

Musical Creation Wong Wodha

Tabuh Kreasi Wong Wodha

I Ketut Gede Aditya Wiradarma

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
adityawiradarma18@gmail.com

The mind is God's most valuable gift because it is with the mind that humans are said to be cultured creatures, and it is also the mind that leads humans to achieve the title of being dignified, superior, and wise. A wise human being is a human being who is virtuous in acting, making decisions, and advising others. These things are done by paying attention to the welfare of everyone involved, not being subjective, selfish, or taking sides. Wise humans can usually also see and recognize patterns in certain situations before making decisions or acting. Moving on from human life, which must adhere to the principles of wisdom, the principles of dharma made my intuition to package it into a form of creative percussion musical composition using the medium of Gong Kebyar gamelan with the title Wong Wodha which means a human who has intelligence, wisdom like a dignified and superior human being. Wong Wodha is quoted from the Kawi language with two syllables: Wong and wodha. Wong means human, while Wodha means wisesan and wicaksana/wise. The creative method used in Wong Wodha's percussion creations is the method of Alma M. Hawkins, which has several stages: exploration, improvisation, and form. The creation of Wong Wodha's percussion work is divided into four parts, with the total duration of the work being 11 minutes. It is hoped that the realization of Wong Wodha's creative percussion work will increase the creativity of young artists in Bali to create a work that has the value of beauty and specialness in his creative percussion work.

Keywords: Musical Creations, Gong Kebyar, Wong Wodha, The Mind.

Pikiran adalah anugrah Tuhan yang paling berharga karena dengan pikiranlah manusia dikatakan sebagai makhluk yang berbudaya, dan pikiran pula yang mengantarkan manusia meraih predikat sebagai makhluk yang bermartabat, unggul dan bijaksana. Manusia yang bijaksana adalah manusia berbudi luhur dalam bertindak, membuat keputusan, dan menasihati orang lain. Hal-hal tersebut dilakukan dengan memperhatikan kesejahteraan semua orang yang terlibat, tidak subjektif, egois, ataupun memihak. Manusia yang bijaksana biasanya juga mampu melihat dan mengenali pola dalam situasi tertentu sebelum mengambil keputusan atau bertindak. Beranjak dari kehidupan manusia yang harus memegang prinsip kebijaksanaan, prinsip dharma membuat intuisi saya untuk mengemasnya menjadi sebuah bentuk karya komposisi karawitan tabuh kreasi dengan media ungkap gamelan Gong Kebyar dengan judul *Wong Wodha* yang berarti manusia yang memiliki kepintaran, kebijaksanaan dalam hakikat manusia yang bermartabat dan unggul. *Wong Wodha* dikutip dari Bahasa kawi dengan dua suku kata yakni *wong* dan *wodha*, *Wong* yang berarti manusia sedangkan *Wodha* berarti *peradnyankewisesan* dan *wicaksana/bijaksana*. Metode penciptaan yang digunakan dalam karya tabuh kreasi *Wong Wodha* adalah metode dari Alma M. Hawkins yang terdapat beberapa tahapan yaitu : *eksplorasi*, *improvisasi* dan *forming*. Pembentukan karya tabuh kreasi *Wong Wodha* ini dibagi menjadi 4 bagian, dengan durasi keseluruhan karya yaitu 11 menit. Terwujudnya karya tabuh kreasi *Wong Wodha* mampu meningkatkan kreatifitas seniman muda di Bali.

Kata kunci: Tabuh Kreasi, Gong Kebyar, Wong Wodha, Pikiran

PENDAHULUAN

Manusia dibekali dengan tiga kemampuan yang disebut dengan *Tri Pramana* yaitu *Bayu* (kemampuan untuk hidup), *Sabda* (kemampuan untuk berbicara), dan *Idep* (kemampuan untuk berfikir). Jadi dengan *idep* atau pikiran manusia memiliki kelebihan dari pada makhluk lainnya, di sinilah letak keutamaannya. Dengan *Idep* yang dimiliki hendaknya manusia mampu memanfaatkannya untuk hal-hal kebaikan (*subha karma*) bukan sebaliknya. Dalam hal inilah manusia dituntut untuk berbuat baik berwiweka, dengan *wiweka* manusia akan senantiasa berada pada rel dharma, serta akan mampu memahami apa sebenarnya hakekat dari hidup ini. Jika dicermati, direnungi dan dihayati hakekat dari hidup ini adalah kita hidup bukan untuk kehidupan yang semu ini.

Pikiran adalah anugrah Tuhan yang paling berharga karena dengan pikiranlah manusia dikatakan sebagai makhluk yang berbudaya, dan pikiran pula yang mengantarkan manusia meraih predikat sebagai makhluk yang bermartabat, unggul dan bijaksana. Manusia yang bijaksana adalah manusia berbudi luhur dalam bertindak, membuat keputusan, dan menasihati orang lain. Hal-hal tersebut dilakukan dengan memperhatikan kesejahteraan semua orang yang terlibat, tidak subjektif, egois, ataupun memihak. Manusia yang bijaksana biasanya juga mampu melihat dan mengenali pola dalam situasi tertentu sebelum mengambil keputusan atau bertindak. Mereka tahu bagaimana dan kapan menerapkan pengetahuan dan pengalaman masa lalu ke situasi yang baru. Seseorang bisa saja berada dalam situasi atau lingkungan yang tidak menyenangkan. Orang bijak akan menimbang apakah mereka perlu beradaptasi dengan kondisi tersebut atau justru mencari cara untuk melakukan perubahan agar situasi berjalan sesuai keinginan mereka, tanpa merugikan pihak mana pun. Selain itu, orang bijak juga akan mempertimbangkan apakah mereka perlu mencari lingkungan baru untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi. Mereka juga akan mengukur apakah lingkungan baru tersebut dapat memberikan kenyamanan atau justru tidak jauh berbeda dengan lingkungan sebelumnya (Sudarsana, 2002).

Pada dasarnya, bijaksana seseorang tidak selalu ditentukan dengan umurnya. Ada banyak orang yang berusia puluhan tahun, namun masih bertingkah buruk dan memalukan. Di sisilain, banyak orang yang dari segi umur memang masih muda, masih belum punya banyak pengalaman, namun ketika masalah tiba, dia bisa bersikap bijaksana dan menyelesaikan masalahnya dengan baik. Beranjak dari kehidupan manusia yang harus memegang prinsip kebijaksanaan, prinsip dharma membuat intuisi saya untuk mengemasnya menjadi sebuah bentuk karya komposisi karawitan tabuh kreasi dengan media ungkapan gamelan Gong Kebyar dengan judul *Wong Wodha* yang berarti manusia yang memiliki kepintaran, kebijaksanaan dalam hakikat manusia yang bermartabat dan unggul. *Wong Wodha* dikutip dari Bahasa kawi dengan dua suku kata yakni *wong* dan *wodha*, *Wong* yang berarti manusia sedangkan *Wodha* berarti *peradnyankewisesan* dan *wicaksana/bijaksana*. (Warna, 1998)

METODE PENCIPTAAN

Metode merupakan suatu cara atau formula seseorang dalam membuat suatu hal, yang dalam hal ini adalah karya musik. Melalui metode tersebut akan timbul suatu proses musikal dalam bentuk suatu karya. Penata musik tentunya akan membuat sebuah rencana selama proses penyusunan karya, baik dengan menerapkan ide, konsep lalu penuangan sebagai pedoman pertama, tidak menutup kemungkinan juga akan ada jalan alternatif dalam menjalani setiap prosesnya di akibatkan oleh suatu kendala yang tak terduga. Metode penciptaan karya seni akademis metode-metode yang digunakan oleh penata haruslah jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

Wong Wodha akan direalisasikan menggunakan metode dengan tiga tahapan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* (Hadi, 1990: 36) yang menyatakan bahwa penciptaan suatu karya seni itu ditempuh melalui tiga tahapan yang terdiri dari Tahapan Penjajagan (*Eksplorasi*), Tahapan Percobaan (*Improvisasi*), dan Tahapan Pembentukan (*Forming*), ketiga tahapan itu penata jadikan acuan dalam proses penggarapan karya ini.

Tahapan pertama yaitu Tahap Penjajagan (*Eksplorasi*). Diawali dengan pencarian ide untuk diwujudkan kedalam sebuah garapan, dan ide merupakan gagasan utama untuk mewujudkan sebuah

karya. Upaya untuk mendapatkan ide penata lakukan dengan cara membaca buku, menyerap berita dari berbagai media, memperhatikan dan melihat cara berfikir seseorang dalam menyelesaikan berbagai masalah. Hasil yang dicapai dari proses eksplorasi ini adalah perenungan yang mendalam, serta masukan-masukan yang mengarah pada penggarapan suatu karya.

Tahapan kedua yaitu Tahap Percobaan (*Improvisasi*) yang merupakan tahap kedua dalam proses penggarapan. Pada tahap ini penata mencoba mengolah ide-ide yang sudah didapat dalam bentuk berbagai percobaan agar dapat menggambarkan tentang konsep yang telah ditentukan. Setiap hasil perenungan penata catat kedalam bentuk rekaman audio agar dalam perenungan selanjutnya ide yang sudah didapat tidak hilang. Selanjutnya perenungan bagian gending yang sudah didapat, penata mencoba menuangkannya kedalam aplikasi fruti loop agar hasil dari file tersebut dapat didengar langsung oleh pendukung dan proses penuangan gending nantinya bisa lebih efektif.

Tahapan ketiga yaitu Tahap Pembentukan (*Forming*) forming dilakukan proses mewujudkan bentuk-bentuk lagu yang dihasilkan dalam tahap improvisasi. Proses ini mulai melibatkan pendukung garapan, adapun pendukung dari garapan ini adalah anggota dari Sanggar Seni Manik Manggis dengan jumlah 33 orang, yang terbiasa dalam memainkan gamelan Gong Kebyar. Setelah pemilihan pendukung garapan maka tahap forming dilanjutkan dengan nuasen. Jadwal nuasen disepakati pada tanggal 16 September 2023 bertempat di Sanggar Seni Manik Manggis. Penata kemudian melakukan persembahyangan Bersama dengan pendukung sekaligus nuasen. Setelah persembahyangan dan rangkaian nuasen, dilanjutkan dengan menjelaskan ide dan konsep garapan dari penata dilanjutkan dengan menuangkan materi langsung kepada pendukung karya. Langkah-langkah selanjutnya diawali dengan melakukan percobaan terhadap instrument gamelan yang dipakai sekaligus memadukan motif-motif kotekan dengan tempo yang ditentukan oleh penata

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebuah karya karawitan tentunya memerlukan rancangan atau konsep agar memudahkan pencipta untuk mewujudkan karya yang akan digarap. Dengan adanya suatu konsep yang matang, maka dalam menciptakan sebuah karya dapat memudahkan si pencipta untuk mewujudkan atau merealisasikan karyanya sesuai apa yang diinginkan.

Pemilihan judul yang penata gunakan yaitu *Wong Wodha* memiliki arti manusia yang bijaksana, merupakan sebagai pijakan penata terhadap karya yang akan digarap dengan mengambil ide dari kebijaksanaan manusia dalam berfikir yang baik dan benar.

Dari tema tersebut penata akan transformasikan ke sebuah komposisi karawitan dengan genre tabuh kresi baru. Suweca mengatakan komposisi baru adalah sebuah komposisi karawitan yang dilansir baru kendatipun materi konvensional masih sangat menonjol, karena yang diinovasi bersifat ornamentasi untuk menampilkan rasa baru, sedangkan aspek musikal lainnya masih menggunakan materi tradisi secara umum (Suweca dalam Perdana Putra, 2021: 06). Dalam komposisi tabuh kreasi ini penata menggunakan Gong Kebyar sebagai media ungkapnya. Gong Kebyar merupakan salah satu jenis barungan baru, dimana istilah Kebyar itu digunakan untuk menyebut nama barungan gamelan ini.

Alasan penata menggunakan gamelan Gong Kebyar adalah karena ketertarikan penata dengan gamelan tersebut yang bersifat fleksibel dan gamelan Gong Kebyar juga mudah ditemukan. Selain itu melihat dari karakteristik dari gamelan ini, maka menurut penata sangat cocok dipakai dalam karya karawitan *Wong Wodha* untuk menonjolkan kesan keras dan tegas dalam jalinan-jalinan nada yang akan digarap dan juga penata ingin menggabungkan antara nada diatonis oleh suling yang dipadukan dengan laras pelog dalam gamelan Gong Kebyar, sehingga secara musikal akan memadukan nada diatonis tersebut dengan laras pelog 5 nada.

Adapun tahapan yang penata gunakan dalam karya tabuh kreasi ini, sebagai berikut. Tahapan pertama yaitu Tahap Penjajagan (*Eksplorasi*). Relevansi tahapan yang dipilih dalam karya ini adalah dimulai dari pencarian ide untuk diwujudkan kedalam sebuah garapan, dan ide merupakan gagasan utama untuk mewujudkan sebuah karya. Upaya untuk mendapatkan ide penata lakukan dengan cara membaca buku, menyerap berita dari berbagai media, memperhatikan dan melihat cara berfikir

seseorang dalam menyelesaikan berbagai masalah. Hasil yang dicapai dari proses eksplorasi ini adalah perenungan yang mendalam, serta masukan-masukan yang mengarah pada penggarapan suatu karya.

Tahapan kedua yaitu Tahap Percobaan (*Improvisasi*). Dalam tahap ini ini penata mencoba mengolah ide-ide yang sudah didapat dalam bentuk berbagai percobaan agar dapat menggambarkan tentang konsep yang telah ditentukan. Setiap hasil perenungan penata catat kedalam bentuk rekaman audio agar dalam perenungan selanjutnya ide yang sudah didapat tidak hilang. Selanjutnya perenungan bagian gending yang sudah didapat, penata mencoba menuangkannya kedalam aplikasi fruti loop agar hasil dari file tersebut dapat didengar langsung oleh pendukung dan proses penuangan gending nantinya bisa lebih efektif.

Tahapan ketiga yaitu Tahap Pembentukan (*Forming*). Dalam tahap ini penata menyusun rangkaian pola-pola dan melodi yang akan dibentuk menjadi karya yang utuh. Menyusun tahap ini sangat penting dan akan menentukan bagian-bagian dari karya ini.

Deskripsi karya tabuh kreasi *Wong Wodha* merupakan sebuah tabuh kreasi yang unsur-unsur musikalnya masih berpijak dengan pola-pola tradisi yang di kembangkan dengan kebutuhan pada garapan ini. Karya tabuh kreasi *Wong Wodha* menggunakan struktur bagian yaitu, bagian satu merupakan (*kawitan*), bagian dua merupakan (*gegenderan*), bagian tiga merupakan (*bapang*) dan bagian empat merupakan (*pengecet*), masing- masing babak dijelaskan sebagai berikut.

Bagian Kawitan

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

Setelah melodi diatas di sambung dengan pola permainan reong

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

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

Setelah melodi di atas di sambung dengan permainan suling solo

Peralihan ke gegenderan

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

Bagian pertama merupakan kesederhanaan yang dibutuhkan baik dari kesederhanaan jenis pukulan yang sudah digarap oleh penata, dalam media ungkap yang dipergunakan penata hanya ingin pengenalan teknik permainan yang dimiliki dari masing-masing instrumen yang dijalin sesuai dengan konsep garap dalam garapan ini yaitu kebijaksanaan manusia dalam berfikir baik dan benar

Pada bagian kedua dari garapan ini penata mencoba untuk mengungkapkan rangkaian nada yang diolah menjadi sebuah melodi untuk nantinya bisa membuat suatu jalinan secara sederhana tetapi memiliki unsur kebijaksanaan dan juga berfungsi memperkuat rancang bangunan dari *Wong Wodha* itu sendiri, sekaligus memberikan nilai estetis. Pengungkapan ide ini, penata wujudkan sebagai pepapasan pada motif permainan atau variasi yang penata tonjolkan dalam garapan ini Pada bagian ini penata

memberikan pengulangan agar rasa yang penata garap bisa tersampaikan kepada yang menikmati garapan ini. Setelah bagian kedua atau bagian gegenderan berakhir dalam garapan, terus beralih pada bagian ketiga yaitu bagian bapang

Bagian Gegenderan

1. 0 0 1 2 . 0 2 . 0 1 0 1 . 0 2
 . . 1 0 2 0 1 0 . 2 . 0 2 2 0 2
 . . 0 . 0 . 0 1 . . 0 . 1 . 0 2
 . 2 2 0 2 2 0 2 . 0 1 0 1 2 0 1 II 5X

Pola pengadeng

1. 0 . 2 . 2 . . 1 . 0 2 2 0 1 . . 2 . 0 2 . . 2 . 0 2 . 0 .
 1. 0 . 2 . . 1 . 0 2 . . 1 . 0 2 . 0 . 2 . 2 . 2 . 0 . 2 . 0 . 1 II 2X

Setelah melodi di atas di sambung dengan kebyar

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

Setelah kebyar disambung dengan pola rampak

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

Pada bagian ketiga atau bagian *bapang* ada dua motif yang penata garap dengan ornamentasi yang berbeda dari garapan ini, penata ungkapkan dengan jalinan dari pengungkapan permainan tempo, melodi, ritme, dan pengolahan teknik permainan atau *gegebug* yang menjadi benang merah dalam garapan ini.

Bagian Bapang

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

0 . 7 . 2 . 0 . 2 . 1 . 0 . 7 . II 5x
 2 . . 7 . . 1 . . 1 . 1 7 1 . 1
 2 . . 7 . . 1 . . 1 . 1 7 1 . 1
 2 . . . 1 . 2 . 1 . . . 2 . 1 . 7 . . . 2 . 1 . 7 . . . 2 . 1 .
 2 . . . 1 . 2 . 1 . . . 2 . 1 . 7 . . . 0 . 1 . 7 . . . 2 . 1 . II 2x

Setelah melodi di atas disambung dengan pola canon

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

Setelah melodi disambung dengan pola rampak

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

Bagian Pengecet

7 . 0 . 1 . 0 . 7 . 1 . 0 . 7 . 2 . 0 . 7 . 2 . 0 . 7 . 2 . 0 . 1 . 0
 . 2 . 0 . 2 . 0 . 2 . 0 7 . 0 1 . 0 . 1 . 0 . 1 . 0 . 2 . 7 0 . 0 1 . 0 . 1 . 0 .
 1 0 . 2 . 7 . 0 . 7 . 7 . 0 . 0 . 2 . 1 . 2 . 0 . 7 . 1 . 0 . 7 . 2 . 0 . 0
 . 1 . 0 . 1 . 0 . 7 . 2 . 0 . 0 . 1 . 0 . 1 . 0 . 7 . 2 . 0 . 0 . 1 . 0 . 1
 . 0 . 7 . 2 . 0 . 0 . 1 . 0 . 1 . 0 . 7 . 2 . 2 . 7 . 0 . 1 . 0 . 7 . 0 . 2 II 2x

Setelah pengulangan dua kali melodi di atas disambung dengan pola gambang

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

Setelah pola diatas disambung dengan pola pekaad

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

2.2.2.2.2.2.2.0.2.0.0.2.2.0.2.0.2.2.2.2.2.
2.0.0.2.0.2.2.0.2.2.

Setelah melodi pekaad disambung dengan kebyar penutup

2.0.2.2.0.2.2.0.2.0.2.
2.0.2.0.2.0.2.2.
2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.

Setelah kebyar disambung dengan melodi dan suling

2.2.2.0.2.2.2.0.2.2.0.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.

Pada bagian keempat yaitu bagian *pengecet*, penata menggambarkan keutuhan dari rancangan bangun atau wujud dari Wong Wodha itu sendiri. Konsep keseimbangan, keutuhan yang terdapat dalam karya ini adanya sebuah rancang bangun yang memiliki rasa keutuhan yang kuat didasari oleh rasa estetis.



Gambar 1 Penyajian karya desiminasi tugas akhir Di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar

KESIMPULAN

Proses suatu karya seni memerlukan limit waktu yang cukup lama haik dari proses berkreaitivitas maupun penyelesaian dalam skrip karyanya Tabuh kreasi *Wong Wodha* merupakan sebuah proses karya seni yang mengambil konsep dan tema tentang manusia yang memiliki kepintaran, kebijaksanaan dalam hakikat manusia yang bermartabat dan unggul yang terdiri dan beberapa bagian yaitu, bagian *kawitan*, *gegenderan*, *bapang* dan *pengecet*.

Karya karawitan tabuh kreasi *Wong Wodha* merupakan sebuah garapan tabuh kreasi kekebyaran dengan menggunakan media ungkap gamelan Gong Kebyar. Pengembangan berkreaitivitas dan berinovasi terdapat dalam pola pola permainan dan pengolahan unsur-unsur musikal, teknik-teknik permainan yang sudah ada (*ubit-ubitan*), dan pola kekinian yang menjadi satu kesatuan yang utuh untuk menggambarkan suasana dalam sebuah garapan *Wong Wodha*. Garapan komposisi ini disajikan dalam bentuk konsert/karawitan mandiri dalam durasi waktu 11 menit.

DAFTAR SUMBER

- A.A.M.Djelantik. (1999). *Eстетika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Adi Surya, I. G., Saptono, S., & Partha, I. K. (2022). The Process of Music Creation Kelabu | Proses Kreasi Musik “Kelabu.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 2(1), 62–70.
<https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i1.419>
- Adiputra, K. A. P., & Haryanto, T. (2022). Music Composition Makules | Komposisi Musik Makules. *Ghurnita Jurnal Seni Karawitan*, 2(2), 86–96. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/406/460>
- 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 Made. *Prekempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar: Akademik Seni Tari Indonesia Denpasar Bali, 1986.
- _____, 1991.” *Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*”.
- Pratama Yoga, A. A. (2022). New Creation Music Jaladi Merta Ayu | Tabuh Kreasi Baru Jaladi Merta Ayu. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 2(2), 134–141.
<https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i2.466>
- Pryatna, I. P. D. H. S. (2020). Konsep Musikal Instrumen kendang Dalam Gamelan Gong Kebyar Bali. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(2), 73–84. <https://doi.org/10.24821/resital.v21i2.4220>
- Pryatna, I. P. D., Santosa, H., & Sudirga, I. K. (2020). Permainan Kendang Bali. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 15(2), 90–100. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v15i2.2991>
- Saptono, Santosa, H., & Sutiritha, I. W. (2024). Struktur Musik Irian Tari Puspanjali. *Panggung: Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 58–69. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/2446>
- Sri Wiyati, W., Saptono, S., & Raharjo, A. (2023). Gong dalam Budaya Masyarakat di Indonesia. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 6(1), 19–30.
<https://doi.org/10.31091/jomsti.v6i1.2415>
- Sudirga, Komang., Hendra Santosa., D. K. (2015). Jejak Karawitan Dalam Kakawin Arjuna Wiwaha: Kajian Bentuk, Fungsi, dan Makna. *Segara Widya*, 3, 471–481.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31091/sw.v3i0.218>
- Sukerta, Pande Made. 1978/1979. *Mengenal Beberapa Jenis Sikap dan Pukulan Dalam Gong Kebyar*. Proyek Seni Tari Indonesia Denpasar.
- Sukerta 2011, *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*
- Yasa, I. K. (2018). Angsel-Angsel dalam Gong Kebyar. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 85.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v33i1.324>