



Tafsir Ritual Pemujaan Dewi Saraswati Bali menjadi Komposisi Musik Ilustrasi dalam Garapan Musik Multimedia

**The interpretation of the ritual of devotion goddess Saraswati Bali became an illustrative
composition of music in multimedia music**

Muharman Rahman Yudha Pratama¹, Yon Hendri², Hafif HR³

¹Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: yudhapratama260@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: yonhen64@gmail.com

³Institut Seni Indonesia Padangpanjang, E-mail: hafif74hr@gmail.com

Article Information

Submitted : 2023-02-16
Review : 2023-03-15
Accepted : 2023-07-26
Published : 2023-07-28

Correspondence Author

Nama : Muharman Rahman
Yudha Pratama
E-mail :
yudhaprata260@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini memuat tentang karya musik ilustrasi yang berangkat dari prosesi *Ritual Pemujaan Dewi Saraswati* yang dilaksanakan di *Bali* pada setiap tahunnya yang dilakukan pada pagi hari. Pengkarya menghadirkan suasana sesuai alur cerita dari tahap persiapan hingga tahan prosesi ritual. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mewujudkan komposisi musik ilustrasi dalam bentuk garapan multimedia dengan mengambil ide musical dari mantra pemujaan terhadap Dewi Saraswati. Metode penciptaan yang digunakan dalam penggarapan karya ini adalah metode penciptaan A.M. Hawkins yang terdiri atas tiga tahap yaitu ; (2) Tahap eksplorasi, (2) tahap eksperimen, (3) perwujudan. Penggarapan komposisi musik ilustrasi ini menghasilkan komposisi musik multimedia yang berjudul “ Ilustrasi of Music “Ritual Pemujaan Saraswati dalam bentuk *free form* ””

Kata Kunci:Ritual Pemujaan Dewi Saraswati; Musik Ilustrasi; Musik Multimedia

ABSTRACT

This article contains an illustrated piece of music that departs from the procession of the Ritual Worship of Dewi Saraswati which is held in Bali every year which is done in the morning. The creators present the atmosphere according to the storyline from the preparation stage to the ritual procession. The purpose of writing this article is to create an illustrated musical composition in the form of a multimedia work by taking the musical idea from the mantra of worship of Dewi Saraswati. The creation method used in the creation of this work is A.M. Hawkins which consists of three stages namely; (2) Exploration stage, (2) experimental stage, (3) embodiment. The cultivation of this illustration music composition resulted in a multimedia music composition entitled "Illustration of Music" Saraswati Worship Ritual in free form

Keywords: Goddess Saraswati Worship Rituals; Illustrated Music; Multimedia Music.



PENDAHULUAN

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 Brahma, yaitu dewa pencipta dalam *Trimurti*, bersama dengan Parwati dan Lakshmi merupakan *Tridewi*. Saraswati memiliki kulit putih dan bersinar seperti bulan, terkadang digambarkan memiliki empat lengan dengan masing-masing tangan memegang genitri, cakra/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 menjadikan sebagai objek dan ide karya yang dikemas ke dalam bentuk musikal dengan judul karya *ILLUSTRATION OF MUSIC "RITUAL PEMUJAN SARASWATI"* dengan menggunakan konsep musik ilustrasi.

Dari segi Idiom musikal, penggarapan karya ini berasal dari mantra pemujaan terhadap dewi Saraswati, yaitu *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 di atas diambil menjadi tema musikal dengan menggunakan *slendro, scale* dengan mengambil 3 nada utama (G-A-B) yang menjadi tumpuan utama dalam pengembangan ritme dan melodi secara berulang-ulang, dengan capaian menghadirkan suasana lingkungan yang ada di Bali. Karya musik digarap karya dalam bentuk *free form*. Mantra tersebut di atas ada

beberapa versi seperti India, Jawa, dan Bali dimana irama dan artikulasi dari mantra tersebut berbeda pada masing-masing tempat, tetapi mantra tersebut tetap ucapkan secara berulang-ulang.

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.

METODE

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam sebuah karya secara maksimal, diperlukan metode pendekatan keilmuan dalam proses penggarapan karya. Beberapa metode yang perlu dilakukan dalam proses penggarapan karya ini adalah penentuan objek. Dalam karya ini pengkarya memilih objek prosesi *Ritual Pemujaan Saraswati* yang ada di Bali. Setelah itu, pengkarya melakukan tahapan observasi dimana pengkarya melakukan *study* pustaka dengan mencari sumber-sumber data akurat tentang Prosesi tersebut. Mulai dari pencarian data dari tahapan persiapan hingga prosesi ritual.

Langkah berikut yang dilakukan pengkarya ialah pemetaan bentuk karya. Dalam karya ini pengkarya memilih konsep musik ilustrasi yang dikemas ke dalam bentuk musik *free form* dengan garapan musik multimedia dan pengkarya melakukan kerja labor dalam proses

penciptaan karya ini. Langkah awal yang dilakukan dalam penciptaan karya yaitu pemilihan peralatan, *software*, beserta instrument yang dipakai dan pemilihan *sound effect* untuk dijadikan materi garapan. Langkah berikut yang dilakukan pengkarya yaitu melakukan tahapan penciptaan. Adapun tahap-tahap penciptaan karya ini sebagai berikut.

1. Eksplorasi

Eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak, adapun penjelajahan itu merupakan kerja kreatif di meja kerja. Adapun eksplorasi ini dituangkan bersama perangkat lunak multimedia terbagi sebagai berikut:

- *Digital Audio Workstation* (DAW) Logic Pro X

Software produk Apple, yang bersifat multifungsi dimana berperan penting untuk pengolahan data MIDI yang diakses secara bersamaan melalui *Virtual Sound Technology* (VST) hingga sampai tahapan *recording*. Melalui *software Digital Audio Workstation* (DAW) di atas pengkarya melakukan penjejukan dalam proses pembuatan melalui media *Laptop* yang dikemas dalam musik multimedia.

- *Virtual Sounds Technology* dan VSTi *Virtual Studio Technology* adalah antarmuka perangkat lunak plug-in audio yang mengintegrasikan perangkat lunak *synthesizer* dan unit efek ke dalam *workstation audio digital*. *Virtual Sounds Technology* dan teknologi serupa menggunakan proses sinyal digital untuk mensimulasikan perangkat keras studio rekaman tradisional dalam perangkat lunak.

2. Eksperimentasi

Setelah melakukan eksplorasi dalam membuat garapan karya ini tahapan selanjutnya adalah bereksperimen terhadap audio yang akan dihasilkan seperti melakukan *balancing* atau menyeimbangkan volume antar *track* dan menjaganya agar tidak terjadi *clipping* atau pecahnya suara yang dihasilkan akibat amplitudo yang terlalu besar. Pada proses ini juga dilakukan eksperimentasi pada *plugin* dan efek yang cocok untuk membuat ekspresi musik yang baik.

Kemudian penggunaan *automation* atau otomatisasi, *panning*, *reverb* dan *event fx* dimana pada tahapan ini cukup penting dalam membuat dinamika ekspresi musik. Tahapan ini sangat berpengaruh dalam menghadirkan suasana cerita, tidak hanya otomatisasi pada volume, pengkarya juga melakukan otomatisasi pada *panning*, dan efek.

3. Perwujudan

Perwujudan adalah tahap perealisasi atau proses final dalam mewujudkan apa yang telah dipersiapkan pada dua proses sebelumnya. Perwujudan dalam karya ini adalah menyelesaikan karya menjadi sebuah pertunjukan musik multimedia

Karya ini adalah musik ilustrasi yang akan didukung oleh visualisasi video, video yang akan digunakan adalah berupa cerita yang akan mendukung musik untuk menyampaikan interpretasi pengkarya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 Brahma, yaitu dewa pencipta dalam *Trimurti*, bersama dengan Parwati dan Lakshmi merupakan *Tridewi*. Saraswati memiliki kulit putih dan bersinar seperti bulan, terkadang digambarkan memiliki empat lengan

dengan masing-masing tangan memegang genitri, cakra/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).

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).

Bambang sunarto yang menguraikan tentang objek dalam penciptaan karya seni ialah Pertemuan dan/atau persentuhan itu menimbulkan proses berfikir, sehingga terbentuk 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. (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*. Dalam mantra tersebut ada beberapa versi seperti India, Jawa, dan Bali dimana irama dan artikulasi dari mantra tersebut berbeda pada masing-masing tempat, tetapi mantra tersebut tetap ucapkan secara berulang-ulang.

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.

Dengan menggunakan konsep musik ilustrasi, pengkarya mulai mengimajinasikan prosesi *Ritual Pemujaan Saraswati* tersebut dari tahap persiapan hingga tahap prosesi ritual. karya ini miliki 2 bagian yang diawali dengan tahap persiapan yang masing-masingnya menginterpretasikan emosi dan suasana dari alur cerita.

Bagian pertama berisikan tentang seseorang yang bangun di pagi hari dengan alunan musik yang menggambarkan suasana di pagi hari, Dengan menggunakan progresi *chord D-Dsus4-F-G* dan *scale slendro D-F#-G-A-C#*. Selanjutnya orang tersebut pergi ke pasar membeli kebutuhan untuk prosesi ritual dengan menghadirkan suasana pasar dengan menggunakan *scale slendro D-F#-G-A-C#*, dan kemudian gambaran orang menyucikan diri ke sungai dengan memunculkan suasana di sungai dengan menggunakan *scale Phrygian Dominant D-D#-F#-G-A-A#-C-D* yang diolah agar mendapatkan hasil yang sesuai dari suasana yang ingin pengkarya hadirkan dengan menambahkan *effect* seperti

reverb, *EQ*, dan pengolahan *pitch* pada *vocal*. Sementara itu, bagian ke dua berisikan suasana dari prosesi ritual, dimana prosesi ritual tersebut di pandu oleh pemangku (pemuka agama hindu), diiringi pengucapan mantra-mantra pemujaan terhadap dewi saraswati, serta dialuni musik yang menggambarkan suasana upacara dengan menggunakan *scale slendro* D-F#-G-A-C dan tema dari mantra tersebut menggunakan nada A-G-B terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Notasi Mantra

Sumber : Sibelius Ultimate, Desember 2022

Pada karya ini pengkarya menggunakan *Digital Audio Workstation* (DAW) sebagai media perwujudan karya *Illustration of Music Ritual Pemujaan Saraswati*. DAW yang digunakan oleh pengkarya ialah *Logic Pro X*.



Gambar 2. DAW Logic Pro X

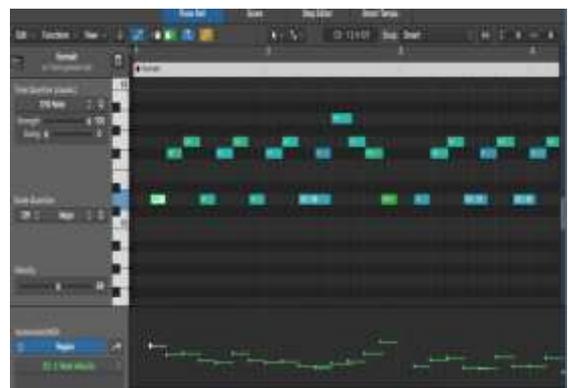
Sumber : Google, Desember 2022

Secara keseluruhan karya ini berjumlah 160 birama dengan durasi 08 Menit 30 detik, memiliki tempo yang berganti-ganti. Penggarapan karya *Logic Pro X* memakai 61 *track* yang terdiri dari *track* MIDI dan *track* audio. *Track* tersebut disusun menjadi folder-folder sesuai divisi yaitu *strings*, *piano*, *brass*, *perkusi*, *gamelan*, *record*, dan *Sound Effect*.

Karya ILLUSTRATION OF MUSIC “RITUAL PEMUJAAAN SARASWATT”

berbentuk *free form* atau bentuk bebas karena berisikan cerita sehingga strukturnya tidak memiliki bentuk yang baku. Meskipun memiliki bentuk *free form*, karya ini mempunyai 2 bagian yang pada bagian pertama berisikan 3 tema di dalamnya, dan bagian ke 2 memiliki 1 tema di dalamnya.

Bagian I dari tema I digarap dengan menggambarkan suasana di pagi hari. Pada bagian ini pengkarya menggunakan beberapa instrument dari VSTi seperti *strings*, *perkusi*, *vocal*, *gamelan*, dan *sound effect* seperti kicauan burung dengan menggunakan *Scale Slendro* agar mendapatkan suasana yang ada di bali. Bagian ini dimulai dari *gamelan* dan *strings*, yang mana dilakukan pengolahan dengan mengatur *velocity* dan dinamika pada *strings* dan *gamelan* tersebut. VSTi yang digunakan dalam instrument *gamelan* ini menggunakan *Etnho World 6* dan pada *strings* menggunakan *The Orchestra Complete*.



Gambar 3. Pengolahan Velocity
Sumber Logic Pro X, Januari 2023



Gambar 4. Pengolahan Automation Volume
Sumber Logic Pro X, Januari 2023

Bagian I tema II ini digarap dengan menggambarkan suasana pasar yang ada di Bali. Penggarapan pada bagian I tema II menggunakan beberapa instrument dari VSTi seperti rindik Bali, gendang, suling Bali, dan *sound effect* seperti suasana pasar. Bagian ini dimulai dari gendang dan rindik Bali dan suling diolah dengan mengatur *velocity* dan *automation* volume pada rindik Bali dan gendang. Pada bagian ini suling Bali memiliki peran penting dalam membangun suasana yang digambarkan oleh pengkarya. VSTi yang digunakan pada instrumen rindik Bali dan gendang yaitu Etnho World 6.



Gambar 5. Pengolahan Velocity
Sumber Logic Pro X, Januari 2023

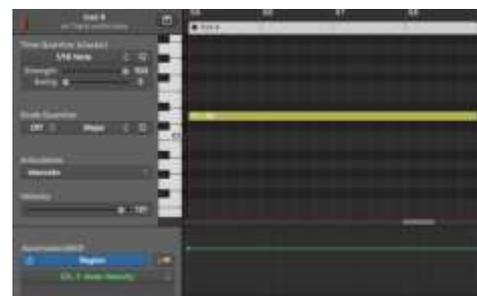
Bagian ini dilakukan pengolahan pada rindik Bali 1 dengan melakukan *cutting* pada bagian *middle* di area 690Hz sebesar -9.5dB. Pada bagian *high middle* dilakukan boosting pada area 25KHz sebesar 1.5dB. Sedangkan pada rindik Bali 2 pengkarya melakukan *cutting*

pada bagian *middle* di area 910Hz sebesar -9dB, dan pada *high middle* pengkarya melakukan *cutting* pada area 26KHz sebesar -6.5dB. Selanjutnya dilakukan *panning* kiri pada rindik Bali 1 dan kanan pada rindik Bali 2.



Gambar 6. Pengolahan EQ
Sumber Logic Pro X, Januari 2023

Bagian I tema III menggambarkan suasana di air terjun sebagai salah satu simbol suasana magis untuk mensucikan diri dalam prosesi ritual. Pada bagian ini digunakan instrument strings dan piano untuk menggambarkan suasana magis yang ingin dihadirkan pengkarya, dan penggunaan *sound effect* sebagai pendukung dari suasana yang ingin dihadirkan. Dalam upaya perwujudan suasana, pada *track* ini dilakukan *automation* volume dan pengaturan *velocity*. VSTi yang digunakan pada piano dan strings yaitu *The Gian Piano* dan *The Orchestra Complete*.



Gambar 7. Pengolahan Velocity
Sumber Logic Pro X, Januari 2023

Pada bagian ini *strings* memiliki peran penting dalam membangun suasana yang ingin diwujudkan. Dilakukan pengolahan frekuensi instrumen *strings* agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengolahan dilakukan pada viola dengan *cutting* pada bagian *middle* di area 280Hz sebesar -23dB. Sedangkan pada bagian *low middle* dilakukan *cutting* di area 11 KHz sebesar -4dB dan di bagian *high middle* dilakukan *cutting* di area 7KHz sebesar -24dB.



Gambar 8. Pengolahan EQ
Sumber Logic Pro X, Januari 2023

Bagian II terdiri dari 59 birama, dimana bagian ini merupakan bagian utama pada karya *Illustration of Music: Ritual Pemujaan Saraswati*, yang mengilustrasikan proses ritual pemujaan Dewi Saraswati. Pada bagian ini pengkarya ingin menggambarkan suasana dari prosesi ritual pemujaan Dewi Saraswati dan harapan akan berkembangnya ilmu pengetahuan yang diambil dari mantra ritual pemujaan terhadap Dewi Saraswati. Berdasarkan kepercayaan hindu yang ada di Bali, hari raya Saraswati dipercaya sebagai hari dimana turunnya ilmu pengetahuan dengan harapan bahwa ilmu pengetahuan itu akan berkembang seiring dengan perkembangannya zaman.

Penggarapan bagian II ini dilakukan dengan memilih beberapa instrument yang mendukung untuk mewujudkan suasana yang ingin dihadirkan. Instrument tersebut ialah *strings*, *brass*, gamelan, *vocal*, perkusi, dan

woodwind. Selanjutnya dilakukan pengolahan pada vocal yang telah di *record*, merupakan mantra dari ritual ini.

Bagian II ini diawali dengan *vocal* dari mantra ritual pemujaan Dewi Saraswati yang diolah dengan mengatur frekuensi dan memberi beberapa *effect*. Pada *vocal* dilakukan *low cut* pada area 148Hz sebesar -24db, sedangkan pada area *middle* dilakukan *boosting* di area 810Hz sebesar 3dB. Selain mengatur frekuensi pada *vocal*, pengkarya juga melakukan pengolahan lain dengan menambahkan *reverb time 1 second* dan *effect noise gate reduction -32dB*, juga melakukan Teknik *pitching* pada *vocal* dengan menggunakan VST dari logic pro



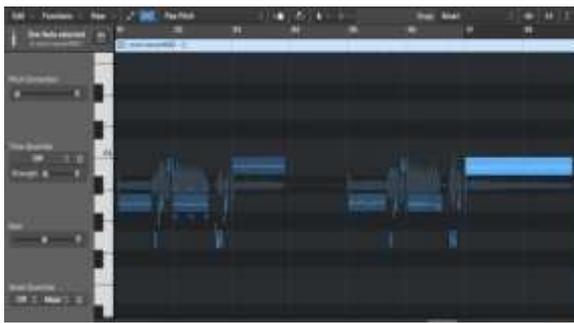
Gambar 9. Pengolahan EQ
Sumber Logic Pro X, Januari 2023



Gambar 10. Pemberian Noise Gate
Sumber Logic Pro X, Januari 2023



Gambar11. Pemberian Reverb
Sumber Logic Pro X, Januari 2023



Gambar11. Pitching Vocal
Sumber Logic Pro X, Januari 2023

KESIMPULAN

Karya ILLUSTRATION OF MUSIC “RITUAL PEMUJAHAN SARASWATI” merupakan karya musik ilustrasi dalam bentuk musik multimedia yang disertai visualisasi video. Karya ini berangkat dari prosesi ritual pemujaan Saraswati yang menceritakan tentang prosesi dari tahap persiapan hingga tahap prosesi ritual dilaksanakan, dengan harapan ilmu pengetahuan akan berkembang seiringnya perkembangan zaman.

Karya ILLUSTRATION OF MUSIC “RITUAL PEMUJAHAN SARASWATI” berbentuk *free form* atau bentuk bebas karena berisikan cerita, sehingga strukturnya tidak memiliki bentuk yang baku. Meskipun memiliki bentuk musik *free form*, karya ini terbagi ke

dalam dua bagian karya. Bagian pertama memiliki 3 tema di dalamnya, dimana tema 1 berisikan suasana dipagi hari yang cerah dengan alunan musik yang menggambarkan pagi hari untuk memulai persiapan untuk ritual, tema 2 berisikan suasana pasar yang ramai untuk membeli perlengkapan ritual, dan tema 3 berisikan tentang suasana magis di air terjun untuk melakukan mandi guna mensucikan diri.

Bagian kedua berisikan prosesi ritual pemujaan kepada Dewi Saraswati, dengan mengucapkan mantra pemujaan Saraswati. Pada bagian ini prosesi ritual tersebut dilaksanakan, di mana mantra tersebut diucapkan secara berulang-ulang. Bagian terakhir pada bagian dua memiliki makna turunnya ilmu pengetahuan bagi ajaran umat hindu dengan harapan bahwa ilmu pengetahuan tersebut akan berkembang dengan seiring perkembangannya zaman.

Penciptaan karya berjudul ILLUSTRATION OF MUSIC “RITUAL PEMUJAHAN SARASWATI” menggunakan konsep garapan musik multimedia, dimana tahapan proses penciptaan menggunakan *software* DAW (*Digital Audio Workstation*), VSTi, serta *sound effect*. Dalam penggunaan *software* pengkarya memilih DAW LOGIC PRO X. untuk membuat karya ini komposisi secara digital dengan dengan memanfaatkan VST, VSTi dan fitur pada DAW untuk membuat ekspresi musik, automation dan event fx yang memberikan kemudahan pada pengkarya untuk mengotomatisasi penggunaan parameter untuk menghasilkan dinamika, dan efek yang diperlukan untuk membentuk ekspresi musik yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima saya kepada narasumber saya Bapak I.D.N Supenida, S.S. Kar, M.Sn yang telah memberikan banyak saran dan informasi terhadap objek dari penelitian sumber ide karya,. dan penulis ucapkan terima kasih kepada Gusmang yang telah memberikan informasi terhadap ritual pemujaan Saraswati yang sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga kebaikan kalian di balas oleh Tuhan Yang Maha Esa.

KEPUSTAKAAN

- Alhamda, Vindo. (2021). *Music of Screen : Galodo Bukik Tui*. Skripsi. PadangPanjang : Institus Seni Indonesia PadangPanjang.
- Dananjaya, James. (1991). *Folklor Indonesia, Ilmu Gossif, Dongeng, Dan lain-lain*. Jakarta : Temprini.
- Greetz. Cliford. (1997). *Agama dan Kebudayaan*. Yogyakarta : Kanisius.
- Kusumawati, Heni. (2009). *Musik Ilustrasi*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negri Yogyakarta.
- Leon Stein. (1979). *Structure & Style; The Study and Analysis of Musical Form*. USA : Summy-Bichard Musik.
- Sanjaya, Putu. (2009). *Pawintenan Saraswati*. Surabaya : Paramita.
- Suwena, I Wayan. (2018). *Makna Mitos Dewi Saraswati dan Mitos Dewi Durga : Suatu Analisis Struktural*. Skripsi. Bali : Universitas Udayana.
- Sunarto, Bambang. (2016). *Estetika Musik*. Yogyakarta : thafamedia