

## Music Composition Kaliyuga

### Komposisi Musik Kaliyuga

Kadek Guntriana<sup>1</sup>, I Ketut Garwa<sup>2</sup>

*Prodi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Indonesia Denpasar*

*guntriana890@gmail.com*

*Kaliyuga is one of the most recent eras among other Yugas in a cycle of development of the Hindu Religion era in Bali, known as Catur Yuga. Kaliyuga is called the Age of Darkness or the Age of Desolation. The negative side of human nature inspired this creation of percussion in the Kaliyuga era, in which the human body was filled and controlled by the nature of Adharma. The creator created percussion work entitled "Kaliyuga" using the barungan gamelan Gong Kebyar media. The creator is interested in transforming it into a new creation percussion work, which uses the creation method of Alma M. Hawkins to realize this work. Three important stages must be passed from the method: the assessment/exploration stage, the trial/improvisation stage, and the forming/forming stage. The creators use this method as a reference or basis for creating this percussion work. The benefit of making this work is that the creator can add to his work experience. This work was designed to be the author's Final Project Work in his undergraduate program at the Indonesian Art Institute in Denpasar.*

*Keywords: Creative Tabuh, Gong Kebyar, Kaliyuga*

Kaliyuga merupakan salah satu zaman paling akhir di antara Yuga lainnya pada suatu siklus perkembangan zaman Agama Hindu di Bali, yang dikenal dengan nama Catur Yuga. Zaman Kaliyuga disebut dengan zaman kegelapan atau disebut juga dengan zaman kehancuran. Karya tabuh kreasi ini terinspirasi dari sisi negatif sifat manusia pada zaman Kaliyuga, yang pada diri manusia raganya dipenuhi dan dikuasai oleh sifat *Adharma*. Pencipta menciptakan karya tabuh kreasi yang berjudul "Kaliyuga" dengan menggunakan media ungkap barungan gamelan Gong Kebyar. Pencipta memiliki ketertarikan untuk mentransformasikannya kedalam sebuah karya tabuh kreasi baru, yang menggunakan metode penciptaan dari Alma M. Hawkins untuk dapat mewujudkan karya ini. Adapun tiga tahapan penting yang harus dilalui dari metode tersebut yaitu tahap penjajagan/*eksplorasi*, tahap percobaan/*improvisasi*, dan tahap pembentukan/*forming*. Metode tersebut pencipta gunakan sebagai acuan atau landasan dalam menciptakan karya tabuh kreasi ini. Manfaat dari terciptanya karya ini agar pencipta dapat menambah pengalaman berkarya dan karya ini diciptakan bertujuan sebagai Karya Tugas Akhir pencipta dalam menempuh studi program sarjana di Institut Seni Indonesia Denpasar.

Kata kunci: Tabuh Kreasi, Gong Kebyar, Kaliyuga

## PENDAHULAN

Di dalam kepercayaan ajaran Agama Hindu di Bali, diketahui terdapat adanya empat perkembangan zaman di dunia yang disebut dengan nama Catur Yuga. Catur Yuga adalah suatu siklus perkembangan zaman yang terjadi di dunia yang diyakini oleh umat Hindu di Bali, yang terdiri dari empat zaman yaitu zaman Satyayuga, zaman Tretayuga, zaman Dwaparayuga, dan yang terakhir zaman Kaliyuga. Keempat zaman tersebut merupakan siklus perkembangan zaman yang terjadi di muka bumi yang diawali dari zaman Satyayuga menuju ke zaman Kaliyuga. Perubahan di dalam kehidupan manusia pada zaman Satyayuga (zaman keemasan) menuju ke zaman Kaliyuga (zaman kegelapan), yang pada setiap zamannya perlahan-lahan mengalami perubahan yang akan timbul sisi sifat negatif atau sifat *Adharma* yang ada pada diri manusia. Perkembangan zaman yang berdampak pada perubahan kehidupan manusia, merupakan kenyataan bahwa ajaran *Dharma* seperti kebaikan, kebenaran, kejujuran dan kesadaran sebagai umat beragama lambat laun akan berkurang, dan sifat *Adharma* akan mulai muncul seiring dengan perkembangan zaman dan bertambahnya jumlah umat manusia di dunia. Pada akhirnya manusia akan menyadari dan merasakan di suatu masa yang sudah mengalami perubahan pada kehidupannya, dan dirinya mulai dikuasai sifat negatif (*Adharma*) yang mengakibatkan kerusakan moral dan pergeseran budaya sudah bertambah parah, maka sudah tiba saatnya memasuki zaman Kaliyuga. Setelah zaman Kaliyuga berakhir maka akan dimulai kembali zaman Satyayuga yang baru, dan periode dari zaman Satyayuga menuju ke zaman Kaliyuga disebut dengan 1 (satu) Mahayuga.

Kaliyuga berasal dari bahasa *Sanskerta* yang terdiri dari dua kata yaitu Kali yang berarti hitam atau kegelapan, dan kata Yuga yang berarti siklus atau zaman, jadi dapat diartikan Kaliyuga merupakan zaman kegelapan. Zaman Kaliyuga diketahui sebagai zaman paling akhir di antara Yuga yang ada pada suatu siklus perkembangan zaman menurut kepercayaan Agama Hindu di Bali. Zaman Kaliyuga berlangsung dengan kurun waktu selama 432.000 tahun, dan pada zaman ini identik dengan sisi negatif sifat manusia yang sudah tidak lagi menerapkan ajaran *Dharma* pada kehidupannya. Sifat *Adharma* pada diri manusia akan tampak dan menguasai dirinya yang mengakibatkan kehidupan manusia dipenuhi dengan perilaku dan perbuatan yang negatif. Sehingga yang menyebabkan zaman Kaliyuga tersebut terjadi melainkan umat manusia itu sendiri, yang pada kehidupannya tampak seperti kerusakan moral, berbuat dosa, kepalsuan, kebohongan, kejahatan, dan tindak kekerasan antar sesama manusia maupun makhluk hidup lainnya. Kebaikan dan kebajikan akan meredup dan berhenti berkembang, sehingga kehidupan manusia akan mementingkan dirinya sendiri dan manusia akan puas bila sudah memenuhi keinginannya yang bersifat materi (duniawi). Serta pada zaman ini manusia penuh dengan sifat egois (*Ahamkara*) dan ingin menang sendiri, sehingga kehidupan manusia mengalami kerancuan, ketidak harmonisan, dan kehancuran yang diakibatkan dari sisi negatif sifat manusia itu sendiri.

Beranjak dari pemaparan di atas, pencipta bermaksud untuk mentransformasikan ide tersebut kedalam sebuah karya tabuh kreasi baru. Pencipta menginterpretasi penggambaran suasana yang terjadi pada zaman Kaliyuga, suasana yang digambarkan yaitu suasana kerancuan, ketidak harmonisan dan kehancuran yang dialami dunia akibat dari sisi negatif sifat dan perilaku perbuatan manusia. Penggarapan karya tabuh kreasi "Kaliyuga" dimaksudkan dapat mewakili penggambaran ketiga suasana tersebut yang sedang dialami dunia pada zaman ini. Ketertarikan pencipta dengan mengangkat zaman Kaliyuga sebagai konsep dari karya ini dikarenakan pencipta ingin bereksperimen untuk mentransformasikan ide tersebut kedalam karya tabuh kreasi baru. Karya tabuh kreasi ini menggunakan barungan gamelan gong kebyar sebagai media ungkap, dikarenakan barungan ini memiliki nuansa musikal yang tegas, keras dan dinamis. Struktur pada karya tabuh kreasi ini dibagi menjadi 3 bagian sesuai dengan ketiga suasana yang diangkat untuk menggambarkan suasana yang terjadi pada zaman Kaliyuga. Karya tabuh kreasi "Kaliyuga" diharapkan dapat memberikan sebuah inspirasi baru terhadap pencipta maupun penikmatnya, di dalam ranah penggarapan karya seni karawitan Bali dan dapat menjadi motivasi serta referensi bagi pencipta dalam berkarya kedepannya.

Ruang lingkup dalam penciptaan sebuah karya komposisi karawitan sangatlah penting, terdapat batasan-batasan atau ruang lingkup yang perlu menjadi perhatian khusus. Dikarenakan ruang lingkup pada karya yang diciptakan akan menjadi acuan dalam proses berkarya. Untuk menghindari salah penafsiran dalam garapan ini, maka pencipta membatasi dan memperjelas hal-hal yang berkaitan dengan garapan agar terdapat kesamaan pandangan dalam menyimak karya komposisi karawitan ini (Oka, : 2013:34).

Sebagaimana yang sudah dipaparkan di bagian awal tulisan, karya tabuh kreasi ini berjudul "Kaliyuga" yang bertemakan watak sisi negatif sifat manusia. Pada karya ini pencipta mengangkat tiga penggambaran suasana yang terjadi pada zaman Kaliyuga, yang disesuaikan dengan kebutuhan pencipta. Bentuk dari karya ini yaitu tabuh kreasi baru yang masih menggunakan pakem dari tabuh kreasi seperti kawitan, gegenderan, bapang dan pengecet, dan tetap menggunakan pola-pola tradisi, serta tidak menutup kemungkinan adanya pengembangan pada permainan tempo, melodi, ritme dan dinamika. Karya ini dipentaskan di wantilan Sewaka Prema, Renon Denpasar, dan khusus disajikan dengan barungan gamelan gong kebyar, serta karya ini berdurasi 11 (sebelas) menit. Dengan jumlah pendukung dalam karya ini berjumlah 28 orang termasuk pencipta. Adapun gamelan yang digunakan sebagai media ungkap dari karya tabuh kreasi ini yaitu gamelan gong kebyar. Serta instrumen yang digunakan pada karya ini yaitu di antaranya:

1. 1 buah Giying/Ugal
2. 4 buah Gangsa Pemade
3. 4 buah Gangsa Kantilan
4. 2 buah Jublag
5. 2 buah Jegogan
6. 2 buah Gong (lanang dan wadon)
7. 1 tungguh Kempur
8. 1 tungguh Reyong
9. 1 buah Kajar
10. 1 buah Kemong
11. 1 buah Kecek
12. 3 buah Kendang ( 2 Gupekan, 1 cedugan lanang )
13. 5 buah Suling

#### **METODE PENCIPTAAN**

Metode penciptaan adalah sebuah proses atau cara yang terancang dengan sistematis yang digunakan seseorang dalam menciptakan suatu karya seni. Metode penciptaan merupakan hal yang sangat penting dalam proses penciptaan karya seni, dikarenakan metode tersebut nantinya akan digunakan sebagai acuan dan landasan dalam mewujudkan karya seni. Sehingga karya yang diciptakan dapat diwujudkan dengan terarah, dan proses penciptaannya dapat berjalan sesuai dengan rancangan metode yang diterapkan. Selain itu, dalam metode penciptaan tentunya terdapat tahapan penciptaan yang menguraikan rancangan proses penciptaan karya seni, yang disesuaikan dengan alur tahapan penciptaan dari mendapatkan ide sampai dengan karya tersebut dapat diwujudkan.

Pada proses penciptaan karya seni karawitan, tentunya pencipta sudah pasti menggunakan metode sebagai pijakan untuk menunjang proses kreativitas dalam mewujudkan karya yang telah digarap. Metode yang digunakan untuk menciptakan karya tabuh kreasi "Kaliyuga" yaitu metode penciptaan dari Alma M. Hawkins, pada buku Menciptakan Lewat Tari oleh Y. Sumandyo Hadi (buku terjemahan dari *Creating Through Dance* oleh Alma M. Hawkins). Pencipta menggunakan metode ini sebagai referensi atau acuan yang kemudian diimplementasikan kedalam proses penciptaan karya tabuh kreasi ini. Alasan pencipta memilih menggunakan metode ini dikarenakan metode penciptaan ini sudah pencipta terapkan pada karya-karya sebelumnya, dan metode ini dapat dipahami oleh pencipta pada proses penciptaan karya seni. Selain itu, metode ini juga memiliki alur yang serupa dengan hasil pemikiran pencipta dalam proses mewujudkan atau menciptakan karya seni yang digarap. Adapun metode penciptaan dari Alma M. Hawkins terdiri dari tiga tahapan yaitu, yang pertama tahap peninjauan/*eksplorasi*, tahap percobaan/*improvisasi*, dan yang ketiga tahap pembentukan/*forming*. (Hawkins, 1965). Berpijak dari ketiga tahapan tersebut, pencipta bermaksud untuk menerapkannya

kedalam metode penciptaan karya tabuh kreasi ini agar dapat menunjang proses kreativitas pencipta dalam mewujudkan karya tabuh kreasi "Kaliyuga".

Dalam proses mewujudkan karya seni karawitan, tentunya melalui beberapa tahapan penting untuk dapat mewujudkan karya yang diciptakan. Tahapan penciptaan merupakan suatu proses dari sebuah rencana yang sudah dirancang secara matang dan terperinci, yang nantinya dapat diimplementasikan setelah perencanaan tersebut sudah dianggap siap. Dengan adanya tahapan ini, pencipta tentunya dapat menciptakan karya seninya dengan terstruktur. Pada tahapan ini memerlukan kesiapan diri dan niat yang bersungguh-sungguh, untuk dapat menuangkan hasil dari ide, inspirasi, dan eksperimen yang ditransformasikan kedalam media ungkap untuk menjadi sebuah karya tabuh kreasi yang utuh. Pada setiap karya seni tidak langsung muncul begitu saja tanpa adanya proses kreativitas dari pencipta, sehingga nantinya dapat mewujudkan karya seni yang sesuai dengan keinginannya. Untuk dapat menuangkan hasil dari ide atau gagasan, inspirasi dan eksperimen kedalam karya tabuh kreasi, pencipta melalui beberapa tahapan penting yaitu diantaranya:

Tahap penjajagan/*eksplorasi* merupakan proses tahapan awal untuk menciptakan karya seni. Pada tahap ini pencipta terlebih dahulu memikirkan ide, gagasan, tema, dan judul yang diangkat untuk dijadikan karya tabuh kreasi ini. Setelah mendapatkan ide untuk dijadikan karya seni, pencipta melakukan *eksplorasi* di salah satu toko buku dan internet untuk menemukan judul yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Setelah pencipta membaca buku dan artikel yang ditelusuri, pencipta memiliki ketertarikan terhadap siklus perkembangan zaman Agama Hindu di Bali yaitu zaman Kaliyuga, yang sekaligus merupakan konsep dan judul yang digunakan pencipta dari karya tabuh kreasi ini. Beranjak dari judul tersebut, pencipta ingin mentransformasikannya ke dalam karya tabuh kreasi dengan penggambaran kehidupan sisi negatif sifat dan perilaku manusia. Setelah menentukan konsep karya yang digunakan, pencipta lalu memikirkan media ungkap yang digunakan untuk mewujudkan karya tabuh kreasi ini. Pencipta memilih barungan gamelan gong kebyar sebagai media ungkap dari karya ini, dikarenakan barungan ini memiliki karakter yang tegas, keras dan dinamis. Selanjutnya pencipta mulai menentukan dan mencari pendukung, yang ditetapkan sebagai pendukung untuk dapat mewujudkan karya tabuh kreasi ini. Setelah itu, pencipta melakukan *eksplorasi* terhadap karya-karya seni karawitan pada *kanal* youtube, untuk mencari referensi dan rangsangan pencipta dalam menciptakan karya tabuh kreasi ini.

Tahap percobaan/*improvisasi*, pada tahapan ini pencipta melakukan percobaan dan bereksperimen terhadap susunan nada-nada yang dipilih dan digunakan sebagai kawitan dari karya tabuh kreasi ini. Dengan melakukan percobaan terhadap instrumen gangsa untuk menciptakan bagian kawitan dan membuat pola permainan yang dijadikan sebagai kawitan dari karya ini. Selain itu pencipta juga bereksperimen pada pola permainan reyong dengan cara merekam suara sendiri yang nantinya dikembangkan kembali pada instrumen reyong itu sendiri. Untuk memperjelas bagian kawitan yang sudah dirangkai, pencipta juga mencatat notasi yang disesuaikan dengan hasil dari eksperimen yang telah dibuat. Setelah pada bagian kawitan dirasa rampung, pencipta lalu melanjutkan membuat bagian pola A dan pola B karya ini, dengan percobaan membuat bagian 1 (satu) pola permainan gangsa yang sederhana yang dipadukan dengan permainan instrumen kantil dengan menempuh cara yang sama untuk mewujudkan pola-pola permainan pada masing-masing instrumen. Selain itu, pencipta juga bereksperimen membuat pola kekendangan pada bagian kawitan dan bagian 1 (satu) yang sudah dirasa rampung. Pada minggu-minggu berikutnya pencipta menempuh cara yang sama, untuk dapat menciptakan bagian 2 (dua) dan bagian 3 (tiga) karya ini yang terdiri dari *gegenderan*, *bapang* dan *pengecet*.



Gambar 1 percobaan merangkai pola gangsa

Setelah melalui beberapa tahapan yang dilakukan, langkah selanjutnya pada tahapan terakhir yaitu tahap pembentukan/*forming*, yang dilakukan pencipta adalah menuangkan atau mentransformasikan hasil dari percobaan dan eksperimen pola-pola permainan yang sudah diciptakan kedalam media ungkap. Pada tahapan ini, pencipta sudah mulai merangkai pola-pola yang sudah diciptakan untuk dikomposisikan menjadi bagian satu-kesatuan yang utuh. Sebelum menuangkan dan mengadakan latihan perdana, pencipta terlebih dahulu mencari hari baik untuk melaksanakan prosesi *nuasen* (memulai latihan di hari baik). *Nuasen* merupakan upacara ritual Agama Hindu di Bali, yang dilakukan sebelum memulai latihan yang berkaitan dengan proses penciptaan. Prosesi ini dilakukan untuk memohon kepada *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* atau Tuhan Yang Maha Esa agar diberikan kemudahan dan kelancaran pada saat melaksanakan proses latihan, sampai dengan kegiatan yang telah dilakukan telah selesai.

Proses awal pembentukan karya yang pencipta lakukan yaitu menuangkan bagian kawitan gending yang sudah dirasa rampung, yang disesuaikan dengan hasil dari percobaan dan eksperimen yang telah diciptakan. Pada proses penuangan bagian kawitan ini, pencipta melaksanakan 2 (dua) kali latihan untuk dapat merampungkannya dengan durasi 1 (satu) menit. Setelah merampungkan bagian kawitan, selanjutnya pencipta melaksanakan beberapa kali latihan untuk menuangkan bagian 1 (satu) pola A karya ini, dan dilanjutkan dengan melaksanakan latihan untuk menuangkan pola B dengan mendapatkan hasil durasi waktu 5 (lima) menit. Setelah bagian 1 (satu) rampung, langkah selanjutnya pencipta melaksanakan beberapa kali latihan untuk dapat menuangkan bagian 2 (dua) karya tabuh kreasi ini. Dimulai dari menuangkan transisi gending ke bagian ke 2 (dua), dan dilanjutkan dengan menuangkan bagian gegenderan gending karya tabuh kreasi ini, dengan mendapatkan hasil durasi waktu 8 (delapan) menit. Pada bagian kedua karya ini, pencipta juga membuat bagian bapang gending yang dituangkan pada beberapa kali latihan dengan mendapatkan durasi waktu kurang lebih 9 (sembilan) menit sekian detik. Setelah bagian kedua dirasa telah rampung, pencipta selanjutnya menuangkan bagian ketiga karya ini, dimulai dari menuangkan transisi ke bagian ketiga. Pencipta melakukan beberapa kali latihan untuk dapat merampungkan bagian ketiga karya ini, dengan melakukan latihan sektoral pada instrumen reyong, kecek dan kajar, latihan ini dilakukan bertujuan agar dapat mempertegas aksentus reyong yang ditonjolkan pada bagian ketiga karya ini. Pada latihan selanjutnya pencipta mencoba menggabungkan hasil dari latihan sektoral tersebut, dengan melaksanakan latihan bersama untuk dapat melihat bentuk dari bagian ketiga yang telah dituangkan. Setelah bagian ketiga yang sudah terbentuk dirasa sesuai dengan keinginan pencipta, pada latihan selanjutnya pencipta merampungkan bagian ketiga sampai dengan selesai dengan memperoleh durasi waktu 11 (sebelas) menit. Setelah semuanya rampung, waktu yang tersisa yang dimiliki pencipta dimanfaatkan untuk merapikan dan membersihkan gending, pengisian dinamika, dan memantapkan kembali gending yang sudah rampung dari awal hingga akhir.



Gambar 2 proses latihan karya tugas akhir

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penciptaan suatu karya seni karawitan tentunya sudah didasari dengan sebuah konsep yang matang untuk memudahkan pencipta dalam mewujudkan karya yang digarap. Konsep dalam konteks akademik, dapat menjadi dasar penciptaan karya seni karawitan dan dapat memberikan pertanggung jawaban secara komprehensif terhadap hasil karya yang diciptakan. Konsep dalam penciptaan karya seni karawitan juga dapat membantu dan mempermudah pencipta untuk mewujudkan karya sesuai dengan ide maupun gagasan yang telah dipikirkan, sehingga penata dapat menciptakan karyanya sesuai dengan keinginannya.

Pencipta menggunakan struktur pembagian pada karya tabuh kreasi ini, yang terdiri dari tiga bagian yaitu bagian 1 (satu), bagian 2 (dua) dan bagian 3 (tiga), sesuai dengan kebutuhan pencipta dalam mewujudkan karya tabuh kreasi ini. Ketiga bagian tersebut merupakan penggambaran dari tiga suasana yang pencipta angkat pada zaman Kaliyuga. Dari ketiga bagian tersebut, pencipta menggarap pola-pola yang sederhana pada permainan masing-masing instrumen yang dikembangkan agar menyerupai penggambaran ketiga suasana tersebut, dengan mengolah melodi, tempo, dan dinamika.



Gambar 3 pementasan/diseminasi karya tugas akhir

Pada bagian pertama karya tabuh kreasi ini terdapat kawitan yang diawali dengan permainan instrumen ugal, pemade, kantilan, jublag dan jegogan yang menyerupai kebyar. Setelah itu diselingi dengan permainan semua instrumen dan dilanjutkan dengan permainan instrumen reyong yang menyerupai permainan reyong solo, akan tetapi dibarengi dengan melodi jublag dan jegogan dan diakhiri dengan kebyar menuju permainan instrumen kendang solo. Selanjutnya terdapat kebyar semua instrumen sebagai transisi ke bagian 1 (satu) karya tabuh kreasi ini.

**Kawitan:**

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

  

**Kebyar:**

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

Setelah bagian pertama melalui bagian kawitan, selanjutnya terdapat pola A dan pola B pada bagian pertama karya ini. Diawali dari permainan pola A, pada bagian pola A ini penata membuat 2 (dua) jenis pola permainan pada instrumen pemade, kantilan, dan reyong. Pada instrumen pemade dan kantilan pola permainannya serupa atau sama, akan tetapi penata mengolah 2 (dua) jenis pola permainan tersebut agar terkesan rancu yang disesuaikan dengan penggambaran suasana kerancuan pada bagian pertama karya ini. Selanjutnya pada instrumen reyong penata juga membuat 2 (dua) jenis pola permainan yang sederhana, dan digabungkan dengan permainan semua instrumen untuk menjadi satu-kesatuan yang terkesan rancu akan tetapi tertata. Bagian ini diakhiri dengan transisi menuju ke pola B pada permainan instrumen reyong, pemade, kantilan, jublag dan jegogan.

**Pola A:**

2 1 2 2	1 0 2 2	1 2 0 2	1 0 2 (1) 3X
2 1 0 0	0 1 0 2	0 2 0 2	2 2 0 (1)

  

**Transisi:**

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

Selanjutnya pada pola B penata membuat melodi 32 (tiga puluh dua) ketukan pertama yang di ornamentasikan dengan permainan instrumen pemade dan kantilan. Dilanjutkan dengan melodi 32 (tiga puluh dua) ketukan kedua yang di ornamentasikan dengan permainan instrumen kendang dan reyong pada 16 (enam belas) ketukan pertama, dan dibarengi dengan permainan semua instrumen pada 16 (enam belas) ketukan kedua. Setelah itu penata membuat pola permainan instrumen pemade, kantilan dan reyong yang diulang 2 (dua) kali dan dilanjutkan dengan pola kotekan pada instrumen pemade dan kantilan. Setelah pola kotekan tersebut diulang 1 (satu) kali putaran, pencipta membuat ornamentasi aksentu pola permainan instrumen reyong yang diulang sebanyak 2 (dua) kali. Selanjutnya dilanjutkan dengan transisi permainan instrumen reyong dengan melodi 16 (enam belas) ketukan. Pada bagian pola B ini diulang sebanyak 2 (dua) kali putaran, yang dilanjutkan dengan transisi menuju ke bagian kedua karya tabuh kreasi ini.

*Pola B:*

	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚
	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚
	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚
	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚
	- ᳚ . ᳚	- ᳚ . ᳚	- ᳚ . ᳚	- ᳚ . ᳚
	- ᳚ . ᳚	- ᳚ . ᳚	- ᳚ . ᳚	- ᳚ . ᳚
	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚
	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚
	. ᳚ . ᳚	. ᳚ . ᳚	. ᳚ . ᳚	. ᳚ . ᳚

|| 4x

Pada bagian kedua karya tabuh kreasi ini diawali dengan transisi dari bagian pertama ke bagian kedua. Selanjutnya pencipta membuat pola permainan semua instrumen dengan melodi yang cukup panjang sebagai penghubung ke bagian gegenderan. Pada bagian gegenderan ini pencipta mengolah melodi di nada rendah yang dirasa sesuai dengan penyampaian suasana ketidak harmonisan pada bagian kedua karya ini. Bagian gegenderan ini juga diornamentasikan dengan permainan instrumen pemade dan kantilan yang juga dimainkan pada nada rendah. Pada bagian gegenderan ini diakhiri dengan permainan instrumen reyong yang dijadikan sebagai transisi menuju kebyar pada bagian bapang. Pada bagian bapang ini, pencipta membuat melodi 32 (tiga puluh dua) ketukan yang diolah sedemikian rupa, yang ditambah dengan aksesoris permainan instrumen reyong dan kendang dan pada bagian ini juga pencipta membuat pola permainan pemade dan kantilan yang terkesan *ngantung* seperti menggunakan tempo 3/4. Bagian bapang ini diakhiri dengan transisi pada permainan instrumen reyong yang dilanjutkan dengan bagian ketiga pada karya ini.

*Transisi:*

	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚
	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚

*Pola 2:*

	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚
	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚
	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚
	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚
	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚	᳚ ᳚ ᳚ ᳚





yang ada menjadi satu-kesatuan yang utuh. Pencipta memilih menggunakan barungan gamelan Gong Kebyar sebagai media ungkap karya ini, dikarenakan barungan ini memiliki nuansa musikal yang keras, tegas, dan dinamis, yang dirasa sesuai dengan karakter dari konsep karya tabuh kreasi ini. Karya tabuh kreasi ini terinspirasi dari sifat dan perilaku manusia pada zaman Kaliyuga, yang pada diri manusia dipenuhi dan dikuasai oleh sifat *Adharma*. Pencipta memiliki ketertarikan untuk mentransformasikannya kedalam karya tabuh kreasi yang menggambarkan suasana kehidupan manusia pada zaman Kaliyuga, yang terdiri dari suasana kerancuan, ketidak harmonisan, dan suasana kehancuran. Karya tabuh kreasi ini terdiri dari tiga bagian yang disesuaikan dengan penggambaran ketiga suasana yang diangkat pada zaman Kaliyuga. Pencipta menggunakan metode penciptaan dari Alma M. Hawkins untuk dapat mewujudkan karya ini, yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap penjajagan (eksplorasi), tahap percobaan (improvisasi), tahap pembentukan (forming).

## DAFTAR SUMBER

- Bandem, I Made. 1986. *PRAKEMPA, Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar
- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar. BP STIKOM BALI.
- Budiarsa, M. (2003). Kewajiban Manusia Pada Zaman Kaliyuga. *Jurnal Warta Hindu*, No 441.
- Dharma Permana, I.D.G. (2020). Keterkaitan Sisi Negatif Era Milenial Dengan Ramalan Keadaan Kaliyuga. *Jurnal Studi Agama* Vol. 3 (No. 2)
- Dibia, I Wayan. 2017. *Kotekan dalam Musik Dan Kehidupan Bali*. Institut Seni Indonesia Denpasar. Bali Mangsi.
- Djelantik, A.A.M.1999. *ESTETIKA Sebuah Pengantar*. Bandung. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Dwiki Yunadika, I. K & Muryana, I. K. (2021) Pucuk Bang, Sebuah Komposisi Karawitan Bali. *Jurnal Ghurnita* Vol. 1 (No.3)
- Hawkins, M. A. 1965. *Creating Through Dance* diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi. 1990. *Mencipta Lewat Tari*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Juniarta, I.N & Sudiana, I.N & Hartini, N.P. (2022). Komposisi Karawitan Bali "Pajegan". *Jurnal Seni Karawitan* Vol. 2 (No.1)
- Pradana, K. A. W., & Garwa, I. K. (2021). Samirata a Musical Art Composition Creative Percussion | Samirata: Sebuah Karya Komposisi Seni Karawitan Tabuh Kreasi. *Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan*, 01(03), 145–151. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/355>
- 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>
- Purnayasa, I. M. R., & Santosa, H. (2022). *The Tran sformation of Warga sari's Kidung i nto Composition "Wehyang."* 2(3), 173–179. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/476>
- Santosa, H. (2005). *Pengetahuan Multimedia Jilid 1*.
- Santosa, H. (2019). *Mredangga: Perubahan dan Kelanjutannya*. Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sukerta, P.M. (2012). Estetika Karawitan Bali. *Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni* Vol. 7 (No.3)
- Widiantara, Y.P.I.N & Santosa, H. & Suartaya, K. (2020). Penciptaan Komposisi Karawitan Baru Paras Paros. *Jurnal Pengkajian, Penyajian dan Penciptaan Musik* Vol. 8 (No.1)