

Karawitan Composition of "Siwa Lingga"

Komposisi Karawitan "Siwa Lingga"

I Made Dwi Permana¹, I Gede Mawan²

¹Program Studi Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Denpasar

²Program Studi Pendidikan Seni, Institut Seni Indonesia Denpasar

dwipermana988@gmail.com

*This Creation Tabuh Musical Artwork entitled "Siwa Lingga" is an artwork presented with the gamelan Semara Pegulingan saih pitu using 24 gamelan players. The structure of this work still adopts the conventional structure in Balinese gamelan, especially the creative percussion which includes Gineman, Gegenderan, Bapang, and Pengcet. The main idea of this work is a statue that is believed by Hindus as a symbol of Lord Shiva, this statue is also a place for worship and offerings addressed to Lord Shiva. Siwa Lingga as the title in this work consists of two words namely Shiva and Lingga, in Sanskrit Shiva means kind, gives hope, is happy and loves to forgive, besides that the word Shiva is also the honorary name of God, namely Lord Shiva which in Tri Murti functions as refiner or smelter. And Lingga in Sanskrit means a sign, while in Balinese it is interpreted as Linggih, so the author can conclude that Shiva Lingga is a place to worship, respect and seek Lord Shiva. The purpose of this work is to realize an idea, a concept that has been thought out and as a place to increase experience in the field of creating works of art, especially in the field of musical art. In realizing this work, it is done by adopting the method described by Alma M. Hawkins in his book *Creating Through Dance*, that the creation of a work of art is taken through three stages, namely, exploration, improvisation and formation.*

Keywords: creation tabuh, Semara Pegulingan, Lord Sivha

Karya Seni karawitan Tabuh Kreasi yang Berjudul "Siwa Lingga" ini merupakan sebuah karya seni yang dipresentasikan dengan gamelan Semara Pegulingan *saih pitu* dengan menggunakan 24 orang pemain gamelan. Struktur dari karya ini masih mengadopsi struktur konvensional dalam gamelan Bali khususnya tabuh kreasi yang meliputi *Gineman, Gegenderan, Bapang, dan Pengcet*. Ide utama dari karya ini merupakan sebuah arca yang dipercaya oleh umat Hindu sebagai simbol dari Dewa Siwa, arca ini juga tempat untuk melakukan pemujaan dan persembahan yang ditujukan kepada Dewa Siwa. Siwa Lingga sebagai judul dalam karya ini terdiri dari dua kata yaitu Siwa dan Lingga, dalam bahasa sansekerta Siwa berarti baik hati, memberikan harapan, membahagiakan dan suka memaafkan, selain itu kata Siwa juga merupakan nama kehormatan Tuhan yaitu Dewa Siwa yang dalam Tri Murti berfungsi sebagai pemrelina atau pelebur. Dan Lingga dalam bahasa sansekerta berarti ciri/tanda sedangkan dalam bahasa Bali diartikan sebagai Linggih dengan demikian dapat penulis simpulkan Siwa Lingga merupakan tempat untuk melakukan pemujaan, penghormatan dan mencari Dewa Siwa. Tujuan dibuatnya karya ini untuk merealisasikan sebuah ide, konsep yang sudah dipikirkan dan sebagai ajang untuk memperbanyak pengalaman dalam bidang penciptaan karya seni khususnya di bidang seni karawitan. Di dalam merealisasinya karya ini dilakukan dengan mengadopsi metode yang dipaparkan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*, bahwa penciptaan karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yaitu, eksplorasi, improvisasi dan pembentukan.

Kata kunci: tabuh kreasi, samara pegulingan, Dewa Siwa.

PENDAHULUAN

Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka adalah program yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan untuk bekal memasuki dunia kerja. Melalui kebijakan ini, Kampus Merdeka memberikan kesempatan kepada mahasiswa memilih mata kuliah yang akan mereka ambil. Bentuk kegiatan pembelajaran sesuai dengan permendikbud No 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1 dapat dilaksanakan di dalam Program Studi meliputi: Pertukaran Pelajar, Magang/Praktek Kerja, Asisten Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Wirausaha, Studi/Proyek Independen, dan KKN Tematik. Dalam hal ini penulis memilih Studi/Proyek Independen dalam pelaksanaan Ujian Tugas Akhir Program Sarjana Institut Seni Indonesia Denpasar. Studi Independen Bersertifikat adalah bagian dari Program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan. Program ini diperuntukkan bagi mahasiswa yang ingin memperlengkapi dirinya dengan menguasai kompetensi spesifik dan praktis yang juga dicari oleh dunia usaha dunia industri (<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/program/studi-independen/detail>).

Untuk memenuhi Program Studi/Proyek Independen mahasiswa dituntut untuk melahirkan suatu Karya hasil dari proses aktivitas yang dilaksanakan di luar kampus, oleh karena itu untuk menuntaskannya penulis membuat sebuah Karya Seni Karawitan yang mengambil tema salah satu simbol suci dalam Pemujaan Agama Hindu.

Pemujaan merupakan aktivitas religi yang dilaksanakan oleh umat Hindu bertujuan untuk memanjatkan permohonan dan penghormatan terhadap Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Umat Hindu melaksanakan pemujaan secara rutin, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun pada perayaan hari suci, pemujaan yang dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari salah satu contohnya adalah banten saiban, menurut kepercayaan umat Hindu di Bali banten saiban merupakan wujud syukur atas apa yang di berikan oleh Tuhan kepada kita. Sedangkan pemujaan yang dilaksanakan pada perayaan hari suci salah satu contohnya adalah Pemujaan Pada hari suci Siwaratri.

Hari suci Siwaratri merupakan hari dimana umat Hindu melaksanakan pemujaan terhadap Ida Sang Hyang Widi Wasa dalam manifestasinya sebagai Sang Hyang Siwa (Dewa Siwa), Siwaratri merupakan malam perenungan suci, malam dimana umat Hindu biasa mengevaluasi dan introspeksi diri atas perbuatan dan dosa-dosa yang dilakukan selama ini, sehingga malam siwaratri umat memohon kepada Sang Hyang Siwa yang juga sedang melakukan tapa yoga agar diberikan tuntunan dan bisa keluar dari perbuatan dosa.

Pada zaman dahulu untuk memuja Dewa Siwa, umat Hindu melakukan pemujaan dihadapan simbol Siwa atau Lingga. Lingga berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti tanda, ciri, terutama pada Lingga Siwa dalam bentuk tiang batu, Patung Dewa, titik tuju pemujaan, titik pusat, poros, sumbu. Sedangkan pengertian umum ditemukan dalam bahasa Bali bahwa Lingga diidentikan dengan Linggih yang artinya tempat duduk, pengertian ini tidak jauh menyimpang dari pandangan umat beragama Hindu di Bali, dikatakan bahwa lingga sebagai linggih Dewa Siwa (*Volume 24 Nomor 1 Maret 2019, 2019*).

Dalam Lingga Purana, Lingga erat kaitannya dengan konsep wujud alam semesta yang tak terhingga. Lingga pada Lingga Purana adalah simbol Dewa Siwa. Kitab Lingga Purana dan Siwaratri Kalpa karya Mpu Tanakung semakin memperkuat kenyataan bahwa pada mulanya pemujaan terhadap lingga pada hakekatnya merupakan pemujaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam wujudnya sebagai Siwa.

Setelah memahami apa itu lingga atau simbol Siwa dalam uraian di atas penulis ingin menginterpretasikan sebuah karya seni karawitan yang merujuk pada tabuh kreasi, untuk mengekspresikan diri, memberi penghormatan dan sebuah persembahan kepada Dewa Siwa. Dalam seni Karawitan seorang komposer memiliki kewajiban untuk selalu melahirkan karya-karya baru dengan proses kreativitas dan membentuk sebuah karya yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan bukan hanya untuk memuaskan batin sang komposer, oleh karena itu penulis memilih bentuk tabuh kreasi dan di transformasikan kedalam barungan gamelan Semara Pegulingan saih pitu.

Gamelan Semara Pegulingan saih pitu merupakan sebuah ansambel yang sesungguhnya salinan dari gamelan gambuh yang dibuat dengan instrumentasi barungan perunggu. Peranan suling dan rebab yang memainkan melodi pada gamelan gambuh digantikan oleh terompong (Studi et al., 2021). Penulis memilih gamelan ini karena gamelan ini memiliki jangkauan nada yang lebih kompleks sehingga formulasi yang sudah penulis rancang bisa di eksekusi dan di realisasikan. Karya ini menawarkan melodi-melodi yang dinamis, dan mengemas juga mengadopsi beberapa teknik seperti kotekan, permainan tempo, harmoni, dan dinamika.

Siwa Lingga sebagai judul dalam karya ini terdiri dari dua kata yaitu Siwa dan Lingga, dalam bahasa sansekerta Siwa berarti baik hati, memberikan harapan, membahagiakan dan suka memaafkan, selain itu kata Siwa juga merupakan nama kehormatan Tuhan yaitu Dewa Siwa yang dalam Tri Murti berfungsi sebagai pemrelina atau pelebur. Dan Lingga dalam bahasa sansekerta berarti ciri/tanda sedangkan dalam bahasa Bali diartikan sebagai Linggih dengan demikian dapat penulis simpulkan Siwa Lingga merupakan tempat untuk melakukan pemujaan, penghormatan dan mencari Dewa Siwa. Untuk lebih jelas dapat dituangkan kedalam ide dan konsep.

METODE PENCIPTAAN

Dalam proses menciptakan karya seni, seorang seniman dituntut untuk mampu mengolah ide, konsep dan mentransformasikannya menjadi sebuah karya seni karawitan yang utuh. Oleh karena itu penulis mengadopsi metode yang dipaparkan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*, bahwa penciptaan karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yaitu, *exploration*, *improvisation*, dan *forming*. Ketiga tahapan ini diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi (2003) dalam bukunya *Mencipta Seni*.

Eksplorasi (Penjajagan)

Tahap eksplorasi atau penjajagan merupakan tahapan awal dalam membentuk sebuah karya seni, tahap ini mencakup penentuan ide dan konsep dari karya seni yang akan dibuat. Pada tahapan ini penulis menentukan ide dan ide tersebut didapatkan saat mengamati sebuah film yang berjudul “Mahadewa” disana penulis melihat sebuah benda yang di fungsikan untuk suatu pemujaan yaitu pemujaan terhadap Dewa Siwa, benda itu diyakini sebagai simbol dari Dewa Siwa. Dari pengamatan tersebut muncul keinginan penulis untuk membuat sebuah karya seni karawitan dengan Konsep dari Simbol Dewa Siwa tersebut. Kemudian setelah memiliki keinginan itu penulis menentukan media ungkap yang akan dipergunakan dalam mempresentasikannya, dan penulis memilih Gamelan Semara Pegulingan sebagai media ungkap.

Selain melakukan pengamatan dalam pembentukan karya ini, penulis juga membaca beberapa literatur dan mendengarkan audio mp3 maupun menonton video untuk merangsang, memperkuat konsep dan menambah referensi. Melalui hasil dari mempelajari melalui pengamatan, membaca, mendengar maupun melihat beberapa bentuk dari komposisi karawitan maka muncul sebuah keinginan yang diungkapkan melalui perasaan penulis dengan mengintepretasikannya kedalam bentuk Tabuh Kreasi yang di beri judul “Siwa Lingga”.

Improvisation (Percobaan)

Dalam tahap ini penulis melakukan percobaan dengan dua metode metode yang pertama dengan menggunakan platform digital FL Studio 20 untuk mengembangkan teknik” yang rumit, dan metode kedua adalah percobaan secara langsung menggunakan media gamelan, hal ini dilakukan untuk mencari nafas atau dinamika karena lebih manusiawi daripada menggunakan aplikasi digital.

Kelebihan menggunakan platform digital dalam proses percobaan ini adalah saat menyusun nada-nada dengan seksama dan sangat gampang membuat kotekan yang lumayan rumit dan bisa sesuai timing pijakan pada jatuhnya melodi. Dan percobaan secara langsung digunakan untuk mencari bagian-bagian yang pembawaannya dengan rasa seperti contoh pada ginem terompong.

Pada proses penuangan dalam proses percobaan ini penulis awali dengan menuangkan meoldi pada bagian gegenderan lalu menuangkan kotekannya, pada bagian ini menurut penulis kotekan yang

dipakai sedikit rumit. Pertimbangan penulis menuangkan bagian gegenderan diawal karena untuk memudahkan para pemain dan lebih lama mengingat bagian yang rumit. Hal ini dilakukan berulang-ulang sampai benar-benar dikuasai setelah itu barulah kemudian menuangkan bagian yang lebih mudah.

Forming (Pembentukan)

Tahapan setelah melewati tahap penjajagan dan percobaan adalah Tahap Pembentukan/forming, pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari metode penciptaan. “Siwa Lingga” merupakan karya seni yang masih berupa ide dengan bentuk abstrak hal ini harus diwujudkan agar dapat dilihat dan dinikmati oleh orang banyak. Pada tahap pembentukan karya ini keberadaan pendukung merupakan aspek yang sangat penting, oleh karena itu untuk mengawali pembentukan penulis mengajak dan mengumpulkan beberapa teman yang memiliki minat dan bakat pada seni karawitan dan meminta tolong agar siap untuk membantu mewujudkan karya ini. Penulis menghubungi para pendukung satu persatu dan mencarikan waktu untuk berkumpul untuk menyampaikan tujuan dari pembentukan karya ini, selain itu penulis juga memaparkan ide dan konsep garapan dan gagasan yang penulis dapat selama proses penjajagan dan percobaan, hal tersebut dilakukan agar para pendukung dapat memahami apa yang akan penulis buat dan penulis sampaikan dalam karya Tabuh Kreasi yang berjudul “Siwa Lingga” ini.

Mengawali poroses latihan penulis melaksanakannya di Wantilan Desa Beraban, Kecamatan Selemadeg Timur, Kabupaten Tabanan. Hal yang pertama dilakukan adalah nuasen sebagai umat Hindu di Bali tentunya memiliki kepercayaan untuk mengawali sesuatu/membangun sesuatu harus dilaksanakan upacara nuasen, agar proses berjalan dengan lancar, setelah itu dilakukan penuangan materi yang di awali pada bagian gegenderan, setelah itu berlanjut dengan ginem, bapang dan pengecet. Untuk memudahkan dalam mengatur waktu penulis membuat jadwal latihan yang disepakati oleh seluruh pendukung karya. Proses pembentukan di mulai pada bulan November hingga Januari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum karya seni yang berjudul *Siwa Lingga* ini merupakan karya seni yang memiliki wujud karena dapat dinikmati oleh indera pengelihatan dan indera pendengaran, selain dari segi musikal, penulis juga memperhatikan unsur visual yang dihadirkan dalam penyajian karya agar pementasan terlihat lebih indah. Karya ini mengacu pada karya karawitan yang berbentuk Tabuh Kreasi yang sedikit mengembangkan teknik kotekan, dan harmoni. Elemen-elemen intrinsik pada musik seperti tempo, dinamika, ritme, vokal, digarap secara sistematis sehingga menjadi sebuah *gending*/lagu yang utuh.

Media ungap yang di gunakan dalam karya karawitan Siwa Lingga ini menggunakan barungan gamelan Semara Pegulingan tujuh nada (saih pitu). Alasan penulis menggunakan gamelan Semara Pegulingan karena menurut penulis gamelan ini lebih fleksibel dari segi nadanya jika dibandingkan dengan gamelan yang menggunakan lima nada, fleksibel yang penulis maksud adalah dalam memainkan gamelan ini bisa menjangkau lebih banyak nada sama seperti nada pada instrumen suling. Hal ini menurut penulis sangat sesuai dengan konsep yang penulis pikirkan, oleh karena itu gamelan Semara Pegulingan dipilih sebagai media untuk mempresentasikan karya Siwa Lingga ini. Dalam terbentuknya karya Siwa Lingga ini dituangkan dengan media gamelan Semara Pegulingan lengkap dengan instrumen terompong difungsikan sebagai reyong, hal ini bertujuan untuk memperkaya warna suara dan ornamentasi yang dimainkan dalam isian karya.

Terealisasinya karya karawitan Tabuh Kreasi yang berjudul “Siwa Lingga” ini diciptakan dengan menggunakan metode-metode yang ada pada buku Panca Sthiti Wangi Sani karya I Wayan Dibia tahun 2020 menjelaskan tentang Metode Penciptaan yang terdiri dari lima tahapan, kelima tahapan tersebut yang pertama adalah tahap inspirasi (*Ngawirasa*) pada tahap ini yang penulis tangkap dari penjelasan buku tersebut adalah merupakan tahap menemukan ide. Ide utama dari karya ini adalah sebuah arca yang sangat di hormati dan diagungkan oleh umat Hindu berupa Lingga yang dipercayai sebagai simbol dari Dewa Siwa, ide ini penulis dapatkan saat menonton sebuah Film di salah satu stasiun TV Nasional dengan judul Mahadewa. Serial ini menceritakan keagungan dari Dewa Siwa, saat menontonnya penulis mengamati sebuah arca yang dipuja oleh umat yang dipercayai sebagai simbol dari Dewa Siwa dan tempat untuk memuja Siwa. Setelah mengamati hal tersebut penulis juga mencari beberapa informasi

melalui internet untuk sedikit menambah wawasan mengenai arca yang dipuja dalam serial yang penulis tonton, informasi yang penulis dapat ialah arca itu bernama Siwa Lingga. Setelah mendapatkan beberapa informasi tersebut penulis terinspirasi untuk membuat suatu karya karawitan dengan konsep tabuh kreasi yang dimana idenya bersumber dari Siwa Lingga dan Siwa Lingga juga dipilih sebagai judul.

Tahap kedua adalah eksplorasi (*Ngewacak*) Sesuai yang di jelaskan dalam buku tersebut penulis menangkap bahwa tahap ini merupakan sebuah penelitian atau riset untuk mendalami lebih jauh dari ide yang akan di realisasikan menjadi sebuah karya seni, oleh karena itu penulis melakukan riset dengan mencari informasi mengenai Siwa Lingga ini melalui internet, di dalam pencarian tersebut penulis mendapatkan beberapa informasi dari selain itu penulis juga menonton video-video yang berhubungan dengan Siwa Lingga, hal ini bertujuan untuk mematangkan ide yang sebelumnya penulis dapatkan.

Tahap Ketiga konsepsi (*Ngarcana*) Pada tahap konsepsi ini dapat penulis simpulkan merupakan tahap perencanaan teknis, baik itu dari segi intrinsik maupun ekstrinsik dari sebuah karya seni. Untuk membentuk suatu karya yang berkualitas diperlukan perencanaan yang matang agar hasil yang didapat sesuai dengan keinginan dan ide dapat terealisasi dengan baik. Dari segi intrinsik penulis merencanakan karya Siwa Lingga ini dengan bentuk tabuh kreasi, yang akan di presentasikan dengan media ungkap salah satu dari ensambel gamelan Bali yaitu gamelan Semara Pegulingan, dalam pola garapnya penulis merencanakan struktur dari karya ini menggunakan struktur konvensional dalam gamelan Bali. Dari segi ekstrinsik penulis merencanakan karya ini akan di presentasikan di wantilan Desa Beraban dengan sedikit dekorasi dan beberapa pencahayaan. Hal ini bertujuan untuk memperindah panggung dan mendukung pementasan.

Tahap keempat adalah eksekusi (*Ngewangun*) Pada tahap ini menurut penulis merupakan hal yang paling berat, karena pada tahap ini akan memakan banyak waktu, tenaga, dan pikiran, mulai dari meluangkan waktu untuk berlatih, mencari pendukung, dan menuangkan segala ide agar karya dapat terealisasi. Pada tahap ini yang pertama penulis lakukan adalah mencari pendukung, setelah mendapatkan pendukung penulis menentukan hari baik untuk melakukan latihan pertama agar pelaksanaan dan tujuan bisa berjalan dengan lancar atas restu dari tuhan, setelah itu melakukan proses. Di dalam prosesnya penulis sering melakukan bongkar pasang untuk menemukan komposisi yang paling tepat menurut penulis untuk mematangkan dan merapikan karya. Selama tahap ini banyak kendala yang dialami, mulai dari kehadiran pendukung yang tidak pernah lengkap, proses latihan yang sering terlambat, hingga mengalami kebuntuan saat menuangkan karya sehingga capaian karya selesai tidak sesuai target.

Tahap kelima adalah Produksi (*Ngebah*) Tahap ini merupakan tahap penyajian karya, tahap penyajian juga merupakan tahapan yang paling akhir dari sebuah proses penciptaan karya seni, yang dimana pada tahap ini merupakan momentum yang paling mendebarkan bagi penulis, karena untuk pertama kalinya karya yang dibuat selama beberapa minggu terakhir akan disajikan. Pada hari penyajian karya penulis mendekorasi panggung dengan sedemikian rupa agar saat pementasan terlihat lebih estetik. Selain itu, penulis juga mempersiapkan aci-aci atau sarana untuk melakukan persembahyangan dan permohonan agar acara penyajian karya dapat berjalan dengan lancar yang di haturkan pada pelinggih yang ada di tempat penyajian. Mendekati jam penyajian penulis menyiapkan perias untuk para penyaji, hal ini bertujuan untuk mendukung estetika dari segi ekstrinsik dalam pementasan. Untuk mendokumentasikannya penulis menyiapkan tim dokumentasi baik dokumentasi video maupun audio, setelah persiapan selesai kemudian tiba saatnya untuk menyajikan karya. Saat penyajian berjalan dengan lancar, tidak ada kendala serius yang penulis alami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi arya merupakan uraian umum dari karya seni yang ditampilkan atau dipentaskan. Karya seni karawitan Siwa Lingga ini merupakan hasil dari pemikiran sederhana, yang berawal dari melihat dan terpikirkan untuk mentransformasikan ke dalam bentuk karya seni karawitan. Ide utama dari karya ini adalah sebuah arca yang disakralkan oleh umat Hindu yang dikenal dengan nama Lingga, Lingga yang dimaksud adalah Siwa Lingga atau tempat untuk melaksanakan pemujaan terhadap Dewa Siwa.

Konsep musikal dari karya ini berbentuk Tabuh Kreasi, Menurut Suweca komposisi karawitan yang berbentuk kreasi baru merupakan komposisi karawitan yang dilansir baru, kendatipun materi tradisi masih sangat menonjol, karena yang diinovasi lebih bersifat ornamentasi untuk menampilkan nuansa baru, sedangkan aspek musikalnya masih menggunakan materi tradisi secara umum. Dalam bentuk komposisi ini masih kental nuansa tradisinya dan sifat konvensionalnya masih kuat. Karya ini dipresentasikan dengan media unkap gamelan Bali yaitu gamelan Semara Pegulingan. Penyaji berjumlah 24 orang dari sanggar Seni Madulingga dan Swara Asmaralaya, berdurasi 11.40 menit. Karya karawitan ini merupakan karya yang memiliki wujud karena bisa dinikmati dengan indera pengelihatan dan pendengaran, karya ini juga di dukung oleh aspek-aspek musikal seperti nada, tempo, harmoni, dinamika. Dari segi struktur, karya ini masih mengadopsi struktur konvensional yang ada pada gamelan Bali khususnya pada tabuh kreasi yang meliputi gineman, gegenderan, bapang, dan pengecet.

Estetika dalam sebuah karya seni menurut penulis hal ini memang sudah menjadi satu kesatuan karena sebuah karya seni sudah pasti mengandung unsur keindahan dan keindahan tersebut merupakan estetika, dalam karya karawitan tabuh kreasi *Siwa Lingga* ini penulis menggunakan beberapa aspek estetika yang ada pada Buku Ajar Estetika Karawitan yang ditulis oleh bapak I Wayan Suweca, SSKar., M.Mus.

Aspek pertama adalah Wujud, dalam karya *Siwa Lingga* ini sudah barang tentu memiliki wujud karena karya ini bisa dinikmati oleh indera pengelihatan dan pendengaran, yang kedua adalah Bentuk, karya ini merupakan sebuah karya seni karawitan yang berbentuk Tabuh Kreasi yang di presentasikan dengan gamelan Bali Semara Pegulingan, dimainkan oleh 24 orang dari sanggar seni Madulingga dan Swara Asmaralaya.

Selanjutnya adalah Struktur, karya ini mengadopsi struktur konvensional dalam gamelan Bali khususnya tabuh kreasi diantaranya Ginem, Gegenderan, Bapang, dan Pengecet, Yang terakhir adalah Bobot/isi/pesan, dalam karya ini penulis ingin menyampaikan kekaguman dan kepercayaan penulis terhadap Dewa Siwa dengan membuat karya yang terinspirasi dari simbol beliau dan tempat pemujaan untuk Dewa Siwa.

Keindahan dalam karya seni tidak hanya pada isian dari karya yang dipentaskan melainkan juga ada aspek yang mendukung diluar karya seperti tata panggung, tata rias, tata busana, dan tata lampu. Untuk mendukung estetika pementasan penulis menambahkan trap pada panggung dengan tujuan agar semua penyaji karya bisa terlihat dan memperindah tata letak gamelan, selain itu penulis juga menyewa tata rias, dan menambahkan lampu sorot agar mendukung karya dan memperindah karya dari segi visual.

Tata panggung sangat mempengaruhi estetika dari segi visual dalam penyajian karya ini, oleh karena itu penulis menata gamelan dengan sedemikian rupa dengan menambahkan trap agar semua pemain dapat terlihat, berikut susunan gamelan dipresentasikan dengan tabel di bawah :



Susunan Gamelan Pada Penyajian Karya
(Dokumentasi : Dwi Permana, 2022)

Tata busana yang di pakai dalam penyajian karya tabuh kreasi *Siwa Lingga* ini menggunakan busana adat Bali dengan modifikasi agar unsur tradisi dan kekinian dapat mewarnai penampilan para pemain gamelan. Tidak ada perbedaan jauh antara busana pendukung dan penulis yang membedakan hanyalah penata memakai selendang yang gunakan pada leher penulis, seperti contoh gambar dibawah ini:



Busana Pendukung
(Dokumentasi : Dwi Permana, 2022)

Tata lampu merupakan aspek yang sangat penting dalam pertunjukan, tata lampu dapat memperjelas visual yang ada di atas panggung. Dalam penyajian tabuh kreasi *Siwa Lingga* ini penataan lampu tidak sebanyak yang digunakan saat pertunjukan teater, lampu yang digunakan hanya menggunakan lampu general yang berfungsi sebagai penerangan saat pementasan berlangsung.

Keotentikan. Keotentikan karya merupakan keaslian dari karya yang dibuat atau sebuah perbedaan dengan karya-karya yang sudah ada sebelumnya, dalam karya karawitan *Siwa Lingga* ini sangat memperhatikan keasliannya, karya ini murni hasil dari proses saat penuangan berlangsung, kendatipun ada bagian, melodi maupun ornamentasi dalam isian karya ini memiliki kemiripan dengan karya lain, hal itu dilakukan secara tidak sadar dan tidak bermaksud untuk menyamai maupun menjiplak walaupun ada kesamaan namun perbedaannya sangat jelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa karya tugas akhir ini merupakan sebuah hasil dari proses pelaksanaan kegiatan MBKM yang dilaksanakan oleh kampus Institut Seni Indonesia Denpasar, dimana dalam pelaksanaannya penulis mengambil program Studi/proyek Independen dengan bekerjasama dengan Sanggar Seni Madulingga Sebagai mitra, selama kegiatan berlangsung penulis membuat sebuah karya seni karawitan yang berjudul Siwa Lingga.

Karya Seni Karawitan yang berjudul Siwa Lingga ini merupakan karya dengan bentuk tabuh kreasi yang memiliki 4 struktur terdiri dari Ginem, Gegenderan, Bapang dan Pengecet, karya ini di sajikan dengan media ungkap gamelan Semara Pegulingan yang dimainkan oleh 24 orang pemain gamelan yang diantaranya Dua pemain kendang kerumpungan, Satu pemain kajar, Empat pemain gangsa, Empat pemain kantil, Dua pemain jublag, Dua pemain jegog, Tiga pemain reyong/terompong Satu pemain kecek, Satu pemain gong, gentorag & kemong, Empat pemain suling.

Karya ini terinspirasi dari sebuah arca yang dipercaya oleh umat hindu sebagai simbol Dewa Siwa dan difungsikan sebagai tempat untuk memuja Dewa Siwa, ide ini didapatkan saat penata menonton sebuah serial film yang berjudul Mahadewa. Pola-pola yang dimainkan dalam karya ini masih memakai kaidah-kaidah konvensional yang dikembangkan melalui ornamentasinya.

DAFTAR SUMBER

- Aryasa, I W. M. 1984. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar ; Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar
- Bandem, I Made. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar
- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Diatas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP Stikom Bali. Bandem I Made. 1987.
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni*. BP ISI Denpasar.
- Gede Risa Sutra Gita, I. K. S. (2021). Introduction to the Musical Composition “Tirtha Nadi” | Pengantar Karya Komposisi Karawitan “Tirtha Nadi.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 01(02), 75–83.
- Himawan, R. (2013). *MENDIDIK KARAKTER ANAK DENGAN MEDIA KESENIAN KARAWITAN Riswanda Himawan Pbsi Fkip Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta*. 227–231.
- I Kadek Tunas Sanjaya, I. N. K. (2021). *Introduction to Contemporary Music “Ngegong” | Pengantar Musik Kontemporer “Ngegong.” GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*.
- Kariasa, I. N., & Putra, I. W. D. (2021). Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 222–229. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1471>
- Pertunjukan, F. S. (2014). *Skrip karya seni dwi swara tunggal*.
- Pradana, K. A. W., & Garwa, I. K. (2021). Samirata: Sebuah Karya Komposisi Seni Karawitan Tabuh Kreasi. *Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan*, 01(03), 145–151. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.355>
- Pradnyantika, I. G. A., Sudiana, I. N., & Haryanto, T. (2019). Waluku Sebagai Acuan Dalam Garapan Karawitan Bali. *Kalangwan*, 5, 49–60.
- Pratama, G. M. R. S. (2021). Campuhan: A New Music Creation | Campuhan: Sebuah Musik Kreasi Baru. *Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan*, 01(02), 92–99. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/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>

- Pryatna, I. P. D. H. S. (2020). Konsep Musikal Instrumen kendang Dalam Gamelang Gong Kebyar Bali. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(2), 73–84. <https://doi.org/10.24821/resital.v21i2.4220>
- Pudjasworo, B., Prasetya, H. B., & Senen, I Wayan, Rokhani, Umilia, Y. (2017). *Karya Cipta Seni Pertunjukan*. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/5386>
- Sudibya, I. G. N., Sukerta, P. M., Kusumo, S. W., & Supriyanto, E. (2018). Fungsi dan Peran Api dalam Seni dan Kehidupan Masyarakat Bali. *Panggung*, 28(2). <https://doi.org/10.26742/panggung.v28i2.520>
- SUGIHARTA, I. G. A. (2012). *Kreativitas Musik Bali Garapan Perspektif Cultural Studies*. Institut Seni Indonesia Denpasar, UPT.
- Yudha, I. N., Widiantara, P., Santosa, H., & Suartaya, K. (2020). *Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paras*. 8(April), 1–13. <https://doi.org/10.24821/promusika.v1i1.3607>