

The Karawitan Contemporary “Ngontang Gambang”

Karya Karawitan Kontemporer “Ngontang Gambang”

I Gede Agung Surya Negara

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

Igedeagungsuryanegara15@gmail.com

Ngontang Gambang by definition has a meaning and message that the stylist feels, namely the difference that if put together will produce something new. Ngontang as a source of imagination and pouring ideas that will be able to translate an event that is felt by the stylist and poured into a medium reveals gamelan Gambang by offering ideas of thought through works of art. This contemporary music work of Ngontang Gambang focuses on Gambang gamelan or tingklik (Balinese) which uses 3 pairs of Gambang gamelan and 5 Kendang. The process of creating this work uses three stages, namely the exploration stage (Exploration), the experimental stage (Improvisation), and the formation stage (Forming). Ngontang Gambang's contemporary music work consists of three main parts, namely part one, part two, and part three. This work is supported by 7 (seven) growers from Sanggar Mekar Seruni with a duration of approximately 12 minutes.

Keywords: Ngontang Gambang, Gambang, Karawitan Bali.

Ngontang Gambang secara definisi memiliki arti dan pesan yang penata rasakan yaitu perbedaan yang jika disatukan akan menghasilkan sesuatu gebrakan baru. Ngontang sebagai sumber imajinasi dan penuangan ide yang nantinya mampu menerjemahkan suatu peristiwa yang dirasakan penata dan dituangkan ke dalam suatu media ungkap gamelan Gambang dengan menawarkan gagasan pemikiran melalui karya seni. Karya musik kontemporer Ngontang Gambang ini menitikfokuskan pada gamelan Gambang atau tingklik (bahasa Bali) yang menggunakan 3 pasang gamelan Gambang dan 5 buah Kendang. Proses penciptaan karya ini menggunakan tiga tahapan yaitu tahap penjajagan (*Exploration*), tahap percobaan (*Improvisation*), dan tahap pembentukan (*Forming*). Karya musik kontemporer Ngontang Gambang terdiri dari tiga bagian utama, yaitu bagian satu, bagian dua, dan bagian tiga. Karya ini didukung oleh 7 (tujuh) orang penabuh dari Sanggar Mekar Seruni dengan durasi waktu kurang lebih 12 menit.

Kata kunci: Ngontang Gambang, Gambang, Karawitan Bali

PENDAHULUAN

Tabuh dalam kehidupan masyarakat Bali sangat erat kaitannya dengan upacara Agama Hindu salah satunya adalah tradisi adat Ngontang. Tradisi adat Ngontang merupakan wujud kebersamaan dan keharmonisan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan sesama manusia, dan manusia dengan lingkungannya ((Diah Listiani, 2014). Tradisi adat Ngontang dalam adat budaya Bali sudah tidak asing lagi bagi masyarakat khususnya di Desa Sanda. Tradisi adat Ngontang merupakan kegiatan yang dilakukan pada saat upacara tertentu khususnya di Desa Sanda, yaitu dilakukan pada saat upacara pitra yadnya atau ngaben. Tradisi Ngontang erat kaitannya dengan aktivitas keseharian masyarakat di pedesaan khususnya petani, dan juga di berbagai upacara yadnya khususnya pitra yadnya (Ngaben). Tradisi adat Ngontang bagi sebagian besar petani di Desa Sanda, sudah dilakukan secara turun temurun. Namun sangat disayangkan keadaan di Era modernisasi sekarang ini sangat jarang kita temukan aktivitas tradisi *Ngontang* seperti terdahulu.

Beranjak dari fenomena tersebut, dalam kesempatan ini penata terinspirasi untuk mengangkat tradisi ini dalam bentuk sebuah garapan musik kontemporer. Adapun ruang lingkup garapan ini hanya mengambil ciri khas yang terdapat dalam tradisi *Ngontang* tersebut yaitu teknik pukulan ritme yang terdapat dalam pola lesung. Dalam mewujudkan garapan ini penata menggabungkan beberapa media ungkap yaitu gamelan *Gambang* (sebutan gamelan tingklik dalam gamelan Jawa) dengan enam buah kendang Bali. *Gambang* merupakan salah satu alat musik yang berasal dari Pulau Jawa yang bentuknya menyerupai gamelan Tingklik yang ada di Bali. Gamelan *Gambang* dalam garapan ini menggunakan enam tungguh (3 pasang) gamelan *Gambang* dengan masing-masing instrumen terdiri dari lima belas bilah. Berdasarkan kemiripan teknik pukulan yang terdapat dari kedua instrumen tersebut yaitu Kendang (Pryatna, 2020) dan Gambang (Mariyana, 2021), maka penata tertarik mengkolaborasikan kedua instrumen ini dalam sebuah bentuk garapan kontemporer yang berjudul *Ngontang Gambang*. *Ngontang Gambang* merupakan perpaduan atau penggabungan teknik *Ngontang* dan media *Gambang* yang memiliki kemiripan teknik pukulan atau Gegebug.

Keunikan dan keragaman teknik pukulan dari tradisi tersebut menjadi ciri khas *Ngontang* sehingga penata tertarik memasukkan teknik-teknik pukulan tersebut ke dalam gamelan *Gambang*. Dari berbagai macam teknik-teknik pukulan dalam *Ngontang*, antara pemukul satu dengan pemukul yang lainnya dan terbentuk sebuah ritme/irama yang sangat unik dan enak di dengar. Dalam *Ngontang* tersebut hanya ada satu nada yang kita bisa dengar. Dalam garapan ini, penata ingin memberikan sebuah nuansa baru yaitu menggabungkan 8 buah nada yang ada pada Gamelan *Gambang* dengan instrumen kendang serta memasukkan teknik-teknik pukulan *Ngontang* sehingga garapan ini dapat menjadi menarik perhatian audiens dan berbeda dari garapan lainnya.

Fenomena menarik dalam garapan ini, musisi atau penabuh yang satu dengan lainnya terdapat tempo dan pola yang berbeda-beda, apabila perbedaan ini digabungkan akan menjadi sebuah alunan musik sesuai dengan teknik yang terdapat dalam *Ngontang*. Dengan adanya perbedaan dari teknik pukulan yang dimainkan oleh masing-masing musisi, maka dibutuhkan konsentrasi yang sungguh-sungguh agar masing-masing teknik pukulan bisa menjadi satu-kesatuan komposisi sesuai dengan yang penata inginkan.

Dalam proses penyelesaian tugas akhir ini, alasan dan pentingnya penata mengangkat suatu konsep karya ini yaitu keberadaan tradisi *Ngontang* yang merupakan salah tradisi yang harus dilestarikan dan dipergunakan sebagai pelengkap berbagai upacara yadnya yang ada di Bali khususnya Desa Sanda. Namun perlu menjadi perhatian dari berbagai pihak bahwa di zaman modern seperti sekarang ini tradisi *Ngontang* tersebut mulai jarang dilaksanakan dan menimbulkan kekhawatiran akan kepunahan dari tradisi ini. Oleh karena itu melalui garapan kontemporer ini, penata bermaksud untuk memunculkan tradisi tersebut dengan menggunakan berbagai macam teknik pukulan yang terdapat dalam tradisi ini untuk dipergunakan dalam garapan *Ngontang Gambang*.

Garapan kontemporer ini, *Gambang* yang dimaksud bukanlah seperti gamelan *Gambang* seperti pada umumnya yang ada di Bali. Gamelan *Gambang* ini merupakan hasil modifikasi Gamelan tingklik Bali yang pada akhirnya memiliki kemiripan dengan Gamelan *Gambang*. Adapun yang ingin ditekankan oleh penata, hanya bentuk fisik *Gambang* dan disesuaikan dengan kebutuhan penciptaan dari garapan ini. Gamelan *Gambang* dalam garapan ini, menggunakan bahan Uyung (Pohon Enau-jaka

dalam Bahasa Bali) dan menggunakan lima belas bilah bernada diatonis. Teknik memukul gamelan ini menggunakan kedua tangan dengan menggunakan alat pemukul panggul yang berbentuk persegi empat. Selain menggunakan gamelan Gambang, dalam garapan ini dilengkapi beberapa instrumen lain seperti Kendang. Selain dari beberapa hal yang telah diuraikan di atas, bahwa dalam garapan ini penata ingin mengangkat dan melestarikan perangkat gamelan tradisional yang berbahan baku dari alam dan teknik pembuatannya yang sudah mulai jarang dilakukan oleh masyarakat di jaman sekarang.

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan suatu garapan komposisi karawitan kontemporer yang berjudul “*Ngontang Gambang*” ini penata menggunakan metode pada buku *Panca Sthiti Ngawi Sani* oleh I Wayan Dibia menjelaskan tentang metode penciptaan yang terdiri dari lima tahapan yakni: Tahap Inspirasi (*Ngawirasa*), Tahap Eksplorasi (*Ngawacak*), Tahap Konsepsi (*Ngarancana*), Tahap Eksekusi (*Ngawangun*), dan Tahap Produksi (*Ngebah*) (Dibia, 2020). Tahapan-tahapan di atas akan dijabarkan di bawah ini sebagai berikut:

Tahap pertama adalah Tahap Inspirasi (*Ngawirasa*). Istilah *ngawirasa* adalah perpaduan dua kata yaitu “*kawi-Bali*” *ngawi* dari bahasa *kawi* yang berarti membuat atau mencipta dan *rasa* dari bahasa Bali yang berarti merasa. Perpaduan dari dua kata tersebut mengandung arti mulai merasakan adanya hasrat kuat untuk mencipta (Dibia, 2020:34). Hasrat kuat yang berupa inspirasi kreatif memerlukan cara agar dapat diwujudkan. Alma Hawkins menyebutnya sebagai tahap penghayatan dan penghayalan/imajinasi terhadap suatu bentuk ciptaan tari (Hawkins, 2003:24). Perpaduan dari dua kata ini mengandung arti mulai merasakan adanya hasrat kuat untuk mencipta. Hasrat kuat seperti ini, yang bisa disebut sebagai inspirasi kreatif, biasanya muncul akibat adanya rangsangan atau stimulasi dari luar diri seseorang, pemicu munculnya inspirasi kreatif ini bisa bermacam-macam (H. S. Santosa, 2016), setelah melihat suatu objek visual atau mendengar sesuatu yang bersifat audial (auditif) atau oleh sebuah kisah yang di baca dalam sumber-sumber literatur.

Dalam karya komposisi musik Kontemporer yang berjudul “*Ngontang Gambang*”. penata mendapatkan rangsangan ide, atau inspirasi dari sebuah kegiatan *ngontang* yang dilakukan pada saat upacara yadnya. Tradisi *Ngontang* dalam adat budaya Bali sudah tidak asing lagi bagi masyarakat khususnya di Desa Sanda. Tradisi *Ngontang* merupakan kegiatan yang dilakukan pada saat upacara tertentu khususnya di Desa Sanda, yaitu dilakukan pada saat upacara *pitra yadnya* atau *ngaben*. Tradisi *Ngontang* erat kaitannya dengan aktivitas keseharian masyarakat di pedesaan khususnya petani, dan juga di berbagai upacara yadnya khususnya *pitra yadnya* (*Ngaben*) (Santosa, 2017). *Ngontang* bagi sebagian besar petani di Desa Sanda, sudah dilakukan secara turun temurun. Namun sangat disayangkan keadaan di Era Modernisasi sekarang ini sangat jarang kita temukan aktivitas *Ngontang* seperti terdahulu. Dalam garapan ini penata mencoba memvisualisasikan tradisi *Ngontang* ke dalam gamelan *Gambang*.

Tahap kedua adalah Tahap Eksplorasi (*Ngawacak*). Merupakan tahap dimana seorang pencipta seni melakukan eksplorasi untuk mematangkan gagasan atau konsep karyanya dengan jalan melakukan pembacaan terhadap sumber-sumber literatur yang relevan atau melakukan observasi aktivitas kehidupan yang kiranya bisa akan dijadikan bahan garapan (Dibia, 2020:40). *Ngawacak* adalah istilah dalam Bahasa Bali *wacak* yang berarti bertanya kepada orang pintar seperti dukun atau balian dan tukang tenung. Di Bali istilah ini banyak digunakan oleh para orang tua yang memiliki anak kecil jika terjadi sesuatu terhadap anak mereka tanpa penyebab yang jelas maka orang tua akan melakukan *wacakang* dengan mendatangi seorang dukun atau tukang tenung untuk mengkonsultasikan kondisi anak mereka. *Ngewacak* pada dasarnya adalah tahap dimana seorang pencipta seni melakukan eksplorasi untuk mematangkan gagasan atau konsep karyanya dengan membaca sumber-sumber literatur yang relevan. Maka dari itu, penata setelah mendapatkan rangsangan idea tau inspirasi untuk menciptakan karya seni, penata mulai mencari buku-buku dan artikel bersumber dari internet yang berkaitan dengan “*Ngontang Gambang*”

Tahap ketiga adalah Tahap Konsepsi (*Ngarancana*). Tahap dimana seorang pencipta seni mulai membuat sebuah rancangan yang menyangkut berbagai aspek, terutama menyangkut masalah-masalah artistik maupun teknis. Beberapa hal penting yang dilakukan adalah merancang bentuk, menentukan

konsep-konsep estetik, merancang pola garap pola penyajian (Dibia, 2020:41). Istilah bahasa Bali lainnya yang juga mengandung arti yang sama adalah *ngerancang*, ibarat membangun rumah tempat tinggal, pada saat ini seorang undagi membuat rancangan rumah yang akan di bangun. Misalnya ketika akan membuat suatu balai meten atau gedong, yang biasanya ditempatkan dibagian utara pekarangan menghadap ke selatan, seorang undagi harus menyiapkan lahan seluas yang diperlukan. Menyusun rancangan terhadap pola garap juga dilakukan pada tahapan ini. pola penyajian juga sangat penting dirancang secara matang. Dalam garapan komposisi karawitan kontemporer yang berjudul *Ngontang Gambang* ini penata sudah merancang bagaimana teknis yang digunakan, baik itu dari pemilihan alat yang dipakai, kemudian menentukan jadwal latihan dan mencari pendukung karya. Agar mendapatkan hasil karya seni yang diinginkan penata, perlu adanya rancangan baik itu konsep, materi yang diberikan dan cara penata berproses pada saat menuangkan materi yang diberikan.

Tahap keempat adalah Tahap Eksekusi (*Ngawangun*). Tahap dimana pencipta seni mulai merealisasikan dan menuangkan rencana karya seninya. Ada beberapa hal penting yang harus dilakukan pencipta yaitu: menuangkan konsep yang telah dirancang, menuangkan 132 Arsana, Gita Sewana Strategi Penciptaan Musik pada Masa Pandemi yang erat dengan konsepsi lima dimensi yang dinamakan panca mahabhuta, yaitu *pertiwi*, *bayu*, *apah*, *teja*, dan *akasa* yang mana masing-masing bunyi menyebar ke seluruh penjuru bumi dan akhirnya membentuk lingkaran pangider *bhuwana* (Bandem, 1986:13). *Ngawangun* adalah istilah yang berasal dari kata *wangun* atau *bangun* dalam bahasa Bali yang dapat diartikan dengan membangun atau mewujudkan nyatakan sesuatu. Dalam komposisi karawitan kontemporer *Ngontang Gambang* ini, penata sudah menentukan hari yang baik untuk melakukan nuasen dan menyiapkan sesajen atau banten sebagai wujud terimakasih dan agar dilancarkan di setiap proses hingga akhir oleh Ida Sang Hyang Widhi Wasa. *Ngawangun* adalah salah satu tahap terpenting dan penentu dari menciptakan karya seni. Sebagai apapun inspirasi yang didapat, sebaik apapun riset yang dijalankan, dan sebaik apapun rancangan yang dibuat, semuanya tidak akan pernah menghasikan sebuah karya jika tidak terjadi penuangan, seorang kreator seni akan melakukan bongkar pasang terhadap bagaian-bagian karya termasuk mematangkan karya ciptanya secara keseluruhan. Oleh sebab itu tahap *ngawangun* ini bisa menghabiskan waktu cukup banyak untuk memastikan serta merapikan bagian-bagian agar menjadi sebuah karya seni yang memiliki kesatuan yang utuh.

Tahap kelima yaitu Tahap Produksi (*ngebah*). Merupakan tahap akhir dari penciptaan sebuah karya seni yang berupa penyajian karya di hadapan audience. Bagi seniman pelaku, *ngebah* menjadi momentum penting untuk menunjukkan kemampuan yang telah dicapai melalui proses berkesenian yang cukup melelahkan. Bagi penonton, *ngebah* merupakan saatnya untuk menikmati sajian karya seni baru, sekaligus penampilan pelaku seni yang baru (Dibia, 2020:47). Dalam seni pertunjukan *ngebah* merupakan peristiwa yang ditunggu-tunggu, baik oleh para seniman maupun penonton. Bagi para seniman pencipta *ngebah* adalah sebuah momentum yang mendebarakan karena melalui *ngebah* mereka akan bisa mengetahui reaksi penonton terhadap hasil ciptaannya. Menjelang pentas perdana sebuah karya seni pertunjukan, sudah menjadi kebiasaan bagi masyarakat Hindu Bali untuk melakukan beberapa prosesi ritual penyucian terhadap pelaku dan peralatan serta perlengkapan yang digunakan dalam sebuah karya seni. Dalam garapan karya komposisi karawitan kontemporer *Ngontang Gambang* ini penata sudah menyiapkan tempat yang digunakan pada saat pementasan karya seni ini dan hal yang perlu disiapkan sebelum pementasan dimulai tidak lupamengaturkan canang atau banten yang bertujuan untuk memohon agar di lancarkan acara dan juga memohon ijin sekaligus keselamatan karena meminjam tempat agar pementasan dapat berjalan dengan lancar dan sukses.



Gambar 1 Proses Latihan Karya Ngontang Gambang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mewujudkan sebuah karya tentunya memerlukan sebuah konsep untuk merumuskan apa yang akan digarap dalam karya tersebut setelah mendapatkan rangsangan dari sebuah ide. Namun dalam karya kontemporer *Ngontang Gambang* ini, penata berawal dari merumuskan tentang ide karya yang bertujuan untuk menentukan langkah selanjutnya dalam menggarap karya seni. Merumuskan struktur karya yang dimaksud ialah dalam sebuah karya seni tentunya terdapat struktur karya. misalnya di Bali terdapat sebuah struktur Tri Angga yang konvensional, biasanya digunakan dalam sebuah tari dll. Dalam garapan *Ngontang Gambang* ini penata menggunakan struktur per bagian yaitu terdapat bagian satu, bagian dua, dan bagian tiga dengan alasan menurut penata menggunakan struktur per bagian akan menjadi lebih sinkron dan relevan dengan konsep yang penata inginkan sesuai dengan garapan *Ngontang Gambang* yang bentuknya karya kontemporer. Ide maupun gagasan-gagasan pikiran merupakan hal yang sangat penting dalam proses sebuah penggarapan karya seni. Sebelum beranjak untuk menggarap, terlebih dahulu seorang penggarap harus memikirkan ide-ide agar memudahkan dalam proses menggarap sebuah karya seni. Bagi seorang komposer, ide merupakan sebuah (pemikiran) yang ingin disampaikan dan diwujudkan menjadi karya. Pencarian ide dapat dilakukan dengan melihat (visual), mendengarkan (Auditif), dan melalui fenomena-fenomena sosial, politik, alam dan lainnya. Dalam hal inilah adanya rasa yang dinikmati sangat menentukan keberhasilan sebuah karya musik.

Perwujudan dalam karya seni karawitan sangat dipengaruhi oleh medium yang digunakan dalam proses penciptaan suatu karya seni adalah ide atau inspirasi, instrumen. Dengan adanya suatu pemikiran tentang ide atau inspirasi penata dapat berkarya sesuai dengan apa yang diinginkan. Pada karya karawitan kontemporer ini, penata mengolah teknik permainan Ngontang yang berada di bagian satu dan pada bagian kedua penata memainkan teknik hitungan yang berawal dari hitungan tujuh, lima, tiga, dan satu yang melambangkan suatu permainan Ngontang yang dimulai dari pelan-pelan dan pada bagian tiga penata mengolah teknik onchang-onchang yang menggambarkan kecepatan, kepadatan pola dalam permainan Ngontang dan menjadi akhir dari karya karawitan ini.

Pada karya ini penata banyak menggunakan pola improvisasi yang memainkan teknik dan nada secara acak. Melihat Ngontang pada umumnya, penata sangat terinspirasi dengan teknik yang dimainkan oleh masyarakat secara tidak sengaja yang menjadikan penata tertarik menggunakan improvisasi. Gamelan Gambang atau Tingklik ini merupakan gamelan yang dibuat menggunakan pohon enau atau pohon aren. Gamelan Gambang (tingklik) ini mempunyai suara yang nyaring di dengar karena kualitas bahan yang sangat padat. Disini penata memakai media ungkap instrumen gamelan gambang atau tingklik yang menggunakan nada diatonis. Alasan penata memakai instrumen tersebut karena penata sangat tertarik dengan suara yang dihasilkan dari gamelan dengan berbahan uyung. Untuk mewujudkan garapan karya seni *Ngontang Gambang* ini, media ungkap yang digunakan adalah gamelan Gambang atau Tingklik.

Tabel 1 Daftar Instrumen

No	Instrumen	Jumlah
1	Kendang Cedugan	6 buah
2	Gambang nada tinggi	2 tungguh
3	Gambang nada rendah	2 tungguh
4	Gambang nada menengah	2 tungguh

Tranformasi Ide ke dalam Konsep Garap

Dari ide yang sudah didapatkan oleh penata tentang tradisi *Ngontang*, selanjutnya penata mulai melakukan tahap untuk merealisasikan ide konsep tersebut ke sebuah karya karawitan kontemporer. Pada tahap ini penata membagi karya menjadi 3 buah bagian, masing-masing bagian tersebut menggambarkan menggambarkan proses dilakukannya prosesi *Ngontang* tersebut.

Pada bagian I diawali dengan pukulan serentak dari seluruh instrumen dengan memainkan nada nomer enam pada tangan kiri dan nada nomer sepuluh pada tangan kanan. Setelah pola itu di ulang empat kali, penata memasukan pola kendang dengan pukulan serentak. Dari pukulan serentak tersebut dapat dibagi menjadi dua pola yaitu pada pola pertama memainkan pola ketukan tiga dan empat, dan pola kedua yaitu ketukan tiga dan lima. Dari penggabungan tersebut, penata menginspirasi bagaimana mulainya tradisi *Ngontang* tersebut. Yang merupakan penggambaran suasana dimana yang penata rasakan saat mendengar mulainya *Ngontang* tersebut yaitu dengan adanya beberapa ketukan ganjil.

NOTASI
Bagian I

Tangan Kiri

```

6 6 6 6 6 6
6
6 6 6 6 6 6
6 6

```

Tangan Kanan

```

10 10 10 10 10 10
10
10 10 10 10 10 10
10 10

```

Kendang Pola 1

```

O O O O O O
O O O O O O

```

Kendang Pola 2

```

O O O O O O
O O O O O O

```

Kendang Pola 3

```

O O O O O O
I I I I I I

```

Keterangan: O = Dug
I = Tek

Gambar 2 Notasi bagian I

Pada bagian II ini, penata memasukkan permainan instrumen Gambang nada rendah pada awal mulainya lagu dengan memainkan nada 1 dan 2. Setelah pola Gambang nada rendah, selanjutnya pola Gambang nada tinggi yang dengan memainkan nada 11 dan 10 dengan teknik polos dan sangsih. Yang terakhir Gambang nada menengah yang memainkan nada 2 dan 4 dengan teknik polos dan sangsih.

Dari pemaparan tersebut, penata terinspirasi dari sebuah proses tradisi Ngontang yang memiliki pola berbeda-beda dari setiap pemainnya begitu pula ditransformasikan ke dalam Gambang ini memiliki teknik permainan yang berbeda dari beberapa instrumen yang ingin disatukan.

NOTASI BAGIAN 2
 Gambang nada rendah

Tangan kiri

1	2	<u>1</u>	<u>2</u>	.	<u>2</u>	.	<u>2</u>	.	1
2									
1	2	<u>1</u>	2	.	<u>2</u>	.	<u>2</u>	.	1
2									
1	2	<u>1</u>	<u>2</u>	.	<u>2</u>	.	<u>2</u>	.	1
2									
1	2	1	2	.	2	.	2	.	1
2									

Tangan Kanan

6	7	<u>6</u>	<u>7</u>	.	<u>7</u>	.	<u>7</u>	.	6
7									
6	7	<u>6</u>	<u>7</u>	.	<u>7</u>	.	<u>7</u>	.	6
7									
6	7	<u>6</u>	<u>7</u>	.	<u>7</u>	.	<u>7</u>	.	6
7									
6	7	6	7	.	7	.	7	.	6
7									

Gambar 3 Notasi bagian II

Pada bagian III ini penata menggunakan pola improvisasi pada teknik permainan yang mengacak nada-nada dipadukan dengan pukulan kendang. Pada bagian akhir ini, penata terinspirasi dengan sama persis tradisi Ngontang di penghujung lagu kadang-kadang tidak bisa di targetkan kapan akhirnya maka penata ingin mencoba memasukkan dalam karya musik Ngontang Gambang tersebut. Di akhir karya kontemporer ini, penata kembali memasukan pola awal yang menggambarkan bahwa proses Ngontang itu telah berakhir.

NOTASI BAGIAN III

Tangan Kiri

6	6	6	<u>6</u>	.	<u>6</u>	.	<u>6</u>	.	<u>6</u>	.
6	.									
6	6	6	.	6	.	6	.	6	.	
6	.	6								

Tangan Kanan

10	10	<u>10</u>	.	<u>10</u>	.	<u>10</u>	.	<u>10</u>	.	<u>10</u>
.	10									
10	10	<u>10</u>	.	<u>10</u>	.	<u>10</u>	.	<u>10</u>	.	10
.	10	.	10							

Gambar 4 Notasi bagian III



Gambar5. Proses Latihan Bersama Musisi

Karya Kontemporer *Ngontang Gambang* dipentaskan di panggung Wantilan Pura Puseh Desa Adat banjar Sayan, Werdhi Bhuwana, Mengwi, Badung pada hari Minggu, 25 Desember 2022 Pukul 19.00 Wita. Berikut dokumentasi diseminasi karya yang dihadiri oleh pejabat Desa bersangkutan, dosen serta masyarakat yang begitu antusias menyaksikan penyajian karya sehingga membanjiri lokasi pementasan pada saat itu.



Gambar 6 Desiminasi karya Ngontang Gambang

KESIMPULAN

Ngontang Gambang secara definisi yang berarti kegiatan yang dilakukan pada saat upacara tertentu khususnya di Desa Sanda, yaitu dilakukan pada saat upacara pitra yadnya atau ngaben. Tradisi *Ngontangerat* kaitannya dengan aktivitas keseharian masyarakat di pedesaan khususnya petani, dan juga di berbagai upacara yadnya khususnya pitra yadnya (Ngaben). Dari penomena tersebut penata tertarik memngangkat tradisi tersebut dikarenakan *Ngontang* bagi sebagian besar petani di Desa Sanda, sudah dilakukan secara turun temurun, Namun sangat disayangkan keadaan di Era Modernisasi sekarang ini sangat jarang kita temukan aktivitas tradisi *Ngontang* seperti terdahulu. Dari penomena tersebutlah muncul ide untuk mengangkat kembali tradisi agar tradisi tetap di jaga dan dilestarikan.

Karya musik kontemporer ini, penata menggunakan enam buah gamelan *Gambang* yang memiliki delapan nada yang masing-masing jumlah bilahnya lima belas. Gamelan *Gambang* ini merupakan gamelan yang sudah hasil inovasi dapat dilihat dari nada yang digunakan yaitu nada diatonis. Karya musik kontemporer *Ngontang Gambang* terdiri dari tiga bagian yaitu bagian satu, bagian dua, dan bagian tiga. Karya ini dalam tahapan diseminasi dipentaskan di panggung Wantilan Pura Puseh Desa Adat banjar Sayan, Werdhi Bhuwana, Mengwi, Badung, pada hari Minggu, 25 Desember 2022 Pukul 19.00 Wita dengan didukung oleh enam orang musisi dengan masing-masing musisi memiliki tugas memainkan dua instrumen. Karya musik ini disajikan dengan durasi waktu sekitar 12 menit.

DAFTAR SUMBER

- Bandem, I. M. (1986). *Prakempa Sebuah Lontar Gambelan Bali*. ASTI Denpasar.
- Diah Listiani, N. P. (2014). Eksistensi Tradisi Adat Ngoncang Di Desa Pegadungan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng Ditinjau Dari Segi Nilai-Nilai Sosial Budaya. *Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 2.
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani: Metodologi Penciptaan Seni*. Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.
- Hawkins, A. M. (2003). *Mencipta Lewat Tari*. Terj. Y. Sumandiyo Hadi. Manthili.
- Mariyana, I. N. (2021). The Concept of Devotion in the Presentation of Gambang Gending in Kwanji Sempidi Village | Konsep Bakti Pada Penyajian Gending-Gending Gambang di Desa Kwanji Sempidi. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(2), 126–133. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/306>
- 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>
- Santosa, H. (2017). *Gamelan Perang di Bali Abad ke-10 Sampai Awal Abad ke-21*. Sumedang: Universitas Padjadjaran.
- Santosa, H. S. (2016). Gamelan Sistem Sepuluh Nada dalam Satu Gembyang untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali. *Pantun*, 1(2), 85–96. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/747>