

Creation Music Pepanggulan Ki Gepang

Tabuh Kreasi Pepanggulan, “Ki Gepang”

Deny Praditya¹, Saptono², I Ketut Partha³

^{1,2,3}Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

denyblekok29@gmail.com

Abstract

Ki Gepang is a percussion composition created by pepanggulan using the gamelan Gong Kebyar as a medium of expression. As for the theme raised in this work, namely the sword, the sword that the stylist raised was not just any sword but an heirloom sword left by Manik Angkeran which was used to slash the tail of Naga Basuki in the story of the Selat Bali, which until now is still sacred by the people of Banjar Tegal, Bebalang, Bangli. The stylist's interest in taking up this theme is because the stylist is attracted by the magical and sacred aura of the heirloom and the stylist wants to transform the sharpness, majesty and sacredness of the heirloom into a percussion composition created by pepanggulan. In the musical structure, the stylist uses a tri angga structure, namely pengawit (Head), pengawak (Body), pengecet (Legs) as a basic reference in the stylist's work. And in the creative process, the stylist uses the traditional Balinese method, which in this concept says that there are 3 (three) stages for the process of creating a work of art, namely the conception stage (ngarencana), the execution stage (ngewangun) and ngebah/maedeng.

Keywords: Creation Music, Pepanggulan, Gong Kebyar, Ki Gepang

Abstrak

Ki Gepang merupakan sebuah komposisi tabuh kreasi pepanggulan yang menggunakan gamelan Gong Kebyar sebagai media ungkap. Adapun tema yang diangkat dalam garapan ini yaitu pedang, pedang yang diangkat penata ini bukan sembarang pedang melainkan pedang pusaka peninggalan Manik Angkeran yang dahulu dipakai menebas ekor Naga Basuki dalam cerita Selat Bali yang sampai saat ini pusaka tersebut masih di sakralkan oleh masyarakat Banjar Tegal, Bebalang, Bangli. Ketertarikan penata mengangkat tema tersebut karena penata tertarik dengan aura magis dan kesakralan dari pusaka tersebut dan penata ingin mentransformasikan ketajaman, keagungan dan kesakralan dari pusaka tersebut ke dalam sebuah komposisi tabuh kreasi pepanggulan. Di dalam struktur musikalitasnya penata menggunakan struktur tri angga yaitu pengawit (Kepala), pengawak (Badan), pengecet (Kaki) sebagai acuan dasar dalam penata berkarya. Dan dalam proses kreativitas penata menggunakan metode Tradisional Bali, dimana dalam konsep ini mengatakan bahwa ada 3 (Tiga) tahapan untuk proses penciptaan karya seni yaitu tahap konsepsi (ngarencana), tahap eksekusi (ngewangun) dan ngebah/maedeng.

Kata Kunci: Tabuh Kreasi, Pepanggulan, Gong Kebyar, Ki Gepang

PENDAHULUAN

Seni Karawitan merupakan musik tradisional Indonesia baik vokal maupun instrumental yang berlaras pelog atau slendro. Musik tradisional Bali dinamakan karawitan, istilah karawitan berasal dari kata rawit yang artinya halus indah, mendapat awalan ka dan akhiran an, menjadi karawitan yang berarti seni suara baik suara instrument maupun suara manusia yang menggunakan laras (tangga nada) pelog dan slendro (Bandem, 2013:1).

Di Bali, musik kreasi baru yang juga disebut *tabuh* kreasi atau *gending* kreasi, dipahami sebagai bentuk-bentuk musik yang dicipta dari rekayasa baru terhadap bentuk-bentuk musik tradisional. Munculnya istilah kreasi baru pada awalnya dihubungkan dengan sebuah genre musik baru yang disebut *kakebyaran*, karena genre musik ini memiliki reportoar, nuansa, konsep, dan pola-pola musikal berbeda dengan genre musik sebelumnya. Secara instrumentasi genre musik *kakebyaran* menggunakan media ungap yang di sebut gamelan Gong Kebyar dan berkembang setidaknya-tidaknya tahun 1914 di Bali Utara dan hingga kini (Sugiartha.2012:89-90)

Di dalam perkembangannya genre musik *kakebyaran* memicu lahirnya musik-musik kreasi baru menggunakan media ungap gamelan lainnya terutama gamelan Palegongan dan Angklung. Muncul *tabuh* kreasi *palegongan* dan *tabuh* kreasi angklung. Kedua bentuk musik kreasi baru Bali dari gamelan yang berbeda ini bahan dasarnya diambil dari reportoar musik yang telah ada kemudian dilakukan variasi terhadap beberapa unsur musikalnya seperti tempo, dinamika, dan pola permainan instrumen sehingga melahirkan musik baru. Musik kreasi *kakebyaran* adalah musik yang menggunakan reportoar Kebyar yang dinamis dan keras (sebagai pijakan), tetapi dengan aransemen baru (Sugiartha, 2012: 90). Dalam karya ini penata tertarik untuk menggarap karya seni tabuh kreasi Pepanggulan dengan media ungap Gong Kebyar karena penata ingin menggunakan karakter energik, dinamis dan keras dari gamelan Gong Kebyar sebagai dasar dalam garapan Ki-Gepang .

Hal ini bisa dilihat dari perkembangan bentuk tabuh kreasi pepanggulan sebelumnya, telah ada sebuah komposisi yang telah digarap oleh I Wayan Berata tahun 1964 yaitu Tabuh Gesuri yang pada Festival Gong Kebyar (FGK) 2002 sebagai materi wajib untuk katagori anak-anak (Adnyana, 2019). Alasan penata kenapa tertarik untuk menggarap komposisi tabuh kreasi pepanggulan karena penata melihat dari konsep dan ide, dimana penata mengangkat pusaka Manik Agkeran yang berupa pedang sebagai ide untuk komposisi ini, melihat dari ketajaman dan energi magis yang terdapat pada pusaka tersebut menurut penata bahwa tabuh kreasi pepanggulan sesuai sebagai tolak ukur untuk menginterpretasikan ide tersebut. Mengapa demikian? karena kemasan dari tabuh kreasi pepanggulan yang mana menggunakan instrumen *trompong* dan *kendang cedugan*, agar kemasan lagunya yang terlihat lebih elegan dan mewah dapat menjadi penunjang dalam nuansa magisnya, sedangkan pola ornamentasi dapat dibuat dinamis (H. S. I. K. S. I. P. D. Pryatna, 2020; I. P. D. H. S. Pryatna, 2020), sehingga mampu menjadi tolak ukur dalam menginterpretasikan bentuk fisik dari pedang tersebut.

Dalam buku I Gede Arya Sugiartha tahun 2012 yang berjudul Kreativitas Musik Bali Garapan Baru, Mpu Karawitan Bali, I Wayan Beratha berkata: "*Gending-gendinge jani nak ruwet-ruwet arwanan sing nyidaang narka. Yen pidan jeg aluh je baan ngeresepan, yen ngae gending alus, sedih anggong model legodbarwa, model bapang anggong ngambelang nak mejalan, yen perang jeg batel, kale, to be ne nyak anut teken watakne. Kewale pak nak demen, cenik-cenike nyak nyeliksik ane model-model, kewala pak ngidih de engsapange taksun Baline*"

(sekarang ini nuansa musikal musik sangat rumit sehingga susah ditebak. Kalau dulu sudah sangat jelas *legodbarwa* untuk iringan suasana lembut, sedih, atau tokoh halus, *bapang* untuk tokoh iringan keras, perjalan, dan *batel* untuk perang. Akan tetapi saya senang seniman muda mau bereksperimen melahirkan yang baru. Akan tetapi, saya berpesan jangan dilupakan taksunya Bali). Dari kata-kata beliau itu saya bisa mengambil petikan bahwa kita bisa bebas berkreasi tetapi ingat tradisi, dalam konsep bali ada struktur garapan yang bernama Tri Angga kita jangan berkreasi lepas dari tradisi.

Penata memilih judul *Ki Gepang* terinspirasi dari cerita *Manik Angkeran*, ketertarikan penata mengangkat pusaka pedang *Manik Angkeran* karena penata terkesan dengan kesakralan dan keagungan dari pusaka tersebut. *Ki Gepang* adalah pusaka berupa pedang yang dipakai *Manik Angkeran* saat menebas ekor Naga Basuki yang sampai sekarang pedang tersebut masih disakralkan oleh masyarakat Banjar Tegal di Pura Hyang Tegal Dalem Lagaan. Hal menarik yang penata liat dari pusaka tersebut ialah aura magisnya sehingga penata tertarik untuk mengikat pusaka tersebut sebagai ide dari garapan ini. Mendapat masukan dari dosen penguji proposal karya seni karawitan supaya tidak menghilangkan unsur kesakralan dari pusaka tersebut, penata akhirnya merubah judul karya dari *Gepang* menjadi *Ki Gepang*. Dalam garapan ini penata ingin mentransformasikan keagungan dan kesakralan dari pusaka tersebut ke dalam Karya Seni Karawitan tabuh kreasi pepanggulan yang berjudul *Ki Gepang*.

Ide atau gagasan merupakan rancangan yang tersusun dalam sumber pemikiran yang integral dalam perwujudan karya. Suatu karya seni akan mustahil terwujud tanpa adanya ide garapan. Penciptaan sebuah komposisi tabuh pada umumnya didahului dengan eksplorasi ide, yaitu menentukan keinginan menyampaikan sesuatu kesan tertentu lewat karya tabuh kreasi pepanggulan (Supriyadnyana, P. G. Wirya, Mustika, P. G., & Muryana, 2020). Garapan ini muncul berdasarkan ide penata saat penata tau ada suatu *pelelinggih* *Manik Angkeran* beserta senjatanya di Pura Hyang Tegal Dalem Lagaan, karena *pelelinggih* ini tidak semua ada di pura-pura yang lain, disini penata ingin membuat suatu karya seni tabuh kreasi pepanggulan yang berjudul *Ki Gepang* dengan mengangkat Pusaka *Manik Angkeran* yang berupa pedang sebagai ide dari garapan ini. Estetika menurut filsuf Amerika George Santayana berpendapat bahwa estetika berhubungan dengan penerapan dari nilai-nilai (Kariasa & Putra, 2021).

Konsep garapan merupakan rancang bangun dari sebuah garapan, melalui konsep yang jelas akan menimbulkan persamaan pandangan terhadap sebuah garapan yang akan dibuat. Pematangan dalam memilih konsep akan membantu dan mempermudah penata dalam mewujudkan suatu karya yang diinginkan.

Untuk mempermudah penata dalam mewujudkan karya komposisi tabuh kreasi pepanggulan *Ki Gepang*, adapun rumusan konsep garap sebagai berikut.

1. Komposisi karawitan *Ki Gepang* ini merupakan sebuah karya *tabuh kreasi pepanggulan* dengan menggunakan unsur-unsur musikal seperti melodi, tempo, dinamika, ritma dan harmonisasi yang diolah sehingga menjadi suatu karya tabuh kreasi pepanggulan.
2. Karya seni karawitan *Ki Gepang* menggunakan pola struktur *Tri Angga* yaitu: *pengawit* (Kepala), *pengarwak* (Badan), *pengecet* (Kaki) pengembangannya terdapat pada pola-pola permainan dan pengolahan unsur-unsur musikal, termasuk teknik-teknik permainan yang sudah ada (*ubit-ubitan*), serta pola-pola kekinian yang terkandung dalam sebuah garapan.
3. Dalam mewujudkan karya komposisi *Ki Gepang* penata menggunakan gamelan Gong Kebyar sebagai media ungkap dan dalam proses kreativitasnya menggunakan metode Tradisional Bali yaitu: 1 tahap konsepsi (*ngarencana*), 2 tahap eksekusi (*ngewangun*), 3 tahap *ngebah/maedeng*.

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 *terorekan*. *Terorekan* yang kata dasarnya adalah *torek* berarti mencoret, dimaksudkan sebagai sebuah permainan gamelan dengan mencoret nada-nada yang dibutuhkan (Bandem, 2013).

METODE PENCIPTAAN

Kreativitas merupakan kunci utama keberhasilan dalam berkarya seni, dan mampu memberikan pemaknaan bagi progres kehidupan seni budaya ke masa depan (Sanjaya, 2021; Sugiarta, 2015). Dalam suatu garapan, proses merupakan suatu langkah yang sangat menentukan dalam mewujudkan suatu karya seni. Karena dalam mewujudkan suatu karya seni, penata harus memiliki tahapan-tahapan untuk

mewujudkan karya tersebut. Pada tahap ini penata melakukan mencari ide, menentukan ide, mematangkan konsep untuk menerjemahkan ide yang akan digarap, setelah menyusun konsep garapan (Supriyadnyana, 2020). Dalam melakukan proses kreativitas ini, penata menggunakan metode Tradisional Bali (Prabawa, 2021; Saptono et al., 2019). dimana dalam konsep ini mengatakan bahwa ada tiga tahapan untuk proses penciptaan karya seni yaitu *ngarencana*, *ngewangun* dan *ngebah* (Dibia, 2020). Ketiga tahapan ini akan dijadikan acuan dalam proses pembuatan karya ini, dari berbagai jenis metode yang ada penata memilih metode Tradisi Bali sebagai acuan dalam karya ini, karena menurut penata metode ini sesuai dengan pengalaman penata mewujudkan suatu karya. Relevansi atau hubungan yang berkaitan dengan metode yang penata gunakan yaitu didasari atas kenyataan yang dialami saat penata menggarap suatu karya seni komposisi karawitan, bahwa penata memang berencana dulu sebelum menggarap suatu karya dan setelah berencana penata mulai berproses atau *ngewangun* dan terakhir *ngebah* yaitu suatu karya yang sudah terbentuk menjadi satu kesatuan utuh yang nantinya akan dipentaskan sesuai teknis yang sudah ditentukan.

Tahapan Konsepsi (*Ngarencana*). Tahap *ngarencana* ini merupakan tahap awal penata saat menentukan bagaimana karya yang akan penata buat dalam karya Komposisi 'Ki-Gepang'. Sebelum memulai suatu karya tentunya penata harus memiliki ide, karena ide merupakan gagasan utama untuk mewujudkan suatu karya seni komposisi karawitan. Upaya untuk mendapatkan ide penata lakukan dengan cara membaca buku, melihat-lihat karya seniman lain, melihat dari pengalaman yang penata pernah alami dan ide melalui pikiran. Setelah mendapatkan ide penata mulai berencana apa yang akan penata lakukan untuk terwujudnya suatu karya komposisi karawitan yaitu dengan memikirkan rencana sebagai berikut: bagaimana akan bentuk garapan Ki-Gepang ini? Instrumen apa yang akan penata gunakan dalam karya ini? dan teknik permainan bagaimana yang akan penata gunakan dalam karya ini.

Ngarencana yang dalam konsep penciptaan Roger Session dapat disejajarkan dengan istilah konsepsi, atau oleh Alma Hawkins disebut sebagai improvisasi, adalah suatu tahap penentu bagi suatu penciptaan seni. Dari tahap ini lahir sebuah rancangan karya yang bisa dijadikan pegangan oleh pencipta seni untuk menuangkan gagasannya kepada gagasannya kepada para pendukung karyanya. Jika pada tahap ini seorang pencipta berhasil Menyusun suatu rencana karya seni yang matang maka besar harapannya ia akan mampu melahirkan sebuah karya cipta seni yang hebat (I Wayan Dibia, 2020:43).

Tahapan Eksekusi (*Ngewangun*). Tahap selanjutnya merupakan tahap dalam proses penggarapan, setelah memiliki ide dan hasil dari rencana yang sudah dipilih penata, akan dilakukan proses penggarapan dan penata memulai dengan nuasen yang memilih hari baik untuk proses penggarapan pertama. Sebagai umat Hindu, penata percaya dalam setiap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan berdasarkan hari baik atau *Duwasa Ayu*, maka niscaya kegiatan tersebut akan berjalan dengan baik dan menghasilkan hasil yang memuaskan. Setelah penata bertanya tentang *Dewasa Ayu* kepada I Gusti Mangku didiek Mahayana yang tau tentang hari baik atau *Duwasa Ayu*, Beliau adalah pemangku Ageng/Gede di Pura Hyang Tegal Dalem Lagaan. penata mempersiapkan dengan baik untuk menghaturkan Banten Pejati di Pura Hyang Tegal Dalem Lagaan dan sembahyang bersama semua pendukung yang terlibat dalam garapan ini dengan tujuan meminta agar Tuhan atau *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* memberkati dengan diberikannya keselamatan, kelancaran dan dituntun selama proses penggarapan karya komposisi karawitan ini berakhir. Setelah acara sembahyang selesai, penata langsung memulai dengan menuangkan materi langsung kepada pendukung. Langkah-langkah selanjutnya diawali penuangan kawitan dengan mengeksplorasikan kotekan dan melodi sesuai ide awal penata saat berproses.



Gambar 1 dan 2. Latihan Pertama (*Nuasen*) penuangan *kawitan* bersama musisi

Sumber: Deny Praditya, 2021

Ngewangun adalah salah satu tahap terpenting dan penentu dari dalam penciptaan seni. Sebagai apapun inspirasi yang didapat, sebaik apapun riset yang dijalankan, dan sebagus apapun perencanaan yang telah dibuat, semuanya tidak pernah menghasilkan sebuah karya jika tidak terjadi penuangan. Selama penuangan, seorang kreator seni melakukan bongkar pasang terhadap bagian-bagian karya termasuk mematangkan karya ciptaannya secara keseluruhan. Oleh sebab itu, tahap penuangan atau *ngewangun* ini bisa menghabiskan waktu cukup panjang bagi seorang kreator seni untuk memastikan serta merapikan bagian-bagian karyanya agar menjadi sebuah ciptaan seni yang memiliki kesatuan yang utuh. Baru setelah menemukan bentuknya yang utuh, sebuah karya seni akan bisa ditampilkan di depan public dalam bentuk pentas perdana yang dalam tradisi Bali disebut dengan *ngebah* atau *maedeng* (Dibia, 2020).

Tahapan *Ngebah/Maedeng*. 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 ditampilkan atau diperlihatkan (*edengang*) untuk pertama kalinya di depan publik (Dibia, 2020). Pada tahapan akhir ini penata masuk ke tahap pemantapan karya dengan mencari tempo yang pas, memantapkan pukulan atau *gegedig* penabuh, mencari keras dan lirihnya gending, dan gaya penabuh saat pentas supaya menjadi suatu karya yang berkualitas yang bisa diterima oleh pecinta dan pengamat seni khususnya seni karawitan. Pada proses latihan akhir penata akan selalu melakukan latihan lembur agar bisa karya yang diinginkan terwujud sesuai harapan. Adapun jadwal yang penata susun untuk tahap akhir ini yaitu H- 4 fokus pemantapan pada bagian 1, H-3 fokus pemantapan gending pada bagian 2, H-2 fokus pemantapan gending di bagian akhir dan H-1 gladi bersih semaksimal mungkin dan sampai nanti pada titik terakhir yaitu pementasan karya.



Gambar 3 dan 4 Pementasan Karya

Sumber: Deny Praditya, 2021

HASIL DAN PEMBAHASAN WUJUD GARAPAN

Wujud adalah sesuatu yang dapat secara nyata dipersepsikan melalui mata atau telinga atau secara abstrak yang dapat dibayangkan atau dikhayalkan oleh panca indra. Wujud suatu karya tidak bisa terlepas dari unsur-unsur yang bersifat estetis. Hanya saja nilai-nilai estetis tersebut memiliki sifat yang sangat subjektif pada setiap orang berdasarkan tingkat kepekaan artistik dalam menikmati sebuah sajian karya seni karawitan instrumental. Dalam kesenian, wujud merupakan salah satu aspek mendasar yang terkandung pada sebuah benda atau peristiwa kesenian. Wujud dimaksudkan, adalah kenyataan yang tampak secara kongkrit di depan kita yang dapat dipersepsi dengan mata atau telinga dan juga kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit di muka kita, tetapi secara abstrak wujud itu dapat dibayangkan, seperti sesuatu yang diceritakan atau yang kita baca dalam buku. Berdasarkan ilmu estetika, dalam semua jenis kesenian, baik visual maupun auditif dan yang abstrak, wujud apa yang tampil dan dapat dinikmati oleh kita, mengandung dua unsur mendasar, yakni: bentuk (*form*) dan susunan (*structure*) (A.A.M.Djelantik, 2004) Wujud karya seni yang baik adalah merupakan kesatuan perasaan, dalam artian apa yang dirasakan oleh seniman penatanya dapat dirasakan penonton atau penikmatnya. Unsur yang paling menunjang keutuhan dari garapan tersebut adalah kesatuan antara tema dengan hasil garapan yang diwujudkan.

Komposisi karawitan Ki Gepang merupakan sebuah hasil konsep garapan tabuh kreasi pepanggulan yang masih bertitik tolak pada pola-pola tradisi karawitan Bali. Pola-pola tradisi tersebut dikembangkan baik dari struktur lagu, teknik permainan maupun motif-motif *gendingnya*, dengan penggarapan atau pengolahan unsur-unsur musikal seperti: nada (bunyi yang memiliki getaran frekuensi yang pasti), melodi (rangkain nada yang sudah teratur panjang pendek nadanya), ritme (rangkain beberapa suara yang berbeda panjang pendeknya nada), harmoni (keseimbangan bunyi dan suara) dan dinamika.

Sebelum membahas tentang struktur garapan, pada pembahasan ini penting dikemukakan terlebih dahulu yang dimaksud dengan struktur. Menurut pendapat Djelantik menyatakan bahwa struktur adalah susunan dari karya seni atau aspek yang menyengakut keseluruhan dari karya itu, dan meliputi juga peranan dari masing-masing bagian dalam keseluruhan. Dari pernyataan tersebut dapat dicermati bahwa di dalam karya seni terdapat suatu pengorganisasian, penataan: ada hubungan tertentu antara bagian-bagian yang tersusun itu. Dalam kaitan garapan tabuh kreasi Ki-Gepang ini struktur karya dibangun oleh beberapa unsur seperti unsur-unsur musical (melodi, patet, tempo, ritme, dinamika, harmoni) yang membentuk kalimat-kalimat lagu, kemudian setiap kalimat lagu membentuk frase-frase, pola-pola, serta bagian demi bagian. Secara umum bagian-bagian dalam garapan ini masih kental menggunakan unsur-unsur pola tradisi, yaitu menggunakan struktur *Tri Angga* yang terdiri dari tiga bagian, yaitu: *karawitan*, *pengawak* dan *pengecet*. Adapun uraian dari bagian-bagian tersebut sebagai berikut.

1. *Karawitan*

Bagian ini adalah bagian awal dari garapan komposisi tabuh kreasi pepanggulan *Ki Gepang* yang menggambarkan suasana ketajaman dan kesakralan dari Pusaka Manik Angkeran yang bernama *Ki Gepang*. Untuk mentransformasikannya kedalam komposisi seni karawitan penata memunculkan pola-pola kekebyaran, permainan *reong*, dan *jejagulan* kendang yang di eksplorasi dengan *kotekan-kotekan gangsa*.

Notasi:

1. . . . ^ ^
 . . . ʘ ʘ ʘ
 0

2. 0 . ^ 0 0 ^ 0 ^ 0
 . ^ 0 0 ^ 0 ʘ ʘ . ʘ ʘ 0 ʘ ʘ ʘ
 0 . ʘ ʘ 0 ^ 0 ʘ . 0 ʘ ^ 0 ʘ 0 ʘ
 ^ ^ ʘ 0 ^ ^ ʘ 0

Suling

. . . ^ . . . ʘ ʘ ʘ 0 ^ 0 0 ʘ ʘ
 ʘ ʘ ʘ 0 ^ 0 ^ 0 ʘ ʘ
 0 ʘ ʘ ʘ 0 ʘ ʘ ʘ 0 ʘ ʘ . . . 0 ^
 . . . 0 ʘ . ʘ . 0

Gegenderan
Melodi

[[. . ^ . ʘ . ^ 0 . . ^ . ʘ . ^ 0
 . ʘ . ʘ . 0 . ^ 0 ^ 0 ʘ ʘ . 0 .
 ʘ . 0 ʘ ʘ . ^ 0 . ^ 0 0 ^ 0 ^ 0
 . ^ 0 0 ^ 0 ^ 0 . ^ . 0 . ʘ . 0
 . ^ . 0 . ʘ . ʘ . 0 . ʘ . ^ . (0)

Kebyar Bersama

[[. 0 ^ . 0 . ^ . ^ . 0 ^ 0 ʘ 0 (^)]]:x
 . . . 0 . 0 . ^ . . 0 . 0 . ^
 . 0 . ʘ . . . 0 . ^ . . . ʘ . 0
 . . . ^ 0 ʘ 0 ^ 0 ʘ ^ 0 ʘ ʘ . .
 . ʘ ʘ 0 . . . ʘ . 0 . (?)

2. Pengawak

Pada bagian pengawak ini penata mentransformasikan suasana keagungan dari pusaka Manik Angkeran dengan permainan *Jublag* sebagai nada pokok dan di eksplorasi dengan permainan ubit-ubitan gangsa, permainan kendang dengan pola batu-batuan tabuh telu dan permainan tempo.

Notasi:

1. . ^ 0 ʘ ^ 0 ʘ . . ^ 0 ʘ ^ 0 ʘ .
 ^ ʘ 0 ^ ʘ 0 ^ ʘ 0 ^ ʘ 0 ^ . ʘ .
 ʘ . . 0 . ʘ ʘ . . 0 . ʘ ʘ . 0 ^

2. . 0 . ʘ . 0 . 0 . ʘ . ʘ . 0 . ^
 . 0 . ʘ . 0 . 0 . ʘ . ʘ . 0 . (^)
 . . . 0 . . . ʘ . . . 0 . . . ʘ
 . ʘ . ʘ . 0 . ʘ . ʘ . 0 . ʘ . (^)

Bapang

. . ʘ . . ʘ . ^ . ʘ . 0 . ^ . (?)
 . . ʘ . . ʘ . ^ . ʘ . 0 . ^ . (?)
 . . ʘ . . ʘ . ^ . ʘ . 0 . ^ . (?)
 . . ʘ . . ʘ . ʘ 0 . 0 ʘ 0 . 0 (^)
 _ _ [[. ^ . 0 . ^ . 0]]

3. Pengecet

Pada bagian ini penata mentrasformasikan bagaimana pusaka tersebut disungung dan dimaknai sebagai benda pusaka yang sangat berpengaruh terhadap keadaan masyarakat Banjar Tegal pada umumnya, di dalam musikalitasnya penata disini banyak memainkan permainan melodi yang dieksplorasi dengan permainan suling, ubit-ubitan gangsa dan motif kendang batu-batuan.

Notasi:

• 7 0 • 1 • 2 (0)
 [[• 2 • 0 • 1 • 0 • 1 • 0 • 2 • 7
 • 0 • 7 • 2 • 7 • 0 • 1 • 0 • (2)
 • 1 7 1 0 7 1 • 0 • 0 7 2 • 0 1
 • 0 1 0 • 2 • 7 • 0 • 0 • 1 • (0)
 • 1 • 0 • 7 • 0 • 0 • 2 • 0 • 1
 • 0 • 1 • 0 • 7 • 0 • 7 • 7 • (0)
 1 0 2 0 1 0 7 $\frac{7}{2}$ • 7 $\frac{7}{2}$ • 7 0 7 $\frac{7}{2}$
 • 7 • 0 • 2 (0) • 1 0 • 0 1 0 0
 • 1 0 • 0 1 0 • 1 0 • 0 1 0
 • 1 • 2 • 7 • (0) • 1 • 0 • 1 • 0
 • 1 0 1 • 0 • (2) • • 0 2 • 0 2 •
 0 2 0 • 0 2 0 (0)]]:x

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan Pertama, *Ki Gepang*, merupakan garapan yang terinspirasi dari pusaka pedang Manik Angkeran yang mempunyai aura magis dan kesakralan tersendiri dari pusaka tersebut dan sampai pada saat ini pusaka tersebut masih di sungung/disakralkan oleh masyarakat Banjar Tegal, Bebalang, Bangli. Kedua, *Ki Gepang* merupakan sebuah garapan tabuh kreasi pepanggulan yang menggunakan gamelan Gong Kebyar sebagai media unangkap.

Di dalam mewujudkan karya ini penata telah melalui tiga proses yaitu: 1 tahap konsepsi (*ngarencana*), 2 tahap eksekusi (*ngewangun*), 3 tahap *ngebah/maedeng*. Komposisi karawitan tabuh kreasi pepanggulan *Ki Gepang* ini didukung oleh 26 personil dari teman-teman di desa sudah termasuk penata, dan durasi garapan *Ki Gepang* ini berdurasi +- 11 menit.

Komposisi karawitan *Ki Gepang* menggunakan struktur garapan yang masih berpegang teguh pada pola tradisi yang disebut *Tri Angga* yaitu: *pengawit* (Kepala), *pengawak* (Badan), *pengecet* (Kaki) pengembangannya terdapat pada pola-pola permainan dan pengolahan unsur-unsur musikal, termasuk teknik-teknik permainan yang sudah ada (*ubit-ubitan*), serta pola-pola kekinian yang terkandung dalam sebuah garapan.

Saran Dalam penciptaan suatu karya seni tidaklah semudah yang dibayangkan, dan tidak selalu selancar seperti yang kita inginkan. Oleh karena itu, perlu adanya persiapan sejak awal agar nantinya ide, konsep karya seni benar-benar kuat, dan matang. Proses kreativitas diharapkan tidak hanya dilakukan saat menjelang Ujian Tugas Akhir, tetapi dapat diterapkan secara terus menerus, baik didalam proses pembelajaran akademik maupun di luar akademik (lingkungan masyarakat). Dengan belajar dan terus belajar untuk menumbuhkan sikap kreatif serta jiwa inovatif, penata berharap dapat terus menghasilkan karya-karya yang berkualitas.

Bagi Lembaga khususnya jurusan karawitan hendaknya terus memberikan ruang kreativitas bagi mahasiswa, agar mahasiswa dapat menumbuh kembangkan ilmu dan wawasan yang telah didapat selama proses akademik. Bagi mahasiswa yang memilih jurusan karawitan, mewujudkan karya seni merupakan suatu hal yang tidak mudah, maka dari itu diperlukan adanya persiapan sedini mungkin dan konsep yang matang sehingga nantinya karya seni dapat terwujud sesuai harapan si pencipta.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A.M.Djelantik. (2004). *Estetika Sebuah Pengantar* (2nd ed.). Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MPSI).
- Adnyana, I. M. P. I. G. Y. H. S. (2019). Patra Dalung, Sebuah Komposisi Karawitan Bali Yang Lahir Dari Fenomena Sosial Di Desa Dalung. *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 61–67. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/670>
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali Diatas Panggung Sejarah*. BP. STIKOM BALI.
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni*. Pusat Penerbitan LPPMPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- I Kadek Tunas Sanjaya, I. N. K. (2021). Introduction to Contemporary Music “Ngegong” | Pengantar Musik Kontemporer “Ngegong.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 01(01), 11–19. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/141>
- 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>
- 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://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.217>
- Pryatna, H. S. I. K. S. I. P. D. (2020). Permainan Kendang Bali. *Dewaruci*, 15(2), 90–100. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i2.2991>
- 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>
- Saptono, Haryanto, T., & Hendro, D. (2019). Greng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan dan Vokal. *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 29–38.
- Sugiarta, I Gde Arya. (2015). *Lekesan: Fenomena Seni Musik Bali*. UPT Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sugiarta, I Gede Arya. (2012). *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Supriyadnyana, P. G. Wirya, Mustika, P. G., & Muryana, K. (2020). Tabuh Kreasi Pepanggulan AMANDE. *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 6(1), 16–25. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/1115>