

Wisala Meru Musical Artwork

Karya Seni Musik Wisala Meru

Anak Agung Gde Agung Semara Bawa¹, I Ketut Sudhana²

^{1,2} Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

agungbawa@isi-dps.ac.id

Abstract

Wisala Meru Musical Artwork is a new creative composition that is packaged with a traditional nuance. The title Wisala Meru has the meaning of a sacred building or Meru, famous for its majesty, height, and splendor. This work is an interpretation of the Meru shrine, which has overlapping layers, getting smaller and smaller upwards until it rises to resemble the shape of a mountain. This work was inspired by the concept of Tri Angga (head, body, and feet) in Meru which later became the concept in Wisala Meru's musical composition. Wisala Meru's work uses the gamelan Semar Pegulingan as a medium of expression and adds kempur instruments with gupekan and cedetan drums. The cultivation of musical elements in this musical work be focused on cultivating rhythm, melody, tempo, sound color, dynamics, and the soul of each material. The process of creating this work is carried out in five stages inspired by I Wayan Dibia's method in the Art Creation Methodology book, namely: Inspiration (Ngawirasa), Exploration (Ngewacak), Conception (Planning), Execution (Ngawangun), and the last is Ngebah (Maedeng). This work is manifested in the form of creative percussion which is still grounded in the realm of tradition, the renewal contained in this work lies in the musical formulation that uses the patets of the gamelan Semar Pegulingan to realize a replica of the sacred building of Meru.

Keywords: semar pegulingan, tri angga, wisala meru.

Abstrak

Karya Seni Musik Wisala Meru merupakan karya komposisi kreasi baru yang dikemas dengan tetap bernuansa tradisi. Judul Wisala Meru memiliki arti yaitu bangunan suci atau meru yang terkenal akan keagungan, ketinggian, dan kemegahannya. Karya ini adalah interpretasi dari *pelinggih* Meru yang mempunyai tumpang berlapis-lapis semakin mengecil keatas hingga menjulang tinggi menyerupai bentuk gunung. Karya ini terinspirasi dari konsep Tri Angga (kepala, badan, dan kaki) pada Meru yang selanjutnya menjadi konsep dalam gubahan musik Wisala Meru ini. Karya Wisala Meru menggunakan gamelan Semar Pegulingan sebagai media ungkap dan penambahan instrumen kempur dengan kendang gupekan dan cedetan. Penggarapan unsur musikal dalam garapan karawitan ini difokuskan kepada penggarapan ritme, melodi, tempo, warna suara, dinamika, serta penjiwaan pada setiap materi. Proses penciptaan karya ini dilakukan dengan lima tahapan yang terinspirasi dari metode I Wayan Dibia dalam buku Metodologi Penciptaan Seni yakni: Tahap Inspirasi (Ngawirasa), Eksplorasi (Ngewacak), Konsepsi (Ngerencana), Tahap Eksekusi (Ngawangun) dan yang terakhir Tahap Ngebah (Maedeng). Karya ini diwujudkan dalam bentuk tabuh kreasi yang masih berpijak pada ranah tradisi, pembaharuan yang terdapat dalam karya ini terletak pada formulasi musik yang menggunakan tumbukan patet-patet yang dimiliki oleh gamelan Semar Pegulingan untuk merealisasikan replika bangunan suci Meru.

Kata kunci: semar pegulingan, tri angga, wisala meru.

PENDAHULUAN

Kehidupan rumah tangga masyarakat di Bali harus memiliki tempat pemujaan yang dikenal dengan nama *sanggah* atau *pamerajan* sebagai pemujaan para leluhur dan Ida Sang Hyang Widhi Wasa. *Pamerajan* yang ada dalam sebuah keluarga di Bali juga harus memiliki *pelinggih* yang disesuaikan dengan fungsinya masing-masing. *Pelinggih* yang umumnya merupakan *sthana* Sang Hyang Widhi dan roh leluhur yang dipuja dan wajib ada dalam pemerajan adalah, *pelinggih* Kemulan Rong Tiga, Padmasari, dan Taksu (Eriawati, 2018).

Meru dengan tingkatan atap yang ganjil menjadi salah satu penerapan konsep angka ganjil tersebut. Meru dibangun berdasarkan pada keakuratan proporsi, logika teknik konstruksi dan keindahan ragam hias, yang berpegang teguh kepada kearifan lokal arsitektur Bali. Meru merupakan salah satu bangunan suci bagi umat Hindu di Bali, yang sangat agung, megah dan monumental, sarat dengan makna simbolis dan kekuatan religius terkandung didalamnya. Menurut mitologi, meru merupakan sebuah nama gunung di Swargaloka yang puncaknya disebut Kailasa, yang merupakan tempat bersemayamnya Bhatara Siwa (Angreni, 2016: 27).

Setiap lapisan memiliki makna tersendiri dan diartikan sebagai perjalanan atma atau roh pada manusia yang sudah meninggal menuju Loka atau lapisan yang paling tinggi. Ada dua makna yang tersirat dalam Pelinggih Meru ini yaitu pertama dalam kehidupan di Bumi disebutkan, dunia ini dengan semua lapisan berdimensi ganda, bisa membawa manusia menuju surga dan bisa juga menuju neraka. Kedua, kalau hukum alam dan hukum manusia (Rta dan Dharma) ditegakkan disetiap lapis bumi ini, maka manusia dapat mencapai Satya Loka seperti dilukiskan pada tumpang meru yang teratas. Tidak semua pura memiliki meru, tetapi tidak jarang pula dalam satu pura terdapat lebih dari satu meru. Peletakan bangunan meru pada suatu pura biasanya dibagian paling utama karena kesucian bangunan meru (William *et al.*, 2017). Beranjak dari hal tersebut penata tertarik untuk mengangkat fenomena ini untuk dijadikan sebuah karya seni. Melihat bangunan suci nan megah dari Meru itu penata kemudian mendapatkan suatu kata inspirasi yakni "Wisala Meru".

Menurut Kamus Sansekerta Indonesia, Pengertian dari Wisala Meru ini berasal dari kata *Wisala* yang artinya kemegahan, luas, termasyur, serta keagungan, sedangkan *Meru* adalah bangunan suci yang memiliki atap bertingkat melambangkan keagungan gunung. Sehingga *Wisala Meru* merupakan bangunan suci atau *meru* yang terkenal akan keagungan, ketinggian, dan kemegahannya. Suatu penciptaan musik eksperimental dilakukan melalui perubahan cara pandang, cita rasa, dan kriteria estetik yang sebelumnya dikurung oleh sesuatu yang terpola, standar, seragam, global, dan bersifat sentral (Sugiartha, 2012). Berdasarkan dari kemegahan-keindahan *pelinggih* Meru tersebut yang melalui pengamatan secara konsep arsitektur Tri Angga (kepala, badan, dan kaki) Meru, penata menginginkan untuk membuat suatu cipta karya seni Tabuh. Tabuh bila dilihat sebagai suatu estetika teknik penampilan adalah hasil kemampuan penata mencapai keseimbangan permainan dalam mewujudkan suatu repertoar hingga sesuai dengan jiwa, rasa dan tujuan komposisi.

Tabuh Kreasi adalah komposisi karawitan Bali yang diarsir baru, kendatipun unsur-unsur materi tradisinya masih sangat menonjol, yang di kreasikan adalah unsur-unsur musik yang masih melekat didalamnya seperti isi, teknik permainan, tempo, dinamika dan lain-lain. Tabuh kreasi lelamabatan adalah komposisi karawitan yang mengkreasikan atau mengaransemen bentuk dan unsur-unsur tabuh lelamabatan klasik sehingga nampak baru. Sedangkan tabuh kreasi kekebyaran yaitu komposisi karawitan yang bentuk dan unsurnya diaransemen baru yang diilhami oleh pola-pola kekebyaran dan tentu saja identik menggunakan gong kebyar sebagai media ungkap (Putra, 2020; Gita, 2021). Tetapi juga dapat menggunakan gamelan barungan yang lainnya juga seperti gamelan Semar Pegulingan (Prakasih, 2018).

Menurut (Diatmika *et al.*, 2015) Gamelan *Semar Pegulingan* adalah sebuah gamelan yang dekat hubungannya dengan gamelan Gambuh, dimana ia juga merupakan perpaduan antara gamelan Gambuh dan Legong. *Semar pegulingan* merupakan gamelan rekreasi untuk istana raja-raja zaman dahulu. Biasanya dimainkan pada waktu raja-raja akan *kepraduan* (tidur). *Semar Pegulingan* merupakan

suatu gamelan Bali golongan madya yang berlaras pelog tujuh nada, terdiri dari 5 (lima) nada pokok dan 2 (dua) nada pemero”. Gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* kaya akan warna suara, dan permainan modulasi atau perubahan *patutan*.

Menurut (Aryasa, 1985), modulasi adalah alun suara, perubahan yang tepat. Gamelan Semar Pegulingan dikenal dengan adanya lima jenis *patutan* atau saih yaitu: *patutan tembung, sunaren, selisir, baro* dan *lebeng*. Tentunya Gamelan Semar Pegulingan ini dapat mendukung suatu penciptaan karya seni yang sesuai dalam kebutuhan penata. Tujuannya untuk memberikan isyarat secara visual (tafsir) tentang garapan dari gending atau lagu yang dinotasikan. Pemaknaan secara simbolis dalam garapan ini dapat diamati melalui aspeknya seperti penggunaan tangga nada yakni laras pelog. Karya seni karawitan merupakan sebuah karya seni yang abstrak. Artinya setiap penikmat pasti akan memiliki apresiasi yang berbeda dalam menikmati karya tersebut (Suprianta, 2019).

Ekspresi merupakan sebuah ungkapan, dalam seni ekspresi menjadi hal yang penting. Seni merupakan ekspresi perasaan dan pikiran, seperti cinta, kemarahan, kesedihan, kegembiraan, keheranan, semangat dan aneka perasaan lain yang terjadi secara spontan. Perasaan yang diekspresikan dalam karya seni bukan lagi perasaan individual melainkan perasaan yang universal. Perasaan muncul sebagai sebuah respon terhadap sesuatu diluar dirinya, yakni lingkungan hidupnya (Bayu *et al.*, 2017). Dalam proses garap, ritme menjadi suatu batu pijak yang menjadi dasar pernyataan dari bunyi. Nada suatu bunyi teratur yang berasal dari suatu sumber bunyi yang memiliki sifat tertentu yang meliputi tinggi rendah jarak sruti, panjang pendek, keras lirih, dan warna suara. Selain itu, unsur musikalitas seperti pengolahan dinamika, melodi, harmoni, interval, dan intonasi yang harus diperhatikan juga oleh penata. Dari pengolahan-pengolahan unsur musikalitas tersebut penata mendapatkan suatu ide yang bisa penata ekspresikan kedalam unsur-unsur musikalitas, dimana ide yang akan penata ekspresikan kedalam unsur musikal tersebut adalah bangunan suci Meru yang menyerupai atau melambangkan makna dari sebuah Gunung.

Menurut Paramadhyaksa, secara konseptual bangunan meru adalah simbolisasi Gunung Meru yang merupakan gunung mahasuci penyangga dan sekaligus sumbu utama alam semesta dalam kosmologi Hindu (Paramadhyaksa, 2016). Gunung ini digambarkan memiliki tiga bagian utama yaitu bagian puncak yang merupakan alam surga tempat hunian para dewata, bagian badan yang merupakan alam peralihan, dan bagian kaki yang berupa hamparan dataran tempat hidup manusia. Berdasarkan konsepsi Bali tri angga yang menganalogikan semua benda layaknya tubuh manusia yang terdiri dari tiga bagian: kepala, badan, dan kaki, arsitektur meru pun dapat dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu: (1) Dasar (bebaturan), yang terbuat dari pasangan bata merah atau batu alam, sebagai bagian kaki bangunan. Pada bagian ini dipahatkan berbagai macam ornamen seperti karang manuk, karang hasti, pepatran, dan lain sebagainya. (2) Ruang suci (rong), yang terbuat dari bahan kayu atau pasangan bata dan batu alam, sebagai bagian badan bangunan. (3) Atap (raab), yang struktur utamanya terbuat dari bahan kayu dan bahan penutup berupa ijuk, sebagai bagian kepala bangunan. Atap meru memiliki karakteristik bertingkat 2, 3, 5, 7, 9, dan 11. Pada puncak atap meru terdapat ornamen murdha dari pahatan batu alam atau tembikar.

METODE PENCIPTAAN

Metode yang digunakan dalam karya tabuh kreasi Wisala Meru ini, menggunakan metode I Wayan Dibia yakni metode Panca Sthiti Ngawi Sani yang terdiri dari lima bagian yaitu: Tahap Inspirasi (*Ngawirasa*), Tahap Eksplorasi (*Ngawacak*), Tahap Konsepsi (*Ngerencana*), Tahap Eksekusi (*Ngawangun*) dan yang terakhir Tahap *Ngebah/Maedeng* (Dibia, 2020: 33).

Pemilihan penata menggunakan metode dari I Wayan Dibia disebabkan merasa tepat untuk direalisasikan dikarenakan pembagian metode-metode yang ditawarkan telah dialami oleh penata dan mudah untuk dicerna dalam berproses kedepan. Metode yang penata maksud adalah tahap inspirasi/ngawirasa adalah tahapan mendapatkan inspirasi berupa adanya rasa, getaran jiwa, hasrat kuat, dan

keinginan keras untuk mencipta, dalam tahapan ini penata sudah menggebu-gebu dalam hasratnya untuk merancang suatu karya dengan memikirkan yang akan dibuat oleh penata. Metode eksplorasi/*ngewacak* dalam tahapan ini penata menggali lebih dalam mengenai ide diperoleh dengan melakukan riset atau mencari sumber-sumber literatur.

Metode konsepsi/*ngerencana* adalah mulai membuat sebuah rancangan yang menyangkut berbagai aspek, terutama yang menyangkut masalah-masalah artistik maupun teknis, dalam tahapan ini penata melakukan dan merancang bentuk, menentukan konsep, merancang pola garap termasuk pola penyajiannya. Metode eksekusi/*ngewangun* adalah mulai merealisasikan yang telah direncanakan terkait dengan karya seni yang diciptakan penata dalam tahapan ini melakukan proses latihan atau merealisasikan ide penata kedalam media yang ingin digunakan penata dengan berbekal konsep yang sudah dirancang sehingga dapat melakukan pengekseskuan terhadap media dan pendukung. Metode *ngebah/maedeng* adalah penyajian karya seni itu sendiri terhadap penonton "*edengang*", dalam tahapan ini penata menyajikan sebuah karya dengan segala proses yang maksimal.

Relevansi metode dari I Wayan Dibia ini dalam menciptakan karya Wisala Meru, bagi penata cocok dikarenakan pembentukan dari karya seni Wisala Meru ini pertamanya dilandasi dari pemikiran suatu ide hingga muncul di pikiran penata dengan menggebu-gebu untuk menciptakan hal tersebut. Yang kedua penata mendalami dan mencari sumber-sumber literasi yang membahas mengenai ide penata itu mulai dari mengamati, mencari buku, dan menonton di televisi. Ketiga penata berujuk kepada tahap konsepsi dimana penata mulai mencoba-coba merancang konsep yang ingin dipergunakan untuk dirancang kedalam ide tersebut dan mencari media yang cocok untuk merealisasikan ide tersebut. Tahapan yang ke-empat berujuk kepada tahapan eksekusi, dimana penata mulai melakukan pergerakan dengan cara mengadakan latihan untuk membentuk ide yang penata maksudkan. Tahapan terakhir adalah penata memperlihatkan kepada pendengar mengenai garapan ini sesuai dengan ide dan konsep yang ada.

Tahap *ngawirasa* ini merupakan titik awal yang akan dijadikan pedoman penata untuk menuju dan menjalani tahapan-tahapan selanjutnya dalam berkarya. Sebagai langkah awal, penata mencoba untuk menemukan ide yang akan digunakan sebagai dasar dalam karya penata. Pencarian ide ini penata melakukan berbagai cara seperti mencari ke beberapa tempat dan mengamati lingkungan sekitar. Pada akhirnya ide penata pun muncul ketika melihat dan mengamati sebuah bangunan suci Meru yang begitu tinggi menjulang dan begitu megah dan indah di Pura Agung Besakih.

Tahapan *ngewacak* ini adalah penata menggali lebih dalam mengenai *pelinggih* Meru. Penata melakukan wawancara dengan pemangku yang ada di rumah penata mengenai *pelinggih* meru dan fungsinya, kemudian penata mencari buku yang menjelaskan makna, asal-usul Meru. Penata juga melakukan pengamatan lebih mendetail tentang arsitektur yang ada di *pelinggih* Meru. Pada akhirnya penata meyakinkan *pelinggih* Meru bertumpang sebelas untuk dijadikan inspirasi sebuah karya.

Tahapan *ngerencana* ini, penata melakukan perencanaan konsep, media ungkap, merancang bentuk karya, merancang pola-pola garap, dan merencanakan beberapa jumlah personil yang akan dilibatkan dalam pembentukan sebuah pencipta karya seni. Penata juga melakukan tukar pikiran atau bertanya kepada narasumber Ida Bagus Anom Mandharagiri mengenai bagaimana dengan ide dan media ungkap yang ingin penata gunakan, dan juga bertanya kepada narasumber-narasumber lainnya.

Tahapan *ngawangun*, penata melakukan penerapan terlebih dahulu didalam aplikasi FL Studio, setelah itu penata menuangkan kedalam media ungkap sesuai dengan apa yang dirancang di FL Studio (Santosa, 2005). Tahapan ini penata juga memilih hari baik untuk dilakukan upacara *nuasen* dengan para pendukung. Disamping itu penata memberikan arahan mengenai rancangan garapan kepada para pendukung dan mengatur jadwal yang telah disepakati untuk latihan.

Tahapan *ngebah* atau *maedeng* adalah menampilkan atau menyajikan karya yang sudah tercipta kepada pendengar dan menjelaskan apa yang dimaksud dalam karya yang telah tercipta ini. *Maedeng* adalah peristiwa yang ditunggu-tunggu oleh penata maupun penonton. Dalam tahapan ini penata

melakukan pementasan di areal yang diinginkan penata baik di dalam ruangan maupun luar ruangan. Pada tahapan ini adalah tahapan inti dari semua proses terbentuknya sebuah karya seni Wisala Meru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari proses kreativitas yang panjang melalui beberapa tahapan, komposisi Tabuh Kreasi Wisala Meru ini dapat terwujud menjadi sebuah karya musik instrumental. Secara sederhana, wujud bisa disamaartikan dengan kata bentuk, penampakan, dan rupa. Sementara, dalam berkesenian wujud merupakan salah satu aspek mendasar yang terkandung pada semua benda atau peristiwa kesenian yang nampak nyata dan dapat diapresiasi dengan mata dan telinga. Berdasarkan ilmu estetika, dalam semua jenis kesenian baik yang visual, auditif maupun abstrak, wujud dari apa yang tampil dan dapat dinikmati oleh kita, mengandung dua unsur mendasar yakni bentuk (*form*) dan susunan (*structure*) (A.A.M.Djelantik, 1999: 17).

Garapan komposisi karawitan Tabuh Kreasi Wisala Meru merupakan sebuah karya inovatif yang tetap menggunakan pola-pola tradisi Bali sebagai batu pijak dalam garapan Wisala Meru. Namun dalam prosesnya, kreativitas tidak menutup kemungkinan terdapatnya ruang inovasi (Santosa, 2016). Penyiasatan baik secara musikal maupun non-musikal penata lakukan dalam karya ini, adapun tujuan dari hal itu ialah agar karya ini terdengar lebih dinamis, tidak *monoton* serta enak untuk didengar.

Melalui karya ini, penata mencoba untuk mengekspresikan jati dirinya dengan menuangkan ide-ide kreatifnya ke dalam alunan melodi yang melodis dan penuh makna. Karya ini ingin memunculkan sensasi berbeda ketika sebuah kalimat lagu dimainkan dengan menggunakan tumbukan nada-nada dasar atau patet yang berbeda-beda. Pola garap tersebut muncul mengingat konsep yang diangkat penata adalah tentang *pelinggih* meru yang memiliki tumpukan atap yang berbeda-beda.

Media ungkap merupakan sarana yang sangat penting dalam membuat suatu karya musik. Begitu pula halnya dengan pemilihan instrumen dalam karya Wisala Meru ini sangat penting bagi penata dengan menggunakan salah satu gamelan dari golongan madya yaitu gamelan Semar Pegulingan. Pemilihan instrumen ini didasarkan oleh kecintaan penata dengan gamelan Semar Pegulingan dan sejak dari kecil penata sudah mengenal gamelan Semar Pegulingan. Gamelan ini digolongkan kedalam gamelan madya dengan ranah alat musik tradisi, namun apabila dicermati lagi mengenai teknik-teknik dalam gamelan ini sangatlah menarik untuk dikembangkan menjadi suatu karya baru dalam ranah bermusik. Ide dan konsep karya dari penata yakni *pelinggih* Meru yang mempunyai atap yang berlapis-lapis, kemudian penata mengharmonikannya dengan kekayaan yang dimiliki oleh gamelan Semar Pegulingan.



Gambar 1. Proses penuangan bagian awal dan pengawak dalam karya musik Wisala Meru

Sumber: Anak Agung Gde Agung Semara Bawa, 2021

Sebagai karya yang nantinya akan dipertanggungjawabkan secara akademik, dalam menggarap suatu karya seni harus melalui suatu proses, yang merupakan suatu tahapan-tahapan untuk mewujudkan garapan tersebut. Sebuah karya pasti memerlukan sebuah kreativitas dalam menggarap, begitu juga dengan

penata sendiri, penata menggunakan gamelan Semar Pegulingan secara utuh dengan menambahkan instrumen *kempur* dan sepasang kendang *gupekan* dan *Cedutan*. Gamelan Semar Pegulingan terdiri dari empat *tunggub pemade*, empat *tunggub kantilan*, dua *tunggub penyacab*, dua *tunggub jublag*, dua *tunggub jegogan*, sebuah gong dan *klentong*, satu *tunggub terompong*, satu *kajar krenteng*, satu *tunggub cengceng ricik*, sepasang kendang *krumpungan*, dan seperangkat suling.

Garapan Wisala Meru ini terdiri dari Tri Angga (tiga bagian), disetiap bagiannya mempunyai tujuan dan maksud tersendiri dalam pengekspresianya. Pada bagian kawitan merupakan tahapan pertama penata untuk melakukan tahapan-tahapan selanjutnya. Pada bagian kawitan penata mengekspresikan dengan sistem kekebyaran pada instrumen *gangsa* dengan nada dasar yaitu patet atau *patutan selisir* sebagai batu pijak dari garapan ini. Pada Gambar 1 menunjukkan proses penuangan ide pada karya Wisala Meru. Bagian pertama ini penata benar-benar ingin menunjukkan beberapa patutan atau patet yang dimiliki oleh gamelan Semar Pegulingan dengan memasukan atau tumbukan nada berbeda-beda. Patet yang digunakan dalam kawitan ini adalah patet selisir, tembung, sunaren dan pengenter alit. Dalam kawitan terbagi menjadi tiga pola yang disusun dengan sistematis dan secara sadar untuk mewujudkan karya.

ḡḡ	ḡḡ	ḡḀ	ḡḀ	ḡḡ	ḡḡ	ḡḀ	ḡḀ
ḡḡ	ḡḡ	ḡḀ	ḡḀ	ḡḡ	ḡḡ	ḡḡ	ḡḡ
Ḁḡ	Ḁḡ	ḡḡ	ḡḡ	Ḁḡ	Ḁḡ	ḡḡ	ḡḡ
Ḁḡ	Ḁḡ	ḡḡ	ḡḡ	ḡḡ	ḡḡ	Ḁḡ	ḡ

Notasi 1. Notasi Riong

Pada pola pertama terdapat *kekebyaran* yang dimainkan oleh *gangsa* dengan menggunakan *patet selisir* dan *tembung*, kemudian dilanjutkan dengan *kekilitan riong* yang memakai patet *tembung* dan *sunaren* yang berposisi seperti tanya jawab atau saling bersautan pada instrumen *gangsa* dengan *riong*. Setelah itu dilanjutkan dengan teknik permainan solo *geguletan* kendang *cedetan* dan *cetutan*, yang dimaksud dengan permainan solo adalah bunyi kendang tidak dibarengi dengan instrumen pengiring lainnya. Terdapat pola penghubung antara pola pertama menuju ke pola kedua dengan secara bersamaan menggunakan teknik kebyar sebagai jembatan (Suastika, 2020) pada pola kedua.

ḡ	ḡ	ḡḡ	ḡ	ḡḡ	Ḁḡ	ḡḡ	Ḁ
.	Ḁḡ	ḡḡ	ḡḡ	Ḁḡ	ḡ	ḡḡ	ḡ
.	ḡ	ḡḡ	ḡ	ḡḡ	ḡḡ	ḡḡ	ḡ
.	ḡḡ	Ḁḡ	ḡ	.	ḡ	ḡ	(ḡ)
ḡ	ḡ	Ḁ	ḡ	ḡ	Ḁ	ḡ	ḡ
ḡ	Ḁ	ḡ	ḡ	.	.	.	(ḡ)

Notasi 2. Notasi Pengawak

Pada pola kedua terdapat *gegineman* trompong yang memakai nada dasar *selisir*, kemudian dimodulasi atau dipindah ke patet *pengenter alit*. Kemudian instrumen *trompong* kegunaannya menjadi *riong*. Setelah *gegineman* dilanjutkan dengan sistem *oncang-oncangan* yang dimainkan oleh *pemade* dan

*gangs*a kemudian dilanjutkan dengan pola *bebonangan* antara riong dengan melodi dan kendang. Pola *bebonangan* (Santosa, 2020) ini yang menjadi jembatan penghubung antara pola dua ke pola tiga.

Pada pola ketiga merupakan pola terakhir pada bagian Kawitan garapan ini. pola ketiga ini penata menggunakan sistem *gegenderan* yang dimainkan oleh *gangs*a dan melodi dengan menggunakan beberapa patet yaitu *selisir*, *sunaren*, dan *tembung*. *Gegenderan* menggunakan ketukan atau tempo 3/4 dan 4/4. Dalam *gegenderan* ini penata merealisasikan ukiran-ukiran yang berada di *bataran meru* dengan pola *gegenderan*. Pada bagian *pengawak* ini penata menggunakan tempo pelan atau *pengadeng* dengan pola-pola *legod bawa*. Penata lebih menfokuskan terhadap permainan melodi dengan menggunakan patet *tembung* dan *pengenter alit*. Berdasarkan pada hasil olahan proses penuangan ide pada pola ketiga ini output notasi musik dituangkan dalam gambar Notasi 3 berikut.

The image shows two systems of musical notation for 'Wisala Meru'. Each system consists of a grid of symbols. Above the first system are two boxes: the left one contains a '+' sign and the right one contains a '-' sign. The notation uses various symbols including numbers (e.g., 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8), dots, and lines to represent rhythmic patterns. Some symbols are enclosed in circles or other shapes. The notation is organized into two main columns, each with multiple rows of symbols.

Notasi 3. Notasi *penyacak* dan *jubl*ag dalam *gegenderan* Wisala Meru

Pada *pengawak* ini penata membagi strukturnya menjadi tiga yakni *pengadeng* dengan *bebapang becat* dan *bebapangan adeng*, dimana pada pola *bebapangan becat* menggunakan teknik *oncang-oncangan* pada bagian *kekotekan pemade* dan *kantilan* dengan sistem saling bersaut-sautan seolah-olah seperti saling melempar-lempar. Setelah itu dilanjutkan dengan *kekotekaan riong* dan pukulan sepasang kendang *cedutan* untuk menambah aura yang berada pada bagian *pengawak* ini. penata membuat melodi tiga baris dengan pengulangan yang sama, tetapi penata mengekemas pengulangan melodi dengan menutupi *riong* dengan kendang supaya tidak terdengar monoton.

Pada pola ketiga yaitu *bebapangan adeng*, penata juga menggunakan pola melodi yang sama dengan pola melodi *bebapangan becat* tetapi menggunakan tempo lambat dari tempo sebelumnya agar terlihat lambatnya pola-pola yang dimainkan. Pada pola ketiga ini penata menambahkan *kotekan gangs*a dengan menggunakan sistem tumbukan nada pada sebuah kalimat lagu. Yang dimaksud tumbukan nada yang penata maksud adalah dalam satu kalimat lagu melodi dengan menggunakan *patet selisir*, penata membuat bagian *kotekan* pada *gangs*a dengan *patet pengenter alit* dengan melodi *selisir*. Pola *bebapangan adeng* ini di ulang selama dua kali putaran setelah itu dilanjutkan dengan tempo yang cepat seperti pola *bebapangan becat* dengan sistem pola melodi yang berbeda. Pada pola ini sekaligus membuat peralihan ke bagian selanjutnya yaitu *pengecet*.

Pengecet bagian terakhir dari garapan Wisala Meru ini dimana pada bagian terakhir ini membentuk klimaks dari karya ini. penata mencari suasana tumpukan-tumpukan atap yang dimiliki

oleh *pelinggih* Meru yang dimana tumpukan tersebut memiliki ukuran yang berbeda-beda. Penata mengimplementasikan hal tersebut dengan semua patet yang dimiliki oleh gamelan Semar Pegulingan dengan menggunakan pola-pola yang membuat simetris.

Pada bagian *pengecet* ini menggunakan pola melodi harmoni pada suling, *jublag*, *penyacob*, dan *jegogan* yang membentuk simetris pada lagu. Menggunakan pola aksent-aksent kendang yang menyerupai rebana yang dipadukan dengan *riong*. Pada bagian ini penata mengolah melodi yang terkesan indah dan menarik. Pada bagian ini penata menggunakan semua nada dalam instrumen *gangsra* dari nada rendah ke nada tinggi dengan berurutan atau (*meped*) dengan kata lain untuk menunjukkan tingkatan-tingkatan nada dan tumpukan nada yang di olah sedemikian rupa. Pada pola terakhir ini penata membuat akhir lagu (*panyuud*) dengan menggunakan dinamika yang berbeda-beda dari keras hingga terkecil hal ini penata lakukan dikarenakan tumpang Meru paling terakhir adalah tumpang yang paling terkecil sedangkan tumpang yang pertama adalah tumpang yang paling terbesar sehingga penata merealisasikan hal tersebut dengan cara mengatur keras lirih pada dinamika.

KESIMPULAN

Karya seni Wisala Meru merupakan karya komposisi musik dengan menggunakan barungan gamelan Semar Pegulingan yang tergolong gamelan madya sebagai media ungkap dengan penambahan instrumen kempur dan kendang gupekan berpasangan dengan cetutan. Karya ini berbentuk tabuh kreasi baru dengan mentransformasikan sebuah bangunan *pelinggih* Meru yang ada di pura atau *sanggah*, *pemerajan* di Bali kedalam bentuk musik dengan sistem musik sesuai dengan tingkatan-tingkatan Meru.

Konsep musikal garapan ini mengacu kepada proses eksperimental dan pengembangan pada pola-pola permainan dan membentuk secara sistematis. Karya ini terdiri dari tiga bagian atau *Tri Angga* yakni pengawit memfokuskan kepada sistem pengenalan nada-nada dengan menggunakan kekebyaran, selanjutnya pada bagian pengawak merupakan bagian dimana penata membuat jalinan melodi yang sederhana dan kotekanya yang terdengar ritmis seperti banyak ornamentasi, selanjutnya merupakan bagian akhir bagian pengecet dimana dalam bagian ini mengolah semua patet yang dimiliki gamelan Semar Pegulingan dan mengolah nada-nada dari terendah sampai tertinggi hal ini penata lakukan karena tumpukan atap meru memiliki banyak tumpukan-tumpukan yang berlapis-lapis menjulang tinggi.

Penggarapan unsur musikal dalam garapan karawitan ini akan difokuskan kepada penggarapan ritme, melodi, tempo, warna suara, dinamika, serta penjiwaan pada setiap materi Karya ini disajikan dalam bentuk konser karawitan dengan durasi kurang lebih 10.20 detik, yang dimainkan oleh 29 orang pemain.

DAFTAR SUMBER

- A.A.M.Djelantik (1999) *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Angreni, D. (2016) *Pelinggih Meru*. Denpasar: Lontar Bali.
- Aryasa, I. W. M. D. (1985) *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Bali.
- Bayu, G. et al. (2017) 'Kajian Konsep , Estetik dan Makna pada Ilustrasi Rangda Karya Monez', *Prabangkara*, 21(2), pp. 68–79.
- Dasar, D. I. and Meru, B. (2016) 'Makna Filosofis Keberadaan Ornamen Bedawang Nala Di Dasar Bangunan Meru', *Jurnal Filsafat*, 20(1), pp. 45–55. doi: 10.22146/jf.3432.
- Diatmika, I. W. I. et al. (2015) 'Pengembangan Aplikasi Instrumen Gamelan Semar Pegulingan Berbasis Android', 4.
- Dibia, I. W. (2020) *Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni*. Denpasar: Pusat Penerbitan LPPMPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Eriawati, Y. (2018) 'Pola Tata Ruang Bangunan, Rumah-Rumah dan Fungsi di Desa Adat Pengotan Kabupaten Bangli', *Jurnal Penelitian Arkeologi Papua dan Papua Barat*, 9(1), pp. 85–107.

- Gede Risa Sutra Gita, I. K. S. (2021) 'Introduction to the Musical Composition "Tirtha Nadi" | Pengantar Karya Komposisi Karawitan "Tirtha Nadi"', *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 01(02), pp. 75–83. doi: 10.25124/ghurnita.v1i1.151.
- Hendra Santosa (2020) 'Critical Analysis On Historiography Of Gamelan Bebonangan In Bali', *Paramita: Historical Studies Journal*, 30(1), pp. 98–107. doi: 10.15294/paramita.v30i1.18480.
- Putra, I. K. A., Santosa, H. and Sudirga, I. K. (2020) 'The Concept of Balance at Sekati Ririg Gending in Tejakula , Buleleng Regency', *HARMONIA jurnal Arts Of Research and Education*, 20(2), pp. 183–194. doi: 10.15294/harmonia.v20i2.25412.
- Putu Paristha Prakasih, Hendra Santosa, I. G. Y. (2018) 'Tirtha Campuhan: Karya Komposisi Baru dengan Media Gamelan Semar Pagulingan', *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 19(3), pp. 113–121. doi: 10.24821/resital.v19i3.2452.
- Santosa, H. (2005) *Pengetahuan Multimedia Jilid 1*. Denpasar.
- Santosa, H. S. (2016) 'Gamelan Sistem Sepuluh Nada dalam Satu Gembyang untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali', *Pantun*, 1(2), pp. 85–96. Available at: <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/747>.
- Suastika, I Gede Putu. Sudiana, I Nyoman. Sudhana, I. K. (2020) 'Manis Batu Sebuah Garapan Kreasi Baru Gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu', *Segara Widya*, 8(1), pp. 1–12. Available at: <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/1046>.
- Sugiarta, I. G. A. (2012) *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Suprianta, I. M., Yudarta, I. G. and Pasek, I. N. (2019) *Meru pitu*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- William, R. *et al.* (2017) 'THE ARCHITECTURE OF PAGODAS VIEWED FROM THE ANGLE OF SITE LAY-OUT , PROPORTION , AND', 01(April).