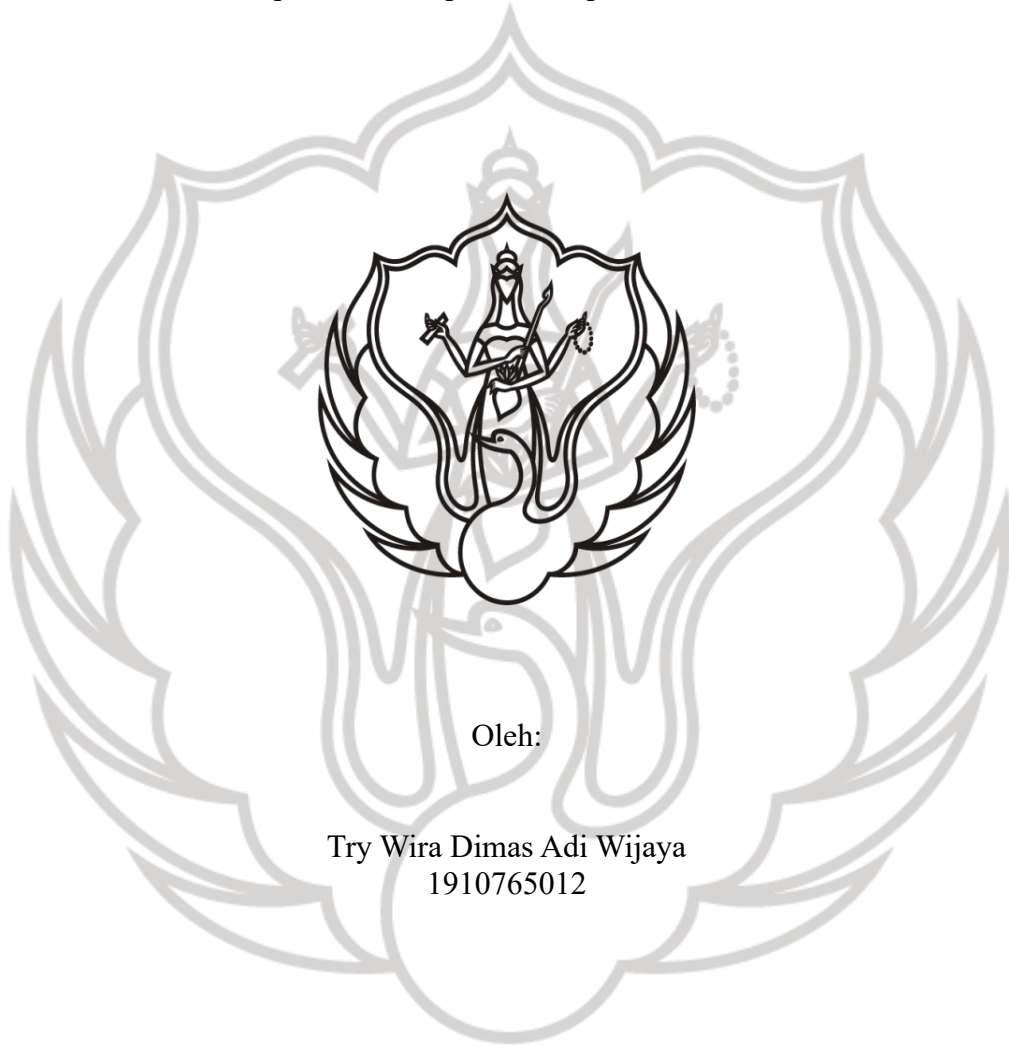


**DIALEKTIKA FUNGSI *PATET* GAMELAN *SAIH PITU*
DALAM MEMBANGUN RASA MUSIKAL PADA
GENDING KARAWITAN**

Skripsi

Program Studi Seni Karawitan

Kompetensi Penciptaan Komposisi Karawitan



Oleh:

Try Wira Dimas Adi Wijaya
1910765012

JURUSAN KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023

PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

DIALEKTIKA FUNGSI *PATET* GAMELAN *SAIH PITU* DALAM MEMBANGUN RASA MUSIKAL PADA GENDING KARAWITAN diajukan oleh Try Wira Dimas Adi Wijaya, NIM 1910765012, Program Studi S-1 Seni Karawitan, Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Desember 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Ketua Jurusan/Ketua Tim Penguji



Dr. Bayu Wijayanto, M.Sn.

NIP. 197605012001121003/NIDN. 0001057606

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



I Ketut Ardana, M.Sn.

NIP. 1980006152006041001/NIDN. 0015068003

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Asep Saepudin, S.Sn., MA.

NIP. 197706152005011003/NIDN. 0015067708

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



Setva Rahdiyatmi Kurnia Jatilinar, M.Sn.

NIP. 199104302019032017/NIDN. 0030049106

Yogyakarta, **11-01-24**
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum

NIP. 197111071998031002/NIDN. 0007117104

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Desember 2023

Try Wira Dimas Adi Wijaya



MOTTO

JNS

jalani, nikmati, syukuri



PERSEMBAHAN

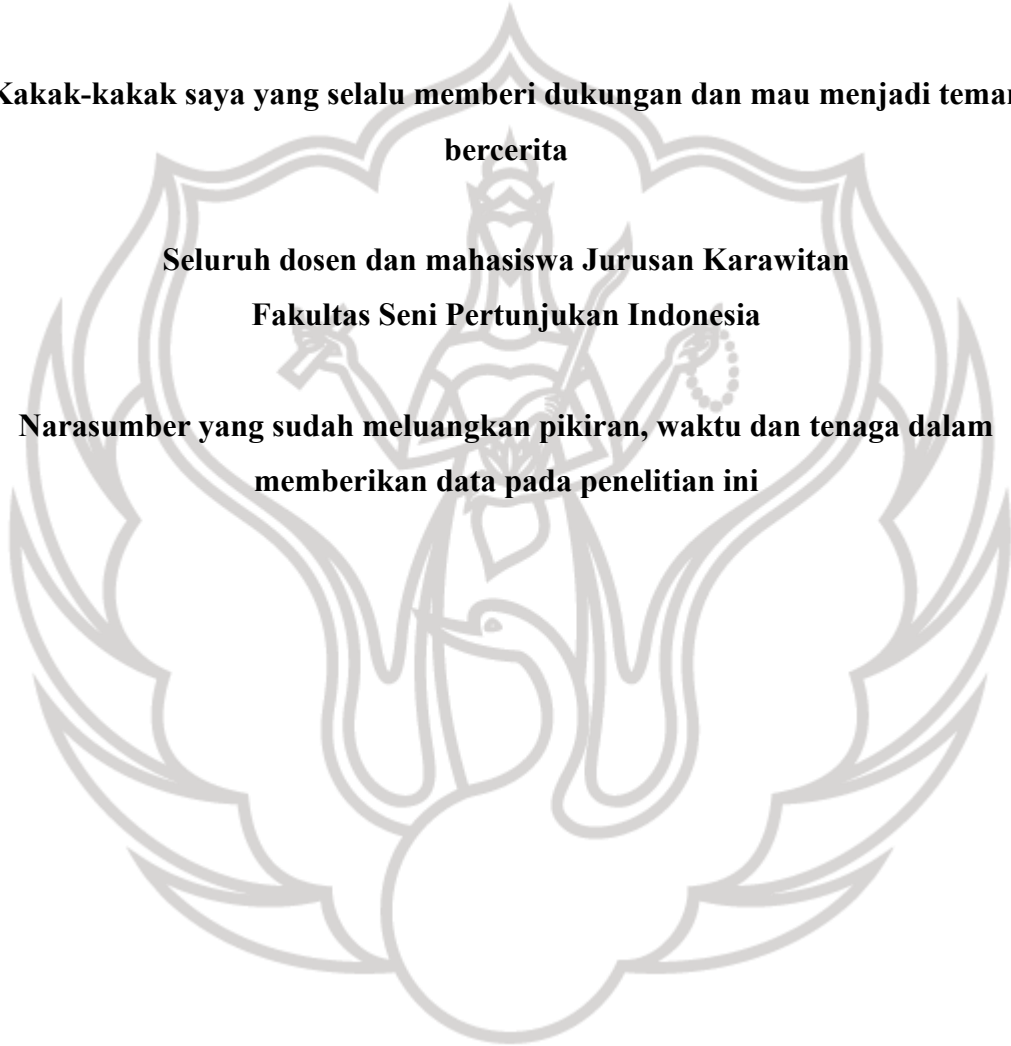
Saya persembahkan penelitian kepada:

Kedua orang tua saya yang selalu mensupport dari saya lahir sampai sekarang, memberi sponsor terbaik dalam kehidupan saya sampai hingga saat ini.

Kakak-kakak saya yang selalu memberi dukungan dan mau menjadi teman bercerita

**Seluruh dosen dan mahasiswa Jurusan Karawitan
Fakultas Seni Pertunjukan Indonesia**

Narasumber yang sudah meluangkan pikiran, waktu dan tenaga dalam memberikan data pada penelitian ini




KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas ridho-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “Problematika Fungsi *Patet Gamelan Saih Pitu* dalam Membangun Rasa Pada Gending Karawitan” Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan S-1 Seni Karawitan di Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tidak dapat disangkal bahwa perlu usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Dr. Bayu Wijayanto, M.Sn., selaku ketua Jurusan Karawitan.
2. Setya Rahdiyatmi Kurnia Jatilinar, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Karawitan.
3. I Ketut Ardana, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Asep Saepudin, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Raharja, S.Sn., M.M selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.

6. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Karawitan yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga segala kebaikan dan bantuan dari segala pihak mendapat berkah serta hidayah dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhirnya, penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata ideal dari apa yang menjadi standar ilmiah, karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Untuk itu, penulis dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.



Yogyakarta, 14 Desember 2023



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR SIMBOL	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTI SARI	xv
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Karya	5
D. Tinjauan Pustaka	6
1. Sumber Pustaka	6
2. Sumber Karya	11
BAB II LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN
A. Landasan Teori
B. Metode Penelitian	17
A. Tahap Pencarian Fakta dan Penyusunan Konsep	18
B. Tahap Perencanaan	19
C. Tahap Tindakan dan Evaluasi	22
D. Tahap Analisis	23
E. Tahap Kontruksi Terhadap Teori	23
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian
1. Fungsi <i>Patet</i> dalam Relasi dengan Unsur-Unsur Musikal
a. Relasi <i>Patet</i> dengan Tempo	26
b. Relasi <i>Patet</i> dengan Dinamika	28
c. Relasi <i>Patet</i> dengan Melodi	30
d. Relasi <i>Patet</i> dengan Ketukan	32
e. Relasi <i>Patet</i> dengan <i>Angkep-angkepan</i>	33
f. Relasi <i>Patet</i> dengan Teknik Permainan	34
2. Elaborasi <i>Patet</i> dan Unsur Musikal dalam Membangun
Suasana.....	37
B. PEMBAHASAN	45
1. Bagian I (satu) <i>Patet Selisir</i>	46
(a) Pola 1.....	46

(b) Pola 2	48
(c) Pola 3	49
(d) pola 4	50
2. Bagian II <i>Patet Sundaren</i>	54
(a) Pola 1	54
(b) Pola 2	55
3. Bagian III <i>Patet Tembung</i>	57
(a) Pola 1	57
(b) Pola 2	58
(c) Pola 3	59
BAB IV PENUTUP	
A. SIMPULAN	
B. SARAN	
C. Temuan Penelitian	64
DAFTAR ISTILAH	
DAFTAR PUSTAKA	
A. Sumber Tercetak	
B. Suber Lisan	68
C. Webtografi	68
LAMPIRAN	
1. Sinopsis	
2. Jadwal latihan	
3. Daftar Pendukung	70
4. Notasi	70
5. Dokumentasi Foto	82

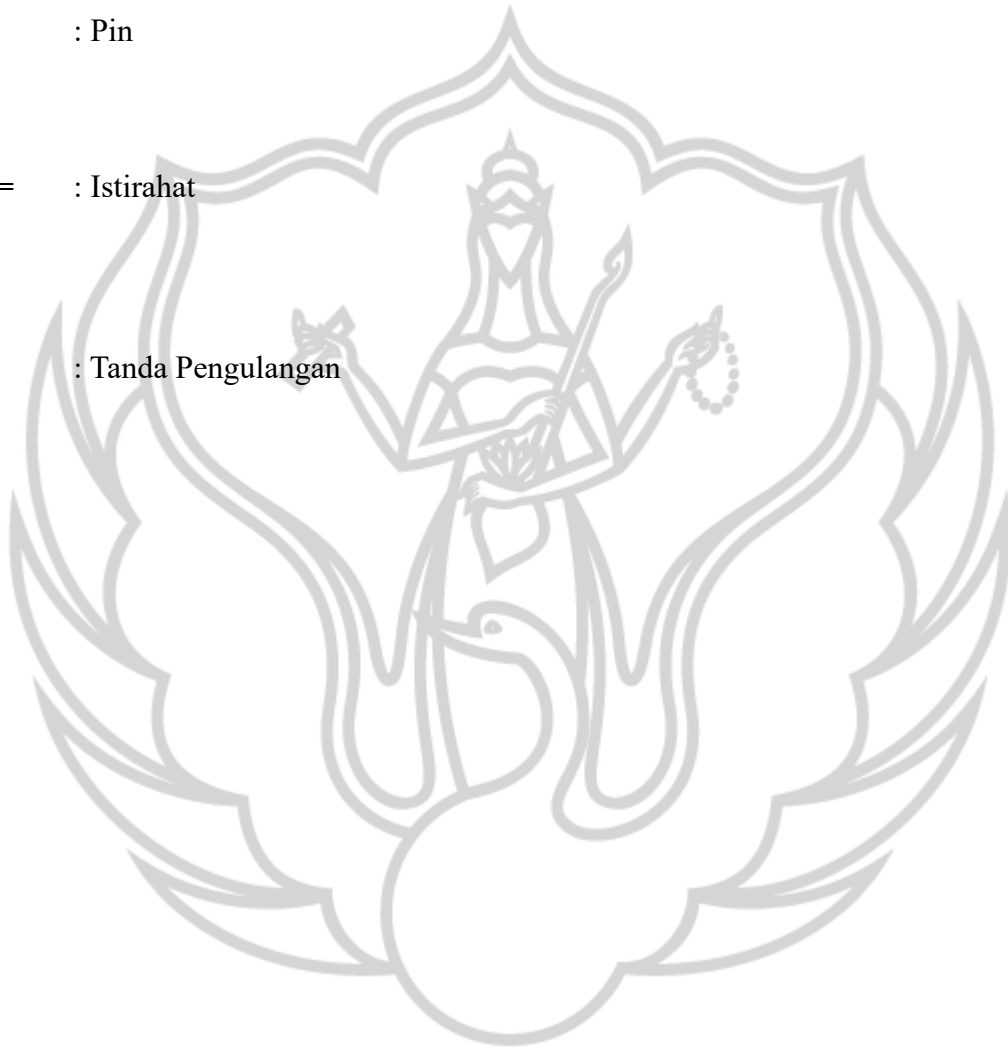
DAFTAR SIMBOL

— : Tanda Harga

• : Pin

== : Istirahat

|| : Tanda Pengulangan

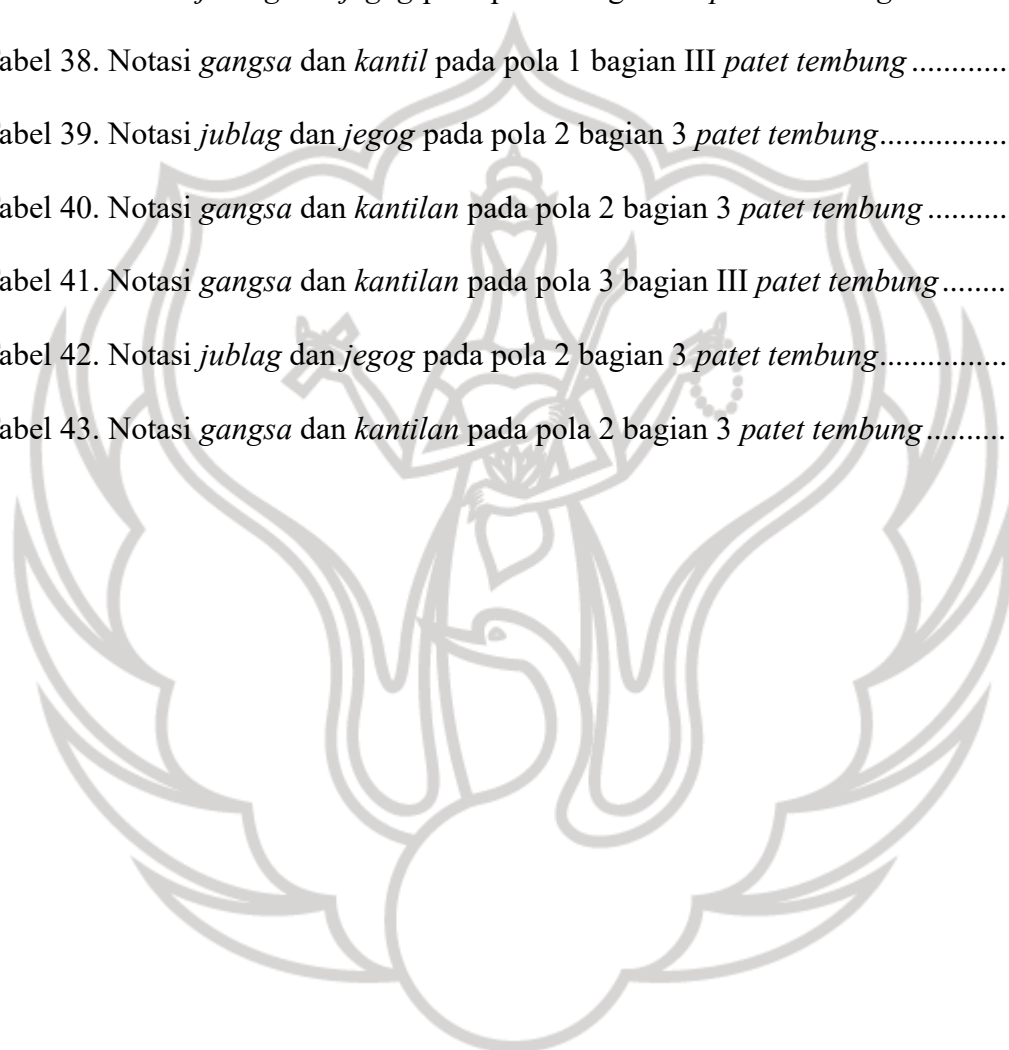


DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hubungan <i>patet</i> dengan tempo.....	26
Tabel 2. Hubungan <i>Patet</i> dengan Dinamika	28
Tabel 3. Hubungan <i>patet</i> dengan melodi.....	30
Tabel 4. Notasi <i>jublag</i> dan <i>jegog</i> pola 2 pada bagian 1 <i>patet selisir</i>	30
Tabel 5. Notasi <i>jublag</i> dan <i>jegog</i> pada pola 2 bagian 3 <i>patet tembung</i>	31
Tabel 6. Relasi <i>Patet</i> dengan Ketukan	32
Tabel 7. Notasi <i>gangsaa</i> dan <i>kantil</i> , <i>pangumbang</i> dan <i>pangisep</i> pola 3 pada bagian 1 <i>patet selisir</i>	35
Tabel 8. Notasi <i>gangsaa</i> dan <i>kantil</i> transisi pada bagian 2 <i>patet sundaren</i>	36
Tabel 9. Hubungan <i>patet</i> dengan tempo.....	37
Tabel 10. hubungan <i>patet</i> dengan dinamika.....	38
Tabel 11. Hubungan <i>patet</i> dengan melodi.....	39
Tabel 12. Notasi <i>jublag</i> dan <i>jegog</i> pola 3 pada bagian 1 <i>patet selisir</i>	39
Tabel 13. Notasi <i>jublag</i> dan <i>jegog</i> pada pola 2 bagian II <i>patet sundaren</i>	40
Tabel 14. Notasi <i>jublag</i> dan <i>jegog</i> pada pola 2 bagian 3 <i>patet tembung</i>	40
Tabel 15. Hubungan <i>patet</i> dengan ketukan	41
Tabel 16. Notasi <i>jublag pangumbang</i> dan <i>pangisep</i> pola 1 pada bagian 1 yang menggunakan <i>patet selisir</i>	43
Tabel 17. Notasi <i>jegog pangumbang</i> dan <i>pangisep</i> pola 1 pada bagian 1 yang menggunakan <i>patet selisir</i>	43
Tabel 18. Notasi <i>jublag pangumbang</i> dan <i>pangisep</i> pola 1 pada bagian 1 yang menggunakan <i>patet selisir</i>	45

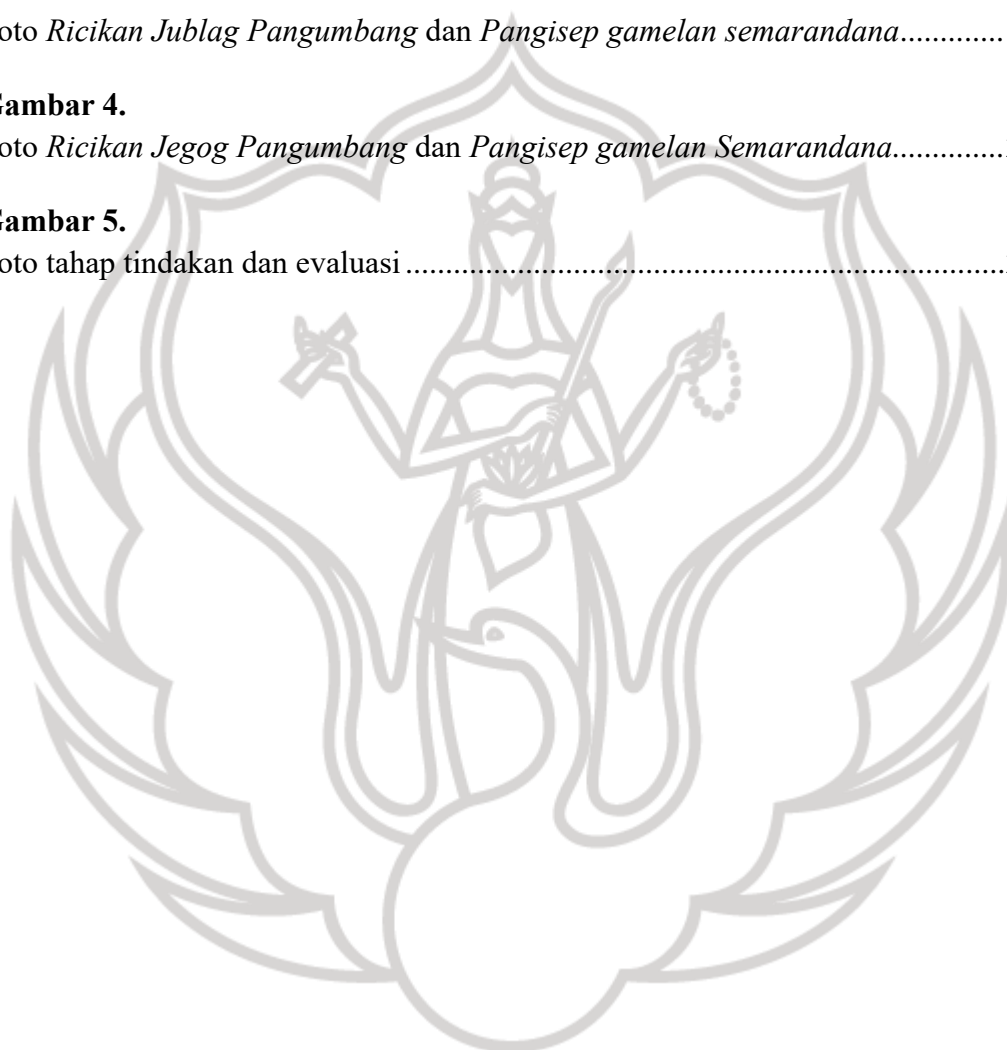
Tabel 19. Notasi <i>jegog pangumbang</i> dan <i>pangisep</i> pola 1 pada bagian 1 yang menggunakan <i>patet selisir</i>	46
Tabel 20. Notasi <i>gangsapa pangumbang</i> dan <i>pangisep</i> pola 1 pada bagian 1 yang menggunakan <i>patet selisir</i>	46
Tabel 21. Notasi <i>kantil pangumbang</i> dan <i>pangisep</i> pola 1 pada bagian 1 yang menggunakan <i>patet selisir</i>	46
Tabel 22. Notasi <i>jublaga</i> dan <i>jegog</i> pola 2 pada bagian 1 <i>patet selisir</i>	47
Tabel 23. Notasi <i>gangsapa pangumbang</i> dan <i>pangisep</i> pola 2 pada bagian 1 <i>patet selisir</i>	47
Tabel 24. Notasi <i>kantil pangumbang</i> dan <i>pangisep</i> pola 2 pada bagian 1 <i>patet Selisir</i>	48
Tabel 25. Notasi <i>jublaga</i> dan <i>jegog</i> pola 3 pada bagian 1 <i>patet selisir</i>	48
Tabel 26. Notasi <i>gangsapa</i> dan <i>kantil</i> , <i>pangumbang</i> dan <i>pangisep</i> pola 3 pada bagian 1 <i>patet selisir</i>	49
Tabel 27. Notasi <i>jublaga</i> dan <i>jegog</i> pola 4 pada bagian 1 <i>patet selisir</i>	50
Tabel 28. Notasi <i>gangsapa pangumbang</i> dan <i>pangisep</i> pola 4 pada bagian 1 <i>patet selisir</i>	50
Tabel 29. Notasi <i>kantil pangumbang</i> dan <i>pangisep</i> pola 4 pada bagian 1 <i>patet selisir</i>	52
Tabel 30. Notasi <i>jublaga</i> dan <i>jegog</i> transisi pada bagian 1 <i>patet selisir</i> ke 2 <i>patet sundaren</i>	53
Tabel 31. Notasi <i>jublaga</i> dan <i>jegog</i> pada bagian II <i>patet sundaren</i>	53
Tabel 32. Notasi <i>gangsapa</i> dan <i>kantil</i> pola 3 pada bagian 1 <i>patet selisir</i>	54

Tabel 33. Notasi <i>jubl</i> ag dan <i>jegog</i> pada pola 2 bagian II <i>patet sundaren</i>	54
Tabel 34. Notasi <i>gangs</i> a dan <i>kantil</i> pola 3 pada bagian 1 <i>patet selisir</i>	54
Tabel 35. Notasi <i>jubl</i> ag dan <i>jegog</i> transisi pada bagian 2 <i>patet sundaren</i>	55
Tabel 36. Notasi <i>gangs</i> a dan <i>kantil</i> transisi pada bagian 2 <i>patet sundaren</i>	56
Tabel 37. Notasi <i>jubl</i> ag dan <i>jegog</i> pada pola 1 bagian III <i>patet tembung</i>	56
Tabel 38. Notasi <i>gangs</i> a dan <i>kantil</i> pada pola 1 bagian III <i>patet tembung</i>	56
Tabel 39. Notasi <i>jubl</i> ag dan <i>jegog</i> pada pola 2 bagian 3 <i>patet tembung</i>	57
Tabel 40. Notasi <i>gangs</i> a dan <i>kantilan</i> pada pola 2 bagian 3 <i>patet tembung</i>	57
Tabel 41. Notasi <i>gangs</i> a dan <i>kantilan</i> pada pola 3 bagian III <i>patet tembung</i>	58
Tabel 42. Notasi <i>jubl</i> ag dan <i>jegog</i> pada pola 2 bagian 3 <i>patet tembung</i>	58
Tabel 43. Notasi <i>gangs</i> a dan <i>kantilan</i> pada pola 2 bagian 3 <i>patet tembung</i>	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	
Foto Ricikan Gangsa Pangumbang dan Pangisep gamelan Semarandana.....	20
Gambar 2.	
Foto Ricikan Kantil Pangumbang dan Pangisep gamelan semarandana.....	21
Gambar 3.	
Foto Ricikan Jublag Pangumbang dan Pangisep gamelan semarandana.....	12
Gambar 4.	
Foto Ricikan Jegog Pangumbang dan Pangisep gamelan Semarandana.....	22
Gambar 5.	
Foto tahap tindakan dan evaluasi	23



INTISARI

Penelitian yang berjudul “Dialektika Fungsi *Patet* Gamelan *Saih Pitu* Dalam Membangun Rasa pada Gending Karawitan” dilatarbelakangi oleh adanya perbedaan atau ketidakakuratan antara teori dan praktik lapangan tentang fungsi *patet* dalam menghasilkan rasa suasana tertentu pada sebuah komposisi atau gending karawitan. Dengan kata lain, adanya sebuah gap antara pengetahuan dan praktik tentang fungsi *patet*. Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk menjelaskan kembali tentang fungsi *patet* yang ada pada karawitan Bali sebagai alternatif untuk memahami *patet* yang problematik. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui fungsi *patet*, pengaruh *patet*, dan relasi *patet* dalam membangun rasa suasana tertentu pada komposisi atau gending karawitan. Penelitian ini menggunakan metode *practise as research* untuk mendapatkan hasil praktik yang dapat menunjukkan fungsi *patet* pada sebuah fenomena komposisi karawitan baik bersifat komposisi baru maupun gending-gending yang sudah ada.

Hasil penelitian menjelaskan fungsi *patet* dalam membangun rasa pada suatu karya komposisi karawitan. Dalam penelitian ini mengindikasikan banyak pertanyaan mengenai seberapa penting peran *patet* dalam pembentukan suasana dalam komposisi. *Pertama*, Aspek-aspek relasi *patet* pada komposisi yaitu: relasi *Patet* dengan tempo, *patet* dengan dinamika, *Patet* dengan melodi, *Patet* dengan ketukan, *Patet* dengan *angkep-angkepan*, *Patet* dengan teknik permainan. *Kedua*, pada karya mamatet terdapat tiga bagian. dalam bagian I terdapat empat pola, bagian II terdapat dua pola, bagian III terdapat tiga pola. Dengan demikian masing-masing bagian-bagian dalam struktur komposisi, konteks *patet* dengan keterwujudannya bersama unsur musikalnya hadir disetiap bagian.

Kata kunci: Dialektika, *Patet*, Komposisi, Karawitan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Patet, patutan, sai atau juga sering disebut *tetekep* memiliki peran penting untuk menentukan suasana sebuah komposisi karawitan Bali. Penyebutan khusus nama lain *patet*, istilah *patutan* juga dimaknai untuk menyebut *patet*/laras. Sebagai contoh dalam komposisi antar seniman sering terdengar dengan istilah *patutan pelog*¹. Hal ini jelas menunjukkan, bahwa *patutan* juga digunakan untuk menyebut laras gamelan Bali. Pengaplikasian *patutan* ini hanya terdapat pada gamelan Bali yang menggunakan konsep nada *saih pitu*. Beragam makna tentang *patutan* ini adanya problematika pengertian *patutan* atau *patet* dalam tradisi karawitan Bali. Ini alasan pertama penulis mengangkat *patet* dalam penelitian ini.

Pemahaman umum masyarakat mengenal gamelan *saih pitu* menghasilkan *patutan* atau *patet*, meliputi *selisir, tembung, sundaren, baro, pengeter ageng, pengenter alit*, dan *patutan lebeng* (Ardana, 2013). *Patet, patutan, sai* atau *tetekep* diinterpretasikan oleh setiap orang dengan persepsi yang berbeda, tetapi pada hakekatnya *patet* mengandung pengertian yang sama, yaitu tugas-tugas nada (fungsional) dalam laras. *Patet* dalam gamelan Bali terbentuk dari susunan nada-nada, yang dikenal dengan nada *saih pitu*. Gamelan *saih pitu* adalah gamelan yang terdiri atas tujuh nada antara lain *ding* (1), *dong* (2), *deng* (3), *deung* (4), *dung* (5), *dang* (6), *daing* (7). pemaknaan tersebut sebagai indikasi bahwa penyebutan *patet* pada gamelan *saih pitu* sangat beranekaragam pada barungan gamelan yang

¹ Penulis pernah mendengar istilah tersebut

menggunakan *saih pitu* (tujuh nada). Barungan-barungan gamelan Bali yang menggunakan tujuh nada atau saih pitu yaitu *semar pegulingan*, *semarandana*, balaganjur *semarandana*, *genta pinara pitu* dan gong suling. Pengaplikasian konsep *patet* pada masing-masing barungan, memiliki istilah yang berbeda-beda. Pada gamelan gong suling, *patet* disebut dengan istilah *tetekep*. Masing-masing pembagian *patetnya/tetekepnya* juga memiliki istilah berbeda yaitu: *tetekep ndang*, *tetekep nding*, *tetekep ndong*, *tetekep ndeng*, dan *tetekep ndung*. Penggunaan *patet* pada penggarapan gending-gending *gong suling*. Sebagai contoh Gending *Sekar Eled*. Gending ini bisa digunakan dalam lima *tetekep*: *tetekep dang* sampai *ding* tersebut dengan urutan nada yang sama, tetapi memiliki karakter yang berbeda².

Selain gamelan gong suling, gamelan lainnya yang memanfaatkan konsep *patet* adalah gamelan *semarandhana* yang memiliki tujuh jenis *patet* yaitu *selisir*, *tembung*, dan *sundaren*. *Patet selisir* memiliki lima nada yaitu 1 (*ding*), 2 (*dong*), 3 (*deng*), 5 (*dung*), dan 6 (*dang*). *Patet tembung* terdiri dari lima nada yaitu 1 (*dung*), 2 (*dang*), 4 (*ding*), 5 (*dong*), dan 6 (*deng*). *Patet sundaren* terdiri dari lima nada yaitu 2 (*deng*), 3 (*dung*), 5 (*dang*), 6 (*dong*), dan 7 (*deng*). *Patet baro* terdiri dari 2 (*ding*), 3 (*dong*), 4 (*deng*), 6 (*dung*), 7 (*dang*). *Patet patemon* 3 (*ding*), 4 (*dong*), 5 (*deng*), 7 (*dung*), 1 (*dang*). *Patet pengeter ageng* terdiri dari 6 (*ding*), 7 (*dong*), 1 (*deng*), 3 (*dung*), 4 (*dang*). *Patet pengeter alit* 7 (*ding*), 1 (*dong*), 2 (*deng*), 4 (*dung*), 5 (*dang*). Walaupun memiliki jumlah tujuh jenis *patet*, tetapi gending-gending yang menggunakan gamelan *semarandhana* yang penulis mainkan lebih

² Berbeda bilah yang digunakan dengan sekaligus konsekuensi ada perbedaan karakter masing masing urutan nada tersebut.

banyak yaitu *selisir*, *tembung*, dan, *sundaren*. *Patet selisir* memiliki lima nada yaitu 1 (*ding*), 2 (*dong*), 3 (*deng*), 5 (*dung*), dan 6 (*dang*). *Patet tembung* terdiri dari lima nada yaitu 1(*ding*), 2 (*dong*), 4 (*deng*), 5 (*dung*), dan 6 (*dang*). *Patet sundaren* terdiri dari lima nada yaitu 2 (*ding*), 3 (*dong*), 5 (*deng*), 6 (*dung*), dan 7 (*dang*). Ketiga *patet* tersebut memiliki fungsi atau peran yang berbeda-beda. Perbedaan itu dapat ditunjukkan dalam beberapa kasus permainan gending tradisi karawitan. Artinya, satu gending dapat dimainkan dengan menggunakan *patet selisir*, *tembung*, atau *sundaren*, seperti misalnya pada penerapan permainan *patet* pada Gending *Godeg Miring*. Seniman menggarap gending ini dengan menggunakan *patet* yang berbeda-beda, terkadang gending digarap menggunakan *patet selisir*, *tembung* atau *sundaren*. Pemilihan penggunaan *patet-patet* tersebut bertujuan untuk menghadirkan kesan yang diharapkan oleh seniman.

Patet memiliki tugas dan fungsi nada yang berbeda untuk setiap jenis tertentu. Sebagai contoh, pada nada 6 (*dang*), akan berubah tugas dan fungsinya ketika beralih ke *patet tembung*, menjadi nada 3 (*deng*), menjadi 2 (*dong*) dalam *patet sundaren*, menjadi nada 1 (*ding*) dalam *patet baro*, sehingga *patet* yang dimainkan mempunyai suasana yang berbeda. Ekspresi musikal dari permainan *patet* dalam gamelan *saih pitu* adalah kesan, suasana, atau nuansa tertentu hasil dalam modifikasi bunyi dan dapat mempengaruhi suasana hati. Nuansa-nuansa yang dihasilkan sedikitnya enam hati yaitu nuansa sedih, gembira, romantis, marah, takut, dan lucu yang disebabkan oleh karakter atau warna nada dari *patet* (Putra, 2017: 3). Kesan yang ditimbulkan oleh *patet selisir* adalah kesan halus, *patet*

tembung terkesan keras, dan *patet sundaren* memiliki kesan di antara halus dan keras (Putra, 2017: 3).

Berdasarkan uraian di atas, ternyata banyak ketidakkonsistenan antara konsep dengan fakta lapangan dalam beberapa komposisi yang pernah ada. Hal ini bagian dari pengalaman penulis sebagai seniman yang mendengar, melihat, bahkan terlibat langsung dalam komposisi tersebut. Salah satu contoh karya komposisi yang berjudul *Narada*³. Komposisi ini menggunakan *patet tembung* untuk menggambarkan suasana romantis dengan kesan halus. Komposisi ini ternyata bertolak belakang dengan teori yang mengukapkan suasana halus pada *patet tembung*, tetapi dalam beberapa pernyataan teoritis yang menyatakan bahwa suasana halus diwujudkan melalui *patet selisir*.

Begitu juga contoh lainnya yang terdapat pada tabuh iringan Tari kreasi Legong Ngewayang. Karya iringan Tari Legong Ngewayang ini menggambarkan tokoh karakter wayang yang berisi karakter keras dan halus. Karya iringan tari Legong Ngewayang ini menggunakan satu *patet* yaitu *patet sundaren* untuk menggambarkan karakter halus dan keras pada karya tersebut. *Patet baro* yang memiliki karakter keras dan halus tetapi, pada iringan tari Legong Ngewayang ini menggunakan *patet sundaren* dapat menggambarkan dua karakter tersebut keras dan halus. Problematika dirasakan penulis menuaikan banyak pertanyaan mengenai peran *patet* dalam pembentukan karakter dan suasana dalam komposisi karawitan.

Adanya perbedaan teori dan fakta di atas menunjukkan fungsi *patet* sampai saat ini persoalan *patet* belum sepenuhnya terselesaikan, sekaligus sangat problematik.

³ Komposisi ini menggunakan gamelan *semar pagulingan*

Kedua alasan diatas menunjukkan persoalan *patet* perlu diteliti kembali untuk kesahihan informasi dalam sebuah fenomena komposisi karawitan Bali. Maka, demikian penulis akan mencoba melakukan penelitian mengenai dialektika fungsi *patet* gamelan Bali pada gending karawitan yang hasilnya diuraikan dalam sebuah karya tulisan komposisi karawitan yang berjudul “Mamatet”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat dua masalah dalam memahami persoalan fungsi *patet* dalam karawitan Bali yaitu pengertian yang sangat beragam. Serta terjadi gap antara teori dan lapangan. Oleh sebab itu pertanyaan dalam penelitian ini penulis batasi dengan pertanyaan sebagai berikut.

1. Apa fungsi *patet* dalam komposisi “Mamatet”?
2. Unsur-unsur apa saja yang dapat menghasilkan suasana/karakter *patet*?

C. Tujuan dan Manfaat Karya

Melalui penelitian ini terdapat tujuan karya yang akan dicapai dari penulisan karya komposisi karawitan ini adalah:

1. Mengetahui fungsi *patet* dalam komposisi karawitan dan pengaruhnya terhadap karakter atau suasana melodi.
2. Mengetahui unsur-unsur *patet* serta fungsinya untuk membangun suasana rasa tertentu dalam komposisi.

Manfaat penelitian ini berguna sebagai wadah informasi tentang *patet* untuk pengembangan komposisi pada karawitan Bali dan pengembangan dalam komposisi karawitan.

D. Tinjauan Pustaka

1. Sumber Pustaka

Terdapat beberapa pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan ini. Penulis mencoba mengkaitkan dengan beberapa karya ilmiah penelitian terdahulu berupa jurnal, artikel, skripsi, dan buku. Adapun karya ilmiah berupa jurnal, artikel, skripsi, dan buku yang penulis maksud adalah: Pertama, buku yang berjudul *Prakempa: Sebuah Lontar Gamelan Bali* oleh I Made Bandem. Buku ini merupakan hasil penelitian mengenai lontar *prakempa*. Lontar *prakempa* merupakan salah satu lontar gamelan Bali. Pembahasan yang diungkap dalam buku ini mengenai seluk beluk gamelan Bali yang pada hakekatnya berintikan *tatwa* (filsafat atau logika), *susila* (etika), *lango* (estetika) dan *gagebug* (teknik). Pada pembagia filsafat atau logika dan *lango* (estetika) menyebutkan *patet* dalam gamelan pelog adalah *patet deng*, *patet selisir*, dan *patet sundaren*, sedangkan dalam gamelan slendro terdapat juga jenis patet meliputi *patet pudak setegal*, *patet sekar kemoning*, dan *patet asepa cina*. Pendapat ini dengan *patet-patet* yang bertalian dengan gamelan Bali. Buku ini digunakan untuk mengetahui *patet-patet* yang ada dalam gamelan Bali, sejarah munculnya *patet*, dan sejarah bunyi pada gamelan Bali (Bandem 1986). Sejalan dengan penelitian yang diajukan, berbagai informasi dalam buku ini sangat dibutuhkan dalam pengetahuan dan pemahaman tentang *patet* dalam gamelan Bali.

Kedua, buku yang berjudul “*Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah*” oleh I Made Bandem, menjelaskan sejarah gamelan Bali yang paling komprehensif. Perkembangan gamelan Bali dibagi dalam beberapa fase yaitu Masa Prasejarah

(2000 S M Abad VIII), Masa Pemerintahan Raja-raja Bali Kuna (Abad IX XIV), Masa Kedatangan Orang-orang Majapahit, Masa Kejayaan Raja-raja Gelgel dan Klungkung (Abad XIV XIX), Masa Pemerintahan Belanda (1846 -1945), Masa Kemerdekaan (1945 Akhir Abad XX) dan Masa Kini (Akhir Abad XX Awal Abad XXI). Fase-Fase perkembangan ini dikaitkan dengan klasifikasi gamelan Bali dari perspektif jenis, wujud dan sifat asambelnya yaitu gamelan golongan kontemporer. Selain mengungkap mengenai pembabakan gamelan Bali dari masa ke masa, buku ini juga mengulas mengenai kosmologi, etika dan estetika gamelan Bali yang dikaitkan dengan instrumentasi, tangga nada, tonal register, bentuk lagu dan teknik permainan. Buku ini diakhiri dengan ikhtisar dan glosarium gamelan Bali yang dapat dijadikan kajian sumber penelitian selanjutnya (Bandem, 2013). Buku ini memberikan keterkaitan dengan penelitian yang diajukan penulis dirasa sangat penting terutama pada persoalan *patet*.

Ketiga, tesis yang berjudul Balinese gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu: The model system* oleh I Wayan Rai, membahas sistem *patet* dalam gamelan semar pagulingan *saih pitu*, digunakan untuk instrumental dan mengiringi drama tari Gambuh, kisah pahlawan budaya, Panji. Ada lima mode yang dikenal, masing-masing dengan satu atau lebih nada yang terkait dengan kebutuhan khusus dari drama tari: karakter yang kuat, karakter yang halus, pria, wanita, adegan cinta, adegan pasar, dan sebagainya. Analisis dari lima Patutan: *Selisir*, *Tembung*, *Sunaren*, *Baro*, dan *Lebeng*, mengungkapkan sifat-sifat utama dari konstruksi sebagai berikut. Setiap modus memiliki empat jenis formula yang terdiri dari melodi-melodi yang diuraikan, diantara dua nada dalam modus tersebut, dengan

jarak nada kelima pelog, yang dijelaskan untuk kepentingan analisis dominan dan tonika. Nada-nada lain dari modus tersebut memiliki peran pendukung untuk keempat formula ini. Selain itu, analisis mengungkapkan bahwa satu atau lebih nada dalam setiap modus dapat diidentifikasi dalam hubungannya dengan persyaratan, seperti yang ditunjukkan diatas, dan juga termasuk formula tarian diidentifikasi untuk jenis fungsi dramatik yang sama (Rai, 1996). Tesis ini memberi keterkaitan dengan penelitian yang diajukan sangat penting pada *patet*.

Keempat, orientasi yang berjudul “Peranan *Sruti* dalam Papatutan gamelan *Semar Pagulingan Saih Pitu*” oleh I Wayan Rai S, membahas gamelan SPSP dikenal adanya lima jenis *patutan* atau *saih* yaitu: *patutan tembung, sunaren, selisir, baro dan lebeng*. Istilah *sruti* berasal dari bahasa sansekerta yang artinya kitab-kitab suci Weda. Namun dalam dunia musik India dan Bali istilah *sruti* berarti jarak antara dua buah nada. Selain itu dalam musik barat jarak dua nada dinamakan interval. *Patutan tembung* menggunakan nada dasar: 1,2,4,5,6. Kelima nada disebut: *Ndang, Ndung, Nding, Ndong, Ndeng*. *Patutan* inilah yang terendah yang biasa dicapai, selanjutnya *Patutan Selisir* yang menggunakan nada dasar 1-2-3-5-6-7 atau *Ndeng, Ndong, Ndung, Nding, Ndang, patutan* ini dianggap paling tinggi. Kemudian *patutan* menengah atau *Patutan Sunaren* yang menggunakan nada dasar 2-3-5-6-7 atau *Ndung, Ndang, Nding, Ndong, Ndeng*. *Sruti* antara *Nding-Ndong* bervariasi. *Patutan tembung* memiliki *sruti* yang terkecil, *patutan sunaren* memiliki *sruti* yang terbesar, *patutan selisir* memiliki *sruti* yang terbesar. (Rai, 1997). Keterkaitan orientasi ini digunakan penulis sebagai acuan latar belakang penelitian, karena terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

Kelima, jurnal berjudul “Representasi Konsep *Patet* dalam Tradisi Garap Gamelan Bali” menjelaskan tentang representasi *patet*, *patutan*, dan *tetekep* pada gamelan Bali. Pada tulisan ini, barungan gamelan gong suling digunakan sebagai contoh pembahasan *patet* dalam konsep penggarapan gamelan Bali. Sedangkan untuk instrumennya, Gamelan *Gong Suling* terdiri dari seruling Bali, kendang, cengceng ricik, kajar, klenang, dan gong pulu. Pada umumnya *tetekep* yang digunakan adalah *tetekep deng*. Namun pada perkembangannya, seniman lebih banyak memilih laras slendro pada karya-karya barunya. Laras ini terimplementasi ke dalam pola-pola musikal karya mereka. *Tetekep dung* dan *ding* memberikan kesan yang lebih inovatif dari *tetekep* lainnya. Penjelasan tentang penggunaan *patet gong suling* dalam jurnal ini membantu penelitian ini yang sama mengangkat persoalan *patet* dalam gamelan *saih pitu* (Ardana, 2020). Keterkaitan jurnal ini digunakan penulis sebagai acuan latar belakang penelitian, karena terkait dengan penelitian yang akan di lakukan.

Keenam, jurnal berjudul “Laras, *Surupan*, dan *Patet* dalam Praktik Menabuh Gamelan Salendro” oleh Asep Saepudin, menjelaskan tentang larasan, *surupan* dan *patet* gamelan Sunda. Selain laras dan *surupan*, *patet* termasuk unsur yang sangat penting dalam sajian gamelan *saléndro*. Konsep *patet* berfungsi terutama dalam pembentukan dan penentuan gending-gending yang digunakan untuk mengiringi lagu dalam praktik bermain gamelan *pélog saléndro*. Gending-gending yang digunakan untuk mengiringi lagu dalam sajian gamelan *pélog saléndro* secara umum banyak terdapat dalam konsep *patet*. Jurnal ini membantu

penulis untuk mengetahui perbedaan konsep *patet* pada gamelan Bali maupun lainnya.

Ketujuh, buku yang berjudul, *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa*, oleh Sri Hastanto, menjelaskan bahwa pathet merupakan salah satu konsep musikal yang dapat disejajarkan dengan konsep musikal yang ada didalam musikologi barat itu mempunyai nasib yang mirib seperti karya budaya tradisi lainnya. Hastanto mengemukakan, bahwa pathet sebenarnya adalah urusan rasa musikal yaitu rasa *seleh*. Rasa *seleh* adalah rasa berhenti dalam sebuah kalimat lagu (baik itu berhenti sementara maupun berhenti yang berarti selesai) seperti rasa tanda baca titik dalam bahasa sebuah tulis. Sebuah komposisi karawitan, rasa seleh itu tidak hanya dirasakan dalam satu nada saja tetapi sekelompok nada tertentu. Buku ini membantu penulis untuk mengetahui perbedaan konsep pathet gamelan Jawa dengan konsep *patet* gamelan Bali.

Kedelapan, jurnal yang berjudul “Pengelompokan Laras Suara Berdasarkan *Papatutan* atau *Pathet* Gamelan Bali menggunakan Klasifikasi *K-Nearest Neighbor* dan *Support Vector Machine*” oleh I Made Ade Prayoga, Gede Indra, Dewa Gede Hendra Divanaya menjelaskan tentang pembelajaran anak-anak terhadap kesulitan untuk memenuhi laras nada gamelan bali dengan baik. Mereka cenderung mengetahui urutan bilah gamelan yang harus dipukul tanpa memahami secara mendalam secara menyeluruh laras suara dan *patutan* (pathet). Sistem ini dirancang dan dibangun berdasarkan pengelompokan *patutan* atau pathet yang diperoleh dengan menggunakan algoritma *K- Nearest Neighbor* dan *Support Vector Machine*. Sistem ini diharapkan dapat menemukan kategori *papatutan* atau pathet

terhadap laras suara gamelan Bali dalam sebuah file rekaman (prayoga, Indra, Hendra. 2023). Jurnal ini membantu penulis untuk mengetahui proses pengelompokan *patutan* atau *patet* di Bali sebagai acuan dasar pemikiran penulis untuk penelitian tentang *patet*.

KekeSEMBILAN, artikel berjudul, “*Jenis-Jenis dan Bagian Gamelan di Bali*”, oleh Komang Putra yang membahas tentang asal mula nada (suara), sumber suara gamelan bentuk musik tradisional, musikal instrumen pada gamelan Bali, estetika filsafat musik tradisional gamelan Bali, jenis dan bagian gamelan Bali. Pada artikel ini terdapat fungsi karakter *patet* pada gamelan tujuh nada (*saih pitu*) seperti *patet selisir* berkarakter halus, *patet tembung* yang berkarakter keras, dan *patet sundaren* yang berkarakter keras dan halus (Putra, 2017). Artikel ini digunakan karena adanya karakter *patet* dengan penelitian yang akan dilakukan penulis.

2. Sumber Karya

Selain menggunakan sumber pustaka, penelitian ini juga menggunakan sumber karya untuk dijadikan referensi dan inspirasi dalam bereksperimen membuat model-model musikal yang diaplikasikan pada karya komposisi karawitan. Sumber karya pertama karya yang berjudul “*Entik*” oleh I Wayan Arya Bisma. Karya komposisi *entik* ini menggunakan gamelan *semarandhana*. Aspek-aspek musikal mencakup pengolahan cakupan nada, *patet*, jalinan-jalinan pola dan jalinan-jalinan antar instrumen, pengembangan fungsi instrumen, ritme, tempo dan dinamika yang diolah secara minimalis untuk menghasilkan kualitas bunyi-bunyian yang kreatif. Karya ini menjadi inspirasi penulis dalam mengembangkan karakter *patet* untuk karya komposisi karawitan.

Sumber karya kedua komposisi karawitan yang berjudul “~~Uger-uger~~” oleh I Putu Adi Septa Suweca Putra. Karya “~~Uger-uger~~” merupakan karya musik baru dengan gamelan Sada Sancaya. Karya ini menggunakan pengolahan elemen musik dalam prespektif baru. Karya ini menggunakan teknik permainan dinamika, jalinan nada yang autentik, rajutan ritme, sistem harmonis dan susunan nada yang sistematis. Hal tersebut mempengaruhi penulis dalam mendeskripsikan suasana dan karakter *patet* dalam karya komposisi karawitan.

Sumber karya ketiga komposisi karawitan yang berjudul “*Rangrang*” oleh Dewa Putu Rai dalam pagelaran Komponis Kini ini mendeskripsikan tentang rajutan. karakteristik instrumen yang dimana menggunakan satu pasang gender rambat, jublag, jegogan gamelan *semarandhana*. Sehingga pola dan teknik dari berbagai karakter yang berbedsa dirajut guna menciptakan ruang suara. Pengolahan pola dan teknik yang dapat menghasilkan kualitas bunyi. Pola dan teknik permainan dalam karya ini tidak lepas dari unsur tradisi. Karya *Rangrang* dapat menjadikan penulis sebagai acuan dalam membuat karya komposisi.

Sumber karya keempat komposisi karawitan yang berjudul “SADA” oleh Pande Kadek Ega Sasdicka dalam karya komposisi 4 (garap musik kontemporer). Sada merupakan sebuah singkatan dari kata Sapta dan Sada. Kata Sapta yang berarti tujuh, yang dimana pengkarya ambil dari tujuh nada gamelan *Smarandhana*, dan Sada dalam sasih atau bulan tahun *Caka* berarti 12 yang pengkarya analogikan kedalam dua belas bilah *gangs*a gamelan *smarandhana*. Berdasarkan sumber ide yang pengkarya ingin tuangkan dalam karya ini yakni mengolah teknik-teknik kekotekan Bali. Dengan konsep baik secara teks dan konteks tersebutlah Sada dapat

diartikan sebuah reinterpretasi dari bilangan tujuh dan 12 yang akan dituangkan kedalam media gamelan *Semarandana*.

Sumber karya kelima komposisi karawitan yang berjudul “NARADA 7” oleh kelas XII karawitan 1 dalam karya UKK (Ujian Kompetensi Keahlian). Narada 7 adalah nada rasa dalam tujuh nada merupakan ide garapan ini terinspirasi dari barungan gamelan *saih pitu* (7 nada) dengan memadukan rasa dan alunan melodi yang harmoni. Karya “NARADA 7” ini menjadi pengalaman penulis yang terjadi dilapangan tentang bertolak belakang dengan konsep rasa dalam *patet* di Bali sehingga menjadi acuan penulis dalam membuat penelitian dengan karya komposisi.

Sumber karya yang keenam adalah iringan tari “Legong Ngewayang” oleh Komang Winantara. Karya iringan tari ini mendeskripsikan tentang karakter wayang di Bali. Iringan tari ini menggunakan *patet baro* untuk mengungkapkan karakter wayang tersebut dan pengolahan gending ini sangat minimalis dengan campuran teknik permainan pada setiap bagian untuk mempertegas karakter yang aka dibawakan dengan tarian. Pola dan teknik permainan iringan tari Legong Ngewayang menjadi pengalaman penulis yang terjadi dilapangan tentang bertolak belakang konsep rasa dalam *patet* di Bali sehingga menjadi acuan penulis dalam proses penelitian dengan komposisi.

Sumber karya yang ketujuh komposisi yang berjudul “Ambuh Hredana” oleh Andi Pastika Putra. Karya komposisi karawitan Ambuh Hredana yang bersumber dari sebuah ide tradisi *Magpag Yeh* di Desa Adat Kapal yang dirancang melalui konsep garap dan menjadi bentuk karya komposisi karawitan. Karya komposisi

“Ambuh Hredana” menggunakan gamelan *semarandhana*. aspek-aspek musikal mencakup pengolahan cakupan nada, pemilihan *patet* untuk menimbulkan suasana, pola dan teknik permainan dalam karya ini tidak lepas dari unsur tradisi dengan memadukan komposisi di era sekarang. Melalui karya ini menjadi inspirasi penulis dalam penelitian dengan karya komposisi.

Sumber karya yang kedelapan komposisi yang berjudul “Ngejuk Memedi” oleh Dewa Alit. Karya komposisi karawitan Ngejuk Memedi menggunakan media gamelan baru yaitu gamelan salukat. Karya komposisi Ngejuk memedi ini merupakan karya musik karawitan baru yang didominasi dengan teknik permainan pada setiap instrumen, pemilihan nada, permainan ritme, susunan melodi, sehingga terdengar sangat rumit pada karya Ngejuk Memedi. Hal tersebut mempengaruhi penulis menjadi salah satu referensi dalam pembuatan karya komposisi.

Sumber karya yang kesembilan komposisi yang berjudul “S’angkep” oleh I Putu Bagus Dodik Budimahendra. Karya komposisi ini menggunakan gamelan *semarandhana*. Karya S’angkep merupakan kegiatan yang dilakukan masyarakat Bali untuk berdiskusi. Dalam diskusi, masyarakat biasanya saling berargumen menyuarakan pendapat masing-masing. Dengan ide tersebut penata konsepkan sangkep menjadi *angkep-angkepan*. Dalam karya S’angkep menggunakan angkep-angkepan menjadi acuan dalam karya. Karya ini merupakan karya kontemporer dengan teknik permainan, pemilihan nada untuk mengungkapkan angkep-angkepan dalam karya S’angkep. Hal tersebut penulis menjadikan salah satu acuan untuk berkarya komposisi.