

Music Composition Tegak Anyar

Komposisi Musik Tegak Anyar

I Wayan Yudiarta

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

yudipaya7@gmail.com

Wanting to invite the public to know how the development of Balinese musical art is a goal of the stylist in making this work, and with the benefit of enriching the color of Balinese musical and providing new breakthroughs in his work. The creation of this work originated from the stylist's interest in an element found in the gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu, namely patet. If accumulated, each patet has its own 3(ding), 4(dong), 5(deng), 7(dung) and 1(dang) notes. It means that in seven patets, the stylist gets seven notes of 3 (ding), seven notes of 4 (dong) and so on until tone 1 (dang). In addition, the stylist sees an opportunity where recently there has been no work using the media, revealing the gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu with the title Tegak Anyar. The stylist imagines to process the patets contained in the gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu. vary. This work uses a method created by Alma M. Hawkins in the book Creating Trough Dance. Where the creation of a work of art needs to use three stages, namely exploration, improvisation and formation. The work of Tegak Anyar is realized in the form of Creative Tabuh which considers the element of musicality. Tegak Anyar's percussion works are formed from 4 parts that have their respective articulations. This work is 10 minutes long and presented in a recorded concert at the Sanggar Paripurna, Blahbatuh, Gianyar.

Keywords: tegak anyar, patet, semar pagulingan, saiha pitu

Ingin mengajak masyarakat mengetahui perkembangan seni karawitan Bali dan memperkaya warna karawitan Bali serta memberi trobosan baru dalam berkarya. Terciptanya karya ini berawal dari sebuah ketertarikan penata terhadap sebuah elemen yang terdapat pada gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu* yaitu *patet*. Jika di akumulasikan setiap *patet* memiliki nada 3(ding), 4(dong), 5(deng), 7(dung) dan 1(dang)nya masing-masing. Berarti dalam tujuh *patet* penata mendapatkan tujuh nada 3 (ding), tujuh nada 4 (dong) dan seterusnya sampai nada 1 (dang). Ditambah lagi penata melihat peluang dimana pada akhir-akhir ini belum terdapat sebuah karya yang menggunakan media ungkap gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu* dengan judul *Tegak Anyar*. Penata berimajinasi untuk mengolah *patet-patet* yang terdapat dalam gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu*. berbeda-beda. Karya ini menggunakan sebuah metode yang diciptakan oleh Alma M. Hawkins dalam buku *Creating Trough Dance*. Dimana penciptaan sebuah karya seni perlu menggunakan tiga tahapan yaitu eksplorasi, improvisasi dan pembentukan. Karya *Tegak Anyar* diwujudkan dalam bentuk Tabuh Kreasi yang mempertimbangkan unsur musikalitas. Karya tabuh kreasi *Tegak Anyar* terbentuk dari 4 bagian yang memiliki artikulasinya masing-masing. Karya ini berdurasi 10 menit dan disajikan secara konser yang di record di Sanggar Paripurna, Blahbatuh, Gianyar.

Kata kunci: tegak anyar, patet, semar pagulingan, saiha pitu

PENDAHULUAN

Gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu* merupakan sebuah ansambel yang sesungguhnya salinan dari gamelan *Gambuh* yang dibuat dengan instrumentasi barungan perunggu (Bandem, 2013). Terdapat sebuah istilah dengan nama *patet* di Gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu*. Menurut (Tenzer, 2000, pp. 29–30), dalam gamelan *pelog* tujuh nada dapat menghasilkan tujuh *patet* yaitu: *Selisir* (123-56-), *Selendro Gede* (-234-67), *Baro* (1-345-7), *Tembung* (12-456-), *Sunaren* (-23-567), *Pengenter Alit* (1-34-67), *Pengenter* (12-45-7) dan *Lebeng* (1234567) (Kariasa & Putra, 2021). Setiap *patet*, dalam pengelompokannya hanya memiliki lima nada. Biasanya setiap peralihan *patet* akan terjadi perubahan suasana atau kesan yang dibawa dari setiap *patet*.

Gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu* penata pilih karena dianggap memberikan keleluasaan dalam berkarya. Dimana gamelan tersebut memiliki tujuh nada. Dalam tujuh nada tersebut terdapat pengelompokan nada yang disebut dengan *patet*. “Dengan menggunakan media gamelan tersebut penata dapat membuat sebuah karya dengan nuansa-nuansa baru karena tersedianya beberapa *patet*” (Paristha et al., 2018). Adapun sebuah pengembangan fungsional pada satu instrumen dalam media gamelan yang digunakan yaitu Instrumen *terompong*. Dalam karya ini penata menggunakan instrumen *terompong* dengan dua fungsi yaitu pertama masih tetap sebagai instrumen konvensional dalam barungannya dan yang kedua instrumen *terompong* dijadikan sebuah Instrumen *rong* dalam karya ini.

Dalam membentuk sebuah karya tentunya memerlukan sebuah konsep untuk merumuskan apa yang akan digarap dalam karya tersebut setelah mendapatkan rangsangan dari sebuah ide *Tegak Anyar* merupakan sebuah karya dengan bentuk tabuh kreasi baru. Menurut (Sughiartha, 2012) salah satu hakikat kreativitas adalah membuat yang baru dengan menata lagi yang lama. Pandangan ini sesuai dengan konsep kreativitas musik baru bahwa bentuk-bentuk musik baru dihasilkan dari proses pengembangan terhadap yang sudah ada (Supriyadnyana et al., 2020). Di Bali, musik kreasi baru yang juga disebut *tabuh* kreasi atau *gending* kreasi, dipahami sebagai bentuk-bentuk musik yang dicipta dari rekayasa baru terhadap bentuk-bentuk musik tradisional. Munculnya istilah kreasi baru pada awalnya dihubungkan dengan sebuah *genre* musik baru yang disebut *kekebyaran*, karena *genre* musik ini memiliki repertoar, nuansa, konsep, dan pola-pola musikal berbeda dengan *genre* musik sebelumnya (Sughiartha, 2012). Dari penjelasan di atas dalam penyusunan sebuah karya yang bersifat kreasi, penata bebas dalam berinovasi dan berkreaitivitas dengan tujuan untuk menemukan suatu hal yang baru dari penciptaan musikal yang digarap.

Melalui Gamelan tersebut penata mendapatkan 4 oktaf nada Instrumen berbilang dari interval yang paling tinggi sampai yang terendah dan 2 oktaf nada Instrumen *pencon* dari interval yang paling tinggi sampai yang terendah, oktaf nada yang tertinggi ialah *kantilan*, dan yang terendah ialah *jegogan*, “dalam Gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu* terdapat nada yang bisa disamakan dengan teori musik barat yaitu sering disebut skala diatonis” (Pratama, 2021; Yudana, 2021), skala diatonis merupakan komponen dasar teori musik barat yang memiliki tujuh not-not yang berbeda dalam satu oktaf yaitu *do-re-mi-fa-sol-la-si-do*, jika diterjemahkan ke dalam Gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu* maka nada *do* dalam musik barat akan diambil dari nada 1 (*ndang*) dalam nada *Gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu* dan seterusnya *do* = 1 (*dang*), *re* = 2 (*ndaing*), *mi* = 3 (*ding*), *fa* = 4 (*dong*), *sol* = 5 (*deng*), *la* = 6 (*ndeung*), *si* = 7 (*ndung*). Dengan ini penata berharap membuat sebuah karya dengan gagasan, ide dan konsep yang baru.

Musikal yang diolah dalam karya ini ialah elemen yang terdapat pada Gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu*, umumnya pada Gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu* memiliki 7 (tujuh) nada dan 7 (tujuh) *patet*. Dalam pengolahan ke tujuh *patet* tersebut biasanya dalam Gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu* akan mendapatkan dua nada ekstra, misalnya *patet Selisir*, mendapatkan dua nada ekstra yaitu 6 (*ndeung*) dan 2 (*ndaing*). Namun pada peggarapan karya ini penata membatasi atau konsisten menggunakan satu *patet* saja dengan tidak menggunakan nada sisipannya lagi. Bagi penata itu adalah sebuah tantangan tersendiri untuk mengolahnya, dari sanalah proses kreativitas penata diuji untuk membuat suatu karya yang seharusnya bisa menggunakan nada diatonic menjadi tidak. Aturan tersebut penata buat sendiri untuk pembatasan karya ini agar tidak terlalu meninggalkan estetika dari media yang digunakan oleh penata.

METODE PENCIPTAAN

Kreativitas merupakan suatu hal yang sangat penting untuk menciptakan suatu karya yang baru. Pengalaman-pengalaman berkreativitas tidak bisa berjalan sendiri tanpa adanya sebuah metode untuk membantu mewujudkan karya. Metode adalah suatu proses atau cara yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu melalui tahap-tahap yang sudah ada. Metode juga merupakan suatu hal yang paling penting untuk menciptakan suatu karya. Banyak buku yang menawarkan tentang metode-metode penciptaan karya musik, namun dalam karya *Tegak Anyar* ini mengacu pada metode atau proses penciptaan menurut buku *Creating Through Dance* oleh Alma Hawkins yang terdiri dari penjajagan (*exsploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*). Pada proses eksplorasi berhubungan dengan proses pencarian, pengahayatan pikiran. Improvisasi lebih dikenal dengan tahap percobaan, dan pembentukan adalah hal yang berhubungan dengan bentuk akhir atau sebuah karya seni.

Beranjak dari tulisan di atas penata menetapkan untuk menggunakan metode yang telah ditulis oleh Alma Hawkins karena metode ini menurut penata sangat cocok dengan proses pembentukan karya *Tegak Anyar*. Tentu saja penetapan metode ini juga melalui sebuah seleksi dari penata atau pencocokan dari beberapa metode yang sudah ada selain metode yang penata gunakan sekarang. Setelah penata amati, metode inilah yang paling sinkron digunakan dalam karya ini karena meliputi penjajagan (*exsploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*). Metode ini dianggap sangat membantu bagi penata untuk mewujudkan sebuah karya khususnya karya seni karawitan.

Dengan adanya penjelasan tentang metode yang penata gunakan, sudah barang tentu ada sebuah relevansi terhadap karya penata yaitu *Tegak Anyar*. Terdapat tiga metode yang membentuk karya ini. Penjajagan (*exsplorasi*) dimana pada tahap ini penata memulai proses pencarian, pemikiran sebuah ide atau gagasan yang akan penata gunakan kedepannya. Improvisasi (*improvisation*) dimana pada tahap ini penata mulai mencoba atau bereksperimen tentang musikal dalam karya setelah melewati tahapan penjajagan melalui penulisan notasi dan dituangkan ke dalam aplikasi yaitu FL Studio 20. Pembentukan (*forming*) pada tahapan ini penata sudah mencapai tahap akhir yaitu menganai bentuk karya setelah materi atau pola-polanya rampung.



Gambar 1 Proses Eksplorasi

Tahap penjajagan atau eksplorasi ialah Langkah awal dalam proses penciptaan karya *Tegak Anyar* ini. Dalam proses ini diawali dengan proses perenungan, berfikir berimajinasi, Merasakan dan merespon (Hawkins, 2003: 24). Proses ini sangatlah penting dalam menciptakan sebuah karya karena tahapan ini ialah menentukan ide dan garapan, penata juga melakukan beberapa hal seperti pemilihan pemaian (*penabuh*), penentuan media ungkap, serta penentuan tempat latihan. Pada karya ini penata mendapatkan sebuah ide dari apa yang sudah ada dalam *barungan gamelan* yang penata gunakan yaitu mengolah 7 (tujuh) *patet* yang terdapat pada *Gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu*, ketika direnungkan, penata berfikir bahwa gamelan yang penata gunakan sangat kaya dengan nada, dimana dalam *gamelan* tersebut memiliki 7 (tujuh) nada, yaitu *ding, dong, deng, deung, dung, dang* dan *daing*, dimana dengan ke 7 (tujuh) nada tersebut terdapat *patet-patet* yang terdiri dari 5 (lima) nada dasar yaitu *ding, dong, deng, dung, dang*, namun pada dasarnya penata tetap mengolah ke 7 (tujuh) nada tersebut untuk mendapatkan 5 (lima) nada dasar dari setiap *patet*. Dimana dalam karya ini penata bereksperimen dengan membuat sebuah garapan dengan *patet-patet* yang utuh, namun dalam permainan suatu pola bisa saja penata menggabungkan *patet-patet* tersebut dengan tujuan menghasilkan harmoni nada yang terdengar baru.

Tahap percobaan atau improvisasi. Improvisasi memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi, dan mencipta tahap eksplorasi. Karena dalam tahap ini improvisasi terdapat kebebasan yang lebih, sehingga jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan (Hawkins, 2003: 29). Umat Hindu di Bali meyakini bahwa sebelum memulai berkarya harus melakukan upacara *nuasen* terlebih dahulu, untuk memohon restu kepada Ida Sang Hyang Widi Wasa agar proses penciptaan karya berjalan lancar. *Nuasen* biasanya dilakukan dengan sembahyang Bersama mencari *Dewasa Ayu* / hari baik yang telah ditentukan, dan diikuti oleh para pendukung. Upacara ini sudah penata lakukan sebanyak satu kali yang dilaksanakan di Pura *Padmasana Ardanareswari* ISI Denpasar pada bulan Maret 2021. Maksud dari improvisasi notasi ini ialah dimana penata mencoba membuat atau merumuskan sebuah penulisan notasi yang sesuai dengan ide penata lalu di tuangkan ke dalam aplikasi FL Studio 20 dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana bunyinya jika digabungkan, serta untuk mengantisipasi rasa cocok penata terhadap pola-pola yang penata buat. Jika sudah didengarkan bunyinya dan sudah cocok maka dituangkan pada proses latihan, jika tidak cocok maka penata akan menulis ulang sebuah notasi yang nantinya akan dituangkan juga ke dalam aplikasi FL Studio 20 untuk di dengarkan terlebih dahulu.

Dalam pembentukan karya *Tegak Anyar* ini penata ingin merealisasikan idenya ke dalam media gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu* tetapi hanya menggunakan beberapa instrumennya antara lain: dua *tungguh kantilan*, dua *tungguh pemade*, dua *tungguh jublag* dengan tujuan penata ingin mewujudkan sebuah karya baru dalam gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu* dengan memberikan sebuah pandangan yang berbeda terhadap setiap Instrumen untuk menimbulkan suatu hal yang baru dari gamelan tersebut Untuk mewujudkan sebuah karya yang kongkrit sudah barang tentu memerlukan sebuah musisi atau pemain untuk mendukung sebuah karya selain media ungkap. Beberapa kriteria penata tetapkan seperti pemain yang sudah terbiasa dengan musik modern atau sudah pernah mengikuti sebuah event yang bertajuk musik modern dan memiliki pertanggungjawaban atas jadwal yang ditetapkan dengan tujuan mempermudah dalam penciptaan untuk mendapatkan kerampakan. Kebersihan karya serta mengenal satu sama lain agar lebih mudah untuk berkomunikasi ketika dalam proses penciptaan. Pemilihan pemain ditentukan pada bulan Februari 2021.

Tujuan akhir dari pengalaman yang diarahkan sendiri adalah mencipta karya seni. Proses ini disebut komposisi atau *forming* (membentuk). Kebutuhan membuat komposisi tumbuh dari Hasrat manusia untuk memberi bentuk terhadap sesuatu yang ia temukan (Hawkins, 2003: 40). Tahap pembentukan merupakan tahap akhir dalam proses kreativitas untuk mencipta karya ini. Pada ujian akhir Juli 2021 terbentuklah sebuah karya tabuh kreasi dengan judul *Tegak Anyar* yang diselenggarakan di kampus ISI Denpasar. Tahap akhir ini dapat diartikan sebagai tahap penyempurnaan pada karya ini. Pada tahap ini penata menggabungkan hasil dari percobaan yang telah dilakukan, baik dari segi pola-pola yang telah dibentuk dapat dimantapkan Kembali, sehingga menjadi suatu rasa yang sama terhadap masing-masing individu pemain dan untuk menghasilkan karya yang baik perlu latihan secara rutin dengan menyesuaikan waktu pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut (A.A.M.Djelantik, 2004) wujud merupakan kenyataan yang nampak secara kongkrit berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga maupun kenyataan, sedangkan kenyataan tidak mampu secara kongkrit yaitu abstrak hanya bisa dibayangkan. Seperti suatu yang diceritakan atau dibaca dalam buku. Berdasarkan ilmu estetika wujud dari apa yang ditampilkan dan yang dapat dinikmati, mengandung dua unsur mendasar yaitu bentuk dan struktur (Sukarta, 2021).

Karya seni karawitan *Tegak Anyar* merupakan karya yang terinspirasi dari sebuah elemen yang terdapat di dalam sebuah gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu* yaitu *patet*. *Patet* merupakan sebuah pengelompokan nada-nada tertentu yang terbentuk atas lima nada pokok. Dalam gamelan *semar Pagulingan Saih Pitu* terdapat delapan *patet* yaitu: *Selisir* (123-56-), *Selendro Gede* (-234-67), *Baro* (1-345-7), *Tembung* (12-456-), *Sunaren* (-23-567), *Pengenter Alit* (1-34-67), *Pengenter* (12-45-7) dan *Lebeng* (1234567). *Patet-patet* tersebutlah yang kemudian diolah ke dalam karya seni karawitan.

Karya tabuh kreasi ini berjudul *Tegak Anyar*. Arti *tegak* dalam kamus bahasa Bali yaitu duduk atau sebagai tempat berpijak merupakan sebuah makna dari sebuah konsep ruang atau tempat. *Anyar* dalam bahasa Bali yaitu baru. Jadi *Tegak Anyar* artinya memberikan sebuah ruang baru terhadap media yang penata gunakan yaitu Gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu* yang penata implementasikan ke

dalam bentuk tabuh kreasi. Terkait dengan media garapan, penata menggunakan satu jenis barungan gamelan yaitu gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu*. Di mana gamelan tersebut memiliki tujuh nada. Dari penggunaan media tersebut penata mendapatkan empat oktaf nada dari yang terendah sampai yang tertinggi. Oktaf terendah dalam gamelan ini ialah instrumen *Jegogan* sedangkan yang tertinggi ialah instrumen *Kantilan*. Konsep musikal kreasi, karya *Tegak Anyar* ini mengolah beberapa unsur musikal diantaranya harmoni, dinamika, tempo dan ritme, namun dalam karya ini pengolahan sub divisi antar ketukan menjadi tolak ukur utama. Artinya dalam mewujudkan melodi ataupun *kotekan* menggunakan ukuran sub-divisi. Adapun sub-divisi yang digunakan adalah sub divisi tiga.



Gambar 2 Proses Recording pada 2021

Simbol atau juga bisa disebut dengan lambang merupakan suatu yang menyatakan suatu hal yang maksud tertentu (Sugono, 2008). Dalam musik, simbol atau lambang yang dimaksud ialah notasi. Mengenai penulisan notasi terdapat berbagai macam bentuk yang ditawarkan baik secara konvensional maupun universal. Secara presisi dan sesuai dengan kebutuhan karya, terlepas dari konteks tradisi gamelan Bali yang adiluhung, notasi adalah sebagai media dokumentasi yang akurat. Tidak dapat dipungkiri bahwa notasi menjadi sebuah media agar musik dapat dimainkan (Karina, 2016: 42). Dengan demikian penata memilih salah satu jenis notasi yakni notasi *ding-dong*.

Penggunaan penulisan *penganggening* aksara Bali sebagai sistem penotasian karya seni karawitan *Tegak Anyar*, penata melakukan berdasarkan teori semiotika simbol. Menurut Roland Barthes dalam buku *Semiotika Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra* menyatakan terdapat 2 (dua) makna dalam ilmu semiotika di antaranya makna konotasi dan denotasi. Makna konotasi berarti makna kedua atau secara kultural sedangkan makna denotasi berarti makna secara harfiah (Lantowa, 2017: 126).

Berdasarkan teori semiotika tersebut dapat ditarik arti bahwa secara makna denotasi *penganggening* aksara Bali adalah sebagai wahana sastra, yang keberadaannya sebagai penanda vokal dan konsonan. Sedangkan secara makna konotasi penata menggunakan 7 (tujuh) atribut atau *penganggening* aksara Bali. Sebagai simbol notasi instrumen *kendang* penata menggunakan sebuah akronim untuk menotasikannya.

Penulisan							Warna	Penggunaan Patet
3	4	5	6	7	1	2		<i>Lebeng</i>
5	-	7	1	-	3	4		<i>Pangenter Alit</i>
-	7	1	-	3	4	5		<i>Sunaren</i>
1	-	3	4	5	-	7		<i>Baro</i>
7	1	-	3	4	5	-		<i>Tembung</i>
3	4	5	-	7	-	1		<i>Selisir</i>
4	5	-	7	1	-	3		<i>Pangenter Ageng</i>
-	3	4	5	-	7	1		<i>Selendro</i>

Pada bagian I karya *Tegak Anyar* ini terdapat sebuah penonjolan karakteristik dari beberapa *patet* yang penata gunakan. Masing-masing karakter tersebut penata susun dengan pola-pola yang berbeda *patet*. Kemudian terdapat sebuah kombinasi antar beberapa *patet*. Implementasi dari ide tersebut ke dalam garap musikal yaitu dengan membuat tiga model pola dengan *patet* yang berbeda-beda. Pola pertama diawali pola *kotekan pemade* dan *kantilan* dengan diameter 20,5 ketuk yang menggunakan dua *patet* yang berbeda dan disusul oleh instrumen yang lainnya. Kedua ialah sebuah pola yang pada umumnya terdapat dalam tabuh kreasi yaitu pola *gegenderan* dengan dua *patet* berbeda dengan pengulangan pola yang sama. Pola tiga pada bagian ini ialah dimana instrumen *pemade*, *kantilan*, *kendang* dan *kecek* bermain sub-divisi tiga, sedangkan instrumen lainnya bermain tempo konstan empat. Dalam keseluruhan bagian I ini terdapat lima penggunaan *patet* antara lain *patet sundaren*, *pangenter alit*, *tembung baro* dan *selisir*. Penggambaran sajian dapat disampaikan dalam Tabel berikut.

Bagian I

Jbl	5	.	.	.	.	.	4	.	.	.	3	1	3	.	.	.
Jgn	5	.	.	.	.	.	4	.	.	.	.	.	3	.	.	.
Slg	5	.	.	.	.	.	4	.	.	.	3	1	3	.	.	.
Pp	55	.5	5	55	.4	.5	.4	54	.3	.3	.1	31	.7	.1	7	71
Ps	.1	1	11	.1	3	35	3	1	5	5	7	5	3	45	.3	5
Kp	55	.5	5	55	.4	.5	.4	54	.3	.3	.1	31	.7	.1	7	71
Ks	.1	1	11	.1	3	35	3	1	5	5	7	5	3	45	.3	5

Pada bagian II karya *Tegak Anyar* ini ialah sebuah penonjolan oktaf-oktaf nada dari setiap instrumen dari yang terendah hingga yang terkecil. Terdapat sebuah pola yang berbeda-beda pada setiap kelompok instrumen yang memiliki oktaf nada yang berbeda. Dalam bagian ini instrumen *terompong* dibagi menjadi dua kelompok pemain dengan fungsi untuk membedakan pemain *terompong* dengan oktaf rendah dengan pemain *terompong* oktaf tinggi. Pola melodi dalam bagian ini ialah satu jenis. Instrumen *jublag* merupakan pembawa melodi utama, sedangkan *jegogan* menjadi pembawa melodi harmoni dari instrumen *jublag*. Selain instrumen *jublag* dan *jegogan* juga terdapat sebuah pola untuk semua instrumen, namun pada bagian ini instrumen *kantilan* dan *pemade* tidak terdapat sistem *sangsih polos*, melainkan pada bagian ini *pemade* dikelompokkan menjadi empat dan *kantilan* juga dikelompokkan menjadi empat dengan pola yang berkaitan satu sama lain. Sedangkan instrumen *terompong* juga memiliki pola yang berbeda dari pemain oktaf rendah dengan pemain oktaf tinggi dan juga saling berkaitan satu sama lain.

Bagian II

Jbl	1	.	.	.	3	.	7	.	.	.	3	.	1	.	.	.
Jgn	1	.	.	.	.	.	4	.	.	.	.	.	5	.	.	.
Slg	1	.	.	.	3	.	7	.	.	.	3	.	1	.	.	.
Pp	$\overline{.3}$	3	$\overline{33}$	$\overline{.7}$	$\overline{.7}$	1	$\overline{17}$	$\overline{.7}$	$\overline{.7}$	$\overline{13}$	$\overline{71}$	$\overline{.7}$	1	1	$\overline{17}$	$\overline{.7}$
Ps	$\overline{.3}$	3	$\overline{33}$	$\overline{.7}$	$\overline{.7}$	1	$\overline{17}$	$\overline{.7}$	$\overline{.7}$	$\overline{13}$	$\overline{71}$	$\overline{.7}$	1	1	$\overline{17}$	$\overline{.7}$
Kp	$\overline{11}$	$\overline{.1}$	1	5	$\overline{54}$	5	$\overline{75}$	$\overline{.5}$	$\overline{.5}$	7	.	.	1	3	7	1
Ks	$\overline{11}$	$\overline{.1}$	1	5	$\overline{54}$	5	$\overline{75}$	$\overline{.5}$	$\overline{.5}$	7	.	.	1	3	7	1
R 1	4	.	3	4	3	4	5	.	.	.	.	.	7	1	3	7
R 2	.	3	7	.	.	.	5	7	1	3	4	3	.	.	.	7

Dalam bagian III ini terdapat empat pola yaitu pola A, B, C, D dan juga terdapat penggunaan sub-divisi tiga pada instrumen *terompong* pada bagian transisi. pola A bagian ini penata mengkombinasikan dua *patet* yang berbeda yaitu *patet pangenter alit* dengan *patet selisir* untuk dijadikan pola *sangsih* dan *polos* untuk menghasilkan disharmoni. Pola B pada bagian ini penata membuat sebuah pola dengan tempo yang pelan dengan *patet* selisir. Pola C merupakan sebuah pola dengan tempo sedang, yang bertujuan untuk memanipulasi tempo yang nantinya dijadikan sub-divisi tiga oleh instrumen *terompong* pada bagian transisi agar tidak terlalu pelan. Pola D dalam bagian ini dapat dibagi lagi menjadi tiga yaitu D1, D2 dan D3. Dalam pembagian pola D ini terdapat olahan yang berbeda dari setiap pembagiannya. Pola D1 instrumen *pemade* dan *terompong* bermain pola seperti orang yang sedang tanya jawab dengan melodi 3/4. Pada pola D2 melodi berubah menjadi 4/4 dan instrumen *pemade* bermain pola *kotekan triplet* dimana dalam satu ketuk terdapat tiga nada. Dan terakhir pola D3 *kotekan pemade* tadi digantikan oleh pola riong yang bermain 4/4 sama dengan melodi.

Bagian III

Jbl	1	.	4	5	.	5	4	7	.	7	3	.	5	1	.	5
Jgn	1	.	.	.	.	.	4	.	.	.	3	.	.	.	.	.
Slg	1	.	4	5	.	5	4	7	.	7	3	.	5	1	.	5
Pp	$\overline{11}$	1	1	$\overline{11}$	1	1	$\overline{44}$	4	4	4	$\overline{33}$	3	3	$\overline{33}$	3	$\overline{33}$
Ps	$\overline{11}$	$\overline{14}$	$\overline{.4}$	$\overline{77}$	$\overline{71}$	$\overline{.1}$	$\overline{.1}$	$\overline{.1}$	$\overline{.7}$	$\overline{.1}$	$\overline{33}$	$\overline{37}$	$\overline{.7}$	$\overline{33}$	$\overline{37}$	$\overline{.7}$
Kp	$\overline{11}$	1	1	$\overline{11}$	1	1	$\overline{44}$	4	4	4	$\overline{33}$	3	3	$\overline{33}$	3	$\overline{33}$
Ks	$\overline{11}$	$\overline{14}$	$\overline{.4}$	$\overline{77}$	$\overline{71}$	$\overline{.1}$	$\overline{.1}$	$\overline{.1}$	$\overline{.7}$	$\overline{.1}$	$\overline{33}$	$\overline{37}$	$\overline{.7}$	$\overline{33}$	$\overline{37}$	$\overline{.7}$
R	e	$\overline{te}$	$\overline{.e}$	e	$\overline{ee}$	$\overline{.t}$	e	$\overline{te}$	$\overline{.e}$	e	$\overline{ee}$	$\overline{.t}$	e	t	$\overline{ee}$	$\overline{.t}$

Bagian IV merupakan sebuah ide pokok dari karya ini, dimana ide garapan penata ialah mengolah *patet* yang terdapat dalam media yang penata gunakan. Pada bagian inilah penata merealisasikan ide tersebut sehingga bagian IV ini menjadi sebuah perealisasi ide penata yaitu menggunakan tiga *patet* yang terpilih untuk dijadikan satu pola. Dalam bagian ini terdapat tiga komposisi pola yaitu A, B dan C. Dalam pembagian setiap pola terdapat penggunaan *patet* yang berbeda-beda. Namun pada pola A menggunakan *patet* selisir. Sedangkan di pola B menggunakan *patet pangenter alit* dan pola C menggunakan *patet* slendro. Pengkomposisian pada pola A, B dan C ini memiliki diameter pola yang masing dikurangkan satu. Satu pola adalah gabungan dari ketukan 7+7+3. Pada Pola A akan dimainkan secara utuh, pola B akan di kurangkan satu pola menjadi 7+7 dan pola C juga dikurangkan satu pola sehingga bermain pola dengan diameter 7.

Bagian IV

Jbl	1	.	5	1	.	5	1	7	5	.	4	3	4	.	1	.
Jgn	1	.	.	.	5	.	4	.	5	.	.	.	4	.	1	.
Slg	1	.	5	1	.	5	1	7	5	.	4	3	4	.	1	.
Pp	1	$\overline{51}$	$\overline{.5}$	1	1	1	$\overline{15}$	$\overline{.5}$	$\overline{.5}$	$\overline{.5}$	3	3	5	$\overline{15}$	$\overline{.5}$	1
Ps	$\overline{34}$	$\overline{.3}$	$\overline{45}$	$\overline{.5}$	$\overline{.5}$	$\overline{.5}$	$\overline{.1}$	7	4	$\overline{57}$	$\overline{.4}$	$\overline{.7}$	$\overline{.1}$	1	$\overline{34}$	$\overline{.3}$
Kp	1	$\overline{51}$	$\overline{.5}$	1	1	1	$\overline{15}$	$\overline{.5}$	$\overline{.5}$	$\overline{.5}$	3	3	5	$\overline{15}$	$\overline{.5}$	1
Ks	$\overline{34}$	$\overline{.3}$	$\overline{45}$	$\overline{.5}$	$\overline{.5}$	$\overline{.5}$	$\overline{.1}$	7	4	$\overline{57}$	$\overline{.4}$	$\overline{.7}$	$\overline{.1}$	1	$\overline{34}$	$\overline{.3}$
R 1	1	$\overline{.1}$	$\overline{.1}$	$\overline{31}$	7	5	4	5	$\overline{34}$	5	7	5	$\overline{45}$	7	1	$\overline{.1}$
R 2	$\overline{17}$	$\overline{51}$	$\overline{75}$	$\overline{34}$	$\overline{57}$	$\overline{54}$	$\overline{34}$	$\overline{57}$	$\overline{51}$	$\overline{75}$	$\overline{34}$	$\overline{57}$	$\overline{54}$	$\overline{57}$	$\overline{17}$	$\overline{51}$

KESIMPULAN

Terinspirasi dari sebuah elemen yang terdapat pada Gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu* yaitu *patet* atau *saih*. Penata ingin menyajikan sebuah karya dengan nuansa baru dengan mengolah tujuh *patet* tersebut. Fokus pada msikalitas adalah komitmen penata dalam membentuk karya *Tegak Anyar* ini. Eksplorasi menjadi penting dalam pembentukan karya karena terdapat beberapa pola yang menggunakan *patet* lebih dari satu. Penjelasan sebelumnya merupakan ide dari karya *Tegak Anyar* ini. Dalam penerapannya penata implementasikan ke dalam media barungan Gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu*. Pengolahan musik seperti ritme, tempo, dinamika dan lain sebagainya diberikan porsi pada masing-masing bagian yang disesuaikan dengan keinginan penata. Karya ini dimainkan oleh 24 (dua puluh empat) orang *penabuh* dengan durasi karya 10,44 menit. Terdiri dari 4 (empat) bagian yang diistilahkan dengan bagian I, II, III dan IV. Proses kreatif yang dilakukan melalui 3 (tiga) tahapan yakni penjajagan, percobaan dan pembentukan. Karya *Tegak Anyar* ini ditampilkan pada *stage in-door* dengan busana dan tata rias yang sederhana disertai dengan tata lampu sebagai ornamen pertunjukan karya.

DAFTAR SUMBER

- A.A.M.Djelantik. (2004). *Eстетika Sebuah Pengantar* (2nd ed.). Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MPSI).
- Arya Sughiartha, I. G. (2012). *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru*. ISI Denpasar.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. STIKOM BALI.
- Hawkins, A. M. (2003). *Mencipta Lewat Tari* (Y. S. Hadi (ed.)). Manthili.
- Ignata Karina, 6, 5 Composers Colective. (2016). *The Composers Journey Wacana dan Kerja Komponis Indonesia*. Quantum.
- Jafar Lentowa, Nila Mega Marahayu, M. K. (2017). *Semiotika Teori, Metode dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra*. Deepublish.
- 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>
- Sugono, D. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Sukarta, A. G. ; I. K. M. (2021). Music Composition Bebarongan “Cepuk” | Tabuh Petegak Bebarongan “Cepuk.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 01(01), 29–36. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/150/148>
- Supriyadnyana, P. G. W., Mustika, P. G., & Muryana, K. (2020). Pengantar Karya Komposisi Tabuh Kreasi Pepanggulan Amande. *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 6(1), 16–25.
- Tenzer, M. (2000). *Gamelan Gong Kebyar: Seni Musik Abad ke-duapuluh*. USA: Univercity of Chicgo Press.
- Yudana, I. G., & Haryanto, T. (2021). Contemporary Music Composition “Embryo”| Komposisi Musik Kontemporer “Embrio.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 1(1), 1–10. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/147>