

Megineman A New Creative Musical Composition

Megineman Sebuah Komposisi Karawitan Kreasi Baru

I Putu Daniswara

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

putudaniswara221@gmail.com

Abstract

The phenomenon of creating a work in the Balinese musical art world can be inspired by works to existing patterns. One pattern that can be used as a source of inspiration is the Gineman pattern. Gineman is a loose, broken melody played by a gender instrument at the beginning of the song. The gineman pattern, used only as a prefix, is a problem for stylists. Therefore, a musical work was created with the form of experimental music with the title Megineman as an expression of anxiety from the existing gineman pattern. The media used to express this work is gamelan Sapta Nada. To be able to realize this work, seven methods are used in the creation of a work of art, namely nyelehin, nuasen, nuangin, nyujukin, nureksin, mayunin, and nabuhin. The result of the creative process that has been carried out is the creation of a musical work with a duration of 12 minutes, consisting of three parts, which is presented through a video recording in mp4 format with the title Megineman.

Keyword: megineman, experimental music, gineman, gemalan sapta nada

Abstrak

Fenomena penciptaan sebuah karya dalam dunia seni karawitan Bali dapat terinspirasi dari karya hingga pola yang telah ada sebelumnya. Salah satu pola yang dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi adalah pola gineman. Gineman merupakan sebuah melodi bebas serta putus-putus yang dimainkan oleh instrumen gender pada bagian awal lagu. Pola gineman yang hanya digunakan sebagai awalan merupakan hal yang menjadi kegelisahan bagi penata. Maka dari itu dibuatlah sebuah karya karawitan dengan bentuk musik eksperimental dengan judul Megineman sebagai ungkapan kegelisahan dari pola gineman yang telah ada sebelumnya. Media yang digunakan untuk mengungkapkan karya ini adalah gamelan Sapta Nada. Untuk dapat mewujudkan karya ini digunakan tujuh metode dalam penciptaan sebuah karya seni yaitu nyelehin, nuasen, nuangin, nyujukin, nureksin, mayunin, dan nabuhin. Hasil dari proses kreatif yang telah dilakukan adalah terciptanya sebuah karya karawitan dengan durasi 12 menit, terdiri dari tiga bagian yang disajikan melalui rekaman video dengan format mp4 dengan judul Megineman.

Kata kunci: megineman, musik eksperimental, gineman, gamelan sapta nada

PENDAHULUAN

Gineman merupakan *passage* (melodi) bebas yang dimainkan oleh *gender* (*gangsra*) dan lagu ini menggaris bawahi narasi cerita dari seorang *juru tandak*/penyanyi (Bandem, 2013: 150). Menurut keterangan I Nyoman Sumandhi (wawancara pada tanggal 8 Maret 2020), *Gineman* adalah melodi putus-putus yang digunakan sebagai awalan dalam repertoar gamelan *gender wayang*. Dari sekian banyak gending *gender wayang* di Desa Tunjuk, Kabupaten Tabanan, pola *gineman* sebagian besar dapat ditemukan dalam gending *petegaknya*. Pola *gineman* selalu diletakkan pada bagian awal gending, bisa dilihat dalam salah satu gending *petegak* yaitu gending Sekar Ginotan yang menggunakan melodi putus-putus sebagai awalan yang biasa disebut dengan *gineman*. Kedua pandangan tersebut memiliki persamaan bahwa *gineman* merupakan sebuah pola yang dimainkan oleh instrumen *gender* serta memainkan suatu melodi, baik yang putus-putus atau melodi bebas. Seperti yang kita ketahui bahwa instrumen *Gender Wayang* merupakan perangkat instrumen kuna atau yang dalam bahasa Jawa Kuna lebih dikenal dengan *Salunding Wayang* (Santosa, 2017; Sudirga, 2015).

Berbeda dengan pandangan di atas, I Gede Arya Sugiarta dalam bukunya yang berjudul *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru* menyebutkan bahwa istilah *gineman* juga berlaku pada permainan tunggal instrumen *trompong* yang diiringi suling dan rebab, kemudian pada setiap akhir lagu diberi penekanan oleh instrumen *jegogan* (Sugiarta, 2012: 120). Pandangan ini menyatakan bahwa pola *gineman* dapat dimainkan oleh instrumen *trompong*. Jadi dengan adanya ketiga pernyataan di atas dapat diketahui bahwa pola *gineman* dapat dimainkan oleh instrumen *gender* (*gangsra*) dan *trompong*. Agar penata lebih jelas mengungkapkan yang menjadi kegelisahan selama ini, maka penata memilih membahas *gineman* yang dimainkan oleh instrumen *gender*. Sebagai rujukan mengenai pengertian *gineman*, penata menggabungkan pendapat Bandem (2013) dan Sumandhi (2020). Kesimpulannya, *gineman* merupakan sebuah melodi bebas serta putus-putus yang dimainkan oleh instrumen *gender* pada bagian awal lagu.

Pola *gineman* pada lagu-lagu tradisional sering digunakan hanya sebagai awalan saja atau sebagai pelengkap, sehingga timbulah keinginan untuk mengungkapkan kembali pola *gineman* tersebut menjadi satu kesatuan musik yang utuh bukan hanya menjadi sebuah awalan dan pelengkap, serta untuk mencari kemungkinan baru dalam pola *gineman*. Pembaharuan haruslah didasari dengan tujuan dan konsep yang jelas. Dengan menggunakan musik tradisional sebagai dasar pijakan seorang seniman, juga merupakan sebuah penghargaan atas yang telah dilakukan para pendahulu dalam bidang karawitan Bali.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan di atas, penata berkeinginan untuk membuat sebuah komposisi dengan berpijak pada pola *gineman* kemudian menafsirkannya kembali sesuai dengan pengalaman dan kemampuan penata yang diberi judul "Megineman". *Megineman* terdiri dari dua kata yaitu *me* (dalam bahasa Inggris dibaca mi) yang berarti saya dan *gineman* adalah sebuah melodi bebas, jadi dari judul tersebut adalah pola *gineman* yang dibuat sesuai dengan pengalaman serta kemampuan penata dengan mengembangkan dari segi musikalnya yang telah diwariskan.

Dalam penciptaan suatu karya pastilah ada hal yang ingin dicapai atau dituju sebagai motivasi guna untuk mewujudkan karya tersebut. Untuk memenuhi kelulusan terkait dengan penggarapan karya seni karawitan dan namun sebelum hal tersebut harus melalui tahap pengajuan proposal, untuk memberikan warna terhadap khazanah karawitan di Bali, sebagai sarana untuk mengasah kemampuan mencipta sebuah karya seni, khususnya di bidang seni karawitan, menawarkan suatu hal-hal baru yang nantinya diharapkan mampu berguna bagi kelangsungan dunia seni karawitan di Bali, juga sebagai penghargaan kepada para terdahulu yang telah membuat mengenai berbagai sistem-sistem cerdas dalam dunia seni karawitan di Bali.

Diharapkan hasil dari karya yang diciptakan dapat bermanfaat, baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis, yaitu dapat mengaplikasikan teori yang didapatkan selama menempuh perkuliahan untuk dijadikan landasan dalam penciptaan karya *Megineman* dan dapat menjadi bahan kajian bagi mahasiswa, dalam usaha pelestarian dan perkembangan seni karawitan klasik yang menjadi warisan tradisi. Secara praktis menjadi sebuah pemicu bagi komposer lainnya agar semakin membuka

wawasan tentang karawitan klasik yang terdapat di Bali dan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi para komposer untuk berkarya dikemudian hari.

Komposisi Megineman adalah karya karawitan yang berdasar pada pola *gineman* yang telah ada sebelumnya, material yang telah diamati namun tidak begitu saja ditelan mentah-mentah. Penggarapan musikal pada garapan ini diwujudkan melalui proses pencarian atau eksperimental dengan menggunakan media ungkap gamelan Genta Nada. Komposisi ini disajikan dalam bentuk video dengan 4 (empat) orang pemain dan berdurasi 11 (sebelas) menit.

METODE PENCIPTAAN

Untuk dapat mencapai sebuah proses yang matang tentunya diperlukan perencanaan yang sistematis. Setelah perencanaan tersusun maka harus dibarengi juga dengan eksekusi yang sesuai dengan perencanaan tersebut sehingga menghasilkan sebuah karya sesuai dengan yang direncanakan. Dalam penyusunan karya Megineman ini penata melakukan beberapa tahapan proses kreativitas untuk dapat mewujudkan ide penata menjadi sebuah karya yang utuh, dengan jalan meminjam tahapan penciptaan yang mengacu pada Tesis dari I Wayan Diana Putra yang berjudul Deskripsi Karya Seni Gamelan Poleng, Sinergisitas Harmoni Warna. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui untuk menciptakan karya seni antara lain: *Nyelehin*, *Nuasen*, *Nuangin*, *Nyujukin*, *Nureksin*, *Mayunin*, dan *Nabuhin* (Adnyana, 2019; Putra, 2013).

Tahapan pertama yang dilakukan untuk mewujudkan karya Megineman adalah tahap *nyelehin*. *Nyelehin* ialah tahap penyelidikan yang dilakukan setelah mendapatkan ide garapan, dalam menentukan ide pun sebenarnya sudah melakukan suatu penyelidikan terhadap kegelisahan yang timbul dari ide tersebut atau dalam hal ini ialah Megineman itu sendiri. Hal-hal yang dilakukan dalam proses *nyelehin* diantaranya mengumpulkan sumber-sumber dan informasi sebagai pendukung dalam tulisan maupun karya itu sendiri, memikirkan bahan garapan, memikirkan dan memilih perabot garap serta musisi atau pemain untuk pendukung garapan.

Tahapan berikutnya adalah *nuasen*. Telah diketahui bersama bahwa masyarakat Hindu di Bali, untuk mengawali sebuah proses pasti melaksanakan upacara *nuasen*, dengan harapan agar proses yang dilangsungkan dapat berjalan dengan lancar serta hasil yang didapat sesuai dengan keinginan, dengan jalan melakukan persembahyangan. Tahap *nuasen* dilakukan dengan *matur piuning* di Pura Saren Gong, yang dilaksanakan pada 11 Mei 2020. Sehubungan dengan pandemi Covid-19 yang saat ini masih melanda dunia, maka kegiatan *nuasen* penata lakukan tanpa disertai dengan pendukung garapan.

Tahap *nuangin* merupakan tahap perwujudan gending yang mulanya hanya dalam imajinasi atau dalam bentuk notasi kemudian dituangkan kepada pemain gamelan. Pada tahap ini ada dua hal yang dilakukan penata, yaitu pertama dengan latihan bersama dan kedua latihan secara sektoral. Latihan bersama bertujuan untuk mengefisiensi waktu, serta tetap membangun kesamaan rasa antar pemain. Jadi dalam satu kali latihan bersama dapat mencari rasa dan pola yang dimainkan, itulah yang penata maksud dengan efisiensi. Latihan sektoral juga diperlukan ketika ada diantara pemain yang masih ragu-ragu mengenai bagian lagu yang dimainkan maka diadakanlah latihan sektoral dengan pemain tersebut. Latihan sektoral oleh penata dan salah seorang pemain, agar latihan tersebut benar-benar efisien dan tepat sasaran. Pada proses *nuangin* dibagi menjadi beberapa tahap sesuai dengan *paletan-paletan* (bagian) gending yang digunakan dalam karya Megineman ini.

Tahap *nyujukin* adalah tahap penyatuan semua bagian yang telah dituangkan. *Nyujukin* berasal dari kata *jujuk* (*mejujuk*) yang dalam bahasa Bali memiliki arti berdiri. Jadi *nyujukin* dalam hal ini berarti mendirikan struktur gending yang telah dituangkan sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Tahapan ini bertujuan untuk membentuk seluruh bagian gending menjadi satu kesatuan yang utuh.

Tahap *nureksin* merupakan tahapan untuk mengevaluasi atau memeriksa semua *paletan* gending yang telah dituangkan dan melewati tahapan *nyujukin*. Proses evaluasi dilihat mulai dari ketepatan tempo gending, teknik, nada yang dipukul, dan ritme yang telah ditentukan. Jika ada kesalahan pada

saat memainkannya pada kesempatan inilah penata menanyakan kepada para pemain apakah kendala sehingga terjadi kesalahan. Tahap ini sangat penting karena untuk menunjukkan apakah para pemain sudah melakukan dengan benar.

Setelah semua bagian gending disatukan dan diperiksa kembali, maka selanjutnya adalah dilakukan proses *mayunin*. Tahap *mayunin* merupakan sebuah proses untuk memberi penekanan rasa terhadap sebuah gending. Antara pemain satu dengan yang lainnya harus menyamakan rasa terlebih dahulu agar dapat mengaplikasikannya dalam gending nantinya. Proses *mayunin* dilakukan per bagian mulai dari bagian satu hingga bagian tiga. Tentunya ada saja kendala saat proses ini, mulai dari kedatangan pemain yang terlambat, hingga rasa antara pemain yang berbeda. Proses ini memang sangat sulit dilakukan, dibutuhkan kesabaran dan kerjasama yang baik antar pemain untuk dapat menyiasati hal yang menjadi kendala tersebut.

Setelah semua proses telah dilakukan maka sampailah pada tahap *nabuhin*. *Nabuhin* adalah tahap penyajian atau tahap mempresentasikan karya. Tahap *nabuhin* diawali dari gladi bersih hingga pementasan untuk pengambilan rekaman. Presentasi karya seperti yang telah disepakati dari pihak jurusan Seni Karawitan maupun Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar adalah karya dipresentasikan melalui rekaman video karena keadaan global saat ini yang tengah dilanda pandemi Covid-19. Proses rekaman diawali terlebih dahulu dengan mengecek satu persatu suara instrumen yang didapat saat menggunakan *microphone*, kemudian mengecek saat semua instrument dimainkan secara bersama-sama. Mengecek pukulan keras-lirih, agar saat direkam mendapat suara yang jelas. Setelah proses tersebut dilakukan maka rekaman dapat dimulai. Rekaman dilakukan sebanyak dua kali, dengan penata mendapat perbandingan mana yang lebih baik diantara rekaman tersebut. Setelah proses rekaman selesai dilanjutkan dengan proses editing, yaitu proses menyatukan antara rekaman audio dengan rekaman video yang telah didapat pada saat proses rekaman. Tahap ini merupakan tahap akhir sebelum mendapat video secara utuh, yang sudah digabungkan antara audio dengan videonya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menciptakan suatu karya seni karawitan harus dilandasi dengan suatu pemikiran matang, pemikiran tersebut menjadi acuan mendasar yang kemudian ditransformasikan atau diterjemahkan ke dalam bahasa - bahasa musikal, dalam hal ini penata mendapatkan ide yang bersumber dari sebuah pola yang biasanya dimainkan pada repertoar gender wayang, yaitu pola *gineman*. Pola *gineman* selain memainkan melodi bebas, menurut penata sendiri merupakan sebuah pola yang terdiri dari minimal empat teknik permainan dalam gender, yaitu *ngoret*, *ngerot*, *netdet* dan *ngubit* sebagai dasarnya. Penata mendapat opini tersebut berdasarkan pada proses analisa yang sebelumnya dilakukan terhadap salah satu gending *petegak* yaitu Sekar Ginotan *style* Tunjuk. Dengan mendengarkan secara berulang-ulang dengan penuh kesadaran yang terfokus pada gending tersebut.

Ngoret adalah teknik permainan dengan memukul tiga buah nada yang ditarik mulai dari nada rendah ke nada tinggi, misalkan dari nada *ndong*, *ndeng*, sampai *ndung* (Suharta, 2013). *Ngerot* adalah teknik permainan dengan memukul tiga buah nada yang ditarik mulai dari nada tinggi ke nada yang lebih rendah, misalkan dari nada *ndung*, *ndeng*, sampai *ndong*. *Ngubit* adalah teknik permainan dengan membuat jalinan. Dengan memainkan kedua tangan dapat menghasilkan ornamentasi yang variatif untuk mendukung suasana yang diharapkan. *Netdet* adalah teknik permainan yang hanya bertumpu pada satu nada, dengan sistem permainan memukul dan menutup secara beruntun dan bersamaan sesuai dengan keperluan, sebelum dilanjutkan menurut alur melodi. Pengertian tersebut dapat dijadikan sebagai acuan, namun perlu diadakan kajian lagi mengenai definisi yang disebutkan diatas untuk dapat menghindari multi tafsir bagi pembaca.

Teknik- teknik yang telah disebutkan diatas adalah material utama yang digunakan dalam komposisi dengan judul *megineman*, namun teknik tersebut tidak dilakukan begitu saja secara mentah, melainkan digali lagi sejauh mana teknik tersebut dapat dikembangkan. Jadi ide yang penata ungkapkan

adalah menyusun pola *gineman* dengan berdasarkan pada empat teknik di atas serta mengembangkannya, serta pola *gineman* tidak harus hanya sebagai pelengkap melainkan dapat berdiri sendiri sebagai musik secara utuh.

Untuk dapat mewujudkan ide tersebut ke dalam bahasa musik diperlukan media ungkap yang mampu mewadahnya. Dengan segala pertimbangan dan pemikiran yang cukup matang penata memilih barungan gamelan Genta Nada. Pemilihan media ungkap tersebut didasari dari ide yaitu pola *gineman* yang sangat erat kaitannya dengan gender wayang, jadi penata memilih instrumen yang penciptaannya juga berdasarkan gender wayang.

Setelah memilih instrumen penata kemudian menentukan bentuk musik yang digunakan sebagai lebel, yaitu dengan lebel musik eksperimental. Jika dilihat dari arti kata eksperimen berarti percobaan yang sistematis dan berencana, jadi musik eksperimental yang penata maksud adalah proses penyusunan unsur – unsur musikal melalui percobaan dengan sistem tertentu dan terencana. Pandangan komposer Bali tentang musik eksperimental adalah musik “baru” yang dibuat dengan konsep, kaidah, dan suasana yang baru. Paham mengenai musik tidak lagi terbingkai pada sesuatu yang enak didengar saja, tetapi berkembang pada gagasan menampilkan proses eksplorasi bunyi sebagai hal yang utama dan medium ekspresi yang tak terbatas agar dapat mewadahi gagasannya (Sugiarta, 2002).



Gambar 1. Gamelan Sapta Nada pada 2020

Sumber: Adi Risanta Dharma

Sejalan dengan yang telah disampaikan di atas penata telah melakukan pengamatan terhadap pola *gineman* yang dimainkan oleh instrument gender dan dari hasil pengamatan tersebut penata mendapat hal - hal material yang diolah dan dikembangkan sehingga menjadi *gineman* dengan gaya yang baru. Hal-hal tersebut diantaranya adalah mengolah teknik *ngoret*, *ngerot*, *ngubit*, dan *netdet*.

Wujud garapan merupakan jawaban dari hasil menjalani proses kreatif yang terdiri dari beberapa tahapan, mulai dari melakukan penyelidikan atas ide yang telah ditentukan, sampai dengan tahapan menyajikan karya menjadi sebuah sajian yang utuh. Semua hal yang memiliki wujud adalah sesuatu yang berbentuk dan dapat dinikmati serta dicerna oleh indra manusia. Wujud mengacu pada kenyataan yang nampak secara konkrit (dapat dilihat dan didengar oleh mata dan telinga) maupun kenyataan yang tidak nampak secara konkrit, seperti suatu yang diceritakan atau dibaca dalam buku (Djelantik, 1999). Untuk dapat memahami gambaran wujud garapan Megineman ini, maka dijabarkan aspek-aspek yang terkandung dalam karya ini.

Megineman adalah sebuah karya yang tercipta karena kegelisahan penata terhadap pola gineman yang terdapat dalam gending gender wayang. Meskipun tidak semua gending dalam barungan gamelan gender wayang memakai pola gineman, namun untuk yang menggunakan pola ini pasti digunakan sebagai awalan. Tidak salah jika mengikuti yang telah diwariskan dari generasi ke generasi, namun apakah mungkin jika pola *gineman* diletakkan di bagian tengah? Bagian belakang, atau digunakan sebagai satu kesatuan musik secara utuh? Penata rasa dalam hal penciptaan tidak ada kata benar dan salah kembali lagi sesuai dengan yang diinginkan oleh pencipta dan gagasan yang ingin diungkapkan.



Gambar 2. Proses Perekaman Megineman pada 2020

Sumber: Adi Risanta Dharma

Megineman terdiri atas dua kata yaitu *me* (dalam bahasa Inggris) yang berarti saya dan *ginaman* adalah sebuah melodi bebas, jadi arti judul tersebut adalah pola *gineman* yang dibuat sesuai dengan pengalaman serta kemampuan penata dengan mengembangkan yang telah diwariskan. Secara tidak langsung dalam gagasan tersebut mengungkapkan bahwa penata ingin mempelajari pola *gineman* namun diaplikasikan mandiri, yaitu untuk dapat menemukan kemungkinan baru yang dapat dihasilkan dari pola *gineman*.

Untuk dapat mengetahui tentang pola *gineman* yang telah ada sebelumnya, penata melakukan analisa terhadap gending gender wayang berjudul Sekar Ginotan style Tunjuk, Tabanan. Proses analisa dilakukan dengan mendengarkan secara berulang-ulang. Dalam proses analisa penata mendapatkan sebuah argumen bahwa pola gineman dibentuk melalui gabungan teknik yang dirangkai menjadi satu kesatuan, teknik yang digunakan yaitu *ngoret*, *ngerot*, *netdet* dan *ngubit*. Jadi untuk dapat membuat pengembangan terhadap pola *gineman*, hal yang perlu dikembangkan adalah teknik-teknik tersebut.

Struktur atau susunan dari suatu karya seni adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dari karya itu dan meliputi juga peranan masing-masing bagian dalam keseluruhannya. Secara struktur karya Megineman, terdiri dari tiga bagian yang meliputi bagian I, bagian II, dan bagian III. Pengelompokan masing-masing bagian tersebut dilakukan agar maksud dan tujuan yang ingin dicapai dapat diungkapkan dengan jelas. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam setiap bagiannya adalah sebagai berikut.

Bagian I merupakan awal dari karya Megineman ini, pada bagian ini penata memperkenalkan empat teknik yang digunakan sebagai bahan garap. Penata memperkenalkan empat teknik tersebut sesuai dengan yang telah berlangsung dalam gending tradisi tanpa banyak pengembangan.

P2	1	.	3	2	4	.	3	.	5	1	.	3	2	4	.	3	.	5
	5	1	.	3	2	4	.	3	.	5	1	.	3	2	4	.	3	.
	.	5	1	.	3	2	4	.	3	.	5	1	.	3	2	4	.	3
	3	.	5	1	.	3	2	4	.	3	.	5	1	.	3	2	4	.
	.	3	.	5	1	.	3	2	4	.	3	.	5	1	.	3	2	4
	4	.	3	.	5	1	.	3	2	4	.	3	.	5	1	.	3	2
	2	4	.	3	.	5	1	.	3	2	4	.	3	.	5	1	.	3
	3	2	4	.	3	.	5	1	.	3	2	4	.	3	.	5	1	.
	.	3	2	4	.	3	.	5	1	.	3	2	4	.	3	.	5	1
	1	.	3	2	4	.	3	.	5	1	.	3	2	4	.	3	.	5
B2	1	.	6	7	5	.	6	.	4	1	.	6	7	5	.	6	.	4
	.	6	7	5	.	6	.	4	1	.	6	7	5	.	6	.	4	1
	6	7	5	.	6	.	4	1	.	6	7	5	.	6	.	4	1	.
	7	5	.	6	.	4	1	.	6	7	5	.	6	.	4	1	.	6
	5	.	6	.	4	1	.	6	7	5	.	6	.	4	1	.	6	7
	.	6	.	4	1	.	6	7	5	.	6	.	4	1	.	6	7	5
	6	.	4	1	.	6	7	5	.	6	.	4	1	.	6	7	5	.
	.	4	1	.	6	7	5	.	6	.	4	1	.	6	7	5	.	6
	4	1	.	6	7	5	.	6	.	4	1	.	6	7	5	.	6	.
	1	.	6	7	5	.	6	.	4	1	.	6	7	5	.	6	.	4

Dalam berkreativitas ada kebebasan bagi seorang komposer untuk memilih media ungkap yang digunakan sepanjang masih relevan dengan ide musikal yang diungkapkan (Santosa, 2016; Saptono, 2019). Disamping itu lembaga pendidikan juga menuntut mahasiswa untuk berkreativitas seluas-luasnya, penata mencoba berkreativitas seluas-luasnya termasuk dalam menggunakan instrumen.

Secara tidak langsung peraturan tersebut juga membatasi penata untuk mencari instrumen di tempat lain serta pemilihan pendukung. Sehingga penata memikirkan alternatif lain untuk pemilihan media yang digunakan, namun gamelan yang digunakan harus memiliki keterkaitan dengan gamelan gender wayang. Setelah memikirkan dengan matang penata memilih media ungkap yang digunakan untuk mewujudkan karya ini adalah barungan gambelan genta nada. Gamelan ini dimiliki oleh seorang senior sekaligus guru di bidang seni karawitan yang berada di lingkungan piñata, yaitu di Br. Tengah, Desa Kerambitan, Kabupaten Tabanan yang bernama I Putu Suta Muliartawan. Gambelan genta nada adalah sebuah gambelan yang penciptaanya bersumber dari gambelan gender wayang. Gambelan gender wayang dengan laras selendro lima nada (Bhumi, 2019; Yasa, 2016) dirasa kurang cukup untuk sebuah penciptaan karya baru, maka dibuatlah gambelan genta nada ini dengan menambah dua nada sebagai nada *selah*. Maksud dari penambahan nada tersebut adalah dengan dasar laras selendro agar dapat mencapai laras pelog, karena dalam gambelan tujuh nada lainnya seperti semar pegulingan atau gambelan semarandana jika mencari laras selendro karakter bunyi yang dihasilkan kurang pas itulah yang menjadi dasar penciptaan gambelan genta nada.

Genta nada merupakan singkatan dari gender sapta nada. Sapta artinya tujuh sedangkan nada adalah suatu bunyi yang teratur. Jadi gambelan genta nada merupakan gambelan gender yang terdiri dari tujuh nada pokok. Dalam satu barung, gambelan ini memiliki rentang nada tiga oktaf. Untuk instrumentasi terdiri dari empat *tungguh* instrumen yaitu dua buah instrumen *pemade* dan dua buah instrumen *barangan*. Bentuk *pelawah* yang digunakan masih mengacu pada *pelawah* gambelan gender wayang. Untuk pemukul atau *panggul*, masih menggunakan *panggul* gender seperti biasanya. Karena gambelan ini masih dalam proses pencarian tidak dapat dipungkiri bahwa suatu saat nanti mungkin ada perubahan, baik pengurangan maupun penambahan instrumentasi, sistem pelarasan, atau yang lainnya sesuai dengan keperluan.

KESIMPULAN

Megineman adalah sebuah karya dengan dasar pengembangan terhadap pola gineman yang terdapat dalam repertoar gambelan gender wayang dengan judul Sekar Ginotan. Pengembangan

dilakukan mulai dari teknik yang menyusun gineman tersebut, yaitu *ngoret*, *ngerot*, *netdet*, dan *ngubit*. Teknik tersebut kemudian dikembangkan sesuai dengan keinginan penata. Karya megineman diungkapkan dengan media gambelan genta nada. Instrumennya terdiri dari empat *tunggub* yaitu dua instrumen *barangan* dan dua instrumen *pemade* dengan pendukung garapan berjumlah empat orang.

Megineman adalah karya karawitan instrumental yang mengambil bentuk musik eksperimental. Adapun struktur dari garapan ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian I, bagian II, dan bagian III, yang dalam setiap bagiannya terdapat pengolahan unsur musikal seperti melodi, ritme, tempo, dan dinamika. Proses penggarapan karya megineman dilakukan melalui tujuh tahapan yaitu tahap *nyelehin*, tahap *nuasen*, tahap *nuangin*, tahap *nyujukin*, tahap *nureksin*, tahap *mayunin*, dan tahap *nabuhin*.

DAFTAR SUMBER

- A.A.M.Djelantik. (1999). *Eстетika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI). Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali Diatas Panggung Sejarah*. BP. STIKOM BALI.
- Hendra Santosa, Nina Herlina, Kuntosofianto, R. M. (2017). Seni Pertunjukan Bali Pada Masa Dinasti Warmadewa. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 32(1), 81–91. <https://doi.org/10.31091/mudra.v32i1.84>
- I Made Bayu Puser Bhumi, & Hendra Santosa. (2019). Pelatihan Gender Wayang Pada Generasi Muda Bali Untuk Melawan Dampak Negatif Kemajuan Teknologi. *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(2), 99–105.
- I Wayan Suharta, N. K. S. (2013). *Proses Pembelajaran Gamelan Gender Wayang Bagi Mahasiswa Asing di ISI Denpasar*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Made Putra Adnyana, I Gede Yudarta, H. S. (2019). Patra Dalung, Sebuah Komposisi Karawitan Bali Yang Lahir Dari Fenomena Sosial Di Desa Dalung. *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 61–67. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/670>
- Putra, I. W. D. (2013). *Deskripsi Karya Seni Poleng, Sinergitas Harmoni, Warna*. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Santosa, H. S. (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, Haryanto, T., & Hendro, D. (2019). Greng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan dan Vokal. *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 29–38.
- Sudirga, Komang., Hendra Santosa., D. K. (2015). Jejak Karawitan Dalam Kakawin Arjuna Wiwaha: Kajian Bentuk, Fungsi, dan Makna. *Segara Widta*, 3, 471–481. <http://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/218>
- Sugiarta, I. G. A. (2002). Gamelan Bleganjur dari Ekspresi Lokal ke Global. *Bheri: Jurnal Ilmiah Musik Nusantara*, 1(1), 1–14.
- Sugiarta, I. G. A. (2012). *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Yasa, I. K. (2016). Aspek Musikologis Gender Wayang Dalam Karawitan Bali. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 17(1), 46–59. <https://doi.org/10.24821/resital.v17i1.1689>