

Music composition Hayuning Rasa

Komposisi Kreasi Hayuning Rasa

Kadek Agus Artana¹, I Wayan Suharta²

¹Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

aguskhuncoro1997@gmail.com^{*}

Hayuning Rasa is a new creation of percussion that is still based on the existing tradition, then developed with a touch of creativity, both in terms of game technique, content, and parts of the song. By not eliminating musical elements, traditions, and adapting to the development of contemporary musical aesthetics, which are contained in the media, said Gamelan Gong Kebyar. This work has the theme of social life, which is inspired by life in a society that lives peacefully, happily and harmoniously which will be contained in the work of Tabuh Kreasi Hayuning Rasa. This cultivation method uses stages called Panca Sthiti Ngawi Sani. This stage will serve as a guide in creating a percussion creation of Hayuning Rasa, which consists of five stages: the inspiration stage (ngawirasa), the exploration stage (ngawacak), the conception stage (planning), the execution stage (ngawangun), the production stage (ngebah). The form of this work is the form and structure in the work of Tabuh Kreasi hayuning Rasa, which has various elements of musicality, accentuating the playing of instruments in each part, and the balance in this work is organized and arranged so that the relationship between parts can be realized and arranged systematically so that a work that has integrity. The structure consists of kawitan, crew and presses

Keywords: Music Creation, Gong Kebyar, Karawitan, Hayuning Rasa

Hayuning Rasa adalah garapan tabuh kreasi baru yang masih berpijak pada pakem tradisi yang sudah ada, kemudian dikembangkan dengan sentuhan kreativitas, baik dari segi teknik permainan, isi, dan bagian dari lagu. Dengan tidak menghilangkan unsur-unsur musikal, tradisi, serta disesuaikan dengan perkembangan estetika karawitan masa kini, yang tertuang ke dalam media ungkap Gamelan Gong Kebyar. Garapan ini bertemakan tentang kehidupan sosial, yang trinspirasi akan kehidupan di masyarakat yang hidup tentram, bahagia dan harmonis dimana akan bisa tertuang ke dalam garapan Tabuh Kreasi Hayuning Rasa. Metode garapan ini menggunakan tahapan-tahapan yang disebut Panca Sthiti Ngawi Sani. Tahapan ini akan menjadi panduan dalam menciptakan sebuah garapan tabuh kreasi Hayuning Rasa, yang terdiri dari lima tahapan yaitu: tahap inspirasi (ngawirasa), tahap eksplorasi (ngawacak), tahap konsepsi (ngarencana), tahap eksekusi (ngawangun), tahap produksi (ngebah). Wujud karya ini adalah bentuk dan struktur pada karya Tabuh Kreasi hayuning Rasa, yang memiliki berbagai unsur musikalitas, penonjolan permainan instrumen disetiap bagiannya, dan keseimbangan dalam sebuah garapan ini diorganisasikan serta diatur agar hubungan bagian satu dengan lainnya dapat terwujud dan tersusun secara sistematis sehingga terwujud suatu karya yang memiliki keutuhan. Adapun strukturnya terdiri atas kawitan, pengawak dan pengecet

Kata kunci: Komposisi Tabuh, Gong Kebyar, Karawitan, Hayuning Rasa

PENDAHULUAN

Kehidupan sosial merupakan kehidupan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur sosial kemasyarakatan, Kehidupan sosial yang berada di Desa Pemuteran terdapat kehidupan yang sejahtera, saling menghargai antara umat beragama, saling mentaati peraturan yang ada dan saling membantu satu sama lain. Selain keadaan-keadaan tersebut perlu tambahan uraian tentang kondisi kesenian di Desa Pemuteran yang memiliki kesenian-kesenian yang tidak pernah dilupakan, salah satunya adalah seni karawitan dimana sudah banyak karya-karya yang tercipta mulai dari iringan tari khas Desa Pemuteran dan instrumental yang digarap dengan media Gamelan Gong Kebyar.

Serupa dengan bidang seni khususnya seni karawitan, selalu mengalami perkembangan dari masa ke masa, baik sebagai sajian karawitan instrumental maupun sebagai musik iringan tari. Karawitan berasal dari kata “rawit” yang artinya lembut, halus, mendapat imbuhan (ka)-an. Jadi karawitan menjadi salah satu jenis karya seni yang menggunakan suara yang halus (Johanes Mardimin, 1991). Tabuh juga diberi arti sebagai lagu, *gending*, nyanyian atau *pupuh*, istilah tabuh diinterpretasikan sebagai *orchestra* (keindahan lagu) dan struktur atau komposisi lagu.

Dalam karya ini penata mengangkat sebuah fenomena kehidupan manusia. Ketertarikan penata terhadap fenomena ini diawali dengan kejadian yang terdapat di kehidupan masyarakat yang berada di Desa Pemuteran. Dimana dalam suatu hubungan keluarga di masyarakat Desa Pemuteran kurangnya memahami kebahagiaan, keharmonisan dan kesejahteraan. Imajinasi menurut (Tedjoworo, 2001) adalah daya untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang secara langsung didapatkan dari sensasi penginderaan dan karenanya imajinasi itu berkaitan langsung dengan manusia yang memiliki daya tersebut.

Menurut sumber dalam memaknai kata Hayuning yang berasal dari Bahasa Jawa Kuno adalah kebahagiaan dan kesejahteraan, sedangkan rasa yaitu merasa atau merasakan. Jadi Hayuning Rasa yaitu merasakan kebahagiaan dan kesejahteraan. Dalam pematangan ide, karya ini memiliki struktur mulai dari ada perbedaan pendapat, pemulihan suasana yang dahulunya saling berbeda pendapat menjadi saling menghargai pendapat satu sama lain dan yang terakhir akan tumbuhnya rasa saling menghargai, menghormati sesama sehingga akan timbul keharmonisan dan kesejahteraan. Dalam mengaplikasikan tabuh kreasi baru, yang berjudul *Hayuning Rasa* penata mengajak masyarakat untuk bersama-sama membangun suasana yang baik sehingga timbul keharmonisan kebahagiaan dan kesejahteraan dalam hubungan antar keluarga maupun di masyarakat.

Konsep dari garapan Hayuning Rasa bertemakan kehidupan sosial sebagai hasil gagasan yang aplikasikan ke dalam karya tabuh kreasi baru. Tabuh kreasi baru dipahami sebagai bentuk-bentuk musik yang diciptakan dari rekayasa baru terhadap bentuk-bentuk musik tradisional (Sugiartha, 2012). Kreasi baru adalah istilah yang biasa digunakan oleh penabuh atau masyarakat Bali untuk *gending-gending kebyar* terutama untuk membedakan jenis *gending-gending petegak* lainnya (Sukerta, 1998). Dalam hal ini penata mentransformasikan tabuh kreasi Hayuning Rasa dengan media unguap Gamelan Gong Kebyar.

Tabuh Kreasi *Hayuning Rasa* menggunakan struktur Tri Angga, yang terdiri atas: *kawitan*, *pengawak*, dan *pengecet*. Dalam setiap bagian terdapat unsur-unsur musikal dan tehnik permainan (*gegebug*) yang berbeda pada pola-pola yang dibuat. *Gegebug* merupakan suatu hal yang pokok dalam Gamelan Bali. *Gegebug* atau tehnik permainan bukan hanya sekedar keterampilan memukul dan menutup bilah gamelan, akan tetapi mempunyai konotasi yang lebih dari pada itu, yang memiliki kaitan erat dengan orkestrasi dan hampir setiap instrumen mempunyai *gegebug* tersendiri (Bandem, 1986) Tidak hanya *gegebug kotekan* perlu diperhatikan dalam penuangan karya tabuh Kreasi Hayuning Rasa, dimana *kotekan* adalah sebuah ornamentasi dalam wujudnya sebagai jalinan ritme nada-nada yang harmonis, saling isi mengisi dan saling ngait mengait, yang diciptakan untuk memperkaya melodi pokok (Dibia, 2017).

Dalam konteks permainan gamelan Bali, istilah *ubit-ubitan* dimasukan sebagai sebuah tehnik permainan yang dihasilkan dari perpaduan sistem *polos* (on-beat) dan *sangsih* (off-beat). Dalam Lontar Prakempa system *kotekan*, dan *cecandetan* disebut dalam sistem *tetorekan*. *Terorekan* yang kata dasarnya adalah *torek* berarti mencoret, dimaksudkan sebagai sebuah permainan gamelan dengan mencoret nada-nada yang dibutuhkan (Bandem, 2013).

METODE PENCIPTAAN

Dalam penyusunan sebuah garapan, penata melakukan proses kreativitas untuk merealisasikan pemikiran penata menjadi sebuah karya yang utuh, Namun dalam prosesnya, kreativitas tidak menutup kemungkinan terdapatnya ruang inovasi (Santosa, 2016). Maka untuk itu penata menggunakan tahapan penciptaan yang disebut Panca Sthiti Ngawi Sani yang menjelaskan tentang lima tahapan proses penciptaan, yaitu tahap Inspirasi (*ngawirasa*), tahap eksplorasi (*ngawacak*), tahap konsepsi (*ngarencana*), tahap eksekusi (*ngawangun*), tahap produksi (*ngebah*) (Dibia, 2020). Kelima tahapan-tahapan tersebut akan

digunakan dalam garapan tabuh kreasi Hayuning Rasa untuk membantu terbentuknya suatu karya yang utuh. Tahapan ini akan menjadi panduan penata dalam menciptakan sebuah garapan tabuh kreasi Hayuning Rasa.

Tahap inspirasi merupakan langkah awal dalam proses menciptakan sebuah garapan tabuh kreasi Hayuning Rasa. Pada tahapan ini penata mulai dengan berimajinasi dan berpikir agar membentuk sebuah konsep garapan yang menarik. Ngawirasa atau mendapatkan inspirasi adalah tahapan awal dari sebuah penciptaan seni, pada tahapan ini seorang pencipta seni mulai mendapatkan inspirasi berupa adanya rasa, getaran jiwa, hasrat kuat, dan keinginan keras untuk mencipta (Dibia, 2020). Inspirasi dari garapan kreasi Hayuning Rasa terpikirkan ketika penata melihat beberapa kebahagiaan, kesejahteraan dan adanya ketidak harmonisan seseorang dalam menjalani hidupnya di dalam sebuah keluarga dengan beberapa tahapan yang dirancang oleh keluarga itu sendiri, sehingga dapat menjalani suatu kehidupan dengan sejahtera dan terdapat kebahagiaan didalamnya.

Tahap eksplorasi merupakan langkah kedua dalam proses menciptakan sebuah garapan karya musik. Pada tahap kedua ini, penata mulai melakukan penjajahan atau memikirkan ide atau gagasan, konsep, tema serta judul yang ingin diangkat menjadi sebuah karya musik yang dikaitkan dengan garapan melalui berimajinasi, berpikir, merasakan dan merespon. *Ngawacak* atau melakukan eksplorasi adalah suatu tahap ketika pencipta seni mengadakan penjajahan atau melakukan penelitian atau riset dengan tujuan untuk mengetahui lebih jauh dan lebih dalam gagasan serta materi karya yang sedang dipikirkan atau dirancangkan (Dibia, 2020)

Tahap konsepsi merupakan langkah ketiga dalam proses menciptakan sebuah garapan musik. Pada tahapan ini penata memulai memikirkan tentang rancangan pola garap termasuk pola penyajiannya. *Ngarencana* atau konsepsi adalah tahap ketiga dari rangkaian proses penciptaan seni, pada tahapan ini seorang pencipta seni mulai membuat sebuah rancangan yang menyangkut berbagai aspek, terutama yang menyangkut masalah-masalah artistik maupun teknis, termasuk pendanaan dari karya yang diciptakannya (Dibia, 2020).



Gambar 1. Proses penguangan bagian awal karyamusic Hayuning Rasa.
Sumber: Dewa Danda, 2021

Tahap eksekusi adalah suatu tahap dimana kreator seni mulai merealisasikan dan menuangkan akan yang telah rencanakan terkait dengan karya seni yang ingin diciptakan (Dibia, 2020). Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam mewujudkan suatu karya seni setelah berbagai tahap sebelumnya seperti eksplorasi, Improvisasi, latihan, dan lain-lain. Pada awal tahapan ini penata sudah melihat gambaran kasar arsitektur bunyi yang telah diwujudkan. Menjelaskan konsep musik kepada musisi merupakan langkah awal dalam mengekspresikan rasa dari musik ini, karena tanpa memahami maksud ide penciptaan suatu karya musik, musisi yang memainkan kurang dapat menjiwai karya ini, tidak hanya itu *nuasen* juga perlu dilakukan untuk memberikan *taksu* pada karya yang dibuat agar karya tersebut benar-benar bagus di lihat dan di dengar, sebagaimana disampaikan oleh Ida Pedanda, bahwa orang-orang seperti ini telah melakonibidang propesinya dengan jujur, tulus, dan sepenuh hati, tanpa kejujuran jangan coba-coba mengharapkan *Sang Hyang Taksu* (Dibia, 2012)

Tahap terakhir dari suatu proses penciptaan karya seni adalah *ngebah* yaitu penyajian karya itu sendiri. Dalam konsep penciptaan Roger Session tahap ini disebut sebagai produksi karena pada tahap ini karya seni yang baru diciptakan ditampilkan atau diperlihatkan (*edengang*) untuk pertama kalinya di depan publik (Dibia, 2020). Pada tahapan ini garapan tabuh kreasi Hayuning Rasa pertama kali dipentaskan di panggung *proscenium* Gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar.



Gambar 2. Proses Rekaman Ujian Akhir Karya Hayuning Rasa
Sumber: Hendra Prayoga, 2021

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya Hayuning Rasa adalah garapan tabuh kreasi baru yang masih berpijak pada pakem tradisi yang sudah ada, kemudian dikembangkan dengan sentuhan kreativitas, baik dari segi teknik permainan, isi, dan bagian dari lagu. Dengan tidak menghilangkan unsur-unsur musikal, tradisi, serta disesuaikan dengan perkembangan estetika karawitan masa kini, yang tertuang ke dalam media ungkap Gamelan Gong Kebyar (Sukarta, 2021). Garapan ini bertemakan tentang kehidupan sosial. Alasan penata memilih tema ini karena penata terinspirasi akan kehidupan di masyarakat yang hidup tentram, bahagia dan harmonis dimana akan bisa tertuang ke dalam garapan Tabuh Kreasi Hayuning Rasa. Adapun strukturnya terdiri atas *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet* dimana pada setiap bagiannya tertuang suasana-suasana seperti saling berbeda pendapat, pemulihan suasana yang dahulunya saling berbeda pendapat menjadi saling menghargai satu sama lain, dan yang terakhir, tumbuhnya rasa saling menghargai, menghormati sesama sehingga timbul keharmonisan dan kesejahteraan. Garapan Hayuning Rasa dipentaskan di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar, dengan durasi kurang lebih 11:15 menit yang didukung oleh sanggar *Jelung Kumara* Pemuteran dengan jumlah pendukung 30 orang penabuh. Terbentuknya garapan ini, mengajak masyarakat untuk bersama-sama membangun suasana yang baik sehingga timbul keharmonisan, kebahagiaan, dan kesejahteraan dalam hubungan setiap orang dalam keluarga, maupun hubungan antar keluarga.



Gambar 3. Proses Pementasan Karya hayuning Rasa
Sumber: Hendra Prayoga, 2021

Adapun instrumen yang dipakai untuk garapan tabuh kreasi Hayuning Rasa ini adalah gamelan Gong Kebyar didalam sebuah Gamelan Gong Kebyar tidak kurang dari 16 jenis instrumen. Disamping bernilai estetis secara visual, komposisi atau letak instrumen dalam Gong Kebyar juga mengandung makna simbolis sebagai refleksi dari kehidupan sosial masyarakat (Prabawa, 2021). Dalam struktur garapan ada hubungan tertentu dari masing-masing bagian sehingga dapat tersusun dan saling berkaitan. Struktur adalah bagian yang tersusun menjadi satu kesatuan dalam sebuah komposisi karawitan. Pada komposisi yang bersifat konvensional di Bali, "struktur ini dikenal dengan istilah *Tri Angga*, yang artinya tiga pokok utama yang

2020), ornamentasi dari *kantil* dan *gangsra* yang memiliki motif yang sama, serta aksen-aksen *kendang* dan *reyong*. Suasana yang disampaikan pada bagian ini yaitu suasana kebahagiaan yang akan terus tercipta dengan rasa gembira memberikan semangat kepada masyarakat untuk tetap bahagia dan sejahtera. Dalam bagian ini semua instrumen bermain secara bersama-sama dengan mengulang melodi, sampai ke 2 pemain gangsra berhenti akan dilanjutkan pada pengulangan ke 5 sampai selesai.

Pn:	o 2̄ 2̄ . 0̄ . 2̄	2̄ 0̄ 2̄ 0̄ 2̄ 2̄	. 2̄ . 0̄ 2̄ 2̄ . 0̄	2̄ 2̄ 2̄ 0̄ . 2̄ (o)
	. 2̄ . 2̄ 0̄ 2̄ . 2̄	0̄ 2̄ 0̄ 2̄ . 0̄ 2̄	. 2̄ . 0̄ 2̄ 2̄ . 0̄	2̄ 2̄ 2̄ 0̄ . 2̄ (o)
Jb:	o . . 0̄ .	. 2̄ . 2̄	. 2̄ . . 2̄ .	. 2̄ . . 0̄
	. 2̄ . . 2̄ .	. 0̄ . 2̄	. 2̄ . . 2̄ .	. 2̄ . . 0̄

Pengecet merupakan kelimaks dari garapan. Penata menggunakan tempo sedang, dan seluruh instrumen bermain besama-sama. Suasana yang disampaikan pada bagian ini adalah tumbuhnya kebahagiaan,keceriaan, rasa saling menghargai, dan menghormati sesama sehingga timbul keharmonisan dan kesejahteraan. Dalam bagian ini penata menggarap unsur musikal sedemikian rupa agar mencapai kesan kegembiraan. Selanjutnya pada bagian ini penata menuangkan pola melodi dengan diberikan suara vokal dan suling yang diberikan aksan-aksan dari kendang dan *riyong* setelah terdapat jalinan melodi dan *kotekan gangsra* dengan memberikan kesan kegembiraan lalu dilanjutkan ke melodi selanjutnya yang terdapat 21 *ketukan*. Kemudian di lanjutkan ke pola melodi yang disertai vokal yang sebelumnya terdapat aksan-aksan *riyong* dan kendang dan dibarengi dengan suling sampai di bagian *penyalit* pendek menuju ke bagian awal dengan di ulang 2 kali. Sampai menuju ke akhir lagu atau *ending* terdapat *kebyar* dengan permainan semua instrumen dilanjutkan dengan *kotekan* dan *oncangan* instrumen *gangsra dan kantil* kemudian diikuti oleh instrumen lainnya sampai *kebyar*, diakhiri dengan melodi, suling.

Pn:	. 2̄ . 0̄ ⁺	. 0̄ . 0̄ ⁺	. 0̄ . (?)	o 2̄ 2̄ 2̄ ⁺
	2̄ 2̄ 2̄ 0̄	2̄ 0̄ 2̄ 2̄ ⁺	2̄ 2̄ 2̄ 0̄	(o) . 0̄ .
	o 2̄ 2̄ 2̄	2̄ 2̄ 0̄ 2̄	2̄ 0̄ 2̄ (o) 2̄ 2̄	o 2̄ 2̄ 0̄ 2̄ ⁺ . 0̄
	. 2̄ 2̄ 0̄ 2̄ .	2̄ 2̄ . 2̄ .	2̄ 2̄ . 2̄ .	2̄ 2̄ . (2̄)
Jb:	. 2̄ . 0̄	. 0̄ . 0̄	. 0̄ . 2̄	. 2̄ . 2̄
	. 2̄ . 0̄	. 0̄ . 2̄	. 2̄ . 0̄	o . 0̄ .
	o . 2̄ .	2̄ . 0̄ .	2̄ 0̄ 2̄ o 2̄ 2̄	o 2̄ 2̄ 0̄ 2̄ . 0̄
	. 2̄ 2̄ 0̄ 2̄ .	2̄ 2̄ . 2̄ .	2̄ 2̄ . 2̄ .	2̄ 2̄ . 2̄



Gambar 4. Proses Rekaman
Sumber: Dokumentasi Dewa Danda, 2021

Adapun analisis yang dapat dipaparkan dari masing-masing bagian adalah sebagai berikut. Simbol merupakan sebuah tanda atau kode yang digunakan untuk menterjemahkan dan menyampaikan sesuatu agar dapat dimengerti. Dalam karya *Hayuning Rasa* ini simbol yang dipakai berasal dari *sandang* aksara Bali (*penganggon* Sastra Bali) yang disebut *ulu*, *tedong*, *taleng*, *suku* dan *carik*: wujudnya 3 4 5 7 1 dan dibaca *nding*, *ndong*, *ndeng*, *ndung*, *ndang*, dalam laras *pelog* lima nada (Hastanto, n.d.) Untuk mewujudkan suatu karya seni secara utuh, materi merupakan unsur yang sangat penting sebagai penunjang dari terbentuknya garapan *Hayuning Rasa*. Mengacu pada pembentukannya, karya ini tidak terlepas dari unsur pokok pembentuk seperti, melodi, dinamika, ritme, harmoni dan tempo. Dalam garapan *Hayuning Rasa*, melodi menjadi hal yang sangat penting, di mana pada setiap bagiannya diisi melodi yang relatif panjang. *Hayuning Rasa* merupakan garapan tabuh kreasi baru yang pola ritmenya disusun menggunakan hitungan genap dan ganjil dengan mengolah warna suara (*timbre*) dari media ungkap gamelan Gong Kebyar.

Dalam karya ini penata menggunakan beberapa harmoni yang lumrah dikenal dalam karawitan Bali. Secara umum harmoni dalam gamelan Bali terbentuk dari dua nada yang berjarak dua (*ngempyung*). Contoh: 3 4 5 7, nada 3 dan nada 7 disebut dengan *ngempyung*, serta dua nada yang berjarak satu (*nelu*). Contoh: 3 4 5 7, nada 3 dan nada 5 disebut dengan *nelu*. Terinspirasi dari hal itu, penata mengaplikasikan hal tersebut pada bagian *kawitan* setelah permainan *riyong* dan pada bagian transisi *pengecet* dengan menggabungkan beberapa instrumen seperti *penyacah*, *jublak*, *jegog*, dengan nada-nada yang sudah ditentukan.

Garapan Tabuh Kreasi *Hayuning Rasa* merupakan sebuah karya komposisi kreasi tradisi yang dalam sajiannya dipentaskan dalam bentuk *konsert* dengan durasi 11:15 menit. Selain itu, terciptanya karya komposisi ini terinspirasi dari awalnya terjadi perdebatan menjadi persahabatan. Dalam sajiannya, karya ini didukung oleh 31 orang penabuh dengan menggunakan media ungkap gamelan Gong Kebyar. Unsur lainnya yang menjadi penting dalam pertunjukan seperti tata panggung, tata busana, tata rias, dan tata lampu (*lighting*) juga ikut mendukung untuk mewujudkan suatu karya seni yang berkualitas.

Tata busana merupakan sebuah unsur yang sangat penting dalam sebuah pertunjukan, karena selain dapat memperindah penampilan, tata busana juga memiliki fungsi mempertegas ide dan konsep dari karya yang ingin disajikan. Dalam karya ini tata busana yang digunakan pakaian adat Bali yang rapi dan sopan sesuai dengan wujud garapan, yakni berbentuk Tabuh Kreasi *Hayuning Rasa*.

KESIMPULAN

Struktur atau susunan wujud, dalam karya ini wujud yang dimaksud adalah bentuk dan struktur pada karya Tabuh Kreasi *Hayuning Rasa*, yang memiliki berbagai unsur musikalitas, penonjolan permainan instrumen disetiap bagiannya, dan keseimbangan dalam sebuah garapan ini diorganisasikan serta diatur agar hubungan bagian satu dengan lainnya dapat terwujud dan tersusun secara sistematis sehingga terwujud suatu karya yang memiliki keutuhan. Adapun strukturnya terdiri atas *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet* dimana pada setiap bagiannya tertuang suasana-suasana seperti saling berbeda pendapat, pemulihan suasana yang dahulunya saling berbeda pendapat menjadi saling menghargai satu sama lain, dan yang terakhir, tumbuhnya rasa saling menghargai, menghormati sesama sehingga timbul keharmonisan dan kesejahteraan.

Hayuning Rasa adalah garapan tabuh kreasi baru yang masih berpijak pada pakem tradisi yang sudah ada, kemudian dikembangkan dengan sentuhan kreativitas, baik dari segi teknik permainan, isi, dan bagian dari lagu. Dengan tidak menghilangkan unsur-unsur musikal, tradisi, serta disesuaikan dengan perkembangan estetika karawitan masa kini, yang tertuang ke dalam media ungkap Gamelan Gong Kebyar. Garapan ini bertemakan tentang kehidupan sosial. Terbentuknya garapan ini, mengajak masyarakat untuk bersama-sama membangun suasana yang baik sehingga timbul keharmonisan, kebahagiaan, dan kesejahteraan dalam hubungan setiap orang dalam keluarga, maupun hubungan antar keluarga.

Tahap Inspirasi tahapan ini penata mengkaitkan ke dalam sebuah karya dengan menciptakan keinginan, getaran jiwa dan rasa, sebagai tahap awal dalam proses inspirasi. Tahap Eksplorasi pada tahapan ini penata mengkaitkan dengan memikirkan konsep-konsep yang akan dirancang. Tahap Konsepsi pada tahapan ini terkait dengan memulai membuat sebuah rancangan karya yang akan digarap. Pada tahapan eksekusi menentukan pembentukan dalam wujud garapan tabuh kreasi Hayuning Rasa. Tahap Produksi mengkaitkan ke dalam sebuah proses penciptaan yang akan ditampilkan sebagai garapan tabuh kreasi Hayuning Rasa sebagai garapan tabuh kreasi baru.

DAFTAR SUMBER

- Bandem, I. M. (1986). *Bali, Prakempa Sebuah Lontar Gambelan*. Akademik Seni Tari Indonesia.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. STIKOM BALI.
- Dibia, I. W. (2012). *Taksu; Dalam Seni Dan Kehidupan Bali*. Bali Mangsi Denpasar.
- Dibia, I. W. (2017). *Kotekan Dalam Musik Dan Kehidupan Bali*. Bali Mangsi Foundation dan ISI Denpasar.
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani; Metodologi Penciptaan Seni*. Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.
- Hastanto, S. (n.d.). *Ngeng Dan Reng; Persandingan Sistem Pelarasan Gamelan Ageng Jawa Dan Kebyar Bali*. In 2012. ISI Press.
- Johanes Mardimin. (1991). *Belajar Karawitan Dasar*. Satya Wacana.
- Prabawa, I. K. A. A., & I Ketut Partha. (2021). *Bebarongan's New Creation Composition "Inguh" | Komposisi Kreasi Baru Bebarongan "Inguh."* GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan, 01(01), 56–64. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/217>
- Pryatna, I. P. D. H. S. (2020). *Konsep Musikal Instrumen kendang Dalam Gamelang Gong Kebyar Bali*. Resital: Jurnal Seni Pertunjukan, 21(2), 73–84. <https://doi.org/10.24821/resital.v21i2.4220>
- 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>
- Sugiartha, I. G. A. (2012). *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sukarta, A. G. ; I. K. M. (2021). *Music Composition Bebarongan "Cepuk" | Tabuh Petegak Bebarongan "Cepuk."* GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan, 01(01), 29–36. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/150/148>
- Sukerta, P. M. (1998). *Ensiklopedi Karawitan Bali*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MPSI).
- Tedjoworo, H. (2001). *Imaji dan Imajinasi*. Kanisius.
- Yudha, I. N., Widiantara, P., Santosa, H., & Suartaya, K. (2020). *Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros*. 8(April), 1–13. <https://doi.org/10.24821/promusika.v1i1.3607>

