

Karya Karawitan Baru “Manikam Nusantara”

I Nyoman Kariasa¹, I Wayan Diana Putra²

Institut Seni Indonesia Denpasar

¹kaderpinda@gmail.com

“Cintailah warisan, pelajari dan kembangkan yang baru”, merupakan credo Vincent McDermoth yang dijadikan arah pola pikir penciptaan karya karawitan baru. Gamelan Semaradhana sebagai 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 pula. Keaneka-ragaman musik Nusantara terbentang dari timur (Papua) hingga barat (Aceh) memberikan inspirasi dan menggugah daya kreatif penata untuk menciptakan sebuah karya musik baru yang bertemakan keanekaragaman budaya nusantara dan diberi judul Manikam Nusantara. Gagasan dan konsep Manikam Nusantarayaitu merangkum keragaman melodi dan ritme, dipilih untuk kemudian dijadikan landasan dalam karya karawitan Bali dalam media gamelan Semara Dhana, dengan bernafaskan melodi nusantara dari bentang timur hingga barat. Tujuan dari penciptaan ini dapat dilihat dalam dua perspektif yaitu intra musikal dan ekstra musikal serta mengasah daya kreatif penata untuk selalu menghasilkan karya-karya yang progresif, sedangkan manfaatnya adalah sebagai diplomasi budaya dikarenakan penciptaan seni karawitan Bali bersumber dari keaneka ragam musik nusantara. Metode penciptaan atau langkah-langkah dalam penciptaan karya musik Manikam Nusantara ini menggunakan metode penciptaan seni yang digunakan oleh dua (2) composer local yaitu Pande Made Sukerta terdiri dari ; Menyusun Gagasan Isi, Menyusun Ide Garapan dan Menentukan Garapan, dan I Wayan Beratha terdiri dari ; *Nguping*, *Menahin*, *Ngalusin* dan *Ngungkab Rasa*. Komposisi Manikam Nusantara ini diwujudkan dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti konsep estetis, kontinuitas dalam perubahan, sikap kreatif, kiat-kiat artistik dan konsep keseimbangan. Dengan penerapan aspek-aspek tersebut, sehingga menghasilkan komposisi musik baru yang berbobot. Luaran dari hasil penciptaan ini nantinya dideseminasikan dalam pertunjukan dan diunggah dalam jurnal terakreditasi.

Kata kunci: karawitan, semara dhana, manikam nusantara

New Gamelan Composition “Manikam Nusantara”

“Love the legacy, learn and develop the new ones”, is the credo of Vincent McDermoth which is the direction of the mindset of creating new musical works. Gamelan Semaradhana as a Balinese musical orchestra with its specifications is carefully and deeply studied and understood. Once understood, in the creative sphere, the composer thinks of a new offer by working on it with new thoughts and directions. The diversity of archipelago music stretching from east (Papua) to west (Aceh) inspires the creative power of the composer to create a new musical work with the theme of the diversity of Indonesian cultures and entitled Manikam Nusantara. The ideas and concepts of Manikam Nusantara, which are to summarize the diversity of melodies and rhythms, were chosen to be used as the basis for Balinese musical work in the Semara Dhana gamelan media, by breathing the Indonesian melodies from the east to the west. The purpose of this creation can be seen in two perspectives, namely intra-musical and extra-musical as well as mastering the creative power of the composer to always produce progressive works, while the benefit is as cultural diplomacy because the creation of Balinese musical art originates from the diversity of Indonesian music. The method of creation or the steps in the creation of Manikam Nusantara’s music works uses the art creation method used by two (2) local composers, namely Pande Made Sukerta consisting of; Arranging the Content Ideas, Arranging the Ideas and Determining the Working, and I Wayan Beratha consists of; *Nguping*, *Menahin*, *Ngalusin* and *Ngungkab Rasa*. The composition of this Manikam Nusantara is manifested by considering aspects such as aesthetic concepts, continuity in change, creative attitudes, artistic tips and the concept of balance. With the application of these aspects, resulting in new music compositions with high quality.

Key word : karawitan, semara dhana, manikam nusantara

Proses Review : 1 - 20 Mei 2021, Dinyatakan Lolos: 31 Mei 2021

PENDAHULUAN

Kekayaan musik nusantara yang terbentang dari Papua hingga Aceh merupakan sebuah sumber kekayaan kreativitas yang siap untuk diolah sesuai dengan gagasan dan ide kreatif. Setiap daerah memiliki ciri khas dan penonjolan corak musikalnya secara melodis maupun ritmis. Kekayaan khasanah musikal tersebut bagaikan sebuah permata mulia yang memiliki nilai artistik yang tinggi dan menjadi anugerah terindah dari Sang Pencipta. Anugerah dalam wujud kekayaan corak musikal ini kemudian peneliti tangkap sebagai sebuah gagasan untuk menciptakan sebuah karya karawitan baru yang berpijak pada pengolahan kekayaan musikal nusantara itu sendiri. Manikam Nusantara kemudian menjadi *tagline* sekaligus sebagai pondasi awal dalam menggali, mengolah dan menyusun karya karawitan baru ini. Manikam Nusantara berarti permata nusantara. Manikam sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti intan permata. Intan permata atau manikam yang dirujuk ialah kekayaan musikal yang terbentang dari Papua hingga Aceh. Secara melodis mengingat dari Papua hingga Aceh tidak menggunakan laras (*scale*) yang sama, maka diperlukan gamelan Bali yang dapat mengakomodir semua laras (*scale*) tersebut. Gamelan yang kemudian dipilih untuk mengakomodir hal itu adalah gamelan Semara Dhana.

Gamelan Semara Dhana adalah salah satu barungan gamelan yang diciptakan oleh I Wayan Beratha pada tahun 1987. Termasuk dalam golongan gamelan baru sesuai dengan klasifikasi periode waktu. Gamelan Semara Dhana merupakan gamelan dari pemekaran Gamelan Genta Pinara Pitu yang diciptakan oleh I Wayan Beratha dengan I Made Bandem pada tahun 1985 (Bandem, 2013:74). Gamelan Semara Dhana merupakan kombinasi antara Gamelan Gong Kebyar (*panca nada*) dengan Gamelan Saih Pitu (*sapta nada*) dengan bentangan nada (*range tone*) kebyar pada urutan nada rendah dan Semara Pegulingan urutan nada tinggi (Asnawa dalam Darma Putra, 2014:254-255). Gamelan Semara Dhana memiliki bilah lebih banyak (12 bilah) dari Gamelan Genta Pinara Pitu (11 bilah). I Wayan Beratha hanya menambahkan satu nada *ding* tinggi pada Gamelan Genta Pinara Pitu untuk menjadikan barungan Gamelan Semara Dhana. Penambahan satu nada ini disebabkan karena sukarnya memainkan kotekan lagu-lagu gamelan Legong Keraton yang membutuhkan nada *ding* tinggi (Bandem, 2013:74).

Gamelan Semara Dhana berlaras tujuh nada seperti *pelarasan* dalam Gamelan Gambang, Gamelan Slonding, dan Gamelan Gong Luang. Gamelan Semara Dhana menggunakan *saih pitu* dengan orkestrasi kebyar. Adapaun *pelarasan* tujuh nada dalam Gamelan Semara Dhana dapat menghasilkan tujuh skala *patutan* yaitu: *Slisir* (123-56-), *Slendro Gede* (-234-67), *Baro* (1-345-7), *Tembung* (12-456-), *Sunaren* (-23-567), *Pengenter Alit* (1-34-67), *Pengenter* (12-45-7) dan *Lebeng* (1234567) (Tenzer,

2007:29-30). Kedelapan *saih/patutan* di atas *an-sichnya* digunakan dalam *tetekep* suling Gambuh. Kedelapan *saih* tersebut dalam Gamelan Semara Dhana dapat dielaborasi antar satu *saih* dengan *saih* yang lainnya. Perpindahan *saih* dalam hal ini mirip dengan formulasi modulasi.

Nama Semara Dhana dipilih untuk menamai barungan ini berpijak pada formulasi perpindahan *saih*. Semara Dhana menurut I Wayan Beratha bermakna kaya suara, Semara berarti suara dan Dhana bermakna kaya (Suharta, 1993:1). Kekayaan suara yang dimaksud ialah dapat menghasilkan beberapa *saih* seperti *Slisir*, *Slendro Gede*, *Baro*, *Tembung*, *Sunaren*, *Pengenter Alit*, *Pengenter* dan *Lebeng* pada setiap *tungguhan* (kecuali *tungguhan* tidak bernada) dalam satu *barungan*. Dengan formulasi perpindahan *saihnya* memungkinkan peluang untuk menggarap melodi-melodi yang tidak hanya berpatokan *dengan* pelog dan *slendro*.

Kekayaan ragam *saih* dalam Gamelan Semara Dhana dapat mengakomodir pengolahan nuansa melodi yang berbeda-beda. Formulasi perpindahan *saihnya* dapat mendukung untuk menjangkau nuansa-nuansa *scale* jenis musik lainnya. Nuansa-nuansa *saih* yang dapat disajikan oleh system perpindahan *saih* oleh Gamelan Semara Dhana yaitu: nuansa *saih slendro* Gamelan Angklung dan Gender Wayang, *saih* dalam Gamelan Slonding, *saih* Gamelan Jegog dan sebagainya. Oleh sebab itu Gamelan Semara Dhana dengan kekayaan suaranya kemudian digarap untuk merepresentasikan ragam melodi dalam repertoar senusantara.

Gamelan Semara Dhana digarap dari melodinya untuk menghasilkan sebuah garapan musik instrumental yang di dalamnya terkandung corak-corak melodi khas Papua, *Choir Flores*, *Cengkok* Bali dan Jawa, Sunda, Minang, Melayu, Makasar dan Dayak. Garapan ini merupakan sebuah minuman dalam cawan yang mengandung sari pati dari seluruh elemen melodi nusantara yang disatukan dalam sebuah kerangka komposisi utuh. Maka dari itu garapan musik ini diberikan tajuk Manikam Nusantara yang bermaksud mengolah ragam melodi dan ritme dari Papua hingga Aceh.

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya karawitan Manikam Nusantara melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan dalam proses penciptaannya disebut dengan metode penciptaan. Metode penciptaan dalam penciptaan karya karawitan Manikam Nusantara menggabungkan antara proses penyusunan karya oleh Pande Made Sukerta dengan metode penciptaan I Wayan Beratha.

Langkah pertama yaitu menyusun tiga garis besar tahapan dalam penciptaan karya karawitan Manikam Nusantara ini sesuai dengan teori Pande Made Sukerta yaitu 1) Menyusun Gagasan Isi, 2) Menyusun Ide Garapan dan 3)

Menentukan Garapan (2011:67). Menyusun gagasan isi dalam penciptaan karya karawitan Manikam Nusantara ialah mengusung tema keanekaragaman budaya nusantara yang tidak habis untuk diperbaharui. Gagasan isi dalam garapan ini mengolah melodi-melodi senusantara untuk digarap dalam susunan melodi baru sesuai ide penata dalam barungan Gamelan Semara Dhana. Dalam menentukan garapan dilakukan beberapa tahap sesuai metode penciptaan I Wayan Beratha yaitu 1) *Nguping*, 2) *Menahin* dan 3) *Ngalusin* (Senen, 2002:45). Serta I Ketut Gede Asnawa seorang komposer handal karawitan Bali yang juga murid dari I Wayan Beratha menambahkan proses *Ngungkab Rasa*.

Nguping adalah tahapan mendengarkan referensi berupa lagu-lagu/gending-gending yang dianggap dapat memberikan rangsangan ide secara musikal. Dalam penciptaan karya karawitan Manikam Nusantara mengambil ide pengolahan melodi musik senusantara, maka pada proses *nguping* ini ialah mendengarkan lagu-lagu/gending-gending tersebut. Setelah mendengar kemudian menganalisis sehingga mendapatkan beberapa bentuk-bentuk melodi yang dapat diolah ke dalam karya karawitan Manikam Nusantara. Tahapan *nguping* juga digunakan dalam tahapan penuangan karya karawitan Manikam Nusantara. Pada tahap penuangan lagu/gending, *nguping* merupakan sebuah tata cara penuangan melodi atau ritme dengan memberikan contoh dan didengar oleh pemain kemudian dipraktikkan dalam cara kerja musik.

Menahin berarti memperbaiki. Tahap *menahin* adalah tahapan memperbaiki pola-pola melodi dan ritme yang dianggap belum sesuai dengan keinginan composer pada saat proses *nguping*. Selain memperbaiki pola-pola melodi dan ritme pada tahap *menahin* juga dilakukan revisi mengenai struktur komposisi dari pandangan yang lebih luas, sehingga kesatuan karya musik terbangun dengan alur yang sesuai dengan gagasan garapan musik. Pada tahap *menahin* juga dilakukan pemotongan atau penambahan struktur lagu/gending sesuai dengan kebutuhan kompositoris.

Ngalusin adalah tahap merumuskan hal-hal detail dalam penciptaan karya karawitan Manikam Nusantara. *Ngalusin* berarti menghaluskan atau menjadikan halus. Dalam penciptaan karya karawitan Manikam Nusantara yang dimaksud dengan proses *ngalusin* ialah memberikan penekanan keras lirih sehingga melodi dan ritme tidak terdengar datar. Penjiwaan pada lagu/gending juga dilakukan dalam proses *ngalusin*.

Ngungkab Rasa adalah tahapan memberikan penekanan-penekanan teknis untuk membangkitkan rasa dari bentuk-bentuk konkrit yang masih terasa kaku. Menitik beratkan pada perpaduan pemahaman dan hayatan. Struktur dan formulasi yang telah dipahami kemudian dihayati untuk menghadirkan inti-inti gagasan yang disematkan dalam tiap bagian lagu.

Selain melalui tiga tahapan penciptaan di atas, karya karawitan Manikam Nusantara perlu dikuatkan untuk mencapai bobot dan kualitas tertentu dengan memasukkan aspek-aspek seperti konsep estetis, kontinuitas dalam perubahan, sikap kreatif, kiat-kiat artistik dan konsep keseimbangan.

Konsep Estetis

Estetika menurut filsuf Amerika George Santayana berpendapat bahwa estetika berhubungan dengan penerapan dari nilai-nilai (Darsono, 2007:9). Konsep estetis merujuk pada nilai-nilai keindahan yang terdapat dalam karya karawitan Manikam Nusantara. Keindahan tidak saja pada hal yang ditangkap panca indra seperti kenyamanan dalam mendengar atau terbawa pada suasana tertentu. Keindahan yang jauh lebih penting adalah uniknya gagasan, cara kerja komposisi dan keutuhan komposisi. Keindahan yang konkret dalam karya musik ini menyangkut keharmonisan melodi dengan ritme serta ornamenasinya. Sebagai sebuah karya baru untuk gamelan, karya karawitan Manikam Nusantara juga mengakomodir kaidah-kaidah unsur keindahan yang mendukung yaitu keindahan dari teknik pukulan (*gegebug*), penguasaan lagu (*wirama*), penjiwaan (*wirasa*) dan sikap dalam memainkan komposisi musik (*wiraga*).

Estetika merupakan filsafat tentang keindahan. Keindahan dari karya karawitan Manikam Nusantara ialah pengolahan melodi senusantara menjadi karya baru dengan berpijak pada melodi aslinya. Selain itu keindahannya juga terletak pada proses penciptaannya, yaitu menganalisis bentuk melodi dari musik senusantara yang kemudian dianalisis sehingga menemukan sifat khasnya. Dari sifat khasnya tersebut penata menggarap dalam bentuk melodi baru sesuai dengan interpretasi penata.

Kontinuitas dan Perubahan

Kontinuitas adalah sebuah sikap untuk melestarikan sebuah kesinambungan. Kesinambungan merupakan sebuah siklus dilakukan secara terus menerus dengan perubahan dalam skala kecil maupun skala besar. Dalam karya karawitan Manikam Nusantara terdapat spirit melestarikan kesenian gamelan dengan menciptakan repertoar baru untuk memperkaya khasanah gending-gending gamelan Bali. Karya karawitan Manikam Nusantara ini juga berupaya untuk memberikan ruang gamelan Semara Dhana untuk tetap eksis dengan eksistensi barungan gamelan lain seperti gamelan Gong Kebyar dan Semara Pegulingan.

Perubahan merupakan sebuah siklus yang harus terjadi dalam kehidupan ini. Perubahan hendaknya disikapi dengan sikap kreatif dan inovatif. Penciptaan karya musik Semara Dhana merupakan sebuah sikap yang menghargai sebuah perubahan. Karya karawitan Manikam Nusantara diciptakan untuk memberikan khasanah baru dalam percaturan gending-gending gamelan Bali yang telah diciptakan sebelumnya.

Karya karawitan Manikam Nusantara diharapkan dapat menawarkan pembaharuan konsep maupun pengembangan bentuk gending-gending tradisional sebagai implementasi jiwa masyarakat Bali yang dinamis, progresif serta mulai untuk meletakkan pikiran-pikiran baru. Bandem (1991 :8) mengatakan bahwa perubahan tanpa kedadaran membekali diri dengan karakter-karakter dasar akan beresiko sangat tinggi, terjadi disorientasi, kehilangan arah dan karenanya menjadi limbung.

Sikap Kreatif

Kreatif merupakan sebuah sikap yang selalu dilandasi dengan gagasan dan pencapaian baru. Kreatif juga berhubungan dengan kegiatan yang aktif dalam menciptakan pembaharuan-pembaharuan secara ide dan karya. Dalam kata lain kreatif adalah sebuah tindakan untuk menantang potensi diri agar dapat menghasilkan sebuah pencapaian demi pencapaian baru.

Koentjaraningrat (1987:256) sikap dalam mengembangkan penemuan-penemuan baru atau menciptakan karya baru adalah kesadaran para individu akan kekurangan dalam kebudayaan dan sistem perangsang dari aktivitas pencipta dalam masyarakat. Sejalan dengan pemikiran Koentjaraningrat kreatif adalah sebuah perangsang untuk menciptakan hal-hal yang belum pernah digarap sebelumnya.

Sikap kreatif juga didefinisikan oleh Sternberg dan Lubart dalam Iswantara yang menyatakan sebuah kemampuan untuk menghasilkan karya yang aneh yaitu orisinal, tak terduga dan cocok yaitu berguna bisa beradaptasi terhadap hambatan tugas (2017:2). Dengan demikian maka karya karawitan Manikam Nusantara ini bertujuan untuk menggarap sebuah karya baru dengan mengolah ragam jenis melodi senusantara untuk dapat menjadi sebuah karya musik dengan tawaran baru.

Teori yang kreativitas yang paling signifikan kaitannya dengan penciptaan karya karawitan Manikam Nusantara ini mengacu pada argument Putu Wijaya yang menyatakan:” Kreativitas juga ketepatan untuk memilih nuansa-nuansa itu sendiri secara akurat, sehingga tercipta sesuatu yang baru, segar dan membudayakan (Iswantara, 2017:9). Menciptakan sesuatu yang baru dan segar merupakan credo dari seorang pencipta *gending-gending* karawitan terlebih yang kemudian dapat menambah khsanah penciptaan yang dapat diapresiasi dalam ranah keilmuan seni maupun bagi masyarakat seni secara umum.

Dalam penciptaan karya karawitan Manikam Nusantara setidaknya didasari atas dua jenis sikap kreatif yaitu kreatif dalam menemukan ide garapan dan kreatif dalam menyusun komposisi. Bentuk kreatif dalam menentukan ide adalah berpikir mengenai keragaman dari berbagai jenis melodi musik senusantara yang berpotensi untuk digarap ulang dengan menyatukan dalam satu bingkai komposisi musik baru yang utuh.

Sikap kreatif yang kedua yaitu sikap kreatif di dalam menyusun komposisi lagu/*gending*. Mengolah melodi dari lagu/*gending* senusantara harus menggunakan teknik khusus agar melodi yang digunakan tidak tertransformasi begitu saja secara mentah. Perlu teknik kreatif didalam pengolahannya seperti menggunakan teknik manipulasi tangga nada, ritme dan pola garapnya.

Kiat-Kiat Artistik

Secara artistik sebuah karya didukung oleh dua aspek yaitu aspek musikal dan ekstra musikal. Aspek musikal berhubungan dengan elemen-elemen aslinya seperti melodi, tempo, ritme, dinamika dan irama. Sedangkan aspek ekstra musikal adalah hal-hal yang menyangkut diluar elemen musik asli seperti nilai sosial yang menjiwai karya musik, norma sosial dan nilai tuntunan.

Artistik merupakan sebuah ekspresi dalam karya seni menurut Suzanne K. Langer (2006:67). Ekspresi komposisi secara tekstual disajikan dengan menghadirkan sebuah bentuk melodi baru hasil dari mengolah melodi senusantara. Bentuk-bentuk ekspresif dari melodi masing-masing daerah di nusantara dikupas dan digarap dalam bentuk baru sesuai dengan nalar penata. Menggarap sebuah melodi baru berpijak dari melodi aslinya merupakan salah satu kiat-kiat artistic yang ingin dicapai dalam penciptaan karya ini.

Koherensi antara aspek musikal dan ekstra musikal berhubungan dengan bobot dan kualitas karya musik. Dalam karya musik Manikam Nusantara aspek-aspek musikal secara melodi, tempo, ritme, dinamika dan irama dijiwai oleh ide-ide dari keselarasan sebuah keragaman yang memperkuat persatuan sesuai dengan falsafah Bhineka Tunggal Ika.

Konsep Keseimbangan

Keseimbangan menurut Darsono yang disebut dengan *The Principle of Balance* (Asas Keseimbangan) ialah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Dalam karya seni walaupun unsur-unsurnya tampaknya bertentangan tapi sesungguhnya saling memerlukan karena bersama-sama mereka menciptakan suatu kebulatan (2007:67-68).

Keseimbangan dalam karya karawitan Manikam Nusantara dapat dilihat dari aspek keseimbangan antara ide dan karya serta susunan komposisi lagu/*gending*. Gagasan yang tersublimasi dalam tema serta tajuk lagu/*gending* hendaknya terealisasi secara konkrit dalam bentuk karya musik utuh. Seluruh ide yang bersifat abstrak harus terjabarkan secara nyata dalam bentuk untaian idiom musikal.

Dalam komposisi lagu/*gending* keseimbangan berhubungan dengan proporsi lagu/*gending*. Antara bagian awal, tengah dan akhir hendaknya disusun secara proporsional. Proporsional yang dimaksud adalah setiap

bagian mencerminkan pokok lagu/*gending* yang dimaksud. Sambungan antar bagian juga perlu diatur sedemikian rupa sehingga bangunan *gending* terwujud secara seimbang.

Bentuk Karya

Karya karawitan Manikam Nusantara merupakan berbentuk musik instrumental. Musik instrumental merupakan sebuah sajian repertoar yang menyajikan olahan bunyi secara mandiri. Berdiri sendiri tidak terkait dengan tari, drama dan teatrikal. Karya karawitan Manikam Nusantara adalah karya karawitan hasil olahan dari barungan gamelan tradisional Semara Dhana. Gamelan Semara Dhana adalah salah satu gamelan Bali yang berlaras tujuh nada (selain Slending, Gambang dan Gong Luang). Sistem pelarasan tujuh nada dalam gamelan Semara Dhana dieksplorasi untuk membangun melodi dan tumbukan nada. Sistem pelarasan tujuh nada memungkinkan pengolahan laras yang berbeda-beda sehingga karakter melodi dapat digarap secara variatif, serta dapat membuat harmoni atau tumbukan nada dari benturan dua buah atau lebih laras dalam satu ruang bagian yang sama.

Karya karawitan Manikam Nusantara dibangun atas empat bagian pokok yaitu *bagian gancang*, *pengadeng dangsah*, *pengadeng ombak*, *gegenderan* dan *ocak-ocakan*. Kelima bagian tersebut menyusun secara keseluruhan karya karawitan Manikam Nusantara dengan masing-masing isi komposisi musikal. Kelima bagian ini merujuk pada tekstual yang tersaji dalam komposisi musikal. Penamaan masing-masing bagian juga merupakan isi dari bentuk ritme, irama, dan melodi yang tersaji pada setiap bagian tersebut. Aspek kontekstual keanekaragaman melodi senusantara menjadi rujukan dari pembentukan melodi maupun ritme lagu. Adapun kelima bagian tersebut dilejaskan secara rinci pada paragraf di bawah.

Bagian *gancang* adalah bagian awal dari karya karawitan Manikam Nusantara. Dinamakan bagian *gancang* karena irama pada bagian ini menggunakan irama *gancang* atau *sigrak* (kualitas irama cepat yang masih terjaga). Menggunakan sukut tujuh sebagai ukuran panjang ruas lagu dan sub divisi tiga antar ketukan sebagai rasa lagu. *Kawitan* kendang memulai sajian lagu yang diikuti oleh pola *kotekan* gangsa menuju pada *kotekan* dan *angsel* dengan rasa sub divisi tiga antar ketukan. Pola *kotekan* gangsa dan reyong kemudia disajikan dengan ukuran sukut tujuh yang dikomposisikan dengan saling sahut-sahutan. Bagian ini secara kontekstual merujuk pada ritme-ritme Tifa dari Papua.

Bagian kedua adalah *pengadeng dangsah*. Sesuai dengan namanya bagian *pengadeng dangsah* adalah bagian dengan tempo pelan (*adeng/pengadeng*) dan artikulasi dari ubitan gangsa, reyong dan kendang tidak banyak menggunakan dinamika yang menghentak dan relatif stabil. *Tungguhan* penyacah, calung dan jegog sebagai dasar melodi dengan sistem membagi tiga pola satu alur melodi. Sehingga



Gambar 5. Foto Teknik BW Gayan 1928-1931(black and white)

karakter melodi merujuk pada tumbukan-tumbukan nada yang menghasilkan sebuah harmoni. Pada bagian ini juga menyajikan kotekan antara gangsa dan reyong. Pola gangsa berposisi sebagai bagian *polos* *gending* sedangkan pola reyong berposisi sebagai pola *sangsih*. Dalam kotekan ini juga menggunakan *saih* yang berbeda, pola gangsa menggunakan tumbukan nada baru dengan tembung sedangkan reyong menggunakan tumbukan nada slisir (reyong *gede*) dan tembung (*penyorog* dan *pemetit*). Karakter Sasando sebagai rujukan pada bagian ini khususnya dalam menata *layering* (lapisan) tumbukan nada.

Bagian ketiga adalah bagian *pengadeng ombak*. Sama halnya dengan *pengadeng dangsah* bagian *pengadeng ombak* merupakan bagian yang didominasi oleh bagian pelan (*adeng/pengadeng*). Perbedaannya adalah bagian pelan ini diberikan sentuhan *ombak* atau dinamika secara mendadak pada bagian awal siklus lagu. Dalam bagian ini juga terdapat pembagian divisi empat antar ketuk dengan divisi tiga antar ketuk. Melodi yang dimainkan oleh *tungguhan* penyacah, calung dan jegog ditata dalam sub divisi empat. *Tungguhan* gangsa dengan pola kotekan bermain dalam sub divisi tiga antar ketuk. Perpaduan sub divisi empat dengan sub divisi tiga menghasilkan sebuah tumbukan melodi dengan rasa alur estafet akibat dari perbedaan rasa dan jumlah divisi antar ketuk. Pertemuan yang terjadi pada alur berbeda sub divisi empat dan tiga diisi dengan menghubungkan nada berdasarkan konsep *kempyung*. Teknik garap irama rangkep dalam karawitan Jawa menjadi sumber inspirasi bagian ini.

Bagian keempat adalah bagian *gegenderan*. *Gegenderan* adalah sebuah bagian yang meniru gaya *ubitan* dari gamelan Gender Wayang. Pada bagian ini *gegenderannya* dibangun atas membuat ritme terlebih dahulu baru kemudian dipilih nada-nada yang sesuai dengan kebutuhan *gending*. Gaya ubitannya merujuk pada artikulasi dari ubitan gaya Banjar Babakan Sukawati, Gianyar. Dalam *gegenderan* ini menggunakan tiga kali tranfosisi *saih* dalam perputarannya. *Paletan* pertama menggunakan *saih* dalam perputarannya. *Paletan* pertama menggunakan *saih* dalam perputarannya. *Paletan* pertama menggunakan *saih* dalam perputarannya. *Paletan* pertama menggunakan *saih* dalam perputarannya. *Paletan* pertama menggunakan *saih* dalam perputarannya.



Gambar 6 dan 7. Teknik Pengambilan Blur

paletan ketiga menggunakan *saih tembung*. Pada bagian sebelum transisi ketiga *saih* ditumbuk dalam satu bingkai *gegenderan*. Bagian ini merefleksikan khasanah karawitan Bali.

Bagian kelima adalah bagian *ocak-ocakan*. Bagian *ocak-ocakan* ini mengakomodir angsel-angsel dari kendang dan reyong. Terdapat juga *geguletan* kendang dengan perpaduan sistem padang ulihan melodi reyong dengan sukat lima. Bagian ini merupakan interpretasi dari karakter Talempong.

Penyajian Dengan Format *Video Clip*

Karya karawitan Manikam Nusantara disajikan dengan format *video clip*. Bentuk musikalnya disajikan dengan tambahan visualisasi yang ditata sedemikian rupa sesuai dengan alur musikal. Penyajian dengan format *video clip* ini mengingatkan tidak memungkinkannya pertunjukan konser secara langsung akibat pandemi Covid-19 yang masih mewabah. Melalui *video clip* pertunjukan disajikan dalam bentuk audio visual. Visualnya digarap dengan teknik *dubing* dari rekaman audio asli yang telah direkam sebelumnya. Dengan hal ini jadi pertunjukan sajian musikalnya dengan musisinya masih dapat disaksikan dalam satu *frame*.

Dalam *video clip* karawitan Manikam Nusantara ini mengusung konsep visual tahun 1928 ketika peristiwa Sumpah Pemuda. Peristiwa Sumpah pada tahun 1928 merupakan sebuah momentum penyatuan karakteristik seluruh nusantara dalam sebuah wadah nasionalisme keIndonesiaan. Spirit ini sejalan dengan gagasan ekstra musikal dari karya karawitan Manikam Nusantara yang berangkat dari interpretasi kekayaan ragam musikal nusantara dalam sebuah komposisi karawitan baru. Latar, karakteristik dan suasana tahun 1928 diangkat sebagai konsep menata pengambilan gambar, editing video, pengambilan *angle* camera hingga pemilihan busana. Disamping itu tahun 1931 group gamelan dari Desa Peliatan, Ubud, Gianyar melakukan tour konser gamelan di Paris dengan gaya busana yang sangat kental dengan nasionalisme memadukan *udeng*, *saput* dan *kamen* khas Bali dengan kemeja koko yang khas dengan idiom nasionalisme saat itu.

Teknik pewarnaan *video clip* menggunakan format BW (*black and white*) sesuai dengan hasil gambar yang digunakan ketika zaman 1928-1931. Pakaian yang digunakan oleh musisi adalah perpaduan ciri khas Bali seperti yang dikenakan oleh group gamelan Desa Peliatan di Paris tahun 1931 yaitu menggunakan *udeng* sebagai hiasan kepala, *kamen* dan *saput*, baju kemeja putih serta ditutup dengan jas. Dengan demikian gagasan Manikam Nusantara sebagai sebuah refleksi inti sari dari keaneka ragaman nusantara dapat dihadirkan dalam penggunaan pakaian musisi sesuai dengan suasana dan latar peristiwa Sumpah Pemuda.

Pengambilan video dilakukan di dua tempat yaitu di Gedung Natya Mandala, ISI Denpasar dan di Pantai Karang, Sanur, Denpasar. Pengambilan video di Gedung Natya Mandala untuk mendapatkan kesan gedung auditorium seperti halnya pertunjukan musik konvensional. Pengambilan video di Pantai Karang ialah untuk mendapatkan gambar untuk kepentingan *layering* dan semiotika dari gambar yang terjadi di gedung Natya Mandala. Pengambilan gambar pada dua tempat berbeda ini bertujuan untuk dapat menghasilkan dua lokasi setting yang berbeda dalam satu *frame* dan durasi yang sama.

Proses editingnya menggunakan aplikasi Adobe Premiere. Editing menggunakan audio musik sebagai master untuk menata dan menempatkan gambar yang telah didapatkan dalam proses *shooting*. Pewarnaan BW dilakukan setelah seluruh bagian audio diisi dengan gambar yang telah ditata secara presisi. Dalam *video clip* ini juga digunakan teknik membuat gambar seolah-olah *blur* (gambar buram) agar kesan teknik pengambilan gambar di tahun 1928-1931 dapat dicapai.

Poster Karya

Poster adalah media bergambar untuk menginformasikan mengenai sebuah acara atau *event* yang akan diselenggarakan. Poster dalam karya karawitan Manikam Nusantara tidak serta merta untuk sebagai media informasi. Poster dalam karya karawitan Manikam Nusantara dirancang khusus dengan landasan semiotika. Landasan semiotika yang dimaksud adalah segala konten dari poster menandakan sebuah gagasan. Gagasan yang



Gambar 8. Poster Manikam Nusantara

ingin dicapai dalam poster ini adalah menyiratkan sebuah berlabuhnya cara pikiran baru dalam konteks penciptaan karya karawitan baru.

Semiotika dari konten dari poster pada gambar di atas dari tiga sudut pandang yaitu: 1) Latar Gambar, 2) Pose dan 3) Gaya Busana. Latar gambar adalah pantai yang berisi perahu yang sedang bersandar. Pantai adalah tempat berlabuh sedangkan perahu adalah alat untuk mengarungi lautan yang dimaknai sebagai ruang kreativitas tanpa batas. Dari latar dapat dimaknai sebagai karawitan senantiasa digunakan sebagai alat untuk mengarungi dunia kreativitas. Kedua, pose yang digunakan adalah tegak dengan tatapan muka tegas pada satu titik dengan tangan bertumpu pada pinggang. Pose ini bermaksud sebagai tegaknya arah dalam penciptaan dengan dasar *platform* yang kuat. Ketiga, gaya busana memadukan jas dan dasi sebagai simbol nasional dipadukan dengan udeng, sapat dan kamen sebagai ciri khas daerah Bali. Dari segi busana ini bertujuan menyampaikan pesan bahwa khasanah tradisi terus bergerak untuk dapat berdialog dalam skala nasional, regional maupun internasional.

DAFTAR RUJUKAN

- Bandem, I Made. 1991. *Ubit-Ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar:
- Darma Putra, I Nyoman (ed).2014. *I Wayan Beratha, Seniman Bali Kelas Dunia*. Denpasar: Pustaka Larasan bekerja sama dengan Pemerintah Kota Denpasar serta Fakultas Sastra dan Budaya Universitas Udayana.
- Darsono, Sony Kartika 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Hardjana, Suka. 2003. *Corat Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hugh, M. Miller. 2017. *Apresiasi Musik*. Yogyakarta: Thafa Media Yogyakarta.
- Iswantara, Nur. 2017. *Kreativitas : Sejarah, Teori & Perkembangan*. Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri.
- Koentjaraningrat. 1987. *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Langer, Suzanne K. 2006. *Problematika Seni*, Terjemahan FX. Widaryanto. Bandung: Sunan Ambu Press.
- McDermoth, Vincent. 2013. *Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa*. Yogyakarta: Art Music Today.
- Suamba, IB. Putu. "Rasa dalam Natya Sastra." *Mudra* Vol 17 No. 2 September 2005. ISI Denpasar : UPT Penerbitan.
- Senen, I Wayan. 2002. *Wayan Beratha, Pembaharu Gamelan Kebyar Bali*. Yogyakarta: Tarawang Press.
- Seramasara, I Gusti Ngurah. 2007. "Seni Pertunjukan Bali Sebuah Renungan Sejarah." *Mudra* Vol 20 No. 1 Januari 2007. ISI Denpasar : UPT Penerbitan.
- Sukerta, Pande Made. 2011. *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*, Surakarta: ISI Press Solo.

Tenzer, Michael. 2000. *Gamelan Gong Kebyar: Seni Musik AbadKe-duapuluh*. Diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia tahun 2007 oleh Janet & Joko Purwanto. USA: University of Chicgo Press.