



*Ragam Metode*  
**Penciptaan  
Seni**

Ni Wayan Ardini  
Wayan Setem  
Ni Made Ruastiti  
I Wayan Rai S  
I Gusti Putu Sudarta  
I Nyoman Suardina  
Wayan Sudirana

Editor: Ni Wayan Ardini





0858 5343 1992  
eurekamediaaksara@gmail.com  
Jl. Banjaran RT.20 RW.10  
Bojongsari - Purbalingga 53362



EC002022109856



# **RAGAM METODE PENCIPTAAN SENI**

**Ni Wayan Ardini  
Wayan Setem  
Ni Made Ruastiti  
I Wayan Rai S  
I Gusti Putu Sudarta  
I Nyoman Suardina  
Wayan Sudirana**



**eureka**  
**media aksara**

**PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA**

## RAGAM METODE PENCIPTAAN SENI

**Penulis** : Ni Wayan Ardini  
Wayan Setem  
Ni Made Ruastiti  
I Wayan Rai S  
I Gusti Putu Sudarta  
I Nyoman Suardina  
Wayan Sudirana

**Editor** : Ni Wayan Ardini

**Desain Sampul** : Eri Setiawan

**Tata Letak** : Meilita Anggie Nurlatifah

**ISBN** : 978-623-487-441-9

**No. HKI** : EC002022109856

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA,**  
**DESEMBER 2022**  
**ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH**  
**NO. 225/JTE/2021**

**Redaksi** :  
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan  
Bojongsari Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992  
Surel : eurekamediaaksara@gmail.com  
Cetakan Pertama : 2022

### **All right reserved**

Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian  
atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan  
cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau  
dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari  
penerbit.

## PRAKATA EDITOR

Akhirnya buku Ragam Metode Penciptaan Seni bisa diwujudkan setelah diwacanakan sejak awal 2022. Selaku editor yang bertugas mensosialisasikan gagasan penerbitan buku, mengumpulkan bahan-bahan tulisan dari para dosen, dan menyesuaikan sistematikanya agar relatif konsisten, mengucapkan terima kasih kepada para penulis buku ini atas partisipasinya. Patut disyukuri, di tengah kegiatan proses pembelajaran yang begitu padat dan intens akhir-akhir ini dan dalam suasana di mana pandemi Covid-19 belum benar-benar berakhir, buku ini bisa diterbitkan.

Sebagaimana dimplikasikan judulnya, buku ini diterbitkan dengan tujuan memberi tawaran berupa wawasan, pemahaman, konsep-konsep, contoh-contoh kasus sekitar metode penciptaan seni, yang berpeluang dapat digunakan sebagai referensi, inspirasi, panduan, dan titik berangkat pembaca, khususnya mahasiswa, dalam membuat karya seni, baik seni pertunjukan (*performing arts*), seni rupa (*visual arts*), dan jenis-jenis seni lainnya. Metode sendiri adalah alat epistemologis yang tentu penggunaannya akan disesuaikan dengan objek penciptaan seni yang menjadi fokus.

Meskipun ada kata “ragam” dalam judulnya, diakui masih banyak metode yang belum tercover dan tereksplorasi dalam buku ini. Untuk itu, para mahasiswa disila menambah cakrawala pemahamannya dengan membaca bahan-bahan bacaan bernas termasuk jurnal-jurnal berkompeten terkait, seperti *Journal of Aesthetics, Creativity and Art Management*, dalam rangka mengasah kemampuan metodologisnya.

Semoga di kesempatan mendatang terdapat semakin banyak ruang untuk kepentingan diskusi ilmiah dialektik yang lebih berkualitas terkait metode-metode penciptaan seni.

Denpasar, 17 November 2022

Ni Wayan Ardini

## KATA PENGANTAR

Berkat anugerah Ida Sang Hyang Widhi, Tuhan yang Mahaesa, akhirnya *Ragam Metode Penciptaan Seni* bisa diterbitkan menjelang akhir tahun 2022.

Dengan ini disampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungannya untuk menerbitkan buku ini. Ucapan yang sama diberikan kepada pihak Eureka yang membantu upaya kolaborasi dalam rangka menerbitkan buku ini. Semoga di masa mendatang kerja sama yang lebih intens bisa dilakukan untuk mensosialisasikan dan mendesiminasikan lebih banyak lagi keilmuan seni, baik pendekatan, paradigma, teori, konsep, dan metode pengkajian dan/atau penciptaan maupun aspek-aspek aplikasinya, ke masyarakat luas.

Setidaknya diharapkan buku ini mampu mengisi beberapa hal pokok pada relatif kurang banyaknya buku perihal penciptaan seni yang beredar dan terbaca masyarakat. Tentu buku ini tidak dikhususkan hanya untuk pembaca dari kalangan mahasiswa pascasarjana seni.

Denpasar, 17 November 2022

Koordinator Program Studi Seni  
Program Magister  
Institut Seni Indonesia Denpasar

## DAFTAR ISI

<b>PRAKATA EDITOR.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB 1 KARYA SENI DAN KETERCIPTAANNYA.....</b>	<b>1</b>
A. Pendahuluan .....	1
B. Seni dan Karya Seni .....	2
C. Karya Seni Dilihat dari Wujudnya .....	7
D. Proses Keterciptaan Karya Seni .....	10
E. Penutup.....	15
Referensi .....	16
<b>BAB 2 PENDIDIKAN KESENIMANAN YANG</b>	
<b>BERWATAK KESARJANAAN.....</b>	<b>17</b>
A. Pendahuluan .....	17
B. Menapak Penciptaan Seni .....	24
C. Tahap-tahap dalam Kreativitas .....	31
D. Persiapan dan Presentasi Karya .....	35
E. Aktualisasi Keterampilan Menulis .....	36
F. Penutup.....	41
Referensi .....	43
<b>BAB 3 METODE PENCIPTAAN KARYA SENI</b>	
<b>PERTUNJUKAN UNTUK ANAK-ANAK USIA</b>	
<b>DINI .....</b>	<b>44</b>
A. Pendahuluan .....	44
B. Metode Penciptaan Karya Seni Pertunjukan	
Anak-anak Usia Dini .....	49
C. Mixed Methods .....	53
D. Pendekatan Psikologis.....	56
E. Teori Estetika, Teori Fungsional Struktural, dan	
Teori Simbol .....	57



F. Penggunaan Metode Penciptaan Karya Seni	
Pertunjukan .....	60
G. Metode Penciptaan Rancang Bangun Karya....	62
H. Metode Implementasi Konsep Karya .....	67
I. Uji Coba, Penetapan Bentuk, dan Pementasan	
Karya .....	73
J. Implikasi Penggunaan Metode Penciptaan	
Karya Seni Pertunjukan .....	75
K. Penutup.....	79
Referensi .....	80

#### **BAB 4 TEORI PENCIPTAAN KARYA SENI**

##### **PERTUNJUKAN BERBASIS KEARIFAN**

<b>LOKAL .....</b>	<b>85</b>
A. Pendahuluan.....	85
B. Teori Penciptaan Karya Seni Pertunjukan	
Berbasis Kearifan Lokal .....	93
C. Implementasi Teori Penciptaan Karya Seni	
Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal .....	96
D. Penciptaan Karya Seni Tari Berbasis Kearifan	
Lokal.....	100
E. Tari Pangkur Sagu.....	104
F. Karya Seni Musik Berbasis Kearifan Lokal ....	106
G. Musik Tifa.....	107
H. Musik Kelambut.....	108
I. Simpulan.....	115
Referensi .....	116

#### **BAB 5 TEATER PAKELIRAN TUTUR CANDRA**

##### **BHERAWA: PROSES PENCIPTAAN KARYA TEATER BERTOLAK DARI PENJELAJAHAN**

<b>TEATER TRADISI BALI .....</b>	<b>118</b>
A. Pendahuluan.....	118
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	126

C. Tinjauan Pustaka.....	127
D. Metode Penciptaan .....	136
E. Gandha Sesa .....	138
F. Bhasma Sesa .....	142
G. Simpulan.....	146
Referensi .....	147
<b>BAB 6 PATRA PUNGSEL DALAM</b>	
<b>INTERTEKSTUALITAS .....</b>	<b>150</b>
A. Pendahuluan .....	150
B. Intertekstualitas sebagai Pendekatan .....	154
C. Eksistensi Patra Pungsel .....	158
D. Membaca Struktur Patra Pungsel .....	163
E. Simpulan.....	169
Referensi .....	171
<b>BAB 7 KUNO KINI: PENDEKATAN DAN CARA</b>	
<b>PANDANG BARU PADA ENSAMBEL</b>	
<b>SAKRAL .....</b>	<b>173</b>
A. Pendahuluan .....	173
B. Permasalahan Formula dan Struktur Tabuh	
Kreasi .....	178
C. Cara Pandang dan Cara Kerja Komposisi.....	185
D. Cara Pandang Baru pada Ensambel Sakral ....	191
E. Panjang Ilang.....	197
F. Penutup.....	206
Referensi .....	208
<b>TENTANG PENULIS.....</b>	<b>211</b>

# BAB

# 1

## KARYA SENI DAN KETERCIPTAANNYA

Ni Wayan Ardini

### A. Pendahuluan

Tulisan ini secara sederhana mencoba menelisik kilasan tentang karya seni serta bagaimana ia berproses dalam keterciptaannya. Terkait tema tulisan ini, sebagai bagian dari sebuah wacana akademik, karya seni dan proses bagaimana ia tercipta jelas tidak bisa dipisahkan. Tentu hal ini berbeda halnya bila posisi ada pada sisi yang lain, misalnya penikmat (karya) seni.

Di dunia modern yang semakin kompleks ini, karya seni (yaitu seni sebagai produk karya) semakin tidak lagi dilihat sebagai karya seni itu sendiri (aspek formalisme seni) tetapi juga bagaimana ia berproses ketika diciptakan serta apa kandungan manajemen penciptaannya terutama ketika pembicaraan dikontekskan ke kehidupan (seni) masa kini. Bahkan di tingkat diskursus keilmuan magister (master level) KKNi (kerangka kualifikasi nasional Indonesia) level 8 pada Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, ia diniscayakan berhubungan dengan entitas keilmuan berciri interdisiplin atau multidisiplin. Pada Keterampilan

Umum Nomor 4 Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 dinyatakan: “(Lulusan magister) mampu mengidentifikasi bidang keilmuan yang menjadi obyek penelitiannya dan memposisikan ke dalam suatu peta penelitian yang dikembangkan melalui pendekatan interdisiplin atau multidisiplin”. Artinya, bilamana tidak interdisiplin atau multidisiplin, ia tidaklah di level itu. Lebih-lebih di tingkat diskursus keilmuan lebih tinggi, yaitu strata doktor atau KKNI level 9, sesuai Permendikbud tersebut, ia diharapkan mentransdisiplin di mana dalam situasi itu seni menjadi entitas yang memiliki peran menjalankan perlintasan dengan berbagai bidang keilmuan lain dalam kolaborasinya dengan para stakeholder terkait.

## **B. Seni dan Karya Seni**

Ada bermacam-macam arti seni di buku-buku, artikel-artikel jurnal, berbagai kamus, dan ensiklopedia terpercaya di Indonesia maupun di dunia tetapi dalam buku ini ingin disampaikan secara sederhana bahwa seni di sini bergender kata benda (noun) sehingga kata dimaksud sama dengan kesenian atau art dalam bahasa Inggris. Secara “berpikir merdeka” seni bisa diartikan secara sangat luas tetapi dengan tangkas pakar seni seperti Toeti Heraty N.H. (2010) mencirikannya: memiliki sifat (yang dapat dicerap secara) inderawi, berbentuk dan bermakna, relevan untuk kehidupan, dan menyenangkan sekaligus meningkatkan relevansi untuk kehidupan konkret kita sehari-hari.

Perlu diperhatikan bahwa kata seni atau kesenian dan keindahan (beauty) dalam pembicaraan-pembicaraan umum sering digunakan secara bersama-

sama dan bahkan dianggap mengacu kepada hal yang sama (synonymous). Keduanya memang berhubungan erat karena setidaknya seni (kesenian) pasti indah atau mengandung keindahan. Di sisi lain, seni dan keindahan secara teoretik-akademik juga sering dibedakan karena, memang benar, seni (atau kesenian) diciptakan manusia sedangkan keindahan dapat saja hadir karena sekadar proses alamiah yang di negarane-negara Timur umumnya dikatakan sebagai ciptaan Tuhan. Hanya, dalam perkembangan kehidupan hingga hari ini, yang namanya keindahan (alamiah tersebut) disadari semakin lama semakin hilang karena semakin besarnya keterlibatan manusia dalam atau terhadap alam. Dalam arti, keindahan itu semakin lama semakin tidak otentik lagi selaku entitas alam karena adanya rekayasa (proses kebudayaan atau pembudayaan) oleh manusia.

Intinya seni sebagai kata benda memiliki pengertian yang beragam yang salah satunya menyangkut karya seni (art work). Seni juga mencakup pembicaraan bagaimana ia diciptakan oleh senimannya, sehingga secara keseluruhan bisa disebut suatu perjalanan aktivitas input-proses-output di mana yang dilihat/dinikmati oleh pemirsanya secara umum adalah output-nya dan bukan input dan proses (penciptaan)-nya. Artinya hasil penciptaan karya senilah yang dikonsumsi pemirsa yakni ketika karya tersebut tiba sebagai hasil penciptaan, yakni sebagai karya seni. Dalam proses penciptaan seni itulah, secara teoretis-akademis, terdapat metode (penciptaan) seni, yang menjadi perbincangan penting dari ditulisnya buku *Ragam Metode Penciptaan Seni* karya para dosen

Program Studi Seni Program Magister Institut Seni Indonesia Denpasar.

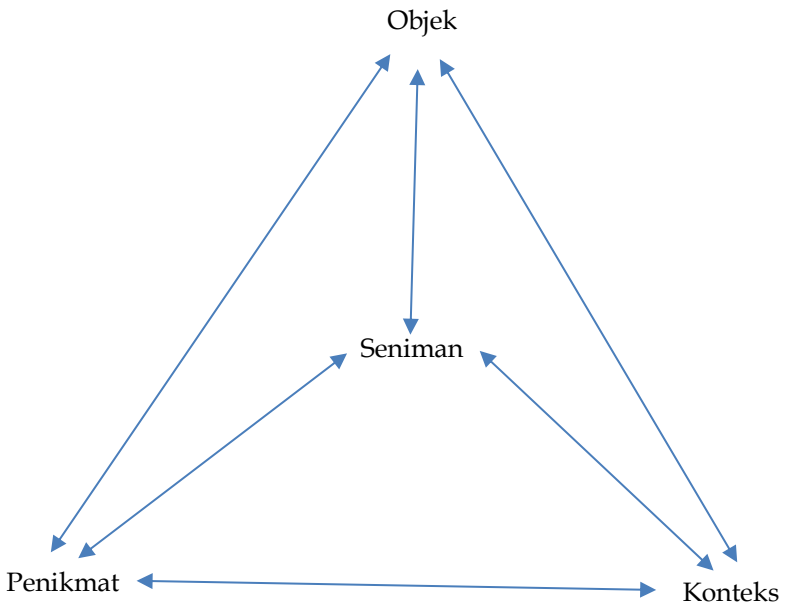
Menurut Marcia Muelder Eaton dalam bukunya *Persoalan-persoalan Dasar Estetika* (2010), secara estetis atau tepatnya dalam “situasi estetis”, terdapat empat pengelompokan estetika. Mereka adalah pengelompokan berdasarkan seniman; karya seni; penikmat; dan konteks seniman, objek/karya seni, atau penikmat. Eaton memberikan deskripsi yang bagus mengenai hal ini.

Pertama, dari aspek seniman atau pencipta karya. Terdapat istilah “intensi artistik” (maksud artistik). Ini terkait dengan kegiatan atau psikologi artistik. Di sini harus diketahui tujuan tertentu atau maksud si seniman menciptakan karyanya. Maksud di sini adalah upaya seniman menciptakan karya seni untuk menghasilkan respons estetis pada penikmatnya. Hal ini tergantung pada imajinasi dan kreativitas seniman sendiri di samping tergantung pada daya ekspresinya yang disebut ekspresi artistik.

Kedua, dari aspek penikmat. Ini terkait dengan pengalaman penikmat. Pengalaman di sini mencakup reaksi dan respons penikmat di samping bisa juga tergantung pada emosi penikmat.

Ketiga, dari aspek objek (karya seni itu sendiri) atau kegiatan seni. Ini menyangkut ciri-ciri khusus, yaitu keindahan karya. Acuannya adalah “ciri-ciri formal” karya, misalnya bunyi dalam karya musik, warna dalam karya lukisan, atau bentuk dalam karya patung.

Keempat, dari aspek konteks yang melatari seniman, penikmat, dan karya seni. Konteks di sini adalah hal-hal yang melingkupi atau konteks di mana objek, kegiatan, atau pertunjukan tersebut berlangsung. Yang tergolong konteks di sini adalah lembaga, ideologi, sejarah, kondisi sosial yang melatari seniman, karya seni, atau penikmat.



Gambar 1.1 Seniman sebagai pencipta karya seni mempertimbangkan objek (karya seni), penikmat, dan konteks dalam penciptaan karya seninya. (Sumber: Ardini, 2022, diolah dari Eaton 2010).

Karenanya, dari pemaparan Eaton, dalam hal membuat (menciptakan) karya, seniman, khususnya seniman modern dan/atau akademis, seharusnya tidak lupa memandang secara saksama ketiga perspektif lainnya, yaitu penikmat (dalam kehidupan modern sering mengacu pada pasar atau market), objek atau

karya seni, dan konteks karya seni dibuat. Tentu saja ini merupakan proses kegiatan seni atau penciptaan seni yang ramah lingkungan sekitar (lingkungan dalam arti luas). Kata “lingkungan” di sini bisa diganti dengan “hal-hal”.

Pertama, penikmat di mana seniman mengidentifikasi mereka: kelompok umurnya, jenis kelaminnya, tingkat pendidikannya, jenis pekerjaan/profesinya, kelas sosial-ekonominya, cara/gaya penikmatan estetikanya, tingkat kepuasan estetikanya terhadap karya, harapan-harapannya, dan mimpi-mimpinya ke depan terkait karya sejenis.

Kedua, objek atau karya seni di mana seniman mengidentifikasi penanda-penanda formal karya seni. Apakah yang menjadi kekuatan dan kelemahannya. Yang dimaksud penanda-penanda formal adalah misalnya melodi, nada, irama, dinamika, tempo dalam musik; atau komposisi, pewarnaan, gradasi, tekstur dalam seni lukis; atau alur, setting, penokohan, tema, dan ending, dalam karya sastra. Ketiga, konteks di mana seniman mengidentifikasi konteks atau apa saja yang melatari seniman, penikmat, atau karya. Apakah yang menjadi latar itu situasi politik, keadaan ekonomi, perubahan sosial-budaya, desakan globalisasi dan media, dan sebagainya.

Dengan begitu, seniman akan mampu bertindak menyeluruh karena telah mempertimbangkan berbagai aspek dalam penciptaan karya seninya. Persoalan bagaimana kemudian penikmat atau pihak lainnya menikmati atau mengonsumsi atau memaknai karya seni yang dihasilkan seniman tentu kembali kepada masing-masing pihak tersebut.



### **C. Karya Seni Dilihat dari Wujudnya**

Istilah “wujud kebudayaan” di Indonesia berkembang dalam khasanah antropologi serta ilmu budaya (study of culture) dan humaniora pada umumnya, terlebih-lebih setelah munculnya buku-buku antropologi dan kebudayaan karya begawan antropologi Indonesia Koentjaraningrat. Di antaranya adalah *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan* (1974/1990) buku yang sudah berusia setengah abad dan berkali-kali dicetak ulang karena sejumlah konsep kebudayaannya dianggap penting dan menginspirasi. Dalam buku tersebut, Koentjaraningrat membagi wujud kebudayaan atas tiga, yaitu idea (ideofacts), perilaku berpula (sociofacts), dan kebudayaan fisik (artefacts) dengan karakteristiknya masing-masing. Antropolog yang juga pelukis ulung ini juga membagi kebudayaan atas elemen-elemen universal kebudayaan, yang terdiri atas sistem religi, sistem kemasyarakatan, sistem pengetahuan, sistem mata pencaharian, sistem kesenian, sistem bahasa, dan sistem peralatan/teknologi. Di sini, sistem kesenian adalah salah satu elemen universal kebudayaan tetapi dalam sistem kehidupan masyarakat masa kini, sistem ini bisa dihubungkan dengan sistem pengetahuan (dalam konteks pengembangan ilmu dan kelembagaan seni), sistem mata pencaharian (dalam konteks kesenian menjadi profesi dan pegangan hidup), atau sistem teknologi (dalam konteks kesenian semakin membutuhkan peran teknologi dan media untuk eksistensinya).

Konsep wujud kebudayaan diajukan di sini semata-mata untuk menghubungkannya dengan praktik-praktik seni berkonteks penciptaan (encoding) seni dan pengkajian (decoding) seni --encoding dan decoding diambil dari pemahaman pakar kajian budaya bernama Stuart Hall (1973; 1981) di mana umumnya “minat penciptaan” dan “minat pengkajian” menjadi pokok bahasan utama di perguruan tinggi seni di Indonesia. Kemudian filsafat ilmu diajukan dalam rangka memberikan landasan berpikir dalam membahas proses penciptaan dan pengkajian tersebut baik melalui seni pertunjukan (performing arts) dan seni rupa (visual arts). Jamak ditemui bahwa seni pertunjukan dan seni rupa umumnya menjadi dua bidang besar di lembaga pendidikan tinggi seni di Indonesia di mana di tingkat sarjana (KKNI level 6) bahkan menjadi fakultas-fakultas tersendiri.

Pembagian wujud kebudayaan ala Koentjaraningrat rupanya menarik untuk dibawa ke alam seni, khususnya pembicaraan bidang seni yang menyoal wilayah seni pertunjukan dan wilayah seni rupa. Meskipun demikian, aspek-aspek seni tentu saling berhubungan satu sama lain. Dalam seni rupa sering terkandung aspek-aspek seni pertunjukan sebagaimana dalam seni pertunjukan terkandung aspek-aspek seni rupa. Untuk penyederhanaan dan sekaligus pengembangannya memang dibutuhkan pembagian seni ke dalam wilayah seni pertunjukan dan seni rupa meskipun ke depannya masih memungkinkan adanya seni baru yang relatif sulit digolongkan ke dalam keduanya. Di tingkat pascasarjana, baik di tingkat magister (KKNI level 8) maupun doktor (KKNI level 9),

entitas seni tersebut memang tidak lagi terlalu memutlakkan identitas-identitas seni pertunjukan dan seni rupa meskipun nyatanya pembagian tersebut relatif sulit dihindarkan dalam konten-konten kurikulum, praktik-praktik pengajaran, dan pilihan-pilihan minat mahasiswa.

Terkait dengan konsep wujud kebudayaan di atas, sekali lagi, menarik menghubungkannya dengan persoalan seni pertunjukan dan seni rupa. Betapa pun seni pertunjukan dan seni rupa tidak mungkin terwujudkan tanpa ketiga wujud kebudayaan dimaksud (*ideofacts*, *sociofacts*, dan *artefacts*), terasa lebih mudah melihat dekatnya hubungan antara perilaku berpola (*sociofacts*) dan seni pertunjukan dan antara kebudayaan fisik (*artefacts*) dan seni rupa.

Hal paling jelas adalah bagaimana melihat seni rupa. Dalam hal ini (hasil) karya seni rupa adalah *artefacts* atau wujud kebudayaan fisik. Jelas bahwa ia hasil karya manusia, khususnya individu atau kelas/kelompok sosial yang disebut seniman. Meskipun bahan-bahannya diambil dari alam (ciptaan Tuhan), seperti kayu (pohon) untuk bahan patung, atau materi pembuatan warna untuk bahan lukisan diambil dari alam, pada akhirnya ketika pekerjaan seni itu selesai dan sudah terdapat karya seni patung atau lukisan, karya seni tersebut adalah *artefacts*. *Artefacts* artistik sebagai karya seni inilah yang dinikmati pemirsa dan secara umum digolongkan karya seni rupa.

Sementara itu, dalam membicarakan seni pertunjukan, tampak terdapat perilaku-perilaku berpola (*sociofacts*) yang membentuknya. Seni pertunjukan sudah pasti mengandung aktivitas tubuh

manusia yang terlatih, terbentuk, dan terbiasakan sedemikian rupa, melalui proses pembiasaan dalam (pe)latihan-(pe)latihan, pembudayaan, dan habitus, sehingga terbentuk karya seni pertunjukan (performing arts) yang artistik. Pada puncak pertunjukannya (sebagai sebuah seni pertunjukan), aktivitas artistik tubuh penari akan menghasilkan karya seni tari indah sebagaimana aktivitas artistik bernyanyi penyanyi akan menghasilkan karya seni suara (musik) yang merdu.

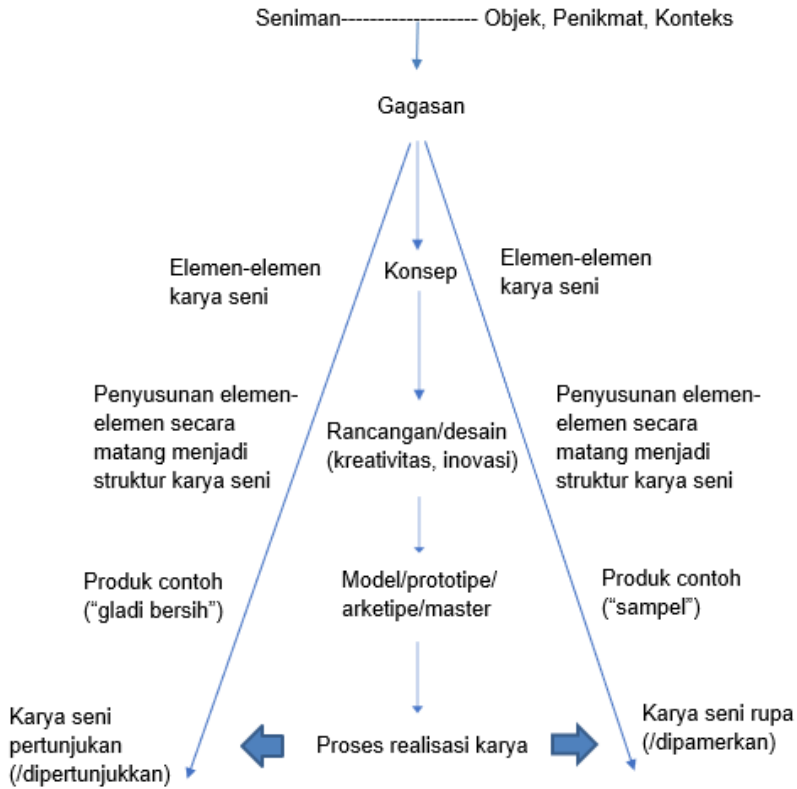
#### **D. Proses Keterciptaan Karya Seni**

Tidak ada karya seni yang lahir (maksudnya: ada) begitu saja. Meskipun ada batu atau tumpukan batu, gunung, lembah atau pantai yang indah untuk dinikmati, itu bukanlah karya seni melainkan beauty milik alam (ciptaan Tuhan). Karya seni sendiri, apa pun bentuknya, diciptakan manusia (seniman). Karenanya ia juga disebut hasil (karya) kebudayaan. Sudah dijelaskan sebelumnya bahwa sistem kesenian adalah bagian dari elemen universal kebudayaan.

Ingin dikatakan di sini bahwa sebelum karya seni tercipta terdapat proses penciptaan. Dalam diskursus keilmuan (seni), proses tersebut mengacu pada metode atau metodologi penciptaan (seni). Disebut metode penciptaan bila metode tersebut secara langsung dimaksudkan alat keilmuan yang dapat digunakan untuk penciptaan seni dimaksud. Disebut metodologi penciptaan bila sebelum diperoleh metode akan dipakai ada deskripsi-deskripsi dialektik yang secara filosofis dan keilmuan yang melatari untuk akhirnya memilih menerapkan metode tertentu. Metode sering dikatakan sebagai bagian dari metodologi. Tentang perbedaan

metode dan metodologi dapat dilihat pada buku-buku kemetodologian atau kefilosofan-ilmuan.

Dalam proses penciptaan seni, sebelumnya sudah dijelaskan bahwa seniman harus mempertimbangkan sejumlah faktor, setidaknya adalah objek, penikmat, dan konteks. Bahkan pada penciptaan seni masa kini, penikmat diperluas cakupannya hingga mencakup kekuatan-kekuatan kapital di sekitar seni itu sendiri, sehingga muncul istilah pasar (seni). Kemudian, terkait dengan objek, yakni karya seni yang akan dibuat, setelah mempertimbangkan konteks-konteks dari objek, seniman sendiri, dan penikmat, seniman tiba pada tahapan-tahapan yang harus ada secara berturut-turut yang terdiri atas gagasan (termasuk inspirasi), konsep, desain, model/prototipe, dan eksekusi (realisasi karya)nya.



Gambar 1.2. Proses penciptaan karya seni mulai dari gagasan, konsep, desain, model, hingga realisasi karya seni

(Sumber: Ardini, 2022).

Di sini, gagasan/ide adalah pemikiran atau sekumpulan pemikiran (terdapat dalam pikiran/kepala/otak) yang akan disampaikan/diekspresikan. Konsep adalah representasi abstrak dan umum tentang sesuatu (gagasan, benda, peristiwa) yang bertujuan untuk menjelaskan. Rancangan (desain) adalah kegiatan atau hasil kegiatan yang sudah dipikirkan secara matang (bentuk, proses, fungsi, dan maknanya).

Prototipe/purwarupa/arketipe adalah bentuk/perwujudan awal (contoh) atau standar ukuran dari sesuatu yang ingin dibuat.

Tabel 1.1 Proses penciptaan karya seni dilihat dari perspektif filsafat ilmu

Perspektif filsafat ilmu dalam penciptaan karya seni	Proses tindakan dalam penciptaan karya seni
Ontologi penciptaan karya seni: "What" - apa karya (-karya apa-) yang diciptakan	Mengeksplorasi gagasan/ide, bentuk, tema karya seni dan sekaligus di dalamnya mengidentifikasi persoalan tujuan/manfaat dan kepentingan diciptakannya karya tersebut.
Epistemologi penciptaan karya seni: "How" - bagaimana menciptakan karya (di antaranya mencakup metodologi dan metode)	Memahami/mencari pengetahuan ilmiah (alat-alat keilmuan terkait), termasuk pendekatan, paradigma, teori, metode, serta langkah-langkah/tahapan dan kemudian membuat rancangan metodis yang termanajemeni dengan baik dalam merealisasikan/mewujudkan/membuat karya berdasarkan alat-alat ilmu yang dipilih untuk digunakan, sehingga karya terwujud sebagaimana yang dirancang.
Aksiologi penciptaan karya seni: "Why" - mengapa, untuk apa, menciptakan karya	Karya seni yang mewujud (rupa maupun pertunjukan) dapat dinikmati pemirsa/penonton, dan pencipta memahami, memastikan/meyakini (secara ilmiah), menyelidiki, dan mampu membuktikan bahwa karya yang diciptakan memberikan nilai-nilai etika dan estetika serta memberikan manfaat (nilai guna) bagi empat hal (Eaton, 2010), yaitu: (1) karya itu sendiri (formalisme/kritik seni/objektivisme),

	(2) pembuat karya/seniman (intensionalisme), (3) pemirsa/penonton (penikmatan atau kepuasan estetik/subjektivisme), dan (4) konteks lingkungan karya/seniman seperti lembaga, ideologi, sejarah, kondisi sosial, dan sebagainya.
--	--

(Sumber: Ardini, 2022).

Proses penciptaan karya seni ini pun dapat dihubungkan dengan aspek kefilsafat-ilmuan. Terkait proses penciptaan seni, dapat dilihat adanya ontologi penciptaan seni, epistemologi penciptaan seni, dan aksiologi penciptaan seni. Ontologi penciptaan karya seni mencakup pertanyaan: apa bentuk/wujud, gagasan/ide, tema, termasuk tujuan/manfaat, kepentingan yang diinginkan (atau harapan) pembuat terhadap karya seni. Epistemologi penciptaan karya seni meliputi pertanyaan: bagaimana aspek pengetahuan/keilmuan karya terkait penciptaan karya (mencakup pengetahuan ilmiah, teori, metode, langkah-langkah prosedural yang dilakukan dalam penciptaan karya seni) hingga karya akhirnya benar-benar dibuat/diciptakan/diproduksi/dipamerkan/ditampilkan berdasarkan semua ketentuan epistemologis tersebut (pengetahuan, metode, dan langkah-langkah tersebut). Aksiologi penciptaan karya seni mengandung pertanyaan: bagaimana penciptaan karya dilakukan dalam kenyataan dan bagaimana ia (mampu/telah) memberi nilai-nilai berupa etika dan estetika yang bermanfaat bagi berbagai pihak: untuk kepentingan karya itu sendiri (formalisme/kritik seni), pembuat/senimannya (intensionalisme), pemirsa



(penikmatan/kepuasan estetik), konteks karya (kebermanfaatan bagi lingkungan karya seni seperti: lembaga, ideologi, sejarah, kondisi sosial yang melatari seniman, karya seni, atau penikmat.

## **E. Penutup**

Tulisan ini bersifat mengantar. Pada dasarnya ingin ditunjukkan bahwa dalam menciptakan (karya) seni dibutuhkan pertimbangan seniman terhadap objek karyanya, penikmatnya yang belakangan meluas menjadi pasar (market), dan konteksnya. Hal ini sangat relevan ketika diskursus seni mengarah ke metode-metode penciptaan yang terkait dengan objek-objek karya yang bersifat inter- atau multidisiplin, lebih-lebih transdisiplin yang membutuhkan peran para stakeholder terkait. Justru peran berbagai ilmu lain dibutuhkan untuk menguatkan ilmu penciptaan seni itu sendiri, termasuk dalam hal metode dan metodologinya.

Dalam proses penciptaan karyanya tersebut, lebih-lebih di kehidupan modern sekarang ini, seniman perlu untuk memahami, merealisasikan, dan mengkonsistenkan tahapan-tahapan secara matang sesuai metodologi yang diyakini untuk digunakan dengan perhitungan-perhitungan manajerial, mulai dari gagasan, konsep, desain, model, dan perealisasi karya itu sendiri. Karenanya, dalam penciptaan itu, balutan estetika, segi-segi kreativitas, dan kepresisian manajemennya, niscaya perlu menjadi perhatian secara saksama.

## Referensi

- Eaton, M. M. (2010). *Persoalan-persoalan Dasar Estetika* (terjemahan). Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Sistem Nasional Pendidikan Tinggi.
- Koentjaraningrat. (1990). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Hall, S. (1973). "Encoding and Decoding Televisual Discourse".
- Hall, S. (1981). "Encoding/Decoding" dalam S. Hall; D. Hobson; A. Lowe, P. Willis (eds). *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson.
- Toety Heraty, N. R. (2010). "Kata Sambutan" dalam M. M. Eaton, *Persoalan-Persoalan Dasar Estetika* (terjemahan). Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.

# BAB 2

## PENDIDIKAN KESENIMANAN YANG BERWATAK KESARJANAAN I Wayan Setem

### A. Pendahuluan

Penciptaan seni dengan proses kreatifnya sering dianggap irasional dan sesuatu yang misterius, serta berada diluar jangkauan kajian ilmiah. Sosok kreator sering dianggap sebagai orang yang mendapatkan bakat secara alamiah sehingga ketika mencipta seakan-akan di luar pengendalian dirinya, tidak memerlukan pemahaman tentang bakat dan kemampuannya, serta latihan secara terus-menerus untuk memelihara bakatnya.

Di sisi lain mengemuka persoalan eksistensi seni dalam konteks mendudukan disiplin penciptaan seni dengan berbagai bentuk presentasinya cenderung dipahami tidak setara dengan kegiatan ilmiah. Penciptaan seni dipandang sebagai kegiatan yang prosesnya tidak bisa divalidasi secara objektif dengan parameter scientific process yang terukur dan universal (Djatiprambudi, 2017: 24). Lebih lanjut dinyatakan bahwa bentuk presentasi hasil penciptaan seni (work of art) tidak dianggap setara seperti kegiatan keilmuan yang didasarkan pada publikasi jurnal ilmiah.

Penciptaan seni baru dianggap sebagai kegiatan keilmuan yang berkualifikasi ilmiah apabila dipresentasikan dan didesiminasikan dalam bentuk jurnal ilmiah. Sementara, bentuk presentasi seni bukan hanya terbatas pada penulisan dalam jurnal ilmiah, tetapi melalui pameran, pertunjukan, festival, dsb.

Sementara itu, seni pada hakekatnya memiliki dua titik jelajah pokok, yaitu ilmu dan imajinasi. Teori seni dengan segala variasinya melingkupi kritik seni, sejarah seni, filsafat seni, teori seni, dan yang lain menjadi fakta bahwa “seni” yang muncul sebagai ilmu. Sebaliknya, seni lukis, seni patung, seni instalasi, seni grafis, arsitektur, desain, tari, music, theater, dan lainnya, pada hakekatnya “ilmu” yang muncul sebagai imajinasi yang memiliki signifikansi bentuk estetik (Djatiprambudi, 2016: 42).

Mengkaitkan paradigma ilmu dan paradigma seni merupakan kemustahilan, namun meletakkan ilmu sebagai *subjectivus genetivus* terhadap seni merupakan keharusan ilmiah. Mengkaitkan dan memasukkan unsur-unsur ilmiah dalam ekspresi seni (termasuk proses kreatif) tetap merupakan persoalan rumit yang kaya interpretasi (Safrudin, 2003: 190). Begitu pula antara seni dan ilmu menurut Sugiharto dalam Djatiprambudi (2017: 24) memiliki sejumlah perbedaan prinsip yakni seni mengungkap misteri, keindahan, dan pengalaman-pengalaman unik-personal partikular, sementara ilmu membongkar realitas ke dalam rumusan-rumusan baku yang kuantitatif, eksplanatif, prediktif, dan mencari pola-pola abstrak universal. Seni bekerja dengan logika rasa dan imajinasi, sedangkan ilmu menggunakan logika konseptual-teoretis. Dalam

seni hubungan subjek dan objek bersifat timbal-balik, saling bertukar seperti dualitas gelombang dan partikel. Sementara ilmu, hubungan subjek dan objek berjarak.

Seni memiliki taksonomi ilmu-ilmu dalam katagori yakni 1) Ilmu-ilmu seni (artefak seni) meliputi: teknik seni masing-masing cabang (seni pertunjukan, seni rupa, media rekam dan sastra). 2) Ilmu-ilmu konteks seni, yaitu ilmu-ilmu pemahaman makna seni dengan konteks sosial budaya seperti sejarah seni, sosio seni, arkiologi seni, manajemen seni, konservasi benda seni, hukum dan seni (HAKI, ekonomi seni, teknologi seni, dll). 3) Ilmu-ilmu wawasan seni, meliputi filsafat umum, filsafat seni Barat, Filsafat etnik, gaya seni, ilmu budaya. 4) Ilmu apresiasi seni meliputi tata pengenalan, penikmatan, pemahaman dan kritik seni.

Ilmu dan seni juga memiliki kesamaan dalam menegakkan realitas struktural, sebagai ciri atau sifat khas eksistensialnya disangga oleh tiga entitas yang sama. Seni juga merupakan kesatuan tak terpisahkan dari aktivitas, metode, dan pengetahuan. Tidak pernah ada karya seni yang dicipta oleh pencipta seni tanpa didukung oleh aktivitas, metode, dan pengetahuan. Sama dengan kenyataan bahwa tidak pernah ada ilmu yang dirumuskan oleh ilmuwan tanpa didukung oleh aktivitas, metode, dan pengetahuan. Ini menunjukkan bahwa antara ilmu dan seni memiliki kesamaan pilar penyangga. Jadi, ilmu dan seni sesungguhnya adalah organisme yang serupa. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya katakan bahwa penciptaan seni sebagai bidang studi dapat berupa disiplin ilmu sekaligus juga merupakan disiplin seni. Keduanya, baik disiplin ilmu maupun disiplin seni memiliki keteraturan

dan kandungan elemen berupa aktivitas yang harus ditentukan (Sunarto, 2013: 1)

Proses kreatif, sejauh dapat diamati secara inderawi dan dianalisa dengan mempergunakan pandangan estetik serta teori berbagai cabang ilmu yang relevan dapat dijadikan sasaran kajian ilmiah. Hasilnya akan dapat bermanfaat baik sebagai pemahaman ilmiah terhadap proses kreatif itu sendiri maupun sebagai rujukan bagi para kreator. Terkait hal tersebut maka ilmu metode-metode untuk penciptaan seni secara kreatif sangat penting untuk dihadirkan. Perguruan tinggi seni, para peserta didik, dosen-dosen pengampu memerlukan teori-teori dan perangkat-perangkat konsepsi tentang seluk beluk olah seni dan desain yang telah diuji secara empiris serta dapat diperlakukan secara umum, agar peserta kuliah memahami secara baik seluk-beluk kreativitas dan berbagai teori tentang kerja studio yang berbasis praktika.

Metode penciptaan seni merupakan salah satu mata kuliah teori, yang dirancang untuk membahas tentang tahapan metodologis penciptaan karya seni mulai dari penetapan subjek dan objek penciptaan, landasan teoretik (empirik) sampai mencakupi metode-metode penciptaan yang dibarengi dengan teknik dan cara-cara untuk mewujudkannya ke dalam karya seni secara sistematis. Secara garis besar metode penciptaan seni diperlukan untuk membantu mengembangkan kemampuan mencipta/mendisain/mengubah, mengkomposisikan dengan menguasai sejumlah metode yang mampu: 1) melihat potensi dan peluang dari permasalahan yang dijadikan subjek karya

penggarapan, 2) mengabstraksi relasi-relasi kontekstual terberi dan lingkungannya, 3) memanfaatkan potensi dan peluang tersebut diatas secara kreatif, imajinatif dan orisinal, 4) memproduksi dari subjek itu suatu karya seni yang inovatif, berkarakter, menawarkan kebaruan, dalam wacana dan bahasa yang memenuhi standar relatif kepatutan zaman, dan 5) mempublikasikan hasil-hasil karyanya.

Metode pembelajaran dengan alternatif-alternatif berbagai pendekatan merupakan cara-cara yang ditempuh para pengampu mata kuliah berbasis praktika untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Hal ini diharapkan agar setiap mahasiswa dapat lebih memahami dan mampu mengembangkan konsep gagasan dan metodologi dalam riset dan kemampuan teknik. Dengan harapan kemampuan mahasiswa sebagai seorang kreator seni bisa mencipta secara akademis, berangkat dari riset, berdasarkan pengamatan, pengalaman dan internalisasi diri. Kemudian dibuat prosedur berkarya seni, dengan berbagai pendekatan sehingga lahirnya sebuah karya menjadi pengetahuan yang bermakna.

Program studi penciptaan seni meski merupakan program akademik bukan pendidikan yang menekankan penguasaan dan pemahaman literatur maupun formal writing semata. Program ini menuntut penguasaan keterampilan dan pemahaman artistik, sehingga program studi penciptaan seni merupakan pendidikan kesenimananan yang berwatak kesarjanaaan. Oleh karena itu, idealnya kompetensi lulusan program

studi penciptaan seni di tingkat S1 adalah mampu mengamalkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penalaran ilmiah di bidang penciptaan seni, sehingga dapat menjadi intelektual dan/atau ilmuwan yang berbudaya, yang dapat mengembangkan diri menjadi profesional. Sedangkan kompetensi lulusan program studi penciptaan seni di tingkat S2 adalah mampu mengamalkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi melalui penalaran dan penelitian ilmiah di bidang penciptaan seni, sehingga dapat menjadi intelektual, ilmuwan yang berbudaya, yang dapat mengembangkan diri menjadi professional. Pendidikan akademik penciptaan seni, terutama pendidikan akademik yang diorientasikan pada pengembangan disiplin seni harus diselaraskan dengan pengembangan penalaran. Penalaran yang harus dikembangkan tentu saja adalah penalaran dalam pengembangan kreativitas dan aktivitas artistik dalam penciptaan seni. Oleh karena itu, hal elementer yang harus dikembangkan dalam pendidikan akademik penciptaan seni adalah kompetensi penciptaan seni dalam membangun adeg-adeg melalui proses penalaran secara tertib (Sunarto, 2013: 4). Begitu juga dalam praktek pendidikan penciptaan seni di berbagai universitas di dunia, kelulusan umumnya ditentukan berdasar hasil kinerja penciptaan karya seni dan hasil penelitian ilmiah. Kinerja karya seni harus didampingi dengan publikasi di jurnal ilmiah, berkenaan dengan konsep dan paradigma penciptaan yang ditawarkan dalam karya seni hasil ciptaannya. Hal itu menunjukkan bahwa penciptaan seni dianggap setara dengan penelitian ilmiah.



Lembaga pendidikan seni berkomitmen untuk menyiapkan calon-calon seniman, kurator, pengelola seni, desainer, kriyawan, pendidik, dll yang memiliki peran signifikan dalam memajukan ekosistem seni budaya turut membangun negeri dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas. Pengembangan kurikulum perlu dilandasi filosofi keilmuan terkait dengan hakikat ontologi, epistemology, dan aksiologi. Secara ontologi pengembangan kurikulum merupakan bagian hakikat pendidikan secara keseluruhan yang menjadi penopang dan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Pengembangan kurikulum didasarkan pada Pancasila dan UUD 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Bhinneka Tunggal Ika yang disesuaikan dengan perkembangan zaman yang dinamis. Kurikulum yang dikembangkan harus mampu mewujudkan insan yang berketuhanan Yang Maha Esa, berperikemanusiaan yang adil dan beradab, bersatuan dan kesatuan Indonesia, berkerakyatan dan berdemokrasi dengan menjunjung tinggi permusyawaratan dalam perwakilan, berkeadilan dan berkesetiakawanan sosial, berpatriotisme membela martabat dan keutuhan NKRI, berjiwa toleran terhadap berbagai keberagaman, serta berkomitmen untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui kurikulum yang dikembangkan, proses pembelajaran didorong untuk mendidik mahasiswa agar memiliki karakter kebangsaan yang kuat sehingga dapat menjadi insan Indonesia yang berjiwa berkeadilan, berkeadilan, dan secara aktif ikut menciptakan dunia yang tertib, adil, aman, dan damai. Selain itu dalam pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran perlu untuk menyelaraskan dengan akar

budaya lokal di mana proses pendidikan itu berjalan sehingga memberikan kontribusi dalam melestarikan dan mengembangkan kebudayaan serta mendekatkan pembelajaran dalam realitas budaya masyarakat.

Secara epistemologis, pengembangan kurikulum diarahkan untuk memahami sumber ilmu pengetahuan. Kurikulum yang dikembangkan berupaya untuk menguak hakikat pengetahuan (sumber pengetahuan, metode mencari pengetahuan, kesahihan pengetahuan, dan batas-batas pengetahuan). Dalam prosesnya pengembangan kurikulum akan memberikan landasan berpikir ilmiah bagi mahasiswa sesuai dengan hakikat penalaran baik secara induktif dan deduktif. Kurikulum dikembangkan sebagai barometer untuk mencetak lulusan yang peka, mampu, dan sanggup menanggapi tuntutan masa depan bangsa Indonesia di tengah-tengah kehidupan masyarakat Internasional. Mahasiswa dituntut memiliki inisiatif, cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang proaktif, tidak hanya aktif apalagi reaktif, dalam mengembangkan harkat dan martabat serta membangun bangsa.

Secara aksiologi, pengembangan kurikulum perlu menempatkan nilai-nilai dasar yang telah disepakati di perguruan tinggi seni sebagai acuan. Nilai-nilai tersebut adalah nilai ketakwaan, kemandirian, kecendekiaan, dan kemanfaatan bagi masyarakat dan bangsa Indonesia.

## **B. Menapak Penciptaan Seni**

Kompleksitas seni terletak pada domain pencipta (kreator), karya seni (artefak), dan penikmat. Pada domain pencipta seni mencakup intensi artistic,

ekspresi artistik, irasionalitas, teori ekspresi, dan ekspresi gagasan. Pada domain karya seni lebih menekankan pada signifikansi bentuk, ontologi karya seni, formalisme, kontekstualisme, strukturalisme dan dekonstruksi. Sedangkan domain penikmat menekankan pada soal selera, emosi, penikmat, sikap, peran pemikiran, dan interpretasi. Atas dasar hal tersebut, dapat dipahami bahwa seni tidak bisa disangkal sebagai entitas kompleks dan pelik yang cara pemahaman, analisis, dan proses penciptaannya harus didekati dengan metode interdisiplin untuk mendapatkan pemahaman yang mendasar, mendalam, dan menyeluruh (Djatiprambudi, 2017: 25).

Penciptaan seni sebagai pengetahuan produktif mempunyai dua sisi, yaitu 1) relasi seniman dengan masyarakat audiens yang akan menjadi sasaran penikmat dan penghayat karya, dan 2) relasi antar sesama seniman atau pihak-pihak lain yang membantu mewujudkan proses pengalihwujudan objek-objek nilai menjadi bentuk-bentuk artistik yang bersifat material dan empiris. Kualitas dan dampak relasi seniman dengan masyarakat penikmat dan penghayat karya ditentukan oleh orientasi keduanya, seniman dan masyarakat penikmat dan penghayat karya. Kualitas dan dampak relasi seniman dan pihak-pihak yang membantu mengolah bentuk-bentuk artistik ditentukan oleh orientasi penciptaan karya yang menjadi gagasan seniman dan kualitas keterampilan dan penguasaan bentuk-bentuk artistik yang dimiliki oleh pihak-pihak yang membantu seniman. Hubungan dua sisi ini ditentukan oleh nilai praktik-pragmatik yang berada di dalam pengetahuan praktik-pragmatik.

Pencipta (seniman) sebagai aktor utama di dalam proses penciptaan seni memiliki dua kecenderungan yang kuat yakni ketertarikan terhadap kehidupan, dan hasratnya untuk mengkomonikasikan pengalaman. Ketertarikan dan keberminatannya terhadap fenomena kehidupan membuka peluang bagi seniman untuk bersinggungan berdialog dengan realitas secara intens dan menukik yang menghasilkan pengalaman yang kental karena upaya perenungan yang dilakukannya terhadap realitas itu. Pengalaman yang bermakna inilah diantaranya yang mendorong seniman untuk mengkomonikasikan kembali kepada publiknya lewat penciptaan karya seni dengan menyusun lambang-lambang. Tetapi sudah barang tentu seniman tidak dapat secara harfiah membawa publiknya mengalami kembali apa yang dialaminya, ia hanya dapat menciptakan lambang-lambang yang diharapkan dapat ditafsirkan oleh publiknya, dan publiknya melalui empati serta imajinasi dapat melakukan napak-tilas kejiwaan dan kerohanian seniman seperti yang pernah dialaminya.

Simbol atau lambang-lambang artistik yang digunakan seniman tergantung kepada bidang seni apa yang menjadi garapannya. Lambang-lambang kinetik digunakan oleh kreografer dan penari, lambang-lambang visual oleh pelukis dan pematung, lambang-lambang verbal oleh sastrawan, lambang-lambang audio dipergunakan oleh musisi. Namun dalam kegiatan memilih dan menyusun itu kadang-kadang lambang-lambang yang diperlukan seniman tidak tersedia, oleh karena itu seniman harus mengolahnya dari bahan lambang-lambang itu, yaitu medium atau

media. Sebagai contoh, ada seorang pelukis menyadari entitas pikir-rasa dan khayal yang tidak dapat diungkapkan oleh warna yang sudah ada: iapun mencampur beberapa warna di paletnya sehingga yakin bahwa warna itulah yang akan mengungkapkan entitas pikir-rasa dan khayalannya itu.

Pada dasarnya ada dua cara mengolah medium atau media menjadi simbol/lambang artistik, yaitu melalui stilisasi dan distorsi. Di dalam stilisasi, wujud asal dari medium/media masih dapat dikenali dengan mudah. Di dalam distorsi perubahan besar dilakukan terhadap medium/media, hingga setelah terbentuk lambang, wujud asalnya hanya dapat ditebak atau diduga semata. Di dalam suatu karya seni, lambang dalam wujud asal hasil stilisasi dan distorsi dapat berada berdampingan. Di dalam seni lukis kita menemukan kanvas kosong/tidak disentuh atau warna yang tidak dicampur terlebih dahulu, atau bentuk alami yang tidak distiliasi atau distorsi. Demikian juga dalam bidang-bidang seni yang lainnya. Bagi sang seniman yang terpenting adalah untuk mengungkapkan dan mengkomunikasikan pengalaman itu, sedangkan lambang-lambang hanya piranti semata. Maka sisi proses kreatif lainnya, disamping memilih dan menyusun lambang-lambang juga membangun struktur atau design ini. Wujud struktur atau design yang dibangun dan cara membangunnya sangat tergantung kepada visi yang hendak diungkapkan seniman. Itulah sebabnya tidak ada bangunan struktur atau design baku dan metode baku dalam membangun design itu. Setiap visi masing-masing seniman

menuntut wujud dan upaya yang khas dan sangat mempribadi.

Pemilihan lambang dan penyusunannya di dalam karya semuanya bertujuan agar melalui empati dan imajinasi, publik dapat melakukan nampak tilas perjalanan jiwa dan rohani seniman hingga sampai pada visi yang ingin disampaikan. Untuk mencapai tujuan itu seniman harus mengenal publiknya, dalam arti mengetahui kemampuan dan keterbatasannya. Dengan merujuk dan mengetahui sosok kejiwaan dan kerohanian publiknya itu pulalah seniman menciptakan karyanya. Dengan karya seni secara keseluruhan itulah seniman berharap dapat membawa publik sampai pada makna atau visinya. Proses kreatif yang dialaminya seniman tidak akan berhasil tanpa kerjasama dengan publik yang melaksanakan proses apresiasi yang seimbang.

Proses apresiasi publik sebenarnya tidak seragam. Karena keadaan dan suasana tertentu, publik tertentu dapat menangkap makna karya seni secara langsung. Biasanya dalam masyarakat kota modern yang plural, yang terjadi adalah proses apresiasi bertahap. Dengan demikian maka kreator seni dituntut pula kemahiran untuk mempresentasikannya dalam karya tulisan. Dalam proses apresiasi seperti itu dengan bantuan tulisan yang berupa laporan, buku katalog atau buku acara pertunjukan maka publik mendapat informasi-informasi kontekstual tentang karya seni. Dengan menghubungkan konteks dan teks, publik mendapat peluang untuk menangkap, makna karya seni tersebut.

Terkadang juga makna karya seni tidak melulu bersifat intelektual, maka proses penangkapan makna

itu melibatkan publik sekaligus secara emosional dan imajinatif. Keterlibatan phisikis ini, walaupun merupakan salah satu syarat terjadinya proses apresiasi, hanyalah merupakan salah satu tahap semata. Untuk mencapai apresiasi yang lebih lanjut, publik harus menyadari kepiawian kreator didalam menemukan lambang-lambang yang tepat dan menyusunnya dalam struktur dan design yang padu. Di tahap inilah sebenarnya terjadi apresiasi estetis, yaitu penerimaan publik kepada karya seni sebagai karya seni. Di tahap inilah pengalaman yang menyenangkan bagi publik adalah rasa kagum. Begitu juga untuk terjadinya apresiasi diperlukan sikap kesediaanya untuk secara aktif berupaya menangkap maknanya.

Konsep penciptaan seni adalah penjelasan atas konsepsi artistik berikut persepsi atau hal-hal yang tampak pada kesadaran pencipta seni, yang diwakili atau dipresentasikan melalui simbol artistik yang hendak dicipta oleh pencipta seni atau seniman pencipta. Hakikat simbol artistik yang hendak dicipta oleh pencipta seni atau seniman pencipta adalah model atau rancangan karya, yaitu gambaran imajinatif seniman pencipta mengenai bentuk dan/atau konstruksi artistik yang diandaikan dapat terwujud dan diniatkan untuk digarap dan diwujudkan. Wujud konkrit dari konsep penciptaan seni adalah manifestasi rancangan karya yang berupa model artistik beserta gambaran tentang makna dan fenomena atas model atau rancangan karya yang dibayangkan, yang dipersepsi, dipahami dan hendak dikreasi menjadi karya seni.

Salah satu konsep yang menjadi rumusan dan pijakan seniman pencipta dalam mencipta karya seni adalah konsep bentuk dan isi. Pada hakikatnya konsep bentuk adalah konsep atau ide seniman pencipta berkenaan dengan pilihan simbol ungkap bagi karya seni yang hendak dicapai. Konsep ini dapat dipisahkan dalam dua kategori, yaitu (1) konsep bentuk yang bersifat representatif atau bersifat "wadthag", dan (2) konsep bentuk yang bersifat non-representatif atau bersifat "nir-wadhag". Konsep bentuk yang bersifat representatif atau bersifat "wadthag" merupakan ide-ide atau gagasan penciptaan karya seni yang eksistensinya tampak menonjolkan ekspresi objek-objek material, yang nyata, konkrit, berwujud, dapat dirasa, dan dapat diidentifikasi dengan indera. Adapun konsep bentuk yang bersifat non-representatif atau bersifat "nir-wadhag" adalah ide-ide atau gagasan penciptaan karya seni yang eksis sebagai representasi, ekspresi, atau wadah yang menonjolkan objek-objek formal sehingga cenderung menampilkan sesuatu yang abstrak, yang keduanya boleh jadi menampilkan kebenaran pengetahuan tertentu.

Membicarakan masalah bentuk dan isi adalah merupakan kedwisatuan aspek yang integratif, artinya tidak mungkin memisahkan antara aspek bentuk dan isi dalam seni. Bentuk seni adalah juga isi seni itu sendiri, bagaimana bentuknya, begitulah isinya. Jadi dengan demikian antara tiga faktor yang terangkai dan melandasi suatu karya seni adalah merupakan satu pertalian yang memiliki keutuhan dan kebulatan organis. Dan nampaknya akan menjadi sesuatu hal yang mustahil apabila dalam mewujudkan karya seni dengan



mengabaikan dan meniadakan salah satu dari ketiga aspek tersebut.

Dalam kenyataan ini ternyata intelexi seorang kreator memiliki arti yang sangat penting dalam merespon stimulasi, berimajinasi terhadap obyek (dari mengolah teks mengarah konteks) melalui kemampuan berteknik. Seni bukan sekedar pada gejala kebentukannya saja, tetapi juga tidak kalah pentingnya masalah ide dan imaji yang justru ditimbulkan oleh gejala pembentukan tersebut.

### **C. Tahap-tahap dalam Kreativitas**

Dengan menyoroti kembali tahapan-tahapan kreativitas diharapkan para kreator dapat memperbaharui persepsi kreatif dan mengembangkan antusiasme berkarya seni/ desain dengan energi yang lebih segar dan kuat. Langkah dalam proses kreativitas yang paling awal adalah kesiapan diri untuk terbuka. Dari ruang yang semula tertutup ketika diketuk akan membuka ruang untuk bisa dicermati lebih jauh. Semakin kita ketuk pintu akan terbuka, dan ketika kita membuka lebih banyak/jauh maka banyak ruang-ruang imajiner yang berpotensi untuk dicermati bisa melahirkan dunia dengan kemungkinan yang tidak terbatas. Seperti kita memukul bel maka semakin lama dipukul suara bel akan bergema makin lama. Semakin keras dipukul suara akan makin tinggi.

Begitu juga kita semakin intens melakukan pengamatan akan dapat mengalami percepatan gagasan. Dalam hal ini dibutuhkan kesadaran eksis (hadir pada ruang saat ini dengan kesadaran ini). Dengan artian ketika kita ada di sini sekarang maka

kesadaran kita harus hadir tanpa membawa beban kesadaran masa lalu dan masa yang akan datang yang belum jelas. Keluarlah dari kotak, jangan takut keluar dari segala macam teori, dogma, paradigma dll. Namun perlu dijelaskan disini bahwa kesadaran hadir di sini saat ini tidak berarti melupakan masa lalu dan masa depan tetapi kesadaran masa lalu dan masa depan itu dikemas/dibahasakan dalam konteks kekinian sehingga tetap aktual. Kesadaran eksis untuk menyesuaikan diri dengan irama kehidupan sehingga bisa mengembangkan bakat sepenuhnya. Kesadaran adalah sesuatu yang koplit tidak membatasi masa lalu, kini dan yang akan datang.

Kembalilah kepada kesadaran eksis, maka pintu akan terbuka, suatu keterbukaan menuju hal-hal yang kita tidak diketahui sebelumnya. Ini akan membuka terus kemungkinan-kemungkinan baru pada setiap situasi. Pengetahuan yang kita miliki sebelumnya beserta konsep yang menyertai justru dapat menimbulkan kemungkinan yang terbatas karena ada kendala dari pengetahuan itu.

Secara umum ada beberapa tahap dalam suatu proses penciptaan, yaitu: eksplorasi, improvisasi, pembentukan, dan evaluasi. Namun perlu digarisbawahi bahwa pentahapan ini sangat beragam, dan ada berbagai varian dengan pendekatan-pendekatan khusus. Eksplorasi adalah tahap di mana seseorang mencari-cari secara leluasa berbagai kemungkinan dan kebolehjadian, biasanya didukung dengan penelitian awal untuk mencari informasi utama dan pendukung mengenai subjek penciptaan/desain. Seseorang koreografer dapat saja mencari informasi lebih

mendalam dan komprehensif tentang subjek yang akan diejawantahkan via bahasa tari gubahannya. Tahap ini mencakup pula berbagai upaya penjajagan atau berbagai sudut pandang dan cara penggarapan serta bentuk-bentuk yang mau dibangaun. Seorang fotografer sebaiknya mencari tahu data, fakta, atau realitas 'tersembunyi' dari subjek yang mau dipotret. Seorang penulis atau pematung boleh saja menghadirkan aspek lain dari suatu subjek, misalnya W. Kusuma pernah menghadirkan Pangeran Diponegoro tidak sebagai seorang pemimpin yang serba heroik dan keras serta yang militeristik, dalam kreografi Diponegoro pada Art Summit di akhir 1990-an ditampilkan sebagai figur yang humanis. Hendra Gunawan untuk karya monumennya yang kini terpasang di depan Gedung DPRD Yogyakarta, tidak menghadirkan sosok Jenderal Sudirman sebagai seorang tokoh tentara yang tegap dan berotot dengan atribut militer, melainkan sebagai figur yang kurus, tubuhnya nampak terlalu kecil di balik jubahnya, Sudirman digambarkan sebagai seorang yang berjuang melawan dua musuh: kekuatan kolonialisme Belanda, dan penyakitnya yang kronis. Di sinilah seorang kreator atau desainer mencari berbagai kebolehjadian dalam konsep, bentuk dan presentasinya.

Tahap berikutnya adalah improvisasi. Dalam tahap ini kita mencoba-coba mencari berbagai kemungkinan dari ide-ide dan konsep-konsep yang telah dinyatakan dalam tahap eksplorasi. Berbagai bentuk yang bersifat trial and error dilakukan. Tahap ini penting sekali dilalui kembali demi penyegaran dan aktualisasi kerja kreativitas kita. Dari

Proses kerja improvisasi ini nanti bisa diambil dua atau tiga skema/rancangan matang yang selanjutnya akan dipilih untuk diteruskan sebagai karya jadi melalui tahap pembentukan. Dalam eksplorasi dan improvisasi kita dituntut berpikir secara lateral dan divergen (perhatian menyebar keberbagai arah yang mungkin dilakukan), sebaiknya dalam tahap pembentukan kita wajib berpikir konvergen memusat, dan menuju kesatu tujuan yaitu mewujudkan konsep menjadi karya yang sesuai rencana.

Selanjutnya setelah konsep dinyatakan dalam suatu bentuk tertentu, bentuk ini harus dipresentasikan. Di sinilah kita akan melihat secara kritis, melihat kekurangannya dan kelebihanannya, dan menguji apakah ide, konsep dan bahasa aktualnya sudah sinkron atau belum. Secara kritis bisa dipertanyakan apakah sudah ada hubungan yang saling melengkapi antara gelombang (ide + konsep) dan partikelnya (wujud fisiknya).

Terkait kreator dalam penciptaan seni yang melahirkan adiknya justru bertumpu pada dimensi "ego" penciptanya sendiri. Dalam posisi ini kreator bebas menafsirkan, merumuskan, meminjam, mengembangkan, apa saja yang menjadi interestnya dalam kerangka mengeksplorasi berbagai kemungkinan artistik dan estetik yang mampu membuka peluang terjadinya temuan-temuan baru yang tidak terduga sebelumnya. Jika dipandang oleh kreator kemungkinan kerja studio tidak cukup maka diperluas dengan pemberdayaan walaupun dua pendekatan itu (kerja studio dan pemberdayaan berbeda esensinya). Kerja studio adalah ekspresi

individual dan pemberdayaan adalah kerja di tengah masyarakat adanya kalaborasi. Kalaborasi memungkinkan untuk membangun bentuk kesenian yang bersanding dan tampil tanpa batasan antara seni tradisi dan modern, seni rupa dan seni pertunjukan, dll. Bahkan spirit melakukan revitalisasi kearifan tradisi bisa tampil secara artikulatif.

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami, bahwa seni dan ilmu memiliki proses dasar yang kurang lebih sama, yaitu pengamatan yang cermat terhadap gejala/fenomena kehidupan seperti ilmuwan yang melakukan eksperimen dan pengamatan sebelum membangun teori serta seniman membuat studi yang cermat terhadap objek yang menjadi representasi dalam karya seninya. Pengamatan yang dilakukan seniman lebih ditekankan pada pengamatan dalam kehidupan biasa.

#### **D. Persiapan dan Presentasi Karya**

Dalam persepektif quantum segala sesuatu itu adalah dualitas gelombang partikel, dari pemahaman itu dapat dikatakan bahwa presentasi karya adalah bagian dari tindakan mengejawantahkan suatu konsep. Pada tahapan ini ide-ide yang telah dianyam dalam suatu konsep dinyatakan atau dipresentasi. Dalam langkah ini orang dituntut untuk berfikir memusat, mengerucut menuju titik api. Presentasi yang tajam didasarkan pada analisis semantik yang tepat dapat membuat suatu karya berbicara lebih bermakna dan menarik.

Persiapan mental yang perlu dilakukan adalah bertanya: 1) bagaimana mengaktualisasi sifat-sifat

dari substansi konsep karya secara imajinatif dan menarik? 2) bagaimana memosisikan konsep karya ke wilayah persepsual dari audiens yang dibayangkan agar persepsi yang nantinya terbangkitkan sesuai dengan apa yang diinginkan. Dalam kerja ini sejauh-jauhnya yang dapat dilakukan adalah membuat berbagai kebolehjadian (probabilitas) untuk presentasinya. Dari berbagai kebolehjadian itu harus dipilih salah satu yang menurutnya paling meyakinkan dan dapat dilakukan secara optimal.

Dalam langkah mempresentasi orang harus diingatkan bahwa pada tahap ini yang harus dilakukan adalah berfikir operasional yang memusat menuju titik api, yaitu mempresentasi karya secara tajam, menarik, menejawantahkan ide-ide yang teranyam jadi konsep, komunikatif, dan meyakinkan.

#### **E. Aktualisasi Keterampilan Menulis**

Pengalaman menunjukkan bahwa antusiasme dan keterampilan menulis konsep, refleksi kritis atas suatu karya, dan penulisan presentasi karya di kalangan praktisi seni, / desain tidak berkembang sejajar dengan kemampuan dan antusiasme mencipta/ mendisain. Sering ada pemahaman yang keliru bahwa penulisan adalah subordinate penciptaan karya. Keterampilan menulis sering dipandang sebagai keterampilan berbahasa yang paling akhir dari keseluruhan pemerolehan keterampilan berbahasa yang dianggap sebagai keterampilan paling sukar. Kegiatan menulis dianggap kegiatan intelektual (rasio) yang berlawanan dengan kebebasan berekspresi penciptaan seni yang bersifat eksklusif mengandalkan kekuatan rasa yang

berbeda dengan penciptaan seni. Paradigma tersebut yang memandang secara dikotomis ilmu dan seni tersebut kurang menguntungkan dan perlu dikoreksi demi mengembangkan seni sebagai sains agar setara dengan ilmu-ilmu pengetahuan lainnya.

Peserta didik yang mengambil minat penciptaan sering kali semangatnya menjadi kendor jika dibebani tugas-tugas menulis (peper, lapaoran, artikel, dll) karena dunia tulis menulis terkesan sangat rumit, memeras otak, membutuhkan waktu panjang. Begitu juga pratiksi harus memromosikan dirinya ke khalayak umum, spesialis, atau ke lembaga-lembaga atau komonitas-komonitas yang dapat menopang kesinambungan eksistensi karya dan dirinya sebagai kreator. Yang terpenting lagi ketika kreator seni ingin menjelaskan secara ilmiah adanya korelasi antara konsep atau ide dengan nilai kebetukan (artikulasi) sebuah karya seni. Penulisan tentang bentuk transformasi penciptaan seni dalam rangka menemukan “rasionalitas” pada adanya korelasi dari ide/konsep ke wujud karya seni setidaknya-tidaknya terlebihdahulu harus dipahami pada dua hal pokok, yaitu makna kebenaran dalam ungkapan seni, dan karakteristik pembentukan ide/konsep dalam proses penciptaan seni.

Membuat proposal, laporan, artikel, dan portofolio yang memromosikan diri dan dan mempublikasi karya serta kerja kreatif adalah keharusan. Dalam bahasa Inggris ada ungkapan *publish or perish*. Perlu dipahami bahwa setelah selesai dengan kerja penciptaan, pendokumentasian, dan penginformasian, peserta kuliah harus mempersiapkan suatu proposal yang dapat mengantar kerja kreatif dan hasil kerjanya ke

wilayah kerja dan interest para pemerhati seni perusahaan lembaga-lembaga, pemilik usaha, atau pemegang wewenang yang secara langsung maupun tidak membutuhkan kerja kreatif dan karya-karya tertentu untuk dijadikan wahana aktualisasi diri mereka masing-masing. Proposal yang baik dibutuhkan dalam hal ini, dalam arti proposal yang dapat menghubungkan peserta kuliah dengan individu/masyarakat/komunitas/lembaga pebutuh seni untuk menggalang kerja sama dalam arti seluas-luasnya.

Semua peserta didik ingin terampil menulis, tetapi mereka tidak mau menulis sehingga hanya sampai pada batas keinginan saja. Modal dasar menjadi penulis sesungguhnya adalah berlatih dengan giat untuk menulis. Keterampilan menulis harus melibatkan penguasaan ortografi, struktur. Dan kosa kata selain memiliki keterkaitan erat dengan tiga keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, dan membaca. Persoalan menulis bisa dimulai dengan cara mudah, bertahap, fleksibel sebagai proses belajar pengembangan ilmu. Untuk mengaktualisasi kemampuan menulis perlu disegarkan teknik dasar penulisan jurnalistik dengan 5 W + 1 H (what, who, where, when, why, dan how). Ini adalah piranti mental sederhana untuk menyadari eksestensi dalam ruang dan waktu.

Tahapan-tahapan dalam menulis pada prinsipnya terdiri atas tiga tahapan, yaitu: tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap revisi. Pada tahap prapenulisan di antaranya meliputi penentuan topik, tujuan, dan pemilihan bahan. Topik tulisan merupakan hal yang mula-mula harus ditetapkan yang didapat dari



berbagai sumber. Pengalaman dan pengamatan dapat menjadi sumber topik tulisan yang baik. Topik yang terlalu baru sangat sulit dijumpai dalam bahan kepustakaan sehingga menyulitkan penulis dalam memperoleh sumber. Topik yang terlalu teknis juga sulit dipertanggungjawabkan secara terminologis.

Tahap penulisan merupakan penyusunan ide-ide menjadi tulisan, mengembangkan pola yang terdiri dari penyusunan paragraf, kalimat, pemilihan kata, dan teknik penulisan. Hal itu berarti penulis menggunakan bahan-bahan yang sudah diklasifikasikan menurut keperluan. Dalam pengembangan gagasan menjadi suatu tulisan yang utuh maka diperlukan bahasa yang baik, untuk itu maka penulis perlu menguasai ejaan, kakat-kata, kalimat, maupun paragraf. Kontinuitas antarkalimat dan antarparagraf merupakan hal penting agar gagasan tidak meloncat-loncat. Di sisi lain penulisan judul, subjudul, kutipan, dan sebagainya perlu dikuasai oleh penulis.

Tahap revisi tulisan meliputi perbaikan draf serta dilanjutkan dengan pembacaan berulang. Apabila draf tulisan sudah selesai, maka tulisan tersebut perlu dibaca kembali untuk memastikan sudah mampu untuk mewakili gagasan yang ingin disampaikan. Sangat mungkin draf tersebut perlu direvisi dengan perbaikan, dikurangi, dan ditambahkan. Pada tahap revisi ini biasanya kita meneliti secara menyeluruh tentang logika, sistematika, pilihan kata, kalimat, paragraf, tanda baca, ejaan, dan pengetikan.

Dimulai dengan konsep. Dalam membuat konsep seseorang harus tahu apa yang mau disampaikan, apa idenya, di mana dan kapan mau dipresentasi, apa

materi dan medianya, siapa audience-nya, Mengapa karya ini layak digarap, bagaimana menghadirkannya, bagaimana penerimaan terhadap karya yang mau dibuat, atau bagaimana memosisikannya, atau pencitraannya, seberapa besarnya, seberapa dalamnya, seberapa daya kejutnya, seberapa liar dan daya provokatifnya, dan seberapa aspek fungsionalnya?

Selama ini yang sering jadi masalah dalam mengonsepsi adalah kecendrungan untuk cepat-cepat mengevaluasi dan memurnikan konsep sebelum ide-idenya dituangkan dalam bentuk tulisan terlebih dahulu. Beberapa hal perlu diperhatikan, misalnya: kekhawatiran kalau tidak tepat atau benar dan tidak memenuhi ekspektasi umum; kekhawatiran kalau kalimat yang dituliskannya tidak ilmiah dan tidak objektif atau tidak indah juga merupakan faktor-faktor yang kerap menjadi kendala penulisan. Yang perlu desadari adalah kenyataan bahwa akan lebih mudah bagi kita menyusun suatu konsep setelah ide-ide yang ada dalam pikiran kita dinyatakan dalam bentuk tulisan maupun grafis (gambar dan diagram), karena dengan ini yang kita lakukan hanyalah memilah-milah mengklasifikasikan, menyusunnya menurut hirarki kepentingan.

Kendala lain untuk penulisan konsep adalah ketidakpercayaan diri untuk menyatakan ide-ide orisinal yang belum diteorikan oleh pakar atau yang belum dibuktikan secara empiris dalam suatu penelitian yang sah. Dalam kesempatan ini dipaksa melihat suatu subjek yang diberikan dengan cara pandang yang berbeda, yang lain, yang menurut hemat dia mengandung lebih banyak potensi serta menarik untuk

disoroti dan dibahas. Justru dalam kesempatan inilah ia diharuskan mengenali insightnya dan persepsinya. Persepsi dan insightnya tentu saja lebih banyak mengandung unsur-unsur subjektif. Langkah penting dan operasional untuk ini adalah bagaimana ia secara objektif mengejawantahkan subjektivitas itu via argumentasi, disampaikan secara logis, dan koheren.

Setelah substansi dan strukturnya terpenuhi, langkah selanjutnya adalah meninjau kembali secara kritis apakah konsep yang akan disodorkan punya nilai kebaruan, orisinalitas, keunikan, karakter, atau memiliki sifat khusus yang membuat subjek yang sedang digarap mempunyai nilai yang jauh lebih menarik dan bernilai?

## **F. Penutup**

Tujuan dari proses pendidikan adalah upaya pewarisan nilai-nilai luhur bangsa yang bertujuan melahirkan generasi terdidik dengan intelektualitas unggul namun tidak tercerabut dari akar budayanya, artinya out put yang berkepribadian, berkarakter, dan beridentitas sebagai bangsa Indonesia. Hal ini tentu sangat sesuai dengan esensi dasar dari dua misi utama pendidikan yaitu transfer nilai (transfer of values) dan tranfer pengetahuan (transfer of knowledge).

Kepekaan intuisi peserta didik akan terbangun apabila ada sentuhan dan rangsangan baik eksternal maupun internal, maka segala memori yang tersimpan akan terbuka kembali dan secara spontanitas, yaitu berkenaan dengan perasaan yang memotivasi munculnya kreativitas. Kreativitas adalah keterampilan, artinya siapa saja yang berniat untuk menjadi kreatif

dan ia mau melakukan latihan-latihan yang benar, maka ia mempunyai peluang untuk menjadi kreatif di masa yang akan datang dalam menghadapi kehidupan.

Melalui metodologi penciptaan seni, kita bisa memahami bahwa terdapat berbagai sarana dan metode dalam penciptaan seni, termasuk dalam pengembangan konsep, mengolah gagasan, dan mengembangkan karya yang mengandung nilai-nilai estetika, artistik, wacana, dan konsep yang dapat diterima di perguruan tinggi seni, maupun dipresentasikan kepada masyarakat. Dengan memahami penciptaan seni sebagai suatu disiplin yang secara jelas berbasis penelitian, maka sebagai kreator seni dapat sekaligus menciptakan model-model penciptaan. Berbagai model penciptaan yang tercermin dalam praktik seni seperti yang diperlihatkan oleh seniman-seniman master sebagai penemu-penemu yang berbasis proses kreatif.

Tak kalah pentingnya adalah dilakukan evaluasi dengan berbagai cara, untuk melihat bagaimana hasil belajar atas subjek-subjek secara individual, dan dalam satu kesatuan di mana subjek-subjek saling kait mengait teranyam sebagai satu kesatuan. Penguasaan itu harus ditunjukkan dalam satu presentasi yang berupa satu buku berisi materi-materi perkuliahan. Setiap subjek perkuliahan harus dijelaskan 'apa-nya', mengapa ini penting diketahui dan dipraktikkan, dan bagaimana subjek yang dimaksud itu dapat dan akan diterapkan dalam berkarya seni/desain. Peserta dianjurkan untuk memperkaya fakta, data, informasi dan ilustrasi yang berkaitan dengan subjek-subjek yang diberikan, dengan ilustrasi dan fakta lain yang bersifat memperkaya subjek-subjek yang terberi.

## **Referensi**

- Djatiprambudi, D. (2016). "Seni (Rupa) Kontemporer: Problem Teoretis dan Praksis dalam Pendidikan Seni", dalam Seni Rupa Indonesia dalam Titik Simpang, Surabaya: SatuKata Book.
- Djatiprambudi, D. (2017). "Penciptaan Seni sebagai Penelitian" dalam Proseding Seminar Nasional Seni dan Desain: "Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain" FBS Unesa, 28 Oktober 2017.
- Sunarto, B. (2013). Epistemologi Penciptaan Seni, Yogyakarta: Idea Press.
- Syafrudin. (2003). "Transformasi Estetik dalam Penciptaan Seni Rupa", dalam Jurnal Seni No. ix/02 - 03 Maret 2003, ISSN 0853-4551, Balai Penerbitan ISI Yogyakarta.

# BAB 3

## METODE PENCIPTAAN KARYA SENI PERTUNJUKAN UNTUK ANAK-ANAK USIA DINI

Ni Made Ruastiti

### A. Pendahuluan

Memasuki era industri 4.0 ini, hanya bangsa yang memiliki karakter unggul yang akan mampu bersaing secara global. Oleh sebab itu bangsa Indonesia mesti menyiapkan generasinya yang unggul, kuat, berkarakter dan siap bersaing dalam kompetisi dunia global tersebut. Generasi unggul bisa disiapkan melalui pendidikan yang berkualitas. Menurut Undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut UNESCO pendidikan hendaknya dibangun dengan empat pilar, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together* (Priscilla, 2021).

Dengan diberlakukannya UU No. 20 Tahun 2003 maka sistem pendidikan di Indonesia terdiri dari pendidikan anak-anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistemik. The National Association for The Education of Young Children (NAEYC), dan para ahli menyatakan bahwa "Early childhood" anak masa awal adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Orang menyebut masa ini sebagai golden age karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan (Uce, 2015).

Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini, melalui pendidikan anak-anak usia dini yaitu pendidikan sejak anak itu lahir hingga berusia 6 tahun. Para ahli menyebut pendidikan anak-anak-anak usia dini sangat penting, karena potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Demikian pentingnya masa tumbuh kembang ini sehingga usia dini sering disebut sebagai usia emas atau the golden age. Pada masa the golden age ini merupakan peluang emas untuk mengintervensi, memacu perkembangan kehidupan anak yang bersangkutan. Apabila masa ini dilepas begitu saja dari pengawasan orang tua, maka hal ini bisa saja akan membuat anak yang bersangkutan tidak memiliki kepribadian yang kuat, sebagaimana diharapkan para orang tuanya (Uce, 2015; Broadfoot, 1978; White, 1994).

Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini yaitu pendidikan sejak anak itu lahir hingga berusia 6 tahun. Para ahli menyebut pendidikan anak-anak-anak usia dini sangat penting, karena potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Demikian pentingnya masa tumbuh kembang ini sehingga usia dini sering disebut sebagai usia emas atau the golden age. Pada masa the golden age ini merupakan peluang emas untuk mengintervensi, memacu perkembangan kehidupan anak yang bersangkutan. Apabila masa ini dilepas begitu saja dari pengawasan orang tua, maka hal ini bisa saja akan membuat anak yang bersangkutan tidak memiliki kepribadian (Uce, 2015).

"Bangunlah jiwanya, bangunlah badannya". Ini adalah bagian dari bait lagu kebangsaan "Indonesia Raya". Sebaiknya membangun jiwa yang sehat lahir batin dilakukan terlebih dahulu, baru kemudian membangun fisik yang sehat jasmani dan rohani. Membangun jiwa yang sehat dan berkarakter dalam hal ini bukan hanya mengejar kecerdasan otak semata, tetapi membangun jiwa yang memiliki spiritual dan berbudi pekerti. Para generasi penerus bangsa mesti memiliki jati diri dan berkepribadian, sehat jasmani dan rohani. Seni budaya, termasuk seni pertunjukan merupakan "modal budaya", yang dapat digunakan sebagai penguat karakter bangsa di era revolusi industri 4.0 dewasa ini (Ruastiti, 2021).



Anak-anak-anak usia dini adalah anak-anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental. Oleh sebab itu, pendidikan pada anak-anak usia dini tidak bisa diabaikan begitu saja. Sejak anak-anak itu kecil mesti diberikan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan tahap perkembangan pada masing-masing anak yang bersangkutan (Uce, 2015).

Secara ideal, anak-anak-anak usia dini semestinya dapat tumbuh dan berkembang secara wajar dalam kehidupan sosial budaya orang tua yang melahirkannya. Namun hal ironi telah terjadi, banyak anak-anak kita kini cenderung terperangkap menjadi konsumen akut game-game online yang mudah diakses, kapanpun dan dimanapun. Tanpa didasari, game-game online yang bisa diakses melalui handphone pribadi ini kini banyak digandrungi anak-anak. Lambat-laun, secara tidak disadari banyak dari mereka telah kehilangan waktu untuk belajar produktif secara alami, sesuai dengan lingkungan sosial budaya orang tua yang melahirkannya. Game-game online kiranya telah mengajarkan mereka menjadi manusia individualistik, saling cuek, terasing di tengah-tengah keramaian. Bahkan kini banyak anak-anak sepertinya telah terbiasa dengan pola hidup mekanistik dan kehilangan kepekaan sosialnya. Bisa jadi anak-anak milenial Indonesia kini telah menjadi orang lain karena telah

tercerabut dari akar budaya yang melahirkannya (Ruastiti, 2019). Permasalahan ini tentu tidak bisa diselesaikan oleh satu pihak saja. Kesatuan visi untuk memberi pendidikan, fondasi yang kuat kepada anak-anak-anak usia dini sebagai generasi penerus bangsa harus dilakukan secara terus-menerus, bersama-sama, dan saling bahu-membahu oleh berbagai pihak.

Proses penciptaan seni pertunjukan untuk anak-anak-anak usia dini merupakan kegiatan yang kompleks dan membutuhkan metode khusus dalam proses kreatifnya. Faktor yang paling penting di dalam menentukan berhasil ataupun tidaknya suatu proses penciptaan ini adalah si pencipta. Seorang pencipta atau koreografer dari seni pertunjukan ini haruslah mencintai anak-anak dan memiliki kecintaan yang tulus dalam melahirkan karya. Keyakinan serta antusiasme terhadap karya seni pertunjukan yang akan diterapkan terhadap anak-anak adalah modal utama bagi keberhasilan awal proses penciptaan. Tujuan penciptaan seni pertunjukan ini adalah untuk mengenalkan kepada anak-anak ini tentang seni pertunjukan. Oleh sebab itu, pendekatan yang digunakanpun adalah pendekatan psikologis melalui bermain-main yang menimbulkan rasa senang bagi mereka sehingga semua kegiatan itu menyenangkan dan menghasilkan luaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Hasil dari penciptaan karya seni ini adalah seni pertunjukan yang bersumberkan dari kearifan lokal daerah setempat. Dengan menerapkan metode dan pemilihan sumber penciptaan yang tepat untuk anak-anak maka proses penciptaan akan dapat menghasilkan karya seni pertunjukan yang sesuai dengan tujuan.

## **B. Metode Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Anak-anak Usia Dini**

Penciptaan seni pertunjukan bukan hanya diperuntukan bagi orang dewasa saja, namun juga diperlukan untuk anak-anak-anak usia dini. Penciptaan seni pertunjukan bagi anak-anak-anak usia dini yang sangat kompleks ini diharapkan dapat mewedahi proses kreatif yang dilakukan secara bersama-sama dengan anak-anak tersebut. Oleh sebab itu maka proses penciptaan seni pertunjukan ini diharapkan mudah dipahami, baik dari aspek bunyi pada musik maupun dari ragam gerak yang dituangkan.

Penciptaan seni pertunjukan untuk anak-anak-anak usia dini membutuhkan berbagai strategi, metode dalam proses kreatifnya. Sang koreografer dituntut untuk dapat menciptakan seni pertunjukan yang sesuai dengan keinginan anak-anak tersebut baik selama proses penciptaan berlangsung maupun ketika proses duplikasi dilakukan. Koreografer harus mendapatkan sumber kreatif dan menggalinya secara intensif. Sumber kreatif berupa ide hasil perenungan, dianalisis bersama dengan khayalan atau imajinasi anak-anak tersebut.

Koreografer dalam hal ini betul-betul dituntut memiliki kepekaan, pengalaman mencipta yang baik, dan mampu bekerjasama dengan anak-anak tersebut dalam mewujudkan karya. Proses penciptaannyapun dituntut berjalan sesuai dengan standar pendidikan bagi anak-anak-anak usia dini. Oleh sebab itu, untuk menghasilkan produk luaran berupa seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini ini digunakan metode *research and development*. Metode ini merupakan

penelitian terapan yang dilakukan dengan pengembangan deskriptif prosudural yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan luaran sesuai dengan tujuan. Penelitian ini dilakukan melalui proses penelitian sekaligus pengembangan dan memvalidasi luarannya (Cresswell, 2007; Campbell & Stanley ,1963). Prosedur penelitian dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian. Begitupula ketika pemilihan bentuk karya yang dilatari oleh adanya tujuan penelitian, menekankan pada proses uji coba, dan revisi yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menghasilkan luaran penelitian sesuai dengan tujuan. Campbell & Stanley (1963), mengatakan bahwa penelitian tindakan akan menghasilkan produk luaran yang berorientasi pada proses belajar.

Pendekatan kualitatif digunakan untuk menyusun karya seni pertunjukan untuk anak-anak-anak usia dini. Penelitian pengembangan deskriptif prosudural ini sesuai diterapkan untuk menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan luaran penelitian sesuai tujuan. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur efektivitas karya seni pertunjukan yang dihasilkan. Seni pertunjukan untuk anak-anak-anak usia dini yang diciptakan ini merupakan variabel independent. Variabel independent yang dimaksud adalah kualitas karya seni pertunjukan anak-anak-anak usia dini sebagai luaran hasil penelitian ini. Untuk eksperimen penelitian digunakan desain Pretest-posttes, sebagai berikut:

## 01 X 02

(Campbell & Stanley, 1963 : 13)

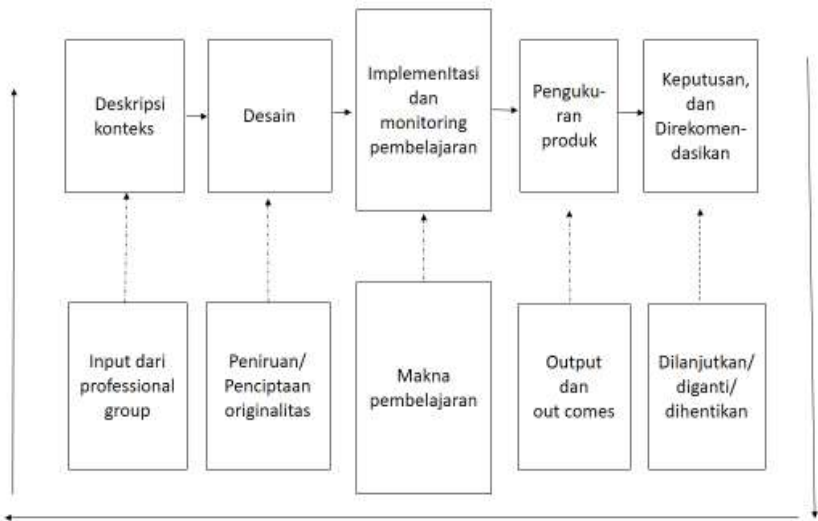
Keterangan :

X : perlakuan dengan karya pembelajaran bermakna

01 : pretest

02 : posttest

Sebuah penelitian terapan membuahkan sebuah produk hasil penelitian. Untuk mengetahui efektivitas sebuah produk seni pertunjukan digunakan karya evaluasi pembelajaran dalam perspektif penciptaan makna baru yang digambarkan dengan skema sebagai berikut.



Gambar 3.1.

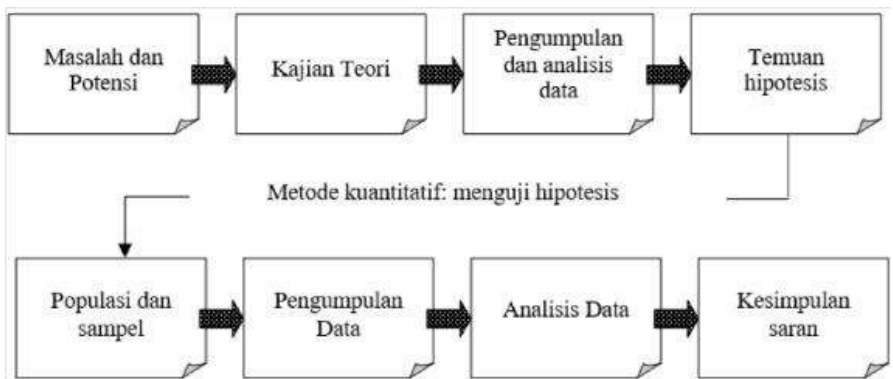
Pengembangan Karya Seni Pertunjukan Anak-Anak-anak usia Dini

Secara garis besar proses implementasi karya seni pertunjukan anak-anak-anak usia dini ini terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) deskripsi konteks, (2) desain, (3) implementasi dan monitoring pembelajaran penciptaan makna baru, (4) pengukuran produk (output dan outcome), dan (5) keputusan dan rekomendasi sikap, tindakan selanjutnya, dilanjutkan atau diulang atau diganti atau dihentikan.

Karya seni pertunjukan anak-anak-anak usia dini pada dasarnya adalah pertunjukan berbasis kearifan lokal. Hal itu tercermin pada konsep, tema, filosofi, ragam gerak, tata rias busana, dan musik iringan pertunjukannya. Ragam gerak dalam karya seni pertunjukan anak-anak-anak usia dini meliputi ragam gerak dasar antara lain motif-motif gerak tari murni dan motif-motif gerak tari maknawi. Motif gerak tari murni merupakan ragam gerak yang tidak mengandung makna tertentu. Artinya ragam gerak tari ini dilakukan betul-betul murni, indah desainnya tanpa mengandung arti tertentu. Adapun motif-motif gerak tari murni dimaksud antara lain sebagai berikut : egol, agem kanan, agem kiri, kipek-kipek, seledet kanan, seledet kiri, jalan, dan ngumbang (Ruastiti, 2005). Sementara ragam gerak tari maknawi dilakukan mengandung makna tertentu, antara lain ragam gerak ulap-ulap (silau). Berdasarkan penggunaan metode dan pendekatan yang tepat maka proses enkulturasi nilai budaya pada anak-anak-anak usia dini tersebut dapat diharapkan berjalan sesuai tujuan yang diharapkan.

### C. Mixed Methods

Pengembangan seni pertunjukan tradisional untuk anak-anak-anak usia dini ini menerapkan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif atau mixed methods. Pembagian tipe dalam penelitian mixed methods dapat dibagi menjadi empat, yakni; tipe embedded, explanatory, exploratory, dan triangulation (Cresswell, 2007: 62 - 79). Berdasarkan pembagian tipe Penelitian Mixed Methods, penulis memilih menggunakan desain tipe exploratory yang termasuk ke dalam karya sequential (urutan). Desain tipe ini merupakan desain penelitian mixed methods yang dilakukan dengan cara melaksanakan penelitian kualitatif terlebih dahulu baru kemudian dilanjutkan dengan penelitian kuantitatif (Abidin, 2011: 40). Prosedur pelaksanaan penelitian dengan Mixed Methods ini meliputi hal-hal sebagai berikut.



Gambar 3.2.

Langkah-langkah Metode Kombinasi (*Mixed Methods*)  
(Sugiono, 2011: 474)

Mengacu pada gambar 3.2, penelitian Mixed Methods Sequential Exploratory Design dimulai dengan pelaksanaan penelitian pada tataran kualitatif yang selanjutnya diikuti penelitian pada tataran kuantitatif. Masing-masing penelitian tersebut memiliki tujuan dan fungsinya masing-masing. Jika penelitian kualitatif digunakan untuk menemukan hipotesis maka penelitian kuantitatif berfungsi untuk menguji temuan hipotesis tersebut.

Sejalan dengan karya penelitian yang penulis gunakan, maka analisis datanya meliputi analisis data kualitatif (studi kasus) dan analisis data kuantitatif (eksperimen).

Tabel 3.1. Analisa Data Penelitian

Data Kualitatif (Studi Kasus)	Data Kuantitatif
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Hasil data dokumen; bahan-bahan dan informasi mengenai teori dan konsep untuk menjelaskan fenomena yang terkait dengan penciptaan seni pertunjukan tradisional untuk anak-anak-anak usia dini.</li> <li>✓ Rekaman arsip; berupa rekaman pertunjukan seni pertunjukan akan usia dini.</li> <li>✓ Hasil observasi terkait latihan dan pertunjukan seni pertunjukan anak-anak usia dini.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Hasil jejak pendapat, yakni respon penonton langsung seni pertunjukan anak-anak usia dini (<i>offline</i>) dengan menggunakan kuisisioner/ angket</li> <li>✓ Hasil jejak pendapat, yakni respon penonton tak langsung (<i>online</i>) seni pertunjukan anak-anak usia dini dengan menggunakan kuisisioner/ angket atau <i>google form</i>.</li> </ul>



✓ Hasil wawancara berupa pendapat / opini para pemain dan penonton seni pertunjukan yang dikaji.	
--	--

Sumber: Diolah dari data lapangan (Ruastiti, 2021)

Tabel 3.1 menunjukkan analisis data kualitatif dan kuantitatif dalam kajian pengembangan karya seni pertunjukan anak-anak usia dini. Data kualitatif yang dianalisis berasal dari hasil studi dokumen, observasi dan wawancara dengan para informan, sedangkan data kuantitatif merupakan hasil dari jejak pendapat berupa respon penonton terhadap seni pertunjukan anak-anak usia dini dengan menggunakan kuisioner/angket atau google form.

Sebagaimana telah diungkapkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Untuk itu penelitian ini melalui beberapa tahapan sebagai berikut. Pada tahap pertama, dilakukan implementasi karya, observasi partisipasi, dan wawancara mendalam dengan menyasar anak-anak-anak usia dini sebagai pelaku pertunjukan tersebut. Pada tahap ini digunakan metode pedagogi, metode heutagogi, pengenalan motif-motif gerak, susunan gerak, koreografi, gending-gending, dan iringan musik pertunjukannya melalui teknik imitasi. Pada tahap pertama ini dihasilkan luaran berupa produk dengan tingkat kesiapan teknologi (TKT) 6 yakni “Karya Seni Pertunjukan Anak-anak-anak usia Dini”.

Pada tahap kedua, dilakukan sosialisasi karya di sanggar-sanggar seni, sekolah-sekolah TK. Pada tahap ini dilakukan pelatihan dengan menggunakan metode heutagogi dan teknik imitasi. Pada tahap kedua ini dihasilkan karya seni pertunjukan yang lebih kompleks yakni “Karya Seni Pertunjukan Anak-anak-anak usia Dini”, yang dapat mereka tarikan secara bersama-sama dalam satu kelompok yang lebih besar.

Pada tahap ketiga, dilakukan uji coba karya, evaluasi, dan justifikasi karya. Uji coba karya dilakukan dengan mementaskan karya seni pertunjukan anak-anak-anak usia dini ini dalam skala lokal, nasional/internasional. Pada tahap ketiga ini dihasilkan luaran berupa karya seni pertunjukan anak-anak-anak usia dini dalam bentuk yang lebih kompleks.

#### **D. Pendekatan Psikologis**

Pengembangan karya seni pertunjukan untuk anak-anak-anak usia dini ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan psikologis. Secara psikologis, anak-anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mereka tengah memasuki usia emas atau golden age, yaitu usia yang sangat berharga di bandingkan usia -usia selanjutnya. Pada usia tersebut mereka menjalani fase kehidupan yang sangat unik. Anak-anak usia dini merupakan pribadi unik yang mampu menarik perhatian orang dewasa, tingkah polah mereka mampu membuat para orang tua terhibur karenanya (Aisyah,2008).

Anak-anak usia dini memiliki beberapa karakteristik:(1) mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar. Anak-anak usia dini sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya. Pada masa bayi rasa ingin tahu ini ditunjukkan dengan meraih benda yang ada dalam jangkauannya kemudian memasukkannya ke mulutnya. Pada usia 3-4 tahun anak sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Anak juga mulai gemar bertanya meski dalam bahasa yang masih sangat sederhana; (2) Pribadi mereka unik. Setiap anak memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Keunikan ini berasal dari faktor genetik dan juga lingkungan; (3) masa paling potensial untuk belajar, atau masa “golden age” atau usia emas. Karena pada rentang usia itu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek kehidupannya; dan (4) gemar berfantasi dan berimajinasi. Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada. Imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan obyek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata (Suyanto, 2005; Aisyah, 2008).

#### **E. Teori Estetika, Teori Fungsional Struktural, dan Teori Simbol**

Pengembangan karya seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini ini dilakukan dengan menerapkan beberapa teori yang relevan, yakni teori estetika, teori fungsional struktural, dan teori simbol. Pertama, pada dasarnya estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan artistik:

gagasan/ide yang terkandung didalamnya, proses penciptaannya, bentuknya, efeknya dan lainnya (Ali, 2004). Pengertian estetika menurut Mantra (1996) adalah keindahan yang mendorong manusia untuk berkreasi, dinamis dalam sikapnya untuk mencapai kepuasan batin dan mempertajam intuisinya. Dinamis dalam sikap menumbuhkan kreativitas. Manusia dapat maju dan dihormati bila menunjukkan kreativitas yang tinggi (Mantra, 1996). Sesuai dengan teori estetika, seni pertunjukan anak-anak usia dini diciptakan merupakan wahana ekspresi estetis anak-anak-anak usia dini sebagai penerus tradisi Bali di masa depan.

Kedua, penciptaan seni pertunjukan anak-anak usia dini mengandung nilai-nilai budaya atau kearifan lokal masyarakat pendukungnya. Hal ini sesuai dengan teori fungsional struktural bahwa nilai-nilai budaya inilah yang mengatur sistem sosial masyarakat. Dalam teori fungsional struktural, masyarakat dipandang sebagai suatu sistem sosial yang terdiri atas bagian-bagian atau elemen yang saling berkaitan dan saling menyatu dalam keseimbangan (Ritzer, 2012). Kearifan lokal yang dijadikan sumber inspirasi seni pertunjukan mengandung nilai-nilai budaya yang antara lain menyangkut konsep kosmologis manusia Bali tentang alam semesta, serta hubungan yang harmonis antara manusia dengan Tuhan, sesama manusia dan lingkungan alamnya (Peters, 2013; Ruastiti, 2021).

Ketiga, penciptaan seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini syarat dengan simbol-simbol tertentu. Beberapa pengertian "simbol", antara lain: (a) simbol adalah sesuatu yang biasanya merupakan tanda yang terlihat, menggantikan gagasan atau objek; (b) simbol

adalah kata, tanda, atau isyarat yang digunakan untuk mewakili sesuatu yang lain seperti arti, kualitas, abstraksi, gagasan dan objek; (c) simbol adalah apapun yang diberikan arti dengan persetujuan umum dan atau dengan kesepakatan atau kebiasaan; dan (d) simbol sering diartikan secara terbatas sebagai tanda konvensional, sesuatu yang dibangun oleh masyarakat atau individu dengan arti tertentu yang kurang lebih standar dan disepakati atau dipakai anggota masyarakat itu sendiri. arti simbol dalam konteks ini sering dilawankan dengan tanda ilmiah (Koentjaraningrat, 1999). Menurut teori simbol, simbol memiliki maknanya sendiri atau nilainya sendiri dan bersama dengan ini daya kekuatannya sendiri untuk menggerakkan manusia, daya kekuatan simbol bersifat emotif yang merangsang orang untuk bertindak dipandang sebagai ciri hakikinya (Goodenough, 1953). Seni pertunjukan anak-anak usia dini yang berbasis kearifan lokal adalah bagian dari cermin dunia simbolik yang dimiliki masyarakat pendukungnya. Dunia simbolik adalah gambaran dunia yang diproduksi, direproduksi dan disimpan muatan mental dan muatan kognitif kebudayaan, baik berupa pengetahuan dan kepercayaan, baik berupa makna dan simbol, maupun nilai-nilai dan norma yang ada dalam suatu kebudayaan (Koentjaraningrat. 2004).

## **F. Penggunaan Metode Penciptaan Karya Seni Pertunjukan**

Upaya penciptaan seni pertunjukan tradisional untuk anak-anak-anak usia dini dimulai dengan proses pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode yaitu, studi kepustakaan, Observasi artisiapsi dan wawancara kendalam. Pertama, studi kepustakaan dilakukan dengan mengkaji bacaan yang releva, termasuk mempelajari aspek psikologi perkembangan anak-anak usia dini. Anak-anak usia dini masa golden age atau usia emas. Pada masa ini, anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek kehidupannya (Suyanto, 2005; Aisyah,2008). Pertunjukan tari yang diciptakan harus disesuaikan dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan psiko sosial anak-anak usia dini.

Kedua, melakukan observasi partisipasi dengan melibatkan diri dalam proses latihan seni pertunjukan di lapangan. Dengan melihat langsung di lapangan maka akan diketahui, jenis tari atau seni pertunjukan apa sajakah yang diajarkan kepada anak-anak-anak usia dini? Apakah seni pertunjukan yang dimainkan oleh anak-anak usia dini tersebut telah sesuai dengan kondisi sang anak?, Apakah anak-anak merasa nyaman dengan seni pertunjukan yang dimainkan?. Inilah antara lain beberapa pertanyaan yang bisa dicari jawabannya melalui observasi di lapangan. Seniman yang ingin menciptakan seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini harus menempatkan bahwa sang anak menjadi pusat perhatiannya. Sang seniman harus berupaya agar seni pertunjukan yang hendak diciptakannya benar-benar

sesuai dengan kebutuhan dan selera sang anak, bukan untuk memenuhi kebutuhan orang dewasa. Seni pertunjukan untuk anak-anak-anak usia dini perlu dikembangkan sesuai dengan kemampuan gerakan anak-anak usia dini yang lebih polos dan natural (Ruastiti, 2021).

Ketiga, melakukan wawancara mendalam dengan para pihak terkait, terutama dengan pihak pelatih / pembina tari, orang tua anak, psikolog dan pemerhati seni-budaya yang berkompeten memberikan informasi terkait data yang diperlukan. Diantara pertanyaan kunci yang terkait dengan penerapan metode penciptaan seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini ini antara lain adalah: (1) apa saja aspek yang perlu diperhatikan dalam penciptaan seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini? (2) bagaimana sebaiknya gerak tari, koreografi yang diterapkan? (3) bagaimana setting panggungnya? Tata rias dan busana apakah yang cocok untuk pertunjukan seni anak-anak usia dini ini?, serta apa gending dan iringan gamelan (musik) yang diperlukan?.

Berdasarkan studi dokumen, pengamatan di lapangan serta hasil wawancara tersebut maka upaya pengembangan konsep dan perancangan karya seni pertunjukan anak-anak usia dini bisa dilakukan. Selain dengan pihak pelatih tari, psikolog dan pemerhati seni-budaya, wawancara juga dilakukan dengan pihak orang tua anak untuk mengetahui dampak langsung atau tidak langsung aktivitas anak-anak mengikuti latihan seni pertunjukan terhadap perilaku keseharian mereka.

## G. Metode Penciptaan Rancang Bangun Karya

Penciptaan suatu karya seni, bermula dari ide atau gagasan yang timbul, lalu ada proses penciptaan, sampai dengan karya tersebut lahir dan terwujud, adalah suatu rangkaian atau suatu kesatuan yang tak dapat dipisahkan. Timbulnya ide dapat dipengaruhi atau ditentukan oleh beberapa factor yang berkaitan erat baik fisik maupun batin dalam kehidupan si pencipta. Factor-faktor yang mempengaruhi antara lain faktor internal (kehidupan pribadi) dan faktor eksternal (lingkungan masyarakat). Manusia sebagai makhluk individu dan social dalam perjalanan hidupnya tidak terlepas dari keberadaan orang lain (Rai, 2021).

Kondisi lingkungan sangat berperan dalam proses penciptaan karya seni pertunjukan. Sebuah penciptaan karya seni pertunjukan pada awalnya lahir bukan tanpa alasan, bukan untuk mengisi kekosongan waktu tapi untuk mengungkapkan, mengekspresikan pengalaman-pengalaman keindahan maupun untuk kesenangan melalui simbol gerak, berkaitan dengan hal ini Hartoko (1984: 42) menyatakan bahwa setiap karya seni tidak lahir dalam kekosongan yang suci hama, melainkan tumbuh dalam arus sejarah dan dalam konteks sosial budaya. Sebuah karya seni, termasuk seni pertunjukan merupakan saran komunikasi antara sang pencipta dan si penonton, pendengar. Secara umum proses penciptaan karya seni pertunjukan yang berbasis kearifan lokal terdiri atas: (1) modal pokok, (2) modal kreatif, (3) pemahaman budaya lokal, (4) konsep, (5) doa, dan (6) berproses sampai karya seni itu diwujudkan atau dipentaskan (Rai, 2021).





Gambar 3.3. Metode Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Anak-Anak-anak usia Dini

Gambar 3.3 menunjukkan proses penciptaan karya seni pertunjukan berbasis kearifan lokal yang dimiliki masyarakat setempat. Pertama, dalam usaha menciptakan sebuah karya seni yang berbasis kearifan lokal, sang seniman harus memiliki modal pokok berupa bakat dan keterampilan (skill) dan pemahaman yang baik tentang budaya. Kemampuan secara skill adalah modal yang paling dasar. Tanpa skill yang memadai maka karya seni yang diciptakan akan tidak optimal atau kurang berkualitas. Kedua, seniman juga harus memiliki ide yang kreatif, bukan pasif. Seorang seniman kreatif akan selalu memiliki gagasan-gagasan yang dapat menghasilkan karya seni baru. Dengan kata lain dia bukanlah seniman pasif dalam arti hanya bisa membawakan karya orang lain. Ketiga, seniman tak hanya punya ide kreatif, tetapi ia juga memiliki pemahaman yang baik dan mendalam pula tentang budaya dimana kearifan lokal itu akan digali sebagai sumber penciptaan. Pemahaman yang mendalam

terhadap kearifan lokal menjadi sangat penting bagi pencipta sebab tanpa pemahaman yang baik itu, bisa saja terjadi kedangkalan bahkan kekeliruan dalam menafsirkan serta mengimplementasikannya ke dalam karya seni. Keempat, selanjutnya seniman perlu mewujudkan gagasan karya seninya ke dalam konsep yang jelas. Tanpa konsep yang jelas, seniman bisa jadi mandeg, stagnan tidak berhasil melahirkan karya seni yang bermutu. Kelima, guna mengusung konsEp yang disusunnya, ia pun memerlukan kekuatan imanen. Ia harus berdoa, meminta petunjuk Yang Maha Kuasa (Tuhan) agar mampu mewujudkan atau menunangkan konsep itu menjadi karya seni yang nyata. Keenam, bersama kekuatan doa itulah seorang seniman Nusantara kemudian melakukan proses penciptaan sehingga terwujud suatu karya seni yang dikehendakinya (Rai, 2020; Ruastiti, 2021).

Penciptaan karya seni pertunjukan juga mengimplementasikan enam prinsip penciptaan seni di atas. Disamping memiliki modal pokok dan kreatif, para seniman yang menggarap seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini juga memiliki pemahaman yang mendalam tentang kearifan lokal yang syarat akan nilai-nilai luhur kehidupan, serta pemahaman tentang kebutuhan anak-anak usia dini sebagai generasi penerus yang harus mencintai tradisi dan seni-budaya leluhurnya. Semua aktivitas seni pertunjukan tradisional Bali baik pada sebelum membuat karya seni ini maupun pada waktu pertunjukannya selalu disertai dengan doa (persembahyangan). Sebelum proses penciptaan para seniman melakukan persembahyangan nuasen, memohon sembah bhakti sekaligus ijin kepada

Sang Hyang Widi Wasa agar ciptaan karya seninya berhasil diwujudkan. Begitu pula sebelum pementasan, para pendukung seni pertunjukan di Bali melakukan persembahyangan (muspa), agar gelar pertunjukannya berjalan lancar sesuai yang direncanakan.

Penciptaan sebuah seni pertunjukan harus memperhatikan sejumlah aspek yang terkait di dalamnya. Diantaranya adalah aspek pemain, setting tata panggung, tata rias dan busana, gamelan (musik) dan tembang pengiring, serta aspek koreografi yang menunjang seni pertunjukan yang diciptakan. Penciptaan koreografi sebuah seni pertunjukan harus mempertimbangkan aspek tujuan, sasaran, atau pelaku karya seni pertunjukan tersebut. Seorang pencipta dituntut mampu membedakan konteks dan tujuan penciptaan. Seperti contohnya ragam gerak tari untuk orang dewasa maupun ragam gerak tari untuk anak-anak-anak usia dini. Penciptaan seni pertunjukan untuk anak-anak-anak usia dini harus dilakukan dengan mempertimbangkan aspek pertumbuhan, perkembangan fisik, maupun psiko-sosial anak-anak yang bersangkutan. Karya seni pertunjukan untuk anak-anak-anak usia dini berbeda dengan seni pertunjukan untuk orang dewasa. Hal itu disebabkan karena karakter, fisik, maupun mental mereka memang berbeda (Uce, 2015).

Bentuk pertunjukan, koreografi yang diciptakan untuk anak-anak-anak usia dini ini adalah hasil dari observasi partisipasi dan wawancara dengan anak-anak yang bersangkutan. Artinya bahwa tema, ragam gerak, koreografi, tata rias busana, dan iringan musik pertunjukannyapun dibuat khusus, sesuai dengan hasil

analisis data lapangan. Semua komponen pertunjukan dirancang menurut keinginan, kemampuan, dan kriteria keindahan dalam perspektif anak-anak tersebut (Ruastiti, 2021). Seni pertunjukan tradisional untuk anak-anak-anak usia dini sengaja diciptakan sebagai seni pertunjukan bagi anak-anak-anak usia dini dengan struktur pertunjukan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Secara umum, struktur seni pertunjukan tradisional untuk anak-anak-anak usia dini meliputi empat tahapan yaitu: pepeson, pengawah, pengecet dan pekaad (Gambar 3.4).



Gambar 3.4. Struktur Seni Pertunjukan Anak-anak usia Dini

Sebagaimana dinyatakan Ruastiti (2021), pepeson adalah bagian awal dari suatu tarian; pengawah merupakan bagian komposisi yang menampilkan gerak-gerak tari yang bertempo pelan; pengecet adalah bagian komposisi yang menampilkan gerak-gerak tari dengan tempo sedang hingga cepat, dan pekaad merupakan bagian komposisi yang diwarnai dengan gerak-gerak tari bertempo cepat kemudian lebih pelan untuk mengakhiri tarian.

## H. Metode Implementasi Konsep Karya

Metode penciptaan seni pertunjukan yang diterapkan diharapkan mampu menghasilkan sebuah karya seni pertunjukan yang cocok diimplementasikan untuk anak-anak usia dini. Dalam upaya penerapan metode dalam karya seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini ini, terdapat empat hal (aspek) yang perlu diperhatikan (lihat Tabel 3.2).

Tabel 3.2 Implementasi Metode Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Anak-anak usia Dini

No	Aspek yang perlu dipertimbangkan	Deskripsi
1	Aspek fisik dan psiko-sosial anak-anak usia dini	✓ Implementasi karya seni pertunjukan anak-anak usia dini perlu disesuaikan dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan psiko sosial anak-anak usia dini
2	Subjek berdaya yang perlu didampingi	✓ Anak-anak usia dini adalah subjek yang berdaya ✓ Seni pertunjukan yang dikembangkan harus menjadi media ekspresi berkesinan anak-anak usia dini, bukan seni pertunjukan untuk orang dewasa.
3	Prinsip belajar sambil bermain	✓ Implementasi pengembangan seni pertunjukan anak-anak usia dini harus dikemas melalui proses “belajar sambil bermain”
4	Perlu peran dan kolaborasi multipihak.	✓ Implementasi pengembangan seni pertunjukan anak-anak usia dini memerlukan peran dan kolaborasi multipihak.

Sumber: Diolah dari data lapangan (Ruastiti, 2021).

Metode penciptaan karya seni pertunjukan tari bagi anak-anak usia dini perlu diterapkan secara konsisten, agar produk seni pertunjukan yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan selera anak-anak usia dini. Implementasi metode dalam pengembangan karya seni pertunjukan tari bagi anak-anak usia dini tersebut terkait dengan beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan. Pertama, implementasi karya seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini perlu disesuaikan dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan sosial psikologis sang anak. Seperti disebutkan pada bagian sebelumnya bahwa anak-anak usia dini (0-7 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mereka tengah memasuki usia golden age (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga di bandingkan usia –usia selanjutnya. Pada usia tersebut merupakan fase kehidupan yang sangat unik. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang segala sesuatu yang ada di sekitarnya (Uce, 2015; Aisyah,2008). Oleh karena itu, karya seni pertunjukan yang diciptakan harus mampu mengolah dan mengaktifkan daya estetik serta meningkatkan kecerdasan emosial dan intelektualitas sang anak.

Kedua, implementasi karya seni pertunjukan yang diciptakan haruslah menjadikan sang anak bukan sebagai objek yang dipaksakan untuk mengikuti gerak (koreografi) ala orang dewasa, namun anak-anak-anak usia dini adalah subjek otonom yang bisa diberdayakan. Anak-anak yang diberikan karya seni pertunjukan imitatif orang dewasa sesungguhnya tidak sesuai dengan kebutuhan perkembangnya. Anak-anak adalah

subjek berdaya yang perlu didampingi dalam perkembangannya, termasuk melalui seni pertunjukan. Diantara seni pertunjukan tari tradisional Bali orang dewasa yang acapkali diterapkan pada anak-anak di Bali adalah tari sanghayang, arja, wayang wong dan bondres. Beberapa jenis pertunjukan tari ini kurang sesuai jika dilakukan oleh anak-anak-anak usia dini. Selain membutuhkan penghayatan personal, penampilan beberapa tarian ini memerlukan ekspresi dan improvisasi yang cukup pelik bila dilakukan oleh anak-anak usia dini (Ruastiti, 2019).

Sesuai teori dekonstruksi Derrida (Noris, 2003), konstruksi tari orang dewasa yang “dipaksakan” terhadap anak-anak ini perlu direkonstruksi. Praktik “Copy Paste “ implementasi koreografi tarian orang dewasa di kalangan anak-anak usia dini ini perlu dihentikan. Sesuai habitus (struktur mental) serta ranah yang dikuasainya (Bourdieu, 1990), penataan koreografi tarian anak-anak harus sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik mereka. Karakteristik koreografi anak-anak usia dini perlu disesuaikan dengan kemampuan dasar motorik anak-anak usia dini. Menurut Sujiono (2007), perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Perkembangan motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerak tubuh dan koordinasi, dan meningkatkan keterampilan yang dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Karakteristik gerak anak-anak usia dini sangat sederhana, seperti misalnya: (a) dasar gerak kepala

seperti menggeleng, mengangguk, memutar, dan dilakukan dalam berbagai arah hadap tubuh, (b) dasar gerak tubuh seperti membungkuk, menghentak, menggoyang, atau ogek dan dilakukan dalam berbagai arah hadap tubuh, (c) dasar gerak tangan seperti melambai, melenggang tangan diatas, melenggang tangan dibawah, memutar tangan dan lain sebagainya, (d) dasar gerak kaki seperti melompat, meloncat, meluncur, berjingkat, atau berlari (Setyawati, 2012).

Ketiga, implementasi pengembangan karya seni pertunjukan anak-anak usia dini harus melalui proses “belajar sambil bermain”. Hal ini karena anak-anak usia dini adalah masa tumbuhkembang, masa masa belajar sambil bermain (Mulyana, 2004). Belajar sambil bermain ini bisa dilakukan melalui seni pertunjukan. Sebagai bentuk permainan tradisional, seni pertunjukan merupakan warisan leluhur, mengandung nilai-nilai budaya tertentu dan dapat digunakan sebagai media pendidikan karakter. Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional, diantaranya melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, penuh tanggung jawab, jujur, sikap dikontrol oleh lawan, kerjasama, saling membantu dan menjaga, membela kepentingan kelompok, berjiwa demokrasi, patuh pada peraturan, penuh perhitungan, ketepatan berpikir, berani, bertindak sopan dan luwes. Permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai kemanusiaan yang kreatif dan handal akan terbentuk dalam jiwa generasi muda sehingga tidak akan pantang menyerah (Windhu, 1992).



Selain itu, anak-anak-anak usia dini yang terlibat dalam seni pertunjukan, mereka sebenarnya sedang bermain secara berkelompok. Bermain secara berkelompok memiliki beberapa manfaat, yaitu: (1) dapat meningkatkan harapan; (2) membentuk rasa memiliki; (3) berbagi informasi; (4) mengurangi sisi altruism; (5) mengoreksi kesalahan fungsi keluarga; (6) membangun kecakapan sosial; (7) memfasilitasi kemasyarakatan; (8) sebagai karya kecakapan berelasi; (9) membentuk dukungan secara emosi dan katarsis; (10) membantu antar sesama; (11) membangun suasana hidup lebih bermakna dan bertujuan (Schaefer, 2003).

Keempat, implementasi pengembangan karya seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini membutuhkan peran dan kolaborasi multipihak, terutama peran dari pihak keluarga, sekolah dan peran lingkungan masyarakat (sanggar seni) setempat. Pengembangan bakat seni pertunjukan di kalangan anak-anak-anak usia dini ini sesuai dengan teori Konvergensi William Stern (1871-1937) bahwa manusia berkembang ditentukan oleh faktor dasar (bawaan atau potensi) dan oleh faktor ajar atau lingkungan (Kadir, 2012). Selanjutnya pendukung teori konvergensi, Ki Hadjar Dewantara (2004) menjelaskan bahwa terdapat 'tri sentra' pendidikan yang menentukan perkembangan individu, yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Di sini, keluarga (orang tua), guru, atau pelatih seni tari adalah sebagai pendamping, atau fasilitator yang bisa mengantarkan sang anak dalam proses perkembangan dan pembelajarannya. Keluarga, sekolah, masyarakat sekitar sebagai agent of change dalam proses sosialisasi, enkulturasi dan internalisasi nilai-nilai budaya kepada

generasi penerus (Rohidi, 1994). Proses pembentukan kepribadian (karakter) anak-anak usia dini, diawali dari keluarga, kemudian dilanjutkan dengan sekolah, dan komunitas yang diikuti anak-anak usia dini tersebut. Komunitas ini meliputi komunitas bermain, komunitas les atau lembaga kursus pengembangan bakat (termasuk seni pertunjukan tari) yang diikuti anak-anak usia dini tersebut. Tetapi faktor utama yang menentukan adalah keluarga sebagai komunitas terkecil dan pertama bagi para anak (Prasanti, 2018).

Pendidikan seni pertunjukan bagi anak-anak-anak usia dini perlu dilakukan sejak pendidikan di tingkat PAUD dan Sekolah Dasar untuk membangun kepribadian dan karakter anak-anak usia dini. Oleh karena itu, para pendidik perlu memahami pengetahuan tentang seni-budaya yang tepat bagi anak didiknya. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan amat penting diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, sehingga anak dapat berkreasi, berekspresi, dan berapresiasi dengan seni. Pembelajaran seni budaya bisa dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler, sehingga sang anak (siswa) diarahkan memiliki karakter yang abadi dan universal seperti kejujuran, kedisiplinan, menghargai pluralisme, mempunyai empati dan simpati. Semua aspek ini akan sangat menunjang kesuksesan peserta didik kelak di masa mendatang (Yuni, 2016).

## I. Uji Coba, Penetapan Bentuk, dan Pementasan Karya

Seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini sengaja diciptakan untuk anak-anak usia dini dengan metode penciptaan karya seni khusus, yang berbeda dibandingkan metode penciptaan tari pada umumnya. Hal ini tercermin pada proses pemilihan tema, pendekatan, teori, proses implementasi, maupun cara penyajian karya seni pertunjukan tersebut. Seni pertunjukan bagi anak-anak-anak usia dini yang dikembangkan berbasis kearifan lokal Bali, bisa diiringi musik atau gamelan yang relevan, termasuk gamelan semarandana untuk mendukung pementasannya. Sebelum mencapai tahap finalisasi, penciptaan seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini memerlukan serangkaian proses, setidaknya melalui tiga tahapan, yakni tahap awal, tahap penyempurnaan dan tahap finalisasi (Gambar 3.5).



Gambar 3.5. Proses Uji Coba Seni Pertunjukan Anak-anak usia Dini

Pertama, ujicoba seni pertunjukan yang diciptakan awal adalah proses merealisasikan konsep tertulis ke dalam gerak nyata melalui serangkaian proses latihan (sekitar 1-3 bulan pertama). Pada dasarnya pada tahap ini, sang peneliti ingin mencari bentuk atau format agar seni pertunjukan anak-anak usia dini yang diciptakan sesuai dengan yang direncanakan. Semua komponen pertunjukan tari, baik formasi gerak, iringan gamelan,

serta gending yang mengiringi pertunjukannya dicoba dipadukan. Tentu saja, dalam proses ujicoba awal ini ditemui beberapa permasalahan atau kelemahan yang perlu disempurnakan lebih lanjut. Diantaranya adalah terkait gerakan tari, iringan suara gamelan serta tuntutan tata rias, serta masalah kostum yang diperlukan untuk penari anak-anak-anak usia dini, serta durasi ideal yang diperlukan untuk pementasannya.

Kedua adalah tahap penyempurnaan (finalisasi) seni pertunjukan yang diciptakan (sekitar pada bulan ke 4 sampai dengan bulan ke - 9). Dalam fase penyempurnaan seni pertunjukan anak-anak usia dini ini, beberapa kelemahan atau permasalahan yang ditemukan sebelumnya dicoba terus disempurnakan, yang meliputi unsur gerakan tari, iringan suara gamelan serta tuntutan tata rias, serta masalah kostum yang diperlukan untuk penari anak-anak-anak usia dini. Berdasarkan penelitian sebelumnya, seni pertunjukan tari yang dimainkan oleh anak-anak usia dini di Bali cenderung masih mengikuti gerakan tari ala orang dewasa, sehingga anak-anak merasa sulit menirukannya, dan terkesan kaku (Ruastiti, 2021). Untuk itu, gerakan tari ala orang dewasa yang terkesan kaku ini dikoreksi. Anak-anak tidak harus mengikuti gerakan orang dewasa, tetapi mereka dibiarkan menari dengan gerak alami sesuai dengan karakter anak-anak-anak usia dini. Gerakan yang tari anak-anak yang polos ini dilengkapi dengan tata rias wajah yang halus, sederhana (tidak menyolok) sehingga anak-anak menjadi semakin anggun, cantik tanpa kehilangan centilnya. Selain itu, penyempurnaan seni pertunjukan tradisional untuk anak-anak-anak usia dini ini juga

menyangkut aspek durasi waktu yang pas untuk pertunjukan tari anak-anak-anak usia dini ini, yakni sekitar 5.5 menit – 7 menit.

Ketiga tahap finalisasi sekitar bulan ke 10 sampai ke-12 pada tahun I (2019). Setelah melalui serangkaian tahap perbaikan, maka ketemulah format atau karya pertunjukan tari anak-anak-anak usia dini yang sesuai dengan harapan. Penerapan metode penciptaan seni pertunjukan tradisional untuk anak-anak usia dini menghasilkan sebuah karya seni pertunjukan yang telah sesuai dengan kebutuhan sang anak. Selanjutnya produk seni pertunjukan yang dihasilkan ini bisa direkam dalam bentuk file MP4 dan siap diunggah ke Channel Youtube untuk dinikmati para penonton yang berminat secara luas.

#### **J. Implikasi Penggunaan Metode Penciptaan Karya Seni Pertunjukan**

Penggunaan metode penciptaan karya seni pertunjukan bagi anak-anak-anak usia dini memiliki beberapa implikasi. Pertama, implementasi metode penciptaan seni pertunjukan anak-anak usia dini berimplikasi pada sesuainya karya seni pertunjukan yang diciptakan dengan tingkat perkembangan fisik dan sosial-psikologis sang anak. Hal ini dimungkinkan karena karya seni pertunjukan anak-anak-anak usia dini ini disusun berdasarkan kemampuan fisik, psiko-sosial anak-anak-anak usia dini yang bersangkutan. Seni pertunjukan untuk anak-anak-anak usia dini berbeda bentuk, teknik, maupun temanya dibandingkan dengan seni pertunjukan untuk orang dewasa. Hal itu disebabkan karena karakter, fisik, maupun mental

mereka berbeda. Penciptaan seni pertunjukan perlu dirancang khusus untuk anak-anak-anak usia dini dengan tema, ragam gerak, koreografi, tata rias busana, dan iringan musik pertunjukannya dirancang sesuai kebutuhan, keinginan, kemampuan, dan kriteria keindahan yang mereka butuhkan (Ruastiti, 2021).

Kedua, penerapan metode penciptaan seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini juga memiliki implikasi dalam mempermudah proses transmisi pembelajaran bagi generasi penerus. Hal ini dimungkinkan karena seni pertunjukan anak-anak usia dini sengaja diciptakan sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik anak-anak yang bersangkutan. Selama ini karya seni pertunjukan yang diberikan kepada anak-anak-anak usia dini adalah seni-seni pertunjukan orang dewasa, yang tema, ragam gerak, maupun tekniknya tidak sesuai dengan fisik maupun mental mereka. Seni pertunjukan yang diciptakan seharusnya sesuai dengan karakteristik dan kemampuan dasar motorik anak-anak yang bersangkutan. Menurut Sujiono (2007), perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Perkembangan motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerak tubuh, koordinasi, dan meningkatkan ketrampilan yang dapat menunjang pertumbuhan jasmaninya menjadi sehat, kuat dan terampil. Jika dikaitkan dengan karakteristik ragam gerak dan koreaografi seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini relatif sederhana. Hal itu dapat dilihat pada: (a) gerakan

kepala tolah-toleh, menggeleng-gelengkan kepala, mengangguk-angguk; (b) gerakan tubuh seperti, mengepakkan sayap, berjalan pelan-pelan, berjalan cepat seperti terbang; (c) gerakan tangan seperti melambaikan tangan di atas, mengayunkan tangan; (d) gerakan kaki seperti melompat, berjingkat atau lari berjinjit (Muhardi, 2004).

Ketiga, penerapan metode penciptaan seni pertunjukan anak-anak usia dini ini mampu menumbuhkan rasa gembira dan senangnya anak-anak tersebut membawakan karya seni pertunjukan yang diciptakan, karena mereka diajak belajar sambil bermain. Usia dini adalah masa tumbuhkembang, masa belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain telah dilakukan dalam proses pencarian konsep gerak. Berbagai jenis gerak telah dicoba sesuai dengan kemampuan daya ingat dan nilai-nilai budaya lokal yang ingin ditanamkan sebagai media penguatan karakter bagi yang bersangkutan. Anak-anak-anak usia dini senang menari, tari Bali kreasi baru yang dibangun dari tradisi budaya mereka sendiri. Senangnya anak-anak tersebut menari tradisional yang dirancang khusus untuk mereka, secara tidak langsung dapat diharapkan akan berimplikasi pada pembentukan identitas dan penguatan karakter bagi yang bersangkutan (Ruastiti, 2021).

Anak-anak usia dini merupakan sosok insan yang memiliki sifat bermain sangat tinggi. Kebebasannya berimajinasi menjadikan dirinya memiliki keunikan tersendiri dibandingkan orang dewasa. Kegemarannya bermain dan sering menghadirkan suara-suara maupun gerak-gerak tubuh yang ekspresif dengan gayanya yang

spesifik itu merupakan sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni pertunjukan bagi mereka. Keberanian mereka untuk mencoba, mencari tahu tentang segala sesuatu dapat dijadikan nilai tambah dalam berkreasi. Kegemaran mereka bermain menirukan gerak-gerak binatang sangat imajinatif. Dengan polosnya anak-anak itu menirukan gerak aneka binatang seperti gerak kupu-kupu terbang, katak melompat, kucing mengeong dan seterusnya. Itu merupakan orisinalitas ekspresi seni anak-anak yang sesungguhnya. Berdasarkan observasi partisipatoris karya seni pertunjukan yang sesuai dibawakan oleh orang seusia mereka dapat ditemukan. Sudah tentu koreografi yang diciptakan untuk mereka itu mesti dapat memotivasi rasa percaya diri mereka untuk tampil, peka terhadap lingkungan, dapat menumbuhkan rasa solidaritas sosial, rasa kebersamaan, tolong-menolong, sportif dan bertanggung jawab terhadap perbuatan yang dilakukan (Ruastiti, 2021).

Keempat, penerapan metode penciptaan seni pertunjukan untuk anak-anak usia dini juga memiliki implikasi dalam proses pewarisan dan pelestarian budaya masyarakat. Selain mereka mengenal tradisi dan nilai budaya masyarakat leluhurnya,, anak-anak-anak usia dini yang dilibatkan sebagai aktor (pemain) seni pertunjukan otomatis juga sebagai subjek pewaris dan pelestari budaya leluhurnya. Proses pewarisan dan pelestarian seni pertunjukan berlangsung secara formal dilakukan melalui jalur pendidikan akademis dari tingkat yang terendah sampai Perguruan Tinggi dan melalui jalur informal dilakukan oleh unit sosial



terkecil, yakni keluarga serta masyarakat setempat. Dalam kaitan ini, keluarga memegang peranan penting dalam sosialisasi dan pembudayaan (enkulturasi) unsur-unsur budaya kepada generasi penerusnya sejak anak-anak itu berusia dini (Adhiputra, 2013). Giddens (2003) mengatakan bahwa keluarga memiliki peranan penting dalam proses pewarisan budaya. Pewarisan seni budaya perlu dilakukan melalui proses sosialisasi oleh keluarga secara kolektif kemudian didukung oleh masyarakat lingkungan, termasuk adanya dukungan para seniman yang tergabung dalam sanggar-sanggar seni di masyarakat setempat.

## **K. Penutup**

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode yang sesuai digunakan untuk menciptakan karya seni pertunjukan untuk anak-anak-anak usia dini adalah metode *research & development*, suatu metode penelitian tindakan yang dilakukan sesuai dengan prosedur garis-garis yang harus dilakukan. Metode penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif secara sekaligus. Ketika proses penciptaan karya berlangsung digunakan pendekatan psikologis, sementara untuk menganalisis data digunakan teori estetika, fungsional struktural, dan teori simbol.

Penggunaan metode penciptaan karya seni pertunjukan untuk anak-anak-anak usia dini dilakukan secara sistematis, berkarya sesuai dengan tujuan penciptaan, berbasis kearifan lokal, melakukan studi kepustakaan, observasi partisipasi, wawancara mendalam dengan para pihak terkait, membuat konsep

karya, implementasi konsep karya, uji coba karya, menetapkan bentuk pertunjukan, dan melakukan pementasan.

Penggunaan metode penciptaan karya seni pertunjukan ini berimplikasi pada lebih mudahnya karya seni pertunjukan itu diwujudkan, lebih mudahnya proses transmisi dilakukan, lebih senangnya anak-anak tersebut membawakan karya seni pertunjukan yang diciptakan, yang secara tidak langsung hal ini dapat diharapkan akan berimplikasi pada pewarisan dan pelestarian seni budaya lokal.

## Referensi

- Abidin, Y. (2009). *Guru dan Pembelajaran Bermutu*. Bandung: Rizqi Press
- Adhiputra, A. A. N. (2013). *Konseling Lintas Budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Aisyah, S., dkk. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak-anak usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ali, M. (2004). *Estetika Sebuah Pengantar Filsafat Keindahan*. 1st Edition. Sanggar Luxor, Jakarta, Indonesia.
- BKSTI. (2017). BKSTI, [ub.ac.id/wp-content/upload/2017/10/keynote Speker Drajad Irianto.pdf](http://ub.ac.id/wp-content/upload/2017/10/keynote_Speker_Drajad_Irianto.pdf).
- Bourdieu, P. (1990). (Habitus X Modal) + Ranah= Praktik : *Pengantar Paling Komprehensif kepada Pemikiran Bourdie*. Bandung: Jalasutra. Sumber terjemahan An Introdution to the work of Pierre Bourdie: The

- Practice Theory. Editor Richard Harker. 1990. The Macmillan Press Ltd: London.
- Broadfoot, T. (1978). *Reproduction in Education, Society and Culture*. Comparative Education Vol. 14(1), pp. 75-82.
- Campbell D.T., & Stanley J.C., (1963). *Experimental and Quasi Experimental Design for Research*. Chicago : Rand Mc Nally College Publishing Company.
- Dewantara, K. H. (2004). *Kebudayaan* (bagian kedua), Yogyakarta: Majelis Luhur Tamansiswa.
- Giddens, A. (2003). *The Constitution of So-ciety : Teori Strukturasi untuk Analisis Sosial* (D. A. L. Sujono, Trans.). Pasuruan: Penerbit Pedati.
- Goodenough, E. J. (1953). *Symbols in the Graeco-Roman Period*, jilid 4. New York: Pantheon Press.
- Hidayat, R. (2005). *Menerobos Pembelajaran Tari Pendidikan*. Malang: Banjar Seni Gantar Gumelar.
- Kadir, A., dkk. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada
- Koentjaraningrat. (1987). *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta: Penerbit Universitas. Indonesia (UI- Press).
- Koentjaraningrat. (1999). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. (2004). *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta : PT. Gramedia. Pustaka Utama
- Loeziana, U. T. (2015). He Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak, *Jurnal Pendidikan Anak Bunnaya*, Vol 1, No 2 (2015): 77-91.

- Mantra, I. B. (1996). *Landasan Kebudayaan Bali*. Denpasar: Yayasan Dharma Sastra.
- Muhardi. (2004). Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia, *Jurnal Mimbar*, Volume XX No. 4 Oktober – Desember 2004: 478 - 492
- Mulyana, R. (2004). *Mengatikulasi Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Peters, J. H., Wardana, W. (2013). *Tri Hita Karana, The Spirit of Bali*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Priscilla, C., & Yudhyarta, D. Y. (2021). *Implementasi pilar-pilar pendidikan UNESCO*. Asatiza: Jurnal.
- Rai S, I W. (2021). *Penciptaan Karya Fashion Berbasis Budaya Megalitik Tutari*. Yogyakarta: Kota Kembang Putra
- Rai S, I W. (2021a). *Penciptaan Karya Seni Berbasis Kearifan Lokal Papua*. Jayapura: Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Tanah Papua.
- Ritzer, G. & Smart, B. (2012). *Teori sosial*. Bandung: Nusamedia
- Rohidi, T., dkk. (1994). *Pendekatan Sistem Sosial budaya dalam Pendidikan*. Semarang: IKIP Press.
- Ruastiti, N. M. (2005). *Seni Pertunjukan Bali Dalam Kemasan Pariwisata*. Denpasar: Bali Mangsi Press.
- Ruastiti, N. M., Sudirga, I K., Yudarta, G. [2019]. Education Values in Wayang Wong Innovative Arts 'Cupu Manik Astagina'. *Journal of Arts & Humanities*. 8(09) pp.87-100. United States: the LAR Center Press, OR, USA.

- Ruastiti, N. M. (2021). Pengembangan Karya Seni Pertunjukan Bagi Anak-Anak-anak usia Dini Berbasis Kearifan Lokal, Orasi Ilmiah Pengukuhan Guru Besar Bidang Ilmu Seni Pertunjukan Pariwisata, Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
- Ruastiti, N. M., Sidia, I M. (2021). The Balinese Traditional Performance As A Media To Establish Identity And Strengthen Children Talents In The Middle Of Global Disruption. *Review Of Internasional Geographical Education*. 11 (7). Pp 2513-2526. Turkey: Eyup Artvinli, Institute Of Education In Eskisehir Osmangazi University.
- Setyawati, S. (2012). *Pendidikan Seni Tari dan Koreografi untuk Anak-anak usia Dini* (Edisi Revisi). Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiono, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan. Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D); Alfabeta
- Sujiono, Y. N. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak-anak usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.
- White, Alvin M. 1994. The Process of Education. *American Behavioral Scientist*. Vol. 38(1), pp. 122-132.

- Windhu, I B. O., dkk. (1991). *Permainan Anak-Anak Daerah Bali*. Bali: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuni, R. (2016). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Watak Kewarganegaraan Peserta Didik. *Jurnal UCEJ*, Vol. 1, No. 2, Desember 2016.

# BAB

# 4

## TEORI PENCIPTAAN KARYA SENI PERTUNJUKAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL

I Wayan Rai S

### A. Pendahuluan

Teori penciptaan karya seni pertunjukan berbasis kearifan lokal merupakan suatu kerangka pikir terkait dengan proses penciptaan karya seni pertunjukan yang dibangun dari unsur-unsur kebudayaan lokal, yang kebenarannya telah teruji di lapangan. Topik ini menarik untuk dikaji karena dilatari oleh temuan di lapangan bahwa belakangan ini banyak kreator atau para pencipta seni pertunjukan mempergunakan teori penciptaan ini dalam mewujudkan karyanya yang kental akan identitas budaya daerahnya yang khas di tengah-tengah arus globalisasi. Fenomena ini tampak marak terjadi khususnya di Papua, sebagai lokasi penelitian ini dilakukan.

Papua sebagai salah satu komunitas ekologis tampak hingga kini masih kental menjaga identitas budayanya. Suku-suku Papua termasuk ras Melanesia memiliki ciri fisik rambut keriting, kulit hitam, dan hidung mancung. Kata Papua sendiri berasal dari bahasa Melayu yang artinya rambut keriting, sebuah gambaran yang mengacu pada penampilan fisik suku-

suku asli Papua. Dari segi penamaan tampak bahwa masyarakat Papua memiliki ciri-ciri fisik istimewa yang berbeda dari suku-suku lainnya di Indonesia. Di samping itu, adat istiadat yang kental menunjukkan nilai kearifan lokal Papua yang kuat, misalnya tercermin dari rumah adat, pakaian adat, tarian adat, upacara adat, bahasa dan sistem mata pencaharian hidup. Masyarakat Papua sendiri dapat diketahui selalu berusaha melestarikan dan menjaga eksistensi adat istiadat yang dimilikinya.

Sebagai bagian dari masyarakat Nusantara, masyarakat Papua memiliki nilai budaya lokal, berupa etika, aturan, resep, norma, hukum adat dan aturan khusus lainnya yang menjadi kearifan lokal masyarakat setempat. Kearifan lokal (lokal wisdom) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (lokal ) yang etos bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh masyarakat lokal yang menjadi sasaran pembangunan. Nilai-nilai budaya (etika, aturan, resep, norma, hukum adat) sangat penting dalam kehidupan masyarakat sebagai penduduk lokal sehingga secara tradisional dapat diturunkan atau diwariskan secara turun-temurun.

Nilai-nilai budaya masyarakat Papua ini merupakan potensi sosial-budaya yang merupakan warisan budaya dari nenek moyangnya secara turun-temurun. Selanjutnya nilai-nilai budaya yang diwariskan dari nenek moyangnya inilah yang mengatur sistem sosial budaya masyarakat setempat. Terkait dengan hal ini, Ralph Linton (1963) mengatakan bahwa setiap sistem budaya dibentuk oleh unsur-unsur kebudayaan yang berkembang di daerah tersebut.



Dikatakan bahwa setiap unsur kebudayaan memiliki keterkaitan dan fungsinya masing-masing, yang jika diamati semuanya itu membentuk suatu sistem kebudayaan dengan identitasnya yang khas. Dalam teori fungsional struktural, masyarakat dipandang sebagai suatu sistem sosial yang terdiri atas bagian-bagian atau elemen yang saling berkaitan dan saling menyatu dalam keseimbangan. Perubahan pada suatu bagian kebudayaan akan membawa perubahan pula terhadap bagian lainnya.

Nilai budaya, norma sosial, dan tata kelakuan budaya Papua adalah kearifan lokal masyarakat setempat. Secara umum kearifan lokal berupa etika, norma, aturan dan hukum adat yang dimiliki masyarakat Papua mengatur tentang: hubungan/relasi manusia dengan sang penciptanya, hubungan/relasi manusia dengan sesamanya, dan hubungan/relasi manusia dengan lingkungannya.

Kearifan lokal merupakan tata aturan tak tertulis yang menjadi acuan masyarakat yang meliputi seluruh aspek kehidupan, berupa (1) tata aturan yang menyangkut hubungan antar sesama manusia, misalnya aturan perkawinan, tata krama dalam kehidupan sehari-hari; (2) tata aturan menyangkut hubungan manusia dengan alam, binatang, tumbuh-tumbuhan yang lebih bertujuan pada upaya konservasi alam; dan (3) tata aturan yang menyangkut hubungan manusia dengan yang gaib, misalnya Tuhan dan roh-roh gaib disebut juga sebagai suatu kearifan lokal. Kearifan lokal adalah pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku kehidupan manusia

dalam komunitas ekologisnya. Jadi, keberlangsungan hidup manusia pada dasarnya terbagi dalam kelompok-kelompok yang dicirikan oleh identitas dan tiap identitas mengandung nilai-nilai kearifannya masing-masing.

Masyarakat Papua memiliki kearifan lokal, baik yang berupa budaya ide (gagasan), maupun yang berupa perilaku sosial (activities) dan produk budaya (artifact). Salah satu kearifan lokal Papua adalah lambunik, sebuah konsep tentang keharmonisan hubungan manusia dengan manusia (M-M) yang disebut dengan istilah nabua kabua, keharmonisan hubungan manusia dengan lingkungan alam (M-A) disebut gwen, dan keharmonisan hubungan manusia dengan Sang Maha Pencipta atau Tuhan (M-T) disebut nabelan kabelan. Istilah Nabua Kabua berarti mengasihi sesama dan persamaan dalam kasih yang tercermin dari sebuah ungkapan berbunyi “kitorang samua basodara”. Hubungan bisa bersifat horizontal yaitu sesama manusia, dan vertikal yaitu antara manusia dengan kepala sukunya. Istilah gwen dalam hubungan dengan konsep Lambunik ini berarti alam, tanah, lingkungan, dan makhluk hidup lainnya. Gwen dinyatakan dengan ungkapan bahwa alam adalah “Mama”. “Mama adalah yang melahirkan kita, menyusui kita, dan mengarahkan hidup kita. Oleh karena itu Mama harus terus dijaga, dan dirawat jangan sampai mama sakit. Kalau mama sakit maka susunya akan rusak, kalau susu itu yang kita minum maka kita akan sakit pula”.

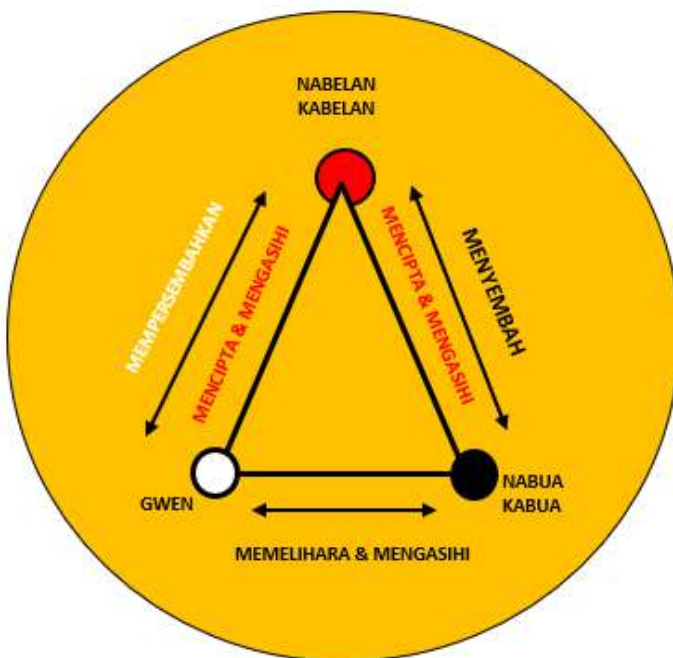
Pada masyarakat Papua, Lambunik difungsikan sebagai pegangan hidup bermasyarakat yang dituangkan ke dalam aturan adat. Aturan adat ini merupakan aturan yang tidak tertulis namun tetap ditaati masyarakat pendukungnya sebagai norma, etika, dan aturan dalam berperilaku. Para seniman Papua telah menjadikan Lambunik sebagai sumber inspirasi untuk mewujudkan berbagai bentuk karya seni seperti seni tari, musik, seni lukis, seni kriya, dan karya seni masa kini yang tetap dilestarikan sampai sekarang. Lambunik merupakan identitas suku dan masyarakat Papua secara lebih luas, penguat ikatan relasi sosial, dan penguat ekonomi masyarakat setempat.

Beberapa contoh implementasi *Lambunik* pada karya seni Papua antara lain sebagai berikut.

1. Nabelan Kabelan (M-T): Tari Persembahan, Tari Memohon Hujan, Tari Memohon Kesuburan. Tarian Wor.
2. Nabua Kabua (M-M) : Tari Yospan, Lukisan Yonikhi, Tari Lemonipis.
3. Gwen: Lagu Mandeksia, teksnya memberi pencerahan tentang pentingnya menjaga lingkungan alam. Tari King, sebuah tarian kreasi baru yang temanya adalah isu penyelamatan lingkungan beserta isinya. Tari Isosolo, menari di atas perahu di danau Sentani sebagai wujud kepedulian terhadap lingkungan alam dan juga keharmonisan dengan sesama manusia.

Sebagai kearifan lokal Papua, *Lambunik* digunakan sebagai pedoman berfikir masyarakat setempat khususnya keharmonisan hubungan manusia dengan manusia (M-M) yang disebut dengan istilah *nabua kabua*, keharmonisan hubungan manusia dengan lingkungan alam (M-A) disebut *gwen*, dan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (M-T) disebut *nabelan kabelan*, sebagaimana digambarkan di bawah ini.

### LAMBUNIK



Gambar 4.1. Lambunik, Konsep Keharmonisan Hidup Masyarakat Papua (Sumber: Rai S., 2022)

Kearifan lokal dalam bentuk produk benda mencakup kerajinan-kerajinan Papua, termasuk honay, koteka, noken dan ukiran kayu Suku Asmat. Ukiran benda pada kulit binatang, kayu, batu memiliki fungsi

untuk media berita, sejarah asal-usul suku, memiliki nilai kewibawaan dan kehormatan, memiliki kekuatan magis, mengandung makna kesuburan, keselamatan, dan kemakmuran. Kearifan lokal juga bisa berupa prinsip-prinsip kehidupan, antara lain dalam bentuk hukum adat (perkawinan, hak waris, dan sebagainya) serta kearifan yang terkait upaya menjaga kelestarian alam (Kopeuw, 2017).

Keberadaan seni budaya Papua terkait erat dengan kondisi alam dan posisi geografis wilayah Indonesia paling Timur ini. Papua merupakan sebuah pulau yang terletak di wilayah paling Timur Republik Indonesia. Total wilayah pulau Papua mencapai 421.981 km<sup>2</sup> yang mencakup lebih dari 250 kelompok etnis yang tersebar di pantai, lembah, dataran tinggi, dan daratan. Sebanding dengan banyaknya kelompok etnis di Papua, maka khasanah dan potensi budaya masyarakat Papua juga amat kaya, sebagai bagian dari budaya nusantara (Provinsi Papua Dalam Angka, 2018).

Kearifan lokal masyarakat Papua lainnya adalah nilai budaya gotong royong yang tercermin dalam tarian Papua, termasuk Tari Pangkur Sagu mengandung nilai gotong royong yang ditunjukkan pada formasi penari berkelompok dalam durasi penyajian tari dari awal hingga akhir. Tarian ini menggambarkan kekompakan secara bersama-sama dalam aktivitas memangkur sagu. Gotong royong merupakan bentuk kerja-sama kelompok masyarakat Papua untuk mencapai suatu hasil yang positif, mufakat dan musyawarah bersama.

Kearifan lokal yang berupa norma sosial, antara lain tercermin dalam kesadaran masyarakat Papua

dalam hidup secara komunal (hidup berkelompok). Kearifan lokal yang berupa peraturan antara lain tercermin dalam peraturan kepemimpinan masyarakat Papua, yakni adanya sosok Ondoafi sebagai representatif pemimpin adat etnis Papua. Kearifan lokal masyarakat Papua juga berupa pola perilaku tertentu (*activities*), termasuk dalam menyikapi atau cara mereka berinteraksi dengan alam setempat. Pada umumnya, seni-budaya Papua, termasuk dalam bentuk seni musik, tari dan seni lukis mencerminkan hubungan masyarakat Papua dengan lingkungan alam sekitarnya.

Kearifan lokal dapat ditemukan pada benda-benda yang dihasilkan oleh kelompok tertentu (*artifacts*). Contoh kearifan lokal berupa produk budaya ini dalam tarian pangkur sagu misalnya adalah berupa: (a) tombak dan kamboti. Dua benda budaya yang dibawa oleh penari pria dan kamboti dibawa oleh penari wanita menunjukkan identitas gender. Tombak terbuat dari kayu yang artinya memanfaatkan kekayaan alam. Tombak hanya untuk pria, artinya bahwa pekerjaan berat dan mencari nafkah dilakukan oleh kaum pria. Tombak juga berarti senjata yang diartikan sebagai sebuah perlindungan bagi kaum wanita. Sedangkan Kamboti terbuat dari daun yang menandakan bahwa kekayaan alam melimpah dan dapat dimanfaatkan. Kamboti hanya untuk kaum perempuan yang menandakan tempat mengumpulkan hasil yang didapatkan oleh kaum pria. Identitas gender selanjutnya memberi penjelasan pada perbedaan tugas dan peran dalam gotong royong memangkur sagu; (b) Hiasan kepala yang disematkan pada para penari pria terbuat dari bulu burung kaswari, sedangkan wanita

terbuat dari bulu burung Cenderawasih; dan (c) Ukiran di badan yang pada dasarnya menunjukkan identitas marga, namun versi Dahuke'he menggunakan corak yang umum yakni corak ukiran suku Marind secara umum. Maka dalam penemuan ini, corak ukiran pada badan penari juga menunjukkan identitas suku/kelompok dan status sosial masyarakat Papua.

## **B. Teori Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal**

Pada dasarnya, suatu karya seni merupakan ungkapan batin manusia, yang diwujudkan dalam bentuk sebuah karya. Wujud karya seni memiliki nilai keindahan di dalamnya. Seorang kreator melahirkan karya seni dengan nilai keindahannya tersendiri. Sebagai salah satu bagian dari kebudayaan, kesenian tidak pernah lepas dari masyarakatnya karena kesenian merupakan sarana untuk mewujudkan kreativitas seni mereka. Seni merupakan hasil kreativitas yang karena keindahan bentuknya membuat orang lain senang menikmatinya. Sebagai sebuah produk budaya, karya seni memiliki ciri khas suatu suku bangsa. Terkait dengan hal itu, Bourdieu (dalam Haryatmoko, 2003:9) mengatakan bahwa sebagai makhluk sosial manusia tidak bisa lepas dari komunitas sosialnya. Interaksi dan komunikasi sosial yang terjadi sejak mereka kecil hingga tumbuh dewasa di lingkungan sosialnya ini telah membentuk habitus (kebiasaan) tersendiri bagi mereka. Habitus dibentuk oleh proses internalisasi nilai-nilai sosial budaya, struktur sosial di lingkungannya. Hal ini secara tidak disadari tercermin pada karya seni yang dihasilkan masyarakat yang

bersangkutan. Sebagaimana karya seni yang diciptakan masyarakat Papua, yang merefleksikan sistem sosial budaya masyarakat di daerah tersebut.

Secara sederhana, habitus bisa diartikan sebagai kebiasaan-kebiasaan, ketrampilan yang menjadi tindakan praktis, menjadi suatu kemampuan yang berkembang secara alamiah di lingkungan tersebut.

Seni menyangkut perasaan manusia. Melalui karya seni, emosi pengalaman hidup pencipta bisa diperoleh. Secara umum ada dua hal pokok yang melatarbelakangi munculnya ide. *Pertama*, faktor internal, timbul dari dalam diri sendiri. *Kedua*, faktor eksternal yang timbul dari luar diri sendiri (lingkungan, masyarakat). Kedua-duanya terkait erat. Secara pribadi, seorang seniman mengalami perasaan sedih, takut, cemas, senang, bahagia. Perasaan emosional ini kemudian dituangkan dan dibentuk menjadi sebuah karya seni. Pengalaman-pengalaman tersebut bisa berupa hal-hal yang dihadapi sehari-hari maupun sesuatu yang dirasa namun bersifat abstrak, seperti keyakinan, cinta, kesetiaan dan sejenisnya. Pengalaman-pengalaman yang dirasakan itulah yang menggugah perasaan pencipta untuk diekspresikan menjadi karya seni.

Sebagaimana telah disinggung bahwa penciptaan suatu karya seni bermula dari ide, lalu ada proses penciptaan, sampai dengan karya tersebut lahir dan terwujud. Rangkaian tersebut menjadi satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan. Munculnya ide dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terkait erat baik fisik maupun batin dalam kehidupan sang pencipta. Sebagai makhluk sosial, manusia dalam kehidupannya tidak bisa lepas



dari keberadaan orang lain. Kondisi lingkungan sangat berperan dalam proses penciptaan seni. Sebuah penciptaan seni pada awalnya lahir bukan tanpa alasan, bukan untuk mengisi kekosongan waktu tapi untuk mengungkapkan, mengekspresikan pengalaman-pengalaman keindahan maupun untuk kesenangan melalui bahasa seni. Setiap karya seni tidak lahir dalam kekosongan, melainkan tumbuh dalam arus sejarah dan dalam konteks sosial budaya. Hartoko (1984: 42) mengatakan bahwa sebuah karya seni merupakan sarana yang dikomunikasikan oleh pencipta kepada penikmat.

Ketika proses penciptaan berlangsung secara tidak disadari para pencipta sesungguhnya telah menggunakan kerangka pikir yang dianggap bisa memudahkan mereka dalam berkarya. Kerangka pikir yang sering digunakan untuk menciptakan karya seni pertunjukan ini dapat disebut teori, karena secara empiris kerangka pikir itu telah terbukti kebenarannya, sebagaimana Teori "Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal", yang dibahas dalam artikel ini.

Teori "Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal", ini merupakan suatu kerangka pikir tentang proses penciptaan karya seni pertunjukan yang menggunakan unsur-unsur kebudayaan lokal sebagai materi garapan. Dengan demikian teori merupakan abstraksi intelektual yang menggabungkan pendekatan secara rasional dengan pengalaman empiris untuk mengkaji dan menjelaskan proses penciptaan karya seni pertunjukan dimaksud. Abstraksi variabel teori penciptaan karya seni

pertunjukan ini meliputi : bakat sebagai modal pokok, kemampuan berkeaktivitas, pemahaman tentang budaya lokal, kemampuan menyusun ide/konsep garapan, melakukan doa bersama agar proses penciptaan berjalan lancar, melakukan implementasi konsep garapan, melakukan uji coba garapan, dan melakukan penetapan konsep serta bentuk garapan.

### **C. Implementasi Teori Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal**

Penciptaan seni pertunjukan adalah transformasi gagasan seniman, melalui sebuah proses penciptaan yang dilakukan secara bertahap, sampai terwujudnya karya seni tersebut. Karya seni yang baru diciptakan bisa berdasarkan karya yang telah ada sebelumnya, misalnya oleh tradisi atau karya tertentu, atau bisa juga dari yang baru sama sekali dalam arti bahwa dari ide, proses, sampai garapan itu terwujud, benar-benar baru dan berbeda dibandingkan dengan karya seni yang telah ada sebelumnya. Kelahiran karya tidak semata-mata didorong oleh hasrat untuk memenuhi kebutuhan pokok, melainkan merupakan usaha untuk melengkapi kebutuhan hidupnya yang sifatnya spiritual.

Terciptanya karya seni, berawal dari adanya tujuan, untuk mengisi kebutuhan hidup manusia yang diekspresikan berdasarkan pengetahuan, keterampilan, bahan baku, lingkungan, dan pengalaman pribadi sang kreator. Pengalaman dan pengetahuan kreator diimplementasikan melalui media tertentu sehingga melahirkan sebuah karya seni baru dengan identitas diri sang pencipta. Karya seni ini mengekspresikan pengalaman pribadi si pencipta. Secara teoritis karya

seni yang diciptakan harus disesuaikan dengan kebutuhan, konteks, maupun fungsinya. Pengalaman, pengetahuan yang divisualisasikan melalui karya merupakan identitas pribadi kreator, yang kemudian dikomunikasikan kepada orang lain. Karya seni manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, secara indah, dan menarik tersebut mampu merangsang timbulnya pengalaman batin orang yang menghayatinya.

Koentjaraningrat (1980) mengatakan bahwa teori adalah serangkaian bagian atau variabel, definisi, dan dalil yang saling berhubungan yang menghadirkan sebuah pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menentukan hubungan antar variabel, dengan maksud menjelaskan fenomena alamiah. Adapun proses penciptaan karya seni pertunjukan dimaksud dapat dijelaskan sebagai berikut.

*Pertama*, sebelum menciptakan karya seni, kreator harus menetapkan tujuan penciptaan karya yang akan dibuat (konteks ataupun pasar/penikmat). Sebelum memulai proses penciptaan, kreator betul-betul harus memahami penonton/penikmat/fungsi/peruntukan dari karya yang akan diciptakan. Tahapan ini menjadi ujung tombak keberhasilan dalam berkarya. Pemahaman terhadap tujuan dan peruntukan penting untuk dilakukan karena hal ini akan berpengaruh terhadap pemilihan objek, bentuk, bahan baku, pendekatan, perlakuan, maupun proses penciptaan karya.

*Kedua*, memiliki modal pokok berupa bakat dan keterampilan (*skill*) yang memadai. Kemampuan (*skill*) adalah modal yang paling mendasar. Tanpa *skill* yang

memadai maka karya yang akan diciptakan tidak akan optimal (kurang berkualitas).

*Ketiga*, seniman juga harus memiliki ide kreatif, bukan pasif. Seorang seniman kreatif akan selalu memiliki gagasan-gagasan yang dapat menghasilkan karya seni baru. Dengan kata lain dia bukanlah seniman pasif yang hanya bisa membawakan karya orang lain.

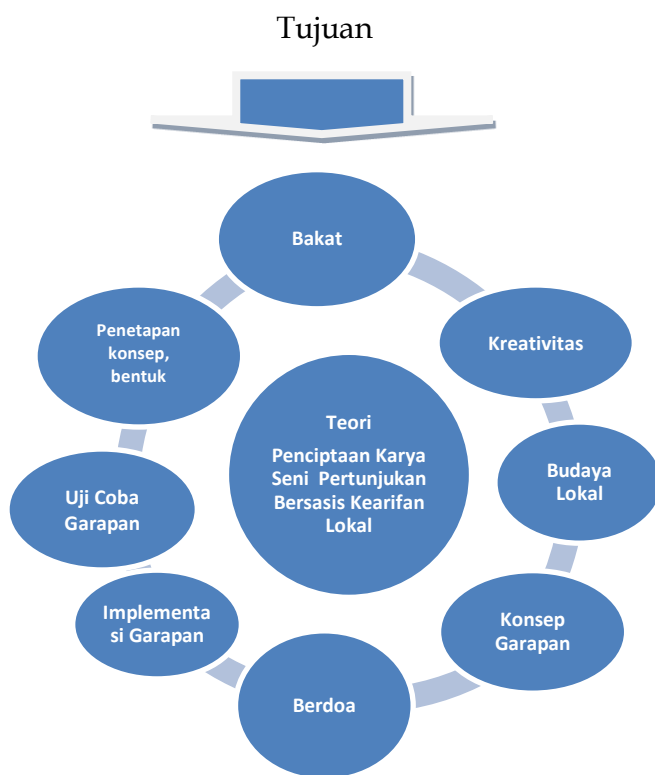
*Keempat*, seniman harus memiliki pemahaman yang baik dan mendalam tentang budaya (kearifan lokal) yang akan digali sebagai sumber penciptaan. Pemahaman mendalam terhadap kearifan lokal sangat penting bagi pencipta sebab tanpa pemahaman yang benar, bisa saja terjadi kedangkalan bahkan kekeliruan dalam menafsirkan dalam berkarya.

*Kelima*, proses mewujudkan karya harus jelas. Tanpa konsep yang jelas, kreator bisa saja mandeg, stagnan dan tidak berhasil melahirkan karya yang bermutu.

*Keenam*, guna mengusung konsep yang disusunnya, kreator memerlukan kekuatan imanen. Ia perlu berdoa, memohon petunjuk Tuhan agar lancar dalam mewujudkan/menuangkan konsep menjadi karya yang nyata.

*Ketujuh*, dengan kekuatan doa seorang kreator akan mampu melakukan proses penciptaan karya seni pertunjukan sesuai dengan tujuan dan harapannya.

Variabel penciptaan karya seni pertunjukan berbasis kearifan lokal terdiri atas: (1) bakat sebagai modal pokok, (2) berkreativitas, (3) budaya lokal, (4) konsep garapan, (5) doa, (6) implementasi konsep garapan, (7) uji coba garapan, (8) penetapan konsep dan bentuk garapan.



Gambar 4.2. Teori Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal  
(Sumber: Rai S., 2022)

Gambar 3.2. menunjukkan kerangka pikir atau Teori penciptaan karya seni pertunjukan berbasis kearifan lokal. Teori adalah pendapat, cara, dan aturan melakukan sesuatu. Secara umum, teori dapat dipahami sebagai analisis hubungan antar fakta yang satu dengan fakta yang lain pada sekumpulan fakta-fakta yang disusun secara sistematis, logis (rasional), empiris (kenyataan), juga simbolis dalam menjelaskan suatu fenomena.

#### **D. Penciptaan Karya Seni Tari Berbasis Kearifan Lokal**

Seni tari merupakan cabang seni yang menggunakan gerak tubuh sebagai media ekspresi, berupa gerak ritmis yang memiliki unsur keindahan. Gerak yang indah adalah gerak yang sudah terolah desainnya serta mengalami perombakan dari bentuk aslinya dan telah mengalami penghalusan gerak. Pada dasarnya seni tari merupakan suatu ekspresi secara sadar, sebagai ungkapan untuk menanggapi alam sekeliling melalui bahasa gerak. Sebagai sebuah karya seni, tari dapat dipahami sebagai sebuah entitas dari suatu bentuk bahkan dinamika kebudayaan.

Orang Papua menari tidak semata-mata untuk menari saja, tetapi lebih untuk memenuhi kebutuhan simbolisasi (pernyataan diri). Simbol yang terefleksikan pada tari dapat dimengerti apabila orang yang menikmati memahami substansi obyek (tari) baik prinsip realitas maupun prinsip totalitas dari tari tersebut. Setiap penciptaan karya seni menghadirkan permasalahan, yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaannya (Rumansara, 2015). Seni memang tidak bisa hanya dilihat sebagai "hasil ciptaan" atau suatu produk dari manusia, tetapi lebih dipandang sebagai suatu simbol, lambang tentang sesuatu. Karya seni merupakan simbol manusia, maka prinsip penciptaan seni merupakan pembentukan simbol yang bersifat abstraksi. Simbol merupakan representasi mental dari subyek, sekaligus wahana konsepsi manusia tentang obyek, sehingga "simbol" semata-mata bukan menunjuk pada bendanya tetapi lebih kepada konsepnya. Simbol dalam karya seni merupakan

representasi realitas subyektif, bentuk simbolis yang ditampilkan dengan ciri khas tersendiri (Flassy, dkk. 1980). Oleh sebab itu, bentuk yang ditampilkan semestinya dapat menggambarkan komunikasi antara pencipta, alam, dan penikmat karya. Hal tersebut dapat ditemui dalam karya-karya seni pertunjukan Papua yang sebagian besar memvisualisasikan kearifan lokal daerah setempat.

Begitu banyak karya seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat Papua yang menggambarkan adanya hubungan yang harmonis sesuai dengan konsep *Lambunik*. Beberapa karya seni pertunjukan yang diciptakan berdasarkan konsep *Lambunik* antara lain: Tari King, Tari Buyaka, Tari Pangkur Sagu, Tari Cenderawasih, Tari Sajojo, Tari Berpasangan Ehabla, tari tidak bebasangan dalam dua barisan Alophae, dan Tari Diatas Perahu Isosolo di Sentani.

Tari King yang diciptakan oleh Maharani Ayuk Listyaningrum, Dosen Tari ISBI Tanah Papua, bekerjasama dengan Maha Dance (2019) ini menggambarkan tentang kekhawatiran akan punahnya burung cendrawasih di Papua. Tari ini diciptakan berdasarkan rasa keprihatinannya atas terancam punahnya burung Cendrawasih di Papua. Tari King mengandung ideologi budaya tentang pentingnya pelestarian lingkungan hidup. Pemilihan burung Cenderawasih sebagai materi tarian ini merupakan bentuk penghargaan (apresiasi) masyarakat Papua terhadap kelestarian alam setempat. Karya ini merupakan ekspresi sikap harmoni manusia dengan lingkungannya (Flassy, Don A.L., 2016). Tari King tercipta dari kesadaran manusia yang bersikap

“imanan” terhadap lingkungannya, yakni manusia yang bersikap adaptif terhadap lingkungannya. Manusia menyadari bahwa keberadaannya adalah bagian dari alam semesta (makrokosmos), dan dirinya adalah bagian kecil (mikrokosmos) dari semesta ini.



Gambar 4.3. Tari King  
(Dokumentasi: Maha Dance, 2019)

Tari Byakha adalah sebuah tari kreasi baru yang terinspirasi oleh tari Isosolo dari budaya Sentani, yang termasuk ke dalam wilayah adat Tabi. Isosolo adalah sebuah budaya menari di atas perahu di danau Sentani yang dilakukan oleh suku Sentani (Rumaropen, 2013). Isosolo ini dilaksanakan terkait dengan kegiatan adat suku Sentani misalnya adanya acara kunjungan dari satu suku ke suku lain dalam konteks adat. Misalnya dari suku Sentani barat ke Sentani timur. Dalam hubungan ini mereka naik perahu di danau Setani dengan membawa hasil panen. Dalam perjalanan dari kampung asal ke kampung tujuan inilah mereka tak henti-hentinya menari dan menyanyi di atas perahu



yang disebut Isosolo. Dalam Bahasa Sentani, Byakha artinya terbentang luas atau terbuka. Hal ini menggambarkan bahwa Sentani adalah sebuah daerah yang indah dan terbentang luas. Sentani termasuk dalam wilayah adat (budaya) Tabi.

Tari Byakha ini diciptakan oleh Pilemon Modouw, seorang mahasiswa ISBI Tanah Papua, yang berasal dari suku Sentani. Dalam teks nyanyian Isosolo terkandung kearifan lokal setempat, demikian juga pada hiasan atau motif di perahu dan body painting peserta, mencerminkan suku serta marganya.

Di daerah ini terbentang pegunungan Cycloop dan danau Sentani. Menurut kepercayaan masyarakat Sentani, pegunungan Cycloop adalah tempat yang sakral dan sangat dihormati masyarakat setempat. Gunung Cycloop adalah simbol yang menghubungkan masyarakat dengan dunia ilahi (Rumaropen, 2013). Danau Sentani adalah tempat untuk mencari nafkah dan sebagai lalu lintas masyarakat Sentani. Digambarkan pula bahwa orang-orang Sentani itu sangat gagah berani dalam melindungi kampung serta adat istiadat yang telah diwariskan oleh nenek moyangnya.

Jika diamati tampak bahwa kearifan lokal yang terdapat dalam teks Byakha ini antara lain adanya rasa kebersamaan yang sangat kuat yang telah diwarisi sejak masa lampau, rasa saling hormat menghormati sesama suku. Mereka menjaga hubungan yang harmonis antara manusia dengan Tuhan, dengan sesama manusia dan alam lingkungannya. Digambarkan pula betapa kekayaan seni budaya Sentani yang sangat beragam itu tidak ternilai harganya. Lukisan badan (*body painting*)

dengan motif bermakna sakral dan estetis dijadikan sebagai identitas masyarakat Sentani.

Byakha-byakha yang terinspirasi dari Isosolo ini dikemas menjadi sebuah tari penyambutan yang dibawakan oleh penari laki perempuan. Dengan kostum khas Papua para penari menggunakan mahkota, rumbai-rumbai, serta hiasan badan dengan motif-motif khas, para penari menyanyi sambil menari sesuai koreografinya. Mereka menari dan menyanyi sambil memainkan Tifa. Tifa adalah sebuah instrumen berbentuk *single-headed drum*, yang dimainkan dengan cara memukul bagian membran (kulitnya) dengan tangan kanan sementara tangan kiri penari memegang Tifa.

#### **E. Tari Pangkur Sagu**

Tari Pangkur Sagu merupakan tari tradisional Papua yang sering ditampilkan dalam sebuah acara perayaan. Tiap Kabupaten di Papua memiliki versi Tari Pangkur Sagu masing-masing. Seperti halnya di Merauke, Tari Pangkur Sagu juga sering ditampilkan dalam perayaan seperti hari jadi Kota Merauke atau acara pentas seni di sekolah-sekolah di kota Merauke. Kehadiran sanggar tari tradisional Papua sangat berperan penting dalam pelestarian tari tradisional semacam ini. Salah satu sanggar tari yang sering menampilkan Tari Pangkur Sagu ini adalah sanggar tari Dahuke'he Papua yang bertempat di jalan Garuda Spadem Merauke.

Jika dikaji tampak bahwa Tari Pangkur Sagu mengandung kearifan lokal Papua, antara lain: unsur bahasa dapat dilihat dari syair lagu yang

disenandungkan dalam Tari Pangkur Sagu, yakni menggunakan bahasa Marind yang berisi ajakan kepada warga untuk pergi ke ladang untuk panen. Unsur sistem teknologi tampak dalam pemanfaatan alat tradisional seperti tombak, parang, sabit, dan cangkul. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Papua masih mempertahankan budaya daerah setempat. Unsur mata pencaharian hidup dalam Tari Pangkur Sagu tampak pada kehidupan masyarakat setempat yang bergantung pada hasil hutan. Unsur organisasi sosial dalam Tari Pangkur Sagu yakni adanya seorang pemimpin dalam tarian. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang informan dapat diketahui bahwa pemimpin dalam tari ini berperan sebagai seorang Ondoafi (pemimpin adat). Sistem kepemimpinan Ondoafi dijustifikasi melalui pewarisan secara turun temurun. Status Ondoafi diperoleh secara turun temurun dimaknai oleh masyarakat adat sebagai bentuk penghormatan, pelaksanaan aturan-aturan dan upaya menjauhkan semua larangan. Ondoafi berada pada kelas sosial paling tinggi karena merupakan seorang pemimpin adat (Aedah, 2017). Dalam Tari Pangkur Sagu menyiratkan makna bahwa seluruh orang Papua khususnya putra Marind harus bisa memangkur sagu.

Unsur religi dalam Tari Pangkur Sagu dapat dilihat pada dua adegan: (a) gerakan berdoa kepada Tuhan sebelum pergi mencari nafkah. (b). gerakan *Nggatsi* yang merupakan gerakan khas Marind yang bermakna bersatu dengan bumi. Gerakan *Nggatsi* menggambarkan ritual berbisik kepada bumi sebagai ungkapan terimakasih kepada Tuhan yang telah memberi bahan makanan untuk hidup.

## **F. Karya Seni Musik Berbasis Kearifan Lokal**

Musik merupakan bentuk perilaku manusia yang unik dan memiliki pengaruh kuat dalam kehidupan masyarakat. Perkembangan perilaku musik dalam kenyataannya semakin kuat dipengaruhi oleh proses evolusi dalam pikiran. Banyak bukti menunjukkan bahwa anak-anak lebih cepat mengembangkan kompetensi musik sebagai hasil dari proses belajar karena melibatkan interaksi dengan lingkungan. Secara spesifik, musik dirangkai untuk mengeksplorasi sebuah interaksi sosial karena kemajuannya memiliki makna yang strategis.

Musik memiliki arti universal saat ini, perkembangannya pun semakin luas tak mengenal batas. Musik sebenarnya adalah sebuah kata yang akrab kita denganr setiap hari. Musik yang setiap saat kita dengarkan baik keindahan, bunyinya, pola-pola yang ada dalam unsur musik, menjadikan kita memperoleh suatu rasa kenikmatan melalui indra pendengaran. Sejalan dengan perkembangan peradaban manusia, musik mengalami perkembangan ke arah yang lebih baik. Musik dalam budaya Papua memiliki fungsi dan peran dalam mengiringi tari-tarian, upacara perkawinan, penguburan dan penyambutan tamu penting lainnya. Di antaranya adalah musik Tifa dan Kelambut yang keduanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tanda upacara penting, dan sebagai hiburan.

## G. Musik Tifa

Alat musik Tifa merupakan benda penting bagi masyarakat Papua. Tifa dimainkan dengan cara dipukul atau ditabuh, bentuknya mirip dengan gendang. Alat musik Tifa dibuat dari batang kayu yang diberi motif berupa ukiran, sehingga terlihat lebih indah (Rai S., et.al., 2019). sebagaimana tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.4. Alat Musik Tifa  
(Dokumentasi : Rai S., 2021)

Menurut para ahli budaya Papua, makna filosofi dalam alat musik Tifa adalah alat untuk memersatukan dan menghimpun warga (Frank and Bau Mene, 2013). Ia mampu menggerakkan anggota komunitas masyarakat untuk berkumpul bersama. Umumnya masyarakat akan tergerak dan menuju arah asal lantunan tetabuhan Tifa. Ia mampu menyihir masyarakat untuk bersatu-padu dalam kebersamaan. Ia adalah alat penggerak modal sosial (*social capital*). Sebagaimana disinggung di atas, Tifa adalah sebuah instrument sakral bagi masyarakat Papua, sedangkan burung Cenderawasih juga sangat

dihormati dan disakralkan karena diyakini sebagai burung surga yang dikenal dengan nama *bird of paradise* atau berbagai sebutan oleh tiap suku. Relief Tifa di Pura Agung Surya Bhuvana dapat disaksikan pada balai wantilan Praja Mandala, misalnya pada bagian depan wantilan, bagian depan panggung, serta ornamen pada tiang penyangga bangunan wantilan (Rai S., dkk., 2020, 2020a).

Musik Tifa digunakan untuk mengiringi tarian adat di Sentani pada Festival Danau Sentani di Kabupaten Jayapura. Festival Danau Sentani yang digelar setiap tahun merupakan bentuk antusiasme untuk terus melestarikan keberadaan budaya Papua. Festival Danau Sentani (FDS) yang telah dimulai sejak tahun 2008 adalah acara kolosal yang mendukung pelestarian budaya Papua. Tifa merupakan alat musik yang selalu hadir dalam acara-acara tradisi termasuk di dalamnya Tifa juga penting berkaitan dengan FDS. Kehadiran dan keberadaan Tifa menunjukkan kebesaran seorang Ondofolo/Ondoafi, meskipun tiap-tiap kampung mempunyai legenda yang berbeda tentang Tifa. Tifa merupakan simbol identitas suatu kampung di Papua. Salah satu contoh musik yang menggunakan Tifa adalah lagu Wor dari suku Biak.

## **H. Musik Kelambut**

Salah satu alat musik tradisional masyarakat Papua yang tidak kalah unik dan menarik adalah musik kelambut milik masyarakat Sentani, Papua. Kelambut dimainkan oleh satu orang dengan menggunakan dua obhoi (o = kayu, bhoi = pukul/toki). Obhoi ada dua ukuran panjang dan pendek. Yang panjang berfungsi

untuk memegang ritme sedangkan yang pendek untuk mengisi ritme. Bahan kelambut dari kayu matoa, kayu linggua, pohon kelapa yang sudah tua. Kelambut digunakan sebagai mas kawin. Bentuk kelambut seperti *hote* (tempat menaruh sagu seperti piring). Motif yang ada di ujung kiri dan kanan menyerupai kura – kura dan di bagian tengah ada kaki untuk menyanggah agar makanan tidak tumpah.

Motif – motif tersebut dibuat untuk menunjukkan bahwa *hote* itu adalah untuk tokoh-tokoh tertentu saja. Sebagai contoh motif buaya untuk Marga Marweri, kelelawar untuk Marga Nere, dan ikan (ikan *gete-gete*) untuk Marga Hendambo. Sementara itu, motif motif Yoniki menggambarkan hirarki kepemimpinan adat suku di Papua.

Selanjutnya, Kelambut adalah salah satu jenis instrumen yang mirip dengan instrumen *Ketungan* di Bali. Instrumen ini terbuat dari kayuangka yang diambil dari hutan di sekitar kawasan Sentani. Kelambut memiliki panjang 135cm, tinggi 19cm, lebar di tengah 17cm, lebar di ujung 5cm, panjang lubang 39cm, lebar lubang 9cm, dan kedalaman lubang 8,5cm. Alat musik ini dipukul oleh satu orang menggunakan tongkat kayu. Berdasarkan klasifikasi instrumen Sachs-Hornbassel, Kelambut adalah instrumen milik kelompok idiophone sebab sumber suara dari instrumen berasal dari tubuhnya sendiri.

Dalam konteks sosial budaya, musik Kelambut memiliki peran yang sangat penting dalam masyarakat Sentani. Dalam tradisi Sentani, musik Kelambut digunakan sebagai media komunikasi oleh Ondoafi (kepala suku) kepada komunitasnya. Levinus Pilemon

Modouw (salah satu keturunan Ondoafi di Sentani) menceritakan bahwa instrumen ini sudah ada sejak 1823 (wawancara pada 5 Juli 2017). Sebagai media komunikasi antara Ondoafi dengan rakyatnya, Kelambut diletakan di *Parapara* (rumah adat) yang dikeramatkan oleh orang-orang suku Sentani. Kelambut yang ada di *Parapara* telah melalui berbagai upacara dan doa sehingga menjadi suci dan memiliki nilai magis di dalamnya. Ketika melakukan wawancara, Ondoafi tidak dapat memberikan rincian tentang jenis upacara dan doa karena hal itu sangat dirahasiakan, dan hanya boleh diteruskan ke penerus Ondoafi. Sebagai alat musik suci, Kelambut hanya dapat dibuat oleh orang-orang khusus yang telah ditugaskan oleh Ondoafi. Saat ini, setidaknya terdapat delapan orang yang dikenal di Sentani sebagai pembuat kelambut. Mereka adalah: Agus Ongge, 60 tahun, dari kampung Harapan, Sentani Jayapura; (2) Agus Ohee, 54 tahun dari kampung Yoka, Sentani Jayapura; (3) Daud Wally, 64 tahun dari kampung Dondai, Sentani Jayapura; (4) Pitterson taimé, 66 tahun dari kampung Flafoi, Sentani Jayapura; (5) Pillow Modouw, 48 tahun, dari kampung Waena, Sentani Jayapura; (6) Olof Marweri, 47 tahun dari kampung Kwadeware, Sentani Jayapura; (7) Ishak Ohee, 55 tahun dari kampung Asei, Sentani Jayapura; (8) Absalom Marweri, 60 tahun dari kampung Kwadeware, Sentani Jayapura.

Tidak semua orang diizinkan membuat dan menabuh instrumen kelambut. Ketika Ondoafi ingin bertemu dengan orang-orangnya, maka dia akan meminta orang yang layak dipercaya untuk memukul Kelambut. Hanya orang-orang itu yang boleh memukul



Kelambut berdasarkan perintah Ondoafi. Salah satu kepercayaan suku Sentani, adalah bahwa seorang wanita tidak boleh memukul Kelambut karena itu adalah instrumen yang sakral. Jika ini dilanggar maka diyakini bisa mendatangkan malapetaka, dia bisa jadi gila bahkan mati. Berikut di bawah ini adalah instrumen Kelambut yang hingga kini masih dilestarikan oleh masyarakat di Sentani.



Gambar 4.5. Instrumen Kelambut.  
(Dokumentasi: Rai S., 2021)

Sebagai media komunikasi, suara musik Kelambut memiliki makna, simbol tertentu yang dipahami oleh komunitas masyarakat di Sentani. Ada beberapa jenis pukulan atau ritme untuk memanggil orang, tatkala ada bencana, atau perang. Saat mendengar suara Kelambut, komunitas akan datang sesuai dengan niat yang disampaikan melalui simbol suara, yang merupakan sebuah sistem budaya (*sound as culture system*)

Fungsi kedua Kelambut digunakan sebagai iringan tari. Saat menggelar upacara atau festival tradisional, Kelambut akan ditempatkan di tengah arena pertunjukan. Kelambut akan dimainkan oleh seseorang yang pandai bermain musik dan menari karena dalam tarian, pola ritme instrumen akan memberikan aksen tertentu yang disesuaikan dengan tarian. Dalam pesta tradisional, orang-orang akan menari dan bernyanyi sambil ditemani oleh Kelambut. Ada tiga pola tarian yang sering digunakan dalam tarian di Sentani, yaitu desain melingkar, desain garis dua baris, dan desain satu garis. Desain melingkar menggambarkan keintiman masyarakat dan rasa kebersamaan. Desain dua garis berbaris juga menggambarkan kebersamaan untuk mencapai satu tujuan, sedangkan desain satu garis menunjukkan kesatuan pemahaman. Filosofi tarian menggambarkan sistem toleransi yang dibangun di atas budaya. Seiring berjalannya waktu, Kelambut telah digunakan juga dalam acara-acara di luar konteks tradisional masyarakat Sentani. Di sini, Kelambut memiliki fungsi ketiga, yakni sebagai pembuka acara. Kini semakin sering penggunaan musik Kelambut sebagai pembuka acara-acara formal seperti pembukaan acara, seminar, dan festival. Dalam pembukaan Festival Danau Sentani 2014, tanda dimulainya acara ini adalah dengan membunyikan musik Kelambut yang dilakukan oleh Menteri Koordinator Kesejahteraan Rakyat pada waktu itu, Agung Laksono. Contoh lain, Musik Kelambut juga dimainkan untuk membuka acara Pembukaan seminar pendirian ISBI Tanah Papua yang bertempat di Sasana

Krida, Kantor Gubernur Papua, Jayapura pada tanggal 23 Nopember 2012.



Gambar 4.6. Acara Pembukaan Seminar Pendirian ISBI Tanah Papua di Sasana Krida, Kantor Gubernur Papua, Jayapura pada tanggal 23 Nopember 2012.  
(Dokumentasi: Rai S., 2012)

Fungsi keempat Kelambut adalah sebagai musik kontemporer untuk hiburan. Dalam fungsinya sebagai alat musik kontemporer, Kelambut sering dikolaborasikan dengan berbagai alat musik lainnya, termasuk *drum*, *seruling* dan *guitar*. Kolaborasi seperti ini biasanya dilakukan oleh para seniman muda Papua dengan menggunakan duplikasi instrumen Kelambut.

Secara umum alat musik Kelambut memiliki fungsi dan makna sebagaimana pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1. Bentuk, Fungsi dan Makna Musik Kelambut di Sentani, Jayapura

Bentuk	Fungsi	Makna
<p>Instrumen kelambut diwujudkan dalam bentuk seperti ketungan/kulkul atau lesung.</p> <p>Terbuat dari kayu nangka yang diambil dari hutan di sekitar kawasan Sentani.</p> <p>Kelambut memiliki panjang 135cm, tinggi 19cm, lebar di tengah 17cm, lebar di ujung 5cm, panjang lubang 39cm, lebar lubang 9cm, dan kedalaman lubang 8,5cm.</p>	<p>Berfungsi sebagai media komunikasi (ondofi mengundang warganya)</p> <p>Berfungsi sebagai musik iringan tari pada saat upacara atau festival tradisional, acara-acara formal seperti seminar, festival serta atraksi wisata.</p> <p>Sebagai musik kontemporer</p>	<p>Bermakna simbol budaya masyarakat Papua yang berada di Sentani, Jayapura.</p> <p>Bermakna sebagai Identitas Ethnis Masyarakat Sentani, Jayapura</p>

(Sumber: diolah dari data lapangan, Rai S., 2020).

## **I. Simpulan**

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa masyarakat dan para seniman di Papua sebagian besar menggunakan teori “Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal”, dalam menciptakan karya seni pertunjukan. Hal itu dapat diamati dari tampilan atau cara penyajian, properti, tata rias busana, narasi, struktur pertunjukan, maupun iringan musik pertunjukan yang digunakan.

Teori “Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal”, ini adalah kerangka pikir para pencipta seni pertunjukan dalam mewujudkan karyanya. Dalam hubungan ini, pencipta menggunakan unsur-unsur kebudayaan lokal sebagai materi garapan. Teori ini merupakan abstraksi intelektual yang menggabungkan pendekatan secara rasional dengan pengalaman empiris untuk mengkaji dan menjelaskan proses penciptaan karya seni dimaksud. Abstraksi variabel teori penciptaan seni pertunjukan ini meliputi: bakat, kreativitas, budaya lokal, konsep garapan, berdoa, implementasi konsep garapan, uji coba garapan, penetapan konsep dan bentuk garapan.

Implementasi “Teori Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal”, ini dilakukan secara bertahap, antara lain: menentukan tujuan penggarapan, mempertimbangkan bakat, melakukan kreativitas, memahami budaya lokal, menyusun ide/konsep garapan, berdoa, implementasi ide/konsep garapan, uji coba garapan, dan penetapan konsep serta bentuk garapan.

## Referensi

- Aedah, N. (2017). "Peran dan Fungsi Kepemimpinan Informal Dalam Pemerintahan Kampung Di Kampung Waena Kota Jayapura", *Jurnal Ekologi Birokrasi*, Vol. 5, No. 3, Agustus 2017 1
- Biro Pusat Statistik Provinsi Papua. (2018). *Provinsi Papua Dalam Angka*.
- Flassy, D. A.L. (2016). "Penguakuan Balada Cenderawasih". A paper presented at the seminar Dewan Kesenian Tanah Papua (Tanah Papua Art Council), in Jayapura.
- Flassy, D., dkk. (1980). *Aspek dan Prospek Seni Budaya Irian Jaya*. Jayapura. Penerbit : Bintang Mas.
- Frank & Bau M. (2013). *Kebudayaan Papua: Tradisi, Sistem Pengetahuan, dan Pembangunan Jati Diri*. Jayapura: Balai Arkeologi.
- Geertz. (2007). "Lokal Wisdom in Education". *Journal of Education*. <http://www.ied.edu.hk/cric/>
- Hartoko, D. (1984). *Saksi Budaya*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Haryatmoko. (2003). Menyingkap Kepalsuan Budaya Penguasa. *Majalah BASIS*, Nomor 11-12 Tahun Ke-52, November-Desember, 2003, 9. Yogyakarta: Kanisius
- Koentjaraningrat. (1980). *Sejarah Teori Antropologi I* (Edisi ke 1), Jakarta: UI- Press
- Kopeuw, P. (2017). *Menggali Budaya Seni Sentani di Papua*. Yogyakarta: Kanisius
- Linton, R. (1963). *The Study of Man : An Introduction*, New York Applenton Century Company

- Rai S., I W, et al. (2020). "The Meaning Of Pura Agung Surya Bhuvana (PASB) In The Religious Life In Jayapura In The Global Era". *Humaniora* 11(1) pp 57-67. Jakarta: Binus Press.
- Rai S., I W, et al. et.al. (2019). "Tifa From The Land Of Papua : Text And Context". *Asia Life Sciences The Asian Internasional Journal of Life Sciences*. Phillippines: Rushing Water Publishers Ltd.
- Rai S., I W, et al. (2020). *Penciptaan Seni Berbasis Kearifan Lokal Papua*. Mimika Baru, Papua: Aseni.
- Rai S., I W, et al. (2021). *Musik Kelambut Identitas Etnis Papua di Sentani*. Denpasar: LP2MPP ISI Denpasar.
- Rumansara, E. H. (2015). "Memahami Kebudayaan Lokal Papua :Suatu Pendekatan Pembangunan Yang Manusiawi Di Tanah Papua". *Jurnal Ekologi Birokrasi*, Vol.1, No.1. Februari 2015
- Rumaropen, Wilhelmina Welis S.. 2013. "Peran Festival Danau Sentani Dalam Mendukung Pelestarian Sumber Daya Kebudayaan Lokal Di Kabupaten Jayapura". (Tesis). Yogyakarta: Mag.Arsitektur Pariwisata, UGM.

# **BAB**

# **5**

## **TEATER PAKELIRAN TUTUR CANDRA BHERAWA: PROSES PENCIPTAAN KARYA TEATER BERTOLAK DARI PENJELAJAHAN TEATER TRADISI BALI**

**I Gusti Putu Sudarta**

### **A. Pendahuluan**

Pencarian dan penjelajahan yang tiada berakhir merupakan credo dalam kehidupan pengkarya sebagai warga akademik dan juga seorang seniman didalam usaha menemukan model dan konsep baru di dalam berkesenian. Dalam proses pencarian dan penjelajahan ini pengkarya banyak membaca karya sastra seperti; kekawin, kidung, geguritan, tatwa jnyana (filsafat, spiritual), yoga, yang merupakan sumber susastra dari seni pertunjukan Bali. Pembacaan dengan menembangkan karya sastra kakawin dan geguritan dilakukan dengan suntuk dan hayatan mendalam sehingga mengalami “kehadiran” sang pengawi dan terjadinya dialog imajiner dengan pengawi. Dialog imajiner ini memberikan pemahaman yang berlanjut, tidak saja memahami cerita yang disajikan dan dibangun dengan berbagai tembang namun juga menyadari dan menghayati makna, nilai kehidupan dan spiritual. Nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra tersebut merupakan pelita pencerahan yang sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan



sehari-hari, juga sebagai penuntun dalam meniti jalan ke dalam diri (journey to within).

Dalam perjalanan panjang seni pertunjukan Bali sudah banyak karya sastra yang telah diangkat dan digarap ke dalam seni pertunjukan. Dipilihnya satu karya sastra sebagai sumber cerita seni pertunjukan tentunya dengan berbagai pertimbangan dari pengkarya. Pertimbangan yang lumrah biasanya karena kecocokan tema (kontekstual/dramatic contents) dan juga alur dramatik yang menarik untuk digarap. Langkah selanjutnya adalah proses kreativitas dari pengkarya, bagaimana menuangkan atau mewujudkan karya sastra tersebut ke dalam wadah konsep garap (estetika) yang akan dipakai (setidaknya sudah ada dalam imajinasi) pengkarya, sehingga terjadi proses transformasi karya sastra menjadi sajian seni pertunjukan.

Pengkarya sangat tertarik dan terkesan dengan Kakawin Candra Bherawa karangan Ida Pedanda Made Sidemen (almarhum) dari Geria Delod Peken Intaran Sanur Denpasar. Kakawin Candra Bherawa ini dibangun dengan beberapa tembang wirama berbahasa kawi. Gaya bahasanya sangat indah dan memakai kaidah-kaidah alamkara. Alamkara adalah cara mengekspresikan buah pikiran melalui bahasa (musical) secara khas, yaitu dengan mempermainkan unsur-unsur bahasa, seperti bunyi, suku kata, kata (musical) dan unsur lainnya. Nilai-nilai yang dipaparkan bersifat universal yang sangat berguna bagi manusia modern saat ini yaitu tentang kebijaksanaan dan spiritual. Pengkarya sejak lama telah mempelajari kakawin Candra Bherawa ini dan berusaha

memahami nilai yang terkandung dalam bait-bait wiramanya.

Nilai kebijaksanaan dalam kakawin ini merupakan esensi dari agama yaitu spiritual. Tokoh yang menjadi pelaku pokok dalam kakawin ini merupakan pengejawantahan sifat luhur kemanusiaan, seperti nama tokoh Candra Bherawa yang berarti budhi yang telah tercerahkan atau telah berada dan mengalami puncak kesadaran. Di kalangan seniman sekha Santi atau komunitas mebebaskan/mepepaosan (pembacaan sastra) dan juga seniman dalang, kakawin ini tidak begitu sering dibaca atau dipentaskan dalam pertunjukan wayang. Nilai filosofis dan spiritual yang dimuat dalam kakawin Candra Bherawa ini merupakan esensi universal tentang kemanusiaan dan spiritual. Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang seharusnya bebas berekspresi sebagai individu dalam menjalankan ritual dan hayatan keagamaan tidak dikekang atau disekat oleh batasan-batasan konsep dan ideologi ciptaan manusia. Dalam politik kekuasaan agama sering dipakai sebagai alasan untuk menyerang, memusnahkan suatu kaum karena berbeda ideologi dan agama. Teks-teks agama dikemas dan ditafsirkan secara dangkal menjadi doktrin yang ditanamkan di benak masyarakat untuk melegitimasi kepentingan politik kekuasaan, sehingga nilai kemanusiaan dan spiritual yang seharusnya dihadirkan untuk melembutkan jiwa dan menata keberagaman kehidupan kemanusiaan, berubah menjadi doktrin, propaganda politik, sentiment ras dan golongan yang menumbuhkan kelompok fanatic eksklusif anti keberagaman.

Apa yang disajikan dalam kakawin Candra Bherawa adalah pelampauan sekat-sekat perbedaan untuk menemukan esensi dari setiap keagamaan yaitu spiritual. Dalam spiritualitas perbedaan disadari sebagai keragaman yang hadir di dunia, hadir menjadi keniscayaan dan diterima sebagai berkah dan anugerah dari Keberadaan Hyang Maha Ada.

Selain naskah Kakawin Candra Bherawa karangan Ida Pedanda Made Sidemen pengkarya juga juga mempergunakan beberapa naskah Kakawin Candra Bherawa versi lain seperti Kakawin Candra Bherawa yang dikarang oleh I Wayan Pamit, koleksi Disbud Prov. Bali, Kakawin Candra Bherawa Griya Kecicang Karangasem, dan Kakawin Candra Bherawa Griya Sidemen Karangasem yang tersimpan di Gedung Kertya Singaraja. Petikan bait-bait kakawin Gunung Kawi dan geguritan Yadnyeng Ukir karya Ida Pedanda Ngurah yang merupakan pengarang besar Bali abad ke-19 juga dihadirkan untuk memperkuat narasi penceritaan dan dialog. Geguritan Sucita-Subudi karya Ida Ketut Jelantik yang memuat ajaran yoga dan samkya juga dipilih bait-bait tembangnya untuk dipakai dalam garapan chorus vocal chant.

Pengkarya menggarap kakawin Candra Bherawa ini dalam bentuk karya Teater Pakeliran yang berjudul "Tutur Candra Bherawa". Teater Pakeliran adalah karya Music Teater yang menekankan pada penggarapan tembang/wirama kakawin Candra Bherawa (emphasize on songs). Tembang dan wirama ini digarap dalam melodi baru (solo dan chorus) dalam laras selendro dan pelog serta digarap dalam pentatonic scale. Selain itu, pengkarya juga menggarap komposisi

melodi kidung Qawwali (sufi song) dan Gregorian Chants. Pengkarya berfokus pada spirit kidung-kidung tersebut, sedangkan ekspresinya (execution) masih dalam dialog atau olah vocal Bali (kebalen). Pakeliran adalah penggarapan ruang secara dinamis, ruang penceritaan tidak hanya terbatas pada kelir dan stage yang statis tapi kelir juga bergerak memberi ruang, membatasi ruang dan membagi wilayah penceritaan.

Tutur Candra Bherawa merupakan judul sekaligus tema yang ditampilkan dalam garapan ini. Phrase Tutur Candra Bherawa mengandung makna bahwa peningkatan kesadaran atau meluasnya kesadaran memerlukan kehendak dan upaya tanpa henti yang berlangsung selama menjalani proses kehidupan, sampai mengalami atau mendapatkan kesadaran/pencerahan tentang hakekat diri sejati dan berada dalam kesadaran supra atau bodhi citta.

Garapan komposisi musik gamelan juga berdasarkan pola melodi wirama atau tembang kakawin yang digarap dengan melodi baru, diimprovisasi sesuai dengan konteks tema cerita. Sedangkan olah vocal dalang (tandak, bebatuan, ucapan, ngerak, ngelur) ditampilkan bukan hanya sekedar sebagai narasi melainkan digarap sebagai bagian dari komposisi musical yang utuh yang mempertegas tema. Koreografi dan ragam gerak tari merespon tembang/wirama dan komposisi gamelan, walaupun tetap dalam alurnya sebagai koreografi yang utuh, namun secara bersamaan menyampaikan rasa, tema dan alur cerita melalui tokoh yang ditampilkan. Penari memerankan lebih dari satu tokoh seperti dalam topeng pajegan. Penari ada yang merangkap sebagai

penembang, musisi atau sebaliknya musisi dan dalang bisa merangkap sebagai penari. Semua elemen teater digarap sedemikian rupa sehingga menjadi sajian dramatic art yang menyajikan sentuhan baru (execution, staging, costume, make-up, acting style).

Perangkat alat music yang digunakan tidak menggunakan barungan gamelan yang utuh melainkan dipilih dari beberapa barungan gamelan Jawa dan Bali seperti ; bonang barung dan kenong, slentem laras selendro, bonang penembung, bonang barung, slentem laras pelog pitu, gender barung selendro, gender wayang baru bilah 14, dan alat-alat ritmis seperti kendang, rebana/terbang, berbagai gong Cina (beri), gentorag, genta, singing bowl (Nepal), manjira (cymbal finger), dan gong. Suling dan rebab untuk mempertegas melodi tembang. Disamping itu juga dieksplorasi instrument yang chin (santoor Cina) dan hang drum. Tambura juga dipakai sebagai drone untuk mengiringi vocal solo.

Pendekatan penggarapan musik vokal yang diterapkan dalam karya ini dimana bait-bait wirama dalam kakawin Candra Bherawa ini dipilih yang sesuai dengan kebutuhan alur dramatik dan musikal, terutama pada bagian manggala kakawin yang merupakan ekspresi laku yoga sang kawi, bait-bait wirama yang memuat nilai-nilai kemanusiaan dan pencerahan spiritual, bait-bait wirama yang menggambarkan keindahan alam, bait-bait wirama yang menggambarkan gemuruhnya adegan perang. Bait-bait wirama yang kontekstual ini digarap dalam melodi baru dan penafsiran terhadap melodi tembang

merupakan sentuhan kedalaman rasa dari suasana dan karakter tokoh yang ditampilkan.

Penggunaan laras tidak hanya dalam laras pelog dan selendro saja tapi juga digarap dalam pentatonic scale yang diiringi dengan alat music Yang-Chin atau santoor (string instrument) sehingga melodi tembang atau kidung menjadi unik dan ada rasa lain dalam teknik melantunkan tembang. Ada beberapa tembang tidak dilantunkan sebagaimana biasanya namun disajikan seperti puisi bahasa Bali. Vocal Chorus digarap dengan lebih dramatic dimana phrase kata-kata dimainkan atau dikomposisikan untuk mendapatkan efek musical yang lebih tajam dan menyentuh. Ada beberapa Chorus berdialog dengan alat music Hang Drum untuk mendapatkan suasana humor.

Alat musik yang ditampilkan merupakan ensambel baru karena memadukan ricikan gamelan Jawa dan Bali. Pengkarya mempergunakan sepasang gender yang berbilang 14 yang dibuat tahun 2008. Gender ini memakai laras selendro Jawa yang susunan nadanya seperti gender barung tapi tetap mempergunakan system ngumbang-ngisep layaknya gender Bali. Gender ini bisa dimainkan dengan tabuh lembut seperti jawa dan panggul yang keras seperti Bali. Teknik permainan juga bisa seperti tabuhan Jawa yang lembut atau memakai teknik pukulan keras dan cepat seperti gege dig Bali. Gender selendro 14 ini dipadukan dengan selentem, bonang barung dan kenong laras selendro sehingga menjadi ensambel baru yang unik. Pengkarya mengeksplorasi beberapa vokabuler pukulan gender yang baru yang otomatis

juga menjadi pendekatan pola garap gamelan yang baru.

Kelir atau layar digarap dengan sangat dinamis yang dimanipulasi oleh dua orang penari atau lebih. Kelir tidak hanya berfungsi sebagai ruang dan pembatas ruang dramatik, tapi juga difungsikan sebagai simbol, property, yang memberikan kekuatan kepada suasana atau tokoh yang ditampilkan.

Dalang sebagai pembawa cerita juga berperan sebagai narator dan juga tokoh karakter tertentu. Dalam menyampaikan narasinya dalang mengkombinasikan teknik penceritaan antara tembang, puisi dan juga bermain music. Hentakan-hentakan atau teriakan teknik olah vocal dalang Bali (ngerak-ngelur) digarap sebagai sajian musical. Komposisi tari digarap menyatu dengan acting dan tembang. Ada bagian-bagian adegan tokoh yang berdialog dengan wayang di kelir dan juga wayang yang dipegang sendiri oleh penari tokoh.

Teater Pakeliran Tuter Candra Bherawa adalah garapan teater yang berdasarkan penafsiran terhadap tembang wirama karya Ida Pedanda Made Sidemen (almarhum). Melodi wirama digarap baru sesuai dengan semangat dan nilai yang terkandung dalam setiap wirama dan alur dramatik cerita. Penggarapan melodi wirama dalam laras pelog-selendro diiringi dengan suling gambuh sedangkan dalam pentatonic scale diiringi dengan alat music string Yang Chin dan Hang drum.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Teater pakeliran merupakan garapan yang total teater yaitu menggali dan memanfaatkan semaksimal mungkin unsur-unsur seni yang terdapat dalam teater tradisi Bali seperti gamelan, tembang, tari dan dialog yang biasa digunakan dalam drama tari topeng dan arja, yang dipadukan dengan elemen-elemen seni pewayangan seperti menggerakkan/memanipulasi kelir dan menggarap bayangan (wayang dan manusia).

Teater pakeliran ini disajikan dalam bentuk Sangita yaitu menggunakan garapan tembang atau nyanyian sebagai penekanan dalam penyampaian cerita (emphasize on songs) sehingga menjadi sajian music teater (theatrical music). Penjelajahan melodi dan olah vocal tidak hanya pada tradisi Bali dan Jawa, tapi juga mentransformasi gaya lagu Qawwali music (sufi song) dan kidung spiritual (spiritual songs) seperti kirtan, bajan dan Gregorian chant.

Kombinasi dari beberapa ricikan gamelan jawa dan Bali menjadi ensemble baru yang mendasari penggarapan musik Teater Pakeliran ini yang tentunya memerlukan pendekatan baru dalam berkomposisi. Instrument yang dominan dipergunakan adalah alat music pencon seperti bonang barung pelog-selendro, kenong selendro, dan bonang penembung laras pelog. Sedangkan alat music wilahan hanya mempergunakan selentem pelog-selendro dan gender wayang baru bilah 14 laras selendro. Beberapa pasang kendang Bali (kekrimpangan dan gegupekan) dan kendang Jawa (sabet, ciblon dan kendang gending), terbang dan rebana dipergunakan untuk menggarap ritme. Di samping mempergunakan ricikan gamelan juga



dipergunakan alat music pendukung seperti Yang Chin (alat music string), Hang Drum, gong beri, singing bowl, genta, dan suling gambuh.

Tutur Candra Bherawa merupakan judul sekaligus tema dan amanat dari garapan Teater Pakeliran ini yang diadaptasi dari Kakawin Candra Bherawa. Candra Bherawa berarti bulan dan matahari, terang benderang, galang apadang, jiwa yang telah tercerahkan. Secara tersirat bermakna menuju kepada kekosongan (kasunyatan) atau bangkitnya kesadaran untuk menemukan jati diri, meniti jalan ke dalam diri (journey to within) sehingga berada dalam kesadaran Bodhi Citta.

### **C. Tinjauan Pustaka**

Di dalam proses penciptaan sebuah karya seni, seorang pengkarya memerlukan informasi dan referensi yang mendukung ide dan tema yang akan digarap. Informasi ini diperoleh melalui penelitian kepustakaan dan sumber audio visual yang tersimpan dalam archive suatu lembaga ataupun yang menjadi koleksi pribadi. Demikian juga dalam penggarapan Teater Pakeliran ini pengkarya mempergunakan beberapa buku reference dan rekaman audio yang sangat berkaitan dengan garapan Teater Pakeliran "Tutur Candra Bherawa" ini. Adapun buku dan sumber audio yang dipakai sebagai acuan adalah sebagai berikut.

Candra Bherawa Kakawin Miwah Tegesipun Olih I Wayan Pamit Kayu Mas Kelod Denpasar tahun 1997. Buku ini memuat Kakawin Candra Bherawa dan terjemahannya dalam bahasa Bali dan ditulis dengan hurup Bali. Kakawin Candra Bherawa ini terdiri dari

217 bait, 12 wirama (metrum), dan 10 pupuh (babak/bab). Cerita Candra Bherawa diadaptasi dan ditransformasikan menjadi lakon pertunjukan teater pakeliran. Bait-bait wirama kakawin ini digarap dengan melodi baru sesuai dengan konteksnya dalam alur penceritaan. Filosofi, ajaran yoga sadhana, dyana, dharana, dan laku spiritual yang menjadi esensi kakawin ini menjadi pesan utama yang disampaikan dalam pertunjukan melalui dialog-dialog yang digarap dalam ungkapan gaya bahasa kekinian.

Geguritan Sucita-Subudi yang dikarang oleh Ida Ketut Jelantik diterbitkan oleh C.V. Kayu Mas Agung tahun 1982. Buku ini menjadi salah satu sumber sastra dalam penggarapan Teater Pakeliran ini. Bait-bait pupuh yang memakai bahasa Bali lumbrah dalam geguritan ini digarap dengan melodi baru menjadi sajian vocal music yang baru dalam laras pelog dan selendro. Ada beberapa pupuh yang digarap menjadi chorus dan puisi. Apa yang termuat dalam kakawin Candra Bherawa dielaborasi lagi dalam geguritan Sucita-Subudi ini dalam bahasa Bali lumbrah. Dialog atau antawacana dalam garapan ini juga diperkaya dari pupuh-pupuh geguritan Sucita ini.

Sanyas Dharma, *Mastering the Art and Science of Discipleship* oleh Anand Krishna yang diterbitkan oleh Gramedia tahun 2012. Buku ini membicarakan tentang disiplin, kewajiban dan perilaku yang harus diterapkan oleh seorang Sanyas Dharma atau pelaku sepiritual. Isi buku ini sangat bermanfaat sebagai panduan bagi penggiat dan perkumpulan spiritual. Isi buku ini pengkarya menggunakan sebagai alat untuk membedah isi kakawin Candra Bherawa yang menurut pandangan

penyusun secara keseluruhan mengajarkan untuk melihat diri, memberdaya diri, dan melakukan disiplin spiritual untuk mengembangkan kesadaran (expand of awareness). Candra Bherawa senantiasa mengingatkan rakyatnya agar disiplin melakukan sadhana/latihan olah rohani untuk mencapai kesadaran dan kebahagiaan (anandam). Buku ini sangat membantu memahami apa yang menjadi pesan-pesan dari sang pengarang Ida Pedanda Made Sidemen yang dituangkan dalam bait-bait wiramanya, sehingga pengkarya lebih mudah dalam menggarap alur dramatisnya dan menafsirkan tembang-tembang dalam gubahan melodi baru yang cocok dengan semangat yang ingin disampaikan pengarang.

*The Mysticism of Sound and Music. The Sufi Teaching of Hazrat Inayat Khan.* Yang diterbitkan oleh Shambala Dragon Edition tahun 1996. Dari buku ini pengkarya mendapatkan pengetahuan yang sangat berharga yang berkenaan dengan music, tembang yang sangat erat kaitannya dengan rohani atau spiritual. Bahkan diantara music, tembang dan tari, tembang dikatakan yang paling kuat dan hidup karena tembang berasal dari suara manusia. Dan suara adalah prana, prana adalah kehidupan, sehingga tembang bersentuhan langsung dengan kehidupan, yang menyentuh langsung hati pendengarannya.

Dalam menggarap tembang wirama Kakawin Candra Bherawa ini pengkarya sangat terbantu dalam menentukan pilihan laras, karena laras akan mempengaruhi tangga nada, susunan melodi dan memberikan mood pada tembang. Menyusun melodi yang sangat menyentuh hati tidaklah mudah karena

diperlukan kepekaan rasa musical dan pemilihan nada-nada yang tepat. Sehingga pemilihan laras selendro yang lebih dominan dalam garapan tembang ini karena terasa lebih menyentuh dan mampu melarutkan suasana hati penonton dan juga hati pengkarya, ini juga merupakan pengalaman pengkarya sebagai sorang vocalis.

Stuti dan Stawa Mantra Para Pandita Hindu di Bali oleh T. Goudriaan & C. Hooykaas yang diterjemahkan oleh I Made Titib, penerbit Paramita Surabaya tahun 2004. Dalam buku ini pengkarya banyak mendapatkan mantra-mantra puja Astawa yang sangat relevan digarap sebagai chorus vocal chant dalam adegan pertemuan Yudistira dan Candra Bherawa saat saling menguji pencapaian yoganya.

Sangitaratnakara Of Sarngadeva Text and English Translation Vol. I oleh R.K. Shringy Prem Lata Sharma (reprinted), Munshiram Manoharlal Publisher Pvt. Ltd 2018. Dalam buku ini dijabarkan tentang asal mula swara, nada, dan sabda yang berkaitan dengan suara awal penciptaan atau Nada Brahma. Bentuk pertunjukan Sangita yaitu karya musik teater yang menggunakan garapan tembang atau nyanyian sebagai penekanan dalam penyampaian cerita (emphasize on songs) dengan penjabaran penerapannya dalam penggarapan melalui tiga pertimbangan musikal yaitu bukti-mukti-jiwan mukti. Bukti karya musik teater digarap dengan pertimbangan-pertimbangan logika tanpa mengabaikan etika berkarya dan kreativitas estetika yang didasari oleh kesadaran spiritual. Mukti berarti karya musik teater sarat dengan nilai perenungan atau kontemplasi (dharana) yang

mengantarkan ke dalam kepada kesadaran dan keseimbangan (dhyana). Sedangkan jiwana mukti berarti karya musik teater memberikan pencerahan dan pembebasan dari obsesi-obsesi indrawi yang membelenggu evolusi jiwa.

Ida Pedanda Made Sidemen Pengarang Besar Bali Abad ke - 20 oleh IBG Agastya Yayasan Dharma Sastra Denpasar 1994. Dalam buku ini diulas tentang karya-karya sastra Ida Pedanda Made Sidemen seperti Purwagama (Siwagama), Cayadijaya (kakawin Cantaka), Candra Bherawa (kakawin Dharma Wijaya), Singhalanggyala, Kalpa Sanghara, Kidung Pisacarana. Dalam kakawin Singhalanggyala bait ke dua tersirat konsep kepengarangan Ida Pedanda Made Sidemen. Konsep yang dimaksud adalah Gandha Sesa dan Bhasma Sesa. Gandha Sesa adalah sebagai badan keindahan yang mewadahi ke-Ilahi-an atau ke-Ilahi-an yang mewujudkan sebagai badan keindahan (sang mawak sira gandha sesa uriping bhuwana paniwi sang wruhing kawi). Konsep gandha sesa ini penyusun terapkan dalam proses penggarapan tembang, menyusun melodi, pelarasan, dan penggarapan musik untuk mendapatkan lungsuran lango atau berkah keindahan (mangke ngwang anular ndatankna ring opahata mahayu lungsuran lango).

Kidung Hredaya Saking Swara Ngarcana Ishwara Mengembara Dalam Diri, Disertasi Karya Seni Oleh I Gusti Putu Sudarta, Program studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Program Doktor ISI Surakarta 2019. Dalam Disertasi ini penyusun mendapatkan pengertian tentang konsep karya kidung yaitu Swara-Aksara-Iswara. Swara adalah elemen pokok (prana) yang

disusun dan digarap sebagai tembang kidung untuk memuja Hyang Maha Iswara. Suara muncul dan bisa didengar (audible) melalui prana dalam tubuh manusia di mana tubuh sebagai resonansi suara. suara adalah manifestasi dari getaran-getaran alam semesta yang selalu ada sebagai suara penciptaan yang disebut sebagai Nada Brahma. Aksara adalah simbol bunyi. Dalam kaitannya dengan esoteric aksara bukanlah sekedar simbol bunyi karena aksara adalah sesuatu yang hidup, tidak mati. Aksara adalah manifestasi dari suara, suara awal, suara alam semesta. Suara dalam Hindu disebut sebagai AUM - tanpa awal dan tanpa akhir. Tak bermula dan tak berakhir - AUM adalah yang abadi, prenatal atau suara awal. Aksara sebagai manifestasi dari suara, getaran, vibrasi Illahi, penyusun hadirkan dalam manggala karya teater pakeliran sebagai kidung persembahan. Kidung sebagai yantra yang mengarahkan citta dan manah berada pada dharana (konsentrasi) sehingga terjadi dhyana (meditasi). Dalam dhyana keseimbangan diri terjadi, kesadaran meluas, kesadaran supra, kidung lebur dalam samadhi, kebahagiaan yang tidak terjelaskan, Ishwara.

Disamping naskah kakawin dan buku-buku reference sebagai sumber penciptaan pengkarya juga mempergunakan rekaman audio visual garapan Teater Pakeliran sebagai acuan dalam penggarapan ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

Pragmen Wayang Sudamala, DVD yang direkam oleh dewata TV, merupakan karya kolaborasi I Gusti Putu Sudarta dengan group gamelan Dharma Swara New York dalam parade Gong Kebyar Pesta Kesenian

bali tahun 2010. Garapan ini merupakan garapan yang total teater, memanfaatkan semua elemen seni sebagai media ungkap. Penggunaan layar atau kelir yang sangat dinamis dan maksimal mampu membatasi ruang stage Arda Chandra yang cukup luas. Kelir digerakan oleh 2-3 orang penari, dimanipulasi mengitari stage, kadang dibentangkan membelah stage untuk memberikan ruang dan membatasi ruang, juga berfungsi sebagai property. Teknik ini pengkarya kembangkan lagi sebagai cara untuk menyiasati pendukung yang sedikit tapi mampu berperan ganda, fleksibel dan terasa memenuhi panggung yang cukup luas. Pergantian suasana dramatic yang sangat cepat dan tiba-tiba juga terbantu oleh penggunaan kelir yang dinamis ini.

Music Theater Gayatri, DVD koleksi pribadi. Merupakan karya music theater oleh I Gusti Putu sudarta berkolaborasi dengan Jasmine Okubo (penata Tari) dan musisi dari Taiwan yang dipentaskan dalam Pesta Kesenian Bali tahun 2011. Garapan ini menampilkan ensambel baru yang merupakan perpaduan gamelan Jawa dan Bali terutama instrument pencon dan wilahan. Penggarapan proses penceritaan seperti topeng pajegan. Dalang disamping sebagai narator juga berperan sebagai tokoh karakter tertentu dan juga sebagai penyanyi dan musisi. Penggarapan tembang-tembang dan kidung dalam pentatonic scale sangat menarik untuk dikembangkan. Temuan ini pengkarya kembangkan dalam menggarap tembang wirama dari bait-bait kakawin Candra Bherawa dalam melodi baru memakai laras selendro dan pentatonic scale.

Teater Pakeliran Puyung Bolong Telah Ilang karya I Gusti Putu Sudarta dan Sanggar Bajrajnyana Music Theater Bona Gianyar yang dipentaskan pada Mahalango Festival II tahun 2015 di Stage terbuka Ardha Candra Taman Budaya Denpasar (DVD koleksi pribadi). Dalam karya ini pengkarya terinspirasi dengan penggarapan penceritaan yang mengadaptasi kekuatan fleksibel teater tutur. Ruang penceritaan digarap seimbang antara ruangan pentas dan di layar (kelir).

Migrating Shadow karya kolaborasi lintas budaya (trans culture collaboration) produksi Cornell University Ithaca New York tahun 2019. Karya Migrating Shadow disutradari oleh I Gusti Putu Sudarta berkolaborasi dengan composer dari Department of Music Cornell University yang diarahkan oleh Chriss Miller (composer dan Ethnomusicology). Penyusun tertarik dengan perpaduan wayang kulit Bali dengan musik perkusi, gamelan, dan vokal. Unsur improvisasi diberikan ruang dan menjadi bagian penggarapan utama. Kekuatan pengembaraan keahlian individu merespon situasi dan keadaan (desa kala patra) menjadi kunci kekuatan plot dan alur dramatic pertunjukan. Hal ini pengkarya adaptasi dalam garapan teater pakeliran ini terutama pada penceritaan dalang sebagai story teller.

Wayang Nicotiana karya kolaborasi I Gusti Putu Sudarta (dalang) dengan group music keroncong RUMPUT di Richmond Virginia Amerika. Karya ini merupakan pertemuan wayang kulit Bali dengan Crankie atau wayang beber Amerika yang diiringi dengan musik keroncong dan Virginia apalachian music yang dipimpin oleh Andy Clay MacGraw (komposer



dan ethnomusicology University of Richmond) dan Hannah (penyanyi, penulis lagu, musicology). Dalam karya ini spirit wayang kulit Bali dihadirkan dalam wadah wayang Crankie (screen panorama). Menariknya kekuatan penceritaan ada dalam manipulasi improvisasi bayangan wayang Bali yang diimbangi dengan gambar Crankie yang naratif, tanpa dialog, narasi penceritaan hanya dengan nyanyian apalachian yang dipadu dengan musik langgam keroncong. Model penggarapan ini diadaptasi dalam penggarapan layar dan bayangan wayang.

Teater Tuter Munityn Paksi karya I Gusti Putu Sudarta dengan Bajrajnyana Music Theater yang dipentaskan dalam event Festival Seni Bali Jani III Tahun 2021 di Natya Mandala ISI Denpasar. Teater tutur ini mengambil cerita yang diambil dari Geguritan Amad Muhamad. Kekuatan teater tutur yang menghadirkan keseimbangan improvisasi dan dialog yang dinaskahkan membangun adegan penceritaan menjadi hangat dan cair. Nyanyian tembang qawwali music (music sufi) dipakai membingkai dan mengantarkan setiap pergantian babak. Bagian kreativitas ini pengkarya adaptasi dan formulasikan lagi sesuai dengan ruang penceritaan di teater pakeliran.

Penelitian yang dilakukan dengan menelaah sumber reference dan video pertunjukan seperti yang diuraikan di atas menghasilkan suatu formula yang dipakai dalam penggarapan Teater Pakeliran Tuter Candra Bherawa ini. Formula ini memberikan langkah kreatif dalam menentukan karya sastra yang dipakai sebagai sumber cerita, transformasi cerita dari karya

sastra menjadi naskah lakon, penyusunan alur cerita dan dramatic lakon, garapan tembang dan musik dengan pemilihan alat musik, penentuan laras dan mood, disesuaikan dengan tuntutan adegan. Penggarapan skrip karya mengacu kepada esensi T tutur Candra Bherawa yang dijabarkan dalam dialog-dialog dengan bahasa ungkap kekinian sehingga nilai filosofis dan spiritual yang memerlukan perenungan (kontemplatif) bisa ditangkap dengan jelas oleh audien.

#### **D. Metode Penciptaan**

Setiap melakukan kekaryaannya atau menggarap suatu karya seni pengkarya selalu menerapkan pendekatan dan metode penciptaan supaya proses penggarapan menjadi lebih sistimatis, efektif dan efisien, berkembang sesuai dengan guide line yang telah ditetapkan. Dalam penggarapan Teater Pakeliran ini pengkarya mempergunakan metode yang dipakai dalam penggarapan karya sastra dan perundagian (arsitektur Bali) oleh Ida Pedanda Made Sidemen yaitu Gandha Sesa dan Bhasma Sesa. Metode penciptaan ini dipakai dalam mentransformasikan (mewujudkan) karya sastra Kakawin Candra Bherawa menjadi karya teater yang bertolak dari spirit dan estetika teater tradisi Bali seperti Dramatari Topeng, Wayang Kulit, dan Calonarang. Tentunya setiap bagian-bagian penggarapan yang merupakan elemen-elemen pendukung karya penerapan metodenya berbeda, seperti penggarapan tembang atau vocal tentunya berbeda penerapan metodenya dengan penggarapan music, begitu juga dengan tari dan koreografinya dalam kaitannya dengan konteks karya teater pakeliran.

Sebagai kreator dalam wilayah teater dan pakeliran, pengkarya telah cukup banyak melakukan berbagai pendekatan dan model penggarapan dalam karya sendiri maupun berkolaborasi dengan seniman lintas budaya dan negara. Yang menjadi prinsip dasar dalam penggarapan karya yang telah dilakukan adalah bagaimana membawa kekayaan rupa, suara, dan esensi seni teater tradisi menjadi materi dasar pijakan kekarya seni pertunjukan teater dalam konteks kekinian. Tentunya diperlukan kecerdasan untuk mentransformasikan dan menghadirkan mutiara-mutiara seni tradisi ini ke dalam ruang waktu kekinian. Adapun yang pengkarya lakukan dalam menggarap karya teater ini adalah mengambil, memulyakan esensi dan spirit teater tradisi yang diwadahi konsep, bentuk pertunjukan yang baru dengan pertimbangan estetika, logika dan spiritual. Jadi bentuk pertunjukan tradisi tidak serta merta secara wadag dihadirkan dalam kekarya akan tetapi dipilih elemen-elemen teater tradisi yang ditransformasikan dan diberdayakan dalam konteks kebutuhan ruang dan waktu saat ini.

Ngarcana sarining lango adalah menjadi konsep dasar dalam kekarya ini. Ngarcana sarining lango berarti mewujudkan ke-Ilahi-an yang tanpa wujud (nir-rupa) dan dipuja dalam lantunan melodi tembang. Ngarcana sarining lango ini dijabarkan menjadi bukti-mukti-jiwan mukti. Bukti berarti karya teater pakeliran ini digarap dengan pertimbangan-pertimbangan logika dramatic tanpa mengabaikan etika berkarya dan kreativitas estetika yang didasari oleh kesadaran spiritual. Mukti berarti karya teater ini sarat dengan nilai-nilai perenungan atau kontemplasi (dharana) yang

mengantarkan kepada kesadaran dan keseimbangan diri (dhyana). Jiwan mukti berarti karya teater ini memberikan pencerahan sehingga bebas dari obsesi-obsesi indrawi yang membelenggu evolusi jiwa (R.K. Shringy Prem Lata Perma, 2018 : 2018).

Konsep kerja kekaryaan Bukti-mukti-jiwan mukti dijabarkan dalam metode penciptaan yang disebut dengan Gandha Sesa dan Bhasma Sesa. Gandha Sesa berarti kegiatan kreativitas yang berkaitan dengan menyusun lagu, gending, pemilihan laras atau patutan, metrum komposisi tembang, dan suara vokal. Sedangkan Bhasma Sesa adalah membangun kerangka lakon, alur dramatic, naskah lakon, dan bentuk penyajian serta artistic design (Agastya, 1994 : 22).

#### **E. Gandha Sesa**

Proses awal yang pengkarya lakukan adalah pendalaman pemahaman naskah Kakawin Candra Bherawa yang menjadi sumber sastra (cerita). Pengkarya membaca ulang setiap tembang, memahami arti dan makna yang terkandung dalam setiap wirama. Pengkarya menerapkan metode dialog imajiner dengan sang pengarang (melalui karya sastranya) karena beliau sudah almarhum (Adi Hyang). Apa yang pengarang sampaikan dalam bait-bait kakawinnya pengkarya meresponnya seolah-olah beliau masih hidup sehingga “mengalami” dan “terjadi” dialog langsung. Dalam proses dialog imajiner ini pengkarya merasakan seperti dimarahi, dinasehati dan dirayu oleh sang pengarang. Ketika berlangsungnya dialog inilah pengkarya menemukan intisari dari ajaran agama seperti apa yang dimaksudkan oleh pengarang yaitu spiritual.

Penghayatan bait-bait kakawin Candra Bherawa ini mengguyur ruang imajinasi pengkarya sehingga banyak inspirasi yang muncul yang bisa dikembangkan dalam detail penggarapan.

Selanjutnya pengkarya memilih bait-bait wirama yang akan dipakai dalam garapan ini. Wirama yang digarap sebagai vocal solo dan wirama yang digarap untuk chorus. Pemilihan laras dan patet yang diterapkan pada setiap pupuh sesuai dengan tuntutan karakter tokoh, mood dan suasana yang diinginkan dalam setiap scene-nya. Pengkarya memilih laras selendro yang lebih dominan yang diiringi gamelan dan suling gambuh disamping juga pemilihan pentatonic scale dalam penggarapan tembang yang diiringi dengan string instrument (Yang Ching) dan Hang Drum.

Dalam penggarapan tembang ini pengkarya menerapkan metode Alamkara yang biasanya hanya dipakai dalam penciptaan kekawin dan geguritan. Alamkara berarti cara mengekspresikan buah pikiran melalui bahasa (musical) secara khas, yaitu dengan memainkan unsur-unsur bahasa seperti bunyi, suku kata dan kata (musical). Yang dominan digunakan adalah Sabdalamkara, hiasan atau permainan bunyi dan atau kata-kata (musical).

Dalam penggarapan musiknya dimana instrument yang dominan adalah pencon, gender dan berbagai jenis kendang dan rebana, pengkarya menerapkan beberapa pendekatan. Untuk alat music bonang dan kenong pengkarya mempergunakan vocabuler pukulan gender wayang sebagai teknik tabuhannya sehingga kenong dimainkan oleh dua orang musisi dan bonang barung selendro oleh dua musisi,

bonang barung dan penembung pelog dimainkan oleh masing-masing empat musisi yang merangkap sebagai pemain kendang dan rebana. Metode yang diterapkan adalah transfer teknik lintas instrumen yaitu sistem permainan instrument gender dan pattern string instrument dipakai dalam teknik tabuhan bonang dan kenong. Pendekatan teknik ini banyak menemukan vokabuler baru yang memberikan kesan dan suasana baru.

Untuk penggarapan instrument gender wayang baru wilah 14, penyusun menemukan beberapa vokabuler baru dalam teknik tabuhan gender wayang. Untuk membangun melodi digunakan teknik kotekan pada kedua tangan (yang umumnya tangan kiri sebagai melodi pokok dan tangan kanan sebagai kotekan/interlocking pattern), dimana kotekan tangan kiri disangsih (counter part) dengan kotekan tangan kanan. sehingga melodi pokok/polos yang dimainkan oleh satu penggender sudah di-sangsih. Sedangkan musisi yang menjadi pasangan penggender yang memainkan sangsih (nyenikan) merespon juga dengan vokabuler sangsih dengan penerapan teknik yang sama (kotekan tangan kiri disangsih oleh tangan kanan). Melodi yang dibangun menjadi menarik dan complicated. Disamping itu untuk penggarapan gender wayang bilah 14 ini juga menggunakan pattern petikan cikari instrument sarod (alat music India). Petikan cikari diadaptasi dalam permainan gender wayang menjadi pola gegendig (tabuhan) dimana tangan kiri sebagai pemegang melodi diimbangi dengan permainan ritmis tangan kanan dalam satu nada (pukulan nitir), pukulan tangan kanan dalam satu nada

gender wayang dengan kecepatan double atau triple. Metode ini pengkarya sebut dengan teknik sarodan.

Untuk penggarapan wayang (bayangan), pengkarya menggunakan pendekatan kelir dinamis yaitu kelir/layar dimainkan oleh dua sampai tiga orang penari, kelir dimanipulasi dan dimainkan membentang, melintang, membelah stage, dan memberikan ruang dan sekat pembatas stage untuk memberikan suasana dramatis pada adegan tertentu, sehingga layar menjadi property yang fleksibel.

Penari yang memerankan tokoh utama melakukan dialog dan menembang. Penari merespon gerakan dengan tembang (ngendingan igel) dan sebaliknya juga merespon tembang dengan gerakan, gesture dan juga acting (ngigelin gending) sehingga dibutuhkan penari yang serba bisa.

Dalang memandu jalannya cerita dengan narasi yang ekspresinya bisa berupa tembang atau nyanyian, puisi basa Bali dan juga phrase kata-kata yang digarap secara musical. Dalang dalam perannya sebagai penutur (story teller) juga melakukan narasi dengan melantunkan tembang-tembang improvisasi cecantungan sambil memainkan alat music Hang Drum, genta dan Yang Chin. Kekuatan cara bertutur tokoh penasar dalam dramatari topeng Bali dihadirkan sebagai monolog yang berkarakter lentur, serius bercerita dengan sisipan tatwa (filsafat), jenaka dengan lantunan tembang dan puisi.

## F. Bhasma Sesa

Selanjutnya pengkarya menggarap alur dramatic dengan mempertimbangkan penekanan-penekanan pada setiap adegan yang ditampilkan, tokoh yang dimunculkan dan durasi waktu yang diperlukan. Akhirnya pengkarya mendapatkan plot yang bagus dari garapan ini dengan deskripsi sebagai berikut.

### 1. Manggala Charana

Manggala Charana adalah bagian awal pembuka (pamungkah) dari karya teater pakeliran ini, dilakukan prosesi ritual dan doa mohon keselamatan kepada Sanghyang Tiga, Saraswati, Guru Reka, Kawi Swara dan Hyang Shiwa Budha (manggala kakawin Candra Bherawa). Doa dalam tembang puja stawa diiringi dengan tambura sebagai drone yang melatari vokal tembang. Suling gambuh menjalin melodi tembang dan memberikan respon penekanan melodi. Penari duet hadir dengan gerakan meditatif melakukan gerakan-gerakan asana puja. Kedua penari lalu membentangkan kain putih sebagai layar dan muncul bayangan kayonan dengan gerakan memanipulasi bayangan membesar dan memenuhi layar. Dari ujung kayonan muncul image Ilahi sebagai murti Shiwa Budha.

### 2. Angga

Angga merupakan bagian pokok dari alur dramatic lakon. Pada bagian angga ini proses penceritaan dimulai yang diawali dengan tembang atau wirama mengisahkan keadaan kerajaan Dewantara desa dimana Sri Candra Bherawa bertahta. Candra Bherawa adalah raja penganut Budha Bajradara yang menyembah Hyang Adhi



Budha di Padma Hredaya atau Padma hati yang berada dalam lapisan kesadaran paling halus yaitu kesadaran bodhi citta. Keadaan rakyatnya sangat makmur dan damai. Hasil bumi melimpah karena didukung keadaan alam lingkungan yang subur. Sungai mengalir bersih, hutan hijau lebat tempat berlindungnya berbagai satwa. Penggambaran visual didukung tembang dalam laras selendro dengan iringan instrument gender bilah 14 dan kenong selendro. Biola dan celo memberikan warna dengan mengimbangi melodi tembang.

Kayonan muncul dilayar dengan narasi vokal dalang sebagai pergantian babak. Komposisi musik dengan bonang penembung dalam pola ritme yang cepat didukung dengan suara gong beri yang menggelegar sebagai aksentuasi perubahan suasana.

Dalang hadir sebagai penembang melantunkan kisah tentang keberadaan raja Yudistira di kerajaan Astina. Suasana pertemuan Yudistira dan Sri Kresna digambarkan dalam tembang yang diiringi dengan hang drum dalam laras selendro Cina. Setiap lantunan tembang dibahas dan dikomentari layaknya pembacaan kakawin yang digarap dengan lebih musikal dan dramatic. Di Layar penggambaran keadaan pertemuan dimana Sri Kresna bermaksud menyerang kerajaan Dewantara karena raja Candra Bherawa berbeda agama tidak mengakui paham Shiwa dengan segala tatacara pemujaannya yang dianut oleh Yudistira. Yudistira sebenarnya tidak setuju dengan penyerangan ke Dewantara karena masalah keyakinan yang dianut adalah urusan pribadi setiap orang.

Sri Krisna akhirnya mengerahkan pasukan yang dipimpin oleh Bima, Arjuna dan Nakula Sahadewa berangkat ke kerajaan Dewantara untuk menghukum raja Candra Bherawa.

Dalang melantunkan tembang dengan hang drum mengisahkan keadaan manusia saat ini. Dimana persoalan dari jaman dahulu dan sekarang adalah sama. Perbedaan agama dimanipulasi untuk kepentingan politik kekuasaan. Suatu kaum diserang dan dimusnahkan karena berbeda keyakinan. Agama seharusnya mempersatukan umat manusia sebagai sesama warga bumi, satu langit dan satu kemanusiaan. Ketika agama dilembagakan menjadi jauh melenceng dari intisarinnya yaitu spiritual. Spiritual mempersatukan segala perbedaan karena melampaui sekat perbedaan dan menerima kebinekaan sebagai berkah. Di layar muncul visual pertempuran antara pasukan Astina yang dipimpin oleh Kresna dengan pasukan Dewantara. Pihak Astina kalah tidak mampu menghadapi kesaktian Candra Bherawa. Bahkan Sri Kresna dalam wujud Wisnu tidak mampu menghadapi Candra Bherawa.

Yudistira bertemu dengan Candra Bherawa dalam debat tentang yoga dan ketuhanan sampai dengan pembuktian pencapaian kesadaran spiritualnya. Dalam penggambaran ini divisualkan dengan dua penari dalam koreografi duet sebagai penggambaran dua jalan yoga yaitu Shiwa Budha. Gerakan penari digarap dalam gerak halus menari dengan kontras namun harmonis. Sepasang kemanak ditabuh dalam ritme pelan, tembang dilantunkan sebagai puja astawa kepada Shiwa Budha. Suling

gambuh dan biola dengan melodi menjalin lantunan tembang.

### 3. Wasana

Wasana adalah merupakan epilog dari alur dramatic lakon. Di layar hadir dua kayonan dengan memenuhi ruangan kelir. Narasi dalang tentang penyatuan Shiwa Budha. Agama adalah jalan yang ditempuh untuk menuju Hyang Maha Suci. Jalan bisa berbeda namun yang dituju adalah satu Hyang Maha Ada.

Untuk penataan artistik pengkarya mempergunakan separangkat lampu elektrik untuk mendukung suasana adegan dan memberikan pencahayaan pada kelir/layar. Penggunaan seperangkat sound system dan juga cliff on/wareless untuk mendukung kekuatan suara gamelan dan suara vocal.

Garapan ini didukung oleh mahasiswa pedalangan dan alumni ISI Denpasar disamping juga melibatkan beberapa dosen dan seniman. Sehingga proses latihan dilakukan di dua lokasi yang berbeda. Untuk latihan vocal, chorus dan penari difokuskan di studio pedalangan ISI Denpasar sedangkan untuk latihan musiknya pengkarya fokuskan di desa Bona karena pengkarya mempergunakan gamelan yang ada di studio pengkarya.

## G. Simpulan

Dengan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa garapan Teater Pakeliran ini merupakan garapan yang total teater (music, tari, tembang, acting dan pewayangan/pakeliran) dimana memberikan penekanan pada garapan tembang atau nyanyian (emphasize on songs) seperti layaknya music teater. Garapan Teater Pakeliran ini mengangkat Kakawin Candra Bherawa karya Ida Pedanda Made sidemen (almarhum) sebagai sumber cerita dan penggarapan music vocal yang diberi judul "Tutur Candra Bherawa".

Perangkat alat musik yang digunakan merupakan pilihan dari ricikan gamelan Jawa yang memakai pencon seperti bonang barung dan kenong laras selendro, bonang barung dan bonang penembung laras pelog, selentem pelog dan selendro. Sedangkan untuk instrument wilahan dipergunakan gender wayang baru wilah 14 yang susunan nadanya seperti gender barung selendro Jawa dengan tetap mempergunakan system ngumbang-ngisep. Beberapa jenis kendang yang dipergunakan seperti kendang Jawa (sabet, ciblon, kendang gending), rebana dan terbang. Sedangkan untuk kendang Bali digunakan kendang kekrimpingan. Juga menggunakan sepasang gong lanang wadon, gong beri (besar dan kecil), genta dan singing bowl. Pengkarya juga mepergunakan Yang chin/santoor (Chinese string instrument) dan juga Hang drum (alat music perkusi). Perangkat alat music ini merupakan ensambel baru perpaduan alat music Jawa dan Bali yang didukung alat music string dan perkusi.

## Referensi

- Awuy, T. F. (1999). *Teater Indonesia : Konsep, Sejarah, Problema*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Goudriaan, T. & Hooykaas, C. (2004). *Stuti dan Stava, Mantra Para Pandita Hindu Di Bali (Bauddha, Saiva, dan Vaisnawa)*, Paramita, Surabaya.
- Haryono, E. & Bela Studio. (2005). *Menonton Bengkel Teater Rendra*. Kepel Press November.
- Janarto, H. G. (1997). *Teater Koma, Potret Tragedi Dan Komedi Manusia (Indonesia)*. Grasendo.
- Jlantik, I. K. (1982). *Geguritan Sucita*, C.V. Kayu Mas Agung, Denpasar.
- Khan, H. I. (1996). *The Mysticism Of Sound And Musik, The Sufi Teaching, Shambala Dragon Edition*, Boston & London.
- Khan, H. I. (2005). *The Music Of Life*. Omega Publisher Inc.
- Krishna, A. (2012). *Sanyas Dharma, Mastering The Art And Science Of Discipleship*. Pt Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Murgiyanto, S. (1977). *Pedoman Dasar Pengkaryatari [Terjemahan : A Primer For Choreographers]*, Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta.
- Murgiyanto, S. (2015). *Pertunjukan Budaya Dan Akal Sehat*. Fakultas Seni Pertunjukan - Iki. Komunitas Bambu Senrepita.
- Pamit. I W. *Candra Bherawa Kakawin Miwah Artosipun*. Kayu Mas Kelod, Denpasar.

- Palguna, I. B. M. (1998). *Ida Pedanda Ngurah Pengarang Besar Bali Abad Ke-19*. Denpasar: Yayasan Dharma Sastra.
- Ratna, N. K. R. (2011). *Antropologi Sastra: Persnan Unsur-Unsur Dalam Proses Kreatif*. Pustaka Pelajar. Desember.
- Rendra, W.S. *Mempertimbangkan Tradisi*, Pt Gramedia, Jakarta
- Riantiarno, N, (2003), *Menyentuh Teater: Tanya Jawab Seputar Teater Kita*, Indonesia: Mu:3 Jakarta.
- Riantiarno, N. (2016). *Mahabarata Jawa*. Pt Grasindo, Anggota Ikapi, Jakarta September.
- Satoto, S. (2005). *Teater : Seni Pertunjukan Sebuah Perspektif Silang Budaya Dalam Seni Pertunjukan Indonesia: Menimbang Pendekatan Emik Nusantara*, Program Pendidikan Pascasarjana, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.
- Sedyawati, E. (2014). *Kebudayaan di Nusantara, Dari Keris Tor-Tor, Sampai Industri Budaya*. Komunitas Bambu.
- Shringy, R. K. & Sharma, P. L. (1989). *Sanggita Ratnakara Of Sarangadeva, Sanskrit Text And English Translation With Comments And Notes*. Munshiram Manoharlal Publishers Pvt. Ltd.
- Simatupang, L. (2013). *Pergelaran, Sebuah Mozaik Penelitian Seni Budaya*. Jelasutra.
- Sihombing, W., Sukirianto, S., Ikranegara. (1980). *Pertemuan Teater 80*. Dewan Kesenian Jakarta.

Shringy, R.K. (1978). "Sangita Ratnakara of Sarngadeva"  
Text and English Translation. Prem Lata Sharma.  
Motilal Banarsidas Delhi.

Teater Mandiri. (2020). Tradisi Baru, Kumpulan Lakon  
Putu Wijaya. Pentas Grafika.

Wisasmaya, I. K. (2012). Gegurita Sucita – Subudi. Paramita  
Surabaya.

### **Manuskrip**

Kakawin Candra Bherawa, Geria Kecicang Karangasem,  
Katurun antuk Anak Agung Ngurah Gde Ngurah, I  
Wayan Patera. Gedong Kertya Singaraja.

Kakawin Candra Bherawa, Jro Kangingan Sidemen,  
Karangasem. Sane nedun: Ida I Dewa Gede Catra.  
Tanggal mengetik 03 Februari 1984.

# BAB 6

## PATRA PUNGGEL DALAM INTERTEKSTUALITAS

I Nyoman Suardina

### A. Pendahuluan

Pepatran adalah motif hias tradisional Bali yang merupakan stilirisasi dari bentuk tumbuh-tumbuhan. Patra berasal dari bahasa sansekerta yang berarti daun atau urat. Tumbuhan yang disetilirisasi menjadi papatran, ada yang diambil secara utuh maupun diambil beberapa bagian saja yang dianggap menarik untuk dijadikan motif hias. Motif hias ini biasanya diterapkan pada bidang yang lebih lebar karena motifnya terdiri dari berbagai rangkaian seperti daun, buah, bunga, ranting, dan yang lainnya. Yang termasuk papatran adalah: Patra Punggel, Patra Samblung, Patra Sari, Patra Ulanda, Patra Cina, Patra Banci (Karuni, 2013: 197).

Siwalatri (2012) dalam artikel pada *Journal of Basic and Applied Scientific Research* dengan judul *Meaning of Ornament in Balinese Traditional Architecture* menjelaskan:

Traditional Balinese ornaments are divided into three major groups, namely the ornaments that take the form of flora, fauna and nature (1). This grouping is



based on the form expression of ornaments as a form of metaphor or stylistik of the forms that exist in the environment, but there are also forms of imagination of artists drawn from stories from puppetary, myth or legend. (Siwalatri, 2012: 7122-7123).

Karakter Ornamen Bali dikelompokkan dalam tiga kelompok besar, yaitu: bentuk flora, fauna dan alam. Pengelompokan ini didasarkan pada ekspresi wujud ragam hias sebagai wujud metafora atau stilistik dari bentuk-bentuk yang ada di lingkungan, tetapi ada juga bentuk-bentuk imajinasi seniman diambil dari cerita dari pewayangan, mitos atau legenda.

Penamaan masing-masing ornamen diberikan berdasarkan beberapa pertimbangan antara lain berdasarkan referensi bentuk asli dari ornamen seperti Patra Samblung dan Patra Punggel yang mewakili tanaman lokal, atau menekankan pada bagian tertentu dari ornamen yang diwakili (Patra Sari, Patra Wangga penekanan pada serbuk sari dari bunga). Klasifikasi dan penamaan ornamen secara umum didasarkan pada bentuk yang dijadikan acuan imitasi atau metafora.

Banyak penelitian yang telah dilakukan kalangan akademisi mengenai papatran secara umum yang berkembang di Bali, dan khususnya Patra Punggel yang menjadi objek bahasan dalam buku ini. Bentuk Patra Punggel memiliki pakem yang diakui masyarakat secara turun temurun (tradisi komunal). Pakem adalah sebuah kesepakatan tentang pengakuan suatu persepsi, utamanya penyamaan persepsi para seniman, ini merupakan ciri masyarakat komunal dalam berkesenian (Mudarahayu, 2021: 94).

Setem (2021) menyatakan Patra Punggel adalah ornamen tradisional Bali yang mengambil bentuk dasar liking paku sejenis flora dengan lengkung daun mudanya. Bagian motif Patra Punggel ada yang disebut batun poh (biji mangga), kuping guling (telinga babi), dan util sebagai identitas. Patra pungggel merupakan motif hias yang digunakan untuk menghias bidang tertentu, dikombinasi dengan bentuk kekarangan (ornamen dari jenis binatang). Makna filosofis Patra Punggel yakni menjaga keharmonisan ekosistem untuk ketahanan ekologi yang telah memberikan kesejukan, keindahan, dan kenyamanan (Setem, 2021: 368).

Gelebet (1982) menjelaskan Patra Punggel adalah motif hias Bali yang merupakan stilirisasi dari bentuk liking paku yaitu sejenis flora yang hidup di semak belukar. Bagian Patra Punggel terdiri dari batun poh (biji mangga), ampas nangka (isi nangka), janggar siap (mahkota ayam), kuping guling (telinga babi), dan util sebagai identitas. Pola patern Patra Punggel merupakan pengulangan dengan irama lengkung bolak balik atau searah, dapat pula dengan pola pengembang untuk bidang-bidang lebar yang dikombinasi dengan pepatran lainnya (Gelebet, 1982: 243).

Suardana dalam sebuah laporan penelitian (2012) menjelaskan bahwa pada dasarnya Patra Punggel merupakan gubahan dari lengkung pohon paku (Pakis) yang dikombinasi dengan elemen motif hias lainnya, sehingga menjadi motif hias yang cukup menarik. Dilihat dari etimologinya pungggel berasal dari bahasa Bali a pungggel yang artinya penggalan satu tangkai tumbuhan yaitu tangkai daun paku yang masih muda dan melengkung. Dari lengkungan ini divariasasi lagi,

sehingga menjadi motif hias yang utuh. Patra Punggel terdiri dari beberapa unsur motif yaitu: ampas nangka, batun poh, janggar siap, kuping guling, util, dan kepitan. Ampas nangka adalah bagian isi cempedak yang tidak bisa dimakan selain batunya. Batun poh yaitu biji mangga yang telah disetilir yang dibuat melengkung di atas ampas nangka. Batun poh merupakan elemen paling pokok dalam Patra Punggel. Janggar siap adalah daging yang ada di atas kepala ayam merupakan elemen yang berada diantara ampas nangka dan batun poh. Kuning guling adalah gubahan dari daun telinga babi yang ditempatkan di atas janggar siap. Kuning guling ini merupakan daunnya Patra Punggel karena bentuknya menyerupai daun waru. Util adalah segala sesuatu yang ada dalam motif hias tradisional Bali yang bentuknya melingkar. Util sebenarnya sulur yang terdapat dalam tumbuhan yang bentuknya melingkar. Kepitan adalah daun muda yang baru mau keluar dan masih kuncup. Kepitan ini biasanya membungkus batun poh. (Suardana, 2012: 20-21).

Patra Punggel (penggalan) adalah gabungan dari beberapa unsur tumbuh-tumbuhan dan unsur binatang yang disusun menjadi satu motif baru. Motif Patra Punggel dapat dipakai untuk motif pada liking paku, bentala, geber pada bingkai. Motif ini tidak mempunyai makna simbolis, tetapi hanya sebagai motif pada pola-pola tertentu dengan fungsi menghias (Sika, 1983: 150). Utama (2012) menjelaskan Patra Punggel adalah penggabungan dari beberapa unsur tumbuh-tumbuhan dan binatang yang disusun menjadi motif baru. Merupakan rangkaian dari ampas nangka, batun poh,

kuping guling, kepitan, dan util. Punggel berarti pucuk daun baru tumbuh dari bekas tunas yang dipotong, kemudian dipergunakan sebagai hiasan dengan irama bolak-balik menurut kesenangan senimannya (Utama, 2012: 129).

Secara spesifik penelitian tersebut telah berhasil dengan baik dalam mendokumentasikan dan mendeskripsikan keberadaan berbagai jenis ragam hias/ ornamen tersebut. Informasi pengetahuan yang didapat baik yang telah dipublish dalam bentuk jurnal ataupun buku teks sangat menarik, secara empiris menyatakan bahwa bentuk Patra Punggel memiliki keunikan. Patra Punggel dibentuk dari unsur tumbuhan dan binatang yang ada dalam lingkungan alam budaya masyarakat Bali. Jika diperhatikan di alam, semua unsur ini tidak pernah ada hubungan atau konteks apapun, namun di tangan seniman masaklalu keberadaan unsur tumbuhan dan binatang yang tidak saling berhubungan tersebut dapat berubah menjadi suatu hal yang sangat indah, membentuk susunan struktur yang kini diwariskan dengan nama Patra Punggel.

## **B. Intertekstualitas sebagai Pendekatan**

Intertekstualitas sebagai sebuah teori, sering dirujuk kalangan peneliti untuk memecahkan berbagai permasalahan yang terdapat dalam objek penelitian. Intertekstualitas dapat pula digunakan sebagai pendekatan dalam mengukur konsep kriyawan masa lalu dalam berkesenian, khususnya dalam menciptakan Patra Punggel. Susanto (2011) menjelaskan bahwa intertekstualitas merupakan kesaling-bergantungan satu teks dengan teks-teks sebelumnya, dalam bentuk

persilangan berbagai kutipan dan ungkapan-ungkapannya, yang satu sama lain saling mengisi (Susanto, 2011: 198). Piliang, (2003) menjelaskan bahwa istilah intertekstualitas (intertextuality) pertama kali diperkenalkan oleh Julia Kristeva, seorang pemikir poststrukturalis Prancis, dalam bukunya *Revolution in Poetic Language* dan *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Piliang menggarisbawahi dalam kedua buku Kristeva istilah intertekstualitas merupakan konsep kunci dari paham poststrukturalisme, yang memiliki model berpikir yang berbeda dengan struktur, sinkronik, dan bersistem dari paham strukturalis (Piliang, 2003: 133-134).

Ratna (2018) menyatakan bahwa interteks berawal dari teori sastra, dan di dalamnya dikenal istilah hypogram, sebuah istilah yang dikemukakan Riffaterre terkait teks tersembunyi yang dirujuk oleh naskah yang sedang dibaca. Interteks dipandang memiliki pengertian jamak, dimana dalam hubungan beberapa unsur seperti sebuah tenunan, jaringan, sehingga interteks dapat disebutkan sebagai hubungan atas hubungan, jaringan atas jaringan, sehingga manipulasi makna sangat memungkinkan terjadi melalui hubungan inter teks. Interteks, sesuai dengan karakter paham poststrukturalis yang melahirkannya pada umumnya memadukan analisis intrinsik dan ekstinsik karya dan aspek-aspek kebudayaan secara luas yang selama ini tersembunyi dan terpinggirkan. (Ratna, 2018: 292- 327)

Jika diamati lebih dalam penjelasan di atas, transformasi yang terjadi dari unsur alam menjadi karya seni (Patra Punggel) dalam konteks ini masih menyisakan misteri, dan sangat tepat jika diteliti dan dikaji dengan pendekatan intertekstualitas. Mujiono (2016) menjelaskan, bahwa logika intertekstualitas sebagai bangunan teori dalam masab post moderenisme, boleh jadi menggandeng dekonstruksi, dan untuk memunculkan makna dalam bentukan barunya, simulasi sebagai penegasan opini merupakan sesuatu yang wajar. Pendekatan interteks ini digunakan untuk membuktikan asumsi yang menyebutkan bahwa Patra Punggel terbentuk dari inspirasi unsur alam (bagian flora dan fauna) seperti yang telah diuraikan.

Asumsi yang paling penting terkait proses dalam pembentukan patra punggol adalah adanya gejala interteks yang menjadi roh dalam pikiran seniman Bali masa lalu dalam berkesenian. Sebagai contoh, ornamen Patra Punggel dibentuk dari berbagai unsur yang sebelumnya tidak saling berkaitan, namun dalam bentuk barunya unsur-unsur tersebut memiliki makna baru sebagai ornament yang memiliki nilai estetika. Hal ini merupakan aspek ontologis masyarakat Bali, khususnya para kriyawan masa lalu dalam menanggapi alam dan lingkungan sekitar, kemudian menjadikannya benda-benda yang bermanfaat. Aspek ontologis ini menurut Kudiya, didasari oleh sikap tanggap yang dapat menggugah potensi bahwa manusia itu makhluk yang kreatif memiliki akal dan strategi berfikir (Kudiya, 2021: 95).

Hendriyana menjelaskan bahwa, proses budaya kreatif seni kriya dan desain tidak terlepas dari idea yang berhubungan dengan dinamika kelompok masyarakat baik bersifat personal atau pun komunal, artinya dalam setiap zaman akan selalu ada dialektika terhadap segala sesuatu yang menyangkut perubahan kehidupan, termasuk dalam bidang desain. Setiap dialektika akan membentuk respon-respon dan daya cipta masyarakat tertentu, sehingga mewujudkan tindakan yang menghasilkan produk atau karya yang dihasilkan dari masyarakatnya. Hal inilah yang menyebabkan sebuah desain atau rancangan akan mengikuti pola dinamis, sesuai dengan kebutuhan mode pada zamannya. Sesederhana atau sekompleks apa pun produk kriya manusia tentulah merupakan hasil dari perwujudan gagasan melalui proses tindakan (Hendriyana, 2021: 402).

Patra Punggel sebagai warisan bentuk ragam hias, dihasilkan melalui proses desain, meskipun melalui proses yang sederhana. Para seniman masa lampau, dalam berkesenian selalu bersifat komunal, demikian juga halnya dengan proses terbentuknya suatu ragam hias, dihasilkan dari kumpulan pemikiran seniman. Terbentuknya suatu ragam hias melalui proses yang panjang, yang melibatkan berbagai pemikiran para seniman pada zamannya, hingga ragam hias mencapai kesempurnaan bentuknya.

### C. Eksistensi Patra Punggel

Patra Punggel sebagai ragam hias tersebar luas di daerah Bali, dan sebagian besar masyarakat mengaplikasikannya sebagai ornamentasi pada bangunan suci/ tempat tinggal. Patra Punggel secara fisik merupakan ukiran pada kayu/ batu padas, yang berkaitan dengan bentuk. Terciptanya Patra Punggel merupakan perpaduan antara dua sumber, yakni kreativitas seniman sebagai faktor internal, dan inspirasi bentuk tumbuhan dan binatang sebagai faktor eksternal. Perpaduan kedua sumber ini oleh Rohidi umumnya disebut sebagai faktor intraestetik dan faktor ekstraestetik (Rohidi, 2011: 75).

Pembahasan sampel bentuk patra punggel dalam buku ini dibatasi pada ukiran patra punggel yang terdapat pada pelinggih pura Puseh Desa, Silakarang, Desa Singapadu Kaler, Kecamatan sukawati, Gianyar. Hal ini terkait dengan luasnya populasi, serta pemilihan objek yang mengandung kesejarahan secara spesifik terkait patra punggel.

Ukiran Patra Punggel di lokasi Pura Puseh Desa Br. Silakarang keseluruhannya berbahan batu padas. Silakarang merupakan salah satu pusat seni ukir batu padas di daerah Sukawati Gianyar yang telah berkembang sejak lama. Sumber informasi tertulis tentang awal mula munculnya seni ukir batu padas di Br. Silakarang belum ada. Aspek kesejarahan ini lebih banyak berdasarkan pada keterangan dari para tokoh seniman/kriyawan yang masih hidup di Silakarang. Tokoh Budayawan di Silakarang juga menyatakan bahwa sejarah seni ukir batu padas belum banyak yang menulis dalam bentuk penelitian.



Kuntowijoyo menjelaskan, bahwa sumber sejarah menurut bahannya dapat dibagi menjadi dua, yaitu: sumber tertulis dan tidak tertulis, atau dokumen dan artifact, selain itu, penulisan sejarah juga dapat dibangun dari sumber-sumber lisan atau ingatan orang dengan peristiwa-peristiwa yang pernah diketahui, harus dicari dengan sejarah lisan. (Kuntowijoyo, 2005: 95). Mengingat pentingnya aspek kesejarahan untuk menemukan dokumen dalam bentuk artifak tertua pada populasi sampel, maka mata rantai penghubung masa lalu hingga perkembangan saat ini sangat diperlukan untuk membantu mengungkap berbagai hal terkait perkembangan Patra Punggel yang bersifat fisik maupun nonfisik. Pelacakan sejarah ini dilakukan dengan meminta keterangan dari tokoh Budayawan yang dianggap mengetahui tumbuhnya seni ukir batu padas di Silakarang.

Seorang tokoh yang dianggap sebagai cikal bakal munculnya seni ukir batu padas di Silakarang adalah Pekak Sore, ia dilahirkan dan dibesarkan di Silakarang. Pekak Sore merupakan tokoh sentral seniman saat itu yang telah melahirkan pahatan ornamen pertama di Silakarang. Aktivitas mengukir pada awalnya sebagai wujud pengabdian kepada kepentingan agama. Dedikasi itu terlihat nyata pada bangunan Pura Puseh Desa yang diperkirakan dilaksanakan pada tahun 1832. Pada bangunan pelinggih yang tampak paling tua yakni bangunan Kori Agung dan Gedong tampak dihiasi ornamen sederhana, dari persepektif ornamentasi masa sekarang dianggap sangat awal. Namun uniknya ornamentasi yang dipahatkan sudah menunjukkan berbagai jenis papatran, diantaranya

Patra Olanda, Patra Samblung, Patra Cina, dan Patra Punggel dalam bentuk yang masih sederhana.

Periode berikutnya suatu hal penting terjadi, perbaikan/ pemugaran Kori Agung Pura Puseh Desa ini. Diperkirakan ada kegiatan gotong royong beberapa orang belajar memahat dibimbing oleh Pekak Sore. Hal ini dapat dilihat ada banyak model ukiran pada bagian-bagian bangunan Kori Agung tersebut. Dapat disimpulkan bahwa masyarakat Silakarang sangat tertarik dengan kegiatan mengukir, sehingga sebagian besar masyarakatnya menggantungkan hidupnya dari seni ukir, oleh sebab itu sampai sekarang Silakarang terkenal sebagai basis ahli mengukir batu padas.

Pada bangunan Kori Agung dan Candi Bentar terdapat berbagai motif ukiran pepadraan, salah satunya adalah Patra Punggel yang umumnya dikombinasikan dengan kekarangan (stilasi dari kepala binatang/ makhluk ciptaan), seperti Karang Gajah (stilasi Kepala gajah), dan Karang Manuk (stilasi kepala burung). Penerapan Patra Punggel pada Kori Agung ini, disamping untuk menghias bidang datar tertentu, dan dikombinasi dengan kekarangan, tetapi juga banyak dipakai sebagai hiasan pada patung-patung yang menjadi pelengkap hiasan candi tersebut. Penerapan Patra Punggel pada patung biasanya untuk menghias busana dan atribut lainnya. Bentuk Patra Punggel yang unik sering juga diterapkan untuk menghias patung Dewa-dewa yang memiliki busana dan atribut yang khas. Untuk hiasan patung, Patra Punggel diterapkan dalam teknik seni ukir rendah, karena bentuknya relatif kecil-kecil.

Berbagai teknik ukir digunakan dalam penerapan Patra Punggel pada Kori Agung maupun candi bentar, yaitu teknik ukir datar, ukir sedang, ukir timbul, maupun teknik tembus. Teknik ukir datar (rendah) adalah tonjolan motif ukiran sangat tipis yang disebut dengan ukiran tampak sida. Teknik ukir sedang adalah tonjolan motifnya tidak melebihi latar belakang, teknik ukir timbul adalah motif yang dibuat sangat menonjol, dan teknik ukir tembus adalah bagian latar belakang patra dibuat tembus (Sika, 1983: 60-61). Penggunaan teknik ukir ini tergantung pada bidang mana motif hias Patra Punggel itu itu diterapkan. Ragam hias yang diterapkan pada Pura Puseh desa Br. Silakarang menggunakan teknik ukir sedang dan teknik ukir timbul.



Gambar 6.1. Candi Bentar Pura Puseh Desa  
Br. Silakarang, Singapadu Kaler, Sukawati  
Dokumentasi: I Nyoman Suardina  
Pengambilan Foto: Sabtu 17 Juli 2021

Bangunan candi yang ada di Desa Silakarang menyimpan dokumentasi sejarah, hal ikhwal bagaimana masyarakat di desa ini belajar membuat ukiran. Seperti yang telah disebutkan bahwa sekitar tahun 1832, I Pekak Sore (tokoh Undagi) desa saat itu membuat semacam workshop (pelatihan) kepada anak-anak muda yang berminat untuk menekuni pekerjaan mengukir, dan siap untuk mengabdikan membangun tempat suci untuk persembahyangan (Pura). Kegiatan ini telah menghasilkan generasi pengukir-pengukir handal di Desa Silakarang, di antara anak didik I Pekak Sore adalah I Tedun, I Rangkin, I Rinting, I Legud, dan I Lampias. Keahlian mengukir antara senior dan para anak didik tersebut tercermin dalam ukiran ragam hias yang ada pada bangunan Candi di Pura Puseh Desa, Banjar Silakarang. Tampak berbagai corak model pahatan, meskipun dalam satu bentuk *pepatran*.



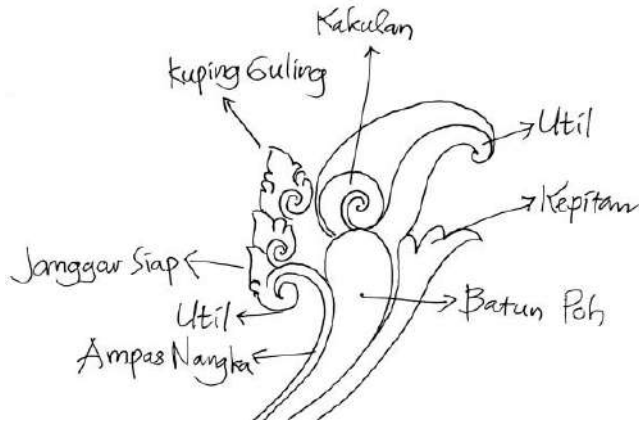
Gambar 6.2. Kori Agung Pura Puseh Desa  
Br. Silakarang, Singapadu Kaler, Sukawati  
Dokumentasi: I Nyoman Suardina  
Pengambilan Foto: Sabtu 17 Juli 2021

#### D. Membaca Struktur Patra Punggel

Jika dikorelasikan dengan referensi yang ada, Ada kesamaan persepsi antara budayawan dan praktisi dibidang ukir *pepatran*, khususnya *Patra Punggel* maupun realitas bentuk *Patra Punggel*. Secara visual garis kontur *Patra Punggel* beserta keterangan nama-nama komponen pembentuknya dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 6.3. Patra Punggel pada Kori Agung Pura Puseh  
Desa Br. Silakarang, Singapadu Kaler, Sukawati  
Dokumentasi: I Nyoman Suardina  
Pengambilan Foto: Sabtu 17 Juli 2021



Gambar 6.4. Sketsa Patra Punggel  
 Sket: I Nyoman Suardina

Berdasarkan keterangan nama-nama unsur pembentuk *Patra Punggel* tersebut, seperti yang ditulis pada beberapa referensi serta penjelasan dari informan terkait, *Patra Punggel* dibentuk dari penggabungan unsur binatang dan tumbuh-tumbuhan. Asumsi ini dapat dijelaskan dengan menerjemahkan kembali nama-nama unsur pembentuk tersebut melalui gambar asli sebagai berikut.

a. Batun Poh (Biji Mangga)



Gambar 6.5. *Batun Poh* (Biji Mangga)  
 Foto: I Nyoman Suardina

b. *Ampas Nangka* (serabut biji nangka)



Gambar 6.6. *Ampas Nangka*  
(Serabut pada daging buah nangka)  
Foto: I Nyoman Suardina

c. *Liking Paku/Util* (daun pakis muda)



Gambar 6.7. *Liking Paku/Util* (daun pakis muda)  
Foto: I Nyoman Suardina



d. *Janggar Siap* (jengger ayam jago)



Gambar 6.8. *Janggar Siap* (Jengger Ayam Jago)  
Foto Repro: I Nyoman Suardina

e. *Kuping Guling* (telinga babi guling)



Gambar 6.9. *Guling* (Telinga Babi Guling)  
Foto Repro: I Nyoman Suardina

f. *Kepitan* (Pelepah Daun/Tunas Muda)



Gambar 6.10. *Kepitan* (Pelepah Daun/Tunas Muda)  
Foto: I Nyoman Suardina



g. *Kakul* (Keong Sawah)



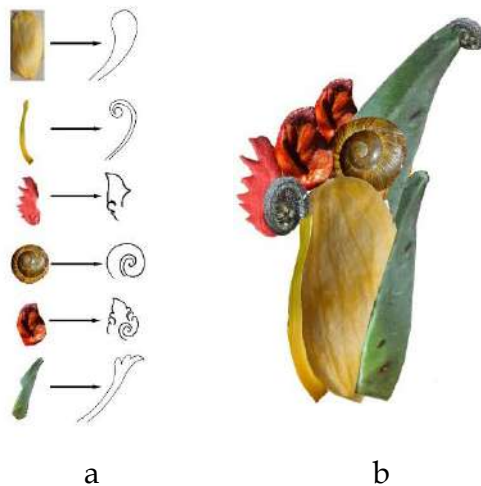
Gambar6. 11. *Kakul* (Keong Sawah)  
Foto: I Nyoman Suardina

Keseluruhan gambar tersebut merupakan unsur binatang dan tumbuh-tumbuhan yang sangat familier dan sering ditemukan di alam/ lingkungan tempat tinggal. Jika dikonstruksi secara modern dengan teknik grafis, dengan tata letak yang disesuaikan dengan sket *Patra Punggel* pada gambar sebelumnya, maka akan didapat bentuk sebagai berikut.



Gambar 6.12. Konstruksi Unsur-Unsur Sumber  
Inspirasi *Patra Punggel*  
Gambar konstruksi: I Nyoman Suardina

Telaah yang merupakan variable aktif dalam judul artikel ini dimaksudkan untuk mengurai suatu gejala terkait dengan inertekestualitas dalam proses terwujudnya bentuk *Patra Punggel*. Berikut akan dijelaskan secara visual gejala yang akan diungkap dalam transformasi dari unsur-unsur alamiah binatang dan tumbuh-tumbuhan menjadi bentuk *Patra Punggel*. Analisis terhadap objek kajian dalam Perspektif Metodologi menggunakan simulasi sederhana dengan cara mengkonstruksi unsur-unsur, sehingga diperoleh pendekatan bentuk yang sebelumnya tidak terbayangkan. Berdasarkan simulasi yang dilakukan, tampak jelas hasilnya menyerupai bentuk ukiran *Patra Punggel*, dengan demikian asumsi awal serta penjelasan dari referensi yang ada, maupun keterangan dari informan mendekati kebenaran.



Gambar 6.13. Rekonstruksi dan Simulasi: I  
Nyoman Suardina

- a. Transformasi unsur-unsur sumber inspirasi *Patra Punggel*,
- b. Simulasi Unsur-Unsur Sumber Inspirasi *Patra Punggel*

Simulasi ini juga telah menjawab dan menegaskan kembali tujuan dan permasalahan penelitian yang telah dilakukan, yakni mengungkap adanya gejala intertekstualitas dalam penciptaan motif ragam hias *Patra Punggel*. Intertekstualitas memungkinkan seniman untuk mengkonstruksi sesuatu yang sebelumnya tidak ada saling keterkaitan, menjadi suatu bentuk baru, dengan makna baru. Jika dieksplorasi lebih jauh, intertekstualitas dalam berkesenian dapat memberikan jalan untuk menemukan model metode penciptaan seni visual.

## E. Simpulan

Berdasarkan bukti tertua *Patra Punggel* sebagai ragam hias yang utuh telah diterapkan pada tahun 1920-an dalam mendekorasi bangunan suci/ tempat peribadatan Umat Hindu di Pura Puseh Desa, Banjar Silakarang, Sukawati, Gianyar.

Eksistensi *Patra Punggel* di Bali adalah merupakan salah satu bukti untuk menunjukkan tingginya virtuositas para Undagi (Seniman dan Budayawan) Bali pada masa lampau. Virtuositas ini tercermin pula dari gagasan penciptaan karya seni yang tidak pernah berhenti, karena eksplorasi yang dilakukan bersumber dari alam, lingkungan sosial, pengalaman hidup sehari-hari, maupun pengalaman batiniah terkait keagamaan dan spiritualitas sebagai hubungan yang hakiki antara manusia Bali dengan Tuhannya.

*Patra Punggel* dibentuk dari inspirasi dan pemikiran brilian Seniman (*Sangging*) Bali di masa lampau dengan cara mengeksplorasi berbagai unsur flora dan fauna Bali diantaranya, biji buah mangga, serabut buah nangka, jengger ayam jago, keong sawah, telinga babi guling, pelepah daun muda, serta daun pakis muda. Unsur tersebut kemudian dipadupadankan dalam bentuk sultur (lenggak lenggok tumbuhan menjalar), sehingga terwujud komposisi yang indah dan monumental secara ornamentik tradisional Bali. Gejala intertekstualitas dalam penciptaan *patra punggel* oleh *Sangging* Bali masa lampau terungkap setelah dilakukan rekonstruksi melalui simulasi sederhana pada penafsiran transformasi bentuk unsur binatang dan tumbuhan menjadi sketsa *patra punggel*.

Gejala intertekstualitas yang terjadi dalam proses perwujudan *Patra Punggel* merupakan sebuah temuan penting yang belum pernah dipermasalahkan secara khusus dalam penelitian terkait yang pernah dilakukan. Gejala ini merujuk pada sebuah metode penciptaan seni tidak tertulis yang dilakukan di masa lampau. Jika model metode seperti ini sudah biasa dilakukan, ada baiknya para penciptaan seni masa kini, utamanya dikalangan mahasiswa bercermin dari daya cipta yang telah dipresentasikan para pendahulu, menggali, mengembangkan, serta menyesuaikan dengan kebutuhan penciptaan seni saat ini.

## Referensi

- Gelebet, I N., dkk, (1981). *Arsitektur Tradisional Daerah Bali*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Denpasar.
- Hendriyana, H., Putra, I N. D., Sunarya, Y. Y. & Rinestu, T. (2021). "Respon Kreatif Perajin Pandan dengan Prinsip Desain Berkelanjutan dan Pelestarian Sumber Daya Alam di Pangandaran Jawa Barat". *Panggung*, 31(3).
- Karuni, N. K. (2013), "Pengaruh Motif Hias Asing Pada Ukir Bangunan Di Gianyar Bali", *MUDRA Jurnal Seni dan Budaya*, Volume 28, No, 2, ISI Denpasar.
- Kudiya, K., Hendriyana, H., & Budi, E. M. (2021). "Akselerasi Produksi Kain Batik di Musim Penghujan dengan Menggunakan Mesin Fotonik". *Panggung*, 31(2).
- Mudarahayu, M. T., Sedana, I. N., Remawa, A. A. G. R., & Sariada, I. K. (2021). Estetika Bentuk Busana Pada Lukisan Wayang Kamasan. *Panggung*, 31(2).
- Kuntowijoyo. (2005), *Pendekatan Ilmu Sejarah Dalam Ilmu Sejarah*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Moleong, (2007), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mujiyono, M. (2016). Logika Intertekstual, Dekonstruksi, dan Simulasi dalam Karya Seni Rupa Posmodern: Studi Kasus pada Karya Redesain Kaos Cenderamata Obyek Wisata Religi Demak. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 10(1), 21-30.

- Piliang, (2003), *Hipersemiotika Tapsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, Jalasutra, Yogyakarta
- Ratna, I N. K, (2010), *Metode Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Ratna, I N. K. (2018), *Ensiklopedia 2000 Entri Istilah, Biografi, Karya, Metode dan Teori Sastra*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Rohidi, T. R. (2011), *Metode Penelitian Seni*, Cipta Prima Nusantara, Semarang.
- Setem, I W. (2021), *Kosarupa Bali Kumpulan Istilah, Artefak, Gerakan, dan Tokoh*, Prasasti, Denpasar.
- Sika, I W. (1983). *Ragam Hias Bali*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Jakarta. Siwalatri, N. K. A., Prijotomo, J., & Setijanti, P. (2012). Meaning of ornament in Balinese traditional architecture. *Journal of Basic and Applied Scientific Research*, 2, 7121-7127.
- Suardana, I W. (2012), Laporan Penelitian “Penerapan Ornamen Baru pada Seni Ukir Bangunan Di Gianyar Bali” ISI Denpasar.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Kanisius, Yogyakarta
- Utama, I G. S. B. (2012). “Nilai Seni Ornamen Tradisional Bali”, *Jurnal Pendidikan Agama dan Seni*, Volume 2, Nomor 01, UNHI Denpasar

# BAB

# 7

## KUNO KINI: PENDEKATAN DAN CARA PANDANG BARU PADA ENSAMBEL SAKRAL

I Wayan Sudirana

### A. Pendahuluan

Dalam sebuah artikel yang ditulis oleh I Gede Arya Sugiarta, mantan Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar selama dua periode, terkutip ungkapan seorang pemilik label rekaman yang sangat terkenal menjelang akhir tahun 90an. Dalam kutipan tersebut, Pak Riki pemilik Bali Records mengungkapkan,

*“...ne meh ada sube lebih teken uling limang tiban sing taen ngerekam Festival Gong Kebyar. Keranane sing laku puk, sing ada nak meli kasetne, gending-gendinge jani sing demenine teken masyarakate, celolat-celolet sing kene baan ningehang. Rage kan nak bisnis ne, selain masih demen ningehang tabuh masih perlu ngalih untung. Yen hitung-hitung jani rugi ngerekam Gong Kebyar. Coba tegarang ASTIne nake ngeluarang rekaman terbaru cepok pang nyak cara pidan zaman Manuk Rawa, Kebyar Dang, Belibis, lais pesan kasetnya”*

(ini sudah lebih dari lima tahun saya tidak pernah merekam Festival Gong Kebyar. Sebabnya tidak laku, jarang yang membeli kasetnya, lagu-lagu sekarang tidak disukai oleh masyarakat, celotat-celolet tidak bisa orang menikmatinya. Saya ini kan pebisnis, selain suka mendengarkan musik juga perlu mencari untung. Kalau dihitung-hitung sekarang rugi merekam Gong Kebyar. Cobalah sekali-sekali ASTI (kini ISI) mengeluarkan produk- produk terbaru agar bisa seperti dulu zamannya Manuk Rawa, Kebyar Dang, dan Belibis, sangat laku kasetnya) (2005: 110).

Apakah ungkapan ini merupakan respon masyarakat Bali terhadap perkembangan musik Bali pada tahun itu? Atau apakah langkanya pembelian kaset rekaman tersebut dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang mengarah ke bentuk digital? Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan bentuk komposisi pada masa itu memang sudah mengalami perkembangan bentuk dan konsep musikal, juga estetik, yang selangkah lebih maju dari sebelumnya, atau disebut 'kekinian.' Banyak komposer mulai memikirkan pola-pola garap baru, bentuk baru, teknik permainan baru, penyampaian estetika baru, dan juga terobosan-terobosan yang bersifat eksperimental dalam karyanya. Salah satu contoh terobosan yang bersifat eksperimental pada tahun 1995 adalah sebuah karya Tabuh Kreasi untuk gamelan Gong Kebyar yang di buat oleh I Wayan Gde Yudane, seorang komposer kawakan yang memiliki pengalaman belajar dan berkolaborasi secara global. Ketika itu, komposisi



radikalnya yang berjudul *Lebur Saketi* memenangkan tempat pertama di Pesta Kesenian Bali. Itu menandai perubahan signifikan dalam penerimaan dan apresiasi langkah eksperimental yang lebih berani yang memang memerlukan pemahaman estetik, pengalaman, dan tingkat intelektualitas dalam mengapresiasi sebuah karya.

*Lebur Saketi* memang mempresentasikan pendekatan radikal, tapi masih melontarkan elemen-elemen musikal yang bisa “di dengar” oleh telinga awam. Bagian-bagian dari tabuh kreasi, seperti *gineman/gegenderan*, *bapang*, dan *pengecet*, masih terlihat jelas, namun dengan terobosan yang berbeda dari yang sudah biasa ditampilkan. Berbeda dengan karya Yudane pada akhir tahun 90an yang berjudul *Sruti Laya*. Karya ini sudah memiliki derajat yang berdiri sendiri dan menyimpang dari konvensi tabuh kreasi secara umum. *Gineman* dimulai dengan interaksi sinkopasi gangsa dan reyong, dan sambil menunjukkan pendekatan dari bagian solo yang terfragmentasi. Jenis elaborasi yang digunakan hampir secara eksklusif non tradisional. Secara bersamaan memanfaatkan pola kontrapuntal antara kelompok instrumen, harmoni, dan ritme silang antar instrumen. Pendekatan yang bersifat non-konvensional ini yang ‘mungkin’ menyebabkan penjualan kase-kaset dari beberapa label rekaman di Bali menjadi menurun. Pertanyaannya, apakah musik untuk gamelan Bali hanya akan terus “dipaksa” untuk mengikuti selera pasar? Mestinya, budaya musik akan terus berkembang sesuai jamannya atau bahkan melewati jamannya (visioner).

Tren para komposer untuk membebaskan diri dari “aturan komposisi” yang konservatif, dan gagasan untuk mengadopsi atau mengubah elemen dari budaya musik global, telah menular sejak Yudane memulai langkah tersebut. Komposer generasi muda telah mencari model baru untuk memikirkan konsep karya yang lebih maju; mereka telah mengikuti metode para pendahulu mereka dalam mengadopsi atau memanipulasi materi musik asing yang, bagi mereka, merupakan “selera baru yang dapat diterima.” Bruno Nettle mengatakan, *“Humans cannot create culture from scratch; they use building blocks already present, combining and recombining them. If we imagine a point at which music was something new, we would do well to view it as a unique fusion of elements that were already present in human culture”* (Manusia tidak dapat menciptakan budaya dari nol; mereka menggunakan material yang sudah ada, menggabungkan dan menggabungkannya kembali. Jika kita membayangkan suatu titik di mana musik adalah sesuatu yang baru, sebaiknya kita melihatnya sebagai perpaduan unik dari elemen-elemen yang sudah ada dalam budaya manusia) (Nettl 2005: 261). Pandangan Nettle merupakan sebuah peringatan kepada para apresiator, masyarakat pecinta musik pada umumnya, untuk bisa membuka pikiran mereka dalam mendengarkan karya-karya baru. Dengan kata lain, untuk melihat sisi lain dari penciptaan musik baru itu dari penggabungan elemen-elemen unik yang sebenarnya sudah ada di sekitar kita.

Pergerakan musik baru untuk gamelan (*new music for gamelan*) mengalami perkembangan pesat pada perhelatan musik dewasa ini. Konsep-konsep yang ditawarkan pun beragam, sesuai dengan latar belakang dan intelektualitas penggarapnya. Beberapa komposer meminimalisir jumlah instrument yang dipakai dalam karya mereka. Ada yang memadukan instrumen-instrumen dari beberapa ensambel tradisi yang memiliki perbedaan sistem laras, untuk di eksplor lebih dalam dengan sistem dan konsep terukur secara sadar. Ada yang membuat perangkat gamelan baru untuk bisa mengaktualisasikan konsep-konsep musikal yang dimiliki. Ada pula komposer yang dengan sengaja menggunakan ensambel-ensambel kuno, seperti Gambang, Gender Wayang, Gong Luang, dan Selending, secara utuh, tetapi melepaskan beban budaya yang melekat pada ensambel-ensambel tersebut. Tujuannya adalah untuk bisa membuka ruang kreativitas baru, tanpa “mengganggu” tatanan tradisi yang sudah melekat pada ensambel tersebut secara mapan. Tulisan ini fokus kepada proses penciptaan baru dengan media gamelan kuno. Pada bagian awal akan dipaparkan tinjauan sejarah perkembangan musik dengan label “Tabuh Kreasi Baru,” dengan segala atribut, termasuk bentuk-bentuk komposisi, dan kontroversi kemunculannya. Kemudian analisa komprehensif dilakukan untuk membedah metode penciptaan baru untuk gamelan. Beberapa contoh karya musik baru dengan memanfaatkan media gamelan kuno dan sakral diulas sebagai inti dari tulisan ini.

## B. Permasalahan Formula dan Struktur Tabuh Kreasi

Paddy Sandino menjelaskan pengertian Tabuh Kreasi sebagai bentuk simbolis dari karya musik baru untuk gamelan gong kebyar yang masih menjalin bentuk dan bagian dari repertoar klasik. Sandino mengatakan,

*“Tabuh Kreasi (literally “creation piece”) stood as the most emblematic departure from classical tradition, a new form of composition arising from the possibilities of a new ensemble. It was a free instrumental form, secular, untied to ritual and unencumbered with adherence to traditional forms of dance or dramatic works. Tabuh Kreasi were vessels for the radical new kebyar texture of unmeasured, virtuosic flourishes, intertwined with cyclic passages from classic repertoire (2008: 1).*

(Tabuh Kreasi muncul sebagai keberangkatan paling simbolis dari tradisi klasik, bentuk komposisi baru yang muncul dari kemungkinan ansambel baru. Itu adalah bentuk instrumental yang bebas, sekuler, tidak terikat pada ritual dan tidak terbebani dengan kepatuhan pada bentuk tarian atau karya drama tradisional. Tabuh Kreasi adalah wadah untuk tekstur kebyar baru yang radikal dari pertumbuhan virtuoso yang tidak terukur, terjalin dengan bagian-bagian siklikal dari repertoar klasik).

Pernyataan Sandino merupakan pandangan pemerhati musik luar negeri untuk gamelan Gong Kebyar, khususnya Tabuh Kreasi yang di pentaskan pada ajang Festival Gong Kebyar di Pesta Kesenian Bali.

Sandino memahami bahwa kebanyakan musik yang ada di Bali berhubungan erat dengan ritual keagamaan. Tabuh kreasi, menurut Sandino, merupakan instrumental bebas, sekuler, dan tidak terikat kepada ritual apapun, dan tidak dibebani oleh ikatan-ikatan unsur tari maupun teater. Pernyataan ini memang berlaku pada karya-karya yang lahir pada perhelatan paling akbar tersebut. Hampir semua karya Tabuh Kreasi yang dibuat untuk Festival Gong Kebyar memang tidak berkaitan pada unsur ritual, tari, maupun teater.

Pemerintah Provinsi Bali, lewat Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, telah membuat kriteria sebagai dasar pijakan segala bentuk inovasi yang dilakukan dalam Pesta Kesenian Bali. Kriteria ini disusun berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Bali nomor 4 tahun 2006 tentang Pesta Kesenian Bali. Pada pasal 4 nomor 1 dijelaskan tentang tujuan dari penyelenggaraan PKB, dan nomor 2 dan 3 secara tegas dijelaskan tentang aspek pelestarian dan pengembangan yang diprosentasekan menjadi 60% pelestarian dan 40% pengembangan. Dengan peraturan ini, diharapkan segala bentuk inovasi yang dilakukan selalu berpedoman pada bentuk, struktur, dan aturan seni tradisional. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mempertahankan karakteristik kearifan lokal dalam setiap karya baru yang dihasilkan. Apakah prosentasi 60% - 40% tersebut sudah berdasarkan kajian keilmuan yang bisa menghasilkan luaran sesuai visi, misi, dan tujuan yang tertulis dalam Perda tersebut?

Kenyataannya, dalam konteks penciptaan Tabuh Kreasi, kebanyakan komposer berpedoman pada struktur tabuh yang dikembangkan oleh Maestro Tabuh, almarhum I Wayan Beratha. Struktur tabuh tersebut merupakan pengembangan dari bentuk *tri angga*: *gineman/gegenderan* (kepala), *bapang* (badan), dan *pengecet* (kaki). Struktur ini merupakan sebuah inovasi yang dilakukan oleh Beratha berdasarkan struktur tradisional dari musik klasik *pegongan* (sebuah musik yang dimainkan pada gamelan sakral Gong Gede). I Nyoman Windha, seorang komposer ternama di Bali, dalam membuat karya Tabuh Kreasi mengatakan, “kita masih berpedoman pada struktur yang dikembangkan oleh I Wayan Beratha yang memiliki kepala, badan, dan kaki. Tapi bagaimana kita membuat wajahnya?”<sup>1</sup> Pernyataan Windha ini menyiratkan sebuah ruang pengembangan: secara analogi, bagaimana komposer memiliki kesempatan untuk melakukan inovasi dalam mencari bentuk “wajah” dari kepala manusia yang di design, dan juga ukuran-ukuran bagian tubuh manusia seperti seberapa panjang atau seberapa besar ukuran tangan, jari tangan, lengan, dan kaki dari manusia yang dipikirkan dengan matang. Dengan analogi ini, dan juga sejalan dengan Perda nomor 4 tahun 2006, komposer bisa melakukan inovasi terhadap karya yang mereka rencanakan, tetapi masih berpatokan pada pola-pola tradisional.

---

<sup>1</sup> Hasil wawancara antara Paddy Joshep Sandino dengan I Nyoman Windha dalam Thesis MA yang berjudul “Recent Structural Developments in Tabuh Kreasi Gong Kebyar” (2008: 66)

Disisi lain, I Ketut Gede Asnawa, seorang etnomusikolog dan komposer, memiliki pandangan tentang pentingnya memilih ornamentasi yang tepat untuk di terapkan pada struktur yang sudah disediakan dalam pembuatan Tabuh Kreasi. Asnawa mengatakan, “pada Tabuh Kreasi kita sudah memiliki pola dasarnya. Tapi ada masalah. Seseorang yang sudah tampan dan kita memberikan make up kepadanya, dan dia terlihat jelek. Inilah apa yang dimaksud dengan Tabuh Kreasi. Kita sudah ada pola-pola dasarnya, dan kita hanya memberikan riasan padanya. Hal ini sangat sulit dan penuh tipu daya, dan kita memerlukan pengalaman dan sensitivitas.”<sup>2</sup> Menurut Asnawa, pengalaman dan pengetahuan seorang komposer dalam berkarya menjadi hal yang utama. Penempatan pola ornamentasi atau hiasan membutuhkan penyesuaian dan adaptasi terhadap pola struktur yang disediakan, yaitu struktur *Tri Angga* Wayan Beratha. Asnawa dan Windha memiliki ciri khas tersendiri dalam merancang hiasan-hiasan tersebut, sehingga struktur yang disediakan menjadi dinamis dan tidak terduga. Keduanya memiliki kepiawaian yang berbeda dalam menyusun karya mereka: Windha memiliki keleluasaan dalam pengolahan melodi yang terkenal *lemuh* (luwes) dan manis, dan Asnawa piawai dalam mengolah nafas dan dinamika karyanya supaya tidak terkesan monoton.

---

<sup>2</sup> Hasil wawancara antara Paddy Joshep Sandino dengan I Ketut Gede Asnawa dalam Thesis MA yang berjudul “Recent Structural Developments in Tabuh Kreasi Gong Kebyar” (2008: 66)

Perkembangan Tabuh Kreasi memang menjadi salah satu ikon terpenting dalam perhelatan Pesta Kesenian Bali. Ini terbukti bahwa kebanyakan penonton memang menunggu pementasan Tabuh Kreasi sebagai puncak pagelaran—walaupun ada beberapa materi yang biasanya dipentaskan setelah pementasan Tabuh Kreasi tersebut. Formula Tabuh Kreasi yang berkembang sampai jamannya I Nyoman Windha, I Ketut Gede Asnawa, dan I Nyoman Astita adalah formula yang dikembangkan oleh I Wayan Beratha pada akhir 1960-an. Beratha menciptakan formula empat bagian yang kurang lebih dipakai untuk standar struktur dan gaya siklus melodi dengan tempo berbeda dan diselingi *kebyar*. Sejak tahun 60an itu, komposer seperti Windha, Astita, Ketut Tama, dan yang lainnya memiliki peran untuk menyeimbangkan ketaatannya terhadap bentuk dan struktur yang di tawarkan oleh Beratha, menjadi sebuah tradisi yang dibangun dengan ide-ide inovatif dalam proporsi yang tepat—sejalan dengan Perda nomor 4 diatas.

Saat ini, sumber inspirasi untuk ide-ide baru telah berkembang jika dibandingkan dengan para komposer tiga puluh tahun yang lalu, dan mulai mengaburkan definisi bentuk Tabuh Kreasi Beratha. Gerakan avante-garde di Indonesia yang dikenal sebagai kontemporer telah dianut dikalangan akademisi, dan komposer muda mulai menunjukkan kemauan untuk memasukkan tekstur inventif dan inovasi struktural ke dalam komposisi Tabuh Kreasi baru. Dewa Alit, seorang komposer inovatif dan terkenal sampai ke manca negara, mempertanyakan kenapa kita harus mengikuti satu formula saja, dan melihat Kembali struktur dan



formula yang sudah di bangun pada saat gamelan Gong Kebyar pertama kali di pentaskan untuk umum pada tahun 1915 di Bali utara. Alit mengatakan,

“Berbicara tentang kompetisi Gong Kebyar....karya pertama untuk kebyar adalah lahir di Bali Utara. Kalau kita melihat karya kebyar seperti Kebyar Ding, Kebyar Legong, kita bisa melihat bagaimana karya tersebut adalah karya kontemporer. Kita bisa merasakannya. Tidak ada aturan yang digunakan. Setiap kali karya itu dimainkan, selalu berbeda. Jadi kenapa mereka membuat aturan baru dan ide baru seperti Tabuh Kreasi? Mungkin saja ide itu datang dari Pak Beratha atau Pak Windha atau Pak Asnawa, Kenapa? Kenapa mereka meng-klaim Gong Kebyar untuk mereka sendiri?”<sup>3</sup>

Karya-karya Kebyar pada awalnya memang tidak memiliki aturan yang mengikat, seperti karya-karya pada ensamble kerajaan (Semara Pegulingan) dan ensambel sakral (Gong Gede). Sesuai dengan spirit munculnya Gong Kebyar, spirit kebebasan dan meluap-luap, tercermin pada kelincahan dan energitas pergerakan melodi dan dinamika yang disematkan pada karya seperti Kebyar Legong dan Kebyar Ding. Kala itu, belum ada istilah *tri angga* sebagai dasar pijakan untuk sang komposer. Istilah ini baru muncul setelah I Wayan Beratha mulai memikirkan konsep komposisinya dan bersamaan dengan didirikannya

---

<sup>3</sup> Hasil wawancara antara Paddy Joshep Sandino dengan I Nyoman Windha dalam Thesis MA yang berjudul “Recent Structural Developments in Tabuh Kreasi Gong Kebyar” (2008: 66)

institusi seni seperti KOKAR dan ASTI. Walaupun demikian, menurut Alit, meski banyak komposer masih menggunakan sebutan *tri angga* pada bagian-bagian Tabuh Kreasi—menyebut *kawitan* (dengan sebutan *kotekan* atau *gegenderan*), *bapang*, dan *pengecet* (dengan sebutan *penyuwud*)—ini hanya sebagai wadah, “tempat kosong,” untuk diisi dengan materi baru. Mempertahankan nama-nama ini, hanyalah konvensi dan kenyamanan praktis karena para komposer ingin mempergunakan istilah umum untuk mengkomunikasikan materinya kepada para musisi dalam latihan.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, formula dan struktur Tabuh Kreasi sebenarnya sudah disepakati secara tidak tertulis oleh para komposer. Ini terbukti dari penggunaan struktur tiga bagian (*gegenderan*, *bapang*, *pengecet*) pada setiap komposisi Tabuh Kreasi yang di buat hingga saat ini. Hanya saja, sesuai dengan apa yang di ungkapkan Alit dan Asnawa, komposer memiliki keleluasaan untuk mengisi “tempat-tempat” yang sudah disediakan itu, berdasarkan pengalaman dan intelektualitasnya, untuk bisa berinovasi sebagai bentuk penjelajahan baru terhadap teknik, warna suara, jalinan, dan ornamentasi baru pada karya mereka. Apalagi banyak komposer yang merupakan lulusan akademi dan fakultas seni dan juga melanjutkan pendidikan ke luar negeri, serta melakukan kolaborasi dengan musisi barat. Mereka inilah yang semakin terpapar konsep musik non-Bali. Tidak dipungkiri juga bahwa banyak komposer Barat yang telah berkontribusi dan berpengaruh pada perkembangan musik baru di Bali. Akibatnya, teknik dan tekstur baru mulai sering

muncul di Tabuh Kreasi yang belum pernah terdengar pada zaman Beratha.

### **C. Cara Pandang dan Cara Kerja Komposisi**

Maraknya perkembangan musik baru di Bali, seiring perkembangan pola-pola dan konsep garap dari Tabuh Kreasi, juga merambah kepada perkembangan musik baru pada ensambel-ensambel yang tergolong sakral. Ada beberapa karya baru yang memang sengaja menggunakan ensambel gamelan sakral sebagai media ungkapannya. Seperti karya Dewa Alit yang berjudul "Luang" (1998) untuk gamelan Gong Luang, I Wayan Gde Yudane dengan karya "Parametric" (2019) untuk gamelan Selonding, I Kadek Janurangga dengan karya "Panjang Ilang" (2019) untuk gamelan Gambang, I Gede Yogi Sukawiadnyana dengan karya "TransGender" (2019) untuk gamelan Gender Wayang, dan lain sebagainya. Lahirnya karya-karya baru ini menimbulkan pertanyaan yang berkaitan dengan pelestarian bentuk dan struktur asli dari karya-karya yang menjadi identitas dari ensambel-ensambel tersebut: apakah yang dilakukan itu tidak akan merusak identitas dari gamelan sakral?

Dalam penciptaan musik baru untuk gamelan di Bali, ada tiga kategori berdasarkan instrumentasi yang digunakan: 1) penciptaan musik baru dengan menggunakan media gamelan yang sudah ada (dari yang kuno sampai yang baru), 2) penciptaan musik baru dengan menggabungkan beberapa instrument dari beberapa ensambel dengan laras yang berbeda, dan 3) penciptaan musik baru dengan menggunakan perangkat gamelan yang dibuat baru. Ketiga kategori

ini merupakan aplikasi instrumentasi dari rancangan para komposer Bali, maupun non-Bali, dalam merealisasikan konsep berpikir mereka selama tiga decade terakhir.

Disisi lain, Bruno Nettl menjelaskan, penciptaan musik di banyak masyarakat non-Barat dibedakan oleh tiga faktor pendorong: 1) keinginan untuk melestarikan budaya tradisional, 2) westernisasi total, yaitu penggabungan suatu masyarakat ke dalam sistem budaya barat, dan 3) modernisasi, yang menggabungkan aspek-aspek dari dua kategori pertama (2005:347). Di Bali, faktor pertama adalah menjadi bagian dari “aturan tidak tertulis” dalam lembaga seni sebagai pedoman standar bagi mahasiswa dalam menciptakan musik mereka. Faktor kedua dan ketiga biasanya terwujud dalam kelompok seni (musik) di luar Lembaga seni dalam proses penciptaan musiknya (Sudirana 2013: 169). Tetapi perlu di ingat bahwa lembaga-lembaga seni juga berpatokan pada Perda nomor 4 yang disampaikan sebelumnya. Faktor nomor tiga yang memang lebih mendekati segala bentuk proses kreatif yang dilakukan sebagian besar komposer Bali dewasa ini. Tidak dipungkiri pula, ada beberapa komposer yang memang melakukan terobosan total terhadap proses kreatif mereka, dan lebih memilih untuk merancang karya mereka yang bersifat original—melalui tahapan eksperimentasi dengan tujuan penemuan idiom-idiom baru pada tatanan musikalitasnya.

Kemampuan memaksimalkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki merupakan kemampuan kreatif seorang komposer dalam menjalankan

rancangan karya secara sadar. Kemampuan kreatif seseorang bisa dilihat dari sejauhmana kelancaran (*fluency*) seseorang dalam menjalankan rencananya secara koheren, bagaimana tingkat keluwesan (*flexibility*) seseorang dalam menghadapi segala bentuk tantangan dan hambatan, sejauhmana tingkat keaslian dari rancangan dan cara kerja (*originality*), bagaimana seseorang bisa menguraikan cara kerjanya dengan runut dan terstruktur (*elaboration*), dan seberapa besar seseorang bisa merumuskan kembali apa yang sudah dan akan disajikan (*redefinition*). Ke lima faktor ini merupakan tolak ukur tingkat kemampuan kreatif seorang [komposer] dalam menjalankan pekerjaannya – bagaimana seorang komposer bisa memikirkan hal lain dan berupaya untuk melahirkan sesuatu yang baru menjadi kenyataan.

Christopher Adler, seorang komposer yang menetap di Los Angeles Amerika, meyakini bahwa aksi seorang komposer selalu melibatkan akumulasi segala bentuk pengetahuan yang dia ketahui dan pernah pelajari, dan semuanya merupakan sebuah penggabungan di alam sadar. Adler mengatakan,

“The act of composing is an engagement with hybridity. Every composer must mediate between the diverse influences, intentions, theories, and emotions impinging upon the compositional moment. For some composers these mediations may be relegated to the subconscious, for some they may be considerations of fine distinctions that come into play only at the level of detail” (Adler 1998:1).

Tindakan berkomposisi adalah keterlibatan langsung dengan hibriditas. Setiap komposer harus menengahi antara beragam pengaruh, niat, teori, dan emosi yang menimpa momen berkomposisi. Untuk beberapa komposer, mediasi ini mungkin diturunkan ke alam bawah sadar, untuk beberapa komposer, mediasi tersebut mungkin merupakan pertimbangan perbedaan halus yang berperan hanya pada tingkat detail.

Memang, gagasan hibriditas berperan sangat penting dalam konteks penciptaan musik baru. Gagasan seperti ini sering muncul pada awal tindakan penciptaan musik. Ketika inovasi itu terjadi, ada hubungan erat atau peleburan dua atau lebih elemen yang sebelumnya tidak digabungkan berbaur menjadi satu kesatuan (Barnett dalam Nettl 2005: 261). Komposer menyusun nada demi nada, ritme demi ritme, dari musik yang mereka dengar, pelajari, atau dari musik dimana mereka dilahirkan. Tentu saja, membuat komposisi musik membutuhkan landasan yang kokoh untuk melompat. Dari sini, tantangan dan pertumbuhan adalah tentang keterbukaan dan evaluasi ulang (Sudirana 2013: 166).

Konsep hibriditas atau saling meminjam, menggabungkan, dan saling mempengaruhi ini juga terjadi dalam tatanan tradisi berkomposisi di Bali. Hal ini bisa dilihat pada banyak karya Tabuh Kreasi yang dibuat oleh I Wayan Beratha dengan mengadopsi model atau teknik permainan dari beberapa ensambel sakral, seperti pola jalinan melodi (*kotekan*) pada Gender

Wayang di pinjam dan dinamakan pola *gengenderan*; teknik permainan pada Gamelan Gambang di transformasi menjadi pola *gegambangan*; dan pola-pola permainan instrument *reong* pada Gong Luang di adaptasi menjadi pola *leluangan*. Beratha sebenarnya mengikuti jejak komposer pendahulunya seperti I Wayan Lotring dan I Gusti Putu Made Geria yang sudah terlebih dahulu melakukan transformasi pola-pola gamelan sakral ke dalam habitat barunya pada ensambel lain: Lotring pada gamelan Semara Pegulingan dan Geria pada gamelan Gong Kebyar. Proses meminjam dan mentransformasi ini merupakan kemampuan kreatif sang komposer dengan memberdayakan ke lima faktor seperti yang dijelaskan pada paragraf sebelumnya.

Kekayaan jenis barungan beserta kebudayaan yang melekat pada barungan tersebut merupakan sumber yang sangat berlimpah. Mereka tersedia bukan untuk dinikmati saja. Generasi penerus Bali, khususnya komposer, memiliki banyak sumber untuk bisa dilestarikan dan sekaligus dikembangkan. Dewa Alit mengatakan,

“Bali sangat beruntung memiliki bentuk musik gamelan tradisional yang begitu dalam dan bermakna. Kekayaan budaya ini mohon untuk dirawat dengan baik dan menjadi landasan bagi keberlangsungan musik tradisional di masa depan. Ini adalah bagian dari desain budaya kami yang memberikan Bali reputasi yang unik. Pelestarian budaya harus sadar bahwa ini tidak terjadi dengan sendirinya. ... Jika kita, sebagai orang Bali semakin apatis terhadap isu-isu inti

yang terlibat dalam pengembangan bentuk seni kita sendiri, maka apakah kita hanya berharap orang non-Bali akan mengurus apa yang telah kita lupakan?" (Dewa Alit, 2012)

Pernyataan Alit merupakan sebuah tantangan kepada generasi penerus Bali untuk bisa memikirkan posisi kesenian Bali di masa yang akan datang. Pemahaman atas tradisi yang selalu bergerak, tidak berjalan di tempatnya, menjadi pijakan untuk bisa menghadapi isu-isu pengembangan bentuk seni di Bali. Disain budaya Bali memang memiliki reputasi yang unik, karena tidak bisa dijumpai dimanapun. Kondisi inilah yang tentunya bisa dikembangkan dengan mempertahankan identitas budaya yang melekat pada bentuk-bentuk seni tersebut. Bukan berarti komposer harus *copy paste* dari apa yang telah dilakukan pendahulu kita, tapi lebih kepada pemikiran terukur terhadap identitas kesenian Bali untuk bisa relevan dengan jaman.

Seperti yang telah dilakukan oleh Lotring, Geria, dan Beratha, spirit pemikiran visioner yang mereka tekankan adalah sebuah keniscayaan. Mereka terbuka kepada pengaruh budaya luar. Saat mengunjungi Keraton Solo pada tahun 1926, Lotring menyaksikan pertunjukan gamelan Jawa. Terinspirasi oleh gaya melodinya, Lotring menciptakan sebuah karya yang berjudul "Gonteng Jawa" (sekarang dikenal sebagai Gonteng Solo). Karya ini lahir dari fantasinya dengan menafsirkan kembali melodi Jawa yang dia dengar. Langkah ini ternyata berhasil. Karya-karya Lotring, yang pada saat pertama kali muncul tidak begitu



dimengerti oleh publik, menjadi sebuah karya yang monumental. Hal ini tidak terjadi begitu saja, tapi melewati tahapan observasi, eksplorasi, dan konseptualisasi yang panjang. Pada saat itu, Lotring berhasil memikirkan masa depan musik untuk gamelan Semara Pegulingan dengan terukur dan sadar. Buktinya, hampir semua karya Lotring menjadi ciri khas dari gamelan Semara Pegulingan, dan masih dimainkan sampai sekarang.

#### **D. Cara Pandang Baru pada Ensambel Sakral**

“Musik gamelan Bali perlu selalu berubah dan tanpa batas.....strategi ini memungkinkan keleluasaan mewujudkan ide-ide baru dalam lingkungan yang sangat tradisional” (Alit 2012). Situasi seperti ini merupakan gambaran musik kontemporer di Bali. Bagi Alit, gamelan adalah kumpulan instrument perunggu (dan non-perunggu) dalam satu rumpun, dan merupakan budaya tradisional dengan semangat komunal, dengan sistem pembelajaran tradisi oral, dan memerlukan koordinasi erat antar pemain dalam menjalankan sistematika musikalnya. Kondisi ini adalah identitas tradisional yang sangat perlu di pertahankan dalam situasi pengaruh globalisasi. Di sisi lain, pemberian makna dan cara pandang baru pada karya yang dirancang merupakan hal yang paling penting disamping mempertahankan identitas tradisional tersebut. Sudah selayaknya musik-musik untuk gamelan bisa menjadi “penguasa di rumahnya sendiri,” hingga “mampu melahirkan gaya hidup bermusik yang tangguh menghadapi gempuran

kapitalisme global yang semakin merajalela” (Alit, 2012).

Menjadi “baru” memang menjadi prioritas bagi para komposer muda seperti Septa, Yogi, dan Janurangga. Namun demikian, ketiga komposer ini juga mempelajari dengan baik musik-musik tradisional Bali, karena berhubungan erat dengan apa yang mereka lakukan pada karya-karya yang mereka rancang. Satu hal penting yang dilakukan oleh ketiga komposer ini adalah berusaha memisahkan musik, terutama pada saat menggunakan ensambel sakral sebagai media, dari segala ikatan budayanya, termasuk agama. Secara bersamaan, mereka masih memegang teguh praktik tradisional—metode pedagogis lisan, seperti *meguru panggul*, menggunakan notasi gabungan aksara Bali, angka (chipper), dan beberapa notasi Barat yang disesuaikan dengan instrument yang dipakai—dengan harapan untuk bisa memperluas konteks apresiasi gamelan dalam pertunjukan sekuler di dalam maupun di luar negeri. Dengan langkah ini diyakini bahwa musik-musik yang lahir di Bali saat ini dan yang akan datang bisa berkontribusi positif dan berdiri sejajar dengan musik lain di dunia—dengan meninggalkan tradisi yang tidak dianggap relevan dan mempertahankannya dengan cara lain.

Pandangan visioner seperti apa yang dilakukan Lotring bisa menjadi panutan kepada generasi setelahnya. Bagaimana mungkin, perkembangan bentuk-bentuk seni yang terukur dan memiliki visi dengan jelas merupakan langkah awal munculnya bentuk-bentuk seni yang berbobot serta memiliki keunikan tersendiri. Pandangan baru terhadap

gamelan-gamelan sakral bahkan menjadi salah satu pilihan. Pada tahun 1998, Dewa Alit menyelesaikan studi sarjana seninya di STSI Denpasar dengan mengangkat gamelan Gong Luang sebagai media ungkap. Alit mengadopsi teknik *leluangan*, sebuah teknik permainan khas *reong* Gong Luang, dan mengubahnya dengan sentuhan baru. Disamping itu Alit juga mengadopsi teknik permainan setiap instrument dalam ensambel Gong Luang, seperti teknik *kekenyongan* pada *Saron*, tetapi dengan cara pandang baru yang mengaplikasikan sistem harmonisasi *ngempat* dan *nelu* pada progresi melodinya. Di akhir bagian dari karya Luang ini, Alit memasukkan unsur yang tidak lazim dilakukan pada ensambel sakral, yaitu pemberlakukan kontras setiap instrument, pemakaian dua *kendang* ala *kekebyaran*, ornamentasi permainan empat kendang Angklung dengan sistem polimetrik, dan progresi pola melodi yang mengolah seluruh nada (7 nada) yang tersedia dalam gamelan Gong Luang. Hal ini merupakan sebuah terobosan visioner yang dilakukan oleh Alit pada masa itu. Buktinya banyak sekali karya-karya untuk Gong Luang, dan juga karya untuk ensambel lainnya, mengikuti langkah yang dilakukan oleh Alit.

Komposer lain yang melakukan hal yang sama adalah I Wayan Gde Yudane, seorang komposer yang sudah terkenal secara global dan sekarang tinggal di New Zealand. Yudane membentuk sebuah group kesenian yang bernama Roras Ensambel. Group ini secara khusus pada pemberian cara pandang baru untuk gamelan Selonding, sebuah gamelan sakral yang sering dipakai sebagai bagian dari ritual-ritual yang ada

di Tenganan Pagringsingan, Karangasem Bali. Bersama Roras Ensambel, Yudane membuat tiga karya, seperti *Parametric*, *Words in Iron*, dan *Phsychoacoustic*. Ketiga karya ini sama sekali tidak memakai identitas budaya yang melekat pada gamelan Selonding. Teknik-teknik permainan seperti *ngucek*, *reongan*, *lelungidan*, *ngundir*, *ngubit*, dan lain sebagainya, sama sekali absen dari ketiga karya Yudane tersebut. Yudane lebih memilih untuk secara total memberikan pandangan baru pada sistem orkestrasi, teknik permainan, dan struktur karyanya. Oleh Yudane, Selonding memiliki wajah dan warna baru dengan makna dan tujuan yang jelas. Identitas budaya (*cultural upbringing*) yang melekat pada gamelan Selonding sengaja di lepas untuk bisa menyisipkan identitas baru dengan arah yang terukur secara konseptual.

Beberapa komposer muda, seperti Putu Adi Septa Suweca Putra, I Gede Yogi Sukawiadnyana, dan I Kadek Janurangga, juga ambil bagian dari perjalanan musikal ini. Septa, seperti Yudane, mencoba untuk merancang musik baru untuk gamelan Selonding, dengan membuat karya yang berjudul *Piwal*. *Piwal* dalam Bahasa Indonesia berarti inkonvensional, dan dalam Bahasa Bali berarti rumit, bertolak belakang, tidak biasa, dan hal-hal yang bententangan atau berlawanan dengan sesuatu yang biasa. Dalam karya ini, Septa fokus mencari hal-hal yang memang memungkinkan untuk diungkap dengan media gamelan Selonding. Menurut Septa, hal-hal yang memungkinkan tersebut adalah “dalam penyikapan, sifat, dan bagaimana mewujudkan warna suara baru dengan unsur-unsur

musik yang baru pula.”<sup>4</sup> Penyikapan tersebut merupakan langkah terencana untuk bisa mengeksplorasi warna-warna suara baru pada instrument Selending, membuat konfigurasi-konfigurasi yang tidak biasa, dan memikirkan cara mempresentasikan warna suada dan konfigurasi yang dihasilkan. Dalam konteks tersebut tentu saja Septa harus memikirkan bagaimana cara kerja yang tepat untuk warna suada dan konfigurasi tersebut, bagaimana teknik permainan yang tepat dan cocok, dan yang paling penting adalah unsur kompositorisnya. Piwa merupakan karya yang dibuat dan dipentaskan untuk memenuhi syarat ujian sarjana magister di ISI Surakarta.

Sejalan dengan apa yang dilakukan oleh Septa, Yogi memahami bahwa kebutuhan untuk mencari sesuatu yang tidak biasa adalah suatu keharusan. Yogi berkata, “Pasti perlu, dan sangat perlu! Artinya pencarian sesuatu yang tidak biasa kemudian akan menjadi jembatan untuk penjelajahan selanjutnya. Semakin banyak pencarian yang tidak biasa, semakin banyak pilihan bagi kita untuk menjelajahi gamelan.”<sup>5</sup> Bagi Yogi, mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru dalam penciptaan musik adalah hal terpenting. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, Yogi merancang sebuah karya untuk instrument Gender Wayang, yang di pentaskan pada acara Lomba Musik Kreatif yang diselenggarakan oleh Komunitas Taksu Agung pada

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan Putu Adi Septa Suweca Putra tanggal 14 Januari 2022.

<sup>5</sup> Wawancara dengan I Gede Yogi Sukawiadnyana tanggal 6 Juli 2022

tahun 2019. Dia memberikan judul pada karya tersebut dengan nama yang tergolong unik, TransGender. Nama ini merupakan gabungan dari istilah Transformasi, sebagai sebuah usaha untuk memindahkan sesuatu, dan Gender, nama dari instrument sakral untuk mengiringi Wayang Kulit, dan memiliki laras *slendro*. Kata “transgender” umumnya mengacu pada seseorang yang memiliki identitas gender atau ekspresi gender yang berbeda dari jenis kelamin yang ditetapkan saat lahir. Menurut Yogi, judul TransGender berkonotasi proses transformasi instrumen Gender. Karakteristik maskulin dan feminin ditambahkan pada komposisi baru untuk Gender Wayang ini, berdasarkan interpretasi Yogi tentang instrument gender dalam konteks selera musik. Yogi memaknai feminin dan maskulin sebagai elemen yang saling bertentangan namun saling melengkapi dan selalu berjalan beriringan. Namun, ia tidak menetapkan bagian tertentu dalam komposisinya sebagai bagian maskulin dan feminin, tetapi menggabungkannya dengan semua pola yang disusun untuknya. Yang paling penting adalah pengolahan ritme dan melodi yang dipakai dalam karyanya menggunakan sistem matriks, sebuah susunan bilangan dalam bentuk persegi panjang yang disusun berdasarkan baris dan kolom. Dengan sistem matriks ini, Yogi berhasil membuat komposisi untuk Gender Wayang yang secara konvensional sangat berbeda dan memiliki sentuhan rasa komposisi yang lepas dari bebad budaya Gender Wayang itu sendiri.

Begitu pula dengan Janurangga, dengan berbekal dasar tradisi yang kuat, membuat karya baru untuk gamelan Gambang. Karya ini dibuat untuk tujuan yang

sama dengan karya TransGender yang dibuat oleh Yogi, yaitu Lomba Musik Kreatif dengan tema Kuno Kini, yang diselenggarakan oleh Komunitas Taksu Agung pada tahun 2019. Kebetulan yang menjadi dewan juri pada acara lomba tersebut adalah I Wayan Gde Yudane dan saya sendiri. Pada lomba tersebut ada limabelas (15) komposer bersama limabelas komunitas seni mereka yang berasal dari beberapa Kabupaten di Bali: Kabupaten Badung, Tabanan, Gianyar, Denpasar, dan Jembrana. Karya dari Janurangga yang berjudul Panjang Ilang mendapatkan juara pertama, dan karya dari Yogi yang berjudul TransGender mendapatkan juara kedua pada lomba tersebut. Kedua karya ini menggunakan media ensamble kuno dan di presentasikan dalam konsep kekinian, sesuai dengan tema dari perlombaan yang diselenggarakan.

### **E. Panjang Ilang**

Pada karya Panjang Ilang, Janurangga berusaha untuk menciptakan sebuah dualisme musikalitas tanpa adanya penggabungan instrument dari dua atau lebih gamelan yang berbeda jenis.<sup>6</sup> Dualisme yang dimaksud adalah pemaknaan material pada sifat dari masing-masing instrument Gamelan Gambang: instrument *saron* yang terbuat dari perunggu dan instrument *gambang* yang terbuat dari bambu. Dengan bahan yang berbeda dan pola konstruksi yang berbeda pula, kedua jenis instrument tersebut bisa menghasilkan warna suara yang berbeda dan kualitas kepanjangan suara

---

<sup>6</sup> Video karya Panjang Ilang bisa dilihat pada link berikut: <https://youtu.be/B-IRGI5JKD8>

yang berbeda pula: *saron* memiliki frekwensi getaran yang lebih panjang dari pada instrument *gambang*.

Dasar pemikiran ini menggugah imajinasi Janurangga untuk membuat karya dengan situasi dualisme dalam musik dengan judul Panjang Ilang, sebuah sarana persembahan (*banten*) yang berbentuk keranjang dengan bahan janur dan digunakan dalam upacara kematian (*ngaben*) di Bali. Secara filosofis, Panjang Ilang merupakan media persembahan untuk membantu melepaskan keterikatan berbagai bentuk halangan dari roh orang yang sudah meninggal (Atma). Secara literal, Panjang adalah sebuah ukuran, dan Ilang adalah suatu kondisi ketidak-adaan. Dalam penggarapan musiknya, Panjang Ilang dianalogikan pada suara *reng* (berkelanjutan/*sustain*) yang 'panjang' dari instrument perunggu, akan diselimuti oleh suara *reng* pendek dari instrument bambu yang akhirnya menghilang (*ilang*). Istilah 'panjang' ini memberikan inspirasi untuk mengolah pola-pola pukulan ritmis, *kempyung* (harmoni), dan struktur komposisi yang cenderung berdurasi Panjang. Istilah 'ilang' memberikan inspirasi pada saat berakhirnya dari pola-pola ritmis, *kempyung*, dan struktur komposisinya.

Dalam karya ini, Janurangga mengadopsi dan menginterpretasi sistem kerja register prosesor dalam sebuah komputer – sejumlah kecil memori dari sebuah komputer yang bekerja dengan kecepatan yang sangat tinggi, digunakan untuk mengeksekusi kerja program-program komputer, dan menyediakan akses cepat dalam menjalankan nilai yang umum digunakan dalam waktu tertentu. Adopsi ini dilakukan pada saat Janurangga membentuk pola dari yang paling



sederhana, dengan birama yang sudah ditentukan dari awal, sampai kepada pergerakan perpindahan pola-pola tersebut dengan terstruktur dan cepat. Janurangga membuat empat pola dasar: pola A, pola B, pola C, dan pola D. Pola A terdiri dari dua pola, yaitu pola A1 dan A2. Sama dengan pola A, pola B dibagi menjadi dua pola, yaitu pola B1 dan B2. Sedangkan pola C dan D hanya terdiri dari satu pola (lihat Tabel 7.1).

Tabel 7.1. Pola-pola yang dibangun dalam karya Panjang Ilang.

Pola A		Pola B		Pola C	Pola D
Pola A1	Pola A2	Pola B1	Pola B2		

Pada pola A1, dibuat enam pola yang berbeda (lihat Figure 7.1), yang kemudian disusun menjadi sebuah bentuk komposisi yang dimainkan secara teratur dari awal sampai akhir karya bagian A1.

#### Pola A1

- 1] | o o . o . o . o . o . o . o . o . o . o  
                . o . o . |
- 2] | o o o o o . o . o . o . o . o . o . o  
                . o . o . o |
- 3] | . o . o o . o . o . o . o . o .  
                o . o . |
- 4] | o . . o . . o . . o . . o .  
                . o . . |
- 5] | o . o . . o . o . . o .  
                o . . |

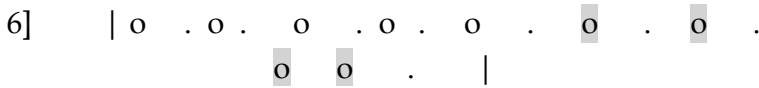


Figure 7.1. Enam Pola dalam Pola A1

Dalam penyusunan komposisi di bagian Pola A1, Janurangga membagi pola-pola tersebut berdasarkan keluarga instrument yang ada pada gamelan Gambang: keluarga instrument *saron* yang terdiri dari *saron penyorog* dan *saron pengumbang*, keluarga Gambang *pemetit* dan *pemero*, dan keluarga Gambang *penyelat* dan *pengenter*. Urutan enam Pola A1 pada Figure 7.1 disusun secara *numerical* (berdasarkan nomor) dan di pilih secara acak untuk dimainkan kepada masing-masing keluarga instrument yang telah disusun (lihat Tabel 7.2).

Tabel 7.2. Susunan Pola Keluarga Instrument secara Numerical

No	Keluarga Instrumen ( <i>Instrument Family</i> )	Susunan pola secara numerical
1	<i>Saron Penyorog</i> dan <i>Saron Pengumbang</i>	[ 4 5 2 3 1 6 ]
2	<i>Pemetit</i> dan <i>Pemero</i>	[ 3 4 6 1 5 2 ]
3	<i>Penyelat</i> dan <i>Pengenter</i>	[ 1 6 4 5 2 3 ]

Dengan penerapan metode ini, Janurangga berhasil mengaplikasikan adaptasi register prosesor komputer yang memungkinkan pergerakan semua pola-pola yang telah disusun secara cepat dan terstruktur. Pola-pola yang dihasilkan memberikan pemaknaan baru pada model kerja komposisi yang tidak biasa pada gamelan Gambang.

Pola A2 mencoba memberikan persepsi ritmis yang tidak biasa pada gamelan Gambang secara khusus, dan juga pada gamelan Bali secara umum. Persepsi ritmis yang berbeda ini dilakukan dengan cara menyisipkan beberapa sistem subdivisi yang berbeda: subdivisi tiga, empat, lima, dan tujuh.<sup>7</sup> Persepsi ritmis dengan subdivisi beragam ini hanya diterapkan pada empat instrument Gambang (*pemetit*, *pemero*, *penyelat*, dan *pengenter*). Sedangkan, instrument *saron* masih tetap memainkan pola sesuai dengan Figure 3. Susunan subdivisi pada instrument *pemetit* dan *pemero* adalah dua kali subdivisi lima, dua kali subdivisi tiga, satu kali subdivisi empat, satu kali subdivisi tujuh, dan satu kali subdivisi tiga. Susunan subdivisi pada instrument *penyelat* dan *pengenter* adalah dua kali subdivisi tujuh, satu kali subdivisi enam, dua kali subdivisi tiga, dan satu kali subdivisi empat (lihat Tabel 7.3).

Tabel 7.3. Susunan Subdivisi pada Keluarga Instrument Gambang

Subdivisi <i>pemetit</i> dan <i>pemero</i>						
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3	1 2 3	1 2 3 4	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3

Subdivisi <i>penyelat</i> dan <i>pengenter</i>					
1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6	1 2 3	1 2 3	1 2 3 4

Pada pola B1, Janurangga menyusun pola-pola yang berbeda pada masing-masing keluarga instrument. Kedua instrument *saron* pola dengan

<sup>7</sup> Secara umum, gamelan Bali memiliki subdivisi empat dalam setiap ketukannya.

menggunakan alternasi dua nada (nada 1 dan nada 2) yang disusun seperti susunan pada Figure 7.2.

Sp. | 2 2 2 . 2 . 2 2 2 2 2 1 1 2  
 2 . 1 . 1 1 1 |  
 | 2 2 . 2 . 2 . 2 2 2 2 . 2 2 . 1 .  
 1 . 1 . 2 2 2 |  
 SP. | . 1 . 1 1 1 1 1 . 1 . 1 . 2 . 2 .  
 1 2 2 . 2 . 2 . 2 |  
 | . 1 1 1 1 1 . 1 1 1 1 1 2  
 2 2 . 1 . 1 . 1 |

Figure 7.2. Pola *Saron Pemetit* (SP) dan *Saron Pemero* (SP) pada Pola B2

Pola pada instrument Gambang disusun dengan ukuran dua kali lebih panjang daripada pola permainan instrument *saron* (lihat Figure 7.3). Perbedaan ukuran ini dilakukan guna memberikan kontras pada susunan ritmis yang dihasilkan dari kedua keluarga instrument. Perbedaan orientasi pola ketukan juga diharapkan bisa memberikan perasaan dan taktus yang berbeda pada setiap pertemuan dari kedua keluarga instrument tersebut.

G1.2. | 5 2 5 2 5 2 5 2 5 . 2 .  
5 . 2 . 5 . 2 . 5 . 2 |  
| 5 2 5 . 2 5 2 5 2 5 2 5 .  
2 . 5 . 2 5 2 5 . 2 |  
| 5 2 5 2 5 . 2 . 5 . 2 . 5 . 2 .  
5 . 2 5 2 5 . 2 5 |  
| 2 5 2 5 2 5 2 5 2 5 2 5 .  
2 5 2 5 2 5 . 2 |

G3.4. | O O . O . O . . O . . O O  
. O . O . O |  
| . O O O . . O . O . O . O  
O O . O . O . O O |  
| O . O . O . O . O . O .  
O . O . O O O |  
| . . O . . O . . O . O . .  
O O O . . O . O O |

Figure 7.3. Pola Gambang *pemetit* dan *pemero* (G1.2.) dan Pola Gambang *penyelat* dan *pengenter* (G3.4.)

Janurangga menyiasati pola B2 sama seperti pola A1, dengan membuat lima jenis ritme dan diberi label secara *numerical*: ritme P1, P2, P3, P4, dan P5 (lihat Figure 7.4).

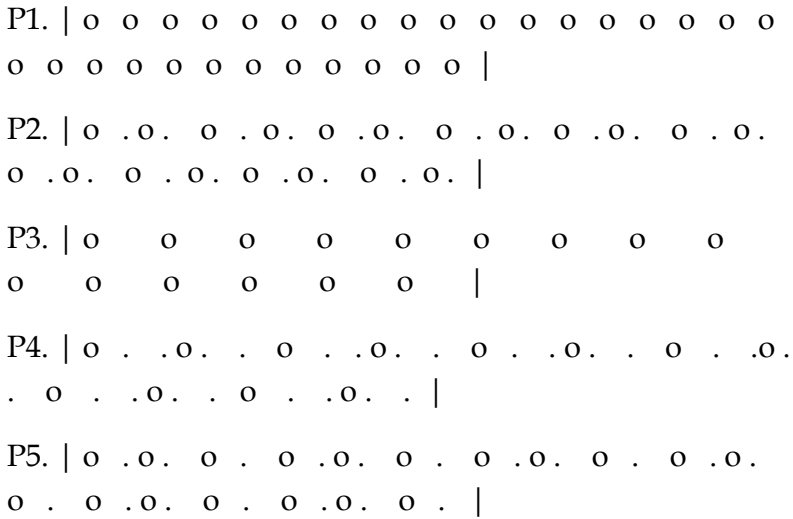


Figure 7.4. Lima Pola Ritme pada Pola B2

Symbol (o) merujuk kepada waktu saat dilakukannya pemukulan terhadap instrument. Nada-nada yang dipukul sudah ditentukan oleh Janurangga berdasarkan kesepakatan yang sudah dihafalkan terlebih dahulu. Tentu saja kemampuan memainkan instrument *gambang* harus sudah dikuasai terlebih dahulu sebelum bisa menjalankan segala bentuk artikulasi dan teknik yang dirancang oleh Janurangga. Dari ke lima pola ritme pada Figure 7.4, dibentuklah susunan pola permainan instrument *saron* dan *gambang*: kedua instrument *saron* memainkan urutan pola P1 - P2 - P3 - P1 - P4 - P2 - P1, *gambang pemetit* dan *pemero* memainkan susunan pola P1- P2 - P3 - P2, dan *gambang penyelat* dan *pengenter* memainkan susunan pola P2 - P4 - P5 - P4.

Pada bagian Pola C, Janurangga mengulang sistem yang sudah dijalankan pada bagian Poal A1 secara utuh, namun penyusunannya diukur

berdasarkan hitungan jatuhnya setiap pukulan. Dengan kata lain, ada perubahan penekanan yang dilakukan untuk mempresentasikan bagian Pola A1 secara utuh pada permainan bagian Pola C.

Pada bagian Pola D, Janurangga menyusun pola yang berbeda pada setiap keluarga instrument. Pola yang disusun cenderung pendek dan menggunakan satu nada saja (lihat Figure 7.5).

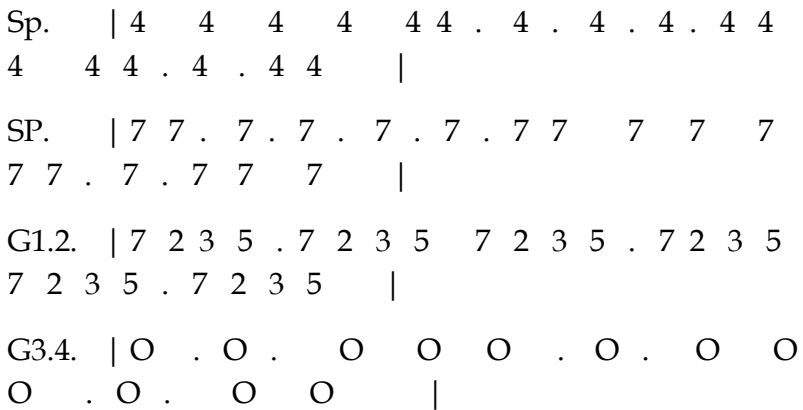


Figure 7.5. Pola-pola Pendek dalam Bagian Pola D.

Model permainan yang dikembangkan pada Pola D ini merupakan sebuah ilustrasi *ilang* (menghilang) yang dijadikan tema sentral dari garapan. Pola-pola dari *saron* dan *gambang* dimulai dengan ukuran waktu yang panjang, kemudian secara *gradual* berubah menjadi semakin pendek, sampai akhirnya menemukan titik penyelesaian yang menjadikannya “menghilang.” Hal ini dilakukan guna memberikan kesan kontras terhadap tata penyajian konvensional yang cenderung mengulang satu pola yang sama dari awal sampai akhir.

## F. Penutup

Pande Made Sukerta mengatakan dalam tulisan Andrew Clay McGraw yang berjudul "Radical Tradition: Balinese Musik Kontemporer," mengomentari maraknya musik baru yang berkembang di Bali. Sukerta berpendapat,

".....mencapai puncaknya. Setelah mencapai puncaknya, kebyar seolah-olah meledak pada ujung-ujungnya, menjelma menjadi bentuk-bentuk baru dan aneh yang sekarang disebut musik kontemporer.....banyak cara musik klasik Barat hanya sepenuhnya diteorikan setelah masa keemasannya berlalu, hal yang sama terjadi pada kebyar" (2009: 115).

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa pergerakan radikal sebenarnya sudah terjadi setelah puncak keemasan Gamelan Gong Kebyar pada tahun 1915. Hal ini terjadi dengan alasan bahwa aturan bentuk, proses komposisi, dan berbagai kohesi lain yang mengikat sebuah genre tidak lagi ditemukan dalam praktik komposisi yang mendominasi saat setelah puncak kejayaan Gong Kebyar dan pada masa sekarang ini dalam kancah musik Bali.

Pergerakan radikal seperti yang disebutkan oleh Sukerta bukan berarti tanpa perencanaan yang matang dan serius. Dalam beberapa kasus di Bali, komposer-komposer yang menapaki jejak dalam pencarian cara pandang baru pada gamelan Bali adalah orang-orang yang menguasai tradisi bermain gamelan, termasuk segala atribut budaya yang melekat padanya, dengan baik. Yudane adalah pemain gamelan Bali yang secara



serius belajar memainkan musik Bali dengan Sekaa Gong Jaya Kusuma, Banjar Geladag, dan sudah memainkan gamelan sejak masa anak-anak (Yuwell 2021). Dewa Alit merupakan salah satu pemain Ugal terbaik yang dimiliki oleh Desa Pengosekan Ubud dan sudah belajar gamelan Bali dengan ayahnya, I Dewa Nyoman Sura, seorang maestro tabuh gamelan Arja dan Angklung. Begitu pula komposer-komposer muda seperti Septa, Janurangga, dan Yogi yang memang memiliki keahlian yang baik dalam memainkan berbagai instrument dalam gamelan Bali. Proses penciptaan komposisi yang mereka lakukan adalah untuk memberikan cara pandang baru untuk gamelan yang mereka gunakan, serta sebagai bentuk proses pencarian identitas diri dalam berkomposisi. Langkah ini dilakukan untuk bisa bersaing secara global dan mengangkat derajat komposisi baru yang lahir di Bali sejajar secara global.

Karya-karya musik baru untuk gamelan kuno, seperti *Luang*, *Parametric*, *Piwal*, *TransGender*, dan *Panjang Ilang*, merupakan contoh tindakan pencarian identitas diri para komposernya. Komposer-komposer tersebut menjalankan aksi mereka secara individual, dengan berbekal pengalaman berkomposisi yang didapat, dan mencoba memikirkan hal-hal yang dianggap relevan dengan zamannya (kekinian)—menempa jalan baru bagi musik gamelan Bali. Mereka secara strategis mengadopsi dan menolak aspek tradisi, yang dilihat cocok maupun tidak cocok, dan berusaha berinovasi berdasarkan gagasan yang sudah disusun secara sadar dalam rancangan yang mereka lakukan. Tentu saja gagasan-gagasan yang dirancang ini

merupakan usaha penghindaran segala sesuatu yang melekat pada gagasan musik dengan cara “Bali.” Beberapa dari mereka memilih untuk melihat kemungkinan lain dari media gamelan kuno secara lengkap untuk membuka warna suara baru dan teknik permainan baru dalam ensambel tersebut. Bukan berarti Langkah pencarian kebaruan ini secara total meninggalkan tradisinya –komposer masih mempertahankan beberapa aspek tertentu dari musik Bali, seperti bermain tanpa menggunakan notasi, proses penguangan komposisi masih dilakukan secara tradisi oral, dan semua alat gamelan dalam ensambel tidak diubah sama sekali. Dengan langkah seperti ini diyakini bahwa musik baru yang lahir di Bali saat ini bisa menjadi “tuan rumah di rumahnya sendiri,” dan menginspirasi langkah inovatif untuk generasi berikutnya.

## Referensi

- Adler, C. (1998). “Cross-cultural Hybridity in Music Composition. Southeast Asia in Three Works from America”, unpublished paper. Online: <http://christopheradler.com/hybridity.html> accessed on July 4, 2022.
- Alit, D. K. (2012). “Genetik: Musical Independence for Balinese Gamelan in the Global Era.” Unpublished Essay. Pengosekan.
- Dibia. I W. (2020). *Panca Sthiti Ngawi Sani; Metodologi Penciptaan Seni*, LP2MPP ISI Denpasar.

- Diamond, J. (1992). "Interaction: New Music for Gamelan; an Introduction." *Leonardo Music Journal*, Vol. 2, No. 1, pp. 99-102.
- Gold, L. (2005). *Music in Bali: Experiencing Music, Expressing Culture (Global Music Series)*. Oxford University Press.
- Hardjana, S. (2003). *Corat-Coret Musik Kontemporer; Dulu dan Kini*, Ford Foundation.
- Mack, D. (2001). *Musik Kontemporer dan Persoalan Interkultural*, Artline, Jalasutra Offset
- McGraw, A. C. (2013). *Radical Traditions: Reimagining Culture in Balinese Contemporary Music*. New York: Oxford University Press.
- McGraw, A. C. in Piekut, B. (2014). "Balinese Experimentalism and Intercultural Project," *Tomorrow is the Question: New Directions in Experimental Music Studies*. The University of Michigan Press.
- Nettl, B. (2005). *The Study of Ethnomusicology. Thirty-one Issues and Concepts*. Urbana: University of Illinois Press.
- Sjukur, S. A. (2012). *Virus Setan Risalah Pemikiran Musik*, Art Musik Today Publishing, Jakarta
- Smith, O. (2019). "GENETIK: An analytical study of the contemporary gamelan music of Dewa Ketut Alit." Honours Thesis, University of Sydney. <https://hdl.handle.net/2123/22218>

- Sandino, J. P. (2008). *Recent Structural Developments in Tabuh Kreasi Gong Kebyar*, Unpublished MA Thesis, University of British Columbia.
- Sudirana, I. W. (2020). "Answering questions, questioning answers: Understanding tradisi and moderen in the intellectual process of Balinese new music creations." *Malaysian Journal of Music*, Vol. 9, pp. 1-16.
- Sudirana, I. W. (2013). "Gamelan Gong Luang: Ritual, Time, Place, Music, and Change in a Balinese sacred ensemble [Doctoral Thesis, University of British Columbia].  
<https://open.library.ubc.ca/cIRcle/collections/ubctheses/24/items/1.0071979>
- Sugiartha, I G. A. (2015). *Lekesan, Fenomena Seni Musik Bali*. Institut Seni Indonesia Denpasar Press.
- Tenzer, M. (2011). "Balinese Music Since 1990." In *Balinese Gamelan Music*, 145-160. Singapore: Tuttle.
- Yuwell, R. (2021). *Sonic Dissonance, The Music and Life of Composer Yudane*. KAS Publishers.

## TENTANG PENULIS



**Ni Wayan Ardini** lahir di Rendang, Karangasem, Bali. Ia lulus sarjana di Jurusan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta (1996), magister (2009) dan doktor (2016) di Program Studi Kajian Budaya Program Pascasarjana Universitas

Udayana untuk peminatan Estetika. Ia menulis beberapa komposisi lagu dan karya ilmiah bidang musik yang menjadi spesialisasinya. Selain mengajar di Program Studi Musik, sejak Oktober 2021 ia ditunjuk sebagai Koordinator Program Studi Seni Program Magister Institut Seni Indonesia Denpasar dan menjadi editor-in-chief untuk *Journal of Aesthetics, Creativity and Art Management* (<https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/jacam>), sebuah jurnal ke-seni-an dan ke-seniman-an publikasi program studi yang dipimpinnya.



**Wayan Setem**, lahir di Banjar Lusuh Kangin, Peringsari, Selat, Karangasem, Bali. Menempuh kuliah di STSI Denpasar, Jurusan Seni Rupa (1997), meneruskan pendidikan magister Penciptaan Seni (S2) Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2008), dan menyelesaikan program doktor penciptaan dan pengkajian seni di Institut Seni Indonesia Surakarta (2018). Tercatat sebagai staf pengajar di STSI Denpasar (kini Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar) sejak tahun 1999, sebagai penyunting Jurnal MUDRA dan Penyunting Jurnal RUPA (2003-2015), pernah sebagai editor Buletin Seni Budaya MUSEA (diterbitkan oleh Himpunan Museum-Museum se-Bali). Ia anggota Kelompok Perupa Galang Kangin yang aktif berpameran di Bali, Surabaya, Jakarta, Malang, Yogyakarta. Ia menggelar pameran tunggal: Jalak Bali, Taman Burung Singapadu, Gianyar, Bali (1997); Jalak Bali, Bali Starling House, Jerman (1997); Manunggaling Kala Desa, Sangkring Art Space, Yogyakarta (2009); Pagelaran Seni Rupa Celeng Ngelambar, Desa Peringsari, Selat, Karangasem, dan SDN1 Amerta Bhuana, Selat, Karangasem, Bali (2018). Ia meraih penghargaan The Best Painting Kamasra Prize, STSI Denpasar (1996); Finalis The Philip Morris Art Award (2000); Juara Umum Kontes "Art and Muscles Body Painting" PB PABBSI (2001).



**Ni Made Ruastiti**, adalah guru besar Program Studi Tari. Ia memulai kariernya sebagai dosen di Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar pada tahun 1992. Ruastiti menyelesaikan Studi S1 di Program Studi yang sama pada tahun 1990. Studi S2 ditempuhnya (1999-2001) dan studi S3 ditempuhnya (2004-2008) di Program Studi Kajian Budaya, Universitas Udayana. Guru Besar perempuan pertama di ISI Denpasar yang kini menjabat sebagai Koordinator Pusat Pengembangan Pendidikan Akademik Instruksional (P3AI) ini selain sibuk mengajar, juga aktif melakukan penelitian. Berbagai hibah penelitian kompetitif nasional yang didanai oleh Kemendikbudristek-Dikti telah pernah dimenangkannya, antara lain penelitian Hibah Bersaing berjudul “Pengembangan Model Kesenian Lanjut Usia” tahun 2013-2019, Penelitian Terapan Nasional Multiyears berjudul “Aplikasi Model Seni Pertunjukan Wayang Wong Inovatif Pada Generasi Millennial”, tahun 2018-2021. Penelitian Terapan Nasional Multiyears berjudul “Pengembangan Model Seni Pertunjukan Bagi Anak-anak Usia Dini”, tahun 2021-2023. Seluruh luaran hasil penelitiannya itu telah terpublikasi pada Jurnal Nasional terakreditasi Sinta 1, Sinta 2, maupun pada Jurnal Internasional Bereputasi Scopus. Sementara karya seni yang dihasilkannya berupa seni pertunjukan berjudul “Wayang Wong Inovatif Cupu Manik Astagina Remaja” (2020), “Wayang Wong Inovatif Cupu Manik Astagina Anak-anak” (2020), “Tari Bebek Putih Jambul” (2021) dan

“Tari Peteng Bulan” (2022) untuk anak-anak usia dini telah dipublikasikan melalui youtube. Selain karya tulis ilmiah, karya seni pertunjukan, dan HKI, Ruastiti juga telah menghasilkan beberapa buku referensi, antara lain berjudul “Seni Pertunjukan Pariwisata Pura Taman Ayun”, (2005); “Seni Pertunjukan Pariwisata Bali Kemasan Baru”, (2010); “Transformasi Seni Pertunjukan Bali Menjadi Industri Kreatif ”, (2011); “Pengetahuan Pariwisata Bali”, (2019); “Wayang Wong Millenial: Inovasi Seni Pertunjukan Pada Era Digital”, (2021); dan “Cak Bedulu Sebagai Pionir Seni Pertunjukan Pariwisata Bali” (2022). Sejak tahun 2014 hingga kini, dosen berprestasi (2016) dan pembina UKM Putra Putri Kampus ini dipercaya sebagai reviewer bidang seni budaya, RISPRO (Riset Produksi) dan Implementatif LPDP (Lembaga Pengelola Dana Pendidikan) Kemenkeu RI.





**I Wayan Rai S.**, adalah salah seorang dosen pengajar di ISI Denpasar. Etnomusikolog, komposer, dan peneliti musik bangsa-bangsa ini lahir di Ubud, Gianyar, Bali, pada tgl 26 Mei 1955. Guru Besar ISI Denpasar ini menamatkan Pendidikan Sarjana Muda Tari di ASTI Denpasar (1980); MA dalam bidang ethnomusikologi di San Diego State University, USA (1985); Ph.D. bidang ethnomusikologi di University of Maryland Baltimore County, USA (1996).

Selain mengajar di S1, S2, dan S3 ISI Denpasar, Rai S., juga aktif sebagai pembicara dalam seminar nasional maupun internasional. Rai S juga sering mengajar, memberi ceramah tentang seni budaya Indonesia di perguruan tinggi-perguruan tinggi terkemuka di luar negeri. Berbagai makalah dan artikelnya telah terpublish pada prosiding nasional maupun internasional, pada jurnal nasional maupun jurnal internasional bereputasi. Mahasiswa teladan (1979) dan dosen teladan (1989) ini tercatat memiliki prestasi karier gemilang. Berbagai posisi strategis pernah diraihinya, antara lain: sebagai Ketua STSI Denpasar (2002-2003); Pj. Rektor ISI Denpasar (2003-2004); Rektor ISI Denpasar yang pertama selama dua periode (2004-2013); Penanggung jawab pendirian ISBI Tanah Papua (2012); Direktur Pasca Sarjana ISI Denpasar (2013); Staf Ahli Mendikbud Bidang Kerjasama Internasional (2013-2014); Rektor ISBI Tanah Papua yang pertama (2014-2020); Ketua BKS PT Seni Indonesia (2009-2011); Governing Board Member SEAMEO-SPAFA sebagai wakil Indonesia (2006-2011).

Hingga kini Rai S., telah menghasilkan sejumlah HKI karya seni dan buku referensi, antara lain: Tabuh Telu Pegongan Dalam Karawitan Bali (2022), Katakan Dengan Puisi III (2022), Penciptaan Karya Fashion Berbasis Budaya Megalitik Tutari (2021), Tari Salai Jin Penopang Pariwisata Raja Ampat (2021), Penciptaan Karya Seni Berbasis Kearifan Lokal Papua (2021), Musik Kelambut Identitas Suku Sentani, Jayapura, Papua (2021), Tifa di Tanah Papua Dalam Perspektif Etnomusikologi (2020), Katakan Dengan Puisi II (2020), Nilai Budaya Rumah Adat Para-Para di Kampung Dondai, Papua (2020), Merajut Kerukunan di Jayapura: Diaspora Etnis Bali Penyungsum Pura Agung Surya Bhuvana (2020), Katakan Dengan Puisi I (2018). Selain terus belajar menulis, Rai S., juga terus produktif menciptakan berbagai karya seni inovasi, baik karya seni berbasis kearifan lokal, seni kontemporer, maupun karya seni virtual.



**I Gusti Putu Sudarta** lahir di Bedulu tanggal 13 Agustus 1965. Sejak kecil telah akrab dengan gamelan dan belajar main gamelan dengan guru yang ada di desanya, umur sembilan tahun Gusti Sudarta mulai menggeluti Gender Wayang. Setelah menyelesaikan studi S1 di STSI

Denpasar tahun 1991, Gusti Sudarta diangkat sebagai dosen di jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan STSI (sekarang ISI Denpasar) pada tahun 1992, S2 diselesaikan tahun 2008 di Program Magister ISI Surakarta, dan Studi S3 di bidang Penciptaan Seni di Program Doktor Pascasarjana ISI Surakarta yang telah diwisuda pada bulan Oktober 2019.

Sebagai seniman dan juga seorang dosen perguruan tinggi seni, banyak aktivitas dan kegiatan seni yang telah dilakoninya, baik itu untuk kepentingan ritual keagamaan, akademis, festival seni budaya yang berskala nasional dan internasional. Banyak negara telah dijelajahnya sebagai seniman Bali yang sering diundang berpartisipasi dalam berbagai festival seni, seminar, inter-culturel experimental music dan theater collaborations.



**I Nyoman Suardina** lahir di Gianyar, 07 September 1968. Lulus pendidikan jenjang S-1 di STSI Denpasar pada tahun 1994 dalam bidang Seni Rupa Kriya. Diangkat menjadi tenaga pengajar di STSI Denpasar tahun 1998 sampai sekarang (ISI Denpasar). Lulus pendidikan S-2 pada Program Studi Penciptaan Seni di ISI Yogyakarta tahun 2004, menyelesaikan studi S-3 pada Program Studi Penciptaan Seni Rupa di ISI Yogyakarta tahun 2014. Karya Seni Rupa terakhir yang diciptakan: Layar Dimensi (2004), Seri Lebah Madu (2013-2021), dan Fotografi tentang Air (2022), serta beberapa karya tulis yang diterbitkan pada jurnal nasional. Ia aktif mengajar di Prodi Desain Produk, Prodi Kriya, MBKM, dan Program Studi Seni Program Magister Institut Seni Indonesia Denpasar, serta membimbing Mahasiswa Program Doktor Institut Seni Indonesia Denpasar sampai sekarang.



**Wayan Sudirana** adalah seorang komposer dan Etnomusikolog lulusan University of British Columbia, Canada. Dia dengan tekun mempelajari musik-musik kuno yang ada di Bali. Selain itu, dia juga belajar banyak tradisi musik dunia, seperti musik

Pungmul dan Samulnori dari Korea, ensambel drumming dari Ghana Afrika Barat, South Indian drumming, dan musik klasik Barat. Dengan pengalamannya ini, dia mengembangkan musiknya dengan fondasi yang kuat untuk mencari sebuah identitas baru pada ranah “musik baru untuk gamelan” (new music for gamelan).

Sudirana sudah menulis dua buku tentang gamelan Gong Luang dan Gong Kebyar, seta banyak menulis artikel yang dipublish pada Jurnal nasional dan Internasional bereputasi dengan tema kajian gamelan Bali (tradisi maupun baru) dan musik dunia. Sudirana juga sudah me-release lima album bersama Gamelan Yuganada yang sudah tersedia di iTunes, Spotify, YouTube, dll.

Sekarang Sudirana aktif menjadi salah satu dosen di Program Studi Musik dan Program Studi Seni Program Magister Institut Seni Indonesia Denpasar, serta menjadi founder dan pemilik komunitas Gamelan Yuganada.

REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

## SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002022109856, 20 Desember 2022

**Pencipta**

Nama : **Ni Wayan Ardini, Wayan Setem dkk**  
Alamat : **Jl. Meduri Gg V No. 11 A Denpasar, Denpasar, BALI, 80235**  
Kewarganegaraan : **Indonesia**

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Ni Wayan Ardini, Wayan Setem dkk**  
Alamat : **Jl. Meduri Gg V No. 11 A Denpasar, Denpasar, BALI, 80235**  
Kewarganegaraan : **Indonesia**  
Jenis Ciptaan : **Buku**

Judul Ciptaan : **Ragam Metode Penciptaan Seni**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **8 Desember 2022, di Purbalingga**

Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.**

Nomor pencatatan : **000425600**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia  
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual  
i.b.  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto  
NIP.196412061991031002

**Dislaimer:**

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.