

Introduction to Creation Music Kumat

Pengantar Musik Kreasi Kumat

I Putu Suardana

¹Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar

iputusuardana07@gmail.com

*Kumat's work is a composition of new creations that is packaged with a traditional nuance. This work is an interpretation of the mechanism of bipolar mental disorder compiled through a musical formulation that corresponds to the mechanism of bipolar. This work focuses on two building elements, namely musical formulations and musical nuances, musical formulations are concrete and musical nuances are variable according to the listener's musical experience. Kumat's work uses a modified Jegog gamelan as a medium of expression. The location of the modifications is on the barangan instrumen, kantil, suwir which are made into one stump, with the addition of two other instrumens as melody modifiers, namely kuntung and undir. The process of creating this work is carried out in four stages, namely initial stimulation combined with the concept of Alma M. Hawkins in the book *Creating Trough Dance* which consists of exploration, improvisation, formation. This work is manifested in the form of creative percussion which is still based on the realm of tradition, the renewal contained in this work lies in the musical formulation that adopts the mathematical science of the magic square as the basis for the formation of the work.*

Keywords: Creation Music, Formulation, Kumat, Tradition.

Karya *Kumat* merupakan komposisi kreasi baru yang dikemas dengan tetap bernuansa tradisi. Karya ini adalah interpretasi dari mekanisme gangguan mental bipolar yang disusun melalui formulasi musikal yang sesuai dengan mekanisme bipolar. Karya ini focus ke dua unsur pembangun yaitu formulasi musikal serta nuansa musikal, formulasi musikal bersifat kongkret dan nuansa musikal bersifat berubah-ubah sesuai pengalaman musikal pendengar. Karya *Kumat* menggunakan gamelan Jegog modifikasi sebagai media ungkap. Letak modifikasi terdapat pada instrumen *barangan*, *kantil*, *suwir* yang dijadikan satu instrument, dengan ditambah dua instrumen lain sebagai pembaha melodi yaitu *kuntung* dan *undir*. Proses penciptaan karya ini dilakukan dengan empat tahapan yang diawali dengan rangsangan awal pematik ide yang dipadukan dengan konsep Alma M. Hawkins dalam buku *Creating Trough Dance* yang terdiri dari eksplorasi, improvisasi, pembentukan. Karya ini diwujudkan dalam bentuk tabuh kreasi yang masih berpijak pada ranah tradisi, pembaharuan yang terdapat pada karya ini terletak pada formulasi musik yang mengadopsi ilmu matematika persegi ajaib sebagai dasar pembentukan karya.

Kata kunci: Musik Kreasi, Formulasi, Kumat, Tradisi

PENDAHULUAN

Pada umumnya setiap orang pernah mengalami yang namanya perubahan suasana hati baik itu dalam kondisi suasana hati yang baik atau sebaliknya mendapati suasana hati yang buruk. Manusia dengan kejiwaan normal juga tidak luput dari hal tersebut. Suasana hati ini dimiliki manusia sejak baru lahir dan berbedanya antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan suasana hati ini menjadikan manusia tidak memiliki tingkah laku maupun kepribadian yang sama antara individu satu dengan yang lainnya, tetapi ada beberapa orang yang memiliki suasana hati yang sangat berbeda dengan individu lain yang disebabkan oleh gangguan jiwa. Gangguan jiwa (gangguan mental) merupakan *syndrome* atau pola perilaku psikologik seseorang yang secara klinik cukup bermakna, dan secara khas berkaitan dengan suatu gejala penderitaan (Wicaksono, 2016). Salah satu gangguan jiwa tersebut adalah gangguan mental bipolar.

Gangguan bipolar adalah gangguan suasana perasaan yang ditandai dengan perasaan gembira berlebih atau *manic*, hipomanik, sedih berlebih atau depresi, atau campuran kedua emosi tersebut dalam satu episode. Gangguan bersifat episodik, beresiko kambuh, namun juga mempunyai potensi mencapai kesembuhan dengan cepat jika mendapat tatalaksana yang benar. Namun jika tidak dapat berdampak besar timbulnya kematian. Gejala tersebut dapat ditetapkan sebagai gangguan jika gejala *manic* berlangsung 1 minggu, atau gejala hipomanik minimal 4 hari, atau gejala depresi minimal 2 minggu dan mengakibatkan gangguan aktivitas sehari-hari (Ah, 2019).

Ciri-ciri bipolar paling umum adalah *moody*. *Moody* merupakan “Nada” perasaan menyenangkan atau tidak (seperti kebanggaan, kesedihan, kekecewaan, kasih sayang) yang menyertai suatu pikiran serta biasanya berlangsung lama serta kurang disertai oleh komponen fisiologis (Wicaksono, 2016).

Berdasarkan hal tersebut terbesit di dalam pikiran untuk menciptakan karya seni dengan gangguan bipolar sebagai tema karya dengan *Kumat* sebagai judul. *Kumat* merupakan fase perubahan (dari normal menuju sakit) ketika seseorang mengidap suatu penyakit tertentu dan tidak dapat ditebak kapan perubahan itu terjadi. Sama halnya dengan pengidap bipolar tidak dapat ditebak kapan pengidap *Kumat* ke fase depresi dan kapan pula *Kumat* ke fase *manic* (naik). Pemilihan gangguan bipolar didasari atas beberapa alasan. Pertama tema ini mampu diwujudkan ke dalam karya music. Kedua, gangguan bipolar ini memiliki keunikan di mana penderita mengalami perubahan suasana hati yang tidak dapat ditebak, menurut penata hal ini sangat potensial dikembangkan dalam music.

Melalui fenomena gangguan bipolar di atas penata wujudkan ke dalam bentuk tabuh kreasi baru yang diberi judul *Kumat* dengan mengolah mekanisme gangguan bipolar ke dalam formulasi musikal yang disusun secara sadar dengan mengolah unsur musikal sebagai pembangun karya.

Segala tuntutan akan kebutuhan yang bersifat kekinian mendorong para seniman untuk terus menciptakan karya-karya baru dengan mengolah ide-ide baru yang dimiliki (Sukerta, 2011). Dalam proses penciptaan karya seni, setiap seniman memiliki imajinasi yang berbeda-beda. Imajinasi biasanya didapatkan dari berbagai rangsangan yang nantinya menjadi pemantik ide karya.

Proses terjadinya gangguan mental bipolar ini yang menjadi daya tarik penata yang nantinya diolah melalui formulasi musikal. Terdapat beberapa fase yang ada dalam gangguan tersebut yang pertama adalah fase normal, yang kedua adalah fase *manic* (naik) dan yang ketiga adalah fase depresi (turun). Fase normal adalah fase di mana penderita masih normal dan belum mengalami fase *manic* maupun depresi, fase *manic* merupakan fase penderita mengalami kesenangan, cenderung berbicara cepat dan juga hiperaktif, dan yang terakhir yaitu fase depresi merupakan fase di mana penderita mengalami rasa malas melakukan aktifitas dan hilang semangat. Dari ketiga fase ini yang nantinya penata olah dengan formulasi musikal yang sesuai dengan terjadinya fase tersebut. Pengolahan sistem musikal sebagai dasar pembentukan karya ini adalah dikarenakan penata berfokus kepada formulasi musikal yang sesuai dengan mekanisme gangguan bipolar. Selain melalui formulasi musikal, penata juga menentukan suasana musik yang terdapat pada setiap bagian dengan pengolahan sesuai tafsir garap penata agar sesuai dengan *mood* sipenderita dan dapat mencirikan mekanisme terjadinya gangguan jiwa bipolar.

Untuk mewujudkan formulasi tersebut penata mengadopsi rumus dari ilmu matematika yaitu persegi ajaib untuk penyusunan pola awal. Pertama penata mentransformasi nada Jegog kedalam bentuk angka dan dimasukkan kedalam kolom pada persegi ajaib. Persegi ajaib (*magic square*) merupakan persegi dengan ukuran $n \times n$ (dengan n merupakan jumlah kolom masing masing sisi persegi) yang diisidengan angka $1, 2 \dots, n^2$ di mana setiap kolom memiliki angka yang berbeda satu sama lainnya namun hasil penjumlahan secara vertikal, horizontal dan diagonal adalah sama (Schawrtzman, 1994). Ada berbagai macam persegi ajaib, tetapi dalam karya ini penata menggunakan persegi ajaib 4×4 .

1	2	3	4			?	?	0	?
4	3	2	1	=		?	0	?	?
2	1	4	3			?	?	?	0
3	4	1	2			0	?	?	?

Gambar 1 formulasi persegi ajaib di transformasi kedalam notasi *Ding-dong*

Penata menentukan ide gangguan mental bipolar sebagai tema dalam penciptaan karya *Kumat* adalah dengan didasari kegelisahan penata yang ingin mencari ide baru dari ilmu psikologi terutama pada gangguan jiwa bipolar. Selain itu tema psikologi dipilih memang dari segi disiplin ilmu psikologis ada kaitannya dengan musik. Psikologi mempelajari interpretasi perilaku manusia, sedangkan musik merupakan bentuk nyata dari perilaku manusia yang unik dan saling berpengaruh (Djohan, 2016).

Karya *Kumat* menggunakan media ungkap gamelan Jegog modifikasi, di mana penata menggunakan gamelan Jegog modifikasi tanpa penambahan instrumen di luar dari gamelan gambelan modifikasi. Gamelan ini merupakan penggabungan dari segi instrumenasi. Adapun penggabungannya dilakukan pada instrumen *barang*, *kantil*, *suwir* yang terdapat pada Jegog Jembrana, yang perkembangannya dimulai sekitar tahun 1942an (Bandem, 2013).

Jajaran instrumenasi yang terdapat pada gamelan Jegog modifikasi terdiri dari lima instrumen. Lima instrumen tersebut terdiri dari, sepasang *Barangsuwir*, dua *Kuntung*, satu *Undir* (Ardiana, 2021). Pemilihan Jegog modifikasi didasari atas keinginan penata untuk mewujudkan karya *Kumat* ke dalam Jegog modifikasi. Gamelan Jegog modifikasi lebih efisien menggunakan musisi yaitu 8 musisi, tetapi tidak mengurangi *jajar pageh* gambelan Jegog dan juga kemungkinan pengolahan permainan yang tidak dapat dilakukan pada Jegog konvensional dapat dilakukan pada Jegog modifikasi.

Penata dalam mengkomposisi karya *Kumat* menggunakan sumber-sumber referensi yang akurat sehingga dapat dijadikan landasan dalam berkomposisi. Adapun sumber-sumber tersebut ialah. *Gejala Gangguan Jiwa dan Pemeriksaan Psikiater dalam Praktek Klinis*, oleh Yunatan Iko Wicaksono, tahun 2016. Buku ini mencakup berbagai informasi tentang ilmu keperawatan jiwa untuk mempermudah kegiatan asuhan keperawatan. Dalam buku ini penata mendapat informasi mengenai gangguan jiwa serta ciri-cirinya.

Kesehatan Jiwa Pendekatan Holistik dalam Asuhan Keperawatan, oleh AH.Yusup, Rizki Fityasari, Hanik Endang Nihayati dan RR.Dian Tristiana, tahun 2019. Buku ini membahas mengenai kesehatan jiwa serta berbagai macam gangguan jiwa. Dalam buku ini penata mendapat data mengenai gangguan jiwa bipolar.

Lekesan Fenomena Seni Musik Bali, oleh I Gede Arya Sugiarta, tahun 2015. Buku ini membahas tentang fenomena seni music yang terjai di Bali dan bagai mana peranan musik tradisional sebagai warisan budaya yang jenius. Dalam buku ini penata mendapatkan data megenai gambelan Jegog baik dari sejarah maupun instrumenasi yang nantinya dijadikan acuan dalam menulis media ungkap.

Kreativitas Musik Bali Garapan Baru, oleh I Gede Arya Sugiarta, tahun 2012 (Sugiarta, 2012). Buku ini membahas mengenai berbagai macam musik Bali garapan baru dari segi kreativitas hingga

dampak yang ditimbulkan oleh eksistensinya musik garapan baru ini. Dalam buku ini penata mendapat informasi mengenai tabuh kreasi yang kemudian dijadikan pedoman dalam membuat komposisi ini.

Invention No 8, oleh J.S. Bach, koleksi pribadi berupa rekaman video. Karya ini merupakan karya dari J.S. Bach yang menggunakan teknik *cannon* dalam karyanya. Karya ini menjadi inspirasi penata untuk menggunakan teknik *cannon* dalam karya *Kumat*.

Aku dan Aku yang Lain, oleh I Gede Yogi Sukawiadnyana, koleksi pribadi berupa rekaman video. Karya ini merupakan karya karawitan yang menggunakan Jegog modifikasi untuk ujian S-1 di ISI Denpasar yang menggunakan ide dari fenomena gangguan mental *DID* (*Dissociative identity disorder*). Karya ini menjadi inspirasi penata untuk membuat karya dengan tema gangguan mental.

Iseng iseng, koleksi pribadi berupa rekaman audio visual, karya ini merupakan komposisi Jegog kreasi yang dipentaskan pada ajang Pesta Kesenian Bali (PKB), dalam karya berisikan motif *Lebleban Kantilan*. Karya ini menjadi inspirasi penata dalam membentuk motif permainan *Lebleban* pada kantilan.

METODE PENCIPTAAN.

Ketika proses penciptaan karya seni hendaknya komposer memiliki rencana maupun landasan yang dijadikan acuan dalam membuat sebuah komposisi. Landasan yang dimaksud disini adalah metode yang digunakan dalam mewujudkan karya kedalam bentuk yang utuh. Pemilihan metode dilakukan agar proses dalam menciptakan karya berjalan lancar serta terarah. Secara garis besar dalam proses penciptaan karya *Kumat* diawali dengan rangsang awal yang berupa rangsangan secara audio, visual, maupun musik. Mengenai proses selanjutnya masing-masing pencipta memiliki cara atau urutan kerja sendiri-sendiri (Senen, 2014). Pernyataan Hawkins yang dikutip oleh I Wayan Senen menjelaskan bahwa proses penciptaan penciptaan tari terdiri dari tiga tahapan yakni *exploration* (eksplorasi), *improvisation* (improvisasi), *forming* (pembentukan) (Hawkins, 2003).

Dengan demikian proses menciptakan karya *Kumat* penata menggunakan metode yang diawali dengan rangsang awal dan dipadukan dengan metode Alma M. Hawkins yang terdiri dari *exploration* (eksplorasi), *improvisation* (improvisasi), *forming* (pembentukan). Kendati metode Alma M. Hawkins merupakan metode yang digunakan dalam proses penciptaan tari, tetapi tidak dipungkiri bahwa metode ini juga digunakan dalam proses penciptaan karya seni lainnya termasuk seni karawitan. Berikut tahapan yang penata gunakan dalam penciptaan karya *Kumat*.



Gambar 2. Proses latihan karya *Kumat*

Metode ini nantinya dijadikan pedoman penata dalam pembentukan sehingga karya yang tercipta terarah serta berjalan dengan lancar. Karya yang terarah merupakan karya yang mempunyai arah serta tujuan yang jelas. Melalui perpaduan antara dua metode yang sudah digambarkan dalam tabel maka jelas arah penciptaan yang dilakukan pada karya *Kumat* yang diawali dengan rangsang awal, *eksplorasi*, *improvisasi*, dan pembentukan.

Rangsang awal merupakan tahap pengamatan yang nantinya menjadi sumber inspirasi. Dalam menciptakan karya *Kumat* penata mendapat rangsangan melalui *audio visual*. Melalui rangsangan tersebut memunculkan ide dibenak penata untuk membuat komposisi musik kreasi dengan bipolar sebagai tema dan mengolah sistem *musical* yang sesuai dengan mekanisme gangguan jiwa bipolar.

Tahap eksplorasi merupakan tahapan mendalami ide lebih jauh, dan kemungkinan yang didapat dari hasil berfikir. Adapun jenis eksplorasi yang penata gunakan dalam karya *Kumat* adalah sebagai berikut. Eksplorasi tema pada bagian ini penata lebih berfokus pada pencarian sumber-sumber yang memiliki relevansi terhadap ide penata. Eksplorasi musikal pada tahap ini penata menentukan jenis musik yang dibuat untuk mewujudkan karya *Kumat*. Eksplorasi media ungkap merupakan hal yang wajib bagi pengkarya sebelum membuat karya. Hal ini dikatakan wajib dikarenakan pengkarya harus tau batasan dalam media tersebut, Sehingga karya yang tercipta sesuai dengan yang diharapkan dan mampu diwujudkan kedalam media ungkap yang dipilih.

Improvisasi merupakan tahapan di mana semua hasil dari eksplorasi digabungkan pada bagian ini. Hasil dari semua eksplorasi dikomposisi menjadi karya yang bersifat mentah dan juga perlu banyak percobaan sehingga nantinya menghasilkan karya yang utuh. Adapun proses improvisasi yang dilakukan dibagi menjadi dua yakni proses penyusunan dan penotasian.



Gambar 3. Pemain *kuntung* dan *undir*

Penyusunan proses ini merupakan penyusunan materi yang didapat dalam proses di atas. Proses penyusunan materi diawali dengan menentukan struktur karya. Setelah struktur ditentukan dan tujuan per struktur sudah didapat maka dilanjutkan penyusunan formulasi pada setiap bagian dengan *system musical* yang telah dibentuk. Penotasian merupakan tahap penulisan notasi pada lembar kerja yang menjadi catatan bagi penata ketika menungkan hasil formulasi ke musisi. Notasi juga berfungsi sebagai jembatan antara ide musikal komponis ke musisi yang akan merealisasikan ide menjadi bunyi (Cahyo, 2018). Melalui notasi, ide yang bersifat imajinatif dapat dilihat secara visual.



Gambar 4. Pemain *barangsuir*

Proses pembentukan merupakan tahapan penuangan materi yang sudah disusun pada lembar kerja kemedi ungkap dengan musisi. Pada proses penuangan dilakukan penyesuaian materi dengan musisi dan teknis. Selanjutnya setelah seluruh materi mampu dibawa dengan baik sesuai dengan

catatan pada notasi maka dilanjutkan keproses uji coba garapan. “Uji coba ini dilakukan untuk menguji kelayakan karya dalam pementasan yang dilakukan nanti” (Santosa, 2016).



Gambar 5. Proses rekaman di *utama mandala puseh* desa Baluk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wujud merupakan bentuk nyata dari sesuatu yang diciptakan dan dapat dilihat dari indra pengelihatan. (Djelantik, 1992) menyebutkan bahwa wujud mengandung dua hal mendasar, yaitu bentuk dan struktur. Karya ini disusun dengan beberapa unsur pembangun sehingga memiliki struktur yang jelas serta dapat ditampilkan secara maksimal dalam sebuah pementasan.

Karya *Kumat* merupakan komposisi kreasi baru yang dikemas dengan tetap bernuansa tradisi. Karya ini adalah interpretasi dari mekanisme gangguan mental bipolar yang disusun melalui formulasi musikal yang sesuai dengan mekanisme bipolar. Dalam karya *Kumat* konsep garapan semua mengacu kepada mekanisme bipolar. Keseluruhan dari ciri-ciri bipolar tersebut penata ungkap melalui sistem musik serta nuansa musik agar komposisi yang tercipta terarah sesuai ide yang dipilih.

Penata memfokuskan dua unsur pembangun Pada karya ini yaitu formulasi musikal serta nuansa musikal. Hal ini penata aplikasikan dikarenakan formulasi musikal bersifat kongkret dan nuansa musikal bersifat berubah-ubah sesuai pengalaman musikal pendengar. Nuansa musikal sangat berpengaruh terhadap pengalaman musikal sesuai latar belakang yang mendengarkan. Memang tidak mudah untuk mewujudkan karya agar sesuai dengan semua persepsi pendengar. Maka dari itu penata memadukan formulasi musikal sehingga selain mendapat nuansa musik yang sesuai dengan mekanisme bipolar terdapat pula formulasi yang jelas dan kongkret sehingga karya lebih dapat diertanggung jawabkan.

Berdasarkan ide gagasan, penggarapan karya *Kumat* mengacu kepada mekanisme terjadinya gangguan jiwa bipolar yang disusun secara kontekstual dan tekstual. Secara kontekstual karya yang diciptakan berbicara mengenai bipolar dan secara tekstual adalah berbentuk formulasi musik sebagai sistem musikal. Karya ini memiliki tiga bagian di mana masing masing bagian mempunyai konsep tekstual dan kontekstual yang berbeda-beda.

Bagian satu secara kontekstual bagian satu ini mencirikan individu yang masih normal dan belum mengalami fase *manic* dan juga fase depresi. Secara tekstual kemudian diterjemahkan kedalam musik dengan membentuk pola secara sederhana dengan teknik permainan musik Jegog.

Pada bagian satu penata membentuk susunan pola awal dengan memilih nada pada gambelan Jegog secara horizontal yang sudah disusun didalam persegi ajaib. Pemilihan nada secara horizontal penata wujudkan ke dalam melodi.

Kemudian setelah pemilihan nada secara horizontal penata kemudian memberikan ritme sesuai intuisi penata, yang selanjutnya dibentuk menjadi susunan pola awal yang mencirikan individu masih normal. Pada bagian ini penata tidak memberikan sifat yang pasti pada penderita. Sehingga penonton mampu menapsirkan sifat sipenderita dengan berbagai keadaan.

?	?	?	?	?	?	?	?	.	0	0	0	0	.	?	.	?
181	ff								0	0	0	0	0	.	.	.
.	?	0	.	0	0	0	0		0	0	0	0	0	.	.	.
0	0	0	0	0	0	0?	0?		00	00	0?	00	00	0?	?	.
.	.	.	.	.	.	.	0?		0?	00	00	0?	00	00	0?	?
.	.	.	.	.	.	.	.		.	.	.	.	.	.	.	.
00	00	.?	00	0?	00	00	0?		00	0?	00	00	00	00	.?	0?

Bagian dua secara kontekstual mencirikan penderita mengalami fase depresi atau fase turun. Fase ini penderita mengalami *kumat* perubahan *mood* yang mejadikan penderita mengalami rasa malas melakukan aktifitas. Kemudian secara tekstual penata terjemahkan kedalam musik.

Penata mengambil nada pada persegi ajaib yang penata buat sebelumnya secara vertikal untuk menyusun melodi. Pada bagian ini penata mewujudkan perubahan *mood* penderita kedalam tempo berubah-ubah, baik itu cepat maupun lambat. Penata juga merepresentasikan nada Jegog kedalam pembentukan tempo. Misalnya pada baris pertama vertical angka pada kolom paling pertama adalah 1. Maka tempo yang dimainkan adalah lambat. Sedangkan baris ke empat vertical kolom pertama adalah 4 maka tempo yang dimainkan adalah cepat. Begitu seterusnya penata gunakan dalam menentukan tempo.

?	?	?	?	?	?	?	?	.	0	0	0	0	.	?	.	?
181	ff															
.	?	0	.	0	0	0	0		0	0	0	0	0	.	.	.
0	0	0	0	0	0	0?	0?		00	00	0?	00	00	0?	?	.
.	.	.	.	.	.	.	0?		0?	00	00	0?	00	00	0?	?
.	.	.	.	.	.	.	.		.	.	.	.	.	.	.	.
00	00	.?	00	0?	00	00	0?		00	0?	00	00	00	00	.?	0?

Bagian tiga secara kontekstual bagian ini merupakan munculnya fase *manic* atau naik. Pada bagian penderita mengalami kumat yang paling kuat. Di mana pada kumat ini penderita mengalami stress berat cenderung berbicara cepat dengan nada tinggi. Selanjutnya secara tekstual diterjemahkan kedalam musikal dengan memainkan seluruh nada pada persegi ajaib yang penata pilih baik itu horizontal, vertical dan diagonal.

Pemilihan seluruh nada pada persegi ajaib yang penata pilih baik itu horizontal, vertical dan diagonal merupakan representasi dari fase akhir penderita di mana semua kumat yang dialami penderita melebur menjadi satu pada bagian ini. Dalam menentukan tempo dan dinamika penata penata bertolak ukur dari susunan persegi ajaib. Semakin kecil bilangan yang terdapat pada kolom pertama maka semakin lirih dan pelan dinamika serta tempo yang dimainkan. Misalnya melodi yang penata tentukan adalah pada baris kedua horizontal maka pada kolom pertama terdapat bilangan 4, maka tempo serta dinamika yang dimainkan keras serta cepat. Begitu seterusnya penata dalam menentukan tempo dan dinamika pada bagian tiga.

00	20	20	2	20	20	.	.	20	20	20	20	.	.	.	.
20	20	20	20	.	.	.	.	20	2	20	2	.	.	.	.
02	00	20	.	0	2	2	20	2	20	2	20	2	.	0	0
				181	ff										
0	0	.	2	.	2	2	0	.	2	2	2	.	2	0	.
0	.	0	0	.	0	2	2								

KESIMPULAN

Karya seni *Kumat* merupakan komposisi musik dengan menggunakan Jegog modifikasi sebagai media ungkap yang ditambah instrumen *undir* dan *kuntung* sebagai pembawa melodi. Karya ini berbentuk kreasi baru dengan mentransformasi fenomena gangguan mental bipolar kedalam bentuk musik dengan sistem musik sesuai dengan gangguan mental bipolar.

Karya ini disusun menggunakan formulasi yang diadopsi dari persegi ajaib yang merupakan ilmu matematika. Penyusunan karya ini menggunakan satu formulasi yang kemudian banyak memunculkan formula musik. Karya ini terdiri dari tiga bagian yang setiap bagian mencirikan mekanisme terjadinya bipolar. Pada bagian satu fokus pengolahan fase normal, bagian dua fokus pengolahan fase depresi dan bagian tiga fokus pengolahan pada fase *manic* (naik). Penata dalam mewujudkan karya *Kumat* tidak mengembangkan teknik Jegog melainkan pengembangannya penata fokus kepada formulasi musik dalam penyusunan komposisi. Dalam hal ini pengembangan dari segi formulasi mampu memperkaya pencarian dalam ranah komposisi khususnya kesenian Jegog Jembrana. Hal ini bukan berarti merusak yang sudah ada sebelumnya, melainkan mengembangkan warisan yang sudah ada guna memperkaya instrumen tersebut.

DAFTAR SUMBER

- Ah, Y. (2019). *Kesehatan Jiwa Pendekatan Holistik Dalam Asuhan Keperawatan*. Mitra Wacana Media.
- Ardiana, K. A. N. K. S. (2021). Introduction to "Achromatic" Karawitan Artwork | Pengantar Karya Seni Karawitan "Achromatic." *Ghurnita*, 1(2), 108–116. <https://jurnal2.isidps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/214>
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Cahyo. (2018). *Notasi Musik Abad 20 & 21*. Art Music Today.
- Djelantik, A. A. . (1992). *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid II Falsafah Keindahan Dan Kesenian*. STSI Denpasar.
- Djohan. (2016). *Psikologi Musik* (Cetakan IV). Penerbit Indonesia Cerdas.
- Hawkins, A. M. (2003). *Creating Through Dance* (Mencipta Lewat Tari terjemahan Y. Sumandiyo Hadi). In *Manthili Yogyakarta*.
- Santosa, H. S. (2016). Gamelan Sistem Sepuluh Nada dalam Satu Gembyang untuk Olah Kreativitas Karawitan Bali. *Pantun*, 1(2), 85–96. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/747>
- Schawrtzman, S. (1994). *The Words of Mathematics: An Etymological Dictionary of Mathematical Term Used In English*. MAA.

- Senen, I. W. (2014). *Konsep Penciptaan dalam Karawitan dalam Lokarya Metodologi Penelitian*. ISI Yogyakarta.
- Sugiartha, I. G. A. (2012). *Kreativitas Musik Bali Garapan Baru Perspektif Cultural Studies*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sukerta, P. M. (2011). *Metode Penyusunan Karya Musik: Sebuah Alternatif*. ISI Press Solo.
- Wicaksono, Y. I. (2016). *Gejala Gangguan Jiwa Dan Pemeriksaan Psikiatri Dalam Praktek Klinis*. Media Nusa Creative.