

Penciptaan Instrumen Iringan Tari “*Vagishwari Guna Paraga*”

Nengah Subrata ¹, I Made Intaran ², Ni Made Ria Taurisia Armayani,³
 Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram^{1,2,3}
 E-mail Korespondensi: nengah.subrata01@gmail.com

Keywords:	Abstract
<p><i>Vagishwari Guna Paraga, Kreasi Dance Accompaniment, Gong Kebyar</i></p>	<p><i>This research aims to describe the process of creating the work "Wagiswari Guna Paraga", the structure of the dance accompaniment created by "Wagiswari Guna Paraga", and the media used in the composition of the work "Wagiswari Guna Paraga". The development of this work of art involves three stages: exploration, improvisation, and formation. The results of this research are as follows: First, the process of creating Wagisvasri Guna Para's creative dance percussion consists of several stages, namely: in the first part, which is called pengawit, it can be started by playing the preret, jegogan, jublag, and gong instruments, alternately. Second, the structure of the dance accompaniment created by "Wagisvari Guna Paraga" is as follows: 1) Kawitan; 2) Pepeso; 3) Pengawak; 4) Pengecet; 5) Pakaad. Third: In the composition of the dance accompaniment created by Wagiswari Guna Paraga, the gamelan gong kebyar barungan is used as a medium of expression.</i></p>

Kata kunci:	Abstrak
<p>Vagishwari Guna Paraga, Iringan Tari Kreasi, Gong Kebyar</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penciptaankarya “Wagiswari Guna Paraga”, struktur iringan tari kreasi “Wagiswari Guna Paraga” dan Media yang digunakan dalam komposisi karya “Wagiswari Guna Paraga”. Pengembangan karya seni ini melibatkan tiga tahap: eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: Pertama, Dalam proses penciptaan tabuh tari kreasi Wagisvasri Guna Paraga terdiri dari beberapa tatarahan yaitu: pada bagian pertama yang di sebut dengan pengawit dapat diawali dengan permainan instrumen preret, jegogan, jublag, dan gong, secara bergantian. Kedua, Strukturiringan tari kreasi “Wagisvari Guna Paraga” yaitu: 1) Kawitan; 2) Pepeso; 3) Pengawak; 4) Pengecet; 5) Pakaad. Ketiga: Dalam garapan komposisi iringan tari kreasi Wagiswari Guna Paraga ini menggunakan barungan gamelan gong kebyar sebagai media ungkap.</p>

PENDAHULUAN

Karawitan merupakan salah satu aliran musik tradisi nusantara yang masih lestari bahkan berkembang secara progresif, khususnya di wilayah Kota Mataram. Kehadiran musikal yang terus berlanjut menjadi bukti upaya berkelanjutan dalam mempertahankan nilai-nilainya, dengan memperhatikan perkembangan zaman Karawitan instrumental Bali disebut gamelan, dan karawitan vocal disebut dengan tembang atau sekar. Bandem, (2013) menjelaskan bahwa Gamelan adalah sejenis musik orchestra yang terdiri dari beragam instrumen yang dibuat dari bahan-bahan seperti kayu, batu, bambu, besi, kulit, dan senar. Alat musik ini dibawakan melalui sistem penalaan pelog dan selendro. Nama gamelan juga digunakan untuk menunjukkan komposisi musik yang dihasilkan dengan memainkan alat musik tersebut. Saat ini, terdapat sekitar 30 jenis alat musik gamelan Bali yang tersebar di seluruh kabupaten di Bali. Masing-masing instrumen ini memiliki tujuan berbeda dalam hal instrumentasi, aransemen, dan gaya bermain.

Masyarakat Etnis Bali di Lombok lebih familiar mengenal seni karawitan dengan sebutan gambelan, karena hampir disetiap upacara keagamaan Hindu yang ada di pulau Lombok menggunakan gamelan sebagai media pendukung untuk sebuah acara keagamaan, seperti upacara *dewa yadnya*, *rsi yadnya*, *manusa yadnya* dan *bhuta yadnya*. Salah satu gamelan yang digunakan untuk mendukung dalam upacara agama hindu tersebut adalah seperangkat barungan gamelan *Gong Kebyar*.

Kreativitas masyarakat di Lombok khususnya di provinsi Nusa Tenggara Barat (Mataram) dalam proses penciptaan atau penyajian karya komposisi iringan tari baru yang sangat masih kurang. Menurut para seniman dan penata di Lombok belum terlihat tabuh kreasi yang pengemasan atau bentuk karya yang sangat dinamis (pola permainan yang bertitik tumpu dengan olahan atau penggarapan yang terdapat pada olahan melodi, sehingga karya yang dinamis akan terkesan sangat melodis), sedangkan kemas atau penyajian karya-karya komposisi karawitan tabuh kreasi terlihat ritmis (pola permainan yang dilihat dari olahan atau ketukan tempo yang sedemikian rupa, dan juga pola permainan yang terlihat terdapat kotekan-kotekan atau umbit-umbitan pada instrument gangse pemade dan gangse kantikan).

Provinsi Nusa Tenggara Barat, khususnya pulau Lombok yang merupakan wilayah yang dikenal dengan sebutan pulau seribu masjid, istilah ini menggambarkan agama yang menjadi mayoritas di pulau ini adalah agama Islam. Kendati demikian agama Hindu menjadi agama mayoritas kedua di pulau Lombok ini. Keberadaan Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram yang didirikan pada tanggal 11 Juli 2001 merupakan bentuk

Penciptaan Instrumen Iringan Tari “*Vagishwari Guna Paraga*” *Nengah Subrata**

perhatian pemerintah Indonesia terhadap SDM Hindu di khususnya di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Seiring berjalannya waktu banyak perkembangan yang dialami oleh perguruan tinggi ini, dimulai dari jumlah prodinya yang berkembang pesat, dan juga mahasiswanya yang dari tahun-ketahun semakin bertabuh. Pada 21 Pebruari 2021 STAHN Gde Pudja Mataram di Alih Statuskan menjadi Institut. Namun sayangnya hingga kini perguruan tinggi ini belum memiliki maskot atau tari kebesaran sebagai penciri dari Institusi.

Pada akhirnya melalui Surat Keputusan Rektor Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram Nomor: 1367/Tahun 2022, peneliti mencoba merancang tari kebesaran Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram yang bertema “*Vagishwari Guna Paraga*”, hal ini merupakan suatu karya komposisi Iringan Tari Kreasi untuk melaksanakan tugas akhir dari penata. Melalui kesempatan ini penata sangat bersemangat dan sangat tertarik untuk menggarap karya komposisi tabuh iringan tari ini dengan menggunakan media ungap seperangkat gong kebyar dan di kolaborasikan dengan salah satu alat musik khas lombok. Didalam karya komposisi ini pemilihan seperangkat gamelan gong kebyar tersebut di latar belakang karena memang spesialisasi penata terdapat pada seperangkat gamelan gong kebyar.

Berdasarkan penjabaran fenomena tersebut penulis berusaha untuk Untuk mewujudkan garapan komposisi karawitan tari kreasi *Vagishwari Guna Paraga*, dengan menggunakan ungap barungan gamelan Gong Kebyar. Selanjutnya mengembangkan kreativitas teknik permainan dalam mengulas unsur-unsur musikal seperti melodi , tempo, ritme, dinamika di dalam mendukung tema garapan komposisi sehingga terkesan utuh dan harmonis. Dan yang terakhir Penata mencoba menghasilkan sebuah garapan komposisi karawitan Iringan Tari kreasi *Vagishwari Guna Paraga* yang kreatif dan inovatif melalui 6 eksplorasi teknik, pengolahan unsur-unsur musikal dan pengembangan motif-motif yang telah ada.

Penelitian ini menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai pedoman dan rujukan, yang pertama penelitian dari Widodo (2016) yang mengungkapkan bahwa: “keberadaan gendhing Karawitan dimasa sekarang kurang diperhatikan, khususnya dari para pengrawit. Sekarang ini hasil rekaman gendhing Karawitan, seperti kaset Mp3, kaset pita, kaset audiovisual, dan lain sebagainya, khususnya yang dipublikasikan/dipasarkan kepublik, sangat minim sekali dan sangat susah untuk dijumpai. Selain dari segi garap, menurunnya tingkat penggunaan gendhing Karawitan, juga disebabkan oleh faktor waktu, karena gending tersebut memiliki durasi waktu yang cukup lama”. Selanjutnya penelitian dari Dhimaz Anggoro (2018) yang menjelaskan bahwa: “Garap karawitan Jaranan dapat berkembang berdasarkan unsur-unsur yang menyertainya. Unsur garap karawitan tersebut adalah materi garap, penggarap,

Penciptaan Instrumen Iringan Tari “*Vagishwari Guna Paraga*” *Nengah Subrata**

sarana garap, perabot atau piranti garap, serta pertimbangan garap”. berikutnya adalah penelitian Teddy Mertayasa dan Suartaya (2022), yang mengungkapkan bahwa: “Penata berimajinasi dengan merangkai sebuah komposisi secara sistematis yang sumber inspirasinya dari tabuh sekatian dan tabuh lelongoran yang di implementasikan dengan media unguak Gamelan Gong Kebyar. Karya tabuh kreasi ini memiliki durasi kurang lebih 11 sampai 12 menit dengan menggunakan teknik-teknik permainan yang ada pada tabuh sekatian dan tabuh lelongoran. Garapan komposisi karawitan tabuh kreasi ini memiliki tiga bagian yang diantaranya memiliki penonjolan yang berbeda, bagian pertama memperkenalkan instrumen yang digunakan, bagian kedua menggambarkan tabuh sekatian dan bagian ketiga menggambarkan tabuh lelongoran”. Ketiga penelitian tersebut penulis gunakan sebagai bahan pertimbangan dan pedoman dalam penggarapan penelitian ini sehingga nantinya mampu menghasilkan naskah hasil penciptaan karya seni yang indah dan mudah dipahami oleh para pembaca.

METODE

Dalam suatu garapan tentang sebuah penciptaan bagi seorang penggarap hendaknya terlebih dahulu menuangkan ide dalam suatu garapan merupakan bagian dari gagasan pikiran dituangkan melalui karya yang dihasilkan. Hal ini merupakan suatu imajinasi, instuisi, interpretasi serta argumentasi dari proses berpikir dalam sebuah karya. Selain itu, penciptaan suatu karya seni juga berfungsi sebagai sarana untuk menghasilkan suatu karya yang matang, baik yang mencakup aspek visual maupun kualitas estetika. Penciptaan sebuah karya seni melibatkan kemajuan sistematis melalui banyak tahapan untuk mewujudkan karya tersebut. Sang seniman mengikuti filosofi Alma M. Hawkins, sebagaimana dijelaskan dalam bukunya “*Creating Through Dance*”, yang menyatakan bahwa pengembangan sebuah karya seni melibatkan tiga tahap: eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. (Hadi, dalam Ary Wibawa, 2014) ketiga tahapan ini akan dijadikan acuan dalam penggarapan karya ini.

1. Tahap Eksplorasi (Penjajagan)

Tahap Eksplorasi merupakan tahapan awal dari proses kreativitas garapan iringan tari kreasi *Vagishwari Guna Paraga*. Gagasa utama dalam menciptakan sebuah karya seni adalah komposisi musik. Konsep styling diperoleh melalui aktivitas seperti membaca buku, mengonsumsi berita dari berbagai sumber media, mengamati dan menganalisis fenomena masyarakat dengan cermat. Hasil yang diperoleh dari proses eksplorasi ini meliputi introspeksi mendalam, serta kontribusi berharga yang

berkontribusi terhadap perkembangan sebuah karya seni. Ide garapan yang diangkat dalam garapan ini adalah fenomena tentang perwujudan *Dewi Saraswati* yang merupakan simbol dari ilmu pengetahuan dan sebagai salah satu *Dewi* yang utama dalam ajaran agama Hindu yang digambarkan berdiri di atas bunga teratai dan juga terdapat angsa sebagai wahananya.

2. Tahap Improvisasi (Percobaan)

Pada tahap ini penata mulai memunculkan ide. Langkah ini penting untuk memilih, mengevaluasi, membedakan, mencapai keselarasan, dan menetapkan kontras yang jelas. Arranger berupaya menjaga keadaan emosi reseptif terhadap beragam peristiwa musik yang dipersepsikan. Eksplorasi ini dicirikan oleh sifat kumulatifnya, yang bertujuan untuk menggabungkan beragam warna dan kesan suara. Singkatnya bagaimana mengatur seluruh bunyi dengan aspek penciptaan untuk menuju suatu kesatuan garapan iringan Tari Kreasi *Vagishwari Guna Paraga* sehingga menemukan integritas dan kesatuan terhadap berbagai percobaan yang telah dilakukan.

3. Tahap Forming (Pembentukan)

Pada tahap forming, dilakukan tindakan mentransformasikan bentuk lagu yang tercipta melalui improvisasi menjadi struktur komposisi. Para pendukung pekerjaan mulai terlibat dalam proses ini. Namun karena adanya keterlibatan individu lain, pihak penyelenggara harus mengubah jadwal untuk mengakomodasi keadaan suporter yang memiliki komitmen beragam dan jadwal padat. Pendukung garapan ini yaitu mahasiswa Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram yang tergabung dalam UKM Tabuh serta para stakeholder lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Penciptaan Karya “*Vagishwari Guna Paraga*”

Sebelum diuraikannya tentang proses penciptaan karya “*vagishwari Guna Paraga*” juga penggarap menguraikan hal yang berhubungan dengan karya yang dimaksud seperti yang tertera di bawah ini.

a. Konsep Garapan

Konsep garapan adalah suatu konsepsi atau ide dalam mewujudkan suatu bentuk garapan atau karya seni (Windha dalam Nendra Kesuma, 2022). Dalam hal ini penata mengkonsepkan bagaimana komposisi karawitan ini untuk garapan kedepannya. Dalam komposisi karya iringan tari kreasi ini yang dapat menjadi dasar pondasinya yaitu pada

Penciptaan Instrumen Iringan Tari “*Vagishwari Guna Paraga*” *Nengah Subrata**

instrumen kantil dan instrumen jublag, yang dimana kantil dan jublag ini dapat dimainkan ubit-ubitan yang penata dapat susun sedemikian rupa sehingga dapat terjalin suatu nada yang ritmis. Menurut Bandem, (2013) menjelaskan bahwa: “ubit-ubitan adalah sebuah tehnik permainan yang di hasilkan dari perpaduan garapan polos (*on beat*) dan sangsih (*of beat*)”.

Dalam karya *vagishwari Guna Paraga* ini penata menggunakan lima bagian untuk membentuk karya komposisi iringan tari kreasi ini. Berikut merupakan gambaran di setiap bagian karya *vagishwari Guna Paraga* ini. Komposisi pada bagian pertama yang di sebut dengan pengawit dapat diawali dengan permainan instrumen preret, jegogan, jublag, dan gong, secara bergantian. Pada bagian pertama ini penata menggambarkan sosok keagungan, kelembutan dan kemuliaan dari Dewi Saraswati.

Pada bagian yang kedua yaitu Pepeson, penata menggunakan motif kekebiyaran untuk menggambarkan situasi munculnya burung merak yang menggambarkan karakter merak sebagai simbol kewibawaan dan keindahan dari ilmu pengetahuan. Pada bagian ketiga yang disebut dengan pengawak yang menggambarkan kecantikan dari sosok Dewi Saraswati dengan di kelilingi oleh delapan burung merak (*mayura*), dengan melodi dan kekotekan yang ada dalam gamelan gong kebyar sebagai penggambaran mood sosok Dewi Saraswati yang agung dengan di kelilingi oleh delapan burung meraknya.

Pada bagian ke empat ini yang disebut dengan pengecet yang dimana pada bagian ini dapat menggambarkan kesaktian dari Dewi Saraswati yang bertangan empat dengan memegang alat musik, genitri, pustaka suci (*lontar*) dan bunga teratai sebagai simbol-simbol suci beliau tersebut dengan menuangkannya kedalam gamelan gong kebyar. Dengan mengolah beberapa melodi yang terdapat di gamelan gong kebyar penata mengharapkan agar mendapatkan kesan dari sosok dewi saraswati dengan segala manifestanya ke dalam karya “*vagishwari Guna Paraga*” ini dapat tersampaikan dengan jelas.

Pada bagian ke lima yang disebut dengan pekaad yang dimana pada bagian ini dapat menggambarkan Dewi Saraswati sebagai sumber dari segala ilmu pengetahuan dengan munculnya burung angsa sebagai kendaraan sosok Dewi Saraswati dengan menuangkannya ke dalam barungan gamelan gong kebyar maka ada beberapa pengolahan nada melodi yang terdapat di komposisi garapan ini, penata mengharapkan agar mendapat perasaan sosok Dewi Saraswati sebagai sumber dari segala sumber ilmu pengetahuan dengan munculnya burung angsa sebagai kendaraan beliau dalam karya “*Vagishwari Guna Paraga*” ini dapat tersampaikan dengan jelas.

b. Tahap Penciptaan

Dalam penciptaan suatu karya seni baik seni karawitan, seni tari maupun seni lukis tentu saja memiliki tahap-tahapan dalam menciptakan suatu karya untuk mencapai suatu karya yang seutuhnya.

1) Tahap eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan tahap pertama dalam pengembangan suatu karya komposisi, di mana seseorang terlibat dalam berpikir, menafsirkan, dan mengeksplorasi lebih jauh konsep komposisi yang dibuat. Selama proses ini, penata gaya melakukan beberapa bentuk eksplorasi yakni Eksplorasi Tema dan Eksplorasi Media Ungkap.

2) Tahap improvisasi

Improvisasi merupakan tahapan selanjutnya, dimana dalam hal ini dilakukan proses eksperimen untuk menginternalisasikan ide ke dalam bentuk lagu yang dihasilkan melalui improvisasi ke dalam struktur komposisi. Pada tahap ini, penata menyusun komposisi musik dengan mengubah inspirasi menjadi notasi musik dan berusaha menyampaikannya melalui alat gamelan.

3. Tahapan Pembentukan

Proses pemindahan bentuk-bentuk karya komposisi musik yang telah dihasilkan melalui improvisasi ke dalam barungan gong kebyar dilakukan pada tahap pembentukan ini. Dalam proses ini, para pendukung garapan ini mulai dilibatkan. Akan tetapi, penata harus menyesuaikan jadwal dan beragam aktivitas serta jadwal para pendukung garapan. Karena garapan ini diproses di UKM Tabuh IAHN Gde Pudja Mataram.

Adapun bagian-bagian proses Garapan sebagai berikut :

a) Latihan bagian kawitan

Latihan pada bagian awal ini dilakukan dengan penuangan materi kepada pendukung karawitan. Proses ini pertama kali dilakukan pada hari Kamis, 26 Oktober 2023 yang bertempat di wantilan ukm tabuh IAHN Gde Pudja Mataram. Pada Garapan awal ini penata memulai menuangkan motif-motif bagian pertama dari garapan ini.

b) Latihan bagian pengawak

Pada bagian ini dilakukan dengan penuangan bagian transisi dan pengawak. Proses ini dilakukan pertama kali pada hari Senin, 30 oktober 2023, yang bertempat di wantilan Unit Kegiatan Mahasiswa Tabuh Pada Latihan bagian transisi dan pengawak penata memulai penuangan pada bagian melodi.

c) Latihan bagian pengecet

Pada proses Latihan pada bagian akhir ini, proses ini dilakukan pertama kali pada hari selasa Desember 2023 yang bertepatan di wantilan ukm tabuh IAHN Gde Pudja Mataram, Pada latihan pengecet dimulai dari penuangan bagian melodi seperti jublag, jegog, dan suling yang menjadi peralihan dari pengawak ke pengecet.

2. Struktur Garapan

Struktur sosial adalah suatu rangkaian kompleks dari relasi-relasi sosial yg berwujud dalam suatu masyarakat (Garna, dalam Pande Ary Wibawa,2014). Dalam Garapan ini penata ingin mengekspresikan *Dewi Saraswati* sebagai simbol membangun sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing ke dalam bentuk komposisi garapan tari kreasi dengan membagi menjadi lima bagian yaitu

- a. Kawitan: Dalam kawitan ini penulis akan mengisi motif melodi yang saling bergantian untuk menggambarkan sosok keagungan, kelembutan dan kemuliaan dari *Dewi Saraswati*.
- b. Pepeson: Pada bagian pepeson ini penata akan menggambarkan situasi munculnya burung merak yang menggambarkan karakter merak sebagai simbol kewibawaan dan keindahan dari ilmu pengetahuan.
- c. Pengawak: pada bagian pengawak ini penata akan menggambarkan kecantikan dan keagungan dari sosok *Dewi Saraswati* dengan dikelilingi oleh delapan Burung Merak.
- d. Pengecet: Pada bagian pengecet ini penata akan menggambarkan kesaktian dari *Dewi Saraswati* yang bertangan empat dengan memegang Alat Musik, Genitri, Pustaka Suci (Lontar) dan bunga Teratai sebagai simbol-simbol suci beliau.
- e. Pakaad: Pada bagian pakaad ini penata akan mengisi motif kekebyaran untuk mengakhiri garapan ini dan menggambarkan sosok *Dewi Saraswati* sebagai sumber dari segala sumber ilmu pengetahuan dengan munculnya burung Ansa sebagai kendaraan beliau.

3. Media Yang Digunakan Dalam Komposisi Karya *vagishwari Guna Paraga*

Media merupakan suatu alat yang dipergunakan sebagai perantara dalam berbagai kegiatan, namun dalam suatu garapan komposisi karawitan yang dalam hal ini mengiringi sebuah tarian menggunakan barungan gambelan gong kebyar. Dalam garapan komposisi iringan tari kreasi *Vagishwari Guna Paraga* ini menggunakan barungan gamelan gong kebyar sebagai media ungkap.

Penciptaan Instrumen Iringan Tari “*Vagishwari Guna Paraga*” *Nengah Subrata**

Penata tabuh memilih menggunakan barungan Gong Kebyar sebagai media ekspresi karena meyakini bahwa gamelan ini memiliki nuansa dinamis yang mampu menyampaikan sifat berani secara efektif. Dengan memasukkan gamelan gong kebyar ke dalam proses berkaryanya, penata bertujuan untuk membangkitkan kekuatan yang berasal dari ciri nada alat musik tersebut. Kebyar dicirikan oleh kemampuannya dalam menggambarkan suasana yang kuat dengan jelas, sehingga memperkuat konsep karya ini. 4. Memanfaatkan media Gamelan Gong kebyar memudahkan penata dalam melaksanakan modulasi dengan lebih mudah..

Ada beberapa instrument yang penata tidak gunakan seperti 1 buah terompong dan 1 buah ugal belakang. Alasan mengapa penata menggunakan gamelan gong kebyar adalah karena memiliki lima nada atau pelog yang Dimana didalam gamelan gong kebyar yang penata dapat implementasikan atau analogikan sebagai wujud dari *Dewi Saraswati* yang memiliki keagungan, kewibawaan ,kecantikan dan penuh dengan pengetahuan.

Adapun media atau instrument yang digunakan dalam Garapan Komposisi iringan tari kreasi *Vagishwari Guna Paraga* ini adalah: 1) Sepasang Kendang (Lanang Dan Wadon; 2) Satu tungguh ceng-ceng Rincik; 3) Empat buah Suling; 4) Satu buah Pereret; 5). Satu buah Ugal; 6). Satu buah Kajar; 7) Empat buah gangsa Pemade; 8) Empat buah gangsa Kantilan; 9) Dua buah tungguh Jublag; 10) Dua buah tungguh Penyahcah; 11). Dua buah tungguh Jegog; 12) Satu tungguh Reyong; 13) Sepasang Gong (Lanang Dan Wadon); 14) Satu buah Kempur; 15) Satu buah Kemong; 16) Empat buah Rebana. Fungsi dari masing-masing instrumen gong kebyar dalam karya komposisi iringan tari kreasi *Vagishwari Guna Paraga* ini tidak jauh berbeda dari fungsi sebelumnya (tradisi), Meski demikian, ada beberapa perangkat yang telah mengalami kemajuan fungsional.

SIMPULAN

Berdasarkan penjabaran penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses penciptaan karya “*Vagishwari Guna Paraga*”

Dalam proses penciptaan tabuh tari kreasi *Vagishwari Guna Paraga* terdiri dari beberapa tahapan yaitu: pada bagian pertama yang di sebut dengan pengawit dapat diawali dengan permainan instrumen preret, jegogan, jublag, dan gong, secara bergantian. Pada bagian ketiga ini yang disebut dengan pengect yang dimana pada bagian ini dapat menggambarkan kesaktian dari Dewi Saraswati yang bertangan empat dengan memegang alat musik, genitri, pustaka suci (lontar) dan bunga teratai sebagai simbol-simbol suci beliau tersebut dengan menuangkannya kedalam gamelan gong kebyar. Pada bagian ke empat yang disebut dengan pekaad yang dimana pada bagian ini dapat menggambarkan dewi saraswati sebagai sumber

Penciptaan Instrumen Iringan Tari “*Vagishwari Guna Paraga*” Nengah Subrata*

dari segala ilmu pengetahuan dengan munculnya burung angsa sebagai kendaraan sosok Dewi Saraswati dengan menuangkannya ke dalam barungan gamelan gong kebyar maka ada beberapa pengolahan nada melodi yang terdapat di komposisi garapan ini.

2. Struktur iringan tari kreasi “*Vagishwari Guna Paraga*”

Struktur berarti susunan, dalam konteksnya dengan karawitan Bali berarti susunan elemen-elemen musikal menjadi sebuah lagu atau komposisi. Adapun struktur dalam garapan ini meliputi :1). Kawitan; 2). Pepeson; 3). Pengawak; 4). Pengecet; 5). Pekaad.

3. Media yang digunakan dalam komposisi karya “*Vagishwari Guna Paraga*”

Dalam garapan komposisi iringan tari kreasi Vagishwari Guna Paraga ini menggunakan barungan gamelan gong kebyar sebagai media ungkap yang terdiri dari: 1) Sepasang Kendang (Lanang Dan Wadon) ; 2) Satu tungguh ceng-ceng Rincik; 3) Empat buah Suling; 4) Satu buah Pereret; 5) Satu buah Ugal; 6) Satu buah Kajar; 7).Empat buah gangsa Pemade; 8).Empat buah gangsa Kantilan; 9) Dua buah tungguh Jublag; 10) Dua buah tungguh Penyahcah; 11) Dua buah tungguh Jegog; 12) Satu tungguh Reyong; 13) Sepasang Gong (Lanang Dan Wadon); 14) Satu buah Kempur; 15) Satu buah Kemong; 16) Empat buah Rebana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana I Ketut. Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Stikom Bali. Metode Penciptaan Karya-Karya Baru Seni Karawitan Bali. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Dimas Anggoro Putra, (2018). *Perkembangan Garap Karawitan Jaranan Kelompok Seni Guyubing Budaya di Kota Blitar (1980-2017)*, Skripsi Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta
- Dinata, K. W., & Putra, I. P. L. W. N. (2023). Tahapan dalam Produksi Komposisi Iringan Tari Satya Gora Dharma. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 6(1), 65-78.
- Hietschold, N., Reinhardt, R., & Gurtner, S. (2014). Measuring critical success factors of TQM implementation successfully—a systematic literature review. *International Journal of Production Research*, 52(21), 6254-6272.
- Mawadda, A. I., & Dana, I. W. (2023). Kajian Hasil Rekonstruksi Tari Opak Abang di Kabupaten Kendal. *Dance and Theatre Review*, 6(1), 13-25.
- Mazlan, C. A. N., Abdullah, M. H., Arshad, S. F., Latif, M. K. A., Imam, R. M., & Daud, I. S. (2020). Satu Tinjauan Muzikologi Lagu Melayu Asli. *Jurai Sembah*, 1(2), 14-26.
- Molina-Azorín, J. F., Tari, J. J., Claver-Cortés, E., & López-Gamero, M. D. (2009). Quality management, environmental management and firm performance: a review of empirical studies and issues of integration. *International Journal of Management Reviews*, 11(2), 197-222.
- Moustafa, N., Koroniotis, N., Keshk, M., Zomaya, A. Y., & Tari, Z. (2023). Explainable

Penciptaan Instrumen Iringan Tari “*Vagishwari Guna Paraga*”
Nengah Subrata*

- intrusion detection for cyber defences in the internet of things: Opportunities and solutions. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 25(3), 1775-1807.
- Mustika, R., Mar'at, S., & Kartasasmita, S. (2023). Efektivitas Dance Movement Therapy (Dmt) Untuk Menurunkan Stres Pada Adulthood: Studi Systematic Review. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 7(2), 451-464.
- Nendra Kesuma, I Made, (2021). Karawitan komposisi *Sawitra Jaya*, *Jurnal*
- Rahman, H. (2019). Musik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 1(1), 130-142.
- Sadasri, L. M., Wibowo, S. A. P., Ali, W., Wijayanti, N., binti Zulkurnain, Q. N., Akhmad, G. A. Q., & Haris, N. A. (2025). Popular Culture in Cross-Cultural Understanding: The Roles, Challenges, and Opportunities.
- Sadono, S., Pandanwangi, B., & Kasputra, D. (2025). Beragam Seni Pertunjukkan di Era Jawa Kuno. *Jurnal Sejarah Indonesia*, 8(1), 27-37.
Seni Karawitan Ghurnita, Denpasar
- Tari, J. J., & Dick, G. (2016). Trends in quality management research in higher education institutions. *Journal of Service Theory and Practice*, 26(3).
- Teddy Mertayasa. Kadek, Suartaya Kadek. (2022). Ghumi Utara: A New Music Creation Ghumi Utara: Sebuah Karya Musik Baru, Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Widodo (2016). Gendhing Karawitan: Kajian Fungsi dan Garaapan Dalam Karawitan Gaya Surakarta. Skripsi Institut Seni Indonesia Surakarta.