

New Technique of Playing Reong into Musical Composition “Sekunder”

Teknik Baru Memainkan Reong Dalam Komposisi Karawitan “Sekunder”

Gede Prabudinatha Gautama¹, Ni Wayan Masyuni Sujayanthi²

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

masyuni21@gmail.com²

Sekunder is a musical composition inspired by the process of cleaning gamelan. The process of cleaning gamelan is not the main activity but an additional activity in gamelan maintenance. Departing from this, the stylist sees a new perspective in composing Karawitan. The use of sandpaper as a means of exploring the sound of the gamelan reong instrument and the role outside of the musician, the soundman, is the object of the creation of the Sekunder composition. The purpose of creating this composition is a new way of playing reong so that later it can become a new technique for playing the reong instrument in the future. The Sekunder work creation method is structured through three stages of creation, namely the assessment, trial, and formation stages. From these three stages, Sekunder is formed into 3 parts where each part describes each of the stages of creation and also the implementation of the process of cleaning the gamelan into a new technique where how to play the reong instrument using sandpaper. The conclusion of this composition is that this composition uses a new technique in playing it, namely using sandpaper where this technique is inspired by the process of cleaning gamelan. In addition, the role of the soundman is very important here as a dynamic regulator. It is hoped that this composition will become the basis for future works and also that new ways of playing reong in this composition can be used continuously.

Keywords: New Technique, Reong, Musical Composition, Sekunder

Karya musik Sekunder merupakan sebuah karya komposisi karawitan yang terinspirasi dari proses membersihkan gamelan. Proses membersihkan gamelan bukan kegiatan utama melainkan kegiatan tambahan dalam pemeliharaan gamelan. Berangkat dari hal tersebut penata melihat suatu cara pandang baru dalam berkomposisi Karawitan. Penggunaan amplas sebagai sarana eksplorasi bunyi dari instrumen gamelan reong dan peran di luar musisi yaitu *soundman* adalah objek penciptaan karya yang diberi judul Sekunder. Tujuan terciptanya karya Sekunder ini untuk menghasilkan cara baru dalam memainkan reong sehingga nantinya bisa menjadi tehnik baru untuk kedepannya dalam memainkan instrumen reong. Metode penciptaan karya Sekunder disusun melalui tiga tahapan penciptaan yaitu tahap penjajagan, percobaan, dan pembentukan. Dari ketiga tahap tersebut maka terbentuk karya Sekunder menjadi 3 bagian dimana setiap bagian menggambarkan masing-masing dari tahap penciptaan tersebut dan juga implementasi dari proses membersihkan gamelan menjadi suatu tehnik baru dimana cara memainkan instrumen reong menggunakan amplas. Kesimpulan dari karya ini adalah karya ini menggunakan tehnik baru dalam memainkannya yaitu menggunakan amplas dimana tehnik ini terinspirasi dari porses membersihkan gamelan. Selain itu, peran *soundman* sangat penting disini sebagai pengatur dinamika. Karya Sekunder ini diharapkan nantinya menjadi pijakan untuk karya-karya selanjutnya dan juga cara baru dalam memainkan reong pada karya ini bisa digunakan secara terus menerus.

Kata kunci: Teknik Baru, Reong, Komposisi Musik, Sekunder

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia mempunyai banyak kebutuhan. Menurut intensitasnya, kebutuhan manusia dikelompokkan menjadi tiga, yaitu kebutuhan primer, sekunder, maupun tersier (Syarifuddin, 2016:100). Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang mutlak diperlukan oleh manusia. Pemenuhan kebutuhan ini bersifat pokok, karena jika tidak dipenuhi akan mengakibatkan terganggunya kehidupan manusia secara signifikan. Tingkat selanjutnya dari kebutuhan manusia adalah kebutuhan sekunder. Kata sekunder berasal dari bahasa Latin *secundus*, yang memiliki arti kedua. Arti dari kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer tercukupi. Dengan kata lain, kebutuhan sekunder ini merupakan kebutuhan tambahan yang bersifat pelengkap dari kebutuhan primer. Kebutuhan tersier merupakan kebutuhan yang dapat dipenuhi oleh manusia apabila kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder telah tercapai.

Kebutuhan yang dijelaskan di atas juga berlaku dalam kegiatan berkesenian khususnya gamelan Bali. Jika diterapkan pada gamelan Bali, kebutuhan primer merupakan alat dan orang yang memainkan gamelan tersebut, sedangkan kebutuhan sekunder mencakup hal-hal yang menunjang kegiatan pada saat memainkan gamelan, contohnya gamelan yang bersih dan juga *sound* sebagai penguat suara, dan kebutuhan tersier dimana kebutuhan ini sebagai pelengkap dalam kegiatan memainkan gamelan, contohnya adalah pakaian seragam suatu kelompok dalam memainkan gamelan. Berdasarkan jenis kebutuhan manusia yang dijelaskan di atas, penata terangsang untuk menjadikan salah satu dari kebutuhan tersebut menjadi suatu karya karawitan yaitu karya karawitan kontemporer.

Kontemporer berasal dari kata *contemporary* yang memiliki arti sementara, sebagai kata benda kontemporer memiliki arti sebaya, seumur, sezaman, sedangkan sebagai kata sifat kontemporer memiliki arti zaman sekarang (Rustopo, 2010:11). Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa musik kontemporer adalah musik yang relevan dengan keadaan sekarang atau bisa juga disebut kekinian dan pembaharuan dimana musik kontemporer tidak terikat aturan-aturan konvensional yang berlaku pada umumnya sehingga mendapat kebebasan berekspresi dan bereksperimen. Di Indonesia, musik kontemporer muncul dari dua tradisi yang berbeda yaitu tradisi dari Indonesia itu sendiri dan tradisi dari budaya Eropa. Penggabungan dua tradisi ini menghasilkan suasana baru dalam musik sehingga banyak komposer-komposer baik dari Eropa maupun Indonesia melakukan eksperimen dengan menggabungkan dua kebudayaan ini (Kariasa & Putra, 2021). Dalam hal ini penata ingin membuat suatu karya seni karawitan kontemporer berdasarkan penjelasan tentang kebutuhan kehidupan manusia, dimana karya ini diberi judul Sekunder, yaitu kebutuhan atau sesuatu yang bukan utama atau pelengkap dari gamelan tersebut.

Sekunder merupakan kebutuhan atau suatu kegiatan yang bukan utama. Dalam konteks gamelan, hal utama yang pasti dilakukan adalah memainkan gamelan tersebut, namun hal sekunder yang dimaksud disini adalah proses membersihkan gamelan itu sendiri. Pada umumnya gamelan pastinya dimainkan dan membersihkan gamelan adalah kegiatan tambahan yang sering dilakukan dalam upaya kebersihan gamelan itu sendiri supaya enak dilihat. Selain sekunder dalam konteks fungsi kegiatan gamelan, penata juga ingin menonjolkan hal sekunder dalam konteks unsur musik yaitu peran penabuh bukan hal yang utama dalam mengatur dinamika. Karya ini lebih menonjolkan peran dari unsur eksternal yaitu *soundman* yang berperan dalam mengatur dinamika. *Soundman* adalah orang yang bertugas di belakang audio mixer untuk melakukan pencampuran signal audio dan melakukan pengaturan *outboard equipment* hingga didapatkan suara yang baik dan sesuai di keluaran *speaker*. Pada dasarnya gamelan Bali walaupun dimainkan tanpa menggunakan *sound system* pasti akan tetap menghasilkan suara yang keras, namun disini penata menjadikan *sound system* sebagai kebutuhan pokok. "Begitu pentingnya tradisi tersebut dalam kehidupan, menjadikannya sebagai pijakan dan dasar pengembangan budaya di jaman modern" (Sudirana, 2019:129) pernyataan tersebut membuat penata tertarik menggunakan *sound system* sebagai salah satu bagian dari karya ini karena ingin mengembangkan budaya modern berupa *sound system* agar bisa menjadi peran penting dalam suatu karya (Santosa, 2005).

Penata mencoba mengolah sumber bunyi yang dihasilkan pada saat proses membersihkan gamelan tersebut dari cara menggosok gamelan dengan menggunakan amplas sehingga menghasilkan suara yang tidak sama jika memukul gamelan menggunakan panggul seperti pada umumnya.

Selanjutnya pada konteks sekunder dalam unsur musik terutama dinamika, pengaturan dinamika dilakukan oleh *soundman* dengan cara membesar dan memperkecil volume pada perangkat elektronik berupa *audio mixer* sehingga menghasilkan suasana dinamika yang berbeda. Menurut Fachruddin dalam artikel Peran *Sound Engineer* Dalam Pertunjukan Musik Keroncong Di RRI Semarang mengatakan bahwa *Audio mixer* adalah suatu alat yang berfungsi sebagai peralatan yang digunakan untuk memadukan (*mixing*) suara dari berbagai sumber suara, misalnya dari *playout* (suara yang keluar), *microphone*, studio dan lain-lain, sehingga menghasilkan suatu *output* dari hasil gabungan dari berbagai sumber suara tersebut (2019:173). Musisi tetap memainkan karya dengan konstan karena dinamika sudah diatur oleh *soundman* itu sendiri. Seperti halnya sebuah kalimat "Cintailah Warisan, pelajari, dan kembangkan yang baru" (Kariasa & Putra, 2021:222) membuat penata ingin mengembangkan sesuatu yang baru berdasarkan hal yang sudah ada.

METODE PENCIPTAAN

Terbentuknya suatu karya harus dilalui dengan cara tahapan atau fase-fase dalam mewujudkan suatu karya sehingga karya bisa dicapainya dengan maksimal (Yudana & Haryanto, 2021). Pada karya ini, penata mengadopsi metode penciptaan dari konsep Alma M. Hawkins, dalam bukunya yang berjudul *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi 1990. Ada tiga tahapan yang dijelaskan dalam buku ini, yaitu tahap eksplorasi, tahap percobaan, dan tahap pembentukan. Penata mengadopsi teori ini karena dalam pembuatan karya ini teori yang dijelaskan oleh Alma M. Hawkins sangat sejalan dengan apa yang akan penata laksanakan dan dapat membantu penata dalam mewujudkan karya ini karena penata membagi tiga tahap dalam mewujudkan karya ini sesuai dengan tahap-tahapan yang dijelaskan oleh Alma M. Hawkins. Adapun proses-proses yang dilakukan sesuai dengan konsep metode penciptaan dari Alma M. Hawkins yang sudah dijelaskan diatas adalah sebagai berikut :

Pada proses eksplorasi, penata mencari ide melalui buku, video atau rekaman karya sebagai sumber dalam menggarap karya ini. Buku dan video-video tersebut penata mendapatkan inspirasi dalam menyelesaikan karya ini. Penata juga langsung mencoba membersihkan beberapa bagian dari gamelan untuk menentukan alat apa yang akan digunakan untuk membersihkan gamelan dan juga instrumen apa yang akan memungkinkan mengeluarkan suara pada saat dibersihkan.



Gambar 1 Eksplorasi Suara Reong Menggunakan Amplas

Dalam proses percobaan ini penata mengolah suara-suara yang dihasilkan saat membersihkan gamelan. Pada proses ini penata membuat beberapa pola-pola dalam bentuk notasi yang nantinya akan disampaikan kepada pendukung karya. Setelah disampaikan kepada pendukung karya, pendukung karya tersebut mencoba memainkan pola-pola yang diberikan dengan cara simulasi melalui media pengganti, karena jika pada proses latihan langsung menggunakan media Reong dikhawatirkan akan terjadi kerusakan pada reong tersebut karena terus-terusan digosok.

Pada pembentukan ini penata mulai menggabungkan pola-pola yang diberikan dan juga menyusunnya sehingga menjadi suatu karya yang terwujud secara utuh. Selain itu, pada tahap ini penata juga melakukan proses yang terakhir yaitu perekaman karya dimana pada saat proses ini media yang digunakan adalah Reong itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk melahirkan suatu karya seni khususnya karya kreativitas gamelan yang baru, tentu saja harus memiliki ide garapan terlebih dahulu (Andi Ardiana, 2021:110). Dalam hal ini, ide yang penata ingin tuangkan berbentuk eksperimen. "Di Bali musik eksperimental yang juga sering disebut sebagai musik baru yang diciptakan dengan konsep yang lebih bebas dan tidak terikat dengan aturan-aturan musik tradisi" (Arya Sugiarta, 2012:118). Hal ini sangat relevan dengan karya ini karena dalam prosesnya tidak terikat dengan segala aturan-aturan musik tradisi, mulai dari cara memainkan dan juga cara mengolah salah satu unsur musik yaitu dinamika tidak seperti pada umumnya.

Untuk dapat mewujudkan ide tersebut ke dalam bahasa musik diperlukan media ungkap yang mampu mewadahnya (Daniswara, 2021:138). Pada karya karawitan *Sekunder* ini, penata menggunakan reong sebagai media ungkap. Reong adalah jenis gamelan *berpencon* di Bali, sejenis bonang di Jawa, nama lain dari terompong (Banoë, 2003:355). Reong memiliki bentuk fisik instrumen pencon yang seringkali memainkan pola ubit-ubitan, norot dan juga ritme-ritme agogik kebyang-kebyong (Adi, 2020:84). Pada masing-masing nada dari reong tersebut nantinya dimainkan oleh satu orang pemain. Penata menggunakan reong sebagai media ungkap karena pada proses eksplorasi bunyi, media reonglah yang memungkinkan menghasilkan suara yang lebih jelas dibanding dengan media lainnya. Reong dipilih sebagai media ungkap karena penata ingin menitik beratkan karya ini kepada tehnik memainkannya, pemilihan dan jumlah nada reong tersebut tidak menjadi hal yang penting bagi penata. Suara dari teknik memainkan dengan menggunakan amplas tersebut nantinya juga akan diolah dinamikanya. Amplas yang digunakan terdiri dari amplas nomor 240, 400, 600, dan 800. Perbedaan jenis amplas yang digunakan menghasilkan warna suara yang berbeda-beda. Nantinya akan terdapat beberapa bagian, setiap bagian akan memunculkan hal-hal yang berbeda. Mulai dari memperkenalkan warna suara, memperkenalkan pola-pola yang digunakan, dan juga menjadikannya suatu komposisi yang utuh berdasarkan pola-pola tersebut. Selain hal-hal tersebut, penata juga akan mengolah dinamika pada bagian terakhir dimana peran *soundman* sangat penting disini karena *soundman*-lah yang akan mengolah dinamika tersebut.



Gambar 2 Latihan Bagian 3

Karya *Sekunder* adalah sebuah karya komposisi eksperimental, penata bereksperimen dengan menggunakan suatu hal yang baru dalam memainkan instrumen reong. Pada umumnya, cara memainkan reong dengan menggunakan *panggul* dalam memainkan instrumen reong. Penata mencoba bereksperimen dengan suatu yang tidak seperti pada umumnya atau berbeda dengan cara yang sudah ada pada umumnya sehingga menghasilkan sesuatu yang baru. Dalam karya *Sekunder* ini merupakan hasil pengembangan teknik dalam memainkan reong dengan mengadopsi cara membersihkan gamelan yaitu dengan cara menggosoknya menggunakan amplas.

Dalam karya ini, penata hanya menggunakan 4 (empat) nada dalam instrumen reong yaitu nada *dong*, *deng*, *dung*, dan *dang* mengingat fokus penata dalam karya ini adalah tehnik memainkan reong dengan menggunakan amplas dan juga pengolahan dinamika tidak dari musisi yang memainkan karya melainkan dari *soundman* yang mengatur sound untuk mengolah dinamika sehingga pemilihan nada dan jumlah nada dalam karya ini tidak terlalu terfokuskan. Selain itu, teori Minimax yang artinya keterbatasan itu bukan hambatan justru merupakan tantangan bagi kita untuk menggunakan akal atau menjadi kreatif (Abdul Sjukur, 2012:46) juga membuat penata akhirnya memilih hanya 4 (empat) nada sehingga membuat penata mencoba dengan jumlah yang terbatas namun nantinya hasil yang dihasilkan dari pola-pola setiap nadanya bisa menjadi terlihat banyak walaupun sebenarnya hanya menggunakan 4 (empat) nada dari instrumen reong tersebut.

Struktur mengandung arti bahwa di dalam karya seni itu terdapat suatu pengorganisasian, pengaturan, dan hubungan yang tertentu antara bagian-bagian dari keseluruhan itu (A.A.M.Djelantik, 2004). Dalam struktur sebuah garapan, pastinya terdiri dari beberapa bagian. Komposisi ini dibagi menjadi tiga bagian (bagian pertama, bagian kedua, bagian ketiga). Dalam karya Sekunder ini, penata membagi karya ini menjadi 3 bagian. Pada bagian pertama, penata ingin memunculkan warna suara yang dihasilkan pada proses membersihkan gamelan dengan cara menggosoknya dengan amplas. Lalu pada bagian kedua, penata memperkenalkan pola-pola ritme yang digunakan pada karya ini. Bagian akhir yaitu bagian ketiga, penata mengolah pola-pola yang didapat untuk menghasilkan suatu komposisi (Gita, 2021). Adapun struktur dalam komposisi Sekunder adalah sebagai berikut.

Bagian pertama, penata memunculkan warna suara pada instrumen reong *ndong*, *ndeng*, *ndung*, dan *ndang* dengan cara menggosok. Musisi memainkan bagian ini dengan improvisasi mereka masing-masing atau dimainkan secara bebas namun tetap berpatokan dengan ketukan. Pada bagian ini masing-masing instrumen dimainkan secara bergantian. Setiap instrumen memainkan reong selama 16 ketukan, dimana pada setiap ketukan kesembilan pada satu instrumen dibarengi dengan ketukan pertama instrumen selanjutnya selama 2 (dua) putaran. Pada putaran pertama, yang digosok adalah bagian *pencon* dari reong tersebut. Masing-masing nada menggosok reong dengan amplas 240 dan 400 secara bergantian setiap 8 ketukan. Pada putaran kedua, yang digosok adalah bagian lainnya dari *pencon* tersebut. Amplas yang digunakan adalah amplas 600 dan 800 dengan perlakuan yang sama seperti putaran pertama. Setelah selesai dua putaran dilanjutkan dengan setiap instrumen memainkan lagi secara bersamaan selama enam belas ketukan. Amplas yang digunakan disini berbeda-beda setiap nada. Nada *ndong* menggunakan amplas 800, nada *ndeng* menggunakan amplas 600, nada *ndung* menggunakan amplas 400, dan nada *ndang* menggunakan amplas 240. Perbedaan bagian yang digosok pada putaran pertama dan kedua adalah sebagai bentuk eksplorasi untuk mengetahui bagian mana yang memungkinkan untuk mengeluarkan suara lebih jelas. Nantinya di bagian 2 (dua) dan 3 (tiga) dari karya ini semuanya digosok dibagian *pencon* sebagai hasil dari eksplorasi di bagian 1 (satu) karena pada bagian *pencon* jika digosok lebih jelas menghasilkan suara. Dinamika pada bagian 1 (satu) diolah setelah selesai 2 (dua) putaran dimana setiap instrumen secara bersamaan menggosok bagian *pencon* selama enam belas ketukan. Pada 4 (empat) ketukan pertama, suara pada *sound* adalah sedang, tidak keras ataupun lirih. 4 (empat) ketukan selanjutnya suara pada *sound* adalah lirih. Sedangkan pada 8 (delapan) ketukan terakhir, suara *sound* dinaikan perlahan dari lirih menjadi keras.

Pada bagian kedua, penata memperkenalkan pola-pola dimana setiap instrumen akan memiliki 2 pola dan dimainkan secara bergantian dimana reong *ndong* dan *ndeng* memainkan polanya bersamaan, dan dilanjutkan dengan reong *ndung* dan *ndang* juga memainkan polanya bersamaan. Setelah memainkan bergantian baru semuanya memainkan pola secara bersamaan. Begitu halnya juga dengan pola kedua sama dengan pola satu tadi. Setelah selesai pola satu dan pola dua seperti yang disebutkan diatas, selanjutnya pola satu dan pola dua dimainkan bergantian dari pola satu ke dua tanpa adanya jeda. Pada pola pertama, masing-masing reong menggunakan amplas nomer 240 dan 400 dengan pembagian 32 ketukan pertama amplas 240 dan 32 ketukan sisanya menggunakan amplas 400. Sedangkan pada pola kedua menggunakan amplas 600 dan 800 dengan pembagian yang sama seperti pola pertama. Pengolahan dinamika pada bagian kedua ini dilakukan pada saat pola satu dan pola dua dimainkan secara urut dimana pada 32 ketukan pertama suara *sound system* adalah sedang. Pada 32 ketukan kedua, suara *sound system* menjadi kecil atau lirih. Selanjutnya dengan ketukan yang sama yaitu 32, suara *sound system* naik lagi menjadi sedang, dan pada 32 ketukan terakhir, suara *sound system*

menjadi keras. Dinamika pada bagian ini berlaku sama untuk semua nada yaitu *ndong*, *ndeng*, *ndung*, dan *ndang*.

Pada bagian ketiga ini penata membagi menjadi dua yaitu tiga A dan tiga B. Pada tiga A, reong *ndong* dan *ndeng* memainkan pola satu A, B, C, D, pola satu C,D,A,B, dan pola satu A, B, C, D. Reong *ndong* memainkan pola satu A dan B dua kali dan reong *ndeng* memainkan pola satu C dan D dua kali. Susunan amplas yang digunakan adalah reong *ndong* menggunakan amplas 400, 240, 800, dan 600 dengan bergantian setiap 64 ketukan. Sedangkan reong *ndeng* menggunakan amplas 800, 600, 400 dan 240 dengan perlakuan yang sama seperti reong *ndong*. Reong *ndung* dan *ndang* memainkan pola dua A, B, C, D 2 (dua) kali, pola dua C, D, A, B, selanjutnya reong *ndung* memainkan pola dua A & B dua kali dan reong *ndang* memainkan pola C & D dua kali. Susunan amplas yang digunakan adalah reong *ndung* menggunakan amplas 600, 800, 400, dan 240 dan reong *ndang* menggunakan amplas 240, 400, 600 dan 800 dengan perlakuan yang sama seperti reong *ndong* dan *ndeng*.



Gambar 3. Latihan di Studio Musik

Sedangkan pada bagian tiga B, reong *ndong* dan *ndeng* memainkan pola dua A, B, C, D 2 (dua) kali, pola dua C,D,A,B, lalu reong *ndong* memainkan pola dua A dan B dua kali dan reong *ndeng* memainkan pola dua C dan D dua kali. Reong *ndung* dan *ndang* memainkan pola satu A, B, C, D, pola satu C, D, A, B, dan pola satu A, B, C, D. Reong *ndung* memainkan pola satu A dan B dua kali dan reong *ndang* memainkan pola satu C dan D dua kali. Susunan amplas yang digunakan adalah reong *ndong* menggunakan amplas 800, 600, 400, dan 240, reong *ndeng* menggunakan amplas 400, 240, 600 dan 800, reong *ndung* menggunakan amplas 240, 400, 600, dan 800 dan reong *ndang* menggunakan amplas 600, 800, 240 dan 400 dengan perlakuan yang sama seperti pada bagian 3A. Setelah selesai bagian 3 (tiga) A dan 3 (tiga) B, dilanjutkan dengan pola rampak atau pola yang sama untuk semua nada selama 5 putaran yang menandakan akhir dari karya ini. Dinamika pada bagian ini berlaku sama untuk bagian 3 (tiga) A dan 3 (tiga) B. Pada 32 ketukan pertama, suara *sound system* adalah keras dilanjutkan dengan 64 ketukan dimana suara *sound system* pada nada reong *ndung* dan *ndang* adalah lirih sedangkan pada nada reong *ndong* dan *ndeng* adalah keras. Pada 64 ketukan selanjutnya adalah kebalikan dari 64 ketukan sebelumnya dimana sebelumnya nada reong *ndung* dan *ndang* adalah lirih dan pada nada reong *ndong* dan *ndeng* adalah keras tetapi disini nada *ndong* dan *ndeng* adalah lirih sedangkan nada *ndung* dan *ndang* adalah keras. Setelah itu, dilanjutkan setiap 32 ketukan dengan susunan suara *sound system* lirih, sedang, dan keras. Pada pola rampak yang menandakan akhir dari karya ini, dinamika diolah pada 2 (dua) putaran keras, 1 (satu) putaran sedang, dan 2 (dua) putaran terakhir lirih.



Gambar 4. Foto Rekaman Karya

Pada karya ini, penata menggunakan dua karya sebagai referensi, dua karya tersebut adalah tabuh Lapanbelas karya Evan Ziporyn. yang dimainkan oleh sanggar Semara Ratih dengan media ungkap gamelan Semarandhana. Pada tabuh ini penata terinspirasi cara mengeluarkan suara pada instrumen Jegog dan Jublag dengan menggunakan penggesek Rebab sehingga penata ingin mencoba mengeluarkan suara pada instrumen Reong dengan cara tidak seperti biasanya. Tabuh Hujan Arja karya Evan Ziporyn yang dimainkan oleh sanggar Semara Ratih dengan media ungkap gamelan Semarandhana. Pada tabuh ini terdapat bagian yang memainkan *gangsra* dengan menggunakan gagang *panggul* tersebut sehingga membuat penata terdorong untuk memainkan reong dengan cara tidak seperti biasanya.

Sumber-sumber yang penata sebutkan diatas merupakan sumber yang menginspirasi penata dalam membuat karya ini. Penata terinspirasi baik dari cara memainkan dan juga mengolah unsur musikal sehingga penata mencari sesuatu yang hampir menyerupai sumber-sumber tersebut sehingga originalitas karya ini terlihat. Jika pada sumber-sumber diatas cara memainkan gamelan menggunakan alat gesek *rebab*, maka penata menggunakan alat lain yaitu amblas sehingga tidak sama dengan sumber yang penata sebutkan.

KESIMPULAN

Karya seni karawitan Sekunder merupakan karya yang terinspirasi dari salah satu 3 kebutuhan manusia yaitu kebutuhan sekunder. Sekunder merupakan suatu hal yang bukan utama dimana yang dimaksud disini adalah cara memainkan instrumen reong yang terinspirasi dari proses membersihkan gamelan dan juga dinamika yang diolah oleh unsur eksternal. Tujuan terciptanya karya seni Sekunder untuk menonjolkan tehnik atau cara baru dalam memainkan reong dan juga pengolahan dinamika yang dilakukan bukan oleh musisi yang memainkan karya tersebut melainkan oleh peran *soundman*.

Secara struktur, karya Sekunder dibagi menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu bagian 1 (satu) memunculkan warna suara pada instrumen reong, bagian 2 (dua) memperkenalkan pola-pola dimana setiap instrumen akan memiliki 2 pola dan dimainkan secara bergantian dan bagian 3 (tiga) dimana pada bagian 3 (tiga) memiliki 2 (dua) sub bagian yaitu 3 (tiga) A dan 3 (tiga) B yang memainkan pola pada bagian 2 (dua) secara acak. Setiap bagian pada karya ini menggunakan cara yang sama dalam memainkannya yaitu menggunakan amblas sebagai media untuk memainkan reong tersebut dengan cara digosok. Setiap bagian dari karya ini juga pengolahan dinamika berbeda-beda setiap bagian. Mulai dari bagian 1(satu) dimana pengolahan dinamika masih sedikit. Pada bagian 2 (dua) dinamika yang diolah semakin banyak walaupun tidak terlalu banyak. Pengolahan dinamika pada bagian 3 (tiga) merupakan yang paling banyak karena setiap nada memiliki pengolahan dinamika yang berbeda-beda, sedangkan pada bagian 1 (satu) dan 2 (dua) pengolahan dinamika dari setiap nada dilakukan secara bersama-sama tidak berbeda-beda setiap nadanya seperti pada bagian pertama. Garapan karya Sekunder ini disajikan dalam bentuk konsert/karawitan mandiri dalam durasi waktu kurang lebih 12 menit.

DAFTAR SUMBER

- A.A.M.Djelantik. (2004). *Estetika Sebuah Pengantar* (2nd ed.). Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MPSI).
- Abdul Sjukur, S. (2012). *Virus Setan Risalah Pemikiran Musik*. Art Music Today.
- Adi, I. K. K. (2020). Kompleksitas Tabuh Kreasi Baru Gong Kebyar Sang Nyoman Putra Arsa Wijaya. *Sorai: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 13(1), 73–88. <https://doi.org/10.33153/sorai.v13i1.3177>
- Ardiana, K. A. N. K. S. (2021). Introduction to “Achromatic” Karawitan Artwork | Pengantar Karya Seni Karawitan “Achromatic.” *Ghurnita*, 1(2), 108–116. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/214>
- Arya Sughiartha, I. G. (2012). *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru*. ISI Denpasar.

- Banoe, P. (2003). *Kamus Musik*. Kanisius.
- Daniswara, I. P. (2021). Megineman Sebuah Komposisi Karawitan Kreasi Baru. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(2), 134–142. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/335>
- Gita, G. R. S. N. W. M. S. (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>
- Kariasa, I. N., & Putra, I. W. D. (2021). Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 222–229. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1471>
- Pangestu, J. D., & Wafa, M. U. (2019). Peran Sound Engineer Dalam Pertunjukan Musik Keroncong Di RRI Semarang. *Seni Musik*, 8.
- Rustopo. (2010). *Gamelan Kontemporer di Surakarta*. ISI Press Solo.
- Santosa, H. (2005). *Pengetahuan Multimedia Jilid 1*.
- Sudirana, I. W. (2019). Tradisi Versus Moderen: Diskursus Pemahaman Istilah Tradisi dan Moderen di Indonesia. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 127–135. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i1.647>
- Syarifuddin, M. (2016). Analisis Tentang Aktifitas Buruh Tani Dalam Memenuhi Kebutuhan Pokok di Kelurahan Bukuan Kecamatan Palaran Kota Samarinda. *Sosiatri-Sosiologi*, 4.
- Yudana, I. G., & Haryanto, T. (2021). Contemporary Music Composition “Embryo” | Komposisi Musik Kontemporer “Embrio.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(1), 1–10. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/147>