

LUKAT

TRANSFORMASI REALITAS IMAJINER
DALAM KARYA SENI DIGITAL



I NYOMAN KARIASA
NI NYOMAN KASIH
NI WAYAN MASYUNI SUJAYANTHI

Pusat Penerbitan LP2MPP
Institut Seni Indonesia Bali
2025

Lukat: Transformasi Realitas Imajiner dalam Karya Seni Digital

I Nyoman Kariasa
Ni Nyoman Kasih
Ni Wayan Masyuni Sujayanthi

Pusat Penerbitan LP2MPP
Institut Seni Indonesia Bali

2025

Lukat: Transformasi Realitas Imajiner dalam Karya Seni Digital

Denpasar © 2025, I Nyoman Kariasa, Ni Nyoman
Kasih, Ni Wayan Masyuni Sujayanthi

Editor: Rinto Widyarto

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ke dalam bentuk apapun secara elektronik maupun mekanis, termasuk fotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya, tanpa izin tertulis dari Penerbit Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

**Diterbitkan pertama kali oleh: Pusat Penerbitan
LP2MPP Institut Seni Indonesia Bali**

Jl. Nusa Indah, Denpasar Timur, Denpasar, Bali

E-mail: penerbitan@isi-dps.ac.id

Website: omp.isi-dps.ac.id

ix+ 65 hlm, 14,8 x 21 cm

ISBN:

Cetakan I Maret 2025

PENGANTAR PENERBIT

Puji syukur kami panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah-Nya, sehingga buku ini dapat tersusun dengan baik. Buku ini sangat diperlukan sebagai referensi dalam kegiatan penciptaan.

Penciptaan seni digital “Lukat” merupakan sebuah karya seni yang terinspirasi oleh gejolak fenomena realitas yang terjadi akibat disharmoni antara alam makrokosmos dan mikrokosmos. Degradasi moral yang melanda hampir seluruh lapisan masyarakat telah menggerakkan pengkarya untuk berkontribusi, dengan tujuan memberikan pencerahan bagi umat manusia. Konsep karya ini adalah mentransformasi realitas ke dalam bentuk seni imajiner yang diekspresikan melalui lantunan musik, gerakan, dan gambar digital.

Oleh karena itu, pelestarian dan pengembangan karya seni imajiner diharapkan dapat memberikan motivasi serta mendorong generasi muda untuk terus berkeaktivitas.

Denpasar, Maret 2025

Penerbit

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya buku ini, yang merupakan sebuah karya literatur yang terhubung erat dengan dinamika penciptaan karawitan di Nusantara.

Buku ini mengungkap konsep “Lukat,” sebuah karya seni yang lahir dari gejolak fenomena realitas yang disebabkan oleh disharmoni antara makrokosmos dan mikrokosmos. Disharmoni ini selalu terjadi secara simultan dalam perjalanan peradaban umat manusia. Karya seni ini diwujudkan melalui harmonisasi berbagai medium, termasuk bunyi, gerak, video, dan digital imaging, yang bersatu untuk menciptakan suatu bentuk seni digital yang inovatif.

Melalui kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada pihak-pihak yang terhormat, antara lain:

1. Prof. Dr. I Wayan Adnyana, S.Sn, M.Sn, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Bali, atas segala kesempatan dan dukungan yang diberikan dalam mewujudkan buku ini.
2. Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn, selaku Ketua LP2MPP Institut Seni Indonesia Bali, yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
3. Dr. I Ketut Garwa, S.Sn., M.Sn, selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia

Bali, atas dukungan dan fasilitas yang telah disediakan.

4. Ni Komang Sekar Marhaeni, SSP., M.Si, selaku Koordinator Program Studi Pedalangan, Institut Seni Indonesia Bali, yang telah berkontribusi dalam pengembangan isi buku ini.
5. Kolega dan sahabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun peran serta mereka sangat berarti dalam proses penyusunan buku ini.

Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi para seniman dan penggiat seni karawitan, khususnya di Bali dan Indonesia secara umum.

Denpasar, Maret 2025
Penulis

KATA SAMBUTAN

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Bali, menyambut baik upaya I Nyoman Kariasa dalam mempublikasikan hasil ciptaannya dalam bentuk buku. Publikasi ini bukan hanya sekadar dokumentasi, tetapi juga merupakan bagian dari jelajah imajinasi yang mendalam atas dinamika ide penciptaan karawitan. Dalam konteks seni pertunjukan, buku ini berfungsi sebagai jembatan antara tradisi dan inovasi, memberikan wawasan baru bagi para seniman dan peneliti yang tertarik pada perkembangan seni karawitan di Nusantara.

Pentingnya publikasi semacam ini tidak dapat dipandang sebelah mata, terutama mengingat langkanya buku dan sumber literatur yang membahas penciptaan seni karawitan kontemporer. Di tengah arus globalisasi dan modernisasi, banyak seniman yang terjebak dalam rutinitas tanpa memahami akar budaya yang melatarbelakangi karya mereka. Dengan adanya buku ini, diharapkan dapat memberikan referensi yang kaya dan mendalam, serta mendorong para seniman untuk mengeksplorasi lebih jauh potensi kreatif mereka dalam konteks yang lebih luas.

Selain itu, publikasi ini juga berfungsi sebagai sarana untuk mendokumentasikan perjalanan seni karawitan yang terus berkembang. Dalam setiap halaman, pembaca akan menemukan refleksi dan pemikiran kritis yang dapat memperkaya pemahaman mereka tentang seni karawitan. Buku ini tidak hanya menyajikan teori, tetapi juga praktik,

sehingga dapat menjadi panduan bagi generasi muda yang ingin mendalami seni karawitan dengan cara yang lebih kontekstual dan relevan dengan zaman.

Dengan demikian, diharapkan bahwa upaya I Nyoman Kariasa ini dapat menginspirasi lebih banyak seniman dan akademisi untuk melakukan publikasi serupa. Melalui kolaborasi antara seniman, akademisi, dan institusi pendidikan, kita dapat menciptakan ekosistem yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan seni karawitan di Indonesia. Semoga buku ini menjadi langkah awal yang signifikan dalam upaya melestarikan dan mengembangkan seni karawitan, serta mendorong dialog yang konstruktif antara tradisi dan inovasi dalam dunia seni.

Denpasar, Maret 2025
Dekan

Dr. I Ketut Garwa, S.Sn., M.Sn

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
PENGANTAR PENERBIT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
KATA SAMBUTAN	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2 Tujuan.....	7
3 Manfaat	8
4 Urgensi dan Originalitas Penciptaan.....	9
5 Rumusan Ide Penciptaan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
1 Referensi Buku	13
2 Karya-karya Terdahulu	17
BAB III METODE PROSES PENCIPTAAN.....	22
1. Konsep Estetis	32
2. Sikap Kreatif.....	34
3. Konsep Keseimbangan.....	37
BAB IV DESKRIPSI KARYA	39
1. Bentuk Karya	39
a. Intro/Purwa Kanda	39
b. Bagian I/Kerta Masa	41

c. Bagian II/Traeta Masa	41
d. Bagian III/ Panca Baya	42
e. Bagian IV/Lukatan	43
f. Bagian V/Bumi Ayu	44
BAB V SIMPULAN	56
DAFTAR PUSTAKA	59

BAB I

PENDAHULUAN



1. Latar Belakang

Bumi sebagai tempat kehidupan semua makhluk mengalami cobaan yang begitu hebat. Berbagai macam bencana yang terjadi baik yang disebabkan oleh ulah manusia ataupun sebagai akibat dari siklus alam datang silih berganti. Bencana banjir, gempa bumi, kebakaran, tanah longsor, gunung berapi, angin puting beliung, melanda seluruh belahan dunia. Saat ini yang paling menggemparkan dunia adalah bencana yang disebabkan oleh virus yang disebut dengan Covid'19. Bencana covid'19 ini mengubah hampir seluruh tatanan kehidupan dunia.

Kita tidak pernah tahu secara pasti kapan dan bagaimana bencana itu akan terjadi. Segala bentuk penanggulangan untuk membendung meluasnya dampak virus tersebut dilakukan oleh semua pihak. Namun gelombang varian

virus ini terus mengancam kehidupan manusia. Manusia tak bisa berbuat banyak ketika ditimpa oleh bencana tersebut. pertanyaannya adalah bagaimana cara manusia untuk meminimalisir terjadinya bencana dan atau mengurangi dampak dari bencana tersebut? ini mungkin sebuah misteri yang harus dipecahkan.

Kehidupan manusia di bumi juga mengalami krisis multi dimensi. Dalam kehidupan bernegara khususnya di Indonesia mengalami krisis kebhinekaan, sosial, dan politik merupakan ancaman yang sangat serius terhadap integrasi bangsa Indonesia. Krisis ini salah satunya disebabkan oleh penafsiran kebenaran yang dilandasi atas kebenaran pribadi, kelompok, dan golongan tertentu. Kebenaran tidak dilihat berdasarkan kontruksi keberagaman, kebhinekaan yang menjadi dasar dari kehidupan bernegara.

Ketika pemahaman tentang kebenaran individu menjadi ukuran, maka yang terjadi adalah tindakan-tindakan anarkis di masyarakat. Ironisnya, kelompok tertentu, golongan tertentu, dan kelompok elite tertentu memiliki argumentasi

yang sangat kuat dan komperensif atas tindakan anarkis dan kebenarannya masing-masing. Dalam diri manusia juga mengalami degradasi moral. Maraknya kasus-kasus sosial dan kejahatan memenuhi halaman berita di mass media baik cetak, media elektronik, maupun media sosial. Aparat penegak hukum seolah-olah kehabisan pasal untuk menindak dan memberi efek jera terhadap para pelaku kejahatan. Kejahatan demi kejahatan terus berlangsung seolah-olah tak pernah berhenti. Kejahatan tidak hanya terjadi di kalangan masyarakat bawah, yang nota bena tingkat kehidupannya dibawah garis kemiskinan, sehingga mereka melakukan kejahatan atas dasar terbatasnya pendidikan dan terjebak dalam “keterpaksaan”, namun juga terjadi di kalangan elit politik, kaum rohaniawan, dan para akademisi di negeri ini.

Sebagai masyarakat kesenian yang awam terhadap ilmu perbintangan, ilmu bumi, politik, agama, dan lain sebagainya kondisi ini sangat memprihatinkan. Di samping itu, sangat sulit untuk menentukan tindakan apa yang harus dilakukan untuk membendung bencana alam dan krisis

kemanusiaan tersebut. Dari kegamangan dan ketidaktahuan tersebut, maka penata melihat fenomena tersebut sebagai sebuah kelemahan manusia memahami alam macro dan alam micro. Oleh karena itu, salah satu yang bisa dijadikan refrensi untuk keluar dan terhindar dari prihal tersebut adalah melakukan upacara pembersihan dan penyucian.

Di Bali, ketika alam kecil (manusia) yang sering disebut mikrokosmos (bhuawana alit) dan alam besar jagat raya, atau makrokosmos (bhuawana agung) mengalami “kekotoran”, masyarakat Bali mulai dari instansi tradisional terkecil (keluarga) sampai instansi terbesar (desa pakraman) akan melakukan sebuah upacara pengelukan atau ruwatan. Tujuannya adalah untuk menghilangkan kekotoran secara rohani dan menghindarkan diri dari malapetaka. Selain hal tersebut juga bertujuan untuk penyucian. Konsep pembersihan dan penyucian tersebut, disebut dengan Sudha Mala.

Ada banyak tingkatan ruwatan dan penyucian serta sarana dan prasarana yang digunakan baik skala besar maupun kecil. Kesenian sebagai salah satu bagian dari kehidupan digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara irasional, seperti mencari perlindungan, atau secara magis dapat mempengaruhi suatu keadaan, seperti dalam konsep kesenian pada jaman pra-sejarah. Hingga pada jaman modern ini konsep tersebut masih digunakan dan diyakini karena unsur estetika yang terkandung dalam kesenian baik secara ilmiah dan filsafati merupakan media andal yang mampu memberikan rasa aman, tentram dan nyaman bagi kehidupan masyarakat Bali. (wicaksana, 2007 :3).

Dalam hal penciptaan seni, akibat dari bencana covid'19, bermunculan karya seni yang sering disebut seni virtual atau seni yang melibatkan perangkat-perangkat digital. Model kekaryaannya seperti ini marak dilakukan oleh seniman pertunjukan sebagai alternatif kelangsungan hidup berkesenian. Melihat fenomena tersebut, pengkaryanya sangat tertarik untuk membuat sebuah karya yang merefleksikan

fenomena alam, dan fenomena social, politik serta kemunafikan kaum-kaum yang memiliki legalitas atas kebenaran yang justru terjerembab ke dalam kasus-kasus hukum. Karya ini juga bermaksud untuk menguji estetika dan ritual masyarakat Bali yang menggunakan bunyi-bunyian sebagai sarana. Sehingga nantinya mampu memberikan pemahaman yang rasional tentang nilai-nilai filosofis dan essensi bunyi-bunyian yang digunakan. Selain itu karya ini juga untuk memprovokasi kesadaran kritis tentang sesuatu hal yang dilakukan, dan selanjutnya diharapkan mampu mempengaruhi perilaku masyarakat.

Sebagai upaya dalam menterjemahkannya ke dalam karya seni pertunjukan, lukatan atau ruwatan dijadikan tema sentral dalam karya ini. Menurut pengkarya, dibutuhkan sebuah lukatan untuk menyeimbangkan kehidupan makro dan mikrokosmos. Karya ini akan diberi judul "Lukat": Transpormasi Realitas-Imajiner ke dalam Karya Seni Digital.

“Lukat” mempunyai pengertian sebagai pembersihan atau juga bisa diartikan sebagai pelepasan dari kekotoran. Kata lukat dalam konteks kehidupan manusia Bali berkembang menjadi lukatan, melukat, pengelukan. Lukat-lukatan-melukat-pengelukan semuanya berkonotasi pembersihan dari segala kekotoran jasmani dan rohani. Lukatan sebagai peristiwa pembersihan sering kita jumpai dalam kehidupan di Bali terkait dengan pelaksanaan yadnya atau upacara keagamaan. Sebagai sarana pengelukan yaitu air.

Air dalam kehidupan manusia memiliki dimensi yang sangat luas. Dalam kehidupan manusia Bali, air dipandang sebagai sumber kehidupan dan bahkan dalam kehidupan beragama sebelum masuknya agama Hindu di Indonesia masyarakat Bali dengan menerapkan nilai-nilai filosofi air menyebut agamanya dengan sebutan agama Tirta (air).

2. Tujuan

Tujuan penciptaan dari karya seni Lukat ini secara umum Memberikan pemahaman terhadap masyarakat bagaimana merepleksikan sebuah fenomena kedalam karya seni.

Selain itu, juga mengajak masyarakat untuk memahami nilai-nilai ritual-spiritual melalui suguhan seni sehingga dengan pemahaman tersebut menggiring perilaku manusia pada kehalusan budi.

Secara khusus penciptaan ini pengkarya ingin mengamalkan teori-teori penciptaan seni yang lebih luas. Artinya selama ini penciptaan dilakukan secara terpisah dalam bidang ilmu seni tertentu seperti karawitan, tari dan lainnya. Dalam penciptaan ini akan melibatkan multi disiplin ilmu seni seperti, karawitan, music dalam artian luas, tari, teater lingkungan, dan seni media rekam. Sehingga akan menghasilkan genre baru dalam penciptaan seni.

3. Manfaat

Secara teoritis karya ini memberikan manfaat bagi dunia penciptaan seni yang memadukan seni pertunjukan dengan seni media rekam. Sehingga karya ini menambah khasanah penciptaan seni. Bagi praktisi atau pencipta akan mempertajam visi penciptaan seni, serta menambah pengetahuan mengenai teori dan metode penciptaan.

Secara umum penciptaan ini bermanfaat bagi masyarakat sebagai sarana alternative lukatan dengan bunyi-bunyian hasil formulasi seni, selain ritual lukatan/ruwatan yang umum dilakukan oleh manusia Bali. Selain itu karya ini akan memberi atau menambah kesadaran dan pencerahan spiritual bahwa pentingnya sebuah ritual lukatan atau ruwatan untuk keseimbangan makro dan mikrokosmos.

4. Urgensi dan Originalitas Penciptaan

Sesuai dengan visi Gubernur Bali yaitu “Nangun Sat Kerti Loka Bali” Melalui Pola pembangunan Semesta Berencana Menuju Bali Era Baru. Dalam Visi Gubernur tersebut tersirat menjaga kesucian dan keharmonisan alam, karma dan kebudayaan Bali. ISI Denpasar sebagai “perpanjangan tangan” pemerintah dalam hal pembinaan dan pendidikan seni selalu mengaktualisasi visi Gubernur tersebut dalam berbagai event. Tahun 2022 program Gubernur Bali dalam mengimplementasikan visi tersebut adalah pemuliaan air sebagai sumber kehidupan. Segala jenis perhelatan seni yang diselenggarakan oleh pemerintah Bali menggunakan

pemuliaan air sebagai tema sentral. Lukatan sebagai proese-
si pembersihan sekala niskala menggunakan air sebagai
media utama merupakan implementasi yang esensial.
Sehingga karya ini sangat urgen dilakukan pada tahun ini.
Disamping hal tersebut, Karya ini sangat penting dilaku-
kan sebagai refleksi dari kehidupan sosial yang mengalami
degradasi yang harus diberi pencerahan melalui media seni.
Sehingga moto tontonan menjadi tuntunan hidup dapat
diamalkan.

Karya ini dipastikan memiliki originalitas, mulai dari ide,
konsep dan pola garap baik music, gambar, tari dan video-
grafi semuanya digarap baru. Garap musikal dikembang-
kan dengan inovasi dan kaedah-kaedah kekinian yang
bersifat universal.

5. Rumusan Ide Penciptaan

Melihat fenomena yang telah dijabarkan di atas menjadi-
kan sebuah ide penciptaan dengan merefleksikan fenome-
na tersebut menjadi sebuah karya seni yang berbobot.
Transpormasi ide tersebut diwujudkan dengan berbagai

medium dan media seni yang ada. Adapun medium seni yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah medium seni audio, seni visual dan medium digital seni. Sehingga pada gilirannya membentuk genre baru yang disebut dengan mix media.

Medium audio yang dimaksud dalam Penciptaan Karya ini adalah bunyi-bunyian yang dihasilkan oleh berbagai media seni, misalnya instrument gamelan, dan instrument lain yang dapat menimbulkan bunyi yang dibutuhkan sesuai dengan konsep yang dicanangkan. Bunyi-bunyian tersebut dirangkai secara presisi dan besar kemungkinan juga memakai unsur improvisasi interpretasi personal musisi dengan unsur-unsur musik yang telah difahami. Artinya para musisi diberikan ruang dan waktu kreatif untuk menafsirkan bagian-bagian tertentu melalui instrument yang dibawakan.

Medium visual yang dipakai dalam karya ini adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan. Adapun visual-visual tersebut mencakup gerak tubuh para musisi, gerak-gerak tubuh penari untuk memvisualkan ide-

ide dengan fose- fose simbolik, dan visual digital seni dan gambar bergerak dari perangkat elektronik yang direkam sebelumnya atau diambil dari situs internet dengan permakluman dari pemilik gambar tersebut.

Karya Seni Lukat ini merupakan perpaduan antara bunyi dan visual digital yang tentunya diharapkan mampu memberikan pencerahan kepada para audien yang menyaksikan pertunjukan ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA



Menciptakan karya seni membutuhkan konsentrasi dan tentunya referensi untuk memperkuat objek studi dalam penciptaan ini. Objek studi yang dimaksud adalah berkaitan dengan fenomena lukatan atau ruwatan yang menjadi tema sentral karya ini. Selain buku yang menjadi rujukan, juga terdapat karya seni terdahulu baik melalui diskografi maupun pengamatan langsung dalam pertunjukan tersebut. Adapun sumber-sumber tersebut adalah :

1. Referensi Buku

Untuk memperkuat keyakinan tentang lukatan atau ruwatan dibutuhkan beberapa referensi lukatan. Dalam hal ini yang menjadi rujukan perlunya penyucian baik manusia itu sendiri maupun alam semesta, seperti yang disampaikan dalam buku Homa Adyatmika yang ditulis oleh Ida Bagus Agastia. Homa Adyatmika adalah pengetahuan

ajaran tentang penyucian diri. Mengamalkan ajaran pence-
rahan ini mengarahkan pembacanya ke jalan spiritual dan
kesucian sehingga meningkatkan kualitas moral manusia.
Selain kisah mitologi sebagai landasan filosofi dalam kekar-
yaan ini, bunyi-bunyian dalam ritual keagamaan di Bali
juga menjadi prihal yang sangat mendasar. Buku Bunyi-
Bunyian Dalam Upacara Keagamaan Hindu di Bali yang
ditulis oleh I Wayan Senen pada tahun 2015 ini, mengung-
kapkan berbagai konsep tentang bunyi-bunyian dalam
upacara ritual keagamaan dan budaya Hindu di Bali. Se-
perti yang diketahui, setiap upacara keagamaan di Bali
selalu melibatkan lima jenis bunyi-bunyian. Atas dasar itu
bunyi-bunyi yang diberi makna ikonik, indeksikal dan
simbolik adalah apa yang sering disebut dengan Panca Gita,
yaitu lima jenis bunyi dalam ritual keagamaan di Bali yaitu,
mantra, genta, kulkul, tembang, dan gamelan. Kesimpulan-
nya adalah Panca Gita yang digunakan dalam ritual keaga-
maan mengarah kepada suatu ruwatan menuju kesucian
Buwana Agung dan Buwana Alit.

Bunyi gamelan selain memiliki makna filosofis-teologis, juga memiliki manfaat psikologis dan sosiologis. Hal ini dapat dilihat dalam buku yang berjudul *Esensi Bunyi Gamelan dalam Prosesi Ritual Hindu Perspektif Filosofis-Teologis, Psikologis, Sosiologis dan Sains*. Buku terbitan Paramita Surabaya ini ditulis oleh I Ketut Donder pada tahun 2005. Yang paling menarik adalah secara psikologis bunyi gamelan dapat menurunkan frekuensi gelombang otak betha yang besarnya 14-30 Hz hingga kelevel frekuensi alpha yang besarnya 8-13 Hz yang memungkinkan pikiran menemui ketenangan. Secara filosofis gamelan sebagai suara prenatal memiliki symbol-simbol ketuhanan. Dengan melantumkan simbol-simbol tuhan berefek kepada psikologi bagi pendengarnya baik manusia maupun alam sehingga diharapkan mampu mencapai keseimbangan mikro dan makrococosmos.

Untuk sampainya rasa musikal yang dibuat oleh komposer, buku *Psikologi musik penting untuk dijadikan rujukan*. Buku yang ditulis oleh Djohan ini memaparkan tentang efek psikologi dari mendengarkan musik. Menurut saya

buku ini sangat penting untuk menjadi buku pegangan bagi para komposer untuk membuat komposisi. Jadi musik itu dibuat untuk kepentingan apa? Hal ini terkait dengan bagaimana pemilihan instrument? bagaimana pemilihan nada nada? dan seterusnya. Sehingga musik yang kita buat mampu menyentuh emosi audien sesuai dengan tujuan komposisi itu dibuat. Disamping membicarakan musik, buku ini banyak membicarakan hal-hal di luar musik tetapi berhubungan dengan musik. Buku ini menerangkan proses psikomotorik dalam bermusik dan kerja pikiran dan otak proses efektif yang menyangkut emosi. Secara rinci Djohan terangkan musik yang dapat menimbulkan perasaan tertentu apakah itu senang, sedih, gairah atau tenang, gejolak atau tenang. Demikian pula banyak menerangkan kegiatan bermusik secara kognitif yang menyangkut kerja pikiran dan otak. Selain itu juga diterangkan proses psikofisiologis dan neuropsikologis yang menyangkut rangsangan musik pada tubuh dan saraf manusia.

2. Karya-karya Terdahulu

Untuk memperoleh inspirasi penciptaan diperlukan memerhati dan mengapresiasi karya karya terdahulu yang memiliki bobot tertentu. Hasil penyerapan indra penglihatan, pendengaran dan perasa atas interpretasi karya yang dipertunjukan memberikan dorongan dan membangkitkan daya imajinasi seorang kreator. Karya-karya tersebut dapat menjadi inspirasi, pembanding, maupun tantangan dan peluang untuk sebuah kekaryaannya berikutnya. Adapun karya-karya tersebut antara lain :

Pergelaran Virtual Bali Buwana Bakti. Global Colaboration Movement dengan tajuk Ngunduh Prana Buwana. Karya ini digagas oleh Rektor ISI Denpasar dalam Dies Natalis XVIII tahun 2021, yang dirangkai dengan pembukaan Bali-Padma Buwana. Bali Padma Buwana adalah ruang diseminasi kekaryaannya berskala Internasional. Karya berbasis estetika kontemporer tersebut menampilkan para seniman kontemporer kelas dunia berkolaborasi menggunakan berbagai medium dan media seni pertunjukan. Medium Audio (musik, karawitan, digital sound efek, *soundscape*),

medium seni visual (Tari, vodeografi, digital seni), medium seni Verbal (puisi, wayang) dan medium seni mixed (teater, seni-seni lingkungan) Semuanya diramu menjadi satu kesatuan seni pertunjukan media rekam yang fantastic. Seni virtual-digital seperti ini muncul pada saat dunia dilanda virus covid'19. Akibat serangan virus ini segala aktivitas yang melibatkan banyak orang termasuk seniman, penonton, pekerja seni sangat dibatasi. Sebagai alternative keberlangsungan aktivitas kesenian seni ini marak dilakukan oleh para seniman. Karya ini sangat menginspirasi pengkarya untuk mewujudkan karya lukat ini. Perbedaan karya lukat ini adalah, penonjolan musik yang menjadi babon karya keseluruhannya. Videografi, gerak tari, atmosfer dan teater lingkungan menjadi pendukung karya musiknya.

“Sekala Niskala : Realitas Kehidupan dalam Dimensi Rwa Bhineda.” Karya I Ketut Ardana pada tahun 2012 dalam rangka karya tugas akhir penciptaa seni untuk meraih gelar magister seni pada Program Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni Pascasarjana ISI Surakarta. Karya ini seba-

gai hasil pengamatan dari komposernya dalam memotret kehidupan bernegera di Indonesia yang penuh dengan dinamika politik dan krisis kebinekaan. Semua melakukan perbuatan atas dasar kebenaran sendiri dan kurangnya pemahaman atas nilai-nilai kebenaran yang hakeki. Atas dasar kegamangan tersebut pengkarya menawarkan sebuah referensi dari konsep dualisme masyarakat Bali yang dikenal dengan sebutan “Rwa Bhineda”. Konsep Rwa Bhineda adalah konsep keseimbangan hidup dalam dimensi dualistik. Misalnya : siang-malam, baik-buruk, benar-salah, sekala-niskala dan lain-lainnya. Konsep tersebut pada intinya memberikan gambaran kepada penonton tentang nilai-nilai kebenaran dan keburukan. Sehingga penonton diharapkan mendapat pencerahan tentang hakekat kehidupan. Karya ini memberi inspirasi kepada pengkarya tentang nilai-nilai dualistik yang disampaikan melalui simbolik dua kelompok instrument musik yang berbeda, yaitu string dari musik barat dan gamelan Bali. Harmonis dan disharmonis dalam pola garapnya sangat menarik untuk dinikmati.

"CATUR ASRAMA : Pendakian Spiritual Masyarakat Bali Dalam Sebuah Karya Tari". Karya tari ini merupakan Disertasi dari I Ketut Suteja untuk memperoleh gelar Doktor pada Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni Pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sebuah karya tari yang mengangkat tema spritual sebagai upaya untuk mengaktualisasi konsep budaya Bali ke dalam karya tari.

Karya Catur Asrama yang mengaktualisasi budaya Bali sarat dengan nilai spiritual, sangat relevan untuk dijadikan pembanding sekaligus inspirasi dalam kekaryaannya ini. Nilai-nilai spiritual dari Catur Asrama untuk mencapai kesempurnaan hidup sangat relevan dengan kekaryaannya ini yang juga mengangkat nilai-nilai spiritual dalam ritus yang berbeda. Catur Asrama, merupakan jenjang kehidupan manusia Bali menuju pada peningkatan spiritual. Jenjang kehidupan didasari dengan menegakkan kebenaran melalui proses belajar-mengajar guna mencapai kesempurnaan hidup. Sedangkan lukat, sebuah kepercayaan proses pember-

sihan sekala niskala dengan tujuan mencapai pencerahan dengan kesadaran spiritual.

BAB III

METODE DAN PROSES PENCIPTAAN



Metode adalah cara berfikir dan langkah-langkah terstruktur dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Metode penciptaan seni adalah cara kerja bersistem untuk memudahkan pelaksanaan penciptaan karya seni. Penciptaan karya seni apapun genrenya akan melibatkan tiga hal utama yaitu, Konseptual, pembentukan dan penampilan. Konseptual merupakan pra penggarapan, bentuk merupakan proses pembentukan karya, dan penampilan bagaimana kita menyajikan karya tersebut. Ketiga elemen tersebut dapat dipecah lagi kedalam tahapan-tahapan yang lebih spesifik dan bersifat elastis menyesuaikan dengan genre seni yang akan diciptakan. Dalam penciptaan lukat ini menggunakan metode penciptaan yang telah dirumuskan oleh beberapa seniman sebelumnya, adapun para seniman tersebut adalah, I Ketut Suteja, Pande Made Sukerta dan I Wayan Berata (Alm). Pemikiran ketiga seniman tersebut kami

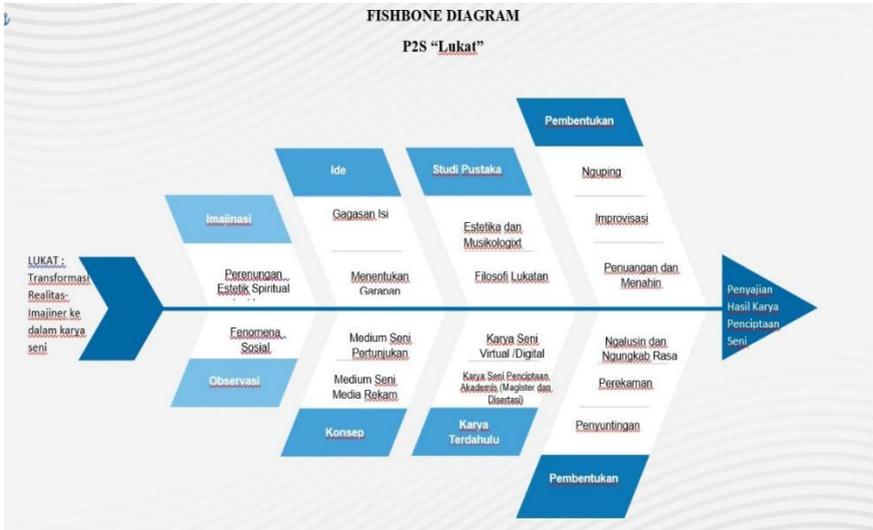
sarikan dan ditambahkan seperlunya sesuai dengan penciptaan karya ini.

Konseptual, di dalamnya menyangkut Ide. Pencarian ide dalam garapan ini menggunakan kepekaan intuisi imajinasi melalui perenungan setelah mengamati fenomena yang terjadi pada alam Macro dan alam micro. Imajinasi muncul dari renungan nilai-nilai religius, estetis dan spiritual yang dikembangkan melalui terminal keindahan jiwa sehingga menumbuhkan gagasan (Suteja. 2012 : 39). Selanjutnya menyusun gagasan isi (Pande Sukerta, 2011 : 67). Gagasan isi dalam garapan ini menggunakan lukatan sebagai tema sentral yang memiliki nilai spiritual dan dijadikan solusi pemecahan masalah atas degradasi moral yang marak terjadi seperti yang telah disampaikan dalam latar belakang tulisan ini. Langkah berikutnya adalah menentukan garapan atau menyusun konsep garapan. Untuk memudahkan langkah-langkah pembentukan garapan, sebelumnya garapan tersebut harus dikonsep tentang elemen-elemen seni apa saja yang akan terlibat. Telah disebutkan pada halaman sebelumnya bahwa garapan ini melibatkan beberapa me-

dium dan media seni, antara lain seni audio, seni visual, digital seni dan gambar bergerak digital/Video.

Pembentukan, dalam pembentukan garapan ini menggunakan pemikiran dari Bapak I Wayan Berata, seniman besar karawitan yang telah menghasilkan karya-karya monumental. Pemikiran Bapak Wayan Berata disarikan oleh I Wayan Senen dan I Ketut Gede Asnawa seorang Komposer handal karawitan Bali. Adapun pemikiran beliu Pengkarya padukan dengan pemikiran sendiri sesuai karya seni yang Pengkarya garap. Adapun proses atau tahap-tahapan pembentukan karya ini adalah, nguping, improvisasi, penuangan, menahin, ngalusin, (cetak miring, Senen, 2002 : 45), ngungkab rasa (Asnawa dalam Darma Putra, 2014 : 105), perekeman dan penyuntingan.

Adapun alir Penelitian dan Penciptaan ini tergambar dalam diagram fishbone di bawah ini.



Nguping adalah tahapan mendengarkan referensi berupa audio (lagu-lagu, komposisi karawitan, bunyi-bunyi alam/*soundscape* dan bunyi-bunyi instrument non gamelan) yang dianggap dapat memberikan rangsakan ide secara musikal. Setelah mendengar kemudian dianalisis untuk mendapatkan register bunyi yang akan diformulasikan. Tahapan *nguping* ini juga digunakan untuk mengeksplorasi gambar dan gerak-gerak tari yang akan diformulasikan menjadi satu kesatuan sajian audio visual digital.

Improvisasi, Tahapan ini adalah mencoba-coba memformulasikan secara spontan dari registrasi bunyi, gambar dan gerak yang telah diamati sebelumnya. Improvisasi bisa berupa sketsa-sketsa musikal dalam bentuk notasi, gambar, gerak dan fose-fose. Hasil improvisasi ini diformulasikan secara semi presisi sebelum dituangkan kepada para musisi, penari dan penata sinema. Dalam hal ini penata menjelaskan kepada para pendukung (Penabuh/Musisi, komposer, Penari, dan penata videografi) melalui sketsa penciptaan secara umum dan storyboard dalam bentuk tabel yang memuat struktur umum garapan, suasana musik, instrumen yang terlibat, gambar layar, durasi, dan keterangan yang menjelaskan adegan dan atmosfer sajian yang diinginkan seperti dalam tabel berikut.

Tabel 1. Sketsa/strory Board

Struktur Umum	Suasana Musik	Instrumentasi	Layar	Durasi	Keterangan
Intro	Bunyi menggelegar	Gong Beri, Sugu, petir, gemuruh/krebek kerug. Bunyi asli+digital.	Benda-benda langit (bulang bintang, planet, ruang hampa) air, angin, api/sinar, akasa,	Durasi 36 detik	Penciptaan Dunia. Api, Air, Angin/awan, dll, membentuk

			pertiwi/tanah. Membentuk siluet dewa Siwa, kemudian menjadi tiga, wisnu melalui Indra memanah Gunung, sehingga ada air yang muncrat dan menjadi menadi mata air membentuk danau.		k tata surya, dan focus ke bumi
Bagian 1	Hening, sendu, cerah, Out of / free tempo	Genta, cymbal Tibet, suling Bali, Slonding pengrangran) + sound scape/ efek, mantra	Muncul air, pancuran, bulakan, sungai mengalir. Menghidupi semua makhluk. Awal mula kehidupan dunia, dimulai dari setitik air, tumbuhan (benih, cabang, hingga rimbun besar), binatang (unggas : burung, bebek, sapi, dll.	Detik ke 36	Awal mula kehidupan dunia, dimulai dari setitik air, tumbuhan (benih, cabang, hingga rimbun besar), binatang (unggas : burung, bebek, sapi, dll.
Bagian 2	Ceria, tempo sedang	Semar pagulingan instrument	Suasana aktivitas kehidupan manusia (agraris, nelayan, pedagang, dll	2:27 menit	Suasana aktivitas kehidupan manusia (agraris, nelayan, pedagang, dll)
Bagian	Cepat,	Bleganjur	Dua penari	Masu	Bencana

3	kacau, keras. (polyphone, polyritme)	Inovatif, bedug. model permainan kendang, jembe, dll	menari di lumpur melambangkn kekotoran duniawi. Dan tayangan bencana secara multiple	k menit Menit ke 5:32	alam, (gunung meletus, banjir, tsunami, tanah longsor, kebakaran, angin putting beliung, penyakit)
Bagian 4	Tenang cendrung sedih/prihatin	Suling besar solo (kelompok), gender wayang/gender rambat,	Penari melakukan ritual penyucian	2 Menit	Manusia mencari tempat suci/ritual pembersihan/ melukat.
Bagian 5	Spiritual dan Healing Musik (harmoni alam)	Gamelan semar pagulingan dan slunding. Bersautan menyambut hari ceria	Kehidupan Harmonis bersyukur alam. (petani bekerja, binatang dan anak2 berkeliaran suka cita, penari dan penabuh mengadakan prosesi di sawah (pemangku, gebogan, umbul umbul, pasepan, mekendang, gong dll) Muspa. Barong2an mebauh bauhan.	2 menit	Prosesi di Sawah dan di pantai. Mebauh bauhan juga dilakukan di Pantai Saba.

Penuangan. Tahap penuangan ini merupakan transfer kepada para pendukung (musisi, penari, videographer, seni digital) tentang apa yang sudah diformulasikan sebelumnya secara personal oleh pengkarya. Dalam penuangan ini juga akan memberikan peluang bagi pendukung untuk memberikan masukan, interpretasi baru dan dialektika estetik. Dalam hal ini penuangan langsung dilakukan kepada para musisi dengan menggunakan instrument yang dibutuhkan. Tahapan ini melakukan kegiatan mencari-cari/mengekplorasi bunyi-bunyi yang bisa dihasilkan oleh intrumen. Dalam bidang tari, penata mengajak penari mengeksplorasi gerak-gerak dan menentukan lokasi untuk menari. Dalam hal ini penari akan mengisi pada bagian III dan IV yaitu sebagai simbol degradasi moral manusia dan bencana alam dan tumbuh kesadaran spiritual dengan sembahyang dan melukat. Dalam bidang videografi dilakukan hunting lokasi pengambilan video ke sumber-sumber air, seperti laut, danau, sungai, tempat suci yang ada pancuran untuk melukat.



Gambar 1
Penuangan Musik Slonding



Gambar 2.
Memburu Moment Matahari
terbit di Kaldera Batur

Menahin, berarti memperbaiki. Tahap menahin adalah tahapan memperbaiki pola-pola musikal, gerak dan gambar yang dianggap belum sesuai dengan keinginan pengkarya pada saat proses penuangan. Selain memperbaiki pola-pola, pada tahap menahin juga dilakukan revisi mengenai struktur garapan dari pandangan yang lebih luas, sehingga kesatuan karya terbangun dengan alur yang sesuai dengan gagasan garapan.

Ngalusin adalah tahap merumuskan hal-hal detail dalam penciptaan karya. Ngalusin berarti menghaluskan atau menjadikan halus. Dalam penciptaan karya lukat ini yang dimaksud dengan proses ngalusin ialah digunakan secara spesifik dalam proses penghalusan musik. Yaitu membe-

rikan penekanan keras lirih dan intensitas pukulan sehingga sajian musiknya mampu menyentuh perasaan audiens.

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

Rekaman. Setelah semua proses diatas dilalui selanjutnya semua pencapaian itu direkam baik audio maupun visual. Rekaman audio dilakukan terlebih dahulu dengan menggunakan alat rekam yang memadai untuk menghasilkan suara yang berkualitas tinggi. Selanjutnya pengambilan gambar dengan menggunakan camera yang berkualitas pula. Sehingga menghasilkan gambar hight definition (full HD) musisi maupun gerak-gerak penari atau visual lainnya. Selanjutnya adalah penyuntingan atau editing. Kegiatan ini lebih difokuskan kepada bagian video dan digital seni

untuk menyelaraskan dengan audio, visual menjadi sajian karya seni digital yang berkualitas.

Tahap selanjutnya adalah tahap penyajian karya. Karya ini akan disajikan secara rekaman yang akan diunggah di akun youtube Seni Karawitan. Selanjutnya akan dipublikasikan lewat media social seperti Face Book, Instagram dan lain-lain.

Selain melalui tiga tahapan penciptaan di atas, karya lukat yang dikemas melalui rekaman audio visual ini perlu dikuatkan untuk mencapai bobot dan kualitas tertentu dengan memasukkan aspek-aspek seperti konsep estetis, sikap kreatif, dan konsep keseimbangan.

1. Konsep Estetis

Estetika merupakan filsafat tentang keindahan. Keindahan dari Estetika menurut filsuf Amerika George Santayana berpendapat bahwa estetik berhubungan dengan penerapan dari nilai-nilai (Darsono, 2007:9). Konsep estetis meru-

juk pada nilai-nilai keindahan yang terdapat dalam Lukat. Keindahan yang dimaksudkan dalam karya ini lebih kepada harmonisasi medium audio, visual dan medium digital seni. Dalam bidang musik, bagaimana kita memformulasikan bunyi-bunyian yang diambil dari musik gamelan, non gamelan, efek digital, dan vocal. Sebagai sebuah karya musik sangat memperhatikan unsur-unsur musikalnya seperti, melodi, ritma, dinamika, tempo, intensitas pukulan/gegedig, dan getaran-getaran yang dihasilkan dari memadukan nada-nada yang tidak biasa dalam karawitan Bali seperti ngempyung, ngempat, ngambat. Sehingga menghasilkan music dengan penuh inovasi. Formulasi musikal ini digarap secara afik dan presisi untuk mendukung suasana visual yang ditampilkan oleh penari dan gambar.

Dalam bidang tari lebih mengedepankan gerak-gerak inovatif yang dilandasi oleh gerak-gerak tari tradisi. Tempat pengambilan gambar tari dilakukan ditempat yang tidak biasa dalam artian bukan panggung-panggung pertunjukan biasa. Sebagai simbol dari kekotoran tarian dilakukan dilumpur sawah. Guratan-guratan lumpur yang me-

nempel ditubuh penari menjadikan sebuah visual yang artistic dipandang dari estetika tari kontemporer. Selain menari dilumpur juga menari ditempat permandian suci sebagai sebuah ritual lukatan. Percikan air yang menimpa tubuh penari menjadikan sebuah pemandangan yang sangat indah. Keindahan lain dari segi visual adalah keindahan alam yang natural. Tidak terbantahkan bahwa gunung, danau, laut dan spot-spot alam yang alami adalah keindahan yang hakeki. Matahari terbit di atas gunung yang diselimuti awan menjadi sajian yang begitu mengesankan. Pada intinya karya lukat ini menyuguhkan keindahan yang holistic untuk memanjakan indera pendengaran, penglihatan dan tentu saja ingin menyentuh kenyaamanan relung hati yang paling dalam.

2. Sikap Kreatif

Sikap kreatif didefinisikan oleh Sternberg dan Lubart dalam Iswantara yang menyatakan sebuah kemampuan untuk menghasilkan karya yang aneh yaitu orisinil, tak terduga dan cocok yaitu berguna bisa beradaptasi terhadap hambatan tugas (2017:2). Dengan demikian maka karya ini

bertujuan untuk menggarap sebuah karya baru dengan mengolah ragam elemen seni pertunjukan dan seni media rekam untuk dapat menjadi sebuah karya seni digital dengan tawaran baru. Kreatif merupakan sebuah sikap yang selalu dilandasi dengan gagasan dan pencapaian baru. Kreatif juga berhubungan dengan kegiatan yang aktif dalam menciptakan pembaharuan-pembaharuan secara ide dan karya. Dalam kata lain kreatif adalah sebuah tindakan untuk menantang potensi diri agar dapat menghasilkan sebuah pencapaian demi pencapaian baru.

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

Teori kreativitas yang paling signifikan kaitannya dengan penciptaan karya Lukat ini mengacu pada argument Putu

Wijaya yang menyatakan:” Kreativitas juga ketepatan untuk memilih nuansa-nuansa itu sendiri secara akurat, sehingga tercipta sesuatu yang baru, segar dan membudayakan (Iswantara, 2017:9). Menciptakan sesuatu yang baru dan segar merupakan credo atau sikap kreativitas dari seorang seniman. Terlebih kemudian dapat menambah khsanah penciptaan yang luas dan dapat diapresiasi dalam ranah keilmuan seni maupun bagi masyarakat seni secara umum. Bagi pengkarya yang berlatar belakang seni karawitan, menciptakan seni yang melibatkan media dan medium yang beragam adalah sebuah impian sekaligus kebanggaan.

Dalam penciptaan karya lukat ini setidaknya didasari atas berbagai jenis sikap kreatif yaitu kreatif dalam menemukan ide, gagasan dan kreatif dalam menyusun dan mamadukan berbagai elemen seni. Penemuan ide dan mengungkapkan gagasan adalah berpikir mengenai kekhawatiran melihat fenomena alam dan sodial yang melanda dunia. Peringatan dan mengingatkan adalah sikap yang harus dikedepankan sebagai seorang pengkarya seni. Moto tontonan sebagai

tuntunan perlu dikemas dalam berbagai sajian seni sehingga masyarakat dari berbagai lapisan mampu menangkap pesan yang disampaikan.

Sikap kreatif berikutnya adalah sikap kreatif di dalam menyusun dan memformulasikan elemen-elemen seni yang berbeda. Dalam karya Lukat ini melibatkan setidaknya enam elemen seni dalam rumpun yang berbeda. Seperti seni Karawitan, seni Tari, dalam rumpun seni pertunjukan, music digital, sound efek, videografi dan digital imaging dalam rumpun seni media rekam. Digital imaging adalah seni dalam menciptakan gambar secara digital. Digital imaging melibatkan proses pengolahan gambar (*editing*) dari gambar dokumen asli menjadi file digital dalam bentuk fixel yang dapat dibaca dan dimanipulasi oleh perangkat computer grafis. Memadukan ke enam elemen seni tersebut dibutuhkan sikap kreatif yang mumpuni.

3. Konsep Keseimbangan

Keseimbangan menurut Darsono yang disebut dengan *The Principle of Balance* (Asas Keseimbangan) ialah kesamaan

dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Dalam karya seni walaupun unsur-unsurnya tampaknya bertentangan tapi sesungguhnya saling memerlukan karena bersama-sama mereka menciptakan suatu kebulatan (2007:67-68).

Keseimbangan dalam karya Lukat dapat dilihat dari aspek keseimbangan antara ide karya dan susunan sajian karya. Gagasan yang tersublimasi kedalam multi media atau mix media hendaknya terealisasi secara proporsional. Dalam struktur komposisi sajian, keseimbangan berhubungan dengan proporsi bagian perbagian. Antara bagian awal, tengah dan akhir disusun secara proporsional. Proporsional yang dimaksud adalah menyangkut durasi, suasana dan keterlibatan elemen seni yang ditampilkan. Transisi atau sambungan antar bagian juga perlu diatur sedemikian rupa sehingga "bangunan seni" terwujud secara seimbang.

BAB IV

DESKRIPSI KARYA



1. Bentuk Karya

“Lukat” merupakan sebuah karya seni yang berdasarkan kepada gejala fenomena-fenomena realitas yang terjadi akibat disharmoni antara alam makrokosmos dan alam mikrokosmos. Karya “Lukat” dibangun dari bentuk komposisi musik yang mengikatnya. Pembentukan karya “Lukat” dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya: Intro, Bagian I, Bagian II, Bagian III, Bagian IV, dan Bagian V. Bagian perbagian tersebut juga diberi nama. Penamaan masing-masing bagian merupakan isi dan suasana dari sajian. Adapun kelima bagian tersebut dilejaskan secara rinci pada paragraf di bawah.

a. Intro/Purwa Kanda

Purwa kanda merupakan istilah Intro dalam pertunjukan wayang kulit dan pertunjukan sendratari. Dalam purwa

kanda seorang dalang menyampaikan penciptaan alam semesta dan permakluman kepada penguasa alam atas penggalan cerita yang akan disampaikan sekaligus permohonan doa restu dan keselamatan. Dalam purwa kanda ini, merupakan bagian awal memaparkan penciptaan dunia. Api, Air, Angin/awan, gugusan bintang dan benda-benda langit lainnya, membentuk tata surya, dan pada akhirnya focus ke Bumi. Dalam hal ini, penata berproses pada instrument Gong Beri, Sugu, Petir, Gemuruh dengan bunyi yang menggelegar. Eksplorasi bunyi yang dihasilkan merupakan hasil tafsir penata dalam menafsirkan suasana penciptaan alam semesta. Pada akhir segmen ini menghadirkan para dewa dalam bentuk gambar hasil dari racikan digital imaging. Kemudian para dewa berubah menjadi tiga dewa yaitu Brahma, Wisnu Siwa. kemudian Dewa Wisnu melalui Indra memanah Gunung, sehingga ada air yang muncrat/muncar dan menjadi menjadi mata air membentuk danau, dari danau muncul mata-mata air berikutnya seperti sungai dan pancuran.

b. Bagian I/Kerta Masa

Kerta Masa merupakan situasi atau masa yang penuh dengan kebahagiaan. Pada bagian ini, awal mula kehidupan dunia. Dimulai dari setitik air sebagai awal dari kehidupan. Secara visual datampilkan setitik air jatuh mengenai tumbuhan. sehingga tumbuhan mulai hidup membuat cabang baru hingga menjadi rimbun. Binatang dan unggas bermain menikmati kehidupan dengan penuh ceria. Pada bagian ini secara musikal melibatkan gamelan slonding sebagai sajian utama dengan menghadirkan gending pengrangrang untuk mendukung suasana hening, magis nan ceria. Instrumen non gamelan yang dipakai dalam bagian ini yaitu genta, cymbal tibet, suling dan sound scape/ efek. Formulasi bunyi diharapkan mampu mendukung suasana yang dimaksud.

c. Bagian II/Traeta Masa

Traeta juga diambil dari catur yuga, yang mana dalam siklus perputaran waktu kehidupan di Dunia mengalami masa keemasan. Manusia hidup sangat harmonis dengan alam. Manusia melakukan swadarmanya dengan ketulusan

jiwa. Dalam hal musikal disajikan dengan menggunakan gamelan semar pagulingan sebagai barungan utama. Nada-nada dalam gamelan Semarpagulingan disusun menggunakan tempo sedang untuk membentuk suasana ceria dan bahagia. Permainan patet serta pengolahan melodi memberikan suasana yang segar dan binar serta menghantarkan imajinasi penikmat kepada kehidupan yang bahagia Dalam sajian visual menampilkan aktivitas kehidupan manusia dalam bidang agraris, nelayan, pedagang, dan kehidupan sosial religius yang harmonis.

d. Bagian III/ Panca Baya

Pada bagian ini menggambarkan kejadian alam yang sangat menyedihkan. Kejadian yang dimaksud bencana alam, (gunung meletus, banjir, tsunami, tanah longsor, kebakaran, angin puting beliung, penyakit. Untuk lebih mengilustrasikan kejadian tersebut, penata menampilkan penari menari di lumpur sawah yang melambangkan kekotoran duniawi serta didukung oleh tayangan bencana secara multiple. Pola garap musikal pada bagian ini disajikan dengan tempo cepat dengan penuh dinamika, kacau, keras

serta permainan polyphone dan polyritme di tonjolkan. Instrument-instrumen yang terlibat untuk pendukung suasana bagian ini didominasi permainan instrument perkusi yaitu kendang dan ceng-ceng kopyak yang diinovasi dari barungan baleganjur, bedug dan sound efek dari perangkat digital.

e. Bagian IV/Lukatan

Lukatan telah banyak disampaikan dalam awal tulisan ini sebagai inti karya dan sekaligus sebagai solusi pasca bencana. Pada bagian ini para manusia telah disadarkan akibat peringatan-peringatan Tuhan. Manusia ingin mendekatkan diri kepada Tuhan dengan cara menjalankan ajaran-ajaran suci ke agamaan. Dalam ajaran agama Hindu Bali, sebagai upaya pembersihan jasmani dan rohani dilakukan ritual melukat dengan melakukan persembahyangan ditempat-tempat suci yang memiliki sumber air. Sumber air tersebut diyakini telah diberkati oleh tuhan sebagai sarana pembersihan jasmani dan rohani. Untuk keyakinan tersebut, secara visual para penari melakukan ritual penyucian disumber mata air suci. Maka dipilihlah

sumber air di kawasan kaldera Batur Kintamani Bangli. Tepatnya di Pura Tirta Mas Mampeh. Untuk mendukung suasana magis-spiritual, secara musikal dilakukan dengan permainan kelompok suling besar, serta gender wayang dan gender rambat dengan permainan melodi dengan kontur landai. Pemilihan instrumen pokok tersebut didasari atas pertimbangan dualistic yaitu laki-perempuan. Gender rambat berlaraskan pelog mewakili maskulin sedangkan laras slendro dalam gender wayang mewakili feminimisme.

f. Bagian V/Bumi Ayu

Bagian kelima, bagian akhir dari bentuk karya “lukat”. Bumi Ayu adalah kehidupan harmonis mensyukuri alam. Dalam tampilan gambar video ditampilkan para petani bekerja di sawah, binatang dan anak2 berkeliaran suka cita, penari dan penabuh mengadakan prosesi di sawah dan di Pantai. Juga ditampilkan Barong-barongan yang dilengkapi dengan mebauh-bauhan. Sebuah tradisi perayaan galungan sebagai simbol kemenangan dharma. Dalam komposisi musik dilakukan dengan sebuah komposisi yang dimain-

kan dalam gamelan semarpagulingan dengan suasana ceria dan berbinar.

2. Penyajian Dengan Format Seni Digital

Karya Lukat disajikan dengan format video digital. Bentuk musikalnya disajikan dengan tambahan visualisasi yang ditata sedemikian rupa sesuai dengan alur cerita. Melalui video clip pertunjukan disajikan dalam bentuk audio visual. Visualnya digarap dengan teknik dubing dari rekaman audio asli yang telah direkam sebelumnya. Juga ditambahkan sound efek seperlunya untuk menambah kesan suasana magistic. Pengambilan gambar dilakukan secara langsung di kawasan kintamani Bangli. Gambar video lainnya juga diambil disekitaran sungai petanu yang mengalir dari desa Blahbatuh hingga ke pantai Saba. Syuting penabuh juga dilakukan secara wide di beberapa sport sungai dan close up dilakukan di studio tempat latihan. Dengan hal ini perpaduan pertunjukan sajian musikal audio-visual dengan musisinya masih dapat disaksikan dalam satu frame. Selain pengambilan gambar secara langsung, beberapa gambar diambil dari google. Proses editing Video gambar-

gambar digital menggunakan aplikasi Adobe Premiere, adobe photoshop, adobe after effect. Editing menggunakan audio musik sebagai master untuk menata dan menempatkan gambar yang telah didapatkan dalam proses shooting.

1. Kegiatan Proses Penciptaan

a. Selasa, 19 April 2022 :
Penandatanganan Kontrak Penelitian dan Pengarahan Teknis oleh LP2MPP ISI Denpasar.



b. Selasa, 26 April 2022,
Rapat persiapan pelaksanaan penelitian bersama tim untuk membahas jadwal kegiatan penelitian, persiapan surat menyurat, SPPD dan jadwal pelaksanaan kegiatan.



c. Sabtu, 7 Mei 2022, Rapat persiapan membahas konsep garapan bersama para penabuh di Sanggar Pinda Sari membahas tentang konsep, proses latihan, dan jadwal latihan.



d. Sabtu, 14 Mei 2022, Latihan Perdana dengan eksplorasi alat dan pengenalan alat.



e. Sabtu, 21 Mei 2022, Latihan bagian hingga terbentuk masih kasar.



f. Minggu, 22 Mei 2022, Latihan lanjutan bagian Intro dan Bagian I *Manahin*/menyempurnakan bagian intro.



g. Sabtu, 28 Mei 2022, Latihan penyempurnaan bagian intro bagian I dan bagian 2 (Bagian Intro dan bagian I) sudah disusun dan berhasil dimainkan secara dengan lancar dilanjutkan eksplorasi bagian 2



h. . Minggu, 29 Mei 2022, Pemaparan konsep kepada para pendukung tentang konsep gending yang akan



dituangkan dengan menggunakan instrument selonding kepada para pendukung

i. Sabtu, 4 Juni 2022, Latihan lanjutan Bagian 3 menggunakan instrumen gong, kendang dan semar Pagulingan, Slonding. (rekaman untuk



diperdengarkan ke penari/editor Video

j. Minggu, 5 Juni 2022, Latihan Bagian 3 (Lanjutan) Penyempurnaan Babak 3 menyelaraskan permainan semar Pagulingan, Slonding dan Gong, dan kendang.



k. Jumat, 10 Juni 2022, Latihan bagian 4 menggunakan gamelan Gender Wayang, Slunding dan Suling



l. Sabtu, 11 Juni 2022, Latihan bagian 4 Sektoral, menuangkan gending pada gamelan Gender Wayang.



m. Minggu, 12 Juni 2022, Latihan penyempurnaan bagian 4 dan dilanjutkan latihan semua semar pagulingan untuk bagian 5



n. Sabtu, 18 Juni 2022, Latihan (lanjutan) pada saat ini latihan pemantapan bagian 4 dan dilanjutkan dengan eksplorasi bagian 5 menggunakan gamelan semar pagulingan.



o. Minggu, 19 Juni 2022, Latihan pemantapan bagian 5 (lanjutan) dilanjutkan dengan semua gending yang telah dicapai dari bagian intro, sampai bagian 5.



p. Rabu, 15 Juli 2022, mencari dan menentukan tempat syutting survey tempat syuting/pancoran, sungai bebing, sungai kotor/plastik, lumpur sawa.



q. Sabtu, 23 Juli 2022, Wawancara dengan Ida Rsi di Desa Basang Be, Peraan Kangin, Tabanan untuk mendapatkan data primer tentang essensi dari ritual lukatan.



r. Minggu, 24 Juli 2022, Rekaman pendukung luaran P2S Syuting video hunting matahari terbit di Kaldera Batur Kintamani Bangli.



s. Sabtu, 30 Juli 2022, Survey lokasi dengan anggota Tim mencari dan meninjau lokasi yang cocok untuk syuting menari di lumpur dan di sungai



t. Minggu, 31 Juli 2022, Latihan pemantapan dan Syutting close up gambar semar pegulingan dan dilanjutkan dengan syuting clouse up Semar Pagulingan



u. Jumat, 5 Agustus 2022 Evaluasi pencapaian dan membahas rencana berikutnya evaluasi encapaian video hasil rekaman dan pencapaian komposisi musik



v. Sabtu, 6 Agustus 2022, Menyusun laporan Kerja bersama tim menyelesaikan laporan 70 persen.

w. .Minggu, 7 Agustus 2022,
Rekaman Audio semua
bagian di Studio Karawitan
gedung Beratha FSP-ISI
Denpasar



x. Selasa, 16 Agustus 2022
Survei lokasi mencari tempat
stuting yang ideal terkait
dengan suasana, sinar matahari
di Pantai Purnama Desa
Sukawati



y. Sabtu, 20 Agustus 2022.
Syuting Prosesi di
tepi Pantai Purnama Desa
Sukawati untuk mengisi
gambar di bagian empat (4)



z. Minggu, 21 Agustus 2022 Syuting menari di sawah Br.
Pinda Desa Saba, untuk mengisi gambar pada bagian tiga
(3)



aa. Jumat, 16 September 2022
Survei Lokasi Syuting di
Jembatan Kaca dan Air Terjun
Mencari engle dan spot terbaik
jembatan kaca di Br. Blang-
singa, Desa Saba, Kab. Gianyar

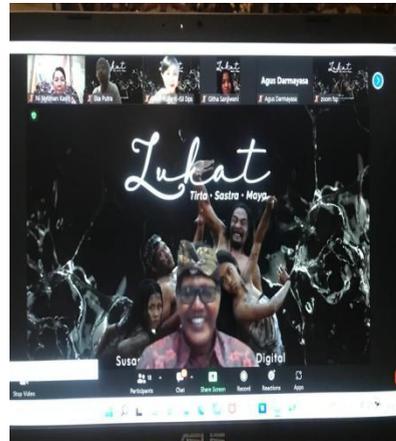


ab. Minggu, 18 September
2022 Syuting di Air Terjun
Syuting berlatar belakang
air terjun untuk mengisi
gambar di bagian lima (5)



ac. Minggu, 25 September 2022 Editing Penyelarsan akhir. Sinkronisasi antara gambar, musik menjadi satu kesatuan yang utuh

ad. 21 Oktober 2022 Diseminar dilakukan secara virtual dengan menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Dengan undangan dari Unsur LP2MPP ISI Dps., Dosen dan Mahasiswa Prodi Seni Karawitan dan Prodi TV Film, Unsur Masyarakat : Perbekel Saba, Bendesa, dan Kepala Dusun.



BAB V

KESIMPULAN



“Lukat” merupakan sebuah karya seni yang berdasarkan kepada gejala fenomena-fenomena realitas yang terjadi akibat disharmoni antara alam makrokosmos dan alam mikrokosmos. Degradasi moral yang melanda hampir di seluruh lapisan masyarakat mengusik pengkarya untuk berbuat sesuatu yang bertujuan sebagai sarana pencerahan bagi umat manusia. Konsep dari karya ini adalah mentransformasi realitas kedalam karya seni yang imajiner yang diekspresikan melalui lantunan musik, gerak/visual, dan gambar-gambar digital.

Metode penciptaan atau langkah-langkah dalam penciptaan karya ini menggunakan tiga tahapan besar yang di dalamnya dipecah menjadi tahapan-tahapan yang lebih spesifik. Tiga tahapan besar tersebut adalah 1) konseptual, 2) pembentukan, 3) penampilan/penyajian. Dalam konsep-

tual dilakukan langkah penyusunan dan pematangan ide, imajinasi perenungan terhadap phenomena, estetik spriritual, dan menentukan garapan. Tahap pembentukan melakukan aktivitas *Nguping*, improvisasi penuangan, *Menahin*, *Ngalusin* dan *Ngungkab Rasa*, *perekaman*, *penyun-tingan*. Tahap penyajian dilakukan aktivitas mengunggah ke media sosial seperti *Youtube* dan *Instagram*.

Karya seni ini diwujudkan dengan memadukan berbagai unsur medium dan media seni antara lain, bunyi, gerak tari, video, digital imaging, dan atmosfer lingkungan yang disajikan lewat seni digital. Unsur bunyi menggunakan beberapa instrumen gamelan, antara lain; Gamelan Slunding, Gamelan Semar Pagulingan, Kendang, suling dan instrument tambahan non gamelan Bali seperti Sungu, gong beri serta suara-suara efek yang dihasilkan dari perangkat digital yang diambil dari google. Karya ini juga didukung dengan konsep estetis, sikap kreatif dan konsep keseimbangan. Sehingga karya ini tidak hanya dinikmati melalui indra audio visual saja, tetapi juga diharapkan dapat memasuki relung hati yang paling dalam sehingga

mampu ngalukat /membersihkan prilaku manusia kearah harmonisasi baik alam mikro dan alam makro.

DAFTAR PUSTAKA

- Agastia, IBG. 2013. *Homa Adyatmika*. Denpasar. Yayasan Dhama Sastra
- Ardana, I Ketut, 2012. "SEKALA NISKALA : Realitas Kehidupan dalam Dimensi Rwa Bineda." Deskripsi Karya Seni. Surakarta : Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Bandem, I Made. 1991. *Ubit-Ubitan Sebuah Teknik Permainan Gamelan Bali*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- _____. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar:
- Darma Putra, I Nyoman (ed). 2014. *I Wayan Beratha, Seniman Bali Kelas Dunia*. Denpasar: Pustaka Larasan bekerja sama dengan Pemerintah Kota Denpasar serta Fakultas Sastra dan Budaya Universitas Udayana.
- Darsono, Sony Kartika. 2007. *Estetikai*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Djohan. 2000. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Buku Baik
- Donder, I Ketut. 2005. *Esensi Bunyi Gamelan Dalam Prosesi Ritual Hindu: Perspektif Filosofis-teologis, Psikologis, Sosiologis dan Sains*. Surabaya: Paramita.
- Hardjana, Suka. 2003. *Corat Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

- Hugh, M. Miller. 2017. Apresiasi Musik. Yogyakarta: Thafa Media Yogyakarta.
- Iswantara, Nur. 2017. Kreativitas : Sejarah, Teori & Perkembangan. Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri.
- Koentjaraningrat. 1987. Sejarah Teori Antropologi I. Jakarta : PT. Gramedia.
- Langer, Suzanne K. 2006. Problematika Seni, Terjemahan FX. Widaryanto. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Suamba, IB. Putu. "Rasa dalam Natya Sastra." Mudra Vol 17 No. 2 September 2005. ISI Denpasar : UPT Penerbitan.
- Senen, I Wayan. 2015. Bunyi-Bunyian Dalam Upacara Keagamaan Hindu di Bali. Yogyakarta : Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sugiarta, I Gede Arya. 2012. Kreativitas Musik Garapan Baru di Kota Denpasar. Denpasar. UPT Penerbitan ISI Denpasar
- Sumandiyo Hadi, Y, 2003. Mencipta Lewat Tari. Yogyakarta: Manthili Yogyakarta.
- Sukerta, Pande Made, 2011. Metode Penciptaan Musik, (sebuah alternatif). Surakarta: Pascasarjana ISI Surakarta.
- Suteja, I Ketut. 2018. "Analisis Metode yang mempengaruhi kualitas Penciptaan Seni". Orasi Ilmiah disampaikan dalam rangka Wisuda XX Institut Seni Indonesia Denpasar, Tanggal 28 Februari 2018.
- Sutrisno, Muji., Chris Verhaak, 1993. Estetika Filsafat Keindahan, Yogyakarta: Kanisius.

- Tusan, Pande Wayan. 2002. SELONDING: Tinjauan Gamelan Bali Kuna Abad X-XIV (Suatu Kajian Berdasarkan Data Prasasti, Karya Sastra dan Artefak). Karangasem : Citra Lekha Sanggraha.
- Wicaksana, I Dewa Ketut. 2007. Wayang Sapuh Leger: Fungsi dan Maknanya dalam Masyarakat Bali. Denpasar: PT.
- McDermoth, Vincent. 2013. Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa. Yogyakarta: Art Music Today.
- Senen, I Wayan. 2002. Wayan Beratha, Pembaharu Gamelan Kebyar Bali. Yogyakarta: Tarawang Press.
- Sukerta, Pande Made. 2011. Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif), Surakarta: ISI Press Solo.
- Tenzer, Michael. 2000. Gamelan Gong Kebyar: Seni Musik Abad Ke-duapuluh. Diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia tahun 2007 oleh Janet & Joko Purwanto. USA: University of Chicgo Press.

Discografi

- N.S. 2012. "SEKALA NISKALA : Realitas Kehidupan dalam Dimensi Rwa Bineda." DVD File. Koleksi Pribadi Ketut Ardana
- N.S. 2012. "DUKKA". DVD File. Koleksi pribadi Gunarto
- N.S. 2021. Bali Padma Buwana, "Ngunduh Pranning Buwana" .

Lampir 1. Foto-foto Penuangan Lagu dan Syuting





BIODATA PENULIS

I Nyoman Kariasa, lahir di Pinda, tanggal 27 Maret 1973. Jabatan Fungsional Penata/ Gol. III c Mata Kuliah Yang diampu: Pengetahuan Karawitan, Praktek Karawitan, Seminar, Karawitan Teater, Musik Hybrid, Garap Musik Kontemporer, Garap Musik Tradisi Melanjutkan studi S-1 di STSI Denpasar 1992-1997 Iringan Tari Kreasi “Bela Pralaya” melanjutkan studi S-2 di Pascasarjana ISI Surakarta 2010-2012 dengan Karya Musik “Tajen”. Sejak tahun 2018 sedang menempuh S3 bidang Penciptaan Seni di Pascasarjana ISI Denpasar dengan Pembimbing/Promotor Prof. Dr. Pande Made Sukerta, S.Kar Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.Kar., M.Hum. Tahun 2016 melakukan penelitian dengan dana DIPA ISI Denpasar “Pemetaan Kesenian di Kabupaten Bangli”. Menata iringan karya Oratorium Tari “Markandeya Bumi Sudha” dalam rangka PKB tahun 2016. Menata iringan tari “Puspa Mandara” dalam rangka Dharma Shanti tahun 2018.

Tahun 2019 melakukan PkM Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Tari dan Tabuh di Desa Pekraman Sembiran, Kec. Tejakula, Kab. Gianyar. Tahun 2016 Rekonstruksi Wayang Wong Di Desa Ban, Kubu Karangasem dan tahun 2017 IBM Sanggar Kesenian Slonding. Artikel yang telah terbit pada **Ghurnita** Jurnal Seni Karawitan Vol. 1 No 3 (2021) : September berjudul Ngerambat Gending : Sebuah Komposisi dari Ide Esensi Definisi Karawitan. “Pengantar Musik Kontemporer Ngegong terbit pada **Ghurnita** Jurnal Seni Karawitan Vol 1 No. 1 (2021) : Maret. Artikel Karya Karawitan Baru Manikam Nusantara Mudra : Jurnal Seni Budaya, Vol. 36

no. 2 (2021) :Mei. Seminar Internasional Investigating Elements of Foreign Culture in New Balinese Music Compositions (Gamelan Gong Kebyar)

