

## Jenar: New Music Creation

### Tabuh Kreasi Musik Jenar

I Wayan Aditya Febriana<sup>1</sup>, I Kt. Suteja<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>2</sup>Program Studi S3 Seni Institut Seni Indonesia Denpasar

iwayanadityafebriana@gmail.com<sup>1</sup>

*Tagetes flower is one among the flowers whose existences are preserved, particularly on Bali Island. It functions as an ornamental plant and Hinduism ceremonies and ritual items. The yellow color of Tagetes flowers represents the God Mahadewa, the ruler of the west, especially for Hindu people to prepare the offering. There are several meanings contained about the yellow color from Tagetes flower, both etymologically and philosophically. In old Javanese (Kawi), the yellow color is well-known as Jenar. Departing from the meaning of yellow color in Tagetes flower, a new percussion creation was created, entitled Jenar. The idea of this work was inspired by the importance of yellow color in Tagetes flower, implemented into a percussion creation by using Gamelan Gong Kebyar. This percussion creation uses a method proposed by Alma M. Hawkins, namely the exploration, the improvisation, and the forming. This creation of work concept guided by a Balinese concept of Tri Angga: kawitan, pengawak, pengecet, combined with conservative patterns that well-developed both through the song's structure and the playing technique, with an arrangement of musical elements such as tone, rhythm, dynamics, melody, tempo, and harmony. This percussion creation occurs 10 minutes duration within 29 supports including the composer. Jenar percussion creation was performed at Natya Mandala stage, Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.*

**Keywords:** jenar, percussion creations, gong kebyar

Bunga gumitir merupakan salah satu bunga yang keberadaannya sangat dilestarikan khususnya di pulau Bali. Selain berfungsi sebagai tanaman hias, bunga gumitir juga berfungsi sebagai sarana upacara dan upacara umat Hindu. Warnanya yang kuning diimplementasikan sebagai bentuk simbol dewa Mahadewa penguasa arah barat oleh umat Hindu khususnya pada pembuatan sarana persembahyangan. Banyak makna yang terkandung di dalam warna kuning pada bunga gumitir baik secara etimologis maupun filosofis. Dalam bahasa Jawa Kuno (Kawi) warna kuning dikenal dengan sebutan Jenar. Berangkat dari pemaknaan warna kuning pada bunga gumitir, diciptakanlah sebuah karya tabuh kreasi yang diberi judul Jenar. Pemaknaan warna kuning bunga gumitir diimplementasikan ke dalam sebuah tabuh kreasi dengan memanfaatkan *gamelan gong kebyar*. Metode penciptaan karya diadaptasi dari metode yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins, yaitu tahap eksplorasi, improvisasi, serta pembentukan karya. Pedoman pada garapan ini sesuai dengan konsep Tri Angga: *kawitan*, *pengawak*, serta *pengecet*, dengan dikembangkannya pola permainan tradisi baik dari susunan gending dan metode permainan/motif permainan, diikuti oleh penyusunan unsur-unsur musikal seperti: nada, ritme, dinamika, melodi, tempo, dan harmoni. Tabuh kreasi Jenar berdurasi 10 menit didukung oleh 29 *penabuh* termasuk komposer, dipentaskan di Gedung Natya Mandala, Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.

**Kata kunci:** jenar, tabuh kreasi, gong kebyar

## PENDAHULUAN

Studi/projek independen merupakan salah satu program dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah kebijakan yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Pembelajaran dari studi/projek independen mengakomodasikan kegiatan mahasiswa khususnya yang memiliki ketertarikan dalam penciptaan karya dari ide yang inovatif. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan studi/projek independen bekerjasama dengan mitra dalam mewujudkan karya dari ide yang inovatif dapat direalisasikan melalui melihat fenomena/kenyataan di lapangan, salah satu fenomena yang dapat diwujudkan yakni fenomena alam.

Fenomena alam merupakan serangkaian peristiwa alam yang dapat menstimulasi para seniman untuk menciptakan seni karawitan. Salah satu fenomena yang dapat mendorong lahirnya karya-karya baru adalah alam Pulau Bali yang terkenal dengan keindahan alamnya. Mengamati keindahan lingkungan masyarakat khususnya di Bali seringkali dijumpai pemandangan yang indah, elok, dan enak dipandang mata. Sepanjang jalan, dan taman-taman banyak sekali ditanami berbagai macam jenis tanaman hias di antaranya tanaman bunga teratai, bunga anggrek, bunga kembang sepatu, bunga kamboja (jepun), bunga gumitir dan berbagai jenis tanaman lainnya. Berbagai macam tanaman itu ditanam untuk mempercantik lingkungan tersebut sehingga, terlihat asri dan indah. Ketika tanaman itu terlihat indah, dapat membangun inspirasi apapun yang diinginkan, termasuk penata ketika melihat pemandangan tersebut, penata jatuh hati khususnya pada bunga gumitir yang terlihat begitu indah.

Secara etimologis, bunga gumitir berada pada dua kategori yang dibagi atas dasar nama ilmiah yang dimiliki, yang pertama yakni kategori *Calendula* yang berarti jam kecil, serta termasuk kedalam kategori *Tagetes* yang berarti sebagai bunga persembahan atau sarana persembahyangan (Vasudevan, P., 1997). Dalam kepercayaan agama Hindu bunga gumitir yang memiliki warna kuning sajalah yang dapat digunakan sebagai persembahan, hal ini dikarenakan dalam Lontar Kunti Yadnya dan Lontar Aji Yanantaka, disebutkan bahwa bunga gumitir dipercaya berasal dari darah Dewi Durga yang dianggap tidak suci, namun setelah mendapatkan penglukatan dari Dewa Siwa, hanya bunga gumitir berwarna kuning saja yang dapat digunakan untuk persembahan, sedangkan yang berwarna kemerahan tidak disarankan dalam sarana upakara. Secara filosofi, warna kuning pada bunga gumitir disimbolkan sebagai Dewa Mahadewa penguasa arah barat yang tentunya dipuja oleh umat Hindu dan juga dianggap sebagai bunga suci karena di Bali warna putih dan kuning lebih dominan digunakan sebagai pelengkap upacara dan upakara (Anggriani, 2020). Serta secara umum warna kuning memiliki makna kebijaksanaan, keceriaan, keteduhan serta kesenangan hati.

Tabuh kreasi baru merupakan sebuah garapan karawitan yang disusun secara baru kendatipun materi tradisi masih sangat menonjol, dimana bagian yang diinovasi lebih bersifat ornamentasi untuk menampilkan nuansa baru, sedangkan aspek musikal lainnya masih menggunakan materi tradisi secara umum, sehingga bentuk tabuh kreasi baru ini masih kental nuansa tradisi dan sifat konvensional. Dalam pertunjukannya Tabuh Kreasi sangatlah mampu menarik perhatian para penikmat seni dengan alunan melodi yang biasa ditampilkan dengan penuh semangat, kebahagiaan, keceriaan, serta energi tersendiri. Tabuh Kreasi yang menarik perhatian ini dapat diibaratkan seperti bunga gumitir dengan ciri khas warnanya, yaitu warna kuning cerah. Hal ini yang membuat penata tertarik menggunakan bunga gumitir sebagai objek dalam pembuatan karya Tabuh Kreasi guna memberikan warna baru terhadap Tabuh Kreasi disamping juga untuk menjaga serta melestarikan kesenian Bali.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, maka penata berkesimpulan bahwa begitu banyak makna yang dibawa oleh bunga gumitir dengan ciri khasnya yang berwarna kuning cerah sangat menarik untuk diwujudkan dalam sebuah karya seni tabuh kreasi yang berjudul Jenar, dimana dalam bahasa Jawa Kuno (Kawi), jenar berarti kuning. Tabuh kreasi Jenar yang bersumber dari ide dengan makna dan arti dari warna kuning pada bunga gumitir adalah bahan inspirasi utama menyusun rangkaian nada kesucian, kebijaksanaan, serta keceriaan yang menjadi elemen pendukung suasana dan akan diimplementasikan kedalam tabuh kreasi yang didalamnya terdiri akan melodi, ritme serta dinamika.

## METODE PENCIPTAAN

Pada dasarnya metode penciptaan merupakan suatu cara/tahapan dalam mewujudkan karya seni secara sistematis yang menguraikan rancangan dari proses penciptaan karya seni. Menurut Alma M. Hawkins, terdapat tiga proses yang dilalui dalam penciptaan tari yaitu tahap penjajagan/eksplorasi, tahap percobaan/improvisasi, dan tahap pembentukan karya (Hawkins, 2003). Kendati Alma M. Hawkins membahas mengenai proses penciptaan tari, namun tahapan tersebut juga dapat diadaptasikan ke dalam penciptaan kreativitas lain yang berkaitan dengan seni pertunjukan, termasuk seni musik maupun seni karawitan. Pada karya ini penata juga ingin mengadopsi metode yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins untuk menciptakan karya tabuh kreasi Tabuh Kreasi Jenar. Pemilihan metode yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins dalam karya ini dikarenakan penciptaan sebuah karya seni memerlukan adanya eksplorasi untuk mendapatkan ide-ide sebagai acuan atau patokan, selain itu penata dalam pembuatan suatu karya juga harus mengimprovisasi suatu karya untuk menciptakan sebuah karya baru.

Eksplorasi adalah langkah awal dari penciptaan tabuh kreasi yang dimulai dengan proses mencari ide untuk dituangkan menjadi sebuah garapan. Dalam pencarian ide dapat diupayakan dengan melihat fenomena yang terjadi di alam sekitar dan juga melalui media cetak seperti buku. Pada tahap ini penata mengamati keindahan alam sekitar. Penata menemukan inspirasi dari bunga gumitir yang memiliki warna kuning cerah serta mencolok. Penata kemudian mengumpulkan beberapa sumber tertulis yang menjadi sumber pustaka sebagai bahan referensi dalam berkarya. Selain memiliki fungsi sebagai tanaman hias, bunga gumitir juga memiliki fungsi sebagai persembahan dimana ini membuat penata semakin tertarik untuk menggunakan bunga gumitir yang memiliki warna kuning cerah ini sebagai ide dalam karya tabuh kreasi yang berjudul Jenar dimana dalam bahasa Jawa Kuno (Kawi) berarti kuning.

Setelah melakukan proses pencarian ide dan mengumpulkan beberapa sumber tertulis, selanjutnya penata mulai memastikan Gamelan Gong Kebyar yang digunakan dalam proses latihan, serta menentukan lokasi yang ditempatkan untuk proses latihan dari karya yang diwujudkan ini. Pada tahap eksplorasi diperlukan waktu sekitar 2 bulan, hal ini dikarenakan untuk “menentukan ide dan konsep tidaklah mudah” (Pradana, 2021). Selain hal tersebut, mencari pendukung karya juga dilakukan pada tahap eksplorasi. Diperlukan 28 orang untuk dapat mewujudkan karya yang ingin diciptakan. Setelah semua ide, konsep, sumber, media ungkap, pendukung karya, dan tempat latihan sudah ditentukan, dilakukanlah tahap kedua yakni tahap improvisasi.

Setelah menjelajahi tahapan eksplorasi, tahapan selanjutnya ialah menjelajahi tahapan percobaan. Proses percobaan dilakukan pada tahap ini dengan menuangkan ide menjadi gending yang kemudian diimprovisasikan ke dalam suatu struktur tabuh kreasi. Pada tahapan ini, proses pemilihan, pertimbangan, pembedaan, pembuatan harmonisasi serta kontras tertentu menjadi sangat penting dilakukan dikarenakan sifatnya yang akumulatif, mampu memuat berbagai kesan suara dan warna yang berbeda. Pada tahap percobaan/improvisasi, penata memanfaatkan kemajuan teknologi yakni dengan menggunakan aplikasi FL Studio dalam menuangkan ide dan konsep (H. Santosa, 2005), karena tahap ini belum melibatkan pendukung. Pada tahap ini, tabuh kreasi Jenar yang mengadaptasi konsep Tri Angga, terdiri dari *kawitan* (*gineman*), *pengawak* (*gegenderan* dan *bapang*), serta bagian pengecet yang kemudian dituangkan ke dalam aplikasi FL Studio. Penuangan setiap ide ke dalam aplikasi FL Studio dilakukan secara rutin dalam kurun waktu satu bulan, dimana hal tersebut dilakukan disela-sela kesibukan penata dalam menyusun karya tulis. Aplikasi FL Studio sangat mendukung penata dalam melalui proses tahapan penciptaan, karena suara yang dihasilkan menyerupai gamelan Gong Kebyar pada umumnya sehingga penata dapat dengan mudah menuangkan gending yang diinginkan.



Gambar 1 Aplikasi FL

Tahapan terakhir dari metode penciptaan ialah tahapan pembentukan karya. Pada tahap pembentukan karya, proses pengaplikasian bentuk-bentuk karya tabuh kreasi yang telah dihasilkan melalui improvisasi diimplementasikan ke dalam gamelan Gong Kebyar dengan melibatkan pendukung garapan. Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan seperti melakukan pelatihan secara rutin dengan menuangkan gending yang sudah dibuat pada aplikasi FL Studio, serta memperhalus setiap bagian pada gending. Pada tahap pembentukan karya atau “tahap terakhir dalam proses kreativitas pembentukan sebuah karya seni khususnya seni karawitan yaitu dilakukan proses mewujudkan bentuk-bentuk gending yang telah diimprovisasi menjadi struktur tabuh kreasi karawitan yang utuh” (Santosa, 2016; Saptono et al., 2019). Dalam tahap ini pola-pola yang sudah dibuat mulai dituangkan kedalam bentuk gending yang utuh sehingga tercipta sebuah karya seni yang memiliki bobot seni yang tinggi. Perbaikan dalam karya ini secara konsisten dilakukan guna menghasilkan karya yang terstruktur. Penata juga menerima ide dan masukan-masukan yang diberikan oleh dosen pembimbing serta pendukung karya untuk menciptakan karya yang lebih baik.



Gambar 2 Proses Latihan

Pada tahapan ini juga dilakukan latihan secara rutin untuk menyatukan rasa atau penjiwaan karya. Tujuannya agar dapat menghasilkan karya seni yang bernilai tinggi sesuai dengan harapan penata pada karya tabuh kreasi Jenar. Tahap pembentukan karya dilalui selama kurun waktu dua bulan, hal ini dikarenakan pada tahap ini sudah melibatkan pendukung karya yang waktunya lumayan sulit untuk disatukan. Pada tahap ini diperlukan tingkat kesabaran dan ketekunan yang lebih karena tidaklah mudah untuk mengendalikan pendukung karya sebanyak 28 orang. Kendatipun demikian, hal tersebut harus dilalui untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penciptaan karya berawal dari penemuan ide, penentuan judul serta konsep yang digunakan sebagai pedoman. Ide merupakan gagasan atau rancangan yang tersusun di dalam pikiran seseorang. Ide dalam karya ini didapat dari keindahan pada bunga gumitir yang memiliki warna kuning cerah. Warna kuning dalam bahasa Jawa Kuno (Kawi) adalah jenar, sehingga pengangkatan judul Jenar dianggap cocok. Karya tabuh kreasi bertajuk Jenar, adalah sebuah karya tabuh kreasi yang mengangkat bunga gumitir berwarna kuning yang memiliki fungsi sebagai hiasan, serta sebagai pelengkap upacara dan upacara agama Hindu. Dibalik keindahan bunga gumitir berwarna kuning terdapat makna tersendiri yakni; kesucian, kebijaksanaan, serta keceriaan. Bentuk dari bunga gumitir yang terdiri dari banyak kelopak namun dapat membentuk satu kesatuan sehingga terbentuk bunga gumitir yang indah, diumpakan seperti gamelan gong kebyar yang terdiri dari banyak instrumen namun mampu menciptakan satu kesatuan membentuk alunan melodi yang utuh dan indah, hal ini juga sebagai bentuk pengimplementasian bunga gumitir kedalam tabuh kreasi diwujudkan dengan gamelan gong kebyar.

Gong Kebyar dalam buku Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah didefinisikan sebagai seperangkat alat musik yang diturunkan dari gamelan Gong Gede yang seluruh instrumen gangsa jongsoknya diganti dengan instrument gangsa gantung. Gamelan ini terdiri dari sebuah trompong, reyong, ugal, pemade, kantil, calung, jegogan, kempur, gong ageng, kajar, suling, dan rebab. Gamelan ini memainkan tabuh-tabuh klasik mepayas seperti gending Semarandana, Bandasura, Tabuh Gari, Pelayon, Crukcuk Punyah dan lain-lainnya. Gamelan Gong Gede kemudian dikenal sebagai Gamelan Gong Kebyar pada awal tahun 1900-an, dikarenakan saat itu gamelan ini mulai memainkan gending-gending *kebyar* (Bandem, 2013). Penggunaan media ungkap gamelan Gong Kebyar ini sangat cocok untuk mewujudkan karya seni karawitan yang dibuat yakni karya tabuh kreasi. Tabuh kreasi yang dibuat mengembangkan pola permainan tradisi baik dari susunan gending dan metode permainan/motif permainan serta berpedoman pada konsep Tri Angga: *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet* (Aryasa, 1984).

Konsep adalah sebuah pemikiran manusia yang dimana konsep tersebut dibuat sebelum menuangkan sebuah karya. Konsep juga merupakan suatu representasi intelektual yang abstrak dari situasi, objek, suatu akal pikiran, serta suatu gambaran dari ide seseorang. Sebuah konsep garapan dijadikan pegangan dalam memberi pertanggungjawaban secara komprehensif terhadap hasil karya. Pada garapan ini penata menggunakan konsep dari arti warna kuning bunga gumitir yaitu sifat kebijaksanaan dalam mengambil posisi di antara banyak orang dengan menebarkan keceriaan berlandaskan kesucian. Konsep tersebut penata gunakan sebagai pondasi guna melahirkan sebuah tabuh kreasi musik yang berkualitas dan memiliki dasar yang kuat dari segi konsep sebagai dasar pijakan dalam proses penggarapan.

Adapun konsep yang digunakan pada setiap bagian gending adalah pada bagian *kawitan*, penata mengilustrasikan arti pada bunga gumitir dimana dalam bahasa ilmiahnya *Tagetes* berarti persembahan yang berlandaskan kesucian atau keteduhan. Pada bagian *pengawak* ini, penata menggambarkan bunga gumitir yang indah diimplementasikan kedalam penonjolan permainan melodi serta menggambarkan sifat kebijaksanaan dalam mengambil posisi diantara banyak orang yang merupakan pengimplementasian dari makna warna kuning pada bunga gumitir. Pada bagian *pengecet*, penata mengimplementasikan arti dari warna kuning yang berarti keceriaan.

Secara struktural tabuh kreasi Jenar memiliki tiga bagian yaitu; bagian *kawitan*, *pengawak*, dan *pengecet*. Pembagian tersebut dimaksudkan untuk memperlihatkan masing-masing penonjolan, perbedaan karakteristik dan keragaman motif-motif yang dihasilkan dari berbagai instrumen gamelan Gong Kebyar (I. P. D. H. S. Pryatna, 2020). Pada setiap bagian memiliki penghubung yang disebut dengan transisi atau penyalit, dimana ini juga tidak kalah pentingnya untuk mendukung keindahan dari suatu garapan yang utuh. Adapun pemaparan terkait struktur garapan tabuh kreasi Jenar yang terdiri dari *kawitan*, *pengawak* serta *pengecet* adalah sebagai berikut.

Bagian *kawitan/gineman* merupakan bagian awal dari garapan tabuh kreasi Jenar. Dalam bagian ini, pengimplementasian dari arti *Tagetes* yang berarti persembahan yang berlandaskan kesucian atau keteduhan, diawali oleh permainan *kotekan pemade* yang kemudian disusul hanya dengan pola permainan *kendang* sementara instrumen lainnya tetap hening. Permainan selanjutnya yakni permainan seluruh instrumen dengan pola *kekebyaran*. Setelah permainan pola *kekebyaran* dilanjutkan dengan

permainan instrumen *suling*, *jublag* dan *jegog* secara bersamaan yang kemudian diikuti oleh instrumen *kendang* (Pryatna, 2020; Sadguna, 2011). Selanjutnya instrumen *reyong* dan *pemade* saling bersahutan yang kemudian disusul oleh permainan pola *kekebyaran*. Selanjutnya adalah permainan instrumen *reyong* diikuti oleh instrumen *jublag* dan instrumen *jegog* yang berperan sebagai melodi. Permainan instrument selanjutnya adalah permainan instrumen *kantil*, *jublag*, *jegog*, *suling* dengan ketukan  $\frac{3}{4}$  dan berisi *kotekan gangsa* dengan teknik *ubit-ubitan* yang saling bersahutan dengan instrumen *reyong*.

### Notasi Bagian Kawitan

[illegible]

Bagian *pengawak* dibagi menjadi dua bagian yakni terdiri dari bagian *gegenderan* dan bagian *bapang*. Pada bagian *gegenderan* bunga gumitir yang indah diimplementasikan kedalam penonjolan permainan dengan mengolah ritme, melodi dan dinamika untuk menciptakan suasana kesan yang indah. Bagian *pengawak* dilakukan dengan mengolah instrumen melodi yakni: jublag, jegog dan suling. Permainan melodi sangat ditonjolkan serta diimbangi dengan pengkreasian dalam permainan instrumen pemade dan kantil dengan mengatur dinamika serta menggunakan permainan dengan teknik *kotekan*. Terdapat permainan instrumen reyong sebagai transisi pengulangan pada bagian *gegenderan*. Setelah pengulangan pada bagian *gegenderan*, dilanjutkan dengan bagian *bapang*. Sifat kebijaksanaan yang merupakan arti dari warna kuning diimplementasikan pada bagian *bapang*. Bagian *bapang* merupakan bagian yang menggunakan tempo cepat. Pada instrumen reyong serta kendang terdapat motif-motif angsel yang ditonjolkan sedangkan pada instrumen pemade menggunakan permainan dengan teknik *kotekan*.

**Notasi bagian Pengawak**

Melodi *gegenderan* :

JB : 0 . 2 . 1 0 2 7 0 7 0 . 2 7 2 0 . . 2 . 1 0 2 7 0 7 0 . 2 7 2 0 .  
0 . 1 . 0 . 2 . 0 . 7 2 . 0 1 . . 0 7 2 7 0 1 0 7 2 . 7 . 0 1 . . 0 7 2  
7 0 1 0 7 2 . 0 . 1 0 . . 2 7 2 0 1 0 0 1 0 . 7 . 2 0 . . 2 7 2  
0 1 0 0 1 0 . 7 . 0 2 . . 0 1 0 1 0 2 0 1 0 . 7 . 0 2 . . 0 1 0 1  
0 2 0 1 0 . 7 . 2 0

Bagian pengecet adalah bagian terakhir pada *tabuh* kreasi Jenar yang menggambarkan arti warna kuning yang berarti keceriaan. Pada bagian pengecet, diawali dengan permainan semua instrumen yang dimainkan dengan menutup bilah pada instrumen gangsa dan kantil serta memberikan tekanan dalam

memainkan instrumen reyong, kendang, dan ceng-ceng ricik. Kemudian dilanjutkan dengan permainan semua instrumen dengan tempo yang sedikit cepat. Kemudian permainan tempo sedikit menurun yang dilengkapi dengan permainan seluruh instrumen. Pada bagian ini terdapat motif lelonggoran serta terdapat teknik *norot* pada permainan instrumen pemade, kantil dan reyong. Garapan ini diakhiri dengan pola *kebyar* yang temponya dari cepat kemudian lambat laun menurun.

### Notasi Bagian Pengecet

Notasi bagian pengecet :

[illegible]

JB : . . . . . 2 . . . 7 . 2 . . . 8 . . . . . 7 . . . .

... 0.777... 0^

JG: . . . . . 2 . . . . . 0 . . . . . 7 . . . .

.....\*

PM : ^ . ^ 7 . 7 0 . 0 7 . 7 ^ 7 . 7 ^

JB : ^ . . ? . . ^ . . ? . . ^

JG : ^ . . . . ^ . . . . ^

Garapan tabuh kreasi Jenar yang dibawakan oleh 29 penabuh termasuk penata berdurasi 10 menit. Garapan ini dipentaskan di gedung Natya Mandala, Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.



Gambar 3 Proses Rekaman Tabuh Kreasi Jenar

Hal yang menarik dari karya tabuh kreasi Jenar ini ialah terdapatnya motif *lelonggoran* pada bagian pengecet, yang umumnya motif *lelonggoran* ini terdapat pada tabuh lelamatan namun penata mencoba menuangkan motif tersebut kedalam tabuh kreasi.

JB : ^ . ? . 0 . ? . ^ . . . ^ . . .  
 ^ . . ? ? ? ^ ? 0 . ^ . ? .  
 ? . 0 . . . . ? . . . . ? . 0 ^  
 . 0 ? ? ? . . . ? . . . . 0 . . .  
 ? . . . 0 . . . ? . . . 0 . . . ?  
 . . . 0 . . . ? . . . . ? . . .  
 . . 0 . . ? ? ? . 0 ^

## KESIMPULAN

Jenar adalah suatu karya tabuh kreasi yang menggambarkan bunga gumitir dengan keindahan warna kuning cerahnya yang memiliki makna kesucian atau keteduhan, kebijaksanaan, dan keceriaan. Pedoman pada garapan ini sesuai dengan konsep Tri Angga: *kawitan*, *pengawak*, serta *pengecet*, dengan dikembangkannya pola permainan tradisi baik dari susunan gending dan metode permainan/motif permainan, diikuti oleh penyusunan unurnada, ritme, dinamika, melodi, tempo, dan harmoni dan dikemas oleh media ungkap gamelan Gong Kebyar.

Struktur dari tabuh kreasi Jenar ini terdiri dari tiga bagian, yakni: bagian pertama/kawitan yang menggambarkan arti dari bunga gumitir yang dalam bahasa ilmiahnya *Tagetes* yang berarti persembahan yang berlandaskan kesucian atau keteduhan; bagian kedua/pengawak penata menggambarkan bunga gumitir yang indah diimplementasikan kedalam penonjolan permainan melodi serta menggambarkan sifat kebijaksanaan dalam mengambil posisi diantara banyak orang yang merupakan pengimplementasian dari makna warna kuning pada bunga gumitir; dan bagian ketiga/pengecet penata menggambarkan arti dari warna kuning pada bunga gumitir yakni keceriaan. Setiap bagian-bagian karya tabuh kreasi ini mempunyai makna dan pesan tersendiri yang mengekspresikannya berdasar pada temanya. Tabuh Kreasi Jenar dibawakan oleh 29 orang pendukung termasuk penata yang dipentaskan di Gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar dengan durasi waktu 10 menit.

## DAFTAR SUMBER

- Anggriani, P. M. . (2020). *Hindu Nusantara: Antara Tradisi dan Upacara*. Nilacakra.
- Aryasa. (1984). *Pengetahuan Karawitan Bali*. Dapertemen pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Hawkins, A. M. (2003). *Creating Through Dance (Mencipta Lewat Tari* terjemahan Y. Sumandiyo Hadi). In *Manthili Yogyakarta*.
- 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>
- 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>

- Sadguna, Ig. M. I. (2011). Pupuh Kekendangan Sebagai Identitas Semar Pagulingan Saih Lima Peliatan. *Dewa Ruci*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/dewaruci.v7i1.971>
- Santosa, H. (2005). *Pengetahuan Multimedia Jilid 1*.
- 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>
- Vasudevan, P., S. K. & S. S. (1997). Tagetes: A Multipurpose Plant. *Bioresource Technology*, 1(15), 29–35. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0960-8524\(97\)00101-6](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0960-8524(97)00101-6)