

## Melodi Pembuka Ruang Bunyi Patet dalam Pertunjukan Wayang

Siswadi<sup>1</sup> dan Hanggar Budi Prasetya  
Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami berbagai jenis melodi lagu yang berperan dalam membuka patet (semacam tangga nada) dalam pertunjukan wayang. Walau pertunjukan wayang merupakan sebuah drama, namun tidak dapat dipisahkan dari musik. Bahkan pembagian adegannya ditentukan oleh pembagian patet, kategori pembagian tangga nada dalam musik karawitan. Pertunjukan wayang terbagi dalam tiga bagian, yaitu Patet Nem, Patet Sanga, dan Patet Manyura. Dalam patet tertentu sangat mungkin terjadi perubahan patet. Ketika terjadi perubahan patet tidak dapat dilakukan secara semena-mena dan mendadak, tetapi diperlukan sebuah melodi yang dapat mengantarkan pada perubahan tersebut. Data diperoleh dengan mengamati pertunjukan wayang lakon Kakrasana Wanengpinta. Pengamatan difokuskan pada bagian-bagian yang terjadi perubahan patet. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa ada dua jenis melodi yang digunakan dalam transisi perubahan patet, yaitu *thinthingan*, *grambyangan*, dan vocal dalang yang menirukan *thinthingan*. *Thinthingan* dan *grambyangan* dilakukan oleh instrumen gender. Melodi *thinthingan* diperlukan untuk transisi yang ringan, sedangkan melodi *grambyangan* untuk transisi yang berat

Kata kunci: Thinthingan; Grambyangan; Melodi patet; Karawitan wayang.

### Pendahuluan

Musik 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 (Lysloff, 1993). Dengan kata lain musik karawitan berfungsi mendukung suasana dalam adegan sehingga mendukung esensi lakon yang dipergelarkan. Oleh karena itu tanpa adanya karawitan, pertunjukan wayang tidak bisa berlangsung.

Pentingnya musik karawitan dalam pertunjukan wayang gaya Yogyakarta tercermin pada penamaan *jêjêran* (adegan utama) dalam pertunjukan. Secara tradisi, pertunjukan wayang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu Patet *Nêm*, Patet *Sanga*, dan Patet *Manyura*. Tiap

---

<sup>1</sup> Alamat Korespondensi: Jurusan Karawitan. ISI Yogyakarta. Jln. Parangtritis KM 6,5 Sewon, Yogyakarta 55001.  
E-mail: [siswadi@isi.ac.id](mailto:siswadi@isi.ac.id); HP. +6281328794767.

patet terdiri atas *jêjêran- jêjêran* dan tiap *jêjêran* sering terdiri atas adegan-adegan (Prasetya, 2013). Patet *Nêm* meliputi *jêjêr* I atau *jêjêr Kawitan*, *jêjêr* II atau *jêjêr Sabrangan*, dan *jêjêr* III atau *jêjêr Bondhèt*. Patet *Sanga* meliputi *jêjêr* IV atau *jêjêr Pandhita* dan *jêjêr* V atau *jêjêr Uluk-uluk*. Patet *Manyura* meliputi *jêjêr* VI atau *jêjêr Sumirat* dan *jêjêr* VII atau *jêjêr Rina-rina* (Tabel 1). Nama-nama *Bondhèt*, *Uluk-uluk*, *Sumirat*, dan *Rina-rina* adalah nama gending (musik karawitan) yang biasa digunakan dalam *jêjêran* tersebut. Walau *jêjêran* tersebut sering kali menggunakan gending lain, nama *jêjêr* tetap sama.

Tabel 1. Relasi *Pathèt* dengan Adegan dan *Jêjêran* dalam Lakon Kakasrana Wanengpinta

Patet	Nama <i>Jêjêr</i>	Nama Adegan	Tokoh
<i>Nêm</i>	<i>I. Kawitan</i>	Negara Mandura	Prabu Basudewa, Haryaprabu, Patih Saragupito, Tumenggung, Narayana.
		Kundur kedaton	Prabu Basudewa
		<i>Paseban Jawi</i>	Haryaprabu, Narayana, Patih Saragupita, Prajurit.
		<i>Budhalan</i>	Haryaprabu, Patih Saragupita, Prajurit.
		Perang Ampyak	Perjalanan prajurit Negara Mandura
	<i>II. Sabrangan</i>	Negara Girigathok	Patih Nagarangsang, Bedongbau, Bramangkara
		Perang Simpangan	Prajurit Negara Mandura melawan prajurit Girigathok
	<i>III. Bondhèt</i>	Kayangan Jongringsaloka	Batara Guru, Narada, Brama, Endra
		Repat kepanasan	Narada, Brama, Endra, Sambu, Yamadipati
		Perang Gagal	Patih Nagakilat, Gedongbau, dan Bramangkara perang melawan Brama dan Endra
<i>Sanga</i>	<i>IV. Pandhita</i>	<i>Goro-goro</i>	Semar, Gareng, Petruk, Bagong
		Pertapaan Ringin Gedabya	Begawan Wanengpinta, Margana, Semar, Gareng, Petruk, Bagong
		Perang Begal	Margana perang melawan Cakil dan prajurit dari Girigathok
	<i>V. Uluk-uluk</i>	Kayangan Surateleng	Nagaraja, Dewi Pertiwi, Setija, Narayana
		Perang Tanggung	-
<i>Manyura</i>	<i>VI. Sumirat</i>	Negara Girigathok	Prabu Nagakilat menyusul Nagarangsang
		Perang Tandang	Margana kalah perang melawan Nagakilat. Wanengpinta perang melawan Nagakilat dan

			Nagarangsang. Nagakilat kalah menjadi senjata Nanggala dan Nagarangsang menjadi Alugara.
	VII. Rina-rina	Negara Mandura	Prabu Basudewa, Kakrasana, Narayana, Permadi, Haryaprabu, Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong
		Perang Brubuh	Werkudara perang melawan prajurit dari Guagathok.

Sumber: Hanggar dan Nuryanto (2018).

Pembagian patet dalam pertunjukan wayang terkait dengan jenis gending yang digunakan. Pada bagian Patet *Nêm*, gending-gending yang digunakan adalah gending-gending berpatet *Nêm*. Pada bagian Patet *Sanga*, gending-gending yang digunakan adalah gending-gending berpatet *Sanga*. Demikian juga pada Patet *Manyura*, gending-gending yang digunakan adalah gending-gending berpatet *Manyura*. Namun demikian, pada beberapa bagian, patetnya berubah-ubah. Misalnya pada adegan budhalan berada pada wilayah Patet *Nem*, tetapi sering menggunakan beberapa gending berpatet *Sanga*. Demikian halnya pada adegan *Goro-goro*. Adegan ini sebenarnya berada dalam wilayah Patet *Sanga*, akan tetapi sering menggunakan gending berpatet *Manyura* (Tabel 3).

Sebelum tahun 1970-an, pertunjukan wayang hanya diiringi menggunakan gamelan berlaras slendro. Seiring berkembangnya karawitan, dan bergesernya fungsi wayang sebagai bagian upacara ritual menjadi seni pertunjukan, saat ini sering kali wayang juga diiringi gamelan berlaras pelog. Ketika terjadi transisi, baik dari Slendro ke Pelog atau antara patet satu dengan yang lain, terdapat melodi yang memungkinkan transisi enak dirasakan baik oleh pengrawit maupun pendengar. Tulisan ini akan mengupas berbagai melodi transisi yang terdapat dalam pertunjukan wayang. Melodi transisi ini dikenal sebagai *thinthingan* dan *grambyangan*. *Thinthingan* dan *grambyangan* dilakukan oleh instrumen gender, dan dalam beberapa kasus *thinthingan* dilakukan oleh vokal dalang yang menirukan *thinthingan* gender.

### **Ruang Bunyi dalam Pertunjukan Wayang**

Penelitian Prasetya (2012) menunjukkan dan membuktikan bahwa patet adalah ruang bunyi. Seorang yang bermain gamelan dapat dianalogikan berada pada suatu ruang

bunyi. Secara umum ada tiga ruang bunyi, yaitu ruang Patet Nem, ruang Patet Sanga, dan ruang Patet Manyura. Seorang yang semula bermain gamelan pada ruang Patet Nem tidak bisa dengan tiba-tiba bermain gamelan pada ruang Patet Sanga atau Manyura. Agar bisa bermain pada patet yang berbeda, seorang harus dibukakan pintu dulu (Prasetya, 2012). Ada tiga pintu patet, mulai yang paling sederhana yaitu *thinthingan*, *senggengran*, dan *grambyangan*. Penelitian Prasetya tersebut belum menjelaskan mengapa *thinthingan*, *senggengran*, dan *grambyangan* mampu membuka pintu ruang patet.

Pertunjukan wayang, baik dalam bentuk pertunjukan semalam suntuk (5 - 7 jam), ringkas (2 - 4 jam) maupun padat (kurang dari 1 jam) dapat dipandang sebagai ruang bunyi. Berdasarkan pengamatan, selama pertunjukan wayang berlangsung tidak pernah terlepas dari music. Music karawitan terus berbunyi dengan intensitas yang berbeda untuk saling melengkapi dan menguatkan rasa pertunjukan wayang. Ketika tokoh wayang berdialog, atau saat dalang memberi narasi, music berbunyi dengan intensitas rendah. Hanya satu atau beberapa instrument music yang berbunyi. Sebaliknya, saat wayang digerakkan, ditata dalam kelir, berjalan, berjoget, atau perang, music berbunyi dengan intensitas tinggi. Hampir semua instrument music dibunyikan (Tabel 2).

Tabel 2. Relasi aspek pertunjukan dengan music yang berperan

No	Aspek pertunjukan	Musik yang berperan	Instrumen
1.	Wayang sedang berdialog	Grimingan	Gender
2.	Wayang sedang bergerak (jalan, perang)	Gending (gamelan music)	Seluruh instrument gamelan
3.	Wayang dalam suasana tertentu (sedih, marah, gembira, dll)	Sulukan	Gender, rebab, gambang, seruling, cempala, keprak, gong
4.	Dalang sedang memberi narasi	Grimingan	Gender, Keprak

Sumber: Pengamatan terhadap berbagai pertunjukan wayang (Hanggar dan Nuryanta, 2018)

Tabel 2 memperlihatkan bahwa selama pertunjukan berlangsung, music selalu menyertai. Untuk memahami tersebut, saya ambil salah satu pertunjukan wayang semalam suntuk lakon Kakrasana Wanengpinta yang dibawakan oleh dalang Ki Cerma Suteja, salah seorang dalang dari Yogyakarta.

Pertunjukan ini menceritakan kisah dua putra raja Mandura, Narayana dan Kakrasana mendapatkan anugerah dari dewa sehingga kelak layak menjadi raja. Narayana berhasil mendapatkan kembang Wijaya Kusuma untuk menghidupkan orang mati yang belum waktunya, sementara Kakrasana mendapatkan senjata Nanggala dan Alugara serta dua gajah, gajah Puspadata dan Yudakethi. Pertunjukan ini berlangsung selama 6 jam.

Tabel 3. Ruang bunyi dalam pertunjukan wayang

Patet	Jejer/Adegan	Nama gending/music
Nem	I. Kawitan. Negara Mandura. Prabu Basudewa dihadap oleh Haryaprabu, Patih Saragupita, Narayana. Basudewa akan menobatkan Kakrasana menggantikan raja, tetapi Kakrasana meninggalkan kerajaan tanpa pamit.	Ayak-ayak Slendro Patet Nem, Gending Karawitan Slendro Patet Nem, Ladrang Krawitan Slendro Patet Nem, Suluk Lagon Patet Nem Wetah, Suluk Kawin Girisa Patet Nem, Grimmingan Patet Nem, Suluk Ada-ada Patet Nem Wetah, Grimmingan Patet Nem, <i>Playon Patet Nem</i>
	Kundur Kedhaton; Prabu Basudewa pulang ke kraton	<i>Ladrang Sri Katon Patet Manyura, Ayak-ayak Lasem Patet Nem</i>
	Paseban Jawi: Haryaprabu dihadap Patih Saragupita dan Tumenggung	Suluk Ada-ada Patet Nem Jugag, Grimmingan Patet Nem, Playon Patet Nem, Grimmingan Patet Nem, <i>Suluk Ada-ada Patet Nem Wetah</i>
	Budhalan: Haryaprabu dan para prajurit berangkat mencari Kakrasana.	<i>Suluk Ada-ada Kawin Sekar Asmaradana Patet Manyura, Suluk Kawin Sekar Pangkur Patet Sanga, Lancaran Gagak Setra Patet Sanga</i>
	Jejer II. Sabrangan. Negara Girigathok. Patih Nagarangsang dihadap Bedongbau dan Bramangkara akan berangkat ke Kayangan Kandhawaru melamar Gagarmayang dan Parijatha	<i>Playon Lasem Patet Nem, Suluk Ada-ada Patet Nem Wetah, Grimmingan Patet Nem, Playon Lasem Patet Nem</i>
	Adegan tengah jalan. Patih Nagarangsang ditemani Togog dan Bilung	Playon Lasem Patet Nem, Grimmingan Patet Nem
	Adegan Perang: Patih Saragupita perang dengan Gedongbau. Gedongbau kalah, melanjutkan perjalanan	Playon Lasem Patet Nem, <i>Suluk Ada-ada Patet Nem, Grimmingan Patet Nem</i>
	Jejer III. Kayangan Jongringsaloka: Batara Guru memerintahkan Narada, Brama, Indra, dan Yamadipati memulangkan Patih Nagarangsang.	<i>Ladrang Mega Mendhung Pelog Patet Nem, Suluk Plencung Jugag Pelog Patet Nem, Ada-ada Pelog Patet Nem wetah, Grimmingan Pelog</i>

		Patet Nem
	Adegan Rapat Kepanasan. Batara Narada dihadap Brama, Indra, Sambu, Mahadewa	Playon Lasem Pelog Patet Nem, Grimingan Pelog Patet Nem
	Adegan tengah jalan: Patih Nagarangsang ditemani Togog dan Bilung	Playon Lasem Pelog Patet Nem, <i>Suluk Ada-ada Pelog Patet Nem, Grimingan Pelog Patet Nem</i>
	Adegan Brama bertemu Patih Nagakilat	<i>Suluk Ada-ada Slendro Patet Nem</i>
	Adegan perang: Brama melawan Nagarangsang, Brama kalah.	Playon Lasem Patet Nem, Grimingan Patet Nem
	Brama menghadap Narada melaporkan kealahannya	Playon Lasem Patet Nem, Grimingan Patet Nem
	Brama mengeluarkan kabut sehingga Nagarangsang tidak bisa melihat	Playon Lasem Patet Nem, Grimingan Patet Nem
	Narada menyuruh Indra mencari jago yang bisa mengalahkan Nagarangsang	<i>Playon Lasem Patet Nem</i>
Sanga	Gara-gara	<i>Suluk Lagon Patet Sanga Wetah, Lagu Ilir-ilir Patet Sanga, Suluk Ada-ada Gara-gara, Ayak ayak Patet Sanga, Playon Patet Sanga, Sampak Patet Sanga, Playon Patet Sanga</i>
	Petruk menyanyi lagu Patet Sanga	Lagu Slendhang Biru Patet Sanga, Playon Patet Sanga, Sampak Patet Sanga
	Semar menyanyi lagu Patet Sanga dan Patet Manyura	<i>Suluk Jingking Wetah Patet Sanga, Jineman Patet Sanga, Grimingan Patet Sanga</i>
		<i>Suluk Sekar Pucung Patet Manyura</i>
	Jejer IV. Pandita: Ringin Gedabya. Begawan Wanengpinta dihadap Margana, Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong menerima kedatangan Endra. Endra minta bantuan untuk mengusir Patih Nagarangsang	<i>Ladrang Sri Kaloka Patet Sanga, Suluk Lagon Patet Sanga Wetah, Grimingan Patet Sanga, Suluk Ada-ada Patet Sanga</i>
	Adegan Perang. Margana melawan Cakil	Suluk Ada-ada Patet Sanga, Grimingan Patet Sanga, Playon Patet Sanga,
	Adegan Perang. Margana melawan Patih Nagarangsang. Patih Nagarangsang terlempar jauh	Playon Patet Sanga, Grimingan Patet Sanga
	Jejer V. Kayangan Surateleng. Nagaraja dihadap Pertiwi dan Setija. Setija menginginkan bertemu Narayana, ayahnya. Nagaraja memanggil Narayana dan menyerahkannya Kembang	Playon Patet Sanga, Suluk Lagon Patet Sanga wetah, Grimingan Patet Sanga, Playon Patet Sanga, Suluk Lagon Patet Sanga jugag, Grimingan Patet Sanga, <i>Playon Patet Sanga</i>

	Wijayakusuma untuk menghidupkan orang yang mati belum waktunya	
Manyura	Jejer VI. Negara Girigathok. Prabu Nagakilat akan menyusul Patih Nagarangsang yang tidak kunjung pulang.	<i>Suluk Lagon Patet Manyura Wantah, Grimingan Patet Manyura, Suluk Ada-ada Pelog Barang.</i>
	Adegan Kandhawaru: Nagakilat bertemu Nagarangsang	Playon Pelog Barang, Grimingan Pelog Barang
	Adegan Perang: Nagarangsang bertemu Margana, terjadi perang. Margana mati akibat gigitan leher.	Playon Pelog Barang, Grimingan Pelog Barang, <i>Suluk Ada-ada Pelog Patet Barang</i>
	Begawan Wanengpinta semedi untuk mendatangkan Narayana. Narayana datang lalu menghidupkan Margana menggunakan Wijayakusuma. Margana badar menjadi Permadi	<i>Playon Patet Manyura, Grimingan Patet Manyura</i>
	Begawan Wanengpinta berhadapan dengan Nagakilat. Wanengpinta digigit badar menjadi Kakrasana. Nagakilat dipegang Kakasrana menggunakan aji lebur pamor yang ada di tangannya. Lidah Nagakilat ditarik berubah menjadi senjata Nanggala. Nagarangsang ditarik lidahnya berubah menjadi keris Alugara	Ada-ada Patet Manyura Jugag, Grimingan Patet Manyura, Playon Patet Manyura
Galong	Jejer VII. Narada dihadap Kakasrana, Narayana, Permadi, Bima, Punakawan. Narada memberi hadiah Kakasrana dua ekor gajah, Puspadata dan Yudaketi untuk menemani kelak saat menjadi raja	<i>Suluk Galong wetah, Grimingan Galong, Playon Manyura,</i>
	Perang Brubuh: Bima mengusir semua wadya dari Girigathok	<i>Sampak Galong, Ayak-ayak Manyura, Gangsaran Patet Manyura, Bubaran Wasana Patet Manyura</i>

Huruf italic untuk menunjukkan terjadi transisi patet.

### **Melodi Transisi Musik Wayang**

Untuk memudahkan pembahasan, berikut diuraikan melodi-melodi transisi tiap bagian patet.

#### **Patet Nem**

Pada wilayah Patet Nem, perubahan patet terjadi sebanyak enam kali, yaitu saat mulai pertunjukan, adegan Kundur Kedhaton, adegan Paseban Jawi, Jejer II, jejer III, dan adegan Brama bertemu dengan Patih Nagarangsang.

##### 1. Mulai pertunjukan

Ketika wayang akan dimulai terjadi transisi antara Patet Sanga dengan Patet Nem. Dalam transisi dari Patet Sanga ke Patet Nem ini terdapat melodi transisi berupa *grambyangan* Patet Nem. Sebelum pertunjukan wayang dimulai, music gamelan telah dibunyikan dengan memainkan gending *patalon*. Gending *patalon* terdiri atas gending-gending berpatet Sanga yaitu: Gending Gambir Sawit, Ladrang Pangkur, Ketawang Langen Gita, Ayak-Ayak Sanga, Playon Sanga, dan Sampak Sanga. Melodi *grambyangan* Patet Nem seperti berikut:

652. 3

$$\begin{array}{c} \text{---} \\ \dots 6 \end{array} \cdot$$
  

$$\begin{array}{ccccc} 53.. & 21.. & \dots 3 & \dots & \dots \\ \text{---} & \text{---} & \text{---} & \text{---} & \text{---} \\ \dots 53 & \dots 21 & \dots 23 & \dots 123 & \dots 332 \\ \dots & \dots 2 & \dots 5 & \dots 6 & \\ \text{---} & \text{---} & \text{---} & \text{---} & \\ \dots & \dots 532 & \dots 35 & \dots 356 & \\ \dots 5 & \dots 3.3 & \dots 2 & & \\ \text{---} & \text{---} & \text{---} & & \\ \dots 53565 & \dots 356 & \dots 2 & & \\ \dots 6i2 & \dots i6i6 & & & \\ \text{---} & \text{---} & & & \\ \dots & \dots 2 & & & \end{array}$$

Setelah *grambyangan* tersebut, dalang memberi aba-aba berupa *dhodhogan* (bunyi cempala dipukulkan pada kotak wayang) sebanyak lima kali, diikuti dengan gending Ayak-ayak Patet Nem.

## 2. Adegan Kunder Kedhaton.

Adegan ini diiringi gending Ladrang Sri Katon Patet Manyura. Dengan demikian pada bagian ini terjadi transisi dari Patet Nem menjadi Patet Manyura. Melodi transisi yang digunakan berupa *grambyangan* Manyura seperti berikut.

3̇2̇1̇6̇	53..	.6i.			
-----	-----	-----			
....	....	....			
....	....	.3̇2̇1̇			
-----	-----	-----			
.561	.111	...1			
.2̇3̇2̇	..i6̇	..53	..21	....	
-----	-----	-----	-----	-----	
...2	....	16..	53..	21..	
..23	....	....	.i6i		
-----	-----	-----	-----		
....	.123	.333	...3		

Melodi di atas dimainkan oleh pemain gender setelah dalang memberi kode atau *sasmita* dengan ucapan “Katon Tejane” sebagai penanda agar para pengrawit memainkan gending Ladrang Srikaton. Setelah gending Ladrang Srikaton Patet Manyura dilanjutkan dengan Ayak-ayak Lasem Patet Nem, Srepeg Lasem Patet Nem, dan Playon Lasem Patet Nem tanpa melodi transisi *thinthingan* atau *grambyangan*. Melodi transisi yang digunakan adalah melodi transisi Ayak-ayak dengan nada 2356. Walau terjadi perubahan patet, bagian ini tidak menjadi masalah, karena rasa antara Patet Nem dan Manyura sangat dekat.

#### Ladrang Srikaton Patet Manyura

Buka: 3.32    3.32    3.32    3.3(2)

[5653	2121	3565	3212̂
5653	2121̃	3565	3212̂
66.5	3561̃	3̇2̇65	3235̂
3353	561̃6̇	3565	321(2̂):]

Ayak-ayak Lasem Patet Nem 2.3.5.(6)

Srepeg Lasem Patet Nem

$\widehat{2626}^{\times}$     $\widehat{2626}^{\times 1}$     $\widehat{i561}$     $\widehat{2321}^{\times 5}$   
 $\widehat{5235}$     $\widehat{2356}^{\times}$     $\widehat{i656}^3$     $\widehat{5323}^2$     $\widehat{1232}$

Playon Lasem Patet Nem

[:5653   5653   6526   5235]

1232   6523]

5353   5235   i653   2132]

6632   3565]

2321]

2132   6356]

3263   6532:]

*Suwuk*: 11   321(6)

Pada baris terakhir gending Ladrang Srikaton setelah nada 3565 tidak ke nada 3212 tetapi ke 2356 dengan tempo yang melambat. Walau nadanya gongnya beda, mestinya gong 2 (3212) diganti gong 6 (2356) tidak menimbulkan masalah rasa karena secara musical, karena nada 6 adalah *kempyung* dari nada 2. Secara musical nada *kempyung* adalah dekat.

3. Adegan Paseban Jawi.

Pada bagian ini terjadi perubahan patet dari Patet Nem menjadi Patet Manyura, kemudian Patet Sanga. Semula music gamelan memainkan Playon Lasem Patet Nem – Suluk Ada-ada Kawin Sekar Asmaradana Patet Manyura - Lagu Suluk Ada-ada Sekar Pangkur – Musik gamelan Lancaran Gagaksetra Patet Sanga. Maka transisi menjadi berikut: Playon Lasem – *thinthingan* Manyura (gender) – Suluk Ada-ada Sekar Asmaradana – *thinthingan* Sanga (vokal dalang) – Lancaran Gagaksetra. Transisi dari Patet Manyura ke Patet Sanga dilakukan oleh dalang dengan vocal menirukan *thinthingan* dengan lagu seolah-olah suara bende, tambur, dan selompret ketika akan ada pemberangkatan prajurit dengan lagu seperti berikut:

Mung mung jir Tret tret trit tret tret tret tret tret trit tret drang drang durr

6 6 2 6 6 2̇ 6 3 5 3 5 6 2 6 6 2̇

Mung mung jir Tret tret trit tret tret tret tret tret trit tret drang drang dur...mung mung jir

6 6 2 6 6 2̇ 6 3 5 3 5 6 2 6 6 2̇ 5 5 1

Lagu tersebut sebenarnya merupakan *thinthingan* untuk transisi dari Patet Manyura menjadi Patet Sanga. Suara awal adalah nada 6 dan 2 yang merupakan wilayah nada Patet Manyura, sedangkan suara akhir nada 5 dan 1 merupakan wilayah nada Patet Sanga. Maka setelah *thinthingan* tersebut dilanjutkan lagu vokal dalang Kawin Sekar Pangkur Patet Sanga dilanjutkan music gamelan Lancaran Gagak Setra Patet Sanga. Musik ini digunakan untuk mengiringi pemberangkatan prajurit.

#### 4. Jejer II.

Pada bagian ini menggunakan music karawitan Playon Lasem Patet Nem, pada hal sebelumnya adalah Lancaran Gagak Setra Patet Sanga. Maka di sini terjadi transisi, melodi transisi yang digunakan adalah *grambyangan* Patet Nem.

#### 5. Jejer III.

Bagian ini diiringi music karawitan Ladrang Mega Mendung Pelog Patet Nem. Adegan sebelumnya menggunakan music Playon Lasem Slendro Patet Nem. Di sini terjadi perubahan jenis gamelan yang digunakan, yaitu dari gamelan laras Slendro menjadi laras Pelog. Transisi yang digunakan adalah melodi *grambyangan* Pelog Patet Nem seperti berikut:

3̇2̇i6    ..6i    ....    .iii    .3̇2̇i  
-----  
....    53.1    .5̇6̇1    .111    ....  
...2̇    i6..    53..    21..    .3..  
-----  
.232    ..16    ..5̇3̇    ..21    23..  
-----  
....    ....    .i6i  
-----  
.123̇    .3̇3̇3̇    ...3

Setelah selesai *grambyangan* ini diikuti dengan music gamelan dan lagu vokal berlaras pelog sampai berakhir pada adegan Brama bertemu Patih Nagarangsang.

6. Adegan Brama bertemu Patih Nagarangsang.

Bagian ini terjadi perubahan laras dari Pelog Patet Nem menjadi Slendro Patet Nem. Untuk mengawali adegan ini terdapat *Grambyangan* Patet Nem. Ini dilakukan karena sebelumnya adalah music gamelan dan lagu vokal Pelog Patet Nem. Musik gamelan berpatet Nem terus berlangsung sampai menjelang adegan Gara-gara pada Patet Sanga.

### **Patet Sanga**

Pada wilayah Patet Sanga terjadi empat perubahan patet, yaitu pada adegan Gara-gara, Petruk bernyanyi, Semar bernyanyi, dan jejer IV.

1. Adegan Gara-gara.

Adegan Gara-gara merupakan Patet Sanga paling awal. Dengan demikian pada adegan ini terjadi proses perubahan dari Patet Nem menjadi Patet Sanga. Transisi patet menggunakan *grambyangan* Patet Sanga seperti berikut.

$\dot{2}i65$	$.3.2$	$.3.5$	
—	—	—	
....	....	....	
....	....	$.i65$	$.2i2$
—	—	—	—
$.222$	$.555$	....	$...5$

Setelah *grambyangan* tersebut suasana sudah menjadi rasa Patet Sanga. Rasa ini diperkuat dengan lagu Suluk Lagon Patet Sanga.

2. Adegan Petruk bernyanyi.

Tokoh Petruk akan bernyanyi pada Patet Sanga. Sebetulnya suasana pada wilayah Patet Sanga, akan tetapi karena sebelumnya ada dialog dan *grimingan* kurang didengar oleh dalang, dalang kehilangan suasana rasa patet. Maka dalang melalui tokoh Petruk menyanyikan vocal *ma ma ma ji ji ji* yang diikuti suara gender nada 5 dan 1. Selesai vocal ini dalang kemudian menyanyi lagu Slendang Biru Slendro Patet Sanga dengan nada awal nada 5

### 3. Adegan Semar.

Pada bagian ini terdapat transisi dari Patet Sanga menjadi Patet Manyura. Music sebelumnya adalah Sampak Patet Sanga. Ketika Semar datang, gamelan berhenti (*suwuk*). Saat Semar akan menyanyi membuat *thinthingan* dengan menyanyikan *ning ning ning nong nong nong* diikuti nada gender 666 222. *Thinthingan* ini sudah mampu mengubah Patet Sanga menjadi Patet Manyura. Setelah *thinthingan* ini, Semar menyanyi Suluk Sekar Pucung Patet Manyura.

### 4. Jejer IV.

Bagian ini menggunakan music gamelan Ladrang Sri Kaloka Patet Sanga. Sebelumnya adalah lagu berpatet Manyura. Dengan demikian di sini terjadi perubahan patet. Melodi transisi yang digunakan *grambyangan* Patet Manyura. Setelah Ladrang Sri Kaloka diikuti dengan vokal maupun gamelan music Playon Patet Sanga dan berlangsung sampai menjelang Jejer VI.

### **Patet Manyura**

Patet Manyura mulai berlangsung pada Jejer VI. Pada bagian Patet Manyura terdapat dua transisi yaitu pada jejer VI dan adegan Wanengpinta saat bersemedi untuk mendatangkan Narayana.

### 1. Jejer VI.

Jejer VI ini diawali oleh *grambyangan* Manyura untuk mengubah suasana dari Patet Sanga menjadi Patet Manyura. Setelah *grambyangan* dilanjutkan vokal dalang berupa Suluk Lagon Patet Manyura Wetah. Namun demikian suasana Patet Manyura hanya berlangsung sebentar, hanya untuk membuka patet saja, karena setelah itu terdapat *grambyangan* Pelog untuk menyiapkan gending berlaras Pelog. Setelah Suluk Lagon tersebut, dalang memberi narasi yang menceritakan adegan berikutnya. Saat dalang memberi narasi ini, pemusik gender mulai membuat *grambyangan* Pelog Barang untuk mengubah suasana menjadi Pelog. Berikut melodi *grambyangan* Pelog Barang

2̇765    ..35    .....    .....

.....    32..    .2̇3̇5̇    .5̇5̇5̇

.765    ...6    ...5

$\overline{\dots}$      $\overline{.356}$      $\overline{53565}$   
 $.3.3$      $\dots 2$      $.6\dot{7}\dot{2}$      $7676$   
 $\overline{.356}$      $\overline{\dots 2}$      $\overline{\dots}$      $\overline{\dots 2}$

Setelah *grambyangan* Pelog Barang, semua lagu suluk dan gamelan bermain pada Pelog Barang, Suasana Pelog Barang berlangsung sampai pada adegan Begawan Wanengpinta bersemedi.

## 2. Adegan Begawan Wanengpinta bersemedi.

Pada adegan ini terjadi transisi dari Pelog Barang menjadi Slendro Manyura. Transisi dari Pelog Barang menjadi Slendro Manyura ini berupa *grambyangan* Manyura. Suasana ini berlangsung sampai pertunjukan selesai.

### Patet Sebagai Pembentuk Rasa Musikal

Patet merupakan sejenis tangga nada, bukan tangga nada. Setiap patet memiliki rasa musical yang berbeda. Rasa musical ini dipengaruhi oleh interval nada setiap patet. Patet Nem memiliki wilayah nada 6-5-3-2, Patet Sanga memiliki interval 2 – i- 6 – 5, sedangkan Patet Manyura memiliki interval 3 – 2 – I – 6. Selintas Patet Manyura merupakan satu nada di atas Patet Sanga, dan Patet Sanga dua nada di atas Patet Nem. Namun demikian tidaklah sesederhana ini, karena interval antar nada dalam gamelan tidak sama. Sebagai contoh, gamelan milik Jurusan Pedalangan ISI Yogyakarta memiliki interval berikut:

	Interval antara nada n dengan nada n+1 (cent)												
Nada	6- 1	1-2	2-3	3-5	5-6	6-1	1-2	2-3	3-5	5-6	6-i	i-2	2-3
Interval	260	237	254	250	229	250	243	238	243	223	263	236	248
Patet Nem			Patet		Nem			Patet		Nem			
Patet Sanga					Patet		Sanga			Patet		Sanga	
Patet Manyura						Patet		Manyura			Patet		Manyura

Sumber: Prasetya, 2013

Interval antar nada dalam gamelan akan membentuk kesan rasa yang berbeda setiap patet. Apabila interval dikategorikan menjadi tiga, yaitu dekat, sedang, dan jauh, maka dapat dikategorikan seperti berikut:

223 - 236 = dekat

236 - 249 = dekat

249 - 262 = jauh

Wilayah Nada		Kesan Rasa
Patet Nem	6 5 3 2	223 - 243 - 238 dekat - sedang - sedang
Patet Sanga	2̇ i 6 5	236 - 263 - 223 dekat - jauh - dekat
Manyura	3̇ 2̇ i 6	248 - 236 - 263 : sedang - dekat - jauh

Rasa patet nem dicirikan oleh lompatan nada. Ini juga berlaku pada gending-gending Patet Nem. Sebagai contoh, gending yang selalu digunakan dalam pertunjukan wayang pada bagian Pathet Nem adalah Playon Lasem Patet Nem seperti berikut.

Buka: kendang: (5)

A	65	6565	2356̇	B	[:5653	5653	6526	5235̇]
	i656̇	<b>2353</b>	2121̇		1232	6523̇		
	2121	5235	2356		5353	5235	i653	2132̇
	i656	<b>2353</b>	1232̇		6632	3565̇		
		3263	6532		2321̇			
					2132	6356̇		
					3263	6532̇:]		

Suwuk: 11 321(6)

## **Kesimpulan**

Terdapat dua melodi transisi ketika terjadi perubahan patet dalam pertunjukan wayang, yaitu *thinthingan* dan *grambyangan*. *Thinthingan* biasanya dilakukan apabila sebelumnya sudah terdapat melodi yang memang menyiapkan transisi. Melodi *grambyangan* digunakan apabila terjadi transisi yang kuat yang sebelumnya tidak didahului oleh rasa musical yang kuat, misalnya terjadi perubahan laras dari Slendro ke Pelog atau sebaliknya. Demikian juga saat terjadi transisi antar patet tetapi memiliki jarak yang kuat, misalnya transisi dari Patet Sanga ke Manyura atau sebaliknya. Pada transisi dari Patet Nem ke Patet Sanga atau sebaliknya dapat dilakukan dengan *thinthingan*, karena sekat rasa antara Patet Nem dengan Manyura tidak terlalu lebar.