

“Gamelan dan Energi” Karya Musik Baru Untuk Gamelan dan Perangkat Elektronik

I Kadek Janurangga

Program Studi (S-1) Seni Karawitan Jurusan Seni Karawitan
Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
Address: Jln. Nusa Indah Denpasar 80235
e-mail: janajanurangga@gmail.com

I Wayan Diana Putra

Program Studi (S-1) Seni Karawitan Jurusan Seni Karawitan
Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
Address: Jln. Nusa Indah Denpasar 80235
e-mail: analisamulnori@gmail.com

DOI: 10.22373/jrpm.v2i1.1257

Abstract

The existence of Gamelan which assisted by today's digital media is attract the enthusiasm of many people from all generations. With the presence of digital media as a tool that makes it easier to work in the creation of art, the music industry is expanding. Apart from that, the electronic music presented by an idealist person has purpose and intent of sound that is outside the industrial habits that occur. Gamelan and Energy is an art work designed on the basis of the creator's awareness that the presence and advancement of technology must coexist with the traditions inherent in society. Movement and development became a strong foundation for designing and creating this work. The elaboration of traditional Balinese creation methods and music creation methods by Roger Session became the basis for the process of forming this work. Electronic devices and acoustic instruments in the form of gamelan are used as the medium of expression in this work. Gamelan as an object of the sound reality is the basis of footing and Energy as power or strength in carrying out a form of development that refers to the existence of the subject in this work. In addition, energy as power or strength is also presented in electronic devices as a medium for manipulating sound. Each part of the compositional structure in this work implements a process of creating music based on movement and development.

Keywords: *Gamelan, energy, electronic, digital.*

Abstrak

Eksistensi gamelan dengan bantuan medium digital saat ini sangat diminati oleh banyak kalangan lintas generasi. Dengan hadirnya medium digital sebagai alat yang

mempermudah cara kerja dalam penggarapan karya seni membuat pasar industrial musik semakin meluas. Di luar itu, musik elektronik yang dihadirkan oleh seseorang idialisasi memiliki visi dan misi bunyi di luar kebiasaan industrial yang terjadi. Gamelan dan Energi merupakan karya yang dirancang atas dasar kesadaran pengkarya bahwasanya kehadiran serta kemajuan teknologi sudah seharusnya hidup berdampingan dengan tradisi yang melekat pada masyarakat. Pergerakan dan pengembangan menjadi pondasi kuat pada setiap sendi dalam rancang bangun karya ini. Pengelaborasi metode penciptaan Tradisional Bali dan metode penciptaan musik oleh Roger Session menjadi dasar pijakan dalam proses pembentukan karya ini. Perangkat elektronik dan perangkat akustik berupa gamelan digunakan sebagai medium ungkap pada karya ini. Gamelan sebagai objek realitas bunyi merupakan dasar pijakan dan Energi sebagai daya atau kekuatan dalam melakukan suatu bentuk pengembangan yang merujuk pada keberadaan subjek dalam karya ini. Selain itu energi juga sebagai daya atau kekuatan juga dihadirkan pada perangkat elektronik sebagai media memanipulasi bunyi. Setiap bagian dari struktur komposisi pada karya ini mengimplementasikan sebuah proses penciptaan musik yang didasari oleh adanya pergerakan dan pengembangan.

Kata Kunci: *Gamelan, energi, elektronik, digital*

A. Pendahuluan

Kehidupan seni tidak dapat terlepas dari budaya masyarakat yang melekat di dalamnya. Budaya yang menjadi sebuah kebiasaan merupakan salah satu cerminan dari hasil budi (pemikiran dan kreativitas) baik individu maupun kelompok masyarakat dalam menciptakan suatu bentuk yang disebut karya seni. Sekitar pada zaman Renaissance (Abad 15 ke atas) muncul satu fenomena yakni pemahaman “karya musik otonom” yang kemudian disebut “karya seni”¹.

Karya seni itu sendiri menurut pengkarya tercipta dari sebuah proses olahan pikiran dengan berpijak terhadap latar belakang terciptanya ide dan konsep yang digurat sehingga karya tersebut memiliki wujud. Tidak jarang konsepsi dasar dalam menciptakan suatu karya seni sering diabaikan dan ditanggalkan dalam kondisi apresiasi karya seni khususnya seni pertunjukan. Tentu dalam keadaan apresiasi karya seni, pengetahuan dan pengalaman mengenai perkembangan musik sangat penting dilibatkan. Kendati setiap orang memiliki selera yang berbeda, sejatinya sebuah karya seni sulit untuk dinilai hanya dengan selera individual ataupun kepuasan batin semata. Seperti yang diketahui, apresiasi merupakan bentuk kesadaran kita dalam usaha untuk mengerti, memahami, dan melihat segi-segi yang ada dalam sebuah karya seni sehingga

¹ Dieter Mack, *Musik Kontemporer & Persoalan Interkultural*, ed. Gelaran Pasir Muncang, 1st ed. (Bandung: arti.line, 2001), 2.

kita mampu untuk menikmati dan menilai karya seni dengan semestinya². Apalagi dewasa ini, dengan tantangan sekaligus tuntutan zaman yang semakin maju mengharuskan kesenian itu beranjak serta berpijak pada zamannya dan sesekali berpindah untuk menentukan jalannya. Begitu juga gamelan Bali yang merupakan salah satu dari beribu genre musik Dunia juga harus memilih jalannya dan menentukan arah dalam menciptakan masa depan bagi peradaban musik gamelan.

Mengulas kembali perkembangan gamelan beserta fungsinya, gamelan Bali pada awalnya hadir sebagai sajian spiritual dalam bentuk *wewalen*, seni upacara keagamaan semata yang selanjutnya berubah fungsi seiring dengan perubahan zaman dan waktu ke dalam *tri wewalen* yang meliputi *wali* (sakral), *bebali* (semi sakral), *balih-balihan* (sekuler)³. Selain fungsi spiritual, perkembangan gamelan di Bali juga memiliki beragam fungsi mengikuti situasi *desa kala patra*. Dalam fungsinya sebagai hiburan, gamelan lebih terarah sebagai media pengiring sebuah pertunjukan baik seni treatrikal, tari, pertunjukan wayang, dan lain sebagainya. Selain sebagai sarana spiritual dan hiburan, gamelan juga muncul sebagai media edukasi yang memberi pengetahuan bagi penggiatnya. Munculnya perguruan tinggi dan sekolah menengah kejurusan yang menjadikan gamelan sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran mendakan ilmu pengetahuan gamelan terus tumbuh dan berkembang. Sularso⁴ dalam artikelnya yang berjudul *Dua Sisi Kehidupan Gamelan Sebuah tawaran pengembangan Karawitanologi* menjelaskan bahwa pengetahuan yang melekat pada gamelan adalah fakta intelektual lokal dan bagi sebagian orang barangkali dipandang sebagai kekuatan vital dalam menjawab tantangan revolusi industri 4.0.

Berpacu dengan kemajuan zaman serta teknologi, kini gamelan telah melangkah maju ke era digital. Perangkat elektronik pertama untuk seni pertunjukan musik dikembangkan pada akhir abad ke-19, dan tak lama kemudian futuris Italia mengeksplorasi suara yang belum dianggap musikal⁵. Eksistensi gamelan dengan

² Samhis Setiawan, "Apresiasi Seni Rupa – Pengertian, Proses, Tujuan, Manfaat, Jenis, Tahapan," GURUPENDIDIKAN.COM, 2021.

³ I Made Bandem, *GAMELAN BALI DI ATAS PANGGUNG SEJARAH* (9786029534535: BP STIKOM, 2013).

⁴ "Dua Sisi Kehidupan Gamelan Sebuah Tawaran Pengembangan Karawitanologi," Sularso.com, 2019.

⁵ (Andiko, 2019 : 4)

bantuan medium digital saat ini sangat diminati oleh banyak kalangan lintas generasi. Dengan hadirnya medium *digital* mempermudah sistem atau cara kerja dalam penggarapan karya seni. Hanya dengan bermodalkan media digital berupa unit komputer beserta aplikasi terkait dan tanpa melibatkan banyak subjek telah mampu menciptakan sebuah karya. Namun di luar itu, musik elektronik yang dihadirkan oleh seseorang idialisis yang sensitiv memiliki visi dan misi bunyi di luar kebiasaan industrial.

Beranjak dari hal tersebut, pengkarya berusaha untuk menciptakan rancangan berpikir dalam mengelaborasi gamelan dan medium elektronik dengan merancang musikal berupa manipulasi bunyi sebagai poin utama penggarapan musikal. Gamelan dan perangkat elektronik menurut pengkarya merupakan sebuah media yang harus dipahami sebagai akar pergerakan serta disikapi lebih mendalam untuk beranjak menciptakan suatu yang sifatnya baru sebagai bentuk pengembangan. “Begitu pentingnya tradisi tersebut dalam kehidupan, menjadikannya sebagai pijakan dan dasar pengembangan budaya di jaman modern”⁶.

Karya ini dirancang atas dasar kesadaran pengkarya bahwasanya kehadiran serta kemajuan teknologi sudah seharusnya hidup berdampingan dengan budaya yang melekat pada masyarakat. Tanpa adanya sikap saling membenarkan dan menganggap hal baru itu hanya sebagai perusak menjadikan pergerakan dan pengembangan hanya wacana belaka. Karya ini dirasa perlu untuk direalisasikan tentunya sebagai dasar pijakan penata dalam melangkah ke fase berikutnya untuk dapat menciptakan karya-karya baru yang memiliki nilai esensial musikal yang tinggi. Dan juga karya ini mengandung makna yang logis sejalan dengan ide dan konsep karya yang diciptakan serta dapat menjadi acuan bagi penciptaan musik gamelan kedepannya.

Jadi *Gamelan dan Eenergi* merupakan karya yang dirancang atas dasar kesadaran pengkarya bahwasanya kehadiran serta kemajuan teknologi sudah seharusnya hidup berdampingan dengan tradisi yang melekat di masyarakat. Pergerakan dan pengembangan menjadi pondasi kuat pada setiap sendi dalam rancang bangun karya ini. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *pergerakan* merupakan prihal

⁶ I Wayan Sudirana, “Tradisi Versus Modern: Diskursus Pemahaman Istilah Tradisi Dan Modern Di Indonesia,” *MUDRA Jurnal Seni Budaya* 34 (2019): 135, <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v34i1.647>.

yang menyangkut keadaan bergerak merujuk pada suatu kondisi kebangkitan untuk perjuangan atau perbaikan. Sedangkan *pengembangan* merupakan upaya, cara, proses atau usaha dalam peningkatan kualitas atau mutu⁷. Jika dikaitkan dengan gagasan dasar pada karya ini, Gamelan sebagai objek realitas pergerakan sudah sepantasnya bangkit dan berjuang untuk menentukan arah dalam proses perbaikan diri. Tentu pergerakan tersebut harus diimbangi dengan proses pengembangan mutu yang dalam hal ini ialah pemaksimalan teknologi guna menciptakan peradaban baru yang siap bersaing di dunia internasional.

Ide musikal pada karya ini memfokuskan diri pada penggarapan bunyi yang merujuk terhadap pengolahan *frekuensi, vibrasi, durasi* yang menyatakan *satuan ukuran*, serta *teknik komposisi* yang dirasa sangat penting dalam penjabaran karya musik. Dalam penggarapan musikalnya sumber bunyi yang dihasilkan oleh gamelan akan di *drop in* melalui perangkat alat rekam berupa *mic* ke *sound card* yang digunakan. Dalam *sound card* tersebut, bunyi yang dihasilkan oleh gamelan ditranfer ke dalam media digital dan di olah dengan manipulasi melalui *menu effect* yang selanjutnya di *drop out* ke sound sebagai hasil akhir bunyi. Listrik yang dijadikan sebagai sumber energi utama pada karya ini ditarik dari realitas keberadaannya dalam dunia digital. Dimana setiap perangkat elektronik secara garis besar memerlukan daya yang bersumber dari energi listrik. Dalam mencapai ide tersebut tentu penata melakukan serangkaian proses yang meliputi tahap inspirasi, eksplorasi bunyi, serta manajemen bunyi. Atas dasar tersebut pengkarya mencoba untuk menciptakan sebuah karya dengan pemaksimalan daya pikir serta pengalaman dengan merujuk terhadap fenomena pergerakan gamelan dan pengembangan teknologi yang diberi judul “Gamelan dan Energi”.

“Gamelan dan Energi” dalam karya ini merupakan wujud penggarapan bunyi atau pengkomposisian musik secara sistematis dengan medium *perangkat elektronik* sebagai daya, kekuatan, sistem atau metode pengolahan sumber bunyi serta penyempurnaan komposisi yang dihasilkan oleh *gamelan*. Gamelan dalam objek realitas bunyi disikapi sebagai dasar atau pondasi dalam melakukan sebuah pergerakan yang selanjutnya mengalami proses pengembangan melalui perangkat elektronik.

⁷ KBBI, “Pergerakan,” n.d.; KBBI, “Pengembangan,” n.d.

Dengan melakukan studi literatur serta diskusi terkait ide yang digagas, pengkarya menemukan beberapa pernyataan yang termuat dalam literatur sebagai penguat argumen serta alasan menentukan sikap dalam menggagas sebuah karya musik. Dari pernyataan Sukerta terkait penjelasannya mengenai musik baru yang merangsang daya pikir pengkarya dalam menyikapi instrumen diluar fungsi konvensionalnya. Dari hal tersebut pengkarya memantapkan diri untuk menetapkan instrumen dalam karya ini sebagai media sekunder. Serasi dengan pernyataan tersebut, pada pembahasan terkait instrumentasi gamelan yang di bahas dalam tulisan Beliau pada buku “Tatabuhan Bali I” menjelaskan bahwa fungsi barungan Gamelan di Bali untuk memenuhi kebutuhan hidup tergantung dengan situasi dan kondisi di masyarakat. Maksud dari pernyataan tersebut ialah musik yang hidup di masa kini atau dapat dikategorikan sebagai era baru berkembang dan bertahan sesuai dengan kebudayaan masyarakat sekitarnya⁸.

Gamelan dan Energi sebagai judul pada karya ini jika ditarik dari terminologinya, “*Gamelan*” secara spesifik diartikan sebagai objek realitas penghasil bunyi yang menyatakan satuan ukuran, bentuk, dan batasan. Sedangkan “Energi” merupakan suatu bentuk daya atau kekuatan dalam melakukan proses pengembangan yang dalam karya ini ialah perangkat elektronik. Jadi “Gamelan dan Energi” dalam karya ini merupakan wujud penggarapan bunyi atau secara sistematis dengan medium perangkat elektronik sebagai daya, kekuatan, sistem atau metode pengolahan sumber bunyi serta penyempurnaan komposisi yang dihasilkan oleh gamelan. Gamelan dalam objek realitas bunyi disikapi sebagai dasar atau pondasi dalam melakukan sebuah pergerakan yang selanjutnya mengalami proses pengembangan melalui perangkat elektronik.

Pergerakan dalam peradaban gamelan tentu ditandai dengan adanya sebuah fase atau masa yang menyebabkan suatu perubahan dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari prototype atau objektivitas gamelan yang dari masa ke masa selalu mengalami perubahan baik dari bentuk, kuantitas, kualitas, dan fungsinya. Perubahan atas pergerakan tersebut barang tentu didasari oleh adanya perkembangan dan pengembangan teknologi dan ideologi didalamnya. Mengingat perubahan dapat terjadi akibat adanya metode atau cara, ideologi, serta usaha yang sekiranya mampu mendukung dan mewujudkan sebuah perubahan tersebut.

⁸ Pande Made Sukerta, *Tetabuhan Bali I* (Surakarta: ISI Press Solo, 2010).

B. Metode Penelitian

Media ungkap yang digunakan pada karya ini meliputi instrumentasi gamelan berupa 2 tunggahan gangsa pemade serta 14 pencon reong Gamelan Salukat dan seperangkat media elektronik berupa laptop, *sound card*, *mic*, serta kabel. Pemilihan instrument *berbilah* dan *berpencon* didasari atas dasar bentuk instrumentasi gamelan Bali. Seperti yang diungkapkan Sukerta pada buku *Tetabuhan Bali I*, Perbedaan dua bentuk barungan gamelan Gong Kebyar terletak pada bentuk *pencon* dan *bilah* yang digunakan, ukuran dari beberapa jenis *tunggahan* tertentu seperti gong, kendang, terompong, dan barangan⁹.

Gamelan Salukat digunakan sebagai medium ungkap gamelan pada karya ini ialah untuk mencari warna suara yang beragam di luar warna suara gamelan Bali lainnya dan mencari kualitas bunyi dengan memikirkan *tonal* atau arah nada yang ingin di garap pada karya ini. Selain itu, gamelan sebagai medium sekunder dalam konseptualnya dirancang dengan memikirkan fleksibilitas penyuguhan karya dimana subjek dalam hal ini pengkarya sebagai fungsi primernya. Penempatan Gamelan sebagai fungsi sekunder diharapkan pada situasi jangka panjang instrumentasi pada karya ini dapat berubah-ubah menurut kebutuhan komposisi dan konsep musikal yang ingin disuguhkan.

Pemilihan instrumentasi tersebut didasari oleh keinginan penata dalam memaksimalkan kualitas bunyi dan warna suara. Dalam bukunya Sukerta menjelaskan bahwa sebelum Menyusun bagian-bagian komposisi hendaknya seniman mengetahui perbedaan antara warna suara dan kualitas bunyi. Hal ini sangat perlu dipahami oleh seorang seniman penyusun karena dalam penyusunan bagian-bagian komposisi warna suara dan kualitas bunyi dapat dipisahkan peranannya. “Perbedaan kualitas bunyi yang dihasilkan karena adanya dua faktor yakni kualitas pukulan serta ukuran instrumennya”¹¹. Selain medium gamelan, perangkat elektronik juga digunakan dalam membentuk manipulasi bunyi. Penggunaan media digital pada karya ini sebagai bentuk pengembangan atas pergerakan yang terjadi dalam hal ini manajemen bunyi yang dimainkan pada media gamelan.

⁹ Sukerta.

¹⁰ *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)* (Surakarta: ISI Press Solo, 2011), 11.

¹¹ Sukerta, *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*.

Pemanfaatan gamelan dan media digital sebagai poin musikal serta penyikapan fungsi instrumentasi menjadi bahasan intim yang memang menarik untuk digarap. Selain konsepsi dasar tersebut, pemanfaatan ruang, waktu dan teknis penyajian menjadikan karya ini memiliki visi tersendiri. Meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu tanpa mengurangi kualitas suguhan musikalnya menjadi faktor utama kenapa sistem ini diterapkan. Keadaan spontanitas tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi penata untuk menciptakan karya dengan visi kebaruaran tanpa menanggalkan keestetikaan bunyi itu sendiri. Pada bentuk sajian, karya ini dirancang dengan menggunakan tiga sistem yakni, *by notation*, *by composing*, dan *improvisasi*.

(1) *by notation* dimaknai sebagai bentuk pemahaman lisan dalam proses penyajian karya *Gamelan dan Energi*. Sistem ini dilakukan oleh musisi dengan membaca notasi dan memainkan komposisi yang telah dibuat secara mutlak berdasarkan notasi yang dibaca. (2) *by composing* ialah penjabaran langsung komposisi oleh pengkarya kepada musisi. Sistem ini pada istilah Bali sejajar dengan metode *meguru panggul* dan juga *meguru kuping*. Pada sistem ini musisi wajib menghafal dan memahami komposisi yang dituangkan oleh komposer. Hal ini dimaknai sebagai proses pendalaman komposisi. (3) *Improvisasi* yang dimaksud sebagai sistem ketiga yang digunakan ialah memberi ruang kepada musisi dalam mengeksplorasi ruang bunyi serta menyikapi waktu yang dimaknai sebagai bentuk pengembangan atas kecakapan dari kedua metode sebelumnya. Dimana dalam maksud musikalnya, musik dirasa sudah mampu beranjak untuk proses pengembangan. Ketiga metode tersebut juga digunakan sebagai landasan dalam pembagian *section* karya kedalam tiga bagian yaitu, bagian pertama yang merupakan dasar atau pondasi, bagian kedua yang merupakan pergerakan, dan bagian ketiga yang menandakan sebuah pengembangan, yang ketiga hal tersebut merupakan bentuk penggambaran rangkaian dari sebuah proses pembaharuan.

Diluar kualitas bunyi dan warna suara, reng juga menjadi poin musikal yang ingin digarap pada karya ini. Suara reng gangsa yang lebih panjang dibandingkan instrument reong akan dikelabui dengan sistem pengkomposisian *panjang ilang*. “Panjang” yang dimaksud ialah sebagai sistem penggarapan reng atau pola pukulan dengan merujuk pada frekuensi yang dihasilkan, dan “ilang” lebih merujuk kepada penggarapan durasi. Penggunaan sistem Panjang Ilang pada karya ini merupakan penggambaran terhadap suatu kondisi dimana hal yang Panjang jika diamat secara

terus-menerus akan menimbulkan rasa nyaman dan ingin bertahan. Namun jika hal tersebut terlalu panjang rasa bosan justru akan timbul dan cenderung ditinggalkan. Sebaliknya, sesuatu yang pendek akan terasa cepat berlalu, tetapi yang pendek jika dipahami sangat sulit untuk dihilangkan.

Selain itu sinkopasi atau gaya permainan dengan penekanan atau aksentuasi pada not-not upbeat (ketukan lemah) atau off beat. Gaya permainan sinkop hampir dihadirkan pada setiap bagian karya ini dengan maksud dan tujuan yang berbeda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Metode Penciptaan

a. Pembentukan Musikal

Dalam karya *Gamelan dan Energi* ritme menjadi unsur penting pada setiap pembentukan komposisi. Tiap-tiap bagian pada karya ini dibangun dengan membentuk manipulasi ritme berdasarkan beberapa sistem atau metode antara lain.

a. Repetisi

Repetisi merupakan salah satu metode pembentukan ritme dengan melakukan pengulangan pada pulsasi yang telah dibentuk.

P1. | 3 1 7' . 5' 1 3 . . 3 1 7' . 5' 1 3 |
 P2. | 3 4 . 5 4 1 7' . . 3 4 . 5 4 1 7' |

b. Merubah titik tekan.

Selain pengulangan, merubahkan titik tekanan juga menjadi salah satu metode yang digunakan pada karya ini. Dari pola yang dibentuk, dilakukan pembentukan baru dengan merubah titik mulai menghasilkan variasi serta artikulasi yang berbeda. Jika dituliskan akan menjadi seperti berikut :

Pola dasar | t̄ t̄ . t̄ . t̄ t t |
 Variasi | t t̄ t̄ . t̄ . t̄ t̄ . t̄ t̄ t |

c. *Polymeter*

Merupakan metode dengan menggabung dua bentuk atau lebih ritme dengan ukuran yang berbeda. Metode ini digunakan pada salah satu pola bagian ke-dua, dimana hal tersebut dilakukan dengan membentuk pola berdasarkan sukat atau meter

yakni 7/4. Pola A memainkan ketukan 4 sebanyak 7x, sedangkan pola B memainkan ketukan 7 sebanyak 4x. jika dituliskan akan menjadi seperti berikut

Pola A | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |

Pola B | 1 2 3 4 5 6 7 | 1 2 3 4 5 6 7 | 1 2 3 4 5 6 7 | 1 2 3 4 5 6 7 |

d. *Polyrhythm*

Polyrhythm atau poliritme merupakan gabungan antara dua bentuk ritme berbeda namun memiliki sukatan yang sama. Pola ritme seperti ini banyak dimainkan pada instrumen pemade.

P1 | 1 . $\overline{6}$. 1 . $\overline{6}$. 3 |

P2 | 1 . $\overline{6}$. $\overline{1}$. 6 . |

Selain ritme, dalam menyusun nada pada setiap ritme yang telah dibentuk, pengkarya terlebih dahulu melakukan sebuah eksplorasi dalam bentuk riset sederhana dengan mengukur jangkahan atau jarak nada pada barungan Gamelan Salukat.

Dalam proses tersebut, didapatkan bahwa jangkahan nada (interval) pada perangkat Gamelan Salukat menunjukkan rentan nada yang diukur menggunakan alat ukur frekuensi bunyi *tuner* dengan satuan hertz. Didapatkan hasil terdapat empat nada yang sama di antara kedua saih yang pengkarya tandai dengan menggunakan warna. Ke-empat nada tersebut dalam instrumen gangsa pemade dirumuskan dengan $n1' (sc) = n5' (sg)$, $n4' (sc) = n1 (sg)$, $n5' (sc) = n2 (sg)$, $n6' (sc) = n3 (sg)$. Begitu juga dalam instrumen reong $n1(sc) = n5'(sg)$, $n4(sc) = n1'(sg)$, $n5(sc) = n2'(sg)$, $n6(sc) = n3'(sg)$. Pada keterangan n : nada, (sc) : saih cenik, (sg) : saih gede.

Proses ini sangat penting dilakukan bagi penata dalam menyusun nada pada komposisi karya *Gamelan dan Energi*. Mengingat dalam menyusun sebuah karya musik, seorang komposer harus memahami sebuah medium ungkap yang digunakan untuk menemukan formulasi yang tepat bagi karya yang diciptakan. Seperti yang dijelaskan pada Artikel Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara, bahwa Gamelan Semaradhana sebagai sebuah orkes tradisi karawitan Bali dengan spesifikasinya dipelajari dan dipahami secara seksama serta mendalam. Setelah dipahami maka dalam lingkup kreatif, penata memikirkan sebuah tawaran baru dengan menggarapnya dengan pikiran dan arah baru pula¹².

¹² I Nyoman Kariasa and I Wayan Diana Putra, “Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara,” *MUDRA Jurnal Seni Budaya* 36 (2021), <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1471>.

Setelah menentukan ritme dan nada, selanjutnya pembentukan harmoni pada karya ini secara natural telah terbentuk dari organology instrumentasi yang digunakan. Pada Gamelan Salukat harmoni telah diciptakan pada *saih gede* dan *saih cenik*. Sebagai contoh jika nada 1 pada *saih cenik* dengan frekuensi 364 heartz dan *saih gede* dengan frekuensi 240 heartz dipukul secara bersamaan telah terbentuk harmoni natural pada Gamelan Salukat. Selain itu, sistem *ngumbang* dan *ngisep* juga terdapat pada beberapa nada di instrumen gangsa pemade. Ngumbang dan Ngisep merupakan ciri khas pada gamelan Bali, yang dalam konsepnya terdapat interval yang berbeda pada nada yang sama. Apabila nada tersebut dimainkan bersamaan akan menimbulkan ombak atau gelombang¹³.

Diluar kualitas bunyi dan warna suara, reng juga menjadi poin musikal yang ingin digarap pada karya ini. Suara reng gangsa yang lebih panjang dibandingkan instrument reong akan dikelabui dengan sitem pengkomposisian *panjang ilang*. “Panjang” yang dimaksud ialah sebagai sistem penggarapan reng atau pola pukulan dengan merujuk pada frekuensi yang dihasilkan, dan “ilang” lebih merujuk kepada penggarapan durasi. Penggunaan sitem Panjang Ilang pada karya ini merupakan penggambaran terhadap suatu kondisi dimana hal yang Panjang jika diamat secara terus-menerus akan menimbulkan rasa nyaman dan ingin bertahan. Namun jika hal tersebut terlalu panjang rasa bosan justru akan timbul dan cenderung ditinggalkan. Sebaliknya, sesuatu yang pendek akan terasa cepat berlalu, tetapi yang pendek jika dipahami sangat sulit untuk dihilangkan. Selain itu sinkopasi juga dihadirkan pada penggarapan musikalnya. Sinkopasi adalah penekanan beat (ketukan) lemah dan offbeat pada ritme¹⁴. Gaya permainan sinkop hampir dihadirkan pada setiap bagian pada karya ini tentu dengan maksud dan tujuan yang berbeda.

2. Metode Komposisi dan Formulasi

a. Bagian 1

Pada bagian 1 pengkarya menerapkan metode *by notation* atau menggunakan notasi dalam penyajian karya. Secara kontekstual *by notation* diterapkan pada bagian ini merujuk kepada bentuk pemahaman lisan terhadap komposisi. Dalam bentuk

¹³ Arya Suryanegara, “PERJALANAN BUNYI YUDANE,” Art music Today, 2017.

¹⁴ “SINKOPASI,” STRINGCAT Gitar dan Jazz, 2018.

tekstual musik dirancang dengan membentuk pola-pola sederhana berdasarkan angka-angka yang telah ditentukan sebelumnya. Sistem ini dilakukan oleh musisi dengan membaca notasi dan memainkan komposisi yang telah dibuat secara mutlak berdasarkan notasi yang pengkaryanya buat.

Notasi pada bagian 1 terbentuk dari angka-angka yang disusun berdasarkan sukut 7/4 yang jika di jabarkan kedalam bentuk notasi adalah sebagai berikut.

4	4	6	2	2	2	3
4	2	4	9	2	5	2
1	4	1	3	1	2	8
6	7	2	1	2	4	8

Dapat dilihat dari susunan angka di atas terdapat 7 kolom dan 4 baris yang terbagi kedalam dua warna yakni putih dan hitam. Penggunaan warna pada notasi ini berfungsi untuk membedakan cara baca dalam sistem permainannya. Bagian 1 pada karya ini terdiri dari dua sub bagian yakni Bagian 1A dan Bagian 1B.

Pada bagian 1A musisi memainkan angka-angka tersebut dengan membaginya kedalam dua bentuk yakni putih dan hitam. Pada bentuk pertama musisi memainkan ritme dengan tekstur polifonik. Dalam hal ini musisi secara mandiri memainkan nada yang telah tertulis dalam notasi namun saling berkaitan antar satu sama lain dan dimainkan bersamaan. Pola yang terbentuk disesuaikan dengan aturan yang telah dibuat pengkaryanya berdasarkan angka yang terdapat pada kotak di atas. Kotak putih memainkan tekstur polifonik dengan tempo permainan *largo* 50 bpm, sedangkan pada kota hitam adalah interval atau jumlah ketukan menuju kotak putih berikutnya dengan tempo *largo* 40 bpm. Repetisi dilakukan menggunakan dua tahap meliputi siklus besar (kotak hijau) dan siklus kecil (kotak orange). Dalam permainannya musisi menggunakan panggul penyacah baik pada instrument pemade dan reong. Penggunaan panggul penyacah bertujuan untuk menghasilkan tekstur lembut.

Bagian 1B pembentukan pulsasi musikal masih berdasarkan angka pada kotak namun dengan teknik garap dan tekstur yang berbeda. Instrument reong memainkan *triplet* sejumlah angka pada kotak putih dan kotak hitam sebagai penentu jumlah

ketukan menuju ke pola berikutnya. Sedangkan instrument pemade memainkan hal sebaliknya dengan tempo *adante* kisaran 100 bpm. Selanjutnya, bunyi yang telah di rangkai akan dimanipulasi dengan efek dengungan dan efek *delay* yang seakan menimbulkan suara pantulan. Berbeda dengan teknik permainan di bagian 1A, pada bagian 1B musisi menggunakan gagang panggul dalam memainkan instrumen untuk menghasilkan bunyi nyaring.

b. Bagian 2

Bagian 2 pada komposisi karya *Gamelan dan Energi* mengimplementasikan metode penyajian *by composing* atau dalam metode komposisi Bali sejajar dengan meguru panggul dan meguru kuping. Penerapan metode *by composing* mengharuskan musisi untuk menghafal dan memahami komposisi yang dituangkan oleh komposer. Penerapan metode ini dimaknai sebagai proses pendalaman komposisi dimana musisi sebagai salah satu subjek yang terlibat dalam rangkaian pertunjukan memberi energi atau kekuatan terhadap komposisi yang mereka mainkan. Energi tersebut merujuk kepada kualitas permainan yang didalamnya mencakup teknik permainan dan olah rasa. Teknik permainan dan olahrasa tersebut dijabarkan ke dalam struktur komposisi pada bagian 2 terdiri dari lima sub bagian dan satu transisi.

2A merupakan sub pertama pada bagian ini dimana musikalitas dibentuk berdasarkan sukat 7 dengan mengolah jalinan antar instrumen. Dalam komposisinya pengkarya memanipulasi pola dengan merubahan titik tekan dan ukuran permainan yang selalu berubah. Pada akhir bagian, masing-masing instrument memainkan pola *polimeter* berdasarkan sukat 7/4. Bagian 2A dimainkan dengan tempo *moderato* 120 bpm, dengan dinamika awal *crescendo* (lirih menuju keras) dan di akhir bagian dimainkan dengan dinamika *forte* (keras).

Pada bagian 2B musikalitas beranjak ke penggarapan ruang dan waktu. Ruang yang dimaksud ialah pola yang dimainkan oleh musisi, dimana pola yang dimainkan merupakan penggalan pola pada bagian 2A. Pola tersebut merupakan pola yang terdapat pada ketukan pertama hingga kedua baik pada instrument pemade atau reong. Sedangkan waktu merujuk pada jarak luang atau kosong. Pola ini dimainkan secara berulang dengan interval yang selalu berubah, dan pada bagian akhir jarak permainan semakin mengkrucut seingga jalinan terdengar seperti pantulan. Selanjutnya tempo berubah drastis dari *moderato* menuju *largo* 43 bpm.

Bagian 2C merupakan sub bagian ketiga dengan tensi permainan sangat lambat. Secara garis musikal bagian 2C dipecah ke dalam dua sub yakni C1 dan C2. Komposisi C1 dirangkai dengan menyusun pola mandiri per masing-masing instrument dengan perhitungan panjang pendek pola serta konfigurasi aksentuasi antar instrumen. Bagian C2 dirancang dengan membagi porsi permainan. Instrument reong memainkan jalinan dengan mengolah nada-nada yang terdapat pada *saih gede* dan *saih cenik*, sedangkan pemade bermain menggunakan 2 panggul dengan pola jatuh pada tiap-tiap ruas permainan reong. Adapun instrument pemade dan reong sama-sama memiliki 7 pola dengan sukut $7/4$. Jika dirumuskan akan menjadi seperti berikut

Reong = P1 – P2 – P3 – P4 – P5(2x) – P6 – P7 – P4 – P5 – P6 – P7

Pemade = P1 – P2 – P3 – P4 – P5 – P6 – P7 – P5 – P6 – P7 – P6

Pada bagian ini manipulasi sintesis oleh perangkat elektronik dilakukan dengan merubah efek pada instrument pemade. Menuju ke pola transisi, pada bagian ini instrument reong memainkan pola 6 dan 7 pada bagian C2. Sedangkan instrument pemade memainkan poliritme dengan memukul dua nada secara bergantian.

Sama halnya serti pola transisi, instrumen pemade bagian D memainkan poliritme tetapi dengan teknik garap yang berbeda. Pada bagian ini masing-masing pemade memainkan pola dengan olahan nada yang berbeda. *Pemade Saih Cenik* memainkan ritme dengan olahan 4 nada, sedangkan *Pemade Saih Gede* memainkan ritme dengan olahan 3 nada. Penyusunan pola dilakukan dengan membentuk dua pola dengan sukut yang sama yakni pola *a* dan *b*. Kedua pola tersebut dirangkai hingga membentuk jalinan yang jika dijabarkan akan menjadi seperti berikut.

Pemade 1 = $b - b - a - b - a - a$

Pemade 2 = $a - a - b - a - b - b$

Pemilihan nada pada sistem jalinan ini merujuk pada nada-nada yang bersebelahan dengan jarak nada yang tidak terlalu jauh. Beranjak ke instrument reong, kali ini unsur di dalam unsur disajikan dalam permainan instrument reong.

Pada bagian D, reong memainkan pola *groove* dan sinkopasi dengan tujuan menawarkan dimensi baru dalam sajian musikalnya. *Groove* merupakan istilah musik barat untuk musik yang memiliki ritme dan beat yang mengehentak sedangkan sinkopasi merupakan irama dengan parameter upbeat atau offbeat. Penyusunan nada pada pola permainan ini didasari oleh nada-nada yang sama yang terdapat pada kedua

saih reong. Terdapat empat nada yang sama dan satu nada tumbukan yang diolah untuk membentuk pola pada reong. Nada tersebut meliputi $n1(sc) = n5(sg)$, $n4(sc) = n1(sg)$, $n5(sc) = n2(sg)$, $n6(sc) = n3(sg)$, dan nada tumbuk yakni $n6(sg) = n2(sc)$. Nada 6 pada *saih gede* dipilih karena memiliki interval yang dekat nada 2 pada *saih cenik* dengan jarak $n2(sc) = 410$ heartz sedangkan $n6(sg) = 392$ heartz, sehingga jika dibunyikan secara bersamaan akan terdengar hampir sama.

Pada bagian ini manipulasi sintesis dilakukan terhadap bunyi pada instrument reong . Manipulasi dibentuk dengan merubah bunyi reong menjadi bunyi dengan tekstur bass. Selanjutnya struktur kembali ke pola transisi namun hanya memainkan setengah dari pola utuhnya.

Menuju ke bagian E, bagian ini merupakan penggabungan dari pola-pola sebelumnya. *Pemade* pada bagian ini memainkan pola D dengan susunan nada yang berbeda. Pada semulanya *pemade1* memainkan pola $b - b - a - b - a - a$ sebaliknya pada bagian ini *pemade2* yang memainkan pola tersebut dengan progresi nada *pesu mulih*. *Pesu mulih* adalah metode kotekan dengan memainkan nada dari kecil ke besar dan kembali ke kecil atau sebaliknya. Sistem ini dilakukan dengan membedakan bentuk kotekan menurut pola yang dimainkan. Pola *a* memainkan kotekan dengan memukul nada satu ke nada berikutnya dengan jarak 1 nada dan pola *b* memukul 2 nada bersebelahan secara bergantian yang selanjutnya menuju ke nada berikutnya juga berjarak 1 nada. Sedangkan instrument reong memainkan pola jalinan pada bagian C dengan formulasi $P1 - P2 - P3 - P4 - P5(3x) -$ transisi. Pada bagian transisi reong1 dan reong2 memainkan pola P6 bagian C, sedangkan *pemade1* dan *pemade2* memainkan pola reong P7. Jadi didapatkan warna suara yang berbeda antara instrument *pemade* dan reong dengan permainan pola dan kuantitas pukulan yang sama. Yang selanjutnya sajian bagian ke-2 di akhiri dengan memainkan poliritme pada pola transisi instrument *pemade*, dimana reong memainkan pola *pemade1* dan kedua *pemade* memainkan pola *pemade2*.

Reong.	1	. 2	.	1	. 2	.	1
	2	. 1	.	2	. 1	.	2
Pemade.	1	. 2	.	. 1	.	2	.
	1	. 2	.	. 1	.	2	.

c. Bagian 3

Bagian 3 yang merupakan bagian akhir dari komposisi karya *Gamelan dan Energi* dijabarkan ke dalam bentuk *explore* atau memainkan musik dengan improvisasi yang padat dan luas. Secara kontekstual metode ini dimaknai sebagai bentuk pengembangan atas kecakapan dari kedua metode sebelumnya. Memberi ruang terhadap musisi dalam mengeksplorasi bunyi serta menyikapi waktu menjadi hal penting dalam penentuan komposisi pada bagian ini.

Secara musikal, komposisi perangkat akustik pada bagian ini merespon bentuk bunyi yang terdapat pada perangkat elektronik. Komposisi pada perangkat elektronik dibentuk terlebih dahulu dengan menentukan sukat, batasan wilayah permainan yang mencakup perpindahan nada dan pembentukan koherensi antara perangkat akustik dan elektronik. Sedangkan pembentukan pola pada perangkat akustik dilakukan berdasarkan tafsiran musisi dalam memainkan ritme berdasarkan angka-angka dan pola yang ada pada permainan sebelumnya. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Hendro¹⁵ tentang improvisasi lagu yang merupakan suatu kebebasan dalam memainkan suatu notasi dengan tidak terikat atau tidak sama dengan notasi lagu aslinya. Nantinya angka-angka tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan repetisi dalam permainannya.

Pembentukan pola dibagi kedalam lima bentuk yang meliputi pola 3A, 3B, 3C, 3D, dan 3E. Dari ke-lima pola tersebut akan dieksplorasi kembali oleh musisi baik dari segi repetisi, sublimasi, dinamika, tempo, dan artikulasi.

C. Simpulan

Karya *Gamelan dan Energi* merupakan karya komposisi musik baru yang dirancang dengan mengelaborasi dua media yakni perangkat gamelan dan elektronik. *Gamelan* sebagai objek realitas bunyi merupakan dasar pijakan dan *Energi* sebagai daya atau kekuatan dalam melakukan suatu bentuk pengembangan yang merujuk pada keberadaan subjek dalam karya ini. Selain itu energi juga sebagai daya atau kekuatan juga dihadirkan pada perangkat elektronik sebagai medium dalam memanipulasi bunyi yang telah dirancang. Setiap bagian dari struktur komposisi pada karya ini mengimplementasikan sebuah proses penciptaan musik yang didasari oleh

¹⁵ *Kamus Lengkap Akor Dan Melodi Improvisasi Keyboard* (B Media, 2019).

adanya pergerakan dan pengembangan. Pergerakan dan pengembangan tersebut akan ditransformasikan lewar struktur dan sistem musikal yang disusun dan digarap secara sadar.

Bentuk musik yang digunakan terbagi kedalam tiga metode atau cara, yakni *by notation* atau menggunakan notasi saat bermain, *by composing* yang merupakan bentuk pelafalan komposisi, dan *by explore* adalah bentuk eksplorasi dan improvisasi bunyi dan waktu. Ketiga metode tersebut juga digunakan sebagai dasar dalam merancang struktur musikal yang dibagi kedalam tiga bagian. Masing-masing bagian pada karya ini memiliki fokus tersendiri dalam pengolahan musikalnya. Bagian satu fokus dalam mengolah warna suara dan tekstur, bagian dua dengan olahan komposisi yang kompleks dan padat serta bagian tiga mengolah dimensi atau ukuran.

Karya *Gamelan dan Energi* memiliki format pementasan langsung dengan melibatkan lima orang musisi termasuk perngkarya didalamnya. Media ungkap yang digunakan adalah instrumentasi Gamelan Salukat (akustik) yang meliputi 2 tunggahan gangsa pemade dan 2 tunggahan reong dengan perangkat elektronik sebagai daya dalam mengolah serta memanipulasi tiap-tiap bagian pada komposisi karya ini yang merupakan salah satu bentuk pembaharuan.

Pembaharuan yang dilakukan pada karya ini bukan berarti menciptakan hal yang belum pernah diciptakan sebelumnya, akan tetapi mengembangkan dan mengolah kembali sumber energi yang telah ada ke dalam ener-energi baru secara positif. Sekiranya langkah ini sangat perlu untuk dilakukan sebagai bentuk penyesuaian instrumen (media) dulu dan kini serta membangkitkan gairah kreativitas dalam dunia musik untuk menciptakan pembendaharaan musik yang luas, mampu berkembang dan bersaing di era kemajuan seperti sekarang ini. Seperti yang dikatakan pada buku *F.H Smits van Waesberghe S.J., Estetika Musik* oleh Sunarto¹⁶ “sebuah karya bisa hidup dalam berbagai zaman”. Sehingga dapat dikatakan musik diciptakan sesuai dengan zamannya serta beradaptasi dengan masyarakat yang melatarbelakanginya.

¹⁶ *F.H. Smits van Waesberghe S.J. , ESTETIKA MUSIK*, 1st ed. (Jogjakarta: Thafa Media, 2016).

DAFTAR PUSTAKA

- Andiko, Benny. “Modul Mata Kuliah Musik Elektronik.” Karawitan.isbiaceh.ac.id, 2019.
- Bandem, I Made. *GAMELAN BALI DI ATAS PANGGUNG SEJARAH*. 9786029534535: BP STIKOM, 2013.
- Dieter Mack. *Musik Kontemporer & Persoalan Interkultural*. Edited by Gelaran Pasir Muncang. 1st ed. Bandung: arti.line, 2001.
- Hendro. *Kamus Lengkap Akor Dan Melodi Improvisasi Keyboard*. B Media, 2019.
- Kariasa, I Nyoman, and I Wayan Diana Putra. “Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara.” *MUDRA Jurnal Seni Budaya* 36 (2021). <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1471>.
- KBBI. “Pengembangan,” n.d.
- . “Pergerakan,” n.d.
- Setiawan, Samhis. “Apresiasi Seni Rupa – Pengertian, Proses, Tujuan, Manfaat, Jenis, Tahapan.” GURUPENDIDIKAN.COM, 2021.
- “SINKOPASI.” *STRINGCAT Gitar dan Jazz*, 2018.
- Sudirana, I Wayan. “Tradisi Versus Modern: Diskursus Pemahaman Istilah Tradisi Dan Modern Di Indonesia.” *MUDRA Jurnal Seni Budaya* 34 (2019): 135. <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v34i1.647>.
- Sukerta, Pande Made. *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*. Surakarta: ISI Press Solo, 2011.
- . *Tetabuhan Bali I*. Surakarta: ISI Press Solo, 2010.
- Sularso. “Dua Sisi Kehidupan Gamelan Sebuah Tawaran Pengembangan Karawitanologi.” Sularso.com, 2019.
- Sunarto, ed. *F.H. Smits van Waesberghe S.J. , ESTETIKA MUSIK*. 1st ed. Jogjakarta: Thafa Media, 2016.
- Suryanegara, Arya. “PERJALANAN BUNYI YUDANE.” *Art music Today*, 2017.