

## Bebarongan's New Creation Composition "Inguh"

### Komposisi Kreasi Baru Bebarongan "Inguh"

I Komang Agus Adi Prabawa<sup>1</sup>, I Ketut Partha<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Perunjukan, ISI Denpasar

<sup>2</sup>[ketutpartha@isi-dps.ac.id](mailto:ketutpartha@isi-dps.ac.id)

#### Abstract

*The creation of the Bebarongan "Inguh" musical is to realize the stylist's imagination about the feeling of chaos as a motivation to encourage the achievement of a new creative musical work. The stylist gets the idea from his own experience, which reflects himself to make a bebarongan percussion creation, through a bebarongan percussion using the gamelan Semar Pegulingan saih pitu. This work will be carried out in three stages taken from the concept of M. Hawkins in the book *Creathing Trough Dance*. These are the exploration stage, the experimental stage, and the last stage is the formation stage. This percussion bebarongan creation refers to the concept of gamelan creativity. This creation still refers to existing traditions or uses existing standards. This work is realized through a process and using existing patterns and patterns of strokes. As a suggestion, it is necessary to explore the uniqueness of Balinese musical which provides a stimulus to work, in order to provide a wealth for all who will be creative in the field of musical art, along with the development of the times and the human mindset, this is worth pondering for those who are involved in the field of musical art.*

**Keywords:** Bebarongan, Inguh, Kreasi Baru, Smarpagulingan

#### Abstrak

Penciptaan karawitan Bebarongan "Inguh" adalah untuk merealisasikan imajinasi penata mengenai perasaan kacau sebagai motifasi untuk mendorong tercapainya sebuah karya karawitan kreasi baru. Penata mendapatkan ide dari pengalaman sendiri, yang mencerminkan dirinya sendiri untuk membuat sesuatu karya tabuh kreasi *bebarongan*, melalui tabuh kreasi bebarongan yang menggunakan gamelan Semar Pegulingan *saih pitu*. Karya ini akan ditempuh dengan tiga tahapan yang diambil dari konsep M. Hawkins dalam buku *Creathing Trough Dance*. Yaitu tahap penjajagan, tahap percobaan, dan yang terakhir tahap pembentukan. Tabuh kreasi *bebarongan* ini mengacu pada konsep karya kreativitas gamelan. Penciptan ini tetap mengacu pada tradisi yang sudah ada ataupun memakai pakem yang sudah ada. Karya ini diwujudkan melalui proses dan menggunakan motif-motif dan pola pukulan yang sudah ada. Sebagai saran, perlu banyak digali keunikan karawitan Bali yang memberikan rangsangan untuk berkarya, supaya memberikan suatu kekayaan bagi semua yang akan berkeaktifitas dibidang seni karawitan, seiring dengan perkembangan zaman dan pola pikir manusia, hal ini patut direnungkan bagi yang berkecimpungan dibidang seni karawitan.

**Kata kunci:** Bebarongan, Inguh, Kreasi Baru, Smarpagulingan

## PENDAHULUAN

Seni pertunjukan adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Biasanya suatu pertunjukan melibatkan empat unsur seperti waktu, ruang, tubuh seniman dan hubungan seniman dengan penonton. Seni pertunjukan tradisional yang sampai saat ini diwarisi oleh masyarakat Bali sudah mengalami perubahan bentuk inovatif, modernisasi, kreasi baru. Sebagai generasi, sudah membiarkan warisan tradisi begitu saja, namun berupaya kreatifitas untuk mengaktualisasi dan memberikan sentuhan baru.

Sebagai seniman harus sadar, kreatif, selektif berusaha mencari gagasan-gagasan baru untuk membuktikan kesemua tradisi karawitan, dari seni lainnya. Oleh karena itu penata sangat berkeinginan untuk ikut menyumbangkan ide-ide dan gagasan baru melalui struktur *bebarongan*.

"Kata *Bebarongan* sering digunakan untuk menyambut salah satu barungan gamelan tertentu, seperti gamelan *bebarongan*. Dilihat dari kata *bebarongan* berasal dari kata *barong* yaitu sarana ungkap untuk penari untuk menyajikan tari barong. Namun dalam percaturan kalangan para seniman karawitan Bali dan masyarakat pada umumnya, gamelan yang mengiringi tari barong disebut gamelan *bebarongan* (Sukerta, 2010: 31).

Dalam hal ini, Tabuh *bebarongan* (Partana, 2015; Wirawan, 2018) yang berjudul *Inguh* merupakan suatu *Tabuh kreasi bebarongan* yang berasal dari representasi imajinasi penata tentang pengalaman masa kecilnya yang memiliki rasa yang tidak pernah tenang dalam menjalankan aktivitas, pengalaman tersebut sangat terkenang sampai saat ini sehingga muncul ide penata untuk membuat *tabuh kreasi bebarongan* dengan *inguh* sebagai sumber inspirasi. Rasa *inguh* menjadi pedoman bagi penata untuk membuat struktur dari tabuh *bebarongan* yang mengambil tema perilaku seseorang yang mengalami banyak pikiran, dimana dalam garapan ini penata masih menggunakan pola struktur tradisi yang terdiri dari, *karawitan*, *pangawak* dan *pangecet* (Pradnyantika, 2019).

Selain dari pola tradisi tersebut, tabuh kreasi *bebarongan Inguh* juga masih menggunakan pola-pola yang sudah ada dari sebelumnya. Bentuk tabuh kreasi *bebarongan* dengan menggunakan gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* dipilih penata karena, sistem modulasi yang ada pada gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* sangat memungkinkan menghasilkan mode yang berbeda, dengan tujuh nada yang dimiliki oleh Gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* memberi ruang eksplorasi yang sangat luas terutama dalam penyusunan melodi, warna nada, karena ingin memberikan sesuatu yang baru terhadap repertoar-repertoar tabuh *bebarongan* yang menggunakan gamelan diluar dari gamelan *bebarongan*, *Palegongan* dan *Gong kebyar* serta, *Gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu* (Prakasih, 2018) merupakan gamelan yang fleksibel dan mampu menyampaikan mode diluar kesan magis atau harmonis. Terwujudnya karya tabuh kreasi *bebarongan* yang berjudul *Inguh* Penata berimajinas tentang pengalaman masa kecil yang selalu memiliki rasa tidak tenang dalam menjalankan aktivitas hidup, dengan mengenang pengalaman itu muncul di benak penata untuk mengungkapkan perasaan tersebut kedalam sebuah karya karawitan yang di beri judul *INGUH*.

*Inguh* adalah sesuatu perasaan yang dimiliki semua orang, rasa tersebut bisa membuat orang menjadi gila, bisa membuat orang frustrasi dan menyebabkan orang tersebut melakukan hal yang tidak seharusnya dia lakukan, munculnya rasa tersebut bermula dari adanya sesuatu yang menggajjal dalam hati maupun dalam pikiran sehingga tidak ada kenyamanan dalam diri.

Maka dari itu pikiran menjadi kacau dan munculah rasa *inguh*, rasa *inguh* tidak datang dari itu saja, rasa *inguh* juga berawal dari berbagai macam masalah yang sangat sulit untuk dipecahkan. Di dalam garapan ini penata mengifirasikan ide garapan tersebut menggunakan instrumen gamelan semar pegulingan yang akan dipindahkan kedalam media aplikasi yang bernama *fruity loop* atau biasa disebut dengan FL studio.

Semar Pagulingan adalah sebuah gamelan yang berasal dari Pulau Bali, gamelan ini adalah tergolong barungan madya. Semar Pagulingan merupakan sebuah ansambel yang sesungguhnya salinan dari gamelan Gambuh yang dibuat dengan instrumentasi barungan perunggu. Peranan suling dan rebab

digantikan oleh terompong. Suling dan rebab masih digunakan tetapi fungsinya sebagai pemegang melodi sudah diambil alih lebih banyak oleh instrumen terompong. Gending-gending yang dimainkan oleh semar *pegulingan saih pitu* hampir sama dengan lagu-lagu gamelan Gambuh. Pada saat ini gambuh juga diiringi lagi oleh gamelan *semar pegulingan saih pitu*. Disamping mengiringi Dramatari Gambuh atau tarian lainnya semar pegulingan saih pitu juga memainkan lagu-lagu *petegak* (instrumentalia) untuk mengiringi berbagai upacara keagamaan atau pementasan sekuler lainnya (Bandem, 2013: 65).

Dilihat dari nadanya yang mempunyai karakter sendiri, penata ingin menggarap sesuatu yang baru dengan gambelan Semar Pegulingan tersebut, penata ingin menuangkan ide karya yang sudah penata pikirkan dari sebelumnya, dari nadanya yang unik penata akan tertantang untuk membuat yang unik juga, untuk merangsang para penikmat atau para penonton agar larut dalam hanyalan atau garapan penata tampilkan.

Musik era sekarang ini sudah dibaluti dengan perkembangan teknologi, perangkat lunak komputer yang memfasilitasi untuk pemutaran, rekaman, komposisi, penyimpanan dan penampilannya seperti fruity loop, fruity loop merupakan sebuah aplikasi untuk komputer yang digunakan untuk merekam, mengubah, dan membuat audio, FL studio dikembangkan oleh perusahaan bernama Image-Line. Pada tahun 2014, FL studio termasuk aplikasi yang banyak peminatnya.

Dalam karya ini penata juga menggunakan dan mengolah pola-pola yang sudah ada dari sebelumnya seperti pola *kotekan*. *Kotekan* adalah sebuah konsep musikal dan teknik bermain yang digunakan dalam bagian jenis musik vokal dan instrumental. Dilakukan untuk membangun ornamentasi dan elaborasi yang bersifat ritmis maupun melodis, *kotekan* memiliki pengertian yang cukup luas. Selain itu, *kotekan* juga memiliki sebutan yang berbeda-beda sesuai dengan konteks penggunaannya (Dibia, 2017: 17).

Tabuh *kreasi bebarongan* yang berjudul *uyang-uyang* yang diciptakan oleh Arik Wirawan berupa rekaman mp3, pada garapan ini penata mendapatkan pengolahan tempo dan pengolahan dinamika, adapun dalam karya ini yang membuat penata terangsang adalah sebuah *kotekan* yang begitu unik, didalam karya tabuh *bebarongan* yang akan penata buat akan mengacu pada tabuh *bebarongan* yang berjudul *uyang-uyang* tersebut.

Tabuh kreasi *bebarongan Buda Kecapi* diciptakan oleh I Wayan Darya berupa rekaman mp3, pada garapan ini penata mendapatkan penyusunan atau kemasan yang berbeda dalam karya tabuh kreasi *bebarongan* tersebut, pada tabuh kreasi ini penata mendapatkan inspirasi membuat suatu kemasan yang berbeda, pada awalnya tabuh kreasi yang berisikan gineman terletak didepan ataupun pada bagian awal, sedangkan tabuh *bebarongan* ini gineman terletak pada bagian akhir, dan itu lah yang membuat penata terangsang pada repleksi tabuh kreasi (Yudarta, 2017).

## METODE PENCIPTAAN

Karya ini akan ditempuh dengan tiga tahapan yang diambil dari konsep M. Hawkins dalam buku *Creating Trough Dance* (Hawkins 2003) yang dibahasakan oleh Y. Sumandiyo, bahwa penataan satu karya seni akan ditempuh dengan tiga tahapan yaitu: tahap penjajagan yang kedua ada tahap percobaan dan yang terakhir yaitu yang ketiga ada tahap pembentukan, dari ketiga tahap tersebut penata akan menempuh atau mewujudkan suatu *karya tabuh kreasi bebarongan* yang berjudul *Inguh*.

Pada tahap ini penata melakukan mencari ide, menentukan ide, mematangkan konsep untuk menerjemahkan ide yang akan digarap, setelah menyusun konsep garapan (Pradnyantika, 2019). Selanjutnya penata melakukan pencarian alat atau gamelan berupa semarpegulingan yang dimasukan kedalam media FL studio dijadikan sebagai media ungkap. Sebagai perbandingan karya, penata juga mendengarkan sebuah rekaman-rekaman yang berupa mp3, setelah mendengarkan dan meresapi rekaman tersebut penata mencoba untuk menuangkan ide penata kedalam gamelan yang sudah ditentukan terlebih dahulu secara mandiri, dan hasil dari penuangan tersebut penata akan mencatatnya kedalam notasi yang dapat dijadikan sebagai dokumen awal dari pembentukan dari suatu karya seni ini,

hal yang selanjutnya penata lakukan adalah menentukan hari yang baik untuk melakukan pertemuan dengan teman yang memiliki FL studio tersebut yang bernama "Dewa Ngakan Putu Sathya Kubera Tankober" orang tersebut mendapatkan aplikasi dengan cara membeli aplikasi tersebut, untuk pertemuan awal, pada istilah Balinya dinamakan Nuasen, karna di Bali masih percaya yang namanya mistis yaitu sekala daan niskala hal itu bertujuan dengan saling adanya kenyamanan dalam beproses dan biar bisa menyatukan sifat baik dengan sifat buruk maka dari itu harus menentukan hari baik untuk mengawali latihan dengan menghaturkan pejati biar seunya nyaman dan aman.

Penata juga memeriksa *sampling* satu persatu agar lebih tepat dengan apa yang dipikirkan *sampling* tersebut penata akan gunakan membuat pola-pola yang akan dimasukan kedalam karya seni ini, setelah melakukan percobaan penata langsung mencatat pola yang sudah penata temukan dikarenakan menggunakan aplikasi tersebut tanpa menggunakan keyboard sangat susah terkadang prosesnya agak lama maka dari itu penata mencatat pola-pola yang sudah ditetapkan oleh penata supaya tidak hilang begitu saja.



Gambar 1. Rekaman Kendang  
Sumber: Dokumentasi Penata

Penata mencoba untuk menuangkan perlahan ide penata kedalam instrumen gamelan yang sudah diubah kedalam aplikasi, hal yang pertama penata lakukan adalah menuangkan motif melodi yang sudah penata catat dari sebelumnya, setelah itu penata jalin motif-motif tersebut hingga menjadi satu kalimat, setelah melodi jadi, penata juga menuangkan pola instrumen lainnya yang sudah penata catat juga dari sebelumnya, seandainya dalam penuangan ini menurut penata tidak masuk dalam konsep penata akan langsung merubah atau menyempurnakan karya tersebut biar tidak melenceng dengan karya yang akan dibuat.

Dalam proses penuangan ini, bagian-bagian yang penata tuangkan adalah bagian pertama. Dalam proses penuangan bagaian pertama ini, hal yang pertama juga penata lakukan adalah penuangan melodi dan setelah penuangan melodi penata juga menuangkan motif yang sudah dibuat sebelumnya kepada instrumen lainnya dan penata rangkai menjadi satu kalimat lagu yang tersusun menjadi bagian pertama, setelah bagian ini, penata melanjutkan menungkan secara berurutan yaitu ke bagian dua dan selanjutnya kebagian tiga.

Kemampuan yang dimiliki oleh penata sangat berpengaruh terhadap garapan yang dihasilkan, lain dari pada itu bagaimana watak seorang penata tersebut juga berpengaruh dengan garapan yang akan dibuatnya, terutama yang berkaitan dengan permainan teknik terhadap garapan yang akan diwujudkan. Tahapan ini menjadi sangat penting dalam memilih, memikirkan, dan mempertimbangkan agar menjadi keterpaduan yang estetik. Dalam menata bentuk yang akan diwujudkan, penata juga melakukan pembenahan terhadap rasa yang dianggap kurang sesuai akan terus disempurnakan agar biar sesuai

dengan rasa keinginan, selain menata bentuk penata juga melakukan penataan isi dan penampilan untuk mewujudkan keharmonisan antara ide dengan bentuk garapan.

Perbaikan demi perbaikan terus dilakukan agar garapan ini menjadi rapi dan nyaman sehingga nyaman untuk dinikmati kepada semua orang yang mendengarkan garapan ini, karya ini juga perlu diberikan aksen-aksen atau penekanan, suasana dan ciri khas tertentu yang sudah ada ciri khas, sehingga tidak menghilangkan apa yang sudah ada sejak dulu, adapun pengulangan juga dalam garapan ini lain dari pada itu penjiwaan juga sangat penting dalam garapan ini penjiwaan penata maupun pendukung garapan ini, sebab hal tersebut sangatlah penting sehingga bisa menyampaikan maksud dari garapan tersebut kepada orang lain yaitu penonton.

Untuk penuangan lagunya penata menggunakan notasi yang sudah dicatat sebelumnya oleh penata, lain dari pada notasi tersebut penata juga menggunakan imajinasinya langsung yang sewaktu-waktu terlintas dalam pikirannya, dalam sistem notasi, pada penuangan materi yang susah untuk dirasakan dan susah untuk dipahami oleh penonton, penata akan memikirkan kembali perlahan-lahan agar semua yang ada dipikiran penata dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dicerna, kalau dalam penuangan langsung atau dari imajinasi penata akan terus mengulang-ulang pola tersebut supaya tidak hilang dari ingatan dan tidak terjadinya kebuntuan didalam pikiran karena, inspirasi tiba-tiba tersebut tidak bisa datang dua kali maka dari pada itu, penata harus terus fokus dan betul-betul mengingat apa yang sudah terlintas didalam pikiran penata, lain dari pada itu kesabaran penata juga diuji didalamnya, kesabaran penata sangat penting didalam menuangkan ide-ide tujuannya agar apa yang ada didalam pikiran penata tidak berubah dan bisa direnungkan dengan sebaik-baiknya dan bisa terwujud dengan apa yang sudah dipikirkan oleh penata.

Membaca suana hati juga sangat penting dalam melakukan proses latihan, sebab akan mempermudah perjalanan proses, dalam proses ini penata pikiran yang begitu tenang dan tidak ada suasa yang sangat kacau dalam melakukan proses, dikarenakan supaya pada saat berproses tersebut bisa berjalan lancar dan tidak ada unsur emosi, oleh sebab itu dalam suana hati yang begitu tenang penata akan memperpanjang waktu proses penuangan kemudian sebaliknya suana hati buruk, penata akan mempersingkat waktu proses penuangan dikarenakan agar tidak ada kerugian dalam menuangkan materi dan agar tidak apa yang penata pikirkan hilang begitu saja, maka dari pada itu ketenangan pikiran pada saat memproses materi atau proses penuangan sangatlah penting demi kenyamanan dan kelancaran pada waktu berproses, hal tersebut bisa cepat untuk menyelesaikan suatu materi yang penata tuangkan atau ide yang penata sampaikan kepada pendukung garapan tersebut. Menurut penata proses menuangan atau pembentukan dikatakan selesai apabila semua materi sudah rampung diberikan kepada pendukung dan sudah berhasil di bentuk menjadi kesatuan yang utuh dalam satu garapan yang sudah melihatkan bentuk yang diinginkan.

Pada tahap pembentukan ini adalah tahapan yang paling menentukan dalam berkarya pada tahap pembentukan ini, semua rangkaian motif dan materi yang lainnya di rangkai menjadi satu dengan komposisinya, lain dari pada itu adapun pembentukan dari nafas lagu, dinamika lagu, penjiwaan, dan teknik permainan instrumen, interaksi atau respon diantara pemain juga sangat penting dalam kelancaran dan hidupnya suasana pada saat latihan berlangsung, semuanya itu dirampung menjadi satu agar menjadi sebuah karya karawitan yang utuh, dalam proses ini, proses penggarapan akan mengarah kepembekuan pada karya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

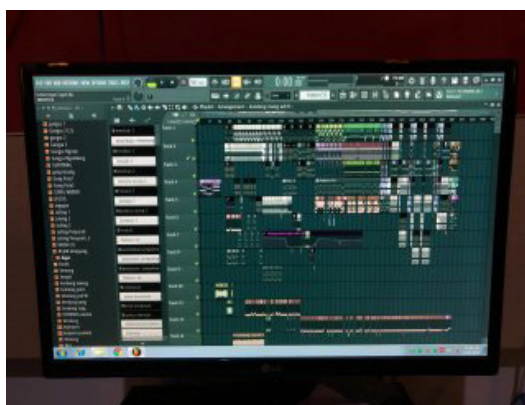
Menghindari terjadinya salah penafsiran ataupun beda persepsi mengenai wujud serta garapan atau media yang digunakan, maka penata memberikan pemahaman tentang ruang lingkup karya ini. Tabuh kreasi *bebarongan* ini mengacu pada konsep karya kreativitas gamelan (Santosa 2016; Saptono, 2019). Penciptan ini tetap mengacu pada tradisi yang sudah ada ataupun memakai pakem yang sudah ada juga, penata ingin mengembangkan pola yang sudah ada dari sebelumnya, pengembangan itu sesuai



unsur musikal tafsiran penata yaitu mengungkapkan sesuatu yang didalam pikiran penata yang akan di tuangkan kedalam gamelan yang sudah ditentukan penata, adapun struktur atau pengolahan seperti tempo, dinamika, ritme, garapan inidiungkapkan dalam gamelan *semarpegulingan*.

*Inguh* merupakan sebuah garapan kreativitas melalui gamelan Bali yang terinspirasi dari perasaan dan pikiran begitu bercabang atau pikiran yang mumet yang menjadi sebuah garapan yang mengacu pada pakem tradisi yang menggunakan pola-pola yang sudah ada akan dikembangkan lagi sesuai dengan konsep atau ide yang sudah ditetapkan pada garapan ini penggarap menggunakan triangga menekankan kepada tradisi yang sudah ada sejak dulunya. Garapan ini berangkat dari rasa yang tidak adanya kenyamanan yang hadir dipikiran setiap adanya masalah, dalam ketidak nyaman tersebut penata mempunyai gagasan atau suatu pemikiran untuk membentuk karya seni karawitan dengan judul tabuh kreasi *bebarongan inguh*.

Terwujudnya suatu karya di awali dengan adanya suatu proses yang merupakan tahapan-tahapan penting yang berawal dari adanya rangsangan serta dorongan batin seorang seniman untuk dapat mewujudkan sebuah karya berdasarkan pada pemikirannya serta keinginannya. Kreativitas merupakan daya cipta untuk memunculkan sesuatu yang baru sehingga dalam perwujudannya, pikirannya, rasa, dan mental harus bekerja secara maksimal tanpa adanya keraguan dalam mewujudkannya, serta membutuhkan kebebasan yang bersifat individu. penguasaan dan percobaan (improvisation) dan pembentukan (forming). Ketiga proses tersebut penata lalui dengan segala perjuangan hingga dapat mewujudkan karya ini. Tabuh bebarongan inguh nantinya akan disajikan secara mendengarkan rekaman yang akan dijadikan sebuah video yang akan ditayangkan di dalam ruangan yang berada di Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar yang dimainkan dengan gamelan *semar pegulingan saih pitu* yang sudah dirubah atau yang sudah dimasukka kedalam media aplikasi yang bernama FL studio. Karya ini berdurasi kurang lebih 14 menit.



Gambar 2. Tampilan FL Bebarongan Inguh

Sumber: Dokumentasi penata

Tabuh kreasi *bebarongan* yang berjudul *inguh* merupakan sebuah garapan konser karya kreativitas gamelan yang gunakan media ungkap gamelan *semarpegulingan* yang terdiri dari tujuh nada, komposisi karawitan ingih ini sebuah garapan yang berwujud dan nampak, karena garapan ini bisa didengarkan oleh telinga dan bisa dilihat, dibalik itu komposisi karawitan ini juga mengandung tema yang didalam nya seperti pengolahan unsur musikal seperti pengolahan tempo, melodi, dan dinamika.

Proses penggarapan ini berpedoman pada konsep tabuh bebarongan, garapan ini mengarah pada perkembangan dari pola-pola yang sudah ada dengan tema yang merujuk kepada persatuan rasa yang begitu tidak mengenakan didalam hati sehingga menyebabkan kemumetan otak yang dituangkan penata kedalam bentuk musikal dan diolah serta dikembangkan menjadi sebuah karya bebarongan.

Garapan *inguh* ini dimulai dengan memunculkan penggambaran seseorang yang mengalami beban pikiran yang menjadi akhirnya *inguh* dengan alunan suara gambelan keras. pada pengenalan alat

ini penata menata pola-pola yang sudah diterapkan sehingga pengenalan instrumen tersebut bermain dengan pola yang sudah di tata dengan sedemikian rupa, pada bagian awal ini akan ada permainan yang bergilir yang berfungsi untuk memunculkan nada atau warna suara yang akan dimainkan, bagian awal ini penata belum memasuki ide yang akan di terapkan dikarenakan pada bagian awal ini penata ingin menunjukan nada dan oktaf yang berada dalam instrumen yang akan di gunakan pada garapan ini,garapan ini bermula saat perasaan dan pikiran terasa tidak enak sehingga bisa menyebabkan tidak sadarkan diri.

Melodi	.	70	^	7	70	^0	70	7	^0
7	.0	.77	^0	77	.7	^0	77	.^	70
77	.7	^0	77	.^	70	77	.	.	.
^	.	70	^	77	0	^0	70	7	^0
7	.0	77	^0	77	.7	^0	77	.^	70
77	.7	^0	77	.^	70	77	.7	^0	77
.^	.70	77	7	0	7	7	0^	70	^0
0^	.7	^0	77	70	7	0	7	7	.

Pada bagian kedua ini akan memunculkan akan mulainya rasa inguh itu muncul, sebelum rasa inguh itu muncul pasti ada sesuatu yang menganggang dan rasa yang tidak biungkapkan namun di dalam hatinya tersebut ada rasa yang tidak karuan, pada awalnya rasa itu muncul biasanya ada tugas yang belum diselesaikan, ada masalah dengan orang lain dan yang paling sering terjadi bermasalah dengan pasangannya maka dari itu rasa tersebut bermunculan dan rasa tersebut membuat orang yang merasakan *inguh*.

Berdasarkan pemaparan diatas tersebut penata akan membuat suatu pola yang akan merujuk kearah paparan tersebut penata akan membuat hitungan yang memcerminkan seseorang itu akan mulai mumet seseorang yang menjadi tidak nyambung diajak untuk berbincang-bincang dan penata akan membuat pola untuk orang yang perasaannya yang sedang marah yang disebabkan oleh perasan inguh tersebut.

Notasi: melodi pelog

7	.	^0	70	77	.	70
000	.	77	^0	77	70	77
0	7	.	7	0	^	.
0	7	77	70.7^	70	.	.

Pada bagian ketiga ini sekaligus akhir dari pada bagian garapan ini, pada bagian ini adalah benang merah dari garapan ini,bagian ini menunjukan rasa inguh itu terasa dan membuat seseorang yang meraksan hal tersebut menjadi sangat aneh dan kadang kadang menjadi pemaarah rasa inguh atau mumet ini akan merusak akal sehat bagi yang merakannya orang yang merasakan ini akan melakukan hal yang tidan seharusnya dilakukan hal tersebut dilakukan agar seseorang yang merakan inguh tersebut menjadi senang, pada bagian ini perasaan yang inguh ini masih setengah sadar dan masih inget tapi dia inggih melakukan hal yang membuatnya senang.

Berdasarkan pemaparan diatas tersebut penata membuat suatu aksen dengan volume yang keras bertujuan untuk mencerminkan orang tersebut menghibur diri, dan pada bagian ini penata menggarap dan menata perasaan yang ada dalam diri yang sedang mumet dan rasa yang sedang bercampur menjadi

satu didalam perasaan seseorang yang diam saja, disini penata mencerminkan dirinya sendiri, dikarenakan penata selalu merasakan perasaan yang inguh maka dari itu penata menggarap menurut pengalaman penata.

Pada bagian pertama karya ini pola improvisasi seperti permainan kendang (Sadguna, 2011) yang tertata sesuai bagai mana mestinya, pada bagian pertama ini penata mengapresiasi sebuah pertama merasakan ketidak nyamanan karena, pada bagian ini menggunakan teknik permainan kendang improvisasi dan selanjutnya memainkan *kotekan* dan selanjutnya penata memberikan aksen-aksen dan atau *angsel-angsel*.

Pada bagian kedua, karya ini memainkan patet dan pada bagian kedua ini penata mengapresiasi perasan yang mulai membaik namun masih ada masalah yang berada di dalam pikiran, sehingga penata pada bagian ini menggunakan permainan patet yang sudah ditata sedemikian rupa oleh penata sendiri.

Pada bagian tiga, karya ini menggunakan teknik permainan olah patet permainan kotekan dibagian ini penata juga memakai permainan tempo, penata ingin mengapresiasi rasa yang bercampur menjadi sehingga menjadi perasan *inguh* yang tak karuan itulah yang penata digunakan didalam konsep dan ide garap sehingga penata tertarik untuk menyajikan dan membuat suatu karya karawitan tabuh bebarongan yang menggunakan semarpegulingan dengan judul *inguh*.

## KESIMPULAN

Berbagai proses yang dilalui hingga terwujudnya karya tabuh bebarongan yang berjudul *inguh* yang utuh, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa karya tabuh kreasi *bebarorongan* yang berjudul *inguh* merupakan karya tabuh bebarongan yang menggunakan gamelan semar pegulingan yang mengambil konsep dan ide percampuran rasa yang begitu hancur menjadi satu sehingga menghasilkan rasa yang sangat kacau atau biasa disebut *Inguh*. Karya ini diwujudkan melalui proses dan menggunakan motif-motif dan pola pukulan yang sudah ada. Karya ini terdiri dari tiga bagian: bagian pertama yaitu kawitan dimana sudah mulai merasakan banyak berpikir dan pikiran begitu kacau, bagian kedua keinginan untuk mencari ketenangan untuk menghilangkan pikiran yang kacau dan perasaan yang tidak nyaman, dan bagian terakhir bukan nya malah hilang rasa tersebut justru lebih nambah dan tercampur menjadi satu sehingga memunculkan rasa yang begitu hancur dan tidak karuan. Karya ini disajikan dalam bentuk rekaman yang berdurasi 10-14 menit.

## DAFTAR SUMBER

- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Dibia, I Wayan. 2017. *Kotekan Dalam Musik Dan Kehidupan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi Foundation dan ISI Denpasar.
- Hawkins, Alma M. 2003. *Mencipta Lewat Tari*. Terj. Y. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta: Manthili.
- Partana. 2015. "Tabuh Petegak Bebarongan Banaspati."
- Pradnyantika, I Gede Aguswin, I Nyoman Sudiana, and Tri Haryanto. 2019. "Waluku Sebagai Acuan Dalam Garapan Karawitan Bali." *Kalangwan* 5: 49–60.
- Putu Paristha Prakasih, Hendra Santosa, I Gede Yudarta et al. 2018. "Tirtha 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>.
- Sadguna, IGde Made Indra. 2011. "Pupuh Kekendangan Sebagai Identitas Semar Pagulingan Saih Lima Peliatan." *Dewa Ruci* 7(1).
- 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. 2010. *Tetabuhan Bali I*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Wirawan, I Wayan Arik. 2018. "Tabuh Pategak Bebarongan Uyang-Uyang."
- Yudarta, I Gede. 2017. "Tabuh Kreasi Pepanggulan Bentuk Komposisi Baru Dalam Seni Karawitan Gong Kebyar." *Researchgate.net*. [https://www.researchgate.net/publication/46765424\\_TABUH\\_KREASI\\_PEPANGGULAN\\_BENTUK\\_KOMPOSISI\\_BARU\\_DALAM\\_SENI\\_KARAWITAN\\_GONG\\_KEBYAR](https://www.researchgate.net/publication/46765424_TABUH_KREASI_PEPANGGULAN_BENTUK_KOMPOSISI_BARU_DALAM_SENI_KARAWITAN_GONG_KEBYAR).