

Being Bizzare: A New Composition Music

Being Bizzare: Sebuah Komposisi Musik Baru

I Nyoman Wiradarma Yoga¹, Hendra Santosa²

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

wiradarmayoga@gmail.com

The purpose of creating the musical composition Being Bizzare is to raise a physiological phenomenon about schizophrenia, namely an acute stress condition.. Like the story of John in the film "A Beautiful Mind" which tells the life journey of a John who suffers from schizophrenia. The life mechanism of a John was later appointed as a new musical composition with the title Being Bizzare with the regenerative nature of Gamelan Semarandana as the medium. Regenerative means to regenerate, focused on the melody element only, namely the melody part one is made up of a long melody which is a derivative of the melody part two, the melody part three is the opposite of the melody part one, the melody part four is derived from the melody part three. The creation method used was adopted from the book by Pande Made Sukerta, among others; organize content ideas, determine work ideas, and determine work. The application of this method resulted in four parts of a new musical composition, namely part one, part two, part three, and part four. As a new music, Being Bizzare is a work with the theme of psychology that aims to contextually inform schizophrenia disorders through musical works.

Keywords: Being Bizzare, Semarandana, Karawitan, Bali

Tujuan penciptaan komposisi musik Being Bizzare adalah untuk mengangkat sebuah fenomena psikologi tentang gangguan skizofrenia yaitu keadaan stress yang sudah akut. Seperti kisah Jhon dalam film "A Beautiful Mind" yang mengisahkan perjalanan hidup seorang Jhon yang mengidap gangguan skizofrenia. Mekanisme hidup seorang Jhon kemudian diangkat menjadi sebuah komposisi musik baru dengan judul *Being Bizzare* dengan media ungkap Gamelan Semarandana yang bersifat regeneratif. Regeneratif artinya ber-regenerasi, difokuskan pada unsur melodi saja yakni melodi bagian satu dibuat melodi panjang yang menjadi turunan melodi bagian dua, melodi bagian tiga adalah kebalikan dari melodi bagian satu, melodi bagian empat yakni turunan dari melodi bagian tiga. Metode penciptaan yang digunakan diadopsi dari buku karya Pande Made Sukerta antara lain; menyusun gagasan isi, menentukan ide garapan, dan menentukan garapan. Penerapan metode tersebut membuahkan hasil berupa empat bagian komposisi musik baru yakni bagian satu, bagian dua, bagian tiga, dan bagian empat. Sebagai sebuah musik baru, *Being Bizzare* merupakan karya yang bertemakan psikologi yang bertujuan secara kontekstual menginformasikan gangguan skizofrenia melalui karya musikal.

Kata Kunci: Being Bizzare, Semarandana, Karawitan, Bali

PENDAHULUAN

Stres berkepanjangan dapat menyebabkan suatu gangguan yang disebut dengan istilah *skizofrenia*. Skizofrenia adalah gangguan mental yang sering ditandai dengan perilaku sosial abnormal dan kegagalan untuk mengenali yang nyata. (Andari, 2017: 196). Gangguan ini merupakan gangguan jiwa yang banyak terjadi dalam masyarakat, dan sering dikonotasikan dengan keadaan gila (Ibrahim, 2011: 6). Gangguan jiwa skizofrenia tidak terjadi dengan sendirinya. Banyak faktor yang berperan terhadap kejadian skizofrenia. Faktor-faktor yang berperan terhadap kejadian skizofrenia antara lain faktor genetik, biologis, biokimia, psikososial, status sosial ekonomi, stres, serta penyalahgunaan obat. (Zahnia dan Sumekar, 2016: 161). Episode akut *skizofrenia* melibatkan perpecahan dengan realitas yang ditandai dengan beberapa gejala seperti delusi, halusinasi, pemikiran yang tidak logis, ucapan yang tidak jelas, dan perilaku aneh. (Nevid dkk, 2014: 79).

Berdasarkan hal di atas, dapat digambarkan betapa uniknya fenomena *skizofrenia* ini, di mana seseorang penderita mengalami delusi, dan halusinasi sehingga dapat melakukan hal yang aneh (bisar). Karena keunikannya, fenomena ini pun diangkat sebagai karya film dengan judul “*A Beautiful Mind*” yang disutradarai Ron Howard.

Film biografi drama yang rilis tahun 2001 ini menceritakan Jhon seorang ahli matematika yang mengidap gangguan skizofrenia tanpa ia sadari. Film diawali ketika Jhon sedang menempuh kuliah sarjana di suatu universitas. Jhon adalah sosok yang sangat introvert, sehingga Jhon tidak memiliki banyak teman di sekelilingnya. Charles merupakan salah satu teman sekamar Jhon sewaktu di asrama kuliah. Singkat cerita, Jhon lulus dari kuliahnya dan menikah dengan Alicia, lalu ia diterima bekerja di Pentagon (departemen pertahanan Amerika Serikat) atas bimbingan dari William. Di sana, ia ditugaskan untuk memecahkan teka-teki rahasia terkait bom nuklir milik NAZI yang tersembunyi sebelum diketahui oleh pihak Soviet. Dalam kesehariannya Jhon mencoba memecahkan kode-kode dari sobekan surat kabar dan majalah yang ditempelkan di dinding ruangnya. Setelah setahun dia bekerja untuk departemen pertahanan tersebut, Jhon menjadi sangat introvert dan stres, sampai-sampai menyalakan lampu di salah satu ruangan rumahnya saja tidak diperbolehkan olehnya. Seiring berjalannya waktu, istrinya Alicia, tidak sanggup lagi melihat keanehan yang terjadi belakangan ini dengan suaminya, lalu ia menghubungi seorang psikiater bernama Dr. Rosen untuk membantunya menyelidiki hal yang menimpa suaminya. Kemudian, Jhon diajak secara paksa oleh Dr. Rosen dengan beberapa temannya ke rumah sakit jiwa. Alhasil, Jhon didiagnosis mengidap gangguan skizofrenia. Semua hal dari misi rahasianya dengan departemen pertahanan hanya lah imajinasinya termasuk sosok William dan teman sekamarnya Charles. Alicia menyelidiki ke kampus Jhon terdahulu yang ternyata Jhon tak pernah sama sekali memiliki teman sekamar di asramanya dulu. Semua itu hanya lah imajinasi dan halusinasi yang ada di pikirannya. Singkat cerita berkat kesabarannya untuk menjalani pengobatan, Jhon pun bisa beradaptasi dengan kondisinya, hingga akhirnya ia bisa mendapatkan penghargaan Nobel atas penemuannya sebagai seorang matematikawan.

Merujuk dari hal tersebut, timbul minat penata untuk menjadikan fenomena ini menjadi sebuah karya musik baru dengan tema psikologi. Alasan penata memilih tema ini adalah tema ini dirasa unik dan menarik untuk dijadikan karya musik mengingat tidak banyak karya yang lahir dari suatu tema psikologi. Selain itu, di antara disiplin ilmu psikologi dengan musik adalah dua hal yang berhubungan. Psikologi mempelajari interaksi perilaku antar manusia, kemudian musik adalah bentuk perilaku manusia yang unik dan memiliki pengaruh yang kuat (Djohan, 2020: 27). Selain itu, mekanisme hidup seorang Jhon yang dijadikan sumber ide ini, sangat memantik gagasan bermusik penata untuk menjadikan mekanisme hidupnya, dari awal ia mengidap *skizofrenia* hingga sembuh dari gangguan tersebut untuk dijadikan sebagai ide musikal.

Being Bizarre dibaca (bi-ing bisar) merupakan frasa bahasa Inggris yang memiliki arti dalam bahasa Indonesia yakni “menjadi aneh”. Dalam kasus ini penata analogikan sosok Jhon yang kehidupannya menjadi aneh setelah mengidap skizofrenia. Ide dari “menjadi aneh” tersebut dituangkan ke dalam karya musik dengan mengadopsi mekanisme hidup Jhon yang menjadi aneh ketika mengidap skizofrenia, hingga pada puncaknya sembuh dari gangguan tersebut. Dilihat relevansi antara judul dengan karya yakni istilah “menjadi aneh” tersebut yang dapat diimplementasikan dalam sajian yang terdengar aneh, dalam hal ini, secara dominan menggunakan saih lebeg dengan paduan ritme-ritme

yang rumit pada media ungkap Gamelan Semarandana. Untuk itu, pemilihan judul Being Bizarre ini dirasa dapat mewakili mekanisme hidup seorang Jhon dalam film "*A Beautiful Mind*".

Being Bizzare adalah suatu komposisi musik baru yang merupakan salah satu musik dengan tema psikologi yang terinspirasi dari kisah hidup seorang Jhon dalam film "*A Beautiful Mind*". Berdasarkan pernyataan tersebut, tentu dibutuhkan telaah literatur untuk menjadi landasan berkarya dalam ranah akademis. Sumber-sumber tersebut antara lain: *Psikologi Abnormal edisi kesembilan*, oleh Jeffrey's Nevid dkk tahun 2014. Buku ini menginformasikan tentang gangguan Skizofrenia. Gejala-gejala Skizofrenia, jenis pelemahan, penyebab dll. Manfaat dari buku ini bagi penata yakni sebagai pegangan atau sumber informasi mengenai gangguan Skizofrenia. Ditambah lagi kisah seorang Jhon dalam film "*A Beautiful Mind*" penata dapatkan melalui buku ini.

Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif), oleh Pande Made Sukerta tahun 2011. Buku ini menginformasikan mengenai langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam menyusun komposisi musik. Buku ini memberikan informasi tentang bentuk-bentuk karya musik, contohnya karya musik baru. Selain itu, Buku ini juga menghadirkan tentang metode yang digunakan oleh seniman penyusunan, dalam hal ini, penata dalam menyusun karya musik.

(Yudane, n.d.). *Water 1 intermittent*, karya I Wayan Gde Yudane, koleksi pribadi dalam bentuk Mp3. Karya ini menggunakan Gamelan Semarandana dalam sajiannya. Dari karya ini penata terinspirasi dengan permainan tanpa memfokuskan pada teknik patutan yang digunakan dalam setiap bagian karya ini. Sehingga menghasilkan bunyi-bunyi yang unik dan menarik. Jika ditelisik kembali, karya *Being Bizzare* memiliki ciri khas yang sama dengan karya Yudane yakni pergerakan progresif dalam ranah musik baru. Namun, tak seutuhnya sama dengan karya ini, *Being Bizzare* memiliki perbedaan dengan karya *Water 1 intermittent* ini dari segi permainan ritme, melodi, dinamika dan lainnya.

(Rudiana, 2021). *Tabuh Kreasi Jugjug Luang*, karya I Putu Oka Rudiana, tahun 2021. Pada jejaring *youtube*. Karya ini menggunakan gamelan Semarandana sebagai media ungkap. Kreasi menjadi label dalam karya ini. Penata sangat terinspirasi dari *kotekan* nan rumit yang dihadirkan dan penata coba adopsi, lalu interpretasikan ke dalam bagian dua pada karya ini pada pola *gegenderan*. Karya ini juga memiliki perbedaan dalam label karyanya dengan karya *Being Bizzare*, *Tabuh Kreasi Jugjug Luang* merupakan tabuh kreasi sedangkan karya *Being Bizzare* yakni karya musik baru. Hal itu yang dapat menjadi perbedaan yang mendasar pada kedua karya tersebut.

METODE PENCIPTAAN

Ketika menyusun karya musik sangat dibutuhkan kreativitas seniman penyusunnya, karena kreativitaslah sebagai tolok ukur salah satu kemampuan untuk menentukan kualitas karya komposisi karawitan (Sukerta, 2011: 40). Maka dari itu, dalam berkomposisi hendaknya komposer, komponis atau penata memiliki rancangan tahap-tahapan menyusun karya musik.

Penata melalui beberapa tahapan dalam menjalani proses penciptaan sebuah karya seni. Proses penciptaan tersebut diadopsi dari metode penciptaan seorang guru besar di ISI Surakarta, Jawa Tengah yakni Prof., Dr., Pande Made Sukerta, S. Kar., M. Si. Dalam bukunya yang berjudul *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)* terdapat berbagai tahapan yang dilalui dalam penyusunan karya musik, antara lain; menyusun gagasan isi, menyusun ide garapan, dan menentukan garapan. Adapun alasan utama penata menggunakan metode ini karena searah dengan alur berpikir penata dalam menciptakan sebuah karya musik.

Menyusun gagasan isi, gagasan isi berwujud suatu pikiran atau konsep yang merupakan isi atau inti dari karya yang disusun. Gagasan ini dalam penyusunan komposisi baru karawitan peranan atau kedudukannya sebagai titik tolak atau titik pijak untuk menentukan ide garapan dalam karya tersebut (Sukerta, 2011: 68). Tahap ini, penata mulai dengan memikirkan dan merenungkan ide serta mematangkan konsep garapan. Proses ini penata lalui dengan membaca literatur guna menambah wawasan dan cakrawala tentang dunia karawitan. Selain itu, penata juga mendengarkan serta menganalisis karya-karya lain seperti karya Dewa Alit, I Wayan Gde Yudane, I Wayan Widia dan karya komposer lainnya. Proses ini penata lalui dalam waktu yang lumayan lama. Penata membekali diri

dengan sebanyak-banyaknya informasi tentang dunia karawitan. Namun, tidak hanya di dunia karawitan, penata juga membekali diri dengan membaca literatur di luar dunia karawitan semisal literatur tentang psikologi. Mengapa penata membaca literatur psikologi karena musik dan psikologi adalah suatu disiplin ilmu yang saling berkaitan. Setelah beberapa literatur yang penata baca, pada akhirnya penata memilih psikologi sebagai tema dalam karya ini.



Gambar 1 Proses latihan

Langkah selanjutnya yakni *menyusun ide garapan* berdasarkan tema yang sudah ditentukan pada gagasan isi. Ide penata dapatkan atau terinspirasi dari kisah hidup seorang Jhon yang mengidap *Skizofrenia* dalam karya film "*A Beautiful Mind*". Kreativitas seniman karawitan di nusantara yang tinggi seperti pada uraian terdahulu perlu ditunjang dengan perkembangan media (gamelan) untuk menuangkan kreativitasnya. (Santosa dan Saptono, 2016: 86). Setelah mendapatkan ide, kemudian langkah selanjutnya yakni menentukan media yang digunakan sebagai ekspresi musikal dalam karya ini. Media yang penata gunakan yakni Gamelan Semarandana milik Komunitas Seni Baturenggong, Mengwi. Salah satu alasan penata menggunakan gamelan tersebut karena memiliki wilayah nada yang luas sehingga memungkinkan melakukan eksplorasi nada dalam sebuah komposisi.



Gambar 2 Rekaman

Menentukan garapan, sebelum penata melakukan proses penentuan garapan, penata melakukan kegiatan *nuasen* terlebih dahulu sesuai kepercayaan para seniman bali, yaitu persembahyangan atau *penunasican* memohon restu kepada *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* atau Tuhan Yang Maha Esa agar diberikan kelancaran dalam proses penggarapan karya. *Nuasen* dilakukan di lokasi latihan tepatnya di sekretariat Komunitas Seni Baturenggong. Langkah selanjutnya dalam proses penciptaan yakni penuangan materi yang disusun berdasarkan gagasan isi dan ide garapan ke dalam realitas bunyi pada media yang sudah ditentukan. Penuangan dilakukan melalui perhitungan notasi yang matang. Melalui notasi materi disiapkan lalu dituangkan ke media yang sudah ditentukan. Terdapat lima tahapan yang dapat digunakan oleh pengkarya atau penata dalam proses menentukan garapan, yaitu menyusun melodi lewat eksplorasi bunyi, menyusun bagian-bagian komposisi, merangkaikan bagian-bagian komposisi, menggarap tempo dan menggarap volume dengan proses eksplorasi (Sukerta, 2011: 70).

Penyusunan melodi lewat eksplorasi bunyi, Sumber bunyi tidak dibatasi sumbernya baik yang bersumber dari gamelan maupun non gamelan dan juga suara manusia (Sukerta, 2011: 70). Adanya sumber bunyi mempengaruhi warna suara yang diciptakan. Begitu juga pada karya ini penata mencoba mengeksplorasi warna suara baru. Sesuai dengan pernyataan di atas, penata mencoba melakukan eksplorasi bunyi dengan mengganti alat pemukul (*panggul*) asli pada salah satu instrumen dengan alat pemukul instrumen lain. Hal ini penata terapkan pada instrumen *jublag* dan *jegogan*, penata melakukan eksplorasi berupa penggunaan alat pemukul *pemade* pada instrumen *jublag* dan *jegogan*. Hal tersebut memungkinkan dilakukan mengingat bahwa bilah dari instrumen *jublag* dan *jegogan* yang dirasa masih aman untuk dipukul dengan alat pukul instrumen *pemade*, selain itu juga untuk kebutuhan garap dalam mencari warna suara baru.

Menyusun bagian-bagian komposisi, bagian-bagian komposisi baru merupakan kesatuan dari bunyi yang dapat menimbulkan kesan atau suasana tertentu. Bagian-bagian komposisi tidak selalu harus dilakukan oleh dua orang seniman penyaji atau lebih dengan menyajikan beberapa warna suara, tetapi juga dapat disajikan oleh satu orang yang menyajikan satu warna atau garapan. Dalam suatu karya komposisi baru, sangat dibutuhkan bermacam-macam bentuk bagian komposisi yang dapat menimbulkan kesan atau suasana yang berbeda-beda sehingga dapat memberikan warna dalam alur rangkaian komposisi (Sukerta, 2011: 73). Sesuai dengan pernyataan di atas, penata menggunakan sifat regeneratif pada karya ini. Regeneratif berarti ber-regenerasi, penata membuat satu melodi panjang yang digunakan pada bagian satu dan turunan dari melodi bagian satu diterapkan pada melodi bagian dua, pada bagian tiga pola melodi bagian satu dibalik, dan pada bagian empat adalah turunan dari pola melodi bagian tiga. Berdasarkan penjelasan di atas, hal tersebut dapat mewakili sifat regeneratif pada karya *Being Bizzare* ini.

Merangkaikan bagian-bagian komposisi, komposisi yang telah tersusun per bagian, perlu dirangkai dengan baik karena dalam proses merangkaikan bagian-bagian komposisi, sangat menentukan garapan. Pemilihan ragam garap, suasana, bentuk dan warna yang tepat, menghasilkan komposisi musik yang mapan (Sukerta, 2011: 76). Berdasarkan pernyataan di atas, penata sangat mempertimbangkan ragam garap, suasana, bentuk, dan warna pada masing-masing bagian komposisi. Pada bagian satu secara kontekstual pada bagian ini penata ingin menggambarkan situasi stres (tekanan) yang dialami Jhon sebagai pemantik terjadinya gangguan *skizofrenia*. Secara tekstual penata membuat komposisi yang cenderung padat sebagai ekspresi stres atau dalam hal ini suatu tekanan. Pada bagian ini penata membuat satu melodi panjang sebagai dasar pijakan dalam mengolah musikal pada bagian ini. Bagian kedua penata ingin menggambarkan situasi berat yang dialami, tepatnya halusinasi yang terjadi pada Jhon. Secara tekstual, pada bagian ini penata membuat satu melodi sebagai turunan dari melodi bagian pertama dengan mengolah unsur dinamika naik dan turun sebagai gambaran halusinasi yang dialami Jhon.

Bagian ketiga, pada bagian ini mengimplementasikan pelemahan *mood* (perasaan) yang dialami seorang yang mengidap gangguan *skizofrenia*. Secara tekstual, penata membuat satu melodi yang merupakan kebalikan dari melodi bagian pertama dengan tempo pelan. Bagian keempat secara kontekstual bagian ini menggambarkan kondisi puncak dari gangguan *skizofrenia* atau dengan kata lain suatu momen menuju kesembuhan seorang Jhon yang mengidapnya. Secara tesktual, penata membuat

satu melodi dari turunan melodi bagian tiga dengan melibatkan *angsel-angsel* (aksen) sebagai penanda selesainya lagu.

Penggarapan tempo dan volume, pada musik merupakan dua hal yang sangat penting. Karena rampungnya karya musik disesuaikan dengan tempo yang merupakan cepat-lambatnya komposisi, dan volume yang merupakan lirih-kerasnya sebuah komposisi musik. Pada kalangan seniman Bali penggarapan tempo dan volume lebih dikenal dengan istilah *mayunin*, berasal dari kata *bayu* atau tenaga. *Mayunin* berarti memberikan tenaga (dinamika) terhadap suatu karya musik.

Penata melakukan latihan yang intens guna mendapatkan dinamika yang sangat penata harapkan. Tempo dan volume di sini sangat dipengaruhi oleh kondisi emosional para pemain atau penyaji karya. Hal itu merupakan sifat dasar seni pertunjukan di mana tempo dan volume sulit untuk stabil dari pertunjukan satu ke pertunjukan lainnya. Pada tahap *mayunin* ini penata dapat perkiraan tempo yang paling lambat digunakan ialah sebesar 67 bpm/ beat per minute, dan tempo yang paling cepat yakni 130 bpm. Tempo tersebut sudah penata ukur atau tentukan sebelumnya dengan menyalin dan melakukan eksplorasi terhadap karya secara digital pada *Digital Audio Workstation (DAW) Logic Pro X*. Selanjutnya, karya digital tersebut dituangkan ke dalam media sesungguhnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk melahirkan suatu karya seni khususnya karya kreativitas gamelan yang baru, tentu saja harus memiliki ide garapan terlebih dahulu. Tanpa adanya suatu ide, kemungkinan melahirkan garapan yang tidak memiliki identitas atau jati diri yang sesungguhnya (Ardiana, 2021). Berangkat dari hal itu, penata berasumsi bahwa ide adalah hal yang sangat sulit untuk diraih, itu pun dalam konteks bukan ilhami. Selama perjalanan karier penata sebagai pelaku seni, belum pernah sekalipun penata mendapatkan ide secara ilhami, melainkan melibatkan proses yang lama. Banyak faktor yang mempengaruhi adanya ide penata, di antaranya membaca buku dan mendengarkan karya lainnya.

Melalui karya ini penata juga menggunakan sifat regeneratif sebagai karakteristik karya. Artinya, sifat regeneratif ini menjadi sifat dasar dalam pengembangan musikal yang ada, dalam hal ini, pada unsur melodi. Pada pola melodi bagian satu memiliki keterkaitan dengan pola melodi bagian dua, hematnya, melodi bagian dua adalah turunan dari melodi bagian satu. Pola melodi bagian tiga merupakan kebalikan dari melodi bagian satu. Pola melodi bagian empat merupakan turunan dari pola melodi bagian tiga. Jadi, per bagian dari karya ini saling berkaitan satu sama lain. Alasan penata menggunakan sifat regeneratif ini adalah karena bentuk musik yang penata label-kan pada karya ini adalah musik baru, jadi penata ingin memaksimalkan daya kreativitas dalam berkomposisi, dalam hal ini, menggunakan sifat regeneratif sebagai karakteristik karya ini.

Susunan melodi bagian I

0 2 0 1 0 2 2 2 1 0 2 5 1 0 5 1 0 1 0 2 5 1 0 5 1 1 0 2 2 0 2 0 2

Susunan melodi bagian II (turunan tiga nada dari pola melodi bagian I)

2 5 0 0 2 0 0 0 2 0 1 0 2 1 0 2 2 2 0 1 0 2 1 0 0 2 0 0 2 0 2 2 0

Susunan melodi bagian III (kebalikan pola melodi bagian I)

2 0 0 2 0 2 2 0 1 1 5 0 5 2 0 0 1 0 1 5 0 1 5 2 0 1 2 2 2 0 0 1 0 2 0

Susunan melodi bagian IV (turunan tiga nada dari pola melodi bagian III)

0 2 2 0 2 0 0 2 0 5 2 5 0 2 2 2 0 1 2 0 1 0 2 0 0 0 2 0 0 0 2 0 0 5 2

Sebuah karya seni merupakan curahan pikiran yang dituangkan melalui media. Tentu saja, sesuai dengan ide yang sudah ditentukan. Wujud yang terlihat oleh mata (visual) maupun wujud yang dapat didengar oleh telinga (akustis) bisa diteliti dengan analisa, dibahas komponen-komponen penyusunnya dan dari segi struktur atau susunan wujud itu (Djelantik dalam Guna dan Sujayanthi, 2021: 248). Pada karya ini penata menentukan bahwa bentuk atau wujud dari karya ini adalah karya musik baru. Dalam karya musik baru, penyusun diberikan ruang yang sangat luas (dari segala aspek) untuk melakukan kreativitas, karena tidak dibatasi dengan penggunaan sumber bunyi, laras, patet, garap, struktur, bentuk, dan fungsi instrumen (Sukerta, 2011: 65). Berbeda dengan musik atau karawitan tradisi, Karawitan tradisi masih kental dengan hukum-hukum formalnya (jajar pageh) yang mengikat. Proses penciptaannya cenderung sebagai hasil perasaan atau intuisi. (Sudirga, 2020: 184). Tradisi itu diartikan sebagai sesuatu yang diproses sejak lama, disepakati sebagai sesuatu yang paling benar, dan sebagai sesuatu yang “kekal.” (Sudirana, 2019: 129). Salah satu ciri dari musik baru adalah adanya inovasi. Sebagai suatu langkah strategis yang berangkat dari tradisi, inovasi adalah salah satu bentuk pembaharuan suatu budaya agar lebih fungsional (Sudirga dalam Bhumi dkk, 2021: 237). Inovasi yang dilakukan pada karya ini adalah penggunaan *panggul* (alat pemukul) lain pada instrumen, contohnya pada *panggul pemade* digunakan memukul instrumen *jublaga* dan *jegogan* untuk mencari timbre atau warna suara baru dalam kebutuhan komposisi. Alasan utama penata memilih bentuk karya musik baru karena penata ingin mencurahkan sebebaskan-bebasnya daya kreativitas penata tanpa diikat dalam aturan-aturan tradisi yang ada, sehingga nantinya penata harap tidak ada multi tafsir dalam me-label-kan bentuk karya ini. *Being Bizarre* merupakan sebuah karya musik baru dengan menggunakan media gamelan yang menekankan pada kebebasan di dalam berkarya, terutama dari segi bentuk dan struktur lagu yang merupakan hasil pemikiran bersifat subyektif penata, sehingga dapat memberikan keleluasaan dan mencari alternatif dalam berkreaitivitas. Selanjutnya, konsep garap musikal adalah rancang bangun yang disusun untuk membuat suatu garapan agar benar-benar utuh menjadi sebuah karya musik.

Gamelan Semarandana dipilih sebagai media ungkap dalam karya musik baru *Being Bizarre* ini. Hal itu dipilih karena pada gamelan tersebut dapat memainkan teknik permainan dalam wilayah nada yang luas. Gamelan Semarandana terdiri dari dua kata yakni *Semara* dan *Dhana*. Nama Semara Dhana dipilih untuk menamai barungan ini berpijak pada formulasi perpindahan saih. Semara Dhana menurut I Wayan Beratha bermakna kaya suara, Semara berarti suara dan Dhana bermakna kaya. Kekayaan suara yang dimaksud ialah dapat menghasilkan beberapa saih seperti Slisir, Slendro Gede, Baro, Tembung, Sunaren, Pengenter Alit, Pengenter dan Lebeng pada setiap tunggahan (kecuali tunggahan tidak bernada) dalam satu barungan. Dengan formulasi perpindahan saihnya memungkinkan peluang untuk menggarap melodi-melodi yang tidak hanya berpatokan dengan pelog dan slendro (Kariasa & Putra, 2021)

Berdasarkan pernyataan di atas, kita ketahui bahwa gamelan Semarandana kaya dengan sistem saih, dalam hal ini, sistem patutan. Jika kita menengok lagi pada garapan kreasi Gamelan Semarandana, sangat lumrah halnya memanfaatkan beragam sistem saih tersebut dalam kebutuhan komposisi. Pada awalnya penata hanya menggunakan saih lebeng dalam menyusun ritme dan melodi, namun setelah dituangkan dari kertas notasi ke media ungkap hasilnya berbeda. Terdengar banyak saih yang digunakan dalam karya *Being Bizzare* ini di antaranya; saih selisir, sunaren, lebeng, dll. Namun digunakan dan terdengar saih lebeng secara dominan pada karya ini. Seperti kita ketahui, menurut Rai gamelan saih pitu pada patutan lebeng menggunakan seluruh nada dalam satu tungguh (Rai S, 2001: 104). Sehingga yang membedakan karya ini dengan karya kreasi gamelan Semarandana lainnya yakni pada pembentuk unsur musikal yang berangkat dari permainan satu saih secara dominan dari saih lainnya, yakni saih lebeng.

Karya *Being Bizzare* ini terdiri dari empat bagian komposisi. Pada masing-masing bagian memiliki tema dan fokus yang berbeda-beda. Hal itu karena menyesuaikan tema atau topik yang diangkat. Penata terinspirasi dari mekanisme hidup seorang Jhon yang mengidap gangguan skizofrenia. Berikut bagian-bagian komposisi karya *Being Bizzare* antara lain:

Bagian satu, secara kontekstual pada bagian ini penata ingin menggambarkan situasi stres (tekanan) yang dialami Jhon sebagai pemantik terjadinya gangguan *skizofrenia*. Secara tekstual penata

membuat komposisi yang cenderung padat dengan secara dominan mengolah komposisi yang rapat atau penuh sebagai ekspresi stres atau dalam hal ini suatu tekanan. Pada bagian ini penata membuat satu melodi panjang sebagai dasar pijakan dalam mengolah musikal pada bagian ini, dengan susunan pola pada bagian satu antara lain; *1A, 1B, 1C, 1B Payas, 1C, 1B Payas, 1E Pengadeng, 1F Penyalit, 1G, 1H, 1G, 1I Reyong, 1H, 1F Penyalit*.

Bagian dua, penata ingin menggambarkan situasi berat yang dialami, tepatnya halusinasi yang terjadi pada Jhon. Secara tekstual, pada bagian ini penata membuat satu melodi sebagai turunan dari melodi bagian pertama dengan mengolah unsur dinamika naik dan turun sebagai gambaran halusinasi yang dialami Jhon. Adapun susunan melodi bagian kedua, dengan susunan pola pada bagian kedua adalah: 2A, 2B, 2C, 2B, 2C, 2D, 2B, 2C, 2B, 2C, 2D. *Bagian tiga*, bagian ini mengimplementasikan pelemahan *mood* (perasaan) yang dialami seorang yang mengidap gangguan *Skizofrenia*. Secara tekstual, penata membuat satu melodi yang merupakan kebalikan dari melodi bagian pertama dengan tempo pelan. Adapun susunan melodi tersebut, dengan susunan polanya adalah: 3A, 3A *gancang*, 3A, Seperti notasi dibawah ini.

[illegible]

Bagian empat, secara kontekstual bagian ini menggambarkan kondisi puncak dari gangguan skizofrenia atau dengan kata lain suatu momen menuju kesembuhan seorang Jhon yang mengidapnya. Secara tesktual, penata membuat satu melodi dari turunan melodi bagian tiga dengan melibatkan *angsel-angsel* (aksen) sebagai penanda selesainya lagu. Pada bagian ini penata membuat kesan lebih padat dari pada bagian 1 sebagai pertanda akhir dari lagu, begitu juga penonjolan kesulitan dan kerumitan lagu. Adapun susunan melodi bagian ini, dengan pola pada bagian ini berturut-turut: 4A, 4B, 4C *ngisep*, 4D.

Klt	+															
Je	5	.	.	0	.	5	.	5	.	5	0	.	0	?	.	.
Ju	?	.	55	.	0	55	.	5	5	.	0	?	.	?	0	.
P	?	.	0	.	005	05	4	5	02	5	.	?	5	02	5	0
K	5	5?	.	05	22?	5?	2	50	.	5	0	5	0	.	5	.
Kj	o		o		o			o		o		o		o		o
Kn	o	o	o	o	ok	pu	.	pk	pkp	.kp	kp	pkp	.kp	kp	p	u
R	o	o	o	o	ok	pu	.	pk	pkp	.kp	kp	pkp	.kp	kp	p	u
Kc	o	o	o	o	ok	pu	.	pk	pkp	.kp	kp	pkp	.kp	kp	p	u

Membangun sebuah komposisi musik tak lepas dari unsur-unsur musikal yang ada, berikut adalah unsur-unsur musikal karya *Being Bizzare*; *Ritme*, merupakan pemberian aksentasi atas pulsasi dalam musik (Sukawiadnyana, 2019: 42). *Ritme* juga merupakan salah satu unsur musikal yang penting dalam

membangun atau mewujudkan karya musik. Dalam membuat notasi musik, penata menentukan ritme terlebih dahulu. Pada penerapannya penata secara intuitif membuat ritme yang padat sesuai dengan karakteristik gamelan Bali. Begitu juga secara sadar penata menyisipkan teknik *polymeter* dalam menyusun ritme karya ini. *Polymeter* yakni gabungan antara dua ritme atau lebih yang mempunyai ukuran sukat (meter) yang berbeda (Sukawiadnyana, 2019: 42)

KESIMPULAN

Karya *Being Bizzare* ini merupakan karya musik baru untuk gamelan khususnya Gamelan Semarandana. Karya ini merupakan bentuk transformasi dari fenomena gangguan *Skizofrenia* dalam film "*A Beautiful Mind*" yang diperankan Jhon, kemudian dituangkan ke dalam bentuk musik. Setiap bagian dari karya musik ini berbicara tentang fenomena *Skizofrenia* melalui struktur dan unsur-unsur musikal yang tersusun dan digarap secara sadar.

Bentuk musik dari karya *Being Bizzare* ini adalah musik baru yang menggunakan sifat regeneratif dalam menyusun melodi tiap-tiap bagian. Musik baru, walaupun tidak revolusioner, namun didapat berdasarkan ide baru, konsep baru dan yang utama yakni tidak terikat dengan aturan-aturan tradisi dalam keseluruhan komposisi karya. Karya ini disusun atas empat bagian yakni; bagian satu, bagian dua, bagian tiga, dan bagian empat. Mengenai sifat regeneratif, regeneratif berarti ber-regenerasi, dalam pembagian perbagiannya, satu melodi panjang dibuat pada bagian satu lalu diturunkan ke melodi bagian dua, kebalikan dari melodi bagian satu menjadi melodi bagian tiga, turunan dari melodi bagian tiga menjadi melodi bagian empat.

Karya ini disajikan dengan menggunakan Gamelan Semarandana sebagai media ungkap. Gamelan Semarandana merupakan gamelan saih pitu yang dalam garap kreasi konvensional terbiasa menggunakan seluruh patutan atau saih yang ada pada gamelan tersebut. Namun dalam karya ini, secara dominan terdengar hanya menggunakan satu patutan saja dari pada patutan lainnya yakni patutan lebeng.

DAFTAR SUMBER

- Andari, S. (2017). Pelayanan Sosial Panti Berbasis Agama dalam Merehabilitasi Penderita Skizofrenia. *PKS*, 16, 195–208.
- Ardiana, K. A. N. K. S. (2021). Introduction to "Achromatic" Karawitan Artwork | Pengantar Karya Seni Karawitan "Achromatic." *Ghurnita*, 1(2), 108–116. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/214>
- Djohan. (2016). *Psikologi Musik* (Cetakan IV). Penerbit Indonesia Cerdas.
- Guna, I. W. D. A., & Sujayanthi, N. W. M. (2021). Menyadur Fenomena "Copy-Paste" ke dalam Musik Baru. *Ghurnita*, 1, 244–253.
- Ibrahim, A. S. (2011). *Skizofrenia Spliting Personality*. Jelajah Nusa.
- 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>
- Nevid, J. S., Rathus, S. A., & Greene, B. (2014). *Psikologi Abnormal*. Erlangga.
- Puser Bhumi, B., Sudirga, I. K., & Sudirana, I. W. (2021). *Pluminasi Sebagai Metode Komposisi Baru Pada Karya Musik Kontemporer*. 01(04), 234–243. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/391>
- Rudiana, I. P. O. (2021). *Jugjug Luang*. Oka Kribo; Oka Kribo.
- S., I. W. R. (2001). *Gong Antologi Pemikiran*. Balimangsi Foundation, Institut Seni Indonesia Denpasar.

- 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>
- Sudirana, I. W. (2019). Tradisi Versus Modern: Diskursus Pemahaman Istilah Tradisi dan Modern di Indonesia. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 34, 127–135.
- Sudirga, I. K. (2020). Komposisi Karawitan dalam Perspektif Estetika Posmodern. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(2), 181–200. <https://doi.org/10.31091/jomsti.v3i2.1156>
- Sukawiadnyana, I. G. Y. (2019). *Aku dan Aku yang lain*.
- Sukerta, P. M. (2011). *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*. ISI Press Solo.
- Yudane, I. W. G. (n.d.). *Water Intermittent*.
- Zahnia, S., & Sumekar, D. W. (2016). Kajian Epidemiologis Skizofrenia. *Majority Medical Journal of Lampung University*, 5, 160–166.