakangi pemilihan judul *Aku dan Kamu bukan Kita* ini berpacu pada kasus yang terjadi dalam kesenian karawitan khususnya di Bali, dimana dalam berkesenian karawitan Bali umumnya selalu dimainkan secara berkelompok baik itu kesenian tradisi maupun kesenian modern. Menunjuk perbedaan fungsi gamelan di Bali memberi petunjuk pada kita bahwa gamelan-gamelan itu memiliki startifikasi atau tingkatan (Bandem, 1986). Di Bali terdapat keanekaragaman perangkat gamelan yang luas sekali dan prinsip-prinsip memainkannya tidak selalu sama (Widhyatama, 2012). Hal ini lantas menjadi penting bagi penata untuk membuat inovasi dalam berkesenian secara solo atau individu. Menurut narasumber I Made Yoga Pranata yang merupakan pembimbing bidang kesenian di Mitra Sanggar Seni Narayana menyebutkan bahwa berkesenian tidak harus berkelompok, bermain sendiripun juga disebut sebagai

seni, dan secara tidak langsung orang itu sudah berkesenian karena sifat seni itu universal (I Made Yoga Pranata 28 november 2021).

Berkesenian secara individual merupakan tantangan juga inovasi bagi penata. Dalam mewujudkan karya ini media yang digunakan untuk mendukung yaitu instrumen tingklik Bali yang sudah dikembangkan oleh penata. Pemilihan instrumen ini dianggap unik dan menarik karena instrumen tingklik dikembangkan sesuai dengan ide dan konsep penata untuk membuat komposisi musik baru.

#### **METODE PENELITIAN/METODE PENCIPTAAN**

Terwujudnya karya ini tentu memiliki rancang tahapan yang akan dijadikan pedoman dalam menyusun sebuah komposisi musik. Tahapan yang dimaksud adalah langkah-langkah serta metode yang ditempuh dalam mewujudkan sebuah karya menjadi bentuk yang utuh. Seperti yang dikemukakan oleh I Wayan Senen, sebagian besar pencipta dalam melakukan proses penciptaan didahului dengan proses rangsangan awal, yang dapat berupa visual, auditif, musikal atau ide. Mengenai proses selanjutnya masing-masing pencipta memiliki cara atau urutan kerja sendiri-sendiri (Senen, 2014). Begitu juga pernyataan Hawkins yang dikutip oleh I Wayan Senen menjelaskan bahwa proses penciptaan tari terdiri dari tiga tahapan yakni *exploration* (eksplorasi), *improvisation* (improvisasi), dan *forming* (pembentukan) (Hawkins, 1991). Metode yang dikemukakan Hawkins ini merupakan metode penciptaan tari namun kiranya telah dipakai dalam bidang seni lain termasuk seni karawitan.

Penata dalam proses komposisi karya “Aku dan Kamu bukan Kita” mengacu pada proses penciptaan atau metode yang dikemukakan oleh I Wayan Senen yaitu mengawali proses dengan rangsangan awal, kemudian dipadukan dengan proses penciptaan Hawkins (eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan).

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Secara umum konsep yang digunakan pada karya ini adalah seni pertunjukan dimana penata tidak hanya fokus kepada unsur musikal namun juga mempertimbangkan unsur visual atau komposisi gerak agar pertunjukan dari karya ini dapat terdengar dan terlihat menarik. Sedangkan secara khusus karya ini mengacu pada konsep musik baru, unsur-unsur musikal merupakan akar dari karya ini, elemen-elemen musik seperti melodi, ritme, dinamika, digarap secara sadar dan sistematis. Konsep garap musikal ini disusun untuk membuat suatu garapan agar benar-benar utuh menjadi sebuah karya musik. Adapun konsep musikal garapan ini meliputi:

Media ungu yang digunakan dalam karya ini merupakan pengembangan dari instrumen tingklik, dimana tingklik pada umumnya bernada pentatonis dan diatonis, dikembangkan menjadi nada kromatis. Penambahan nada ini juga merubah bentuk fisik dari instrumen tingklik tersebut. Jika dilihat dari bentuk fisiknya dapat terlihat seperti alat musik kolintang yang berada di Sulawesi, namun karena karya ini merupakan karya seni karawitan yang digarap di daerah Bali dan disebutkan mengembangkan kesenian tingklik yang ada di Bali, penata merasa bahwa instrumen ini merupakan inovasi dari instrumen tingklik.

Karya ini berbentuk komposisi musik yang terdiri dari 3 bagian pokok komposisi, Bagian 1 menekankan pada harmonisasi nada, juga sebagai pengenalan instrumen. Bagian 2 merupakan bagian jalinan berbagai macam teknik yang dipelajari penata, meliputi teknik bermain instrumen kolintang, *marimba*, *xylophone*, *vibranophone*, dan teknik-teknik bermain alat musik karawitan Bali. Dan Bagian 3 merupakan inti dari karya ini, bagian ini juga merupakan klimaks dari karya ini.

Karya ini berjudul “Aku dan Kamu bukan Kita” yang dimana pemilihan judul ini merupakan sampain yang ingin dicapai oleh penata (aku) kepada audien yang menonton pertunjukan (kamu) (bukan kita) yang dimaksud disini merupakan gambaran dari sifat individualis dari berbagai isi pemikiran audien dengan audien lainnya, dan audien dengan penata.



Gambar 1 Instrumen Tingklik

Rangsangan awal adalah tahap pengamatan yang dimana tahap ini menjadi sumber inspirasi dari komposisi karya. Dalam proses penyusunan karya *Aku dan Kamu bukan Kita* ini mendapat rangsangan awal melalui ide penata. Penata mengamati kesenian khususnya seni Karawitan di Bali ini merupakan kesenian yang dimainkan secara berkelompok, I Made Bandem dalam buku *Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah* telah menggolongkan gamelan-gamelan yang ada di Bali seperti; Gamelan golongan tua, golongan madya, golongan baru, serta gamelan golongan kontemporer. Dari masing-masing golongan tersebut merupakan sebuah barungan gamelan yang sifatnya dimainkan secara berkelompok. Dengan adanya demikian penata tertarik untuk membuat suatu inovasi dengan memainkan gamelan secara solois atau bermain gamelan secara individual dalam ranah seni Karawitan.

Selain rangsangan yang timbul dari ide, penata juga mendapat rangsangan dari video YouTube yang berjudul *J. Schwantner: Velocities (Molto Perpetuo) for Solo Marimba*, Christoph Sietzen. Dalam video ini terlihat seorang musisi memainkan sebuah alat musik marimba dengan bermain secara solo. Penata kemudian tertarik dengan bentuk instrumen yang digunakan mirip seperti instrumen tingklik yang ada di Bali, ketertarikan penata kemudian memodifikasi instrumen tingklik agar dapat dimainkan secara solois. Rangsangan tersebut memunculkan konsep komposisi musik baru dengan individualis sebagai tema karya ini dan instrumen tingklik sebagai media ungkapannya.

Pada tahap ini penata mulai memikirkan instrumen yang cocok untuk dijadikan media ungkap, lalu memutuskan untuk membuat instrumen tingklik karena adanya rangsangan seperti yang dijelaskan di atas. Dikarenakan instrumen tingklik ini adalah hasil inovasi sudah tentu harus dipelajari kembali cara memainkan serta komposisinya agar bersifat efektif dan rasional. Penggunaan instrumen gamelan sebagai media garap tentu memiliki nilai yang perlu dipertahankan dan dipertimbangkan namun bukan sebagai belunggu (Sebagai et al., 2021).

Pada tahap eksplorasi musikal ini penata mulai memikirkan tentang arah dan konsep komposisi karya ini. Dalam karya ini menggunakan konsep musik baru yang menekankan tentang kebebasan dalam berkarya. Bagi sebagian kalangan, musik adalah komunikasi yang ada dalam dirinya sendiri (de Fretes & Listiowati, 2020). Penata juga mengoptimalkan kapasitas dalam hal menonton serta mendengarkan berbagai macam video maupun audio mengenai musik solo dan musik marimba via jejaring *YouTube*. Hal ini guna menambah referensi dalam mengolah unsur musikal dari karya “*Aku dan Kamu bukan Kita*”.

Karya ini berjudul “*Aku dan Kamu bukan Kita*”, judul ini merupakan gambaran individualis seperti tema dari karya ini. Karya ini menggunakan media instrumen Tingklik inovasi dengan menggunakan 4 (empat) panggul tingklik sebagai alat pemukul dan juga menggunakan efek looper untuk memperkaya unsur musikalnya. Karya ini menggunakan konsep musik baru yang menekankan tentang kebebasan dalam berkarya. Ide dalam mewujudkan karya ini yaitu keinginan penata untuk membuat kesenian khususnya karawitan yang dapat dipertunjukkan secara solois atau individual. Bagian-bagian yang terdapat dalam karya ini dipaparkan menjadi 3 bagian dengan sistem penulisan notasi angka.

Keindahan dari karya ini tidak hanya terkait dengan keindahan karya seni, tetapi terkait dengan masalah rasa secara umum (Bandem, 2013). Keindahan dari karya ini mengkonstruksi tentang pemaknaan dari karya “Aku dan Kamu bukan Kita” yaitu karya ini dipertunjukkan secara solois, dimana yang biasanya dalam kesenian khususnya karawitan di Bali dimainkan secara berkelompok, namun dalam karya ini penata membuat estetika bermain solo dalam gamelan Bali khususnya Tingklik. Selain itu penata juga memperhitungkan estetika lainnya seperti tata busana atau kostum, serta penempatan lampu atau lighting untuk menambah estetika dalam konteks visual.

Sebuah komposisi yang baru diciptakan tentu memiliki otentisitas agar dapat terlihat sisi kebaruan dengan karya yang sudah ada. Sisi kebaruan tersebut bersifat relatif dan subjektif, menurut penata dalam sisi kebaruan yang ada pada karya ini yaitu karya ini dimainkan secara solois atau individu dengan menggunakan instrumen tingklik inovasi, yang teknik permainannya di adopsi dari berbagai macam teknik instrumen pukul.

Medium yang digunakan dalam karya ini yaitu berupa panggul atau alat pemukul dari instrument tingklik, panggul yang digunakan yaitu panggul tingklik pada umumnya akan tetapi dimodifikasi menjadi lebih Panjang dan lebih besar dari yang biasanya, panggul yang digunakan disini berjumlah 4 buah panggul yang dipegang masing-masing 2 buah pada 1 tangan, dan dimainkan dengan jari untuk memperpanjang atau memperpendek jarak antar nada yang dipukul. Panggul ini memiliki ukuran panjang 46 cm, lebar diameter pemukulnya 5,5 cm, dan memiliki ketebalan 2cm. panggul ini berjenis bahan kayu dan dilapisi bahan karet pada bagian pemukulnya, pemegang panggul ini juga berbahan kayu yang dipadukan dengan aluminium sebagai pegangan dari pemukulnya. Selain panggul medium juga dianggap sebagai elemen-elemen musik yang terdapat pada karya ini antara lain seperti tempo, dinamika, ritme, harmoni, dan ekspresi.

Medium yang digunakan selanjutnya adalah penggunaan perangkat elektronik, pada komposisi ini berfungsi untuk mengolah suara alami dari instrument tingklik. Adapun perangkat elektronik yang digunakan antara lain:

Perangkat elektronik ini difungsikan untuk live looping, mekanisme alat ini adalah merekam apa yang kita mainkan kemudian memutarinya kembali saat menginjak pedalnya. Perangkat looper yang digunakan dalam karya ini mampu merekam hingga 3 pola atau track, dan sangatlah ideal untuk digunakan pada pementasan karya solo. Menggunakan looper bukanlah hal yang mudah untuk dimainkan, harus tepat dan teliti menggunakannya karena resiko bila terjadi kesalahan sangatlah besar.

Headphone merupakan salah satu aksesoris komputer yang berfungsi sebagai alat untuk mendengar audio. Headphone merupakan media yang banyak digunakan di berbagai kalangan terutama yang bergerak di bidang audio sehingga sangat membantu dalam bekerja. (Suharto & Nurwijayanti, n.d.). Dalam karya ini headphone digunakan untuk memonitoring hasil dari audio yang diolah. Pada permainan *live looping* dengan *microphone* sangat tidak memungkinkan untuk menggunakan speaker monitor, sehingga diperlukan headphone sebagai penggantinya.

Mikrofon adalah alat yang berguna untuk membuat suara dengan intensitas rendah menjadi lebih keras atau alat yang berfungsi untuk menangkap suara sehingga intensitasnya dapat diubah sesuai kebutuhan. Mikrofon itu sendiri adalah sejenis transduser yang dapat mengubah energi akustik/gelombang menjadi sinyal listrik (“ERLYNA DIAN A,” 2011). Dalam karya ini microphone yang digunakan adalah berjenis *condenser* dan *dynamic*, dan dikhususkan untuk menangkap bunyi yang dikeluarkan dari instrument serta menyalin bunyi dari pedal *looper*.

Mixer audio adalah bidang teknik yang berkaitan dengan peralatan yang berfungsi sebagai mixer dan pengatur keseimbangan level sinyal suara dari setiap input peralatan suara sehingga dapat dicapai harmonisasi suara yang dihasilkan. (Elektro Dan Komputer ; Janny & Wuwung, 2014). Audio mixer difungsikan dalam karya ini untuk mengatur volume, level frekuensi dari bass, *middle*, dan *treble* agar lebih bagus.

Pada bagian pertama dalam karya ini yaitu bagian pengenalan instrumen dengan teknik permainan penggabungan beberapa nada menjadi harmoni. Bagian pertama ini berdurasi 3 menit dengan penulisan notasi sebagai berikut.

^ !	^ !	^ !	^ !	^ !	^ !	^ !	^ !
? 8	? 8	? 8	? 8	? 8	? 8	? 8	? 8
^ !	^ !	^ !	^ !	^ !	^ !	^ !	^ !
? \$	? \$	? \$	? \$	? \$	? \$	? \$	? \$
o !	o !	o !	o !	o !	o !	o !	o !
s #	s #	s #	s #	s #	s #	s #	s #

Pada bagian kedua dalam karya ini penata mengadopsi teknik permainan dari berbagai instrumen pukul lalu dituangkan kedalam instrumentingklik dan dikembangkan sesuai dengan ide dan konsep penata. Pada bagian kedua dalam karya ini penata lebih memfokuskan garapan dengan teknik permainan ritme, melodi, birama, dan permainan dinamika. Sehingga dari bagian 1 ke bagian 2 itu terlihat transisinya. Bagian ke dua ini berdurasi 3 menit dengan penulisan notasi sebagai berikut.

o o	o o	! o	o @	o o	# o	o o	? o
o #	o o	? ?	o o	o o	! o	o @	o o
# o	o o	@ o	o o	? o	o #	? o	o #
? o	! #	o o	o o	o o	o o	o o	o o
		o o	s s	o o	s s	o o	s s
o o	o o	u o	o ?	o o	? o	? o	! #
o o	s s						
# #	# #	# #	# #	\$ #	# 8	# #	^ o
# #	8 #	# #	! #	# s	o !	# #	# #
# #	# #	\$ #	# 8	# #	^ o	# #	8 #
# #	! #	# s	o !	# \$	^	# ^ o	? !
# ^ o	? !	# ^ o	? !	# ^ o	? !	# ^ o	? !
# ^ o	? !	# ^ o	? !	# ^ o	? !	u o	o ?
o o	? o	? o	! #	@ \$	8 &	& &	& &
& &	& &	& &	^ &	! &	^ &	@ &	^ &
# o &	^ &	& !	& 8	& !	& \$	& !	& \$
& !	^ &	& !	& #	@ 8	& #	@ 8	& #
			& #	@ 8	& #	@ 8	@ 8

Pada bagian ketiga dalam karya ini penata menggunakan bantuan efek *looper* sebagai medium tambahan untuk memperkaya unsur musikalnya. Sehingga terlihat dan terdengar dengan jelas transisi dari bagian ke bagian dalam karya ini. Bagian ketiga ini merupakan bagian akhir dengan menggunakan teknik *live looping* disertai dengan improvisasi penata. Bagian ini berdurasi 4 menit dan sistem penulisan notasi perpola, karena menggunakan teknik *live looping*, yang dimana suara yang dihasilkan adalah suara yang direkam lalu dimainkan secara berulang-ulang. Berikut merupakan table notasi angka bagian 3.

Y	Y	Y	Y Y	- Y	- Y	Y	Y
o	o	o	o o	o	o	o	o
s	s	s	s s	s	s	s	s
@	@	@	@ @	@	@	@	@
t	t	t	t t	- t	- t	t	t
^	^	^	^ ^	^	^	^	^
?	?	?	? ?	?	?	?	?
!	!	!	! !	!	!	!	!
Y	Y	Y	Y Y	- Y	- Y	Y	Y
o	o	o	o o	o	o	o	o
s	s	s	s s	s	s	s	s
@	@	@	@ @	@	@	@	@

**KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian di atas tersebut dapat disimpulkan bahwa karya seni karawitan baru berjudul “Aku dan Kamu bukan Kita”, ini bermakna pada penunjukan aku (penata), masyarakat penonton (kamu), (bukan kita) merupakan perbedaan interpretasi, apresiasi, dan pemahaman masing-masing individu yang menikmati karya ini. Artinya bahwa dalam kehidupan ini kita harus menyadari adanya perbedaan prinsip, persepsi, cara pandang, perlakuan dalam kehidupan. Perbedaan itu indah dan tidak mesti diseragamkan. Kita harus saling menerima dan saling menghargai perbedaan, karena perbedaan adalah pengayaan yang dapat digunakan untuk saling melengkapi, dan saling mengisi kekurangan satu sama lainnya. Penciptaan karya ini bertujuan untuk menampilkan warna baru dalam seni karawitan Bali yang selama ini selalu dimainkan secara berkelompok, dan masing-masing orang memainkan satu instrumen. Berbeda halnya dibandingkan dengan garapan baru ini, yang dalam penyajiannya menggunakan satu instrumen, dimainkan oleh satu orang pemain. Sajian musik solois ini dikembangkan dari instrumen tingklik dengan mengadopsi teknik permainan berbagai alat pukul instrumen tradisional Bali. Penciptaan karya seni karawitan baru “Aku dan Kamu bukan Kita”, ini dilakukan dengan menggunakan metode penciptaan yang dikemukakan oleh I Wayan Senen yaitu melalui proses rangsangan awal, kemudian dilanjutkan dengan proses implementasi gagasan dengan menggunakan proses penciptaan yang dikemukakan oleh Halma Hawkins, melalui tahapan eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Inovasi karya seni karawitan baru yang dimainkan secara solois ini dikembangkan bentuk fisiknya, nada dari yang umumnya menggunakan 5 nada (pentatonis) atau 7 nada (diatonis), menjadi 12 nada (kromatis). Karya ini dipertunjukkan secara solois atau konser tunggal, dengan berbagai teknik permainan yang diadopsi dari berbagai macam instrumen pukul baik itu karawitan Bali, maupun musik nasional dan internasional.

**DAFTAR SUMBER**

Bandem, I. M. (1986). Prakempa : Sebuah lontar gamelan bali.

Bandem, I. M. (2013). Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah. Badan Penulis STIKOM BALI.

de Fretes, D., & Listiowati, N. (2020). Pertunjukan Musik dalam Perspektif Ekomusikologi (Vol. 8, Issue 2).

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI. (2020). Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka.

Elektro Dan Komputer ; Janny, E.-J. T., & Wuwung, O. (2014). Rancang Bangun Audio Mixer Yang Dilengkapi Dengan Desibel Peak Meter. )Pembimbing, 1(2).

ERLYNA DIAN A. (2011). Perpustakaan.Uns.Ac.Id, 3–3.

Hawkins, A. M. (1991). Moving from Within: A New Method for Dance Making (M. Louis, Ed.; illustrated). Cappella Books.

Institut Seni Indonesia Denpasar. (2021). PEDOMAN PENULISAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR PROGRAM MBKM ISI DEPASAR.

Sebagai, P., Komposisi, M., Pada, B., Musik Kontemporer, K., Made, I., Bhumi, B. P., Komang Sudirga, I., Sudirana, W., Studi, P., Karawitan, S., Seni, I., & Denpasar, I. (2021).

Pluminasi as a New Composition Method in Contemporary Music. Jurnal Seni Musik Nusantara, 01(04). <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.391>

Senen, I. W. (2014). Konsep Penciptaan Dalam Karawitan.

Suharto, H., & Nurwijayanti, dan K. (n.d.). Perancangan Dan Realisasi Perangkat Audio Headphone Dengan Media Infrared Pada Televisi (Vol. 17, Issue 2).

Widhyatama, S. (2012). POLA IMBAL GAMELAN BALI DALAM KELOMPOK MUSIK PERKUSI COOPERLAND DI KOTA SEMARANG. 59 JSM, 1(1).  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsm>