

Introduction to “Liput Semara” Creative Composition

Pengantar Komposisi Kreasi “Liput Semara”

I Putu Wahyu Mahendra Putra¹, Ni Ketut Suryatini², I Gede Mawan³

^{1,2}Program Studi Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Denpasar

³Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

putuwahyu030199@gmail.com

Abstract

Liput Semara's artwork was motivated by a love that the stylist had experienced. Where this love occurs because of a first meeting with a woman which causes mutual liking, to end in a romantic relationship and tie a promise of love that is never broken. The expression of love is used as the basic footing for the stylist to work on the composition of Liput Semara's musical composition. The definition of liput can be interpreted as a mood when carried away by a feeling, and semara which is taken from Hindu mythology as a symbol of love. From this composition, Liput Semara was inspired by the form of the stylist's love for a woman who the stylist once loved. Liput Semara's artwork is a traditional artwork by taking the form of creative compositions using the medium of the gamelan Semar Pegulingan Saih Pitu. Regarding the structure, the stylist uses the Tri Angga structure which consists of Kawitan, Pengawak and Pengcet as the main structure. The stages of the process of this work go through a process of elaboration of stages, where the stages are taken from the concept of Bambang Sunarto in the book Methodology of Art Creation and Wayan Senen's book entitled Wayan Beratha – Gamelan Kebyar Reformer. So that from the elaboration it produces stages of reasoning, creation, menahin and ngelesin.

Keywords: Love, Music Creation, Modulation, Elaboration.

Abstrak

Garapan *Liput Semara* dilatarbelakangi oleh sebuah rasa cinta yang pernah penata alami. Dimana rasa cinta tersebut terjadi karena sebuah pertemuan kali pertama kepada seorang wanita yang menyebabkan muncul rasa saling suka, hingga berujung pada menjalin hubungan asmara dan mengikat janji cinta yang pantang diingkari. Ungkapan rasa cinta tersebut dijadikan sebagai pijakan dasar penata menggarap garapan komposisi karawitan *Liput Semara*. Adapun pengertian *liput* dapat diartikan sebagai suasana hati ketika terbawa akan suatu perasaan, dan *semara* yang diambil dari mitologi Hindu sebagai simbol rasa cinta. Dari karya komposisi *Liput Semara* ini terinspirasi dari wujud rasa cinta penata terhadap seorang wanita yang pernah penata cintai. Garapan *Liput Semara* merupakan garapan tradisi dengan mengambil bentuk komposisi kreasi yang menggunakan media unguak gamelan Semar Pegulingan *Saih Pitu*. Mengenai struktur, penata menggunakan struktur *Tri Angga* yang terdiri dari *Kawitan*, *Pengawak* dan *Pengcet* sebagai struktur utama. Tahapan proses dari karya ini melalui proses elaborasi tahapan, dimana tahapan-tahapan tersebut diambil dari konsep Bambang Sunarto dalam buku *Metodologi Penciptaan Seni* dan buku Wayan Senen yang berjudul *Wayan Beratha – Pembaharu Gamelan Kebyar*. Sehingga dari elaborasi tersebut menghasilkan tahapan penalaran, kreasi, *menahin* dan *ngelesin*.

Kata kunci: Cinta, Kreasi Musik, Modulasi, Elaborasi.

PENDAHULUAN

Penata mengawali seluruh skenario karya ini dari pengalaman emosional penata. Adapun pengalaman pribadi yang pernah dialami penata ketika penata merasakan betapa besarnya rasa cinta penata kepada seorang wanita yang pernah penata cintai. Serasa hidup penata lebih berwarna ketika ia hadir di kehidupan penata. Dan ketika penata bersamanya, rasa cinta penata kepada wanita tersebut terlimpahkan. Dari pengalaman emosional tersebut, penata mencoba mengekspresikan pengalaman emosional tersebut menjadi sebuah komposisi karawitan yang nantinya akan menjadi ungkapan rasa cinta penata yang begitu besar kepada sang wanita yang pernah penata cintai menjadi sebuah garapan dengan mengambil judul *Liput Semara*. Adapun pengertian *liput* dapat diartikan sebagai suasana hati ketika terbawa akan suatu perasaan, dan *semara* yang diambil dari mitologi Hindu sebagai simbol rasa cinta

Terkait dengan rasa cinta tersebut penata mencari relevansi perasaan cinta tersebut tidak hanya pada seorang individu lawan jenis, namun bisa juga kita menaruh rasa cinta terhadap suatu benda. Seperti halnya penata memfavoritkan gamelan Semar Pegulingan (Paristha, 2018; Yudha *et al.*, 2020) sebagai bagian dari hidup penata. Karena dari awal penata mengenal karawitan penata sangat menyukai dan mencintai repertoar-repertoar gamelan Semar Pegulingan karena memiliki kesan tenang, syahdu, lembut dan memiliki ruang kreatifitas yang luas dalam mengkreasikan melodi dengan pengolahan patet dari laras *pelog saih pitu*. Dalam hal ini bersesuaian dengan salah satu fungsi dari gamelan secara universal yaitu memberikan rasa keindahan. Yang dimaksud disini adalah untaian melodi, ritme dan harmoni tidak saja memberi pemahaman yang mendalam terhadap makna dari suatu gending, namun dapat mengunggah perasaan dan memberi kepuasan pada jiwa seseorang, baik itu dari komposer, musisi pendukung karya maupun penikmat seni karawitan (Bandem, 2013:116).

Setelah melalui proses pengolahan ide yang didapat, penata mulai merumuskan atau merancang gagasan-gagasan secara musikal yang nantinya akan membantu penata dalam mewujudkan sebuah karya. Adapun konsep garapan yang penata rancang dimulai dari segi struktur. Pada struktur penata menggunakan struktur yang dicetus oleh I Gusti Putu Geria (alm) lewat analisisnya telah melahirkan konsep *Tri Angga*. Adapun bagian-bagian *Tri Angga* yaitu *Kawitan*, *Pengawak* dan *Pengecet*, namun pada ketiga bagian tersebut penata sisipkan bagian tambahan seperti *gineman*, *gegenderan*, *bapang* dan *kekebyaran*. Secara struktural, penata menggunakan struktur yang dikemukakan oleh I Gusti Putu Geria (alm) yaitu *Tri Angga*. *Kawitan* memberikan gambaran awal kemunculan rasa cinta dan kasih sayang seorang pria kepada sang wanita pujaan hatinya. *Pengawak* memberikan gambaran bagaimana rasa cinta tersebut tumbuh di dalam diri seorang pria dan bagaimana kiatnya agar rasa tersebut tersampaikan kepada sang wanita dengan harap mau menerima cinta sang pria. *Pengecet* memberikan gambaran bagaimana rasa cinta tersebut telah tumbuh mekar di hati kedua insan lawan jenis tersebut.

Media ungkap dalam perihal komposisi karawitan adalah alat sebagai sumber bunyi yang merupakan bahan pokok lahirnya sebuah komposisi, karena seperti yang telah diketahui bahwa media karawitan adalah suara, baik yang dihasilkan oleh alat maupun vokal. Dalam garapan ini penata memilih media ungkap gamelan Semar Pegulingan *Saih Pitu*. Gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu* merupakan salah satu bentuk gamelan Bali yang menggunakan laras pelog tujuh nada yang dikenal dengan istilah saih pitu, diperkirakan sudah muncul di Bali sekitar abad XIV dimana sejak kelahirannya Semar Pagulingan *Saih Pitu* tetap merupakan salah satu gamelan penting yang ikut memperkaya khasanah karawitan Bali (Suastika, 2020:48).

Sebuah pemikiran kreatif yang mengakibatkan seseorang untuk menghasilkan suatu ide. Ide adalah suatu pemikiran yang menciptakan solusi untuk mengatasi masalah yang ada di masyarakat (Widjaja, 2019:3). Terkadang ide muncul pada saat yang tidak ada hubungannya dengan masalah yang ada. Ide bisa muncul tiba-tiba. Di sini, penata harus dapat dengan cepat dan tanggap menangkap dan memformulasikan, baik ide maupun pemecahan masalah lanjutan dari ide (Rusdiana, 2014:101). Secara musikal ide dibutuhkan sebagai sumber pemikiran integral dalam merancang sebuah karya

seni. Penampilan sebuah karya musik sarat dengan penggambaran, atau pengungkapan emosional yang diciptakan sang komposer, dimainkan oleh pemusik kemudian ekspresi emosional tersebut ditransfer dengan bahasa musik kepada penikmat. Dari hasil eksplorasi ide yang didapat, penata mendapatkan beberapa petunjuk atau *clue* dalam penggarapan karya *Liput Semara* ini. Penata menitik-beratkan pada perasaan cinta terhadap seorang wanita sebagai 'roh' dari karya ini, atau perasaan tersebut dijadikan tema pada karya ini. Kemudian dari segi bentuk garapan, penata akan memilih tabuh petegak kreasi sebagai bentuk dari garapan ini. Lalu mengenai media ungkap penata memilih barungan *Semar Pegulingan Saih Pitu* dengan alasan penata ingin menggarap pengolahan instrumen dengan menitik beratkan pada modulasi *patet-patet* pada laras *Pelog saih pitu* barungan Semar Pegulingan.

METODE PENCIPTAAN

Dilansir dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) metode dapat diartikan sebagai cara teratur atau langkah-langkah kreatif yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Tahapan proses dari karya ini telah melalui proses elaborasi tahapan, dimana tahapan-tahapan tersebut diambil dari konsep Bambang Sunarto dalam buku *Metodologi Penciptaan Seni* dan buku Wayan Senen yang berjudul *Wayan Beratha – Pembaharu Gamelan Kebyar*. Sehingga didapat empat tahapan yang terdiri dari proses penalaran, proses kreasi, proses *menahin* dan proses *ngelesin*.

Proses kreasi adalah proses fisik seniman pencipta sebagai muara yang digerakkan oleh hasil dari proses berfikirnya sendiri, hasil proses penalaran, dalam usaha memahami objek yang telah dilakukan. Proses ini dalam penciptaan seni adalah keniscayaan. Proses kreasi dalam penciptaan seni diperlukan, harus ada, dan selalu ada. Jadi, tiada penciptaan seni tanpa proses kreasi (Sunarto, 2011:104). Pada proses ini penata mulai mencoba menuangkan daya kreativitas (Muryana *et al.*, 2020; Kariasa, 2021) penata melalui aplikasi *Fruity Loop (FL) Studio 20*. Melalui aplikasi ini penata merasa terbantu agar penata memiliki bayangan terhadap garapan yang akan penata tuangkan. Dengan *sampling* gamelan Semar Pegulingan yang pernah penata buat ketika mengikuti mata kuliah Aplikasi Multimedia pada semester 4, penata merasa dimudahkan karena telah memiliki sampel gamelan yang sesuai dengan media ungkap penata.

Mengenai musisi pendukung penata telah tergabung dalam Komunitas Seni *Naya Genggong* yang terletak di Banjar Yeh Gangga, Desa Sudimara, Tabanan sejak tahun 2018. Dimana komunitas ini dibina oleh I Made Aryanta, S.Pd. Pada tahap inilah penata mengawali semua proses dimulai dari proses *nuasen* untuk latihan perdana hingga garapan ini terwujud.



Gambar1. Proses Latihan (Tahap *Menahin*)

Sumber: Dokumentasi Wahyu Mahendra Putra 2021

Menahin menunjuk kepada satu metode pelatihan yang dilakukan setelah setiap penabuh menguasai teknik *tabuhan* instrumennya masing-masing. Dalam tahap ini yang ditekankan adalah

perbaikan teknik *tabuhan* terutama yang berkaitan dengan jalannya irama, tempo, dinamika serta ketepatan pukulan pada nada yang tepat. Jika masih terdengar ada kesalahan atau kurang tepatnya teknik yang dilakukan oleh penabuh maka penata segera memberhentikan gending seraya memperbaikinya. Tahap ini sangat penting karena melalui metode ini penata banyak dapat melakukan perbaikan terhadap karya, alasannya terkadang sebuah karya bisa saja mengalami perubahan setelah dituangkan pada media ungkap (Putra, 2019:81)

Setelah garapan telah menemui sturkturnya secara kasar, bagi penata perlu adanya penegasan yang lebih intensif untuk garapan ini. Adapun penegasan yang dimaksud disini adalah dari segi teknik permainan yang dibawakan musisi pendukung, ketepatan nada dan pola yang dibawakan, serta penegasan dinamika secara keseluruhan. Sehingga garapan ini mampu memberikan hasil yang maksimal dan dapat dikuasai oleh musisi pendukung secara berkepanjangan dan berkesinambungan. Mengingat karya ini tidak serta merta digarap untuk kebutuhan akademisi penata, tetapi juga dapat difungsikan sebagai tabuh petegak yang dapat dibawakan di berbagai event.

Ngelesin merupakan tahap terakhir dalam suatu sistem pelatihan karawitan. Kegiatannya lebih ditekankan kepada penghalusan gending baik mengenai kekompakan (*incep*), kejernihan (*gilik*), penjiwaan, maupun keseimbangan jalannya gending (Putra, 2019:81). Tahapan ini sekaligus menjadi tahapan *final* penggarapan garapan *Liput Semara* ini. Karena setelah melalui proses yang begitu panjang mulai dari proses kreasi, *menabin*, selanjutnya pda proses *ngelesin* penata menitik beratkan pada kekompakan musisi dalam membawakan garapan yang telah dituangkan, kejernihan dari dinamika yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan garapan, serta penjiwaan yang akan benar-benar mendukung garapan ini.



Gambar 2. Proses Latihan (Tahap *Ngelesin*)

Sumber: Dokumentasi Adelia Meysa 2021

HASIL DAN PEMBAHASAN

Liput Semara merupakan sebuah garapan yang berbentuk tabuh kreasi dengan media ungkap gamelan Semar Pagulingan *Saih Pitu*. Adapun tema yang diangkat dari garapan ini adalah pertemuan yang berujung pada tumbuhnya rasa cinta yang tumbuh dari sepasang individu lawan jenis (pria dan wanita). Tema ini diangkat karena dalam konteks kehidupan senantiasa agar hidup berpasangan. Rwa Bhineda adalah sebuah konsep perbedaan yang diciptakan Hyang Widhi Wasa untuk menciptakan keharmonisan dan keseimbangan alam semesta. Dalam filosofi China disebut dengan Yin-Yang. Secara harfiah, Rwa Bhinneda terdiri dari dua kata yaitu Rwa dan Bhineda, yang mengandung arti Rwa berarti 2 (Dua) sedangkan Bhineda berarti berbeda, perbedaan (Dewanti, 2019:17). Tema tersebut disesuaikan dengan struktur garapan agar dapat menjadi satu kesatuan yang utuh. Struktur garapan ini menggunakan struktur yang dikemukakan oleh I Gusti Putu Geria (alm) yaitu *Tri Angga* yang terdiri dari *Pengawit*, *Pengawak*, *Pengecet*.

Tabuh Kreasi *Liput Semara* disajikan sebagai konser karawitan yang mandiri. Penyajian karya ini didukung oleh 22 orang penabuh dan 3 orang vokalis putri dengan durasi waktu kurang lebih 12 menit. Karya ini dipentaskan di gedung Natya Mandala, Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar. Adapun pesan yang ingin disampaikan dari garapan ini adalah rasa cinta itu pasti akan muncul dan diungkapkan kepada seorang lawan jenis yang kita cintai, maka dari itu kita sebagai manusia harus memiliki kiat untuk mempertahankan rasa cinta tersebut. Karena kita percaya bahwa kekuatan cinta dari *Dewa Semara* dan *Dewi Ratih* itu benar adanya dan memiliki kekuatan yang sangat kuat.

Struktur diartikan sebagai susunan serta hubungan antara unsur-unsur musik dalam suatu lagu, sehingga menghasilkan sebuah komposisi lagu yang bermakna. Masing-masing bagian tersebut akan diteliti menurut tema, harmoni, dan tanda dinamika (Ilham, 2017:50). Dalam struktur garapan ada hubungan tertentu antara bagian-bagian yang tersusun dan saling berkaitan. Struktur garapan dihubungkan dengan sebuah jembatan-jembatan penghubung yang disebut transisi. Secara struktural, garapan *Liput Semara* menggunakan struktur *Tri Angga* yang terdiri dari *Pengawit*, *Pengawak*, *Pengecet*. Pembagian garapan dimaksudkan untuk memudahkan penata dalam penggarapan, penghayatan setiap bagian dari struktur garapan karena ilustrasi konsep yang ditampilkan berbeda-beda sehingga bagian satu dengan yang lainnya dapat menyatu (*unity*). Media adalah alat sebagai sumber bunyi yang merupakan bahan pokok lahirnya sebuah komposisi, karena seperti yang telah diketahui bahwa media karawitan adalah suara, baik yang dihasilkan oleh alat maupun vokal (Sukerta, 2011:46). Dalam penggarapan sebuah komposisi karawitan, dibutuhkan kecemerlangan dari seorang komposer dalam menentukan media sesuai dengan bentuk karya yang diinginkan agar konsep karya dapat ditransformasikan secara utuh dan murni.

Dalam komposisi karawitan *Liput Semara* penata memilih barungan gamelan Semar Pegulingan *Saih Pitu* untuk dijadikan media ungkap. Semar Pegulingan *Saih Pitu* adalah perangkat gamelan berlaras pelog tujuh (7) nada yang sering disebut *laras pelog saih pitu* yang memiliki ciri-ciri umum yaitu larasannya yang lebih tinggi dari barungan gamelan yang berlaras *pelog* lainnya seperti *Gong Kebyar*, *Gong Gede* dan lainnya (Sukerta, 2011:246). Dipilihnya barungan ini karena penata mendapatkan tantangan berupa pengolahan melodi yang leluasa melalui modulasi *patet-patet* yang terdapat pada barungan gamelan ini, tujuannya agar mampu menghasilkan sebuah komposisi dengan menggunakan media ungkap yang menggambarkan mode utama atau suasana yang diinginkan yaitu romantis, tenang dan damai.

Secara tekstual, garapan *Liput Semara* juga dimasukkan unsur vokal yang dibawakan oleh *gerong*. *Gerong* merupakan salah satu jenis garapan vokal yang disajikan oleh dua orang atau lebih. Lagu *gerong* selalu mengikuti *bantang gending* dengan sedikit variasi; garapan vokal *gerong* tidak lepas dengan *gending* yang diikutinya (Sukerta, 2010:54). Pengolahan vokal yang dibawakan oleh *gerong* dalam garapan ini diharapkan mampu untuk memperjelas makna dan alur konsep yang dibawakan secara tekstual. Adapun lirik yang dibawakan oleh *gerong* adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Proses Rekaman

Sumber: Dokumentasi Nyoman Surasa 2021

Kawitan

*Puja astuti kaula
Katur ring Hyang Mami
Mogi tan keni cakrabawa
Nunas galah solah arsa
Mangkin kaula mangurip sastra*

*Marwiwit saking patemuan
Metu kedaut ring manah
Irika Hyang Semara Ratih
Ngerangsuk sang kalih
Maka pengater*

*Katon sang pradana
Luwih ring busana
Ayu parase ngluluhin hati
Nga-we sarat ring citta
Tumbuh rasa suka
Ngaton cihna kasemaran*

Notasi :

Pt. Pang. Ag.

|| . . ^ 0 . . 2 0
. . ^ 0 2 2 0 2
. 0 2 . 0 2 . 0
^ 2 2 (0)

Pt. Baro

. ^ 0 ^ 0 2 0 ^
0 . 0 ^ 0 . 2 2
. 0 . 2 0 . ^ 0
2 0 2 (2) || 2x

Pengawak

*Sangkaning sampun panumaya
Semarane metu numadi
Rasa tresnane metampak
Ring dasarin hati sang kalih
Meled pacang mangguh
Nunggalin bredaya lan kayun
Turmaning raga sarirane
Sida mepadu arep ugi
Tan sida kalempasin
Rebning semarane nincap*

Vokal solo :

*Ngiring sikiang rumasa
Kukuhang semayane
Sampunang kapiwalin*

Notasi :

Pt. Pang. Ag

Jbl : || . 0 2 . ^ . 0^ 0^ .? ^
Jgg : || 2 0 . 2 . ? 0 . 0 .

 . 0^ .0 .^ ? 0 0^ 0^ .0 2
 2 . 0 ^ 0 2 . 0 . ^

 0^ .? 0 0^ ^ 0 0 ^ 0 0 ?
 . 2 .? .0 2 ? . 0^ .^ 0

 . 2 0 .? 2 0 0^ ^ 0 (^) ||
 0 0 0 ^ . 0 0^ 2 . (?) || 2x

Pengecet

*Waluya sekadi kesiramin
Tirta sanjiwani ring raga
Rehning mewastu macihna
Semara mepadu maring sang kekalih
Yukti ngiket semayane
Tan sida palas*

*Mogi sida ngantos riwekasan
Selantang tuwuh lan urip
Nyantos Sang Hyang Tuduh
Malasang ring raga*

*Laksanayang swadharma
Ngemban panumadian
Hyang Semara lan Ratih
Mapewayangan ring sarira*

Notasi :

Pt. Pang. Ag.

(o)		.	.	.	.	?	o	^	.
		o	.	o	^	o	?	?	o
		.	.	?	.	o	o	.	.
		?	.	o	o	.	?	?	o
		.	.	.	^	.	o	.	?
		.	o	^	.	?	.	^	o
		.	^	o	^	.	o	?	o
		.	^	o	^	.	o	?	?

Pt. Ptm.

.	^	.	o	.	^	.	o	
.	^	.	o	.	^	.	o	
.	^	o	.	?	.	?	?	
?	.	o	?	?	.	o	(^)	



Gambar 4. Foto Bersama Penabuh dan Gerong
Sumber: Dokumentasi Nyoman Surasa 2021

Ritme adalah rangkaian beberapa suara yang berbeda panjang-pendeknya; jika memakai nada-nada maka ia menjadi lagu dengan sifat-sifat nada : tinggi dan rendah (Andika Putra, 2021:5). *Liput Semara* merupakan garapan tabuh kreasi dengan mengolah ritme yang bersumber *timbre* (warna suara) dari media ungkap gamelan *Semar Pegulingan Saih Pitu*. Dalam penggarapan komposisi, penata memperhitungkan agar karya ini tidak terkesan monoton ataupun stagnan. Maka dari itu penata menyajikan birama 4/4, namun penata juga menyajikan birama 3/4. Dalam sub-divisi, penata juga tidak terpaku dengan pada cara konvensional yang berangka genap seperti 2, 4, 8 maupun 16. Disini penata memvariasikan sub-divisi ketukan 3, 5 dan 6. Model musikal ini diterapkan lebih dominan pada bagian *Kawitan* dan *Pengawak*.

Melodi merupakan rangkaian nada secara berurutan yang berbeda panjang pendeknya dan berbeda pula tinggi-rendahnya, teratur susunannya dan memiliki irama (Andika Putra, 2021:5). Melodi sangat berperan penting dalam terwujudnya sebuah komposisi khususnya komposisi karawitan kreasi *Liput Semara*. Dalam garapan ini, penata sangat menekankan pola melodi sebagai roh dalam garapan ini. Karena pada dasarnya karawitan Bali memiliki sistem konvensional, dimana sistem konvensional yang dimaksud ialah dimana seluruh koordinasi musikal gamelan Bali berkoordinat pada lagu utama, atau musik dasar, atau *cantus* (Yudana, 2020:64).

Tempo adalah waktu, kecepatan dalam langkah tertentu (Andika Putra, 2021:6). Dalam pola permainan yang dimainkan/dilakukan dalam garapan memegang peran yang sangat penting. Adapun tempo yang digunakan dalam garapan *Liput Semara* meliputi, lambat, sedang, dan tempo cepat.

Dalam karya seni karawitan *Liput Semara*, dinamika digarap pada tahap proses *menahin* ataupun *ngelesin*. Kendati demikian, dalam tahap proses kreasi juga digarap, sembari membayangkan aksentuasi pada satu bagian tertentu. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan penjiwaan serta penonjolan-penonjolan yang ingin ditampilkan sebagai fokus dalam jalan sajian garapan *Liput Semara*.

Modulasi adalah perubahan kunci yang terjadi sepanjang perjalanan banyak komposisi dimana musik akan berawal sesuai dengan tanda-kunci, bergerak ke satu atau lebih banyak kunci berbeda, dan kembali ke kunci asli sebelum birama-birama penutup (Pratiwi, 2019:21). Sederhananya, modulasi merupakan perpindahan dari satu nada dasar (*patet*) ke nada dasar yang lain. Dalam karya seni karawitan *Liput Semara* tidak terlepas dari unsur modulasi, mengingat media ungkap yang digunakan adalah *Semar Pegulingan Saih Pitu*. Dalam penggarapannya, penata tetap menitik-beratkan permainan modulasi di setiap bagiannya. Namun tidak semua bagian bisa diberikan modulasi. Jika modulasi diaplikasikan secara berlebihan, maka secara musikal garapan tersebut terjadi 'kebingungan' *patet* utama pada bagian tertentu (wawancara dengan I Ketut Cater di kediamannya, Banjar Pinda, Desa Saba, Blahbatuh, Gianyar pada tanggal 7 Desember 2020).

KESIMPULAN

Pengertian *liput* dapat diartikan sebagai suasana hati ketika terbawa akan suatu perasaan, dan *semara* yang diambil dari mitologi Hindu sebagai simbol rasa cinta. Dari karya komposisi *Liput Semara* ini terinspirasi dari wujud rasa cinta penata terhadap seorang wanita yang pernah penata cintai. Dengan pijakan konsep ini, penata mengharapkan dapat terwujud garapan berbobot yang memiliki dasar kuat dan tentu adanya saling koherensi dengan tema.

Dalam mewujudkan garapan kreasi *Liput Semara* ini digunakan media ungkap Semar Pagulingan Saih Pitu. *Liput Semara* merupakan garapan yang mengacu pada penekanan konsep percintaan dalam penggarapannya dilakukan dengan mengaplikasikan tema ke dalam pengolahan ritme, tempo, melodi dan dinamika. Penekanan pada melodi dengan menghandalkan modulasi-modulasi patet diharapkan dapat menghasilkan alunan musik yang mengekspresikan nilai-nilai tematik melalui pengolahan unsur-unsur musikal yang mampu mengungkapkan suasana-suasana romantis secara proporsional, dinamis, harmonis dan estetis.

Garapan ini terwujud melalui proses yang panjang dan melelahkan dan telah disempurnakan melalui saran, masukan serta kritikan dari pihak terkait. Proses kreativitas di bagi atas empat (4) tahapan proses, yaitu proses Penalaran, proses Kreasi, proses Menahin dan proses Ngelesin. Mengenai struktur garapan masih berpijak pada unsur-unsur tradisi yaitu menggunakan struktur *Tri Angga* yang terdiri dari *kawitan*, *pengawak* dan *pengecet*.

DAFTAR SUMBER

- Bandem, I. M. (2013) *Gamelan Bali Diatas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP. STIKOM BALI.
- Dewanti, P. P. W. A. (2019) 'Konsep Rwa Bhineda Pada Kain Poleng Busana Pemangku Pengluransaat Upacara Pengerebongan Di Pura Agung Petilan, Kesiman', *Da Moda*, 1(1), pp. 16–20.
- Kariasa, I. N. and Putra, I. W. D. (2021) 'Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara', *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), pp. 222–229. doi: 10.31091/mudra.v36i2.1471.
- Muryana, I. K. et al. (2020) 'Eksistensi Gamelan Gong Luang Di Banjar Seseh Desa Singapadu', 6(November), pp. 105–110.
- Paristha, P. P., Gede, Y. I. and Hendra, S. (2018) 'Tirtha Campuhan: Sebuah Karya Komposisi Baru dengan Media Gamelan Smar Pagulingan', *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts)*, 19(3), pp. 113–121.
- Pratiwi, R. (2019) *Analisis Harmoni Pada Lagu "Kiss The Rain" Karya Yiruma*. Universitas Pasundan.
- Putra, I. M. D. A. (2021) 'Eksplorasi Gamelan Angklung dan Selonding Sebagai Media Ungkap Dalam Penciptaan Karya Musik "Kapotengan"', *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 9(1), pp. 1–7.
- Putra, I. W. D. (2019) 'Analisis Metode Penciptaan Gending Gesuri Karya I Wayan Beratha', *Kalangwan*, 5(2), pp. 75–82.
- Rusdiana, H. A. (2014) *Kewirausahaan - Teori dan Praktik*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Suastika, I Gede Putu. Sudiana, I Nyoman. Sudhana, I. K. (2020) 'Manis Batu Sebuah Garapan Kreasi Baru Gamelan Semar Pagulingan Saih Pitu', *Segara Widya*, 8(1), pp. 1–12. Available at: <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/1046>.
- Sukerta, P. M. (2010) *Tetabuhan Bali I*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Sukerta, P. M. (2011) *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Sunarto, B. (2011) *Modul Metodologi Penciptaan Seni*. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Widjaja, Y. R. W. (2019) *Bisnis Kreatif dan Inovasi*. Makassar: Yayasan Barcode.
- Yudha, I. N. et al. (2020) 'Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros', 8(April), pp. 1–13. doi: 10.24821/promusika.v1i1.3607.