



ISBN 978-623-95227-1-1

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Kajian Seni Pertunjukan Nusantara dalam Virtual



Editor : Rinto Widyarto

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN (PSP)
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
23 FEBRUARI 2021





PROSIDING SEMINAR NASIONAL
Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan
Tema: Kajian Seni Pertunjukan dalam Virtual



BUKU PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Program Studi Seni Pertunjukan

Kajian Seni Pertunjukan Nusantara dalam virtual

Denpasar - Bali, Selasa - 23 Februari 2021



Penerbit
Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar
2021

BUKU PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Program Studi Seni Pertunjukan Kajian Seni Pertunjukan Nusantara dalam virtual

Susunan Organisasi

Ketua	: Drs. Rinto Widyarto, M.Si.
Wakil Ketua	: I Wayan Diana Putra, S.Sn., M.Sn.
Sekretaris	: A.A. Trisna Ardanari Adpurwa, S.Pd., M.Pd.
Bendahara	: Ni Wayan Iriani
IT and Website	: Dedi Gusman Wibisana
Publikasi	: Eko Jaya Wahyu Antara
Sponsorship	: Ni Made Liza Anggara Dewi
Sekretariat	: Ni Made Dian Widiastuti Putu Sandra Devindriati Kusuma
Panitia Acara	: Ni Wayan Mudiasih Ni Wayan Suratni

Reviewer :

Ni Made Arshiniwati
Ni Luh Sustiawati
Ni Made Ruastiti

Dewan Redaksi:

I Komang Sudirga
Ni Wayan Ardini
I Made Marajaya

Editor:

Rinto Widyarto

Setting/Layout:

Dedi Gusman

Publikasi:

Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar

Staf Redaksi :

Jl. Nusa Indah Denpasar
Banjar Abias Kapas Tengah, Kelurahan Sumerta
Kecamatan Denpsar Tmur
Kota Denpasar Bali, Kode Pos 80235

KATA PENGANTAR

Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar telah melakukan berbagai upaya peningkatan dan pengembangan kompetensi Dosen dan Mahasiswa. Salah satunya dengan kegiatan Seminar Dosen. Hal ini diharapkan dapat memotivasi para Dosen dan Program Studi yang lain untuk menjadikan hasil Seminar ke dalam sebuah Prosiding yang ber-ISBN. Upaya publikasi dalam bentuk Prosiding ini merupakan salah satu program mempublikasikan buah pikiran sesuai kompetensi akademik yang tentunya demi kemajuan Program Studi.

Kebijakan pengembangan pendidikan kesenian di Indonesia, salah satunya dipayakan melalui seminar yang kemudian ditindaklanjuti ke dalam sebuah prosiding yang sangat penting bagi dokumentasi ilmiah para peserta Seminar dan lembaga. Masukan dan revisi artikel dari kegiatan seminar menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran dan meminimalisir plagiasi dalam sebuah karya ilmiah. Penerbitan prosiding diupayakan oleh Fakultas Seni Pertunjukan demi kepentingan peningkatan kuantitas dan kualitas lembaga dalam rangka mempertahankan Akreditasi Prodi maupun Institusi. Seminar Nasional ini bertemakan “Kajian Seni Pertunjukan Nusantara dalam Virtual” memuat berbagai aspek bidang pertunjukan Tari, Karawitan, Pedalangan, Teater, Pendidikan Seni Pertunjukan dan Musik serta Etnomusikologi, baik yang tradisional maupun yang modern. Tema ini dipilih dengan latar belakang bahwa Prodi Pendidikan yang sebelumnya Sendratasik berubah nomenklaturnya menjadi Pendidikan Seni Pertunjukan. Untuk itu dalam mengembangkan wawasan dan melakukan seminar secara luas (nusantara), maka tema Kajian Seni Pertunjukan Nusantara menjadi pilihannya. Sementara situasi Pandemi Covid-19 menuntut adanya pertunjukan secara virtual, sehingga bagaimana seni pertunjukan di dikaji dari sisi tersebut dari berbagai bidang seni yang ada di Indonesia.

Akhir kata semoga prosiding ini dapat mempertajam wawasan, mempertegas arah dalam upaya mempertahankan, menggali dan mengembangkan seni pertunjukan dalam masa Pandemi Covid-19 yang lebih ke Virtual. Selain itu dalam rangka mengemban tugas membangun kebudayaan dan peradaban bagi generasi muda agar berkarakter. Semoga Prosiding ini menjadi inspirasi dalam kegiatan tridharma Perguruan Tinggi yang dilakukan Dosen dan Mahasiswa melalui pengembangan keilmuan serta sebagai inspirasi dalam penelitian-penelitian berikutnya.

Denpasar, Februari 2021
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,

Dr. I Komang Sudirga, S.Sn.,M.Hum.

RINGKASAN HASIL SEMINAR NASIONAL
Program Studi Pendidikan Seni
Pertunjukan

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia
Denpasar

Selasa, 23 Februari
2021

Berdasarkan hasil penyajian makalah dari kelima pembicara utama dan proses diskusi yang berlangsung selama Seminar Nasional, yang dilakukan pada tanggal 23 Februari 2021. Secara Virtual melalui ZOOM Meeting, dapat dirumuskan sebagai berikut.

Pertama,

Kenalilah diri sendiri dan kenalilah dunia serta tujuan hidup anda lewat kebiasaan membaca yang cerdas. Seni membaca sesungguhnya sangat dekat dengan seni bagi menemukan hal-hal yang baru. Bagi seorang seniman/ilmuwan sejati, pekerjaan membaca dan meneliti adalah tanggungjawab atas minat dan integritas diri. Tidak pernah mau menerima begitu saja ajaran atau keyakinan apapun [dari orang lain]. Bekerja dan bekerja meneliti dan mengolah hasilnya tanpa kenal lelah demi mendapatkan temuan baru yang berguna bagi kemaslahatan semua orang. Hal yang sama berlaku bagi seorang kritikus seni yang berwibawa maupun seniman-cendekiawan. Diperlukan Integritas (melakukan hal yang benar, ketika tidak ada orang yang melihat). Integritas dan kejujuran merupakan kekayaan yang paling jarang dimiliki manusia. Menghadapi tiga ancaman besar: Pandemi Covid-19, perang nuklir dan perkembangan Artificial Intelligence (AI)/teknologi digital/medsos. Diperlukan kearifan berpikir dalam menghadapi perubahan besar ini termasuk dalam dunia pendidikan. Kita harus menghadapi perubahan besar itu di dalam studi [pengkajian] tari di Indonesia? Diperlukan dua syarat dasar: kecerdasan dan kewarasan ilmiah. “Kecerdasan merupakan kemampuan beradaptasi dengan perubahan Kecerdasan beradaptasi menjadi tolok ukur ketangguhan kita sebagai bangsa.” Bagi yang berminat mendalami langkah-langkah yang diperlukan dalam menghadapi perubahan besar ini saya sarankan membaca tiga buku Yuval Noah Harari: (1) *Sapiens: A Brief History of Human Kind*, (2) *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*, (3) *21*

Lessons for the 21st Century. Membaca buku dan karya seni yang baik. Pertama, dari Adler dan van Dorn tentang besarnya manfaat membaca buku yang baik. Kedua, pernyataan Yuval Noah Harari tentang karya seni yang baik. Membaca Tari adalah Membaca Kehidupan, seperti membaca buku.

Kedua,

Seni pertunjukan Nusantara telah tumbuh dan berkembang sejak berabad-abad yang lalu sesuai dengan kebutuhan manusia, antara lain untuk keperluan ritual, adat, hiburan, tontonan, penyampaian dan peningkatan identitas, pendidikan, dan sebagainya. Ilmiah teater menciptakan dua daerah pokok subyek, yaitu teatrologi dan dramatologi atau dramaturgi. Teatrologi menyelidiki aspek-aspek pertunjukan teater sehubungan dengan aktor, pentas dan penonton. Sedangkan dramaturgi bidang penyelidikannya meliputi sebuah ketentuan yang dapat digelar sebagai suatu hasil seni yang diperuntukkan bagi pertunjukan teater. Teater di

Indonesia dikategorisasikan menjadi dua yakni, Teater Tradisional dan Teater Modern. Di masa Pandemi Covid-19 muncul istilah pentas virtual. Pentas virtual menjadi kajian perlu didudukkan secara proporsional dalam studi kritis. Kajian seni pertunjukan Nusantara dalam virtual dapat dengan pendekatan kritik seni yakni kritik akademik dan kritik non akademik. Kajian perlu memperhatikan struktur dan tekstur pertunjukannya. Struktur meliputi: tema, plot, penokohan/karakterisasi dan tekstur meliputi dialog, mood/suasana dan spektakel. Salah satu tujuan kritik seni ialah berkembangnya proses apresiasi menuju tingkat apresiasi kritis.

Ketiga,

Seni pedalangan dan jagad pewayangan dikenal sebagai salah satu bentuk kesenian tradisional, yang bersumber dan berakar dari nilai-nilai moral budaya para leluhur, serta telah dirasakan sebagai milik bersama masyarakatnya. Bentuk garap jenis kesenian wayang didasarkan pada cita-cita masyarakat meliputi, tata nilai, pandangan hidup, filosofi, rasa estetik, etika dan ungkapan-ungkapan lingkungan hidup tertentu sesuai dengan *lokal genius*nya. Tulisan ini akan mengamati pertunjukan wayang dahulu (tradisi) sebagai upaya pelestarian, kemudian akan dibahas pertunjukan wayang kini (inovasi dan kreasi) yang dilakukan oleh seniman dalang untuk mengembangkan khasanah *genre* wayang dan model-model lakon yang bisa ditransformasikan, serta prediksi pertunjukan wayang akan datang sebagai kecenderungan seniman dalang sering bereksperimen yang menghasilkan karya-karya pakeliran kontemporer dalam rangka menggali kemungkinan-kemungkinan garap sebagai sebuah proses kreatif akibat dari penemuan baru dalam bidang teknologi, serta dampak Pandemi Covid-19.

Keempat,

Bagi perkuliahan secara daring pada ruang tempat berlangsungnya apa yang di sebut Felix Guattari sebagai revolusi hasrat (*desiring revolution*). Revolusi hasrat, sebagaimana dijelaskan Guattari, adalah sebuah pergerakan dalam menghancurkan segala bentuk penekanan dan setiap model normalitas (*normality*) yang ada di dalam kegiatan. Dengan “menggagal sebuah politik hasrat radikal, yang dibebaskan dari segala bentuk sistem perkuliahan dan hasrat mencair setiap model dengan cara menggagal kekuatan-kekuatan secara etnomusikologis. Tentu saja dalam pertunjukan tradisi basijobang yang ada di Kabupaten 50 Kota tepatnya pada daerah Sago Halaban membiarkan mengalir secara bebas aliran hasrat ke segala arah, tanpa menghancurkan kode-kode sosial yang menghalanginya. Pada pertunjukan Basijobang oleh seniman (tukang Sijobang) membebaskan estetikanya dari konsep diri dan identitas diri yang tetap dan pasti. Mahasiswa dalam sebuah ruang tempat hasrat mengalir ke segala arah tanpa ada pengendalian (social, agama moral). Hasrat tak ubahnya seperti mutan, yang selalu berwujud, berubah bentuk, berubah tanda, berubah kode, dan makna yang dibiarkan terpancang pada sebuah titik yang tetap dan pasti-semuanya harus bergerak, berpindah, berganti tempat layaknya seorang *nomad*. Lewat kecairan seperti itu, *skizofrenia* menjadi sebuah wacana produksi hasrat yang sangat produktif dan kreatif, tanpa perlu terikat oleh kedalaman makna dan intensitas bentuk.

Kelima,

Bangsa Indonesia yang sedang memperkuat persatuan dan kesatuan dalam bingkai negara kesatuan Republik Indonesia memerlukan dukungan untuk kebersamaan yang dilandasi oleh toleransi bermasyarakat. Kebersamaan yang dilandasi oleh toleransi bermasyarakat ditawarkan oleh seni pertunjukan Wadantara. Pendidikan seni Nusantara bertujuan memperkenalkan sejumlah nilai luhur budaya Indonesia untuk memperkuat kepribadian bangsa dan ketahanan budaya nasional; menumbuhkembangkan dan menanamkan harga diri pada anak didik supaya memiliki rasa sadar budaya dan tidak terasing dari budayanya sendiri; menanamkan kebanggaan, kecintaan, dan tanggung jawab kepada kebudayaan sendiri serta menumbuhkan sikap saling menghormati. Seni pertunjukan Wadantara merupakan hasil penelitian penugasan

Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi tahun 2019 s.d tahun 2021 (Kolaborasi ISI Denpasar, ISI Yogyakarta dan ISBI Bandung). Penelitian ini berpendekatan *research and development*. Proses produksi melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Teknik pengumpul datanya digunakan wawancara, observasi, dokumentasi, angket, catatan lapangan. Analisis datanya digunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Dampak positif yang diperoleh adalah penguatan ideologi bangsa dan ekonomi melalui pengembangan seni pertunjukan. Hasil Penelitian Seni Wadantara berjudul Satria Nusantara Mahawira mengangkat lakon Gajah Mada dalam konteks sistem politik menyatukan Nusantara sebagai perwujudan sumpahnya (Sumpah Palapa). Konsep garapannya memadukan wayang, drama, karawitan, tari Nusantara dilengkapi multimedia, narasi dan vokal. Uji efektivitas produk di lapangan terbatas dan lingkungan sebenarnya menunjukkan sebagian besar responden yang berjumlah 50 orang memberi nilai 4 (sangat bagus) terhadap kualitas karya seni Wadantara sangat menarik, karena memberikan kesan dan pesan persatuan Nusantara dan kaya inovasi yaitu perpaduan antara seni tradisi dan kontemporer didukung musik digital dan multimedia.

Berdasarkan hasil penyajian makalah dari kelima pembicara utama tersebut di atas bahwa kajian mengenai seni pertunjukan nusantara penting untuk dipahami bersama dalam rangka membangun rasa kebhinekaan demi persatuan bangsa dan negara.

Denpasar, Februari 2021
Ketua Panitia

Drs. Rinto Widyarto, M.Si.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR DAFTAR ISI

iii
vi

MAKALAH UTAMA

1. **“READING DANCING:” Membaca Tari, Membaca Kehidupan**
Sal Murgiyanto 1
2. **Kajian Seni Pertunjukan Teater dalam Virtual**
Nur Iswantara 13
3. **Pertunjukan Wayang Kulit Bali: Dulu, Kini, Dan Mendatang**
I Dewa Ketut Wicaksana 24
4. **Seni Pertunjukan Nusantara Dalam Virtual (Basijobang di Ranah 50 Koto)**
Khanizar 35
5. **Implementasi Pendidikan Seni Nusantara dalam Seni Pertunjukan Wadantara**
Ni Luh Sustiwati, I Gede Oka Surya Negara, Rano Sumarno, Arthur Supardan Nalan 40

MAKALAH PENDAMPING

1. **Seni Pertunjukan Dramatari Topeng Bali: Seni Inovatif Berkelanjutan**
I Wayan Dana 48
2. **TARI (Stimulasi Cerdas Budi Anak)**
Hartono, Restu Lanjari 54
3. **Kajian Seni Pertunjukan Nusantara dalam Virtual: Lomba Tari Bali Virtual**
I Wayan Budiarsa 60
4. **Neo Nolin “Genre” Musik Baru**
I Gede Mawan 68
5. **Nilai-nilai dan Fungsi Drama Gong Tradisional Bali**
Ni Diah Purnamawati 77
6. **Penggunaan Teknologi Digital Dalam Karya Musik Generasi Milenial**
Putu Sandra Devindriati Kusuma 90
7. **Sebudi, Selat, Karangasem, Bali**
Ida Ayu Trisnawati, I Wayan Putra Yasa 97
8. **Seni v3: Publikasi Karya Seni Melalui Teknologi dan Jaringan Internet Guna Meningkatkan Daya Saing**
Ni Made Dian Widiastuti 104

9.	Nilai-nilai Pendidikan dalam Seni Pertunjukan Wayang Wong Inovatif Cupu Manik Astagina <i>Ni Made Ruastiti, I Komang Sudirga, I Gede Yudarta</i>	111
10.	Penerapan Model Pembelajaran Mandiri pada Pembelajaran Tari Soran Bushi Jepang di Masa Pandemi Covid-19 <i>Ni Made Liza Anggara Dewi</i>	124
11.	Kajian Estetika pada Pertunjukan Virtual Tari Kenapa Legong “Japatuwan” <i>Ni Made Haryati</i>	131
12.	Teknologi dan Konflik Nilai Dalam Pertunjukan Seni Di Era Industri 4.0 <i>Yosef Adicita</i>	142
13.	Virtualisasi Seni Pertunjukan Bali Pada Masa Pandemi <i>I Gede Gunadi Putra</i>	147
14.	Fungsi Ritual Tari Narokng Dalam Upacara Adat Ngabayotn Suku Dayak Salako Kalimantan Barat <i>Regaria Tindarika</i>	155
15.	Mitopoesis Nusantara: Dari Purwarupa Dewi Laut Ke Pertunjukan Seni Multimedia <i>Arthur S. Nalan</i>	163
16.	“Tatembangan Gering Agung” Karya Seni Virtual Di Masa Pandemi <i>Made Ayu Desiari</i>	169
17.	Pembentukan Karakter Anak-anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal di Tengah Arus Perubahan Global <i>Ni Made Ruastiti, Ni Wayan Karmini, I Made Sidia</i>	174
18.	Dinamika Pertunjukan Virtual Gamelan Gender Wayang <i>Ni Putu Hartini</i>	184
19.	Transformasi Media Pertunjukan Wayang Cenk Blonk pada Masa Pandemi Covid-19 <i>I Made Marajaya</i>	193
20.	Fruity Loops (FL) Studio Perangkat Berkomposisi Musik di Masa Pandemi Covid-19 <i>I Wayan Diana Putra</i>	205
21.	Teknologi Virtual dan Preservasi Nilai Tradisi dalam Seni Pertunjukan <i>I Putu Udiyana Wasista, A.A. Trisna Ardanari Adipurwa</i>	212
22.	Meningkatkan Minat Belajar Mandiri Mahasiswa Program Studi Karawitan Dalam Bermain Kendang Krumpungan Melalui Video Tutorial <i>I Made Dwi Andika Putra</i>	222
23.	pada Masa Pandemi di Manado Internasional School (MIS) <i>Meyny S.C. Kaunang</i>	229



PROSIDING SEMINAR NASIONAL
Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan
Tema: Kajian Seni Pertunjukan dalam Virtual



- | | | |
|-----|--|-----|
| 24. | Tari Topeng Legong Ketewel Sukawati Gianyar dalam Masa Pandemi
<i>Ni Wayan Iriani, Ni Wayan Mudiasih</i> | 234 |
| 25. | Tari Ebo Dalam Upacara Ritual Aruh di Desa Warukin Kabupaten Tabalong Kalimantan Selatan (Kajian Fungsi)
<i>Shindu Tri Wigono, Eldin Y.N, Sumasno Hadi</i> | 250 |
| 26. | Kepemimpinan Dalang Wayang Kulit Purwa Dalam Perspektif Manajemen Pendidikan
<i>Subianto Karoso</i> | 255 |
| 27. | Metode Komposisi Tari Dalam Seni Pertunjukan Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Sekolah Menengah Atas
<i>Ni Wayan Mudiasih, Ni Wayan Iriani</i> | 255 |
| 28. | Diskursus Dan Dialektika Penggunaan Fruity Loops & Cubase Dalam Penciptaan Komposisi Musik
<i>Wardizal</i> | 261 |
| 29. | Koreografi Virtual Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid 19
<i>Robby Hidajat</i> | 274 |
| 30. | Konsep Gerak Tari Rampak Bedug Pandeglang Banten
<i>Alis Triena Permanasari, Devi Heradista, Dwi Junianti Lestari</i> | 281 |
| 31. | Alih Wahana Pertunjukan Dalam Masa Pandemic
<i>Tudhy Putri Apyutea Kandiraras</i> | 289 |
| 32. | Problematika Metode Pembelajaran Daring (Online) Pada Kelas Praktik Tari Jawa Di Masa Pandemi Covid-19
<i>Denny Eko Wibowo</i> | 296 |
| 33. | Komposisi Karawitan dalam Gamelan Padmanaba
<i>Saptono</i> | 303 |
| 34. | Kajian Artistik Pencahayaan dalam Karya Seni Pertunjukan Wadantara
<i>I Gusti Ngurah Sudibya</i> | 314 |



FRUITY LOOPS (FL) STUDIO PERANGKAT BERKOMPOSISI MUSIK DI MASA PANDEMI COVID-19

I Wayan Diana Putra

*Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar
Email : dianaputra@isi-dps.ac.id*

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia meluluhlantakkan aktivitas interaksi manusia. Akibatnya aktivitas yang berkaitan dengan interaksi manusia dibatasi. Seni budaya khususnya seni pertunjukan terdampak keras akibat dari pembatasan interaksi manusia ini. Seni pertunjukan memerlukan interaksi manusia berupa apresiasi antara seniman dengan apresiatornya. Seni musik/gamelan adalah salah satu seni pertunjukan yang sangat memerlukan interaksi manusia tersebut. Dalam konteks pementasan, seni musik/gamelan dapat diisi dengan format pementasan secara virtual. Dalam proses penggarapan musiknya memerlukan solusi dalam masa pandemi Covid-19. Perangkat Fruity Loops (FL) Studio adalah solusi dalam menggarap komposisi musik dalam masa pandemi Covid-19. Tulisan ini menjelaskan beberapa karya yang menggunakan perangkat FL Studio sebagai usaha untuk membuat komposisi di masa pandemi Covid-19.

Kata Kunci: Covid-19, Komposisi Musik dan FL Studio

Pendahuluan

Pandemi virus Covid-19 yang melanda seluruh dunia mulai tersiar pada akhir tahun 2019 hingga akhir tahun 2020 serta masih belum berakhir hingga detik ini. *World Health Organizations* mengumumkan pandemi pada 11 Maret 2020 (Harahap, 2020:318). Penyakit *Coronavirus* 2019 (Covid-19) adalah salah satu jenis virus pneumonia yang disebabkan oleh Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2 (SARS-CoV-2) yang merupakan virus korona jenis ketiga (Harahap, 2020:319). Corona (Covid-19) menjadi virus yang paling mematikan yang pertama kali muncul di Wuhan, Cina (Harahap, 2020:36). Virus Covid-19 meluluhlantakkan seluruh sendi-sendi kehidupan manusia di seluruh dunia. Hingar bingar politik dibuat tiarap, ekonomi ambruk, sosial budaya terbelenggu hingga pada titik terdasar. Seluruh aktivitas interaksi manusia secara konvensional terhenti beberapa waktu hingga saat ini masih dihimbau untuk diminimalisir akibat dari ancaman penularan virus Covid-19 ini yang begitu massif dengan daya tular yang tinggi dan cepat. Daya persebaran yang begitu cepat dan massif membuat umat manusia di seluruh belahan dunia terpaksa menghindari kerumunan dan berinteraksi langsung.

Akibat dari pembatasan kerumunan dan interaksi langsung oleh pandemi virus Covid-19 ini sangat berdampak buruk bagi bidang seni dan budaya. Seni dan budaya hampir di seluruh belahan dunia mengharapkan interaksi langsung mengingat seni dan budaya merupakan sebuah pertemuan yang mengharuskan adanya respon dan melibatkan lebih dari satu orang. Seni pertunjukan adalah salah satu bidang yang terdampak akibat dari pembatasan interaksi sosial. Seni pertunjukan pada masa pandemi Covid-19 mengharuskan mencari format dalam proses penyajian dan penggarapannya. Penyajian seni pertunjukan dimasa Covid-19 dilakukan secara virtual (dalam jaringan) dengan memanfaatkan teknologi media sosial digital seperti *yotube*, *instagram*, *facebook* serta yang lainnya dengan format *live streaming* atau rekaman. Begitu juga dengan penyajian dan penggarapan seni musik khususnya gamelan di Bali. Penyajian serta penggarapan gamelan Bali dikenal dengan sistem komunalnya, namun dalam masa pandemi menghadirkan masa yang banyak sangat dihindarkan bahkan diatur dalam peraturan protokol kesehatan yang diundangkan secara resmi oleh negara. Kehidupan normatif dan kehidupan seni dihadapkan pada persoalan, persoalan yang mengharuskan solusi konkrit. Kehidupan adalah hasil dari realitas yang menunjukkan dirinya sebagaimana seni. Sesuai dengan idea kaum ma-

trealistis, hidup merupakan suatu pengorganisasian sesuatu; sebagaimana pikiran. Suatu persoalan menciptakan pemikiran (Dharsono, 2007:65).

Pemikiran untuk penyajian serta penggarapan musik/gamelan Bali pada masa pandemi dilakukan secara intens. Penyajian dan penggarapan musik/gamelan Bali apapun bentuknya dipaksa untuk mencari alternatif lain agar eksistensinya dapat terjaga. Penggiat, seniman dan komposer gamelan Bali dituntut berinovasi agar kelangsungan seni gamelan Bali secara penyajian dan penciptaan baru tidak ikut ‘terpapar oleh virus Covid-19’. Penyajian seni secara virtual adalah salah satu solusi yang telah dilakukan untuk tetap dapat melangsungkan perhelatan gamelan. Penyajian seni virtual yang dimaksud adalah secara artistik merujuk pada penayangan rekaan citra waktu dalam format video virtual. Rekaan citra waktu (realitas virtual) dikreasi melalui teknik kolase, montase dan juga virtualisasi (Adnyana, 2020:13). Namun jangan dilupakan walaupun didalam pementasannya sudah dapat dilangsungkan dengan format seni virtual perlu diingat mengenai proses penggarapannya. Proses penggarapan sebuah karya gamelan yang melibatkan pemain/penabuh yang banyak boleh dikatakan untuk tidak dilakukan pada masa pandemi Covid-19 ini. Oleh sebab itu maka diperlukan usaha agar proses penggarapan karya gamelan atau seni lain yang melibatkan gamelan ini dapat berjalan selayaknya sebelum masa pandemi Covid-19. Inovasi yang dilakukan dalam proses penggarapan gamelan ialah dengan menggunakan perangkat berbasis digital yaitu Fruity Loops (FL) Studio.

Perangkat FL Studio ini merupakan sebuah aplikasi workstation untuk menyusun sebuah lagu. FL Studio adalah sebuah aplikasi stasiun kerja audio digital yang digunakan untuk merekam, mengubah dan membuat audio. FL Studio dikembangkan oleh perusahaan bernama Image-Line (Wikipedia, <https://g.co/kgs/jvuL.DF>, pada hari Jumat, tanggal 19 Pebruari 2021 pukul 21.21 Wita). Perangkat FL Studio melalui fitur-fiturnya dapat dengan mudah menyusun musik dengan operator hanya satu orang saja. Kemudahan dengan sistem input sample instrumen dan pengolahan masing-masing tema lagu relevan dengan misi untuk mentransformasi cara kerja konvensional penggarapan gamelan Bali secara langsung dan komunal menjadi hanya dilakukan oleh seorang operator yaitu penggarapnya sendiri. Hal ini sesuai dengan penerapan protokol kesehatan untuk menghindari kerumunan dan bekerja dari rumah. Melalui perangkat FL Studio penggarapan karya gamelan tidak memerlukan penabuh yang banyak serta tidak perlu datang ke balai gong cukup dalam sebuah *computer* atau laptop saja.



Gambar 1 Foto Workstasion FL Studio
Dokumen Pribadi

Dengan menggunakan perangkat FL Studio proses penggarapan gamelan Bali masih dapat dilakukan untuk kemudian dipentaskan secara seni virtual. Hal ini ialah sebuah fenomena mengenai usaha dan kiat komposer serta seniman gamelan Bali dalam menjaga eksistensi gamelan Bali dalam serangan Pandemi virus Covid-19. Kajian ini mengenai kiat-kiat serta usaha riil komposer gamelan Bali untuk tetap produktif dalam menghasilkan karya gamelan serta dapat mementaskannya kepada masyarakat seni pertunjukan walaupun dengan format pertunjukan seni virtual.

FL Studio Perangkat Penggarapan Karya Musik/Gamelan pada Masa Pandemi Covid-20

Seniman memerlukan ruang untuk berkreaitivitas dalam situasi apapun. Seniman adalah insan kreatif yang memerlukan aktualisasi kekaryaan dalam bentuk kekaryaan seni khususnya seni-

man pencipta musik/gamelan Bali. Pencipta musik/gamelan ingin selalu menghasilkan komposisi-komposisi baru hasil gagasan intelektualnya serta kreativitas. Menurut teori, ada tiga aspek intelegensi yang merupakan kunci bagi kreativitas: kemampuan sintesis, analisis dan praktis. Tiga aspek ini diambil dari teori triarki Sternberg (1985a, 1988, 1996) mengenai intelegensi manusia. Ketiganya dipandang sebagai interaktif dan bekerja sama dalam fungsi kreatif (Iswantara, 2017:83). Sintesis yang dimaksud ialah kemampuan dalam melahirkan gagasan dan ide baru. Analisis merupakan kemampuan untuk menelaah, serta praktis ialah implementasi atau aktualisasi. Melahirkan gagasan dan ide baru yang disertai melalui telaah mendalam kemudian diaktualisasikan menjadi bentuk konkrit dalam bentuk wujud karya seni. Dalam konteks penciptaan karya musik/gamelan ketiga proses tersebut merupakan metode penciptaannya. Dalam aktualisasi khususnya pada masa pandemi Covid-19 diperlukan sebuah strategi dalam penciptaan seni musik/gamelan. Solusinya ialah dengan menggunakan perangkat FL Studio.

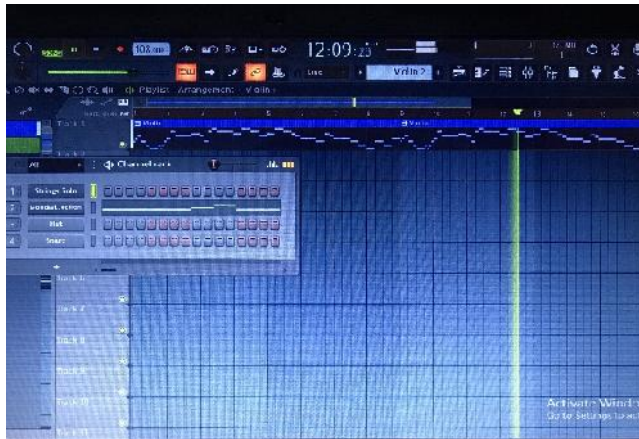
FL Studio sebagai perangkat workstation penyusunan musik/gamelan telah banyak digunakan oleh komposer gamelan Bali khususnya pada masa pandemi Covid-19. Melalui FL Studio mereka tetap dapat menghasilkan karya musik/gamelan yang kemudian dipentaskan secara virtual meskipun dalam situasi pembatasan sosial dampak dari virus Covid-19. Beberapa karya gamelan yang dihasilkan dengan menggunakan perangkat FL Studio adalah. Karya-karya tersebut dijabarkan secara lebih jauh pada sub bagian ini.

1. Karya Musik Penuwur

Penuwur merupakan salah satu karya musik yang penulis garap dalam perangkat FL Studio 20. Karya Penuwur adalah karya musik yang digarap pada masa pandemi untuk kepentingan konser di Damansara Performing Art Centre (DPAC), Kuala Lumpur Malaysia. Mengingat sepanjang tahun 2020 dunia dilanda oleh pandemi Covid-19 penulis selaku composer tidak dapat berkunjung ke Malaysia, maka dari itu penulis membuat lagu dengan menggunakan FL Studio 20. Penggunaan instrumen seperti Erhu, Piano, Cello dan *Bonang* penulis garap dengan menggunakan sample dari instrumen tersebut. Hasilnya memang tidak maksimal selayaknya menggunakan instrumen asli serta dimainkan oleh musisi.

Proses penggarapan sepenuhnya menggunakan aplikasi digital FL Studio 20. Penggarapannya menggunakan teknik "*patern*" yang kemudian disusun dalam fitur *play list*. Pola-pola melodi digarap per instrumen pada *chanel rack* dengan alat bantu *piano roll* untuk menentukan nadanya. Terdapat beberapa pola yang ditabulasi dalam *patern-patern* kemudian disusun sesuai dengan kebutuhan kompositoris. Setelah karya jadi pada workstation FL Studio 20, lagu di *export* dalam format Mp3. Setelah lagu berbentuk Mp3 maka siap untuk dibuatkan desain *layout* sebagai presentasi visual serta siap untuk disajikan secara virtual. Penyajian karya musik Penuwur hasil dari penggarapan FL Studio 20 sebagai karya musik untuk kurasi konser DPAC Kuala Lumpur Malaysia dapat disimak pada *chanel youtube* Analisa Mulnori (<https://youtu.be/meuPROYoeQQ>).

Fruity Loops (FL) Studio Perangkat Berkomposisi Musik Di Masa Pandemi Covid-19



Gambar 2 Workstation Play List Penuwur.
Dokumen Pribadi



Gambar 3 Foto Penayangan Musik Penuwur
di Youtube Analisamulnori
Dokumen Pribadi

2. Karya Pelegongan Banaran Karya Srutha Wiguna

Karya pelegongan Banaran terinspirasi dari bunyi nyaring serangga kecil yang bernama Jangkrik (Walang Kerik) pada malam hari. Jangkrik pada masa kerajaan Bali digunakan sebagai sarana aduan untuk memperebutkan harta kekayaan. Bunyi nyaring dari Jangkrik memberikan inspirasi pada komponis untuk menuangkannya dalam sebuah karya pelegongan Banaran.

Karya pelegongan Banaran merupakan sebuah karya pelegongan dalam bentuk digital yang digarap dengan FL Studio. Karya ini merupakan karya pelegongan yang diikuti sertakan pada lomba karya cipta tabuh pelegongan yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan Kota Denpasar dengan BNPD Bali pada tahun 2020 di masa pandemi Covid-19. Karya pelegongan Banaran berhasil masuk sebagai juara 2 dalam ajang perlombaan ini. Karya pelegongan Banaran ialah salah satu karya karawitan yang digarap pada media digital yaitu FL Studio dimasa pandemi Covid-19.



Gambar 4 Foto Penyusunan Patern pada Play List
Dokumen Srutha Wiguna

Menurut Srutha: “Berkarya dimasa pandemi terdapat kemudahan dan kesulitan. Kemudahannya, komponis atau musisi dapat berkarya dengan menggunakan laptop serta dapat mereali-

sasikan idenya ke dalam bentuk musikal melalui media FL Studio (Wawancara pada tanggal 10 Pebruari 2020 melalui *flatform* *Whatsap* pada pukul 20.00 Wita). Sejalan dengan pendapat Srutha, bahwa FL Studio adalah salah satu solusi berkarya di tengah-tengah pembatasan interaksi sosial saat ini. Dengan aplikasi FL Studio komponis seperti Srutha tetap dapat berkreaasi bahkan berprestasi dalam bidang seni karawitan pada masa pandemi Covid-19.

Dalam proses penciptaan karya pelegongan Banaran Srutha menjelaskan penggarapannya memakan waktu satu minggu. Melalui perangkat FL Studio Srutha menggarap bagian-bagian gending melalui patern-patern yang tersedia. Patern-patern yang berisikan gending (melodi, aksan dan pepayasan) disusun dalam *play list* sehingga terwujud karya *pelegongan* Banaran secara utuh. Total dari penggunaan *patern* dalam karya *pelegongan* Banaran mencapai 64 *patern*.



Gambar 5 *Play List* Karya Pelegongan Banaran
Dokumen Srutha Wiguna

3. Musik Tari Majeg Karya Pande Kadek Ega Sasdicka (Ega)



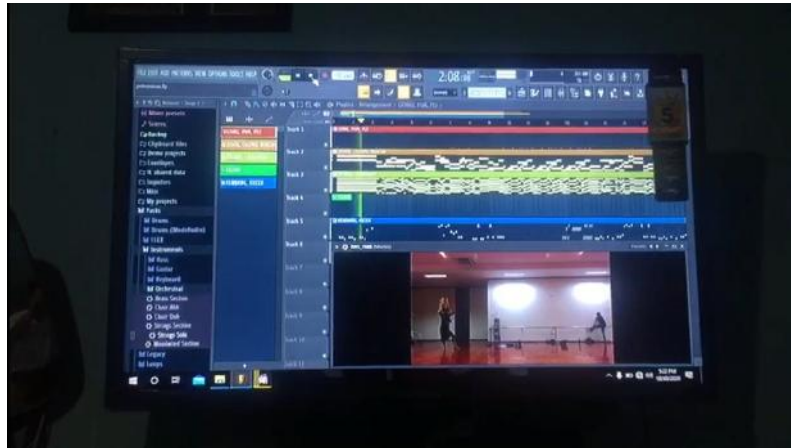
Gambar 6 Foto Proses Scoring Dengan FL Studio
Dokumen Pande Kadek Ega Sasdicka

Musik tari Majeg karya Ega untuk penyertaan tarian. Koreografi tari Majeg digarap oleh I Kadek Karunia Artha (mahasiswa Jurusan Tari ISI Denpasar). Tari Majeg diciptakan oleh kolaraborasi Karunia Artha dengan Ega untuk dipentaskan pada lomba Pekan Seni Mahasiswa Nasional (Peksiminas) di bidang tari sebagai duta Institut Seni Indonesia Denpasar tahun 2020. Akibat dari dampak pembatasan sosial yang ditetapkan oleh pemerintah, maka Ega dalam menggarap musik tari Majeg ini juga menggunakan media FL Studio.

Pada proses penciptaan musik tari Majeg ini diawali dengan mengambil sample dari bunyi gamelan asli yaitu pada gamelan Gong Gede Saih Pitu. Sampel bunyi dari gamelan asli ini yang digunakan sebagai media olah bunyi dalam *workstations* FL Studio. Pengambilan sample dengan cara merekam gamelan asli kemudian diimport ke dalam aplikasi FL Studio untuk menghadirkan bentuk bunyi sesuai dengan gamelan asli. Hal ini dilakukan agar hasil komposisi musik tari mendekati atmosfer dari bunyi gamelan asli yang dimainkan secara langsung oleh *penabuh* (musisi). Lebih lanjut dalam proses berkarya dengan menggunakan perangkat FL Studio Ega menjelaskan:

“Proses penuangan dalam FL Studio pengkarya terlebih dahulu pengkarya memasukkan sample-sample yang akan digunakan sesuai dengan instrumen yang dibutuhkan. Jika sudah semua sample

masuk, pengkarya memberikan nomor pada target *mixer track* atau pada kolom kiri sample. Setelah itu pengkarya membuat di kolom *chanel rack* hingga terbentuk beberapa pola. Setelah itu pola-pola tersebut diolah pada *Playlist-Arrangement* untuk menyusun antara satu pola dengan pola lainnya beserta mengatur temponya. Setelah semua pola tersusun pada *Playlist-Arrangement* proses selanjutnya ialah masuk pada kolom *mixer* untuk dilakukan tahapan *mixing* dan menyeimbangkan bunyi dari masing-masing sample. Tahapan terakhir adalah pengkarya melakukan *export* dari format MIDI menjadi format WAVE” (Wawancara pada hari Selasa, tanggal 15 Pebruari 2021, pukul 14.00 Wita di ISI Denpasar).



Gambar 7 Proses pada *Playlist-Arrangement*
Dokumen Pande Kadek Ega Sasdicka

Ketiga karya musik/gamelan tersebut di atas merupakan buah karya adaptif terhadap situasi pembatasan sosial dengan menggunakan perangkat digital FL Studio. Sebagai komposer penulis, Srutha dan Ega konsisten memegang teguh teori Triarki Sternberg yaitu melahirkan gagasan baru, telaah serta aktualisasi praktis dalam menghasilkan karya musik/gamelan walaupun dalam ancaman wabah Covid-19. Konsistensi meneguhkan prinsip tersebut sejalan dengan pikiran maestro tari Indonesia yaitu Sardono W. Kusumo. Sardono mengatakan: “Seniman yang baik ialah manusia yang mampu mengembangkan semua potensi sensitifitasnya. Manusia yang berpersepsi dan berekspresi secara total akan sepenuhnya responsif: terhadap lingkungan, adat-istiadat, sikap dan kebiasaan masyarakat” (2004:110). Seniman yang bersikap sensitif dan responsif utamanya pada aspek lingkungan pada situasi pandemi Covid-19 dengan menggunakan perangkat digital FL Studio untuk menciptakan karya musik/gamelan adalah salah satu kredo seniman yang sejati. Dengan demikian maka sejalan dengan teori Leo Tolstoi yang mengatakan: “Seni bukan yang memberikan keindahan sempurna, yang menyenangkan, dan memuaskan manusia, tetapi seni membuat manusia menjadi sempurna sebagai manusia” (Sumardjo: 2000:65)

Penutup

Seni pertunjukan khususnya seni musik/gamelan pada masa pandemi dipaksa untuk mencari solusi untuk penyajian dan proses penggarapannya. Penyajian seni musik/gamelan pada masa pandemi Covid-19 dilakukan dengan format virtual (dalam jaringan) pada jejaring media sosial seperti *youtube*, *instagram*, *facebook*, *zoom* dan lain sebagainya. Sedangkan proses penggarapan seni musik/gamelan dilakukan dengan menggunakan aplikasi digital yang bernama FL Studio. Melalui perangkat FL Studio para komposer dapat berkreasi secara personal pada masa pembatasan interaksi sosial selama masa pandemi Covid-19.

Beberapa karya komposisi musik/gamelan yang diciptakan melalui perangkat FL Studio adalah karya Penuwur yang penulis ciptakan sendiri, karya pelegongan Banaran karya Srutha Wiguna dan karya musik ciptaan Ega. Ketiga karya yang disebut di atas diciptakan dengan perangkat FL

Studio secara personal hasil adaptasi dengan keadaan di masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembatasan interaksi sosial.

Penggunaan perangkat FL Studio untuk menciptakan komposisi musik/gamelan pada masa Pandemi Covid-19 merupakan sebuah solusi untuk tetap menggiatkan kreativitas komposer untuk dapat menjaga eksistensi seni pertunjukan khususnya pertunjukan seni musik/gamelan. Pemilihan perangkat FL Studio merupakan hasil inisiatif dari insan kreatif dalam hal ini komposer untuk keluar dari tekanan pembatasan aktivitas dan interaksi sosial akibat dari pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia. Selain itu, penggunaan perangkat FL Studio dalam proses penciptaan seni musik/gamelan merupakan sebuah pergerakan untuk membawa peradaban musik khususnya gamelan untuk dapat berdialektika dengan sistem digitalisasi yang menjadi ikon dari jiwa zaman saat ini.

Daftar Rujukan

- Adnyana, I Wayan. 2020. "Seni Virtual Bali di Masa Pandemi (Kajian Estetika dan Refleksi Kesejarahan)", Orasi Ilmiah pada Dies Natalies XVII ISI Denpasar tahun 2020. Denpasar: ISI Denpasar.
- Dharsono (Sony Kartika). 2007. *Estetika*, ISBN: 979-3784-19-9. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Harahap, Ade Cita Putri dan Samsul Rival Harahap. 2020. Covid 19: *Self Regulated Learning* Mahasiswa, Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol.10, No 1, Edisi Januari-Juni 2020. Sumatra Utara: Uninsu.
- Harapap, Rara Julia Timbara. 2020. *Karakteristik Klinis Penyakit Coronavirus 2019*, Jurnal Penelitian Perawat Profesional Volume 2 Nomor 3, Agustus 2020, e-ISSN 2715-6885; p-ISSN 2714-9757. Lampung: Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.
- Iswantara, Nur. 2017. *Kreativitas: Sejarah, Teori dan Perkembangan*. Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri.
- Kusumo, Sardono.W. 2004. *Sardono W. Kusumo: Hanuman, Tarzan, Homo Erectus*, ISBN 979-96687-1-9. Jakarta: ku/bu/ku.
- Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*, ISBN 979-9299-15-2. Bandung: Penerbit ITB.

Sumber Lainnya

- Image-Line. 2020. Wikipedia. <https://g.co/kgs/jvuL.DF>. Akses pada hari Jumat, tanggal 19 Pebruari 2021 pukul 21.21Wita.

Nara Sumber

- I Wayan Srutha Wiguna, 21 tahun, Mahasiswa Jurusan Seni Karawitan, FSP, ISI Denpasar, Banjar Kehen, Kesiman, Denpasar Timur, Denpasar.
- Pande Kadek Ega Sasdicka, 22 tahun, Mahasiswa Jurusan Seni Karawitan, FSP, ISI Denpasar, Desa Tegalalang, Kabupaten Bangli.