

## Music Creation Durmanggala

### Tabuh Kreasi Durmanggala

Putu Danendra Adi Bagaskara<sup>1</sup>, I Ketut Partha<sup>2</sup>, Saptono<sup>3</sup>

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

bagaskara2002.db@gmail.com

*The musical composition of Tabuh Kreasi Durmanggala is a karawitan composition that uses Semarandana gamelan as a medium of expression. This Durmanggala Creation Tabuh is a tabuh inspired by natural phenomenon hints implied in Lontar Roga Sanghara Bhumi, namely Durmanggala which occurred in Kelan Traditional Village. The concept of this work uses the tri angga structure which is still based on traditional principles. The tradition is well developed in terms of gending structure and techniques with the arrangement of musical element such as: tone, melody, rhythm, tempo, harmony and dynamics. This masterpiece of durmanggala creation was created because it contained four aspects that became the orientation of discussion in understanding ways to design new works, including: aspects of ideas, aspects of concepts, and implementation of ideas and concepts into gamelan as a medium of expression, and consideration of taste.*

**Keywords:** tabuh kreasi, gamelan semarandhana, durmanggala

Karya seni karawitan *Tabuh Kreasi Durmanggala* ini merupakan sebuah komposisi karawitan yang menggunakan gamelan *Semarandana* sebagai medium ekspresi. *Tabuh Kreasi Durmanggala* ini terinspirasi oleh isyarat fenomena alam yang terdapat dalam Lontar *Roga Sanghara Bhumi*, yaitu *Durmanggala*, yang terjadi di Desa Adat Kelan. Konsep dari karya ini mengadopsi struktur *tri angga*, yang tetap mempertahankan aspek-aspek tradisional. Aspek-aspek tradisional ini dikembangkan secara baik, termasuk dalam struktur *gending* dan teknik permainan, dengan memperhatikan unsur-unsur musikalitas seperti nada, melodi, ritme, tempo, harmoni, dan dinamika. *Tabuh Kreasi Durmanggala* ini tercipta karena mencakup empat aspek yang menjadi fokus dalam merancang karya baru, yaitu: aspek ide, aspek konsep, implementasi ide dan konsep ke dalam gamelan sebagai medium ekspresi, dan pertimbangan terhadap cita rasa.

**Kata kunci:** tabuh kreasi, gamelan semarandana, durmanggala

## PENDAHULUAN

Masyarakat Hindu di Bali, khususnya, sangat erat kaitannya dengan kegiatan ritual atau upacara yadnya. Upacara ini telah menjadi bagian esensial dari kehidupan mereka, seperti ritual upacara *ngaturang idangan* yang secara teratur diadakan dari *sasih kalima* hingga *sasih kapitu* di Desa Adat Kelan. Pelaksanaan upacara *ngaturang idangan* ini dilakukan sebagai respons terhadap masalah kesehatan yang dihadapi oleh masyarakat Desa Adat Kelan pada masa lalu, seperti penyakit panu dan mata merah. Terlebih lagi, pada saat itu belum ada pengetahuan mengenai cara alternatif atau obat untuk mengatasi penyakit tersebut.

Dengan berangkat dari permasalahan tersebut, di dalam *sastra dresta* dijelaskan bahwa tradisi atau upacara dalam agama Hindu bersumber dari sumber tertulis yang terdapat pada pustaka-pustaka suci atau sastra agama Hindu. Salah satu karya sastra Hindu yang dijadikan acuan atau dasar oleh masyarakat untuk menghadapi *gering* yang melanda Desa Adat Kelan sejak lama, dan masih digunakan sebagai panduan hingga saat ini, adalah Lontar *Roga Sanghara Bhumi*. Tim Penyusun (2005) mengutip bahwa dalam Lontar *Roga Sanghara Bhumi* disampaikan ajaran *Durmanggala*, yaitu isyarat yang tidak tampak melalui fenomena alam, yang diberikan oleh Sanghyang Druwaresi, Dewa yang berstana di atas langit, sebagai pertanda bahwa malapetaka akan segera terjadi. Selain itu, dalam lontar tersebut diuraikan pula ciri-ciri atau tanda-tanda alam yang menunjukkan kebaikan. Bhatawa Swamandala menyarankan kepada para pemimpin dunia agar terus memohon kehidupan kepada Hyang Bhagawati ketika bumi mengalami wabah penyakit. Bencana yang terjadi justru membuat masyarakat Bali menyadari bahwa mereka telah banyak mencemari bumi. Dewa dan Bhutakala merasa marah terhadap perilaku manusia. Oleh karena itu, masyarakat Bali merespons dengan bijaksana melalui kearifan lokal yang tercermin dalam Lontar *Roga Sanghara Bhumi*. Upacara-upacara penyucian bumi segera dilaksanakan sesuai dengan tingkatan-tingkatannya, mulai dari penyucian bumi tingkat rumah tangga, tingkat Desa, tingkat kabupaten/kota, hingga tingkat provinsi.

Menurut Mayura, dkk (2022) menjelaskan bahwa dari adanya sebuah objek, akan ada ide-ide yang muncul dari pengamatan yang dilakukan, dan kemudian dikonsep untuk menemui bentuk dari karya yang dibuat. Proses penciptaan karya seni juga melibatkan langkah-langkah yang dilakukan oleh penata. Untuk menemukan ide, penata harus mencari objek yang dianggap memiliki keunikan. Pengamatan objek dilakukan di wilayah tempat tinggal penata, dan dalam proses ini, penata harus memikirkan secara cermat terkait objek yang akan digunakan. Objek yang dipilih harus memenuhi beberapa aspek yang diinginkan oleh penata, seperti kemudahan untuk diubah menjadi unsur musikal, memiliki keunikannya sendiri, dan informasi yang memadai terkait objek yang digunakan. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di berbagai tempat dan dengan mempertimbangkan berbagai faktor, akhirnya penata menemukan objek tertentu yang akan menjadi latar belakang bagi terciptanya suatu karya seni. Berpijak dari cerita diatas, terdapat keunikan yang menjadi daya tarik bagi penata dapat dilihat dengan adanya inisiatif atau upaya-upaya yang dilakukan oleh para *penglingsir* atau orang terdahulu dari Desa Adat Kelan untuk menetralkan pengaruh *gering*. Semangat dari upaya tersebutlah yang diturunkan kepada masyarakat Desa Adat Kelan sehingga upacara *ngaturang idangan* ini sebagai solusi dari penyakit yang melanda Desa dan upacara ini juga selain sebagai salah satu bentuk ritual upacara yang telah ada sejak dahulu dan masih eksis dilaksanakan hingga saat ini. Adapun salah satu keunikan yang terdapat dari upacara *ngaturang idangan* terlihat dari sarana upakarnya dimana dalam upacara tersebut masyarakat Desa Adat Kelan menghaturkan buah-buahan, jajan bantal, sumping, nasi beserta lauk pauk hasil alam sehingga menjadi suatu kearifan lokal yang ada di desa adat kelan.

Berdasarkan hal tersebut penata tertarik untuk mentransformasikan isyarat fenomena alam yang tersirat pada Lontar *Roga Sanghara Bhumi* yaitu *Durmanggala* kedalam tabuh kreasi yang tetap berpijak pada *pakem-pakem* tradisi dengan menggunakan media unguap gamelan *Semarandhana*. Penting bagi penata didalam proses pembuatan komposisi ini adalah bagaimana penata mengolah patet dan juga mengaplikasikan suasana yang diinginkan ke dalam gamelan *Semarandhana* yang tentunya memiliki karakter yang berbeda dengan Gong Kebyar dan juga tehnik permainan pada gamelan *Semarandhana* tentu akan rumit daripada gamelan Gong Kebyar (Waisnawa dan Muryana, 2023). Seperti halnya dalam berkomposisi, kegiatan ini sesungguhnya ialah menyusun suatu unsur musikalitas yang membaluti karya seni musik secara utuh, diantaranya tempo, nada, dinamika, ritme dan lain-lain

(Ardiana dan Suryatini, 2021). menurut Andika, dkk (2022) menjelaskan bahwa bentuk ini dipergunakan mengingat adanya pengekspresian bahasa musik yang lebih mengarah kepada sifat individualis, sehingga tidak ada sepenuhnya yang memakai kaidah-kaidah komposisi yang bersifat tradisi. Hal tersebut diimplementasikan penata pada pola-pola yang lebih bebas, struktur yang tidak mengacu pada komposisi musik tradisi, sistem kerja musik diluar konteks gamelan Bali, pemakaian alat pukul atau panggul untuk menimbulkan bunyi yang kontras antar bagian, serta permainan ritme yang dimainkan dengan ukuran-ukuran yang berbeda pada setiap instrumennya yang membuat pentingnya konsentrasi untuk memainkannya. Dalam mentransformasikan tabuh kreasi ini kepada pendukung penata menggunakan metode *project based learning* yang dalam pelaksanaannya penata mengajak pendukung untuk melaksanakan suatu proyek atau kegiatan sebagai suatu aktivitas dalam menumbuhkan minat dan bakat yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh masyarakat khususnya pendukung pada sanggar Sadha Waringin. Maka dari itu, dalam Merdeka Belajar Kampus Merdeka Kuliah Studi Proyek Independen ini penata bermaksud untuk membuat suatu karya tabuh kreasi dengan judul “Durmanggala”.

## METODE PENCIPTAAN

Ardana, I Ketut (2017), menjelaskan bahwa berbagai pertimbangan dilakukan oleh para seniman untuk merancang karya tersebut sehingga memiliki cita rasa kebalian. Maksud dari ke-Balian adalah sebuah karya baru karawitan yang keindahannya masih mengacu pada budaya karawitan Bali. Agar tercapai cita rasa ke-Balian, ada beberapa metode yang dilakukan seniman dalam mencipta karya baru karawitan. Secara umum, Ada empat aspek yang menjadi orientasi pembahasan dalam memahami cara cara seniman Bali merancang karya-karya baru mereka, di antaranya: aspek ide, aspek konsep, dan implementasi ide dan konsep ke dalam gamelan sebagai media ungkap, dan pertimbangan cita rasa. Keempatnya menjadi satu-kesatuan dalam melahirkan sebuah karya baru yang mengandung nilai-nilai artistik.

Implementasi ide menjadi sebuah karya karawitan bukanlah suatu hal yang mudah. Hal ini merupakan salah satu tahap krusial dalam proses penciptaan karya karawitan yang memerlukan perhatian khusus. Tahap "mengkaryakan" ide dianggap sebagai tahap yang paling sulit, sehingga diperlukan pendekatan khusus untuk mengaktualisasikannya. Oleh karena itu, para komposer menggunakan beragam cara untuk menerjemahkan ide, gagasan, dan konsep karya ke dalam pola-pola musikal.

Beberapa pendekatan yang digunakan oleh komposer dalam mengubah ide menjadi karya karawitan melibatkan pendekatan bentuk, pendekatan nada, pendekatan melodi, dan pendekatan ritme. Semua pendekatan ini menjadi alat bagi komposer untuk mentransformasikan konsep abstrak menjadi ekspresi musikal yang dapat dinikmati dan dipahami oleh pendengar.

Maksud dari pendekatan bentuk adalah penciptaan yang berorientasi pada bentuk. Bentuk merupakan bagian penting untuk penciptaan karya-karya baru karawitan Bali. Pendekatan bentuk adalah salah satu cara untuk mengimplementasi ide-ide musikal seniman ke dalam karya seni karawitan. Bentuk menjadi prioritas utama. Berangkat dari bentuk, seorang seniman mengolah ide-ide musikal menjadi sebuah karya-karya baru. Seperti halnya *durmanggala*, berpijak berdasarkan *Lontar Roga Sanghara Bhumi* disebutkan tentang ajaran *Durmanggala* atau suatu isyarat yang tidak ditunjukkan oleh fenomena alam yang diberikan oleh *Sanghyang Druwaresi* yaitu Dewa yang berstana di atas langit sebagai pertanda bahwa mala petaka akan segera datang. Disamping itu ada pula ciri-ciri atau tanda-tanda alam yang mengarah pada kebaikan. Adapun beberapa proses dalam penciptaan dalam karya ini adalah sebagai berikut.

Tahap eksplorasi merupakan fase awal dalam proses penggarapan karya seni. Pada tahap ini, dilakukan pencarian dan penjajagan secara berkelanjutan, dimulai dari pencarian ide atau media yang akan diwujudkan dalam susunan penggarapan. Pencarian ide menjadi hal krusial karena membutuhkan waktu dan proses yang cukup panjang. Ide untuk penggarapan ini muncul saat penulis secara langsung mengamati pelaksanaan prosesi *ngaturang idangan* yang secara rutin dilakukan pada *sasih kalima* sampai *sasih kapitu* di Desa Adat Kelan. Penyelenggaraan upacara *ngaturang idangan* ini dipicu oleh adanya gering atau penyakit yang melanda masyarakat Desa Adat Kelan, seperti penyakit panu dan

mata merah. Khususnya, ketika itu belum ditemukan cara alternatif atau obat yang efektif untuk menyembuhkan penyakit tersebut. Insiden ini menjadi inspirasi bagi penata untuk menciptakan karya yang mencerminkan suasana masyarakat sebelum, saat, dan setelah terjadinya penyakit. Setelah menentukan ide, penulis melanjutkan dengan menentukan tema, judul, dan konsep karya melalui proses berpikir, berimajinasi, merasakan, serta menafsirkan.



Gambar 1 Proses Eksplorasi menggunakan media gamelan

Tahap kedua dalam penggarapan ini penata melakukan percobaan untuk mengetahui gambaran musikal yang dapat diterapkan dalam sebuah karya. Tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting dilakukan karena penata akan eksperimen mulai dari percobaan dalam mengolah nada yang akan digunakan sampai pada pembuatan konsep berupa notasi. Tahap ini juga merupakan salah satu tahapan yang digunakan penata untuk merealisasikan ide, konsep, serta mengembangkan imajinasi untuk mewujudkan suatu karya karawitan penuangan ide-ide dalam bentuk percobaan-percobaan untuk dipadukan sehingga menghasilkan suatu karya karawitan yang diinginkan namun tetap berpijak dengan pola tradisi.

Tahap improvisasi atau percobaan ini tidak hanya dilakukan untuk mengaktualisasikan imajinasi, tetapi juga untuk mencapai kualitas musikalisasi yang sesuai dengan konsep atau ide yang telah ditentukan oleh penata. Sebelum memulai proses latihan, dilakukan upacara nuasen untuk menentukan hari baik sebagai awal dari suatu kegiatan. Setelah itu, penata memberikan arahan atau penjelasan mengenai bentuk penggarapan yang diinginkan, sehingga pendukung dapat memahami ide dan konsep yang telah direncanakan. Pada kesempatan ini, penata memanfaatkan kehadiran pendukung sebagai momentum dalam latihan perdana, yang bertujuan untuk memberikan gambaran awal yang sesuai dengan harapan. Selanjutnya, penulis mencari teknik-teknik pola kotekan yang umumnya digunakan pada gamelan Semarandana. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan suasana yang diinginkan dan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat.



Gambar 2 Proses latihan dengan memberikan improvisasi pada tabuhan

Tahap kedua merupakan tahap percobaan, di mana penata melakukan berbagai eksperimen untuk menemukan bentuk dari suatu penggarapan. Dalam melakukan percobaan atau eksperimen, langkah awal yang diambil oleh penata adalah mengimplementasikan ide menjadi unsur musikal. Selanjutnya, penata mulai mencari teknik-teknik yang tepat dalam memainkan instrumen pada media ekspresi yang digunakan, agar penggambaran dari ide dapat disajikan secara optimal. Percobaan ini dilakukan dengan menggunakan media elektronik atau aplikasi digital yang dikenal sebagai *Fruity Loops Studio 20*. *Fruity Loops Studio* adalah salah satu perangkat lunak pembelajaran berbasis teknologi digital yang berupa perangkat lunak untuk menulis dan menciptakan karya atau aransemen musik dalam bentuk partitur dan audio (Laksono, 2017). Dengan adanya perangkat lunak ini, percobaan dalam membuat sebuah gending menjadi lebih mudah dijalankan.

Setelah beberapa bagian telah terwujud, langkah selanjutnya adalah memasuki tahap yang kritis untuk membentuk suatu komposisi yang utuh. Tahap ini sangat penting karena melibatkan pemilihan, pertimbangan, dan pembentukan berbagai elemen seperti tempo, ritme, melodi, serta suasana yang diinginkan untuk menciptakan kesan tertentu pada suatu garapan. Dalam proses ini, gambaran kasar dalam komposisi terus mengalami perubahan untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan. Proses kreativitas pada tahap ini seringkali menemui kesulitan, terutama dengan mempertimbangkan faktor pendukung yang dapat mempengaruhi kelancaran proses. Pemotongan dan penyusunan ulang dilakukan untuk menghindari pengulangan yang berlebihan dan untuk menonjolkan suasana tertentu agar garapan menjadi lebih menarik. Kesatuan konsep dengan hasil karya yang tercapai menjadi fokus utama dalam tahap ini, sehingga karya sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya dan dapat menyampaikan pesan melalui komposisi karawitan. Penata mengolah nada dari barungan gamelan *Semarandana* dan menggabungkannya dengan pola-pola *kotekan*. Rangkaian ini kemudian dipadukan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan ceria, kesedihan, dan kebahagiaan. Penata juga melakukan penegasan dengan memperhatikan karakteristik *ngumbang-ngisep* (keras lirih) *gending*, sehingga mencapai hasil akhir yang diharapkan.



Gambar 3 Proses latihan bersama pendukung

Forming merupakan tahap akhir dalam proses ini, yaitu tahap penyusunan atau struktur akhir dari proses kreatif. Tahap ini memiliki peran sangat penting, di mana penata memilih, mempertimbangkan, dan menyusun pola-pola tertentu seperti ritme, tempo, melodi, dan warna suara agar menciptakan komposisi yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Rudiana, dkk 2022). Proses ini melibatkan perbaikan terus-menerus untuk memastikan kematangan komposisi karawitan ini. Tahap akhir ini juga melibatkan finishing untuk mengakhiri proses kreativitas dengan memastikan dinamika dan tempo secara keseluruhan (Kariasa dan Putra, 2021). Ini merupakan langkah terakhir dalam menyelesaikan komposisi, di mana penata melakukan pengecekan terakhir dan perubahan terakhir agar karya mencapai tingkat kematangan dan kualitas yang diinginkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Wujud dan Bentuk Karya

Karya karawitan *Tabuh Kreasi Durmanggala* ini merupakan komposisi karawitan yang menggunakan gamelan *semarandhana* sebagai media ungkap. *Tabuh Kreasi Durmanggala* ini terinspirasi dari adanya *Lontar Roga Sanghara Bhumi* yang menyebutkan tentang ajaran *Durmanggala* atau suatu isyarat yang tidak ditunjukkan oleh fenomena alam yang diberikan oleh *Sanghyang Druwaresi* yaitu Dewa yang berstana di atas langit sebagai pertanda bahwa mala petaka akan segera datang. Disamping itu ada pula ciri-ciri atau tanda-tanda alam yang mengarah pada kebaikan. Selain itu, setiap orang agar mempersembahkan *prani* di Pura *Dalem*, *Bale Agung*, dan *Puseh* pada setiap sasih *Kanem*, *Kapitu*, dan *Kaulu*. Apabila hal tersebut rutin dilaksanakan maka wabah penyakit akan menjauh karena para Dewa akan berkenan melindungi desa tersebut. Namun apabila tidak dilaksanakan maka manusia akan hancur dan terkena wabah penyakit karena bumi sedang dimasa *Kaliyuga*. Demikianlah sabda *Sanghyang Swamandala* yang tersurat dalam *Lontar Roga Sanghara Bhumi*. Konsep dari garapan ini menggunakan struktur *tri angga* yang masih berpijak pada pakem-pakem tradisi. Pakem tradisi tersebut dikembangkan dengan baik dari segi struktur *gending* maupun teknik permainan dengan penataan unsur musikalitas seperti: nada, melodi, ritme, tempo, harmoni dan dinamika.

*Tabuh Kreasi Durmanggala* ini terinspirasi dari adanya *Lontar Roga Sanghara Bhumi* yang menyebutkan tentang ajaran *Durmanggala* atau suatu isyarat yang tidak ditunjukkan oleh fenomena alam yang diberikan oleh *Sanghyang Druwaresi* yaitu Dewa yang berstana di atas langit sebagai pertanda bahwa mala petaka akan segera datang. Disamping itu ada pula ciri-ciri atau tanda-tanda alam yang mengarah pada kebaikan.

Pada garapan ini penata menggunakan struktur *tri angga* yang dapat dilihat yaitu bagian pertama penata ingin menggambarkan masyarakat pada umumnya yang sebagian besar bekerja sebagai nelayan penata mengaplikasikan dengan permainan *kotekan ngepat*. Bagian kedua penata ingin menggambarkan suasana seorang Raja yang sedang bersedih karena melihat bencana alam yang melanda Desa yang kemudian Raja tersebut melakukan *tapa semadi*, kemudian mendapatkan sebuah *pawisik* agar menggelar suatu ritual upacara untuk menetralsisir pengaruh gering yang melanda wilayah kekuasaannya. Penata mengekspresikan hal tersebut dengan permainan pola *leluangan*. Bagian ketiga penata menggambarkan suasana kebahagiaan masyarakat ketika pengaruh gering telah dinetralsisir. Penata merepresentasikan hal tersebut dengan permainan *ngoncang* pada instrumen *ugal*, *gangsa*, *kantilan* yang memiliki tempo cepat dan lambat kemudian diolah sedemikian rupa agar mendapatkan suasana yang diinginkan.

Pengolahan unsur musikal penata lakukan guna memperoleh suasana yang diinginkan dengan mengolah melodi dinamis, ritmis disertai dengan permainan tempo untuk mewujudkan nuansa dari bagian-bagian karya dengan mengutamakan ritme serta dinamika yang sekaligus berperan sebagai aksentuasi dan mengisi suasana pada masing-masing bagian. Penggunaan media gamelan *semarandana* penata gunakan karena gamelan ini memiliki karakteristik yang sangat dinamis, keras, rumit dan mampu membangkitkan semangat dengan harapan mampu menyampaikan pesan penata terhadap penikmat.

### Implementasi Ide

Implementasi ide menjadi karya karawitan bukanlah persoalan mudah. Hal ini merupakan salah satu tahap dalam proses penciptaan karya baru karawitan. Tahap “mengkaryakan” ide merupakan tahap yang paling sulit sehingga dibutuhkan cara-cara tersendiri untuk mengaktualisasikannya. Oleh karena itu, beragam cara yang dapat dilakukan oleh komposer dalam menerjemahkan ide, gagasan, dan konsep karya ke dalam pola-pola musikal adalah dengan menggunakan beberapa pendekatan, yaitu: pendekatan bentuk, pendekatan nada, pendekatan melodi, dan pendekatan ritme.

Menyadari bahwa dimensi pengalaman yang dirasakan dan bayangan yang mendorong terjadinya sebuah karya baru. Proses berorientasi rasa batin menurut agar sewaktu-waktu memisahkan diri dengan dunia luar dan dalam konsentrasi santai mendengarkan suara batin. Dari mendengarkan suara kata hati kita akan muncul suatu kesadaran dan dorongan untuk mengungkapkan apa yang akan

dirasakan dalam pikiran kedalam suatu bentuk yang kita ekspresikan. Dengan belajar melihat, menyerap, dan merasakan secara mendalam, serta menjadi sadar akan sensasi dalam diri yang berkaitan dengan kesan penginderaan. Dengan itu komposer dapat juga menyadari bahwa mensesi pengalaman yang dirasakan dan mendorong terjadinya karya yang baru.

Karya karawitan *Tabuh Kreasi Durmanggala* ini merupakan komposisi karawitan yang menggunakan gamelan *Semarang* sebagai media ungkap. *Tabuh Kreasi Durmanggala* ini merupakan *tabuh* yang terinspirasi dari upacara *ngatur idangan* yang terdapat di Desa Adat Kelan. Konsep dari garapan ini menggunakan struktur *tri angga* yang masih berpijak pada pakem-pakem tradisi. Pakem tradisi tersebut dikembangkan dengan baik dari segi struktur *gending* maupun teknik permainan dengan penataan unsur musikalitas seperti: nada, melodi, ritme, tempo, harmoni dan dinamika. Pada karya komposisi *Tabuh Kreasi Durmanggala* menggunakan bagian-bagian yang telah disusun sedemikian rupa mengikuti alur dari ide yang telah penata rancang kemudian penata wujudkan menjadi tiga bagian yaitu pada bagian pertama penata ingin menggambarkan masyarakat yang ceria ketika sebelum adanya pengaruh *gering* yang secara umum berprofesi sebagai nelayan kemudian lambat-laun muncul tanda-tanda bencana alam seperti mata merah dan gempa bumi. Penata mengaplikasikan dengan permainan melodi, *angsel-angsel* reong, pola permainan *gangsang* dan *kantilan* yang setiap 2 *tungguh* nya memiliki pola pukulan yang berbeda. Pada bagian kedua penata ingin menggambarkan suasana Raja yang bersedih melihat rakyatnya menderita karena pengaruh *gering* kemudian dari fenomena tersebut Sang Raja berinisiatif untuk melakukan *tapa semadi* memohon petunjuk untuk menetralkan pengaruh *gering* tersebut tidak lama setelah itu Sang Raja mendapatkan sebuah *pawisik* untuk menggelar suatu ritual upacara di Desa tersebut. Penata mengekspresikan hal tersebut dengan permainan melodi dan pola *leluangan* dengan tempo lambat. Selanjutnya pada bagian ketiga penata menggambarkan masyarakat ketika melaksanakan prosesi upacara sesuai dengan *pawisik* yang diberikan yakni menggelar upacara *ngaturang idangan* setelah dilaksanakan upacara tersebut pengaruh *gering* berangsur-angsur dapat dinetralkan kemudian masyarakat berbahagia serta dapat melanjutkan aktivitas seperti biasanya.

Notasi ialah sistem pencatatan musik (gamelan) yang setidaknya mengandung dua pernyataan bunyi dalam musik yaitu *pitch* (nada) dan *duration* (jarak nada). Notasi dalam gamelan Bali disebut *Titilaras*. Istilah “titi laras” berasal dari kata “titi” yang berarti titian atau jembatan, dan kata “laras” berarti urutan nada-nada di dalam satu oktaf yang telah ditentukan jarak dan tinggi rendah nadanya. (Bandem, 1991:38)

Pada dasarnya sistem pencatatan notasi ada dua cara yaitu notasi preskriptif dan deskriptif. Notasi preskriptif mengandung arti bahwa memberi suatu petunjuk begitulah seharusnya dikerjakan, harus dimainkan sesuai apa yang tercatat. Notasi deskriptif adalah mencatat untuk tidak lupa, artinya tidak semua jenis melodi dan ritme harus dicatat, tetapi pokok melodinya saja (Aryasa, 1984:4). Maka dengan menggunakan sistem notasi memudahkan untuk mengingat karya yang sudah dibuat.

#### Notasi Pengawit.

|                  |   |   |   |                  |   |   |   |
|------------------|---|---|---|------------------|---|---|---|
| ( <sup>2</sup> ) | . | o | . | { <sup>^</sup> } | . | o | . |
| [ <sup>2</sup> ] | . | ^ | . | {o}              | . | ? | . |
| ( <sup>2</sup> ) | . | ? | . | o                | . | ^ | . |
| {o}              | . | ? | . | o                | . | ? | . |
| [ <sup>2</sup> ] | . | o | . | ?                | . | ? | . |
| {o}              |   |   |   |                  |   |   |   |

#### Notasi transisi Pengawak.

|     |   |                  |   |   |   |   |   |
|-----|---|------------------|---|---|---|---|---|
| (o) | . | .                | . | ? | . | o | . |
| .   | . | o                | . | . | . | ? | . |
| o   | . | ^                | . | o | . | ^ | . |
| .   | . | ?                | . | . | . | o | . |
| ?   | . | ?                | . | ? | . | . | . |
| .   | . | ( <sup>2</sup> ) |   |   |   |   |   |

Notasi *Pengecet*.

## Pola 1.

|                  |   |                  |   |                  |   |                  |   |
|------------------|---|------------------|---|------------------|---|------------------|---|
| ( <sup>o</sup> ) | . | ?                | ? | {.               | ? | [.]              | ? |
| { <sup>o</sup> } | ? | ( <sup>o</sup> ) | . | ?                | . | { <sup>o</sup> } | ? |
| ?                | ? | [ <sup>o</sup> ] | ? | { <sup>o</sup> } | ? | ( <sup>o</sup> ) | . |
| ?                | ? | { <sup>o</sup> } | ? | [.]              | ? | { <sup>o</sup> } | ? |
| ( <sup>o</sup> ) | . | ?                | ? | { <sup>o</sup> } | ? | {.               | ? |
| ( <sup>o</sup> ) |   |                  |   |                  |   |                  |   |

3x pengulangan.

## Pola 2.

|                  |   |   |   |                  |   |    |   |
|------------------|---|---|---|------------------|---|----|---|
| ( <sup>o</sup> ) | . | ? | . | ?                | . | ?  | . |
| { <sup>o</sup> } | . | ? | . | ?                | . | ?  | ? |
| [ <sup>o</sup> ] | ? | ? | . | { <sup>o</sup> } | ? | ?  | ? |
| ( <sup>o</sup> ) | . | . | . | ?                | . | ?  | . |
| { <sup>o</sup> } | ? | . | ? | ?                | ? | ?  | ? |
| [ <sup>o</sup> ] | . | ? | ? | ?                | ? | .  | ? |
| { <sup>o</sup> } | . | ? | ? | [ <sup>o</sup> ] | ? | {. | ? |
| ( <sup>o</sup> ) | . | ? | . | { <sup>o</sup> } | . | ?  | . |
| [ <sup>o</sup> ] | . | ? | . | { <sup>o</sup> } | . | ?  | . |
| .                | . | . | . | .                | . | .  | . |
| ( <sup>o</sup> ) | . | ? | . | { <sup>o</sup> } | . | ?  | . |
| [ <sup>o</sup> ] | . | ? | . | { <sup>o</sup> } | . | ?  | . |
| ( <sup>o</sup> ) | . | ? | . | ?                | . | ?  | . |
| ( <sup>o</sup> ) | . | ? | . | ?                | . | ?  | . |
| ( <sup>o</sup> ) | . | ? | . | ( <sup>o</sup> ) | . | ?  | . |
| { <sup>o</sup> } | . | ? | . | ( <sup>o</sup> ) | . | ?  | . |
| ( <sup>o</sup> ) | . | ? | . | { <sup>o</sup> } | . | ?  | . |
| ( <sup>o</sup> ) | . | ? | . | { <sup>o</sup> } | . | ?  | . |

3x pengulangan.

## Ending.

|                  |   |   |   |   |   |   |   |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| ( <sup>o</sup> ) | . | . | . | ? | . | ? | . |
| ?                | . | . | . | ? | . | ? | . |
| ?                | . | ? | . | ? | . | ? | . |
| ( <sup>o</sup> ) | . | . | . | ? | . | ? | . |

4x pengulangan.

## KESIMPULAN

*Tabuh Kreasi Durmanggala* merupakan sebuah karya karawitan yang terinspirasi oleh keberadaan Lontar *Roga Sanghara Bhumi*. Lontar ini menjelaskan tentang dampak buruk yang terjadi pada *sasih kelima* hingga *sasih kapitu*. Garapan ini muncul sebagai respons terhadap kondisi tersebut, terutama mengingat masa lalu Desa Adat Kelan yang mengalami pengaruh *gering*, menyebabkan penyakit seperti mata merah dan panu. Pada masa itu, belum ditemukan obat untuk menyembuhkan penyakit tersebut, sehingga masyarakat Desa Adat Kelan menggelar upacara *ngaturang idangan*. Dalam upacara ini, masyarakat menggunakan *tirta* sebagai tambahan yang diambil dari pantai timur dan pantai barat Desa Adat Kelan. Dalam garapan ini, penata memilih menggunakan gamelan *Semarandana* sebagai media ungkap karena memiliki keunggulan teknik dan *patet*, yang dapat memudahkan penata dalam menonjolkan unsur suasana yang diinginkan. Struktur komposisi ini mengikuti pola *tri angga* yang dikembangkan dengan baik, termasuk aspek struktur dan teknik permainan. Unsur musikalitas seperti nada, melodi, ritme, tempo, dan dinamika diatur dengan cermat dalam garapan ini.

## DAFTAR SUMBER

Andika, I.W.A, Sudirga, I.K, Sudirana, I.W. 2022. Pengantar Komposisi Karawitan "*Telung Benang*". Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan Vol.2 No. 2.

- Ardana, I Ketut. 2017. *Metode Penciptaan Karya-Karya Baru Karawitan Bali*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Ardiana, Kadek Andi dan Suryatini, Ni Ketut. 2021. Pengantar Karya Seni Karawitan “*Achromatic*”. Ghurnita: Jurnal Seni Musik Vol. 01 No. 02.
- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: STIKOM Bali.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Kariasa, I. N., & Putra, I. W. D. (2021). Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 222–229.
- Khan, Hazrat Inayat. 2002. *Dimensi Mistik Musik dan Bunyi*. Yogyakarta: Pustaka Sufi.
- Kusumayana, I.G.W, Saptono. 2023. Tabuh Kreasi *Bangsing Waringin*. Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan Vol. 3 No. 3.
- Laksono, Y. T. (2017) “Penerapan Aplikasi *Fruity Loops* sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara”, *Jurnal Studi Komunikasi*, 1(3), pp. 253–261.
- Mayura, I.P.N.Y, Yulianti, N.K.D, Putra, I.M.D.A. 2022. Kreasi Musik *Tirta Pemutih*. Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan Vol. 2 No. 4.
- Pryatna, I. Putu Danika; Hendra Santosa. 2020. “Konsep Musikal Instrumen Kendang Dalam Gamelan Gong Kebyar Bali.” *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan* 21(2):73–84. doi: 10.24821/resital.v21i2.4220.
- Pryatna, I. Putu Danika, Hendra Santosa, and I. Komang Sudirga. 2020. “Permainan Kendang Bali.” *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni* 15(2):90–100. doi: 10.33153/dewaruci.v15i2.2991.
- Rudiana, I.P.O, Suryatini, N.K, Mawan, I.G. 2022. Komposisi Karawitan *Jujug Luang*. Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan Vol. 2 No. 1.
- Sandiawan, I. Kadek Deo, Hendra Santosa, and Ni Putu Hartini. 2022. “Komposisi Tabuh Kreasi Sekar Taji.” *Journal of Music Science, Technology, and Industry* 5(2):241–55. doi: 10.31091/jomsti.v5i2.2135.
- Santosa, Hendra, Saptono, and I. Wayan Sutirtha. 2022. *I Nyoman Windha Sang Maestro Karawitan Bali*. edited by Abdul. Denpasar: Penerbit Adab.
- Tim Penyusun. 2005. *Alih Aksara dan Alih Bahasa Lontar Roga Sanghara Bhumi, Wasista Tattwa, Dewa Tattwa*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.
- Waisnawa, I Gede Bagus Yogi dan Muryana, I Ketut. 2023. Komposisi Musik “*Kebyar Pitu*”. Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan Vol. 3 No. 1.