

PETHITAN
PEMAHAMAN SISTEM NADA UJUNG
PADA GAMELAN JAWA

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana S-1 Program Studi Seni Karawitan
Kompetensi Penciptaan Karawitan



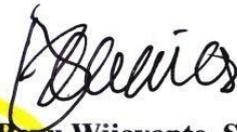
Oleh:

Rizky Muhammad Yunus
1710662012

JURUSAN KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah Skripsi dengan judul “*Pethitan* Pemahaman Sistem Nada Ujung Pada Gamelan Jawa” ini telah diterima oleh Dewan Penguji Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 07 Juni 2021.



Dr. Bayu Wijayanto, S.Sn., M.Sn.

Ketua



Anon Suneko, S.Sn., M.Sn.

Anggota/Pembimbing I



I Ketut Ardana, S.Sn., M.Sn.

Anggota/Pembimbing II



Suhardjono, S.Sn., M.Sn.

Anggota/Penguji Ahli

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Siswadi, M.Sn.

NIP. 19591106 198803 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Mei 2021



Rizky Muhammad Yunus

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku yang sangat berjasa bagiku.
2. Adik kesayanganku, Diajeng Wuri Kinasih.
3. Sahabat-sahabatku.
4. Intania Laras Gustama yang selalu memberikan semangat.
5. Bapak Ibu Dosen Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta.



MOTTO

“Aku tidak aneh, aku ini edisi terbatas”

Seperti di toko, barang yang mempunyai edisi terbatas adalah barang-barang dengan kualitas terbaik dan harga yang mahal.
Tetaplah menjadi dirimu sendiri.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan karunia, berkat, dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir yang berjudul “*Pethitan* Pemahaman Sistem Nada Ujung Pada Gamelan Jawa” dengan lancar. Skripsi Tugas Akhir yang berjudul “*Pethitan* Pemahaman Sistem Nada Ujung Pada Gamelan Jawa” merupakan salah satu persyaratan mencapai derajat S-1 Kompetensi Penciptaan Karawitan di Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini dapat selesai dengan tepat waktu berkat dukungan dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Bayu Wijayanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Karawitan sekaligus dosen wali yang selama ini telah memberikan bimbingan dan dukungan yang luar biasa selama penulis menempuh studi di Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Anon Suneko, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Karawitan sekaligus dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan sabar serta memberi banyak masukan dalam proses pembuatan karya maupun tulisan komposisi karawitan *Pethitan*.
3. I Ketut Ardana, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan sabar serta memberi banyak masukan dalam proses pembuatan karya maupun tulisan komposisi karawitan *Pethitan*.

4. Suhardjono, S.Sn., M.Sn., selaku penguji ahli yang telah memberikan saran, pengarahan, serta motivasi kepada penulis sehingga proses penulisan tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
5. Kedua orang tua serta keluarga penulis yang selalu *mensupport* dan selalu mendoakan agar penulis dapat menyelesaikan semua urusannya dengan lancar.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Karawitan yang selalu memberi ilmu serta dukungan dari pertama kali penulis menimba ilmu di ISI hingga proses penyusunan skripsi.
7. Pardiman Djoyonegoro, Raharja, Suwito Radya dan Yeremias Cahyono Wulandaru selaku narasumber yang telah banyak memberi saran dan dukungan dalam proses penggarapan karya tugas akhir komposisi *Pethitan*.
8. Intania Laras Gustama, yang selalu memberikan semangat juga perhatian penuh, dan tiada henti-hentinya mengingatkan untuk mengerjakan seluruh tugas mata kuliah maupun proses Skripsi Tugas Akhir.
9. Teman-teman pendukung serta teman-teman produksi karya *Pethitan* yang telah rela meluangkan waktu selama proses persiapan hingga berlangsungnya pementasan.
10. Mas Yasir, Mas Sudar, Mas Tanto yang selalu membukakan ruangan saat latihan dan setia menunggu hingga selesai latihan.
11. Seluruh staf dan karyawan di lingkungan Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta yang telah memberi banyak bantuan dalam

bentuk apapun selama penulis menempuh studi jenjang S-1 hingga proses penyusunan skripsi.

12. Kakak-kakak dan adik-adik tingkat yang telah sedia meluangkan waktu dan banyak memberi bantuan selama proses hingga pementasan karya *Pethitan*.
13. Teman-teman seperjuangan angkatan 2017 (Sapdasekarta) yang telah menemani dan memberi banyak pengalaman serta dukungan selama penulis menempuh studi.
14. Seluruh pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Karya Komposisi Karawitan *Pethitan* ini tentu memiliki keterbatasan, besar harapan penulis agar rekan-rekan penghayat seni bersedia memberi kritik dan saran yang dapat meningkatkan proses berkarya dalam diri penulis ke depannya. Akhir kata, semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 25 April 2021

Rizky Muhammad Yunus

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN LEMBAR PERNYATAAN | iii |
| PERSEMBAHAN | iv |
| MOTTO | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiii |
| DAFTAR SIMBOL..... | xiv |
| RINGKASAN | xv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan | 1 |
| B. Rumusan Ide Penciptaan..... | 3 |
| 1. Judul Karya..... | 3 |
| 2. Gagasan Isi | 4 |
| C. Tujuan Penciptaan | 4 |
| D. Tinjauan Sumber..... | 5 |
| 1. Sumber Pustaka..... | 5 |
| 2. Sumber Karya | 6 |
| E. Metode Penelitian dan Penciptaan Seni..... | 6 |
| 1. Metode Empiris..... | 7 |
| a. Observasi | 7 |
| b. Diskografi | 8 |
| c. Studi Pustaka | 8 |
| 2. Pembentukan Karya..... | 9 |
| 3. Persentasi Karya | 9 |
| F. Tahap Penulisan..... | 10 |
| | |
| BAB II KONSEP KEKARYAAN..... | 11 |
| A. Konsep Kekarya..... | 11 |
| 1. Bentuk..... | 13 |
| 2. Media | 14 |

| | |
|---|-----------|
| 3. Garapan | 17 |
| BAB III PROSES KREATIVITAS DAN PENYAJIAN | 20 |
| A. Proses Kreatifitas | 20 |
| 1. Observasi Arti Kata <i>Pethit</i> | 20 |
| 2. Pengumpulan Nada..... | 21 |
| 3. Latihan | 22 |
| a. Proses Penghafalan Materi..... | 23 |
| b. Proses Mengolah Hasil Sumber Bunyi | 23 |
| c. Improvisasi..... | 24 |
| B. Penyajian..... | 24 |
| 1. Penataan Instrumen..... | 24 |
| 2. Tata Suara | 25 |
| 3. Tata Lampu..... | 26 |
| 4. Kostum/Tata Busana | 27 |
| C. Deskripsi Karya | 28 |
| 1. Bagian Awal | 28 |
| 2. Bagian Tengah | 32 |
| 3. Bagian Akhir | 39 |
| BAB IV KESIMPULAN | 45 |
| DAFTAR PUSTAKA | 46 |
| DAFTAR ISTILAH | 48 |
| LAMPIRAN..... | 51 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1. Frekuensi nada <i>pethit</i> gamelan studio Goplo..... | 12 |
| Tabel 2. Frekuensi nada <i>pethit</i> gamelan studio Rekaman..... | 12 |
| Tabel 3. Urutan nada <i>pethit</i> goplo, rekaman, sekaten | 13 |
| Tabel 4. Proses Latihan – Pementasan..... | 65 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Gender <i>Penerus</i> (Gamelan Rekaman)..... | 15 |
| Gambar 2. Gambang (Gamelan Rekaman) | 15 |
| Gambar 3. Peking Sekaten (Gamelan Goplo) | 15 |
| Gambar 4. Kempul (Gamelan Gopo)..... | 16 |
| Gambar 5. <i>Slenthem</i> (Gamelan goplo)..... | 16 |
| Gambar 6. Peking (Gamelan Rekaman)..... | 16 |
| Gambar 7. Saron Slendro <i>wilah sanga</i> (Gamelan goplo) | 17 |
| Gambar 8. Gender <i>Barung</i> (Gamelan Goplo)..... | 17 |
| Gambar 9. <i>Master Tune/Scale Ttune</i> | 21 |
| Gambar 10. Penataan <i>Ricikan</i> Komposisi <i>Pethitan</i> | 24 |
| Gambar 11. Tata Lampu | 26 |
| Gambar 12. Tata Busana..... | 27 |
| Gambar 13. Proses Latihan | 69 |
| Gambar 14. Proses Latihan | 69 |
| Gambar 15. Proses Latihan | 70 |
| Gambar 16. Konsultasi..... | 70 |
| Gambar 17. Gladi Resik..... | 71 |
| Gambar 18. Pementasan..... | 71 |
| Gambar 19. Pementasan..... | 72 |
| Gambar 20. Pasca Pementasan..... | 72 |
| Gambar 21. Pasca Pendadaran | 73 |
| Gambar 22. Gender <i>Barung, Pethit dan Bongkot</i> | 73 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1. Notasi..... | 51 |
| Lampiran 2. Jadwal Proses Latihan-Pementasan..... | 65 |
| Lampiran 3. Daftar Pengrawit..... | 67 |
| Lampiran 4. Tim Produksi | 68 |
| Lampiran 5. Foto..... | 69 |



DAFTAR SIMBOL

- || : Pengulangan/ulihan
- 0 : Gong
-  : Teknik tabuhan gambang “diseret” dari nada paling atas hingga nada rendah dan sebaliknya.
- 7 : Teknik menabuh *dipithet*
- 7 : Tehknik menabuh diberi sentakan.



RINGKASAN

Pethitan berasal dari kata *pethit* yang diberi akhiran an. Kata *pethit* dalam bahasa Jawa berarti *perangan kang pungkasan*, pemberian akhiran-an dimaksudkan agar membentuk kata baru yang memiliki arti berbeda. *Pethitan* berarti kumpulan nada-nada *pethit* dari seluruh *ricikan* gamelan yang ada dalam karya komposisi ini. Penciptaan karya komposisi karawitan dengan judul *Pethitan* dilatarbelakangi oleh fenomena yang dialami penulis saat dihadapkan dengan beberapa *ricikan* gamelan yang memiliki *pethit* berbeda-beda. *Pethitan* merupakan perwujudan hasil penggabungan nada-nada *pethit* yang berasal dari tiga perangkat gamelan berbeda yang kemudian diolah dan *diexplore* dengan pola-pola ritme, melodi, dan vibrasi.

Karya komposisi *Pethitan* terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, tengah dan akhir. Bagian awal merupakan pengolahan pola dari nada paling tinggi ke nada paling rendah dari masing-masing *ricikan*. Bagian tengah penulis mengolah pola-pola ritme menggunakan nada-nada *pethit* serta juga terdapat eksplorasi mengenai bentuk gending *alit* yaitu *ladrang* dan *ketawang*. Media yang digunakan dalam komposisi *Pethitan* antara lain kempul nada 2, peking Studio Rekaman (*Jangkung Kuning*), peking *sekaten* Studio *Goplo* (*Pandhelori*), gender barung pelog nem Studio *Goplo* (*Pandhelori*), saron slendro *wilah sanga laras slendro* Studio *Goplo* (*Pandhelori*), gambang pelog Studio Rekaman (*Jangkung Kuning*), *slenthem* Slendro Studio *Goplo* (*Pandhelori*), gender penerus pelog barang Studio Rekaman (*Jangkung Kuning*).

Tujuan dari penciptaan karya komposisi karawitan *Pethitan* adalah mewujudkan karya komposisi karawitan dengan mengeksplorasi konsep *pethit*. Metode penciptaan seni yang dilakukan adalah metode empiris, yang terdiri dari observasi, diskografi, dan studi pustaka. Selain itu, juga menggunakan metode pembentukan karya dan presentasi karya. Komposisi *Pethitan* adalah hasil eksperimentasi penulis terhadap nada *pethit* dan merupakan karya yang orisinal

Kata Kunci: *pethit*, *pethitan*, ritme, komposisi, karawitan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penggunaan *ricikan* gamelan merupakan salah satu unsur musikal pokok yang biasa digunakan oleh masyarakat musikologis untuk mencirikan karawitan *Ricikan* gamelan yang sebagian besar terdiri dari alat musik perkusi logam (perunggu, kuningan, atau besi) ini secara fisik dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok *ricikan* bilah dan kelompok *ricikan* pencon (Supanggih, 2002). Setiap *ricikan* gamelan mempunyai hubungan erat dengan istilah *pethit*. Istilah ini sudah tidak asing dalam dunia karawitan. Djoko Purwanto menyatakan bahwa di Keraton Kasunanan Surakarta terdapat gamelan *Lokananta* sebagai gamelan tertua yang mempunyai gender *barung* 12 bilah dengan *pethit* 2 (*ro/gulu*). Selain itu, terdapat dua gamelan bernama *Mangun Harjo* dan *Gora Arum* yang mempunyai gender *barung* 13 bilah dengan *pethit* 3 (*lu/dhadha*) (Purwanto, 2017). Sunyata, salah satu staf pengajar di Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta pernah menyebutkan istilah *pethit* saat mengampu mata kuliah *Tabuh Wirasa*, namun hanya sebatas pengucapan istilah *pethit* tanpa disertai artinya.

Penulis juga menjumpai banyak mahasiswa karawitan yang belum mengetahui arti *pethit*, *pethit* kerap diartikan sebagai nada yang berada dalam *ambah-ambahan alit* setelah nada 6 (*nem*) tengah. Suwito Radyo memberi pernyataan bahwa belum banyak pengertian tentang *pethit* yang disertakan dalam

buku-buku tentang karawitan (Wawancara dengan Suwito Radyo, 08 Maret 2021).

Namun demikian arti dari *pethit* dalam kamus *Bausastra Jawa* adalah *perangan kang pungkasan* (Tim Penyusun, 2001). Apabila diterjemahkan ke Bahasa Indonesia artinya titik yang menjadi akhir. Menurut Raharja, istilah *pethit* diartikan sebagai ujung tertinggi dalam sebuah *ricikan* gamelan, sedangkan yang paling rendah disebut *bongkot* (Wawancara dengan Raharja, 02 Oktober 2020).

Fenomena *pethit* yang dialami penulis terjadi pada saat mengiringi suatu pementasan wayang kulit sewaktu masih duduk di bangku Sekolah Menengah Kejuruan. Penulis dihadapkan dengan *ricikan* saron laras slendro yang memiliki *pethit* 1 (*ji*), faktanya penulis hanya mendalami pola *imbal cacahan ricikan* saron laras slendro yang memiliki *pethit* 3 (*lu*). Salah satu contohnya saat menabuh *playon lasem* pola *imbal cacahan seleh* 1, jika memainkan saron ber*pethit* 3 salah satu polanya $\dot{2}\dot{2}\dot{2}\dot{2}\dot{1}\dot{2}\dot{3}\dot{1}$, pola ini akan sangat mudah diaplikasikan pada saron yang memiliki *pethit* 3. Sebaliknya, jika dihadapkan dengan saron *pethit* 1 maka akan ada pola *imbal cacahan* yang berbeda karena pola di atas menggunakan nada $\dot{2}$ dan $\dot{3}$, sehingga harus mengubah pola *imbal cacahan* saronnya di antaranya menjadi $\dot{1}652356\dot{1}$, $1325365\dot{1}$, atau $6535356\dot{1}$. Hal yang serupa juga dapat dijumpai ketika memainkan suatu gending yang menggunakan *ricikan* gender *barung* selain *pethit* 3 (*lu*). Pada saat memainkan *ricikan* gender *barung* yang memiliki *pethit* beragam, seorang penggender haruslah mempunyai cara agar *wiledan* atau kembangan cengkok gender yang sesuai, hal tersebut juga

mempengaruhi perubahan *wiled* tangan kiri yang merupakan ajang menunjukkan ketrampilan dalam memainkan *ricikan* gender *barung*. Merujuk pada fenomena tersebut, *ricikan* gamelan memiliki *pethit* yang berbeda-beda, perbedaan *pethit* di masing-masing *ricikan* gamelan tentunya harus mempunyai penyikapan tersendiri dalam memainkannya. Penyesuaian yang dilakukan oleh para pengrawit dirasa dapat meningkatkan daya improvisasi serta kreativitasnya. Hal inilah yang menginspirasi penulis untuk menjadikan *pethit* sebagai ide penciptaan komposisi karawitan.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Rumusan ide penciptaan karya ini diwujudkan melalui dua rumusan, yaitu judul, dan gagasan isi sebagai berikut.

1. Judul Karya

Sesuai dengan ide serta konsep yang akan digarap, penulis memilih kata *Pethitan* sebagai judul karya komposisi. *Pethit* merupakan istilah yang artinya *perangan kang pungkasan*, dalam Bahasa Jawa *Pethitan* termasuk kedalam *tembung andahan*. *Tembung andahan* merupakan jenis *tembung* yang kata asalnya sudah diberi imbuhan (Wawancara dengan Agustina Ratri Probosini, 01 Maret 2021). *Pethit* merupakan nada yang paling atas atau paling ujung pada *ricikan* gamelan, sedangkan *Pethitan* adalah sekelompok nada-nada *pethit* yang disusun menjadi serangkaian nada dalam sebuah komposisi musikal.

2. Gagasan Isi

Karya *Pethitan* menggabungkan nada-nada *pethit* dari tiga perangkat gamelan yang berbeda, meniscayakan adanya suatu urutan nada-nada yang bisa dijadikan satu bahan materi melodi dan ritme, serta vibrasi. Pengolahan vibrasi yang dimaksud penulis dalam karya komposisi *Pethitan* menggunakan teknik vibrasi dalam olah vokal. Vibrasi dalam pengolahan suara yaitu teknik menciptakan atau mengeluarkan getaran gelombang suara (Wibowo, 2016). Tantangan dalam penggarapan karya komposisi *Pethitan* yaitu, penuangan vibrasi dari teknik vokal ke dalam beberapa *ricikan* gamelan yang memiliki getaran atau gelombang suara yang pendek. Hal ini merupakan perwujudan eksplorasi yang dilakukan oleh penulis. Oleh sebab itu, gagasan isi dari karya *Pethitan* adalah pengolahan pola-pola melodi dan ritme yang diungkapkan dari kumpulan nada-nada *pethit* serta memanfaatkan vibrasi dari kumpulan nada-nada *pethit* tersebut. Bagian satu dalam komposisi ini yaitu mengolah vibrasi yang didapatkan dari nada-nada *pethit* pada beberapa *ricikan* yang sudah dipilih. Pada bagian dua ditampilkan pola-pola ritme, sedangkan bagian ketiga terdapat unsur ritme dan melodi.

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dari karya komposisi karawitan ini adalah mewujudkan karya komposisi karawitan dengan mengeksplorasi konsep *pethit*. Selain sebagai materi penciptaan karya komposisi karawitan, penulis menginginkan konsep *pethit* menjadi istilah yang lebih dikenal dalam dunia karawitan.

D. Tinjauan Sumber

Adapun tinjauan sumber untuk membantu mendeskripsikan karya ini, penulis mengacu pada beberapa sumber pustaka dan sumber penciptaan sebagai berikut:

1. Sumber Pustaka

Suka Hardjana dalam bukunya *Corat Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*, menerangkan bahwa bentuk dan isi yang diangankan dalam idaman bentuk musik melalui pilihan medium alat (instrumen) yang tepat. Instrumen yang dimaksud tidak hanya vokal dan instrumental saja; para komponis masa kini banyak menemukan alat baru sebagai medium bahasa musik (Hardjana, 2003). Mengingat *ricikan* gamelan kelompok bilah memiliki urutan nada dari rendah kemudian semakin tinggi dan memiliki frekuensi yang relatif semakin tinggi, penulis hanya menggunakan nada-nada tinggi dari setiap *ricikan*. Penciptaan karya *Pethitan* merupakan gabungan dari setiap *pethit* pada tiga perangkat gamelan di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta.

Kamus Istilah Karawitan yang ditulis oleh Soetandyo mengulas bahwa istilah *pethit* memiliki arti bilah gender atau bilah gambang yang terletak di ujung paling kanan (Soetandyo, 2002). Komposisi karawitan *Pethitan* merupakan sebuah komposisi eksperimen yang menggunakan *pethit* tidak hanya dari gender dan gambang. Komposisi karawitan *Pethitan* juga menggunakan kempul yang menilai *pethit* kempul dari sudut pandang nada tertinggi bukan dari posisi penataan.

2. Sumber Karya

Sudaryanto dengan karyanya yang berjudul *Gangsmara*. Dokumentasi karya tersebut diakses melalui kanal *youtube* SMKI Yogyakarta. Karya ini berisi tentang perpaduan gamelan berlaras slendro dan pelog yang dijadikan satu. Penulis menyadari bahwa demung berlaras pelog memiliki *pethit* 7 (*pi*) dan demung berlaras slendro memiliki *pethit* 1 (*ji*). Kedua *pethit* itu menghasilkan nada yang berbeda. Karya Sudaryanto menggunakan semua nada yang terdapat pada gamelan laras slendro dan pelog, pada karya *pethitan* hanya menggunakan satu nada, yaitu hanya 1 (*ji*) *alit* slendro dan 7 (*pi*) pelog saja.

“Clapping Music” sebuah karya musik yang dibuat oleh Steve Reich pada tahun 1972, dokumentasi pertunjukan tersebut diakses melalui kanal *youtube* Steve Reich. Pada karya tersebut hanya dimainkan oleh dua pemain dan sepenuhnya dilakukan dengan bertepuk tangan. Dalam karya ini hanya menggunakan satu pola yang sama tetapi setiap delapan *bar* pemain kedua beristirahat satu ketukan atau mundur satu ketukan, alhasil membuat nuansa yang berbeda dan terdengar seperti *imbal*. Dalam karya tersebut hanya mengolah ritme menggunakan media tepuk tangan saja dan tidak memiliki nada. Sedangkan dalam karya *Pethitan* merupakan hasil pengolahan ritme dan pengolahan melodi atas nada-nada *pethit* yang telah dipilih sehingga hasilnya pasti akan berbeda.

E. Metode Penelitian dan Penciptaan Seni

Penciptaan karya *Pethitan* ini berpijak pada fenomena yang dialami penulis tentang *pethit* itu sendiri. Karya *Pethitan* akan berorientasi pada unsur-unsur musikal. Namun dalam penggarapannya tidak meninggalkan idiom-idiom

dalam seni karawitan seperti pola *ladrang*, *ketawang*, *mad sinamadan*, dan rasa yang dituangkan ke dalam karya komposisi *Pethitan* dan diaplikasikan ke dalam *ricikan* gamelan yang telah dipilih. Adapun metode-metode yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Metode Empiris

Metode Empiris merupakan metode penelitian yang berpijak pada pengalaman, seperti penemuan, percobaan, maupun pengamatan yang telah dilakukan. Data-data empirik didapatkan melalui observasi, studi diskografi, serta studi pustaka.

a. Observasi

Observasi atau studi lapangan dilakukan oleh penulis dengan objek secara langsung di lapangan. Penulis membuat survei seberapa jauh orang-orang mengetahui tentang pengertian *pethit* dalam karawitan dengan melakukan wawancara terhadap beberapa perwakilan mahasiswa Jurusan Seni Karawitan ISI Yogyakarta dari setiap angkatan 2015-2018. Wawancara tersebut ditujukan untuk mengetahui sejauh mana arti kata *pethit*. Wawancara juga dilakukan terhadap tokoh-tokoh seniman karawitan diantaranya Raharja, Suwito Radyo dan Pardiman Djoyonegoro dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait perkembangan *pethit*. Hal tersebut dijadikan konsep dasar oleh penulis untuk membangun kerangka pikir. Observasi tidak langsung juga dilakukan penulis untuk mendapatkan data tentang *pethit*, di antaranya adalah mencari pengertian *pethit* dari berbagai sumber tertulis.

b. Diskografi

Metode diskografi digunakan untuk mendapatkan data dari karya komposisi karawitan yang pernah ada dengan cara melihat atau mendengarkan karya terdahulu yang terkait dengan komposisi karawitan *Pethitan* baik dalam bentuk video maupun audio. Karya dengan judul *Gangsmara* oleh Sudaryanto menampilkan penggabungan laras slendro dan laras pelog yang terdapat pada satu perangkat gamelan. *Gangsmara* merupakan salah satu karya komposisi karawitan yang mengolah unsur melodi secara dominan. Berbeda dengan karya *Gangsmara*, komposisi *Pethitan* menggabungkan laras slendro dan pelog dari tiga perangkat gamelan yang berbeda, serta karya ini lebih menonjolkan pengolahan unsur ritmis.

Clapping Music karya Steve Reich merupakan karya komposisi musik dua orang yang sedang bertepuk tangan. Dua orang tersebut hanya memainkan pola yang sama, tetapi setiap delapan bar pola yang dimainkan oleh orang kedua mengalami perubahan yaitu mundur satu ketukan dan menghasilkan nuansa *imbal*. *Clapping music* hanya menonjolkan pola-pola permainan ritmis. Karya komposisi *Pethitan* juga menonjolkan pola permainan ritmis namun terdapat perbedaan yang signifikan yaitu pengaplikasian pola ritmisnya menggunakan nada-nada *pethit* dan memberikan sedikit sentuhan unsur melodis.

c. Studi Pustaka

Tahap ini digunakan untuk mendapatkan konsep dan teori yang relevan untuk mengimplementasikan *pethit* ke dalam komposisi karawitan. Data-data kepustakaan diperoleh melalui buku, jurnal, dan laporan penelitian. Setelah data

tersebut terkumpul, penulis menjadikannya sebagai konsep untuk mengimplementasikan *pethit* kedalam komposisi karawitan.

2. Pembentukan Karya

Setelah melakukan metode empiris, yaitu pengumpulan data-data tentang *pethit*, maka dilanjutkan dengan tahapan pembentukan karya. Tahap pertama yang dilakukan yaitu menentukan pengrawit yang dilihat dari kemampuan atau ketrampilan saat melakukan proses berkesenian dengan penulis. Selain aspek *skills* atau ketrampilan, kemampuan daya ingat yang cukup juga diperlukan dalam proses pembentukan karya *Pethitan*. Hal ini berkaitan dengan proses latihan dimana dalam penuangan karyanya tidak menggunakan sistem notasi dari bagian awal hingga bagian akhir. Tahap kedua penyampaian konsep terhadap pengrawit diikuti latihan bersama. Selanjutnya penuangan karya yang sudah dibuat oleh penulis dengan cara mengolah vibrasi, ritme, melodi serta dinamika agar karya *Pethitan* lebih bervariasi.

3. Presentasi Karya

Penulis mempresentasikan karya *Pethitan* secara langsung di hadapan dewan penguji pada tanggal 07 Juni 2021 dan bertempat di Teater Arena, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Penulis melibatkan unsur pendukung dalam pementasan di antaranya menggunakan delapan *mic dynamic* dan dua *mic condenser*, dua kamera *Sony A7* dan satu *handycam Sony*, *lighting*, dua buah *pop party* dan beberapa balon warna-warni. Pendokumentasian karya *Pethitan* juga dilakukan dengan tujuan agar memenuhi persyaratan pengumpulan VCD kepada

Jurusan Karawitan dan hasil video dapat diunggah di *platform* sosial media seperti *youtube* dan sebagainya.

F. Tahap Penulisan

Sistematika penulisan karya tulis ini disusun dalam empat bab yang disusun secara sistematis sebagai berikut.

- Bab I Pendahuluan, yang memuat latar belakang penciptaan, rumusan ide penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan sumber, metode penelitian dan penciptaan seni, dan sistematika penulisan.
- Bab II Konsep karya, yang memuat bentuk, media, dan garapan.
- Bab III Proses kreativitas dan penyajian, yang memuat proses kreativitas, penyajian, dan deskripsi karya.
- Bab IV Penutup

