

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewi Saraswati merupakan salah satu dewi utama dalam kepercayaan agama Hindu dan dikenal sebagai dewi sungai, seni, dan ilmu pengetahuan. Dewi Saraswati adalah permaisuri dari Dewa Brahmana, yaitu dewa pencipta dalam *Trimurti*, bersama dengan Parvati dan Lakshmi merupakan *Tridewi*. Saraswati memiliki kulit putih dan bersinar seperti bulan, terkadang digambarkan memiliki empat lengan dengan masing-masing tangan memegang genitri, cakupan/lontar, wina/rebab. Saraswati memiliki tunggangan merak atau angsa putih dengan terkadang juga digambarkan duduk di atas teratai putih dan Saraswati dianggap sebagai ibu dari Weda (Dananjaya, 1991: 01).

Menurut ajaran umat Hindu, khususnya di Bali, pemujaan Dewi Saraswati ditentukan berdasarkan hari-hari tertentu yang dianggap sakral dan hari tersebut dijadikan sebagai hari suci atau hari raya yang merupakan suatu bentuk implementasi ajaran-ajaran agama termasuk hari suci Saraswati yang diperingati di Indonesia. Dalam hari suci tersebut terdapat banyak simbol yang memiliki makna sehingga membentuk sistem dalam hari suci tersebut. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Geertz bahwa yang membentuk sebuah sistem religius adalah serangkaian simbol sakral yang terjalin menjadi sebuah keseluruhan tertentu yang teratur (Geertz, 1992:53).

Disisi lain, Putu Sanjaya dalam bukunya yang berjudul "*Pawintenan Saraswati*" menuliskan: Upacara pemujaan dewi Saraswati adalah salah satu upacara penyucian yang diberikan kepada seseorang sebelum memulai mempelajari ilmu pengetahuan, khususnya ilmu pengetahuan keagamaan. Biasanya upacara pawintenan saraswati diperuntukkan bagi para pelajar yang menuntut ilmu di sekolah-sekolah tinggi agama Hindu, ataupun Pasraman. Tujuan

diberikannya upacara pawintenan saraswati memohon agar si pelajar mendapatkan anugrah dari Sang Hayang Aji Saraswati supaya memiliki kesucian jasmani dan rohani baik dalam menuntut ilmu pengetahuan dan keterampilan tertentu, khususnya di bidang keagamaan, sehingga nantinya ilmu-ilmu tersebut dapat meresap ke dalam jiwa orang yang mempelajarinya dan dapat secara pribadi maupun kehidupan Bersama di keluarga ataupun di masyarakat (Sanjaya, 2009:01).

Berangkat dari fenomena ritual pemujaan Dewi Saraswati, menjadi titik ketertarikan serta kekuatan generatif yang mendorong pengkarya sebagai objek dan ide karya yang dikemas ke dalam bentuk musikal dengan judul karya *ILLUSTRATION OF MUSIC “RITUAL PEMUJAAAN SARASWATT”* dengan menggunakan konsep musik ilustrasi.

Menyinggung persoalan objek dalam penciptaan karya seni, Bambang Sunarto menguraikan tentang objek dalam penciptaan karya seni ialah: “Pertemuan atau persentuhan itu menimbulkan proses berfikir, sehingga terbentuknya pengertian, putusan, dan penuturan. Terbentuknya pengertian, putusan dan penuturan dalam penalaran seniman pencipta ketika berkarya didahului peristiwa bertemunya pencipta seni (subjek) dengan objek tertentu. Peristiwa ini menjadi dasar munculnya kekuatan generatif atau daya penggerak seniman untuk terus melakukan dan mengembangkan penalaran dan pemikiran untuk berkarya. Jadi penyebab pertama munculnya kekuatan generatif” (Sunarto, 2013: 107).

Sedangkan mengenai konsep musik ilustrasi, mengutip dari Heni Kusumawati yang menuliskan: “Musik ilustrasi adalah sebuah karya musik untuk melengkapi serta menghidupkan suasana dari sebuah acara baik dari radio maupun televisi. Ketika radio dan video belum ada, musik ilustrasi biasanya digunakan untuk mengiringi sebuah pertunjukan seperti drama teater, tarian, dan pagelaran wayang. Musik iringan dapat juga berarti musik ilustrasi, tetapi musik ilustrasi tidak selalu berupa iringan” (Kusumawati, 2009: 03).

Dari segi Idiom musikal, penggarapan karya ini berasal dari mantra pemujaan terhadap dewi Saraswati, dimana mantra tersebut ialah sebagai berikut:

Om, saraswati namostu bhyam warade kama rupini siddha rastu karaksmi siddhi bhawantu sadam (Om, Dewi Saraswati yang mulia dan maha indah, cantik dan maha mulia. Semoga kami dilindungi dengan sesempurnanya, semoga di limpahi kekuatan).

Mantra diatas menjadi tema musikal dengan menggunakan *scale slendro*, dimana 3 nada utama (G-A-B) menjadi tumpuan utama dalam pengembangan ritme dan melodi secara berulang-ulang, dengan capaian menghadirkan suasana lingkungan yang ada di Bali. Bentuk musik yang di pada penggarapan karya ini yaitu *free form*.

Disatu sisi, dalam perwujudannya pengkarya menggunakan pendekatan garap musik multimedia melalui media seperti DAW (*Digital Audio Workstation*), *Virtual Sounds Technology*, VSTi, dan *effect* yang digarap menggunakan perangkat keras komputer (PC) serta dengan perangkat keras audio lainnya seperti audio interface, mic condenser dan speaker flat. Format pendukung media konvensional berupa (*suling, brass, vocal, string, piano, keyboard midi controller*), bentuk *output sound* yang akan dihasilkan dari media tersebut akan diubah ke dalam bentuk yang berbeda dengan proses pemberian beberapa *sound fx* yang diolah dalam pertunjukan dengan mengikuti cerita dari visual karya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas, maka rumusan penciptaan adalah sebagai berikut : Bagaimana menciptakan karya musik multimedia yang berangkat dari mantra Ritual Pemujaan Saraswati dengan konsep musik ilustrasi dan didukung oleh visual dalam bentuk video.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Adapun tujuan dan manfaat dalam penciptaan karya musik ilustrasi “*Ritual Pemujaan Saraswati*” ialah:

1. Tujuan Penciptaan

Menciptakan karya seni ilustrasi musik multimedia yang berangkat dari mantra Ritual Pemujaan Saraswati dengan konsep musik dan didukung oleh visual dalam bentuk video.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi dalam upaya melestarikan karya seni musik melalui media digital.
- b. Penciptaan ini dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana proses berkarya menggunakan media-media digital dan proses sampling *sound* dan teknik- teknik pengolahan *sound* yang membentuk sebuah karya musik digital.
- c. Secara publik penciptaan karya ini dapat memberikan sebuah sumbangan keilmuan seni khususnya musik multimedia dengan konsep ilustrasi.
- d. Sebagai acuan untuk pengkarya lainnya untuk menggarap sebuah karya yang berhubungan dengan Ritual Pemujaan Saraswati dan ilustrasi musik.

D. Tinjauan Karya

Beberapa karya yang berangkat dari imajinasi pengkarya yang dituangkan kedalam jenis musik ilustrasi antara lain:

1. Eggi Sukma (2018), dengan judul karya “*Sound Of Black Hawk Down*”, karya ini berangkat dari sebuah film dengan tema peperangan yang dimana film ini merupakan objek dari pengkarya untuk membuat sebuah musik ilustrasi dengan konsep musik program (Narrative) dan diaplikasikan dengan menggunakan perangkat multimedia yang diiringi dengan beberapa *instrument* pendukung lainnya dan beberapa *sound sampler* dengan menggunakan *Virtual Sound Technology* (VSTi).

Dari karya diatas, terdapat beberapa kesamaan yang berkaitan dengan karya ini, yang di buat oleh pengkarya yaitu memakai jenis musik ilustrasi, dimana karya ini berangkat dari sebuah prosesi ritual.

2. Vindo Alhamda Putra (2021) dengan judul karya “*Galodo Bukik Tui*” karya ini berangkat dari sebuah tragedi yang ada di daerah padang Panjang yang menceritakan tentang bencana alam yang mengakibatkan tanah longsor di sebuah bukit yang dinamakan dengan bukit tui sebagai objek dari penciptaan karya. Disini pengkarya menggunakan jenis musik ilustrasi dengan konsep musik program yang diolah kedalam musik multimedia.

Sedangkan karya ILLUSTRATION OF MUSIC “*RITUAL PEMUJAAAN SARASWATT*” berangkat dari sebuah prosesi ritual. Hal inilah yang menjadi pembeda antara karya diatas dengan karya ILLUSTRATION OF MUSIC “*RITUAL PEMUJAAAN SARASWATT*”.

3. Mutia Rahmadhan (2020) dengan judul karya “*Lukisan Biru Dayang Ayu*” merupakan sebuah karya musik multimedia dengan “*Lukisan*”. Dalam Kamus Bahasa Indonesia pada makna kiasan berarti cerita atau uraian yang melukiskan sesuatu, penggunaan kata “*lukisan*” ditujukan untuk melukiskan suasana, emosi serta perasaan suatu cerita sehingga tidak semata-mata gambaran alur cerita. Disini pengkarya menggunakan bentuk musik ilustrasi dengan konsep musik program yang diolah dengan memanfaatkan teknologi musik atau disebut juga dengan musik multimedia.

Meninjau dari karya diatas, terdapat beberapa kesamaan yang berkaitan dengan karya ILLUSTRATION OF MUSIC “*RITUAL PEMUJAAAN SARASWATT*” yang akan dibuat pengkarya adalah bentuk musik yang dipakai dalam karya diatas yaitu musik ilustrasi. Namun, terdapat perbedaan dalam segi objek, dari karya diatas berangkat dari sebuah lukisan yang dituangkan kedalam bentuk musik ilustrasi. Sedangkan karya ILLUSTRATION OF MUSIC

“RITUAL PEMUJaan SARASWATI” berangkat dari sebuah prosesi ritual. Hal tersebut lah yang menjadi perbedaan dengan karya diatas.

4. Joshua Eka Pamudya (2019) dengan judul karya “Penerapan Musik Ilustrasi dalam Film X-KARTA” karya ini berangkat dari sebuah film dengan tema penari yang direnggut kebebasannya yang dimana film ini menjadi objek utama dalam penggarapan musik ilustrasi yang diaplikasikan dengan menggunakan perangkat multimedia yang diiringi beberapa *instrument* dan beberapa *sound sampler* dengan menggunakan VSTi.
5. Thomas Newman (2008) dengan judul karya “WALL-E” karya ini berangkat dari sebuah film dengan tema robot yang berada di bumi pada abad 22 yang dimana film ini menjadi objek dari penggarapan musik ilustrasi yang diaplikasikan dengan menggunakan perangkat multimedia yang diiringi beberapa *instrument* dan beberapa *sound sampler* dengan menggunakan VSTi.

E. Landasan Teori

Menyinggung persoalan objek dalam penciptaan karya seni, Bambang Sunarto menguraikan tentang objek dalam penciptaan karya seni ialah: “Pertemuan atau persentuhan itu menimbulkan proses berfikir, sehingga terbentuknya pengertian, putusan, dan penuturan. Terbentuknya pengertian, putusan dan penuturan dalam penalaran seniman pencipta ketika berkarya didahului peristiwa bertemunya pencipta seni (subjek) dengan objek tertentu.

Peristiwa ini menjadi dasar munculnya kekuatan generatif atau daya penggerak seniman untuk terus melakukan dan mengembangkan penalaran dan pemikiran untuk berkarya. Jadi penyebab pertama munculnya kekuatan generatif’ (Sunarto, 2013: 107).

