

## Introduction to Experimental Music Nyelah Ngunjar

### Pengantar Musik Eksperimental “Nyelah Ngunjar”

I Putu Wahyu Andika<sup>1</sup> dan I Ketut Muryana<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

ktmuryana@isi-dps.ac.id<sup>2\*</sup>

*Genggong and Suling Gambuh are traditional instruments that are popular in Batuan Village, Sukawati District, Gianyar Regency. Both instruments have their own uniqueness. Genggong is unique in the way it is played, where the resulting tone is regulated through the throat of the musician. Suling Gambuh is unique in the size of the instrument and has a different distance between the holes that are closed and opened than other Suling instruments. From this uniqueness, the stylist wanted to create a musical composition using Genggong and Suling Gambuh instruments with a new packaging. This is done to develop both instruments and prove that both instruments are capable of developing like other Balinese Gamelan. From the consideration, both instruments are combined with string instruments (Violin, Cello, Erhu, and Rebab). With the combination of instruments, this work is claimed to be an experimental musical composition. Experimental music is one of the modern music that has developed in Balinese Gamelan, but not yet on the Genggong and Suling Gambuh instruments. This work is entitled Nyelah Ngunjar which personifies the Genggong and Suling Gambuh instruments. The method used in this work is the method of Roger Session, including inspiration, conception, and execution. There are 3 structures in this work, namely part 1, part 2, and part 3. The total duration of this work is 11 minutes. So, this work is expected to provide positive benefits for all related components and can add insight and reference for the public to the experimental musical works that have been created.*

*Keywords: Nyelah Ngunjar, experimental composition, Genggong and Gambuh*

*Genggong dan Suling Gambuh merupakan instrumen tradisional yang populer di Desa Batuan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar. Kedua instrumen memiliki keunikan tersendiri. Genggong memiliki keunikan pada cara memainkannya, yaitu nada yang dihasilkan diatur melalui kerongkongan musisi. Suling Gambuh memiliki keunikan dari ukuran instrumen dan memiliki jarak lubang yang ditutup dan dibuka berbeda dari instrumen Suling lainnya. Dari keunikan tersebut, penata ingin menciptakan komposisi musik yang menggunakan instrumen Genggong dan Suling Gambuh dengan kemasan baru. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan kedua instrumen dan membuktikan bahwa kedua instrumen mampu berkembang seperti Gamelan Bali lainnya. Dari adanya pertimbangan, kedua instrumen dipadukan dengan instrumen string (Biola, Cello, Erhu, dan Rebab). Dengan adanya perpaduan instrumen, karya ini di klaim sebagai komposisi musik eksperimental. Musik eksperimental adalah salah satu musik modern yang sudah berkembang pada Gamelan Bali, namun belum pada instrumen Genggong dan Suling Gambuh. Karya ini berjudul Nyelah Ngunjar yang mempersonifikasikan instrumen Genggong dan Suling Gambuh. Metode yang digunakan pada karya ini yaitu metode dari Roger Session antara lain inspirasi, konsepsi, dan eksekusi. Struktur pada karya ini terdapat 3 struktur yaitu bagian 1, bagian 2, dan bagian 3. Total durasi keseluruhan karya ini berdurasi 11 menit. Jadi, karya ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi seluruh komponen yang terkait dan dapat menambah wawasan dan referensi bagi masyarakat terhadap karya karawitan eksperimental yang telah diciptakan.*

*Kata kunci: Nyelah Ngunjar, komposisi eksperimental, Genggong dan Gambuh*

## PENDAHULUAN

Kesenian yang ada di Desa Batuan, Sukawati, Gianyar terdiri dari beberapa jenis kesenian salah satunya seni karawitan. Seni karawitan yang populer di Desa Batuan yaitu *Gamelan Genggong* dan *Gamelan Gambuh*. *Gamelan Genggong* adalah gamelan yang mempunyai *laras slendro* empat nada seperti halnya *Gamelan Angklung*. Adapun nada yang dihasilkan dari instrumen *Genggong* meliputi nada *ndeng*, *ndung*, *ndang*, dan *nding* (Rai, 2001:84).

Identitas dari *Gamelan Genggong* terletak pada instrumen *Genggong* itu sendiri. Menurut Sadguna dan Sutirtha (2015), *Genggong* termasuk alat musik idiofon yang menggunakan tenggorokan manusia sebagai resonatornya. Pengaturan nada dilakukan dengan cara mengatur ruang dalam tenggorokan. Selain *Gamelan Genggong*, *Gamelan Gambuh* juga salah satu *gamelan* yang berkembang dan populer di wilayah Desa Batuan. Identitas dari *Gamelan Gambuh* terletak pada instrumen *Suling* atau biasa disebut dengan *Suling Gambuh*. Hal yang berbeda pada instrumen *Suling Gambuh* dengan instrumen *Suling* lainnya yaitu terletak pada ukuran panjang dan besar instrumennya. *Suling Gambuh* mempunyai ukuran yang lebih panjang dan besar dari instrumen *Suling* Bali lainnya seperti *Suling* pada *Gamelan Gong Kebyar*, *Gong Gede*, *Geguntangan*, dan *Semar Pagulingan* (Suwida, wawancara, 26 Februari 2021). *Suling Gambuh* memiliki ukuran panjang 100-110 cm dan diameter 3-4 cm.

Keunikan dari kedua instrumen tersebut, penata ingin mengembangkan kedua *gamelan* dengan cara menciptakan komposisi musik dengan menggunakan instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh* namun dengan sistem yang berbeda dari komposisi-komposisi yang ada pada kedua instrumen tersebut. Hal ini dilakukan bertujuan untuk memperkaya nilai estetis dari kedua *gamelan*. Menurut penata, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperkaya nilai-nilai estetis dari kedua *gamelan* yakni dengan cara menciptakan karya baru terhadap kedua *gamelan*, dan mencoba untuk tidak menggunakan aturan-aturan yang bersifat lazim (konvensional). Pengembangan dengan cara ini kiranya dapat memperkaya kedua *gamelan* sehingga dapat memberi nilai kreativitas yang lebih tinggi (Santosa, 2016; Saptono et al., 2019). Hal ini dilakukan tidak bermaksud untuk menghilangkan nilai konvensional dari kedua *gamelan*, namun diharapkan dapat memperkaya dan melestarikan *Gamelan Genggong* dan *Gamelan Gambuh*. Instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh* digarap menjadi komposisi musik eksperimental dengan cara dipadukan dengan instrumen meliputi *Biola*, *Erhu*, *Selo*, dan *Rebab*. Instrumen tersebut adalah jenis instrumen Chordofon. Chordofon, adalah alat musik yang sumber bunyinya berasal dari dawai (Setiawan, 2011)

Ide atau gagasan merupakan suatu rencana awal untuk melahirkan sebuah karya apapun bentuknya, termasuk karya seni (Muryana et al., 2020; Pradnyantika et al., 2019; Sukarta, 2021; Yudha et al., 2020). Dengan adanya rasa ketertarikan penata terhadap instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh* pada kesempatan ini penata menciptakan karya komposisi karawitan dengan cara memadukan *Genggong* dan *Suling Gambuh* terhadap instrumen yang belum pernah dipadukan sebelumnya. Dari adanya pertimbangan, penata memutuskan untuk memadukan instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh* dengan instrumen *string* antara lain *Biola*, *Erhu*, *Selo*, dan *Rebab*. Alasan penata memadukannya dengan instrumen *string* karena instrumen *string* adalah instrumen yang menimbulkan melodi atau nada dan memiliki kapasitas volume yang hampir sama, sehingga instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh* lebih jelas terdengar karena adanya dukungan melodi dari instrumen lain. Penata juga ingin mencari sesuatu baru dalam perpaduan warna suara dari beragam instrumen, karena sesungguhnya instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh* belum pernah dipadukan dengan instrumen musik *string*. Warna suara dari beragam instrumen dieksplorasi dengan mengeksplor teknik permainan dan juga menggunakan sentuhan teknologi efek *delay* pada aplikasi *Ableton Live 10 Suite*. Hal ini dilakukan karena ingin mencari sesuatu hal yang belum pernah terjadi dari instrumen yang digunakan. Maka dari itu penata memutuskan untuk memadukan instrumen yang digunakan dan mengeksplor kembali warna suara instrumen dengan teknik permainan beserta dengan sentuhan teknologi.

Penata mulai memikirkan cara untuk merealisasikan ide karya ke dalam penentuan konsep karya. Konsep karya adalah cara merealisasikan ide menjadi suatu karya yang nyata. Pada kesempatan ini penata mulai memikirkan bentuk karya yang digunakan. Dengan adanya pertimbangan, penata memutuskan bentuk dari karya *Nyelah Ngunjar* berbentuk karya musik eksperimental. Musik eksperimental merupakan istilah lain dari musik kontemporer dan diartikan sebagai musik baru yang diciptakan dengan konsep lebih bebas dan tidak terikat dengan aturan-aturan tradisi (Sugiartha, 2012:118). Setelah menentukan bentuk karya, pada kesempatan ini juga mulai memikirkan tentang struktur karya yang digunakan.

Identifikasi yang telah dilakukan, maka karya ini diberi judul *Nyelah Ngunjar*. *Nyelah Ngunjar* terdiri dari dua kata yaitu *Nyelah* dan *Ngunjar*. Berdasarkan teknik permainan instrumen *Genggong*, penata menafsirkan hal tersebut dengan kata *Nyelah* dan kata *ngunjar* menurut Suharta (2019) dapat diartikan teknik permainan yang memerlukan tiupan terus-menerus atau gerakan simultan biasa alur nafas konstan pada alat musik tiup (personifikasi instrumen *Suling Gambuh*).

Struktur adalah bagian-bagian yang tersusun menjadi satu kesatuan dalam sebuah komposisi. Karya *Nyelah Ngunjar* ini menggunakan struktur bagian antara lain bagian 1, bagian 2, dan bagian 3. Bagian pertama memperkenalkan masing-masing instrumen yang telah mendapatkan suatu pengembangan (inkonvensional) baik dari segi unsur musikal dan fungsional instrumen. Pada bagian pertama ini, masing-masing instrumen bermain dengan improvisasi dan mendapat sentuhan teknologi efek *delay* pada aplikasi *Ableton Live 10 Suite*. Bagian kedua adalah bagian yang menonjolkan perpaduan warna suara instrumen secara originalitas. Pada bagian ini terdapat pola atau motif dengan cara memadukan masing-masing instrumen yang telah dikembangkan dan adanya olahan timbre dari masing-masing instrumen, bagian ini berdurasi empat menit. Bagian ketiga merupakan bagian akhir dari karya *Nyelah Ngunjar*. Bagian ini menunjukkan *skil* permainan dari masing-masing musisi dengan cara mengolah teknik permainan instrumen. *Skil* yang dimaksud pada bagian ketiga ini yaitu menunjukkan permainan yang rumit dari masing-masing instrumen dan menonjolkan instrumen pokok dari karya *Nyelah Ngunjar* ini yaitu *Genggong* dan *Suling Gambuh*. Selain hal tersebut, pada bagian ini juga terdapat permainan konvensional dari instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh*. Hal ini dilakukan untuk memberi informasi dan perbandingan tentang permainan instrumen yang secara konvensional dan secara inkonvensional, bagian ini berdurasi empat menit.

Penciptaan suatu karya seni tentunya memiliki tujuan dan manfaat sesuai dengan hal yang melatarbelakanginya, tujuannya yaitu mentransformasikan pikiran berupa ide atau rangsangan sehingga dapat terwujudnya suatu karya seni karawitan, mewujudkan ide dan konsep karya ke dalam suatu instrumen dengan menggunakan beragam metode, dan menciptakan komposisi seni karawitan yang memiliki bentuk atau wujud sesuai dengan keinginan penata. Adapun manfaat karya meningkatkan kreativitas dalam menciptakan sebuah karya seni khususnya dalam penciptaan komposisi karawitan serta menambah wawasan dan pengalaman dalam berkarya seni, dapat menambah wawasan dan referensi masyarakat terhadap karya karawitan eksperimental yang telah diciptakan, dan menambah khasanah seni pertunjukan di lingkungan Institut Seni Indonesia Denpasar sebagai acuan serta bahan perbandingan dalam meningkatkan kreativitas di kalangan seniman akademik.

Kajian sumber merupakan sumber referensi karya baik berupa sumber tertulis, diskografi, dan wawancara dengan para ahli seni. Tujuan dari kajian sumber antara lain yaitu membantu penata, menjadikan sebagai perbandingan karya, memberi rangsangan atau inspirasi dan memperkuat penata dalam mewujudkan dan mempertanggungjawabkan suatu karya.

## METODE PENCIPTAAN

Terwujudnya suatu karya seni tentu membutuhkan metode atau cara untuk mewujudkan karya seni baik dari segi gagasan (ide) hingga menjadi sebuah karya seni. Adapun metode yang digunakan pada karya *Nyelah Ngunjar* ini menggunakan metode dari *Roger Session* yang bersumber pada sebuah buku *Panca Sthiti Ngawi Sari Metodologi Penciptaan Seni* (Dibia, 2020). Beragam jenis metode yang digunakan pertama inspirasi yang di dalamnya berisikan tentang ide karya, media ungkap, dan mencari referensi yang digunakan, kedua konsepsi dimana didalamnya berisikan tentang perancangan suatu ide dan penyusunan ide, dan yang ketiga eksekusi yang didalamnya berisikan tentang mewujudkan Ide ke dalam media baik notasi dan instrumen.

Adanya suatu riset tentang karya *Nyelah Ngunjar*, penata memutuskan menggunakan metode dari *Roger Session* karena metode ini sesuai dengan alur pemikiran penata dalam mewujudkan karya *Nyelah Ngunjar* ini. Beragam jenis metode yang digunakan dalam mewujudkan karya *Nyelah Ngunjar* yang meliputi inspirasi, konsepsi dan eksekusi.

Inspirasi adalah tahapan awal dari proses penciptaan karya *Nyelah Ngunjar* ini. Inspirasi merupakan angan-angan atau ide dalam mewujudkan suatu hal. Pada tahap ini penata memikirkan ide karya yang digunakan terlebih dahulu. Setelah mendapatkan ide karya kemudian dilakukan tahap pemilihan media ungkap pada karya yang digunakan. Pada tahap ini penata juga mencari referensi karya yang berfungsi sebagai acuan penata dalam mewujudkan karya *Nyelah Ngunjar* ini.

Konsepsi adalah suatu metode yang bertujuan untuk menyusun dan merancang ide agar dapat terwujudnya suatu karya. Pada tahap ini penata mulai memikirkan cara untuk merealisasikan ide karya agar menjadi nyata. Pada metode konsepsi terdapat beragam tahapan yang dilalui penata yang meliputi, memikirkan musikalitas karya, memikirkan bentuk karya yang diciptakan, dan merancang seluruh komponen yang terlibat dalam penciptaan karya *Nyelah Ngunjar* ini. Tahap ini sangat penting agar nantinya pada tahap berikutnya berjalan lancar sesuai dengan keinginan penata.

Eksekusi adalah tahap terakhir dari proses penciptaan karya komposisi *Nyelah Ngunjar* ini. Tahap ini merupakan tahap yang mengeluarkan tenaga maupun pikiran yang lebih dari pada tahap-tahap sebelumnya,

karena pada tahap ini sudah melakukan suatu proses penuangan karya baik penuangan ke dalam notasi dan penuangan kepada musisi atau pendukung karya. Tahap ini adalah tahap penentuan terbentuknya karya khususnya dari segi musikalitasnya. Tahap ini adalah penentu terwujudnya karya secara nyata agar dapat dinikmati oleh pendengar atau penonton. Pada tahap ini terdapat beragam metode yang digunakan penata. Adapun langkah pertama yang dilakukan yaitu membuat karya melalui sistem notasi terlebih dahulu, setelah terbentuknya karya melalui membuat notasi, kemudian dilanjutkan dengan penuangan sistem notasi kepada musisi dalam mengimplementasikan pada media ungap.



Gambar 1: Proses Eksplorasi Bunyi  
Sumber: I Putu Wahyu Andika, Juni 2021

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada karya *Nyelah Ngunjar* ini berbagai tahapan telah dilakukan penata untuk mewujudkan karya ini, mulai dari perenungan, pengamatan dan mempelajari tujuan karya yang diciptakan. Dengan adanya keseriusan terhadap karya ini, seluruh materi dapat dituangkan dengan baik terhadap musisi maupun media ungap garapan.

Karya *Nyelah Ngunjar* merupakan karya komposisi karawitan yang terinspirasi dari instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh*, yang dipadukan dengan instrumen musik *String* yang meliputi *Biola*, *Cello*, *Erhu*, *Rebab*. Hasil penggabungan dari beragam jenis instrumen tersebut yaitu adanya suatu perpaduan baru terhadap instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh* dengan olahan warna suara dari beragam instrumen yang digunakan. Karya ini diberi judul *Nyelah Ngunjar*, kata *nyelah* dan *ngunjar* terdapat pada teknik permainan instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh*. *Nyelah* berasal dari kata *selah* yang dapat diartikan mencari ruang yang pas (personifikasi instrumen *Genggong*) dan kata *ngunjar* dapat diartikan gerakan simultan biasa alur nafas konstan pada alat musik tiup (personifikasi instrumen *Suling Gambuh*). Karya *Nyelah Ngunjar* disajikan dengan 13 musisi dengan durasi 11 menit.

Instrumen yang berperan pada karya *Nyelah Ngunjar* ini yaitu *Genggong* dan *Suling Gambuh* sebagai instrumen utama. Kedua instrumen dipadukan dengan instrumen musik *String* yang meliputi *Biola*, *Cello*, *Erhu*, dan *Rebab* sesuai dengan kebutuhan ide garapan dan mengeksplor kembali warna suara instrumen dengan teknik permainan beserta dengan sentuhan teknologi sehingga memunculkan efek bunyi yang berbeda.

Simbol atau juga dapat disebut dengan lambang merupakan suatu hal yang menyatakan maksud tertentu (Sugono, 2008:802). Simbol pada karya *Nyelah Ngunjar* ini berperan pada sistem notasi karya. Simbol-simbol yang digunakan pada notasi memberi data tentang ritme, nada dan tanda baca yang dimainkan dalam instrumen tertentu. Pada karya *Nyelah Ngunjar* ini menggunakan dua jenis simbol yang meliputi simbol *penganggening* aksara Bali dan simbol angka.

Struktur adalah bagian-bagian yang tersusun menjadi satu kesatuan dalam sebuah komposisi karawitan (Suwea, 2009:54). Struktur berperan sebagai batasan-batasan dari setiap bagian yang nantinya diberi porsi dan dikomposisikan oleh penata. Adapun struktur karya *Nyelah Ngunjar* ini memiliki 3 bagian yang meliputi bagian 1, bagian 2, dan bagian 3. Dari ketiga bagian tersebut, setiap bagian memiliki pesan

dan arah yang berbeda dengan menggunakan teknik komposisi sesuai dengan kebutuhan ide garapan. Adapun pemaparan struktur karya *Nyelah Ngunjar* ini secara spesifik adalah sebagai berikut:

Pada bagian 1 ini disajikan dengan seluruh instrumen bermain secara improvisasi. Pada bagian ini hal yang ditonjolkan yaitu permianan instrumen dengan cara tidak menggunakan permian secara konvensional. Pada bagian ini diawali dengan nafas dari masing-masing musisi, hal ini digunakan sebagai tanda bahwa karya ini sudah dimulai. Instrumen *string* dimainkan dengan cara dipetik dan hanya memainkan lima nada yang meliputi *do, mi, fa, sol, dan si*. Instrumen *Genggong* dimainkan dengan cara tidak menempelkan instrumen pada bibir musisi. Kemudian instrumen *Suling Gambuh* dimainkan dengan cara memukul lubang nada dan lubang pada kaki instrumen dengan menggunakan jari dan telapak tangan si pemain. Hal ini bertujuan mengeksplorasi timbre baru pada masing-masing instrumen dan diolah menjadi suatu komposisi musik. Masing-masing instrumen bermain secara improvisasi dan mendapatkan sentuhan teknologi efek *delay* pada aplikasi *Ableton Live 10 Suite* yang bertujuan untuk memberi sentuhan modern serta memberi sentuhan warna suara dan sistem permainan baru yang belum pernah digunakan pada instrumen yang digunakan. Pada bagian satu ini berdurasi yaitu 3 menit. Adapun notasi pada bagian 1 ini adalah sebagai berikut:

**Bagian 1**

**Pola 1 Improvisasi Timbre**

<b>G</b>	€	€	€	€	€
<b>S</b>	S	S	S	S	S
<b>BL</b>	±	3	4	5	7
<b>CL</b>	±	3	4	5	7
<b>ER</b>	†	~	~	~	~
<b>RB</b>	†	~	~	~	~

Pada bagian kedua karya *Nyelah Ngunjar*, penata mencoba untuk menggabungkan warna suara konvensional dari masing-masing instrumen dengan cara mengkomposisikannya sehingga terbentuk suatu pola. Pada bagian ini juga dimunculkan timbre atau warna suara baru yang dieksplorasi pada bagian 1 dengan pola-pola yang disusun sedemikian rupa. Pada bagian ini diawali dengan permainan instrumen *Cello*, kemudian dilanjutkan dengan instrumen *Suling Gambuh*. Semua instrumen dimainkan bersamaan namun memiliki pola-pola yang berbeda. Instrumen *Genggong* berfungsi sebagai hiasan melodi dari instrumen lainnya. Pada bagian ini, instrumen *string* memiliki fungsi sebagai melodi. Instrumen *Biola* berkaitan dengan pola instrumen *Cello* dan berpasangan dengan instrumen *Suling Gambuh*. Kemudian instrumen *Erhu* dan *Rebab* berpasangan dengan instrumen *Genggong* dalam bagian ini. Adapun jumlah matra dari masing-masing instrumen pada bagian ini yaitu 5/4. Pada bagian ini timbre yang dihasilkan pada bagian satu diolah dengan cara menjalinkannya dengan masing-masing instrumen. Timbre pada bagian ini dimainkan pada pola kedua. Melodi pada bagian ini tidak menggunakan formulasi pasti, namun hanya mengandalkan intuisi penata. Pada bagian transisi, penata mengkomposisikan permainan harmoni dari masing-masing instrumen. Bagian dua pada karya ini berdurasi 4 menit. Adapun notasi pada bagian 2 adalah sebagai berikut:

**Bagian Dua**

**Pola 1 Motif 1**

<b>G</b>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
<b>S</b>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	S	0	0	0	0
<b>BL</b>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
<b>CL</b>	3	.	.	5	.	.	4	.	.	6	.	.	.	.
<b>ER</b>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
<b>RB</b>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.

Pada bagian tiga karya *Nyelah Ngunjar*, penata mengkomposisikan pola-pola melodi yang bersifat energik atau bersemangat. Pada awal bagian ketiga ini dimainkan dengan melodi tujuh nada meliputi *do, re, mi, fa, sol, la, dan si* yang dimainkan oleh instrumen *Cello, Biola, dan Suling Gambuh*. Kemudian dilanjutkan dengan instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh* dimainkan dengan teknik permainan *ngotek*. Instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh* pada bagian ini cenderung bermain *ngotek* karena instrumen *string* berperan sebagai melodi pokok. Setelah awal bagian dari bagian tiga ini dilanjutkan dengan pola *skill* dari instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh*. Pola *skill* adalah suatu pola yang menonjolkan keahlian musisi dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Setelah pola *skill Genggong* dan *Suling Gambuh* dilanjutkan dengan pola *skill* instrumen *string*. Pada pola *skill string*, instrumen yang ditonjolkan yaitu instrumen *string* itu sendiri. Setelah pola tersebut, kemudian ada suatu pengulangan dari pola pertama hingga ke pola terakhir yang telah dijelaskan di atas. Setelah pengulangan pola tersebut, dilanjutkan dengan bagian akhir karya. Bagian akhir karya, penata mengkomposisikan teknik permainan *Genggong* secara konvensional dengan *Suling Gambuh* sebagai melodi pokok. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh* dengan sistem konvensional. Pada bagian tiga ini berdurasi yaitu 4 menit. Adapun notasi pada bagian 3 adalah sebagai berikut:

**Bagian 3**

**Pola 1**

S	^	.	.	0	.	.	5	.	.	5	?	?	0	?	.	?	0
BL	1	.	.	7	.	.	5	7	5	4	3	5	4	.	5	2	
CL	1	.	.	7	.	.	6	.	.	5	.	.	4	.	5	2	
ER	^	.	.	0	.	.	?	0	?	?	0	?	?	.	?	0	
RB	^	.	.	0	.	.	?	0	?	?	0	?	?	.	?	0	



Gambar 2: Proses Rekaman Video Karya *Nyelah Ngunjar*  
 Sumber: I Putu Wahyu Andika, Juni 2021

Pada karya *Nyelah Ngunjar* ini materi yang berperan antara lain elemen-elemen musik yang terkandung dalam instrumen disebut dengan unsur musikal. Unsur musikal yang mengacu pada karya ini antara lain melodi, nada, ritme, tempo, harmoni, dinamika, dan timbre. Elemen tersebut diperhitungkan dengan ketelitian ketika penata memformulasikan karya ke dalam notasi sebelum menuangkan kepada musisi karya. Adapun penjelasan materi karya secara spesifik adalah sebagai berikut:

Melodi merupakan rangkaian nada secara berutan yang berbeda panjangpendeknya dan berbeda tinggi-rendahnya, teratur susunanya dan memiliki irama (Aryasa dan Madra, 1983:84). Pada karya ini semua instrumen berfungsi sebagai melodi baik sebagai melodi dasar dan sebagai hiasan dari melodi dasar.

Tempo adalah waktu, kecepatan dalam langkah tertentu (Aryasa dan Madra, 1983:84). Tempo sangat berperan penting terhadap seluruh instrumen yang digunakan, karena jika tempo tidak pasti maka artikulasi pola tidak tersampaikan dengan baik terhadap pendengar.

Dinamika berarti keras lembutnya dalam cara memainkan musik (Aryasa dan Madra, 1983:84). Dinamika berperan untuk menghadirkan tebal tipis dari setiap pola yang dijasikan. Tebal tipis dalam praktek gamelan sering disebut dengan *aes-uncab* (lirih-keras) (Putra, 2021). Hal ini sangat berperan penting agar nafas komposisi tersampaikan dengan baik.

Harmoni merupakan perpaduan dari nada satu terhadap nada lainnya atau dalam karawitan Bali disebut dengan *ngempyung*. seluruh instrumen yang berperan adalah instrumen bernada, jadi seluruh instrumen pada karya ini memiliki peranan harmoni baik dengan instrumen yang sama atau dengan instrumen yang berbeda.

Timbre merupakan warna suara seperti halnya suara antara pria dan wanita itu berbeda begitupula instrumen musik memiliki warna sura yang berbeda-beda. Sehingga instrumen musik memiliki perannya masing-masing (Widyanta, 2019). Pengolahan timbre pada karya Nyelah Ngunjar ini sesungguhnya adalah tujuan utama dari karya ini diciptakan. Timbre dari instrumen *Genggong* dan *Suling Gambuh* di padukan dengan musik String meliputi Biola, Cello, Erhu, dan Rebab.

## KESIMPULAN

Karya komposisi karawitan Nyelah Ngunjar ini merupakan karya yang terinspirasi dari instrumen karawitan tradisional di Desa Batuan, Sukawati, Gianyar yaitu *Genggong* dan *Suling Gambuh*. Kedua instrumen tersebut dikemas baru dengan cara dipadukan dengan instrumen musik string meliputi Biola, Cello, Erhu, dan Rebab. Dengan adanya beragam instrumen yang ditentukan, karya Nyelah Ngunjar ini dibentuk atau diklaim sebagai musik eksperimental. Hal ini diakibatkan karena kebutuhan ide garapan mengeksplorasi instrumen baik dari segi timbre dan fungsional instrumen dengan mendapatkan sentuhan teknologi (efek delay) pada aplikasi Ableton Live 10 Suite. Struktur yang digunakan pada karya Nyelah Ngunjar ini menggunakan 3 struktur yang meliputi bagian 1, bagian 2, dan bagian 3. Setiap bagian memiliki arah dan tujuan yang berbeda-beda. Total durasi pada karya Nyelah Ngunjar ini berdurasi 11 menit. Instrumentasi yang berperan pada Nyelah Ngunjar ini meliputi 4 buah *Genggong*, 5 buah *Suling Gambuh*, 1 buah Biola, 1 buah Cello, 1 buah Erhu, 1 buah Rebab. Adapun jumlah musisi pada karya Nyelah Ngunjar ini berjumlah 13. Penata pada karya Nyelah Ngunjar ini berperan sebagai konduktor sekaligus pemain *Suling Gambuh* pada bagian tertentu.

## DAFTAR SUMBER

- Aryasa, I. W. M., & Madra, W. (1983). Pengetahuan Karawitan Bali. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Proyek Pengadaan Buku Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Dibia, I. W. (2020). Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni. Pusat Penerbitan LPPMPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Muryana, I. K., Haryanto, T., Gede, I., & Widi, F. (2020). Eksistensi Gamelan Gong Luang Di Banjar Seseh Desa Singapadu. 6(November), 105–110.
- Pradnyantika, I. G. A., Sudiana, I. N., & Haryanto, T. (2019). Waluku Sebagai Acuan Dalam Garapan Karawitan Bali. Kalangwan, 5, 49–60.
- Putra, I. M. D. A. (2021). Eksplorasi Gamelan Angklung dan Selonding Sebagai Media Ungkap Dalam Penciptaan Karya Musik "Kapetengan". Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni, 9(1), 1–7.
- Rai, S. I. W. (2001). GONG-Antologi Pemikiran. Bali Mangsi.
- Sadguna, I. G. M. I., & Sutirtha, I. W. (2015). Genggong Dalam Karawitan Bali: Sebuah Kajian Etnomuskologi. Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni, 3.
- 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.

- Setiawan, H. (2011). Pusat Pendidikan Musik di Yogyakarta. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sugiartha, I. G. A. (2012). Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sugono, D. (2008). Kamus Bahasa Indonesia. Departemen Pendidikan Nasional.
- Suharta, I. W. (2019). Jenis Dan Teknik Membuat Instrumen Suling Dalam Seni Karawitan Bali. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 358–365. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.794>
- Sukarta, A. G., & Muryana, I. K. (2021). Music Composition Bebarongan “Cepuk”| Tabuh Petegak Bebarongan “Cepuk.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(1), 29–36.
- Widyanta, N. C. (2019). Makna Metaforis Yang Terkandung Dalam Lagu “Tikus-Tikus Kantor” Karya Iwan Fals. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 1(2), 52–64.
- Yudha, I. N., Widianara, P., Santosa, H., & Suartaya, K. (2020). Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros. 8(April), 1–13.  
<http://journal.isi.ac.id/index.php/promusika/article/view/3607/2095>