	No Kontrol
	Perawatan
016.2016	

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	658/PPS/2013	
KLAS		
TERIMA	04-04-2013	TTD <i>CP</i>

***MLÈSÈT DAN NGGANDHUL***  
**DALAM KARAWITAN PEDALANGAN GAYA YOGYAKARTA:**  
**Tinjauan Budaya, Karawitanologi, dan Fisika Bunyi**

Disertasi  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat S-3  
Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa



diajukan oleh  
**St. Hanggar Budi Prasetya**  
NIM: 06/240757/SMU/00250

kepada  
**SEKOLAH PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS GADJAH MADA**  
**YOGYAKARTA**  
2013



DISERTASI

MLÈSÈT DAN NGGANDHUL  
DALAM KARAWITAN PEDALANGAN GAYA YOGYAKARTA:  
Tinjauan Budaya, Karawitanologi, dan Fisika Bunyi

disusun oleh  
St. Hanggar Budi Prasetya  
06/240757/SMU/00250  
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 9 Januari 2013

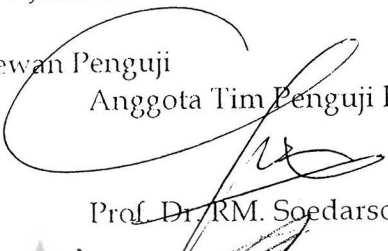
Susunan Dewan Penguji

Promotor



Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc.

Anggota Tim Penguji lain

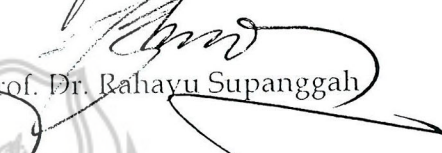


Prof. Dr. RM. Soedarsono

Ko-Promotor



Prof. Dr. Adhi Susanto, M.Sc.



Prof. Dr. Rahayu Supanggah

Prof. Dr. Kodiran, MA.

Ko-Promotor



Dr. GR. Lono Lastoro Simatupang, MA.

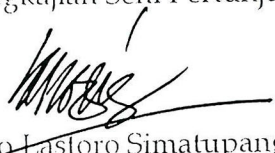


Prof. Dr. Lasiyo, MA., MM.



Prof. Dr. Djoko Suryo, MA.

Disertasi ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar doktor  
Tanggal 31 Januari 2013  
Ketua Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa



Dr. GR. Lono Lastoro Simatupang, MA.

Mengetahui  
Direktur Sekolah Pascasarjana



Prof. Dr. Hartono, DEA., DESS.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : St. Hanggar Budi Prasetya  
Nomor Mahasiswa : 06/240757/SMU/00250  
Program Studi : Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa  
Tempat, Tanggal lahir : Ponorogo, 02 Januari 1968  
Alamat : RT 04 Kembangputihan, Guwosari, Pajangan, Bantul

menyatakan bahwa disertasi berjudul:

***Mlèsèt dan Nggandhul* dalam Karawitan Pedalangan Gaya Yogyakarta: Tinjauan Budaya, Karawitanologi, dan Fisika Bunyi**

adalah asli dan belum pernah ditulis oleh penulis lain. Semua pendapat atau ide orang lain yang diambil dalam disertasi ini dilakukan sesuai prosedur dan etika ilmiah dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Januari 2013

Yang membuat pernyataan

  
Hanggar Budi Prasetya

## PRAKATA

---

Puji syukur kepada Tuhan atas semua kasih dan karunia yang saya terima sehingga bisa menyelesaikan disertasi ini. Disertasi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan kemurahan Tuhan melalui tangan, pemikiran, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya sampaikan terima kasih kepada tim promotor yaitu Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc., Dr. G.R. Lono Lastoro Simatupang, MA., dan Prof. Adhi Susanto, M.Sc., Ph.D yang telah dengan sabar membimbing dan menjadi teman diskusi. Beliau juga memberi rekomendasi sehingga bisa mendapatkan beasiswa BPPS (Biaya Penyelenggaraan Pascasarjana) selama tiga tahun dan mendapat kesempatan menjadi *Visiting Scholar* di Asia Research Institute - National University of Singapore (ARI -NUS) selama empat bulan yang memungkinkan saya bisa menyelesaikan program doktor di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para dosen Prof. Dr. R.M. Soedarsono, Prof. Dr. Soetarno, DEA. dan Prof. Triyono Bramantya, M.Ed., Ph.D. yang telah membekali matakuliah untuk persiapan ujian komprehensif sehingga saya lebih percaya diri menulis disertasi ini.

Terima kasih yang tak terhingga juga disampaikan kepada Prof. Dr. Rahayu Supanggah, baik sebagai tim penilai, penguji, maupun

narasumber yang telah berkenan meluangkan waktu untuk diskusi dan menanamkan kedisiplinan di sela-sela kesibukan mengajar dan pentas di berbagai negara.

Disertasi ini terwujud setelah melalui berbagai tahap baik ujian komprehensif maupun ujian kelayakan dan tertutup. Untuk itu kepada para penguji Prof. Dr. Edy Martono, M.Sc., Prof. Dr. Suryo Purwono, Prof. Dr. Kodiran, MA., Prof. Dr. Lasiyo, MA., MM., dan Prof. Dr. Djoko Suryo, MA. disampaikan terima kasih atas masukan dan sarannya.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dr. St. Sunardi dan Dr. G. Budi Subanar yang telah mengenalkan saya dengan pemikiran Bourdieu melalui diskusi dan kuliah di Program Pascasarjana Ilmu Religi dan Budaya-USD dan yang telah memberi rekomendasi sehingga saya bisa diterima menjadi peserta *Asean Graduate Program* di Asia Research Institute (ARI) –National University of Singapore (NUS) selama tiga bulan, yang memungkinkan saya bisa menggunakan fasilitas NUS dengan nyaman untuk mencari referensi.

Penyelesaian disertasi ini tidak bisa dilepaskan dari peran Asia Research Institute (ARI) –National University of Singapore (NUS). Untuk itu ucapan terima kasih disampaikan kepada Prof. Lyly Kong, Ph.D. selaku direktur ARI - NUS dan Prof. Gavin John selaku direktur program yang telah menerima saya di ARI baik sebagai peserta *Asean*

*Graduate Program* (2008) maupun sebagai *Visiting Scholar* (2009), dan Dr. Jan Mrazek, baik sebagai teman diskusi maupun sebagai rekomendator saya sehingga bisa diterima sebagai peserta *Asean Graduate Program* di NUS.

Tanpa dukungan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, tentu saya tidak dapat melanjutkan studi. Untuk itu ucapan terima kasih disampaikan kepada Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, SU., baik sebagai Rektor ISI Yogyakarta maupun sebagai rekomendator yang memungkinkan bisa diterima pada Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa – Universitas Gadjah Mada melalui beasiswa BPPS.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para pemberi dana yaitu Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dirjen Dikti) dan Direktorat Jendral Ketenagaan (Ditnaga) Kementerian Pendidikan Nasional yang telah memberi dana melalui program BPPS selama enam semester maupun program *Sandwich* empat bulan di National University of Singapore, Bapak Drs. H. Solichin, Bapak Drs. Suparmin Sanjaya, Bapak Drs. Sudarko Prawiroyudho, Bapak Drs. Hari Suwasono, dan segenap jajaran pengurus Senawangi (Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia) yang telah membantu dana untuk pembayaran SPP (Sumbangan Penyelenggaraan Pendidikan) pada semester IX, dan

Ketua Yayasan Supersemar Jakarta yang telah membantu dana untuk penulisan disertasi.

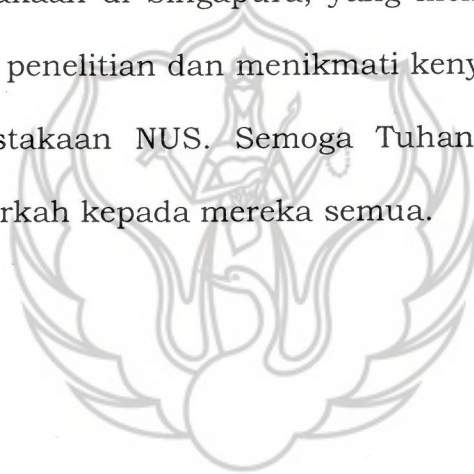
Disertasi ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dari keluarga. Untuk itu ucapan terima kasih disampaikan kepada Ibu Susiani dan keluarga besar Ach. Soehardi yang telah memberi dorongan dan keteladanan kepada saya dan Lusi Ani Handayani atas kesabaran dan pengertiannya. Tarima kasih juga disampaikan kepada Mas Kris (Wisma Nugraha) dan keluarga (Mbak Fellyana, Sidda, dan Agal) yang telah menerima saya bukan hanya teman tetapi anggota keluarga, yang menyediakan tempat dan fasilitas untuk diskusi mengerjakan tugas-tugas kuliah maupun disertasi ini.

Ucapan tarima kasih juga disampaikan kepada para informan terutama Mas Ign. Nuryanto, Pak Asal, Mas Udreka, Mas Bambang SA, Lik Margiono, Mas Parta, Mas Murwanto, Mas Hardjono, Pak Sunyata, dan semua informan yang telah dengan sabar menerima saya. Tanpa bantuan mereka tentu disertasi ini tidak terwujud.

Dorongan teman-teman dosen di Jurusan Pedalangan-Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, teman-teman satu angkatan di program Pengkajian Seni Pertunjukan (Aton Rustandi Mulyana, Junaedi, Lina, dan Raharjo) dan teman-teman mahasiswa Pengkajian Seni Pertunjukan angkatan 2007 dan 2008 memungkinkan

disertasi ini segera terwujud. Untuk itu ucapan tarima kasih disampaikan kepada mereka semua.

Ucapan tarima kasih juga disampaikan kepada Ibu Asri Supeni, Mbak Wiwin, Mbak Indri, dan segenap staf Sekolah Pascasarjana yang telah membantu kelancaran administrasi. Tidak lupa juga penulis ucapkan tarima kasih kepada Pak Ngadi dan keluarga yang telah menjagakan rumah saat ditinggal penelitian lapangan dan saat penelitian perpustakaan di Singapura, yang memungkinkan saya bisa tenang melakukan penelitian dan menikmati kenyamanan dan berbagai fasilitas di perpustakaan NUS. Semoga Tuhan senantiasa memberi kemurahan dan berkah kepada mereka semua.





## TANDA BACA DAN EJAAN

Objek penelitian ini adalah musik tradisi Jawa dan aspek-aspeknya. Beberapa istilah pada musik tersebut belum diserap menjadi kosa kata bahasa Indonesia, sehingga penulisan dan cara membacanya masih menggunakan aturan bahasa Jawa. Vokal "e" dalam bahasa Indonesia dapat berarti 'è', 'ê', dan 'é' dalam bahasa Jawa. Vokal 'è' pada kata *mlèsèt* dibaca seperti kata 'energi'. Vokal 'ê' pada kata *sêség* dibaca seperti kata 'pergi'. Vokal 'é' pada kata *gérong* dibaca seperti kata 'merah'. Sebagian besar nama instrumen gamelan yaitu *kênong*, *kêmpul*, *gong*, *dêmung*, *saron*, *pêking*, *gênder*, *gambang*, *sitêr*, *kêndhang*, dan *bonang* telah diserap menjadi bahasa Indonesia baku sehingga ditulis menggunakan kaidah bahasa Indonesia yaitu kenong, kempul, gong, demung, saron, peking, gender, gambang, siter, kendang, dan bonang. Istilah tangga nada *pélog* dan *sléndro* dan sub tangga nada yaitu *pathêt* telah menjadi bahasa serapan dan ditulis 'pelog', 'slendro', dan 'patet', kecuali disertai dengan kata bahasa Jawa atau bermakna tertentu, misalnya untuk menunjukkan nama repertoar (gending), sebagai contoh nama gending *Playon Sléndro Pathêt Sanga*. Kata gending mempunyai dua arti, arti pertama merupakan sinonim dari lagu atau repertoar karawitan misalnya gending *playon*, gending *ladrang*, dan gending *kêtawang*. Arti kedua mengacu pada jenis tertentu dari gending misalnya *Gêndhing Bondhêt*. Gending pada makna pertama ditulis 'gending', gending makna kedua ditulis 'gêndhing'. Notasi gending ditulis menggunakan notasi angka atau *kepatihan pro* dan ditulis dengan sistim gatra atau empat-empat untuk memudahkan pembacaan. Sistim penulisan seperti ini memiliki kekurangan tidak dapat menunjukkan unsur waktu dalam musik. Beberapa instrumen memiliki simbol tertentu. Misalnya *kêthuk* diberi simbol + di atas

notasi, kenong diberi simbol N atau  $\sim$  di atas notasi angka. Kempul ditulis dengan simbol  $\hat{\sim}$  di atas notasi angka, gong *siyêm* diberi tanda () dan gong *agêng* diberi tanda O melingkari notasi.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN DISERTASI .....	iii
PRAKATA.....	iv
TANDA BACA DAN EJAAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR AUDIO-VIDEO .....	xvi
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
<b>BAB I. PENGANTAR</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Masalah Penelitian.....	14
C. Tinjauan Pustaka .....	15
D. Kerangka Teori .....	23
E. Tujuan Penelitian.....	30
F. Manfaat Penelitian .....	31
G. Metode Penelitian .....	31
H. Sistematika Tulisan .....	39
<b>BAB II. KARAWITAN PEDALANGAN GAYA YOGYAKARTA</b>	
A. Perkembangan Karawitan Pedalangan.....	41
B. Bentuk Gending Wayangan .....	50
C. Penggolongan Gending Wayangan.....	64
D. Fungsi Karawitan dalam Pertunjukan Wayang.....	88
<b>BAB III. <i>MLÈSÈT</i> DALAM KARAWITAN PEDALANGAN</b>	<b>101</b>
A. <i>MLÈSÈT</i> dalam Perspektif Karawitanologi.....	102
1. <i>MLÈSÈT</i> pada Gending Patet Nem .....	105
2. <i>MLÈSÈT</i> pada Gending Patet Sanga .....	160
3. <i>MLÈSÈT</i> pada Gending Patet Manyura .....	217
B. <i>MLÈSÈT</i> dalam Perspektif Fisika Bunyi.....	227
1. Karakteristik Fisis Instrumen Kenong, Kempul, dan	231

Gong .....	260
2. <i>Mlèsèt</i> dan Nada Selaras .....	260
<hr/>	
BAB IV. <i>NGGANDHUL</i> DALAM KARAWITAN PEDALANGAN .....	277
A. <i>Gèndhing</i> dan <i>Ladrang Krawitan</i> Sebagai Studi Kasus....	278
B. Irama dan Laya dalam Karawitan Pedalangan.....	281
C. Garap Gending Karawitan Pedalangan .....	288
1. <i>Gèndhing Krawitan</i> .....	288
2. <i>Ladrang Krawitan</i> .....	298
D. Irama, Laya, dan Tempo <i>Nggandhul</i> .....	302
1. <i>Gèndhing Krawitan</i> .....	302
2. <i>Ladrang Krawitan</i> .....	360
E. <i>Nggandhul</i> dalam Gending Wayang .....	367
1. <i>Nggandhul</i> akan <i>Sirêp Gèndhing</i> .....	367
2. <i>Nggandhul</i> pada Penyajian Gending .....	375
3. <i>Nggandhul</i> pada <i>Suwuk</i> Gending .....	376
F. <i>Nggandhul</i> dan Perluasan Ruang Bunyi .....	382
BAB V. <i>HABITUS, NGÈNG, DAN ESTETIKA BUNYI MLÈSÈT DAN NGGANDHUL</i> .....	385
A. <i>Habitus Mlèsèt</i> dan <i>Nggandhul</i> .....	386
B. <i>Modal Ngèng</i> dan Pengalaman Pengrawit .....	396
1. <i>Modal Ngèng</i> dalam Garap <i>Mlèsèt</i> dan <i>Nggandhul</i> .....	396
2. Pengalaman <i>Ngèng</i> Pengrawit .....	409
C. <i>Arena</i> dan Estetika Bunyi <i>Mlèsèt</i> dan <i>Nggandhul</i> .....	414
1. Rasa dalam Karawitan Pedalangan Gaya Yogyakarta..	414
2. Rasa dan <i>Arena</i> Seni Pertunjukan Wayang .....	419
3. Praksis <i>Mlèsèt</i> dan <i>Nggandhul</i> dalam Karawitan .....	423
4. <i>Nyalira</i> dalam Praksis Karawitan Pedalangan .....	426
5. Konstruksi Estetika Bunyi <i>Mlèsèt</i> dan <i>Nggandhul</i> ....	436
BAB. VI. KESIMPULAN .....	445
A. Kesimpulan .....	445
B. Saran .....	449
DAFTAR PUSTAKA .....	452
GLOSARIUM .....	463
LAMPIRAN .....	474
Lampiran 1. Daftar Informan .....	474
Lampiran 2. Pedoman Wawancara .....	477
Lampiran 3. Gambar Spektrum .....	480
Lampiran 4. Tabel Pengamatan .....	490

## DAFTAR TABEL

Nomer Tabel	Keterangan	Halaman
2.1	Klasifikasi gending gaya Yogyakarta	51
2.2	Anatomi <i>Gëndhing Bondhèt Këndhangan Sêmang</i>	61
2.3	Gending untuk adegan dan <i>jèjèr</i> 1 Pandawa	68
2.4	Gending untuk adegan dan <i>jèjèr</i> II dan III Pandawa	69
2.5	Gending untuk adegan dan <i>jèjèr</i> IV dan V Pandawa	71
2.6	Gending untuk adegan dan <i>jèjèr</i> VI dan VII Pandawa	73
2.7	Gending untuk adegan dan <i>jèjèr</i> I Kurawa	74
2.8	Gending untuk adegan dan <i>jèjèr</i> II dan III Kurawa	75
2.9	Gending untuk adegan dan <i>jèjèr</i> IV dan V Kurawa	77
2.10	Gending untuk adegan dan <i>jèjèr</i> VI dan VII Kurawa	78
2.11	Dalang dan lakon wayang yang diamati	80
2.12	Gending untuk adegan dan <i>jèjèr</i> Pertama	81
2.13	Gending Patet Nem adegan dan <i>jèjèr Sabrangan</i> dan <i>Bondhèt</i>	82
2.14	Gending untuk adegan <i>Limbukan</i>	83
2.15	Gending jejer <i>Pandita</i> dan <i>Uluk-uluk</i>	84
2.16	Gending untuk adegan <i>Goro-goro</i>	85
2.17	Gending untuk adegan dan <i>jèjèr Sumirat</i> dan <i>Rina- rina</i>	87
2.18	Relasi <i>Pathèt</i> dengan <i>Jèjèran</i>	89
2.19	Rasa dan <i>Pathèt</i>	93
2.20	Watak gending slendro berdasarkan patet	94
2.21	Watak gending pelog berdasarkan patet	94
2.22	Jenis <i>sulukan</i> dan efek rasa yang dihasilkan	97
3.1	Frekuensi fundamental gamelan laras slendro	230
3.2	Frekuensi nada gender gamelan <i>tumbuk nêm</i>	232
3.3	Frekuensi kenong nada 2 ( <i>ro</i> )	235
3.4	Frekuensi kenong nada 3 ( <i>lu</i> )	237
3.5	Frekuensi kenong nada 5 ( <i>ma</i> )	238
3.6	Frekuensi kenong nada 6 ( <i>nêm</i> )	240
3.7	Frekuensi kenong nada 1 ( <i>ji</i> )	241
3.8	Frekuensi kenong nada 2 ( <i>ro manis</i> )	243
3.9	Frekuensi kempul nada 3 ( <i>lu</i> )	246
3.10	Frekuensi kempul nada 5 ( <i>ma</i> )	247
3.11	Frekuensi kempul nada 6 ( <i>nêm</i> )	248
3.12	Frekuensi kempul nada 1 ( <i>ji</i> )	251

3.13	Frekuensi kempul nada 2 ( <i>ro</i> )	252
3.14	Frekuensi gong ageng nada 5 ( <i>ma</i> )	254
3.15	Frekuensi gong <i>siyêm</i> nada 2 ( <i>ro</i> )	256
3.16	Frekuensi gong <i>siyêm</i> nada 1 ( <i>ji</i> )	256
3.17	Frekuensi gong <i>agêng</i> nada 6 ( <i>nêm</i> )	258
3.18	Interval nada satu <i>kêmpyung</i>	267
3.19	Interval nada satu <i>gêmbyang</i>	269
4.1	<i>Mulur Mungkrêt Gêndhing Krawitan</i>	314
4.2	Tempo penyajian <i>Gêndhing Krawitan</i>	316
4.3	Tempo penyajian <i>Ladrang Krawitan</i>	317
4.4	Keragaman penyajian <i>Ladrang Krawitan</i> Irama II	333
4.5	Keragaman penyajian <i>Ladrang Krawitan</i> Irama III	333
4.6	Tempo <i>nggandhul</i> kenong pada <i>Gêndhing Krawitan</i>	406
4.7	Relasi perlambatan <i>laya</i> dengan tempo <i>nggandhul</i>	408
4.8	Penyajian <i>Ladrang Krawitan</i> Irama II	410
4.9	Tempo <i>nggandhul</i> kenong <i>Ladrang Krawitan</i>	413
4.10	Penyajian <i>Ladrang Krawitan</i> Irama III	414
4.11	Penyajian <i>Ladrang Krawitan</i> Irama III Lakon Antareja Rangsang	414
4.12	Tempo <i>nggandhul sirêp</i>	423
4.13	Tempo <i>nggandhul</i> menurut Marsudi	425
4.14	Tempo <i>nggandhul Gêndhing Krawitan</i>	425
4.15	Tempo <i>nggandhul Ladrang Krawitan</i>	426
5.1	Program siaran wayang di radio wilayah Yogyakarta	469

## DAFTAR GAMBAR

<b>Nomer Gambar</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Halaman</b>
1.1	Karawitan sebagai fenomena fisika, budaya, dan musikal	25
1.2	Spektrum getaran dua-dimensi nada <i>dhadha alit</i> (3 tinggi)	35
1.3	Spektrum getaran tiga-dimensi nada <i>dhadha alit</i> (3 tinggi)	36
1.4	Diagram alur penelitian <i>Mlèsèt</i>	38
1.5	Diagram alur penelitian <i>Nggandhul</i>	39
3.1	Relasi <i>mlèsèt</i> dengan karawitanologi, fisika bunyi, dan budaya	
3.2	Instrumen kenong gaya Yogyakarta	233
3.3	Spektrum bunyi kenong nada 2 ( <i>ro</i> ) milik Jurusan Pedalangan	234
3.4	Spektrum bunyi kenong nada 3 ( <i>lu</i> ) milik RBT	236
3.5	Spektrum bunyi kenong nada 5 ( <i>ma</i> ) milik RBT	238
3.6	Spektrum bunyi kenong nada 6 ( <i>nêm</i> ) milik Aneng	239
3.7	Spektrum bunyi kenong nada 1 ( <i>ji</i> ) milik Jurusan Pedalangan	241
3.8	Spektrum bunyi kenong nada 2 ( <i>ro manis</i> ) milik Aneng	242
3.9	Instrumen kempul, gong <i>siyêm</i> , dan gong <i>agêng</i>	244
3.10	Spektrum bunyi kempul nada 3 ( <i>lu</i> ) milik Aneng	245
3.11	Spektrum bunyi kempul nada 5 ( <i>ma</i> ) milik Udreka	247
3.12	Spektrum bunyi kempul nada 6 ( <i>nêm</i> ) milik Margiono	249
3.13	Spektrum bunyi kempul nada 1 ( <i>ji</i> ) milik Jurusan Pedalangan	250
3.14	Spektrum bunyi kempul nada 2 ( <i>ro</i> ) milik Aneng	252
3.15	Spektrum bunyi gong <i>agêng</i> nada 5 ( <i>ma</i> ) milik Jurusan Pedalangan	254
3.16	Spektrum bunyi gong <i>siyêm</i> nada 2 ( <i>ro</i> ) milik RBT	256
3.17	Spektrum bunyi gong <i>siyêm</i> nada 1 ( <i>ji</i> ) milik RBT	257
3.18	Spektrum bunyi gending <i>Pangkur</i> kenong III <i>ulihan</i> I gatra 2321 5321	261
3.19	Spektrum bunyi gending <i>Pangkur</i> irama I kenong III gatra 2321 5321 rekaman terbatas	262
3.20	Spektrum bunyi gending <i>Pangkur</i> irama I kenong III gatra 2321 5321 rekaman pertunjukan	263

	langsung	
3.21	<i>Thinthingan</i> gender dan nada awal sulukan <i>lagon Sanga Jugag</i>	266
3.22	Spektrum bunyi gending <i>Pangkur</i> saat <i>suwuk</i> diikuti <i>sulukan</i>	270
4.1	Spektrum dua-dimensi <i>Gêndhing Krawitan</i> akan <i>sirêp</i>	418
4.2	Spektrum tiga-dimensi <i>Gêndhing Krawitan</i> akan <i>sirêp</i>	419
4.3	Tempo <i>nggandhul Gêndhing Krawitan</i> akan <i>sirêp</i>	424
4.5	Garap kenong, kempul, dan gong pada <i>suwuk Playon Lasêm</i>	
4.6	<i>Suwuk gropak Playon Lasêm</i>	428
4.7	<i>Suwuk sêdhêng Playon Lasêm</i>	429
4.8	<i>Suwuk antal Ladrang Krawitan</i>	430
4.9	Spektrum gending <i>Pangkur</i> kenong ketiga gatra 5321 3216	432
4.10	Spektrum gending <i>Pangkur</i> saat terjadi perpindahan irama	434





## DAFTAR AUDIO-VIDEO

<b>No.</b>	<b>Nama Audio Video</b>
2.1	<i>Lancaran Gagak Setra</i>
2.2	<i>Bibaran Wasana</i>
2.3	<i>Kêtawang Subakastawa</i>
2.4	<i>Ladrang Pangkur</i>
2.5	<i>Gêndhing Bondhèt</i>
2.6	<i>Playon Lasêm</i>
3.1	<i>Jejer I Ayak-ayak Lasêm-Gêndhing Krawitan</i>
4.1	<i>Gêndhing Krawitan-Antareja Mbalela</i>
4.2	<i>Gêndhing Krawitan-Antareja Rangsang</i>
4.3	<i>Gêndhing Krawitan-Petruk Takon Bapa</i>
4.4	<i>Gêndhing Krawitan-Begawan Waneng Pinta</i>
4.5	<i>Gêndhing Krawitan-Bima Maneges</i>
4.6	<i>Gêndhing Krawitan-Pragota Prabawa</i>
4.7	<i>Gêndhing Krawitan-Banjaran Sembadra</i>
4.8	<i>Gêndhing Krawitan-Jembawan Krama</i>
4.9	<i>Gêndhing Krawitan-Setyaki Kalajaya</i>
4.10	<i>Ladrang Krawitan-Antareja Mbalela</i>
4.11	<i>Ladrang Krawitan-Antareja Rangsang</i>
4.12	<i>Ladrang Krawitan-Petruk Takon Bapa</i>
4.13	<i>Ladrang Krawitan-Begawan Waneng Pinta</i>
4.14	<i>Ladrang Krawitan-Bima Maneges</i>
4.15	<i>Ladrang Krawitan-Pragota Prabawa</i>
4.16	<i>Ladrang Krawitan-Banjaran Sembadra</i>
4.15	<i>Ladrang Krawitan-Jembawan Krama</i>
4.16	<i>Ladrang Krawitan-Setyaki Kalajaya</i>

## INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami fenomena *mlèsèt* dan *nggandhul* pada karawitan pedalangan gaya Yogyakarta. Masalah utama yang diajukan adalah mengapa instrumen kenong, kempul, dan gong ditabuh *mlèsèt* dan *nggandhul*. Pada penelitian ini karawitan dipandang sebagai fenomena musikal, bunyi, dan budaya. Untuk menjawab pertanyaan yang diajukan digunakan pendekatan multi disiplin yaitu pendekatan fisika bunyi, karawitanologi, dan budaya. Ada dua jenis data pada penelitian ini, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa rekaman bunyi tiap instrumen gamelan dan bunyi gending-gending yang biasa digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang. Data kualitatif berupa pengalaman pengrawit dan dalang diperoleh melalui pengamatan dan wawancara mendalam terhadap para informan. Data kuantitatif diolah menggunakan program komputer *wavelab 7*.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa *mlèsèt* dikategorikan menjadi *mlèsèt nuntuni* dan *mlèsèt ngèmpyungi*. *mlèsèt nuntuni* ditentukan oleh lagu gending, sedangkan *mlèsèt ngèmpyungi* ditentukan oleh patet dan frekuensi instrumen gamelan. Instrumen yang biasa digunakan untuk *plèsètan* yaitu kenong dan kempul memiliki frekuensi bunyi yang khas. Setiap instrumen ini memiliki frekuensi fundamental yang menghasilkan nada utama dan frekuensi *overtone* yang menghasilkan nada *kèmpyung* atau *gèmbyang*. Frekuensi *overtone* ini menimbulkan interferensi bunyi yang secara budaya diterima sebagai suara yang enak oleh para pendengar dan pengrawit.

Tempo *nggandhul* ditentukan oleh irama, *laya*, dan jenis instrumen. Tabuhan *nggandhul* berlaku pada irama II, III, dan IV dan *laya antal*. Tempo *nggandhul* dipengaruhi oleh *laya* gending dan jenis instrumen. *Nggandhul*-nya instrumen kenong, kempul, dan gong terjadi ketika instrumen yang digunakan sebagai acuan *nggandhul* masih berbunyi saat mulai meluruh. Dari aspek fisika bunyi, tabuhan *nggandhul* berperan memperluas ruang bunyi yang secara budaya diterima sebagai suara yang enak oleh para pendengar dan pengrawit.

Kata kunci: *mlèsèt*, *nggandhul*, karawitan, gending, wayang.

## ABSTRACT

This research aims to study *mlèsèt* and *nggandhul* phenomena in gamelan music for wayang performance. The main research question is to reveal why *kenong*, *kempul*, and *gong* instruments are played in *mlèsèt* or *nggandhul* style. Within this research, *gamelan* music is defined as musical, sound, and cultural phenomena. Multidisciplinary approaches were used to analyze the problem, i.e. acoustic, karawitanology, and culture. Two data type, qualitative and quantitative, were employed in this research. The recording of each *gamelan* instrument and the common *gending* (gamelan piece) for shadow puppet theatre constituted the quantitative data. These recordings were then analyzed through a computer program, *Wavelab 7*. The qualitative data—experiences of the musicians and the puppet master—were obtained through in-depth interview and observation towards the informants.

The research revealed that *mlèsèt* is categorised as *mlèsèt nuntuni* and *mlèsèt ngèmpyungi*. *mlèsèt nuntuni* is determined by the melody, while *mlèsèt ngèmpyungi* is determined by *patet* (mode) and fundamental frequency of *gamelan* instrument. Common instruments for *plèsètan* are *kenong* and *kempul*, both with their unique sound frequency. Each of the instruments possesses fundamental frequency producing main tone and overtone frequency, resulting in *kèmpyung* (kwint) or *gèmbyang* (octave) specific tone. The overtone frequency results in tonal interference which is culturally accepted as nice melody by the listeners and the musicians.

*Nggandhul* tempo is determined by the rhythm, *laya*, and type of music instrument. *Nggandhul* play only takes place on tempo II, III, and IV, and slowing (*antal*) *laya*. This tempo is influenced by *gamelan* instrument, *laya* and type of music instruments. *Nggandhul* play in *kenong*, *kempul*, and *gong* take place when the referred instruments are still sounding in the fade-out. From the aspect of acoustic, *nggandhul* play is important in widening the sound space, which is culturally accepted as nice melody by the listeners and the musicians.

Key words: *mlèsèt*, *nggandhul*, *gamelan music*, wayang performance.

## BAB I

### PENGANTAR

#### A. Latar Belakang

Karawitan pedalangan yang dimaksud dalam tulisan ini adalah karawitan atau gending yang digunakan untuk mendukung pertunjukan wayang. Menurut Soetarno, karawitan pedalangan meliputi berbagai aspek antara lain *suluk*, *têmbang* dan *kombangan*, *dhodhogan* dan *kêprakan*, serta gending untuk mengiringi pertunjukan wayang.<sup>1</sup> Tekanan utama penelitian ini adalah gending untuk mendukung pertunjukan wayang.

Karawitan pada umumnya dan karawitan pedalangan khususnya mengenal dua konsep sangat penting yaitu *mlèsèt* dan *nggandhul*. Secara etimologis *mlèsèt* memiliki arti (1) *mlètrè* (tergelincir karena licin), (2) *ora pênêr*, *nyimpang saka ênêré* (tidak tepat, menyimpang dari arah yang benar), (3) *luput*, *ora nêtêpi*, *ora kèlakon kaya kang diarêp-arêp* (salah, tidak menepati, dan tidak terjadi seperti yang diharapkan).<sup>2</sup> Menurut Supanggah, *mlèsèt* merupakan permainan dari salah satu atau beberapa ricikan kenong, bonang, rebab, gender, dan sinden yang pada bagian akhir atau *sèlèh* permainannya tidak sama

---

<sup>1</sup> Soetarno, *Pertunjukan Wayang dan Makna Simbolisme* (Surakarta: STSI Press, 2005), 86.

<sup>2</sup> WJS Poerwadarminta, *Baoesastra Djawa* (Batavia: JB Wolters, 1939), 497.

atau tidak menuruti balungan gending.<sup>3</sup> Pada disertasi ini *mlèsèt* ditekankan pada teknik atau cara memainkan instrumen kenong dan kempul pada bagian nada tertentu yang berbeda dengan nada *sèlèh balungan*.<sup>4</sup>

*Nggandhul*, secara etimologis memiliki empat arti, yaitu (1) *gumantung ing* (tergantung pada), (2) *nggèntéyong* (membawa beban berlebihan), (3) *isih durung têrang tumrap rêrêmbugan* (pembicaraan yang belum jelas), dan (4) *main kalah ora gèlêm asok* (kalah judi tetapi tidak mau membayar).<sup>5</sup> Kata *nggandhul* dalam repertoar karawitan diartikan sebagai cara memainkan instrumen kenong, kempul, gong *siyêm*, dan gong *agêng* (selanjutnya disebut gong saja) dengan cara terlambat dari nada *sèlèh balungan*. *Mlèsèt* dan *nggandhul* hanya ditemui pada karawitan pedalangan gaya Yogyakarta dan Surakarta. Karawitan gaya lain, misalnya gaya Jawatimuran atau Sunda, tidak mengenal konsep ini.

Pemilihan karawitan pedalangan gaya Yogyakarta sebagai objek studi didasari dua alasan. Pertama, ingin mengetahui lebih jauh karakteristik karawitan pedalangan gaya Yogyakarta. Karakteristik tersebut dapat dilihat dari instrumen, teknik permainan, dan *rasa*

---

<sup>3</sup> Rahayu Supanggah, *Bothèkan Karawitan II: Garap* (Surakarta: ISI Press, 2009), 99.

<sup>4</sup> *Balungan* yang dimaksud di sini mengacu pada instrumen demung, saron, peking, dan *slènthêm*.

<sup>5</sup> WJS Poerwadarminta, 1939: 131.

yang ditimbulkan.<sup>6</sup> Alasan kedua, ingin mengejar ketertinggalan kajian karawitan pedalangan gaya Yogyakarta. Ketertinggalan kajian karawitan pedalangan gaya Yogyakarta dapat dilihat dari sedikitnya terbitan yang membahas hal ini. Tidak hanya karawitan pedalangan, kajian pedalangan gaya Yogyakarta secara umum juga tertinggal. Sebagai gambaran, dalam anotasi bibliografi yang ditulis oleh Victoria Clara van Gronendael, sebagian besar tulisan membahas mengenai pedalangan gaya Surakarta.<sup>7</sup> Hal yang sama juga dapat dilihat dalam *Kepustakaan Wayang Purwa* sebuah buku anotasi bibliografi yang ditulis oleh Budi Adi Suwirjo.<sup>8</sup> Sebagai contoh, dalam salah satu bagian yang membahas 'Buku Karawitan dan Suluk Berkaitan dengan Pedalangan', empat belas (14) buku yang disebutkan membahas karawitan pedalangan gaya Surakarta.

Kajian mengenai karawitan pedalangan gaya Yogyakarta relatif kurang berkembang bila dibandingkan dengan gaya Surakarta. Hal ini bisa dilihat pada buku *Puppet Theater in Contemporary Indonesia* yang disunting oleh Jan Mrazek. Dari duapuluh empat tulisan, sembilan diantaranya membahas pedalangan gaya Surakarta, empat tulisan membahas pedalangan secara umum, tiga tulisan membahas wayang golek Sunda, dua tulisan membahas wayang ritual di Jawa Timur, dan

---

<sup>6</sup> Rahayu Supanggah, *Bothèkan Karawitan 1* (Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2002), 155-157.

<sup>7</sup> Victoria Clara van Gronendael, *Dalang di Balik Wayang* (Jakarta: Grafiti Press, 1995).

<sup>8</sup> Budi Adi Suwirjo, *Kepustakaan Wayang Purwa* (Jakarta: Jambatan, 1997).

masing-masing satu tulisan membahas wayang Banyumasan, wayang Jawa Timuran, wayang gaya Yogyakarta, wayang Sasak, wayang Ukur, dan wayang golek Kebumen.<sup>9</sup>

Karawitan memegang peran penting dalam pertunjukan wayang. Rasa musikal yang dihasilkan berperan untuk menguatkan suasana yang dibutuhkan dalam adegan dan memberikan rasa tertentu terhadap karakter tokoh yang ditampilkan dalam pertunjukan wayang. Dengan kata lain karawitan pedalangan berfungsi mendukung suasana dalam adegan sehingga mendukung esensi lakon yang dipergelarkan.<sup>10</sup> Oleh karena itu tanpa adanya karawitan, pertunjukan wayang tidak bisa berlangsung.<sup>11</sup>

Pentingnya karawitan pedalangan dalam pertunjukan wayang gaya Yogyakarta tercermin pada penamaan *jêjêran* dalam pertunjukan. Secara tradisi, pertunjukan wayang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu patet *nêm*, patet *sanga*, dan patet *manyura*.<sup>12</sup> Tiap patet terdiri atas *jêjêran- jêjêran* dan tiap *jêjêran* sering terdiri atas adegan-adegan. Patet *nêm* terdiri atas *jêjêr I* atau *jêjêr Kawitan*, *jêjêr II* atau *jêjêr Sabrangan*, dan *jêjêr III* atau *jêjêr Bondhèt*. Patet *sanga* terdiri atas *jêjêr IV* atau

---

<sup>9</sup> Jan Mrazek, *Puppet Theater in Contemporary Indonesia* (USA: Centers for South and Southeast Asian Studies – University of Michigan, 2002).

<sup>10</sup> Rene T Lysloff, "A Wrinkle in Time: The Shadow Puppet Theatre of Banyumas (West Central Java) dalam *Asian Theatre Journal*, Vol. 10. No. 1 (Spring 1993), 49-80. bandingkan dengan Soetarno, 2005 dan Jan Mrazek, 2006.

<sup>11</sup> Ada pertunjukan wayang yang tidak menggunakan gamelan, dinamakan wayang *Thinglung* atau wayang *Jêmblung*. Dalang dalam pementasan ini selain membawakan cerita juga mengganti peran gamelan.

<sup>12</sup> Mudjanattistama, dkk. *Pedhalangan Ngayogyakarta* (Yogyakarta: Yayasan Habirandha, 1977).

*jêjêr Pandhita* dan *jêjêr V* atau *jêjêr Uluk-uluk*. Patet *manyura* terdiri atas *jêjêr VI* atau *jêjêr Sumirat* dan *jêjêr VII* atau *jêjêr Rina-rina*. Nama-nama *Bondhêt*, *Uluk-uluk*, *Sumirat*, dan *Rina-rina* adalah nama gending yang biasa digunakan dalam *jêjêran* tersebut. Walau *jêjêran* tersebut sering kali menggunakan gending lain, nama *jêjêr* tetap sama.

Pembagian patet dalam pertunjukan wayang terkait dengan jenis gending pendukung yang digunakan. Pada patet *nêm*, gending-gending yang digunakan adalah gending-gending patet *nêm*. Pada patet *sanga* gending-gending yang digunakan adalah gending-gending patet *sanga*. Demikian juga pada patet *manyura*, gending-gending yang digunakan adalah gending-gending patet *manyura*.<sup>13</sup>

Pada kenyataannya penggunaan patet pada pertunjukan wayang tidak terlalu ketat. Beberapa adegan pada patet tertentu dapat menggunakan gending yang memiliki patet yang berbeda, misalnya pada adegan *limbukan* dan *goro-goro*. Adegan *limbukan* berada pada wilayah patet *nêm*, tetapi sering menampilkan gending-gending patet *manyura*. Demikian juga pada adegan *goro-goro* yang sebenarnya berada dalam wilayah patet *sanga* sering menggunakan gending berpatet *manyura*. Pertunjukan wayang kini sering menggunakan gamelan pelog, yang memiliki nama patet sendiri, namun nama patet

---

<sup>13</sup> Pembahasan mengenai patet secara mendalam dapat dilihat dalam disertasi Sri Hastanto, "The Concept of Patet in Central Javanese Gamelan Music" (England: University of Durham, 1985) atau dalam pidato ilmiahnya saat pengukuhan guru besar di ISI Surakarta tanggal 25 November 2006 berjudul "Patet: Harta Budaya Tradisi Jawa Yang terlantar" atau dalam bukunya *Konsep Pathêt dalam Karawitan Jawa* (Surakarta: ISI Press, 2009).



dalam pertunjukan wayang tetap disebut sebagai patet *nêm*, *sanga*, dan *manyura*; kategori untuk gamelan slendro.

Pada setiap repertoar karawitan, empat instrumen yaitu kenong, kempul, gong *siyêm*, dan gong *agêng* yang biasa dipukul *mlèsèt* dan *nggandhul* berperan sebagai *pêmangku irama*. Kenong dan kempul menentukan batas-batas *gatra* dalam bentuk gending, sedangkan gong berperan menguatkan kendang dalam menentukan bentuk gending.<sup>14</sup> Gong juga berperan sebagai pengakhir segala rentetan bagian gending. Gong mempunyai daya gema cukup lama. Gema ini selalu dibutuhkan dalam repertoar karawitan, sehingga pada gending yang jarak gongnya pendek, misalnya gending *lancaran* dan *bibaran*, fungsi gong diganti dengan gong *siyêm* yang memiliki gema lebih pendek dari gong *agêng*.

Di samping tugasnya sebagai pengganti gong pada gending-gending tertentu, gong *siyêm* juga mempunyai tugas memberi tanda saat *gèrongan* atau vokal pria dimulai. Pada pertunjukan wayang, gong *siyêm* dimaksudkan untuk mempertegas sulukan, baik *ada-ada* maupun *lagon*. Kempul berperan sebagai pembatas jarak antara dua kenong yang beruntun pada gending-gending *lancaran*, *bibaran*, *kêtawang*, dan *ladrang*. Kempul bisa dikatakan juga sebagai penguat nada-nada kenong pada gending *ayak-ayak*, *srêpêgan*, dan *sampak*.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Siswanto, *Tuntunan Karawitan* (Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 2005), 10.

<sup>15</sup> Wulan Karahinan, *Gendhing-gendhing Mataram Gaya Yogyakarta Dan Cara Menabuh* (Yogyakarta: Krida Mardawa Karaton Ngayogyakarta, 1991), 7.

Cara memukul keempat instrumen tersebut, yaitu kenong, kempul, gong *siyêm*, dan gong berbeda dengan instrumen lain. Umumnya instrumen gamelan setelah dipukul lalu dipegang untuk menghentikan getaran instrumen tersebut. Memegang instrumen gamelan untuk menghentikan getaran seperti ini dikenal dengan istilah *mathêt*.<sup>16</sup> *Mathêt* dilaksanakan bersamaan dengan memukul instrumen nada berikutnya atau beberapa saat setelahnya. Misalnya terdapat nada 2356.<sup>17</sup> Saat pemukulan nada 3 (*dhadha*) pada instrumen saron, demung, atau *slênthêm* diikuti *mathêt* atau memegang nada 2 (*gulu*) untuk menghilangkan getaran bunyi, demikian juga saat memukul nada 5 (*lima*) diikuti *mathêt* nada 3 (*dhadha*). Namun *mathêt* tidak dilakukan pada instrumen kenong, kempul, gong *siyêm*, dan gong. Hal tersebut dimaksudkan agar suara yang dihasilkan berinterferensi dengan suara instrumen lain untuk menghasilkan suara yang indah.

Hingga saat ini belum ada penjelasan yang memadai mengenai konsep *mlèsèt* dan *nggandhul*. Penjelasan yang ada hanyalah berupa aturan mengenai kapan kenong harus dipukul *nggandhul*.

---

<sup>16</sup> Ada dua pengertian mengenai *pathêt* dalam karawitan. Pengertian pertama, *pathêt* diartikan sebagai terminologi pembagian waktu dan wilayah nada dalam karawitan dan pedalangan, misalnya *pathêt* nem, *pathêt* sanga, dan *pathêt* manyura. Pengertian kedua, *pathêt* berarti memegang atau menyentuh instrumen gamelan untuk menghentikan getaran. Untuk menghindari kesalahan pengertian, *pathêt* konsep pertama ditulis patet atau *pathêt*, konsep kedua ditulis *mathêt*.

<sup>17</sup> Susunan nada 2356 dibaca *gulu*, *dhadha*, *lima*, *ênêm*. Bila dilagukan sesuai nadanya adalah *ro*, *lu*, *ma*, *nêm*.

Tabuhan kenong dilakukan *nggandhul*, artinya tidak tepat pada jatuhnya *sabêtan*, kecuali dalam tabuhan irama I, gending iringan tari atau *bêksan*, kenong *japan*, dan kenong *lanang*.<sup>18</sup>

Wulan Karahinan menjelaskan tabuhan kenong seperti berikut.

Tabuhan kenong pada karawitan gaya Yogyakarta dapat dibedakan menjadi dua cara yaitu *pancêr* dan *nglagu* atau *mlampah*. Kenong *pancêr* adalah tabuhan kenong yang hanya menggunakan satu kenong *lanang* nada 5 (*lima*) atau kenong *japan* nada .5 (*ma agêng*). Kenong *pancêr* menggunakan kenong *lanang* biasanya digunakan untuk penyajian gending-gending bentuk *têngahan* dan *agêng* dalam garap *soran*, sedangkan kenong *pancêr* dan *japan* biasanya digunakan pada gending bentuk *gangsaran*, *ganjur*, *monggang*, *carabalèn*, *bubaran*, *kêtawang* irama I dan *ladrang* irama I.<sup>19</sup>

Tabuhan kenong *mlèsèt* merupakan bagian dari tabuhan kenong *nglagu* seperti dijelaskan Djoko Waluyo, dkk. berikut.

Kenong *nglagu/mlampah* adalah tabuhan kenong yang menggunakan beberapa nada disesuaikan dengan lagu gendingnya. Di dalam kenong *nglagu* atau *mlampah* terdapat lima macam tabuhan yaitu *kênongan tunggal rasa*, *kênongan plèsètan*, *kênongan tuturan*, *kênongan kêmpyungan* (*adumanis*), dan *kênongan gêmbyungan* atau *salah gumun*.<sup>20</sup>

Dari kelima jenis *kênongan* tersebut, hanya *kênongan tunggal rasa* yang cara memukulnya sesuai nada balungan jatuhnya kenong.<sup>21</sup>

Keempat jenis *kênongan* lainnya tidak sesuai dengan nada *balungan*.<sup>22</sup>

Pada *kênongan plèsètan*, nada kenong yang ditabuh adalah nada

<sup>18</sup> Djoko Waluyo, dkk., *Karawitan Cara Ngayogyakarta: Kêmpyang, Kêthuk-Kênong, Kempul-Gong* (Yogyakarta: TBY, 1990), 29.

<sup>19</sup> Wulan Karahinan, 1991: 24.

<sup>20</sup> Djoko Waluyo, dkk., 1990: 30-35.

<sup>21</sup> Tabuhan *tunggal rasa* sering disebut juga dengan tabuhan *mbalung* karena kenong ditabuh sesuai dengan nada *balungan*.

<sup>22</sup> Teknik menabuh kenong sering disebut dengan istilah *kênongan*.

kembar atau *nggantung* pada nada balungan setelah nada jatuhnya kenong. Pada kenong *tuturan*, nada kenong yang ditabuh disesuaikan dengan arah atau *rasa* lagu setelah nada jatuhnya kenong. Pada *kênongan kêmpyungan*, nada kenong yang ditabuh adalah nada *kêmpyung* atas dari nada balungan jatuhnya kenong. Pada *kênongan gêmbyungan*, nada kenong yang ditabuh adalah nada *gêmbyung* atas dari nada balungan jatuhnya kenong.

Sama dengan jenis tabuhan kenong, tabuhan kempul juga dilakukan dengan *nglagu*. Cara menabuh kempul dikenal dengan istilah *kêmpulan*. Terdapat lima jenis tabuhan kempul, yaitu *kêmpulan tunggal rasa*, *kêmpulan plèsètan*, *kêmpulan tuturan*, *kêmpulan kêmpyungan (adumanis)*, dan *kêmpulan gêmbyungan* atau *salah gumun*.<sup>23</sup> Disebut kempul *tunggal rasa* apabila nada kempul yang ditabuh sama dengan nada balungan. Disebut *kêmpulan plèsètan* apabila nada kempul yang ditabuh adalah nada kembar atau *nggantung* pada nada balungan setelah nada jatuhnya kempul. Pada kempul *tuturan*, nada kempul yang ditabuh disesuaikan dengan arah atau *rasa* lagu setelah nada jatuhnya kempul. Pada kempul *kêmpyungan*, nada kempul yang ditabuh adalah nada *kêmpyung* atas dari nada balungan jatuhnya kempul. Pada kempul *gêmbyungan*, nada kempul yang ditabuh adalah nada *gêmbyung* atas dari nada balungan jatuhnya kempul.

---

<sup>23</sup> Djoko Waluyo, dkk., 1990: 47-49.

Dalam praktek karawitan sehari-hari, cara menabuh kenong dan kempul yang tidak sesuai dengan nada *sèlèh* balungan ini dikenal dengan *mlèsèt*. Bila diperhatikan, cara menabuh kenong dan kempul *mlèsèt* dapat dikategorikan menjadi *mlèsèt* yang disebabkan oleh arah lagu dan dikenal dengan istilah *mlèsèt nuntuni* dan *mlèsèt* yang disebabkan oleh citra bunyi yang disebabkan oleh rasa patet disebut dengan *mlèsèt ngêmpyungi* atau *adumanis*.

Fenomena tabuhan kenong dan kempul seperti di atas menimbulkan pertanyaan (1) mengapa nada kenong dan kempul di-*plèsèt*-kan ketika akan terdapat nada kembar? (2) mengapa nada kenong dan kempul *plèsètan* dipilih *kêmpyung* dan *gêmbiyung*-nya? Pertanyaan ini akan dijawab melalui penelitian ini.

Menurut Sumarsam teknik kenong dan kempul *plèsètan* dimaksudkan untuk menunjukkan atau pertanda bahwa penabuh kenong atau kempul merasa adanya tarikan yang runtut dari kedalaman lagu menuju nada yang mendatang.<sup>24</sup> Pendapat Sumarsam ini dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan pertama, belum bisa menjawab pertanyaan yang kedua. Pendapat Sumarsam juga menyiratkan bahwa permainan *plèsètan* tidak hanya menyangkut masalah teknik akan tetapi juga unsur manusia. Kedalaman lagu yang dimaksudkan oleh Sumarsam tidak lain adalah masalah *rasa* yang dirasakan pengrawit. Menurut para empu karawitan atau para pengrawit berpengalaman, latihan olah *rasa* diperlukan untuk dapat

---

<sup>24</sup> Sumarsam, *Hayatan Gamelan* (Surakarta: STSI Press, 2002), 73.

memainkan instrumen kenong, kempul, gong *siyêm*, dan gong secara *mlèsèt* dan *nggandhul* yang enak dirasakan.<sup>25</sup>

Sumarsam menjelaskan fenomena *mlèsèt* dan *nggandhul* di atas dari konsep ilmu karawitan atau karawitanologi. Di sisi lain, Bunyi dalam bentuk musik dapat dipandang sebagai fenomena budaya dan fenomena fisika. Sebagai fenomena budaya, musik yang dapat dinikmati oleh masyarakat tertentu belum tentu dapat dinikmati oleh masyarakat lain. Sebagai contoh, musik karawitan dapat dirasakan enak oleh masyarakat Jawa belum tentu terasa enak atau indah bagi masyarakat Sumatra. Contoh lain, masyarakat yang terbiasa mendengar karawitan pedalangan 'rasa Yogyakarta' akan merasa aneh saat mendengar 'rasa Bali'. Fenomena ini menunjukkan bahwa rasa memang dibentuk melalui pembudayaan dan merupakan hasil dari konstruksi pihak tertentu yang memiliki dominasi kekuasaan.

Sebagai fenomena fisika, bunyi gamelan di dalam repertoar karawitan pedalangan dapat dipandang sebagai gelombang akustik, atau dikenal juga sebagai gelombang bunyi. Gelombang bunyi dapat menjalar di media padat, cair, dan gas. Partikel-partikel bahan pada media yang mentransmisikan gelombang seperti itu berosilasi di dalam arah penjalaran gelombang itu sendiri.<sup>26</sup> Gelombang seperti ini dikenal dengan istilah gelombang longitudinal, yaitu gelombang yang arah rambatnya sejajar dengan arah getarnya.

---

<sup>25</sup> Wawancara dengan Ki Margiyono dan Ki Gianto di Sewon, Bantul.

<sup>26</sup> Robert Resnick dan Robert Haliday, *Fisika* (diterjemahkan oleh Pantur Silaban dan Erwin Sucipto) (Bandung: Gelora Aksara, 1995), 657.

Di bidang fisika bunyi terdapat dua parameter atau besaran pokok, yaitu periode (T) dan amplitudo (A) serta dua besaran turunan yaitu frekuensi (f) dan cepat rambat (v). Keempat besaran periode (T), amplitudo (A), frekuensi (f) dan cepat rambat (v) tersebut dapat diukur secara seksama menggunakan alat atau instrumen ukur yang tepat.

Keempat besaran di atas membentuk karakteristik masing-masing bunyi. Bunyi dapat merangsang telinga dan otak manusia sehingga menimbulkan sensasi pendengaran apabila memiliki frekuensi antara 20 Hz sampai dengan 20.000 Hz. Gelombang bunyi yang memiliki rentang frekuensi seperti ini dikenal sebagai standar suara yang dapat didengar atau berada pada *audible range*.<sup>27</sup>

Gelombang bunyi yang terdengar dalam karawitan bisa berasal dari dalam tali-tali yang bergetar misalnya siter dan rebab, kolom udara yang bergetar misalnya gender, dan pelat kayu yang bergetar misalnya gambang. Suara elemen yang bergetar tersebut mentransmisikan getaran-getaran keluar dari sumber getar sebagai gelombang. Sewaktu memasuki telinga, maka gelombang-gelombang tersebut menghasilkan sensasi bunyi. Bentuk gelombang yang terdiri atas sejumlah kecil komponen yang hampir periodis akan menimbulkan suatu sensasi yang menyenangkan jika intensitasnya tidak terlalu tinggi. Bunyi yang mempunyai bentuk gelombang yang tidak periodis akan terdengar sebagai desah.

---

<sup>27</sup> William A. Seathares, *Tuning, Timbre, Spectrum, Scale* (USA: Springer, 2005), 11.

Sebagai gelombang, satu atau lebih sumber bunyi dapat menghasilkan peristiwa resonansi dan perpaduan atau interferensi. Interferensi gelombang bisa saling memperkuat atau memperlemah, tergantung pada ketiga besaran terkait yaitu frekuensi, periode, dan amplitudo. Interferensi antar dua sumber bunyi yang memiliki perbedaan frekuensi sangat kecil menghasilkan peristiwa pelayangan, yaitu berubah-ubahnya kenyaringan bunyi secara periodis.<sup>28</sup> Bunyi pelayangan seperti ini dalam karawitan dikenal dengan istilah *ngombak*. Pada gamelan, bunyi *ngombak* dapat dihasilkan oleh satu instrumen ataupun lebih dari satu instrumen. Instrumen tunggal yang dapat menghasilkan bunyi *ngombak* antara lain gong.

Cara memainkan instrumen secara *mlèsèt* dan *nggandhul* pada karawitan dimaksudkan untuk menghasilkan suara yang '*ngombak*' yang di telinga penggemarnya dikatakan indah. Dengan kata lain, cara memainkan instrumen secara *mlèsèt* dan *nggandhul* dimaksudkan untuk menghasilkan interferensi pelayangan bunyi yang bisa diterima oleh telinga pendengar dengan nyaman.

Berdasarkan kajian pustaka di depan dapat dikatakan bahwa penelitian *mlèsèt* dan *nggandhul* sangat penting dan masih menarik untuk dilakukan. Mungkin bagi orang Jawa atau peneliti karawitan terdahulu hal ini dianggap sesuatu yang biasa sehingga kurang menarik untuk diteliti. Namun bagi seseorang yang sebelum mengenal

---

<sup>28</sup> Sutrisno, *Fisika Dasar: Gelombang dan Bunyi* (Bandung: Penerbit ITB 1984), 19.



karawitan telah mengenal musik Barat lebih dulu, akan bingung dengan konsep ini. Pengalaman seperti ini pernah penulis alami sendiri saat awal belajar karawitan.

Saat memainkan instrumen kenong, kempul, dan gong, yang menurut pengetahuan dan perasaan penulis sudah benar, ternyata menurut para guru atau pengrawit berpengalaman masih belum pas. Katanya apa yang saya lakukan adalah *bênêr tapi ora pênêr* (benar tetapi tidak tepat). Menurut mereka agar dapat memainkan keempat instrumen tersebut dengan enak dibutuhkan waktu latihan yang cukup panjang.

### **B. Masalah Penelitian**

Nyaman-tidaknya bunyi yang didengar oleh telinga manusia tergantung pada keempat besaran yang telah dijelaskan di depan. Keras-lemahnya bunyi ditentukan oleh amplitudo, sedangkan enak-tidaknya bunyi yang didengar ditentukan oleh keteraturan frekuensi. Bunyi yang frekuensinya teratur pada musik dikenal sebagai nada. Bunyi yang getarannya periodis atau frekuensinya teratur menjadi bunyi yang terasa enak didengar. Sumber-sumber bunyi yang memiliki frekuensi berbeda yang dibunyikan bersama-sama atau dibunyikan dengan selisih waktu tertentu bisa menghasilkan peristiwa interferensi atau pelayangan yang bisa membuat terasa 'enak' atau bisa juga 'tidak enak' didengar.

Kemungkinan besar bunyi yang dihasilkan oleh instrumen gamelan yang dimainkan *mlèsèt* dan *nggandhul* terkait dengan peristiwa interferensi. Dengan konsep fisika ini, dapat diperkirakan bahwa pemukulan instrumen secara *mlèsèt* dan *nggandhul* yang 'tepat' akan menghasilkan interferensi bunyi yang teratur sehingga enak didengar.

Ketepatan pemukulan instrumen dapat diuji dengan cara melakukan pengukuran, perhitungan, analisis, dan penjelasan secara Fisika Bunyi sehingga istilah 'tepat' dapat diungkap secara kuantitatif 'objektif'. Di sisi lain masalah rasa enak atau tidak enak bersifat relatif. Rasa merupakan produk budaya. Dua wilayah, yaitu fisika bunyi dan fenomena budaya inilah yang menjadi fokus penelitian ini.

Pertanyaan yang diajukan pada penelitian ini adalah:

1. Mengapa pada karawitan pedalangan instrumen kenong, kempul dan gong dipukul *mlèsèt* dan *nggandhul*?
2. Bagaimana fenomena *mlèsèt* dan *nggandhul* pada karawitan pedalangan gaya Yogyakarta ditinjau dari konsep fisika bunyi?
3. Bagaimana praktik pengrawit bisa memahami *mlèsèt* dan *nggandhul* pada karawitan pedalangan gaya Yogyakarta ditinjau dari konsep budaya?

### **C. Tinjauan Pustaka**

Masalah karawitan pedalangan telah menjadi perhatian beberapa peneliti terdahulu, antara lain Tim Byard–Jones yang menulis disertasi

*Improvised Song Accompaniment in Yogyakarta Wayang Kulit.*<sup>29</sup>

Disertasi ini membahas teknik permainan gender dalam mengiringi *suluk* dalam pertunjukan wayang gaya Yogyakarta. Penelitian ini belum mempermasalahkan efek rasa yang ditimbulkan oleh permainan *mlèsèt* maupun *nggandhul*.

Kajian mengenai *mlèsèt* dalam karawitan telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Antara lain Rahayu Supanggah dan Susan Pratt Walton. Rahayu Supanggah dalam *Bothekan Karawitan II: Garap* membahas *mlèsèt* dalam balungan. Dijelaskan bahwa suatu susunan balungan *mlèsèt* terjadi apabila setelah *sèlèh* atau sabetan ke empat diikuti oleh balungan *nggantung*. *mlèsèt* terkait dengan garapan rebab yang kemudian diikuti oleh sindenan-rebab bermain mendahului atau mengantisipasi bagian gending. Dalam kasus *mlèsèt*, rebab dibantu dipertegas oleh permainan ricikan kenong yang juga mengantisipasi bagian gending.<sup>30</sup> Kajian Supanggah ini belum mengkaitkan dengan karawitan pedalangan yang sering kali *mlèsèt* juga terkait dengan lagu *kombangan* dalang.

Susan Pratt Walton dalam *Mode in Javanese Music* membahas *plèsètan* yang terjadi pada sindenan. Penelitiannya menunjukkan bahwa pada sindenan terdapat tiga tipe *plèsètan* yang disebut dengan

---

<sup>29</sup> Tim Byard – Jones, “Improvised Song Accompaniment in Yogyakarta Wayang Kulit” (a thesis to be submitted for the degree of Doctor of Philosophy School of Oriental and African Studies-University of London, 2002).

<sup>30</sup> Rahayu Supanggah, 2009: 58.

tipe I, tipe II, dan tipe III.<sup>31</sup> Ketiga tipe ini merupakan penyederhanaan dari *plèsètan* sindenan yang diuraikan oleh Gitosaprodjo. Menurut Gitosaprodjo terdapat lima jenis *plèsètan* yaitu *plèsètan mbèsut*, *plèsètan céngkok*, *plèsètan wiléd*, *plèsètan jujugan* dan *plèsètan tungkakan*. *Plèsètan mbèsut* terjadi jika di belakang nada *sèlèh* terdapat nada kembar. *Plèsètan céngkok* terjadi jika di belakang nada *sèlèh* terdapat nada kembar yang bukan urutannya. *Plèsètan wiléd* terjadi mengikuti lagu rebab. *Plèsètan jujugan* terjadi jika di belakang nada *sèlèh* terdapat nada kembar yang jaraknya lebih dari satu *gêmbyang*. *Plèsètan tungkakan* terjadi bila di depan nada kembar terdapat balungan yang tidak dapat disindeni.<sup>32</sup> Tipe I yang dimaksud dalam penelitian Walton merupakan *plèsètan mbèsut*, *céngkok*, dan *jujugan*. Sementara itu tipe II merupakan *plèsètan wiléd*, sedangkan tipe III adalah *plèsètan tungkakan*. Baik tulisan Walton maupun Gitosaprodjo di atas membahas *plèsètan* pada sinden kaitannya dengan rebab, belum mengkaitkan dengan instrumen kenong.

Marsudi dalam *Tabuhan Nggandhul dalam Gending-gending Jawa* menjelaskan hubungan antara teknik tabuhan *nggandhul* dengan tempo dan lagu.<sup>33</sup> Tempo tabuhan *nggandhul* pada irama *tanggung* berjarak kira-kira  $\frac{1}{2}$  ketukan, pada irama *dados* kira-kira  $\frac{1}{4}$  ketukan, pada irama *wiléd* kira-kira  $\frac{1}{8}$  ketukan, sedang pada irama *rangkêp*

<sup>31</sup> Susan Pratt Walton, *Mode in Javanese Music* (Ohio: Ohio University Center for International Studies, 1987), 46-61.

<sup>32</sup> Sulaiman Gitosaprodjo, *Teori Sindènan* (Malang: RRI, 1971), 4.

<sup>33</sup> Marsudi, "Tabuhan *Nggandhul* dalam Gending Jawa", dalam *Resital Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan* (edisi VII/01 Juni 2006), 16.

kira-kira 1/16 ketukan. Terkait dengan lagu, terdapat tabuhan *nggandhul mbuntuti* dan *nggandhul mlèsèt*. Tabuhan *nggandhul mbuntuti* adalah tabuhan *nggandhul* pada nada *sèlèh* kalimat lagu yang mengikuti nada akhir. Tabuhan ini dilakukan untuk memberi penegasan pada *sèlèh* nada, baik nada *sèlèh* pada gending berhenti maupun nada *sèlèh* kalimat lagu yang masih ada kelanjutannya. Tabuhan *nggandhul mlèsèt* adalah tabuhan *nggandhul* pada nada *sèlèh* kalimat lagu yang tidak mengikuti nada akhir kalimat lagu tersebut namun berpijak pada tekanan melodi kelanjutannya. Tulisan Marsudi di atas sangat umum, tidak ada contoh khusus dan belum ada pengujian mengenai ketepatannya.

*Mlèsèt* dan *nggandhul* berkaitan dengan 'rasa musikal' atau *rasa* karawitan. March Benamou dalam tulisannya *Rasa: Affect and Intuition in Javanese Musical Aesthetics* berupaya mengelaborasi, mengidentifikasi, menganalisis, mengklasifikasikan, dan menyusun konsep *rasa* ke dalam sebuah struktur yang dapat dipahami. Kesadaran bahwa *rasa* tidak hanya berkaitan dengan aspek tekstual mendorongnya untuk mencari hubungan *rasa* secara kontekstual.<sup>34</sup> Analisis Benamou memperlihatkan jalinan yang erat antara *rasa* dengan aspek-aspek teknis, ruang, dan waktu secara komprehensif. Namun demikian, tampak keterbatasan sajian data yang digunakan untuk menganalisis karena keterbatasan pengetahuan atau

---

<sup>34</sup> March Benamou, *Rasa: Affect and Intuition in Javanese Musical Aesthetics* (UK: Oxford University Press, 2010).

penguasaan teknik dan garap gending-gending. Padahal aspek teknik dan garap merupakan faktor penting dalam pembentukan *rasa* gending. Pengalaman empiris dan inderawi *rasa* terwujud melalui proses pertunjukan sajian gending. Kekurangan penelitian Benamou adalah belum mengaitkan aspek *rasa* dalam karawitan dengan pertunjukan wayang. Namun demikian apa yang telah dilakukan merupakan suatu upaya yang sangat penting untuk mengungkap berbagai gagasan, pemikiran, konsep, dan misteri dalam dunia karawitan.

Aspek fisika bunyi gamelan telah lama menjadi kajian yang menarik bagi para peneliti. Salah satunya penelitian *Tone Measurements of Outstanding Javanese Gamelans in Yogyakarta and Surakarta* yang dilakukan oleh Wasisto Surjoningrat, PJ Sudarjana, dan Adhi Susanto.<sup>35</sup> Tim peneliti ini berhasil melakukan pengukuran frekuensi terhadap keragaman laras gamelan slendro dan pelog pada 76 set gamelan di wilayah Yogyakarta dan Surakarta. Pengukuran dilakukan dengan alat modern saat itu, yaitu *Beckman Universal EPUT and Timer* model 7350A. Peneliti berhasil melakukan pengukuran terhadap frekuensi yang dihasilkan tiap-tiap bilah instrumen ke-76 perangkat gamelan tersebut. Penelitian ini juga berhasil membuat perbandingan masing-masing frekuensi yang dihasilkan masing-masing instrumen.

---

<sup>35</sup> Wasisto Surjoningrat, PJ Sudarjana, dan Adhi Susanto (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1993).

Penelitian lain mengenai aspek fisika gamelan berjudul *Keragaman Laras Gamelan Gong Kebyar* pernah dilakukan oleh I Wayan Rai, I Made Bandem, Andrew Toth, dan I Nengah Suardhita.<sup>36</sup> Penelitian dilakukan dengan jalan mengukur laras gamelan menggunakan alat pengukur nada *Hale Sight Tuner*. Pengukuran dilakukan pada delapan set gamelan sampel. Sampel dipilih dari gamelan yang memiliki laras terkemuka menurut para pelaras gamelan. Selain diukur, sampel juga direkam menggunakan Nagra dan Sony DAT untuk kemudian dianalisis di laboratorium dengan menggunakan perangkat komputer yang secara khusus diprogram untuk kepentingan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa laras gamelan gong kebyar sangat bervariasi. Variasi tersebut berdasarkan karakteristik laras gamelan yang meliputi nada (*pitch*), jarak nada (*interval*), tangga nada (*scale*), dan sistem pelayangan (ombak). Perpaduan karakteristik laras gamelan tersebut menghasilkan beberapa jenis yang di Bali disebut: *begbeg*, *sedeng*, *memecut*, dan *tirus*.

Penelitian yang dilakukan oleh para peneliti fisika bunyi di atas merupakan pengukuran terhadap setiap instrumen gamelan sebagai instrumen tersendiri. Penelitian seperti ini memiliki kelemahan karena masing-masing instrumen gamelan memiliki karakteristik tertentu.

---

<sup>36</sup> I Wayan Rai, I Made Bandem, Andrew Toth, dan I Nengah Suardhita, "Keragaman Laras Gamelan Gong Kebyar", *Laporan Penelitian* (Denpasar: Program Hibah Bersaing DPPPM Dikti, 1998).

Menurut pengamatan penulis dan wawancara dengan para pengrawit, sering dijumpai instrumen gamelan saat dibunyikan sendiri memiliki suara yang tidak enak didengar, tetapi setelah dibunyikan bersama-sama dengan instrumen yang lain menghasilkan suara yang indah.<sup>37</sup> Dari fenomena ini bisa ditarik kesimpulan bahwa sumber bunyi instrumen gamelan walaupun suaranya tidak nyaring akan menghasilkan bunyi yang nyaring dan enak didengar apabila dibunyikan bersama-sama dengan instrumen lain. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen gamelan akan bernilai apabila dimainkan bersama instrumen yang lain. Secara fisika, satu-satunya aspek yang mungkin timbul akibat dua sumber bunyi atau lebih yang dibunyikan bersama adalah interferensi. Salah satu bentuk interferensi adalah pelayangan.

Penelitian ini memandang seperangkat gamelan sebagai satu kesatuan, bukan sebagai kumpulan instrumen tersendiri. Dengan kata lain penelitian ini meneliti aspek bunyi yang dihasilkan di dalam repertoar karawitan. Penelitian seperti ini pernah dilakukan oleh Djohan (2005) dalam disertasinya.<sup>38</sup> Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif dengan variabel tergantung adalah respons

---

<sup>37</sup> Di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta terdapat seperangkat gamelan (sering disebut Gamelan Ijo) yang memiliki sifat seperti ini. Bila instrumen gender dibunyikan sendiri bunyi yang dihasilkan tidak enak, akan tetapi ketika dibunyikan bersama dengan instrumen lain terasa enak.

<sup>38</sup> Djohan, "Pengaruh Stimulasi Elemen Tempo dan Timbre Dalam Musik Gamelan Jawa Terhadap Respon Emosi Musikal" (*Disertasi* untuk memperoleh derajat Doktor dalam Ilmu Psikologi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, 2006).



emosi musikal, sedangkan variabel bebasnya adalah tempo, timbre, dan pengalaman. Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa:

Tempo teruji sebagai elemen terpenting dalam musik gamelan Jawa yang memiliki kekuatan untuk menimbulkan respon dengan persepsi yang menyertainya, sementara respon emosi yang ditimbulkan oleh timbre dalam gamelan Jawa juga sangat terkait dengan persepsi pendengarnya. Oleh karena itu aspek kepekaan, pengalaman, dan aspek sosio-budaya adalah hal yang perlu dipertimbangkan dalam berbagai kajian psikologi musik.<sup>39</sup>

Elemen tempo adalah esensi musik yang diungkapkan secara kualitatif sebagai 'nyawa' atau 'roh', yang secara statistis menunjukkan bahwa tidak semua respon emosi yang ditunjukkan subjek berupa reaksi atas rasa yang tidak menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Djohan tersebut sama sekali tidak menyentuh konsep *mlèsèt* dan *nggandhul*, padahal *rasa* di dalam repertoar karawitan dipengaruhi oleh kedua konsep tersebut.

Terkait dengan *mlèsèt* dan *nggandhul*, Supanggah berpendapat sebagai berikut:

Gamelan Jawa berbeda dengan musik Barat dan musik Bali yang sangat mementingkan kepersisan (ketepatan) dan *keprecisean* (kecermatan). Ketidak-bersamaan ini dapat dilihat pada istilah-istilah *garap* atau estetika karawitan *nggandhul* (terlambat untuk memukul). Ketidaktepatan muncul dalam konsep *mlèsèt* yaitu memukul instrumen yang tidak seharusnya dipukul. Mungkin karawitan Jawa mementingkan dialog dan toleransi saling memberi kesempatan untuk muncul.<sup>40</sup>

Konsep di atas sering diungkapkan dalam ujud *janturan* dalam pertunjukan wayang pada jejer pertama ketika menarasikan

<sup>39</sup> Djohan, *Respons Emosi Musikal* (Bandung: Lubuk Agung, 2010), 145.

<sup>40</sup> Rahayu Supanggah, 2002: 132.

keindahan keraton dengan ungkapan' *Pating carêngklang pating carêngkling, imbal ganti lir mandaraga muwuhi senening panangkalian*' yang artinya terdengarlah dentangan dan dentingan bunyi gamelan yang tidak tepat bersama-sama saling bersahutan bagaikan dialog yang makin memperindah suasana pertemuan.<sup>41</sup>

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa penelitian fisika bunyi terdahulu baru sampai pada tahap pengukuran frekuensi nada yang dihasilkan, belum dikaitkan dengan konsep *rasa* akibat pengaruh *mlèsèt* dan *nggandhul* yang dihasilkan oleh instrumen. Sementara itu penelitian aspek karawitanologi baru berfokus pada tempo. Untuk itulah penelitian mengenai *mlèsèt* dan *nggandhul* yang terkait dengan budaya, karawitanologi, dan fisika bunyi ini sangat relevan untuk dilakukan.

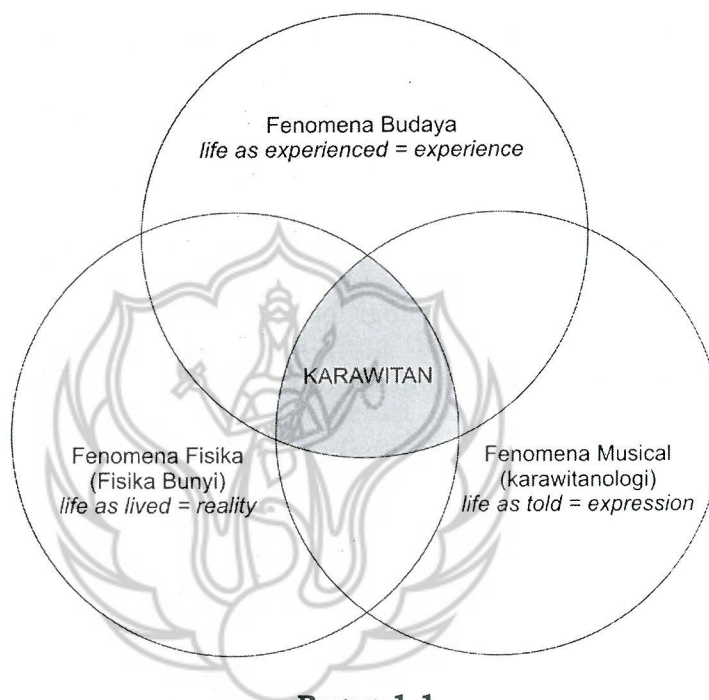
#### **D. Kerangka Teori**

Telah dijelaskan di dalam Latar Belakang bahwa karawitan dapat dilihat dari tiga fenomena, yaitu fenomena musikal, fenomena budaya, dan fenomena fisika. Pendekatan seperti ini identik dengan pandangan Edward Bruner bahwa sebuah fenomena dapat merupakan kenyataan (*reality*), pengalaman (*experience*), dan pengungkapan (*expressions*) atau dikenal dengan *life as lived*, *life as experience*, dan

---

<sup>41</sup> Rahayu Supanggah, 2002: 132.

*life as told*.<sup>42</sup> Pendekatan karawitan dari fisika bunyi dimaksudkan untuk mengungkapkan sebuah kenyataan (*reality*), karawitanologi untuk mengungkapkan sebuah ekspresi, sedangkan pendekatan budaya untuk mengungkapkan karawitan sebagai pengalaman (*experience*) (lihat Bagan 1.1).<sup>43</sup>



**Bagan 1.1**  
**Bunyi karawitan sebagai fenomena fisika, budaya, dan musikal**  
 (Rekaan Hanggar, 2011)

<sup>42</sup> Edward M Bruner, "Experience and Its Expressions" dalam Victor Turner dan Edward M. Brunner (eds), *The Anthropology of Experience* (USA:University of Illinois Press, 1986), 6.

<sup>43</sup> Karawitan sebagai fenomena budaya bisa dilihat dalam tulisan Sutton, "Musical pluralism in Java: Three Local Traditions" in *Ethnomusicology* (Vol. 29, No. 1 (Winter), 1985), 56-85; Benamou, 1999; Sarah Weis, *Listening to an Earlier Java* (Leiden: KITLV, 2006); dan Benjamin Brinner, *Music in Central Java* (New York: Oxford University Press, 2008). Sebagai fenomena fisika, lihat Wasista, dkk, 1972; Jaap Kunst, *Music in Java: Its History, Its Theory, and Its Technique*. Edited by Ernst Heins. 3<sup>rd</sup> edition, 2 vols (The Hague: Martinus Nijhoff, 1973); dan Roger Vetter, "A Retrospect on a Century of Gamelan Tone Measurements" in *Ethnomusicology* (Vol. 33, No. 2 (Spring - Summer) 1989), 217 - 227.

Sebagai fenomena budaya, bunyi karawitan memiliki keindahan yang bersifat relatif. Sebagai fenomena fisika, bunyi memiliki parameter atau besaran tertentu yang dapat dirasakan oleh indera manusia. Di sisi lain, sebagai fenomena musikal, karawitan memiliki parameter antara lain tempo atau *laya*, patet, dan irama.

Fenomena budaya karawitan dapat dijelaskan menggunakan teori praksis yang dikemukakan oleh Bourdieu.<sup>44</sup> Praksis atau tindakan akan lahir dari kombinasi antara habitus serta modal dan arena (*field*) yang dirumuskan sebagai berikut: [(*habitus*) (modal) + arena = praksis].<sup>45</sup> Teori praksis ini digunakan untuk melihat proses terbentuknya selera masyarakat.

*Habitus* merupakan hasil ketrampilan yang menjadi tindakan praktis atau kemampuan yang kelihatannya alamiah dan berkembang dalam lingkungan tertentu.<sup>46</sup> Modal dalam teori Bourdieu dapat berarti modal budaya, modal sosial, modal pendidikan, modal ekonomi, dan lain-lain. Arena dipahami Bourdieu sebagai sistem dan hubungan-hubungan atau relasi.

Secara praktis konsep *habitus* dapat diamati pada para pelaku karawitan dan pedalangan (pengrawit dan dalang) karena konsep *habitus* selalu mempertimbangkan kemampuan kreatif dan strategis.

---

<sup>44</sup>Andy Nercessian, *Postmodernism and Globalization in Ethnomusicology* (USA: Scarecrow Press, Inc, 2002).

<sup>45</sup> Bourdieu, *Distinction* (London: Roudledge, 1994), 101.

<sup>46</sup> Bandingkan Bourdieu, 1994: 9 dan Haryatmoko, "Sekolah, Alat Reproduksi Kesenjangan Sosial – Analisis Kritis Pierre Bourdieu" dalam *Basis* (Nomer 07-08 tahun ke 57 – Juli – Agustus, 2008).



Dengan konsep *habitus*, Bourdieu memperkaya hubungan kelas-kelas sosial dengan memasukkan dimensi budaya, simbolik, moral, psikologi, dan ketubuhan. Dalam konteks arena seni pertunjukan wayang, posisi-posisi antara pengrawit satu dengan yang lain maupun dengan dalang dapat difahami sebagai kelas-kelas sosial. Konsep *habitus* ini menunjukkan bahwa ketrampilan seseorang dalam menjawab tantangan dikondisikan oleh lingkungannya dan dipengaruhi oleh rutinitas tindakannya.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan ketika memainkan instrumen kenong, kempul, dan gong, sebenarnya tidak terlalu banyak membutuhkan ketrampilan tetapi membutuhkan *rasa* musikal. Para pengrawit instrumen ini sering bermain saat pengrawit yang lain bermain lembut atau tidak memainkan instrumen sehingga jika ia kurang tepat, misalnya terlalu cepat atau terlalu *nggandhul*, akan sangat kelihatan dan menjadi bahan cemoohan pengrawit lain. Agar pengrawit dapat memainkan instrumen ini dengan baik ia membutuhkan proses *embodiment* yang dapat dicapai melalui latihan yang terus-menerus dengan cara mendengarkan gamelan atau wayang secara rutin. Dengan cara seperti ini, *rasa* akan *nyalira* dalam diri pengrawit.

Konsep praksis Bourdieu dapat juga digunakan untuk menjelaskan proses konstruksi budaya adiluhung, termasuk karawitan pedalangan. Kesenian-kesenian yang bersumber dari kraton



Yogyakarta sangat terkait dengan budaya priyayi.<sup>47</sup> Budaya priyayi selalu mementingkan pengekangan diri dan terkesan halus yang terwujud dalam konsep *nrima*, *sabar*, dan *iklas*.<sup>48</sup> Konsep *nggandhul* dalam karawitan terkait dengan konsep *alus*. Bunyi kenong, kempul, dan gong yang dipukul *nggandhul* memberi kesan *alus* tetapi tegas atau *séngguh*. Ketiga instrumen tersebut dipukul *nggandhul* pada gending irama *alus*, yaitu irama II (*dadi*), III (*wilêt*), maupun IV (*rangkêp*).

Menurut Supanggah, analisis karawitanologi mengenai *plèsètan* kenong dan kempul dilakukan dengan cara memperhatikan susunan nada atau arah lagu dari gending.<sup>49</sup>

*Mlèsèt* pada dasarnya adalah permainan dari salah satu atau beberapa ricikan—biasanya kenong, bonang, rebab, gender, vokal (terutama sinden), dan lain-lain yang pada bagian akhir atau *sèlèh* permainannya tidak sama atau tidak mengikuti *balungan gendhing*, terutama *sèlèh*, tetapi cenderung untuk bermain berbeda, melewati *sèlèh-sèlèh* dan mengacu pada nada/laras atau *ambahan* (register) gatra atau bagian berikutnya pada gending itu.<sup>50</sup>

Lagu gending biasanya dibentuk oleh vokal dan instrumen pembentuk melodi, yaitu rebab, gender, dan gambang. Oleh karena itulah untuk

---

<sup>47</sup> R.M. Soedarsono, *Wayang Wong: Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1990).

<sup>48</sup> S. de Jong, *Salah satu Sikap Hidup Orang Jawa* (Yogyakarta: Kanisius, 1975).

<sup>49</sup> Istilah 'karawitanologi' sudah muncul sekitar tahun 1980-an. Pada sebuah seminar Ethnomusikologi di Medan, Rahayu Supanggah mengungkapkan istilah ini untuk memberi nama ilmu karawitan. Menurut Supanggah, karawitanologi menempatkan karawitan bukan sebagai objek melainkan sebagai subjek.

<sup>50</sup> Rahayu Supanggah, *Bothèkan Karawitan II: Garap* (Surakarta: ISI Press, 2009), 99

menganalisis *plèsètan* kenong dan kempul perlu dilihat pada garap instrumen-instrumen pembentuk melodi tersebut.

Konsep *nggandhul* merupakan dimensi *timing* atau waktu dalam pertunjukan karawitan. Tabuhan *nggandhul* yang 'tepat' bisa membangkitkan suasana yang nikmat bagi pengrawit lain ataupun pendengar. Sebaliknya bila *nggandhul*-nya tidak 'tepat' bisa membuat pengrawit lain atau pendengar kecewa, seperti diungkapkan Janet Goodridge berikut.

*Use of rhythm and timing may be said to bring power to the event. Misuse is likely to weaken focus and concentration and to reduce impact. ...Rhythm is used to create the excitement of anticipation or suspense in drama, both before an event and at times during it, and also to create the theatrical effect of surprise.*<sup>51</sup>

Menurut Susane K Langer musik menyajikan perwujudan auditif dari waktu. Namun konsep waktu yang dimaksud bukanlah waktu dalam konsep fisika klasik, namun 'waktu yang dirasakan' yang disebut dengan waktu musikal. Waktu musikal memiliki sejenis isi yang kompleks dan berubah-ubah yang membuatnya sangat berbeda dengan waktu metris. Pengalaman atas waktu dalam musik merupakan lintasan dari fungsi-fungsi kehidupan dan peristiwa-peristiwanya—yaitu ketegangan somatik atau ketegangan yang berkaitan dengan tubuh, emosi, ketegangan jiwa, yang memiliki sebuah pola yang khas.<sup>52</sup> Oleh karena itulah pembahasan mengenai waktu dalam musik, termasuk karawitan, tidak dapat secara langsung

<sup>51</sup> Janet Goodridge, *Rhythm and Timing of Movement in Performance* (London: Jessica Kingsley Publishers, 1999), 50-51.

<sup>52</sup> Lihat Susane K Langer, 2005: 42.

diukur berdasarkan pemahaman waktu secara Fisika, tetapi waktu dalam musik itu sendiri. Salah satu ukuran waktu dalam karawitan adalah konsep patet dan tempo. Ukuran yang lain, yaitu 'waktu yang dirasakan' masing-masing instrumen karawitan ditentukan oleh instrumen yang lain.

Sebagai fenomena Fisika, gelombang bunyi dapat menghasilkan peristiwa resonansi dan perpaduan atau interferensi. Interferensi gelombang bisa saling memperkuat atau memperlemah, tergantung pada ketiga besaran terkait yaitu frekuensi, periode, dan amplitudo. Interferensi antar dua buah sumber bunyi yang memiliki perbedaan frekuensi sangat kecil menghasilkan peristiwa pelayangan, yaitu berubah-ubahnya kenyaringan bunyi secara periodis.<sup>53</sup> Pengrawit Jawa menyebut bunyi pelayangan ini dengan istilah *ngombak*.

Berdasarkan hasil penelitian, telinga manusia dapat mendeteksi peristiwa pelayangan paling banyak 15 pelayangan perdetik.<sup>54</sup> Pada frekuensi lebih dari itu, telinga manusia tidak dapat merasakannya. Dengan kata lain telinga manusia hanya bisa merasakan keindahan bunyi pelayangan gamelan atau *ngombak* bila frekuensinya kurang dari atau sama dengan 15 pelayangan per detik.

Secara sederhana, frekuensi pelayangan yang dihasilkan oleh instrumen dapat dihitung dengan persamaan fisika berikut.<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup> Sutrisno, 1984: 19.

<sup>54</sup> Lihat Thomas D. Rossing, *The Science of Sound* (New York: Addison-Wesley Publishing Company, 1990), 490 dan Sutrisno, 1984: 35.

<sup>55</sup> Sutrisno, 1984: 33.



$f_p = \Delta f$ , dengan  $f_p =$  frekuensi pelayangan

$\Delta f =$  selisih frekuensi kedua sumber bunyi ( $f_2 - f_1$ )

Pelayangan seperti di atas dikenal sebagai pelayangan orde pertama. Jenis pelayangan yang lain dikenal dengan pelayangan orde kedua. Besarnya pelayangan orde kedua dapat dihitung dengan persamaan  $f_p' = f_2 - 2f_1$ , dengan  $f_p'$  adalah frekuensi pelayangan kedua,  $f_2$  adalah frekuensi sumber bunyi kedua dan  $f_1$  adalah sumber bunyi pertama seperti di atas. Selain pelayangan orde dua, terdapat juga pelayangan orde tiga. Pelayangan orde tiga dapat dihitung menggunakan persamaan  $f_p'' = [2f_2 - 3f_1]$ .<sup>56</sup>

### E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui karakteristik fisika bunyi fenomena *mlèsèt* dan *nggandhul* pada karawitan pedalangan gaya Yogyakarta.
2. Memahami secara mendalam konsep estetik *mlèsèt* dan *nggandhul*.
3. Memahami keterkaitan antara konsep estetik *mlèsèt* dan *nggandhul* dengan budaya Yogyakarta.

<sup>56</sup> Dalam karawitan, peristiwa pelayangan orde pertama terjadi pada peristiwa *gêmbyangan*, sedang pelayangan orde kedua pada peristiwa *kêmpyung*. Uraian lengkap mengenai hal ini bisa dilihat dalam Hanggar Budi Prasetya, "Gêmbyang dan Kêmpyung dalam Karawitan Gaya Yogyakarta: Suatu Aspek Fisika Bunyi" dalam *Ekspresi Jurnal Penelitian dan Penciptaan Seni* (Vol. 7, No. 1 Oktober 2006), 45-56.

## F. Manfaat Penelitian

Karawitan telah menjadi bagian dari musik dunia. Agar semakin dikenal, karawitan perlu didukung oleh ilmu karawitan, walaupun ilmu ini masih relatif muda. Untuk mengimbangi ilmu musik Barat yang berkembang lebih dulu masih dibutuhkan kajian-kajian karawitan yang multidisipliner. Penelitian ini dimaksudkan untuk menjembatani gap antara musik Barat dengan karawitan agar pembaca yang berlatar belakang musik Barat dapat mengenal dan memahami karawitan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menunjukkan fenomena *mlèsèt* dan *nggandhul* secara ilmiah. Secara praktis penelitian ini dapat digunakan bagi mereka yang mempelajari garap karawitan *mlèsèt* dan *nggandhul* agar dapat dicapai rasa musikal yang dikehendaki.

## G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dimaksudkan untuk mendapatkan dan mengolah data yang terkait dengan 'rasa' dan proses *embodiment* dalam pengrawit. Pendekatan kuantitatif dimaksudkan untuk mendapatkan dan mengolah data yang terkait dengan efek fisika seperti yang tertulis pada masalah penelitian. Dalam penelitian kuantitatif ini sebagai variabel bebas adalah: (a) *timing nggandhul* dan *mlèsèt* dan (b) nada yang di-*plèsèt*-kan. Sebagai variabel tergantung

adalah interferensi, frekuensi pelayangan dan spektrum yang dihasilkan.

### **1. Objek Penelitian**

Sebagai objek penelitian adalah karawitan pedalangan dalam pementasan wayang oleh dalang-dalang gaya Yogyakarta. Sebagian besar data ini diperoleh dari pementasan Ki Hadi Sugito. Sebagian kecil data diperoleh dari pengamatan terhadap beberapa dalang yang lain yaitu Ki Timbul Hadi Prayitno, Ki Udreka, Ki Sutono, Ki Radya Harsono, Ki Cermo Suteja, Ki Margiono, Ki Rusmadi, Ki Suranto, dan Ki Suko Cermo Subronto. Pementasan Ki Hadi Sugito dipilih karena ia merupakan dalang paling populer di Yogyakarta pada masanya. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pita kaset yang berhasil direkam. Lebih dari 85 lakon telah berhasil direkam. Hampir setiap malam stasiun radio yang ada di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya memutar kaset Ki Hadi Sugito. Oleh karena seringnya diperdengarkan pada masyarakat Yogyakarta, rasa karawitan pedalangan yang disajikan sedikit banyak mempengaruhi selera.

Gending yang dipilih dalam penelitian adalah jenis gending-gending yang paling sering digunakan dalam pertunjukan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta yang disajikan oleh para dalang di atas.<sup>57</sup> Seperti telah diuraikan di depan, seluruh pertunjukan wayang kulit

---

<sup>57</sup> Informasi yang menunjukkan frekuensi penggunaan gending yang dipilih sebagai studi kasus dapat dilihat pada tabel 2.12 sampai 2.15 pada Bab III disertasi ini.

terbagi menjadi tiga patet, yaitu patet *nêm*, patet *sanga*, dan patet *manyura*. Pembagian patet ini terkait dengan waktu, wilayah nada yang mendominasi repertoar dan jenis gending yang digunakan pada setiap adegan. Gending-gending untuk setiap patet memiliki wilayah nada dominan yang berbeda.

Pemilihan gending untuk studi kasus didasarkan kombinasi patet dan jenis gending. Gending-gending yang dipilih merupakan gending yang paling sering digunakan pada pertunjukan wayang dari dua puluh pertunjukan wayang yang diamati. Secara keluruhan ada duabelas gending yang diteliti, yaitu: (1) Gending patet *nêm* meliputi *Ayak-ayak Nêm*, *Gëndhing Krawitan*, *Ladrang Krawitan*, dan *Playon Lasêm*. (2) Gending patet *sanga* meliputi *Ayak-ayak Sanga*, *Playon Sanga*, *Sampak Sanga*, *Ladrang Pangkur*, *Gëndhing Gambirsawit*, *Kêtawang Subokastawa*, dan *Ladrang Uluk-uluk*. (3) Gending patet *manyura* meliputi *Playon Manyura* dan *Ladrang Têbu Sauyun*.

Gamelan yang digunakan dalam karawitan pedalangan biasanya terbuat dari perunggu, kuningan, dan besi. Efek suara dan warna bunyi yang dihasilkan dari masing-masing bahan berbeda. Secara umum gamelan yang terbuat dari perunggu akan lebih enak didengar daripada gamelan dari kuningan ataupun besi.<sup>58</sup> Sebagai batasan, hanya gamelan perunggu yang diamati dalam penelitian ini.

---

<sup>58</sup> Timbul Haryono, *Aspek-aspek Arkeometalurgi* (Yogyakarta: FIB, 2006).

## 2. Cara Melakukan Penelitian

Ada dua jenis data yang dikumpulkan dan dianalisis dalam penelitian ini, yaitu data kuantitatif dan kualitatif.

### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dengan cara pengukuran karakteristik instrumen gamelan melalui perekaman dan pengukuran periode, frekuensi pelayangan dan interferensi yang dihasilkan pada beberapa repertoar karawitan untuk gending-gending yang dipilih. Data kuantitatif dari hasil pengukuran ini ada dua macam, yaitu dalam bentuk angka dan spektrum gelombang bunyi.

Setiap instrumen gamelan, termasuk kenong dan kempul memiliki frekuensi fundamental yang relatif tetap. Data frekuensi fundamental pada penelitian ini diperoleh melalui pengukuran tiap nada pada gamelan yang dipilih. Pengukuran dilakukan melalui perekaman instrumen menggunakan DVR (*Digital Voice Recorder*) Samsung tipe YP U3QB/XSP. Hasil rekaman selanjutnya dianalisis menggunakan program komputer *WAVELAB* Versi 6-1 dan *WAVELAB* Versi 7 buatan Steinberg-Jerman 2010. *WAVELAB* versi 6-1 digunakan untuk menampilkan frekuensi fundamental, sedangkan *WAVELAB* versi 7 untuk menampilkan spektrum bunyi dalam bentuk tiga-dimensi.

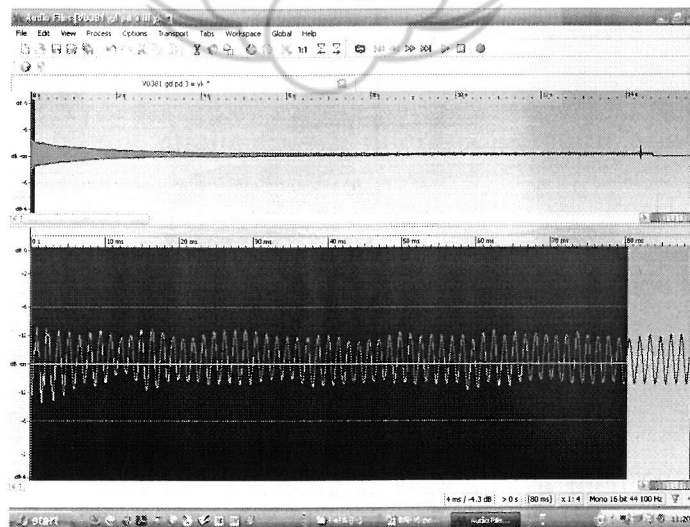
Pada dasarnya program *WAVELAB* diciptakan untuk editing audio. Namun program ini dapat juga digunakan untuk analisis audio. Keunggulan program ini adalah mampu mengubah gelombang

longitudinal, termasuk bunyi, menjadi gelombang transversal sehingga mudah diamati. Program ini juga dapat memisahkan bunyi campuran atau kompleks menjadi bunyi tunggal berdasarkan frekuensinya.

Pada prinsipnya program *WAVELAB* dapat digunakan untuk menghitung gabungan frekuensi dari sumber bunyi yang diterima. Namun frekuensi bunyi juga dapat dihitung secara manual melalui citra gambar yang ditampilkan oleh program ini. Sebagai contoh perhatikan bunyi gender nada *lu alit* (3 tinggi) pada register V milik Jurusan Pedalangan yang tertampil pada Gambar 1.2. Frekuensi atau jumlah getaran setiap detik dari nada tersebut dapat dihitung dengan persamaan:

$$f = \frac{\sum \text{gelombang}}{\sum \text{waktu}}$$

di mana  $f$  = frekuensi dalam satuan gelombang per detik (Hz).



**Gambar 1.2**  
Spektrum getaran dua-dimensi nada *dhadha (lu) alit* (3 tinggi)  
instrumen gender milik Jurusan Pedalangan

Daerah yang diblok warna hitam menunjukkan jumlah getaran dalam satuan waktu. Pada bagian itu terdapat 57 gelombang dalam waktu 80 mili detik.

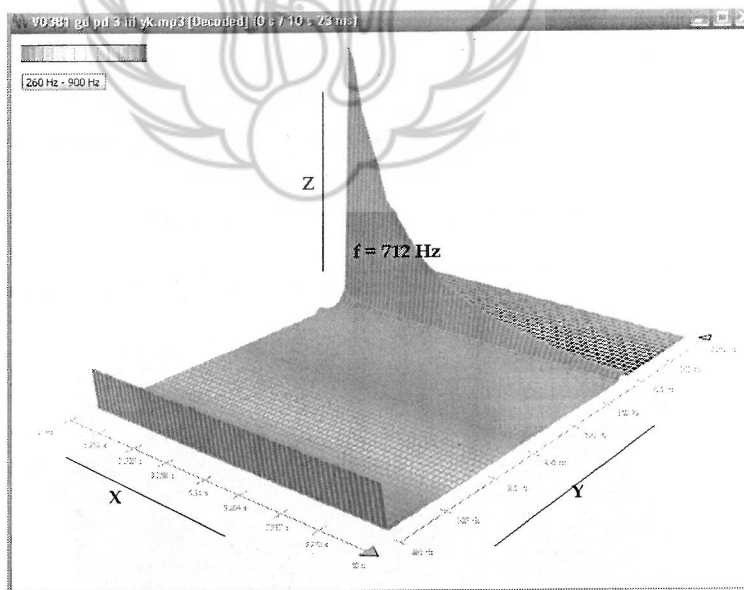
Gambar 1.2 menunjukkan bahwa selama 80 ms (mili sekon), terdapat 57 gelombang. Maka besar frekuensi nada tersebut adalah:

$$f = \frac{57 \text{ gelombang}}{80 \text{ ms}}$$

$$f = \frac{57 \text{ gelombang}}{8 \times 10^{-3} \text{ s}}$$

$$= 712,50 \text{ gelombang/sekon} = 712,50 \text{ Hz}$$

Bila ditampilkan dalam pandangan tiga-dimensi peluruhan bunyi atau getaran yang terjadi selama 10 sekon seperti pada Gambar 1.3 berikut.



**Gambar 1.3**

**Spektrum getaran tiga-dimensi peluruhan bunyi (frekuensi fungsi waktu) nada *dhadha (lu) alit* (3 tinggi) instrumen gender selama 10 detik.**

Keterangan: Sumbu X menunjukkan waktu, sumbu Y menunjukkan frekuensi, sumbu Z menunjukkan amplitudo.

### b. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dengan pengamatan terhadap pengrawit dalam memainkan instrumen terutama pada instrumen kenong, kempul, dan gong. Data juga dikumpulkan dengan cara mewawancarai para pengrawit mengenai kesan dan penilaian terhadap hasil rekaman gending terpilih. Penilaian yang dikehendaki adalah penilaian yang menyangkut *rasa* yang dihasilkan dari bunyi gending serta ketepatan cara memukul instrumen secara *mlèsèt* dan *nggandhul* sesuai dengan kaidah pemukulan instrumen gamelan gaya Yogyakarta. Dengan cara seperti ini diharapkan diperoleh kategori *rasa* yang dimiliki oleh para pengrawit. Data kualitatif lain yaitu mengenai pengalaman para pengrawit diperoleh dengan wawancara mendalam.

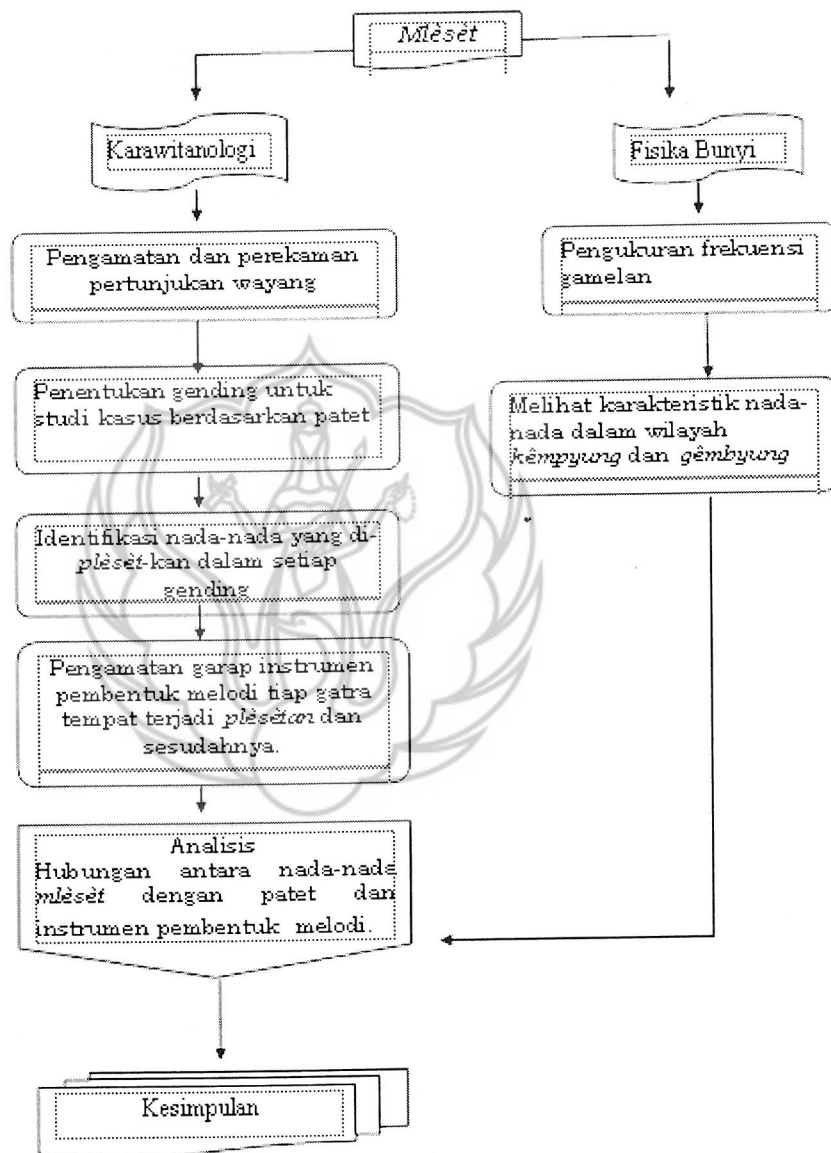
### 3. Teknik Analisis

Ada dua teknik analisis yang diterapkan, yaitu analisis statistis dan analisis non-statistis. Analisis statistis korelasi Pearson diterapkan untuk menganalisis hasil pengukuran tempo *nggandhul*.

Kesan pengrawit ketika menilai ketepatan pemukulan *mlèsèt* dan *nggandhul* pada karawitan dianalisis menggunakan cara non statistis. Cara yang ditempuh adalah dengan wawancara mendalam dan FGD (*focus group discussion*). FGD dilakukan dengan tujuan untuk

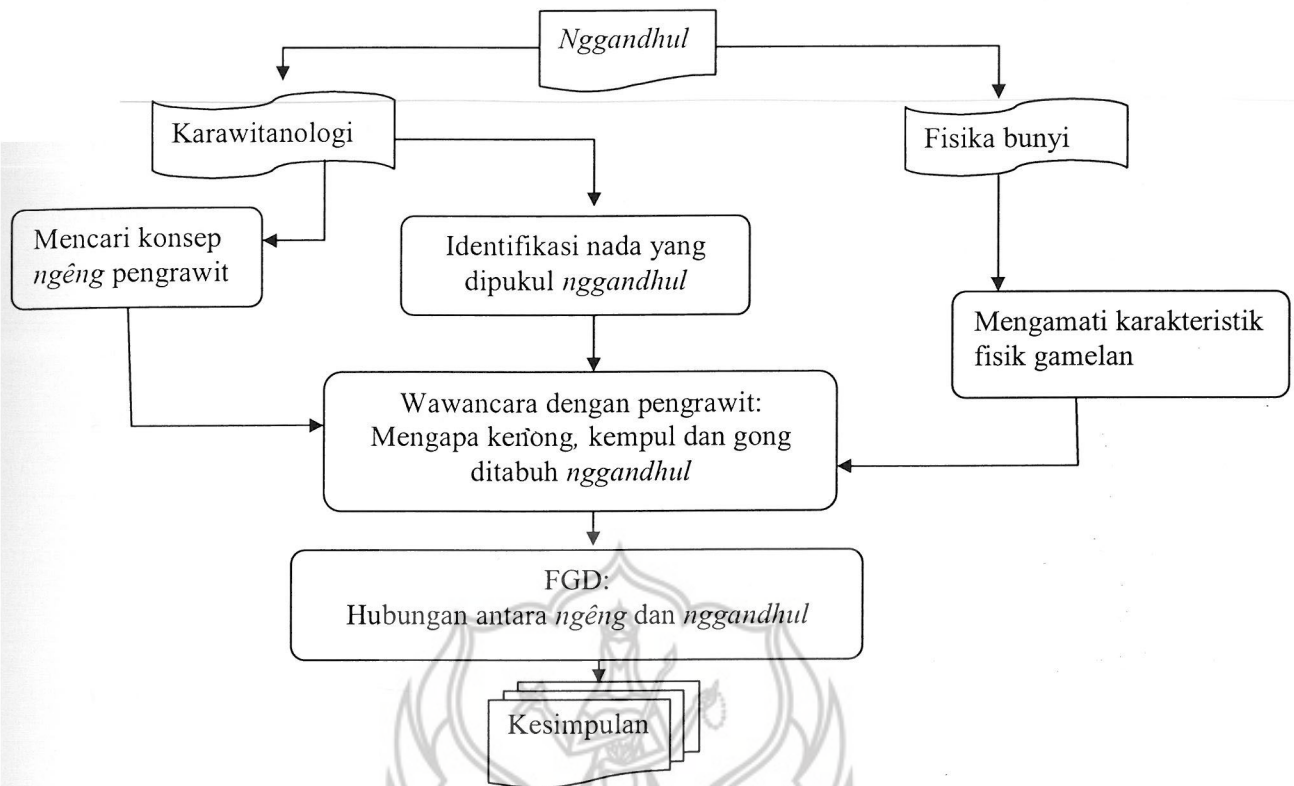


menyamakan persepsi atas hasil penelitian yang telah dilaksanakan.<sup>59</sup> Penelitian dilakukan mengikuti diagram alur seperti terlihat pada Bagan 1.4 dan 1.5.



**Bagan 1.4**  
**Diagram alur penelitian *mlèsèt***  
 (Rekaan Hanggar, 2011)

<sup>59</sup> M.Q. Patton, *Qualitative Evaluation and Research Methods* (2<sup>nd</sup>) (London: Sage Publication, 1990).



**Bagan 1.5**  
**Diagram alur penelitian *nggandhul***  
 (Rekaan Hanggar, 2011)

#### H. Sistematika Tulisan

Disertasi ini ditulis dalam enam bab, dengan sistematika sebagai berikut: Bab I Pengantar. Bab ini meliputi: (1) Latar Belakang, (2) Masalah Penelitian (3) Tinjauan Pustaka, (4) Kerangka Teori, (5) Tujuan Penelitian, (6) Manfaat Penelitian, (7) Metode Penelitian, dan (8) Sistematika Tulisan.

Bab II Karawitan Pedalangan Gaya Yogyakarta. Bab ini meliputi: (1) Perkembangan Karawitan Pedalangan Gaya Yogyakarta (2)

Gending-gending dalam Pertunjukan Wayang. (3) Fungsi Karawitan dalam Pertunjukan Wayang.

Bab III *Mlèsèt* dalam Karawitan Pedalangan. Bab ini meliputi (1) *Mlèsèt* dalam Perspektif Karawitanologi, dan (2) *Mlèsèt* dalam Perspektif Fisika Bunyi .

Bab IV *Nggandhul* dalam Karawitan Pedalangan. Bab ini meliputi: (1) Irama dan Laya dalam Karawitan Pedalangan, (2) Garap Gending Karawitan Pedalangan, (3) Irama, *Laya*, dan Tempo *Nggandhul*, (4) *Nggandhul* Dalam Gending Wayang.

Bab V Habitus, *Ngêng*, dan Estetika Bunyi *Mlèsèt* dan *Nggandhul*. Bab ini meliputi: (1) Habitus *Mlèsèt* dan *Nggandhul*, (2) Modal *Ngêng* dalam Garap *Mlèsèt* dan *Nggandhul*, (3) Arena dan Estetika Bunyi *Mlèsèt* dan *Nggandhul*.

Bab VI Kesimpulan. Bab ini berisi kesimpulan dan saran.