

Marma: A New Musical Experimental

Marma: Sebuah Karya Baru Musik Eksperimental

I Dewa Gede Bayu Agastya¹, I Ketut Sudhana²

¹²Prodi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

idewagedebayuagastya@gmail.com

Abstract

The sensitivity of each human being in capturing cosmic vibrations through the subconscious mind of each is different. Some catch it with full awareness and some with half awareness. The combination of the two is what in Balinese is called "Marma". A person's condition while in a marma situation will allow his five senses to pick up vibrations outside of himself in a different state from reality. The creation of a musical composition is often faced with the abstract and can take ideas from the story of life, nature, objects and so on. The creation of this musical composition takes the idea of Balinese social life in carrying out religious obligations. This work is realized on the basis of the creator who has a passion for a challenge that is able to process the mind, and dares to try to make something a little different through unconventional work. This is what then encourages the creator to make it into the form of experimental musical works, by searching and experimenting with various elements that can be arranged so as to form the originality of an aesthetic work. The creation of this work is as a personal expression to express the thoughts of the creator which is realized through the medium of expressing gamelan.

Keywords: Musical Experimental, Semar Pagulingan, Karawitan, Bali

Abstrak

Kepekaan setiap manusia di dalam menangkap getaran kosmik melalui pikiran bawah sadar masing-masing berbeda. Ada yang menangkapnya dengan penuh kesadaran dan ada pula yang dengan setengah kesadaran. Penggabungan keduanya itulah yang di dalam bahasa Bali disebut Marma. Kondisi seseorang saat dalam situasi marma akan membiarkan panca inderanya menangkap getaran di luar dirinya dalam keadaan berbeda dengan kenyataan. Penciptaan sebuah komposisi musik seringkali dihadapkan dengan abstrak dan dapat mengambil ide-ide dari cerita kehidupan, alam, benda dan lain halnya. Penciptaan karya komposisi musik ini mengambil ide kehidupan social masyarakat Bali dalam menjalankan kewajiban beragama. Karya ini terwujud atas dasar pencipta yang mempunyai kesenangan terhadap suatu tantangan yang mampu mengolah pikiran, serta berani mencoba untuk mewujudkan suatu hal yang sedikit berbeda melalui garapan non-konvensional. Hal inilah yang kemudian mendorong pencipta untuk mewujudkannya ke dalam bentuk karya musik Eksperimental, dengan upaya pencarian dan percobaan mengolah berbagai unsur yang mampu disusun sehingga membentuk orisinalitas karya estetis. Penciptaan karya ini adalah sebagai Ekspresi pribadi untuk mengungkapkan hasil pemikiran pencipta yang diwujudkan melalui media ungkap gamelan.

Kata kunci: Musik Eksperimental, Semar Pagulingan, Karawitan, Bali

PENDAHULUAN

Karya musik yang berjudul *Marma* ini, komposer mencoba untuk terlepas dari berbagai ideologi yang mengikat dari sistem kapitalisme. Penata mentransformasikan ide serta konsepnya melalui komposisi musik Eksperimental. Musik eksperimental merupakan suatu gerakan atau aliran yang menolak batasan-batasan baku dan senantiasa mencari bentuk ekspresi yang baru dalam bermusik sehingga menghasilkan kekhasan tersendiri baik dari segi komposisi maupun bentuk karya yang di hasilkan (Hardjana, 2011). Melalui pengamatan pencipta kepada karya-karya musik komponis dan pelopor musik Eksperimental ternama seperti Arnold Schoenberg atau John Cage, karya musik tersebut melampaui batasan musik secara umum dan bahkan menciptakan bunyibunyian dari sumber non-instrumen musik, yang dimainkan dengan cara tidak baku pula. Dalam karya musik yang berjudul *Marma*, pencipta melepaskan diri dari struktur musik gamelan Bali pada umumnya sehingga karya musik ini mencoba menampilkan tentang kebebasan berekspresi pencipta.

Musik sebagai suatu karya seni, mempunyai nilai estetika yang tinggi baik bagi para musisi maupun yang menikmatinya. Musik adalah sesuatu yang mempunyai pesan tersirat yang hendak disampaikan kepada para pendengarnya. Begitu pula dengan penciptaan karya Musik Eksperimental yang berjudul *Marma*, yang menurut kamus Kawi-Bali yang di terbitkan oleh Dinas Pendidikan Dasar Dati I Bali (halaman :186) memiliki arti bingung, tidak yakin, serta samar-samar. Dalam hal ini, maksud yang ingin di sampaikan oleh yaitu mentransformasikan kejadian dan pengalaman yang sering pencipta alami ketika pencipta berada di satu tempat upacara agama Hindu yang dalam pelaksanaannya diiringi menggunakan beberapa jenis gamelan yang pada saat itu lebih dari satu jenis gamelan dimainkan secara bersamaan sehingga menciptakan suara serta bunyi yang asing di telinga dan perbedaan teknik memukul gamelan yang pada saat dilihat memiliki keunikannya sendiri. Proses penciptaan dalam mengolah serta mentransformasikan suasana upacara keagamaan di pura dengan disertai musik gamelan yang lebih dari satu ensambel, menjadi sumber inspirasi yang paling utama bagi pencipta.

Dalam karya ini pencipta mentransformasikan ide tersebut kedalam bentuk musik eksperimental dengan cara melakukan penggarapan nada atau suara atas dasar percobaan melalui beberapa tahapan-tahapan. Dalam proses kreativitas ini, penata menggunakan konsep yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* bahwa penciptaan suatu karya seni itu perlu melewati tiga tahapan penting, diantaranya: Tahap Eksplorasi (penjajagan), Tahap Improvisasi (percobaan), Tahap Forming (pembentukan) (Hawkins, 2003). Oleh karena itu, pencipta memakai cara kerja baru untuk menghasilkan sesuatu yang tidak biasa, atau lain dari yang lain. Unsur tidak biasa dalam musik eksperimental bisa ditemui dalam berbagai unsur: bisa dari pemilihan alat untuk menghasilkan suara, bisa juga dari cara pemakaian alat itu sendiri, atau kolaborasi antara berbagai faktor pembangun suara yang menghasilkan output yang kadangkala tidak familiar di telinga. Dalam penggarapan ini pencipta menggunakan beberapa instrumen berbilang dari dua gamelan Semara Pagulingan yang memiliki sai (tangga nada) berbeda (Bandem, 2013).

Kepekaan setiap manusia di dalam menangkap getaran kosmik melalui pikiran bawah sadar masing-masing berbeda. Ada yang menangkapnya dengan penuh kesadaran, dan ada pula yang dengan setengah kesadaran. Penggabungan keduanya itulah yang di dalam bahasa Bali disebut *Marma*. Kondisi seseorang saat dalam situasi *Marma* akan membiarkan panca inderanya menangkap getaran di luar dirinya dalam keadaan berbeda dengan kenyataan. Penciptaan karya musik eksperimental berjudul *Marma*. “Poses penciptaan sebuah komposisi musik seringkali dihadapkan dengan abstrak dan dapat mengambil ide-ide dari cerita kehidupan, alam, benda dan lain halnya” (Kariasa & Putra, 2021). Prinsip-prinsip seni adalah nilai-nilai keindahan di dalam seni dan kerap dikaitkan dengan kualitas karya seni musik yang mengandung unsur kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*), dan kontras (*contras*) sehingga menimbulkan perasaan haru, nyaman, nikmat, bahagia, agung, getar, ataupun rasa senang.

METODE PENCIPTAAN

Penggarapan karya seni merupakan suatu kreativitas dalam menuangkan ide atau gagasan sehingga menjadi suatu bentuk karya seni (Santosa, 2016; Saptono et al., 2019), dan pada akhirnya dapat dilihat, dinikmati serta diapresiasi. Tahapan tahapan di dalam proses penggarapan menjadi sangat

penting untuk diperhatikan. Mengingat setiap tahapan akan memberi jalan dan mengilhami pelaksanaan tahap selanjutnya, serta akan menjadi penentu hasil yang diharapkan. Seorang seniman memiliki kebebasan untuk menafsirkan hal hal apa saja yang menjadi pengaruh dari luar dirinya, sehingga menghadirkan metode penciptaan untuk mengimplementasikan sebuah ide baru. Metode penciptaan adalah tata cara menciptakan sesuatu yang baru guna mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks penciptaan, yang termasuk metode penciptaan adalah aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain karya.



Gambar 1 Proses latihan pada 2022

Metode penciptaan karya musik yang berjudul Marma berpijak kepada konsep yang telah di tentukan. Kaitan Marma dengan Ilusi: keduanya merupakan kondisi pikiran yang menyebabkan seseorang tidak bisa menentukan bahwa itu sebuah kenyataan. Dalam karya ini, pencipta menggunakan dua bagian ilusi yaitu:

Ilusi Pendengaran, melalui media ungkap “gamelan Semar pagulingan yang memiliki sai atau tangga nada berbeda” (Paristha, 2018; Pratama, 2021) pencipta bereksperimen untuk mencari warna suara baru yang kemudian disusun berdasarkan elemen-elemen musik. pemanfaatan instrumen yang berbeda laras ini sedikit lepas dari teknik permainan tradisi tapi masih tetap berpijak pada sumber bunyi asal seperti contohnya dalam karya ini pencipta menggunakan teknik *ngempyung* yang dalam artiannya memukul dua nada secara bersamaan dengan jarak dua nada, karena dalam garapan ini menggunakan gamelan yang memiliki sai berbeda maka suara dan bunyi yang di hasilkan berbeda dari gamelan pada umumnya. Selanjutnya penonjolan (intensity) dalam Garapan ini diatur tidak hanya dengan cara garis lurus (linear) tetapi disusun suatu penonjolan tertentu yang kemudian menciptakan sebuah komposisi di mana konsep bunyi dan ekspresi musikal tersebut dituangkan.



Gambar 2 Pementasa Karya pada 2022

Ilusi Visual, pada Bagian komposisi II, penata mencoba untuk merealisasikan ide dari cara kerja Marma, yang dalam kejadiannya biasanya penderita sering mengalami kebingungan melihat realita itu nyata atau tidak nyata. Ilusi visual dengan penonjolan instrumen gangsa serta kantilan yang masing masing instrumen berbeda dari segi komposisi dan teknik permainannya dengan di dukung alat pukul (*panggul*) yang menggunakan cat fosfor yang ketika dibawa ke tempat yang gelap akan kelihatan berpendar (bercahaya).

Berdasarkan konsepsi diatas pencipta berusaha keluar dari jebakan istilah yang sudah umum berlaku mengenai struktur dalam Karawitan Bali yaitu *kawitan*, *pengawak*, *pengecet* (Aryasa, 1984; Bandem, 1991). Hal ini dilakukan bukan bermaksud memberontak kepada pakem karawitan Bali tetapi lebih memberikan ruang yang cukup untuk berekspresi sesuai dengan karakter yang telah dirancang sebelumnya. Tetapi secara implisit dan beberapa bagian garapan yang pencipta buat masih tetap berpijak dan memanfaatkan elemen tradisi sekalipun cukup terbatas.



Gambar 3 body painting menggunakan cat fosfor

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses dalam mewujudkan sebuah karya musik sesungguhnya bukanlah prihal mudah. Perlu melalui proses pencarian, pertimbangan, pengendapan konsep, dan proses penuangan yang serius dan relatif panjang. Penemuan ide atau gagasan, penyusunan konsep, lebih detail lagi menyusun dan mengembangkan ritme, melodi, harmoni serta penerapan metode penuangan karya kepada musisi, sampai dengan bagaimana karya tersebut dipresentasikan, hal ini ditempuh oleh pencipta melalui proses yang panjang. Karya musik Marma yang mengangkat pengalaman pencipta tentang banyaknya gamelan pada saat adanya upacara di Bali yang secara tidak sengaja pencipta pernah mendengar dan melihat beberapa gamelan yang berbeda laras atau suara dimainkan secara bersamaan sehingga menghasilkan bunyi yang sangat asing. Dari kejadian tersebut pencipta mencoba untuk membentuk suatu musik baru dengan menggunakan gamelan yang memiliki sai berbeda, serta keinginan pencipta untuk membuat suatu musik yang non konvensional dari segi komposisi serta struktur musiknya. Proses ini memberikan suatu pengalaman baru dan sangat berharga yang setidaknya dapat dijadikan tolak ukur baik bagi pencipta sendiri maupun bagi siapa saja yang menaruh perhatian dan menekuni bidang penciptaan seni musik.

Melalui garapan ini pencipta ingin menyumbangkan pikiran bahwa ketidak selarasan bunyi mampu menimbulkan warna suara baru sehingga memiliki keunikan yang mampu di olah nantinya, untuk meningkatkan daya kreativitas sehingga dapat menghasilkan karya- karya yang lebih baik lagi.

Ilusi adalah suatu persepsi panca indera yang disebabkan adanya rangsangan panca indera yang diartikan secara salah. Dengan kata lain, ilusi adalah interpretasi yang salah dari suatu rangsangan pada panca indera. Ilusi terjadi dalam bermacam-macam bentuk, dalam garapan ini pencipta mencoba mengimplementasikan bagian ilusi visual melalui teknik permainan masing-masing instrumen melalui komposisi yang berbeda sehingga menimbulkan kesan ketidak kompak permainan. Tujuan

dari bagian ini adalah mewujudkan suatu gambaran ilusi visual yang merupakan khayalan yang timbul dari pikiran dengan menganggap sesuatu itu ada meski dalam hal nyata mungkin itu tidak ada.

Banyak karya karya baru lahir dan diterima dengan baik oleh masyarakat pecinta musik. Bagi pencipta, perkembangan tersebut di atas juga mempengaruhi jiwa kesenian pencipta untuk selalu berpikir, bergerak untuk membuat sesuatu kepada kesenian itu sendiri. Sebuah *Seni untuk Bersikap Bodo Amat* – Buku perdana dari blogger asal Amerika Serikat (Mark Manson) dalam buku tersebut ada suatu kalimat yang menjadi inspirasi pencipta yaitu “*menginginkan pengalaman positif adalah sebuah pengalaman negatif, menginginkan menerima pengalaman negatif adalah pengalaman positif*” kalimat tersebut bagi penata mempunyai arti untuk semangat mencari suatu pengalaman baru sehingga dalam hal ini penata mencoba mengarang sebuah komposisi musik Eksperimental.

Mengawali bagian komposisi satu ini penata mencoba mentransformasikan ide dari ketidak yakinan pencipta yang dalam hal ini bagian dari Marma. Ketidak yakinan pencipta yang dimaksud adalah ketika mendengar beberapa ensambel gamelan yang tidak sengaja dimainkan secara bersamaan sewaktu ada upacara agama di pura, hal ini awalnya menimbulkan ketidak nyamanan pencipta karena suara yang dihasilkan sangat bising, namun setelah di cermati suara serta bunyi yang dihasilkan ketika dua ensambel gamelan yang memiliki laras berbeda dimainkan menimbulkan warna suara baru. Dalam kejadian ini banyak suara serta bunyi yang didengar oleh pencipta yang kemudian hal tersebut menimbulkan ilusi pendengaran, dengan notasi sebagai berikut.

Gangsa dan Kantilan I

. ١ . ١ . ٢ . ١ . ١ . ٢ . ٢ . ٢ . ٠ . ٠ . ٠ . ٠ . ١ ٠ . ٢ . ٢ ٢ . ١ ٠ . ٢ . ٢ ٢ . ١ . ٠ ١ . ٢ . ٠ ١ . ٢ . ٢ .
 ٢ . ٢ . ٠ ٢ . ٠ . ٠ ١ . ١ ٠ . ٢ . ٢ ٢ . ١ . ١ ٠ . ٢ . ٢ ٢ . ٢ . ٢ ٢ . ٢ . ٢ ٢ . ٢ . ٢ ٢ . ٢ . ٢ ٢ .
 ٢ . ٢ . ٢ ٢ . ٢ ٢ . ٢ . ٢ . ٠ . ٠ . ٢ . ٢ . ٠ . ٠ . ٠ ١ . ١ ٠ . ٠ ١ . ١ ٠ . ١ ٠ . ٠ ١ . ١ ٠ . ٠ ١

Gangsa dan Kantilan II

0.7.0.0.0.0.0.2.2.2.7.2.7.0^07.77.0.0.^0.7.^0.0.^0.0.
 .0.^77.7.^7.7.02.0.20.7.0^0.0.^0.0.70.0.70.0.^0.^0.02.0
 .7.^0.^7.0.0.^.^0.^.^.^77.07.77.07.77.07.^

Gangsa dan Kantilan I

07.107.270-0.270-0.270.10.27.0.107.03.0.30.10.27.0.270.
0.0.0.21.107.027.027.20.27.1.1.1.1.21.2.21.2.2.2.20.20.
0.10.1.10.1.10.1.10.10.27.

Gangsa dan Kantilan II

022.020.201.1.201.2.202.01.20.2.12.22.2.011.2.111.2
 .2.1.1.10.022.212.220.01.20.2.2.0.0.1022.10.0.1.1.02.02
 .00.00.0.00.2.00.2.00.00.12

Pada Bagian komposisi II, penata mencoba untuk merealisasikan ide dari cara kerja Marma, yang dalam kejadiannya biasanya penderita sering mengalami kebingungan melihat realita itu nyata atau tidak nyata. Ilusi visual dengan penonjolan instrumen gangsa serta kantilan yang masing masing

perminannya berbeda sehingga ketika dilihat alat pukul yang di gunakan arahnya berbeda. Kemudian masuk *penyalit* dengan notasi seperti berikut.

Gangsa dan Kantilan I

7.77.77.7.7.77.7.77.2.2.77.7.2.77.77.2.77.2.7.2.77.7
2.2.77.77.7.77.2.7.77.7.77.7.77.2.2.-

Gangsa dan Kantilan II

[illegible]

Gangsa I dan Jublag I

7. 1. 02. 1. 22. 0. 22. 2. 22. 0. 0. 0 1. 1. 2. 1. 1 0. 20. 02. 0. 0. 20. 0. 0 1
0. . . . 1. 1. 22. 0. 0. 0. . 2. 20. . 0. 0. 0. 2. 0.

Gangsa II dan jublag II

.012.20.01.1.12.0.21.20..10.0.0.0.02.0..22.20..0..20.
 0..20....1.2.201...10.012..0.0.1.0.

Dilanjutkan pola berikut.

Gangsa I

[illegible]

Kantilan I

07.70ⁿ.ⁿ.0.0.ⁿ.7.ⁿ.0..ⁿ..ⁿ..ⁿ.0.ⁿ.2...0...2...0...0.07.7
 .7.7...70...0.ⁿ.2.0.ⁿ..ⁿ..ⁿ.7...7...ⁿ07.ⁿ0ⁿ..ⁿ.ⁿ0.0.ⁿ7.0.
 ...2...ⁿ7.7ⁿ.ⁿ..ⁿ.2...ⁿ..ⁿ..ⁿ.ⁿ0.ⁿ0.ⁿ.77.7..ⁿ

Kantilan II

. . 2 . 0 2 . 1 7 . 2 . 7 . 0 . 0 . 0 7 . . . 1 1 . 7 . 0 1 . . . 0 . 1 . 1 . 1 . 0 . . . 0 . . 7 . .
 0 . . 7 0 . 2 . 2 . 0 . 2 2
 . 0 . 1 7 . 7 0 . 2 . 0 . 7 . . . 1 7 . 1 7 . . 1 . . 1 . . 0 . . . 0 . . 7 . . . 7 . 2 7 . 7 . 0 1 . 2 7 . 2 7
 . 2 0 . . . 7 . . . 2 . 7 . 0 . 2 . . . 7 1

KESIMPULAN

Tradisi akan terus menerus mengalami perubahan, dimana proses perubahan adalah merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan tradisi. Tradisi tidak seharusnya diartikan sebagai sesuatu yang bulat atau sirkuler atau tidak bergerak, melainkan sesuatu yang berproses seiring dengan waktu. Oleh karena itu melalui media ini, pencipta mencoba untuk memanfaatkan nilai nilai perubahan tersebut sebagai tantangan didalam berkreaitifitas serta tanggap terhadap fenomena artistik di dalam mengembangkan estetika penggarapan penggarapan baru. Pencipta mulai merepresentasikan peristiwa kekinian dan keseharian, berekspresi dan melepaskan diri dari patron-patronnya sehingga tidak mengherankan apabila ciri khas yang terlihat dari karya Ilusi ini adalah inovatif dan eksperimental, berada di luar jalur konvensional. Pencipta melalui berbagai pendekatan dan menghubungkan satu temuan dengan temuan lainnya termasuk di dalamnya pengorganisasian motif ritme, nada dan warna bunyi yang nantinya disusun untuk membentuk suatu kalimat lagu serta kemudian perputarannya dikembangkan ke dalam wujud yang lebih besar yaitu kerangka komposisi. Proses ini memberikan suatu pengalaman baru dan sangat berharga yang setidaknya dapat dijadikan tolak ukur baik bagi pencipta sendiri disisi lain apa yang pencipta tawarkan lewat komposisi musik eksperimen berjudul Marma ini dapat meminimalkan pesan kejenuhan bagi penikmat seni yang menaruh perhatian khusus untuk menekuni bidang penciptaan seni musik dan juga kemandegan kesenian itu sendiri. Disamping itu, penciptaan karya ini mencoba mengangkat suasana baru dengan cara menekankan para musisi menjadi lebih dinamis baik dalam komposisi maupun ekspresi penjiwaan yang disesuaikan dengan ide dan kebutuhan garapan.

DAFTAR SUMBER

- Aryasa, I. W. (1984). *Pengetahuan Karawitan Bali*. Dapertemen Pendidikan.
- Bandem, I. M. (1991). *Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Hardjana, S. (2011). *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Ford Foundation.
- Hawkins, A. (2003). *Creating Through Dance (Terjemahan, Sumandyo Hadi)*.
- 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>
- Paristha, P. P., Gede, Y. I., & Hendra, S. (2018). Tirtha Campuhan: Sebuah Karya Komposisi Baru dengan Media Gamelan Smar Pagulingan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts)*, 19(3), 113–121.
- Pratama, G. M. R. S. (2021). Campuhan: A New Music Creation | Campuhan: Sebuah Musik Kreasi Baru. *Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan*, 01(02), 92–99. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/149>
- 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>