

Karawitan Composition “Samsara”

Komposisi Karawitan “Samsara”

I Made Raka Adnyana¹, Saptono²

¹²Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar.

rakadnyana2309@gmail.com

Abstract

Karawitan composition Samsara is an innovative Karawitan composition inspired by the process of human life in the world. This life cycle starts from the birth of humans into the world, grows into children, teenagers to adults, and finally leaves the rough body to nirvana. The stylist composed this work in a structured manner to describe how the process of human life occurs. The musical element of this work is the adoption of keroncong techniques which are transferred to the Selonding and Caruk ensambels. Arranging melody of the flute with a harmony pattern, divided into three melodies, namely melodies 1, 2, and 3. Regardless of the technique, it is focused on processing the tone, melody, tempo, and dynamics, arranged systematically through different patterns on each instrument. , but are related to each other. The structure of this work does not use the Tri Angga naming system (kawitan, pengawawak, and pengcet), but uses the division, namely: part I, part II, and part III, each has a different description which can be described as: Part I describes a human who is just born, then grows into an innocent and cheerful child; Part II Describes humans who step into their teens; Part III describes humans who step into adulthood and eventually die.

Keywords: Samsara, Karawitan, Gamelan Bali, Selonding, Caruk

Abstrak

Komposisi Karawitan Samsara merupakan komposisi Karawitan inovatif yang terinspirasi dari proses kehidupan manusia di dunia. Siklus kehidupan ini dimulai dari lahirnya manusia ke dunia, tumbuh menjadi anak-anak, remaja hingga dewasa, dan akhirnya meninggalkan badan kasarnya menuju nirwana. Penata mengkomposisikan karya ini secara terstruktur untuk menggambarkan bagaimana proses kehidupan manusia terjadi. Unsur musikal dari karya ini, adalah mengadopsi teknik-teknik permainan keroncong yang ditransfer ke dalam gamelan Selonding dan Caruk. Mengolah melodi suling dengan pola harmoni, dibagi menjadi tiga melodi, yaitu melodi 1, 2, dan 3. Terlepas dari permainan tersebut, difokuskan dengan mengolah nada, melodi, tempo, dan dinamika, disusun secara sistematis melalui pola-pola yang berbeda pada tiap instrumen, namun saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Struktur karya ini tidak menggunakan sistem penyebutan Tri Angga (kawitan, pengawak, dan pengcet), namun menggunakan pembagian, yaitu: bagian I, bagian II, dan bagian III, memiliki penggambaran yang berbeda pada setiap bagian yang dapat dijabarkan sebagai berikut: Bagian I menggambarkan tentang manusia yang baru lahir, lalu tumbuh menjadi anak yang polos dan ceria; Bagian II Menggambarkan tentang manusia yang menginjak remaja; Bagian III menggambarkan manusia yang menginjak dewasa dan akhirnya meninggal.

Kata kunci: Samsara, Karawitan, Gamelan Bali, Selonding, Caruk

PENDAHULUAN

Siklus kehidupan adalah sebuah proses kehidupan yang terjadi secara berulang-ulang. Jika diperhatikan, semua aspek kehidupan di dunia tentu mengalami perputaran. Hal itu dibuktikan dengan adanya siang dan malam, perputaran waktu, rantai makanan, pergantian tahun, perputaran air laut menjadi awan kemudian turun ke tanah hingga kembali ke laut secara berulang-ulang, bahkan planet-planet yang berotasi. Demikian halnya manusia yang lahir, kemudian tumbuh dan berkembang, dan akhirnya meninggal. Hal tersebut mengalami perputaran untuk lahir kembali. Pada intinya segala sesuatu di alam ini mengalami perputaran agar tatanan kehidupan di alam semesta ini stabil.

Manusia terlahir di dunia tidak semata-mata untuk menjalani hidup dan memenuhi kebutuhan duniawi. Sejatinya manusia terlahir di dunia karena terikat dengan karma yang diperbuat pada kehidupan sebelumnya. Manusia dibelenggu oleh karma, daya kekuatan perbuatannya yang secara niscaya menghasilkan hadiah atau hukuman dalam eksistensi berikutnya (reinkarnasi). Tujuan hidup kita adalah mencapai pembebasan (moksha) dari roda karma itu. Jika semasa hidup manusia melakukan karma buruk, maka manusia terlahir kembali di kehidupan selanjutnya. Sebaliknya jika karma baik yang dilakukan, maka manusia terbebas dari keterikatan lahir kembali dan menuju kepada kebahagiaan tertinggi yaitu moksha (Surga).

Siklus kehidupan adalah sebuah proses merujuk kepada bagaimana proses terjadinya pagi, siang dan malam, begitu juga pada diri manusia yang dimulai ketika manusia itu lahir, tumbuh kembang menjadi manusia remaja, dewasa, kemudian semakin tua dan meninggal sampai manusia tersebut terlahir kembali ke dunia dengan wujud badan kasar yang berbeda. Peristiwa tersebut kembali terjadi secara berulang-ulang hingga jiwa manusia menemukan kebahagiaan tertinggi yaitu moksha (Surga) (Kamajaya, 2016: 71). Hal tersebut menjadi inspirasi penata untuk menggambarkan siklus kehidupan manusia dari lahir, tumbuh dewasa hingga meninggal ke dalam sebuah karya seni Karawitan yang diberi judul Samsara.

Samsara berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu Samsr yang berarti berputar atau perputaran. Selain itu kata samsara dapat diartikan sebagai penderitaan. Dalam hal ini, samsara dapat diartikan sebagai sebuah penderitaan bagi umat manusia untuk memperbaiki karma yang dibawa pada kehidupan sebelumnya. Untuk dapat terbebas dari ikatan karma, manusia terlahir kembali secara berulang-ulang sampai atman tersebut benar-benar siap untuk menuju pada titik kebahagiaan yang utama atau moksha. Hal tersebut menjadi acuan dalam bentuk karya karawitan, dimana secara musikal merujuk pada penggambaran suasana atau ilustrasi bagaimana proses kehidupan dimulai.

Samsara dalam bentuk sajian Seni Karawitan, penata melakukan eksplorasi untuk dapat mewujudkan karya dengan mengembangkan yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, penata juga tergerak untuk melakukan eksperimen terkait dengan sajian karya ini. Karya ini digarap dari sudut pandang penata, tidak terbelenggu oleh aturan-aturan yang konvensional dengan media ungkap yang digunakan. Inspirasi yang muncul dalam pikiran penata adalah dari sajian Karawitan yang sudah ada, namun tetap melakukan pengembangan-pengembangan baik itu pola musikal, bentuk karya serta mengadopsi dari ensambel musik diluar ranah gamelan Bali, dengan menyusun pola-pola secara sistematis.

METODE PENCIPTAN

Menciptakan karya seni Samsara perlu mempertimbangkan berbagai aspek seperti keutuhan karya, kerumitan, dan kesungguhan untuk memenuhi tujuan estetik dengan mengacu pada metode penciptaan Panca Sthiti Ngawi Sani melalui lima tahapan proses penciptaan seni (Dibia, 2020) yang meliputi:

Tahap *ngawirasa*, penata mendapat ransangan ide ketika penata sedang duduk diam di teras rumah pada pagi hari. Dimana matahari memancarkan sinarnya yang menandakan hari yang baru dimulai. Kemudian penata memperhatikan bagaimana manusia menjalani hidup selama sehari penuh. Penata menyadari bahwa hal tersebut tidak hanya berlangsung sekali saja, melainkan selalu terjadi di kemudian hari. Penata pun memahami bahwa sejatinya siklus kehidupan alam semesta ini memiliki kaitan erat dengan proses kehidupan manusia. Dimana pada alam ini dimulai dari pagi, siang, sore hingga malam. Sedangkan pada manusia dimulai dari lahir, tumbuh dewasa dan akhirnya meninggal.

Dari Hal itulah penata mendapat inspirasi untuk mengangkat siklus kehidupan manusia kedalam sebuah karya musik berjudul Samsara.

Pada tahap *Ngewacak*, penata mulai mematangkan ide yang didapat dengan melakukan literasi dari berbagai sumber, baik itu buku, artikel dan sumber tertulis lainnya mengenai siklus kehidupan manusia. Dalam proses literasi ini, penata mulai menentukan hal yang menarik untuk diangkat dalam siklus kehidupan manusia. Sumber-sumber yang dikumpulkan adalah buku milik pribadi atau pinjaman, artikel yang diunduh dari internet, dan sumber acuan lainnya.



Gambar 1 Proses realisasi karya

Pada tahap *ngerencana* ini (lihat pula Adnyana, 2019), penata mulai merancang teknis yang digunakan, baik itu dari pemilihan alat atau media ungkap yang digunakan, kemudian mulai merekrut penabuh, menentukan hari baik untuk memulai proses pembentukan karya, dan menentukan jadwal Latihan. Namun, sebelum memulai proses pembentukan karya, penata perlu menyiapkan “embrio karya sebagai materi awal” (Yudana & Haryanto, 2021) pada pelaksanaan latihan.



Gambar 2 Proses Penampilan Karya

Pada tahap *ngewangun*, penata mulai melaksanakan Latihan perdana. Proses Latihan diadakan di Sanggar Seni Selogam yang bertempat di br. Bangkiangsidem, kecamatan Tembuku, kabupaten Bangli. Tahap ini dilaksanakan kurang lebih 3 kali seminggu selama 3 bulan. Tahap ini merupakan tahap terpenting sekaligus menjadi tantangan dalam proses penciptaan karya. Karena pada tahap ini, penata harus mampu menyesuaikan kemampuan penabuh dengan konsep-konsep musikal yang ditentukan sebelumnya oleh penata. Oleh sebab itu, tahap *ngewangun* ini memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyempurnakan karya sesuai dengan keinginan penata.



Gambar 3 Penata menabuh instrumen kendang

Tahap *ngebah* ini adalah tahap akhir dari proses penciptaan karya. Karena, pada tahap ini, sajian karya komposisi Karawitan sudah bisa ditampilkan. Sebelum pementasan dimulai, suah menjadi kebiasaan umat Hindu di Bali untuk melakukan ritual penyucian terhadap para penabuh dan media ungkap yang digunakan. Penata memilih untuk menampilkan karya dalam bentuk rekaman video (Virtual) dengan memilih lokasi pelaksanaan rekam di Laboratorium kesenian SMK Negeri 4 Bangli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manusia adalah makhluk ciptaan tuhan yang memiliki kemampuan berpikir dan mempunyai akal budi. Dalam perspektif Hindu, manusia bisa dikatakan sebagai makhluk Tri Pramana karena memiliki tiga kemampuan utama, yaitu berkata, berbuat dan berpikir, yang menyebabkan ia berbeda dari makhluk lainnya. Maka dari itu manusia bisa disebut sebagai makhluk ciptaan yang sempurna. Dengan memiliki akal atau pikiran, manusia dapat menciptakan sesuatu untuk menunjang kehidupannya. Manusia dapat melakukan sesuatu karena adanya ide yang dihasilkan dari pola pikir. Dengan pola pikir manusia mampu menuangkan kreativitas yang dimiliki, sehingga manusia dapat dikatakan sebagai makhluk yang kreatif (Santosa, 2016; Saptono et al., 2019).

Manusia dan alam semesta memiliki kaitan yang sangat erat, dalam perspektif Hindu proses penciptaannya hampir sama. Hal itu dapat dilihat dari adanya istilah Bhuana Agung dan Bhuana Alit. Bhuana agung artinya alam semesta (makrokosmos), sedangkan Bhuana Alit artinya tubuh manusia (mikrokosmos) dan keduanya sama-sama diciptakan dari unsur Panca Maha Bhuta. Alam semesta bersama dengan manusia di dalamnya merupakan suatu kenyataan ilahi dan alam ini berputar tiada henti -hentinya dalam lingkaran tertutup. Semuanya merupakan proses yang berulang kembali, seperti halnya manusia lahir hingga meninggal (Watra, 2006: 1). Dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa manusia identik dengan alam dan keberadaannya pun saling mempengaruhi.

Secara umum ide Garapan terinspirasi dari fenomena yang terjadi di alam semesta ini, dimana siklus kehidupan selalu terjadi secara berulang-ulang dan terus-menerus. Penata menyadari, bahwa siklus kehidupan di alam semesta ini identik dengan proses bagaimana awal lahirnya manusia di dunia. Dari hal itulah penata menuangkan ide yang muncul ke dalam garapan dengan mengolah pola permainan yang melodis dan sesuai dengan suasana menurut sudut pandang penata.

Pada karya ini, penata mendapat rangsangan ide ketika penata sedang duduk diam di teras rumah pada pagi hari. Dimana matahari memancarkan sinarnya yang menandakan hari yang baru dimulai. Kemudian penata memperhatikan bagaimana manusia menjalani hidup selama sehari penuh. Penata menyadari bahwa hal tersebut tidak hanya berlangsung sekali saja, melainkan selalu terjadi di kemudian hari. Penata pun memahami bahwa sejatinya siklus kehidupan alam semesta ini memiliki kaitan erat dengan proses kehidupan manusia. Dimana pada alam ini dimulai dari pagi, siang, sore hingga malam. Sedangkan pada manusia dimulai dari lahir, tumbuh dewasa dan akhirnya meninggal. Dari Hal itulah penata mendapat inspirasi untuk mengangkat siklus kehidupan manusia kedalam sebuah karya musik berjudul Samsara.

Komposisi karawitan Samsara mengambil konsep komposisi karawitan Inovatif dengan mengembangkan pola permainan konvensional, sehingga karya ini bisa dikatakan sebagai komposisi

musik yang baru. Pada komposisi karawitan ini, penata ingin mengadopsigaya permainan diluar kebudayaan Bali. Meskipun demikian, melodi yang dimainkan masih tetap berpatok pada alunan melodi tradisi Bali. Adapun gaya permainan yang diadopsi yaitu gaya Keroncong, Mandarin dan India. Hal tersebut bertujuan untuk menggambarkan suasana dari ide yang diangkat dan mempertegas makna yang terbesit pada tiap bagian dari karya karawitan ini.

Setelah mengolah ide yang diangkat, penata mulai merancang gagasan-gagasan musikal yang mendukung konsep yang telah penata tentukan sebelumnya. Dari pengolahan teknik permainan, gaya musik dan penggambaran suasana, penata mencoba mengkemas karya komposisi karawitan dengan mengembangkan teknik gamelan Bali yang konvensional dari hasil eksplorasi dan kreativitas penata.

Pemilihan media ungkap pada sebuah karya seni perlu diperhitungkan secara tepat dan matang. Hal tersebut bertujuan agar media ungkap yang digunakan dapat menggambarkan ide yang di angkat dengan pola permainan, sejauhmana peranan penata dapat mengolah gambelan sehingga menjadi sebuah karya. Media ungkap yang digunakan adalah gabungan dua ensambel yaitu Selonding dan Caruk, serta penambahan beberapa instrumen pendukung melodi, ritme dan kolotomik.

Gamelan *Selonding* merupakan salah satu bagian dari khazanah gamelan Bali yang begitu beragam (Tusan, 2002). Gamelan yang secara populasinya banyak ditemukan di Bali timur (Karangasem dan sekitarnya) memiliki nilai vitalitas bagi keberlangsungan prosesi adat di setiap desa yang ada khususnya desa-desa Bali Age (Widiana, 2019) yang merupakan gamelan dari masa Bali Kuna (Santosa, 2017).

I Made Bandem mengungkapkan bahwa Selonding adalah gamelan sakral yang terbuat dari besi yang hanya terdapat di daerah Karangasem yaitu di desa Tenganan Pegringsingan dan desa Bongaya. Kata Selonding diduga berasal dari Salon dan Ning yang berarti tempat suci. Namun ada pendapat lain yang menyebutkan, bahwa Selonding berasal dari kata Saron dan Ding yang berarti bilah gamelan dengan nada terendah yaitu nada Nding (Bandem, 2013). Adapun Instrumentasi dari gamelan Selonding adalah: *panem*, *patuduh*, dua *nyongnyong*, *gong*, dan *kempur*.

Sedangkan *Caruk* adalah ensambel kecil yang memiliki bentuk fisik menyerupai gamelan gambang. Gamelan Caruk juga termasuk kedalam golongan tua dan juga bisa dibilang gamelan sakral. Adapun instrumentasi dari gamelan Caruk yaitu: dua Caruk dan dua Saron

Adapun instrumen yang dimanfaatkan dalam karya ini adalah: *panem*, *patuduh*, *nyongnyong ageng*, *nyongnyong alit*, gong dan kempul, dua *caruk*, satu gong *bebancih*, satu *gentorag*, satu *klentong*, dua kendang (*lanang* dan *wadon*), sebuah buah *kecek*, sebuah *kajar* dan enam buah suling.

Dalam sebuah garapan, proses merupakan hal yang sangat menentukan dalam menciptakan suatu karya seni. Menciptakan karya seni, penata harus memiliki ketrampilan, pengalaman, pengetahuan, wawasan seni dan budaya, serta kreativitas yang cukup, selain itu perlu juga adanya faktor-faktor yang mendukung seperti metode-metode yang harus diterapkan dalam pembuatan sebuah karya seni. Pada sajian komposisi karawitan Bali yang bersifat konvensional, struktur yang digunakan yaitu dikenal dengan istilah Tri Angga, yang berarti tiga bagian pokok utama (Bandem, 1987; Pradana & Garwa, 2021). Bagian-bagian pokok tersebut terdiri dari Kawitan, pengawak dan pengecet. Namun pada sajian komposisi musik inovatif Samsara ini yang notabene merupakan sajian musik yang bersifat non konvensional, maka struktur yang digunakan tidak lagi menggunakan istilah Tri Angga melainkan memakai: Bagian I, Bagian II dan Bagian III.

Struktur karya ini tidak menggunakan sistem penyebutan *Tri Angga* (*kawitan*, *pengawak*, dan *pengecet*), namun menggunakan pembagian, yaitu: bagian I, bagian II, dan bagian III, memiliki penggambaran yang berbeda pada setiap bagian yaitu bagian I, menggambarkan bagaimana manusia lahir didunia, kemudian tumbuh menjadi anak-anak yang aktif dan ceria, bagian II, menggambarkan manusia yang mulai masuk fase remaja, yang mana pada fase ini manusia mencari jati dirinya hingga manusia mengetahui dan menunjukan jati dirinya, dan bagian III, menggambarkan manusia yang sudah menginjak dewasa. Pada bagian ini menjelaskan bagaimana manusia menghadapi segala masalah-masalah duniawi kemudian masuk masa tua, dan akhirnya meninggal dunia.

Dalam merealisasikan karya karawitan Samsara, penata melakukan beberapa tahapan dan proses yang relatif Panjang. Mulai dari menentukan ide, menentukan konsep, hingga mempertimbangkan hal-hal yang kemungkinan terjadi. Maka penata memerlukan waktu kurang lebih satu bulan untuk mempertimbangkan hal diatas agar karya ini dapat terealisasi dengan baik.

Estetika karawitan diibaratkan rohnya karya seni, karena estetika sebagai titik atau tujuan akhir dari pencapaian kualitas karya seni. Maka dari itu, bobot atau kualitas karya seni ditentukan estetika yang terkandung dalam karya itu sendiri (Sukerta, 2011). Sama halnya dalam karya seni karawitan Samsara. Untuk menghasilkan kualitas karya yang baik, penata perlu memperhatikan estetika yang terkandung dalam karya seni yang diciptakan. Oleh karena itu, penata mengolah berbagai aspek musikal yang terkandung dalam karya ini.

Pada karya ini, ada beberapa permainan melodi dimana penata mengolah alunan melodi suling dengan menggabungkan dua atau tiga pola melodi yang berbeda secara bersamaan hingga menghasilkan warna suara harmoni. Selain itu, terdapat beberapa alunan melodi yang dimainkan dengan gaya musik luar, seperti Mandarin dan India. Terdapat permainan tempo dimana dalam satu pola memainkan matra berubah dari hitungan 4/4 menjadi 3/4. Terdapat pola permainan keroncong dengan mengadopsi teknik-teknik permainan tiap instrumen keroncong ke dalam media ungkap yang digunakan, seperti, mengadopsi teknik ukulele kedalam instrumen Caruk, teknik permainan piano/keyboard ke dalam instrumen Nyongnyong ageng dan Nyongnyong Alit, dan teknik bass ke dalam instrumen gong dan kempul Selonding. Musik keroncong tercipta dari hasil perpaduan kebudayaan sehingga terjadi percampuran elemen-elemen dilakukan secara sadar kemudian membentuk musik yang baru. Percampuran elemen seperti ini disebut hibridasi (Supiarza et al., 2019).

Struktur dalam karya ini menggunakan istilah pembagian, yaitu bagian I, II, dan III. Pada setiap bagian terdapat beberapa pola sesuai dengan penggambaran suasana dari ide yang diangkat. Secara keseluruhan, tiap bagian dari lagu dapat di deskripsikan sebagai berikut.

Pada bagian I diawali dengan pukulan Bersama semua instrumen berbilang dan instrumen gong *bancih*. Setelah itu, dilanjutkan dengan permainan suling harmonisasi, dimana melodi dibagi menjadi tiga yaitu suara 1, 2, dan 3, yang dimainkan secara bersamaan hingga menghasilkan harmonisasi. Setelah itu, dilanjutkan dengan alunan vocal dari penabuh, kemudian dilanjutkan dengan permainan ginetan kendang. Setelah itu, dilanjutkan dengan permainan melodi dan dihiasi dengan ritme kendang dengan hitungan 3/4 dan diulang sebanyak 3 kali. Kemudian dilanjutkan dengan permainan nyonyong ageng dan nyongnyong alit dengan pola ubit-ubitan yang saling menjalin, kemudian dijawab dengan pola jalinan tiap instrument dan dimainkan secara berulang-ulang. Setelah itu dilanjutkan dengan pola transisi yaitu pola suling, sebagai jembatan pada bagian II, dengan notasi seperti berikut.

Pola I

S: (0) . . . 0 . 2 . 0 . . . 0 . 2 . 0 . 0 . 1 0 . . 0 . 0 0 2 0 0 1

Ny:
0 10 20 30 40 50 (°)

Pola II

S1:0002.000.0.020102.0.2.102.0.2.....

S2: 001.2001.5.0152..0.1.01..0.1010.....

S3: $\overline{00}\overline{10}\overline{11} \dots \overline{00}\overline{10}\overline{10} \dots 01 \dots 12 \dots \overline{10}\overline{10}\overline{12} \dots \overline{10}\overline{10}\overline{10} \dots 010 \dots$

Ny: 0 2 . 1 0 2 2 0 . 2 . 5 0 0 2 2 . 0 2 . . 0 2 . 2 2 0 0 2 0 2 2 0

G.K: 0 . . . 0 . . . 2 . . . 0 . . . 0 . . . 0 . . . 2

Pada bagian II diawali dengan pola permainan yang diulang sebanyak 2 kali, dan dilanjutkan dengan pola kebyar sebagai transisi menuju pola permainan keroncong. Pada permainan keroncong dimainkan sebanyak dua kali, kemudian dilanjutkan dengan permainan pola pendek sebagai jembatan, lalu Kembali memainkan pola permainan keroncong. Setelah permainan keroncong, dilanjutkan dengan permainan pola pendek yang diulang-ulang dengan sistem permainan A - B - A - B, kemudian dilanjutkan pada permainan *ubitan* Nyongnyong Ageng dan NyongNyong Alit sebagai transisi ke Bagian III, dengan notasi seperti berikut.

Pola II

Keroncong

S: $\left| \begin{pmatrix} \wedge & \dots & \varnothing & \emptyset & \wedge & \circ \wedge \circ \circ \circ \circ \circ \circ & \dots & \circ & \circ & \circ & \dots & \circ & \circ & \circ \\ \dots & \circ & \circ & \circ & \dots & \emptyset \wedge \varnothing \emptyset \wedge & \dots & \circ & \circ & \wedge & \dots & \circ \circ \circ \circ \circ \end{pmatrix} \right|$

[illegible]

Pada bagian ini diawali dengan alunan vocal penabuh, kemudian dilanjutkan dengan pola *pengadeng* yang menonjolkan pola permainan ensambel secara konvensional. Pola ini diulang sebanyak 2 kali yang dihubungkan dengan pola transisi dengan tempo standar. Setelah *pengadeng*, dilanjutkan dengan permainan keroncong dengan gaya permainan yang berbeda yang dibalut dengan gaya *jazz* dan diulang sebanyak 3 kali. Setelah itu, dilanjutkan permainan pola pendek yang diulang sebanyak 4 kali, dimana permainannya semakin lama semakin lambat. Pola tersebut sebagai transisi menuju pola penutup atau ending. Pola ending yang dimainkan yaitu pola *pengadeng* tanpa melibatkan permainan kendang. Pola ini diulang sebanyak dua kali dan diakhiri dengan pukulan satu nada secara bersamaan dan dipukul dengan pelan, sebagai tanda berakhirnya karya komposisi karawitan Samsara, dengan notasi seperti berikut.

Vokal

Ny + Pt: 0 2 7 0 7 0 2 7 0 7 . 2

S : 2220^02

Pt :???

Ny : 2 2 2 . . .

Cr : 222

G.K. : 0 ? 0 ? . 2 2 . . 2 (2)

Pengarang:

Ny:2.....2.....2..2....010222010101
 201022..2(0)

SIMPULAN

Manusia dan alam semesta memiliki kaitan yang sangat erat, dalam perspektif Hindu proses penciptaannya hampir sama. Hal itu dapat dilihat dari adanya istilah Bhuana Agung dan Bhuana Alit. Bhuana agung artinya alam semesta (makrokosmos), sedangkan Bhuana Alit artinya tubuh manusia (mikrokosmos) dan keduanya sama-sama diciptakan dari unsur Panca Maha Bhuta. Siklus kehidupan adalah sebuah proses merujuk kepada bagaimana proses terjadinya pagi, siang dan malam, begitu juga pada diri manusia yang dimulai ketika manusia itu lahir, tumbuh kembang menjadi manusia remaja, dewasa, kemudian semakin tua dan meninggal sampai manusia tersebut terlahir kembali ke dunia dengan wujud badan kasar yang berbeda. Komposisi Karawitan Samsara merupakan komposisi Karawitan inovatif yang terinspirasi dari proses kehidupan manusia di dunia. Siklus kehidupan ini dimulai dari lahirnya manusia ke dunia, tumbuh menjadi anak-anak, remaja hingga dewasa, dan akhirnya meninggalkan badan kasarnya menuju nirwana. Penata mengkomposisikan karya ini secara terstruktur untuk menggambarkan bagaimana proses kehidupan manusia terjadi. Pada proses penuangan karya karawitan Samsara, penata menggunakan metode Panca Stiti Ngawi Sani dengan tahapan sebagai berikut: tahap Inspirasi (Ngawirasa), tahap Eksplorasi (Ngewacak), tahap Konsepsi (Ngerencana), tahap Eksekusi (Ngewangun), dan tahap Produksi (Ngebah).

DAFTAR PUSTAKA

- 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. (1987). *Ubit-ubitan, Sebuah Teknik Permainan Karawitan Bali*. Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Diatas Panggung Sejarah*. Stikom Denpasar.
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni*. Pusat Penerbitan LPPMPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Kamajaya, G. (2016). *Alam Kehidupan Setelah Mati*. Penerbit Paramita.
- Pradana, K. A. W., & Garwa, I. K. (2021). Samirata a Musical Art Composition Creative Percussion | Samirata: Sebuah Karya Komposisi Seni Karawitan Tabuh Kreasi. *Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan*, 01(03), 145–151. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/355>
- Santosa, H. N. H. K. R. M. (2017). Seni Pertunjukan Bali Pada Masa Dinasti Warmadewa. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 32(1), 81–91. <https://doi.org/10.31091/mudra.v32i1.84>
- Santosa, H. S. (2016). Gamelan Sistem Sepuluh Nada dalam Satu Gembyang untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali. *Pantun*, 1(2), 85–96. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/747>
- Saptono, Haryanto, T., & Hendro, D. (2019). Greng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan dan Vokal. *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 29–38. <https://doi.org/10.31091/kalangwan.v5i1.728>
- Sukerta, P. M. (2011). *Metode Penyusunan Karya Musik: Sebuah Alternatif*. ISI Press Solo.
- Supiarza, H., Setiawan, D., & Sobarna, C. (2019). Pola Permainan Alat Musik Keroncong dan Tenor di Orkes Keroncong Irama Jakarta. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 20(2), 108–120. <https://doi.org/10.24821/resital.v20i2.2459>
- Tusan, P. W. (2002). *Selonding: Tinjauan Gamelan Bali Kuna Abad X-XIV, Suatu Kajian Berdasarkan Prasasti, Karya Sastra, dan Artefak*. Citra Lekha Sanggraha.

- Watra, I. W. (2006). *Filsafat Manusia Dalam Perspektif Hindu*. Paramita.
- Widiana, I. W. P. (2019). Karakteristik Gamelan Selonding Bebandem Dan Selonding Tenganan “Studi Komparasi Intramusikal.” *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 61–72.
<https://doi.org/10.31091/mudra.v34i1.637>
- 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>