

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Bagi masyarakat karawitan Jawa, *pathêt* merupakan sesuatu yang sudah *kasarira* (*embody*) dalam kehidupan karawitan sehari-hari, sehingga tidak pernah terpikirkan apa, mengapa dan bagaimana peranan *pathêt* pada pencapaian estetika karawitan Jawa. *Pathêt* merupakan salah satu piranti *garap* yang penting dan dipertimbangkan oleh *pêngrawit* dalam menggarap gending atau merupakan suatu sistem yang mengatur peran dan kedudukan nada.

Pathêt merupakan hal yang berurusan dengan rasa *sèlèh*. Rasa *sèlèh* adalah rasa berhenti pada sebuah kalimat lagu (baik itu berhenti sementara, maupun berhenti yang berarti selesai), seperti yang dirasakan ketika menemukan tanda baca titik pada bahasa tulis. *Laras sléndro* di dalam karawitan terdapat tiga *pathêt*, yakni (*nêm, sângå, manyurå*), dan pada *laras pélog* terbagi menjadi tiga *pathêt*, yakni (*limå, nêm, barang*).¹ Rasa *sèlèh* akan menimbulkan rasa musikal *pathêt sângå* bila berakhir pada nada (*limå, barang, dan gulu*), rasa *sèlèh* akan menimbulkan rasa musikal *pathêt nêm* bila berakhir pada nada (*gulu, nêm dan limå*), dan rasa *sèlèh* akan menimbulkan rasa musikal *pathêt manyurå* bila berakhir pada nada (*nêm, gulu, dan dhådå*), maka nada yang lain menjadi lemah rasa *sèlèh*nya (Diyat Sariredjo, 2012: 29).

Berbicara tentang *pathêt* khususnya pada karawitan gaya Yogyakarta dapat dilihat dari notasi *balungan* gending. Gending-gending gaya Yogyakarta

¹*Laras* berkaitan dengan aturan atau tata cara penataan nadanya secara berurutan dari nada yang berfrekuensi rendah menuju nada yang paling tinggi dan jarak nadanya harus ditentukan berdasarkan aturan yang berkaitan dengan estetika karawitan.

dalam buku *Wilêd Bêrdanggå Laras Sléndro Jilid II*, misalnya pada gending *pathêt nêmb* nada 6 sebagai nada pokok, nada 2 sebagai nada alternatif pertama dan nada 5 sebagai nada alternatif kedua. *Pathêt sangå* nada 5 sebagai nada pokok, nada 1 sebagai nada alternatif pertama, dan nada 2 sebagai nada alternatif kedua. *Pathêt manyurå* nada 6 sebagai nada pokok, nada 2 sebagai nada alternatif pertama dan nada 3 sebagai nada alternatif kedua.

Fakta tersebut menunjukkan, bahwa *pathêt* merupakan suatu sistem yang mengatur peran dan kedudukan nada pada gending. Nada yang memiliki rasa *sèlèh antêb* dibentuk oleh perjalanan melodi (kalimat lagu), sehingga nada tertentu sudah melekat pada sanubari pendengar (terutama masyarakat karawitan). Seiring perjalanan melodi, rasa *sèlèh* itu kadang dapat bergeser, sehingga nada yang *antêb* rasa *sèlèh*nya dapat berpindah pada nada yang lain. Para *pêngrawit* jika rasa *sèlèh*nya bergeser menyebutnya dengan *pathêté owah* (*pathêt*nya bergeser), jika berganti gending dan rasa *sèlèh*nya pun berbeda dapat dikatakan *pathêté ganti* (*pathêt*nya berganti).

Fenomena menarik yang ditemui pada seni karawitan, misalnya ketika memainkan gending ‘Kutut Manggung’ pada *pathêt manyurå*, terdapat keunikan dan keistimewaan pada alur rasa *sèlèh*nya. Keunikan gending tersebut, yaitu nada yang mempunyai rasa *sèlèh antêb* pada nada 1 (barang). Gending ‘Kutut Manggung’, jika ditinjau dari aturan *pathêt*, seharusnya nada *sèlèh* 1 (barang) hanya sebagai nada pelengkap atau lintasan dalam *pathêt manyurå*, tetapi bila ditanya tentang persoalan tersebut terdapat persepsi yakni ingin mencapai rasa *nglangut* (sepi), seperti suasana di siang hari yang sepi mendengarkan suara

perkutut di pedesaan, sehingga dapat merasakan sesuatu yang tidak ditentukan atau tidak berketentuan dan dapat memperkaya penjelajahan dalam perbendaharaan rasa musikal.

Gending-gending *sléndro manyurå* biasanya menggunakan nada *sèlèh* akhir, yakni nada *nêm agêng*, tetapi pada gending ‘Kutut Manggung’ *laras sléndro pathêt manyurå* terdapat keistimewaan dan sesuatu yang tidak umum pada *sèlèh* akhir, yaitu nada 1 (barang). Fenomena gending seperti ini sangat jarang ditemui pada *pathêt manyurå*. Gending ini dalam berbagai pengalaman praktik yang sering dilakukan oleh para *pêngrawit*, disajikan dengan *garap manyurå*, tetapi terkadang timbul anggapan bahwa *garap manyurå* tidak cocok untuk gending tersebut. Hal itu terjadi karena keterbatasan sarana dan pembakuan tradisi. *Pêngrawit* terkadang tidak mempermasalahkan hal tersebut, karena berpijak pada aturan *pathêt* yang sudah ada, dan tidak mengungkap secara lebih lanjut tentang hal tersebut.

Contoh kasus yang lain yakni gending ‘Kalunta’ *laras sléndro pathêt sângå*. Gending *pathêt sângå* biasanya mengakhiri kalimat lagu dengan nada *sèlèh limå agêng* atau *barang tengah*, tetapi gending ‘Kalunta’ justru menggunakan nada *nêm agêng* (tidak lazim dalam gending *pathêt sângå*) sebagai nada gong akhir bagian *bukå* dan *dados* (Sri Hastanto, 2009: 155). *Sèlèh nêm agêng* merupakan wilayah *pathêt nêm* dan *manyurå*, bermula dari hal tersebut, timbul sebuah asumsi bahwa pada gending *pathêt sângå* tersebut menggunakan *garap pathêt* lain, misalnya *pathêt nêm* dan *manyurå*. Berpijak pada kasus gending ‘Kutut Manggung’ *laras sléndro pathêt manyurå* yang diuraikan sebelumnya

dilihat dari adanya *pathêt* yang sudah ada pada tradisi karawitan tidak mungkin gending ini akan menggunakan *garap pathêt sângå* karena perjalanan nada dan rasa *sèlèhnya* jelas berbeda.

Pathêt juga dapat ditinjau dari karawitan iringan pakeliran/pedalangan, *pathêt* sebagai ruang bunyi pada Karawitan Gaya Yogyakarta yang terbagi menjadi tiga *pathêt*, yaitu *pathêt nêm*, *pathêt sângå*, dan *pathêt manyurå*. *Pathêt* pada iringan pakeliran berfungsi untuk membatasi pertunjukan, karena *pathêt* sendiri berarti merupakan pembatas dalam setiap adegan wayang. Fenomena menarik pada karawitan iringan pakeliran, yakni adanya *pathêt Galong*.² Perkembangan tersebut pasti memiliki makna dan tujuan, karena secara sadar atau tidak, para pujangga gending Jawa pasti akan mempertimbangkan *pathêt* dalam menciptakan sebuah gending.³ Berpijak pada permasalahan tersebut, timbul asumsi karena keterbatasan ruang dan waktu dalam sebuah pertunjukan, maka semua *pathêt* tidak dapat disajikan dan akibatnya beberapa gending tidak terealisasi oleh *pathêt* yang sudah ada.

Fenomena *sèlèh* akhir nada *barang* tengah (1) pada gending ‘Kutut Manggung’, *sèlèh* nada *nêm agéng* pada gending ‘Kalunta’ dan *sèlèh* akhir nada

²*Galong* adalah *pathêt* yang diawali oleh *suluk dhalang* sebagai isyarat untuk membunyikan gending *playon* yang berakhir dengan nada gong *dhådå* (3), sebagai tanda perpindahan dari *pathêt manyurå* ke *pathêt Galong* (Sudarko *Ragam Sulukan Wayang Kulit Purwå Gaya Yogyakarta: Studi Kasus Timbul Hadi Prayitno, Hadi Sugito, dan Suparman*, (Jurnal Resital, Vol. 14 No. 1, Juni 2013: 56-70).

³*Pèpathêté manut lakuné wayang, lakuné wayang kåpurbå déning lakon, lakon kåpurbå déning jêjêran*. Artinya, *pathêt* akan mengikuti jalannya adegan wayang, *lakon* atau cerita berpengaruh terhadap adegan wayang. Maka, terdapat beberapa gending yang tidak mempunyai ruang *pathêt* untuk disajikan. Dalam karawitan gaya Yogyakarta terdapat ruang, tetapi tidak banyak contoh gendingnya, misalnya *playon* ‘Gambuh’ atau ‘Galong’, memang *digarap* dengan *cèngkok manyurå* masih bisa, tetapi itu bukan sepantasnya, karena perjalanan nada dan rasa *sèlèhnya* jelas berbeda (wawancara dengan Raharja pada tanggal 13 Oktober 2017 di Panggunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta).

dhâdâ (3) pada *playon* ‘Galong’ dan ‘Gambuh’ merupakan sesuatu yang unik dan perlu dipertanyakan kembali terkait dengan hal *pathêt*.

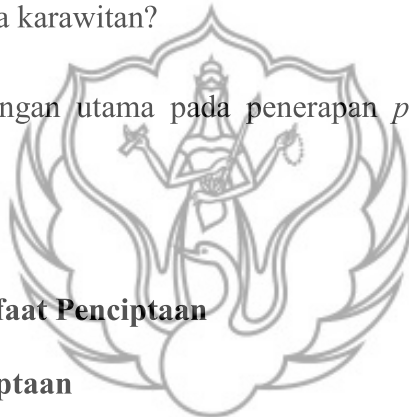
Pathêt merupakan rasa musikal yakni rasa *sèlèh*, intinya terdapat permasalahan *pathêt* yang tidak terdefinisi baik secara sadar maupun tidak sadar. Rasa *sèlèh* berhubungan dengan *pathêt* melalui pembobotan nada *antêb* atau nada *sèlèh*. Pembobotan nada *sèlèh* adalah bagaimana prosedur-prosedur pelaksanaan yang ada (dibaca: dibuat), tidak semua nada merupakan nada *sèlèh*. Terdapat ruang yang masih bisa dibuat yakni berupa *pathêt* yang sangat berhubungan dengan rasa *sèlèh*.

Berawal dari masalah *pathêt* pada karawitan yang masih menjadi perbincangan menarik sampai saat ini dan beberapa penelitian tentang studi *pathêt* masih memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Komposisi karawitan ini tidak bertujuan menjawab atas aturan *pathêt* yang sudah ada pada tradisi karawitan, tetapi berusaha menghadirkan atau menawarkan *pathêt* baru pada *laras sléndro* dan menerapkannya pada karya komposisi karawitan.

B. Rumusan Penciptaan

Inti dari latar belakang yang disampaikan di atas adalah fenomena *pathêt* yang berkaitan dengan rasa *sèlèh* pada pengalaman praktik karawitan. Berawal dari fenomena ini, menimbulkan ide atau gagasan untuk menawarkan sebuah *pathêt* baru dan pertimbangan penerapannya pada komposisi karawitan. Pertanyaan penciptaan yang dapat disampaikan dari gagasan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur menyusun *pathêt* baru pada *laras sléndro* menurut rasa *sèlèh* pada karawitan?
2. Apa pertimbangan utama pada penerapan *pathêt* baru karya komposisi karawitan?



C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dari karya komposisi ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui prosedur atau cara menyusun *pathêt* baru pada *laras sléndro* untuk menghadirkan rasa *sèlèh* dalam karawitan.
- 2) Mengetahui pertimbangan utama pada penerapan *pathêt* baru karya komposisi karawitan.

2. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat dari karya komposisi ini adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan sumbangan pengetahuan dan pengembangan pada konteks karya komposisi karawitan secara akademik.
- 2) Menjadikan sebuah inspirasi dan stimulus komposer atau kreator yang lain pada bidang penciptaan musik.

