

Sangkameteng Karawitan Composition

Komposisi Karawitan Sangkameteng

I Putu Gede Edo Prasetya Dewantara¹, Kadek Suartaya³, I Ketut Garwa
¹²³Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

edoprasetya01@gmail.com

Abstract

*The purpose of the process of making this artwork is to convey a moral message to the public about the importance of preserving a local wisdom that has developed in the Renon Traditional Village, Renon Village, South Denpasar through a new musical artwork that has a youthful and contemporary spirit. The stages in the creation of this Sankameteng artwork, the stylist got from the concept presented by Alma M. Hawkins in his book *Creating Through Dance*. He stated that the creation of a work of art was taken through three stages, namely the exploration stage, the improvisation stage, and the forming stage. In relation to working media, the stylist uses Wesi Cwaram's gamelan media as the implementation of the ideas and concepts they work on. Gamelan Wesi Cwaram is a new gamelan ensemble that was born from the development of the Selonding gamelan. Sankameteng karawitan artwork uses parts that are arranged according to the atmosphere to be achieved. A series of atmospheres from a drama and memeteng state resulting from the procession of arranging the dishes are formed with the song structure into three structural parts, namely, part I, part II, and part III. Academic artists are artists who have more abilities in their fields, especially in academic matters. As an academic artist, he should be able to contribute and be dedicated to society.*

Keywords: Sangkameteng, Selonding, Bedug, Renon.

Abstrak

Adapun tujuan dari pembuatan karya seni ini adalah untuk menyampaikan pesan moral kepada masyarakat tentang pentingnya pelestarian suatu kearifan lokal yang berkembang di Desa Adat Renon, Kelurahan Renon, Denpasar Selatan melalui sebuah karya seni karawitan baru yang memiliki spirit jiwa muda dan kekinian. Tahapan-tahapan dalam penciptaan karya seni Sankameteng ini penata dapatkan dari konsep yang dipaparkan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*. Beliau menyatakan bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yaitu tahap penjajagan (*exploration*), tahap percobaan (*improvisation*), dan tahap pembentukan (*forming*). Terkait dengan media garap, penata menggunakan media gamelan Wesi Cwaram sebagai implementasi ide dan konsep garapan. Gamelan Wesi Cwaram merupakan sebuah ensemble gamelan baru yang terlahir dari perkembangan gamelan Selonding. Karya seni karawitan Sankameteng menggunakan bagian-bagian yang ditata menurut suasana yang ingin dicapai. Serangkaian suasana dari suatu keadaan *sandikala* dan *memeteng* dari hasil prosesi *ngaturang hidangan* dibentuk dengan struktur lagu menjadi tiga bagian struktur yakni, bagian I, bagian II, dan bagian III. Seniman akademis merupakan seniman yang memiliki kemampuan lebih dalam bidangnya, khususnya dalam hal akademik. Sebagai seorang seniman akademis hendaknya mampu memberikan kontribusi dan dedikasi kepada masyarakat.

Kata Kunci: Sangkameteng, Selonding, Bedug, Renon.

PENDAHULUAN

Sankameteng merupakan penggabungan dari dua kata yang disingkat menjadi satu yakni *sandikala* dan *memeteng*. *Sandikala* berasal dari Bahasa Bali yang berarti keadaan perpindahan waktu dari sore hari menjelang malam hari. Sedangkan *memeteng* terdiri dari kata dasar *peteng* yang mendapat awalan kata *me-* sehingga menjadi *memeteng* yang memiliki arti suatu keadaan bersuasana gelap. *Sankameteng* berakar dari ritual upacara adat yaitu *ngaturang hidangan* di Desa Adat Renon, Kelurahan Renon, Denpasar Selatan, Kota Denpasar yang memiliki kesan mistis dan keunikan tersendiri yang di rasa sangat penting untuk penata jadikan pijakan kuat guna menghasilkan suatu karya seni karawitan (Aryasa, 1985). Ketertarikan penata terhadap prosesi adat *ngaturang hidangan* dikarenakan pesan dari I Made Sutarna bahwa *ngaturang hidangan* merupakan prosesi upacara agama yang unik dan hanya ada di Desa Adat Renon (wawancara, 14 Maret 2020).

Ngaturang hidangan adalah sebuah istilah yang terdiri dari dua kata, yakni *ngaturang* yang berarti menghaturkan dan *hidangan* yaitu sesajen yang berupa *caru pakelem*. Jadi *Ngaturang hidangan* adalah sebuah prosesi upacara menghaturkan sesajen yang berupa *caru pakelem*. Menurut I Nyoman Duduk menjelaskan bahwa *ngaturang hidangan* merupakan suatu tradisi turun-temurun yang di wariskan oleh leluhur dari masyarakat Renon terdahulu hingga sampai pada masa sekarang yang tetap dilaksanakan. Kepercayaan masyarakat desa yang masih menjunjung kuat adat dan tradisinya menjadi sebuah *power* demi keberlangsungan jalannya upacara adat (wawancara, 15 Februari 2019).

Sejarah singkat mengenai *ngaturang hidangan* berhubungan dengan kisah Gunung Agung dan Nusa Penida. Seorang raja yang tinggal di Nusa Penida yang bernama Ida Dalem Sawangan dengan patihnya yang bernama I Rengan ingin menyerang Pulau Bali dengan kekuatan Beliau yang sangat dahsyat. Penguasa Gunung Agung yakni Ida Hyang Tohlangkir memiliki putra dengan gelar Ida Dalem Dukut yang bertugas menjaga Pulau Bali. Beliau lah yang mengalahkan serangan yang diluncurkan oleh Ida Dalem Sawangan yang akhirnya gugur. Setelah Ida Dalem Sawangan gugur di medan perang, kerajaan dan bala tentara Beliau diambil alih oleh Ida Dalem Dukut yang berstana di Nusa Penida (Rai, 1996).



Gambar 1. Foto Proses Bimbingan
Dokumentasi Edo, Januari 2021

Setelah Ida Dalem Sawangan gugur di medan perang, timbul sebuah masalah yaitu bala tentara I Rengan yang dipimpin oleh I Gede Mecaling merupakan *wong samar* (makhluk tanpa rupa) yang berjumlah sangat banyak yang sewaktu-waktu pasti akan berbuat ulah yang negatif. Untuk menyikapi hal tersebut lalu Ida Dalem Dukut berjanji kepada I Gede Macaling. Dalam perjanjiannya dinyatakan bahwa apabila ada Desa Adat di Bali yang tidak melaksanakan upacara menghaturkan *caru* pada *sasih kalima* (bulan ke-lima dalam kalender Bali) sampai *sasih kesanga* (bulan ke-sembilan dalam kalender

Bali), Beliau diijinkan melanglang buana dengan cara menyebarkan wabah buruk dalam bentuk serangan hama maupun penyakit ke setiap makhluk hidup di Bali.

Sesudah semua prosesi upacara dirasa selesai maka dilanjutkan dengan *ngaturang pekelem* (menghanyutkan sesajen *caru* yang dihaturkan di Pura Kahyangan) menuju sungai di Pura Penyawangan Dalem Peed yang letaknya di sebelah selatan Pura Kahyangan. Menurut kepercayaan masyarakat Renon sungai tersebut merupakan tempat berlabuhnya kapal bala tentara I Gede Mecaling. Pada saat melebur sesajen di iringi dengan gamelan Gong Beri dan suara ledakan kembang api.

Atas dasar penggalan cerita di atas, muncul sebuah keunikan tersendiri dari suatu tradisi upacara adat *ngaturang hidangan* di Desa Adat Renon. Dikatakan sebagai tradisi namun dalam prosesinya memakai kembang api yang menandakan bahwa terdapat unsur kebaruan didalam sebuah kekunoan. Sampai saat ini menurut pandangan penata hanya di Desa Adat Renon yang menggunakan kembang api sebagai sarana pendukung upacara adat.

Setelah melakukan beberapa kajian, penata mengaitkan ide penciptaan yang didapat dengan media yang cocok untuk digunakan sebagai sarana menuangkannya. Media yang cocok untuk menuangkan ide tersebut ialah gamelan Wesi Cwaram. Gamelan Wesi Cwaram adalah sebuah ensemble gamelan baru yang terlahir dari perkembangan gamelan Selonding. Menurut I Made Bandem dalam buku *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah* menyatakan bahwa gamelan golongan baru merupakan perkembangan yang lebih maju dari golongan gamelan terdahulunya (Bandem, 2013: 77). Tidak jauh berbeda dari gamelan Selonding, gamelan Wesi Cwaram berbahan dasar besi sama seperti gamelan selonding yang secara umum terbuat dari besi (Tusan, 2002 469). Secara audio, Selonding mempunyai karakter bunyi yang khas karena bilah Selonding terbuat dari bahan besi sehingga tekstur bunyi yang dimiliki berbeda dari gamelan yang berbahan perunggu dan bambu. Bahan besi juga berimplikasi pada *reng* yang dihasilkan lebih pendek dari *reng* gamelan yang berbahan perunggu (Widiana, 2019: 71). Sedangkan perbedaannya terletak pada bentuk instrumen dan unsur nada yang dimana gamelan Wesi Cwaram menggunakan nada diatonis serta menggunakan sepuluh bilah nada pada beberapa instrumennya seperti yang diungkapkan Bagaswara dalam wawancara di kediaman beliau di Sanur pada tanggal 19 Agustus 2019.

Selain sumber buku, penata mendapatkan sebuah karya seni vokal atau *kidung* yang dirangkai ke dalam sebuah tulisan yang berjudul *Peparikan Banua Renon*, oleh Desa Pakraman Renon tahun 2016. Dalam buku ini penata mendapatkan sebuah *Pupuh Dangdang Gula* yang didalamnya menyebutkan "...*banten hidangan kaatur*". Inilah yang menjadi sumber tertulis pertama yang menjadi pijakan penata untuk menyusun skrip karya seni Sankameteng.



Gambar 2. Foto Proses Ujian Karya Tugas Akhir
Dokumentasi HMJ Karawitan, Februari 2021

Corat-coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini, Suka Harjana tahun 2003. Pada buku ini berisikan banyak hal tentang musik kontemporer, sehingga membuka lebih banyak wawasan tentang cara pandang dan pola pikir serta trik penggarapan karya musik baru. Kontribusi dalam karya ini ialah pada trik 'asimetri' yang berarti bahwa musik secara linear tidak harus selalu seimbang sama sisi, yang kemudian penata terapkan pada bagian III dalam karya ini. Misalnya, penggunaan matra yang berbeda pada setiap instrumen, tetapi dimainkan dalam waktu yang bersamaan (Hardjana, 2011).

Kamus Musik, oleh Pono Banoe, pada tahun 2003. Pada buku ini memberikan istilah-istilah musik serta cara kerjanya. Oleh sebab itu penata dapat lebih banyak mempelajari cara kerja musik di luar konteks gamelan Bali. Di antaranya seperti istilah dan cara kerja counterpoint, cantus firmus, polymetric, polyphonic, polyrhythmic, dan masih banyak istilah lainnya (Banoe 2003) yang bisa penata terapkan dalam karya seni karawitan Sankameteng ini. Lalu penata menerapkan cara kerja tersebut di atas hampir pada semua bagian karya ini.

METODE PENELITIAN/METODE PENCIPTAAN

Proses kreativitas adalah tahapan-tahapan yang dijalani dengan dasar pikiran yang matang guna untuk mewujudkan suatu karya. Pembentukan suatu karya khususnya komposisi musik tentu tidak semudah membalikkan telapak tangan. Sebuah karya yang merupakan wujud nyata dari sebuah ide yang dikonsepsi sesuai keinginan yang nantinya menjadi bentuk tertentu bukanlah sesuatu yang instan (Pradnyantika, 2019). Melalui proses kerja keras yang amat sangat bervariasi tidak hanya menguras akal dan naluri. Serpihan tenaga, pikiran, dan wawasan juga merupakan modal untuk mewujudkan ide menjadi sebuah komposisi musik yang utuh.

Menurut Igor Stravinsky dalam buku *Corat-coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini* oleh Suka Hardjana menyatakan bahwa membuat suatu komposisi musik adalah kerja yang melibatkan 10% inspirasi dan 90% transpirasi (Hardjana, 2011: 72). Kalimat tersebut berarti bahwa seorang komposer memerlukan usaha untuk menggali kembali pangalaman bermusik yang pernah dialami pada masa lalu. Dikemudian hari, pengalaman tersebut akan berguna untuk proses perwujudan suatu karya baru.

Pemikiran yang matang akan pengolahan ide yang nantinya dijadikan suatu karya seni baru dirancang dengan proses kreativitas (Santosa, 2016; Pradnyantika, 2019). Tahapan-tahapan dalam penciptaan karya seni Sankameteng ini penata dapatkan dari konsep yang dipaparkan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi dengan judul *Mencipta Lewat Tari* pada tahun 2003. Beliau menyatakan bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yaitu tahap penjajagan (*exploration*), tahap percobaan (*improvisation*), dan tahap pembentukan (*forming*) (Hadi, 2003: 3).

Tahap penjajagan merupakan langkah awal yang penata lakukan dari proses pembentukan karya seni Sankameteng. Penata berkeinginan untuk membuat suatu komposisi karya yang memiliki kualitas dan bernilai melalui perencanaan yang matang. Diawali dari tahap berpikir tentang ide, berimajinasi tentang konsep garapan yang akan mewujudkan ide tersebut, serta material lain yang mendukung terciptanya karya komposisi Sankameteng. Tentu semua hal itu tidak mudah direalisasikan dengan waktu yang singkat. Membutuhkan banyak waktu, tenaga, dan pemikiran yang ekstra untuk mewujudkan karya yang penata inginkan.

Penata tertarik ketika dimulainya prosesi *ngaturang hidangan* pada waktu *sandikala* (pergantian waktu dari sore hari menjelang malam hari). Disaat bersamaan semua lampu penerangan di lokasi Pura Kahyangan, Desa Adat Renon sengaja dimatikan. Suasana ini diistilahkan oleh masyarakat Renon dengan sebutan *memeteng* dalam artian suasana dalam keadaan gelap gulita. Pada fase ini tercipta suasana sunyi dan tenang hanya terdengar suara *bajra* dan mantra dari *pemangku* yang menghaturkan sesaji ritual.

Setelah semua sesaji ritual sudah dihaturkan oleh *pemangku*, maka akan terjadi prosesi kesurupan (*trance*) dan Gong Beri pun mulai di *tabuh*. Keadaan ini menimbulkan kesan magis dan mistis yang membuat suasana bergemuruh. Selanjutnya akhir dari prosesi ini yaitu merarung sesaji yang sudah

dihaturkan di Pura Kahyangan ke Pura Penyawangan Dalem Peed yang letaknya dipinggir aliran sungai sebelah selatan dari Pura Kahyangan. Disinilah letak keunikan itu yang pada prosesi ini menggunakan petasan kembang api yang menggelegar di udara. Bersamaan dengan iringan gamelan Gong Beri mengakibatkan suasana terkesan bergemuruh dan bergetar.



Gambar 3. Foto Proses Ujian Karya Tugas Akhir
Dokumentasi ASIA Photografer, Februari 2021

Alasan penata memilih media gamelan Wesi Cwaram dilihat dari kesamaan antara ide dan media ungkap. Ide garapan ini adalah menceritakan tentang tradisi kuno yang didalamnya menggunakan unsur modern, sedangkan media ungkap ini adalah gamelan yang berakar dari gamelan Selending namun memiliki pembaharuan dari segi fisik dan nadanya. Untuk merealisasikan unsur bunyi mantra puja, penata akan menambahkan unsur vokal dalam karya ini. Selain itu, penata juga menambahkan instrumen *bedug* dan *sungu* untuk merealisasikan bunyi dari beberapa instrumen pada ensemble gamelan Gong Beri (H. Santosa 2017, 2019).

Tahap percobaan merupakan tahapan kedua dalam proses penggarapan karya seni ini adalah melakukan penyusunan kerangka berpikir yang beranjak dari Sankameteng sebagai tolak ukur penggarapan. Karya seni karawitan baru Sankameteng digarap dengan proses yang cukup menguras waktu. Penata banyak melakukan percobaan-percobaan guna mencari hasil yang lebih maksimal terutama pada karya seni, penata banyak mencari kemungkinan-kemungkinan bunyi yang menambah materi pada pola permainan musik. Tidak luput juga hal-hal yang membantu meracik teks skrip karya seni agar menjadi lebih utuh. Kemudian dari ide tersebut penata mengurutkan tahapan proses prosesi upacara ke dalam sebuah catatan sebagai gambaran struktur garapan. Setelah outline selesai, penata mencoba mengaplikasikan proses tahapan yang terdapat dalam ide menjadi susunan pola, trik komposisi, dan model metode yang cocok dan sesuai dengan hal itu.



Gambar 4. Foto Proses Ujian Karya Tugas Akhir
Dokumentasi ASIA Photografer, Februari 2021

Penuangan materi bagian I membutuhkan waktu tiga hari untuk merampungkan semua pola dan motif lagu. Percobaan beberapa model pola yang dituangkan ke media garap telah terbentuk secara kasar. Di hari selanjutnya penata melakukan kajian ulang pada bagian I untuk meminimalisir kekeliruan baik secara internal maupun eksternal. Penata kembali memeriksa materi pada notasi dengan perbandingan hasil rekaman audiovisual agar menjadi sejalan. Akhirnya penata memutuskan bagian I sudah rampung dan akan melanjutkan pada bagian ke II.

Penuangan materi bagian II dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2020 di kediaman Bagaswara di Intaran, Sanur. Langkah selanjutnya penata kembali melakukan hal yang sama pada saat percobaan materi bagian I yakni memberikan sedikit wejangan mengenai konsep garapan yang akan dicapai pada bagian ini. Pada bagian II seluruh pola permainan instrumen dimainkan secara *soft*. Penata menginginkan kesan kesunyian dalam kegelapan pada bagian ini dengan mengeksplorasi pengolahan harmoni baik dinamika, ritme, serta tempo. Penuangan materi pola pertama cukup berjalan dengan lancar, namun terdapat kesulitan pada saat mencari transisi dari satu pola ke pola berikutnya. Akibatnya proses penuangan materi bagian II cukup memerlukan waktu yang cukup panjang. Namun ini tidak mengurangi akal penata, dengan jalan terus melakukan percobaan-percobaan demi menemukan materi yang lebih signifikan.

Pengolahan tempo dan dinamika tak luput juga dari pandangan penata sangat berperan penting dalam pembentukan karya. Demikian pula pengolahan dinamika perlu diatur dengan sedemikian rupa agar menjadi suatu karya yang bernilai estetis. Sesungguhnya hal terberat dalam tahap *finishing* adalah mengolah dinamika. Dinamika menjadi peran penting untuk menegaskan pesan yang penata inginkan kepada *audience*. Permainan pola, motif, dan hal lainnya akan terkesan estetis ketika dinamika lagu dimainkan dengan baik.

Proses terakhir dalam tahap pembentukan ini adalah mengacu pada penyajian karya. Proses latihan mulai di persingkat, dimana pada latihan sebelumnya banyak melakukan pengulangan-pengulangan, namun saat ini hanya dilakukan dua sampai tiga kali pengulangan lagu. Tujuannya yaitu untuk mematangkan kesiapan pemain dalam proses penyajian. Jika terjadi kesalahan pada bagian lagu baik berupa pola-pola dan yang lainnya maka lagu harus tetap berjalan walaupun tidak sempurna. Mengingat pada saat penyajian karya jika terjadi kesalahan maka tidak ada kata pengulangan lagi, mau tidak mau harus terus berjalan sampai akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Djelantik, struktur mengandung arti bahwa di dalam karya seni itu terdapat suatu peng-organisasian, pengaturan, dan hubungan yang tertentu antara bagian-bagian dari keseluruhan itu (A.A.M.Djelantik 1999). Secara struktur karya seni karawitan Sankameteng terbagi atas 3 (tiga) sub. Masing-masing sub diberi label bagian diantaranya bagian I, II, dan III. Semua yang terlibat dalam struktur memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya, meskipun masing-masing bagian memiliki karakter dan style tersendiri.

Pada bagian pertama ini terdapat penonjolan warna suara pada setiap instrumen sebagai implementasi terciptanya prosesi *ngaturang hidangan*. Implementasi ide garapan pada bagian ini ialah cerita singkat tentang terlahirnya *ngaturang hidangan* dimulai dari peperangan antara Ida Dalem Dukat dan Ida Dalem Sawangan sampai pada kisah perjanjian I Gede Mecaling yang akan nemebar wabah negatif jikalau ada desa adat yang tidak melaksanakan upacara *ngaturang hidangan*.

Implementasi dari ide tersebut kemudian digarap secara musikal dengan membuat tiga model pola. Sebelum permainan pola tersebut terdapat intro yang dimainkan oleh instrumen *sungu* yang ditiup sebanyak tiga kali, kemudian dilanjutkan dengan motif *bedug*. Pola pertama dimulai setelah intro dengan pola permainan rampak yang dimainkan oleh instrumen *jegogan*. Pola kedua adalah pola jalinan *jegogan* yang menonjolkan kesenjangan nada (*disharmonis*). Selanjutnya pada bagian pola ketiga terdapat permainan ritme dan tempo yang dimainkan oleh instrumen *jegogan*, *jublag*, dan *pemade* yang dihiasi oleh pola *bedug* (Santosa, 2017).

NOTASI INTRO

|| S: u || } 3x

^{1/4}

B: $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ \overline{dbd} b $\overline{\cdot\ d}$ $\overline{b\ d}$ $\overline{b\ d}$ \overline{bdb} $\overline{d\ b}$

Motif selanjutnya yakni dimainkan dengan tempo yang lirih.

P1: $\overline{d\ b}$
 P2: $\overline{d\ b}$
 P3: $\overline{d\ b}$
 P4: $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$

P1: $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$. .
 P2: $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$. .
 P3: $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$. .
 P4: $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$. .

Motif selanjutnya kembali ke motif sebelumnya, namun terdapat perubahan kecepatan tempo yang dimainkan. Pada motif dibawah ini dimainkan dengan tempo cepat.

P1: $\overline{d\ b}$
 P2: $\overline{d\ b}$
 P3: $\overline{d\ b}$
 P4: $\overline{d\ b}$ $\overline{d\ b}$

Selanjutnya ialah pola rampak yaitu suatu pola yang dimainkan secara bersamaan dan dengan tempo yang cepat. Instrumen yang memainkan pola rampak ialah instrumen *jegogan* dan *bedug*. Adapun urutan pola rampak yakni sebanyak sepuluh kali pengulangan dengan dua jenis pola yang berbeda yaitu pola A dan B. Setiap urutan pola ada beberapa nada yang berpindah.

Pola pertama merupakan implementasi dari suara *bajra* dan mantra puja *pemangku* yang diwakili oleh instrumen *pemade*. Untuk memperjelas ide garapan, penata menuangkan unsur vokal dan juga suara *sunggu*.

E1: o . . o . . o . . o . . o . . o . . o . . o . .
 E2: o o o o o
 S : u .

E1: o . . o
 E2: o o . .
 B : $\overline{t\ t}$. . \overline{t} . . $\overline{t\ t}$
 V : $\overline{om\ na}$ $\overline{ma\ si}$ $\overline{wa\ ya}$. \overline{om} $\overline{na\ ma}$ $\overline{si\ wa}$ \overline{ya}

Bagian III merupakan bagian akhir dari karya seni karawitan Sankameteng. Pesan yang ingin di sampaikan pada bagian ini adalah puncak upacara *ngaturang hidangan* yang memiliki suasana bergemuruh. Disini penata ingin menekankan ide garapan dengan merealisasikan suara beberapa

instrumen yang ada pada ensembel gamelan Gong Beri dan suara kembang api ke dalam media unguap yang dipakai. Kemudian penata susun dengan beberapa model pola yang didalamnya memiliki motif yang beranekaragam.

Motif selanjutnya adalah pengolahan birama. Pada satu ketukan memiliki subdivisi 5, artinya setiap ketukan mempunyai nilai $\frac{1}{5}$, motif seperti ini dimainkan oleh seluruh instrumen, namun yang menonjol disini adalah instrumen *pemade*. Sedangkan instrumen *bedug* menjalankan jalinannya diluar konteks birama, tetapi akan berakhir bersamaan.

U1 :	•	o	o	•	•	o
U2 :	o	•	•	o	o	•
E1 :	<u>o...o</u>	<u>o...o</u>	<u>o...o</u>	<u>o...o</u>	<u>o...o</u>	<u>o...o</u>
E2 :	<u>o...o</u>	<u>o...o</u>	<u>o...o</u>	<u>o...o</u>	<u>o...o</u>	<u>o...o</u>
P1 :	o	•	o	•	•	•
P2 :	o	•	o	•	•	•
P3 :	o	•	o	•	•	•
P4 :	o	•	o	•	•	•
B :	<u>•dbdb</u>	<u>d•dbd</u>	<u>bd•b•</u>	<u>d•bbd</u>	<u>b•d•b</u>	<u>dbddb</u>

Kemudian pada pola kedua terdapat perpaduan berbagai pola ritme yang dimainkan oleh semua instrumen kecuali *sungu*. Penata menonjolkan permainan tempo dan birama.

U1 :	o	o	<u>•o</u>	<u>•o</u>	•	o	o	<u>•o</u>	<u>•o</u>	•
U2 :	o	o	<u>•o</u>	<u>•o</u>	•	o	o	<u>•o</u>	<u>•o</u>	•
E1 :	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>
E2 :	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>	<u>o</u>
P1 :	o	•	<u>o</u>	•	•	o	•	<u>o</u>	•	•
P2 :	o	•	<u>o</u>	•	•	o	•	<u>o</u>	•	•
P3 :	o	•	<u>o</u>	•	•	o	•	<u>o</u>	•	•
P4 :	o	•	<u>o</u>	•	•	o	•	<u>o</u>	•	•
B :	•	<u>•t</u>	<u>•t</u>	t	<u>t t</u>	t	•	<u>•t</u>	<u>•t</u>	t

Karya seni Sankameteng sebagai produk seni yang bersifat pertunjukan disajikan dalam bentuk konser yang diadakan di panggung *proscenium* Gedung Natya Mandala, ISI Denpasar. Karya ini dimainkan oleh tujuh orang pemain termasuk penata yang ikut berperan didalamnya. Sajian yang ingin penata tampilkan ialah terwujudnya seluruh aspek bunyi atau audio serta aspek visual secara rapi dan lancar. Kemudian penata menambahkan beberapa bahan pendukung karya untuk menegaskan pesan dalam kekaryaannya, seperti penataan panggung, penataan kostum atau tata rias, dan penataan pencahayaan (*lighting*).

KESIMPULAN

Karya seni karawitan Sankameteng merupakan representasi dari upacara adat *ngaturang hidangan* di Desa Adat Renon, Kelurahan Renon, Denpasar Selatan, Kota Denpasar. Karya ini berbentuk karya seni karawitan baru. Karya seni karawitan baru merupakan sebuah karya seni yang tercipta dari pengolahan unsur musikal dalam karawitan Bali yang kemudian dikembangkan dengan teknik pembaharuan sehingga menghasilkan suatu karya seni karawitan yang baru. Ini merupakan kesempatan pertama penata dalam mengembangkan potensi diri untuk menciptakan karya seni karawitan baru.

Penata banyak mendapatkan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan di Institut Seni Indonesia Denpasar dan atau pun juga di luar kampus. Inilah yang menjadi bekal penata untuk mewujudkan karya seni karawitan baru Sankameteng dengan pedoman upacara adat *ngaturang hidangan*.

Proses terjadinya *ngaturang hidangan* menghasilkan suasana magis, keramat, mistis, dan bergemuruh serta menimbulkan warna suara dari berbagai sumber, seperti mantra puja *pemangku*, suara *bajra*, alunan gamelan Gong Beri, dan suara letusan dari kembang api. Dari hal tersebut dirangkai ke dalam bentuk musikal melalui konsep garapan yang terstruktur. Pengolahan unsur musikal seperti ritme, harmoni, melodi, tempo, dinamika, dan timbre diwujudkan dengan proses kreativitas yang dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap penjajagan (*eksplorasi*), tahap percobaan (*improvisasi*), dan tahap pembentukan (*forming*). Menghasilkan karya seni yang terstruktur yang didalamnya terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian I, bagian II, dan bagian III. Dalam penerapannya dituangkan pada media gamelan Wesi Cwaram yang merupakan suatu ansambel gamelan yang terlahir dari pengembangan gamelan Selonding.

DAFTAR SUMBER

- A.A.M.Djelantik. 1999. *Eстетika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Arya Sugiarta. 2012. *Kreatifitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Aryasa, IWM W.M. Dkk. 1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Bali.
- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Diatas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP. STIKOM BALI.
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hardjana, Suka. 2011. *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu Dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation.
- I Wayan Rai. 1996. "Balinese Gamelan Gong Beri." *Mudra* 4(4).
- Pradnyantika, I Gede Aguswin, I Nyoman Sudiana, and Tri Haryanto. 2019. "Waluku Sebagai Acuan Dalam Garapan Karawitan Bali." *Kalangwan* 5: 49–60.
- Santosa, Hendra. Nina Herlina Lubis., Kunto Sofianto, RM. Mulyadi, and Hendra Santosa. 2017. "Seni Pertunjukan Bali Pada Masa Dinasti Warmadewa." *MUDRA Jurnal Seni Budaya* 32(1): 81–91.
- Santosa, Hendra; Saptono. 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>.
- Santosa, Hendra. 2017. "Gamelan Perang Di Bali Abad Ke-10 Sampai Awal Abad Ke-21." Sumedang: Universitas Padjadjaran.
- . 2019. "Kajian Historis Tentang Gamelan Ketug Bumi." *Mudra Jurnal Seni Budaya* 34(1): 36–44.
- Tusan, Pande Wayan. 2002. *Selonding: Tinjauan Gamelan Bali Kuna Abad X-XIV, Suatu Kajian Berdasarkan Prasasti, Karya Sastra, Dan Artefak*. Karangasem: Citra Lekha Sanggraha.
- Widiana, I Wayan Pande. 2019. "Karakteristik Gamelan Selonding Bebandem Dan Selonding Tenganan 'Studi Komparasi Intramusikal.'" *Mudra Jurnal Seni Budaya* 34(1): 61–72.