

Karawitan Composition Ngebur

Komposisi Karawitan Ngebur

I Putu Hadi Mulyawan

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

putubagus9147@gmail.com

Ngebur is an acronym for the syllables nges, bungah, and rame. The three words are an elaboration that occurs in a kotekan. The media reveals that this work uses the gamelan Gong Kebyar, which focuses on cultivating the ugal, pemade, and kantilan instruments. This work is inspired by a kotekan that exists in Balinese gamelan and adopts several kotekan which were later developed without losing the characteristics of the kotekan that the stylist adopted. The stages of the creative process in this work use the method of Mr. I Wayan Beratha. The stages of this method are divided into three stages, which consist of (1) nguping, (2) menahin, and (3) ngelesin. This Ngebur musical composition was worked on and realized in the form of innovative musical music that lasted 12 minutes supported by 17 players including the stylist. The purpose of creating this work is to find out about the structure, techniques, and patterns found in kotekan in Balinese music. The benefits of the creation of this work are the realization of a subjective ability of the stylist to be creative in the field of working on new, innovative music so that it can encourage artists to be more receptive to new works that work does not have to stick to tradition alone, as in this work with processing and development kotekan as the basis for its cultivation.

Keywords: Ngebur, Gong Kebyar, Karawitan Inovatif

Ngebur merupakan sebuah akronim dari suku kata nges, bungah, dan rame. Ketiga kata tersebut merupakan sebuah elaborasi yang terjadi dalam sebuah kotekan. Media ungkap karya ini menggunakan gamelan Gong Kebyar yang mentitik fokuskan penggarapannya pada instrument ugal, pemade, dan kantilan. Karya ini terinspirasi dari sebuah kotekan yang ada dalam gamelan Bali dan mengadopsi beberapa kotekan yang kemudian dikembangkan tanpa menghilangkan ciri khas dari kotekan yang penata adopsi. Tahapan proses kreativitas dalam garapan ini menggunakan metode dari bapak I Wayan Beratha. Tahapan dari metode ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu terdiri dari (1) nguping, (2) menahin, dan (3) ngelesin. Komposisi karawitan Ngebur ini digarap dan diwujudkan dalam bentuk musik karawitan inovatif yang berdurasi 12 menit yang didukung oleh 17 orang pemain termasuk penata. Tujuan dari terciptanya penggarapan karya ini untuk mengetahui tentang struktur, tehnik, dan pola yang terdapat pada kotekan dalam musik Bali. Adapun manfaat dari terciptanya karya ini sebagai realisasi sebuah kemampuan subjektif dari penata untuk berkreasi dalam bidang garap musik baru yang inovatif sehingga dapat mendorong para pelaku seni untuk lebih menerima karya baru bahwa berkarya tidak harus berpaku pada tradisi saja, seperti pada karya ini dengan pengolahan dan pengembangan kotekan sebagai dasar penggarapannya.

Kata Kunci: Ngebur, Gong Kebyar, Karawitan Inovatif

PENDAHULUAN

Karawitan merupakan sebuah seni suara atau vocal yang instrumennya menggunakan gamelan atau suara manusia. Karawitan ada di beberapa daerah di Indonesia salah satunya di Bali. Karawitan instrumenal Bali disebut gamelan. Gamelan Bali merupakan sebuah alat musik tradisional yang mempunyai laras nada pelog dan slendro. Gamelan Bali sesuai dengan perkembangannya dibagi menjadi tiga kelompok gamelan, yaitu gamelan golongan tua, gamelan golongan madya, dan gamelan golongan baru. Ketiga kelompok gamelan sesuai dengan perkembangannya memiliki sebuah ciri khas tersendiri salah satunya yaitu kelompok gamelan golongan baru. Adapun gamelan yang paling eksis pada gamelan golongan baru, yaitu Gamelan Gong Kebyar.

Gamelan Gong Kebyar merupakan salah satu bentuk gamelan Bali yang menggunakan laras pelog lima nada (Rai S, 2001:152). Kata kebyar adalah sebuah istilah yang digunakan untuk memberi nama kepada ansambel baru dalam kesenian Bali yang memiliki ciri-ciri dengan tempo cepat, rumit, keras dan dinamis (Bandem, 2013:38). Kata Gong Kebyar terdiri dari dua kata berbeda. Yaitu “gong” dan “kebyar”. Gong merujuk pada artian seperangkat gamelan, sedangkan kebyar merujuk pada sebutan dari suatu fenomena yang terjadi secara tiba-tiba (Sukerta, 2009:185). Gamelan Gong Kebyar juga sebuah orchestra tradisional Bali yang memiliki perangai keras. Dengan perangai yang keras Gamelan Gong Kebyar oleh masyarakat Bali dikenal dengan ciri khasnya “ngebyar”. Kekebyaran berasal dari kata kebyar yang mendapatkan awalan ke- dan akhiran-an. Kata kekebyaran dalam konteks Bahasa Bali tergolong kata yang masuk dalam klasifikasi kata pengulangan Dwi Purwa. Dwi Purwa adalah pengulangan sebagian atau seluruh suku awal sebuah kata, contohnya tamu menjadi tetamu dan laki menjadi lelaki. Kekebyaran sesuai dengan teori *Bawa Dwi Purwa* dengan mengulang kata depan sebuah laksem dengan mendapat akhiran-an merujuk pada makna seperti kebyar, artinya tidak murni kebyar (Diana Putra, 2019:77-78). Kepopuleran gamelan ini tidak terlepas dari fleksibilitas yang dimiliki, di Bali khususnya gamelan ini difungsikan diberbagai event baik yang berkaitan dengan adat istiadat, agama, dan hiburan dalam bentuk musik instrumental maupun sebagai pengiring tari-tarian (Yudharta, 2003:64-65).

Konsep musikal dan tehnik permainan saat memainkan gamelan Bali tidak terlepas dengan tehnik *kotekan*. Istilah *kotekan* diyakini berasal dari kata *kotek* (kata kerja) dalam Bahasa Bali yang berarti memukul atau menjolok sesuatu secara berulang-ulang dengan sebatang galah (Dibia, 2017:311). Dalam gamelan Bali, *kotekan* adalah salah satu cara untuk membangun jalinan bunyi yang rumit namun kaya akan variasi dalam wujudnya sebagai jalinan ritme atau nada-nada yang harmonis, saling isi mengisi dan saling berkaitan, yang diciptakan untuk memperkaya melodi pokok. *Kotekan* dalam gamelan Bali terdiri dari dua bagian, yaitu *polos* dan *sangsih*. Pukulan *polos* lebih dominan mengikuti alur tempo, karena nada-nada dominannya selalu jatuh bersama dengan nada-nada melodi pokok. Sedangkan pukulan *sangsih* terasa mengambang atau menggantung, karena nada-nada dominannya menjauhi nada-nada melodi pokok. *Kotekan* atau *kakilitan* didominasi oleh jalinan nada-nada yang rumit dengan pola ritme yang bervariasi. *Kotekan* termasuk unsur pepayasan atau ornamentasi (Dibia, 2017:57-58).

Pada tahap pembentukan ide atau gagasan merupakan hasil dari suatu proses pemikiran yang terus menerus dari seorang seniman terhadap lingkungan secara kompleks dan merupakan manifestasi dari budaya dimana dia hidup. *Kotekan-kotekan* yang dibangun sedemikian rupa pada dasarnya untuk menghasilkan bunyi yang *nges*, *bungah*, dan *rame*. Bunyi yang *nges*, *bungah*, dan *rame* yang dihasilkan melalui *kotekan-kotekan* lalu memberikan sebuah inspirasi ide terhadap penata untuk mengembangkan *kotekan-kotekan* yang sudah ada, ide tersebut penata dapatkan dari kegemaran penata membaca beberapa buku yang menjelaskan tentang tehnik *kotekan* dan jenis-jenis *kotekan* dalam gamelan Bali. Selain itu melalui kata *nges*, *bungah*, dan *rame* penata mendapatkan sebuah judul yang relevan untuk digunakan pada karya ini, yaitu *Ngebur*.

Kata *Ngebur* merupakan akronim dari suku kata *nges*, *bungah*, dan *rame*. Menurut KBBI kata akronim digunakan untuk pemberian singkatan dari beberapa kata (<https://kbbi.web.id/akronim>). *Nges* merupakan elaborasi yang terjalin rapi, padat, dan rapat yang nyaris tanpa celah atau bagian-bagian yang kosong. *Kotekan nges* merupakan jalinan ritme yang nada-nadanya terdiri dari dua atau tiga nada yang tidak meninggalkan celah sekecil apapun. *Bungah* adalah elaborasi yang penuh hiasan dan kaya

variasi, selain menggunakan nada-nada yang bervariasi, jalinan nada-nadanya juga diwarnai oleh pola ritme yang bervariasi. *Kotekan rame* merupakan elaborasi menggunakan banyak nada atau pola ritme dengan kerumitan yang tinggi, Terinspirasi dari sebuah *kotekan* yang ada pada gamelan Bali serta mengembangkan *kotekan* tersebut sehingga menghasilkan jalinan bunyi yang *nges*, *bungah*, *rame*. Setelah adanya pematangan ide, penata lalu mengkemas ide ini menjadi karya musik karawitan inovatif.

Komposisi inovatif adalah sebuah karya komposisi yang cenderung menggali ide-ide atau gagasan baru kendatipun pada dasarnya materi tradisinyaupun masih tampak jelas, dalam hal ini memasukan unsur-unsur dari luar dengan pengolahan yang sangat memadai, menjadi peluang untuk mewujudkan nuansa-nuansa baru (Suweca, 2009:46). Hal ini sangat sesuai dengan ide karya yang penata buat, yaitu dengan mengadopsi beberapa *kotekan* yang ada pada gamelan Bali seperti *kotekan gagelut*, *gagulet*, *nyalimpud*, *gegejer*, *oles-olesan*, dan *nyalimped*. Kemudian *kotekan* tersebut dituangkan sesuai dengan tema yang penata ambil yaitu menyesuaikan dengan kata *nges*, *bungah*, dan *rame*, yang dituangkan kedalam melodi yang digarap secara sistematis yang menggunakan perhitungan nada yang tidak lazim. Pada karya ini penata menggunakan Gamelan Gong Kebyar sebagai media ungkap, namun tidak semua instrumen yang penata gunakan seperti instrumen riyong dan terompong. Hal ini dikarenakan penata lebih terfokus pada instrumen yang menggunakan elaborasi seperti instrumen *pemade*, *kantilan*, dan instrumen *ugal* juga dititik beratkan pada permainan elaborasi pada karya ini.

Adapun makna dari karya *Ngebur* ini yaitu sebagai realisasi sebuah kemampuan subjektif dari penata untuk berkreasi dalam bidang garap musik baru yang inovatif sehingga dapat mendorong para pelaku seni untuk lebih menerima karya baru dengan pengolahan pengembangan *kotekan* sebagai dasar penggarapan pada karya ini, sehingga dapat menjadi sebuah landasan bagi para pengkarya seni khususnya seni karawitan bahwa berkarya tidak harus berpaku pada tradisi saja, tetapi jika kita berkarya harus mengikuti kata hati sesuai jati diri kita masing-masing dan mengikuti sebuah perkembangan zaman. Seperti halnya sebuah kalimat “Cintailah warisan, pelajari dan kembangkan yang baru” (Kariasa, 2021).

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan merupakan suatu uraian yang rinci tentang cara-cara penciptaan karya untuk mengantisipasi terhadap yang mungkin terjadi dalam sepanjang proses dan bagaimana mengatasinya. Dalam menciptakan sebuah karya khususnya karya seni, melalui sebuah proses atau tahapan kreativitas (Santosa, 2016; Saptono et al., 2019). Tahapan-tahapan ini dimulai dari proses awal sampai proses akhir dalam sebuah karya sehingga dapat ditampilkan dan dinikmati oleh khalayak (Pradnyantika et al., 2019). Dalam proses kreativitas pada karya ini, penata mengadopsi sebuah konsep dari seorang seniman yang bernama I Wayan Beratha. Tahapan metode dari bapak I Wayan Beratha disebut dengan *Sarwa Telu* (Diana, 2019:81). Sesuai dengan namanya tahapan ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *nguping*, *menahin*, dan *ngelesin*. Ketiga tahapan ini penata gunakan sebagai rujukan dalam mewujudkan karya karawitan inovatif yang berjudul *Ngebur*. Lebih lanjut uraian tahapan-tahapan proses penciptaan sebagai berikut.

Tahap *nguping* (peniruan), adalah sebuah contoh dari pelatihan sebuah gending dengan pelatih memberikan contoh teknikal langsung seperti melodi, ritme, dinamika dan tempo yang kemudian dituri oleh pemain hingga bentuknya persis dengan yang telah dicontohkan oleh penata (Diana, 2019:81). Pada tahap *nguping*, penata melakukan penuangan bagian 1, bagian 2 dan bagian 3 sesuai dengan apa yang telah penata inginkan dalam karya yang penata kerjakan, sehingga harapannya para pendukung karya dapat menguasai materi dari bagian 1, bagian 2, dan bagian 3 secara kasar.

Tahap *menahin* (memperbaiki), adalah tahapan lanjutan dari tahap *nguping*, yaitu pola yang telah dicontohkan dan dimainkan oleh pemain gamelan diteliti lagi kemungkinan kesalahan ataupun tingkatan ideal pola yang ingin dicapai dalam komposisi. Dalam tahapan ini, agar bentuk dari komposisi yang digarap ideal dan proposional, yang harus diperhatikan pada tahapan ini ialah penonjolan-penonjolan variasi tertentu, sehingga garapan ini terlihat lebih menarik untuk didengar. Tahapan ini juga ada kaitannya dengan kualitas pukulan dalam memainkan gamelan pada garapan ini.

Tahap *ngelesin* (menghaluskan) adalah tahapan akhir untuk menghaluskan pola-pola melodi, ritme, dinamika, dan tempo yang telah direvisi untuk kemudian diberikan energi berupa *umbang-isep* (keras-lirih) sehingga dimensi dan kountur gending menjadi lebih variatif. Selain hal tersebut dalam proses kreatifnya dituntut agar bisa menghasilkan komposisi yang mampu memberikan pembobotan estetis agar komposisi yang ditata mempunyai daya tarik untuk audience. Pada garapan *Ngebur* yang lebih ditekankan ialah pemberian nafas lagu, dan perlu diperhatikan cepat, pelan, keras, lirihnya suatu lagu dari setiap pola yang ada pada garapan ini. Hal itu bertujuan untuk mendapatkan pembawaan yang menjiwai dari lagu yang dimainkan tersebut nantinya.



Gambar 1 Kegiatan Tahap *Ngalusin* dan *Ngangkianin*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wujud garapan merupakan serangkaian proses kreativitas yang sudah dilalui. Wujud adalah suatu yang tampak secara kongkrit atau sesuatu yang dapat dipersepsikan dengan mata atau telinga (Djelantik, 1999:19). Dari berpikir secara serius, menuangkan pengalaman membaca, yang telah dilalui, pencarian ide, mencari berbagai sumber untuk mendukung garapan, melalui proses kreativitas, hingga pada akhirnya sebuah karya menjadi terwujud.

Karya seni karawitan *Ngebur* ini terinspirasi dari sebuah buku yang ditulis oleh I Wayan Dibia dengan judul buku "*Kotekan Dalam Musik dan Kehidupan Bali*", buku ini menjelaskan beberapa hal penting yang terdapat dalam *kotekan* Bali seperti struktur, teknik, pola *kotekan*, *kotekan dua* dan variasinya, *kotekan telu* dan variasinya, dan pemaknaan *kotekan*. Penata juga mendapatkan sumber buku yang menjelaskan tentang ragam jenis *kotekan* yang ada pada gamelan Bali. Buku ini ditulis oleh I Made Bandem dengan judul buku "*Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah*". Buku ini menjelaskan macam-macam atau nama-nama *kotekan* yang ada pada gamelan Bali seperti *ubitan bebaru*, *aling-aling*, *kabelit*, *kabelet*, *kabelet ngecog*, *oles-olesan*, *ubitan nyendok*, *nyalimput*, *nyalimped*, *gagelut*, *gagulet*, *tulak wali*, *aling-aling cunghu temisi*, dan *gegejer*. Sehingga penata mendapatkan sebuah kata *nges*, *bungah*, *rame* yang kemudian dijadikan sebuah judul *Ngebur* pada karya ini, serta mengadopsi dan mengembangkan beberapa pola *kotekan* yang penata dapatkan.

Terkait dengan media ungkap dari karya ini penata menggunakan beberapa instrumen dari gamelan Gong Kebyar dan penata tidak menggunakan beberapa instrumen seperti instrumen *riong* dan *terompong*. Alasan penata karena kedua instrumen tersebut tidak masuk kedalam elaborasi sesuai dengan yang penata teliti dari hasil membaca buku "*Kotekan Dalam Musik dan Kehidupan di Bali*" yang menyatakan bahwa, instrumen *riong* mempunyai istilah lain dalam permainan. Begitupula dengan instrumen *terompong* yang juga mempunyai istilah lain dari permainan itu sendiri. Dari hal tersebut penata hanya menitik beratkan karya ini pada elaborasi yang dihasilkan dari instrument *ugal*, *pemade*, dan *kantilan*.

Secara konsep musikal, karya seni karawitan *Ngebur* ini penata mengolah sebuah hal yang paling utama yaitu mengolah nada-nada yang ada pada instrumen *ugal*, *pemade*, dan *kantilan* untuk dibuatkan elaborasi yang lincah, rumit, padat, dan rapat. Penata juga mengolah unsur harmoni, ritme, tempo, serta dinamika pada garapan ini. Sehingga dapat menggiring para penikmat musik untuk mendengar karya ini lebih spesifik, sehingga dapat dinikmati oleh khalayak ramai.

Gambar 2 kegiatan Rekaman karya *Ngebur*

Struktur atau susunan karya seni adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dari suatu karya itu sendiri dan meliputi juga peranan masing-masing bagian dalam keseluruhan itu (Djelantik, 1990:37). Karya musik karawitan inovatif *Ngebur* disusun berdasarkan komposisi atau struktur garapan yang terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian I, bagian II dan bagian III. Masing-masing bagian merupakan pengungkapan dari ide penata yang digarap sangat apik dan terstruktur. Pembagian garapan dimaksud untuk mempermudah penata dalam penggarapan dan penghayatan, karena setiap bagian menampilkan sub bagian yang berbeda. Adapun beberapa analisis masing-masing bagian tersebut sebagai berikut:

Pada bagian 1 penata mencoba mentafsirkan kata dari *Nges*. Dengan penonjolan dari kelincihan *kotekan gagelut* dan *gegulet* yang ada pada gamelan Bali (Pryatna, 2020). Dari hal ini penata mengembangkan *kotekan* tersebut sesuai dengan inovasi-inovasi dari jati diri si penata dengan pemanjangan ruas kalimat melodi pada *kotekan* serta ornamentasi-ornamentasi dari instrumen *kendang*, dan *kajar*. Pada bagian pertama penata memberikan beberapa penonjolan *kotekan* dari instrumen-instrumen yang mempunyai pola permainan elaborasi seperti instrumen *ugal*, *pemade*, dan *kantilan*. Pada bagian ini dimainkan dengan tempo standar dengan *kotekan* tanpa henti, padat, dan rapat. Hal ini sesuai dengan arti kata *nges* yang berarti terjalin rapi, padat, dan rapat nyaris tanpa celah atau ada bagian yang kosong.

Pc	: 0...?...0...?...?...?...0...^...
Jb	: 0.....0.....?.....?.....^...
Jg	: 0.....?.....?.....0.....^...
Kj	: x...x...x...x.....x...x...x...x.....
GPT	: G.....P.....T.....P.....
Ken	: DTD.TD.TDT.KP.KPK.D.TD.T.D.KPK.D.KPK
PKUp	: 0.00.0.000.000.0.00.0.000.000.0.0
PKUs	: .00.0.00.00.0.0.00.00.0.00.0.00.0.00

Pada bagian ini penata mencoba mentransformasikan kata *bungah* yang berarti elaborasi yang penuh hiasan dan kaya variasi. Untuk mencapai tujuan itu, penata menggunakan *kotekan nyalimput* dan *gegejer* sebagai pengaplikasian dalam bagian ini. Kedua *kotekan* tersebut mempunyai kesamaan dalam pola permainanannya, yaitu sama-sama menggunakan pola *ngepatin* atau dalam istilah Bali disebut dengan *ngempyung*. Dilihat dari kata *nyalimput* dan *gegejer* ini juga memiliki arti seperti kata *nyalimput* dalam istilah Bali kita sering mendengar kata *selimputan* atau kaki tersandung. Kemudian pada *kotekan gegejer* yang berarti adanya suatu getaran atau bergetar. *Kotekan* ini biasa dimainkan dengan tempo menengah, dan panjang melodi masih dalam hitungan genap. Mengingat *kotekan* ini mempunyai hitungan yang bisa dibilang tidak ganjil, melainkan hitungan genap, maka penata terpacu untuk menggarap bagian ini dengan membuat kalimat melodi yang ganjil yang dibalut dengan dua macam *kotekan* tersebut dan kemudian disusun ulang, namun penata tetap memberikan tanda sebagai pemahaman bahwa *kotekan* ini masih membawa cirikan dari dua *kotekan* namun, hanya digarap dan disesuaikan dengan kalimat lagu yang dibuat penata. Kali ini penata mencoba memberikan penonjolan-penonjolan dari *kotekan polos* dan *sangsih* pada setiap penggalan kalimat lagu, hal itu bertujuan agar para penguji dan penikmat bisa mengetahui bagaimana penata mengolah melodi *sangsih* dan *polos* sesuai dengan kalimat melodi yang penata buat ganjil. Selain itu penata juga memberikan suatu hiasan-

hiasan dinamika, permainan oktaf, dan beberapa instrumen-instrumen pendukung dalam memperkaya variasi pada bagian ini seperti pengolahan instrumen *kendang*, dan *kecek*.

Pc : 0 . 2 . 7 1 . 0 . 1 . 2 . 0 . 2 . 1 . 0 .
 Jb : 0 0 . 2 . 7 0 7 .
 Jg : 0 2
 Kj : X . . X . . X . . X . . X . . X . . X . . X . .
 GPT : G .
 Ken : D . T . T D T K P D T E O E D T K P . O E T .
 PKUp : 0 0 . 2 0 0 . 2 0 . 0 1 . 1 0 2 . 0 2 . 0 2 0 2 . 0 2 0
 PKUs : 0 0 2 . 0 0 2 . 0 2 0 . 0 1 . 0 1 . 0 1 . 0 1 . 0 .

Pada bagian 3 ini penata mencoba mentransformasikan kata *rame* yang berarti elaborasi yang menggunakan banyak nada atau pola ritme dengan kerumitan yang tinggi. Dari arti kata diatas penata mencoba memasukan beberapa *kotekan* yang diantaranya *kotekan nyalimpet*, dan *oles-olesan*. Kedua *kotekan* ini menggunakan pola yang disebut dengan *kotekan pat* atau *ngepatin*. Kedua *kotekan* ini penata olah dengan menggunakan tempo sub divisi 3, 4, dan 5 dengan kecepatan standar (tidak pelan dan tidak begitu cepat) serta mengolah variasi-variasi nada pada instrumen *ugal*, *pemade*, dan *kantilan* dari oktaf rendah, ke oktaf tinggi maupun sebaliknya. Penata juga memberikan aksent-aksent pada instrumen *kendang* dan *kecek* guna memberikan kejutan-kejutan dari kedua instrumen tersebut guna untuk mempertahankan identitas dari gamelan Gong Kebyar yang identik dengan sesuatu yang benuansa keras (Yudha et al., 2020) dan dinamis pada karya *Ngebur* ini.

Pc : 2 7 1 1 0
 JB : 1 0 7 7 0
 JG : 2 7 1 1 0
 KJ : X . . X . . X . . X . . X . . X . . X . . X . . X . .
 GPT : G P T P
 Ken : D T T D T D T D T D K P T K P D K P T K P D P T
 PKUp : 2 2 . 0 2 . 0 2 . 0 1 . 2 2 . 1 0 . 2 2 . 1 0 . 2
 PKUs : . 2 2 . 2 2 . 2 2 . 1 0 . 2 0 . 2 0 . 2 0 . 2 0 .

Karya karawitan *Ngebur* ini merupakan sebuah hasil konsep garapan tabuh kreasi yang mengedepankan inovasi-inovasi kekinian atau pembaharuan dengan mengadopsi beberapa jenis *kotekan* yang kemudian dikembangkan baik dari struktur lagu, tehnik permainan, maupun motif-motif gendingnya dengan pengolahan unsur musikal seperti : nada (bunyi yang memiliki getaran frekuensi yang pasti), melodi (rangkain nada yang sudah teratur panjang pendek nadanya), ritme (rangkain beberapa suara yang berbeda panjang pendeknya nada), harmoni (keseimbangan bunyi dan suara) dan dinamika (Aryasa, 1984:2). Berikut adalah penjabaran unsur musikan yang terdapat dalam karya ini:

Ritme merupakan langkah yang teratur atau langkah yang ritmis (Banoe, 2003:357). Pada garapan karya *Ngebur* ini, penata olah dengan menggunakan banyak sub divisi dalam satu ketukan ritme. Pola-pola ritme ini diolah dengan mengatur panjang pendeknya sebuah rangkain nada pokok, sehingga hal ini menjadi sebuah bahan bagi penata untuk menempatkan sebuah elaborasi yang dikembangkan melalui panjang atau pendeknya ukuran lagu.

Dinamika adalah keras lembutnya nada dan ritme yang dimainkan (Banoe, 2003:116). Dinamika dalam sebuah karya seni musik sangat penting terdapat didalamnya. Karena dinamika sangat berperan penting dalam penjiwaan dalam sebuah seni musik. Tanpa dinamika maka seni musi terkesan hampa dan monoton. Begitu pula pembuatan dinamika pada karya *Ngebur* ini penata garap dengan memberikan penonjolan-penonjolan dari masing-masing instrument yang ada pada setiap bagian pada

karya ini. Selain itu dinamika dalam karya ini juga digunakan sebagai penanda klimaks dari sebuah bagian yang terdapat didalamnya.

Tempo merupakan kecepatan dalam ukuran langkah tertentu (Banoe, 2003:410). Secara tradisi, instrument kajar sebagai pengatur cepat atau lambatnya sebuah lagu. Kajar juga memiliki pola permainan yang bersifat linier. Dalam garapan *Ngebur* ini instrument kajar sangat berperan penting pada karya ini. Dimana instrument kajar digarap seolah-olah menggantung atau berlawanan dari sebuah melodi pokok. Selain sebagai penanda pengukur kecepatan sebuah lagu, dalam karya ini penata menggarap instrument kajar secara sistematis, dimana kajar seolah-olah menjadi sebuah penanda dari jatuhnya pukulan *gong*, *kempur*, dan *kemong*.

Melodi merupakan pokok dari suatu seni music atau karawitan (Banoe, 2003:207). Melodi pada garapan *Ngebur* ini penata garap secara sistematis dimana setiap melodi tidak selalu mengikuti dari akhiran dari melodi pokok yang lainnya. Dimana pada karya ini penata garap dengan menggunakan system ngepat dan neluin. Dari sini terdengar suatu vibrasi dari sebuah nada-nada yang dipukul. Dan dapat memberikan suatu ornamentasi pula yang tidak hanya terdapat pada kotekan saja namun juga terdapat pada instrument yang berperan penting dengan melodi pokok.

Harmoni secara umum dapat diartikan sebagai keselarasan atau jika dalam karya musik diartikan sebagai gabungan dari 2 atau 3 nada yang dipukul dalam satu waktu atau bersamaan. Pada garapan karya *Ngebur* ini merujuk pada system *ngempyung* dalam konteks tradisi. Dari hal tersebut penata mencoba untuk mengolah harmoni dengan menukar pasangan-pasangan dari beberapa nada seperti pengolahan oktaf polos dan sangsih.

Garapan *Ngebur* merupakan sebuah karya pagelaran tugas akhir dari Fakultas Seni Pertunjukan Jurusan Karawitan yang diadakan secara daring dengan menggunakan rekaman audio visual bertempat di Sanggar Semara Budaya Sumerta kelod. Tata panggung yang digunakan pada karya ini berbentuk stage pementasan pada umumnya. Selain panggung, sebuah pertunjukan juga memerlukan tata lampu untuk melengkapi sebuah pertunjukan. *Sound system* merupakan peralatan suara atau bunyi yang diatur sesuai dengan kebutuhan pentas dalam sebuah pertunjukan musik. *Sound system* sangat diperlukan dalam ruang lingkup yang sempit maupun mempunyai ruang lingkup yang luas. Pementasan karya *Ngebur* ini dipentaskan dalam ruang terbuka, maka diperlukan alat pengeras suara untuk memperjelas suara dari gamelan itu sendiri. Mengingat juga dalam garapan *Ngebur* ini mengedepankan suara dan tehnik-tehnik kotekan yang memerlukan *sound system* sehingga karya ini dapat dinikmati tidak hanya secara visual saja. Selain tata suara, dalam sebuah pertunjukan juga memerlukan tata lampu (*lighting*) yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan pentas. Tata Lampu (*lighting*) ialah susunan lampu-lampu atau peralatan pencahayaan yang ditata dan diatur untuk menerangi dan mendukung sebuah pementasan di atas panggung. Dalam karya *Ngebur* ini pengaturan cahaya lampu disesuaikan dengan ide dan konsep garapan agar *audience* lebih focus dalam mengapresiasi sebuah seni karawitan.

KESIMPULAN

Ngebur merupakan judul karya karawitan inovatif dari akronim dari suku kata *nge*, *bungah*, dan *rame*. Karya *Ngebur* terdiri dari tiga bagian, yang masing-masing bagian memiliki tema tersendiri sebagai titik sentral yang harus digarap, masing-masing tema dalam setiap bagian memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya, sehingga tema tersebut dapat tercipta menjadi sebuah komposisi karawitan inovasi dalam tatanan konsep. Dalam penerapannya, karya *Ngebur* ini dituangkan menggunakan media garap beberapa instrumen dari Gamelan Gong Kebyar, dengan durasi 12 menit (dua belas menit) yang dimainkan oleh 17 (tujuh belas) pemain gamelan. Proses kreativitas dalam karya ini terdiri dari tahap *nguping*, *menahin*, dan *ngelesin*. Karya ini direkam di Sanggar Semara Budaya Sumerta Kelod pada tanggal 19 Juli 2021 untuk disajikan secara daring melalui aplikasi *zoom meeting* pada tanggal 4 Agustus 2021.

DAFTAR SUMBER

- Aryasa, I. W. (1984). *Pengetahuan Karawitan Bali*. Dapertemen Pendidikan.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Badan Penerbit STIKOM Bali.
- Banoe, P. (2003). *Kamus Karawitan*. Kanisius.
- Diana Putra, I. W. (2019). "Analisis Metode Penciptaan Gending Gesuri Karya I Wayan Beratha". *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(2), 75–82. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/901>
- Dibia, I. W. (2017). *Kotekan Dalam Musik Dan Kehidupan Bali*. Bali Mangsi Foundation dan ISI Denpasar.
- Djelantik, A. A. M. (1990). *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I*. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- 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>
- Pradnyantika, I. G. A., Sudiana, I. N., & Haryanto, T. (2019). Waluku Sebagai Acuan Dalam Garapan Karawitan Bali. *Kalangwan*, 5, 49–60.
- Pryatna, I. P. D. H. S. (2020). Konsep Musikal Instrumen kendang Dalam Gamelang Gong Kebyar Bali. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(2), 73–84. <https://doi.org/10.24821/resital.v21i2.4220>
- S., I. W. R. (2001). *Gong Antologi Pemikiran*. Balimangsi Foundation, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- 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>
- Saptono, Haryanto, T., & Hendro, D. (2019). Greng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan dan Vokal. *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 29–38. <https://doi.org/10.31091/kalangwan.v5i1.728>
- Sukerta, P. M. (2009). *Ensiklopedi Karawitan Bali*. ISI Press Solo.
- Suweca, I. W. (2009). *Estetika Karawitan (Buku Ajar)*. ISI Denpasar.
- Yudha, I. N., Widianara, P., Santosa, H., & Suartaya, K. (2020). *Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros*. 8(April), 1–13. <https://doi.org/10.24821/promusika.v1i1.3607>
- Yudharta, I. G. (2003). "100 Tahun Gamelan Gong Kebyar". *Bheri: Jurnal Ilmiah Musik Nusantara*, 2, 64–70.