

Karya Karawitan Inovatif “Ngincung”

The Karawitan Innovative “Ngincung”

I Made Agus Natih Sutyasa*, Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar. Email: madeagusnatih@gmail.com; Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0004-3804-767X>

Saptono, Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar. Email: saptono@isi-dps.ac.id; Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0006-4338-8959>

I Ketut Muryana, Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar. Email: ketutmuryana8@gmail.com; Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0007-7644-3026>

Received:

30 January 2023

Accepted:

6 April 2023

Published:

30 April 2023

Keywords:

pangilen, ngincung, innovative karawitan, method of creation.

Kata kunci:

pangilen, ngincung, karawitan inovatif, metode penciptaan.

Citation:

Sutyasa, I., Saptono, S., & Muryana, I. (2023). Karya Karawitan Inovatif “Ngincung”. *Jurnal Mebang: Kajian Budaya Musik dan Pendidikan Musik*, 3(1), 1-14.

DOI: [10.30872/mebang.v3i1.53](https://doi.org/10.30872/mebang.v3i1.53)



Abstract:

Pangilen can be interpreted as a procession carried out through certain stages or steps tailored to the type of ritual activity. There are several series of pangilen processions, one of which is the Ngincung procession. The term ngincung is the last procession or the closing part in the stages of the Pangilen-ilen Mangku procession in Kesiman village. This work is realized in the form of an innovative musical work using the medium of expression of Semar Pegulingan and Selonding gamelan. This innovative musical work is divided into 3 parts with a duration of 12 minutes, using 17 musicians, including the composer. The creation method used in creating this innovative musical work entitled Ngincung is the Alma M. Hawkins creation method, which contains three stages: the exploration stage, the experimental stage, and the formation stage. Research, observation, or interviews are conducted in the exploration stage on the idea raised. After getting the idea raised for the Innovative Karawitan work, move on to the second stage, which is experimentation. In the experimental stage, the idea was put into the form of a musical piece. After that, we began the formation stage by starting the process of rehearsing the work with the supporters of the work, starting with determining a good day to do nuasen.

Abstrak:

Pangilen dapat diartikan prosesi yang dilaksanakan melalui tahapan-tahapan atau langkah-langkah tertentu disesuaikan dengan jenis kegiatan ritual. Adapun beberapa rentetan-rentetan dari prosesi pangilen salah satunya prosesi Ngincung. Istilah ngincung merupakan prosesi terakhir atau bagian penutup dalam tahapan prosesi Pangilen-ilen Mangku di Desa Kesiman. Karya ini diwujudkan ke dalam bentuk karya karawitan inovatif dengan menggunakan media ungkap gamelan Semar Pegulingan dan Selonding. Karya karawitan inovatif ini dibagi menjadi 3 bagian yang berdurasi 12 menit, dengan menggunakan penabuh berjumlah 17 orang termasuk penata karya. Metode penciptaan yang digunakan dalam proses penciptaan karya karawitan inovatif yang berjudul Ngincung ini adalah metode penciptaan dari Alma M. Hawkins yang berisikan tiga tahap yang terdiri dari: tahap penjajagan, tahap percobaan, dan tahap pembentukan. Pada tahap penjajagan dilakukan dengan riset, observasi, dan/ atau wawancara mengenai ide yang diangkat. Setelah mendapatkan ide yang diangkat untuk karya Karawitan Inovatif tersebut, beranjak ke tahap yang kedua yaitu percobaan. Pada tahap percobaan mulai mencoba menuangkan ide ke dalam bentuk karya musik karawitan. Setelah itu mulai ke tahap pembentukan, dengan memulai proses latihan karya bersama pendukung karya yang diawali dengan menentukan hari baik untuk melakukan nuasen.

Copyright © 2023, by Author.



1. Pendahuluan

Upacara *Ngilen* yang sering disebut dengan *Pangilen* merupakan sebuah upacara yang dilaksanakan di Pura Agung Petilan di Desa Adat Kesiman. *Pangilen* dapat diartikan prosesi yang dilaksanakan melalui tahapan-tahapan atau langkah-langkah tertentu disesuaikan dengan jenis kegiatan ritual. Tahapan atau langkah-langkah *ngilen* pada piodalan di pura-pura fungsional struktural di Desa *Pakraman* Kesiman lebih dikenal dengan istilah *maeccan-eccan*. Adapun beberapa rentetan-rentetan dari prosesi *Pangilen* salah satunya adalah prosesi *Ngincung Pengebekan* (Anom Ranuara, I Gede, 2019:65).

Anom Ranuara menjelaskan *Ngincung* atau *Tabuh Agung* merupakan sebuah bentuk persembahan yang ditunjukkan kepada *Dewa Ludra* atau disebut *Ludra Puja*, yang berupa *Sajeng Rateng* (berem), *Sajeng Sari* (arak) dan *Sajeng Mentah* (tuak), sebagai ungkapan terimakasih kepada *Hyang Rudra* penguasa ketiga Alam (*Bhurloka*, *Bwahloka* dan *Swahloka*), karena *Pangilen-ilen* sudah berjalan dengan lancar.¹ Pada prosesi tersebut dilakukan oleh 4 (empat) *pemangku*, 2 (dua) orang membawa *Sajeng Mentah* (tuak), dan 2 (dua) orang lainnya membawa *Sayung*, yang bermakna pengembalian dewa arah mata angin (*caturdewata*) menjadi satu ditengah yaitu *Siwa* selaku pemersatu alam.² Pada bagian akhir dari rangkaian *Aci* ini, dilakukan *Nguning* atau *Ngurek* kearah pintu masuk tempat dilaksnakan upacara atau kearah gamelan, yang bermakna melepas kepergian dari *Hyang Dewata* yang menyaksikan *Aci* tersebut serta menandakan *Aci Pengilen* telah selesai dilaksanakan. Dalam *Aci Pangilen Ngincung* ini, jika diperhatikan memiliki sebuah keunikan pada saat prosesi berlangsung. Prosesi *Aci Ngincung* ini dilakukan dengan menari yang *meliak-liuk* mengikuti irama *gending* yang mengiringinya, sehingga menimbulkan kelucuan dan membuat orang yang menonton tertawa. *Aci* ini bermakna membuat orang yang beryadnya menjadi senang dan bahagia.

Anak Agung Made Putra menjelaskan, instrumen gamelan pengiring pada saat upacara *Ngilen* adalah gamelan Gong Kebyar dengan *gending Ancag-ancagan* atau *Leluangan*. Mengapa dikatakan *gending Ancag-ancagan* atau *Leluangan* karena dari awal *gending* sampai pukulan gong, memiliki ruang kosong pada pola *gending*.³ I Ketut Suandita menambahkan bahwa dapat dikatakan *gending leluangan* dari segi permainan *reong* sama seperti permainan *reong* di gamelan *Gong luang* dan pukulan *jublak* memiliki ruang kosong satu ketukan. *Gending leluangan* di Kesiman selalu memiliki keterkaitan dengan sebuah prosesi. Hal tersebutlah yang membuat perbedaan antara *gending leluangan* yang ada di Kesiman dengan di daerah lainnya yang tidak terikat dengan sebuah prosesi.⁴

Berdasar pada observasi di lapangan dengan melihat langsung dan ikut serta menabuh saat prosesi *Ngincung*, membuat penata merasa tertarik menggunakan prosesi *Ngincung* sebagai sebuah ide dalam pembuatan karya ini. Hal ini dikarenakan prosesi tersebut sangat menarik, asik, dan sebuah prosesi yang dibuat gembira yaitu pada saat melihat lucunya para *jro mangku* menari dengan *meliak-liuk* mengikuti irama *gending Ngincung* tersebut. Hal menarik lainnya adalah adanya perubahan suasana masyarakat yang pada prosesi sebelumnya tegang dalam mengikuti prosesi *pangilen* sebelumnya, hingga tiba saat prosesi *pangilen Ngincung*, suasana berubah menjadi senang dan bahagia. Setelah itu kembali adanya suasana religius pada saat *nguning* dan *penyimpanan* pada prosesi tersebut. Hal tersebutlah yang menginspirasi penata untuk menggunakannya sebagai dasar ide konsep dalam mewujudkan penggarapan karya komposisi karawitan inovatif. *Garap* adalah suatu daya kreativitas seniman dalam menyikapi dan memperlakukan setiap instrumen gamelan sesuai dengan pengalaman batinnya dalam menyajikan sebuah komposisi *gending* (Saptono et al.,2019).

Berdasarkan pernyataan tersebut, penata menggunakan pengalaman dalam menyajikan sebuah komposisi *gending* yang pernah didapat dalam merealisasikan prosesi *Ngincung* tersebut ke dalam

¹ Wawancara dengan Anom Ranuara, Tokoh Masyarakat, 24 Agustus 2022.

² Wawancara dengan I Wayan Duana, Pemangku Pura Dalem Desa AdaT Kesiman, 16 September 2022.

³ Wawancara dengan Anak Agung Made Putra, Tokoh Masyarakat, 4 November 2022.

⁴ Wawancara dengan I Ketut Suandita, Seniman dan Pemangku Desa Adat Kesiman, 4 November 2022.

suatu garapan yang berbentuk karawitan inovatif. Untuk mewujudkan karya karawitan ini, penata memilih gamelan *Selonding* dan penambahan beberapa gamelan *Semara Pegulingan* sebagai media unkap. Alasan penata memakai 2 (dua) instrumen tersebut sebagai media unkap karena, kedua gamelan ini dapat digunakan sebagai pengiring upacara keagamaan dan cocok sebagai media unkap karya yang bernuansa *estetis magis*. Pada gamelan *Semar Pegulingan* penata menggunakan satu tunggah instrumen *trompong*, 2 (dua) tunggah instrumen *jublag* dan *jegogan* dengan alasan, penata ingin merealisasikan gamelan *Leluangan* yang merupakan gamelan yang mengiringi prosesi *Ngincung* tersebut, namun menggunakan gamelan *Semara Pegulingan* agar penata dapat bermain *patet* untuk menggambarkan suasana dari konsep yang diinginkan.

Pada pembuatan karya karawitan inovatif ini, penata juga mencari sumber diskografi yaitu sebuah karya Ujian Tugas Akhir Institut Seni Indonesia Denpasar yang berjudul *Meguli* dari I Komang Winantara dan *Tajen Jangkrik* dari I Wayan Srutha Wiguna. Pada Karya I Komang Winantara yang berjudul *Meguli* menggunakan penggabungan beberapa gamelan *semar pegulingan* yang terdiri dari instrumen *trompong*, instrumen *jublag*, instrumen *jegogan*, *kendang krumpungan*, *kecek*, *kajar trenteng*, *gong*, *kempur*, *gentorag*, *suling* dan gamelan *selonding*. Sedangkan pada karya I Wayan Srutha Wiguna yang berjudul *Tajen Jangkrik* menggunakan penggabungan beberapa gamelan *semarandana* yang terdiri dari instrumen *reong*, instrumen *pemade*, instrumen *kantil*, instrumen *jublag*, instrumen *jegogan*, *kendang krumpungan*, *kendang cedugan*, *kecek*, *kajar trenteng*, *kajar*, *gong*, *kempur*, *kempli*, *klenong*, *suling* dan gamelan *selonding*. Dari kedua karya di atas, penata terinspirasi untuk membuat karya dengan adanya penggabungan dua jenis barung gamelan. Pada karya *Ngincung* ini, penata menggunakan penggabungan beberapa gamelan *semar pegulingan* yang terdiri dari instrumen *trompong*, instrumen *jublag*, instrumen *jegogan*, *kendang krumpungan*, *kendang cedugan*, *kecek*, *kajar trenteng*, *gong*, *kempur* dan gamelan *selonding*.

2. Metode

Metode penciptaan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam sebuah proses penciptaan karya. Metode penciptaan digunakan sebagai acuan dan landasan dalam mewujudkan sebuah karya seni. Pada metode penciptaan ini berisi tahapan-tahapan yang menguraikan rancangan dalam proses menciptakan sebuah karya dari tahap awal mencari ide sampai dengan tahap akhir proses pembentukan sebuah karya. Proses penciptaan karya *Ngincung* menggunakan beberapa tahapan yang secara sistematis digunakan penata dalam mencapai tujuan, dengan urutan serta langkah-langkah tetap yang teratur. Pada proses penciptaan karya komposisi karawitan *Ngincung* ini, penata menggunakan pendekatan konsep atau metode yang ditawarkan oleh Alma M. Hawkins dalam buku *Menciptakan Lewat Tari* oleh Y. Sumandiyo Hadi. Metode penciptaan ini sejatinya ditujukan untuk penciptaan seni tari, namun metode ini dapat diadopsi sebagai metode penciptaan sebuah karya seni karawitan. Metode ini akan melalui tiga tahapan, yaitu *penjajagan/eksplorasi*, *percobaan/improvisasi*, dan *pembentukan/forming* (Hawkins, 1965). Adapun alasan penata menggunakan metode tersebut dalam proses penciptaan karya karawitan ini karena adanya proses penjajagan sebelum penata melakukan percobaan. Hal tersebut sangat penting dalam proses penciptaan karya seni. Sebelum melakukan tahap percobaan penata harus melakukan penjajagan, agar mendapatkan sebuah ide yang matang dan kuat sebagai referensi untuk menuangkan ide dalam karya. Selain itu, metode ini mudah dipahami bagi penata untuk melakukan tahapan-tahapannya. Metode ini juga fleksibel untuk digunakan dalam proses penciptaan karya apa pun.

Tahap *Penjajagan/Eksplorasi* merupakan tahap awal dari metode ini, dimana penata melakukan sebuah riset, observasi dan wawancara mengenai ide yang penata angkat. Dari proses ini, penata mendapatkan ide mengangkat suatu prosesi *Ngincung* yang sangat unik yang dilaksanakan pada prosesi *Pangilen-ilen Mangku* di Desa Kesiman. Setelah mendapatkan ide, penata mencari narasumber untuk wawancara menggali lebih dalam penjelasan dan pelaksanaan proses *Ngincung* dalam prosesi *Pangilen-ilen Mangku* di Desa Kesiman tersebut. Setelah mendapatkan penjelasan yang mendalam dan

Karya Karawitan Inovatif “Ngincung”

kuat, penata mendapatkan ide untuk merealisasikan pelaksanaan prosesi *Ngincung* yang dilaksanakan pada prosesi *Pangilen-ilen Mangku* di Desa Kesiman. Penata memulai mengeksplorasi media ungap yang digunakan dalam mewujudkan karya karawitan ini. Penata memilih gamelan *selonding* dan gamelan *semara pegulingan* sebagai media ungap karena kedua gamelan ini dapat digunakan sebagai pengiring upacara keagamaan, dan cocok sebagai media ungap karya yang bernuansa *estetis magis*. Setelah penata mendapatkan gamelan yang digunakan sebagai media ungap, penata berlanjut mencari pendukung yang digunakan sebagai musisi dalam mewujudkan karya ini. Setelah semua proses eksplorasi dilakukan, penata beranjak kepada tahapan kedua yaitu tahap percobaan/eksperimen dengan melakukan *improvisasi-improvisasi*.

Tahap Percobaan/*Improvisasi* merupakan tahapan kedua dalam metode penciptaan ini setelah tahap penjajagan/*eksplorasi*. Pada tahap ini penata mulai menuangkan ide ke dalam bentuk karya musik karawitan dengan menggambarkan pelaksanaan prosesi *Ngincung* tersebut. Pada tahap ini penata mulai mencoba menuangkan sedikit idenya ke dalam media FL Studio sebelum langsung dituangkan kepada musisi pendukung karya. *Fruity Loops* adalah sebuah media pembelajaran berbasis teknologi digital berbentuk *software*. Penata mulai mencoba menuangkan sedikit idenya ke dalam media FL Studio sebelum langsung dituangkan kepada musisi. Tahapan proses ini sering digunakan dalam menciptakan sebuah karya ataupun aransemen pada seni musik dalam bentuk partisi dan audio (Laksono, 2017).

Penata menggunakan media FL Studio untuk mencoba membuat bagian 1 pada pola 1 dan pola 3 namun, pada media tersebut penata hanya membuat melodi dan pola permainan *reong* dan *selonding* secara sederhana. Selanjutnya pada proses penuangan akan dikembangkan kemabli oleh penata. Selain menggunakan media FL Studio, penata juga mencoba menuangkan idenya dengan membuat notasi dan melakukan rekaman suara penata sendiri. Setelah itu, penata menuangkan hasil percobaan tersebut ke para musisi pendukung pada saat proses latihan. Pada percobaan kedua ini, penata lakukan dari bagian 2 sampai bagian akhir. Setelah penata selesai pada tahap percobaan, selanjutnya menuju ke tahap pembentukan/*forming*.

Tahap pembentukan/*Forming* merupakan tahapan terakhir dalam metode penciptaan ini setelah tahap penjajagan/*eksplorasi* dan tahap percobaan/*improvisasi*. Pada tahap ini penata mulai menuangkan pola-pola dari hasil percobaan yang sudah penata lakukan pada tahap sebelumnya, ke media ungap untuk di komposisikan menjadi bagian satu-kesatuan yang utuh. Penata memulai proses latihan karya bersama para musisi pendukung karya, dengan diawali mencari hari baik untuk melakukan *nuasen* yang dilakukan di Padmasana ISI Denpasar. Setelah itu, penata memulai latihan dengan menuangkan per bagian dari karya musik karawitan inovatif ini. Proses latihan dimulai menuangkan dari instrumen *reong* dan melodi pada gamelan *semar pegulingan*, setelah itu baru ke instrumen lainnya, dan menuangkan ke gamelan *selonding*. Pada proses penuangan bagian 1 yang terdiri dari 3 pola dilakukan secara 3 kali pertemuan, 1 kali pertemuan menuangkan 1 pola dengan mendapatkan hasil durasi waktu sekitar 4 menit. Setelah bagian 1 rampung, penata melanjutkan menuangkan bagian 2 yang dilakukan dalam 1 kali pertemuan, dengan mendapatkan durasi waktu sekitar 7 menit.

Selanjutnya penata melakukan beberapa kali latihan untuk mengulang-ulang bagian 1 dan bagian 2, agar musisi hafal bagian tersebut sebelum berlanjut ke bagian berikutnya. Setelah rampung bagian 1 dan bagian 2, penata mulai menuangkan bagian 3 yang terdiri dari 3 pola, yang dilakukan secara 2 kali pertemuan dengan mendapatkan hasil durasi waktu sekitar 12 menit. Penata sesekali mengajak latihan secara sektoral untuk mengatur waktu agar tetap melaksanakan proses latihan. Hal ini dilakukan karena jika ada salah satu musisi berhalangan hadir karena adanya kesibukan lain yang tidak dapat ditinggalkan ataupun karena sakit proses latihan masih tetap berjalan. Setelah karya musik sudah rampung, penata melakukan proses memadukan rasa dan *bayu* dari semua musisi serta menghaluskan karya sebelum dipentaskan pada saat Ujian Tugas Akhir. Gambar 1 berikut ini merupakan proses latihan gamelan *Selonding* secara sektoral dan gambar 2 menjelaskan proses penggabungan antara gamelan *semar pegulingan* dan gamelan *selonding* pada saat proses latihan karya *Ngincung*.



Gambar 1. Proses Latihan *Selonding* (Dokumen: Agusnatih, 2022)



Gambar 2. Proses Latihan Karya *Ngincung* (Dokumen: Agusnatih, 2022)

3. Pembahasan

Pada penyajian karya *Ngincung*, keutuhan garapan menjadi hal penting sebagai hasil selama menjalani proses kreativitas, mulai dari penjajagan pencarian ide, berpikir, berimajinasi, hingga dapat mewujudkan sebuah karya seni (Kariasa & Sanjaya, 2021). Setelah mendapatkan ide, penata mulai mencari konsep yang akan digunakan dalam karya komposisi. Pengertian mendasar mengenai komposisi adalah suatu karya seni yang terwujud karena proses kerja pengaturan-penyusunan atau perangkaian proporsi, imbang, matra, kontruksi, bentuk dan sebagainya (Hardjana, 2003). Dalam sebuah karya komposisi tentu memerlukan sebuah konsep untuk memudahkan pencipta mewujudkan karya yang akan digarap. Pada bidang akademik, sebuah konsep juga dapat dipergunakan sebagai sebuah pertanggungjawaban sebuah karya yang dihasilkan secara komprehensif. Dengan adanya konsep yang matang, pencipta dalam menciptakan sebuah karya dapat merealisasikan karyanya

Karya Karawitan Inovatif “Ngingung”

dengan tepat sasaran sesuai seperti yang diinginkan. Berdasarkan pernyataan tersebut, penata akan menggarap sebuah karya karawitan yang berbentuk karya karawitan inovatif yang dibagi menjadi 3 bagian dan keseluruhan karya berdurasi 12 menit.

Karya karawitan inovatif ini menggunakan media ungap *Gamelan Semar Pegulingan dan Selonding* untuk merealisasikan konsep dari *Ngingung* ke dalam karya seni karawitan. *Gamelan Semara Pegulingan Saih Pitu* adalah ansambel yang sesungguhnya salinan dari gamelan *gambuh* dengan instrumen barungan perunggu. *Gamelan Semara Pegulingan Saih Pitu* dapat digunakan sebagai pengiring berbagai upacara keagamaan atau pementasan sekuler lainnya (Bandem, 2013, p. 65). *Gamelan Selonding* adalah instrumen sejenis *gender* (bilah) yang dibuat dari besi. *Gamelan* yang menggunakan laras *Pelog Saih Pitu* ini dianggap sakral oleh masyarakat dan juga digunakan sebagai pengiring tarian upacara keagamaan (Bandem, 2013, p. 59). Perkembangan dan persebaran *Gamelan Selonding* awalnya banyak dikenal di Bali Timur khususnya seperti di Desa Tenganan Pagringsingan, Desa Bungaya, dan Desa Asak di Kabupaten Karangasem (Widiana, 2019). Gambar 3 berikut ini merupakan dokumentasi pada saat pementasan karya *Ngingung*. Gambar 4 merupakan dokumentasi pada saat penata memberikan salam hormat sebelum mulai pementasan dan ditampilkan sebuah tabel alat instrumen yang digunakan sebagai media ungap dalam karya ini.



Gambar 3. Pementasan Karya Karawitan Ngingung (Dokumen: Gung Alit, 2022)



Gambar 4. Penghormatan dari Penata (Dokumen: Gung Alit, 2022)

Tabel 1. Daftar Instrumen dalam Gamelan Semar Pegulingan dan Gamelan Selonding pada Karya *Ngincung*

No.	Instrumen	Jumlah
1	Kendang Cedugan	1 pasang
2	Kendang Krumpungan	1 pasang
3	Trompong	1 tungguh
4	Jublag	2 tungguh
5	Jegogan	2 tungguh
6	Kajar Trenteng	1 buah
7	Kecek	1 buah
8	Gong	1 buah
9	Kempur	1 buah
10	Peenem	1 tungguh
11	Petuduh	1 tungguh
12	Nyong-nyong Ageng	1 tungguh
13	Nyong-nyong Alit	1 tungguh
14	Gong Ageng	1 tungguh
15	Gong Alit	1 tungguh
16	Kempur Ageng	1 tungguh
17	Kempur Alit	1 tungguh

3.1 Transformasi Ide ke Konsep Garap

Ide *Ngincung* didapatkan setelah penata sering melihat dan ikut serta terlibat sebagai *penabuh* untuk keperluan upacara prosesi *Pangilen Mangku* di Desa Kesiman. Selanjutnya penata mulai melakukan tahapan-tahapan untuk merealisasikan ide konsep tersebut ke dalam sebuah karya karawitan inovatif. Penata membagi karya menjadi 3 buah bagian, masing-masing bagian tersebut menggambarkan masyarakat Desa Kesiman bersiap-siap akan melaksanakan prosesi *Pangilen-ilen Mangku*, suasana dari prosesi *Pangilen-ilen Mangku* yang sudah dilaksanakan, suasana dari prosesi *Ngincung*.

Pada bagian I, pola pertama adanya penonjolan permainan dan karakteristik dari kedua jenis instrumen gamelan yaitu gamelan *Selonding* dan gamelan *Semar Pegulingan*. Pada bagian ini menggunakan patet *lebeng*, yang dimulai dengan permainan kedua instrumen secara bersamaan menggunakan sistem saling bersautan, yang menggambarkan suasana semangatnya masyarakat Kesiman yang akan menjalankan aktivitas.

Karya Karawitan Inovatif “Ngincung”

Pola 1 (*Patet Lebeng*)

Melodi *Semar Pegulingan* :

$\left| \begin{array}{cccc} \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \\ \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \\ \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \\ \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \end{array} \right|$

Selonding (saih Panji Marga) :

$\left| \begin{array}{cccc} \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \\ \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \\ \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \\ \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \end{array} \right|$

Melodi *Semar Pegulingan* :

$\left| \begin{array}{cccc} \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \\ \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \\ \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \\ \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \end{array} \right|$

Selonding (saih Panji Marga) :

$\left| \begin{array}{cccc} \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \\ \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \\ \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \\ \text{c} & \text{c} & \text{c} & \text{c} \end{array} \right| \times 2$

Keterangan :

Pada pola 1 ini permainan instrumen Instrumen *Selonding* dan Instrumen *Semar Pegulingan* dimulai secara bersamaan dengan menggunakan sistem saling bersautan diulang dua kali putaran.

Setelah itu adanya permainan gamelan *Selonding* dipadukan dengan Instrumen melodi gamelan *Semar Pegulingan* dan beberapa Instrumen *Suling* yang merupakan *penyalit* ke pola kedua. Bagian ini menggambarkan suasana tenang dan damai masyarakat Kesiman untuk melaksanakan prosesi *Pangilen*. Pada bagian ini juga berisikan vokal dan kebyar penyambung ke pola kedua.

Penyalit (*Patet Patemon*)

Melodi Semar Pegulingan :

$$\left| \begin{array}{cccc} \bar{1} \bar{2} \bar{3} \bar{4} & 5 \bar{6} \bar{7} \bar{8} & \bar{9} \bar{10} \bar{11} \bar{12} & 13 \bar{14} \bar{15} \bar{16} \\ \bar{1} \bar{2} \bar{3} \bar{4} \bar{5} & \bar{6} \bar{7} \bar{8} \bar{9} \bar{10} & \bar{11} \bar{12} \bar{13} \bar{14} & \bar{15} \bar{16} \bar{17} \bar{18} \end{array} \right| 3x$$

Suling :

$$\left| \begin{array}{cccc} \bar{1} \bar{2} \bar{3} \bar{4} & 5 \bar{6} \bar{7} \bar{8} \bar{9} \bar{10} & \bar{11} \bar{12} \bar{13} \bar{14} & 15 \bar{16} \bar{17} \bar{18} \bar{19} \\ \bar{1} \bar{2} \bar{3} \bar{4} & 5 \bar{6} \bar{7} \bar{8} \bar{9} \bar{10} & \bar{11} \bar{12} \bar{13} \bar{14} & \bar{15} \bar{16} \bar{17} \bar{18} \end{array} \right| 3x$$

Selonding (*saih Sondong*) :

$$\left| \begin{array}{cccc} \bar{1} \bar{2} \bar{3} \bar{4} \bar{5} & 6 \bar{7} \bar{8} \bar{9} & 10 \bar{11} \bar{12} \bar{13} & \bar{14} \bar{15} \bar{16} \bar{17} \\ \bar{1} \bar{2} \bar{3} \bar{4} & 5 \bar{6} \bar{7} \bar{8} \bar{9} & 10 \bar{11} \bar{12} \bar{13} & \bar{14} \bar{15} \bar{16} \\ \bar{1} \bar{2} \bar{3} \bar{4} & \bar{5} \bar{6} \bar{7} \bar{8} \bar{9} & 10 \bar{11} \bar{12} & \bar{13} \bar{14} \bar{15} \bar{16} \end{array} \right| 2x$$

Keterangan :

Pada pola 1 ini berisikan penyalit yang berikan permainan Instrumen *Jublag*, *Jegog*, *Suling* dan Instrumen *Selonding* bermain secara barengan. Pada bagian ini instrumen Melodi dan *suling* diulang sebanyak 3 kali, sedangkan Instrumen *Selonding* diulang sebanyak 2 kali dimulai dari putaran kedua.

Kebyar Seluruh Instrumen (*Patet Lebeng*) :

$$\begin{array}{cccc} \bar{1} \bar{2} \bar{3} \bar{4} \bar{5} & 6 \bar{7} \bar{8} \bar{9} & 10 \bar{11} \bar{12} \bar{13} & \bar{14} \bar{15} \bar{16} \bar{17} \\ \bar{1} \bar{2} \bar{3} \bar{4} \bar{5} & \bar{6} \bar{7} \bar{8} \bar{9} \bar{10} & \bar{11} \bar{12} \bar{13} \bar{14} & \bar{15} \bar{16} \bar{17} \bar{18} \end{array}$$

Vokal :

$$\begin{array}{cccc} \bar{1} \bar{2} \bar{3} & \bar{4} \bar{5} \bar{6} & \bar{7} \bar{8} \bar{9} & \bar{10} \bar{11} \bar{12} \\ \bar{1} \bar{2} \bar{3} \bar{4} \bar{5} & \bar{6} \bar{7} \bar{8} \bar{9} & \bar{10} \bar{11} \bar{12} & \bar{13} \bar{14} \bar{15} \end{array}$$

Keterangan :

Pada bagian ini berisikan kebyar dan vokal sebelum menuju ke pola kedua. Pada vokal terberisikan kata-kata "*Pengrastitine ring de yang Ludra, Sajenge wantah keangge piranti buat Panuwur*" yang memiliki arti pamujaan yang dilakukan tertuju pada Yang *Ludra*, alkohol (*tuak, arak, berem*) sebagai sarana untuk memuja.

Pada pola kedua adanya penggabungan instrumen gamelan *Selonding* dan gamelan *Semar Pegulingan* namun, pada bagian ini gamelan *Semar Pegulingan* lebih dominan, karena pada bagian ini lebih menonjolkan melodi gamelan *Semar Pegulingan*. Bagian ini berisikan pola *kendang krumpungan* dan kebyar sebagai penyambung ke pola ketiga.

Karya Karawitan Inovatif “Ngincung”

Pola 2 (*Patet Selisir*)

Melodi *Semar Pegulingan* :

$\left| \text{^} \cdot \overline{0} \overline{^} \overline{^} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \text{ (^)} \right| 3x$

Penyalit : $\overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \text{ (^)}$

Keterangan :

Pada bagian ini instrumen *Semar Pegulingan* dan *Selending* bermain bersamaan diulang 3 kali, namun pada putaran ketiga terdapat penyalit untuk penyambung ke bagian selanjutnya.

Melodi *Semar Pegulingan* :

$\left| \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \text{ (^)} \right|$

Selending (saih Panji Marga) :

$\overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \text{ (^)}$

Melodi *Semar Pegulingan* :

$\overline{0} \overline{0} \overline{0} \cdot \quad \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \cdot \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \cdot \overline{0}$
 $\overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \cdot \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \cdot \overline{0} \quad \overline{0} \cdot \overline{0} \cdot$
 $\overline{0} \overline{0} \cdot \text{ (^)} \left| 2x \right|$

Melodi *Semar Pegulingan* :

$\left| \text{^} \cdot \overline{0} \overline{^} \overline{^} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \text{ (^)} \right| 3x$

Penyalit : $\overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \text{ (^)}$

Keterangan :

Pada pola kedua ini terdapat bagian saling bersautan antara Instrumen *Semar Pegulingan* dan *Selending*. Setelah bagian Instrumen *Semar Pegulingan* diulang 2 kali disambung dengan

Pola Kendang :

O > < O T O T O > < . > < > < . O . O . T . T . > < . > < > < . O . O
 . T . T . > < O . > < T . > < O . > < T . . Pu Pu Pu Pu K P $\overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0}$

Kebyar Seluruh Instrumen (*Patet Selisir*) :

$\overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \overline{0} \overline{0} \quad \overline{0} \overline{0} \overline{0} \text{ (^)}$

Pada pola ketiga adanya penggabungan instrumen gamelan *Selending* dan gamelan *Semar Pegulingan*, bahkan sampai instrumen perkusi seperti *Kendang*, *Kajar*, *Kecek*, *Gong* dan *Kempur*. Bagian ini masih menggambarkan suasana gembira dan semangat masyarakat Kesiman mempersiapkan prosesi *Pangilen* yang akan mulai dilaksanakan. Pada bagian ini diberikan *penyalit* kebyar dan vokal sebagai penyambung ke bagian II karya.

Pola 3 (Patet Selisir)

Melodi Jublag :

$\left| \begin{array}{cccc} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \end{array} \right. (\bar{.})$

Melodi Jegogan :

$\begin{array}{cccc} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \end{array} (\bar{.})$

Reong :

$\begin{array}{cccc} J C C \bar{J} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} C C & C \bar{J} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \end{array} (\bar{.})$

Selonding (saih Panji Marga) :

$\begin{array}{cccc} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \end{array} \left| \right| 4x$

Keterangan :

Pada bagian ini diulang sebanyak 4 kali, dengan diawali melodi *Jublag*, *Jegogan* dan *Selonding* setelah itu, masuk pola *Reong*. Gabung sebanyak 2 kali lirik satu dan keras satu kali.

Kebyar Penyalit Ke Bagian 2 :

$\begin{array}{cccc} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \end{array} (\bar{.})$

Vokal :

$\begin{array}{cccc} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \\ \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} & \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \bar{.} \end{array} (\bar{.})$

Karya Karawitan Inovatif “Ngincung”

Pada bagian II, penata berfokus kepada penggambaran suasana magis dari *prosesi Pangilen-ilen mangku*. Pada bagian ini, penata merealisasikan dengan pola gending *Leluangan*, yang merupakan pengiring dari *prosesi Pangilen Mangku*. Pada *penyalit*, bagian ini berisikan vokal yang menjelaskan bahwa *prosesi* akan dimulai. Bagian ini lebih menonjolkan melodi gamelan *Semar Pegulingan*.

Melodi *Semar Pegulingan (Patet Selisir)* :

	. 0 2 2	. 2 2 0	. 0 2 2	. 2 2 0
	. 2 2 0	. 0 2 2	. 2 0 2	. 0 2 (2)
	. 2 2 0	. 0 2 2	. 2 2 0	. 2 0 2
	. 2 2 0	. 2 0 2	. 0 2 2	. 2 2 (0) 2x

Keterangan :

Pada bagian kedua ini menggunakan pola gending *Leluangan*. Pada bagian ini diulang 2 kali putaran.

Kebyar Penyalit :

0 2 0 2 0	2 0 2 2	0 2 0 2 0 2	2 2 0 2
0 . 2 . 2	. 0 . 2 0	2 0 2 0 2 0	0 2 0 2 0 (2)

Pada bagian III, penata berfokus pada pola pertama sebagai penggambaran suasana dari *prosesi Ngincung* yang terdiri dari 3 pola. Permainan pola pertama ini, gamelan *Selonding* dan Gamelan *Semar Pegulingan* dipadukan dengan memakai sistem saling bersautan antara kedua instrumen gamelan. Bagian ini menggambarkan suasana senang dan gembira melaksanakan *prosesi Ngincung*. Pada pola ini terfokus pada pola ritme dan instrumen yang saling bersautan.

Pola kedua merupakan bagian klimaks yang menggambarkan *prosesi Ngincung* diakhiri dengan *Nguning*. Pada pola ini kedua instrumen gamelan digabungkan dengan menggunakan tempo cepat.

Pola 2 (*Patet Selisir*)

Melodi :

	2 0 2 0 2	0 2 0 2	0 2 0 2 2	0 2 2 0
	2 2 0 2	2 (0) 2x		

Keterangan :

Pada pola kedua ini menggunakan tempo cepat, permainan dilakukan secara bersamaan dan diulang sebanyak 2 kali putaran.

Pada pola ketiga menggambarkan suasana religi dari *prosesi penutup Pangilen-ilen mangku* yang disebut *Penyimpanan*. Pada pola ini, penata merealisasikan dengan pola gending *Leluangan*.

Pola 3 (*Patet Selisir*)

Awalan Reong :

᳚᳚᳚. ᳚᳚᳚᳚ ᳚.᳚᳚᳚ ᳚᳚᳚᳚ (᳚)

Melodi :

.᳚᳚᳚ .᳚᳚᳚ .᳚᳚᳚ .᳚᳚᳚

.᳚᳚᳚ .᳚᳚᳚ .᳚᳚᳚ (?)

Keterangan :

Pada pola 3 ini merupakan bagian akhir dari karya, disini kembali menggunakan pola gending *Leluangan*, dengan permainan secara bersamaan.

4. Penutup

Berdasarkan pembahasan di atas dapat dijelaskan kembali bahwa di Desa Adat Kesiman, terdapat Upacara *Ngilen* yang dilaksanakan di Pura Agung Petilan yang lumrah disebut *Pangilen*. *Pangilen* dapat diartikan prosesi yang dilaksanakan melalui tahapan-tahapan atau langkah-langkah tertentu disesuaikan dengan jenis kegiatan ritual. Adapun beberapa rentetan-rentetan dari prosesi *Pangilen* salah satunya prosesi *Ngincung*. *Ngincung* adalah sebuah karya karawitan inovatif yang menggambarkan Prosesi *Pangilen Ngincung* yang terdapat di Desa Kesiman. Karya ini berfokus pada prosesi *Pangilen Ngincung*. Karya karawitan *Ngincung* ini menggunakan media ungkap gamelan Selonding dan gamelan Semar Pegulingan. Adapun alasan penata menggunakan gamelan tersebut karena kedua gamelan ini dapat digunakan sebagai pengiring upacara keagamaan dan cocok sebagai media ungkap karya yang bersuasana *estetik magis* (indah dan angker). Alasan kedua penata ingin merealisasikan gamelan *Leluangan* yang merupakan gamelan yang mengiringi prosesi *Ngincung* tersebut, namun menggunakan gamelan *Semara Pegulingan* karena agar penata dapat bermain *patet* untuk menggambarkan suasana dari konsep tersebut. Wujud karya karawitan *Ngincung* ini adalah karya karawitan inovatif yang berdurasi sekitar 12 menit, dengan 3 bagian yang dimana setiap bagiannya berdurasi 3 sampai 4 menit. Pendukung karya atau musisi yang digunakan dalam memainkan karya ini berjumlah 17 orang termasuk penata. Pada proses penciptaan karya ini, penata menggunakan metode Alma M. Hawkins yang terdiri dari 3 tahap yaitu, tahap penjajagan/*eksplorasi*, percobaan/*improvisasi*, dan pembentukan/*forming*.

Daftar Pustaka

- Anom Ranuara, I Gede, dkk. (2019). *Upacara Pangilen-ilen di Pura Agung Petilan Desa Pekraman Kesiman Sebagai Warisan Budaya Indonesia*. Dinas Kebudayaan Kota Denpasar.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali Diatas Panggung Sejarah*. BP Stikom Bali.
- Hardjana, S. (2013). *Corat-Coret Musik Kontemporer*. Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hawkins, M. A. (1990). *Mencipta Lewat Tari*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Laksono, Y. T. (2017). Penerapan Aplikasi Fruity Loops sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara. *Jurnal Studi Komunikasi*, 1(3), 253-261. <https://doi.org/10.25139/jsk.v1i3.337>

Karya Karawitan Inovatif “Ngincung”

- Kariasa, I., & Sanjaya. (2021). Pengantar Musik Kontemporer “Ngegong”. *Ghurnita : Jurnal Seni Karawitan*, 1(1), 11-19. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/ghurnita/article/view/141>
- Saptono, S., Haryanto, T., & Hendro, D. (2019). Greng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan Dan Vokal. *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 29-38. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/728>
- Widiana, I. W. P. (2019). Karakteristik Gamelan Selonding Bebandem Dan Selonding Tenganan “Studi Komparasi Intramusikal”. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 61-72. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/637>