

Kode/ Nama Rumpun Ilmu: 811 Pend. Seni Pertunjukan

**LAPORAN
PENELITIAN DAN PENCIPTAAN SENI**



LUANG

Oleh:

I Gede Mawan, S.Sn., M.Si (ketua)

NIP. 197301212006041001

I Wayan Diana Putra, S.Sn., M.Sn (anggota)

NIP. 198904282015041001

**Dibiayai dari dana DIPA ISI Denpasar, Nomor:No. DIPA
042.01.2.400970/2019 tanggal 5 Desember 2018**

**PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
TAHUN 2019**

UCAPAN TERIMAKASIH

Om Swastyastu,

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, Sang Kuasa Mutlak Alam dan Kehidupan. Atas seijin, perlindungan, tuntunan, dan kekuatan yang selalu tercurah dari-Nya penyusunan penelitian penciptaan karya karawitan yang berjudul “LUANG” ini bisa diselesaikan.

Terselesaikannya penelitian penciptaan ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan berbagai pihak baik secara moral maupun material. Pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan penghargaan dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat.

- Bapak Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar,
- Ibu Kepala LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar,
- Bapak Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar,
- Teman-teman dosen dan sejawat di lingkungan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar,
- Para mahasiswa jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar, selaku pendukung karya ini yang dengan penuh semangat dan antusias yang tinggi mendukung dalam mewujudkan karya karawitan ini.
- Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas sumbangsih dan bantuannya baik moral maupun materiil sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan rahmat-Nya bagi semua umat yang berhati mulia.

Om Santhi, Santhi, Santhi, Om.

Denpasar, September 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN IDENTITAS DAN PENGESAHAN.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penciptaan.....	4
1.4 Manfaat Penciptaan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
BAB III METODEDE PENCIPTAAN.....	9
3.1 Proses Kreativitas.....	9
3.1.1 Tahap Ekplorasi.....	9
3.1.2 Tahap Improvisasi.....	11
3.1.3 Tahap Pembentukan.....	12
3.2 Aspek-aspek Penciptaan.....	13
3.2.1 Konsep Estetis.....	13
3.2.2 Kontinuitas dan Perubahan.....	14
3.2.3 Sikap Kreatif.....	14
3.2.4 Kiat-kiat Artistik.....	16
3.2.5 Konsep Keseimbangan.....	17
BAB IV BENTUK DAN DESKRIPSI KARYA.....	18
4.1 Bentuk Karya.....	18
4.2 Deskripsi Karya.....	19
4.2.1 Analisis Struktur.....	20
4.2.2 Analisis Estetis.....	20
4.2.3 Analisis Penyajian.....	22
4.3 Notasi Sebagai Simbol.....	23
4.4 Sinopsis Karya Luang.....	33
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	34
5.1 Simpulan.....	34
5.2 Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA.....	35
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
Lampiran 1 Biodata ketua dan anggota peneliti	
Lampiran 2 Susunan anggota tim peneliti	
Lampiran 3 Surat pernyataan ketua Peneliti	
Lampiran 4 Notasi	
Lampiran 5 Foto-foto kegiatan	

RINGKASAN

Lahirnya berbagai bentuk seni pertunjukan dalam masyarakat Bali tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan kesenian di masyarakat sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan bahwa masyarakat sangat antusias dalam menciptakan karya-karya yang bernuansa baru, baik dalam karya karawitan, tari, teater, pedalangan, dan karya-karya lainnya. Lahirnya karya-karya ini tidak terlepas dari banyaknya iven-iven atau kegiatan-kegiatan yang memerlukan lahirnya karya-karya baru. Hal ini diperlukan guna memeriahkan dan memberikan nuansa baru dalam kancah penciptaan dan perkembangan kesenian Bali di masyarakat.

Lahirnya karya-karya baru tidak terlepas dari pesatnya perkembangan kreativitas seniman dalam berkarya. Karya-karya baru yang diciptakan tidak terlepas dari *pakem* tradisi yang sudah ada kecuali karya-karya kontemporer. Lahirnya karya-karya baru ini tidak terlepas pula dari banyaknya iven-iven yang ada di masyarakat. Banyak iven-iven yang memang memerlukan karya-karya baru untuk dipentaskan. Sebut saja misalnya Pesta Kesenian Bali, Denpasar Festival, Badung Festival, Festival Nusa Dua, dan lain sebagainya. Di sinilah kesempatan para seniman kreatif untuk menunjukkan kreativitasnya dalam berkarya.

Dalam penciptaan ini penata ingin mengembangkan dan menciptakan karya baru dengan menggunakan media gamelan Gong Luang dengan mengacu pada penciptaan-penciptaan terdahulu. Hal ini dilakukan agar ciptaan-ciptaan baru ini tidak lepas kontrol dari tradisi yang telah ada. Pengembangan dilakukan terletak pada ide, konsep garap, struktur, komposisi, pengolahan melodi dan ornamentasi pada bagian-bagian gendingnya. Selama ini sangat banyak ciptaan karya-karya baru namun sangat jarang kita jumpai menggunakan media unguap gamelan Gong Luang. Untuk itulah penata mencoba mengangkat gamelan gong luang ini dalam sebuah karya karawitan bernuansa kekinian tetapi tidak terlepas dari pola tradisi yang telah ada.

Metode yang digunakan dalam penciptaan ini mengacu pada konsep Alma M. Hawkin yaitu *ekplorasi*, *improvisasi* dan *forming*. Di samping proses penciptaan untuk memenuhi tujuan estetis melalui tiga tahapan tersebut, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penciptaan karya karawitan ini, yaitu: konsep estetis, kontinuitas dalam perubahan, sikap kreatif, kiat-kiat artistik dan konsep keseimbangan. Diharapkan hasil karya ini dapat mengobati kegundahan akan lahirnya karya baik tradisi maupun kreasi yang selama ini sangat jarang menggunakan media unguap gamelan Gong Luang.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan Bali, menduduki posisi yang sangat penting di antara unsur-unsur kebudayaan lainnya. Kesenian merupakan fokus kebudayaan Bali, karena dalam sistem kesenian terkait seluruh unsur yang lain seperti sistem religi, sistem pengetahuan, sistem bahasa, sistem kemasyarakatan, sistem pencaharian, dan teknologi (Sugiartha, 2008 : 2). Suburnya perkembangan kesenian di Bali karena didukung dan dipelihara oleh sistem sosial yang berintikan lembaga-lembaga tradisional seperti: *desa adat*, *banjar*, dan berjenis-jenis *sekeha* (organisasi profesi). Sebagai wahana integrasi, kesenian Bali menunjukkan sifat sebagai bagian dari konfigurasi budaya yang ekspresif. Sebagai sebuah tradisi, keberadaan kesenian Bali sejalan dengan seluruh aspek kehidupan secara terpadu, disamping merefleksikan cita-cita masyarakat pendukungnya. Tidak berlebihan jika masyarakat Bali menganggap bahwa kesenian merupakan bagian integral dari kehidupannya.

Ragam bentuk *ensemble* (perangkat/instrumen) gamelan yang diwarisi oleh leluhur masyarakat Bali, adalah merupakan peninggalan produk yang tak ternilai harganya yang merupakan keagungan budaya daerah yang sangat penting artinya dalam sejarah kebudayaan Hindu-Bali. Kejayaan budaya tersebut telah berhasil dalam memosisikan seni sebagai salah satu unsur yang penting artinya dalam konteks implementasi budaya daerah dengan agama Hindu yang ada di Bali khususnya (Darmayasa, 2010 : 2).

Sejalan dengan pemikiran di atas, kearifan lokal yang diwariskan para leluhur orang Bali sejatinya telah memberikan tuntunan kepada generasi penerusnya. Berbagai ritual keagamaan yang digelar adalah untuk membuka ruang kesadaran umat agar senantiasa mengupayakan harmonisasi antara makrokosmos dengan mikrokosmos. Siklus kehidupan orang Bali sebagian besar dikendalikan oleh kegiatan-kegiatan ritual yang religius, kehadiran hakekat yang lebih tinggi selalu mendapat porsi yang dominan dan menonjol. Mereka percaya bahwa dengan hakekat yang tertinggi, yaitu Tuhan Yang Maha Esa beserta segala ciptaannya, mereka akan berhasil dalam setiap pekerjaan sesuai dengan *dharma*nya.

Pandangan dan konsep hidup ini merupakan intisari dari paradigma tentang tiga keseimbangan hidup yang sering kita sebut dengan *Tri Hita Karana*, yaitu tiga penyebab kesejahteraan. Konsep ini mengajarkan kepada kita agar selalu menjaga keseimbangan dan keselarasan hidup antara manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa, antara manusia dengan sesamanya, dan antara manusia dengan alam lingkungannya. Sebagai realisasi dari ketiga konsep ini adalah dengan memelihara alam lingkungan dengan menggunakan sebaik-baiknya untuk hal-hal yang berguna.

Secara realita seni pertunjukan merupakan media yang dapat berfungsi ganda pada masyarakat Bali. Seni pertunjukan di Bali pada umumnya dipakai sebagai upacara persembahan dalam kehidupan sosial kemasyarakatan, maupun dalam kaitannya dengan upacara keagamaan, seperti: *Upacara Manusa Yadnya*, *Dewa Yadnya*, *Rsi Yadnya*, *Bhuta Yadnya*, dan *Pitra Yadnya*. Selain berfungsi sebagai media persembahan, seni pertunjukan juga dipakai sebagai sarana

hiburan. Dilihat dari fungsinya dalam berbagai aspek kehidupan ritual dan sosial dalam masyarakat setempat, tari Bali secara umum dapat digolongkan menjadi dua, yaitu tari-tari upacara dan tari tontonan atau hiburan. Tari upacara mencakup tari-tarian *wali* dan *bebali*, sedangkan tari tontonan atau hiburan mencakup tari *bali-balihan* (Dibia.1999:9). Keberadaan seni pertunjukan Bali dalam konsep dan pemikirannya, dilandasi oleh konsep kepercayaan dan kesucian. Seni pertunjukan mempunyai fungsi ritual telah terbukti berabad-abad lamanya dan kehadirannya cukup menonjol hampir di semua agama atau kepercayaan bagi masyarakat pendukungnya.

Konsep *satyam*, *siwam*, *sundaram* adalah paradigma bagaimana seni tetap eksis, dengan tidak saja terkait pada persoalan wujud ataupun bentuk seni, tetapi adalah kondisi mentalis yang menghubungkan unsur-unsur ideologis, makna, dan spirit (Partha.2009:4). Pada ruang abstrak inilah hasil kreativitas seniman diformulasikan, bagaimana ketulusan dan keterhubungan umat manusia dengan Tuhan akan membawa pemahaman akan kebenaran yang akhirnya bermuara pada kedamaian dunia.

Dalam konteks tertentu kesenian berfungsi sebagai pedoman terhadap berbagai perilaku manusia yang berkaitan dengan ekspresi simbolik, keindahan, dan interaksi sosial. Ekspresi simbolik dan keindahan dalam kesenian tercermin pada kegiatan berkreasi dan berapresiasi. Dalam berkreasi ekspresi simbolik dan keindahan seni sering menjadi pedoman bagi pelaku, penampil atau pencipta untuk mengekspresikan kreasi artistiknya melalui karya seni. Dalam berapresiasi, ekspresi simbolik dan keindahan seni menjadi pedoman kepada penikmatnya untuk mencerap sistem nilai dan makna yang terkandung dalam karya seni. Dalam

interaksi sosial, ekspresi simbolik dan keindahan seni menjadi kebutuhan kolektif sehingga mampu berperan sebagai pengikat sosial dan menumbuhkan solidaritas sosial (Jazului 2014:48).

Lahirnya berbagai bentuk seni pertunjukan dalam masyarakat Bali tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan kesenian di masyarakat sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan bahwa masyarakat sangat antusias dalam menciptakan karya-karya yang bernuansa baru, baik dalam karya karawitan, tari, teater, pedalangan, dan karya-karya lainnya. Lahirnya karya-karya ini tidak terlepas dari banyaknya iven-iven atau kegiatan-kegiatan yang memerlukan lahirnya karya-karya baru ini. Hal ini diperlukan guna memeriahkan dan memberikan nuansa baru dalam kancah penciptaan dan perkembangan kesenian Bali di masyarakat.

Berbagai jenis gamelan yang ada di Bali bisa dipakai sebagai media ungkap dalam berkarya dan menciptakan kreasi baru. Yang paling lumrah kita lihat di masyarakat adalah gamelan Gong Kebyar, Semar Pagulingan, Gong Gede, dan lain sebagainya. Akan tetapi sangat jarang kita lihat karya-karya baru yang menggunakan media ungkap gamelan gong Luang. Dalam penciptaan ini penata mencoba mengembangkan dan menciptakan hal baru dengan mengacu pada penciptaan-penciptaan terdahulu. Hal ini dilakukan agar ciptaan-ciptaan baru ini tidak lepas kontrol dari tradisi yang telah ada. Pengembangan dilakukan terletak pada ide, konsep garap, struktur, komposisi, pengolahan melodi dan ornamentasi pada bagian-bagian gendingnya.

Pemilihan media ungkap dalam penciptaan karya karawitan perlu diperhitungkan secara matang dengan mempertimbangkan berbagai aspek dari segi karakteristik, mood, dan efek bunyi yang dihasilkan. Hal ini dilakukan demi

terwujudnya keterpaduan dengan ide dan ketepatan suasana musikal yang diharapkan. Media ungkap yang digunakan dalam karya karawitan ini adalah seperangkat barungan gamelan Gong Luang dengan alasan mendapatkan nuansa dan karakter karya yang khas dari gamelan tersebut. Selama ini karya-karya yang lahir banyak didominasi oleh gamelan-gamelan baru seperti gong kebyar, semarandhana, semar pagulingan, dan lain-lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berangkat dari situasi dan media yang ada, penata berusaha menggali gagasan yang muncul dari dalam diri pribadi dan menangkap momen-momen artistik yang terjadi untuk menciptakan karya karawitan ini. Dalam hal ini bukan hanya situasi saja yang dibayangkan, akan tetapi faktor media merupakan bagian penting untuk dapat mentransformasikan situasi yang ingin disampaikan. Dalam proses karya karawitan ini, penata mencoba merangsang diri dengan berbagai motivasi dan sejauh mana ide atau gagasan bisa tertuang dalam garapan, sehingga unsur-unsur pembentuk karya dapat menyatu dalam satu kesatuan yang harmonis.

Untuk mewujudkan karya karawitan dengan menggunakan gamelan gong Luang sebagai media ungkap, aspek-aspek penggarapannya dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana mengimplementasikan ide, gagasan, suasana, dan karakter gong luang untuk menciptakan karya karawitan yang lebih inovatif?
2. Sejauh mana pengembangan teknik permainan, motif, dan melodi yang mampu dihasilkan dengan mengolah unsur- unsur musikal dalam barungan gamelan gong Luang sehingga terwujud karya karawitan yang diberi judul “Luang”?

1.3 Tujuan Penciptaan

1. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penciptaan karya karawitan ini adalah.

- 1) Untuk mengimplementasikan ide, gagasan, suasana, dan karakter gong luang dalam menciptakan karya karawitan yang lebih inovatif.
- 2) Untuk mengembangkan teknik permainan, motif, dan melodi yang mampu dihasilkan dengan mengolah unsur- unsur musikal dalam barungan gamelan gong Luang sehingga terwujud karya karawitan yang diberi judul “Luang”.

2. Tujuan Umum

Tujuan umum penciptaan karawitan ini adalah.

- 1) Untuk mewujudkan salah satu bentuk keragaman karawitan Bali yang memiliki identitas dan karakteristik tersendiri.
- 2) Mengembangkan model penciptaan seni karawitan Bali, yang kini sudah banyak dipengaruhi oleh kreativitas penciptaan musik barat akibat adanya sentuhan budaya masyarakat plural Indonesia.
- 3) Mengembangkan garapan seni Karawitan sebagai sebuah musik instrumental dengan mengaplikasikan konsep yang diinginkan dalam komposisi karawitan yang menyangkut teknik dan penafsiran melodi.

1.4 Manfaat Penciptaan

Hasil penciptaan ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap pengembangan wawasan metode penciptaan dibidang seni pertunjukan dan mampu memberi motivasi dalam menindaklanjuti kajian ilmiah untuk meningkatkan kualitas penciptaan bagi kepentingan lembaga, khususnya bagi ISI Denpasar.

Dalam konteks pengembangan ilmu, hasil penciptaan karya karawitan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan secara akademik terutama pada mata kuliah komposisi karawitan dan praktek karawitan tentang beragam motif dan teknik pukulan dalam gamelan Gong Luang. Hal lain yang diharapkan hasil penciptaan ini adalah sebagai upaya menumbuhkan budaya kritis-analisis terhadap munculnya fenomena baru termasuk unsur-unsur perubahan dalam seni pertunjukan Bali yang sarat dengan ide-ide pembaharuan. Manfaat praktis diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang penciptaan karya seni, terutama penciptaan seni karawitan daerah Bali. Sedangkan secara teoritis karya karawitan ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap:

- 1) Semangat penciptaan seni karawitan di kalangan para komposer dan mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar.
- 2) Khasanah cipta seni yang bersumber dari nilai-nilai seni etnik daerah Bali yang memakai media ungkap gamelan gong Luang.
- 3) Apresiasi terhadap dunia seni yang bukan hanya bersifat hiburan atau tontonan semata, tetapi juga memiliki manfaat spiritual bagi pembentukan manusia Indonesia seutuhnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan sumber acuan yang ada relevansinya dengan penciptaan karya karawitan ini. Beberapa pustaka yang ditelaah diharapkan dapat bermanfaat untuk menelusuri materi yang berkaitan dengan penciptaan yang dilakukan. Terkait dengan penciptaan ini, kajian pustaka dibagi menjadi dua; pertama, pustaka-pustaka yang ada relevansinya dengan rencana penciptaan yang dilakukan. Kedua, tinjauan dincografi melalui hasil-hasil rekaman audio, dan audio visual dalam bentuk pita kaset, video, CD, MP3, dan VCD yang menampilkan hasil-hasil karya komposisi karawitan Bali. Sumber pustaka yang dapat memberikan inspirasi tentang ide dan petunjuk dalam proses penciptaan ini adalah:

Buku yang berjudul *Prahara Budaya* karya Dermawan (1979 :1), menguraikan bahwa kesenian memiliki substansi penting bagi manusia dalam mengisi dan menjelajahi kehidupannya. Signifikansi ekspresi estetik itu terutama untuk kehadiran spiritual. Karenanya, seniman mencipta sebagai aktor intelektual estetik mempunyai arti strategis dalam konteks ini. Seniman adalah mediator, komunikator atau utusan Tuhan untuk turut serta menjaga keindahan dan perdamaian dunia. Sedangkan seniman dituntut untuk menjadi reflektor zamannya.

Buku yang berjudul *Tiga Berlian Seni Pertunjukan Wisata Bali* oleh I Wayan Dibia 2017. Buku ini menguraikan betapa pentingnya tiga jenis kesenian (Legong, Kecak, Barong). Ketiga kesenian ini mempunyai arti penting dalam kanvas berkesenian masyarakat Bali. Ketiga kesenian ini bisa disebut sebagai tiga

berlian karena ketiganya menjadi permata dalam seni pertunjukan wisata Bali. Hampir dapat dipastikan bahwa setiap wisatawan yang berkunjung ke Bali akan menyaksikan salah satu atau dua dari tiga tarian tersebut. Tari-tarian, musik, dramatari yang muncul belakangan ini banyak mendapatkan inspirasi dari ketiga kesenian tersebut. Demikian pula dalam karya ini akan banyak mendapatkan inspirasi dari karya-karya tersebut. Buku ini dirasa penting sebagai bahan referensi dalam penggarapan karya ini.

I Gede Arya Sugiarta dalam bukunya yang berjudul *Lekesan Fenomena Seni Musik Bali* tahun 2015. Buku ini banyak bercerita tentang dinamika kehidupan kesenian Bali. Selain membahas persoalan estetis, artistik, kreativitas dan profesionalisme seniman, dalam buku ini juga membicarakan berbagai aktivitas dan kreatifitas seni yang dikaitkan dengan masalah sosio-kultural serta politik yang dirasakannya ikut mewarnai kehidupan seni musik Bali. Buku ini memberikan banyak inspirasi tentang proses penciptaan karawitan Bali baik yang berbentuk tradisi, kreasi, maupun kontemporer.

Buku yang berjudul *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah* oleh I Made Bandem tahun 2013. Buku ini banyak bercerita tentang sejarah perkembangan gamelan Bali mulai dari zaman prasejarah hingga zaman modern. Buku ini merupakan buku yang paling komprehensif yang mengulas gamelan Bali yang dibagi dalam beberapa fase yaitu masa prasejarah (2000 S.M- abad VIII), masa pemerintahan raja-raja Bali kuna (Abad IX-XIV), masa kedatangan orang-orang Majapahit, masa kejayaan raja-raja Gelgel dan Klungkung (abad XIV-XIX), masa pemerintahan Belanda (1846-1945), masa kemerdekaan (1945-akhir abad XX) dan masa kini (akhir abad XX-awal abad XXI). Fase-fase perkembangan ini

dikaitkan dengan klasifikasi gamelan Bali dari perspektif jenis, wujud, dan sifat ansambelnya yaitu gamelan golongan tua, gamelan golongan madya, dan gamelan golongan kontemporer. Selain mengungkap tentang pembabakan gamelan Bali dari masa ke masa, buku ini juga mengulas kosmologi, etika, dan estetika gamelan Bali yang dikaitkan dengan instrumentasi, tangga nada, tonal register, bentuk lagu dan teknik permainan. Buku ini sangat berguna sebagai kajian dalam penciptaan ini.

Selain dalam bentuk pustaka juga digunakan sumber acuan dalam bentuk kaset audio, video, maupun bentuk-bentuk rekaman lainnya, yang dapat memberikan inspirasi dan rangsangan untuk melahirkan karya karawitan ini. Sumber-sumber diskografi tersebut adalah: rekaman Ujian Sarjana Seni STSI Denpasar tahun 1998 karya I Dewa Ketut Alit, Rekaman gending-gending gong Luang desa Apuan Singapadu Gianyar, serta pengalaman penata selama menekuni dunia seni karawitan baik sebagai pengrawit maupun sebagai penggarap karawitan.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

3.1 Proses Kreativitas

Proses kreativitas merupakan langkah yang sangat menentukan dan merupakan dasar dalam mewujudkan suatu karya seni. Untuk mewujudkannya diperlukan usaha yang sungguh-sungguh, ketelitian, dan kejelian dalam mewujudkannya. Keterampilan, pengalaman, pengetahuan, wawasan dan daya kreativitas yang cukup merupakan modal yang utama untuk menunjang dalam penggarapan untuk melahirkan sebuah karya. Ada dua faktor yang menentukan keberhasilan sebuah karya seni yakni faktor eksteren dan factor interen. Faktor interen yang sangat menentukan adalah kesiapan fisik dan mental peñata, sedangkan faktor eksterennya adalah kesiapan pendukung dan sarana yang meliputi tempat latihan, media yang akan digunakan, serta sarana penunjang lainnya.

Terwujudnya karya karawitan yang berjudul “Luang” ini adalah dengan mempertimbangkan aspek-aspek keutuhan, kerumitan, dan kesungguhan untuk memenuhi tujuan estetis. Aktivitas penciptaan diterapkan melalui proses, dengan meminjam pendapatnya Alma M. Hawkin yang menggunakan tiga tahapan yaitu: *eksplorasi*, *improvisasi*, dan *forming* (Hadi, 2003:27-49).

3.1.1 Tahap Eksplorasi

Tahap *ekplorasi* menyangkut perenungan ide, observasi, penjelajahan terhadap nada, ritme, yang akan diolah dalam karya cipta ini. Dalam tahapan ini penata lebih banyak untuk melakukan pemilihan, analisis, dan pengolahan materi gending. Dalam memilihnya penata harus rajin membuka-buka *file* dokumen

sehingga ada beberapa motif dari garapan sebelumnya yang dianggap menarik dikutip kembali dengan pengolahan yang baru dan berbau kekinian. Begitu pula tidak mengabaikan sederet hasil karya seniman lainnya yang dianggap bagus untuk mencari kemungkinan-kemungkinan baru dari motif-motif dan pola-pola garap musikal yang telah ada sebelumnya, baik yang berkaitan dengan bentuk maupun suasana yang penata inginkan.

Pencarian ide merupakan pedoman utama dalam mewujudkan sebuah karya. Upaya untuk mendapatkan ide lebih banyak dilakukan melalui mengamati gejala-gejala sosial yang sedang terjadi dewasa ini. Hasil yang diperoleh adalah inspirasi dan perenungan yang mendalam, sehingga sampai pada klimaks perenungan berkaitan dengan kesadaran yang bernuansa kedamaian. Selaku individu, penata tetap damai dan aman, hidup berdampingan secara harmoni di dalam kemajemukan.

Ide yang dikontekstualkan, dipadukan dengan kondisi dan situasi masyarakat Bali yang selalu mendambakan kedamaian. Kedamaian harus dipancarkan, artinya bahwa damai itu tidak dominan harus dibicarakan atau dikotbahkan, akan tetapi jauh lebih penting adalah bagaimana setiap insan yang ada di muka bumi ini memancarkan kedamaian kepada lingkungan sosialnya, tentunya harus dimulai dari prilaku sosial seseorang dalam hidup bermasyarakat.

Setelah ide ini matang dan didapatkan poin-poinnya, sebagai langkah selanjutnya adalah menentukan barungan gamelan yang akan digunakan sebagai media ungkap. Adapun barungan gamelan yang digunakan sebagai media ungkap adalah gamelan Gong Luang. Dengan mempertimbangkan beberapa hal, baik dari segi akustik dan fisiknya, realitas nada dan *mood* yang dimiliki ternyata gamelan

Gong Luang sangat pas dipakai sebagai media dalam menuangkan ide garapan ini. Untuk memberikan pengalaman dan wawasan kepada mahasiswa maka pendukung yang dipakai adalah mahasiswa jurusan pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.

3.1.2 Tahap Improvisasi

Tahap *improvisasi* adalah tahapan untuk melakukan pencarian terutama dalam hal penyusunan materi. Terkait yang penata lakukan dalam pencarian ini antara lain; pengulangan pemindahan ritme ke nada lain, peniruan, pengurangan dan penambahan serta penggabungan dari beberapa teknik. Teknik-teknik yang dikembangkan mengacu pada konsep yang telah disusun sebelumnya.

Dalam tahapan ini penata lakukan dengan mencoba-coba dan mempraktekkan motif-motif yang berhasil dirangkum sebelumnya dengan tujuan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan yang lain, terutama untuk menghasilkan kualitas dan nuansa pengolahan motif-motif yang berbeda. Dengan cara ini penata berharap akan lebih mudah menuangkan kepada para pendukung. Sedikit demi sedikit materi hasil percobaan ditulis menggunakan notasi yang sudah umum dipergunakan dalam penotasian karawitan Bali.

Secara bertahap materi-materi yang sudah terangkum sebelumnya disesuaikan dengan bagian-bagian yang dirancang dalam komposisi, meskipun dalam susunan yang bersifat sementara. Motif dan kalimat lagu dituangkan secara terus-menerus, bagian perbagian hasil percobaan selanjutnya selalu dicatat menghindari motif-motif yang sudah dicapai dan dianggap menarik tidak hilang. Pola-pola dan motif-motif baru terus digali dan dikumpulkan berdasarkan ide-ide yang berkembang dalam bingkai garapan yang belumlah jelas.

3.1.3 Tahap Pembentukan

Tahap pembentukan (*forming*) adalah tahap penggabungan dari hasil improvisasi yang telah dituangkan. Dalam penataan bentuk, penata selalu melakukan perubahan-perubahan terhadap rasa musikal yang dianggap kurang sesuai untuk terus disempurnakan sehingga memenuhi standar estetis sesuai dengan keinginan penata. Di samping aspek bentuk juga dilakukan penataan terhadap aspek isi dan penampilan untuk mewujudkan keharmonisan sebagai sebuah penyajian yang presentasi estetis.

Tahapan pembentukan merupakan tahap yang paling menentukan dalam berkarya, karena pada tahapan ini telah mengarah pada pembakuan karya. Dalam sebuah proses, seorang penata harus dibekali dengan daya kreativitas yang tinggi serta memiliki kemampuan berekspresi secara musikalitas. Penata harus memikirkan hal-hal apa saja yang dapat diungkapkan dari pengalaman yang pernah dialami, sehingga dalam penggarapan tidak terlihat penafsiran yang tidak sesuai. Pendukung perlu diberikan gambaran tentang konsep karya, dengan harapan dapat dimengerti dan dipahami maksud dan tujuan yang akan dicapai.

Hasil dari penggabungan pengolahan unsur-unsur musikal satu dengan yang lainnya yang sudah dibakukan perlu didukung dengan peningkatan kualitas teknik dan aspek penyajian untuk menghasilkan satu bentuk garap yang utuh. Penonjolan karakteristik masing-masing instrument diporsikan secara seimbang, dan penonjolan masing-masing bagian diperhitungkan secara tepat. Untuk menunjukkan kecemerlangan hasil karya, dimunculkan trik-trik pada saat-saat tertentu dari beberapa bagian yang dianggap tepat.

Di samping proses penciptaan untuk memenuhi tujuan estetis melalui tiga tahapan tersebut, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penciptaan karya karawitan ini, yaitu: konsep estetis, kontinuitas dalam perubahan, sikap kreatif, kiat-kiat artistik dan konsep keseimbangan.

3.2 Aspek-aspek Penciptaan

Ada beberapa aspek yang menentukan dan perlu mendapat perhatian dalam proses penciptaan karya karawitan yang berjudul “Luang” ini yaitu; konsep estetis, kontinuitas dalam perubahan, sikap kreatif, kiat-kiat artistik, dan konsep keseimbangan.

3.2.1 Konsep Estetis

Konsep estetis menunjuk pada suatu prinsip yang menyangkut tentang suatu yang dapat memberi rasa kenikmatan, berbeda dengan rasa kegembiraan lainnya yang berhubungan dengan kegunaan. Dengan demikian konsep estetis adalah bagaimana suatu racangan dalam proses penciptaan disusun untuk menjadikan sebuah karya seni yang menjadi indah. Secara konseptual dalam penciptaan karya karawitan “Luang” ini berpijak atas dasar konsep estetika, yaitu terdapatnya norma-norma keindahan yang tertanam dalam karawitan Bali.

Pada umumnya apa yang disebut indah, di dalam jiwa dapat menimbulkan rasa senang, rasa puas, rasa nyaman dan bahagia. Apabila perasaan itu sangat kuat, merasa terpaku, terharu, dan terpesona serta menimbulkan keinginan untuk menikmati kembali perasaan itu walaupun sudah dinikmati berkali-kali (Djelantik,2004:3-4).

3.2.2 Kontinuitas dan Perubahan

Penciptaan karya karawitan yang berjudul “Luang” ini masih tetap menunjukkan identitas musik tradisi daerah Bali, tidak larut dan hanyut dalam kemapan masa lalu. Karya ini diharapkan dapat menawarkan pembaharuan konsep maupun pengembangan bentuk gending-gending tradisional sebagai implementasi jiwa masyarakat Bali yang dinamis dan progresif. Made Bandem (1991 :8) mengatakan bahwa perubahan tanpa kesadaran membekali diri dengan karakter-karakter dasar akan beresiko sangat tinggi, terjadi disorientasi, kehilangan arah dan karenanya menjadi limbung. Akhirnya akan dapat melahirkan hasil karya dengan identitas dan karakter yang gamang.

Selaku penata harus mampu mengolah dan mengadaptasi elemen-elemen yang bernuansa baru sesuai dengan perkembangan situasi, yakni tempat, waktu, dan keadaan zaman sesuai dengan *desa, kala, dan patra*. Sehingga dalam menghadirkan nuansa-nuansa dalam garapan yang baru mampu membagi fantasi dengan penonton melalui idiom-idiom estetik yang tidak terlalu asing dengan referensi yang dimiliki oleh penonton.

3.2.3 Sikap Kreatif

Sikap kreatif seorang seniman muncul karena dorongan naluri untuk berkarya sebagai luapan emosi yang meledak-ledak; sedangkan dorongan untuk maju (Bali : *rasa jengah*) merupakan etos berkesenian (*competitive pride*) yang mendorong untuk menghasilkan karya bermutu. Sebagai seorang seniman kreatif sangat terdorong oleh berbagai situasi dan motivasi yang memberikan stimulasi untuk mengekspresikan dalam sebuah karya. Inspirasi-inspirasi yang menarik tersebut ditorehkan dalam berbagai media sesuai kapasitasnya selaku seniman.

Sebagai seorang seniman karawitan maka apa yang diangan-angankan terkadang disimpan dulu dalam sebuah file, sampai suatu saat ada kesempatan yang tepat untuk menuangkannya.

Memang secara realitas sangat jarang ditemukan seniman yang berkarya secara idealisme. Artinya tanpa ada peluang dan pesanan ia tetap berkarya dan berkarya, namun umumnya seniman kita berkarya apabila ada permintaan, pesanan atau ditugaskan dari atasan. Kendatipun demikian tidak semuanya sebagai produk seni. Oleh karena di dalam proses karyanya tidak selamanya ada campur tangan dari yang memesan. Tidak jarang sebuah karya memang murni merupakan ungkapan dari kegelisahan senimannya, hanya karena faktor investasi (finansial) yang menyebabkan ia harus menunda ekspresi emosionalnya.

Menurut 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. Seiring dengan hal tersebut Kodiran (1998: 534) mengatakan bahwa masyarakat senantiasa ingin menyesuaikan diri terhadap perubahan lingkungan yang disebabkan oleh faktor endogen (pengaruh dari dalam) dan faktor eksogen (pengaruh dari luar). Berdasarkan atas pemahaman tersebut, masyarakat selalu menghendaki adanya suatu nuansa baru, tidak puas dengan apa saja yang telah ada. Lahirnya sejumlah karya-karya kreasi baru dan kontemporer tidak terlepas dari adanya kedua faktor tersebut, yang secara konseptual telah menunjukkan sebuah fenomena baru dalam tata penyajiannya. Adanya kesesuaian ide baik dari faktor endogen dan eksogen ini telah memunculkan karakteristik karya baru yang lebih akulturatif.

Seorang seniman pada dasarnya bersifat kreatif, ia mampu melahirkan atau mewujudkan karya yang baru, sesuatu yang belum pernah terwujud dan dilakukan oleh orang lain sebelumnya. Apabila seseorang aktifis seni hanya baru mewujudkan sesuatu seperti apa yang telah ada sebelumnya, maka ia hanya dikatakan pengrajin, dan apabila ia melakukan atas apa yang dianjurkan atau diajarkan orang kepadanya, bukan lahir dari gagasan atau idenya sendiri, maka ia disebut pekerja atau pelaku seni. Dari sisi kreatifitas itulah terlihat perbedaan antara seniman dan pengrajin atau pelaku seni, serta pikiran ini pula yang menunjukkan bahwa seniman itu adalah seseorang yang idealis dan kreatif.

3.2.4 Kiat-Kiat Artistik

Salah satu hal yang tidak dapat diabaikan dalam penciptaan karya karawitan Bali adalah pengetahuan tentang aspek-aspek filosofis sebagaimana tertuang dalam lontar Prakempa yang tercermin lewat penyusunan prinsip-prinsip desain komposisi secara musikal dan ekstra musikal. Aspek musikal dan ekstra musikal saling berkaitan, dan dalam proses penciptaan karya karawitan tidak jarang unsur ekstra musikal menjadi bahan pertimbangan utama (Rai. S, 1998 : 63).

Melalui prinsip seperti itu penata selalu berupaya mencari motif-motif lain dari aspek-aspek musikalitas yang telah ada sehingga dalam orientasi berkarya mencerminkan inovasi melalui perubahan-perubahan struktur komposisi baik dalam tataran konsep maupun musikalitasnya. Kejelian menempatkan trik-trik dalam sebuah karya diatur sedemikian rupa, sehingga pada bagian-bagian tertentu dalam strukturnya terdapat bentuk penting bagaikan smash yang mengundang perhatian dan decak kagum bagi penikmatnya.

3.2.5 Konsep Keseimbangan

Refleksi keseimbangan banyak dimanfaatkan dalam dunia kesenian, adalah konsep untuk melihat bagaimana para seniman menggunakan nilai-nilai estetis untuk menciptakan sebuah karya seni utamanya yang lebih menonjol pada karya seni karawitan. Konsep keseimbangan dapat dibedakan menjadi keseimbangan dalam dimensi dua dan keseimbangan dalam dimensi tiga (Dibia,2003 : 100). Konsep keseimbangan dalam dimensi dua dapat menghasilkan bentuk-bentuk jalinan yang harmonis sekaligus disharmonis yang lazim disebut *rwa bhineda*. Dalam konsep *rwa bhineda* terkandung pula semangat kebersamaan, adanya saling keterkaitan dan kompetisi untuk mewujudkan interaksi dan persaingan.

Keseimbangan dalam dimensi tiga banyak mempengaruhi para seniman Bali dalam membagi ruang vertikal. Pembagian ruang secara vertikal mempengaruhi cara orang Hindu Bali menggunakan bagian-bagian tubuh mereka. Menurut konsep *Tri Angga* tubuh manusia dibagi menjadi tiga bagian yakni: kepala sebagai *utama angga*, badan sebagai *madia angga*, dan kaki sebagai *nista angga*. Ketiga konsep ini penata gunakan dalam melahirkan karya karawitan ini, yang secara struktural terdiri dari tiga bagian pokok yaitu *kawitan* diibaratkan sebagai kepala, *pengawak* diibaratkan sebagai badan, dan *pengecet* diibaratkan sebagai kaki. Bagian-bagian ini diberikan porsi secara seimbang untuk terwujudnya bentuk komposisi yang utuh dan harmonis.

BAB IV

BENTUK DAN DESKRIPSI KARYA

4.1 Bentuk Karya

Bentuk karya dalam karawitan merupakan hasil dari pengolahan dari elemen-elemen karawitan dengan pengaturan pola-pola tertentu. Pola-pola tersebut nantinya akan mengalami suatu pembentukan atas proses untuk mencapai komposisi. Pengertian bentuk dalam hal penciptaan komposisi karawitan Bali adalah bentuk karawitan menurut sifat garapnya, seperti klasik tradisi, klasik modern (kresai baru) dan kontemporer.

Pada dasarnya penciptaan karya karawitan yang berjudul “Luang” ini adalah bentuk karawitan tradisi, suatu pengolahan komposisi yang telah memiliki pola tersendiri dengan pengembangan melodi-melodi yang sudah ada serta mengutamakan motif-motif permainan yang lebih dinamis dan bervariasi. Merupakan suatu perwujudan kreativitas yang lebih mengutamakan nilai-nilai dan kebebasan individu. Kendatipun karya karawitan ini dalam bentuk kreasi baru, namun dalam mengolah materinya masih bertitik tolak pada bentuk-bentuk seni tradisi, yaitu ada keterikatan pada pola-pola yang sudah dianggap baku dan lebih mengutamakan nilai-nilai kolektif.

Menurut Soedarso (1972:20), seni tradisi adalah bentuk yang sudah memiliki pola-pola dan standarisasi yang baku sering dikategorikan sebagai seni klasik atau tradisional. Sedangkan kata modern berarti sesuatu yang berkaitan dengan gaya, metode atau gagasan terbaru, tidak ketinggalan zaman, dan berhubungan trend dan aliran masa kini. Bentuk klasik atau tradisional dan kreasi baru atau modern, sesungguhnya saling membutuhkan, saling mendukung, dan

bahkan saling memperkaya. Untuk menghasilkan karya-karya kreasi baru para seniman tidak harus melepaskan diri dari seni tradisi. Perlu diingat, kesenian tradisional yang dijauhkan dari modernisasi sama dengan membiarkan kesenian itu mati, dan sebaliknya kesenian modern yang lepas dari akar budaya tradisi akan menyebabkan kehilangan identitas budaya.

Bentuk tradisi dan kreasi atau modern akan semakin sulit untuk dipisahkan. Untuk memenuhi tuntutan artistik masyarakat zaman modern yang semakin kompleks, para seniman atau praktisi seni tidak pernah berhenti memperbaharui karya-karya mereka dengan cara memasukkan ide-ide baru yang berakar dari lingkungan budaya sendiri maupun dari luar. Untuk menguatkan identitas pribadi dan budaya dari karya-karya barunya semakin banyak para seniman modern yang kembali ke akar tradisi dengan mengolah unsur-unsur tradisi yang ada.

4.2 Deskripsi Karya

Wujud dari sebuah garapan merupakan hasil akhir dari proses yang berawal dari dorongan lewat ilham, penciptaan, perencanaan dan penampilan yang menggunakan media tertentu. Pada setiap tahapan dalam proses karya selalu mengandung ciri-ciri yang khas, sebagai akibat dari pengaruh perkembangan kreativitas dan pengalaman-pengalaman seseorang, baik yang disadari maupun yang muncul secara spontanitas.

Karya karawitan yang berjudul “Luang” adalah karya karawitan tradisi yang masih berpijak pada unsur-unsur tradisi namun telah mengalami perkembangan dari berbagai segi baik tempo, dinamika, aksen-aksen sesuai dengan gaya dan selera penata.

4.2.1 Analisis Struktur

Struktur atau susunan dalam sebuah karya seni adalah aspek-aspek yang menyangkut keseluruhan dari karya tersebut yang meliputi peranan dari masing-masing bagian dalam keseluruhannya. Kata struktur mengandung arti bahwa di dalam karya seni terdapat sebuah sistem yang mengatur hubungan tertentu yang saling terkait satu sama lain. Hubungan-hubungan ini tersusun lewat komposisi karawitan yang terdiri dari bagian-bagian yang terstruktur sehingga menjadi sebuah komposisi karawitan.

Struktur komposisi karawitan yang berjudul “Luang” ini bukanlah merupakan struktur yang dramatik akan tetapi merupakan penggambaran sebuah musik instrumental dengan menggambarkan suasana agung, khidmat, dan kujuk seperti karakter dari gamelan gong luang itu sendiri. Secara struktur komposisi ini dapat dibedakan menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, tengah, dan akhir. Masing-masing bagian ini mempunyai karakteristik tersendiri sesuai dengan pengolahan melodi, alur dramatik dan penonjolan-penonjolan yang dilakukan pada bagian-bagian tertentu.

4.2.2 Analisis Estetis

Layaknya perjalanan panjang sudah barang tentu akan sampai juga di sebuah tujuan yang hendak dicapai. Demikian pula halnya dengan penataan karya karawitan yang berjudul “Luang” ini. Ada beberapa aspek yang menjadi pertimbangan penata untuk mewujudkan karya ini. Aspek-aspek tersebut mempunyai peranan yang amat penting dan mendapat perhatian penuh dalam karya ini. Diantara aspek tersebut adalah keutuhan atau kesatuan (*unity*), Penonjolan atau penekanan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*). Hal ini

dilakukan agar sebuah karya dapat dinikmati dengan enak baik oleh peñata, pemain, lebih-lebih penonton, dan mempunyai bobot dan kualitas yang tinggi sebagai sebuah karya karawitan kreasi baru.

1) Keutuhan atau Kesatuan (*unity*)

Keutuhan dan kesatuan dimaksudkan adalah bahwa karya karawitan ini merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan antaraa bagian yang satu dengan bagian yang lainnya. Artinya bahwa antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya menjadi satu tanpa dipisah-pisahkan walaupun antara bagian mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Keseluruhan karya ini menunjukkan sifatnya yang utuh tak terpisahkan dan merupakan kesatuan sesuai dengan konsep yang diharapkan.

2) Penonjolan atau Penekanan (*dominance*)

Penonjolan dimaksudkan untuk memberikan penekanan-penekanan pada bagian-bagian tertentu sehingga ada perhatian khusus pada bagian tersebut oleh penikmat. Dalam karya karawitan ini penonjolan atau penekanan diberikan pada instrument dengan porsi yang seimbang sesuai dengan fungsinya pada tiap-tiap bagian. Tujuan utama penonjolan atau penekanan pada karya karawitan ini adalah untuk memberikan intensitas dan kekuatan pada pola-pola tertentu.

Penekanan pada karya ini dapat dilihat dari berbagai instrument diberikan porsi yang berlebih atau dimainkan sendiri tanpa dibarengi dengan instrument yang lain. Misalnya penonjolan instrument reong pada bagian awal dari komposisi ini. Penonjolan yang lain dapat pula dilihat dari perubahan tempo dari cepat seketika menjadi pelan dengan maksud memberikan ritme yang berbeda secara

dramatik. Bentuk dan jenis variasi dari melodi, tempo, maupaun ornamentasi, memberikan nuansa yang berbeda pada karya ini.

3) Keseimbangan (*balance*)

Sebagaimana telah dijelaskan di awal bahwa karya karawitan ini menggunakan media ungkap gamelan gong Luang. Unsur keseimbangan digarap semaksimal mungkin untuk menghindari kesan monopoli dari salah satu jenis instrument dan menghindari kesan monoton. Artinya bahwa setiap instrument dalam barungan gamelan yang dipakai mempunyai porsi yang sama agar tidak terkesan mengubur atau hanya memilih instrument tertentu saja dengan mengabaikan instrument yang lainnya. Keseimbangan yang lain dalam karya ini dapat dilihat dari proporsi waktu dari setiap bagiannya.

Untuk dapat mewujudkan hal tersebut diperlukan kiat-kiat artistik dengan memperhatikan beberapa aspek seperti; potensi penabuh, motif-motif gending yang digunakan, serta pengolahan unsur-unsur musikal yang lainnya. Dalam proses penampilan atau penyajiannya juga perlu diperhatikan hiasan dan kostum yang digunakan oleh para pemain gamelan agar terkesan harmonis dan sesuai dengan karya yang dibawakan.

4.2.3 Analisis Penyajian

Karya karawitan yang berjudul “Luang” ini merupakan hasil renungan yang mendalam guna dapat mengimplementasikan ide dari cerita tersebut beserta motif-motifnya. Karya ini memang betul-betul mempertimbangkan kerumitan, kompleksitas, serta kebaruannya. Sebagai karya yang baru sudah barang tentu sangat memperhatikan unsur-unsur pengolahan dinamika, tempo, irama, melodi, dan harmoni. Peñata mencoba memberikan gagasan baru dalam karya karawitan

ini untuk memberikan kesan dan membuka wawasan seniman Bali dalam menggarap karya karawitan, untuk tidak henti-hentinya melakukan terobosan dan pencarian motif-motif baru.

Karya karawitan yang berjudul “Luang” ini disajikan dalam bentuk pertunjukan dengan durasi waktu kurang lebih 13 menit. Penyajiannya diusahakan agar pesan yang ingin disampaikan dalam karya ini dapat tersampaikan kepada penonton. Oleh karena itu penyajiannya betul-betul ditata dengan sebaik-baiknya dan disesuaikan dengan panggung yang tersedia. Selain keutuhan karya yang tak kalah pentingnya adalah ekspresi dari pemain gamelan yang bisa menjiwai setiap adegan yang dimainkan.

4.3 Notasi Sebagai Simbol

Kesatuan berbagai jenis warna suara yang dihasilkan masing-masing instrument sebagai media dalam karya ini, terorganisir secara harmonis sehingga terwujud komposisi karya karawitan yang utuh. Kebutuhan dan keinginan untuk melukiskan suara-suara dalam tulisan yang dapat dibaca, melahirkan suatu sistem tertentu tentang tulisan musik atau yang disebut notasi dalam berbagai sistem dan tangga nada.

Notasi adalah suatu sistem yang digunakan dalam menulis musik, mengandung makna tertentu bagi masing-masing pemiliknya. Tulisan musik merupakan pencatatan yang berbentuk simbol-simbol berupa huruf, angka, gambar atau atribut lain. Boleh dikatakan notasi merupakan perwujudan dari lagu, atau lagu merupakan konsep atau penjelmaan dari notasi. Dengan notasi sebuah lagu dapat dimainkan secara utuh dan lengkap sesuai tujuan gubahan si penciptanya. Bagi komponis di Bali notasi dapat mempercepat proses penuangan

sebuah lagu kepada para penabuh, juga menjadi pegangan bagi para penabuh sekaligus sebagai pedoman bagi komponis untuk melakukan perubahan-perubahan.

Di Bali sistem notasi yang digunakan disebut dengan notasi ding-dong yang diambil dari *penganggening aksara Bali*, yang wujudnya berupa (◌) *ulu*, (◌) *tedong*, (◌) *taleng*, (◌) *suku*, dan (◌) *cecek*, (◌) *pepet*, dan (◌) *suku ilut*. Dalam prakteknya, disamping tanda-tanda untuk mewujudkan melodi, terdapat juga simbol-simbol tertentu yang tidak menghasilkan nada, yang difungsikan untuk menentukan jatuhnya pukulan gong, kempur, kempli dan lain sebagainya. Tanda-tanda tersebut biasanya diletakkan di atas atau disesuaikan dengan kebutuhan garapannya.

No	Nama instrumen	Simbol	Peniruan bunyi
1	Nada 1	◌	Nding
2	Nada 2	◌	Ndong
3	Nada 3	◌	Ndeng
4	Nada 4	◌	Ndeung
5	Nada 5	◌	Ndung
6	Nada 6	◌	Ndang
7	Nada 7	◌	Ndaing
8	Gong lanang-wadon	(.)	Gir/gur
9	Kempur	+	Pur/pul
10	Kempli	-	Pli

Umumnya apa yang dilukiskan dalam wujud notasi merupakan penggambaran yang sangat sederhana, lebih memfokuskan pada sistem permainan yang paling dasar, dan itupun terbatas hanya untuk instrument-instrumen tertentu saja. Dalam prakteknya karya yang dihasilkan dengan notasi yang ada sangat jauh beda. Untuk diketahui masing-masing instrument memiliki teknik permainan dalam tingkat kerumitan yang tinggi dengan variasi dan ornamentasi untuk menunjukkan kekhasan permainannya. Sangat memungkinkan untuk menghasilkan sistem notasi yang rumit, tentunya harus dibekali kemampuan dan ketelitian sebagai penotasi. Hasilnya pun akan sulit dibaca oleh orang awam.

Notasi sebagai tulisan tentang musik merupakan simbol yang harus dipahami dan disepakati oleh pemakainya, terutama dalam menciptakan sebuah karya yang baru. Simbol adalah suatu hal atau keadaan yang merupakan pengantaran pemahaman terhadap objek. Manifestasi serta karakteristik simbol tidak terbatas pada isyarat fisik, tetapi juga berwujud penggunaan kata-kata, yakni simbol suara yang menyangang arti bersama serta sifat standar. Singkatnya, simbol berfungsi memimpin pemahaman subjek kepada objek. Dalam makna tertentu, simbol acap kali memiliki makna mendalam, yaitu suatu konsep yang paling bernilai dalam kehidupan suatu masyarakat (Triguna, 2000:7). Adapun notasi karawitan Luang ini adalah sebagai berikut.

NOTASI GENDING LUANG

Kawitan:

. . 0 ^ . . 0^ 0^ 0^ ^ . . 0^ 0^ 0^ ^
 0 ? 2 0 ? . 2 ? . 2 0 ? . ^ 0 2
 . ^ 2 . ^ 2 . ^ 2 . 0 . ^ . 0 . 0 . 2 ?
 . ? . ^ 0 ^ 0 ^ 0 0 2 ? ^ 0
 0 ^ ^ . 0 ^ 0 . 0 ^ 0 2 ? 0 2 ?
 . 0 . 5 . 0 . ? . 0 . 5 . 0 . ?
 . 0 . ^ . 0 . ^ . 0 . ^ . 0 . ^
 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^
 . 2 . 2 . 2 ? 2 0 ^ 0 0 2 ? 2 (?)

Gancangan:

20 ? 2 0^ 0 . . . 20 ? 2 0^ 0
 0^ 2^ 0^ 0^ 2 0^ 0^ 0^ 0^ (^)
 0 2 0 0^ ^ ? ^ 0 ^ ? 0 ? 0
 ^ ? 0 ^ ? 0 ^ ? 0 ^ ? 0
 ? 0 ? ? 0 . ? 0 ? ? 0 . ^ 0 ?? 0?
 (?)

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

Ngubeng:

[. ^ . 0 . 0 . ^ . ? . 0 . ? 0 (?)]

4.4 Sinopsis karya karawitan “Luang”

Luang merupakan komposisi karawitan yang masih berpijak pada pola-pola dan pakem tradisi yang sudah ada. Pengembangan dilakukan pada teknik permainan, irama, dan dinamika lagu. Kata “Luang” mempunyai makna “ruang” atau “rong” yang mempunyai arti bidang atau ruang-ruang kosong. Dalam ruang-ruang kosong inilah ekspresi peñata dicurahkan untuk menghasilkan karya yang dinamis namun tidak terlepas dari pola-pola tradisi yang telah ada.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

Karya karawitan yang berjudul Luang ini merupakan karya karawitan dengan pengembangan pola dan struktur tabuh, melodi, ritme, harmoni, dengan tanpa mengurangi esensi nilai estetika karawitan Bali. Pola-pola ini dikembangkan sedemikian rupa dengan mengaplikasikan ide tersebut di atas sehingga terwujud tabuh kreasi yang berbau kekinian dan bernuansa baru.

5.2 Saran

Sebagai seorang pemula dalam berkarya seni karawitan, kiranya karya ini kurang begitu sempurna, oleh karena itu peñata membuka diri untuk menerima kritikan dan saran dari semua pihak demi sempurnanya karya ini dikebudian hari.

Kepada budayawan, seniman, dan intelektual seni sebagai titik sentral pertumbuhan dan perkembangan kesenian di masyarakat, agar senantiasa mengabdikan diri kepada masyarakat baik membina, mempertahankan, mengembangkan, serta memotivasi masyarakat betapa pentingnya sebuah seni tradisi baik pada masa sekarang maupun masa yang akan mendatang. Kehilangan seni tradisi berarti kita akan kehilangan identitas diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmayasa, I Dewa Gede. 2010. "Gamelan Gambang Dalam Upacara Pengingsiran Ratu Pingit Di Desa Pakraman Pengotan Bangli (Kajian Teo Estetika)". *Tesis* (tidak diterbitkan). Program Pascasarjana Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar.
- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukkan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia.
- 2015. *Tiga Berlian Seni Pertunjukan Wisata Bali: Legong, Kecak, Barong*. Denpasar. Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar.
- Djelantik.A.A.M. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : MSPI bekerjasama dengan Ford Foundation.
- Hadi, Y. Sumandiyono. 2006. *Seni Dalam Ritual Agama*. Yogyakarta : Pustaka.
- Jazuli.M, 2014. *Sosiologi Seni*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Koentjaraningrat. 1987. *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Sugiarta, I Gede Arya. 2008. *Gamelan Pegambuhan Tambang Emas Karawitan Bali*. Denpasar: Sari Kahyangan.
- Sugiarta, I Gede. 2015. *Lekesan: Fenomena Seni Musik Bali*. Denpasar, UPT. Penerbitan ISI Denpasar.
- Partha, I Ketut. 2009. "Tawur Agung" Laporan Hasil Penciptaan Denpasar: ISI Denpasar.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	I Gede Mawan, S.Sn., M.Si
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	Lektor
4.	NIP	197301212006041001
5.	NIDN	0021017304
6.	Tempat dan tanggal lahir	Pupuan, 21 Januari 1973
7.	E-Mail	gedemawan91@gmail.com
8.	Nomor Telepon/Hp	081 246 511 28
9.	Alamat Kantor	Jl. Nusa Indah Denpasar
10.	Nomor Telepon/faks	(0361) 227316, faks. (0361) 236100
11.	Lulusan yang telah dihasilkan	
12.	Mata Kuliah Yang diampu	1. Pengetahuan Karawitan 2. Praktek Karawitan 3. Seminar 4. Karawitan Teater 5. Bimbingan Penulisan Skripsi

		6. Komposisi Karawitan
--	--	------------------------

A. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	STSI Denpasar	FS Unud	-
Bidang Ilmu	Seni Karawitan	Kajian Budaya	-
Tahun Masuk-lulus	1994-1999	2010-2012	-
Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Iringan Tari Yadutaya	Marginalisasi Musik Mandolin di desa Pujungan kabupaten Tabanan dalam Era Globalisasi	-
Nama Pembimbing/Promotor		Prof. Dr. I Ketut Suatika., SU	-

B. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun terakhir

NO	TAHUN	JUDUL PENELITIAN	PENDANAAN	
			Sumber	Jmlh (juta Rp)
1	2013	Pengembangan Vcd/Dvd Pembelajaran Teknik Karawitan I Pada Mahasiswa Semester I Jurusan Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar	Dosen Muda	10
2	2014	Revitalisasi Musik Mandolin di Desa Pupuan Tabanan Sebagai Perikat Budaya Bangsa	Dosen Muda	10
3	2016	Pemetaan Kesenian di Kabupaten Bangli	DIPA ISI	

C. Pengalaman Berkarya Dalam 5 Tahun terakhir

No	Judul	Tahun	Biaya dari	kelompok/sendiri, mandiri
1.	Menata iringan karya Oratorium Tari "Purusada Santha" produksi ISI Dps dalam rangka Memperingati Hari Raya Nyepi Th Baru Saka 1933 Dharmashanti Tk. Nasional, di Mabes TNI Cilangkap-Jakarta, 18-22 Maret 2011.	2011	Kementerian Agama RI	Kelompok
2.	Menata iringan karya Oratorium Tari "Purusada Santha" produksi ISI Dps dalam rangka Pembukaan Pesta Kesenian Bali (PKB) XXXIV tahun 2012, di Taman Budaya Denpasar.	2012	Pemda prop Bali	Kelompok
3.	Menata iringan Tari	2012	DIPA ISI Dps	Dua orang

	“Hangtuah” rangka Festival Seni Melayu Asia Tenggara yang dilaksanakan tgl 25-29 Nopember 2012 di ISI Padang Panjang.		tahun 2012	
4.	Menata Iringan tari kontemporer Jay Sita dalam rangka Art Sammit ke 7 tahun 2013	2013	DIPA ISI Dps tahun 2013	Mandiri
5.	Menata iringan tari Amreta Sanjiwani	2014	UPTD Taman Budaya Propinsi Bali	Sendiri
6.	Penata Iringan Dramatari Parwa Inovatif (Gatot Kaca Sraya)	2015	DIPA ISI Dps tahun 2015	Dua orang
7.	Penciptaan Iringan Tari Rejang Pakuluh	2016	DIPA ISI Dps tahun 2016	Dua Orang
8.	Penciptaan iringan tari baris Genterag	2017	DIPA ISI Dps tahun 2017	Dua orang
9.	Penciptaan iringan tari kebyar Andrepati	2018	DIPA ISI Dps 2018	Satu orang
10.	Penciptaan iringan Tari Genitri	2018	DIPA ISI Dps 2018	Satu orang
11.	Penciptaan tari kebesaran Kejaksaan tinggi Bali dengan Judul “Satya Adi Wicaksana”	2018	Mandiri	Dua orang

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun terakhir

No	Tahun	Judul pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1.	2011	Pembina Sekhe Gong Remaja Br Melayang, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar	-	-
2.	2012	Pembina Sekhe Semar pagulingan Guntur Madu Desa Pujungan Kecamatan Pupuan kabupaten Tabanan dalam rangka PKB tahun 2012.	Pemda Tabanan	25
5.	2014	Pembinaan Sekaa Semar Pagulingan Guntur Madu Desa Pujungan dalam Rangka PKB 2014 Propinsi Bali Duta Kabupaten Tabanan	Dinas Keb. Provinsi Bali	50
6	2015	Rekonstruksi Dramatari Wayang Wong di Desa Slumbung Kecamatan Manggis Karangasem	DIPA ISI tahun 2015	50
7	2016	IbM Pemberdayaan Seni Karawitan Bagi Generasi Muda di Desa Pajahan Pupuan Tabanan	DIPA ISI Dps tahun 2016	40

8	2019	Rekonstruksi tari klasik legong dedari di banjar Pondok Peguyangan Denpasar Utara	DIPA ISI Dps tahun 2019	
---	------	---	-------------------------	--

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal 5 tahun terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Pengembangan VCD/DVD Pembelajaran teknik Karawitan pada mahasiswa Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar	Segara Widya	Volume 1, No.1 November 2013
2	Dinamika Estetis Musik Mandolin dalam Era Globalisasi	Mudra Jurnal Seni Budaya	Volume 29 No.1 Pebruari 2014.
3	Revitalisasi MusikMandolin di Desa Pupuan Tabanan Sebagai Perekat Budaya Bangsa	Segara Widya	Volume 2, No.2 November 2014

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*oral Presentation*) dalam 5 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Hasil Penelitian	Pengembangan VCD/DVD Pembelajaran teknik Karawitan pada mahasiswa Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar	ISI Denpasar
2	Seminar Hasil Penelitian	Revitalisasi MusikMandolin di Desa Pupuan Tabanan Sebagai Perekat Budaya Bangsa	ISI Denpasar

G. Karya Buku dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit

H. Perolehan HKI dalam 5-10 tahun terakhir

No	Judul/tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa sosial lainnya dalam 5 Tahun terakhir

No	Judul/tema/ jenis rekayasa social lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat penerapan	Respon masyarakat
1				
2				

J. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau instansi lainnya)

NO	Jenis Penghargaan	Instansi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Penghargaan Sebagai Dosen berprestasi II ISI Denpasar	ISI Denpasar	2015

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan skema Penelitian Dan Penciptaan Seni P2S.

Denpasar, September 2019

I Gede Mawan, S.Sn., M.Si
NIP. 197301212006041001

Biodata Anggota Pencipta

a	Nama	:	I Wayan Diana Putra, S.Sn., M.Sn
b	NIP	:	19890422812015041001
c	NIDN	:	0028048903
d	Pangkat/Gol/Ruang	:	Penata Muda Tk.I/Gol. IIIb
e	Jabatan Fungsional	:	-
f	Tempat dan Tanggal Lahir	:	Br. Padangtegal Kaja, 28 April 1989
g	Jenis Kelamin	:	Laki-Laki
h	Agama	:	Hindu
i	Pekerjaan	:	Dosen ISI Denpasar
j	Status	:	Kawin
k	Pendidikan Tertinggi	:	Magister Seni (S2) Penciptaan Musik
l	Mata Kuliah yang diasuh Sampai sekarang	:	1. Musik Pendidikan Tingkat Dasar 2. Musik Pendidikan Tingkat Menengah 3. Musik Pendidikan Tingkat Lanjut 4. Komposisi Karawitan 5. Pengetahuan Karawitan 6. Sistem Notasi Karawitan 7. Filsafat Seni 8. Praktek Musik Etnis (Gong Kebyar)
m	Alamat Rumah	:	Jl. Hanoman, No.4 Br. Padangtegal Kaja, Ubud
n	Alamat Kantor	:	Jalan Nusa Indah Denpasar
o	Nomor HP	:	081805673852
p	Alamat E-mail	:	ana_isidps@yahoo.co.id

II. Riwayat Pendidikan

1994 – 1995	:	Taman Kanak-Kanak (TK) Widya Kumara Ubud
1995 – 2001	:	SD Negeri Nomor 1 Ubud
2001 – 2004	:	SLTP Negeri 1 Ubud
2004 – 2007	:	SMA Negeri 1 Ubud
2007 – 2011	:	Institut Seni Indonesia Denpasar, Fakultas Seni Pertunjukan, Jurusan Karawitan (Tahun 2010 ditugaskan untuk pertukaran pelajar di Thammasat University, Thailand oleh Dikti) dengan tugas akhir “Karya Musik Ruang Tiga”
2011-2013	:	Program Pasca Sarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Musik di Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tugas akhir “Gamelan Poleng”
2013-2014	:	Menjadi tenaga dosen luar biasa pada Prodi Pendidikan Seni Karawitan Keagamaan Hindu, Fakultas Pendidikan Agama dan Seni, UNHI Denpasar
19 – 21 Agustus 2015	:	Penataran PEKERTI/ <i>Applied Approach</i> (AA) di Gedung Citta Kelangen Lt.II ISI Denpasar
10-11 September 2015	:	Lokakarya Pendidikan Berbasis E-Learning

III. Tugas/Pekerjaan

2013 – 2014	:	Dosen Luar Biasa di Prodi Pendidikan Seni Karawitan Keagamaan Hindu, Unhi Denpasar
2015 – sekarang	:	Dosen CPNS ISI Denpasar di Prodi Pendidikan Sendratasik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
2016 – sekarang	:	Tenaga Pengajar Program Dharma Siswa Republik Indonesia

IV. Daftar Karya

I. KARYA MUSIK

2008	1	Menggarap musik tari “Kursi-Kursi” pada lomba cipta Kontemporer di ISI Denpasar
2008	2	Menggarap musik tari “ Wong Kali ” dalam rangka PEKSIMINAS di Pontianak
2011	3	Menggarap karya musik “ Ruang Tiga ” dalam rangka penyajian Tugas Akhir Mahasiswa Jurusan Karawitan, ISI Denpasar
2012	4	Menggarap karya musik “ Madu Rasa ” dalam rangka pentas musik “Bukan Musik Biasa (BMB)” yang bertempat di Pendopo Wisma Seni, Taman Budaya Jawa Tengah, Surakarta, Jawa Tengah
2013	5	Menggarap tabuh Baleganjur “ Semaradhana ” bersama I Putu Adi Septa Suweca Putra dalam rangka Pembukaan Pesta Kesenian Bali tahun 2013
2013	6	Menggarap karya musik “ Gamelan Poleng ” dalam rangka penyajian tugas akhir Program Pasca Sarjana S2 Institut Seni Indonesia Surakarta
2015	7	Menggarap tabuh “ Ketug Bumi ” ISI Denpasar bersama I Wayan Sudirana untuk ISI Denpasar dalam rangka Pembukaan PKB 2015 di Monumen Bajra Sandhi, Renon, Denpasar
2015	8	Menggarap karya musik “ Jing-Gong ” bersama I Wayan Sudirana dan I Putu Adi Septa Suweca Putra dalam rangka World Samulnori Competitions di Chilgok, Korea Selatan
2015	9	Menggarap tabuh Baleganjur “ Minggah Kerep ” untuk komunitas Megel 14 ISI Denpasar dalam rangka lomba baleganjur yang diselenggarakan oleh Sanggar Mini Artis, Karangasem
2016	10	Menata gending janger sandiwara “ Gerhana Bulan Di Pulau Bali ” bersama Ni Ketut Suryatini, S.Skar., M.Sn untuk ISI Denpasar dalam rangka pentas Gelar Seni Akhir Pekan (GSAP), Nawa Natya di Taman Budaya Denpasar
2016	11	Menggarap Kecak Baru dengan judul “ Manggur Tjak ” bersama I Wayan Sudirana untuk ISI Denpasar dalam rangka pentas Gelar Seni Akhir Pekan (GSAP), Nawa Natya di Taman Budaya Denpasar
2016	12	Menggarap Kecak Baru “ Mahatidana ” untuk SMA Negeri 1

		Mengwi dalam rangka pentas Gelar Seni Akhir Pekan (GSAP), Nawa Natya di Taman Budaya Denpasar
2016	13	Menggarap tabuh bebarongan baru “Lelanggaran” dalam rangka pembukaan lomba tari bari, jauk manis dan mekendang tunggal se-Bali oleh mahasiswa Prodi Sendratasik
2016	14	Menggarap tabuh semar pegulingan saih pitu “Hasrat” dalam rangka Komponis Kini, A Tribute to Lotring pada tanggal 24 Agustus 2016 di Bentara Budaya Bali dan Pekan Kontemporer Gelar Seni Akhir Pekan, Bali Nawa Natya tanggal 11 November 2016

II. KARYA TULIS (Penelitian, dan Artikel)

1	Artikel “Penjor: Simbol Prestise” dalam Majalah Cangkir Volume I, Surakarta	2012
2	Artikel “Burung Sebagai Sumber Penciptaan Karya Seni di Bali” dalam Majalah Cangkir Volume III, Surakarta	2012
3	“Gamelan Poleng” dalam Jurnal Dewa Ruci, Institut Seni Indonesia Surakarta	2013
4	“Sekeha Kecak Terena Jenggala” dalam Jurnal Widya Natya, Universitas Hindu Indonesia Denpasar	2014
5	Laporan penelitian: “Seni Keagamaan Hindu di Nusantara” , Universitas Hindu Indonesia Denpasar (anggota peneliti)	2014

V. Pengalaman Ke Luar Negeri

No	Negara Tujuan	Tahun	Dalam rangka/kegiatan	Lama Kunjungan
1	Berkeley, California, Amerika Serikat	2009	Pementasan Opera A House in Bali bersama group Bang on A Can dan Gamelan Salukat	18-29 Sept 2009 (10 hari)
2	Bangkok, Thailand	2010	Program MIT (Transfer Credit) di Thammasat University dalam rangka MIT Project Indonesia Ministry of Education with Thailand and Malaysia	15 Ags-28 Desember 2010
3	Kuala Trengganu, Malaysia	2013	World Gamelan Festival 2013	24-28 Ags 2013 (5 hari)
4	Chilgok-Soul, Korea Selatan	2015	Samulnori World Competitions	1-14 Ags 2015 (14 hari)
5	Kuala Lumpur, Malaysia	2016	Kaleidoskop Festival, Drumming Nations, Kuala Lumpur Plenary Hall	5-11 Sept 2016 (7 hari)

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak- sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan skema Penelitian Dan Penciptaan Seni P2S.

Denpasar, September 2019

I Wayan Diana Putra, S.Sn., M.Sn
NIP.19890422812015041001

LAMPIRAN 2

Susunan Anggota tim Peneliti dan pembagian tugas

No	Nama/NIP	Instansi asal	Bidang Ilmu	Alokasi waktu (jam/minggu)	Uraian tugas
1	I Gede Mawan 19730121200 6041001	ISI Denpasar	Seni Karawitan	10 jam /minggu	Memimpin pelaksanaan penelitian dan penciptaan (koordinasi, meneliti, mencipta, membuat laporan)
2	I Wayan Diana Putra 19890428201 5041001	ISI Denpasar	Seni Karawitan	10 jam /minggu	Menuangkan lagu, input data, membantu mencipta
3	I Kadek Priadi Sentosa (mhswa)	ISI Denpasar	Pendidikan Seni Pertunjukan	6 jam /minggu	Membantu penciptaan
4	I Wayan Agus Aditya Wigraha (mhswa)	ISI Denpasar	Pendidikan Seni Pertunjukan	6jam /minggu	Membantu penciptaan

LAMPIRAN 3. Surat Pernyataan Ketua Peneliti



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN**

**Alamat : Jalan Nusa Indah Telp.(0361) 227316 Fax.(0361) 236100
Denpasar
E-Mail: fsp@isi.dps.ac.id**

Yang Bertanda Tangan di bawah ini

Nama : I Gede Mawan, S.Sn., M.Si

NIP. : 197301212006041001

Pangkat Golongan : Penata Tk I/IIId

Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini Proposal yang berjudul “Luang” yang diusulkan dalam skema penelitian dan Penciptaan Seni (P2S) untuk tahun anggaran 2019 ini bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penugasan yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Denpasar, September 2019
Yang menyatakan,

Mengetahui,
Ketua LP2MPP ISI Denpasar

Dr. Ni Made Arsiniwati, SST., M.Sn
NIP. 196103291986032001

I Gede Mawan, S.Sn., M.Si
NIP. 197301212006041001

NOTASI GENDING LUANG

Kawitan:

. . 0 ^ . . 0^ 0^ ^0 ^ . . 0^ 0^ ^0 ^
 0 ? 3 0 ? . 3 ? . 3 0 ? . ^ 0 3
 . ^ 3 . ^ 3 . ^ 3 . 0 . ^ . 0 . 0 . 3 ?
 . ? . ^ 0 ^ 0 ^ 0 0 3 ? ^ 0
 0 ^ ^ . 0 ^ 0 . 0 ^ 0 3 ? 0 3 ?
 . 0 . 5 . 0 . ? . 0 . 5 . 0 . ?
 . 0 . ^ . 0 . ^ . 0 . ^ . 0 . ^
 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^ 0 ^
 . 3 . 3 . 3 ? 3 0 ^ 0 0 3 ? 3 (?)

Gancangan:

?0 ? 3 0^ 0 ?0 ? 3 0^ 0
 ^0 3^ 3 0 3 0^ 0^ 0^ 0^ (^)
 0 3 0 ^0 ^ ? ^ 0 ^ ? 0 ? 0
 ^ ? 0 ^ ? 0 ^ ? 0 ^ ? 0 ? 0
 ? 0 ? ? 0 . ? 0 ? ? ? 0 . ^ 0 ?? 0?
 (?)

Pengadeng:

. . . ^ . 0 . 3 . . . ^ . 0 . 3
 . 0 . ?
 . . . ? . ? . 0 . . . 3 . 0 . 0
 . 0 . ^ . 0 0 . 3 . . . ^ . 0 . 0
 . 0 ?
 . ? . ? . ? . ? 0^ 0^ 0? 0^ 0^ ? 0^ 0
 . 3 . ? . 3 . 3 . 3 . . ? . 3 . ^
 . 0 . . ? . 3 . 0 . 3 . . 0 . . 0 . 3
 . 3 . . ? . 3 . 0 . . 3 . . 0 . . ? . 3
 . 3 . 0 . . ? . 0 . 0 . 0 . . 0 . . 0 . 3
 0^ 0 3 . 3 . 0 . 0 . ^ . . 0 . . 0 . . 3
 0 . 3 . 3 . 0 . 0 . ? . . 0 . . ^ . ? .
 3 . ? . 3 . 0 . ? . . 0 . . ? . 0 (?)
 . 3 . 3 . 3 0 3 ? 0 ? 0? 0 ? 3

 . . . ^ . 0 . 3 . . . ^ . 0 . 3
 . 0 . ?
 . . . ? . ? . 0 . . . 3 . 0 . 0

Lampiran .5 Foto-foto kegiatan





