

Music Composition Magringsing

Komposisi Tabuh “Magringsing”

Putu Rama Widana¹, Wardizal²

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

rama.widana11@gmail.com

Abstract:

Magringsing is a music composition that is inspired by the process of making gringsing woven fabric in Tenganan Pegringsingan Village. At the stage of making gringsing fabric, there is a technique that is quite unique and rarely used in other types of woven fabrics, namely using the double ikat technique with weft and warp threads woven between each other in a vertical and horizontal manner so as to produce a unified motif. Motifs that are intact, attractive and have aesthetic value. Music composition Magringsing was the notion that rests to the patterns already existing tradition in the works that have been created previously by the development of elements of musicality poured into gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu. The creation method used in realizing music composition Magringsing work is the Panca Sthiti Ngawi Sani method which includes the inspiration stage (ngawirasa), exploration stage (ngawacak), conception stage (ngarencana), execution stage (ngawangun) and production stage (ngebah). Music composition Magringsing work consists of four parts, and the overall duration of the work is 11 minutes. Through music composition Magringsing work, it is hoped that it can increase people's interest to love and appreciate local Balinese products which are full of philosophy, and of course have the value of beauty and privileges such as gringsing cloth.

Keyword: tabuh kreasi, magringsing, panca sthiti ngawi sani

Abstrak

Magringsing adalah sebuah garapan tabuh kreasi yang terinspirasi dari proses pembuatan kain tenun gringsing di Desa Tenganan Pegringsingan. Pada tahap pembuatan kain gringsing, terdapat teknik yang cukup unik dan jarang digunakan pada jenis kain tenun lainnya yaitu menggunakan teknik double ikat dengan jalinan benang pakan dan lungsin yang dijalin antara satu sama lain dengan cara vertikal dan horizontal sehingga menghasilkan kesatuan motif-motif yang utuh, menarik serta memiliki nilai estetika. Garapan Magringsing dilandasi pemikiran yang berpijak kepada pola-pola tradisi yang telah ada pada karya-karya yang telah diciptakan sebelumnya dengan adanya pengembangan unsur-unsur musikal yang dituangkan ke dalam media ungkap gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu. Metode penciptaan yang digunakan dalam garapan Magringsing adalah metode penciptaan Panca Sthiti Ngawi Sani yang meliputi tahap inspirasi (ngawirasa), tahap eksplorasi (ngawacak), tahap konsepsi (ngarencana), tahap eksekusi (ngawangun) dan tahap produksi (ngebah). Garapan Magringsing terdiri dari empat bagian, dan durasi keseluruhan garapan yaitu 11 menit. Melalui garapan Magringsing diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk lebih mencintai dan mengapresiasi produk lokal Bali yang sarat akan filosofi, dan tentunya memiliki nilai keindahan dan keistimewaan seperti kain gringsing.

Kata Kunci: tabuh kreasi, magringsing, panca sthiti ngawi sani

PENDAHULUAN

Kain *gringsing* merupakan sebutan kain tenun yang dibuat oleh perajin di Desa Tenganan Pegringsingan, yang kemudian menjadi ikon dari desa tersebut. *Gringsing* berasal dari kata *gring* yang artinya bencana, dan *sing* yang artinya tidak, hal ini sebagai penanda bahwa kain *gringsing* memiliki suatu kekuatan magis dan orang yang memakainya diyakini bisa terhindar dari sakit (Lodra, 2015). Selain itu, kain *gringsing* biasanya digunakan sebagai pakaian wajib atau pakaian adat terutama pada hari-hari tertentu, misalnya pada waktu upacara keagamaan oleh masyarakat Desa Tenganan Pegringsingan (Wirata, 2018).

Kain *gringsing* tidak hanya memiliki keindahan motif-motif, warna, dan bentuk, akan tetapi juga memiliki keunikan teknik, konsep, dan kerumitan proses pembuatannya. Tenun *gringsing* atau wastra *gringsing* adalah salah satu kain tradisional khas Bali yang terbuat dari benang kapas dengan ragam hias motif yang dibentuk dari *double ikat* atau tenun ganda, yaitu mengikat benang lungsi dan benang pakan sekaligus yang memerlukan waktu yang cukup lama, mulai satu hingga lima tahun dan dilakukan dengan teknik khusus yang sangat sukar (Utami, 2015). Beranjak dari pemaparan tersebut, penata tertarik dengan proses pembuatan kain *gringsing* yang digarap ke dalam bentuk komposisi tabuh kreasi baru dengan judul *Magringsing*.

Magringsing berasal dari kata *gringsing* dan mendapat awalan *ma*. *Gringsing* yang berarti nama sebuah kain tenun di Desa Tenganan Pegringsingan. Sedangkan awalan *ma* dalam *Kamus Bali-Indonesia* memiliki fungsi sebagai kata kerja seperti melakukan, atau sedang berkegiatan (A. Kusuma, 1956). Jadi, *Magringsing* adalah suatu kegiatan yang menggambarkan tentang proses pembuatan kain tenun *gringsing* di Desa Tenganan Pegringsingan.

Berdasarkan pemaparan diatas, rumusan masalah penciptaan garapan *Magringsing* dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Bagaimana mendeskripsikan garapan Tabuh Kreasi *Magringsing*, 2) Langkah-langkah apakah yang dilakukan dalam proses mewujudkan garapan *Magringsing*, dan 3) Bagaimana wujud dari garapan *Magringsing*?

Garapan *Magringsing* terlahir dari hasil pengamatan penata terhadap proses pembuatan kain *gringsing* yang terdapat di Desa Tenganan Pegringsingan dengan teknik yang cukup unik dan jarang digunakan pada jenis kain tenun lainnya yaitu menggunakan teknik *double ikat* (ikat ganda) yang menjadikan kain *gringsing* tersebut istimewa. Keistimewaan teknik *double ikat* terletak pada kerumitannya dalam membuat suatu jalinan antara dua jenis benang, yaitu benang *pakan* dan benang *lungsin*. Masing-masing benang tersebut telah diberi pola warna yang dijalin antara satu sama lain dengan cara vertikal dan horizontal sehingga menghasilkan kesatuan motif-motif yang utuh, menarik serta memiliki nilai estetika. Jalinan tersebut menimbulkan ketertarikan penata untuk mentransformasikan kedalam bentuk tabuh kreasi dengan mengolah unsur-unsur musikalnya yang bersumber dari pola-pola tradisi gamelan Bali yang kemudian dikembangkan sesuai dengan daya kreativitas penata agar sesuai dengan ide garapan.

Berdasarkan ide garapan yang telah dijelaskan sebelumnya, penata memutuskan untuk mengungkapkan ide kedalam bentuk komposisi tabuh kreasi. Tabuh kreasi merupakan susunan gending dari hasil dari kreativitas (Saptono; Hendra, 2016).

Bentuk komposisi Karawitan Bali sangat kaya dan beragam. Setiap barungan instrumen gamelan memiliki komposisi tersendiri dengan bentuk dan karakteristiknya masing-masing (Putu et al., 2021). Dengan demikian, untuk merealisasikan ide tersebut, penata menggunakan gamelan *Semar Pegulingan Saib Pitu*. Gamelan *Semar Pegulingan Saib Pitu* merupakan sebuah ansambel yang sesungguhnya salinan dari gamelan Gambuh yang dibuat dengan instrumentasi barungan perunggu yang tergolong ke dalam barungan *madya* (Bandem, 2013). Penggunaan media unguap tersebut bersifat fleksibel karena dapat menyajikan berbagai jenis instrumen gamelan lainnya serta *patet-patet* yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung rasa maupun suasana yang diinginkan (Putu Paristha et al., 2018).

Pemilihan tabuh kreasi baru dengan media unguap gamelan *Semar Pegulingan Saib Pitu* memberikan ruang kebebasan dalam mengembangkan unsur-unsur musikal yang ingin penata garap,

dengan sistem modulasi yang sangat memungkinkan menghasilkan mode yang berbeda terutama dalam penyusunan melodi, warna nada, karena ingin memberikan sesuatu yang baru (Suastika, I Gede Putu. Sudiana, I Nyoman. Sudhana, 2020), dengan variasi permainan atau formulasi perpindahan *patet*, memungkinkan peluang untuk menggarap melodi-melodi yang tidak hanya berpatokan dengan *pelog* dan *slendro* (Kariasa & Putra, 2021). Kendati demikian, penata tetap berpedoman serta berpijak kepada pola-pola tradisi tanpa merusak tatanan yang telah ada sebelumnya. Sejalan dengan Sugiarta, kreativitas musik kreasi baru kendatipun menggunakan pemikiran dekonstruktif, motivasi penataannya tidak untuk menghancurkan atau mengacaukan tatanan yang ada, tetapi untuk melahirkan sebuah konstruksi baru yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan zaman (Sugiarta, 2012). Secara struktural, garapan *Magringsing* terdiri dari empat bagian, yaitu bagian I, bagian II, bagian III, dan bagian IV. Pembagian tersebut dimaksudkan agar terlihat masing-masing penonjolan permainan masing-masing instrumen, perbedaan karakteristik dan keragaman motif-motif yang telah dihasilkan, namun pada setiap bagian memiliki penghubung atau *penyalit* (transisi) yang juga tidak kalah pentingnya untuk mendukung keindahannya yang menyangkut *unity* atau kesatuan yang utuh.

Adapun materi yang diolah dalam garapan ini adalah: *pertama*, penata mengolah nada-nada melalui media ungkap gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu*, *kedua*, penata ingin mengimplementasikan sistem jalinan secara horizontal dan vertikal dalam proses pembuatan kain *gringsing* yang diolah melalui sistem *ubit-ubitan* atau *kotekan* dengan menggunakan *patet* yang berbeda. *Ketiga*, penata ingin mentransformasikan motif-motif dalam kain *gringsing* melalui jalinan-jalinan melodi dengan pengolahan modulasi atau melalui perpindahan *patet* dan *keempat*, penata mentransformasikannya dengan gaya musikal *kakebyaran* yang diadopsi dari motif-motif gamelan *Gong Kebyar* dan gaya *saselondingan* dari nuansa lagu atau *gending* pada gamelan *Selonding*.

METODE PENCIPTAAN

Dalam mewujudkan garapan *Magringsing*, penata menggunakan konsep penciptaan yang disebut *Panca Sthiti Ngawi Sani* yang meliputi tahap inspirasi (*ngawirasa*), tahap eksplorasi (*ngawacak*), tahap konsepsi (*ngarencana*), tahap eksekusi (*ngawangun*) dan tahap produksi (*ngebah*) (Dibia, 2020). Pemilihan metode penciptaan *Panca Sthiti Ngawi Sani* tersebut karena penata merasa tahapan-tahapan didalam metode tersebut sesuai dan cocok digunakan dalam tahapan proses penciptaan garapan *Magringsing*. Lima tahapan dari metode penciptaan tersebut, membantu serta memudahkan penata dalam berproses dan menjadi pedoman bagi penata dalam setiap tahapan proses penciptaan garapan *Magringsing*.

Ngawirasa atau mendapat inspirasi adalah awal dari sebuah penciptaan seni. Langkah awal pada tahapan ini yaitu penata mencari inspirasi yang digunakan sebagai ide dasar untuk diwujudkan kedalam karya seni karawitan Bali. Penata mendapatkan ide melalui proses pengamatan langsung (*visual*) terhadap proses pembuatan kain *gringsing*.

Tahapan *ngawacak* atau eksplorasi merupakan tahap kedua setelah tahap inspirasi atau *ngawirasa*, dimana pada tahapan ini penata melakukan penjajangan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek, pencarian sumber-sumber literatur yang berkaitan dengan karya yang ingin diwujudkan, dan mencari sumber diskografi dengan menyaksikan tayangan video maupun video. Setelah penata mendapatkan sumber-sumber diskografi, penata melakukan wawancara kepada tiga narasumber. Informasi yang penata dapatkan dari ketiga narasumber tersebut penata jadikan sebagai acuan dalam proses penggarapan karya *Magringsing*.

Ngarencana atau konsepsi adalah tahap ketiga dari rangkaian proses penciptaan seni. Pada tahapan ini seseorang pencipta seni membuat sebuah rancangan yang menyangkut berbagai aspek, terutama yang menyangkut masalah-masalah artistik maupun teknis (Dibia, 2020). Pada tahapan *ngarencana*, penata melakukan rancangan dan pertimbangan meliputi bentuk karya, pemilihan pendukung, pemilihan tempat proses latihan, dan pemilihan media ungkap sangat penting dalam proses ini agar sesuai dengan karakteristik dari instrumen gamelan yang ingin digunakan serta mengajukan rancangan karya berupa proposal karya seni.

Ngawangun atau eksekusi adalah suatu tahap dimana kreator seni mulai merealisasikan dan menuangkan akan apa yang telah direncanakan terkait karya seni yang ingin diciptakannya (Dibia, 2020). Pada tahap *ngawangun*, penata mulai mewujudkan konsep-konsep yang telah dirancang dengan proses memilih hari baik yang biasa disebut dengan *nuasen*. Setelah kegiatan *nuasen*, penata mulai menuangkan beberapa motif-motif lagu pada bagian I kepada pendukung karya dengan menggunakan sistem pencatatan atau notasi yang telah dirancang sebelumnya secara bertahap pada mulai dari bagian I, bagian II dan bagian III dan bagian IV dari garapan *Magringsing*.



Gambar 1. Proses latihan penuangan bagian I
(Dokumentasi: Putu Devia Maharani, 2021)

Ngebah yaitu tahap penyajian karya seni yang baru diciptakan, ditampilkan atau diperlihatkan (*edengang*) untuk pertama kalinya (Dibia, 2020). Pada tahapan produksi atau *ngebah*, garapan *Magringsing* ditampilkan pertama kali dalam bentuk rekaman video sebagai syarat kelulusan ujian Tugas Akhir (TA) sarjana satu di panggung terbuka Sanggar Gamelan Cendana, Batubulan, Gianyar.



Gambar 2. Pementasan Garapan *Magringsing*
(Dokumentasi: Komang Sogi, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya seni terwujud melalui proses kreativitas yang cukup panjang mulai dari pencarian ide, merancang konsep garapan, melakukan eksekusi hingga karya tersebut terwujud secara utuh. Pembetulan suatu karya khususnya komposisi musik tentu tidak semudah membalikkan telapak tangan. Kreativitas

adalah salah satu hal yang sangat berpengaruh dalam sebuah penggarapan karya seni, begitu pula halnya dengan karya karawitan. Setiap orang diberi kemampuan khusus untuk mencipta, dari kemampuan tersebut manusia dapat memasukkan ide serta objek-objek ke dalam sebuah karya seni yang ingin diwujudkan (Yudha et al., 2020). Maka dari itu diperlukan usaha sungguh-sungguh dan ketekunan didalam pelaksanaannya serta kreativitas tinggi yang merupakan faktor penting dalam proses penataan garapan (Gede Risa Sutra Gita, 2021).

Suatu karya seni yang terwujud tidak terlepas dari adanya elemen-elemen yang menyusunnya seperti: isi, bobot, penampilan serta jiwa yang semuanya saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Seperti halnya dalam garapan *Magringsing* yang terwujud beserta emelen-elemen yang menyusunnya menjadi satu kesatuan garapan yang utuh.

Garapan *Magringsing* merupakan karya seni karawitan Bali yang tergolong tabuh kreasi karena dalam pengolahan unsur musikalnya masih berpijak dari pola-pola tradisi yang telah ada pada karya-karya yang telah diciptakan sebelumnya, dikembangkan secara selektif sesuai dengan kebutuhan garap. Pengembangan unsur-unsur musikal tentunya atas dasar menciptakan sesuatu yang baru dengan penataan, baik dari segi struktur lagu, teknik permainan atau motif permainan dengan penataan unsur-unsur musikal, seperti: nada, melodi, ritme, tempo, harmoni, dan dinamika.

Struktur atau susunan dari suatu karya seni adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dari karya itu dan meliputi juga peranan masing-masing bagian dalam keseluruhan itu (Djelantik, 1999). Secara struktural, garapan *Magringsing* dibagi menjadi 4 (empat) bagian yang terdiri dari bagian I, bagian II, bagian III, dan bagian IV. Pembagian tersebut dimaksudkan agar terlihat masing-masing penonjolan, perbedaan karakteristik dan keragaman motif-motif yang dihasilkan dari berbagai instrumen dari media ungkap gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu*. Bagian-bagian tersebut dihubungkan dengan transisi atau *penyalit* dengan tujuan agar bagian-bagian tersebut menyatu menjadi kesatuan garapan yang utuh.

Bagian I, merupakan bagian awal dari garapan *Magringsing* yang menafsirkan tentang bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kain *gringsing*. Untuk mengungkapkan hal tersebut, penata merealisasikannya dengan memperlihatkan penonjolan masing-masing instrumen dengan permainan modulasi atau perpindahan *patet*.

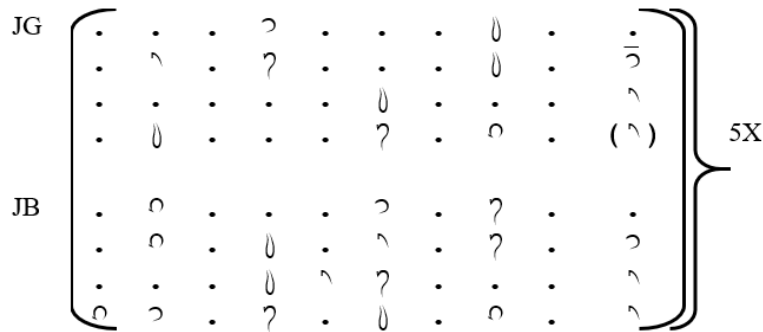
Kebyar Patet Sundaren

GP	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\cdot}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\cdot\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\circ}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{(\text{oo})}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$
&	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\cdot}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\cdot\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\circ}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{(\text{oo})}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$
GK	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$
	<i>Patet Selisir</i>									
	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\cdot}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\cdot\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\circ}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{(\text{oo})}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$
	<i>Patet Sundaren</i>									
JB	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\cdot}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\cdot\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\circ}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{(\text{oo})}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$
&	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\cdot}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\cdot\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\circ}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{(\text{oo})}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$
JG	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\cdot}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\cdot\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\circ}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{(\text{oo})}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$
	<i>Patet Selisir</i>									
	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\cdot}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\cdot\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\circ}{\wedge}$	$\frac{\cdot}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$	$\frac{(\text{oo})}{\text{oo}}$	$\frac{\text{oo}}{\text{oo}}$

Bagian II, menafsirkan tentang proses pewarnaan benang dari kain *gringsing* dengan tiga warna (*tri datu*) seperti warna putih, warna hitam dan warna merah. Pada bagian II ini, penata mentransformasikan proses pewarnaan tersebut dengan tiga motif lagu atau *gending* dengan penggunaan *patet* yang berbeda. Perbedaan *patet* tersebut tentunya memberikan nuansa yang berbeda pada setiap motif, seperti halnya warna-warna yang digunakan dalam proses pewarnaan benang dari kain *gringsing*.

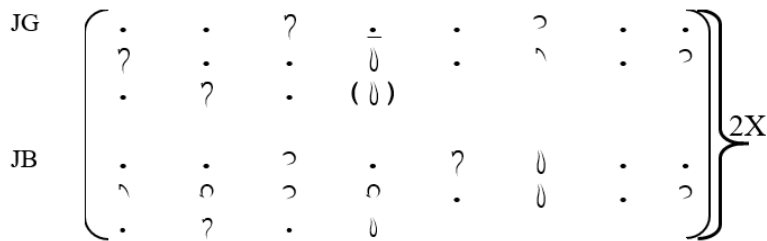
Motif Pertama

Patet Baro



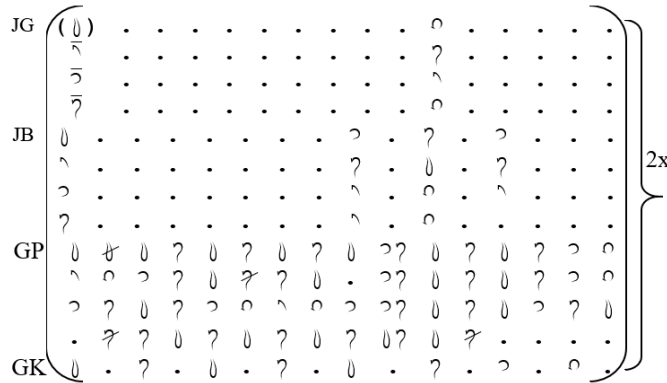
Motif Kedua

Patet Sundaren



Motif Ketiga

Patet Tembung



Bagian III, menafsirkan kerumitan dari proses penenunan kain *gringsing* yang menggunakan teknik ikat ganda (*double* ikat). Untuk merealisasikan bagian III, penata transformasikan dengan dua motif *gending* atau lagu. Motif pertama, penata tafsirkan sebagai proses penenunan kain *gringsing* dengan menggunakan teknik *double* ikat (ikat ganda) dengan mengolah permainan jalinan nada-nada dan permainan aksan-aksan (*angsel*) yang dikombinasikan dengan mengolah *patet pengenter ageng* dan *patet pengenter alit* serta permainan *angsel-angsel* (aksan) pada instrumen *kendang krumpungan* dan *terompong* menggunakan tempo yang cepat. Motif kedua penata tafsirkan sebagai jalinan antara benang *pakan* dan *lungsing* yang dijalin secara vertikal (*niskala*) dan horizontal (*sekala*) dengan tetap mengolah *patet pengenter ageng* dan *patet pengenter alit* tetapi lebih menggunakan tempo yang cenderung pelan. Pada motif kedua ini penata lebih menonjolkan permainan melodi dan pola *ubit-ubitan pemade* dan *kantilan* dengan *patet* yang berbeda tetapi saling berhubungan, dimana penata menginterpretasikan bahwa filosofi di balik jalinan vertikal dan horizontal yaitu sebagai pengikat dan penyatuan antara alam *sekala* (horizontal) dan *niskala* (vertikal) yang saling berhubungan.

	<i>Patet Pengenter Alit</i>														
JG	.	.	.	0
	.	.	?
	<i>Patet Pengenter Ageng</i>														
	.	.	.	?
	.	.	0
	<i>Patet Pengenter Alit</i>														
IB	.	?	.	0	.	?	?	0
	0	.	?	.	0	?	.	0	?
	.	0
	<i>Patet Pengenter Ageng</i>														
	.	0
	.	0	0	.	0	?	?	0

Bagian IV, merupakan bagian akhir dari garapan *Magringsing* yang menafsirkan tentang hasil dari proses penenunan antara benang *pakan* dan *lungsing* yang telah dijalin secara vertikal dan horizontal, sehingga melahirkan kain *gringsing* yang memiliki keberagaman motif yang sangat indah. Pada bagian ini, terdiri dari dua motif *gending* atau lagu. Motif pertama, penata menggunakan tiga *patet* yaitu *patet sundaren*, *patet selisir*, dan *patet pengenter ageng* yang dimainkan dengan menggunakan tempo sedang dengan menonjolkan permainan pola melodi yang dikombinasikan dengan permainan *kotekan* atau *ubit-ubitan* serta aksan-aksan (*angsel-angsel*). Motif kedua, penata interpretasikan bahwa dibalik keindahan kain *gringsing* terdapat suatu kepercayaan sebagai penolak bala yang menjadikan kain *gringsing* tersebut disakralkan. Untuk mengungkapkan hal tersebut, penata transformasikan menggunakan *patet tembung* dengan memunculkan nuansa lagu atau *gending* yang diadopsi dari gamelan *Selonding*.

	<i>Patet Sundaren</i>														
JB	.	.	.	?	.	0	?	.	?	.	0
	.	0	?	?	.	0	?	.	.	0	?	.	?	.	?
	.	.	.	?	.	0	?	.	?	.	0
	<i>Patet Selisir</i>														
	.	0	?	?	.	0	?	.	0	?	?	.	?	.	?
GP	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
&	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
GK	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
	<i>Patet Selisir</i>														
	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

KESIMPULAN

Magringsing merupakan sebuah garapan tabuh kreasi yang terinspirasi dari proses pembuatan kain *gringsing* yang terdapat di Desa Tenganan Pegringsingan dengan teknik pengerjaan yang masih secara tradisional dan jarang digunakan pada jenis kain tenun lainnya yaitu menggunakan teknik *double ikat* (ikat ganda) yang menjadikan kain *gringsing* tersebut istimewa.

Garapan *Magringsing* menggunakan media ungkap barungan gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu* dengan mengolah 6 (enam) jenis *patet* yaitu: *patet tembung*, *patet selisir*, *patet sundaren*, *baro*, *patet pengenter alit* dan *pengenter agung*. Garapan *Magringsing* terwujud melalui 5 (lima) tahapan proses penciptaan yaitu tahap *ngawirasa* (inspirasi), *ngawacak* (eksplorasi), *ngarencana* (konsepsi), *ngewangun* (eksekusi) dan *ngebah* (produksi).

Garapan *Magringsing* disajikan sebagai konser karawitan Bali yang disajikan oleh 25 orang *penabuh* termasuk penata dengan durasi waktu kurang lebih 11 menit yang dipentaskan di panggung terbuka Sanggar Gamelan Cendana, Batubulan, Gianyar.

Garapan *Magringsing* tercipta sebagai bentuk apresiasi dan kecintaan penata terhadap salah satu kain tenun produk lokal Bali yang dapat dikatakan dari teknik pembuatannya yang sangat langka, karena hanya terdapat di tiga negara di dunia seperti Jepang, India, dan salah satunya di Indonesia yaitu teknik menenun *double* ikat (ikat ganda) seperti yang terdapat pada kain *gringsing* yang sarat akan filosofi dan hanya dapat dijumpai di Desa Tenganan Pegringsingan, Kabupaten Karangasem, Bali.

DAFTAR SUMBER

- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah*. STIKOM BALI.
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani: Metodologi Penciptaan Seni*. LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gede Risa Sutra Gita, I. K. S. (2021). *Introduction to the Musical Composition "Tirtha Nadi" Pengantar Karya Komposisi Karawitan "Tirtha Nadi."* 01(02), 75–83. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.151>
- 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>
- Kusuma, A. (1956). *Kamus Bali-Indonesia* (I. G. A. Kusuma, Ed.; Jilid Pertama). Pustaka Balimas.
- Lodra, I. N. (2015). *Dibalik Kain Tenun Gringsing* (M. H. Dra. Ni Wayan Arnati, Ed.; Pertama, Vol. 1). Paramita.
- Putu, N., Andayani, T., Studi, P., Karawitan, S., & Pertunjukan, F. S. (2021). *Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: A New Creative Musical Composition Tabuh Lelambatan Klakat Sudhamala: Sebuah Komposisi Karawitan Kreasi Baru*. 01(01), 37–46. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.191>
- Putu Paristha, P., I Gede, Y., & Hendra, S. (2018). Tirtha Campuhan: Sebuah Karya Komposisi Baru dengan Media Gamelan Smar Pagulingan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 19(3). <https://doi.org/10.24821/resital.v19i3.2452>
- Saptono; Hendra, S. (2016). Gamelan Sistem Sepuluh Nada dalam Satu Gembyang untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali. *Pantun*, 1(2).
- 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), 1–12. <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*. UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Utami, S. (2015). TENUN GRINGSING ORELASI MOTIF, FUNGSI, DAN ARTI SIMBOLIK. *Imaji*, 12(1). <https://doi.org/10.21831/imaji.v12i1.3632>
- Wirata, I. K. (2018). *Tradisi Desa Bali Kuna Tenganan Pegringsingan*. Ruas Media.
- Yudha, I. N., Widiantara, P., Santosa, H., & Suartaya, K. (2020). *Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros*. 8(April), 1–13.