

**PEMANFAATAN FL STUDIO
SEBAGAI PROSES KREATIVITAS SENI KARAWITAN
(BALEGANJUR) DIMASA PANDEMI
PADA KOMUNITAS SENI JARI SHIDI DIPURA PANTI
PASEK GEL GEL BR. PEMBUNGAN SESETAN**

Oleh:

I Kadek Yoga Dwi Saputra

I Wayan Sudiarsa

I Nengah Artawan

Universitas Hindu Indonesia

proses review tanggal 27 April - 12 Mei 2022 – dinyatakan lolos 16 Mei 2022

ABSTRAK

FL Studio adalah aplikasi stasiun digital yang dipergunakan untuk merekam, mengubah dan membuat audio, FL Studio dikembangkan oleh perusahaan yang bernama Image-Line pada tahun 2014, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan FL Studio sebagai media dalam proses kreativitas Seni Karawitan (Baleganjur) yang diharapkan dapat membantu proses kreativitas Seni Karawitan (Baleganjur) dimasa Pandemi menjadi lebih efektif dan efisien, Berdasarkan hal tersebut permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini meliputi (1) Bagaimana konsep pemanfaatan *FL Studio* sebagai proses kreativitas seni karawitan di komunitas seni jari shidi. (2) Bagaimana proses pembuatan tabuh melalui pemanfaatan *FL Studio* sebagai proses kreativitas seni karawitan di komunitas seni jari shidi (3) Apakah kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan *FL Studio* sebagai proses kreativitas seni karawitan di komunitas seni jari shidi. Hasil analisis menunjukkan: (1) Bagaimana konsep pemanfaatan *FL Studio* sebagai proses kreativitas seni karawitan di komunitas seni jari shidi pemanfaatan FL Studio diharapkan dapat membantu proses pembelajaran tabuh baleganjur menjadi lebih efektif mengingat situasi pandemi seperti ini (2) Bagaimana proses pembuatan tabuh melalui pemanfaatan *FL Studio* sebagai proses kreativitas seni karawitan di komunitas seni jari shidi terdiri dari beberapa proses yaitu pertama pelatih akan membuat mp3 di aplikasi *FL Studio* dan setelah itu akan di tuangkan kepada penabuh secara langsung

Kata kunci : Pemanfaatan FL Studio, Kreativitas Seni Karawitan, Pandemi.

ABSTRACT

FL Studio is a digital station application that is used to record, convert and create audio, FL Studio was developed by a company called Image-Line in 2014, this research focuses on the use of FL Studio as a medium in the creative process of Karawitan Art (Baleganjur) which is

expected to help the creative process of Karawitan Art (Baleganjur) during the Pandemic become more effective and efficient, Based on this, the problems studied in this study include (1) How is the concept of utilizing FL Studio as a creative process of musical art in the finger shidi art community. (2) What is the process of making percussion through the use of FL Studio as a creative process of musical art in the finger shidi art community. (3) What are the obstacles faced in using FL Studio as a creative process of musical art in the finger shidi art community. The results of the analysis show: (1) How is the concept of using FL Studio as a creative process of musical art in the finger art community, the use of Fl Studio is expected to help the Baleganjur percussion learning process become more effective considering the pandemic situation like this (2) How is the process of making percussion through the use of FL The studio as a creative process of musical art in the finger shidi art community consists of several processes, namely first the trainer will make an mp3 in the FL Studio application and after that it will be poured directly to the musicians.

Key words: *Utilization of FL Studio, Creativity of Karawitan Art, Pandemic*

1. PENDAHULUAN

Pengembangan metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Dalam proses belajar mengajar metode merupakan faktor yang sangat dominan dan menentukan hasil pembelajaran. Menurut Hebert Bisno (1968) yang dimaksud metode adalah Teknik-teknik yang di aplikasikan dengan baik agar dapat diterima atau dapat di terapkan secara sama dalam sebuah praktek, atau bidang disiplin dan praktek.

Kesenian sebagai bagian dari kebudayaan yang ada di bali mencapai masa ke masanya antara abad ke 16-19 pada masa pemerintahan Dalem Waturenggong (1460-1550), Dale m Bekung (1550-1580), Dalem Sagening (1580-1665) dan Dalem Dimade (1665-1686). Dimana pada masa ke masa ini ada beberapa kesenian yang muncul seperti : *arja, gambuh, topeng, wayang wong, parwa dan legong kraton* (Bandem, 1986:7) pernyataan Bandem ini menegaskan bahwa usia kesenian Bali sudah dapat dikatagorikan cukup tua.

Pembicaraan dengan kesenian tidak bisa lepas dengan pembicaraan mengenai musik tradisional bali, yang dinamakan Karawitan. Istilah Karawitan berasal dari kata *Rawit* yang artinya halus (indah) mendapatkan awalan ka- dan akhiran -an, menjadi *karawitan* yang berarti seni instrumental dan vokal yang menggunakan *laras* (tangga nada) *pelog* dan *slendro*. Karawitan instrumental Bali di sebut *Gamelan*, dan *karawitan* Vokal di sebut *Tembang* atau *sekar* (Bandem, 2003:3).

Menurut Dibia (1977:4) karawitan Bali khususnya gamelan, yang di beri corak dan diwarnai oleh nilai budaya yang hidup berkembang di Bali memiliki memiliki suasana nada yang tersendiri, khas Bali yang jelas berbeda dengan karawitan dari daerah lainnya. Perihal nada, bahwa sebagai mana umumnya yang terjadi di dalam dunia karawitan, maka dari dalam karawitan Bali tidak ada suatu standar nada yang pasti, setiap nada mempunyai variasi embat (*Laras*) yang demikian banyak sesuai dengan selera masyarakat setempat. Selanjutnya *Laras* pada gamelan Bali di bagi menjadi dua yaitu *Laras Slendro* dan *Laras Pelog*. *Laras Slendro* yaitu embat/jarak yang nada yang

berbeda-beda. Contoh gamelan berlaras *Slendro : Angklung 4 nada, Gender Wayang dan samara pegulingan*. Contoh gamelan berlaras Pelog : *Gong kebyar, baleganjur dan Gong Gede*.

Berbicara dengan seni karawitan komunitas seni jari shidi adalah salah satu komunitas seni yang aktif berkeaktivitas dalam bidang seni karawitan ada berbagai kegiatan yang rutin dilakukan seperti *ngayah* di Pura dalem batu pagede dan mengikuti kegiatan lomba salah satunya yaitu lomba Baleganjur, di komunitas seni jari shidi juga mengembangkan bakat generasi muda yang tertarik untuk melakukan kegiatan berkesenian karena adanya anak-anak yang ingin belajar menabuh jadi di komunitas jari shidi ini ada jadwal khusus untuk kegiatan belajar mengajar menabuh pada anak-anak. Seiring perkembangan zaman banyak metode yang di gunakan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Menurut Ginting (2014, 42) metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik.

Metode sangat berpengaruh besar pada proses pembelajaran, salah satunya adalah metode yang digunakan oleh pelatih di *komunitas seni jari shidi* dengan memanfaatkan *FL Studio* sebagai proses kreativitas seni karawitan di masa pandemi yang diharapkan tetap bisa melakukan kegiatan belajar mengajar maka dari itu di harapkan dengan metode pemanfaatan *FL Studio* sebagai media untuk mencatat tabuh mampu mempersingkat waktu dan kegiatan belajar mengajar juga dimaksimalkan.

Menurut peneliti pemanfaatan *FL Studio* dalam kegiatan belajar mengajar

sangat menarik karena *FL Studio* dapat digunakan sebagai media untuk mencatat tabuh sebelum nantinya akan melakukan proses belajar mengajar, *FL Studio* adalah sebuah aplikasi stasiun kerja audio digital yang digunakan untuk merekam, mengubah, dan membuat audio. *FL Studio* dikembangkan oleh perusahaan bernama Image-Line. Pada tahun 2014, *FL Studio* termasuk aplikasi audio yang banyak peminatnya di seluruh dunia, Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan *FL Studio* sebagai media untuk melakukan proses penunangan gending, Di harapkan dengan metode ini proses pembelajaran menabuh menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat menciptakan karya seni yang indah dan dapat dinikmati oleh masyarakat.

2. METODE

Rancangan penelitian pada hakekatnya merupakan wahana untuk menemukan kebenaran atau lebih membenarkan kebenaran. Terkait penelitian ini menggunakan kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang sistematis yang digunakan untuk mengkaji atau meneliti suatu objek pada latar ilmiah tanpa ada manipulasi di dalamnya dan tanpa ada pengujian hipotesis, dengan metode-metode yang alamiah ketika hasil penelitian yang di harapkan bukanlah generalisasi berdasarkan ukuran kuantitas, namun makna dari fenomena yang diamati. Penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif dan bersifat deskriptif yaitu untuk mendeskripsikan dalam pembelajaran tabuh bleganjur melalui pemanfaatan *fruity loops* di banjar pembungan sesetan.

3. PEMBAHASAN

3.1 Konsep Pemanfaatan FL Studio Sebagai Proses Kreativitas Seni Karawitan (Baleganjur) Dikomunitas Seni Jari Shidi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsep berarti pengertian, gambaran, proses, pendapat, rancangan yang telah dipikirkan. Agar segala kegiatan berjalan dengan sistematis dan lancar, dibutuhkan suatu perencanaan yang mudah dipahami dan dimengerti. Perencanaan yang matang menambah kualitas dari kegiatan tersebut. Didalam perencanaan yang matang tersebut terdapat suatu gagasan ide yang akan dilaksanakan atau dilakukan oleh kelompok maupun individu tertentu, perencanaan tersebut bisa berbentuk ke dalam sebuah konsep.

Di komunitas seni jari shidi ini memanfaatkan *FL Studio* sebagai media untuk mencatat suatu tabuh sebelum nantinya akan di tuangkan kepada penabuh, teknis pembelajarannya yaitu pelatih membuat suatu motif tabuh di *FL Studio* setelah itu nantinya akan di sebarluaskan berupa mp3 melalui handphone kepada penabuh yang akan mengikuti kegiatan latihan tabuh baleganjur, yang diharapkan nantinya penabuh akan dapat sedikit memahami materi yang akan di ajarkan sehingga dapat mempersingkat waktu latihan tetapi tetap memaksimalkannya, mengingat situasi pandemi seperti ini tidak boleh melakukan kerumunan hingga larut malam, dengan pemanfaatan *FL Studio* ini dalam proses kreativitas seni karawitan, peneliti berharap proses kreativitas seni karawitan bisa tetap berjalan walau pada situasi pandemi.

Instrumen Baleganjur Dikomunitas Seni Jari Shidi :

Instrumen merupakan suatu istilah yang dipakai untuk menyebutkan berbagai macam alat-alat. Dalam sebuah gamelan bali, istilah instrumen biasanya digunakan untuk menyebutkan berbagai macam jenis-jenis alat pada sebuah gamelan tertentu. Jadi instrumen Gamelan (khususnya Gamelan Bali) merupakan berbagai jenis alat-alat yang terdapat pada sebuah Gamelan dan disatukan sehingga menjadi sebuah barungan.

Gamelan baleganjur merupakan sebuah barungan Gamelan yang terdiri dari : 2 buah kendang lanang dan wadon, 4 buah reong yang berlaras pelog 4 nada, yang dimulai dari ndong, ndeng, ndung, ndang dan memakai 2 buah ponggang dan 8 buah ceng-ceng, 1 buah kajar, 1 buah kempli, 1 buah kempur, 1 buah bebende, dan 2 buah gong. Barungan gamelan ini tergolong kedalam gamelan yang baru, hingga akhir decade 1970an gamelan baleganjur memiliki fungsi dominan sebagai musik ritual. Pada masa selanjutnya gamelan baleganjur memiliki fungsi dominan sebagai musik ritual. Pada masa selanjutnya gamelan baleganjur kendatipun masih eksis digunakan pada setiap prosesi ritual, juga tak luput dari hukum perubahan baik bentuk garap, nuansa musical, yang tentunya disebabkan oriesntasi fungsi dan penggunaan. Struktur dari gending *baleganjur* pada umumnya terdiri dari : pengawit, pengawak, pengecet. *Gamelan baleganjur* terintegrasi dari beberapa jenis instrumen yang memiliki perperangai keras. Karena didominasi oleh alat-alat perkusi dalam bentuk lepas (tanpa trampa). Barungan ini terbentuk dari berbagai jenis alat musik dengan warna suara yang beraneka ragam pula. Kendati demikian, semua alat tersebut masih memiliki kesamaan dan cara memainkan yaitu dengan cara dipukul.

Ditinjau dari aspek orkestrasi, secara umum keberadaan barungan Gamelan Baleganjur dapat merupakan barungan gamelan tersendiri, dan dapat juga merupakan barungan terbentuk dari pencopotan beberapa instrument gamelan lainnya seperti Gamelan Bebarongan, Gong Gede, Gong Kebyar, dan lain sebagainya. Berikut merupakan instrument baleganjur yang digunakan dalam penelitian ini :



Gambar 1. instrumen Kendang

Kendang merupakan salah satu yang digolongkan ke dalam jenis instrument *membrafon*. Jenis kendang yang dipergunakan dalam barungan gamelan baleganjur adalah sepasang (2 buah) kendang cedugan atau kendang pepanggulan lanang (dug) dan wadon (dag). Kendang ini dimainkan dengan menggunakan panggul kendang. Fungsi kendang dalam barungan gamelan baleganjur adalah sebagai pemurba irama, dan tugas pemain kendang adalah sebagai pemimpin di dalam memberikan aba-aba atau komando kepada penabuh lainnya dalam memainkan sebuah repertoar baleganjur.

Di Bali kendang tidak dapat di pisahkan dari seni karawitan dimilikinya instrument kendang terdapat pada gamelan golongan madya, yang berfungsi sebagai pemimpin dari sebuah barungan. Selanjutnya terdapat pada gamelan golongan baru, yang memiliki peranan

semakin menonjol dengan Teknik dan improvisasi yang semakin kompleks. Di Bali instrumen kendang biasanya di mainkan secara berpasangan dan individu. Jika dimainkan secara berpasangan maka kendang itu dinamakan kendang lanang dan wadon. Kendang lanang adalah kendang yang memiliki suara lebih kecil atau lebih tinggi, sedangkan kendang wadon adalah kendang yang suaranya lebih rendah atau lebih besar. Pembagian instrumen menurut *Curt Sach* dan *Van Boster* kendang bali termasuk ke dalam *instrument membranophone*. Dimana sumber bunyinya di olah dari lebar sempitnya membrane. Istilah kendang telah disebut-sebut dalam piagam jawa kuno yang berangka tahun 821 dan 859 masehi dengan istilah *padahi* dan *muraba*. Dalam prasasti *bebetin*, sebuah istilah Bali yang berasal dari abad ke-9 kendang disebut dengan istilah *papadaha*. Kendang merupakan salah satu instrument musik yang universal, karena hampir di seluruh belahan dunia di pastikan memiliki alat musik yang terhubung dalam alat musik perkusi. Di Bali kendang tidak bisa di pisahkan dari seni karawitan dimilikinya. Instrumen kendangterdapat pada gamelan golongan madya, yang berfungsi sebagai pemimpin dari sebuah barungan gamelan. Dalam komunitas seni jari shidi menggunakan kendang ukuran 30, rata-rata ukuran kendang baleganjur pada umumnya dan suaranya kendang di komunitas seni jari shidi lumayan bagus, tergantung dari siapa yang mendangarnya karena setiap orang memiliki penilaian yang berbeda mengenai suara kendang. Ada beberapa Teknik permainan kendang yang digunakan sebagai berikut : gegilangan, bebaturan, geguletan, dan batu-batu.



Gambar 2. Instrumen Ceng-Ceng

Ceng-ceng merupakan salah satu instrument yang bahannya terbuat dari perunggu dan dikelompokkan ke dalam keluarga pencon. Hampir dalam setiap barungan yang tergolong madya dan baru menggunakan instrument ini. Kendati demikian *ceng-ceng* yang dipergunakan dalam barungan baleganjur *ceng-ceng kopyak* adalah *ceng-ceng* yang berukuran diameternya berkisar antara 21-25 cm. cara memainkan adalah dengan cara membenturkan dengan pasangannya. Untuk satu pasang *ceng-ceng kopyak* dikenal dengan istilah *cakep*. Dalam Gamelan Baleganjur umumnya menggunakan 6-10 *cakep ceng-ceng kopyak*. Sering dibilang oleh para seniman baleganjur *ceng-ceng kopyak* adalah bunga (Bungan) dari gamelan baleganjur. Fungsi *ceng-ceng kopyak* adalah untuk memperkaya ornamentasi ritme dalam sebuah reportoar baleganjur. Di Komunitas Seni Jari Shidi ini menggunakan *ceng-ceng kopyak* berukuran 24cm, ukuran yang cukup besar tetapi bagus untuk melatih tangan agar terbiasa dengan ukuran *ceng-ceng* yang besar. Suara yang ditimbulkan cukup keras akan tetapi memerlukan tenaga yang besar, jika tidak maka suaranya tidak akan maksimal. Teknik permainannya sebagai berikut : kekilitan, ngeceh, ngelumbar, kekilitan artinya jalinan suatu nada dari pemain satu dan lainnya sehingga membentuk sebuah pola,

ngeceh artinya memainkan sambal menutup, ngelumbar artinya memainkan dengan cara menggetarkan tanpa menutup.



Gambar 3. instrumen gong

Gong merupakan salah satu jenis instrument pencon yang ukurannya paling besar dalam keluarga pencon. *Gong* bentuknya bulat dan materialnya ada yang terbuat dari besi dan ada juga yang terbuat dari perunggu. Di dalam barungan *Gamelan Baleganjur* yang komplit dipergunakan 2 buah gong yaitu *gong lanang*, dan *gong wadon*. Penempatan instrumen ini biasanya di gantung dengan menggunakan sanan/sangsang gong. Untuk memainkannya, gong dipukul pada bagian penconnya dengan sebuah panggul gong. Fungsi gong dalam gamelan baleganjur adalah sebagai tanda atau perpindahan pola sat uke pola lainnya. Di Komunitas Seni Jari Shidi menggunakan gong yang terbuat dari perunggu suaranya pun sangat besar dan bagus. Teknik permainan gong yaitu : gong gilak, gong kale, gong gilak yaitu ketukan empat dan delapan jatuhnya pukulan gong, sedangkan gong kale ketukan dua, empat, enam, dan delapan jatuhnya pukulan gong.



Gambar 4. instrumen kempli

Kempli merupakan instrumen yang bentuknya sama seperti kajar. Instrumen kempli dalam Gamelan Baleganjur masuk dalam golongan pencon, kempli dimainkan dengan sebuah panggul yang serupa dengan panggul kajar atau panggul kempur yang ukurannya lebih kecil, fungsi instrumen ini adalah sama seperti kajar, namun sekali pukulan kempli umumnya adalah dua kali pukulan kajar. Di Komunitas Seni Jari Shidi menggunakan kempli pada umumnya dan menggunakan panggul yang mirip dengan panggul kajar. Teknik permainan kempli yaitu : pepada lingga, pepada lingga artinya sama jatuhnya kempli dalam hitungan genap.



Gambar 5.5 instrumen kajar

Instrumen kajar merupakan instrumen yang berfungsi sebagai pemegang matra atau tempo. Dalam Gamelan Baleganjur, biasanya digunakan salah satu instrumen tersebut. Kajar dan tawa-tawa pada prinsipnya dalam Gamelan

Baleganjur memang sama sebagai pemegang tempo, namun kedua instrumen ini memiliki sedikit perbedaan pada bentuk instrumen dan cara memainkannya.

Kajar merupakan salah satu jenis instrumen pencon yang materialnya terbuat dari perungguan bentuk tungguhnya memakai tatakan kajar, untuk memainkan instrumen ini caranya adalah memukul pada bagian penconnya dan dibagian pinggir penconnya ditutup dengan cara telapak tangan ditempatkan pada bagian pinggir penconnya. Teknik permainan kajar yaitu : ngeremuncang, rerames ngeremuncang artinya memegang artinya memegang ketukan yang tetep, rerames artinya seperti orang mebat. Sedangkan tawa-tawa adalah sebuah instrumen pencon yang juga terbuat dari perunggu, berbentuk bundar dengan ukuran garis tengah sekitar 13 cm. perbedaannya dengan kajar adalah dalam memainkan tawa-tawa tidak menggunakan tatakan seperti tungguhana kajar. Tawa-tawa dimainkan dengan cara meletakkannya di atas tekukan tangan kiri dan di pegang pada bagian pinggirnya. Di Komunitas Seni Jari Shidi kajar yang digunakan sama dengan kajar pada umumnya.



Gambar 5.6 Instrumen kempur

Kempur/kempul juga merupakan instrumen yang berasal dari keluarga pencon. Bentuk instrumen ini menyerupai gong namun ukurannya lebih kecil. Cara memainkan kempur/kempul adalah sama dengan cara memainkan gong yaitu dipukul pada bagian penconnya. Namun

ukuran panggul yang dipergunakan untuk memukul kempur lebih kecil dari pada panggul gong. Adapun fungsi kempur dalam Gamelan Baleganjur adalah sebagai pemangku lagu dan membagi ruas-ruas lagu. Di Komunitas Seni Jari Shidi kempur yang digunakan sama dengan kempur pada umumnya. Teknik permainan kempur : selah tunggal, selah tunggal (nyelah) artinya jatuhnya kempur dalam hitungan ganjil seperti ketukan lima dan tujuh tidak pada hitungan yang genap.



Gambar 5.7 instrumen Ponggang

Ponggang merupakan instrumen yang sama bentuknya dengan riyong. Dalam satu tunggu riyong dalam *Gamelan Gong Kebyar* atau *Gamelan Gong Gede*, ponggang terdapat pada nada ndung dan ndang yang paling besar dari deretan nada riyong tersebut. Namun khusus dalam Gamelan Baleganjur, ponggang merupakan instrumen lepas yang dimainkan oleh satu atau dua orang penabuh dengan mempergunakan alat pukul yang mirip dengan riyong namun ukurannya lebih besar, dan dipukul secara bergantian mengikuti melodi riyong. Fungsi ponggang dalam Gamelan Baleganjur adalah sebagai melodi gending dan memberikan tekanan-tekanan aksentu melodi. Di komunitas seni jari shidi menggunakan ponggang seperti pada umumnya yang digunakan dalam Gamelan Baleganjur. Teknik permainannya sebagai berikut : megedig

(memukul), megedig artinya memukul seperti jublag memukul pokok lagu atau gending.



Gambar 5.8 instrumen Riyong

Riyong merupakan salah satu jenis instrumen yang juga di golongkan ke dalam keluarga pencon. Material instrumen ini terbuat dari perunggu. Dalam Gamelan Baleganjur, secara umum memakai empat buah *riyong* yaitu *ndong*, *ndeng*, *ndung*, *ndang*. Untuk memainkannya dalam sebuah proses baleganjur, diperlukan empat orang penabuh, dan setiap penabuh membawa sebuah riyong. Fungsi riyong dalam sebuah penyajian reportoar baleganjur adalah sebagai melodi. Di komunitas seni jari shidi menggunakan riyong sama seperti pada umumnya riyong baleganjur yang ada di bali, perbedaannya biasanya ada di nada, ada yang menggunakan nada sedikit tinggi, dan ada yang menggunakan nada lebih rendah. Teknik permainan riyong sebagai berikut : norot, ubit-ubitan, kotekan, norot artinya memukul satu nada secara berturut-turut, ubit-ubitan artinya istilah yang sering di dengar di dalam konteks gamelan Bali untuk melihat pola ritme dan pukulan instrumen, kotekan artinya nada satu dengan nada lainnya akan saling berbenturan dan juga mencari celahnya sehingga membentuk jalinan nada yang di mainkan oleh dua orang penabuh dengan pola berbeda yang di sebut dengan pukulan polos dan pukulan sangsih.



Gambar 5.9 Instrumen bebende

Bebende adalah sebuah instrumen yang menyerupai kempur akan tetapi permukaannya moncolnya masuk kedalam sehingga terlihat rata dengan permukaannya. Dengan bentuk yang demikian warna suaranya pun menjadi berbeda dan khas. Panggul yang dipergunakan untuk memainkan instrumen ini adalah misip seperti *panggul gangsa*. Fungsi instrumen ini dalam Gamelan Baleganjur adalah untuk mempertegas saung garap yang akan di tampilkan. Di komunitas seni jari shidi menggunakan bebende pada umumnya yang suaranya keras.

Dari rangkaian atau gabungan penjelsan di atas ditinjau dari aspek musikalitas, musik baleganjur merupakan sebuah bentuk komposisi musik yang terjalin secara harmonis dari berbagai jenis warna suara yang di hasilkan oleh instrumen Gamelan Baleganjur. Masing-masing instrumen tersebut teknik telah diatur dengan pola permainannya sendiri, dan pengaturan pola teknik permainan tersebut juga dilandasi oleh fungsi dari masing-masing instrumen, baik sebagai pemegang melodi, pembawa atau pemurba irama, pemegang ritme, pemegang tempo, dan yang lainnya.

3.1.1 Laras Gamelan Baleganjur

Di dalam buku pengantar karawitan dijelaskan bahwa secara umum *laras* adalah suatu tangga nada atau susunan nada-nada di dalam satu oktaf yang sudah ditentukan jumlahnya, tinggi dan jarak nadanya (Dibya 1977: 3). Sedangkan di buku yang berjudul esiklopedia *Gamelan Bali* menyatakan laras adalah urutan nada-nada dalam satu oktaf yang ditentukan tinggi rendahnya nada (Bandam, 1983:33).

Gamelan bali baik yang tergolong Gamelan tua, Gamelan madya, maupun Gamelan baru semuanya hanya memiliki dua laras. Sampai sekarang baru diketahui dua laras, yaitu *Laras Selendro* dan *Laras Pelog*. Sedemikian jauh perkembangan seni karawitan Bali istilah *Laras Selendro* dan *Laras Pelog* belum banyak orang yang mengetahuinya. Kedua laras tersebut dapat dibagi lagi dan pembagian tersebut didasarkan pada setiap nada yang terdapat dalam setiap oktafnya. Dalam laras *pelog* terdapat tiga jenis *pelog* yaitu : *pelog 4* nada, *pelog 5* nada, *pelog 7* nada. Begitu pula dalam laras *selendro* terdapat tiga jenis *selendro* yaitu : *selendro 4* nada, *selendro 5* nada, *selendro 7* nada. Mengenai gamelan baleganjur, sesuai dengan nada-nada yang terdapat di dalamnya maka dapat digolongkan pada gamelan yang berlaras *pelog 4* nada. Nada-nada tersebut dapat dilihat pada instrumen *riyong*.

3.1.2 Penuangan Tabuh Melalui Pemanfaatan FL Studio

Salah satu faktor pendukung yang harus diterapkan dalam setiap bentuk kegiatan atau proses kreativitas seni adalah metode pembelajaran, dimana metode memegang peranan yang sangat penting

dalam sebuah proses pembelajaran sebagai penentu dari peningkatan hasil belajar.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai dengan optimal, metode direalisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting, keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada pelatih menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya semakin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran (Alit Arta Wiguna, 2013 :16). Sudah dapat dipastikan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut harus memakai beberapa metode, demikian juga halnya dalam pemanfaatan *fl studio* sebagai proses kreativitas seni karawitan di masa pandemi pada komunitas seni jari shidi di pura panti pasek gel gel Br.pembungan sesetan disampaikan :

I Gede Mekel Ekalawya dalam wawancara mengatakan dalam proses pembuatan tabuh baleganjur di komunitas seni jari shidi ini saya memanfaatkan sebuah aplikasi yaitu *Fl Studio* sebagai media untuk mencatat suatu tabuh yang nantinya akan di tuangkan sebagai materi dalam proses pembuatan tabuh baleganjur ini, di masa pandemi saya menggunakan *fl studio* sebagai media catat berharap dapat mempercepat proses latihan sehingga tidak memakan waktu yang begitu lama karena di masa pandemi ini kita tidak bisa berkumpul hingga larut malam, namun pada proses seni karawitan di bali pasti juga tetap menggunakan metode meguru kuping, meguru munyi, meguru panggul tentu dipergunakan.

Hal ini sejalan dengan apa yang digunakan dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2007:740) dijelaskan bahwa metode adalah cara untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan dihendaki. Metode adalah cara yang di dalamnya fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini berlaku baik bagi guru (metode mengajar) maupun siswa (metode belajar). Makin naik metode yang dipakai maka makin efektif pula pencapaian tujuannya.

Jadi dari berbagai sumber di atas dapat disimpulkan dengan cara yang digunakan untuk mencapai sasaran yang telah disusun agar kegiatan yang telah tersusun dapat berjalan dengan lancar dan optimal. Dalam hal ini yang menggunakan metode adalah pelatih untuk menyampaikan materi kepada anggota komunitas seni jari shidi.

Adapun metode yang digunakan dalam “pemanfaatan FL Studio sebagai proses kreativitas seni karawitan (Baleganjur) di masa pandemi pada komunitas seni jari shidi pura panti pasek gel gel Br. Pembungan sesetan yaitu :

3.1.2.1 Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi yang berarti metode mengajarkan yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu. Pelatih mempraktekan teori dari materi yang sudah disampaikan, misalnya dalam memainkan proses membuat gending baleganjur yang ada di *komunitas seni jari shidi* ini, pelatih mempraktekan cara membunyikan nada dan cara memukul alat dengan satu sama lain, pelatih mengajarkan satu persatu itu dikarenakan banyak alat gamelan dalam barungan baleganjur seperti *riyong, ponggang, kajar, kempli, ceng-ceng kopyak, kendang, dam gong*. Cara

mengajarkankan pembelajaran tabuh baleganjur sedikit berbeda, karena anggota komunitas seni jari shidi tergolong pemula. Perlunya kesabaran dalam melatih memainkan gamelan karena setiap orang memiliki daya tangkap yang berbeda dalam proses melatih tabuh baleganjur ini, ada yang agak lambat mengerti dalam hal mempraktekan dan pelatih harus mengajarkannya dengan sabar. Namun dengan pemanfaatan *fl studi* di sini proses pembelajaran sedikit lebih di mudahkan karena sebelum mulainya praktek materi yang akan di sampaikan sedikit tidaknya sudah di ketahui karena materi yang akan di berikan sudah di sebarakan kepada anggota komunitas seni jari shidi yang mengikuti pembelajaran tabuh baleganjur ini di sebarakan melalui handphone milik pribadi.

Keunggulan dari metode demonstrasi ini adalah perhatian kita dapat lebih dipusatkan, serta lebih cepat dalam menyerap materi dan proses belajar kita lebih terarah pada materi apali di bantu dengan pemanfaatan *fl studi* sebagai media catat untuk materi yang akan dipelajari. Serta pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri kita.

3.1.2.2 Metode Meguru Kuping

Metode Meguru Kuping dalam pemanfaatan *Fl Studio* ini yaitu penabuh mendengarkan mp3 yang di berikan oleh pelatih yang dibuat di *Fl Studio*, kemudian akan di ikuti dengan memainkan nada-nada pada gamelan sesuai dengan materi yang diberikan melalui mp3 tersebut. Dalam skripsi Cahya Hendra Sujana, I Wayan yang berjudul “Metode Pembelajaran Gending Sekar Sari Dalam Gamelan Gender Wayang Bagi Anak-Anak Di Sanggar Dwi Guna Budaya Banjar Pengubengan Kauh Desa Kerobokan Kabupaten Badung” Mengatakan Bahwa Metode *Meguru kuping* adalah mendengar

gamelan yang di pukul dan bagaimana cara mempraktekan dengan mendengar tersebut. Dimana metode ini mengajarkan bagaimana kita dapat mampu mendengarkan pola bunyi melodi yang diterapkan oleh pelatih kemudian diikuti oleh kita. Keunggulan metode ini yaitu dapat melatih kepekaan dari pendengaran kita tentang bunyi gamelan dan kelemahan metode ini yaitu jika pelatih terlalu cepat memainkan bunyi gamelan maka kita akan kesulitan dalam menangkap dan mempraktekan pola bunyi tersebut.

Pada awalnya pelatih akan memukul nada yang akan dipergunakan dalam materi lagu atau *gending* yang akan dituangkan. Pelatih memukul nada dan kita dengan seksama mendengarkan nada yang dipukul oleh pelatih. Kemudian kita mencoba menebak nada yang dipukul oleh pelatih. Para penabuh menebak dengan hati-hati nada yang ada pada instrumen yang di pegang, kemudian penabuh mencoba membunyikan dan meniru nada yang dipukul oleh pelatih dan harus sesuai dengan bunyi nada yang di pukul oleh pelatih tersebut. Jika terjadi kesalahan dalam memukul daun gamelan yang ridak sesuai dengan pelatih maka dengan terus menerus penabuh menconna memukul supaya mendapatkan nada seperti yang diajarkan oleh pelatih. Setelah penabuh membunyikan nada sesuai dengan apa yang pelatih lakukan selanjutnya penabuh akan menghafal letak nada-nada tersebut, jika sudah sesuai dengan apa yang penabuh dengar tadi dan sesuai dengan materi pelatih tersebut maka penabuh akan terus menerus memukul nada-nada itu karena saking senangnya para siswa dapat menangkap materi lagu atau *gending* yang telah diberikan.

Pada bagian akhir pelatih akan menyuruh satu persatu orang untuk

mempraktekkan nada yang dipraktekkan pelatih terlebih dahulu, jika ada penabuh yang salah maka akan disuruh mendengar lagi secara seksama dan dipraktekkan lagi begitu seterusnya serta adanya gelak tawa dari penabuh yang salah menyebabkan pelatih juga bisa salah memberikan nada tadi karena ikut dalam suasana kegembiraan. Ini merupakan proses awal yang diberikan oleh pelatih sehingga pelatih dapat melihat perkembangan dari masing-masing penabuh, walaupun dengan susah payahnya penabuh mempraktekkan, akan tetapi pelatih perlu mengingat waktu untuk memberikan metode ini karena setiap penabuh memiliki daya tangkap yang berbeda supaya nantinya proses ini dapat dilalui oleh semua penabuh.

Pelatih harus pelan-pelan menggunakan metode ini jika karena salah memberikan arahan memukul maka penabuh juga tentu akan salah, metode ini sangat efektif dalam mengajarkan bermain gamelan pada komunitas seni jari shidi karena metode ini sekaligus merangsang daya ingat dari penabuh supaya tidak cepat lupa dengan materi yang diberikan. Disini penabuh diajarkan teliti mendengarkan pola-pola yang dimainkan oleh pelatih supaya penabuh dapat menangkap materi dengan benar tentang pola pukulan masing-masing instrumen yang diberikan.

3.1.2.3 Metode Meguru Munyi

Metode Meguru Munyi dari pemanfaatan *Fl Studio* ada beberapa materi yang kurang di pahami oleh penabuh maka dari itu pelatih memberikan arahan melalui vokal kemudian akan di ikuti oleh penabuh sesuai nada-nada dari arahan pelatih. Dalam skripsi Cahya Hendra Sujana, I Wayan yang berjudul “Metode Pembelajaran Gending Sekar Sari Dalam Gamelan Gender Wayang Bagi Anak-Anak Di Sanggar Dwi Guna Budaya Banjar

Pengubengan Kauh Desa Kerobokan Kabupaten Badung” mengatakan *Meguru munyi* adalah bagaimana cara untuk menirukan bunyi atau suara dari pelatih yang merupakan pola melodi dari gamelan kemudian ditirukan dengan memukul gamelan tersebut. Gamelan sebagai pokok dari metode ini setiap gamelan baleganjur yang ada pastilah memiliki perbedaan seperti ceng-ceng, gong, kendang, dan riyong memiliki suara yang berbeda dari gamelan satu dengan yang lainnya. Setelah menyesuaikan suaranya terhadap gamelan baleganjur yang ada di komunitas seni jari shidi maka tentu pelatih dapat membunyikan dengan suaranya sesuai dengan gamelan yang ada. Ini tentu akan berpengaruh dengan penabuh karena penabuh juga akan mampu nantinya menyuarakan bunyi gamelan dengan suara mereka, jika pelatih menyuarakan tidak sesuai dengan nada gamelan yang ada dan suara pelatih agak melenceng maka tentu akan diikuti juga oleh penabuh. Dalam gamelan itu juga bisa disebut guru nding ndong karena gamelan diumpamakan sebagai guru yang bisa mengajarkan bunyi sesuai nada yang dimiliki oleh gamelan tersebut.

Disini pelatih mencoba mengeluarkan suara sesuai nada gamelan *baleganjur* tersebut, kemudian penabuh akan mencoba mencari nada yang di suruh oleh pelati. Penabuh dengan sangat hati-hati menentukan nada atau suara dari pelatih yang diberikan supaya tidak salah dalam menganmbil nada tersebut. Kadangkala jika penabuh salah menentukan nada maka pelatih akan secara berulang-ulang menyampaikan nada tersebut dan setelah penabuh dengan benar memilih nada maka akan terus di ulang sampai penabuh mengerti dan mengetahui betul letak dan bunyi nada tersebut. Sering juga pelatih menyampaikan nada yang

tidak sesuai dengan apa yang di ajarkan tadi seupaya penabuh peka dan tambah teliti serta biasanya pelatih di cemoooh oleh penabuh karena nada yang disampaikan pertama salah dengan nada yang kedua, tentunya pelatih mempunyai tujuan tertentu menyampaikan nada yang salah tersebut. Pada saat pengajaran metode ini penabuh sangat senang selain mempraktekkan secara langsung penabuh juga mengingat suara dari pelatih tersebut dan mengingatnya sampai akhir pembelajaran, kemudian penabuh menyuarakan suara pelatih tadi sampai mereka hafal pola nada atau melodi yang diberikan tadi, dan jika penabuh salah menyebutkan nada tersebut atau dengan sengaja merubah suaranya tentu mereka sudah mengerti dengan apa yang diajarkan oleh pelatih.

3.1.2.4 Metode Meguru Panggul

Metode Meguru Panggul dalam pemanfaatan *Fl Studio* ini ada beberapa materi yang kurang dimengerti oleh penabuh maka dari itu pelatih tetap akan mengajarkan dengan cara memainkan nada-nada menggunakan panggul kemudian akan di amati oleh penabuh untuk di ikuti pola-pola nada tersebut. Dalam skripsi Cahya Hendra Sujana, I Wayan yang berjudul “Metode Pembelajaran Gending Sekar Sari Dalam Gamelan Gender Wayang Bagi Anak-Anak Di Sanggar Dwi Guna Budaya Banjar Pengubengan Kauh Desa Kerobokan Kabupaten Badung” mengatakan bahwa *Meguru panggul* adalah seseorang belajar suatu gending dengan cara langsung memainkan atau menyajikan suatu jenis tunggahan *melodi* tertentu dan mengerti arah *panggul* dari jenis tunggahan tertentu yang membawakan melodi suatu gending dalam permainan *baleganjur*. Dimana metode ini mengajarkan bagaimana penabuh dapat mampu memainkan suatu jenis tunggahan melodi dengan mengikuti arah *panggul* dari jenis tunggahan tertentu.

Keunggulan metode ini yaitu dapat melatih daya ingat dan pengeliatan penabuh tentang memainkan suatu jenis tunggahan melodi suatu gending dengan mengikuti arah *panggul*.

Pada awalnya pelatih memberikan permainan melodi yang digunakan dalam materi ajar yang akan di tuangkan. Pelatih memberikan permainan melodi dan penabuh mempraktekkan serta sambal mengikuti arah panggul dalam rangkaian nada yang sedang dimainkan. Jika terjadi kesalahan dalam meniru yang dipraktekkan pelatih kepada penabuh maka dengan terus menerus pelatih akan mengulang kembali mengajarkan kepada penabuh supaya betul-betul mengerti dan memaham. Setelah penabuh bisa mempraktekkan sesuai apa yang pelatih lakukan selanjutnya penabuh menghafal melodi sesuai dengan apa yang diajarkan pelatih tersebut, penabuh secara terus menerus mempraktekkan melodi itu karena saking senangnya para penabuh dapat menangkap materi *gending* yang telah diajarkan.

Metode ini sangat efektif dalam pemanfaatan *fl studio* sebagai media catat dalam pembelajaran tabuh baleganjur di komunitas seni jari shidi metode ini sekaligus merangsang daya ingat penabuh supaya tidak cepat lupa dengan materi yang diberikan. Disini penabuh diajarkan teliti dalam mempraktekkan pola-pola yang diajarkan oleh pelatih supaya penabuh dapat menangkap materi dengan benar tentang cara mempraktekkannya. Penerapan metode meguru *panggul* pada pemanfaatan *fl studio* selain membantu proses pembelajaran tabuh baleganjur metode ini juga dapat memberikan tehnik dalam memainkan suatu gending dam merangsang daya ingat penabuh dalam memainkan suatu pola melodi *gending*.

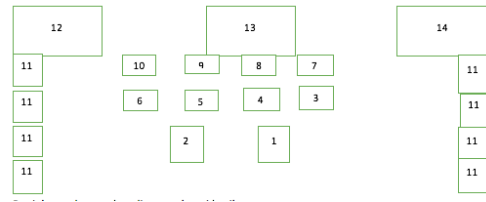
Dari penjelasan di atas metode ini sangat membantu proses pembelajaran tabuh baleganjur di komunitas seni jari shidi melalui pemanfaatan fl studio dan penabuh lebih cepat mengetahui tentang cara-cara atau tehnik memainkan gamelan kususnya gamelan baleganjur.



Gambar 10. Wawancara dengan Bapak Wayan Ary Wijaya

3.2 Proses Pembuatan Tabuh Baleganjur Melalui Pemanfaatan Fl Studio

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tabuh baleganjur di komunitas seni jari shidi di lakukan di ruangan terbuka. Pelaksanaan dari pembelajaran tersebut berdasarkan proses perencanaan yang dilakukan oleh pelatih. Pemilihan tempat sangat berpengaruh agar penabuh yang mengikuti pembelajaran praktek dengan nyaman dan tidak tertangu. Sebelum melaksanakan kegiatan latihan pelatih akan memilih orang-orang yang akan memainkan gamelan tersebut. Dan pemilihan tempat pengenalan posisi gamelan juga harus diketahui oleh penabuh agar nantinya penabuh bisa memposisikan gamelan itu dengan benar. Adapun gambar posisi gamelan sebagai berikut :



Penjelasan dar gambar di atas sebagai berikut :

1. Kendang lanang
2. Kendang wadon
3. Riyong ndong
4. Riyong ndeng
5. Riyong ndung
6. Riyong ndang
7. Kajar
8. Kempli
9. Ponggang ndung
10. Ponggang ndang
11. Ceng-ceng kopyak
12. Kempur
13. Gong lanang dan wadon
14. Bebende
- 15.

3.2.1 Proses Pemilihan Instrumen Gamelan

Dalam menyajikan sebuah lagu atau gending perlu adanya kemampuan dari penabuh untuk menampilkannya. Disini pelatih akan memilih penabuh yang akan di tempatkan di masing-masing instrumen yang akan dimainkan oleh penabuh. Pemilihan ini tergantung dari tingkat kemampuan penabuh yaitu daya ingat dari penabuh dan dari kegiatan sehari-hari yang di lakukan dalam komunitas seni jari shidi dimana ada penabuh yang banya mengikuti sanggar di tempat lain atau lingkungan tempat tinggal mereka sehingga memberikan banya pengalaman yang akan di percayain memainkan instrumen tertentu oleh pelatih.

Pelatih harus bisa nantinya mengajarkan sesuai materi yang telah disiapkan sebelumnya dan pelatih harus mengetahui sebelumnya tentang hambatan yang akan dihadapi dalam memberikan materi, waktu, dan materi yang akan diajarkan. Dalam wawancara dengan pelatih tabuh di komunitas seni jari shidi disampaikan bahwa dalam proses pemilihan orang-orang yang akan memainkan gamelan di komunitas seni jari shidi ini saya tidak terlalu berpatokan pada orang yang bisa dikatakan lah pandai, karena saya lebih memerlukan orang yang rajin dan disiplin dari pada orang yang pandai tetapi tidak disiplin. Di komunitas seni jari shidi ini sebagian besar juga adalah sodara dan juga ada beberapa sebagian kecil orang dari luar. Saya juga mengamati teknik bermain gamelan di setiap anggota komunitas seni jari shidi dan saya akan memilih siapa yang akan memainkan riyong, ponggang, kajar, kempli, dan ceng-ceng kopyak, untuk pemain riyong saya memilih empat dari anggota komunitas yang memiliki teknik yang paling baik seperti tetekes daya tangkat dan tenaga yang baik karena gamelan baleganjur yang utama adalah power, begitu juga untuk penabuh ceng-ceng sudah tentu memerlukan power yang kuat karena jika penabuh ceng-ceng tidak memiliki tenaga tentu suara yang di hasilkan tidak akan maksimal, untuk pemain kendang di komunitas kami memiliki pemain kendang satu pasang mereka akan selalu memainkan kendang setiap kegiatan atau event yang kami ikuti. (wawancara I Gede Mekel Ekalawya).

Contoh notasi dalam aplikasi FL Studio:

Setiap alat musik yang ada pasti memiliki yang namanya notasi kususny

Gamelan bali salah satunya Gamelan Baleganjur memiliki notasi yaitu notasi dingdong, namun dalam pemanfaatan FL Studio ini tidak menggunakan notasi seperti pada umumnya yang dapat ditulis oleh siapa saja yang membuat karyanya sendiri, diaplikasi ini seorang komposer dapat membuat melodi hanya dengan memilih nada yang diinginkan dan dirangkai menjadi satu kesatuan pola yang diinginkan. contohnya sebagai berikut :



Gambar 11. Contoh Nitasi Riong



Gambar 11. Contoh Nitasi Ponggang



Gambar 11. Contoh Nitasi Kendang

3.2.2 Proses Penuangan Tabuh

Dalam menuangkan sebuah materi perlu adanya sebuah proses dari mana pelatih tersebut akan mulai mengajarkan materi. Disini pelatih sangat berhati-hati dalam proses penuangan materi. Pelatih akan membuat terlebih dahulu materi yang akan di tuangkan di *Fl studio* dan setelah itu baru di berikan kepada penabuh dan kemudian pelatih melanjutkan dengan instrumen mana yang akan di tuangkan pertama dan di lanjutkan dengan yang lainnya sehingga menjadi sebuah lagu yang akan dituangkan atau diberikan kepada komunitas seni jari shidi ini

Penuangan tabuh baleganjur melalui pemanfaatan *Fl Studi* dibagi menjadi tiga tahap yaitu :

1. Tahap Penuangan Bagian Pertama (*Kawitan*)

Di komunitas seni jari shidi ini memanfaatkan *FL Studio* sebagai media untuk mencatat suatu tabuh sebelum nantinya akan di tuangkan kepada penabuh, teknis pembelajarannya yaitu pelatih membuat suatu motif tabuh di *FL Studio* setelah itu nantinya akan di sebarikan audio melalui handphone kepada penabuh yang akan mengikuti kegiatan latihan tabuh baleganjur, yang diharapkan nantinya penabuh akan dapat sedikit memahami materi yang akan di ajarkan sehingga dapat mempersingkat waktu latihan tetapi tetap memaksimalkanya. Pada proses ini penuangan tabuh baleganjur melalui pemafaatan *Fl Studio* bagian pertama pelatih memulai dari permainan instrumen *riyong*, dimana dalam gamelan baleganjur instrumen ini adalah menjadi pokok melodi dalam permainan gamelan baleganjur. Setelah permainan melodi dikuasai oleh penabuh, pelatih akan

melanjutkan dengan menuangkan instrumen *ceng-ceng*, *kendang*, *gong*, dan lainnya. Dalam proses penuangan tabuh ini pelatih mendapatkan sedikit kesulitan dalam menuangkan instrumen *ceng-ceng* karena penabuh yang memainkan instrumen *ceng-ceng* agak lambat dalam menangkap tabuh karena pola-pola yang di berikan sedikit rumit. Melihat dari kesulitan tersebut pelatih mengajarkan penabuh dengan pelan-pelan dan sambil mendengarkan motif pola-pola yang sudah di buat di *Fl Studio* di harapkan dapat membantu penabuh dalam menagkap pola-pola *ceng-ceng* tersebut. Setelah penabuh betul-betul memahami dan menguasai permainan dari instrumen *ceng-ceng* tersebut pelatih melanjutkannya dengan menggabungkannya dengan permainan intrumen *riyong*, setelah terjalin satu motif secara keseluruhan maka pelatih akan melakukan pengulangan pemutaran pola tabuh bagian pertama agar penabuh semakin hafal dengan materi yang di berikan.

2. Tahap Penuangan Bagian Kedua (*Pengawak*)

Proses bagian kedua adalah proses penuangan tabuh pelan, dimana permainan tempo pada bagian ini pelan dari permainan tempo bagian pertama. Pada bagian ini pelatih memulai dengan menuangkan pola permainan *riyong* dan dilanjutkan dengan pola permainan *kendang* dan *ceng-ceng*. Pola permainan tersebut dituangkan pertama pada bagian kedua karena pola permainannya lain dari pola permainan tahap penuangan bagian pertama. Dalam menuangkan pola permainan tersebut pelatih sangat pelan-pelan supaya penabuh dengan cepat dan mudah memahaminya dan di bantu dengan materi yang sudah diberikan melalui

handphone dengan audio *Fl Studio* diharapkan penabuh lebih cepat memahami dan menguasai materi. Setelah materi bagian kedua rampung dilanjutkan dengan pola pengulangan secara berulang-ulang hingga penabuh tersebut betul-betul hafal.

3. Tahap Penuangan Bagian Akhir

Penuangan pada bagian akhir ini pelatih menuangkan permainan instrumen yang cepat dan keras karena sudah masuk di ending atau bagian akhir. Dalam penuangan ini pelatih memulai dari pola permainan kendang yang akan menjadi sebuah pemimpin dari sebuah aksan-aksan tabuh. Permainan *kendang* tidak begitu rumit dan mudah ditangkap oleh daya ingat penabuh. Setelah penabuh paham pelatih melanjutkan dengan pola permainan *ceng-ceng kopyak*. Pola permainan *ceng-ceng kopyak* sederhana dimana permainan ini berpatokan dengan permainan pola *kendang*. Pola permainan instrumen kendang dan *ceng-ceng kopyak* saling berhubungan satu sama lainnya dan ditambah dengan pola permainan riyong menjadi sebuah motif tabuh yang cepat dan keras. Setelah penuangan tersebut rampung dan dikuasai oleh penabuh melanjutkan dengan memberikan penjelasan tentang aksan-aksan dari sebuah motif tabuh ini. Aksan-aksan itu merupakan tanda perpindahan motif dan keras atau lirih dari tabuh tersebut.

Dalam mempelajarinya penabuh harus betul-betul menghayati sebuah tabuh ini jikalau tidak penjiwaan tabuh itu tidak akan didapatkan oleh penabuh atau penonton yang menikmati karya ini. Dalam penjiwaan ini nilai estetika harus dikuasai oleh penabuh supaya penabuh dengan mudah memahaminya. Setelah penjiwaan tabuh dipahami penabuh, pelatih melanjutkan pengulangan dari bagian

pertama sampai bagian akhir hingga menjadi kesatuan yang utuh. Pemanfaatan *Fl Studio* sangat berpengaruh pada proses penuangan tabuh baleganjur di komunitas seni jari shidi ini karena membantu penabuh dalam menangkap dan memahami materi yang di berikan pelatih sehingga dapat mempersingkat waktu latihan tetapi tetap memaksimalkannya di masa pandemi seperti ini.

Pada wawancara saya bersama bapak (Wayan Ary Wijaya, S.Sn) mengatakan bahwa proses pembuatan tabuh melalui *Fl Studio* sangatlah simple, *Fl Studio* ini sangat membantu untuk seniman-seniman yang ingin berkarya dengan keterbatasan gamelan dan penabuh, beliau mengatakan dengan pemanfaatan *fl studio* dalam proses pembuatan tabuh baleganjur mampu menyelesaikan hanya selama satu minggu. (wawancara 8 maret 2022)

4. PENUTUP

Penggunaan pemanfaatan *Fl Studio* sebagai proses kreativitas seni karawitan di masa pandemi sangat membantu proses latihan salah satunya yaitu waktu dengan pemanfaatan *Fl Studio* ini dapat mempersingkat waktu ketika melakukan proses latihan karena materi yang akan di ajarkan oleh pelatih sudah di berikan sebelum di lakukannya proses latihan melalui handphone dari masing-masing penabuh. Pemanfaatan *Fl Studio* ini tidak selamanya sesuai dengan apa yang di inginkan pelatih karena setiap penabuh memiliki IQ yang berbeda-beda sehingga materi yang di berikan melalui *Fl Studio* tidak semuanya di kuasai oleh penabuh di komunitas seni jari shidi maka dari itu ada beberapa aksan-aksan tabuh yang di buat

secara langsung ketika proses latihan oleh pelatih.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharmi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharmi. 1999 *Avaluasi Program Pendidikan*. Bumi aksara
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bandem, I Made.1983. *Ensiklopedi Gamelan Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar
- Bandem, 1986. *Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Akademi : Seni Tari Indonesia.
- Cahya Hendra Sujana, I Wayan, 2021. *Metode Pembelajaran Gending Sekar Sari Dalam Gamelan Gender Wayang Bagi Anak-Anak Di Sanggar Dwi Guna Budaya Banjar Pengubengan Kauh Desa Kerobokan Kabupaten Badung*
- Darmodjo, Hendro . 1992. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan* . Jakarta : Dirjen Dikti Depdikbud.
- Dibia, 1999. Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali. Bandung . Denpasar : STIS
- Dibia, I Wayan, 1977/1978. *Pengantar Karawitan Bali*, Denpasar : Proyek Peningkatan dan Pengembangan ASTI Denpasar.
- Djelantik, A.A Made, 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : MSPL.
- Djelantik, A.A Made, 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : MSPL.
- Iqbal, Hasan. 2002. *Metodelogi Penelitian Jakarta* : Galia Indo Press.
- Jazuli, M.2008. *Paradigma kontekstual Pendidikan Seni*. Surabaya ; Unesa Press
- Karmini, 2012. *Media Pembelajaran* : Sari Kahyangan Indonesia
- Moleong, Lexy J. 2004 *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Moleong, 2007. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rusda Karya.
- Poerwadarmita. W.J S. 1976. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PN Balai Pustaka
- Suarjaya, I Nyoman Pula, 2014. *Metode Pembelajaran Seni Gamelan Pada Anak Anak Tuna Netra Di SLB A Denpasar*
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : kencana.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&d*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. IKPI.
- Suwardani, dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian*. Denpasar : Pustaka Laksana.