

Experimental Karawitan Works “Marebu Agung”

Karya Karawitan Eksperimental Marebu Agung

I Wayan Srutha Wiguna

Program Magister, Institut Seni Indonesia, Denpasar

sruthawiguna210@gmail.com

"Marebu Agung" is an experimental music composition that inspired the idea of the ngerebong ceremony in Kesiman Petilan Village, East Denpasar, Denpasar City. The composer's interest in the aspects of the ngerebong ceremony, such as ritual aspects through the ceremony stages and musical elements through the instruments or gamelan that accompany the ceremony, drove the composer to realize it in an experimental artwork. In this case, the composer aimed to transform the ngerebong ceremony into an experimental music composition by combining the musical aspects of the ceremony, including ancag-ancagan or leluangan motifs on the Gong Kebyar and motifs of batel, bapang, and kale on the Baleganjur Bebarongan. Marebu means neutralizing, while agung means nature, so marebu agung means neutralizing or purifying nature. In this case, it refers to the ngerebong ceremony itself, carried out to purify the nature of Kesiman. Three problem formulations become the focus of this creation: how the creation process, form, and aesthetics. Methods used in the creation process is Panca Stithi Ngawi Sani from I Wayan Dibia, consisting of ngawirasa, ngewacak, ngerencana, ngawangun, and ngebah. This creation's theories include creativity, aesthetics, and transformation. This creation has a magical tone and highlights pattern processing based on combining two karawitan motifs in the ngerebong ceremony.

Keywords: Ngerebong, Ancag-ancagan, Experimental, Bebarongan, Semaradana

Karya karawitan eksperimental “Marebu Agung” adalah komposisi yang terinspirasi dari upacara *ngerebong* di Desa Kesiman Petilan, Denpasar Timur, Kota Denpasar. Ketertarikan pencipta terhadap aspek yang ada pada upacara *ngerebong* seperti aspek ritual melalui tahapan upacara dan aspek musikal melalui instrumen atau *barungan* gamelan yang mengiringi upacara, mendorong pencipta untuk mewujudkannya dalam karya seni eksperimental. Dalam hal ini, pencipta ingin mentransformasi upacara *ngerebong* ke dalam bentuk karya karawitan eksperimental dengan memadukan aspek musikal yang ada pada upacara *ngerebong*, yaitu motif *ancag-ancagan* atau *leluangan* pada *Gong Kebyar* dan motif *batel, bapang, kale* pada *Baleganjur Bebarongan*. *Marebu* berarti menetralsisir sedangkan *agung* yang berarti alam, jadi *marebu agung* berarti menetralsisir atau menyucikan alam dan dalam hal ini adalah upacara *ngerebong* itu sendiri yang dilaksanakan dengan tujuan menyucikan alam Kesiman. Ada tiga rumusan masalah yang menjadi fokus penciptaan karya ini, yaitu bagaimana proses penciptaan, bentuk dan estetika. Metode yang digunakan pada proses penciptaan adalah *Panca Stithi Ngawi Sani* dari I Wayan Dibia dan terdiri dari *ngawirasa, ngewacak, ngerencana, ngawangun, ngebah*. Teori yang digunakan pada penciptaan karya adalah teori kreativitas, teori estetika dan teori transformasi. Karya bernuansa magis serta menonjolkan pengolahan pola yang didasari atas penggabungan dua motif karawitan pada upacara *ngerebong*. Struktur karya ini adalah tahapan upacara *ngerebong* dan menggunakan beberapa instrumen Gamelan Semaradana serta *Baleganjur Bebarongan* sebagai media ungkap karya.

Kata kunci: Ngerebong, Ancag-ancagan, Eksperimental, Bebarongan, Semaradana

PENDAHULUAN

Karawitan adalah seni musik tradisional yang berasal dari Indonesia, khususnya dari budaya Jawa, Sunda, dan Bali. Seni ini identik dengan penggunaan gamelan, sebuah ansambel musik yang terdiri dari berbagai instrumen perkusi seperti gong, saron, bonang, dan kendang (Purnomo & Yandra, 2021). Instrumen-instrumen ini berperan penting dalam menciptakan suara khas yang resonan dan harmonis, sering kali dikombinasikan dengan instrumen gesek seperti rebab dan instrumen tiup seperti suling. Musik karawitan tidak hanya digunakan untuk hiburan semata tetapi juga memiliki peran integral dalam berbagai upacara adat, ritual keagamaan, dan aktivitas sosial budaya lainnya. Melalui struktur melodi yang kompleks dan ritme yang berlapis, karawitan menawarkan pengalaman musikal yang mendalam dan kaya, yang mampu menghubungkan pendengarnya dengan warisan budaya yang kaya serta spiritualitas yang mendalam dari masyarakat Indonesia (Handayani & Afiyanto, 2024).

Keberadaan karawitan selama berabad-abad tidak hanya mencerminkan keindahan musikal, tetapi juga nilai-nilai filosofi dan kosmologi masyarakat yang menciptakannya. Setiap nada, instrumen, dan komposisi dalam karawitan sering kali memiliki makna simbolis dan fungsional yang mendalam, mencerminkan hubungan yang harmonis antara manusia, alam, dan spiritualitas. Misalnya, dalam budaya Bali, karawitan sering kali memainkan peran sentral dalam upacara keagamaan, membantu menghubungkan manusia dengan para dewa dan roh leluhur melalui suara yang dianggap sakral (Herawati, 2024). Di Jawa, karawitan digunakan dalam wayang kulit, sebuah bentuk teater bayangan tradisional yang menceritakan kisah epik seperti Mahabharata dan Ramayana, dengan musik yang menggambarkan emosi dan dinamika cerita (Fibiona & Harnoko, 2021). Dengan demikian, karawitan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan spiritual, menjadikannya sebagai salah satu pilar penting dalam warisan budaya Indonesia (Prameswari & Setiawan, 2024).

Karawitan Bali adalah seni musik tradisional yang menjadi bagian integral dari budaya Bali, yang terkenal dengan keindahan dan kekayaan artistiknya. Musik karawitan Bali terutama dikenal melalui penggunaan ansambel gamelan, yang terdiri dari berbagai instrumen perkusi seperti gong, ceng-ceng, kendang, metallofon (seperti gangsa dan jegogan), serta alat musik melodi seperti rebab dan suling (Juniarta et al., 2022). Ansambel gamelan Bali memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari gamelan Jawa atau Sunda, dengan tempo yang lebih cepat, dinamika yang lebih ekstrem, dan pola ritmis yang lebih kompleks dan padat. Selain itu, gamelan Bali sering kali ditandai oleh perubahan tempo yang cepat dan penggunaan teknik kotekan, di mana dua atau lebih pemain memainkan pola melodi yang saling berinteraksi secara cepat dan teratur, menciptakan tekstur suara yang kaya dan rumit (Kariasa & Putra, 2021).

Dalam konteks budaya Bali, karawitan memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan sosial dan ritual masyarakat. Gamelan sering digunakan untuk mengiringi berbagai upacara agama Hindu Bali, seperti upacara pernikahan, pemakaman, dan berbagai festival keagamaan yang merayakan siklus hidup dan alam. Setiap jenis gamelan di Bali memiliki fungsi dan tempat tersendiri dalam upacara-upacara tersebut (Mariyana, 2021). Misalnya, Gamelan Gong Kebyar, yang terkenal dengan permainan energiknya, sering digunakan dalam pertunjukan tari dan pementasan seni kontemporer. Sementara itu, Gamelan Semar Pegulingan dan Gamelan Angklung biasanya digunakan dalam upacara keagamaan dan ritual penyucian. Musik karawitan Bali tidak hanya menyatukan komunitas dalam merayakan budaya mereka tetapi juga menghubungkan mereka dengan tradisi dan kepercayaan spiritual mereka yang mendalam (Pradana et al., 2023).

Upacara *ngerebong* adalah salah satu ritual keagamaan Hindu Bali yang menjadi kearifan budaya lokal yang ada di Desa Kesiman, terletak di wilayah timur Kota Denpasar. Menurut pendapat I Gede Anom Ranuara, *ngerebong* merupakan istilah lokal di Desa Kesiman yang memiliki arti berkumpul. Pada saat tradisi *ngerebong* diadakan, masyarakat Kesiman percaya bahwa secara *niskala* para dewa berkumpul di Pura Agung Petilan. Upacara *ngerebong* tergolong upacara *bhuta yadnya* atau *pacaruan* yang bertujuan untuk penyucian atau *nyomya* wilayah Desa Kesiman. Keberadaan upacara ini juga sebagai bentuk implementasi dari *Tri Hita Karana*, sebuah konsepsi tentang menjaga keharmonisan hubungan antar manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan sesama umat manusia, hubungan manusia dengan lingkungannya (Gede Parmajaya, 2021).

Prosesi *meider dalem khayangan* ini meliputi berbagai *petapakan Ida Bhatara* yang berupa *barong* dan *rangda* serta mengelilingi wantilan sebanyak tiga kali. Prosesi *meider dalem muter* dilakukan para *pemangku* Desa Kesiman. *Pemangku* tersebut biasanya berpakaian seperti pakaian raja, perdana menteri, prajurit dan dayang serta membawa atau menggunakan lambang *cakra* dan *sabuk poleng*. Pakaian ini merupakan representasi/menggambarkan hierarki suatu pemerintahan kerajaan yang memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda. Prosesi ini dilakukan oleh para *pemangku* yang mengalami *trance* dan mengelilingi wantilan sebanyak tiga kali. *Pengider bhuana* sendiri adalah sebuah tatanan upacara di Bali, dimana yang kerasukan/*kerauhan* melakukan putaran ke kiri atau melawan arah jarum jam. Hal tersebut sebagai simbol *bhuana agung* dan juga bermakna pembersihan yang ditujukan kepada *bhutakala* / pembersihan *keletehan (cemar)* yang mengancam keselamatan umat manusia, khususnya masyarakat Desa Adat Kesiman. Tahap akhir dalam upacara *ngerebong* adalah proses *tabuh agung* atau *kincang-kincung* dan *penyimpanan* (Saputra et al., 2018).

Pelaksanaan upacara *ngerebong* diiringi oleh dua ensambel yang berbeda, yaitu Gamelan *Gong Kebyar* dan *Baleganjur Bebarongan*. *Baleganjur Bebarongan* biasanya memainkan beberapa motif seperti *bapang*, *kale* dan *batel*. Motif pada *Baleganjur Bebarongan* dimainkan dengan pengolahan melodi, *kotekan*, serta ritme. Motif-motif yang dimainkan pada ensambel ini cenderung cepat, tegas, dan dinamis. Melodi dan *kotekan* langsung dimainkan menggunakan instrumen *reong*, sementara ritme dan dinamika biasanya dipegang instrumen *ceng-ceng kopyak* dan *kendang* (H. S. I. K. S. I. P. D. Pryatna, 2020; I. P. D. Pryatna et al., 2020). Perbedaan antara *Baleganjur* dengan *Baleganjur Bebarongan* terletak pada penggunaan instrumen *klenang* dan *kemong* yang menjadi ciri khas dari ensambel ini, khususnya yang dimainkan di upacara *ngerebong* Desa Kesiman.

Berdasarkan pengalaman pencipta setelah beberapa kali mengikuti upacara *ngerebong*, terdapat faktor yang membuat pencipta tertarik untuk mengangkat upacara ini menjadi karya cipta. Faktor tersebut adalah aspek musikal yang terdapat pada upacara *ngerebong*, yaitu iringan *Gong Kebyar* dengan motif *ancag-ancagan* dan *Baleganjur Bebarongan* dengan motif *batel*, *bapang*, *kale* yang sangat berbeda, namun dimainkan hampir selalu bersamaan dalam jalannya upacara *ngerebong*. Pelaksanaan rangkaian upacara di dalam pura memainkan motif *ancag-ancagan* atau *leluangan* menggunakan beberapa instrumen Gamelan *Gong Kebyar*, dan di luar pura memainkan motif *bebapangan*, *kale*, *bebatelan* *Baleganjur Bebarongan*. Hal ini menjadi menarik karena motif *ancag-ancagan* atau *leluangan* yang dimainkan secara pelan dengan bentuk lagu sederhana dipadukan dengan motif *bapang*, *kale*, *batel* pada *Baleganjur Bebarongan* yang memiliki pola cepat, tegas dan padat. Perpaduan kedua motif yang berbeda tersebut sering terngiang-ngiang dipikiran pencipta ketika menyaksikan upacara *ngerebong*.

Fenomena dan ketertarikan yang pencipta sampaikan di atas, membuat pencipta berkeinginan untuk membuat karya karawitan eksperimental dengan karakter magis yang terinspirasi dari upacara *ngerebong* dengan aspek musikal di dalamnya. Pencipta dalam hal ini ingin me-reinterpretasi tentang pelaksanaan upacara *ngerebong* dengan melakukan penggabungan motif *bebarongan* dan *ancag-ancagan*. Karya ini berjudul “Marebu Agung”. *Marebu* berarti penetralisir dan *agung* di sini berarti alam. *Marebu agung* dalam konteks ini adalah upacara *ngerebong* itu sendiri yang dilaksanakan sebagai penetralisir alam, khususnya di wilayah Kesiman. Karya ini mentransformasi pelaksanaan upacara *ngerebong* ke dalam sebuah sajian musik karawitan eksperimental bernuansa magis melalui penelitian secara cermat, eksplorasi media dan eksperimen penggabungan motif pada *bebarongan* dan *ancag-ancagan*.

METODE PENCIPTAAN

Pada penciptaan karya karawitan “Marebu Agung” mempergunakan suatu proses penciptaan berdasarkan teori I Wayan Dibia yang diberi nama *Panca Stithi Ngawi Sani*, terdiri dari *ngawirasa* (inspirasi), *ngewacak* (eksplorasi), *ngerencana* (konsepsi), *ngawangun* (eksekusi) dan *ngebah* (produksi). Alasan Pencipta memakai metode ini, menurut Pencipta metode ini cocok dalam proses penciptaan karya karawitan, karena secara bertahap karya dibentuk sehingga mengefektifkan waktu dalam hal latihan (Dibia, 2020). Implementasi metode penciptaan karya karawitan “Marebu Agung” berdasarkan teori I Wayan Dibia, yang dikenal sebagai *Panca Stithi Ngawi Sani*, melibatkan beberapa tahap. Pertama, *Ngawirasa*, dimulai dengan observasi langsung pada upacara *ngerebong* di Pura Agung

Petilan untuk menggali inspirasi. Kedua, *Ngewacak*, melibatkan studi literatur dan wawancara untuk mendalami sejarah dan musik karawitan yang khas. Ketiga, *Ngerencana*, fokus pada konsepsi dan penggabungan instrumen tradisional Bali. Keempat, *Ngawangun*, merupakan tahap penuangan ide menjadi karya karawitan utuh, dengan proses nuasen dan penghafalan yang intensif. Terakhir, *Ngebah*, adalah tahap penyajian karya di Pura Dalem Muterling Jagat Kesiman, menciptakan pengalaman magis bagi penonton dan mengundang apresiasi dari komunitas seni dan masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya karawitan "Marebu Agung" mengambil inspirasi dari upacara ngerebong, dengan fokus pada aspek ritual dan musikalnya. Pencipta berupaya mentransformasi elemen-elemen tersebut ke dalam bentuk karya karawitan eksperimental yang bernuansa magis, memanfaatkan motif-motif khas seperti ancag-ancagan pada Gong Kebyar dan motif batel, bapang, kale pada Baleganjur Bebarongan. Menggunakan instrumen dari Gamelan Semaradana dan Baleganjur Bebarongan, karya ini diciptakan untuk menciptakan nuansa musik baru yang mempertahankan karakter magis upacara ngerebong dalam sebuah presentasi panggung yang menyatukan berbagai elemen musik tradisional secara harmonis.

Karya karawitan "Marebu Agung" merupakan eksperimen seni yang terinspirasi oleh konsep musik eksperimental, dipengaruhi oleh ide-ide John Cage tentang kebebasan dalam menciptakan suara yang tidak konvensional. Pencipta menggunakan motif-motif karawitan tradisional dari upacara ngerebong, seperti ancag-ancagan dalam Gong Kebyar dan motif batel, bapang, kale dalam Baleganjur Bebarongan, untuk menciptakan pengalaman musik yang baru dan unik. Karya ini juga memanfaatkan lingkungan sekitar lokasi pementasan di Pura Dalem Muterling Jagat Kesiman untuk menciptakan nuansa teatrikal yang memperkuat karakter magisnya. Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, pencipta mengeksplorasi bentuk eksperimental dalam karya karawitan ini, dengan menyertakan adegan-adegan seperti trance dan penggunaan busana sakral untuk memperkaya presentasi artistiknya.

Karya karawitan eksperimental "Marebu Agung" mengadaptasi struktur upacara ngerebong menjadi bentuk musik. Terbagi menjadi empat bagian, karya ini mengeksplorasi prosesi ritual secara musikal. Bagian pertama menggambarkan kedatangan sesuhunan di Pura Agung Petilan dengan penggunaan instrumen Baleganjur Bebarongan seperti kendang, gong, dan kempur. Bagian kedua memvisualisasikan prosesi nyanjan dan panuwuran dengan permainan ancag-ancagan pada reong semaradana, disertai dengan transisi hening yang menggambarkan suasana trance. Bagian ketiga menggambarkan meider dalem khayangan dan meider dalem muter dengan motif batel dan ancag-ancagan, serta permainan yang mengarah pada penyucian api dan air. Bagian terakhir memainkan motif wayang-wayang istri dan lanang dengan menggunakan pola seperti bapang, ancag-ancagan, dan kincang-kincung, diakhiri dengan penyimpanan dan pemulangan sesuhunan ke pura.

Instrumentasi pada karya "Marebu Agung" menggabungkan Gamelan Semaradana dan Baleganjur Bebarongan. Gamelan Semaradana merupakan kombinasi Gong Kebyar dan Semar Pegulingan tujuh nada, diperkenalkan oleh I Wayan Beratha pada 1987. Baleganjur adalah seni musik pengiring prosesi yang terus berkembang, termasuk dalam bentuk Baleganjur Bebarongan yang populer di kalangan pemuda.

Karya ini menggunakan berbagai instrumen seperti Reong Semaradana, Jublag Semaradana, Jegogan Semaradana, Reong Baleganjur, Ceng-ceng kopyak, Gong Lanang dan Wadon, Kempur, Klenang, Kemong, Tawa-tawa, Kendang Bebarongan, dan Kendang Cedugan. Setiap instrumen memiliki peran unik dalam membangun struktur musik karya ini, dari melodi pokok hingga pengaturan ritme dan dinamika.

Instrumen-instrumen seperti Reong Semaradana, Jublag Semaradana, dan Jegogan Semaradana memainkan peran penting dalam membawakan melodi pokok dan ritme. Reong Baleganjur, di sisi lain, lebih fokus pada pola ubit-ubitan yang cepat. Ceng-ceng kopyak memberikan dinamika dan ikut mengikuti irama kendang, sementara Gong Lanang dan Wadon memberikan aksen pada bagian-bagian penting dalam karya.

Karya ini juga menampilkan instrumen seperti Kempur, Klenang, Kemong, Tawa-tawa, dan Kendang Cedugan serta Bebarongan, yang masing-masing berkontribusi dalam memperkaya tekstur musik dengan peran mereka dalam mengatur irama, dinamika, dan penyelesaian pola. Pemilihan

instrumen ini didasarkan pada konsep motif ancag-ancagan dan leluangan dalam Gong Kebyar serta motif batel, bapang, dan kale dalam Baleganjur Bebarongan, menjadikan karya ini sebagai eksperimen yang menggabungkan nuansa baru dengan karakter magis dan sakral.

Unsur musikal dalam karya karawitan eksperimental "Marebu Agung" mencakup berbagai elemen penting seperti tempo, nada, dinamika, ritme, melodi, dan harmoni. Tempo menjadi pengatur utama dalam menentukan kecepatan dan perasaan musik, sementara nada dibentuk dari instrumen seperti reong, jublag, dan jegogan untuk menciptakan melodi yang beragam. Dinamika diolah untuk menghindari monoton dan mengekspresikan berbagai suasana dalam karya, sedangkan ritme terbagi antara pola tunggal dan jamak untuk merangkai melodi dengan pola ancag-ancagan. Melodi membentuk ide musikal utama yang berkontribusi pada harmoni, yang dihasilkan dari kombinasi simultan dari berbagai nada untuk menciptakan nuansa magis sesuai dengan konsep ngerebong.

Sistem Notasi

Sistem notasi musik adalah metode penulisan yang digunakan untuk merepresentasikan suara musik melalui simbol-simbol visual, memungkinkan komposer untuk mencatat ide-ide musikal dan musisi untuk membaca dan mengeksekusi komposisi tersebut (Kusuma & Haryanto, 2022). Notasi musik berfungsi sebagai bahasa universal yang menggambarkan elemen-elemen esensial dari sebuah karya musik, seperti nada, durasi, ritme, dinamika, dan artikulasi. Sistem notasi yang paling dikenal di dunia Barat adalah notasi balok, yang menggunakan garis-garis dan ruang-ruang pada pentagram untuk menunjukkan tinggi nada dan simbol-simbol lain untuk menunjukkan durasi dan dinamika. Selain itu, ada berbagai sistem notasi lainnya, seperti notasi angka dalam musik tradisional Tiongkok dan Indonesia, serta notasi tablatur untuk gitar dan instrumen petik lainnya. Sistem notasi ini memungkinkan musisi dari berbagai latar belakang dan budaya untuk memahami dan memainkan musik yang sama, serta memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antar musisi. Dengan adanya sistem notasi, musik dapat diwariskan dari generasi ke generasi, menjamin bahwa komposisi-komposisi indah dari masa lalu dapat terus dinikmati dan dimainkan hingga masa kini dan mendatang (Simorangkir et al., 2024).

Sistem notasi dalam karya karawitan eksperimental "Marebu Agung" menggunakan sistem notasi ding dong yang umum digunakan dalam penotasian karawitan Bali. Simbol-simbol notasi ini berasal dari pengangge aksara Bali yang mencakup ulu (ding), tedong (dong), taleng (deng), suku ilut (deung), suku (dung), carik (dang), dan pepet (daing). Notasi juga mencakup lambang peniruan bunyi instrumen serta tanda-tanda khusus seperti tanda pengulangan, garis nilai, dan tanda-tanda singkatan untuk memudahkan pengelompokan notasi. Ini semua digunakan untuk mencatat berbagai unsur musik seperti tempo, ritme, dan melodi dalam karya tersebut, seperti berikut.

$\dot{0} \cdot \sim \dot{0} \text{ ? } \dot{0} \cdot \circ \text{ ? } \cdot \text{ ? } \cdot \dot{0} \sim \rightarrow \text{instrumen Semaradana}$
 $\dot{0} \cdot \sim \dot{0} \text{ ? } \dot{0} \cdot \circ \text{ ? } \cdot \text{ ? } \cdot \dot{0} \sim \rightarrow \text{instrumen Baleganjur Bebarongan}$

 $\dot{0} \cdot \sim \cdot \cdot \circ \cdot \text{ ? } \cdot \dot{0} \sim \dot{0}$

 $\text{ ? } \cdot \text{ ? } \cdot \text{ ? } \circ \circ \text{ ? } \circ \cdot \circ \circ \cdot \sim \dot{0} \rightarrow \text{instrumen Baleganjur Bebarongan}$
 $\text{ ? } \cdot \dot{0} \cdot \text{ ? } \text{ ? } \circ \text{ ? } \text{ ? } \cdot \circ \text{ ? } \cdot \sim \dot{0} \rightarrow \text{instrumen Semaradana}$

 $\text{ ? } \cdot \text{ ? } \cdot \circ \cdot \sim \circ \sim \cdot \cdot \cdot \rightarrow \text{instrumen Baleganjur Bebarongan}$
 $\text{ ? } \cdot \text{ ? } \cdot \circ \cdot \cdot \cdot \cdot \sim \circ \sim \rightarrow \text{instrumen Semaradana}$

Musisi pada instrumen *reong* memainkan satu nada :

RS: || . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ
 . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ
 . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ
 . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ
 . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ
 . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ → RS1
 . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ → RS2
 . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ → RS3

RB: || . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ
 . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ
 . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ
 . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ
 . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ → RB1
 . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ → RB2
 . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ → RB3

Musisi pada instrumen *reong* memainkan tiga nada :

RS: || ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ .
 ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ .
 ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ .
 ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ .
 ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . → RS1
 . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ → RS2
 . ʘ . ʘ . ʘ ʘ . ʘ . ʘ ʘ . ʘ ʘ . ʘ ʘ . ʘ ʘ . ʘ ʘ . → RS3

RB: || . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ .
 . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ .
 . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ .
 . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ .
 . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . → RB1
 . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ . . . ʘ → RB2
 . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . ʘ ʘ ʘ . → RB3

Berikut adalah notasi hasil eksperimen terhadap motif *ancag-ancagan* yang ada di Kesiman. Motif *ancag-ancagan* yang biasanya dimainkan instrumen *pemade* dan *kantilan*, pencipta eksperimen dengan menggunakan instrumen *reong* dengan laras yang berbeda sehingga melahirkan motif nada yang unik.

Estetika Karya

Estetika pada karya karawitan eksperimental “Marebu Agung” dipaparkan menggunakan teori estetika yang dikemukakan oleh Djelantik, dan terdiri dari tiga unsur yaitu keutuhan (*unity*), penonjolan (*dominance*) dan keseimbangan (*balance*). Ketiga unsur-unsur di atas sangatlah penting dalam melihat suatu estetika pada sebuah karya karawitan, selain itu terdapat juga idiom *camp* pada estetika postmodern yang digunakan untuk membedah karya.

Beberapa unsur lain yang harus diperhatikan karena karya ini dipentaskan atau disajikan kepada masyarakat, para dosen penguji dan juga tokoh seni (khususnya di Kesiman). Unsur-unsur lain yang menjadi estetika pada karya ini adalah Tata Panggung, Tata Busana, Properti dan Tata Cahaya. Beberapa unsur ini harus diperhatikan dalam pementasan suatu karya karawitan untuk menambah estetika dalam karya tersebut, selain itu adanya tambahan unsur diatas akan memperkuat kesan, nuansa dan karakter yang ingin disampaikan pada karya karawitan eksperimental “Marebu Agung” itu sendiri.

Keutuhan (*Unity*)

Unity atau keutuhan karya dapat terlihat dari pengaplikasian atau penerapan ide dan konsep pada media ungkap yang digunakan pada karya sehingga pesan yang disampaikan atau diwujudkan sampai kepada penonton yang menyaksikan karya nantinya. Struktur dari karya juga salah hal penting dalam suatu estetika suatu karya, karena setiap struktur atau bagian yang direalisasikan memiliki makna tersendiri. Pada karya ini, pencipta merealisasikan keutuhan tersebut melalui cara pencipta dalam melakukan riset dan pengamatan upacara *ngerebong*, mulai dari tahapan sampai aspek musikal sehingga tata pelaksanaannya dapat disajikan dengan baik dalam bentuk struktur karya. Transformasi yang dilakukan dalam karya ini tentu masih mempertahankan karakter magis dan sakral pada upacara *ngerebong*. Keterkaitan antar struktur dengan upacara aslinya juga menjadi poin penting dalam estetika karya, walaupun dengan tata penyajian yang berbeda.

Penonjolan (*Dominance*) dan Keseimbangan (*Balance*)

Dominance atau penonjolan adalah sesuatu yang ingin ditonjolkan atau diperhatikan dalam karya. Pada sebuah karya seni penting memiliki sebuah penonjolan atau bagian yang memang ingin dijadikan suatu perhatian. Penonjolan di sini dapat mengacu pada struktur, pola garap, dan instrumen atau media ungkap pada karya. Penonjolan pada karya ini juga dibuat untuk memperkaya pola garap, penguatan pada nuansa atau tujuan lain yang berhubungan dengan karya yang diciptakan.

Pada karya karawitan eksperimental “Marebu Agung” tentu pencipta menonjolkan sesuatu yang khas pada upacara *ngerebong* itu sendiri yaitu dari aspek musik atau iringan yang digunakan. Pada bagian kedua karya terdapat pola permainan atau motif *ancag-ancagan* yang dimainkan tidak seperti biasanya. *Ancag-ancagan* tersebut dimainkan oleh instrumen *reong* dari dua ensambel berbeda, yaitu *reong* Semaradana dan Baleganjur *Bebarongan*. Pada bagian ketiga juga terdapat penonjolan motif *batel* yang diolah menggunakan *urip pengider* atau *urip* Dewa. Pengolahan unsur musik dari instrumen-instrumen yang digunakan pencipta dengan didasari oleh penggabungan dua motif diatas akan menciptakan estetikanya tersendiri.

Balance atau keseimbangan adalah keserasian atau keselarasan dalam berkarya atau membuat karya untuk menghasilkan estetika musik sesuai dengan yang ingin diwujudkan. Pada karya karawitan eksperimental “Marebu Agung”, keseimbangan dalam pembagian pola permainan dengan porsi yang sesuai dengan ide dan konsep yang akan direalisasikan, tidak berlebihan ataupun tidak kekurangan. Keseimbangan pada penciptaan suatu karya ini sangat perlu dilakukan pencipta sehingga karya dapat dinikmati dari berbagai kalangan masyarakat.

Keseimbangan pada karya ini mengacu pada pengolahan unsur musik, instrumen dan adegan yang dibawakan pada karya. Karya karawitan eksperimental “Marebu Agung” ingin mewujudkan nuansa magis pada karya, namun tidak menghilangkan karakter dari upacara *ngerebong*. Pengolahan adegan seperti *trance*, menggunakan busana suci dan menjiwai peran menurut pencipta perlu dilakukan untuk menciptakan antara keseimbangan musikal dan visual karya.

Estetika *Camp*

Camp adalah salah satu idiom dari estetika postmodern. *Camp* menjadikan keartifisialan sebagai ideal estetika sehingga karya terlihat special, glamor dan vulgar. Karya karawitan eksperimental “Marebu Agung” ditinjau dari idiom *camp* dapat dilihat melalui eksplorasi motif-motif karawitan pada upacara *ngerebong* yang disajikan dengan tata cara berbeda dari aslinya. Contohnya terdapat pada isi karya, menyajikan motif *ancag-ancagan* namun dikemas berbeda oleh pencipta sehingga dari nada atau suara yang dihasilkan tidak selalu harmonis atau indah. Motif *ancag-ancagan* dikemas tersebut adalah upacara pencipta dalam menciptakan penggayaan atau keartifisialan. Contoh lainnya terdapat pada bagian motif *batel* yang diolah menggunakan *urip pengider* atau *urip* Dewa. Bagian *batel* terdengar tidak lazim karena pada Gamelan Bali, motif *batel* sering dimainkan dengan ketukan empat. Melalui pengolahan ini pencipta mencoba menggunakan *urip* Dewa sebagai ketukan atau ritme yang digunakan pada *batel*, sehingga melahirkan motif *batel* dengan ritme atau ketukan lima, tujuh, sembilan dan lainnya.

Secara keseluruhan, karya karawitan eksperimental “Marebu Agung” memang mentransformasi upacara *ngerebong* namun dengan tata penyajian yang berbeda dari aslinya. Pencipta dalam hal ini sudah memikirkan untuk memadukan antara aspek musikal karya dan adegan pada upacara *ngerebong*. Pengolahan motif, memadukan medium/media serta pola garap yang berbeda pencipta tambahkan dengan adegan untuk memunculkan suasana magis pada karya. Penggabungan tersebut bertujuan untuk tetap mempertahankan kesan magis dari upacara *ngerebong*, namun dengan penggayaan atau artifisial karawitan dari pencipta.

Tata Panggung

Panggung merupakan tempat diselenggarakannya suatu pementasan. Pada penyajian karya karawitan tentu diperlukan tata panggung atau tata letak masing-masing instrumen yang digunakan untuk mengungkapkan karya (Subagya, 2021). Karya karawitan eksperimental “Marebu Agung” dipentaskan pada panggung terbuka yang berada di Pura Dalem Mutering Jagat Kesiman bagian *jaba sisi*. Pemilihan tempat ini didasari oleh keinginan pencipta sendiri untuk mewujudkan nuansa magis pada karya. Tempat pementasan terletak di atas kalangan *tajen* yang merupakan tempat yang biasa digunakan untuk melaksanakan *tabuh rah* pada upacara di Pura Dalem Mutering Jagat. Tempat ini merupakan tempat sakral, namun pencipta berusaha untuk mendapat izin untuk melakukan pementasan di sana dan sudah diberikan izin oleh I Wayan Duana selaku Jro Mangku Gede Dalem Mutering Jagat Kesiman.

Penataan instrumen kemudian dilakukan pada panggung tempat pementasan karya. Panggung yang bentuknya terbuka, hanya bisa ditonton dari satu arah dan terdiri dari tangga-tangga membuat penataan instrumen terasa lebih menantang. Penataan instrumen yang pencipta lakukan bertujuan untuk mencapai *fleksibilitas* karena adanya beberapa adegan yang ditampilkan. Penataan panggung ini juga merealisasikan konsep *ngerebong* itu sendiri, dimana pemisahan instrumen yang terjadi merepresentasikan perbedaan karakter gamelan yang dijadikan satu dalam suatu pementasan dan merepresentasikan masyarakat yang mengikuti upacara *ngerebong* dengan karakternya masing-masing. Melalui penataan panggung yang sesuai, pencipta dapat meminimalisir pola musisi yang menutup akibat dimainkannya adegan pada karya. Pencipta menyusun instrumen-instrumen sedemikian rupa sehingga tidak lepas juga dari konsep penciptaan. Berikut adalah tabel tata letak yang digunakan pada karya karawitan eksperimental “Marebu Agung” :



Gambar 1 Tata Panggung 3D
Sumber: (Dok. Yoga Ramartha, 2024)

Tata Busana dan Tata Cahaya

Busana adalah salah satu komponen penting dalam sebuah penyajian karya. Busana atau kostum secara tidak langsung merepresentasikan ide dari karya, serta menambah kesan estetik pada pementasan atau penampilan karya. Pemilihan kostum atau busana yang tepat diharapkan mampu menambah kesan estetik secara *visual* (Apriyani et al., 2022). Pada karya karawitan eksperimental “Marebu Agung”, pencipta menggunakan busana adat Bali tempo dulu dengan menggunakan kain setinggi dada. Penggunaan busana ini menurut pencipta sangat sesuai digunakan sebagai gambaran upacara *ngerebong* dan busana sederhana ini memudahkan pencipta dalam memvisualisasikan proses penggunaan busana suci atau *pengrangsuk* yang digunakan pada karya.

Pada penyajian atau pementasan karya seni, tata cahaya tentu diperlukan sebagai penerangan saat pementasan. Pencahayaannya ini mampu menambah kesan estetika pementasan dan pencahayaannya yang sesuai membuat karya terasa lebih hidup. Pada pementasan karya yang dilakukan pada malam hari, penempatan tata cahaya juga ker (Azizah, 2021)ap digunakan untuk memperkuat nuansa yang diwujudkan pencipta. Pada karya karawitan eksperimental “Marebu Agung” lampu pencahayaannya menambah kesan estetik pementasan, dengan adanya pencahayaannya melalui lampu sorot akan memperjelas pengelihatannya *audience* kepada para musisi sehingga terlihat bagaimana ekspresi atau raut muka musisi ketika membawakan karya.

Karya karawitan eksperimental “Marebu Agung” memanfaatkan tata cahaya ini sebagai visualisasi yang memperkuat karakter magis pada karya. Pada prosesi *meider dalem khayangan* menggunakan tata cahaya yang cenderung berwarna merah sehingga dapat melambangkan penyucian dengan api, dan prosesi *meider dalem muter* menggunakan tata cahaya yang cenderung berwarna biru sehingga dapat melambangkan penyucian dengan air. Penataan cahaya di sini disesuaikan kepada setiap bagian dari karya sehingga karya jauh lebih hidup dan ekspresif.

KESIMPULAN

Proses penciptaan karya karawitan eksperimental “Marebu Agung” menggunakan metode penciptaan I Wayan Dibia yang diberi nama *Panca Stithi Ngawi Sani*, terdiri dari *ngawirasa* (inspirasi), *ngewacak* (eksplorasi), *ngerencana* (konsepsi), *ngawangun* (eksekusi) dan *ngebah* (produksi). Proses diawali dengan ide pencipta yang ingin mengangkat upacara *ngerebong* di Desa Kesiman Petilan, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar. Ketertarikan pencipta muncul setelah observasi dan eksplorasi mengenai upacara *ngerebong*. Ketertarikan pencipta terletak pada aspek yang ada pada upacara *ngerebong*, yaitu aspek ritual melalui tahapan upacara dan aspek musikal melalui instrumen atau *barungan* gamelan yang mengiringi upacara. Pencipta mentransformasi upacara *ngerebong* ke dalam bentuk karya karawitan eksperimental dengan menggabungkan aspek musikal yang ada pada

upacara *ngerebong*, yaitu motif *ancag-ancagan* atau *leluangan* pada *Gong Kebyar* dan motif *batel, bapang, kale* pada *Baleganjur Bebarongan*.

Bentuk eksperimental pada karya “Marebu Agung” dapat ditemukan pada perpaduan *scale* atau laras, genre, pola garap, dan transformasi teknik pada *ancag-ancagan*. Penciptaan karya “Marebu Agung” berfokus pada pola garap dan eksplorasi bunyi yang dilakukan untuk mencari kemungkinan penyajian lain dari motif karawitan di upacara *ngerebong* sebagai estetika karya. Pada karya terdapat beberapa penonjolan, seperti permainan motif *ancag-ancagan* yang dimainkan menggunakan instrumen *reong* Semaradana dan *Baleganjur Bebarongan* dengan sistem seperti *pemade* dan *kantilan*. Eksplorasi pada karya juga pencipta lakukan dengan menggunakan pengolahan *urip pengider* atau *urip Dewa* dalam kepercayaan Hindu sehingga membentuk ritme atau ketukan *batel* yang tidak biasa. Pencipta juga menambahkan beberapa adegan untuk memperkuat kesan magis dari upacara *ngerebong* sehingga estetika atau nilai keindahannya dapat muncul serta melekat pada karya.

DAFTAR SUMBER

- Apriyani, N. K. A., Trisnawati, I. A., & Adnyana, A. K. O. (2022). Tari Amerta Sri Bumi: Representasi Upacara Perang Tipat Dalam Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Bersama Sanggar Seni Pancer Langiit. *Urnal Igel: Journal Of Dance*, 2(1), 65–73.
- Azizah, S. F. (2021). Penyelenggaraan Sala Hatedu 2021 Secara Virtual Wujud Mempertahankan Eksistensi Event Budaya Di Era Pandemi. *Tanumatra Jurnal Seni Pertunjukan*, 3(2).
- Dibia, I. W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani: Metodologi Penciptaan Seni*. Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.
- Fibiona, I., & Harnoko, D. (2021). *Kagunan Sekar Padma: Kontinuitas dan Perkembangan Kesenian Tradisional Di Yogyakarta, Awal Abad XX*. BPNB DIY.
- Gede Parmajaya, I. P. (2021). Implementasi Konsep Tri Hita Karana dalam Prespektif Kehidupan Global. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*.
- Handayani, R., & Afiyanto, H. (2024). Eksistensi Pusaka Tombak Kyai Upas: Dari Sakralitas Ke Media Hiburan Tahun 1824-2000'an. *Ndonesian Journal of History and Islamic Civilization (IJHIC)*, 1(1), 29–42.
- Herawati, N. (2024). PERSUASI DAN JANTURAN DALAM PERTUNJUKAN WAYANG PURWA. *Prosiding Seminar Nasional Dan Internasional HISKI*, 1(1), 120–137.
- Juniarta, I. N., Sudiana, I. N., & Hartini, N. P. (2022). Composition karawitan Bali" Pajegan"| Komposisi Karawitan Bali “Pajegan.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 2(1), 25–31.
- 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>
- Kusuma, A., & Haryanto, T. (2022). Karawitan Composition “Catra Patra” | Komposisi Karawitan “Catra Patra.” *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i1.374>
- Mariyana, I. N. (2021). Tantangan dan Upaya Pelestarian Gamelan Gambang di Masa Depan. *Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara*, 1, 126–132. <https://e proceeding.isi-dps.ac.id/index.php/bdw/article/view/249>
- Pradana, K. A. W., Rai S, I. W., & Suherta, I. W. (2023). The The Musicality of Gamelan Gong Kebyar Mepacek as a North Bali Traditional Music Identity. *Randwick International of Social Science Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.47175/rissj.v4i2.653>

- Prameswari, H. L. K., & Setiawan, S. (2024). Peningkatan Kualitas Pelatihan Karawitan Pada Komunitas Teras Budaya Melalui Pendekatan Manajemen Partisipatif. *Komitmen: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 5(1), 54–68.
- Pryatna, H. S. I. K. S. I. P. D. (2020). *Teknik Permainan Kendang Tunggal Pada Gamelan Bali*. Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar. <http://repo.isi-dps.ac.id/3795/>
- 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>
- Purnomo, J. E., & Yandra, Z. (2021). *Buku Siswa Seni Budaya SMA/MA Kelas 10*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Saputra, I. M. G. N., Wardana, I. K., & Nerawati, N. G. A. A. (2018). Eksistensi Upacara Ngerebong di Desa Adat Kesiman Kecamatan Denpasar Timur Kota Denpasar. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*.
- Simorangkir, A. V., Sihombing, O. O. K., Banjarnahor, P. G., Saragih, E. T. A. br, & Harahap, S. H. (2024). Analisis Makna Dalam Adegan Film Toba Dream Dengan Pendekatan Semiotika dan Kaitannya Dengan Kearifan Lokal. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 401–409.
- Subagya, T. (2021). Kontekstualisasi, Rekontekstualisasi, dan Dekontekstualisasi Pertunjukan Wayang Kulit sebagai Langkah Pembinaan Penonton Wayang Kulit. *Lakon Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang*, 18(2).