

KARYA KARAWITAN EKSPERIMENTAL KUMBANG ATARUNG

I Putu Oka Rudiana¹, I Gede Yudarta², I Wayan Suharta³

^{1,2,3}Institut Seni Indonesia Denpasar

¹kribooka@gmail.com, ²gedeyudarta@isi-dps.ac.id, ³wynsuharta@gmail.com

ABSTRACT

The experimental Karawitan work Kumbang Atarung represents innovation in the tonal color processing of the Gong Kebyar gamelan, inspired by the Kumbang Atarung technique in the Gender Wayang gamelan. The creator combines eight striking techniques with four patterns, exploring different pitch intervals to create innovative sound colors and expose timbre. In this exploration, unstructured ideas, feelings, and inspirations guide the process, resulting in experimental music that seeks liberation from global aesthetic norms. This work harmoniously unites tradition and innovation, integrating the playing techniques of Gong Kebyar and Gender Wayang. The aim of the creation is to produce something unique with the originality of the Kumbang Atarung technique. The creative process employs the Panca Stiti Ngawi Sani method by I Wayan Dibia, involving the stages of inspiration, exploration, conception, execution, and production. Overall, this work represents an effort to achieve aesthetic liberation through musical experimentation that combines the courage of innovation with the richness of tradition.

Keywords: Experimental Karawitan, Kumbang Atarung, Gong Kebyar, Innovation

ABSTRAK

Karya Karawitan Eksperimental Kumbang Atarung merepresentasikan inovasi dalam pengolahan warna suara gamelan Gong Kebyar, yang terinspirasi dari teknik Kumbang Atarung dalam gamelan Gender Wayang. Pencipta menggabungkan delapan teknik pukulan dengan empat pola, mengeksplorasi jarak nada yang berbeda, menciptakan warna suara inovatif, dan mengekspos timbre. Dalam eksplorasi ini, ide, perasaan, dan inspirasi tak terstruktur memandu, menghasilkan musik eksperimental yang mencari pembebasan dari norma estetika global. Karya ini menyatukan tradisi dan inovasi dengan harmonis, mengintegrasikan teknik permainan Gong Kebyar dan Gender Wayang. Tujuan penciptaan adalah menciptakan sesuatu yang unik dengan orisinalitas teknik Kumbang Atarung. Proses kreatif menggunakan metode Panca Stiti Ngawi Sani oleh I Wayan Dibia, melibatkan tahap inspirasi, eksplorasi, konsepsi, eksekusi, dan produksi. Secara keseluruhan, karya ini merepresentasikan upaya mencapai pembebasan estetika melalui eksperimen musik yang memadukan keberanian inovasi dengan kekayaan tradisi.

Kata Kunci: Karawitan Eksperimental, Kumbang Atarung, Gong Kebyar, Inovasi

A. Pendahuluan

Perkembangan kreativitas seniman di Bali, terutama dalam ranah

karawitan, memberikan sumbangan yang sangat berarti dalam pemikiran kreatif. Para seniman tidak hanya

menjadi pencipta karya seni, melainkan juga pelopor dalam menginterpretasikan gagasan, konsep, dan ide-ide kreatif melalui karya-karya mereka. Keberanian mereka dalam menjelajahi berbagai dimensi seni tidak hanya menciptakan karya yang mengagumkan, tetapi juga memberikan inspirasi kepada rekan-rekan seniman lainnya. Seniman Bali menggabungkan esensi gamelan tradisional dengan kreasi modern. Mereka melestarikan nuansa klasik sambil menyuguhkan inovasi, seperti menciptakan karya dinamis yang memadukan tradisi dan modern. Dengan demikian, seni karawitan tetap relevan dan menarik bagi generasi masa kini.

Sebagai contoh konkret, dalam menciptakan karya seni, seniman dapat memulai dengan memahami motif yang ingin disampaikan, proses kreatif yang ingin dijalani, serta pengaruh budaya atau sosial yang mungkin mempengaruhi karya tersebut. Sebelum memulai proses penciptaan, penting bagi seniman untuk menganalisis teknik-teknik yang telah digunakan oleh maestro sebelumnya, serta mengeksplorasi perkembangan seni dan perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu. Dalam hal ini, seniman tidak hanya

menjadi pewaris warisan seni, tetapi juga menjadi perancang pembaruan dalam dunia seni. Melalui proses merenung, menganalisis, dan mengeksplorasi pengalaman seniman sebelumnya, seniman dapat memastikan bahwa inovasi yang dihasilkan mencerminkan keunikan personal mereka dan memberikan kontribusi yang terinspirasi dari sejarah seni. Dengan pendekatan ini, karya seni tidak hanya menjadi sebuah hasil, akan tetapi juga menjadi representasi dari proses yang melibatkan pemahaman mendalam tentang motif, teknik, dan konteks budaya yang mempengaruhi.

Roland Barthes (2010:19) berpandangan bahwa gambar (imaji) terhubung dengan tindakan meniru, mengajukan pertanyaan mendasar tentang hubungan antara gambar dan meniru. Meniru dan menguasai berperan penting dalam analisis teknik permainan dalam komposisi musik karawitan. Ini mengacu pada pola dan teknik yang membentuk komposisi, berasal dari pemahaman serius tentang teknik permainan yang kemudian menjadi bahan untuk reinterpretasi. Proses reinterpretasi menjadi kunci dalam penyusunan musik. McDermott (2013:93) mengatakan, 'mendengarlah,

amatilah, peliharalah, berkreasilah,' sayangi masa lalu, belajar tanpa henti dan ciptakan cara baru untuk melihat masa kini. Pernyataan ini mendorong untuk menciptakan musik karawitan eksperimental dengan memandang reinterpretasi sebagai pedoman, untuk mengembangkan pola-pola yang sudah ada ke dalam bentuk baru.

Buku 'Virus Setan' (Sjukur, 2012:9) menyoroti kecenderungan fokus pada hal-hal yang bisa dilihat dibandingkan dengan yang bisa didengar. Dalam konteks ini, karya musik Noktah oleh Sang Nyoman Putra Arsa Wijaya (2015) dianggap sebagai terobosan baru yang mencerminkan keberanian dan inovasi sang komposer. Dalam karyanya, ia dengan tegas melangkah keluar dari tradisi yang biasa diikuti di masyarakat Bali, tanpa mengadopsi format-format musik yang umumnya dikenal. Hal ini menghasilkan karya yang sangat berbeda dan inovatif, dengan kompleksitas musikal melalui struktur baru, teknik permainan eksperimental, dan interaksi antar instrumen yang tidak biasa.

Salah satu ciri utama dari karya ini adalah pergeseran fungsi instrumen, di mana Sang Nyoman memperkenalkan konsep yang

berbeda dari cara kerja garap yang biasanya dijumpai dalam tradisi Bali. Beliau juga menunjukkan keberaniannya melalui kebebasan dalam pola permainan instrumen, tidak terikat pada aturan tradisional terkait tempo, irama, dan elemen-elemen musik lainnya. Semangat eksperimental ini menciptakan karya yang tidak hanya mencolok dalam keberaniannya, akan tetapi juga memperkaya pengalaman mendengar mewakili esensi bunyi dari gamelan Gong Kebyar.

Beranjak dari karya Noktah, memberikan sudut pandang yang baru dalam menyajikan karya eksperimental dapat menjadi sumber inspirasi untuk menciptakan karya-karya lain yang memperkenalkan kemungkinan-kemungkinan baru dalam mengubah pola warna suara tradisional dalam gamelan Gong Kebyar. Dalam proses komposisi, sering kali kita terjebak dalam pola yang sudah ada, yang dibentuk oleh pengalaman sebelumnya. Contohnya, pengulangan pola gending yang terlalu kaku, mengacu pada komposisi dalam musik karawitan yang mengikuti aturan tertentu, baik dalam struktur maupun urutan musiknya. Seorang komposer yang terpaku pada pola gending tertentu mungkin

cenderung menghasilkan karya dengan pola yang sama berulang kali, tanpa variasi atau eksplorasi yang signifikan. Hal ini bisa membuat karya-karya terasa monoton dan kurang kreatif. Dalam menghadapi tantangan ini, penting bagi para seniman untuk merenung dan mengeksplorasi berbagai pendekatan baru dalam berkarya, membebaskan diri dari batasan pola dan norma yang mungkin telah mereka pahami sebelumnya.

Terinspirasi dari fenomena yang telah disebutkan di atas, muncul ide untuk mengembangkan teknik permainan gamelan Gender Wayang yang dikenal sebagai teknik Kumbang Atarung menjadi sebuah karya seni. Teknik Kumbang Atarung melibatkan kerumitan teknik permainan Gender Wayang, termasuk keseimbangan antara tangan kanan dan tangan kiri. Tangan kiri memainkan melodi, sementara tangan kanan memainkan *kotekan* atau jalinan. Selain itu, tangan kanan dan tangan kiri secara bersama-sama membangun phrasa-phrasa *kotekan*, menciptakan gerakan tangan penabuh yang lincah dan menari, sehingga sistem permainan dalam Gender Wayang ini dikenal dengan istilah Kumbang Atarung, menggambarkan sepasang kumbang

yang beradu menari (Bandem, 1986: 62-69).

Teknik Kumbang Atarung ini terdiri dari dua (2) nada yang menghimpit satu (1) nada hingga delapan (8) nada, dengan penekanan pada pengolahan warna suara, teknik permainan, dan pola dalam gamelan Gong Kebyar. Ide utama adalah menciptakan karya yang memanfaatkan jarak nada yang ditawarkan oleh teknik Kumbang Atarung dan diinterpretasikan dengan karakter suara dari gamelan Gong Kebyar. Dalam teknik Kumbang Atarung, terdapat delapan jenis pukulan yang digunakan dalam permainan Gender Wayang yaitu : *chandra praba*, pukulan berjarak satu nada, *paduarsa* pukulan berjarak dua nada, *dana muka* pukulan berjarak tiga nada, *anerang sasih* pukulan berjarak empat nada, *anerang wisaya* pukulan berjarak lima nada, *gana wedana* pukulan berjarak enam nada, *anglangkah giri* pukulan berjarak tujuh nada dan *asti aturu* pukulan berjarak delapan nada.

Alasan memilih gamelan Gong Kebyar sebagai media ungkap adalah karena gamelan Gong Kebyar telah menjadi salah satu jenis gamelan yang banyak dikenal dan dipahami di Bali. Namun, penting untuk dicatat

bahwa popularitas ini tidak berarti bahwa pengembangan dan penjelajahan lebih lanjut tidak diperlukan. Sebaliknya, penjelajahan lebih lanjut dalam konteks gamelan Gong Kebyar dapat membantu menciptakan komposisi-komposisi baru yang menarik dan inovatif. Eksplorasi gamelan Gong Kebyar memungkinkan pencipta untuk menciptakan karya-karya yang lebih kreatif dalam kerangka tradisional. Ini membuka peluang untuk menciptakan kombinasi menarik antara unsur tradisional dan modern. Dengan demikian, penjelajahan ini menciptakan pengalaman musik yang lebih beragam dan menarik bagi pendengar.

Melalui penggunaan teknik-teknik baru dalam permainan gamelan Gong Kebyar, seperti konsep permainan Kumbang Atarung, pencipta dapat memberikan sudut pandang baru tentang memahami dan mengapresiasi media gamelan tersebut. Ini memberi kesempatan untuk menghadirkan suasana yang baru dan menarik minat baru terhadap warisan budaya Bali. Dengan kata lain, eksplorasi dalam gamelan Gong Kebyar tidak hanya menjaga tradisi, akan tetapi juga membuka peluang

untuk pemahaman baru tentang gamelan Gong Kebyar.

Sebagai sebuah karya baru dalam transformasi eksperimen teknik permainan Gender Wayang ke dalam media gamelan Gong Kebyar, komposisi ini diberi judul "Karya Karawitan Eksperimental Kumbang Atarung." Karya Karawitan Eksperimental Kumbang Atarung menggambarkan terobosan pencipta dalam menghadirkan inovasi ke dalam tradisi gamelan Gong Kebyar. Dengan mengadopsi teknik Kumbang Atarung dari permainan Gender Wayang, komposisi ini membawa unsur baru dalam hal warna suara, struktur, dan pola permainan. Dengan menyatukan eksperimen dengan kekayaan tradisional, karya ini merupakan langkah inovatif dalam seni musik Bali, yang memperkaya pengalaman mendengar dan membuka pandangan baru terhadap gamelan Gong Kebyar.

B. Metode Penelitian

Metode penciptaan yang digunakan pada Karya Karawitan Eksperimental Kumbang Atarung adalah metode *Panca Stiti Ngawi Sani* oleh I Wayan Dibia. Pencipta mengklasifikasikan metode penciptaan menjadi lima yaitu tahap inspirasi (*ngawirasa*), tahap eksplorasi

(*ngawacak*), tahap konsepsi (*ngarencana*), tahap eksekusi (*ngawangun*), dan tahap produksi (*ngebah*).

Dalam proses produksi ini, pencipta akan bekerja keras untuk memastikan bahwa semua aspek karyanya, mulai dari musik hingga presentasi visual, sesuai dengan visi yang diinginkan. Dengan kehadiran para seniman dan apresiator pada saat penyajian karya, pencipta berharap untuk mendapatkan beragam masukan dan tanggapan yang akan membantu meningkatkan kualitas karya tersebut. Para seniman dan apresiator akan memberikan perspektif dan pemahaman yang berharga tentang karya ini, sehingga pencipta dapat terus memperbaiki dan mengembangkan karyanya di masa depan dengan lebih baik lagi.

Melalui tahap produksi *ngebah*, bukan hanya tentang menyajikan karya itu sendiri, tetapi juga tentang berbagi pengalaman seni dengan audiens dan mendapatkan umpan balik yang berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan Karya Karawitan Eksperimental Kumbang Atarung. Pencipta berharap dapat menginspirasi, menggugah perasaan, dan memberikan kontribusi berharga dalam dunia seni karawitan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Sumber Penciptaan

Sumber penciptaan Karya Karawitan Eksperimental Kumbang Atarung sangat terkait dengan ketertarikan pencipta terhadap teknik permainan gamelan Gender Wayang, khususnya teknik Kumbang Atarung. Teknik ini melibatkan pola permainan dengan jarak nada yang bervariasi antara dua hingga delapan nada, dengan fokus pada pengolahan warna suara, teknik permainan, dan pola dalam gamelan Gong Kebyar. Tujuan utama penciptaan ini adalah memanfaatkan orisinalitas teknik dan karakter suara dari gamelan Gong Kebyar.

Proses penciptaan dimulai dengan serangkaian eksperimen, termasuk penggabungan elemen pengamatan, pendengaran, visualisasi, dan analisis, yang membantu pencipta mengembangkan gagasan inovatif. Teknik yang digunakan mencakup delapan jenis pukulan: *candrpraba*, *paduarsa*, *danamuka*, *anerang sasih*, *anerang wisaya*, *gana wedana*, *anglangkah giri*, dan *asti aturu*, diolah dengan empat pola yang memiliki jarak nada spesifik. Pengalaman pencipta dalam bermain gamelan Gender Wayang dan Gong Kebyar memperkuat

keyakinannya dalam proses penciptaan, memastikan bahwa karya ini berakar pada tradisi gamelan sambil menghadirkan inovasi yang memperkaya pengalaman mendengar dalam konteks gamelan Gong Kebyar.

Analisis Sumber Penciptaan

Eksplorasi penciptaan Karya Karawitan Eksperimental Kumbang Atarung memanfaatkan kekayaan teknik permainan dari gamelan Gender Wayang yang diintegrasikan dengan elemen-elemen eksperimental. Dengan variasi jarak nada dan penekanan pada warna suara, karya ini menciptakan nuansa unik dalam konteks karawitan. Karya ini menggabungkan tradisi dan inovasi, menggunakan gamelan Gong Kebyar sebagai sumber inspirasi kuat dan landasan untuk menciptakan sesuatu yang segar dan berbeda.

Penggunaan delapan teknik pukulan menunjukkan akurasi tinggi, menghadirkan dimensi baru dalam ekspresi musikal. Setiap teknik, seperti candrapraba, paduarsa, danamuka, dan lainnya, menciptakan suara yang diinginkan dengan rentang nada spesifik, dari satu hingga delapan nada. Presisi dalam setiap pukulan penting untuk mencapai perbedaan nada yang diinginkan, memberikan kualitas bunyi baru dan

mengeksplorasi batas-batas musikalitas. Teknik pukulan yang beragam tidak hanya menjadi elemen penting dalam komposisi, tetapi juga menciptakan dinamika yang memperkaya ekspresi musikal, menghadirkan lapisan nada kompleks yang memberikan kedalaman emosional dan estetika pada karya.

Konsep Penciptaan

Karya Karawitan Eksperimental Kumbang Atarung berfokus pada elemen-elemen musikal, terutama dalam penataan musiknya. Pencipta menggunakan instrumen dari gamelan Gong Kebyar dengan pendekatan yang berbeda, membagi instrumen ke dalam empat kelompok dengan empat musisi masing-masing, yang bertanggung jawab atas satu pola. Delapan teknik permainan Kumbang Atarung diolah melalui empat pola dengan jarak nada yang sangat teliti, menciptakan warna suara baru dalam kerangka gamelan Gong Kebyar.

Pencipta mengintegrasikan teknik permainan Kumbang Atarung dengan pengolahan pola nada dan teknik dalam gamelan Gong Kebyar, menghasilkan karya yang memadukan teknik permainan gamelan Gender Wayang dengan pengolahan pola nada dan teknik

dalam gamelan Gong Kebyar. Penekanan pada warna suara inovatif dan variasi pola irama memperkaya pengalaman mendengarkan, menciptakan estetika musik yang unik. Karya ini tidak hanya menghormati warisan musik Bali tetapi juga membuka pintu menuju eksplorasi lebih dalam di dunia musik eksperimental.

Proses Mewujudkan Karya Seni (Implementasi Garapan)

Proses penciptaan dimulai dengan inspirasi melalui observasi, apresiasi, dan mendengarkan cermat. Pencipta kemudian berimprovisasi dengan akurasi dalam rentang nada spesifik, menciptakan pengalaman mendengarkan yang unik melalui teknik pukulan yang beragam, menciptakan dinamika dan lapisan nada kompleks yang memberikan kedalaman emosional dan estetika pada karya. Setelah mengembangkan pola musikal, pencipta melakukan penuangan pola kepada musisi, baik melalui notasi maupun eksplorasi langsung di tempat, menggabungkan respon penabuh dan ide musikal yang berkembang selama latihan.

Penataan Konsep, Bentuk

Proses penetapan konsep dan pembentukan melibatkan perbaikan dan revisi untuk memaksimalkan

kesesuaian dengan konsep penciptaan. Karya ini menekankan pencarian warna suara melalui penyusunan ragam ritme dan teknik permainan yang diuji coba secara eksperimental, menciptakan komposisi yang menggambarkan harmoni antara tradisi dan inovasi. Hasil akhir adalah karya yang memadukan teknik permainan tradisional dengan eksplorasi pola nada inovatif, memperkaya pengalaman musikal dan memperluas batas-batas seni musik eksperimental.

Analisis

Deskripsi Karya

Karya Karawitan Eksperimental Kumbang Atarung memperkenalkan nuansa baru dalam gamelan Gong Kebyar dengan teknik dari gamelan Gender Wayang, menciptakan delapan teknik pukulan dengan empat pola. Eksplorasi ini menghasilkan warna suara yang inovatif dan karakteristik yang unik, membebaskan diri dari aturan konvensional dan mengutamakan kebebasan ekspresi. Hasil akhir karya ini menekankan proses eksplorasi dan percobaan, yang mungkin tidak selalu disukai oleh pendengar. Karya ini berhasil menyatukan tradisi dan inovasi, memperkaya pengalaman mendengarkan musik eksperimental.

Struktur Karya

Bagian I (Cahapadu)

Menampilkan pukulan satu dan dua nada, berkembang menjadi lima pola dalam satu kelompok dengan teknik Kumbang Atarung. Setiap kelompok instrumen memainkan pola yang saling berkesinambungan dengan tempo lambat, menghasilkan variasi nada yang menarik.

Bagian II (Damukansa)

Menerapkan teknik pukulan dana muka dan anerang sasih dengan himpitan tiga dan empat nada. Pola hitungan tiga dan empat menjadi dasar dengan teknik ngoncang, menciptakan dinamika menarik melalui perjalanan nada dari oktaf rendah ke tinggi dan sebaliknya.

Bagian III (Anwigawa)

Menggunakan teknik anerang wisaya dan gana wedana dengan jarak lima dan enam nada, diterapkan dalam tiga tempo. Teknik permainan kotekan memanfaatkan jarak nada yang berbeda, menambah variasi warna suara.

Bagian IV (Angkastugiri)

Menggunakan teknik anglangkah giri dan asti aturu dengan himpitan tujuh dan delapan nada. Pola hitungan tujuh, enam, tiga, dan dua dikembangkan dengan penekanan pada nada-nada tertentu. Teknik asti

aturu menciptakan pola instrumen yang berbaur dan bersatu kembali pada akhir nada.

Sistem Notasi

Notasi dalam gamelan Bali, dikenal sebagai titilaras, menggunakan simbol penganggening aksara Bali. Dalam karya ini, simbol-simbol bunyi tambahan juga digunakan, termasuk tanda-tanda umum dalam penotasian gending Bali seperti tanda titik, tanda ulang, dan garis nilai.

Bentuk Karya

Karya ini mengeksplorasi teknik permainan Kumbang Atarung melalui empat pola dengan jarak nada yang teliti, menciptakan warna suara baru dalam gamelan Gong Kebyar. Fokus pada timbre menghasilkan karya inovatif dengan struktur baru, teknik permainan eksperimental, dan interaksi instrumen yang tidak biasa.

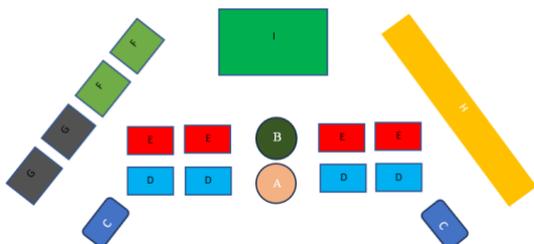
Penataan Visual

a. Penataan Panggung

Pementasan dilakukan di panggung tertutup di Banjar Dharmayasa Gulingan, dengan penempatan instrumen yang strategis untuk menciptakan atmosfer khusus.



Gambar 1. Tempat Pementasan



Gambar 2. Gambar Seting Instrumen

Keterangan:

- A = Kajar
- B = Kecek/ Ceng-ceng ricik
- C = Kendang Wadon dan Kendang Cetutan
- D = Pemade
- E = Kantilan
- F = Jegogan
- G = Jublag
- H = Reyong
- I = Gong, Kempur

b. Penataan Kostum

Kostum dipilih untuk memperkuat ide dan tema karya. Perbedaan warna pada kostum pencipta dan musisi memberikan keindahan visual dan menggambarkan nuansa emosional yang diinginkan.



Gambar 3. Kostum Pencipta



Gambar 4. Kostum Musisi Pendukung

Instrumensasi

Karya ini menggunakan instrumen gamelan Gong Kebyar seperti kendang, ceng-ceng, kajar,

gangsa, kantilan, jublag, jegogan, reyong, gong, kempur, dan kelentong. Masing-masing instrumen memiliki fungsi spesifik dalam mendukung komposisi eksperimental ini.

Estetika Karya

Pengolahan Timbre

Pengolahan timbre dalam karya ini menggabungkan elemen gamelan Gong Kebyar dengan teknik Kumbang Atarung. Ini menciptakan warna suara yang jarang terdengar dalam musik tradisional, menghasilkan lapisan timbre yang menarik dan menggugah rasa ingin tahu pendengar.

Eksplorasi Struktural

Eksplorasi struktural karya ini melibatkan teknik permainan yang inovatif dan interaksi instrumen yang unik, menghasilkan komposisi musik yang kaya dan kompleks, memperkaya tradisi musik gamelan Bali dengan pendekatan eksperimental yang segar.

Harmoni Tradisi dan Inovasi

Karya Karawitan Eksperimental Kumbang bertujuan membuat pendengar terpicu dan membangkitkan perasaan serta imajinasi pendengar. Estetika dalam karya ini tidak hanya fokus pada bagaimana suara terdengar, tapi juga bagaimana semua elemen saling bersatu untuk menciptakan

pengalaman seni yang unik dan menginspirasi. Pencipta bertekad untuk melewati batasan-batasan tradisional dan membawa inovasi dalam musik Bali, dengan tujuan membuat pemahaman dan pengalaman seni musik semakin luas dan kaya. Karya ini membuka ruang bagi pendengar untuk mengeksplorasi suara baru, memberi inspirasi, dan mendorong refleksi tentang berbagai kemungkinan dalam musik yang tak terbatas.

D. Kesimpulan

Dalam kesimpulan, Karya Karawitan Eksperimental Kumbang Atarung membawa nuansa baru yang memperluas tradisi gamelan Gong Kebyar. Dengan menggabungkan teknik Kumbang Atarung dari gamelan Gender Wayang, pencipta berhasil menciptakan suara inovatif melalui pengolahan karakteristik bunyi yang eksploratif. Proses kreatifnya, yang mengikuti metode I Wayan Dibia yaitu Panca *Sthiti Ngawi Sani*, melibatkan langkah-langkah *ngawacak*, *ngawirasa*, *ngarencana*, *ngawangun*, dan *ngebah*.

Dalam struktur karyanya, terlihat eksplorasi struktural yang menciptakan dinamika menarik dan pengalaman mendengar yang

berbeda. Penggunaan harmonis tradisi dan inovasi menghasilkan keseimbangan yang memikat antara warisan budaya dan eksperimen musikal. Karya Karawitan Eksperimental Kumbang Atarung bukan hanya menciptakan estetika baru melalui pengolahan timbre yang cermat, eksplorasi struktural, dan harmoni tradisi, tetapi juga mengundang pendengar untuk menjelajahi dunia suara yang belum pernah mereka dengar sebelumnya.

Secara keseluruhan, karya ini menawarkan pengalaman mendengar yang tidak hanya memikat tetapi juga menggugah perasaan dan imajinasi. Dengan menghadirkan sudut pandang yang berbeda terhadap gamelan Gong Kebyar, Karya Karawitan Eksperimental Kumbang Atarung menjelma sebagai karya yang membebaskan, inovatif, dan mampu merangkul perubahan dalam dunia karawitan. Estetika karya ini mencerminkan upaya pencipta untuk melampaui batasan tradisional, membuka pintu bagi kemungkinan-kemungkinan musik yang tak terbatas di dalam ranah seni musik Bali.

DAFTAR PUSTAKA

Bandem, I Made. (1986). *Prakempa Sebuah Lontar Gambelan Bali*.

Denpasar: Akademik Seni Tari Indonesia (ASTI) Denpasar.

Bandem, I Made. (2013). *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. STIKOM Bali.

Barthes, Roland. (2010). *Imaji Musik Teks*. Yogyakarta: JALASUTRA.

McDermott, Vincent. (2013). *IMAGINATION Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa*. Yogyakarta: ART MUSIC TODAY.

Noktah - Sang Nyoman Putra Arsa Wijaya (2015).
<https://youtu.be/anFKxZAK1Ec>

Sjukur, Slamet Abdul. (2012). *Virus Setan, Risalah Pemikiran Musik*. Yogyakarta: Art Music Today.