

Adapting Copy-Paste Phenomenon Into a New Music

Menyadur Fenomena "Copy-Paste" ke dalam Musik Baru

I Wayan Dibya Adi Guna¹, Ni Wayan Masyuni Sujyanthi²

^{1,2}Program Studi Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Denpasar

dibyaadiguna@gmail.com

Abstract

As a director, the stylist captures an interesting phenomenon that is often done among students and students are choose something instant like Copas (copy paste). Moving on from this phenomenon, the organizers reviewed the bright side of copas to change one's mindset that copas not only copy and paste raw, but copas is a bright spot from the dead end of inspiration to find references as reference material to compose a work that suits the character of the tenant himself. This film aims to awaken people's love for karawitan art through innovative karawitan works. The stylists use the method of making "Panca Sthiti Ngawi Sani". The implementation of the stages of the method in the implementation of a work can bring out the characteristics of the work itself so as to give birth to a new musical work with its own originality. The work is realized into three parts, namely introduction, situation, and resolution. In this structure the shape of the directed will resemble the pyramid pattern which in the middle as the climax of this work. The result of this work is a work with the concept of copy paste for originality, whose context in music as a work that "roughly" copies a song form from the original instrument is pasted into a different instrument raw, which has the effect of causing differences in the color of the sound when listening to the instrument. It is hoped that this work can benefit young kaula and art connoisseurs.

Keywords: Phenomena, Copas, References

Abstrak

Sebagai sebuah garapan, penata menangkap sebuah fenomena yang sering dilakukan di kalangan siswa maupun mahasiswa yaitu memilih sesuatu yang instan seperti *copas (copy paste)*. Beranjak dari fenomena ini penggarap mengulas kembali sisi terang dari *copas* untuk mengubah pola pikir seseorang bahwa *copas* tidak semata-mata menyalin dan menempel secara mentah, namun *copas* merupakan suatu titik terang dari buntunya inspirasi untuk menemukan referensi sebagai bahan acuan untuk menyusun sebuah karya yang sesuai dengan karakter penggarap sendiri. Garapan ini bertujuan untuk membangkitkan rasa cinta masyarakat terhadap seni karawitan melalui karya-karya karawitan yang penuh inovasi. Penggarap menggunakan metode penciptaan yakni "Panca Sthiti Ngawi Sani". Pengimplementasian tahapan-tahapan metode tersebut dalam penggarapan sebuah karya dapat mengeluarkan karakteristik penggarap itu sendiri sehingga melahirkan karya musik baru dengan originalitas tersendiri. Karya ini direalisasikan ke dalam tiga bagian, yakni introduksi, situasi, dan resolusi. Pada struktur ini bentuk garapan akan menyerupai pola piramid yang pada bagian tengahnya sebagai klimaks pada garapan ini. Hasil dari karya ini adalah sebuah karya berkonsep *copy paste for originality*, yang konteksnya dalam musik sebagai karya yang secara "kasar" meng*copy* sebuah bentuk lagu dari instrumen aslinya yang di *paste* ke instrumen yang berbeda secara mentah, yang berdampak menimbulkan perbedaan warna bunyi saat mendengarkan instrumen tersebut. Diharapkan garapan ini dapat memberi manfaat bagi kaula muda dan penikmat seni.

Kata kunci: Fenomena, Copas, Referensi

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial, dalam hal ini berarti seseorang tidak dapat hidup sendiri dan saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya. Kebiasaan saling membutuhkan ini terkadang disalah arti dan disalah gunakan oleh beberapa oknum dikarenakan sifat malas yang sulit dikalahkan. Sifat malas inilah yang membuat seseorang menjadi ketergantungan untuk terus mengulang kebiasaan membutuhkan orang lain. Mengamati dari kebiasaan tersebut seseorang yang terbiasa menggantungkan dirinya kepada orang lain, suatu saat akan mengalami *fase* dimana seseorang tersebut akan ditinggalkan. *Fase* ini akan membawa seseorang tersebut untuk mencari solusi untuk memecahkan masalahnya sendiri secara *instan*.

Penggarap meninjau dari fenomena sosial tersebut dan menemukan salah satu contoh fenomena yang sering dilakukan dikalangan siswa maupun mahasiswa pada khususnya ketika mengalami fase malas berfikir dan kekurangan inspirasi ketika mengerjakan tugas. Dalam hal ini mereka akan cenderung memilih sesuatu yang *instan* seperti *copas*. *Copas* diambil dari bahasa inggris yaitu *copy* dan *paste*. Kata *copy* berarti salin dan *paste* berarti tempel, dari arti kata ini sudah jelas bahwa kegiatan yang dilakukan adalah menyalin dari sumber yang ada dan menempel pada lembaran baru. Beranjak dari fenomena ini penggarap mengulas kembali sisi terang dari *copas* untuk mengubah pola pikir seseorang bahwa *copas* tidak semata-mata menyalin dan menempel secara mentah, namun *copas* merupakan suatu titik terang dari buntutnya inspirasi untuk menemukan referensi sebagai bahan acuan yang sangat dasar untuk menyusun sebuah karya yang sesuai dengan karakter penggarap sendiri.

Copas memiliki pemahaman yang sangat luas, terkait dengan sebagai karya seni *copas* diberikan batasan dalam ruang lingkup sebagai musik. Kecenderungan karya dengan ruang lingkup sebagai musik menyebabkan *copas* diartikan sebagai karya yang secara "kasar" meng*copy* sebuah bentuk lagu dari instrumen aslinya yang di *paste* ke instrumen yang berbeda secara mentah, yang berdampak menimbulkan perbedaan warna bunyi saat mendengarkan instrumen tersebut.

Dalam karya seni *copas* ini, penggarap menggunakan konsep *copy paste for originality* yang berarti menyalin untuk mendapatkan keaslian. *Copy paste* adalah kegiatan yang sangat bertentangan dengan originalitas dan jika melakukannya tidak ada harapan untuk mendapatkan originalitas di dalamnya. Hal itulah yang ada dalam mindset kebanyakan orang, namun dengan konsep *copy paste for originality* sebagai acuan penggarap menawarkan *copy paste* sebagai titik terang dalam mendapatkan keoriginalitasan tersebut.

Mengimplementasikan fenomena *copas* dalam sebuah karya seni karawitan harus ada komponen pendukung untuk merealisasikannya agar bisa dinikmati oleh khalayak ramai, salah satu komponen pendukung yang sangat vital adalah media ungkap. Penentuan media ungkap untuk merealisasikan fenomena ini ke dalam sebuah garapan seni karawitan memerlukan kontemplasi jiwa agar tidak merubah karakteristik penggarap. Mengingat pengalaman penggarap yang sedari awal mengenal dunia karawitan Bali yang mencintai salah satu Instrumen yaitu *kendang* membuat penggarap ingin menjadikan *kendang* sebagai pokok penuangan karya ini. *Kendang* merupakan pokok yang akan disalin penggarap dan penggarap memilih *selonding* sebagai media tempel. Pola-pola *kendang* yang diutamakan adalah pola-pola *gegilak*. Pola *kendang gegilak* adalah pola *kendang* yang dimainkan dengan menggunakan dua buah *kendang lanang* dan *kendang wadon* menggunakan *panggul* (sejenis stik kayu untuk memukul instrumen) (Danika, 2020; Pryatna, 2020). *Gegilak* adalah sebuah komposisi gending yang memiliki ukuran gending atau lagu yang pendek, ukuran komposisi gending *gegilak* ini biasanya terdiri dari delapan sampai tiga puluh dua ketukan dalam satu *gong* atau dalam satu pola melodi (I. P. D. Pryatna et al., 2020). *Gilak* adalah ukuran lagu yang paling pendek dalam komposisi tabuh lelamatan dimana dalam komposisi ini gending *gilak* ditaruh pada bagian akhir komposisi gending (Yasa, 2021)

Menurut penggarap, *selonding* merupakan salah satu barungan yang digolongkan kedalam barungan gamelan kuno (Santosa, 2017; Santosa et al., 2021). Gamelan *selonding* memiliki dua *style* yaitu *style* Tenganan Pagringsingan dan *style* Bebandem. Gamelan *selonding* sangat populer di daerah

Kabupaten Karangasem dan barungan ini menjadi Barungan gamelan pokok yang digunakan untuk mengiringi upacara keagamaan di Karangasem. Bilah gamelan selonding terbuat dari bilah besi yang setiap instrumennya diatur dan ditata sedemikian rupa hingga setiap instrumen memiliki tangga nada yang berbeda dengan instrumen lainnya. I Gede Semadi Astra memperkirakan kata “Salunding” inilah yang sekarang menjadi kata Selonding yaitu perangkat gamelan atau alat seni bunyi-bunyian yang memakai besi sebagai bahan utama (Salunding Wsi) (Tusan, 2001).

Instrumen *kendang* dan *ensemble selonding* sudah tentu memiliki perbedaan dalam segi warna suara dan pola bermain. Dari segi warna suara dan pola bermain, *kendang* memiliki warna suara *membrane* dengan pola permainan *ritmis*, Sedangkan *selonding* yang memiliki warna suara bernada dengan pola permainan yang *melodis*. Ketika pola permainan *kendang* dituangkan kedalam *selonding* serta dibalut dengan kreatifitas penggarap dalam penuangannya, maka akan menghasilkan suara yang berbeda dan pola permainan baru. Hal inilah yang menjadikan karya *copas* ini menarik, pola permainan Instrumen yang sesungguhnya tidak dimainkan pada tempatnya namun tetap bisa dinikmati dan menjadi karya seni “*copy paste*” yang original. Dalam garapan karya seni ini selain bertujuan untuk hiburan bagi kalangan masyarakat umum, tetapi juga bertujuan untuk membangkitkan rasa cinta masyarakat terhadap seni karawitan melalui karya-karya karawitan yang selalu penuh inovasi dan tentunya sebagai tolak ukur daya kreatifitas penggarap dalam terciptanya garapan ini (Risa et al., 2021).

Adapun beberapa karya yang menginspirasi penggarap dalam penciptaan garapan ini, seperti karya dari Dewa Ketut Alit dengan judul *Dripping Water* atau *Yeh Ngetel*. Karya ini menginspirasi penggarap dari sajian aksen yang terdapat pada garapan tersebut. Karya yang menggunakan Instrumen Gamelan Salukat sebagai media ungkap ini memiliki banyak aksen yang menurut pengkarya sangat khas dan Dewa Ketut Alit sebagai composer pun berhasil menyatukan antara gamelan dengan aksen-aksen yang dituangkan. Hal tersebut sekaligus menjadi acuan penggarap dalam membuat aksen-aksen dalam karya *copas*, tentunya dengan selonding sebagai media ungkap, berbekal daya kreatifitas dan pengalaman pengkarya yang akan menjadi pembeda hasil karya ini

METODE PENCIPTAAN



Gambar 1. Foto dokumentasi latihan
Sumber: Dokumentasi Satya Bhuana 2021

Metode Penciptaan yang diterapkan dalam proses penciptaannya terdiri dari lima tahapan antara lain: *Ngawirasa* (Tahap Inspirasi), *Ngawacak* (Tahap Eksplorasi), *Ngarencana* (Tahap Konsepsi), *Ngangwangun* (Tahap Eksekusi), *Ngebah/Maedeng*. Lima tahapan ini sangat berkaitan sehingga penggarap dapat merancang suatu kebaruaran karya seni karawitan dengan konteks garapan musik baru.

Ngawirasa atau mendapat inspirasi adalah awal dari sebuah penciptaan seni. Pada tahap ini, seseorang pencipta seni mulai mendapat inspirasi berupa adanya rasa, getaran jiwa, hasrat kuat, dan keinginan keras untuk mencipta (Dibia, 2020). Pengalaman penggarap ketika menjadi pelaku dan penggiat pada seni karawitan Bali atau dalam istilah Bali disebut dengan *Penabuh*, menjadi salah satu

penopang dalam proses penciptaan karya ini. Tahap *Ngawirasa* dilakukan pada bulan Maret 2021, dimulai dari kegiatan Perenungan untuk mencari sebuah ide, Penentuan konsep yang akan digunakan dalam garapan ini, Menentukan pola yang akan digunakan, dan Konsultasi karya.

Ngawacak atau melakukan eksplorasi adalah suatu tahap ketika pencipta seni mengadakan penjajagan atau melakukan penelitian atau riset dengan tujuan untuk mengetahui lebih jauh dan lebih dalam gagasan serta materi karya yang sedang dipikirkan atau direncanakan dengan cara mereviu atau mengecek sumber-sumber literature yang ada, wawancarai para ahli yang dianggap kompeten, juga termasuk menyaksikan berbagai pertunjukan yang relevan (Dibia, 2020). Pada tahapan ini ada beberapa sumber yang mendukung proses penciptaan karya seni ini, seperti buku dari I Wayan Dibia, "*Panca Sthiti Ngawi Sani*" sebagai acuan metode penciptaan. Selain sumber literature, penggarap juga menemukan beberapa sumber discografi yang penggarap rasa relevan dengan karya ini, seperti karya Dewa Ketut Alityang menginspirasi penggarap dari permainan ritmenya. Tahap *Ngawacak* dilakukan pada bulan April 2021.

Ngarencana atau tahap Konsepsi merupakan salah satu tahap yang sangat penting dalam proses kreatif ini. Keterbatasan dalam berkarya di masa pandemi ini bisa dilihat jelas oleh siapapun, terutama terbatasnya ruang gerak ketika penggarap akan memasuki ranah penuangan karya, maka dari itu, penggarap meminimalisir penggunaan alat dan pembatasan pendukung garapan pada karya ini. Jumlah pendukung yang bermain pada instrumen di garapan ini hanyalah empat orang saja demi mematuhi protocol kesehatan yang berlaku. Penggarap juga memilih media elektronik yaitu media virtual untuk menyajikan karya ini nantinya. *Ngarencana* atau tahap Konsepsi dilakukan pada bulan Mei 2021.



Gambar 2. Foto dokumentasi Latihan
Sumber: Dokumentasi Satya Bhuana 2021

Ngangwangun atau tahap Eksekusi dimulai dari prosesi *nuasen*. Prosesi *nuasen* bertujuan untuk memohon anugrah Hyang Kuasa agar dalam proses merealisasikan karya ini diberikan kelancaran. Setelah prosesi ini, penggarap melanjutkan dengan proses penuangan ide yang sudah terancang ke Instrumen musik yang digunakan. Dalam tahap ini juga dilakukan bimbingan karya yang nantinya akan menjadi bahan revisi untuk penggarap memperbaiki karya ini sebelum ditampilkan dihadapan penguji. *Ngangwangun* atau tahap Eksekusi dilakukan pada bulan juni 2021.

Ngebah/Maedeng adalah tahapan terakhir dalam proses penciptaan karya seni ini. Dalam tahap ini penggarap menampilkan secara utuh karya ini di hadapan dewan penguji dan khalayak ramai sebagai hasil kreativitas penggarap selama menempuh studi di ISI Denpasar. Seperti yang disebutkan di atas, karya ini disajikan melalui media elektronik atau secara virtual. Walaupun sajian karya ini adalah virtual, ketika proses pengambilan video olah rasa dari setiap pemain sudah matang sehingga tidak mengurangi makna dan estetika karya ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kesenian ada banyak hal yang tak nampak dengan mata seperti suara gamelan, nyanyian, yang tidak mempunyai rupa tetapi jelas mempunyai wujud. Wujud yang terlihat oleh mata (*visual*) maupun wujud yang dapat didengar oleh telinga (*akustis*) bisa diteliti dengan analisa, dibahas komponen-komponen penyusunnya dan dari segi struktur atau susunan wujud itu (A.A.M. Djelantik, 1999). Pada karya ini penggarap mengkategorikan dalam wujud garapan musik baru. Garapan musik baru yang berjudul *Copas* merupakan sebuah karya komposisi garapan musik baru yang disajikan dalam bentuk konser teatral dengan durasi 12 menit. Suatu garapan tentunya memiliki bagian-bagian tertentu, seperti halnya garapan ini yang direalisasikan ke dalam tiga bagian, yakni introduksi, situasi, dan resolusi. Pada struktur ini bentuk garapan akan menyerupai pola piramid yang pada bagian tengahnya sebagai klimaks pada garapan ini.

Pituduk :

```

U . . UU . . . . U . . . . U . . . . U . .
. .
U . . UU . . . . U . . . . U . . . . U . .
. .
U . . U U . . . . U . . . . U . . . . U .
.
. .
U . . U U . . . . U . . . . U . . . . U .
.
. || 2x
U
    
```

Introduksi merupakan bagian pertama sebagai penggambaran pengenalan tentang garapan ini. Pada bagian introduksi penggarap menyusun pola pertama 24 kali ketukan yang diulang dua kali pada teknik permainan nekes dengan tempo yang cepat dan diulang dua kali pada teknik ngelumbar dengan tempo yang lambat. Pada bagian ini teknik permainan alat pukul (panggul) menggunakan teknik panggul berbaring. Teknik panggul berbaring ini memukul dua bilah dalam satu pukulan sehingga menimbulkan harmoni nada secara tidak langsung. Hitungan pertama dimulai dari instrumen Gong Alit, setelah satu kali pola berjalan dilanjutkan oleh instrumen Petuduk dengan pola yang sama. Pengulangan dua kali 24 ketukan yang dilakukan pemain instrumen Gong Alit dan Patuduk, kemudian dilanjutkan oleh pemain instrumen Kempul Alit dengan ketukan dan pola yang sama. Pengulangan ke empat dilakukan oleh pemain instrumen Nyong-nyong Alit. Seluruh pola ini dilakukan secara estafet yang satu instrumen dengan instrumen lainnya saling berkesinambungan.

Gong Alit :

```

. . 2 . 2 2 . . 7 . 7 . . . 2 . 7 . 7 . 2 2 . . 2 . 2 2
. . .
2 . 2 .
. 2 2 . . 7 . 7 . . 2 . 7 . 7 . 2 2 . 2 . 2 . 7 .
2 .
. 2 2 .
. 2 2 . 2 . 2 . 2 . 2 . 2 || 2x
    
```

Situasi merupakan bagian kedua pada pola struktur garapan ini. Situasi dalam hal ini berarti tahap penggawatan atau perumitan masalah. Pengimplementasian bagian ini ke dalam pola gending menitik beratkan kepada kerumitan dari teknik permainan instrumen dan kerumitan teknik permainan nada yang penggarap olah sedemikian rupa sebagai klimaks dari garapan ini. Bagian ke dua dimulai dengan pola Ubit-ubitan. Instrumen Gong Alit dan Kempul Alit menggunakan pola *kendang wadon*. Instrumen Petuduh dan Nyong-nyong Alit menggunakan pola *kendang lanang*. Pola pertama dimainkan empat kali pengulangan, dimana dua kali pengulangan pertama dimainkan secara lirih dan dua kali selanjutnya dimainkan secara keras.

Pada pola kedua bagian situasi pada garapan ini merupakan bagian klimaks pada garapan ini. Pola ini menggunakan permainan kendang gilak yang dituangkan kedalam Instrumen Selending. Instrumen Kempul Alit memainkan pola *kendang lanang* dan Instrumen Gong Alit memainkan pola *kendang wadon*. Permainan pada pola ini dengan tempo yang lambat. Instrumen Petuduh dan Nyong-nyong Alit memainkan pola *batu-batu*. Pola *kendang lanang* dimainkan dengan Instrumen Nyong-nyong Alit dan pola *kendang wadon* dimainkan dengan Instrumen Petuduh. Permainan pola dengan diatas dilakukan dengan dua kali dengan permainan dinamika yang menurun dan dua kali dengan permainan dinamika memuncak. Pola terakhir pada bagian kedua memainkan pola batu-batu secara bersamaan diulang dua kali dan pada bagian ini sekaligus menjadi bagian transisi menuju bagian ketiga.

Petuduh :

7 . 7 . 5 7 . 7 . 7 . 5 7 . 7 . . 7 . . 7
 .
 . 7 . . . 7 . 7 . 7 . 7 || 2x
 U . . U . . U . U

Nyong-Nyong Alit :

. 7 . . 3 . 7 . 7 . 7 . . 3 . 7 . 7 . . 7
 .
 . . 7
 . . 7 . . . 7 . . 7 . 7 . 7 . 7 || 2x
 . . P . P . . P .

Tahap ketiga dalam struktur garapan ini adalah resolusi. Resolusi merupakan tahap pelebaran atau penyelesaian masalah dalam struktur teater. Pada garapan ini, penggarap menggunakan istilah ini dalam struktur pola garapan ini dengan tujuan nada-nada yang diolah pada bagian ini dapat membuat pendengar menjadi candu untuk mendengarkannya. Pada bagian ini rancangan pola-pola yang digunakan mengalami grafik penurunan dalam artian pola yang dirancang menggunakan tingkat kerumitan yang menurun dan tempo yang secara tidak langsung juga mengalami penurunan (melambat). Nada yang penggarap susun pada bagian ini sebagai penggambaran suasana releks dan tenang yang terungkap melalui alunan nada.

Pola transisi bagian ketiga menyadur pola kendang *gilak* yang dimainkan dengan instrumen Gong Alit dan Kempul Alit, Petuduh dan Nyong-nyong alit menyadur pola kendang *krumpungan* yang dirangkai menjadi satu pola dengan 17 kali ketukan. Pola selanjutnya menyadur pola kendang *gilak* yang dilakukan secara berhadap-hadapan antara Kempul Alit dengan Petuduh dan Gong Alit dengan Nyong-nyong Alit. Dua pasangan ini memainkan pola *gilak* dengan teknik *cedugan* berada pada instrumen masing-masing dan teknik *keplak* berada pada instrumen lawan main. Akhir dari bagian ini sekaligus menjadi akhir pada garapan ini. Pada bagian akhir, menyadur pola *gilak* dan *batu-batu* yang secara keseluruhan dilakukan dengan improvisasi dengan tempo yang cepat.

Adapun elemen-elemen pendukung dalam karya ini, seperti tata panggung, tata busana, tata *make up* dan tata cahaya merupakan elemen yang sangat penting dalam sajian karya ini. Karya yang berjudul *COPPAS* dipentaskan dalam rangkaian penyajian Ujian Tugas Akhir Sarjana (S-1) Jurusan Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar. Karya ini dipentaskan dengan cara rekaman video klip

Kebutuhan panggung tidak lepas dari tata busana dan tata rias yang digunakan pada saat pentas. Selain sebagai pengindah dalam sajian, tata busana dan tata rias juga sebagai salah satu unsur yang mempertegas visualisasi konsep dan ide agar lebih sampai kepada penikmat yang menyaksikan karya ini. Tata busana yang pilih dalam penyajian karya ini adalah seragam pendidikan mulai dari seragam SD, SMP, SMA dan Kuliah. Sedangkan untuk tata rias yang penyaji gunakan menitik beratkan pada *toon* warna cokelat gelap. Warna ini dipilih untuk mempertegas konsep dimana penggarap menyadur konsep dari fenomena yang sering dilakukan dikalangan pelajar yaitu kegiatan *Copy Paste*. Penggarap mengimplementasikan warna cokelat sebagai definisi karakter wajah yang tak terurus dan selalau berfikir.

Selain dua komponen di atas, dalam pementasan sebuah karya juga memerlukan tata cahaya. Tata cahaya diperlukan guna memberikan kesan estetik pada penampilan diatas panggung. Dalam penyajian karya ini, penggarap merancang penataan cahaya yang sesuai dengan situasi yang ingin disampaikan per-babak pada karya ini.

Karya musik *copas* memuat ide yang sumber pokoknya berasal dari pola-pola tradisi yang dikembangkan menggunakan metode penciptaan karya seni yakni "*Panca Sthiti Ngawi Sani*" yang merupakan lima proses penciptaan seni, antara lain : *Ngawirasa* (Tahap Inspirasi), *Ngawacak* (Tahap Eksplorasi), *Ngarencana* (Tahap Konsepsi), *Ngangwangun* (Tahap Eksekusi), *Ngebah/Maedeng*. Pengimplementasian Tahapan-tahapan tersebut dalam penggarapan sebuah karya dapat mengeluarkan karakteristik penggarap itu sendiri sehingga melahirkan karya musik baru dengan originalitas tersendiri. Karya musik ini sudah barang tentu tidak dapat digunakan sebagai pengiring upacara ataupun pengiring kegiatan kesenian lainnya, karya ini akan khusus dipentaskan di panggung dengan fokus menonjolkan musiknya saja dan dengan pertanggungjawaban sebagai salah satu syarat penyajian karya tugas akhir pada Ujian Tugas Akhir Sarjana (S-1) Jurusan Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar. Besar harapan penggarap pada garapan ini nantinya dapat memberi manfaat bagi kaula muda, penikmat seni khususnya bagi adik kelas sebagai salah satu sumber refrensi berkarya secara akademis dalam dunia karawitan.

Selonding Tenganan terdiri dari delapan jenis tunggahan yaitu Gong Ageng, Gong Alit, Kempul Ageng, Kempul Alit, Penem, Petuduh, Nyong-nyong Ageng, Nyong-nyong Alit. Salah satu kekhasan yang ada pada barungan selonding Tenganan ialah fleksibilitas dari rangkaian setiap tungguhannya. Maksudnya setiap fungsi dan rangkaian tunggahan yang ada tidak bersifat absolut. Dilihat secara teknik permainan, tunggahan yang satu dengan yang lainnya memiliki fungsi yang berbeda-beda yang disesuaikan dengan repertoar yang disajikan.

Teknik yang penggarap gunakan dalam permainan pada garapan ini menggunakan teknik permainan selonding pada umumnya, yaitu menggunakan dua alat pukul (panggul). Penggarap juga menggunakan teknik permainan gangsa yang hanya menggunakan satu alat pukul (panggul). Ngempyung, nama dari salah satu tabuhan tunggahan terompong yang dilakukan dengan cara memukul bersama dua buah nada yang berbeda dengan jarak (selisih) dua nada (Sukerta, 1987). Teknik ini digunakan pada bagian pertama dalam garapan ini. Pada bagian ini juga menggunakan teknik *nekes*. Dalam konteks permainan gamelan Bali, istilah ubit-ubitan dimaksud sebagai sebuah teknik permainan yang dihasilkan dari perpaduan sistem *on-beat* (polos) dan *off-beat* (sangsih) (Bandem, 1987). Teknik permainan ini digunakan pada bagian awal hingga akhir. Teknik ini diaplikasikan pada pola kendangan Arsa Wijaya gaya Pinda pada bagian pertama. Pada bagian kedua dan ketiga teknik ini digunakan pada pola gilak dan batu-batu.



Gambar 3. Salah satu hasil rekaman karya
Sumber: Dokumentasi Satya Bhuana 2021

Estetika adalah ilmu pengetahuan tentang pengamatan suatu obyek yang bersifat inderawi. Keindahan meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia. Keindahan buatan manusia pada umumnya kita sebut kesenian. Dengan demikian *kesenian*, dapat dikatakan merupakan salah satu wadah yang mengandung unsur-unsur keindahan (A.A.M.Djelantik, 1999). Pada karya ini penggarap berusaha mengoptimalkan unsur-unsur estetika yang terkandung dalam karya ini unsur-unsur tersebut meliputi wujud atau rupa, bobot atau isidan penampilan atau penyajian.

Pada karya ini penggarap mengkategorikan dalam wujud garapan musik baru. Kebaharuan dalam karya ini dititik beratkan kepada transfer media yaitu mentransfer pola *gegedig* kendang kedalam beberapa instrumen Selonding. Pola kendang yang dikategorikan kedalam ritme penggarap aplikasikan pada nada beberapa instrumen Selonding. Beberapa pola kendang tersebut jika digabungkan dan diaplikasikan pada selonding akan membentuk jalinan nada yang memiliki nilai estetik tersendiri dan menjadi suatu kebaruan dalam karya ini.

Penyusunan struktur karya dalam rangkaian garapan ini penggarap mengutip dari istilah teater. Struktur karya ini terbagi menjadi tiga bagian. Dalam buku "Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya" yang disusun oleh Soediro Satoto menyebutkan "jika hendak menyederhanakan struktur alur dalam drama, paling tidak struktur tersebut harus mempunyai tiga komponen yaitu: *introduksi*, *situasi*, dan *resolusi*, atau *tahap awal*, *tengah* dan *akhir* peristiwa itu terjadi. (Satoto, 1985:23). Sumber inilah yang penggarap jadikan acuan untuk membentuk rancangan struktur karya yang berjudul *copas*. Pada struktur ini bentuk garapan akan menyerupai pola piramid yang pada bagian tengahnya sebagai klimaks pada garapan ini. Struktur ini sebenarnya sudah ada daam struktur gamelan bali yang sering disebut dengan *Tri Angga* yang bagiannya terdiri dari *kawitan*, *pangawak*, dan *aengecet* namun pada struktur ini letak kimaksnya berada pada bagian *pangecet* maka dari itu penggarap menyadur istilah teater yang menyerupai struktur *Tri Angga* dengan pola yang berbeda.

Isi atau bobot dari benda atau peristiwa kesenian bukan hanya yang dilihat belaka tetapi juga meliputi apa yang bisa dirasakn atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu. Bobot kesenian mempunyai tiga aspek yaitu suasana, gagasan, dan ibarat atau pesan (A.A.M.Djelantik, 1999). Secara umum gambaran suasana pada karya ini memiliki latar suasana yang rancu. Rancu dalam hal ini penggarap artikan sebagai penggabungan berbagai situasi dan kondisi dalam kejadian tertentu, namun pada karya ini setiap bagiannya memiliki suasana tersendiri. Bagian introduksi memiliki latar suasana penggambaran pengenalan masalah dimana fenomena *copy paste* dikalangan pelajar sangat marak dilakukan. Bagian kedua yaitu situasi, pada bagian ini akan menjadi klimaks karya ini, yang menggambarkan suasana dimana seseorang mengalami perang batin ketika ia harus memilih mengikuti keinginannya tetapi mengalami pemikiran yang tak berkembang, disisi lain ia menemukan jalan instan yaitu copas dan pada akhirnya ia menemukan solusi dan memilih jalan copas. Bagian akhir yaitu resolusi, menemukan titik akhir dimana copas yang dijadikan sebagai jalan pemecahan masalah diolah kembali sebagai sumber inspirasi dan bukan sebagi sumber untuk melakukan plagiat sehingga seseorang tersebut memiliki originalitas karya yang ditemukan melalui jalan yang berbeda.



Gambar 4. Proses Rekaman Video
Sumber: Dokumentasi Satya Bhuana 2021

Ide dalam sebuah karya seni merupakan salah satu komponen yang membentuk bobot pertunjukan itu sendiri, karenanya ide juga merupakan kerangka umum pijakan dalam melakukan proses kreativitas (H. S. Santosa, 2016; Saptono et al., 2019). Sebuah karya seni tercipta akibat adanya ide-ide kreatif yang mendukung proses pembentukan suatu karya seni, dalam hal ini penggarap menemukan fenomena copas yang marak terjadi dikalangan pelajar masa kini, dari fenomena inilah penggarap beranjak untuk menuangkannya kedalam sebuah karya seni karawitan. Copas sebagai ide pokok penggarap dalam berkarya dan kendang sebagai sumber inspirasi penggarap untuk merealisasikan karya ini. Pada akhirnya terbentuklah suatu karya yang berjudul *copas* yang ide pokok garapan ini bersumber dari fenomena copas dikalangan pelajar.

Amanat (*message*) dalam lakon adalah pesan yang ingin disampaikan penggarap kepada publiknya. Teknik menyampaikan pesan tersebut dapat secara langsung maupun tak langsung (Satoto, 1985:15). Penggarap menyisipkan pesan agar kaula muda yang ketika berkarya mereka bebas mencari sumber inspirasi namun mereka harus mengakui kejujuran akademik mereka dengan tidak melakukan tindakan plagiarisme (meng-*copy*) karya seseorang secara utuh dan mem-*paste* ke karya mereka.

Penampilan mengacu pada pengertian bagaimana cara kesenian itu disajikan-disuguhkan kepada penikmatnya. Untuk penampilan kesenian ada tiga unsur yang berperan : bakat, keterampilan, dan sarana atau media (A.A.M.Djelantik, 1999). Bakat adalah potensi kemampuan khas yang dimiliki oleh seseorang, yang didapatkan berkat keturunannya. Secara biologis keturunan itu ditentukan oleh kehadiran unsur-unsur genetik, yang disebut gen yang terletak pada kromosom dalam masing-masing sel dari tubuh makhluk (A.A.M.Djelantik, 1999). Keterampilan adalah kemahiran dalam pelaksanaan sesuatu yang dicapai dengan latihan. Taraf kemahiran tergantung dari cara melatih dan ketekunannya dalam melatih diri. Cara melatih tidak kurang pentingnya daripada ketekunan (A.A.M.Djelantik, 1999). Sarana, Media dan Wahana Ekstrinsik, Busana dan sebagainya. Yang tergolong *wahana intrinsic* mempengaruhi kesenian yang ditampilkan. Disamping itu akan disinggung tentang faktor-faktor sarana yang mempengaruhi atas penampilan karya kesenian itu, yang lebih banyak menyangkut *wahana ekstrinsik* (A.A.M.Djelantik, 1999).

KESIMPULAN

Garapan musik baru yang berjudul *copas* merupakan sebuah karya komposisi garapan musik baru yang disajikan dalam bentuk konser teatral dengan durasi 12 menit. Penciptaan karya seni yakni "*Panca Sthiti Ngawi Sani*" adalah metode yang digunakan oleh penggarap dalam menciptakan karya. Pengimplementasian Tahapan-tahapan metode tersebut dalam penggarapan sebuah karya dapat

mengeluarkan karakteristik penggarap itu sendiri sehingga melahirkan karya musik baru dengan originalitas tersendiri. Adapun karya ini direalisasikan ke dalam tiga bagian, yakni introduksi, situasi, dan resolusi. Introduksi merupakan bagian pertama sebagai penggambaran pengenalan tentang garapan ini. Situasi merupakan bagian kedua pada pola struktur garapan ini. Situasi dalam hal ini berarti tahap penggawatan atau perumitan masalah. Resolusi merupakan tahap pelebaran atau penyelesaian masalah dalam struktur teater. Teknik permainan pada *copas* menggunakan teknik permainan selonding pada umumnya, yaitu menggunakan dua alat pukul (panggul). Penggarap juga menggunakan teknik permainan gangsa yang hanya menggunakan satu alat pukul (panggul). Selain itu, penggarap berusaha mengoptimalkan unsur-unsur estetika yang terkandung dalam karya ini unsur-unsur tersebut meliputi wujud atau rupa, bobot atau isi dan penampilan atau penyajian. Dalam penggarapan karya seni ini selain bertujuan untuk hiburan bagi kalangan masyarakat umum, tetapi juga bertujuan untuk membangkitkan rasa cinta masyarakat terhadap seni karawitan melalui karya-karya karawitan yang selalu penuh inovasi dan tentunya sebagai tolak ukur daya kreatifitas penggarap dalam terciptanya karya ini.

DAFTAR SUMBER

- A.A.M.Djelantik. (1999). *Eстетika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Bandem, I. M. (1987). *Ubit-ubitan, Sebuah Teknik Permainan Karawitan Bali*. Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- Danika, I. P., Santosa, H., & Sudirga, I. K. (2020). Permainan Kendang Bali. *Dewaruci*, 15(2), 90–100. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i2.2991>
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni*. Pusat Penerbitan LPPMPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- 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://journal.isi.ac.id/index.php/resital/article/view/4220>
- Pryatna, I. P. D., Santosa, H., & Sudirga, I. K. (2020). *Teknik Permainan Kendang Tunggal Pada Gamelan Bali-Jawa Barat*. Adab (CV. Adanu Abimata).
- Risa, G., Gita, S., Wayan, N., & Sujayanthi, M. (2021). Musical Composition "Sedimentasi" | Komposisi Karawitan "Sedimentasi." *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 01(01), 20–28. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/148>
- Santosa, H., Kustiyanti, D., & Arya Satyani, I. A. W. (2021). Jejak Seni Pertunjukan Bali Kuna Dalam Karya Kesusastraan Usana Bali Mayantaka Carita. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 179–185. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1247>
- Santosa, H. N. H. K. 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>
- 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.
- Sukerta, P. M. (1987). *Ensiklopedi Karawitan Bali*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Tusan, P. W. (2001). *Selonding*. Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Tingkat 1 Bali.
- Yasa, I. G. J. M. Y. N. P. T. A. (2021). Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: A New Creative Musical Composition | Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: Sebuah Komposisi Karawitan Kreasi Baru. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 01(01), 37–46. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/191>