

Composition of Pacepuk Sang Hyang

Karya Musik Pacepuk Sang Hyang

I Made Dwi Andika Putra

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

dwiandikaputra999@gmail.com

Abstract

Composition Pancepuk Sang Hyang is a composition which is born from the response toward the combination between the spirit of gending with the character of Sang Hyang Dedari, Sang Hyang Jaran, and Sang Hyang Bojog. The interest of the creator to use the three types of gending Sang Hyang as the sources of creation are located at 1) the uniqueness of direction of tones in forming melody patterns, 2) concept of ngubeng is one of attraction of gending Sang Hyang's melody, 3) the barrel of tones used in the gending Sang Hyang tend to be slendro. The essence of three gending and characters of Sang Hyang are treated become a new composition because the characteristic features of Pancepuk Sang Hyang are based on the creativities of intellectuality and tend to be music for music. Structurally, composition Pancepuk Sang Hyang is divided into three parts of creation. The first part, the creator was inspired from Sang Hyang Bojog. The second part, the creator was inspired from Sang Hyang Jaran. The third part, the creator was inspired from Sang Hyang Dedari. The purposes of music composition Pancepuk Sang Hyang is to rise the sources of creation in form of Sang Hyang arts as a local wisdom which is getting dim by reproducing in different packages using creativities. The realization step is located in creativity process which contains assessment step, trial step, and formation step.

Keywords: gending, pancepuk sang hyang, and new composition

Abstrak

Karya musik *Pancepuk Sang Hyang* merupakan sebuah karya musik yang lahir dari respon terhadap pertemuan spirit *gending* serta karakter *Sang Hyang Dedari*, *Sang Hyang Jaran*, dan *Sang Hyang Bojog*. Ketertarikan pencipta untuk menggunakan tiga jenis *gending Sang Hyang* tersebut sebagai sumber penciptaan terletak pada 1) keunikan konsep arah nada pembentuk pola melodinya, 2) konsep *ngubeng* juga menjadi daya tarik dari melodi *gending Sang Hyang*, 3) Cenderung laras yang digunakan pada *gending-gending Sang Hyang* adalah laras slendro. Esensi dari ketiga *gending* dan karakter *Sang Hyang* ini kemudian diolah menjadi suatu karya musik baru mengingat ciri-ciri karya musik *Pancepuk Sang Hyang* berdasar dari olah kreatif intelektual dan mengarah pada paradigma musik untuk musik. Secara struktural, karya musik *Pancepuk Sang Hyang* dibagi ke dalam tiga bagian garapan. Bagian pertama, pencipta terinspirasi dari *Sang Hyang Bojog*. Bagian kedua, pencipta terinspirasi dari *Sang Hyang Jaran*. Bagian ketiga, pencipta terinspirasi dari *Sang Hyang Dedari*. Tujuan dari penciptaan karya musik *Pancepuk Sang Hyang* adalah mengangkat sumber garapan berupa kesenian *Sang Hyang* yang merupakan kearifan lokal yang kini kian meredup dengan menggarap ulang kembali ke dalam kemasan yang berbeda melalui proses kreatif. Tahap merealisasikan tertuang pada proses kreativitas yang di dalamnya berisikan penjajagan, percobaan, dan tahap pembentukan.

Kata kunci : gending, pancepuk sang hyang, komposisi baru

PENDAHULUAN

Penciptaan karya seni musik dalam bentuk apapun merupakan aktualisasi dari gagasan, ide, dan konsep dari seorang komposer. Gagasan, ide, dan konsep tersebut lahir melalui proses kreatif. Kreatif yang dimaksud adalah mampu menangkap gejala-gejala, peristiwa atau fenomena menarik dan unik yang dipandang perlu untuk ditransformasi ke dalam sebuah medium. Salah satu bentuk yang menarik menurut pencipta untuk diolah kembali menjadi sebuah karya musik baru ialah *gending-gending* Tari Sang Hyang.

Sang Hyang adalah salah satu kesenian Bali yang berakar pada kebudayaan Pra-Hindu (Proyek Penggalian/Pembinaan Seni Budaya Klasik (Tradisional) dan Baru, 1980/1981: 5). Kesenian ini sangat beraneka ragam wujudnya, sesuai dengan salah satu konsep Agama Hindu, yaitu *desa, kala, patra* (tempat, waktu, dan keadaan) masyarakat pendukungnya. Keanekaragaman wujud *Sang Hyang* tergantung pada jenisnya. Hingga saat ini, ditemukan sembilan varian kesenian *Sang Hyang* yang masih aktif dipertunjukkan oleh masyarakat Bali, antara lain *Sang Hyang Dedari* (Sang Hyang Widyadari), *Sang Hyang Jaran* (Sang Hyang Kuda), *Sang Hyang Celeng* (Sang Hyang Babi), *Sang Hyang Bojog* (Sang Hyang Kera), *Sang Hyang Penyalin* (Sang Hyang Rotan), *Sang Hyang Deling* (Sang Hyang Boneka), *Sang Hyang Sampat* (Sang Hyang Sapu), *Sang Hyang Memedi* (Sang Hyang Orang Halus), dan *Sang Hyang Sengkrong* (Watra 2007:86)

Dari sekian banyak *gending-gending Sang Hyang* yang ada, pencipta tertarik dengan *gending-gending* dari tiga jenis, yaitu *Sang Hyang Dedari*, *Sang Hyang Bojog* dan *Sang Hyang Jaran* sebagai sumber penciptaan. Ketertarikan pencipta untuk menggunakan tiga jenis *gending Sang Hyang* tersebut sebagai sumber penciptaan terletak pada 1) keunikan konsep arah nada pembentuk pola melodinya. Pada *gending-gending Sang Hyang* khususnya *Sang Hyang Dedari* terdapat penggunaan susunan nada yang tidak berurutan, contoh salah satu petikan dari melodi *Sang Hyang Dedari*: 1 (*ndang*), 3 (*nding*), 4 (*ndong*), 7 (*ndung*). Di antara nada 4 (*ndong*) dengan 7 (*ndung*) terdapat nada 5 (*ndeng*). Melangkahi satu nada dalam deretnya di Bali dikenal dengan istilah *ngelangkabin gunung*. *Ngelangkabin gunung* adalah suatu istilah yang digunakan untuk menyebut susunan nada yang tidak "urut" (Sukerta 2009: 253). Cara kerja ini yang pencipta rasakan menarik dan kemudian digunakan sebagai elemen dalam penggarapan. 2) Konsep *ngubeng* juga menjadi daya tarik dari melodi *gending Sang Hyang*. *Ngubeng* adalah sebuah tema alur nada yang hanya berkuat pada satu nada saja. Konsep *ngubeng* ini dapat dijumpai ketika menjelang aksent *gending* seperti contoh pada *gending Sang Hyang Jaran* berikut ini: 3.5. 3.577577554 77577554. Pada petikan kalimat melodi di samping dapat dilihat terdapat teknik *ngubeng* pada nada 5 dan 7. Pada *Sang Hyang Bojog* juga menggunakan konsep *ngubeng* dengan contoh *Sang Hyang Bojog* sebagai berikut: 5717157.5717143. Pada baris *gending Sang Hyang Bojog* tersebut menggunakan konsep *ngubeng* yang melibatkan tiga nada 5,7,1 dan nada 4,3 untuk mencari arah aksent akhir. 3) Ada kecenderungan laras yang digunakan pada *gending-gending Sang Hyang* adalah laras slendro. Laras slendro memiliki jarak nada yang lebih dekat. Dengan jarak yang lebih dekat maka pencipta memperoleh ide untuk membuat beberapa tumbukan nada di luar konsep *kempyung*. *Kempyung* atau *ngempyung* adalah salah satu konsep harmoni Bali dengan formula memukul dua pasang nada yang berjarak dua nada secara bersama, contoh: nada 3 dan 7 merupakan persekutuan *kempyung*. Jarak nada 3 menuju nada 7 berjarak dua nada yaitu nada 4 dan 5. Hal terpenting yang menambatkan hati pencipta pada *gending Sang Hyang* terletak pada hubungan pemilihan alur nada yang dielaborasi dengan cengkok-cengkok yang khas. Hubungan elaborasi alur nada dengan cengkok inilah yang memberikan pencipta daya tafsir untuk diolah ke dalam bentuk melodi, tema, dan ornamentasi serta pada medium yang berbeda. Perbedaannya terletak pada cara mengemas, dan teknik permainan.

Pemilihan ketiga varian *Sang Hyang* ini juga dilatarbelakangi oleh kesenian *Sang Hyang* dewasa ini hanya sedikit yang masih aktif dan ditampilkan di beberapa desa di Bali sehingga eksistensinya baik dalam bentuk tampilan pertunjukan maupun publikasi masih dirasakan kurang. Melalui karya musik yang pencipta garap inilah, pencipta berharap dapat lebih mengenalkan kesenian *Sang Hyang* kepada

masyarakat. Gagasan atau ide yang ada di pikiran pencipta inilah yang digarap ke dalam medium bahasa musikal dengan judul *Pacepuk Sang Hyang*. *Pacepuk* artinya pertemuan (I Gusti Ketut Anom 2009 : 129), sedangkan *Sang Hyang* berarti salah satu kesenian Bali yang berakar pada kebudayaan Pra-Hindu (Bandem 1983 : 124). Jadi, maksud dari karya musik *Pacepuk Sang Hyang* dalam konteks ini adalah bertemunya spirit *gending* dan karakter *Sang Hyang* dengan mengambil tiga jenis *Sang Hyang*, yaitu *Sang Hyang Dedari*, *Sang Hyang Jaran*, dan *Sang Hyang Bojog* dalam sebuah karya musik baru.

Karya musik *Pacepuk Sang Hyang* mengacu pada spirit musik baru untuk gamelan. Musik baru dalam hal ini mengacu pada batasan-batasan sifatnya yaitu: 1) Pengembangan bentuk, 2) Pengembangan wawasan dan 3) Pengembangan cara kerja baru. Ketiga sifat tersebut pencipta gunakan sebagai acuan kerja dalam menggarap karya musik yang mengolah *gending-gending Sang Hyang* sebagai ide penciptaan.

METODE PENCIPTAAN

Dalam proses penggarapan karya musik *Pacepuk Sang Hyang* ini, pencipta menggunakan tiga tahapan proses penciptaan berdasarkan konsep Alma M. Hawkins yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu tahap penjajagan (*eksplorasi*), tahap percobaan (*improvisasi*), dan tahap pembentukan (*forming*).

Tahap penjajagan merupakan tahap awal dalam proses penciptaan. Dalam tahap ini, komposer melakukan segala kemungkinan melalui pencarian dan penjajagan secara terus-menerus hingga merasakan sesuatu yang benar-benar sesuai dengan apa yang dicari dan diinginkan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, antara lain mencari dan menentukan ide, tema, judul, maupun konsep ciptaan melalui proses berpikir, berimajinasi, merenungkan, merasakan, menanggapi, serta menafsirkan.

Pencipta memilih tiga jenis *Sang Hyang* dari berbagai jenis yang ada dan tentunya yang masih aktif dipertunjukkan di Bali, yaitu *Sang Hyang Dedari*, *Sang Hyang Jaran*, dan *Sang Hyang Bojog*. Pemilihan ketiga jenis *Sang Hyang* ini tentunya disertai dengan alasan bahwa 1) *Gending Sang Hyang Dedari* dominan memiliki alunan melodi dan *gending* yang lebih lembut dari *Sang Hyang Jaran* dan *Sang Hyang Bojog*, 2) Alunan *gending* serta vokal *Sang Hyang Jaran* dengan nuansa energik dan dinamis sesuai dengan pergerakan penari dan 3) *Gending Sang Hyang Bojog* terdapat perpaduan kedua rasa *gending* antara lembut dan energik. Cengkok-cengkok yang khas dan karakter pada ketiga jenis *gending Sang Hyang* inilah yang ditafsirkan ke dalam karya musik baru. Judul *Pacepuk Sang Hyang* didasarkan pada ide dan konsep ciptaan yang telah dikonsultasikan dengan seorang tokoh pedalangan yaitu I Gede Anom Ranuara.

Ada beberapa eksplorasi yang pencipta lakukan dalam mewujudkan karya musik *Pacepuk Sang Hyang*, yaitu eksplorasi alat seperti eksplorasi sepuluh buah *gong*, lima buah *kempur*, dan lima buah *bebende* untuk mendapatkan potensi garap dari sumber bunyi maupun karakter dalam memainkan, eksplorasi jalinan delapan buah *kendang* dan *gongseng*, serta eksplorasi jalinan gamelan *Selonding* yang ditambahkan *gangsang pemade Semara Dhana dua tunggub*, *calung Semara Dhana dua tunggub*, *tungguban reyong Semara Dhana*, *jublak*, *kajar*, *kendang krumpungan (lanang wadon)*, *kecek*, *gong*, dan *suling*. Sebagian peralatan atau media ungkap adalah milik pencipta sendiri, sedangkan sebagian lagi adalah peralatan yang dipinjam dari Banjar Kalah, Banjar Semaga, Banjar Paang Tengah, dan Banjar Laplap Kauh yang merupakan banjar-banjar di lingkungan Desa Adat Penatih. Selain melakukan eksplorasi alat, pencipta juga melakukan eksplorasi ruang. Eksplorasi ruang berkaitan dengan tempat diselenggarakannya Ujian Karya Musik yang didasarkan pada ide dan konsep garapan. Sebelum pencipta memutuskan untuk menggunakan Pura Penataran Agung Penatih sebagai tempat diselenggarakannya pementasan karya musik *Pacepuk Sang Hyang*, pencipta sempat mengeksplorasi dan melihat dua tempat yakni di Beji Desa Penatih dan Pura Babian di daerah Pagutan, Batubulan, Gianyar. Namun ketika mengaitkan dengan ide dan konsep, pencipta menemukan beberapa hambatan dalam memilih dua tempat tersebut.

Pada tahap eksplorasi, pencipta juga memilih pendukung karya musik yang berkualitas, disiplin dengan waktu, memiliki kemampuan dan teknik yang baik dalam memainkan alat musik atau gamelan, serta bertanggung jawab sehingga siap mendukung proses penggarapan karya musik *Pacepuk Sang Hyang*.

Pendukung garapan ini adalah mahasiswa dan beberapa mahasiswi karawitan semester III Institut Seni Indonesia Denpasar, serta sebagian pendukung yang sering dilibatkan dan diikutsertakan dalam kegiatan Sanggar Tari dan Tabuh Ratna Kumara yang berlokasi di Jalan Trengguli Gang 2 No. 1, Banjar Kalah, Paang Kelod, Kelurahan Penatih.

Di samping itu, pencipta juga melakukan eksplorasi pendukung lainnya yang disesuaikan dengan ide dan konsep garap meliputi eksplorasi kostum, properti, dan tata cahaya. Eksplorasi kostum dilakukan pada beberapa tempat penyewaan kostum dan membuat sendiri beberapa kostum seperti gelang kaki dan tangan untuk pendukung karya musik bagian pertama, serta merakit *gongseng* untuk pendukung karya musik bagian kedua. Eksplorasi properti seperti pembuatan instalasi bambu dilakukan untuk membuat sesuatu yang baru mengingat instalasi bambu ini digantung instrumen *gong*, *kempur*, serta *bebende*, dan pemain berada di atas instalasi untuk memainkan instrumen tersebut. Eksplorasi tata cahaya dilakukan mengingat kebutuhan tata cahaya yang sangat penting untuk mendukung gladi resik dan pementasan ujian karya.

Hal-hal lain yang perlu dipersiapkan dalam tahap eksplorasi ini adalah persiapan secara *niskala* dengan dilakukannya upacara *nuasen*, yaitu upacara pencarian hari baik menurut kepercayaan umat Hindu agar mendapatkan keselamatan dalam proses penggarapan, memiliki *taksu*, dan selalu dalam lindungan *Ida Sang Hyang Widhi Wasa*. Tujuan dari upacara *nuasen* adalah untuk memohon kelancaran dalam melaksanakan suatu kegiatan tanpa adanya hambatan yang berarti. *Nuasen* dilakukan di Pemerajan Sanggah Gede, Banjar Kalah Paang Kelod Penatih, dan Pura Penataran Agung Penatih sebagai lokasi pertunjukan.

Tahap selanjutnya ialah melakukan percobaan dalam proses penggarapan yang terdiri dari memilih, membedakan, mempertimbangkan, menciptakan harmonisasi, menemukan integritas dan kesatuan percobaan. Pada tahap percobaan, pencipta membuat karya musik yang masih putus-putus dalam motif-motif atau bahasa musikal. Penuangan ide-ide dalam bentuk percobaan-percobaan secara intensif mulai dilakukan. Pada pertemuan awal dengan para pendukung karya musik, pencipta terlebih dahulu menjelaskan ide dan konsep garap agar para pendukung memahami konsep dan ide dari karya musik *Pancepuk Sang Hyang*. Dengan berbekal notasi yang telah pencipta buat, pencipta kemudian melanjutkan pada proses latihan secara bertahap. Proses pertama dalam mewujudkan karya musik ini adalah proses penuangan lagu dalam bentuk notasi ke dalam bahasa musikal. Pencipta mulai mencari teknik pukulan, permainan serta pola pada alat-alat musik yang digunakan sebagai medium bahasa musikal sesuai dengan struktur atau bagian garapan.

Pencipta memulai proses penuangan garapan bagian pertama dengan menggunakan media unkap berupa sepuluh buah *gong* (lima buah *gong kerawang* dan lima buah *gong besi*), lima buah *kempur*, dan lima buah *bebende* yang dimainkan oleh pendukung berjumlah lima belas (15) orang. Pada garapan bagian kedua, pencipta menggunakan media unkap berupa *kendang* dan *gongseng* yang dimainkan oleh pendukung berjumlah delapan (8) orang. Kemudian pada garapan bagian ketiga, pencipta menggunakan gamelan *Selonding* yang ditambahkan *gangsapemade Semara Dhana* dua *tunggub*, *calung Semara Dhana* dua *tunggub*, *tungguban reyong Semara Dhana*, *jublag*, *kajar*, *kendang krumpungan (lanang wadon)*, *kecek*, *gong*, dan *suling* yang dimainkan dua puluh lima (25) orang.

Dalam tahap percobaan ini, pencipta juga mencoba mencari kemungkinan-kemungkinan vokal agar sesuai dengan ide, konsep dan struktur garap. Penataan lirik vokal dibantu oleh I Gede Anom Ranuara (Guru Anom), pembina vokal Ni Made Irma Novitasari, dan penataan gerak dua orang penari *Sang Hyang Dedari* dibantu oleh Ni Luh Lisa Susanti. Walaupun demikian, ide pengolahan gerak dan penentuan melodi tetap berpegang pada arahan pencipta sendiri. Pencipta mempertimbangkan kesesuaian antara lokasi tempat pertunjukan, konsep, dan alat musik yang digunakan agar saling berkorelasi.

Tahap ketiga yaitu tahap pembentukan. Bagian-bagian yang telah dicari pada bagian pertama, kedua dan ketiga pada karya musik *Pancepuk Sang Hyang* dicoba dirangkai menjadi satu kesatuan bentuk yang utuh dan menggabungkannya dengan vokal serta garap Tari Sang Hyang Dedari pada bagian

ketiga. Dalam hal ini pencipta juga perlu memperhatikan *ngumbang ngisep* (keras lirih) berkaitan dengan masalah dinamika *gending*. Bimbingan-bimbingan baik karya cipta maupun karya tulis lebih intensif dilakukan agar mendapat motivasi, saran, dan masukan untuk menunjang garapan. Penyatuan rasa juga perlu dilakukan sehingga dapat terbentuk garapan yang benar-benar utuh. Perbaikan demi perbaikan terus dilakukan agar komposisi karawitan ini lebih rapi dan apik. Aksentuasi tertentu ditonjolkan sebagai suatu identitas agar diperoleh sebuah komposisi musik yang berkualitas.

Pentingnya dalam tahap ini pengorganisasian terhadap motif-motif pada setiap bagian *gending* mulai disusun dan dibakukan, hal ini penting dilakukan karena melalui pengorganisasian yang tepat akan menjadikan *gending* hadir dengan proporsi yang ideal selayaknya sebagai sebuah karya musik, tidak bertele-tele namun tepat dan mampu memberikan sengatan-sengatan yang membawa dampak ini menjadi sebuah sajian musik yang berkualitas.

Evaluasi juga dilakukan sebagai tahapan untuk berkomunikasi dengan pendukung garapan berkaitan dengan kesepakatan waktu latihan, kenyamanan pendukung musik dalam memainkan pola lagu tertentu, rasa kebersamaan, keberhasilan maupun hambatan dalam berproses. Setelah tahapan ini dilakukan tahap *finishing* atau tahap penyempurnaan untuk mengakhiri proses kreativitas dengan lebih menghaluskan dan menghayati garapan. Penjiwaan dan kekompakan pendukung sangat dibutuhkan karena hal tersebut sangat berperan dalam penyampaian kesan dan pesan yang terkandung dalam garapan kepada penikmat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan sebuah karya musik terdapat banyak jenis bentuk sajian musik. Banyaknya jenis bentuk sajian musik disebabkan keragaman kebutuhan dan imajinasi dari sang pencipta karya musik itu sendiri. Bentuk musik itu sendiri lahir dari sebuah proses kreativitas yang panjang, dimana bunyi sebagai bahan dasar diolah dengan aspek-aspek musik lainnya seperti ritme, tempo, dinamika dan harmoni. Isi (bunyi) dan bentuk (kerangka) adalah dua hal yang menjadi dasar terjadinya musik sebagai karya manusia. Pada kesempatan ini sajian musik yang digarap sebagai sebuah pernyataan musik berbentuk karya musik baru dengan judul *Pacepuk Sang Hyang*.

Karya musik *Pacepuk Sang Hyang* merupakan sebuah karya musik yang lahir dari respon terhadap pertemuan spirit *gending* serta karakter *Sang Hyang Dedari*, *Sang Hyang Jaran*, dan *Sang Hyang Bojog*. Esensi dari ketiga *gending* dan karakter *Sang Hyang* ini kemudian diolah menjadi suatu karya musik baru mengingat ciri-ciri karya musik *Pacepuk Sang Hyang* berdasar dari olah kreatif intelektual dan mengarah pada paradigma musik untuk musik. Paradigma musik untuk musik berarti arah musikal yang ingin dicapai merupakan konteks dari musik itu sendiri yang lepas dari konteks hiburan. Kebaruan dalam karya musik atau komposisi dapat dilihat dari lima aspek, yaitu bentuk yang di dalamnya termasuk alur karya, bentuk sajian, garap yang di dalamnya termasuk teknik, warna suara, dan instrumen (Sukerta, 2011:46).

Secara struktural, karya musik *Pacepuk Sang Hyang* dibagi ke dalam tiga bagian garapan. Bagian pertama, pencipta terinspirasi dari *Sang Hyang Bojog*. Pada karya komposisi bagian pertama, pencipta menggunakan media ungkap sepuluh buah *gong*, lima buah *kempur*, dan lima buah *bebende*. Melodi *gending Sang Hyang Bojog* dan karakter *Sang Hyang Bojog* digarap ke dalam bahasa musikal dengan mengolah ritme, dinamika, dan tempo. Dengan menghadirkan lebih dari satu *gong* dan instrumen tambahan berupa *kempur* serta *bebende*, maka terdapat peluang garap untuk melahirkan komposisi *gong* bernuansa baru dan memberikan keragaman timbre yang dimainkan sesuai bentuk struktural serta konsep *gending*. Pada bagian pertama ini, vokal langsung dinyanyikan oleh pendukung musik yang terlibat dalam bagian pertama. Bagian pertama dipertunjukkan di *jaba sisi* Pura Penataran Agung Penatih.

Bagian kedua, pencipta terinspirasi dari *Sang Hyang Jaran*. *Jaran* atau kuda diibaratkan sebagai wahana (media penghubung), jadi bagian kedua dipentaskan di *jaba tengah* Pura Penataran Agung Penatih. Pada bagian ini, pencipta menggunakan media ungkap delapan buah *kendang*, dan *gongseng*.

Bagian yang dipresentasikan dalam garapan bagian kedua ini adalah jalinan komposisi baru yang ditafsir dari *gending Sang Hyang Jaran* dan kelincahan para pemain *kendang* yang terinspirasi dari karakter *Sang Hyang Jaran*. Garap *kendang* yang dituangkan ke dalam komposisi ini adalah pengolahan teknik *gegebug* masing-masing jenis *kendang* dan *gegulet* antara *pupuh* satu jenis *kendang* dengan *kendang* yang lain. Masing-masing *kendang* memiliki karakter *gegebug* dan *pupuh* tersendiri. *Gongseng* yang diikatkan pada kaki *pengendang* (juru *kendang*) mencirikan gemericik suara dan karakter *Sang Hyang Jaran* yang agresif serta lincah. Kemudian, dalam peralihan bagian kedua menuju bagian ketiga digunakan pendukung vokal (koor) berjumlah sepuluh orang.

Bagian ketiga, pencipta terinspirasi dari *Sang Hyang Dedari*. Pada bagian ini, pencipta menggunakan gamelan *Selonding*, *gangsapa pemade Semara Dhana* dua *tunggub*, *calung Semara Dhana* dua *tunggub*, *tungguban reyong Semara Dhana*, *jublaga*, *kendang krumpungan (lanang wadon)*, *kajar*, *kecek*, *gong*, *kemong* dan *suling* sebagai media ungkap. Sebelumnya penari *Sang Hyang Dedari* yang berjumlah dua orang diusung mulai dari *jaba tengah* Pura Penataran Agung Penatih dan kemudian membuat pola lantai berbentuk melingkar. Setelah komposisi tersebut, penari *Sang Hyang Dedari* menuju *jeroan* Pura Penataran Agung Penatih untuk menari. Dalam *ending* bagian ketiga juga ditampilkan pendukung vokal (koor) yang berjumlah sepuluh orang. Dari ketiga bagian garapan yang telah dipaparkan, pertunjukan karya musik *Pancepuk Sang Hyang* dirangkai antara satu sama lain untuk menunjukkan jalinan hubungan yang koheren. Suasana yang dihadirkan pada setiap bagian adalah suasana religius yang puncaknya ada pada bagian ketiga. Bagian ketiga dipertunjukkan di *jeroan* Pura Penataran Agung Penatih.

Karya musik *Pancepuk Sang Hyang* menggunakan gamelan *Selonding* dan beberapa instrumen tambahan yang telah disesuaikan dengan konsep dan struktur garap. Pada bagian pertama, media ungkap yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Gong* kerawang lima buah
2. *Gong* besi lima buah
3. *Kempur* kerawang dua buah
4. *Kempur* besi tiga buah
5. *Bebende* kerawang empat buah
6. *Bebende* besi satu buah



Gambar 1. Penyajian karya musik *Pancepuk Sang Hyang Bagian.1*

Sumber: Koleksi I Made Dwi Andika Januari 2016

Pada bagian kedua, media ungkap yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Kendang cedugan* (satu pasang)
2. *Kendang gupekan* satu buah
3. *Kendang palegongan* satu pasang
4. *Kendang bebarongan* dua buah
5. *Kendang lanang cetutan* satu buah
6. *Gongseng* delapan pasang



Gambar 2. Penyajian karya musik *Pacepuk Sang Hyang Bagian.2*

Sumber: Koleksi I Made Dwi Andika Januari 2016

Pada bagian ketiga, media ungkap yang digunakan adalah barungan gamelan *Selonding* terdiri dari 8 (delapan) *tunggub*, 6 (enam) *tunggub* terdiri dari 4 (empat) bilah dan 2 (dua) *tunggub* lagi terdiri dari 8 (delapan) bilah. Nama-nama dari masing-masing *tunggub* tersebut antara lain :

- | | |
|--|-----------------|
| 1. <i>Gong</i> satu pasang empat bilah | = delapan bilah |
| 2. <i>Kempul</i> satu pasang empat bilah | = delapan bilah |
| 3. <i>Pe-enem</i> satu <i>tunggub</i> | = delapan bilah |
| 4. <i>Petuduh</i> satu <i>tunggub</i> | = empat bilah |
| 5. <i>Nyongnyong alit</i> satu <i>tunggub</i> | = delapan bilah |
| 6. <i>Nyongnyong ageng</i> satu <i>tunggub</i> | = delapan bilah |



Gambar 3. Penyajian karya musik *Pacepuk Sang Hyang Bagian. 3*

Sumber: Koleksi I Made Dwi Andika Januari 2016

Selain gamelan *Selonding*, pada bagian ketiga juga menggunakan instrumen tambahan, yaitu *gangsapa pemade Semara Dhana dua tunggub*, *calung Semara Dhana dua tunggub*, *tungguban reyong Semara Dhana*, *jublaga*, *kajar*, *kendang krumpungan (lanang wadon)*, *kecek*, *gong*, dan *suling*. Pemilihan *tungguban* gamelan dan instrumen tersebut didasari atas pertimbangan pokok, yaitu: Instrumen *gong*, *kempur*, dan *bebende*, dipilih untuk mewujudkan rasa berat dan ritmis dari gaya *Sang Hyang Bojog*. *Gong* dipilih untuk mewakili kesan berat sedangkan *kempur* dan *bebende* digunakan untuk mewakili rasa ritmis.

Instrumen *kendang*, digunakan untuk mewakili hentakan enerjik dari karakter *Sang Hyang Jaran*. *Gongseng*, digunakan untuk memperkuat rasa ritmis dari hentakan ritme *kendang* pada reinterprestasi *gending Sang Hyang Jaran*. Gamelan *Selonding*, digunakan untuk mengakomodir pola-pola garapan melodi dengan mengolah sistem tujuh nada untuk mewujudkan kekayaan rasa dari *gending Sang Hyang Dedari*. *Tungguban gangsapa pemade Semara Dhana* dan *calung Semara Dhana*, untuk menambah variasi *ubit-ubitan* selain yang terdapat pada teknik permainan gamelan *Selonding*.

Dalam penyajian terjadi interaksi komunikatif antara pelaku pertunjukan dengan penikmat pertunjukan itu sendiri. Untuk menyambung interaksi komunikatif ini peran penampilan sangat diperhitungkan. Adapun unsur-unsur yang mempengaruhi penampilan adalah bakat, keterampilan dan sarana.

Bakat atau talenta menjadi awal dari kesuksesan dari sebuah penampilan. Bakat dan talenta secara tidak langsung mempengaruhi kepercayaan diri, dengan kepercayaan tinggi maka penampilan akan terlihat sempurna jauh dari kesan cacat dan kesuksesan dalam sebuah pementasan akan tercapai. Bakat adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang dibawa sejak lahir. Hal ini diartikan bahwa setiap orang memiliki bakat atau kemampuan yang berbeda-beda dalam bidang tertentu. Dalam karya seni, bakat sangat mempengaruhi penampilan sebuah karya seni.

Keterampilan yang dimiliki seseorang dapat dicapai melalui adanya latihan-latihan. Keterampilan dapat diperoleh jika setiap orang selalu berkeinginan untuk mengasah kemampuan dan bakat yang dimiliki. Latihan-latihan perlu dilakukan dengan bertahap dan intensif agar keterampilan masing-masing pendukung dapat terasah dan semua pendukung garapan ini dapat menyatukan rasa antara satu dengan lainnya sehingga penampilan yang baik dapat diwujudkan. Keterampilan (*skill*) juga harus seimbang dengan sikap disiplin baik dari pencipta maupun pendukung karya. Jika disiplin dapat diterapkan, maka latihan dan proses garap dapat terlaksana secara efektif serta efisien karena latihan dilakukan berdasarkan tanggung jawab.

Sarana atau media merupakan wahana intrinsik dan ekstrinsik yang mendukung penampilan suatu karya seni serta sebagai alat untuk mencapai maksud atau tujuan. Wahana intrinsik menyangkut media ungkap yang digunakan dalam karya musik *Pancepok Sang Hyang*, dan ekstrinsik meliputi segala penunjang untuk mendukung berhasilnya pertunjukan karya musik *Pancepok Sang Hyang* seperti tempat pementasan, tata lampu (*lighting*), *sound system*, dan properti.

KESIMPULAN

Pancepok Sang Hyang adalah sebuah tema dari pencampuran unsur arah nada, melodi, dan *cengkok* dari *gending-gending Sang Hyang Bojog*, *Sang Hyang Jaran*, dan *Sang Hyang Dedari*. Masing-masing *Sang Hyang* memiliki gaya arah nada, melodi, dan *cengkok* yang khas. Ketiga inti sari tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk karya baru. Karya baru yang dimaksud adalah reinterprestasi dari *gending-gending Sang Hyang Bojog*, *Sang Hyang Jaran*, dan *Sang Hyang Dedari*. *Gending Sang Hyang Bojog* direinterprestasi dengan mengeksplor *tungguban gong*, *kempur*, dan *bebende*. *Gending Sang Hyang Jaran* diejawantahkan kembali dengan menggunakan *tungguban kendang palegongan*, *kendang bebarongan*, *kendang lanang cetutan*, *kendang gupekan*, dan *kendang cedugan* serta ditambahkan *gongseng*. Sedangkan *gending Sang Hyang Dedari* direinterprestasi kembali dengan mengolah barungan gamelan *Selonding* yang dipadukan dengan *gangsapa pemade Semara Dhana*, *calung Semara Dhana*, *reyong Semara Dhana*, *jublaga*, *kajar*, *kendang krumpungan (lanang wadon)*, *kecek*, *gong*, dan *suling*.

Karya musik *Pacepuk Sang Hyang* terbentuk melalui proses kreativitas yang cukup panjang melalui tiga tahap proses kreatif yaitu tahap penjajagan (*eksplorasi*), tahap percobaan (*improvisasi*), dan tahap pembentukan (*forming*). Inovasi demi inovasi senantiasa dilakukan untuk menghasilkan sebuah alternatif baru dari yang pernah ada sebelumnya tentu dengan mengaplikasikan pengetahuan teori dan praktek dalam bidang komposisi. Segala daya upaya dikerahkan dalam proses mewujudkan karya musik *Pacepuk Sang Hyang* agar pencipta menemukan jati diri sebagai seorang komposer muda yang terus menerus akan selalu belajar untuk lebih baik lagi dalam berkarya. Selain itu karya musik *Pacepuk Sang Hyang* diharapkan memiliki nilai estetis melalui tafsir dan apresiasi dari masing-masing penikmatnya baik dari wujud, bobot atau isi dan penampilan.

Karya musik *Pacepuk Sang Hyang* adalah karya musik baru dengan menggunakan metode penciptaan eksperimen. Karya musik ini disajikan di Pura Penataran Agung Penatih dengan durasi waktu penyajian sekitar 65 menit. Karya musik ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian pertama yang terinspirasi dari *Sang Hyang Bojog*, bagian kedua yang terinspirasi dari *Sang Hyang Jaran*, dan bagian ketiga yang terinspirasi dari *Sang Hyang Dedari*. Karya ini didukung oleh dua puluh lima (25) orang pendukung musik, dua (2) orang penari *Sang Hyang Dedari*, sepuluh (10) orang pendukung vokal (koor), dan dua (2) orang pengusung *Sang Hyang Dedari*.

DAFTAR SUMBER

- Bandem, I Made. (1983). *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- Bandem, I Made. (1986). *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- Bandem, I Made. (1991). *Ubit-Ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Dibia, I Wayan. (2003). *Bergerak Menurut Kata Hati, Metoda Baru Dalam Menciptakan Tari (Terjemahan dari Moving From Within A New Method for Dance Making oleh Alma M. Hawkins)*. Bandung: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Djelantik, A.A.M. (2008). *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI) dengan Ford Foundation.
- I Gusti Ketut Anom, Dkk. (2009). *Kamus Bali-Indonesia: Beraksara Latin Dan Bali*. Denpasar: Badan Pembina Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali Provinsi Bali.
- Kartika, Dharsnono Sony. (2007). *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Proyek Penggalan/Pembinaan Seni Budaya Klasik (Tradisional) dan Baru. (1980/1981). *Evolusi Tari Bali*. Denpasar: Proyek Penggalan/Pembinaan Seni Budaya Klasik (Tradisional) dan Baru.
- Santosa, H., Lubis, N. H., Sofianto, K., & Mulyadi, R. (2017). The Story of the War Gamelan Is A Story of Truth. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 31(3). <https://doi.org/10.31091/mudra.v31i3.46>.
- Sudirga, I. K. (2017). Pasantian Sebagai Sumber Inspirasi Riset dan Kreativitas. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 32(1). <https://doi.org/10.31091/mudra.v32i1.66>.
- Sugiarta, I Gede arya. (2012). *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru, Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: UPT Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Suharman. (2011). *Kreativitas : Teori Dan Pengembangan*. Surabaya: Laros.
- Sukerta, Pande Made. (2009). *Ensiklopedi Karawitan Bali*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Sukerta, Pande Made. (2011). *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Watra, I Made Yudabakti dan I Wayan. 2007. *Filsafat Seni Sakral Dalam Kebudayaan Bali*. Surabaya: Paramitha.