

## V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Prosedur menyusun *pathêt baru* pada *laras sléndro* menurut rasa *sèlèh* pada karawitan dilakukan melalui tiga tahapan utama. Tahapan-tahapan tersebut, yakni *laras sléndro* dan relasi *kêmpyung* menghasilkan kedudukan nada pada *pathêt sângâ, nêm* dan *manyurâ*; konsep *gingsir* menurut *sèlèh gêmbyang kêmpyung* pada *ricikan gèndèr barung*, dan *pathêt baru*. Tahap pertama dan kedua adalah aspek *laras sléndro* dan relasi *kêmpyung* menghasilkan kedudukan nada yakni *pathêt sângâ, nêm* dan *manyurâ*. Tahapan kedua, yakni penerapan konsep *gingsir* menghasilkan *sèlèh gêmbyang kêmpyung* baru dengan eksperimen penambahan bilah pada *ricikan gèndèr barung*. *Gingsir* yakni memindahkan atau menggeser nada untuk dijadikan *sèlèh gêmbyang kêmpyung* baru. Nada-nada pokok yang diperoleh yakni nada 1, 3, dan 5, dengan pengolahan rasa *pathêt* yang dibangun kalimat lagu turun *sèlèh* nada: 5, 1, 2, 3, 5, 1̇ atau kalimat lagu *sèlèh* nada: 5, 1̇, 5̇, serta kalimat lagu *gantungan* nada: 1, 2, 3, 5 dan 1̇. Nada-nada pokok dan alur rasa *sèlèh* tersebut merupakan konsep *pathêt baru* pada *laras sléndro*.

Pertimbangan utama pada penerapan *pathêt baru* karya komposisi karawitan adalah *garap*. Pertimbangan *garap* meliputi *garap ricikan* dan *garap vokal* sebagai cara pandang aplikasi konsep *pathêt baru* dalam karya. Secara khusus dengan piranti/perabot *garap* yang digunakan, maka dihasilkan pola, teknik, *céngkok*, dan *garap vokal* yang baru kemudian diaplikasikan pada karya

komposisi karawitan. Secara lebih rinci pertimbangan *garap* ini sudah diuraikan di bab IV.

## **B. Saran**

Penulis banyak mendapatkan pengalaman dalam proses penciptaan karya komposisi karawitan '*Pathêt Ji*'. Adapun saran dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

Pertama, diperlukan proses penelitian dalam penciptaan karya seni. Penelitian tersebut dengan maksud proses penciptaan tidak sekedar berdasar pada imajinasi tetapi berdasarkan penelitian atau riset. Karya seni yang berpijak pada riset lebih mempunyai makna lebih dalam, karena terlebih dahulu mencari prosedur/konsep maupun pertimbangan kemudian baru diaplikasikan dalam karya.

Kedua, permasalahan *pathêt* pada dasarnya sudah banyak mendapat perhatian dalam teori maupun praktik karawitan. Tetapi fakta di lapangan dan hasil penelitian masih banyak celah dan kesempatan untuk menjadikan *pathêt* sebagai objek penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2016), *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran Edisi Keempat*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hastanto, Sri. (2009), *Konsep Pathêt dalam Karawitan Jawa*, Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press Surakarta.
- Kunst, Jaap. (1973), *Music In Java*, Netherlands: The Hague Martinus Nijhoff.
- Maharsi. (2009), *Kamus Jawa Kawi – Indonesian*, Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Martopangrawit. (1975), *Pengetahuan Karawitan I*, Surakarta: ASKI Surakarta.
- Maulana, Achmad. (2008), *Kamus Ilmiah Populer Lengkap*, Yogyakarta: Absolut.
- Prasetya, Hanggar. Budi. (2012, Januari-Maret), Pathêt: Ruang Bunyi dalam Karawitan Gaya Yogyakarta. *Vol 22, No. 1 Jurnal RESITAL Seni dan Budaya Panggung ISI Yogyakarta*.
- Priyana, M. Eko. (2016), *Gendhing-Gendhing Gaya Yogyakarta Wilêd Bêrdanggå Laras Sléndro Hasil Alih Aksara Naskah Kuno*, Yogyakarta: UPTD Taman Budaya Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Raharja. (2014), *Larasan dan Êmbat Gamelan Keraton Yogyakarta Tinjauan Budaya dan Etnomusikologi*, (Disertasi untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat S-3 Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana UGM Yogyakarta).
- Sariredjo, Diyat. (2012, Desember), Pandangan dan Konsep Pemikirannya. *Jurnal DEWA RUCI ISI Yogyakarta*, hal. Vol 8, No. 1.
- Simatupang, G. Lono. (2009, Desember), Pathêt: di Atas Kertas dan di Atas Panggung Wayang Kulit dalam Perspektif Teori Praktik. *RESITAL ISI Yogyakarta*, hal. Vol 10, No. 2.
- Soeroso. (1983), *Menuju Ke Garapan Komposisi Karawitan*, Yogyakarta: Akademi Musik Indonesia Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. (1999), *Kamus Istilah Karawitan Jawa*, Yogyakarta: Akademi Musik Indonesia Yogyakarta.

- \_\_\_\_\_. (1985/1986), *Pengetahuan Karawitan*, Yogyakarta: Proyek Peningkatan Pengembangan Institut Seni Indonesia Yogyakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudarmanto. (2008), *Kamus Lengkap Bahasa Jawa Jawa-Indonesia Indonesia-Jawa*, Semarang: Widya Karya.
- Sumarsam. (2002), *Hayatan Gamelan Kedalaman Lagu, Teori dan Perspektif*, Surakarta: STSI Press Surakarta.
- \_\_\_\_\_. (2003), *Gamelan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sunarto, Bambang. (2013), *Epistemologi Penciptaan*, Yogyakarta: IDEA Press Yogyakarta.
- Supanggah, Rahayu. (2002), *Bothèkan Karawitan I*, Jakarta: Ford Foundation & Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- \_\_\_\_\_. (2009), *Bothèkan Karawitan II: GARAP*, Surakarta: Program Pasca Sarjana bekerjasama dengan ISI Press Surakarta.
- Waridi. (2008), *Gagasan dan Kekarya Tiga Êmpu Karawitan Pilar Kehidupan Karawitan Jawa Gaya Surakarta 1950-1970an*, Surakarta: Etnoteater Publisher bekerja sama dengan BACC Kota Bandung dan Pascasarjana ISI Surakarta.

### **Diskografi**

[https://www.youtube.com/watch?v=Z8\\_Ixo7hXdc&t=594s](https://www.youtube.com/watch?v=Z8_Ixo7hXdc&t=594s)

<https://www.youtube.com/watch?v=Py1BpYehpG4&t=2175s>

[https://www.youtube.com/watch?v=txxk6Lm9G0g&list=PL\\_af53UTQ8OfGkBr17E2o-eQ6z0jWgw1R](https://www.youtube.com/watch?v=txxk6Lm9G0g&list=PL_af53UTQ8OfGkBr17E2o-eQ6z0jWgw1R)

### **Nara Sumber/Informan**

Raharja (47 th.), Dosen Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jurusan Karawitan, wawancara pada tanggal 13 Oktober 2017 di Panggungharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta.

Sukoco (50 th.), Seniman karawitan, anggota group Kuaetnika, wawancara tanggal 18 November 2017 di Anjungan Daerah Istimewa Yogyakarta, Taman Mini Indonesia Indah.

## DAFTAR ISTILAH

- adêg-adêg* : prinsip atau keyakinan dasar yang bersifat immanen berkenaan dengan unsur untuk membimbing aktivitas berpikir artistik.
- agêng* : besar.
- alit* : kecil.
- antêb* : berbobot, berat.
- balungan* : kelompok *ricikan* dalam karawitan yang memiliki tugas artistik konvensional untuk memainkan lagu pokok *balungan* gending, *ricikan* dalam kategori *balungan* adalah *ricikan slênthêm*, *bonang pênêmbung*, *dêmung*, *saron*, *saron pênêrus/pêking*.
- barang* : nada pertama pada *laras sléndro* atau nada ke tujuh pada *laras pélog*.
- cêngkok* : bentuk susunan nada-nada tertentu yang membentuk suatu pola melodi dalam karawitan dan berfungsi sebagai dasar atau sebagai elemen baku ekspresi artistik.
- dados* : jadi atau selesai, lagu yang dialihkan ke lagu yang lain dalam bentuk gending yang sama.
- dilaras* : *disetèm* atau dilakukan proses penalaan.
- dithinthing* : *ditabuh* atau dipukul agar berbunyi.
- gamelan gadhon* : perangkat gamelan yang terdiri dari beberapa jenis *ricikan*, yakni *ricikan garap ngajêng*, sebuah *slênthêm* sebagai *ricikan balungan* dan gong.
- gantungan* : *balungan* gending dalam *gatrâ* yang tidak terisi penuh dengan nada.
- garap* : sistem ekspresi musikal yang melibatkan beberapa unsur, antara lain adalah materi atau ajang *garap*, *penggarap*, sarana *garap*, perabot *garap*, penentu *garap* dan pertimbangan *garap*.
- gatrâ* : satuan atau unit terkecil dari gending atau komposisi musikal dalam karawitan yang terdiri dari empat *sabêtan balungan*, atau susunan nada yang sudah membentuk lagu pada gending.
- gêmbyang* : rentangan jarak nada dari satu nada ke nada yang sama yang lebih rendah atau tinggi, atau pola perpaduan dua nada yang dibunyikan secara bersamaan dengan jarak empat nada di tengahnya.

- gêmbyung* : pola perpaduan dua nada yang dibunyikan secara bersamaan dengan jarak satu nada di tengahnya.
- gêndèr barung* : *ricikan* berbentuk bilah yang tiap bilah dirangkai, digantung dan diberi resonansi *bumbung* bambu atau material lain, tiap perangkat ber*laras* salah satu dari *laras sléndro*, *pélog bêm* atau *pélog barang*, jumlah bilah *gêndèr* antara 12 hingga 14 bilah.
- gêndèr pênêrus* : *ricikan* yang sama seperti *gêndèr barung* tetapi memiliki rentang nada satu oktaf lebih tinggi dari *gêndèr barung*.
- gingsir* : bergeser, berpindah (tentang berubah atau berpindah tempat atau pikiran).
- gulu* : nada kedua pada *laras sléndro* dan *pélog*.
- irama* : konsep dalam karawitan yang sekaligus memiliki dua karakter yakni sebagai (1) kata benda – *garap* yang dasarnya adalah pertimbangan ruang dan waktu, dan (2) kata sifat – memiliki kandungan makna artistik setara dengan makna harmonis, *laras*, teratur, dalam perspektif estetik musikal karawitan.
- jangkah* : karakter bunyi msikal yang diakibatkan karena adanya perbedaan frekuensi atau tinggi rendah nada setiap bilah atau *pêncon* sebagai sumber nada dari sebuah *laras*, selisih frekuensi ini secara keseluruhan menimbulkan karakter rasa musikal yang spesifik dari musikal yang ditimbulkan gamelan.
- kêmpul* : *ricikan* gong yang berukuran lebih kecil dari gong *siyêm* atau *suwukan* berfungsi sebagai *ricikan* struktural.
- kêmpyung* : pola perpaduan dua nada yang dibunyikan secara bersamaan dengan jarak dua nada di tengahnya.
- kosok umbaran* : *kosokan* maju atau mundur dalam *irama* bebas dengan tujuan mencari keselarasan nada *kêmpyung* 6-2 atau 5-1 ketika akan memainkan *rêbab* pada suatu sajian gending.
- laras* : sistem nada pada gamelan.
- larasan* : tinggi rendahnya nada pada gamelan.
- limå* : nada keempat pada *laras sléndro* atau nada kelima pada *laras pélog*.
- mad-sinamadan* : menyatukan rasa, saling olah rasa antara pengrawit dalam memainkan gending Jawa.
- pamurba irama* : yang memimpin irama.
- pamurba lagu* : yang memimpin lagu.

<i>pathêt</i>	: pembagian tugas nada-nada dalam jangkauan <i>gêmbyang</i> yang mengacu pada fungsi nada yang maknanya untuk membatasi ruang lingkup dan tinggi rendah nada dalam lagu.
<i>pélog</i>	: skala nada yang dalam satu <i>gêmbyang</i> terdiri dari tujuh nada dengan masing-masing jaraknya tidak sama besar.
<i>pêndhawan</i>	: paduan antara nada awal dengan nada urutan kelima, baik pada <i>laras sléndro</i> maupun <i>pélog</i> .
<i>pidakan</i>	: teknik tata jari pada <i>rêbab</i> pada posisi I, II, dan III, untuk mencari <i>laras</i> yang <i>plêng</i> atau tepat pada setiap nada.
<i>piranti</i>	: alat atau perabot.
<i>playon</i>	: merupakan gending <i>lampah</i> kedua atau <i>lampah madyå</i> yaitu <i>srêpêgan</i> , <i>slêpêgan</i> atau <i>playon</i> .
<i>pungkasan</i>	: bagian akhir.
<i>rampak</i>	: teknik atau <i>tabuhan</i> bersama dengan dinamik sama rata.
<i>rasa</i>	: sesuatu yang dirasakan sensasinya secara batin.
<i>rêbab</i>	: <i>ricikan</i> dengan sumber bunyi dua kawat atau dawai, teknik memainkannya dengan cara digesek, <i>ricikan rêbab</i> difungsikan untuk mempresentasikan materi dan sarana <i>garap</i> .
<i>ricikan</i>	: istilah untuk menyebutkan alat atau instrumen musik, khususnya karawitan.
<i>sêdhêng</i>	: sama dengan <i>madyå</i> atau tengah.
<i>sèlèh</i>	: 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.
<i>sêro</i>	: keras, kuat ( <i>sorå</i> ).
<i>sêsêg</i>	: cepat.
<i>siliran</i>	: paduan dua nada secara berurutan dari bilahan <i>gêndèr laras sléndro</i> ataupun <i>laras pélog</i> .
<i>sindhèn</i>	: vokal tunggal yang dilakukan seorang wanita, penyajiannya bersama-sama dengan beberapa <i>tabuhan</i> atau <i>seluruh ricikan</i> gamelan dalam mempresentasikan sebuah repertoar gending.
<i>sindhènan</i>	: <i>sindhènan</i> lebih menunjuk pada materi yang berwujud <i>cakêpan</i> atau vokal putri yang menyertai sajian karawitan.

- sitêr* : *ricikan* kategori petik yang bardawai 14 rangkap, dipetik menggunakan dua ibu jari, sedang jari yang lain digunakan untuk meredam dawai yang baru saja dipetik, *sitêr* dimainkan berfungsi sebagai penghias lagu.
- sléndro* : skala nada yang dalam satu *gêmbayang* terdiri atas lima nada, yang masing-masing jangkah/jaraknya hampir sama rata.
- slênthêm* : *ricikan* gamelan yang terbuat dari logam berbentuk bilah, tiap bilah diberi resonansi atau *bumbungan* yang berfungsi sebagai *ricikan* balungan
- suling* : *ricikan* gamelan jenis tiup.
- tan-wadhag* : abstrak, tidak mempresentasikan sesuatu yang bersifat konkrit.
- tabuhan* : permainan menabuh gamelan.
- ulihan* : pengulangan dalam satu *gâtrâ* atau kalimat lagu gending, *padhang-ulihan*, *padhang* adalah kalimat tanya, sedangkan *ulihan* adalah kalimat jawaban.
- umbaran* : memainkan *ricikan rêbab* dengan kondisi dua dawai yang telah diselaraskan, tetapi tanpa menggunakan tata jari, dalam arti mencari paduan dua nada yang benar-benar *selaras* dengan nada *kêmpyung*.
- wadhag* : konkrit, nyata atau *mawujud*.
- wilahan* : unsur material *ricikan* gamelan yang berupa logam, berbentuk bilah atau lempengan panjang, yang digunakan sebagai bahan *ricikan* seperti *slêntêm*, *dêmung*, *saron*, *gêndêr*, dan *gambang*.



## DAFTAR SINGKATAN

<i>Gdr br</i>	: <i>Gêndèr barung</i>
<i>Gdr Pnr</i>	: <i>Gêndèr pênèrus</i>
<i>Sltm</i>	: <i>Slênthêm</i>
<i>Rbb 1</i>	: <i>Rêbab 1</i>
<i>Rbb 2</i>	: <i>Rêbab 2</i>
<i>Rbb 3</i>	: <i>Rêbab 3</i>
<i>Gbg</i>	: <i>Gambang</i>
<i>Str</i>	: <i>Sitêr</i>
<i>Slg</i>	: <i>Suling</i>
<i>Kpl</i>	: <i>Kêmpul</i>
<i>Vk</i>	: <i>Vokal</i>
<i>Vk 1</i>	: <i>Vokal 1</i>
<i>Vk 2</i>	: <i>Vokal 2</i>
<i>Tangan Kn</i>	: <i>Tangan kanan</i>
<i>Tangan Kr</i>	: <i>Tangan kiri</i>
$\frac{1}{2}$ <i>gt 1</i>	: <i>Setengah gantungan 1</i>
<i>Gk 3</i>	: <i>Genduk kuning 3</i>
$\frac{1}{2}$ <i>gt 3</i>	: <i>Setengah gantungan 3</i>
<i>Khs</i>	: <i>Khusus</i>
<i>Nddk 1</i>	: <i>Nduduk 1</i>

