

Musical Creation “Jegong”

Tabuh Kreasi “Jegong”

I Putu Gede Krisna Adinata¹ dan Ni Wayan Masyuni Sujyanthi²

¹Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

krisnaadinaty39@gmail.com

Building a work of art certainly goes through many processes and stages, in this case, an artist or a composer who explores several phenomena. Seeing this phenomenon, the stylists were motivated to create works that used ideas from a Balinese gamelan stylist's life experience of combining/collaborating both Jegog gamelan and Gong Kebyar gamelan elements, in the form of depictions of gending, namely the life experience of playing gamelan and containing the structures, motifs, and techniques of the two gamelans which are used as a form of percussion creations entitled Jegong. This work aims to offer a new nuance to the Jegog gamelan in collaboration with the Gong Kebyar gamelan and to train arrangers to show their identity as potential composers in composing Balinese karawitan music. This Jegong work uses a method of creating works of art that use the chopped pangi structure. This structure is used to create a composition work of Jegog stems in Jembrana Regency. To get the maximum artistic output, the stylist tries to convey Gong Kebyar playing in his way and Jegog playing in his manner, which is the focal point of the work made by the stylist to become innovative, creative, and traditional ideas.

Keywords: Gamelan, Jegog, Gong Kebyar, Creation

Membangun suatu karya seni tentu banyak melalui proses dan tahapan, dalam hal tersebut seorang seniman maupun komposer yang menggali beberapa fenomena. Melihat fenomena yang ada, penata terpacu untuk membuat karya yang menggunakan ide dari suatu pengalaman hidup penata bermain gamelan Bali yang Penggabungan/mengkoraborasikan kedua elemen gamelan Jegog dan gamelan Gong Kebyar. Dalam bentuk penggambaran gending yaitu pengalaman hidup bermain gamelan dan berisikan struktur, motif, dan teknik dari kedua gamelan tersebut yang dijadikan bentuk tabuh kreasi yang berjudul Jegong. Tujuan dari pembuatan karya ini untuk menawarkan nuansa baru terhadap gamelan Jegog yang dikoraborasikan dengan gamelan Gong Kebyar dan melatih menunjukkan jati diri penata sebagai calon seorang komposer dalam menggarap musik karawitan Bali. Karya *Jegong* ini menggunakan metode penciptaan karya seni yang menggunakan struktur *cacah pangi* yang dimana struktur ini dipergunakan untuk membuat suatu karya komposisi petegak Jegog yang ada di Kabupaten Jembrana. Untuk Mendapatkan hasil karya seni yang maksimal penata mencoba untuk menuangkan Gong Kebyar bermain dengan caranya sendiri dan Jegog bermain dengan caranya sendiri yang menjadi titik fokus dari karya yang dibuat untuk menjadi ide yang inovatif, kreatif dan tradisi.

Kata kunci: Gamelan, Jegog, Gong Kebyar, Kreasi

PENDAHULUAN

Setiap karya seni yang lahir dari kreatifitas seorang seniman akan melalui sebuah proses perhitungan yang mendalam dengan mengamati sebuah objek, yang dapat menghasilkan ide atau gagasan (Daniswara, 2021). Membuat suatu karya seni tentu banyak cara yang kita cermati sebagai seorang seniman yang menggali beberapa fenomena diantaranya fenomena alam, fenomena kehidupan, dan fenomena musikal. Melihat fenomena yang ada, penata terpacu untuk membuat karya yang menggunakan ide dari suatu pengalaman penata bermain gamelan Bali untuk menghasilkan suatu karya dengan kebaruaran sehingga karya tersebut memiliki keunikan dari karya komposisi musik yang pernah ada. Setiap manusia mempunyai pengalaman hidup masing-masing seperti yang di alami seorang penata yang suka bermain gamelan. Setiap mendengar suara gamelan sejak kecil penata ingin sekali untuk mencari dimana gamelan tersebut dibunyikan dan mengajak orang tua penata untuk mencari dimana lokasi tersebut.

Kesenangan yang di alami penata sejak kecil menimbulkan ketertarikan dan keseriusan dalam dunia seni karawitan khususnya pada gamelan Bali. Keseriusan yang di alami penata dari sejak kecil sampai sekarang menjadi pengalaman kesenian baik di daerah sekitar tempat penata tinggal maupun di ajang kesenian Provinsi yang sehingga hal tersebut bisa menjadi pengalaman untuk menjadi pembentukan diri penata sebagai seorang penabuh maupun menjadi seorang komposer, dalam hal ini, kami mendorong seniman untuk bekerja keras mencapai kreativitas musikal tertinggi mereka (Sudirga 2017, 18). Membangun sebuah karya seni yang mempunyai karakter tersendiri menunjukkan jadi diri seorang penata dengan menggarap sebuah karya musik kreasi dengan penggambaran suasana baru dalam gamelan Bali.

Dari banyaknya gamelan yang ada di Bali penata hanya suka bermain gamelan Jegog dan gamelan Gong Kebyar kenapa demikian karena di Bali barat khususnya di Kabupaten Jembrana jarang adanya di setiap Desa gamelan-gamelan seperti *Selonding*, gamelan *Gong Gede*, *Semar Pegulingan* dan gamelan-gamelan lainnya. Bermain gamelan hal sangat biasa yang dilakukan oleh penata dari sejak kecil yang selalu mengikuti orang tua bermain gamelan ngayah di pura yang kebetulan orang tua penata keturunan orang seni dan ikut dalam organisasi seka Gong Kebyar yang ada di Desa. Semanjak penata terus ikut kemanapun orang tua *megambel* baik itu ngayah maupun kundangan orang tua penata selalu atau sering memainkan gamelan Gong Kebyar dan gamelan Jegog, karena faktor lingkungan yang ada di daerah penata tinggal yang secara umum banyak yang bisa atau sebagai teknik belajar gamelan - gamelan yang lainnya .

Ketertarikan, kesenangan dan berdasarkan pengalaman juga penata memiliki pemikiran untuk membuat judul karya yang sederhana untuk mengartikan kedua gamelan tersebut yaitu yang diberi judul *Jegong*. Kenapa harus *Jegong* karena untuk mempermudah penyebutan saja dengan menyatukan dua gamelan yaitu Jegog dan Gong Kebyar. Dalam penjiwaan konsep atau penuangan konsep dalam bentuk karya ini sangat jelas yang paling sederhana atau yang paling kita tangkap adalah dari instrumen pertama paling sederhana pada Garapan ini. Dalam gamelan Jegog dan Gong Kebyar garapan ini di dalamnya sudah jelas mengandung teknik-teknik Gong Kebyar itu sendiri yang tentunya penata tidak mengubah Gong Kebyar dengan teknik-teknik Jegog atau sebaliknya. Penata mencoba untuk menuangkan Gong Kebyar bermain dengan caranya sendiri dan Jegog bermain dengan caranya sendiri yang menjadi titik focus dari karya yang dibuat penata.

Dari pengalaman yang di alami oleh penata baik menjadi seorang penabuh dan menjadi seorang komposer, dalam hal ini kesenangan dan keinginan yang sangat besar membuat penata untuk membuat karya koraborasi antaran gamelan Jegog dan gamelan Gong Kebyar, kebetulan dari kedua gamelan tersebut mempunyai laras yang sama yaitu laras pelog dan kedua gamelan tersebut yang menjadi satu golongan yaitu gamelan golongan baru. Berdasarkan kedua gamelan tersebut penata rancang menjadi satu barungan dan menjadi suatu musik tabuh kreasi yang berjudul *Jegong* yang artinya gamelan Jegog dan gamelan Gong Kebyar.

METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan adalah suatu tahapan untuk memproses dalam membentuk karya seni. Menurut Qomarudin (2017), Metode yang efektif adalah metode yang dapat membuat tujuan pembelajaran

tercapai secara lebih cepat dan tepat, dengan memperhatikan karakteristik peserta didik. Dalam apa yang terjadi dengan adanya metode penciptaan, maka komposer memiliki rencana awal yang akan menjadi acuan untuk menciptakan komposisi. Wujud merupakan salah satu aspek fundamental dalam ruang lingkup pada sebuah benda atau dalam mewujudkan suatu bentuk penciptaan karya seni. Dalam mengungkapkan suatu ide karya seni bentuk adalah bagian dari bentuk dasar di dalam suatu objek atau peristiwa seni yang memiliki gagasan baru dalam bentuk karya seni. . Bentuk yang dimaksudkan adalah realitas nyata yang muncul di depan mata kita dan dapat kita rasakan dengan mata dan telinga kita yang diungkapkan melalui suatu ide yang merupakan sumber pemikiran seorang penulis ketika suatu karya akan diwujudkan (Putra, 2021: 4). Berdasarkan ilmu estetika, dalam semua jenis seni, baik visual, auditori maupun abstrak, bentuk yang tampak dan yang dapat kita nikmati mengandung dua unsur yang mendasar, yaitu: bentuk dan susunan.

Penciptaan karya seni tabuh kreasi *Jegong* ini merupakan sebuah garapan karawitan kreasi inovatif yang masih bertitik tolak pada pola-pola tradisi karawitan Bali. Pola-pola tradisi tersebut dikembangkan baik dari segi lagu, teknik permainan maupun motif-motif gendingnya dengan penataan dan pengolahan unsur-unsur musikal. Dalam menciptakan karya *Jegong* ini menggunakan metode penciptaan yang dibuat oleh I Wayan Beratha yaitu 1) *Nguping*, 2) *Menahin*, 3) *Ngalusin*, (Senen, 2002: 45) serta I Ketut Gede Asnawa seorang komposer handal karawitan Bali yang merupakan murid dari I Wayan Beratha menambahkan proses *Ngungkab Rasa* Kariasa dan Putra, “Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara.” Adapun proses penciptaan yang dituangkan dalam karya ini adalah sebagai berikut. 1). *Nguping* merupakan tahap awal dari pengamatan penata yang akan menjadi sumber inspirasi dan proses pembentukan dari karya ini. Dalam proses penyusunan karya tabuh kreasi *Jegong* ini mendapat rangsang awal dari visual melalui pengamatan penata mendengar reprensi karya orang lain. *Nguping* yang merupakan tata cara penata menggarap untuk merancang sebuah bentuk karya yang dituangkan melalui media ungkap yang dipilih. 2). *Menahin* merupakan dalam Bahasa bali berarti memperbaiki. Pada proses menahin, penata melakukan sebuah rancangan yang memperbaiki di dalam pola-pola yang di tuangkan baik itu berbentuk melodi dan ritme untuk merevisi mengenai struktur dari pandangan penata sehingga nantinya menjadi sebuah kesatuan karya musik yang sesuai dengan konsep garap musik yang dituangkan melodi yang dibuat penata. Melodi adalah seperangkat bunyi yang berhubungan, biasanya bervariasi dalam nada dan panjang serta nada pendek (Miller, 2017). 3). *Ngalusin* merupakan suatu proses untuk menghaluskan atau menjadikan halus, memberikan nafas pada gending dan hal-hal lain yang bersangkutan dengan kebersihan hasil karya. Dalam proses inilah penata bisa mengkoreksi keutuhan karya dan penjiwaan dalam membawakan sebuah gending. 4). *Ngangkab* suatu proses yang memberikan penekanan teknik untuk membangkitkan rasa dari bentuk-bentuk kongkrit yang masih terasa kaku. Menitik beratkan pada perbaduan antara pemahaman dan penghayatan, ketika sebuah struktur dan formulasi yang telah dipahami dan selanjutnya dapat dihayati untuk menghadirkan inti yang disematkan pada tiap bagian lagu.



Gambar 1. Proses Latihan Karya *Jegong*
(Sumber: I Putu Gede Krisna Adinata, 2022)

PEMBAHASAN

Karya seni musik ini merupakan suatu penciptaan karya seni yang berbentuk tabuh kreasi. Tabuh Kreasi adalah karya yang diciptakan dengan kreativitas dan imajinasi penciptanya sendiri, terlepas dari kaidah atau standar deviasi karya tersebut (Pudjasworo et al., 2017). Garapan ini bermedia ungkap seperangkat gamelan Jegog dan gamelan Gong Kebyar yang memadukan antara dua barungan gamelan yang berbeda (koraborasi). Dalam penjiwaan konsep atau penuangan konsep dalam bentuk karya ini sangat jelas yang paling sederhana atau yang paling kita tangkap adalah dari instrumen pertama paling sederhana pada garapan ini.

Tabuh kreasi *Jegong* ini adalah karya seni yang melatarbelakangi sumber inspirasi kehidupan yang ada pada pengalaman hidup penata yang mengungkapkan pengalaman penata mengawali pertama kali bermain gamelan dari sejak kecil, yang mendasari pokok dari penggarapan ini mengacu kepada gamelan yang digunakan oleh penata. Berlandaskan daya cipta yang tinggi, komponis berusaha untuk menawarkan sesuatu sentuan baru pada penciptaan karya baru yang penata ciptakan. Dalam karya ini menawarkan cara baru dalam membuat komposisi musik. Sugiarta mencatat bahwa ada beberapa faktor pendorong untuk hal tersebut, yakni ; (1) dorongan idiologi seniman ; (2) semangat baru dalam memaknai konsep pelestarian musik tradisi baru dan (3) pandangan teradap musik Bali dalam konstelasi global (Sugiarta, 2012:5).

Garapan ini mempresentasikan bentuk mengungkapkan suatu pengalaman hidup bermain gamelan Jegog dan Gong Kebyar. Proses penciptaan dalam konsep garap karya ini, penata menggunakan dua sumber untuk mewujudkan bentuk penggambaran gending yang ada di dalamnya yaitu pengalaman hidup penata pertama kali bermain gamelan dan mengambil struktur, motif, dan teknik dari kedua media ungkap yang digunakan dalam karya ini untuk memperjelas arah gending yang mengacu kepada judul yang dipergunakan oleh penata yaitu *Jegong*. Karya *Jegong* merupakan karya seni baru yang mengkoraborasi kedua gamelan yang mempunyai laras pelog yaitu gamelan Jegog dan gamelan Gong Kebyar.

Dalam konsep yang penata rancang bahwa garapan ini berbentuk tabuh kreasi, dimana sumber inspirasi berasal dari pengalaman hidup penata. seperti apa yang dijelaskan di atas bahwa konsep yang penata rancang dalam karya ini yang mengungkapkan pengalaman penata mengawali pertama kali bermain gamelan dari sejak kecil. Dalam penjiwaan konsep atau penuangan konsep dalam bentuk karya ini sangat jelas yang paling sederhana atau yang paling kita tangkap adalah dari instrumen pertama paling sederhana pada garapan ini. Dalam gamelan Jegog dan Gong Kebyar garapan ini di dalamnya sudah jelas mengandung teknik-teknik Gong Kebyar itu sendiri yang tentunya penata tidak mengubah Gong Kebyar dengan teknik-teknik Jegog atau sebaliknya. Garapan adalah kreativitas seorang seniman yang mereaksikan atau mengolah instrumen gamelan sesuai dengan pengalaman batinnya dalam menyajikan sebuah karya musik (Saptono et al., 2019). Penata mencoba untuk menuangkan Gong Kebyar bermain dengan caranya sendiri dan Jegog bermain dengan caranya sendiri yang menjadi titik fokus dari karya yang dibuat penata.

Dari konsep ini penata mengambil struktur, motif, dan teknik dari kedua media ungkap yang digunakan dalam karya ini. Adapun struktur yang digunakan dalam karya *Jegong* ini menggunakan struktur dalam gamelan Jegog yaitu struktur cacah pangi yaitu penyumu, pengalus, ecet-ecetan, dan penyuwud. Dari struktur tersebut nantinya setiap bagian penata mengambil dari motif tabuh kreasi yang ada di Gong Kebyar seperti pada bagian setelah pengawit yang berisi motif gegenderan dan motif bapang yang melengkap dari struktur cacah pangi tersebut. Letak motif gegenderan dalam karya ini pada bagian pertama yaitu penyumu dan letak motif bapang pada bagian kedua yaitu setelah bagian penyumu menuju ke bagian ecet-ecetan pada struktur cacah pang yang ada di gamelan Jegog.

Dalam keseluruhan penjelasan konsep garapan ini mengikuti ide awal yang dirancang oleh penata ingin mengangkat suatu pengalaman hidup di dunia gamelan Jegog dan gamelan Gong Kebyar yang berisikan elemen-elemen musik di dalamnya baik secara struktur, motif, dan teknik yang menjadi latar belakang dari karya *Jegong* ini. Penata memilih sajian gending yang menggunakan gong kebyar memiliki karakterisasi keras, lincah, agresif, dan sejenisnya (Ardana, 2017). Dalam hal ini, lahirlah ide menggabungkan/menyatukan kedua gamelan yang berbeda melalui sebuah karya tabuh kreasi dengan judul *Jegong*.



Gambar 2. Pementasan Karya Tabuh Kreasi Jegong
(Sumber: I Putu Gede Krisna Adinata, 2023)

Penggabungan/mengkoraborasikan kedua gamelan tersebut penata tidak lengkap menggunakan instrumen yang ada di gamelan Jegog dan gamelan Gong Kebyar, hal tersebut karena faktor dari penabuh yang mendukung karya ini sedikit, yang menyebabkan penata sulit mencari pendukung dikarenakan banyak yang kerja keluar daerah. Perwujudan sebuah karya seni dimulai dari tahapan terpenting yaitu proses yang diawali dengan keinginan batin seniman untuk dapat menciptakan sebuah karya sesuai dengan pemikiran dan keinginannya. Ngawangun atau eksekusi adalah suatu tahap dimana kreator seni mulai merealisasikan dan menuangkan yang telah direncanakan terkait dengan karya seni yang ingin diciptakan (Dibia, 2020:43). Untuk mengungkapkan ide karya, penata harus memiliki keterampilan, pengalaman, pengetahuan dan visi musik yang berkaitan dengan gagasan dan konsep yang dituangkan dalam karya. Demikian pula halnya dengan penggarapan sebuah karya seni yang berbentuk tabuh kreasi yang berjudul *Jegong* ini dilakukan melalui beberapa tahapan.

Pada tahap penciptaan garapan penyusunan melodi lewat eksplorasi bunyi merupakan langkah awal dari sebuah proses penggarapan karya seni. Awal dari tahapan ini adalah pencarian ide atau bahan yang diangkat untuk dijadikan sebuah karya seni. Menemukan suatu ide dalam berkomposisi cara penata yang selalu berimajinasi, merenung dan menafsir dengan mencari motif-motif yang sederhana dalam pembentukan gending yang menggunakan dua elemen musik yang berbeda. Penata menggali lagi kemampuan yang dimiliki oleh penata yang mempunyai pengalaman penata sebagai penabuh dan sebagai komposer untuk menggarap sebuah gending yang berbentuk tabuh kreasi. Membentuk/membangun karya ini sebelumnya menggunakan notasi dan media digital.

Menyusun bagian-bagian komposisi Pada tanggal 10 September 2022, tepatnya hari Sabtu wuku “prangbakat” jam 20.00 wita penata mengadakan acara nuasen bersama seluruh pendukung yang bertempat di sanggar Gayatri sekaligus mengatur jadwal latihan yang saat itu jadwal latihan ditentukan dua kali dalam seminggu. Tahap ini merupakan proses kreativitas untuk mewujudkan sebuah garapan, yaitu menjadikan suatu kesatuan komposisi yang utuh dari rancangan notasi dan media digital yang penata buat yang kemudian penata tuangkan ke dalam suatu bentuk tabuh kreasi yang menggunakan media ungkap gamelan Jegog dan gamelan Gong Kebyar.

- Dibya, I Wayan. *KOTEKAN Dalam Musik Dan Kehidupan Bali*. Denpasar: Balimangsi Foundation, Institut Seni Indonesia Denpasar, 2017.
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani; Metodologi Penciptaan Seni*. Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.
- Haryanto, Tri, dan Dru Hendro. “Grenng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan dan Vokal” 5 (2019).
- Kariasa, I Nyoman, dan I Wayan Diana Putra. “Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara.” *Mudra Jurnal Seni Budaya* 36, no. 2 (2021): 222–29. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1471>.
- Kadek Samego, T. H. (2021). Karawitan Composition Brama Rupa | Komposisi Karawitan Brama Rupa. *Ghurnita Jurnal Seni Karawitan*, 01(04), 281–289. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/480>
- Nagara, I. Putu Purwangsa; I. Nyoman Sudiana. 2021. “Gamelan Gender Wayang Composition ‘Sandaran Laju’ | Komposisi Gamelan Gender Wayang ‘Sandaran Laju.’” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 01(02):117–25. doi: <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i2.333>.
- Pryatna, I. P. D., Santosa, H., & Sudirga, I. K. (2020). Permainan Kendang Bali. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 15(2), 90–100. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i2.2991>
- Miller, H.M. *Apresiasi Musik (Triyono Brahmantyo (ed.); Terjemahan)*. Thafa Media, 2017.
- Qomaruddin, Ahmad. “Implementasi Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Mufradāt.” *Jurnal Kependidikan* 5, no. 1 (1 Desember 2017): 25–36. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1240>.
- Santosa, Hendra. 2005. *Pengetahuan Multimedia Jilid 1*. Denpasar.
- Satya, I. Putu Gede Wira. 2023. “Introduction to the Contemporary Musical Composition ‘Life Style’ | Pengantar Komposisi Musik Kontemporer ‘Life Style.’” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan* 1(2):84–91. doi: 10.59997/jurnalsenikarawitan.v1i2.337.
- Sudirga, I Komang. “Pasantian Sebagai Sumber Inspirasi Riset dan Kreativitas” 32 (2017).
- Sugiarta, I Gede Arya. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru; Perspektif Culture Studies*. Denpasar: ISI Denpasar, 2012.
- Yudana, I.G & Haryanto, T. (2021). Komposisi Musik Kontemporer “Embrio.” *Ghurnita*, 01(01), 1–10.