

Introduction to “Achromatic” Karawitan Artwork

Pengantar Karya Seni Karawitan “Achromatic”

Kadek Andi Ardiana¹, Ni Ketut Suryatini³

¹²Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

andiardiana19@gmail.com

Abstract

Achromatic musical art works refers to the working concept on a gamelan creative work. In the creation of this work, it does not mean being cut off from the roots of tradition, but the music that was created as a result of the development of the tradition until now. In this musical work, the composer uses the media to express part of the semarandana gamelan, which consists of: kajar, two tangat gangsa and kantil, two tunggu jublag and jegog. According to the composer the instrument that chosen in this work are very appropriate to transform it into a working concept, such as using a combination of different sound characters from each instrument, as well as using the color combinations in Expressionism paintings called Achromatic. The process of creativity arising from the composition that the composer applies refers to three stages in creating art, which are the exploration stage, the experimental stage (improvisation), the forming stage. The goal is the target in carrying out a particular activity. The purpose of this work script is to transform the concept of Expressionism into a musical work entitled Achromatic, which is formed from a combination of the composer's expressions and the resulting blend of sound characters between blades and pencon on each instruments, as inspiration in life, especially the artists, that every feeling that is felt at anytime can be made into a work of art.

Keywords: achromatic, ekspresionisme, semarandana

Abstrak

Karya seni karawitan Achromatic mengacu pada konsep garap karya kreativitas gamelan. Dalam penciptaan karya ini bukan berarti terputus dari akar tradisi, melainkan musik yang diciptakan sebagai hasil perkembangan tradisi sampai saat ini. Pada garapan karya seni karawitan ini penata menggunakan media ungkap bagian dari gamelan semarandana, yang terdiri dari: kajar, dua tunggu gangsa dan kantil, dua tunggu jublag dan jegog. Menurut penata instrument yang dipilih dalam garapan ini sangat tepat untuk mentransformasikan ke dalam konsep garap, seperti menggunakan perpaduan karakter suara berbeda dari setiap instrument, sama halnya dengan penggunaan perpaduan warna dalam lukisan aliran Ekspresionisme yang disebut dengan Achromatic. Proses kreativitas garapan komposisi yang penata terapkan mengacu pada tiga tahapan dalam berkarya seni yaitu tahap penjajagan (eksplorasi), tahap percobaan (improvisasi), tahap pembentukan (forming). Tujuan merupakan sasaran dalam melaksanakan kegiatan tertentu. Adapun tujuan dari skrip karya ini adalah untuk mentransformasikan konsep aliran lukis Ekspresionisme ke dalam garapan karya seni karawitan yang berjudul Achromatic yang terbentuk dari perpaduan ekspresi penata dan perpaduan hasil dari karakter suara antara bilah dan pencon pada setiap instrument yang digunakan, sebagai inspirasi dalam kehidupan, khususnya para seniman, bahwa setiap perasaan yang dirasakan pada saat kapanpun perasaan tersebut bisa dijadikan sebuah karya seni.

Kata kunci: achromatic, ekspresionisme, semarandana

PENDAHULUAN

Mengimplementasikan ide ke dalam bentuk nyata merupakan kegiatan berpikir secara imajinasional yang mempertaruhkan akal budi secara sadar agar menghasilkan karya seni berbasis akademisi. Seperti halnya dalam berkomposisi, kegiatan ini sesungguhnya ialah menyusun suatu unsur musikalitas yang membaluti karya seni musik secara utuh, diantaranya tempo, nada, dinamika, ritme dan lain-lain. Biasanya ide muncul ketika melihat objek yang menarik untuk diwujudkan dalam suatu karya musik, dalam hal ini penata tertarik setelah berbagi pendapat dengan teman yang mengambil jurusan seni rupa di ISI Denpasar, dalam perbincangan tersebut, dia menjelaskan tentang aliran Ekspresionisme dalam karya seni lukis, bahwasanya ekspresionisme adalah suatu gaya seni yang berusaha untuk menggambarkan perasaan subyektif seorang seniman, individualitas, dan Negara atau bangsa tertentu (Kartika, 2004: 75).

Mengenai Ekspresionisme dalam garis bawah seni lukis tentunya ada suatu warna yang dipadukan menjadi sebuah corak atau goresan sang pelukis. Perpaduan warna tersebut dibahasakan dengan sebutan *Achromatic*. Dijelaskan *Achromatic/Chroma* diartikan sebagai gejala kekuatan/intensitas warna (jernih atau suramnya warna). Warna yang mempunyai penuh tinggi adalah warna yang sangat menyolok dan menimbulkan efek yang berkilauan, sedangkan intensitasnya rendah adalah warna-warna yang lebih berkesan lembut (Kartika 2004:53). Istilah *Achromatic* ini ditransfer dan sekaligus menjadi sebuah judul garapan karya seni karawitan inovatif yang penata buat. Warna *Achromatic* ini dianalogikan sebagai warna suara dari instrument pencon dan bilah dalam gamelan semarandana.

Gamelan semarandana merupakan suatu gubahan dari gamelan *Genta Pinara Pitu* yang diciptakan pada tahun 1978, menurut buku *Gamelan Di Atas Panggung Sejarah* yang diciptakan oleh I Made Bandem pada tahun 2013, menyebutkan I Wayan Beratha menciptakan sebuah barungan baru yang dinamakan *Genta Pinara Pitu*. Gamelan itu dimaksud untuk mengganti peranan *Semar Pegulingan* dan *Gong Kebyar* (Sukerta, 2009; Tenzer, 1998) guna mengiringi pementasan *Sendratari* di Art Centre, Taman Budaya Denpasar. Gamelan *Genta Pinara Pitu* yang namanya diambil dari lontar Prakempa digunakan untuk mengiringi tari kindama oleh Suasti Widjaja Bandem, dan iringannya diciptakan oleh I Nyoman Windha sebagai Karya Tugas Akhir menyelesaikan Sarjana Seni di ASTI Denpasar pada tahun 1986. Hengkangnya *Genta Pinara Pitu* ke luar negeri tidak menyurutkan niat I Wayan Beratha untuk menciptakan barungan baru sebagai pengganti dari *Genta Pinara Pitu* tersebut. Pada tahun 1987 I Wayan Beratha (Bandem 2013) membuat juga sebuah gamelan kombinasi antara *Gong kebyar* dan *Semar Pegulingan* (Prakasih, 2018) yang disebut gamelan *Semarandana*.

Ansambel ini menggunakan 12 (dua belas) nada yang susunan nadanya mengikuti sistem 5 (lima) nada *Gong Kebyar* pada register rendah dan sistem 7 (tujuh) nada *Semar Pegulingan* pada register tinggi. Gamelan ini memiliki bilah yang lebih banyak dari gamelan *Genta Pinara Pitu*. I Wayan Beratha hanya menambahkan satu nada *Ding* tinggi pada gamelan *Genta Pinara Pitu* untuk menjadikan barungan baru yang dinamakan gamelan *Semarandana*. Penambahan satu nada itu karena sukarnya memainkan kotekan lagu-lagu gamelan *Legong Keraton* yang membutuhkan nada *Ding* tinggi itu. Penata tertarik menggunakan gamelan ini karena gamelan ini memiliki jangkauan nada yang memadai, sehingga eksplorasi dari formulasi yang penata buat bisa direalisasikan dengan ketentuan yang penata sudah rancang sebelumnya.

Penggarapan karya ini tidak memakai gamelan semarandana secara utuh, melainkan hanya menggunakan instrument *Pencon* dan *Bilah* yang diwakilkan oleh instrument kajar, reong, gangsa, kantil, jublag dan jegog. Pemilihan instrument ini bertujuan untuk mendekati istilah karakter *Achromatic* yang disebutkan, penata menganggap adanya perbedaan karakter suara yang berbeda dari instrument yang penata gunakan, didominasi dari karakter instrument jublag dan jegog sebagai karakter dari suara yang lembut, analogi dari warna yang gelap, dan gangsa dan kantilan sebagai karakter dari suara yang keras atau suara *treble*, analogi dari warna yang terang, dan instrument reong ini bersifat fleksibel karena bisa mewakili kedua karakter suara tersebut, dilihat dari angka jumlah pencon yang dimiliki.

Sedangkan instrument kajar merupakan unsur musikalitas dari adanya sebuah tempo dari garapan *Achromatic* ini.

Terealisasinya garapan ini tentunya ada balutan formulasi yang direncanakan atau disusun melalui konsep-konsep berkomposisi atau *mengcompose* nada, unsur ritmik, dinamika, tempo dan harmoni sesuai ketentuan arah dari arti *Achromatic*. Perbendaharaan suatu birama lagu menggunakan teknik yang dibuat secara sadar yang menjadikan suatu karya menjadi terarah. Entitas karya ini menjadi akumulasi dari dua unsur yang berbeda, yaitu Ekspresionisme dalam karya seni lukis yang diwujudkan menjadisebuah karya musik baru dibawah garis besar inovatif, karena dibuat pada masa kini dengan judul *Achromatic*.

Untuk melahirkan suatu karya seni khususnya karya kreativitas gamelan yang baru, tentu saja harus memiliki ide garapan terlebih dahulu. Tanpa adanya suatu ide, kemungkinan akan melahirkan garapan yang tidak memiliki identitas atau jati diri yang sesungguhnya. Berpijak dari konsep karya lukis yang disebut dengan Ekspresionisme, yang merupakan aliran seni rupa yang menganggap bahwa seni merupakan sesuatu ekspresi yang keluar dari diriseniman. Dalam membuat lukisan yang bersifat bebas dengan meluapkan ekspresi dari pelukis tersebut, pelukis masih menggunakan aturan dan tujuan, Aturan yang dimaksud dalam membuat lukisan aliran Ekspresionisme tersebut, yaitu masih menggunakan ukuran, penggunaan warna, dan perpaduan warna yang disebut dengan *Achromatic*.

Ekspresionisme tersebut penata tranformasikan ke dalam sebuah karya musik baru yang dihasilkan dari ekspresi atau perasaan penata pada saat menjalani kehidupan seperti sekarang. Dengan adanya wabah virus yang sangat berbahaya ini, menyebabkan penata berpikir dalam keselamatan hidupnya. Pada suatu malam hari penata merasakan keheningan yang menimbulkan ekspresi atau perasaan yang sangat sedih, perasaan sedih ini muncul dengan melihat dari perlakuan manusia terhadap alam pada saat ini. Kesedihan itu berubah menjadi kegundahan dan ketakutan, berpikir bahwa apa yang terjadi dengan nasib penata dengan adanya virus tersebut, dan rasa takut ini berubah menjadi kemarahan, perasaan marah terhadap dirisendiri yang selama ini tidak bisa menjaga alam dengan baik. Dari semua perasaan penata seperti rasa sedih, kegundahan, ketakutan, kemarahan, dan kebahagiaan tersebut, penata memadukan atau mentranformasikan perasaan atau ekspresi penata kedalam garapan karya seni karawitan inovatif yang berjudul *Achromatic*.

Menurut penata sebebaskan-bebasnya dalam berkarya, pasti masih menggunakan atauran dan tujuan, aturan yang dimaksud dalam karya musik ini yaitu masih menggunakan hitungan, tempo, pola – pola, perpaduan – perpaduan nada, kotekan, dan pembuatan pola. Dalam pembuatan pola misalnya, memainkan pola satu dan pola dua yang menggunakan hitungan yang berbeda dan pada akhirnya pola tersebut bertemu dihitungan yang sama. Sama halnya seperti pembuatan karya seni rupa, yaitu lukisan aliran Ekspresionisme, penata bereksplorasi dengan memadukan karakter suara yang berbeda antara pencon dan bilah dengan menggunakan media ungkap yaitu instrument reong semarandana yang berjumlah 17 nada, kajar, gangsa atau pemade sebanyak dua tungguh, kantil sebanyak dua tungguh, jublag dan jegog. Dari perbedaan karakter suara dari setiap instrument yang dipadukan, sama seperti menggunakan perpaduan warna dalam aliran lukis Ekspresionime, maka dari itu penata mengangkat aliran lukis tersebut dalam karya seni karawitan inovatif dengan berjudul *Achromatic*.

Setiap melakukan kreativitas, khususnya dalam penciptaan sebuah karya seni karawitan sudah barang tentu mempunyai sebuah tujuan dan sasaran yang hendak dicapai, dijadikan motivasi dalam mendorong untuk mendukung terwujudnya garapan komposisi karawitan yang baru (Santosa, 2016; Saptono, 2019). Adapun tujuan yang diinginkan oleh penata adalah untuk membuat suatu garapan yang mengusung tema hasil dari perpaduan ekspresi penata, melalui pengolahan hitung- hitungan tempo, melodi, ritme dan dinamika melalui media ungkap reong, gangsa, kantil, jublag dan jegog bagian dari gamelan semarandana yang mengangkat judul *Achromatic*.

Garapan ini mengangkat judul *Achromatic* yang terinspirasi dari penggunaan warna dalam aliran lukis Ekspresionisme yang menggunakan perpaduan warna gelap dan terang. Dengan menggunakan perpaduan warna tersebut sebagai perwujudan ekspresi yang dialami atau dirasakan pelukis dalam

kehidupannya. Untuk mentransformasikan konsep aliran lukis Ekspresionisme ke dalam garapan karya seni karawitan yang berjudul *Achromatic* yang terbentuk dari perpaduan ekspresi penata dan perpaduan hasil dari karakter suara antara bilah dan pencon pada setiap instrument yang digunakan. Untuk sebagai inspirasi dalam kehidupan, khususnya para seniman, bahwa setiap perasaan yang dirasakan pada saat kapanpun perasaan tersebut bisa dijadikan sebuah karya seni. Penata ingin mengenalkan konsep permainan reong yang dipadukan dengan permainan jublag dan jegog yang menggunakan hitungan-hitungan dan unsur-unsur yang telah ada seperti *ubit- ubitan*.

Untuk menghindari terjadinya perbedaan persepsi mengenai wujud garapan serta media yang digunakan, maka penata memberikan batasan pemahaman tentang ruang lingkup karya ini. Karya seni karawitan *Achromatic* mengacu pada konsep garap karya kreativitas gamelan. Dalam penciptaan karya ini bukan berarti terputus dari akar tradisi, melainkan musik yang diciptakan sebagai hasil perkembangan tradisi sampai saat ini (Aryasa 1985).

Pada garapan karya seni karawitan ini penata menggunakan media ungu bagian dari gamelan semarandana, yang terdiri dari: kajar, dua tungguh gangsa dan kantil, dua tungguh jublag dan jegog. Menurut penata instrument yang dipilih dalam garapan ini sangat tepat untuk mentransformasikan ke dalam konsep garap, seperti menggunakan perpaduan karakter suara berbeda dari setiap instrument, sama halnya dengan penggunaan perpaduan warna dalam lukisan aliran Ekspresionisme yang disebut dengan *Achromatic*.

Dalam karya seni karawitan ini penata menggunakan sembilan musisi atau pemain termasuk penata, guna sebagai penyaji dalam ujian karya seni karawitan ini. Dalam garapan karya seni karawitan ini penata memainkan instrument kajar yang digunakan sebagai tempo dalam karya musical, empat musisi memainkan satu pasang jublag dan jegog dan empat musisi lainnya memainkan instrument reong yang menggunakan 17 nada, pemain pertama, kedua dan ketiga memainkan empat nada dan pemain keempat memainkan lima nada. Pemain pertama memainkan nada 5.6.7.1 dan pemain kedua memainkan nada 2.3.4.5 dan pemain ketiga memainkan nada 6.7.2.3 dan pemain keempat memainkan lima nada, yaitu nada 3.4.5.6.7. Untuk penempatan nada, penata masih menggunakan urutan nada yang sebenarnya dari instrument reong semarandana tersebut atau urutannya tidak diacak. Adanya satu pasang instrument gangsa dan kantil yang dimainkan oleh pemain reong pada garapan dibagian tiga atau dibagian akhir.

Garapan ini berbentuk sebuah karya seni karawitan inovatif yang mengangkat judul *Achromatic*. Dalam garapan ini penata menggunakan tiga bagian, bagian satu, dua, dan tiga. Dengan menggunakan pola permainan hitungan yang menggunakan hitungan angka ganjil seperti 1, 3, 5, 7, 9, dan 11 yang masih berpijak pada teknik permainan pada umumnya di setiap instrument yang digunakan. Garapan dengan ide dan konsep ini diwujudkan melalui hasil dari perasaan penata dengan secara nyata yang melihat keadaan kehidupan seperti sekarang ini, adanya virus yang sangat berbahaya dan pengalaman penata yang selama ini bergelut di bidang seni, melalui pengalaman-pengalaman penata pada saat berkecimpung di bidang seni karawitan bisa menjadi acuan untuk melangkah pada saat penata menggarap nanti.

Terwujudnya sebuah karya seni karawitan ini sudah tentu tidak terlepas dari sumber dan informasi. Sumber-sumber dari penciptaan dapat diperoleh dengan cara melihat (visual), mendengar (audio), ide dan daya musikal atau pengalaman. Adapun sumber-sumber tersebut adalah sebagai berikut. *Seni Rupa Modern* oleh Dharsono Sony Kartika yang diterbitkan Rekayasa Sains Bandung tahun 2004. Buku ini menjelaskan tentang karya seni rupa. *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*, I Gede Arya Sugiarta yang diterbitkan oleh UPT. Penerbitan ISI Denpasar pada tahun 2012. Dijelaskan bahwa Salah satu hakikat kreativitas adalah "membuat yang baru dengan menata yang lama" (Sugiarta, 2012). *Musik Untuk Kehidupan* oleh Erie Setiawanyang diterbitkan Art Musik Today Yogyakarta tahun 2016. Buku ini menjelaskan bahwa apabila seseorang telah merasa menyesal dilahirkan sebagai manusia dan frustrasi sepanjang hidupnya, mungkin ia kurang mendengarkan musik serta menghayati faedahnya bagi kehidupan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wujud adalah sesuatu yang dapat secara nyata dipersepsikan melalui mata atau telinga atau secara abstrak yang dapat dibayangkan atau dihayalkan oleh panca indra. Dalam kesenian, wujud merupakan salah satu aspek mendasar yang terkandung pada sebuah benda atau peristiwa kesenian. Menurut Djelantik dalam Atmaja (2012: 22). “Wujud mengacu pada kenyataan yang nampak secara konkrit (dapat dilihat dan didengar dengan mata dan telinga) maupun kenyataan yang tidak nampak secara konkrit, abstrak, yang hanya bisa dibayangkan, diceritakan atau dibaca”. Wujud karya seni yang baik adalah merupakan kesatuan perasaan, dalam artian apa yang dirasakan oleh seniman penatannya dapat dirasakan penonton atau penikmatnya. Unsur yang paling menunjang keutuhan dari garapan tersebut adalah kesatuan antara tema dengan hasil garapan yang akan diwujudkan.

Karya seni karawitan *Achromatic* merupakan karya musik yang menggunakan media ungkap beberapa bagian dari gamelan semarandana, yang terdiri dari reong yang memiliki 17 nada atau pencon, satu instrument kajar, dua tungguh instrument gangsa dan kantil, dua tungguh instrument jublag dan jegog. Karya seni karawitan ini merupakan garapan dengan wujud yang nampak, karena dapat dinikmati oleh indera mata dan telinga. Dengan demikian, karya seni karawitan *Achromatic* ini juga mengandung tema yang dilalui oleh pengolahan unsur musik seperti nada, irama, melodi, tempo, harmoni dan dinamika.

Konsep penggarapannya terinspirasi dari hasil ekspresi penata dalam menjalani hidup seperti sekarang, dengan adanya virus yang sangat membahayakan yang menyebabkan penata berpikir dalam keselamatan hidupnya. Garapan ini adalah karya seni karawitan baru yang terbentuk dari pengolahan dan pengembangan pola-pola tradisi dengan tema yang merujuk pada konsep aliran Ekspresionisme, yang dimana dalam garapan tercipta dari ekspresi atau perasaan penata ketika mengalami kehidupan seperti sekarang contohnya adanya sebuah virus yang sangat berbahaya, yang penata tuangkan ke dalam bentuk musical, dan diolah serta dikembangkan menjadi sebuah karya seni karawitan inovatif.

Teknik permainan gamelan adalah hal yang sangat pokok dalam gamelan Bali, setiap instrument memiliki teknik permainan yang berbeda-beda. Teknik permainan bukan hanya sekedar ketrampilan memukul dan menutup bilah gamelan, tetapi mempunyai konotasi yang lebih dalam dari pada itu. Menurut uraian yang terdapat dalam *Lontar Prakempa*, bahwa istilah umum yang digunakan untuk teknik menabuh dalam gamelan Bali dan erat kaitannya dengan orkestrasi, serta menurut Prakempa bahwa “hampir setiap instrument mempunyai *Gegebug* tersendiri dan mengandung aspek “physical behavior” dari Instrument tersebut (Bandem 1986, 1987).

1. *Ngoret* merupakan teknik gamelan Bali dengan cara memukul dari nada besar ke nada kecil.
2. *Ngerot* merupakan kebalikan dari *Ngoret*.
3. *Ngubit* merupakan teknik permainan instrument reong dengan pola permainan yang membuat jalinan (*interlocking figuration*).
4. *Norot* merupakan teknik permainan reong dengan sistem permainan oleh kedua tangan untuk membantu menjalinkan melodi gending, kadang-kadang menyatu dalam motif jalinan atau terlepas dengan mengikuti jalannya melodi.
5. *Memanjing*, merupakan teknik permainan reong dengan memukul “muka reong” dengan variasi pukulan pada waktu membuat angsel-angsel pada instrument *Kendang* dan *Ceng-ceng*.
6. *Oncang-oncangan* merupakan teknik pukulan yang saling bergantian dengan memukul dua buah nada yang diselingi oleh satu nada. Hasil dari pola pukulan itu akan bisa terjalin searah, sehingga susunan nada-nadanya kedengaran selalu berurutan.
7. *Nyekati*, merupakan teknik permainan *Gangsa* dan *Kantil* yang terlepas dari pokok melodi, akan tetapi dalam satu putaran permainan selalu bertemu pada nada final menjelang akhir melodi, karena dituntun dan dibingkai oleh melodi.

Di samping teknik di atas, ada teknik-teknik yang umum dipergunakan dalam bermain musik,

seperti dalam (Banoë, 2003) sebagai berikut.

1. Kontrapung (*Counterpoint*) merupakan gaya musik yang disusun secara bersahut-sahutan, diambil dari kata latin: Punctus Contra Punctus.
2. Modulasi yang berarti peralihan kunci, seperti lagu dalam kunci C (natural) lalu beralih ke kunci G (satu kres).
3. *Canon* adalah komposisi kontrapung yang dimainkan secara bersahut-sahutan.
4. *Chord* adalah paduan beberapa nada yang dibunyikan bersamaan paling sedikit terdiri dari 3 nada.
5. Ritme (*Rhythm*) merupakan langkah yang teratur lazimnya disebut langkah yang ritmis.
6. Polimetrik adalah paduan beberapa sukat. Lagu atau karya musik yang di dalamnya terkandung beberapa ragam sukat.
7. Poliritmik adalah paduan berbagai pola ritme dari berbagai irama dalam suatu komposisi lagu.



Gambar 1. Instrumentasi

Sumber: Dokumentasi Andi Ardiana 2020

Struktur garapan merupakan bagian-bagian yang tersusun menjadi satu kesatuan dalam sebuah komposisi karawitan. Pada komposisi yang bersifat konvensional di Bali struktur ini dikenal dengan istilah Tri Angga, yang artinya dibagian pokok dalam komposisi karawitan, yang terdiri dari: *Kawitan*, *Pengawak* dan *Pengecet*. Menurut uraian yang terdapat dalam buku *Estetika Karawitan*, menjelaskan bahwa "Bila sebuah komposisi dengan bentuk konvensional tentu tidak perlu memakai istilah Tri Angga tersebut, mungkin sebaiknya memakai seperti: bagian pertama, bagian kedua, bagian ketiga dan seterusnya" (Suweca 2009).

Dalam garapan *Achromatic* ini tidak menggunakan Tri Angga, melainkan menggunakan bagian yang terdiri dari tiga bagian, yang setiap bagiannya mempunyai tujuan dan maksud tersendiri dalam pengekspresiannya. Bagian-bagian tersebut antara lain:

Bagian ini merupakan bagian awal dari garapan *Achromatic*. Berpijak dari adanya ide garapan dalam karya musik ini, yaitu ketika penata menjalani kehidupan seperti sekarang, adanya virus yang sangat membahayakan yang menyebabkan penata berpikir dalam keselamatan hidupnya. Dalam keadaan tersebut menimbulkan sebuah perasaan atau ekspresi ketika penata merasakan keheningan. Pada bagian ini menyajikan sebuah ekspresi atau perasaan penata dalam keheningan pada malam hari. Keheningan tersebut menimbulkan perasaan sedih, perasaan sedih ini muncul dengan melihat dari perlakuan manusia termasuk penata sendiri terhadap alam sekitar. Dari semua gambaran kegiatan tersebut, penata mengimajinasikan serta mentransferkannya dengan pengenalan bunyi dari setiap instrument yang menggunakan sistem hitungan ganjil.

Pada bagian kedua penata menganalogikan sebuah perasaan penata yang menimbulkan rasa ketakutan dan kegundahan, dimana rasa ketakutan tersebut muncul dari perasaan penata. dalam jiwa penata ketakutan tersebut terlahir dari membayangkan suatu keadaan adanya virus yang sangat bahaya, dimana virus tersebut menyebabkan rasa ketakutan yang muncul dalam diri penata sehingga penata berpikir dengan suatu keadaan dari keselamatan dan kehidupan penata. Dari semua pemaparan persepsi penata, Penata merealisasikan dalam bagian dua, dengan menonjolkan warna suara yang terlahir dari pemikiran penata dalam artian penata bebas berekspresi dalam pemilihan warna suara yang terdengar abstrak. Setelah penata menonjolkan warna suara adanya motif pola permainan estafet dengan teknik pukulan silih berganti pada instrument reong.

Pada bagian ketiga merupakan sebuah bagian akhir, dimana pada bagian ini penata menganalogikan sebuah kesadaran penata darisemua rasa tersebut yang menimbulkan suatu pemikiran dari penata, pemikiran tersebut terdapat kesadaran yang penata rasakan akan menimbulkan sebuah kesimpulan bahwa kita harus menjaga alam agar terlepas dari virus yang sangat membahayakan dengan tujuan keselamatan dari kehidupan penata dan akan merasakan kebahagiaan. Dari kesimpulan penata, penata menafsirkan pergabungan rasa kesadaran bahwa penata sadar dengan suatu keadaan tersebut. maka dari pemaparan persepsi tersebut penata merealisasikan kedalam bahasa musik dengan perpaduan dari rasa yang menimbulkan suatu kesadaran dengan sistem permainan gabungan dari semua instrument yang mengolah permainan unsur-unsur musikal.

Dalam karawitan bali simbol notasi sering disebut dengan istilah titi laras. Simbol notasi digunakan untuk mencatat gending-gending atau lagu dalam karya seni karawitan, dimana bentuk dari simbol notasi berupa angka, huruf, maupun gambar. Sistem notasi berfungsi sebagai memberikan gambaran secara visual atau secara tertulis tentang garapan yang dibuat. Adapun notasi *Ding-dong* yang penata gunakan pada karya seni karawitan *Achromatic* dan adanya peniruan bunyi dari karya ini.

Sebuah karya seni apapun bentuknya, dapat dipastikan terdapat adanya unsur-unsur yang membentuknya. Dalam pembahasan ini beberapa unsur yang dimaksud meliputi unsur musikal yang meliputi melodi, ritme, tempo, harmoni dan dinamika. Merujuk pada karya seni karawitan *Achromatic*, terbentuknya komposisi ini tidak lepas dari unsur-unsur musikal yang membentuk suatu jalinan pada karya ini. adapun unsur-unsur yang meliputi karya seni karawitan *Achromatic*.

Terbentuknya suatu karya seni tidak bisa dilepaskan dari unsur-unsur yang sifatnya estetis. Nilai-nilai estetis tersebut sifatnya sangat subyektif yang terdapat pada masing-masing individu yang berdasarkan tingkat kepekaan yang ada dalam diri penikmat yang memiliki pengalaman artistic dalam menikmati karya seni. Tiga unsur keindahan yang terkandung didalam karya musik yaitu wujud, bobot, dan penampilan (A.A.M. Djelantik 1999).

Dalam karya seni karawitan *Achromatic*, wujud merupakan suatu hal yang menjadi penentu dalam mewujudkan karya musik. Karya seni karawitan ini terinspirasi dari perpaduan warna yang berfungsi sebagai warna dalam aliran lukis Ekspresionisme dengan lukisan yang tercipta dari perasaan atau ekspresi pelukis. Karya seni karawitan ini terdiri dari tiga bagian, bagian pertama menceritakan ekspresi dengan keadaan hening, dalam keheningan tersebut, menimbulkan perasaan sedih dengan melihat pola tingkah laku manusia yang terlalu egois terhadap alam termasuk penata sendiri. Bagian dua, maka dari perasaan sedih timbulah rasa ketakutan dan kegundahan. Dimana virus tersebut menyebabkan rasa ketakutan yang muncul dari dalam diri penata sehingga penata berfikir dengan suatu keadaan untuk keselamatan dari kehidupan penata. Bagian tiga, dari rasa ketakutan tersebut mengalir sebuah pemikiran intropeksi diri, yang menyadarkan diri penata, bahwa kita kurang menjaga alam dan mulailah timbul rasa kesadaran dari penata untuk ikut menjaga alam agar kehidupan menjadi normal kembali dan merasakan kebahagiaan.

Bobot pada karya ini terdiri dari dua aspek utama yaitu gagasan atau ide dan pesan yang terkandung didalamnya. Gagasan atau ide pada karya ini adalah penggabungan dari dua karakter suara dan bentuk instrumentasi yang berbeda dengan mengangkat penggabungan warna dari cara pembuatan lukisan pada aliran lukis Ekspresionisme. Pesan yang terkandung dalam karya ini adalah sebagai inspirasi

tersendiri atau untuk setiap manusia agar berintropeksi diri untuk menjaga alam supaya terlepas dari virus tersebut dan merasakan kebahagiaan.

Penampilan merupakan hal yang sangat penting dalam menyajikan sebuah karya. Pada karya seni karawitan ini diperlukan waktu untuk berkontemplasi dengan memikirkan ide dan membuat motif-motif permainan pola yang terkandung didalamnya. Karya seni karawitan ini juga didukung dengan sifat intrinsik dan ekstrinsik. Sarana intrinsik dalam karya adalah satu tunggah reong, dua tunggah gangsa, kantil, jublag dan jegog. Dan unsur ekstrinsiknya bersifat sebagai penunjang diantaranya yaitu, tata panggung, tata lampu, dan tempat pementasan.

Karya seni karawitan yang berjudul *Achromatic* ini disajikan dengan bentuk rekaman video dan ditayangkan pada saat ujian komprehensif. Karya seni karawitan *Achromatic* ini disajikan dengan durasi waktu 10 sampai 11 menit yang dimainkan oleh 9 musisi termasuk penata. Adapun tata penyajian tempat pada saat proses rekaman.

Karya seni karawitan *Achromatic* ini merupakan karya tugas akhir untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S-1) Institut Seni Indonesia Denpasar yang di rekam berupa video dan audio yang bertempat di wantilan Pura Dalem Wayah Br. Umakpeuh Buduk. Pada tanggal 25 Juli 2020, jam 19.00 wita. Dimana pada wantilan pura ini yang memiliki bentuk segi empat memanjang, dengan adanya tempat seperti itu memudahkan penata untuk proses rekaman dan setiap instrument dapat diatur dengan sedemikian rupa sesuai keinginan penata dan pada bagian latar atau *background* menggunakan kain yang berwarna hitam.



Gambar 2. Tata Panggung

Sumber: Dokumentasi Andi Ardiana 2020

Sebagai penunjang rasa estetisnya, digunakan teknik penataan *Lighting* (tata lampu atau cahaya) yang tentu saja terkait dengan konsep. *Lighting* sangat menentukan keindahan garapan dalam suatu pertunjukan. Penataan *Lighting* dalam karya seni karawitan *Achromatic* ini ditata berdasarkan strukturnya bagian-perbagian. Adapun penataan tata lampu dalam karya musik karawitan *Achromatic*, disetting tetap dengan kombinasi lampu berwarna merah, kuning serta biru dan pada bagian Ending menggunakan lampu *blitz*.

KESIMPULAN

Karya seni karawitan *Achromatic* terinspirasi dari karya lukis aliran Ekspresionisme, yang mengartikan sebuah aliran lukis yang bebas untuk mengekspresikan dengan luapan ekspresi atau perasaan sipelukis, dalam artian penata mengekspresikan perasaan penata sendiri seperti keheningan, sedih, kegundahan, ketakutan, dan kebahagiaan dimana luapan Ekspresionisme ini dituangkan dengan perpaduan warna yang disebut dengan *Achromatic*.

Karya yang berbentuk inovatif ini, menggunakan sembilan musisi dan memakai enam jenis instrument semarandana diantaranya kajar, reong satu tungguh, gangsa dan kantil dua tungguh, jublag dan jegog dua tungguh. Serta penata juga mengolah permainan teknik pukulan dan unsur-unsur musikal.

Karya ini berawal dari eksperimen untuk mewujudkan motif-motif pola yang tercantum didalamnya. Karya ini terdiri dari tiga bagiandiantaranya bagian satu mengekspresikan kehangatan, sedih, bagian dua mengekspresikankegundahan dan ketakutan bagian tiga mengekspresikan kesadaran diri dan kebahagiaan.Karya ini juga direkam dalam durasi waktu 11 menit dengan melalui proses rekaman audio dan video.

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. 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gambelan Bali*. Denpasar: ASTI Denpasar.
- . 1987. *Ubit-Ubitan Sebuah Teknik Gamelan Bali*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- . 2013. *Gamelan Bali Diatas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP. STIKOM BALI.
- Banoë, Ponoë. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Putu Paristha Prakasih, Hendra Santosa, I Gede Yudarta et al. 2018. “Tirta Campuhan: Karya Komposisi Baru Dengan Media Gamelan Semar Pagulingan.” *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan* 19(3): 113–21. <http://journal.isi.ac.id/index.php/resital/article/view/2452>.
- 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>.
- Saptono, Tri Haryanto, and Dru Hendro. 2019. “Gheng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan Dan Vokal.” *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan* 5(1): 29–38.
- Sukerta, Pande Made. 2009. *GONG KEBYAR BULELENG: Perubahan Dan Keberlanjutan Tradisi Gong Kebyar*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerjasama dengan ISI Press Surakarta.
- Suweca, I Wayan. 2009. *Eстетika Karawitan*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Tenzer, Michael. 1998. *Balinese Music*. Periplus Edition, (HK) Ltd.