

BEBERAPA UNSUR PEMBENTUK ESTETIKA KARAWITAN JAWA GAYA SURAKARTA

Joko Purwanto

Jurusan Karawitan
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta

Abstract

This article was written based on a bibliographical study which used a number of references found in the library of Karawitan department at ISI Surakarta. An audio study was also carried out, using various references of Javanese karawitan from both commercial recordings and the writer's own private collection. Other references were also downloaded from the internet, in particular those related to the topic of the study, namely the subject of aesthetics. From the results of the study it was discovered that there are at least two categories of elements which shape the aesthetics of karawitan, namely the primary elements and the special elements. The primary elements consist of 1) the infrastructure, 2) the tuning and melody, and 3) the artists. All three are equally important in creating the aesthetics of karawitan and all three are connected with one another. The other elements, which are no less important, are categorized as special elements. These include: irama, laya, cengkok, patterns, pathet, treatment, dynamics, time intervals, vocal elements, and culture. All of these elements are extremely important in relation to a karawitan performance. These special elements are also connected to each other. It is through these primary elements and special elements that a karawitan performance can be realized and the aesthetics of karawitan can take shape.

Key words : *infrastructure, tuning and melody, artist*

Pengantar

Artikel ini mencoba mengurai beberapa hal yang berkaitan erat dengan pembentuk estetika karawitan, khususnya karawitan tradisi Gaya Surakarta. Unsur yang dimaksud di sini adalah berbagai hal yang berhubungan dengan penyajian karawitan. Kata estetika itu sendiri berasal dari bahasa asing. Secara etimologi, estetika berarti sensitif atau sadar. Pada awalnya istilah estetika digunakan pertama kali dalam bahasa Jerman/*Esthetik* oleh Alexander Baumgarten pada tahun 1735. Kata ini berasal dari bahasa Yunani, yaitu kata *αἰσθητικός* yang berasal dari kata *αἰσθάνομαι* (*aisthanomai*, yang artinya "Saya mempersepsikan, merasa, mengerti") (*Wikipedia The Free Encyclopedia*). Saat ini kata estetika sudah masuk dan menjadi perbendaharaan kata dalam bahasa Indonesia yang berarti: 1) cabang filsafat yang menelaah dan membahas tentang seni dan keindahan

serta tanggapan manusia terhadapnya; 2) kepekaan terhadap seni dan keindahan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga, 2005:308). Meskipun pada intinya estetika mengkaji tentang persoalan keindahan, namun dari sekian banyak bentuk, jenis, dan ragam kesenian yang ada memiliki unsur-unsur estetika sendiri-sendiri dan berbeda-beda. Berawal dari pemikiran inilah saya mencoba untuk melihat unsur-unsur pembentuk estetika pada karawitan tradisi Jawa Gaya Surakarta.

Pembahasan tentang estetika melalui forum diskusi, seminar, penulisan di beberapa buku, jurnal, atau yang lainnya, terus dilakukan oleh para pakar-pakar estetika dan hasilnya telah memunculkan pandangan-pandangan baru. Pandangan yang dimaksud di antaranya adalah bahwa estetika tidak lagi hanya diartikan membahas masalah yang indah saja tetapi hal di luar keindahan pun juga menjadi kajian dari estetika. Seperti yang disampaikan oleh Agus

Sachari bahwa estetika yang hanya mengkaji segala hal yang indah (cantik dan gaya seni), telah lama dikoreksi. (Agus Sachari, 2002:3).

AAM Djelantik dalam bukunya *Estetika Sebuah Pengantar*, menyatakan bahwa estetika mengandung dua aspek yaitu aspek ilmiah dan aspek filosofis. Aspek ilmiah estetika adalah dalam penelitiannya, estetika juga menggunakan cara kerja yang sama seperti ilmu pengetahuan lainnya (observasi, analisis, eksperimen). Dalam aspek ilmiah ini estetika dapat dikatakan obyektif, karena menggunakan ukuran yang nyata dan jelas bagi pengamat semua. Hasil dari pengukuran taraf keindahan ini dapat dibandingkan antara benda yang indah dengan yang tidak indah. Sedangkan aspek filosofis ilmu estetika menggunakan cara yang agak berbeda. Di samping observasi dan analisis juga melakukan komparasi, analogi, asosiasi, sintesis dan konklusi, dengan tidak mengabaikan ilmu lain seperti ilmu sosial, antropologi, ilmu sastra, teologi dan lain lain. Pendekatan estetika dalam aspek filosofis menggunakan norma-norma cara kerja perseorangan, yang sering didahului atau dibarengi dengan renungan atau kontemplasi dan falsafah dari pengamat yang bersangkutan (1999:11-13).

Pada bagian lain Djelantik menjelaskan bahwa keindahan meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia yang pada umumnya kemudian disebut kesenian. Lebih jauh dijelaskan bahwa kesenian adalah hal-hal yang diciptakan dan diwujudkan oleh manusia, yang dapat memberi rasa kesenangan dan kepuasan dengan penikmatan rasa-indah, kita sebut dengan kata seni. Semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar, yaitu: 1). Wujud atau rupa; 2). Isi atau bobot; dan 3). Penyajian atau penampilan.

Istilah wujud mempunyai arti yang lebih luas daripada rupa yang lazim dipakai dalam kata *seni rupa*. Selain itu wujud juga diartikan hal lain yang tidak nampak dengan mata seperti misalnya suara gamelan, nyanyian, yang tidak mempunyai rupa, tetapi jelas mempunyai wujud. Wujud di sini dimaksudkan adalah wujud yang nampak dengan mata (visual maupun wujud yang nampak melalui telinga/akustis). Sedangkan yang dimaksud dengan isi atau bobot dari benda atau peristiwa kesenian

meliputi bukan hanya yang dilihat semata-mata tetapi apa yang dirasakan atau dihayati sebagai makna dari wujud kesenian itu. Sementara yang dimaksud dengan penampilan adalah cara bagaimana kesenian itu disajikan, disuguhkan kepada yang menikmatinya (AAM Djelantik, 1999:16-18).

The Liang Gie, dalam bukunya *Filsafat Seni Sebuah Pengantar* menjelaskan bahwa seni musik adalah seni pendengaran, karena untuk menikmati sepenuhnya harus didengarkan. Tidak demikian dengan seni lukis dan seni pahat sepenuhnya termasuk seni penglihatan karena untuk menikmatinya harus dilihat. Seni musik mediumnya ialah nada dan suara yang umumnya dikeluarkan dari alat-alat musik (1996:93). Unsur-unsur seni musik misalnya irama, keselarasan, tempo, cepat atau perlahan, serta macam-macam warna nada, titi-nada, dan paduan-nada maupun melodi. (1996:104). Beberapa penulis lain seperti Mudji Sutrisno, Jakob Sumardjo, dan Agus Sachari, tidak membahas secara khusus tentang estetika karawitan khususnya karawitan tradisi Jawa Gaya Surakarta.

Kedua penulis yakni AAM Djelantik dan The Liang Gie telah membicarakan musik. Pembahasan yang dipaparkan oleh kedua penulis ini pun sebatas sebagai contoh atau perbandingan dalam menjelaskan seni dari berbagai jenis seni di Indonesia. Musik (karawitan) tidak secara mendasar dibahas serta dilihat unsur pembentuk estetikanya. Tidak secara khusus mengulas tentang karawitan Jawa.

Djohan dalam bukunya *Respons Emosi Musikal* (2010), memaparkan berbagai hal tentang musik dari aspek ilmiah di antaranya tentang psikologi dan musik, pengertian emosi, perspektif emosi, emosi musikal, eksperimen emosi musikal, dan emosi musikal gamelan. Beberapa hal yang menyangkut ekspresi keindahan yang terdapat dalam karawitan Jawa antara lain: irama, *laya*, cengkok, wiled, laras, waktu jeda, vokal dan lain sebagainya belum secara jelas dibahas dalam buku tersebut.

Membicarakan masalah unsur pembentuk estetika karawitan adalah sangat kompleks. Jika kita mempertanyakan "bagaimanakah sebuah sajian karawitan itu bisa berjalan?"; Atau dengan pertanyaan lain

"bagaimanakah cara mendengarkan sebuah sajian karawitan?"; Pertanyaan ini sepertinya mudah untuk dijawab, namun jawabannya juga bisa sangat kompleks. Untuk menjelaskan pertanyaan tersebut terdapat beberapa unsur pembentuk karawitan yang bisa digunakan untuk mengurai atas pertanyaan tersebut. Secara garis besar menurut hemat saya paling tidak ada 3 unsur yang harus dijelaskan. Ketiga unsur tersebut menjadi syarat mutlak terjadinya proses penyajian karawitan. Adapun ketiga unsur tersebut adalah sarana fisik, laras dan lagu, serta seniman. Ketiga unsur ini adalah sarana utama, dan ketiganya saling berkait dan tidak berarti unsur yang satu lebih penting dari unsur yang lainnya.

Selain unsur utama, dalam sajian karawitan tidak bisa lepas dengan unsur pembentuk khusus estetika karawitan. Unsur khusus inilah yang dapat menentukan keindahan dalam sajian karawitan. Unsur-unsur yang dimaksud antara lain: irama, *laya*, cengkok, pola, *pathet*, garap, dinamika, waktu jeda, vokal, dan budaya. Unsur-unsur ini saling berkait, saling mengisi, saling pengaruh mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Unsur-unsur ini pula yang akan menuntun pemahaman dan rasa kita (hayatan) kearah penghayatan sajian sebuah karawitan (gendhing). Melalui unsur tersebut estetika karawitan terjalin, terbangun, terekspresikan, melalui kreasi para pengrawit. Untuk lebih jelasnya, berikut disampaikan beberapa unsur utama pembentuk estetika karawitan yang meliputi: sarana fisik, laras dan lagu, serta seniman.

Unsur Utama Pembentuk Estetika Karawitan

1. Sarana Fisik

Sarana fisik di sini yang dimaksud adalah bisa berujud benda mati maupun benda hidup. Benda mati yaitu yang berujud ricikan gamelan. Benda hidup yaitu manusia, melalui mulut manusia akan dihasilkan suara atau bunyi yang disebut vokal.

Ditinjau dari aspek organologi, maka bahan ricikan gamelan dapat bermacam-macam. Setidaknya terdapat 3 bahan utama untuk pembuatan gamelan yaitu: besi, kuningan, dan atau perunggu. Selain itu juga digunakan bahan dari bambu yang disebut gamelan calung

dan atau angklung. Dari berbagai macam bahan gamelan ini maka muncul beberapa perangkat gamelan. Untuk karawitan Gaya Surakarta terdapat beberapa perangkat gamelan yaitu: perangkat gamelan *ageng*, perangkat gamelan *pakurmatan*, perangkat gamelan *gadhon*, perangkat gamelan *siteran*, dan perangkat gamelan *cokekan*. Sementara pada perangkat gamelan *ageng* bisa digunakan untuk keperluan klenengan (karawitan mandiri), karawitan pakeliran, dan atau karawitan tari (Rahayu Supanggah, 2002:58).

Ricikan dengan bahan tertentu (besi, kuningan, perunggu) sangat berpengaruh dalam sajian karawitan. Artinya akan berpengaruh terhadap estetika karawitan yang ditimbulkannya. Seperti diketahui bahwa warna suara (*timbre*) memberikan andil besar terhadap rasa estetis dalam sajian sebuah gendhing. Melalui bahan-bahan tersebut (besi, kuningan, perunggu) akan memunculkan perangkat gamelan yang menghasilkan suara yang berbeda-beda. Suara-suara yang dimaksud antara lain; panjang, pendek, atos, empuk, nyaring, budek dan sebagainya. Gaung atau panjang pendeknya suara ricikan gamelan menjadi unsur penting pula. Dalam sajian karawitan tidak semua ricikan memerlukan suara yang panjang atau sebaliknya memerlukan suara pendek, tapi panjang pendek suara bergantung pada kebutuhan. Misalnya suara gong, diperlukan suara panjang karena fungsinya adalah sebagai titik akhir dari sebuah putaran (*syc/e*) lagu dan suara yang menggelegar memberikan rasa *sèlèh* yang lebih mantap. Sementara itu ricikan bonang barung dan atau bonang penerus dengan teknik *mipil* misalnya, tidak diperlukan suara panjang seperti suara gong, karena teknik yang diaplikasikan atau sajiannya lebih rapat (*rigid*), sehingga apabila suara (gaung) dari ricikan bonang barung dan atau bonang penerus tersebut panjang, akan merepotkan penabuhnya. Ricikan kenong misalnya, diperlukan suara (gaung) panjang, tetapi tidak sepanjang suara (gaung)nya kempul atau gong. Semua ricikan gamelan dengan tekniknya masing-masing telah mengantisipasi dengan baik suara (gaung) yang dihasilkannya dari ricikan masing-masing yaitu dengan teknik *pithêtan* atau *tutupan (dumping)*. Sehingga teknik *pithêtan* atau *tutupan* dari setiap ricikan gamelan,

mutlak harus dikuasai oleh setiap penabuh (pengrawit). Disadari atau tidak bahwa teknik *pithêtan* atau *tutupan* ini adalah salah satu syarat mutlak dalam menentukan kualitas estetis sebuah sajian karawitan.

Sarana fisik yang berujud benda hidup adalah manusia. Suara manusia (vokal) dalam sajian karawitan dibedakan atas suara tunggal dan suara bersama. Suara tunggal bisa dalam sajian *bawa* dan atau *sindhèn* (swarawati). Suara bersama dapat dalam sajian *gerong* dan atau *bedhayan* (*srimpèn*). Warna suara (*timbre*) manusia adalah sangat berbeda dengan suara ricikan gamelan, maka pengaruh terhadap rasa estetis sama besarnya dengan ricikan gamelan. (Marc Benamou, 2010:187)

Kualitas suara manusia sangat menentukan rasa estetis baik dari sudut pengrawit (seniman) maupun sudut penghayat. Berbagai karakter suara manusia memberikan andil besar terhadap estetika karawitan. Tingkat kemampuan dan kepekaan setiap manusia terhadap bentuk seni (karawitan) sangat beragam. Kesemuanya ini adalah modal utama untuk menentukan estetika (karawitan).

2. Laras dan Lagu

Laras yang dimaksud di sini adalah tangga nada yang digunakan dalam karawitan yaitu laras slendro dan atau laras pelog. Menurut Rahayu Supanggah, laras dalam karawitan dapat bermakna jamak. Setidaknya ada tiga makna penting tentang laras yang pantas dikemukakan, yaitu:

1. Laras adalah sesuatu yang (bersifat) enak atau nikmat untuk didengar atau dihayati.
2. Laras adalah nada, yaitu suara yang telah ditentukan jumlah frekuensinya (*penunggul, gulu, dhadha, pelog, lima, nem* dan *barang*).
3. Laras adalah tangga nada atau *scale/gamme*, yaitu susunan nada nada yang jumlah, urutan dan pola interval nada-nadanya telah ditentukan (Rahayu Supanggah, 2002:86).

Pengertian-pengertian atau konsep-konsep seperti di atas yang selama ini digunakan di kalangan pengrawit atau seniman karawitan tradisi di Jawa Tengah. Laras inilah (slendro dan pelog) yang menjadi salah satu

acuan dalam menentukan dan memberikan penilaian terhadap rasa estetis sajian karawitan.

Lagu menurut Martopangrawit adalah susunan nada-nada yang diatur dan apabila dibunyikan sudah terdengar enak. Pengaturan nada-nada nantinya berkembang kearah suatu bentuk, sehingga menimbulkan bermacam-macam bentuk dan bentuk-bentuk inilah yang selanjutnya disebut gending. Jadi apabila ada orang berkata "*Gending Gambirsawit*" ini berarti lagu-lagu yang disusun menjurus kearah suatu bentuk, dalam hal ini berbentuk "*Merong kethuk kalih kerep*" selanjutnya disebut gending dan gending itu dinamakan Gambirsawit. (Martopangrawit, 1972:3).

Laras dan lagu ini seakan-akan dwi tunggal (dua yang menjadi satu). Laras adalah tangga nada yang sudah ditentukan tinggi rendahnya dan sudah ditransformasikan ke dalam ricikan gamelan. Dalam hal ini laras lebih dimaksudkan pada benda fisiknya. Sedangkan lagu adalah abstraksi dari sebuah gending atau lagu. Lagu atau gending baru 'ada' (eksis) ketika dinyanyikan atau dimainkan ke dalam ricikan tertentu. Dengan demikian laras dan lagu saling membutuhkan. Lagu pasti membutuhkan laras. Demikian sebaliknya, laras sendiri 'ada' karena diperlukan oleh lagu. Dengan demikian Lagu dan laras inilah menjadi unsur yang sangat penting dalam karawitan. Menurut The Liang Gie unsur bunyi atau suara inilah yang menjadi medium utama estetika dalam seni musik (1996:93).

Karawitan Jawa memiliki berbagai macam bentuk Gending/lagu. Panjang pendeknya gending/lagu ditentukan oleh banyaknya pukulan (*sabetan*) dalam satu gongan. Berbagai macam lagu/gending tersebut dikategorikan melalui bentuknya yaitu; *ayak, kemuda, srepeg, sampak, lancaran, ketawang, ladrang*, dan *gending*. Sementara itu bentuk gending masih dibagi lagi menjadi bentuk *mérong gending kethuk kerep* dan bentuk gending *kethuk arang*. Sementara bentuk *inggah gending* terdiri atas: *inggah kethuk, papat, wolu*, dan *nembelas*. Selain itu masih ada beberapa bentuk gending lain di luar bentuk yang telah disebutkan, antara lain: *jineman, dolanan* dan *langgam* serta bentuk-bentuk lain. (Rahayu Supanggah 2007:97-98).

3. Seniman

Seniman atau pengrawit yang dimaksud di sini adalah seseorang yang memiliki kemampuan tertentu dalam memainkan ricikan gamelan. Sementara itu Rahayu Supanggah mengatakan bahwa seniman atau pengrawit adalah *penggarap*. “Yang dimaksud sebagai penggarap ([balungan] gending) adalah seniman, para pengrawit, baik pengrawit penabuh gamelan maupun vokalis, yaitu *pesindhèn* dan atau *penggérong*, yang sekarang juga sering disebut dengan swarawati dan wiraswara”. (2007:149)

Tanpa adanya seniman atau pengrawit atau penggarap, peristiwa karawitan itu tidak akan terjadi. Tanpa seniman atau pengrawit berarti tidak muncul proses estetis. Pengrawitlah yang mengolah segala sesuatu dari sebuah lagu atau gending menjadi bermakna, memiliki nilai dan dapat dirasakan melalui indra pendengar. Jadi kedudukan pengrawit dalam proses estetis sangatlah vital.

Unsur Khusus Pembentuk Estetika Karawitan

Unsur yang juga tidak kalah penting selain unsur utama yang sudah disebutkan di atas, adalah unsur yang ada di dalam karawitan itu sendiri. Unsur yang dimaksud adalah unsur yang dilakukan oleh pengrawit atau seniman (penggarap) dalam merefleksikan, mengaktualisasikan rasanya (gejolak hatinya) melalui tindakan nyata. Beberapa unsur dimaksud antara lain: irama, *laya*, cengkok, pola, *pathet*, garap, dinamika, waktu jeda, vokal, dan budaya. Beberapa unsur inilah yang dipertimbangkan oleh pengrawit dalam mewujudkan suatu nilai, makna, dan rasa di dalam karawitan. Melalui unsur-unsur ini pula para pengrawit menafsirkan, mewujudkan karakter sebuah gending/lagu melalui garapan yang disajikan. The Liang Gie mengatakan bahwa salah satu unsur keindahan (rasa estetis) dibangun melalui penampilan kualitas yang menyatu, selaras, simetris, seimbang, dan kontras (1976:35). Dengan sajian unsur-unsur karawitan tersebut yang menyatu dan selaras, maka terciptalah sekumpulan kerja kreatif dari para pengrawit atau seniman. Untuk lebih

jelasan beberapa unsur yang telah disebutkan di atas, dicoba diuraikan sebagai berikut.

1. Irama

Martopangrawit menjelaskan hubungan irama dengan gending adalah pelebaran dan penyempitan gatra (1972). Logika ini diambil dari praktik karawitan yaitu melihat salah satu ricikan yang berubah tabuhannya secara kelipatannya. Martopangrawit menyebut *ricikan saron penerus* atau *peking* yang menabuh secara kelipatan. Misalnya ketika irama beralih dari *tanggung* ke *dados*, saron penerus akan menabuh dua menjadi empat pukulan dalam satu sabetan balungan. Sebaliknya berkurang kelipatannya ketika irama berubah dari *dados* ke *tanggung*, saron penerus akan menabuh empat pukulan menjadi dua pukulan dalam satu sabetan balungan. Dalam karawitan Jawa (Surakarta) lazim dikenal beberapa irama yaitu: *lancar*, *tanggung*, *dados*, *wiled* dan *rangkep*. Dengan demikian perubahan dari irama ke irama lainnya menyebabkan tabuhan *saron penerus* bertambah kelipatan atau berkurang kelipatannya.

Irama ini sangat penting di dalam sajian karawitan. Sehingga muncul pernyataan “alangkah cacatnya ketika seorang penabuh atau sebuah tabuhan – yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang – dinilai oleh pendengarnya atau seniorinya sebagai *ora irama* (tidak berirama) tidak teratur”. Dalam konteks ini, terdengar bahwa antara tabuhan ricikan yang satu dengan yang lain tidak sejalan, sesuai dengan irama yang dipimpin oleh ricikan kendang. Irama adalah kata yang memiliki kandungan makna estetis yang kira-kira mirip dengan (kata sifat) laras, yaitu harmonis, selaras, tertata, dan teratur (Rahayu Supanggah, 2002:123). Oleh sebab itu dalam menabuh gamelan (menyajikan karawitan) sangat penting untuk saling mendengar tabuhan ricikan lainnya, untuk mengontrol atau menyesuaikan irama dan *laya* yang sedang dimainkan agar terdengar dan terasa harmonis, selaras, dan teratur.

Apapun bentuk musik di dunia ini, irama adalah salah satu unsur yang sangat penting. Keteraturan hitungan (*pulse*) menjadi acuan dari setiap pemain yang terlibat di dalamnya. Tanpa keteraturan hitungan, permainan atau sajian dari

sebuah gending oleh seseorang ataupun kelompok tidak akan bisa berkembang dengan baik. Oleh sebab itu irama sangat berperan dalam hal pembentukan estetika dari sebuah lagu atau gending. Dengan irama yang sudah ditentukan (apakah irama *tanggung* atau irama *dados* atau yang lainnya) dan *laya* yang pas (sesuai), permainan setiap ricikan bisa mengembangkan *wiledan* (variasinya) dengan baik dan enak. Muara dari itu semua adalah rasa estetis dari sajian sebuah gending baik secara individu maupun secara kelompok.

2. Laya

Pengertian *laya* adalah cepat lambatnya sebuah sajian karawitan. Di kalangan para pengrawit penggunaan kata *laya* sering bercampur dengan penggunaan kata irama. Namun demikian di antara para pengrawit, (mereka) saling memahami apakah yang dimaksud dengan irama atau *laya*. Sajian gending yang berhubungan dengan waktu atau kecepatan disebut *laya* (Rahayu Supanggah, 2002:126-129). Cepat dan atau lambatnya sajian pada sebuah gending dalam karawitan disebut *laya* atau tempo. *Laya* dalam sajian karawitan bergantung pada "*pamurba irama*" dalam hal ini adalah *pengendang* (pemain kendang), (Martopangrawit, 1972). Pengaturan *laya* sifatnya sangat individu, artinya cepat lambatnya sajian sangat bergantung pada *pamurba irama*. Dalam hal ini situasi psikologis (batin, perasaan) seorang *pengendang* sedikit banyak berpengaruh dalam pengaturan *laya*. Mengingat *laya* dalam sajian karawitan tidak ada ukuran baku, maka semuanya bergantung pada *mood* (rasa) yang dialami saat itu (*pengendang* sedang menyajikan pengaturan *laya*). Setidaknya terdapat 3 pengertian *Laya* dalam karawitan, yaitu: 1. *tamban* (lambat); 2. *sedheng* (sedang) dan; 3. *seseg* (cepat).

Menurut konsesus umum, penggunaan *laya* atau tempo sajian karawitan pakeliran lebih cepat dibanding dengan sajian karawitan konser. Dengan kata lain nilai-nilai estetis tentang penerapan *laya* terhadap sajian karawitan, sangat mempertimbangkan konteks keperluannya. Pada setiap irama paling tidak masih dapat dikombinasikan dengan tiga level *laya*, misalnya sajian sebuah gending dengan menggunakan irama *tanggung*, dalam hal ini

masih bisa ditafsirkan lagi yaitu irama *tanggung* dengan *laya tamban*, irama *tanggung* dengan *laya sedeng* atau irama *tanggung* dengan *laya seseg*. Pengaturan *laya* inilah yang memberikan kebebasan tafsir dari setiap *pamurba irama* (pengendang) dalam memimpin jalannya sajian kaitannya dengan irama dan *laya*.

Beberapa tafsiran terhadap penggunaan *laya* atau tempo hubungannya dengan tafsir rasa dapat disampaikan sebagai berikut. Penggunaan atau pengaturan *laya seseg* (cepat) dari sebuah gending cenderung memberikan tafsir rasa gembira, senang, tergesa-gesa, marah, *berag*, *gagah*, *gecul* dan lain sebagainya. Sementara penggunaan *laya sedheng* (sedang) cenderung memberikan tafsiran rasa *regu*, *agung*, *lugu*, *khidmat*, *wingit*, berat, tenang, *wibawa* dan lain sebagainya. Sedangkan penggunaan *laya tamban* (lambat) cenderung memberikan tafsiran rasa *sedih*, *susah*, terharu, *ngeres*, *sepi*, *kasmaman*, *emeng* dan lain sebagainya (Marc Benamou, 2010:181-183) (Sindu Sawarno, 1956:37). Tafsir *laya* tersebut adalah salah satu dari sekian banyak unsur yang membentuk rasa estetis dari sebuah gending. Di samping itu gendingnya/lagunya sendiri juga memberikan andil yang besar dalam menentukan rasa dari sebuah sajian. Dengan kata lain sebetulnya setiap gending/lagu memiliki bangunan rasa yang melekat di dalamnya. Seniman dalam konteks itu mencoba mengekspresikan melalui pengolahan garap yang dilakukan.

Dalam percakapan sehari-hari di kalangan para pengrawit, kata *laya* atau tempo hampir tidak pernah digunakan atau terdengar. Lebih sering menggunakan kata irama walaupun yang dimaksud adalah *laya*. Meskipun demikian dalam konteks pembicaraan di kalangan pengrawit, apakah yang dimaksud irama atau *laya* sangat mudah dipahami. Contohnya, "*Iramané ketambanén*" (iramanya terlalu lambat), kata irama yang dimaksud dalam kalimat tersebut adalah *laya*. Tetapi jika: "*Mengko iramané lancar waé*", (nanti menggunakan irama lancar saja), kata irama di sini yang dimaksud adalah arti irama yang sesungguhnya, bukan *laya* (Martopangrawit, 1972:2). Sebuah sajian karawitan ditentukan oleh irama dan *laya* (*tamban*, *sedeng*, dan *seseg*). Dengan irama yang sesuai (dalam arti

tidak terlalu cepat dan juga tidak terlalu lambat), maka setiap pengrawit dapat mengembangkan permainannya, wiledannya dengan baik dan enak. Tidak ada ukuran yang pasti mengenai *laya* dalam karawitan Jawa. Biasanya ukuran kecepatan ini dapat di lihat dan dengar dari permainan ricikan gambang. Apakah pemain gambang nyaman dengan *laya* atau tempo yang sedang dimainkan. Apakah dengan *laya* yang sedang disajikan bersama membuat pemain *gambang* bisa mengembangkan permainannya atau tidak? Jika *laya* terlalu cepat sudah *barang* tentu pemain *gambang* akan kesulitan mengembangkan permainannya. Demikian sebaliknya *laya* yang terlalu pelan (*tamban*) pemain gambang juga tidak bisa mengembangkan permainannya. Kenyamanan seorang pemain gambang juga relatif, artinya kemampuan skill (kecepatan) setiap individu pemain *gambang* tidak sama. Maka di dalam menyajikan gending, saling toleransi (*angon rasa*) di antara para pengrawit adalah hal yang sangat penting.

Mengapa ricikan gambang menjadi ukuran kenyamanan sajian sebuah gending. Karena ricikan ini dalam praktiknya bermain kelipatannya seperti yang dilakukan ricikan saron penerus, bahkan *tikel*. Penjelasan demikiam, ketika sajian irama tanggung, saron penerus memukul dua kali pukulan dalam satu sabetan balungan. Ricikan gambang akan memukul empat pukulan dalam satu sabetan balungan pada irama yang sama (irama tanggung). Jadi pukulan ricikan gambang adalah kelipatan dari pukulan saron penerus. Kelipatan yang demikian berlaku pada irama-irama lainnya dalam karawitan tradisi Jawa. Teknik dasar permainan ricikan gambang adalah gembyang, yaitu tangan kanan dan tangan kiri menabuh secara bersamaan nada yang berjarak satu gembyangan, sehingga antara tangan kanan dan tangan kiri harus berjalan se-iring dan se-irama. Dengan teknik yang demikian maka ketrampilan fisik (kecepatan menabuh) seorang pemain gambang sangat diperlukan. Mencermati teknik ini, maka sangat beralasan apabila ricikan gambang menjadi tolok ukur untuk melihat kecepatan (*laya*) dalam sebuah sajian karawitan Jawa. Dengan demikian penentu kecepatan *laya* (pengendang) sebaiknya dan seharusnya juga

memperhitungkan kemampuan dari pemain gambang. Dalam hal kemampuan ketrampilan fisik seorang pemain gambang lah yang menjadi acuan utama.

3. Cengkok

Terdapat sekurang-kurangnya empat pengertian *cengkok*. *Pertama*, adalah cengkok yang berarti garap. *Kedua*, adalah cengkok yang berarti jumlah gong pada suatu gending. *Ketiga*, untuk menyebut atau menunjuk dan juga untuk membedakan Gending Karawitan Gaya Surakarta yang kebanyakan terdiri lebih dari satu gongan. Misalnya Ladrang Sriyatno *cengkok* B ini artinya bagian *gong kedua* dari keseluruhan gending tersebut. *Keempat*, suatu lagu yang permanen (tetap) baik suara manusia maupun suara gamelan (Martopangrawit 1972). Sebagai contoh *cengkok "Ayu Kuning"*, motif lagunya tidak berubah walaupun disajikan dalam irama yang berbeda. Perbedaannya terletak pada isian dari *cengkok* tersebut di mana di kalangan karawitan disebut "*wiledan*".

Karawitan Gaya Surakarta menggunakan berbagai macam ricikan. Setiap ricikan mempunyai permainan pola atau permainan *cengkok* sendiri-sendiri. Misalnya *cengkok "ayu kuning"* yang digunakan dan dimainkan untuk ricikan *gendèr barung* akan berbeda dengan *ayu kuning* yang dimainkan untuk ricikan rebab, akan berbeda pula *ayu kuning* yang dimainkan untuk ricikan *gambang*, begitu seterusnya. Perbedaan permainan ini berlaku terutama untuk ricikan garap. Jadi masing-masing ricikan memiliki cengkoknya sendiri-sendiri, tetapi menggunakan alur lagu yang sama. Contohnya jika dalam bagian gatra tertentu dalam sebuah gending digarap menggunakan cengkok *putut gelut*, hampir semua ricikan garap menyajikan cengkok *putut gelut* pada gatra tersebut dengan isian atau lagunya menurut kaidah, teknik, dari masing-masing ricikan.

Perpaduan berbagai cengkok dan pola yang digunakan oleh setiap ricikan dengan berbagai variasi wiledannya inilah yang menimbulkan rasa-rasa tertentu dalam sajian karawitan Jawa. Tafsiran dan pilihan penggunaan cengkok dan segala wiledannya yang dipilih oleh pengrawit itulah yang menentukan rasa dari sebuah gending.

Sebelum menerapkan cengkok/pola terhadap gending yang akan dimainkan, terlebih dulu setiap pengrawit juga harus paham dan bisa menafsir karakter gending yang disajikan. Tafsir gending oleh pengrawit inilah yang diimplementasikan ke dalam sebuah tafsir garap dalam sebuah sajian gending. Tafsiran *cengkok* beserta *wiledan* dari setiap pengrawit juga harus dibarengi dengan *greget* yang muncul dari dalam diri (*rasa*) masing-masing seniman. (Marc Benamou, 2010:49). Karakter setiap pengrawit akan muncul melalui *greget* yang mereka tunjukkan lewat permainannya. Kesemuanya inilah yang memunculkan rasa-rasa di dalam karawitan

Terdapat berbagai macam nama *cengkok* dalam karawitan Jawa untuk menafsir sebuah gending. Misalnya nama-nama cengkok untuk ricikan gendèr barung; *putut gelut*, *ayu kuning*, *debyang debyung*, *kutuk kuning kempyung*, *kutuk kuning gembyang*, *nduduk*, *ela-elo*, *putut semedi*, *tumurun*, *kacaryan*, dan lain sebagainya. Namun juga terdapat bermacam-macam *cengkok* yang tidak ada namanya. Sementara itu masing-masing ricikan juga mempunyai nama-nama spesifik *cengkok* sendiri, tapi juga ada nama cengkok yang sama, yang digunakan di antara ricikan-ricikan gamelan.

4. Pola

Salah satu arti pola dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sistem; cara kerja (KBBI edisi ketiga 2005). Pola dalam karawitan adalah sistem, cara kerja, permainan ricikan tertentu yang diulang secara terus menerus dalam kurun waktu tertentu. Misalnya pola *mipil* untuk ricikan bonang barung dan bonang penerus, pola *imbal* untuk ricikan saron barung dan juga ricikan bonang barung dan bonang penerus, pola *minjal* yang dilakukan oleh ricikan slenthem dan ricikan demung, pola kendangan lancaran, pola kendangan *merong*, pola kendangan *ciblon* dan lain sebagainya.

Setiap pola tabuhan masing-masing ricikan dalam gamelan *ageng* memberi warna terhadap setiap sajian gending. Melalui pola tabuhan tertentu pengrawit menafsir karakter gending. Tanpa adanya pola-pola tabuhan di dalam karawitan tidak akan terungkap keindahan yang terkandung di dalam suatu gending. Melalui

pola-pola tabuhan tertentu pengrawit bebas memberikan tafsiran atas sajian sebuah gending yang muaranya menimbulkan rasa tertentu. Dengan demikian setiap ricikan dalam gamelan ini memberikan andil untuk terciptanya sebuah atau berbagai rasa.

Meskipun pola tertentu yang dimiliki ricikan tertentu, misalnya pola *mipil* pada ricikan bonang barung (353. 3535 dst), sudah jelas demikian, namun dalam permainannya/ sajiannya seorang pengrawit masih memiliki kebebasan untuk menafsir kembali. Artinya pola baku *mipil* dalam permainan ricikan bonang barung tersebut masih bisa berubah menurut rasa atau tafsir dari pengrawit. Dengan demikian walaupun polanya sudah jelas dan hampir pasti, namun masih dapat ditafsir menurut rasa dan kemantapan dari setiap pengrawit. Khususnya pola tabuhan bonang barung juga terdapat teknik *genukan*, maka tafsir dari setiap pengrawit sangat menentukan estetika sajian karawitan terutama pada ricikan bonang barung. Disamping itu pola-pola yang lain juga dapat ditafsir lagi dan garapan semacam itu memberikan andil terciptanya, lahirnya sebuah estetika karawitan. Pola *imbal*, pola *minjal* bisa ditafsirkan berbagai macam menurut alur lagu, *pathet*, *cengkok* dan lain sebagainya.

5. Pathet

Pathet adalah "garap" berganti *pathet* berarti berganti garap (Martopangrawit 1972:28). Sementara itu *pathet* adalah "rasa *sèlèh*" dalam sebuah gending (Sri Hastanto, 2009:220-222). Setiap gending atau lagu dalam karawitan Jawa (Gaya Surakarta) memiliki *pathet* induk. *Pathet* induk dalam karawitan Jawa untuk laras slendro adalah *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Sedangkan untuk laras pelog terdiri *pathet lima*, *pathet nem*, dan *pathet barang*. Misalnya gending *Gandakusuma* laras slendro *pathet sanga*, berarti gending ini ber*pathet* induk slendro *sanga*, walaupun di dalam gending tersebut dimungkinkan ada beberapa garap yang menggunakan *pathet* lain selain *pathet sanga*, misalnya *pathet nem* atau *pathet manyura*. Banyak sekali repertoar gending-gending karawitan gaya Surakarta yang didalamnya terdapat *pathet* campuran dalam laras yang sama. Gending *Gandakusuma* adalah salah satu contoh saja.

Melalui *pathet* induk yang sudah menempel dalam sebuah judul gending, pengrawit telah dituntun, diberi rujukan, diarahkan dalam menyajikan atau memainkan sebuah gending. Namun dalam praktiknya, tuntutan penyajian sebuah gending tidak hanya satu *pathet* saja, tetapi di dalam gending itu sendiri terdapat tafsir *pathet-pathet* yang lain. Beberapa kasus jika dipaksakan dengan satu *pathet* saja (*pathet* induknya saja) tidak akan bisa berjalan dengan mulus atau dirasakan enak. Bahkan cenderung rasa yang ditimbulkan menjadi kaku dan tidak enak. Mau tidak mau harus beralih *pathet* agar kesinambungan garap menjadi lebih enak, utuh, tidak kaku, selaras dan harmonis, bahkan dapat memunculkan karakter gendingnya. Misalnya; Gending Bondet laras slendro *pathet nem*. Memang garap atau rasa selehnya adalah *pathet nem*, tetapi di beberapa tempat (gatra) pada gending Bondet tidak dapat digarap dengan *pathet nem* saja, tetapi harus beralih atau meminjam garap *pathet* lain misalnya *pathet sanga* atau *pathet manyura*. Perpindahan atau meminjaman *pathet* inilah yang perlu ditafsir oleh para pengrawit. menjadi indah sekali jika tafsir *pathet* diantara ricikan garap juga sama, sejalan, dan searah, sehingga tidak menimbulkan gejala rasa berbeda.

Penggunaan *pathet* lain atau perpindahan *pathet* lain dalam satu gending adalah hal yang biasa terjadi dalam karawitan Gaya Surakarta. Dengan tafsir *pathet* yang dilakukan oleh pengrawit, akan menambah kekayaan rasa yang ditimbulkan dari sajian sebuah gending. Terdapat gending (karawitan) Jawa, di mana dalam satu gending (lagu) beralih *pathet* dari *pathet pelog nem* ke *pathet pelog barang*, dan kembali lagi ke *pathet pelog nem*. Perpindahan *pathet* tersebut dilakukan dengan bergantinya (berpindahnya) seluruh perangkat ricikan gamelan. Sebagai contoh konkritnya dari kasus tersebut adalah yang semula menggunakan *gender* berlaras pelog *nem* beralih ke *gender* yang berlaras pelog *barang* dan kembali lagi ke laras pelog *nem* atau *pathet* induknya yaitu *pathet nem*. Pergantian atau perpindahan semacam ini diikuti juga oleh ricikan-ricikan lain. Ini adalah sebuah kasus yang tidak biasa. Gending yang dimaksud adalah *Sambul, gending kethuk 4 kerep, minggah 8, laras pelog, pathet nem*.

Percampuran laras biasanya hanya terjadi pada beberapa *gatra*, dan biasanya percampuran laras itu hanya dimainkan oleh ricikan balungan dan bonang, misalnya kasus gending *Pramugari pelog barang*. Walaupun *pathet* induk pada gending ini adalah pelog *barang*, tetapi lagu/gending ini terdapat alur lagu yang menggunakan laras pelog *nem*. Perpindahan laras pada kasus ini ricikan *gender barung, gender penerus, gambang, siter*, tidak berpindah ricikan, artinya masih tetap dengan ricikan yang berlaras pelog *barang*. Hanya ricikan-ricikan yang dalam satu rancak terdapat susunan nada yang memuat (terdapat) laras pelog *lima, nem, dan barang*, terutama ricikan balungan dan ricikan bonang, yang dapat memainkan melodi balungan campuran dari ketiganya. Sementara ricikan-ricikan *gender barung, gender penerus, gambang, siter*, masih menggunakan ricikan yang berlaras pelog *barang*, karena *pathet* induknya adalah *pathet barang*. Namun kasus yang terjadi pada gending *Sambul Gending* adalah kasus khusus. Sedangkan kasus-kasus lain seperti yang terdapat pada gending *Pramugari* bisa ditemukan di beberapa gending lainnya dalam karawitan Jawa gaya Surakarta.

Walaupun kebebasan untuk menafsir *pathet* ada pada seniman atau pengrawit, namun dalam menggunakan kebebasannya si seniman atau pengrawit harus mengikuti aturan-aturan yang berlaku dalam karawitan tradisi Gaya Surakarta. Konsep *mungguh*, konsep keselarasan, harmoni, utuh, tidak kaku, kemantapan, dan lain sebagainya harus selalu dipertimbangkan dalam penggunaan tafsir *pathet* ini. Kesatuan dan kesamaan tafsir *pathet* di antara ricikan garap adalah sangat penting dalam rangka membangun rasa dan mewujudkan karakter gending. Akan dirasa janggal dan tidak enak ketika ricikan-ricikan *ngajeng* tidak dalam satu tafsir *pathet*.

6. Garap

Dalam dunia karawitan, garap merupakan salah satu unsur yang paling penting kalau bukannya yang terpenting dalam memberi warna, kualitas, karakter bahkan sosok karawitan. Garap merupakan rangkaian kerja kreatif dari (seorang atau sekelompok) pengrawit dalam menyajikan sebuah gending

atau komposisi karawitan untuk dapat menghasilkan ujud (bunyi), dengan kualitas atau hasil tertentu sesuai dengan maksud, keperluan atau tujuan dari suatu karya atau penyajian karawitan (Rahayu Supanggah, 2007:3).

Melalui konsep-konsep garap inilah ketika menabuh gamelan seorang pengrawit bisa mengaktualisasikan, merefleksikan rasa yang sedang ia rasakan. Dengan kata lain, seorang pengrawit yang sedang melakukan penyajian karawitan ibaratnya ia sedang memasak bersama seniman lainnya (pengrawit lainnya) sesuai dengan selernya melalui ricikannya masing-masing dalam wadah besar yang disebut gending. Sehingga hasil masakan bersama tersebut bisa dinikmati (hayati) oleh para pendengarnya. Oleh sebab itu setiap kali memasak (dalam arti menyajikan sebuah gending) pasti ada rasa (hasil hayatan) berbeda yang dirasakan oleh para pengrawit maupun penghayatnya. Bagaimanapun juga perbedaan waktu, situasi, kondisi, lingkungan, keperluan, alat, tempat memasak yang berbeda, ditambah emosi-emosi sesaat, kondisi psikologis sesaat, akan menghasilkan sajian yang berbeda.

Garap dalam karawitan adalah sangat kompleks. Melalui tafsir garap inilah pengrawit atau seniman, dapat mengeluarkan, mengekspresikan, menampilkan seluruh kemampuan, kepiawaian yang dimiliki ke dalam sebuah sajian gending. Melalui tafsir garap inilah karakter gending, rasa gending akan muncul. Melalui tafsir garap ini pula inovasi, eksperimentasi, karakter masing-masing individu seniman tersalurkan. Tafsir garap adalah tafsir konseptual yang dilakukan oleh pengrawit terhadap irama, *laya*, laras, *pathet*, dinamika, cengkok, karakter gending, waktu, ruang, budaya, dan lain lain). Beberapa tafsir garap untuk ricikan kendang misalnya: garap *inggah* kendang, *kosek alus*, *kosek wayang*, *ciblon*, dan kendang *kalih rangkep*. Berbagai tafsir garap kendang tersebut berpengaruh terhadap tafsir garap ricikan lain terutama ricikan garap *ngajeng* (depan). Beragam-tamam tafsir garap kendang ini juga menentukan rasa gending yang akhirnya dapat memunculkan suatu karakter gending.

Melalui garap ini pula muncul berbagai gaya (*style*). Untuk karawitan tradisi di kalangan

para seniman mereka mengenal Gaya Yogya, Gaya Semarang, Gaya Jawa Timuran, Gaya Banyumasan, dan lain-lain. Setiap gaya (*style*) sudah barang tentu memerlukan perabot garap dan tafsir garap yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut diakibatkan dari budaya lokal yang berbeda-beda pula.

7. Dinamika

Unsur lain yang tidak kalah penting dalam sajian karawitan adalah dinamika. Unsur ini dalam karawitan dapat diterjemahkan dengan *rampak* dan *rempeg*. *Rampak* adalah salah satu tuntutan estetis yang erat hubungannya dengan rasa kebersamaan dalam bermain bersama yang terkait dengan unsur kecepatan atau waktu. Sedangkan *rempeg* menyangkut rasa kebersamaan dalam bermain bersama yang berhubungan dengan unsur volume, ruang atau dinamik (Rahayu Sunaggah, 2002:124).

Dinamika sangat diperlukan dalam sajian karawitan, karena sifat karawitan itu sendiri adalah keselarasan, kesejajaran di antara semua ricikan. Tidak ada yang menonjol dan ditonjolkan dalam arti sebagai ricikan tunggal (*solo*). Tidak seperti halnya pada orkestra barat, di mana dalam satu pertunjukan terkadang menonjolkan permainan violin, atau piano, saxophone, dan lain sebagainya. Pada sajian atau pertunjukan karawitan semua ricikan bermain dalam harmoni, tidak terkecuali vokal (*sindhèn*). Ukuran keselarasan dalam arti volume pada karawitan tradisi adalah ricikan rebab. Seperti yang sering disampaikan oleh Mloyowidodo (almarhum) dalam sesi ketika perkuliahan berlangsung "setiap penabuh (pengrawit) sebaiknya bisa mendengar ricikan rebab. Karena rebab selain sebagai pamurba lagu juga termasuk ricikan yang paling lemah dalam hal produksi suaranya". Namun alasan utamanya adalah bahwa ricikan rebab merupakan ricikan yang menentukan arah kebijakan sebuah sajian. Ricikan rebablah yang akan menentukan sajian ini akan diarahkan (dibawa) kemana. Oleh sebab itu semua ricikan harus setiap saat bisa atau memperhatikan permainan ricikan rebab. Ukuran semacam inilah yang digunakan dalam karawitan tradisi. Keselarasan dan keharmonisan semacam inilah yang harus dijaga ketika interaksi dilakukan di antara ricikan. Pada kenyataannya keras lirihnya

sebuah tabuhan (sajian) gending sering kali tidak menggunakan ukuran tersebut, tidak jarang bahwa ricikan rebab sering tidak bisa terdengar. Hanya pada saat-saat tertentu rebab menjadi perhatian utama oleh para pengrawit lainnya. Walaupun demikian keselarasan dan keseimbangan dalam hal keras lirih tabuhan masih menjadi fokus utama bagi para pengrawit tradisi.

Berbicara mengenai unsur *rampak*, maka yang memegang kendali kecepatan atau waktu adalah ricikan kendang. Ricikan kendang selain bermain dengan pola-pola khusus yang sudah jelas (pola dan wilednya), yang terpenting adalah pengendalian dan penyelarasan dalam hal tempo atau *laya*. Penentuan tempo (cepat lambatnya sebuah sajian) yang dipilih dan tentukan oleh seorang pengendang adalah sangat penting kaitannya dengan sajian ricikan lainnya. Seorang pengendang dituntut bisa mengendalikan tempo yang menjadi panutan sehingga memberikan peluang terjadinya improvisasi sesaat oleh ricikan lain terutama ricikan garap. Keberhasilan seorang pengendang memimpin dalam hal tempo bisa menimbulkan pancingan-pancingan improvisasi dari para pengrawit lainnya. Sebaliknya apabila seorang pengendang gagal dalam memimpin dalam pengendalian tempo ini, para pengrawit ricikan-ricikan lain tidak akan bisa mengembangkan imajinasinya, rasanya, gregetnya. Akibat yang paling vatal adalah sajian pada saat itu bisa dikatakan gagal atau kurang berhasil. Seorang pengendang dengan bekalnya mengenai irama, dan *laya* serta pengetahuannya tentang garap ricikan lain, diharapkan dapat menjadi perekat dan pemersatu dalam hal *rampak* dan *rempeg* dalam sajian karawitan yang utuh, dinamis, dan selaras. Sehingga para pengrawit dapat mengeluarkan atau mengekspresikan rasa, imajinasi, gregetnya melalui permainan ricikannya masing-masing. Dengan demikian ekspresi-ekspresinya dapat tersampaikan kepada penganjayat atau pendengar.

8. Waktu Jeda

Waktu jeda atau waktu tunggu adalah waktu yang diperlukan oleh seorang pengrawit dalam mengimplementasikan rasa masing-masing ke dalam sajian karawitan. Misalnya

dalam sajian karawitan tradisi Gaya Surakarta, tabuhan gong kebanyakan tidak bersamaan dengan sabetan balungan (sedikit lebih dibelakang sabetan balungan) yang disebut *nggandhul* (*ngèrèni*). Dengan kata lain bahwa jarak waktu yang diperlukan antara jatuhnya sabetan balungan dengan tabuhan gong tidak sama. *Nggandhulnya* tabuhan seorang pemain gong yang satu dengan pemain gong lainnya berbeda-beda. Karena masing-masing pengrawit memiliki rasa "kemantaban" sendiri-sendiri, di sinilah letak keunikan estetika di dalam sajian karawitan. Tentunya *nggandhulnya* tabuhan gong ini harus dalam batas kewajaran budaya Jawa (karawitan Gaya Surakarta). Jika *nggandhulnya* terlalu dekat akan dirasa tidak enak, demikian pula apabila terlalu jauh menurut ukuran pengrawit Jawa, rasa yang ditimbulkan juga menjadi tidak mantap atau hambar. Jeda waktu yang dimaksud di sini lebih pada tabuhan *nggandhul* atau *ngèrèni*, bukan *ndhisiki* (*nungkaki*). Sebagai perbandingan jatuhnya gong pada karawitan Bali dan atau Sunda adalah tepat pada jatuhnya sabetan balungan. Ini karena pengaruh dari budayanya masing-masing.

Setiap ricikan memerlukan jeda waktu yang berbeda-beda bergantung pada penafsiran dan kemantapan masing-masing pengrawit. Jeda waktu ini ada pada hampir setiap teknik pukulan pada setiap ricikan. Misalnya jeda waktu (*nggandhulnya*) tabuhan kenong, kempul, pipilan bonang, teknik kosokan rebab, teknik *nyampar-nyarugnya* ricikan gender barung, permainan kendang, permainan suling, *gerong*, *sindhèn*, dan ricikan lain berbeda-beda. Inilah keunikan atau keistimewaan dari karawitan Jawa. Keunikan dan keindahan inilah yang membedakan karawitan Jawa dengan karawitan atau musik lain di dunia. Hampir sebagian besar ricikan karawitan Jawa memerlukan teknik *nggandhul* ini untuk keperluan estetis. Hanya ricikan balungan (*slenthem*, *demung*, *saron barung*, dan *saron penerus*) yang tidak memerlukan teknik *nggandhul* ini. Alasan yang dapat diterima karena ricikan balungan jumlahnya lebih dari satu dan memainkan alur melodi yang sama, sehingga tidak diperlukan teknik *nggandhul*. Jika ini terjadi (teknik *nggandhul*) pada ricikan balungan, maka akan terjadi kesulitan bagi ricikan kendang untuk

mengontrol tempo. Walaupun sebenarnya di antara pemain balungan juga tidak akan bisa tepat bersama-sama secara terus menerus dalam bermain balungan.

Irama yang digunakan dalam sajian karawitan juga sangat menentukan Jeda waktu. Misalnya *nggandhulnya* tabuhan kenong dalam irama tanggung dengan irama dados berbeda. *Nggandhulnya* tabuhan gong pada irama lancar dengan irama dados juga berbeda. *Laya* (cepat lambatnya) sajian karawitan sangat berpengaruh pada tafsir *nggandhul* dari setiap ricikan. Sajian sebaliknya yang berhubungan dengan sajian *nggandhul* dan atau *nglèwèr* adalah *ngesuk*, *nggajul*. *Ngesuk* dan atau *nggajul* adalah tabuhan yang sedikit lebih awal dari sabetan balungan. Teknik sajian ini biasanya dilakukan oleh pemain ricikan kendang ketika ingin memberikan aba-aba atau pertama untuk mempercepat *laya*. Karena kendanglah yang memiliki tugas untuk mengatur *laya*. Dengan memberikan sedikit tekanan hentakan (*ketegan*) teknik *ngesuk* atau *nggajul*, maka *laya* sedikit demi sedikit akan bertambah mencepat. Demikian sebaliknya, dengan sedikit tekanan hentakan (*ketegan*) teknik *nggandhul*, maka *laya* sedikit demi sedikit akan semakin lambat. Inilah tugas seorang pengendang dalam mengatur dan menafsir *laya*, sehingga rasa atau *laya* yang diinginkan tercapai. Mengingat bahwa dalam sajian karawitan ini yang diutamakan adalah ekspresi-ekspresi keindahan, maka apakah mereka sebagai *pengegong*, *pengenong*, *penggender*, *pengendang*, *pengrebab*, vokalis dan seterusnya, mereka semua harus dapat menafsir sendiri kapan harus menabuh *nggandhul*, *pas*, *nglèwèr*, *ngesuk* dan lain lain. Seorang pengrawit harus dapat menangkap dan menyesuaikan waktu yang diperlukan sesuai dengan kemantapan rasa yang dimiliki.

9. Vokal

Unsur vokal yang dimaksud di sini adalah bunyi atau lagu yang dihasilkan oleh suara manusia. Suara manusia yang dimaksud adalah suara tunggal dan atau suara bersama (koor). Suara tunggal adalah *sindhèn* atau swarawati, bawa, dan macapat. Sedang suara bersama (koor) adalah *gerong*, *bedhayan*, dan *srimpèn*. Di samping itu terdapat unsur lain yaitu: *senggakan*, dan *alok*. Unsur suara manusia

memiliki andil yang sangat besar dalam membangun estetika karawitan. Suara manusia sangat fleksibel, artinya suara manusia dapat menyelipkan nada-nada lain yang tidak bisa dimainkan oleh ricikan-ricikan yang ada pada gamelan. Misalnya nada-nada slendro *miring*, demikian pula sajian vokal pada salah satu *pathet* misalnya pelog *nem*, vokal dengan mudahnya menyelipkan nada-nada *barang* (7), atau nada *pat* (4) di dalamnya.

Peranan vokal, selain memberikan nuansa suara yang berbeda dengan ricikan gamelan, juga kata-kata (syair) yang digunakan dapat memancing imajinasi yang berbeda. Kata-kata atau cakepan yang digunakan berisikan berbagai pesan seperti: pesan moral, pembelajaran hidup, cerita sejarah, petuah hidup, yang dikarang oleh para pujangga masa lalu. Dari beberapa cakepan yang digunakan ada juga yang memberikan petunjuk atas isi atau rasa gending yang sedang disajikan, bahkan lebih menjelaskan, terutama gending-gending *kasmaran*, *gandrungan*, dan sejenisnya. Cakepan yang digunakan, baik yang disajikan secara individu maupun bersama juga berperan besar dalam pembentuk rasa estetis karawitan.

Penggunaan cakepan untuk vokal dalam sajian karawitan mengambil dari berbagai sumber. Termasuk cakepan untuk *senggakan*, *parikan*, *wangsalan* dan lain sebagainya diambil dari kebiasaan-kebiasaan di kalangan para seniman Jawa. Beberapa cakepan yang sering digunakan di antaranya: *Serat Rama* (*nalikanira ing ndalu*), *Serat Bratayuda* (*punapa ta mirah insun*), *Serat Gulang Yarya* (*kang titis panabuhipun*), *Serat Tripama* (*yogyanira kang para prajurit*) *Serat Manohara* (*midering rat angelangut*), dan *Serat Wedhatama* (*mingkar mingkuring ukara*). Cakepan atau syair yang digunakan dalam contoh tersebut berisikan ajaran/pendidikan, sejarah, pesan-pesan moral, tuntunan hidup dan lain-lain. (Rusdiyantoro, Wawancara, 22 Juli 2011). Bahkan perkembangan sosial pada waktu itu dapat dilihat dari beberapa bahasa yang digunakan dalam cakepan. Budaya yang paling tampak adalah dilihat dari bahasanya. Dengan demikian dapat pula dilihat mengenai estetika karawitannya hubungannya dengan kehidupan sosial pada masa itu.

Karakter dan atau jenis suara manusia juga sangat beragam. Oleh karena itu kualitas suara manusia yang sedang menyajikan karawitan melalui olah vokalnya juga sangat menentukan hasil sajian estesisnya. Beberapa kategori atau jenis suara manusia dapat disejajarkan dengan beberapa karakter manusia itu sendiri antara lain: *bregas, sigrak, trègèl, mrabu, prenès, luruh, branyak, lanyap, manis, rongèh, sarèh* dan lain-lain (Marc Benamou, 2010: 52-53). Warna suara baik dari unsur gamelan maupun unsur manusia juga sangat mempengaruhi rasa estetis sebuah sajian karawitan.

10. Budaya

Seluruh sajian karawitan berkaitan dengan unsur budaya. Unsur budaya yang dimaksud di sini adalah unsur budaya Jawa yang berkait erat dengan tradisi, nilai, makna, aturan, kebiasaan, konsep, rasa, fungsi, keyakinan, kebenaran, kepercayaan, dalam karawitan Jawa Gaya Surakarta. Misalnya gending *Pramugari pelog pathet barang* memiliki makna, fungsi, rasa tersendiri bagi masyarakat Jawa terutama di kalangan pengrawit. Dengan makna-makna simbolis dari sebuah gending *Pramugari*, maka penyajian gending tersebut ditempatkan pada waktu persiapan perhelatan sedang berlangsung. Tidak akan terjadi bahwa gending *Pramugari* disajikan pada menjelang akhir sebuah *pahargyan*. Karena filosofi gending ini dimaksudkan untuk membangun suasana kebersamaan, gotong royong, kesibukan yang saling mengisi, saling membantu dan lain sebagainya dalam sebuah persiapan hajatan tradisi Jawa. Begitu juga gending *Kodok Ngorèk* memiliki fungsi, keyakinan, konsep tersendiri, dimana gending ini hanya dibunyikan untuk upacara *panggih* (bertemunya) mempelai wanita dan laki-laki. Bahkan tradisi penggunaan gending *Kodok ngorèk* ini adalah tradisi kraton yang diadopsi oleh masyarakat di luar tembok keraton dalam keperluan yang sama yaitu untuk upacara *panggih mantèn*. Gending ladrang *Gléyong pelog nem* atau gending ladrang *Tedak Saking, pelog pathet barang*, memiliki makna, fungsi konsep khusus, di mana apabila gending tersebut dibunyikan adalah sebagai pertanda bahwa *pahargyan* pada saat itu telah selesai, dan rasa dari gending itu memang memiliki rasa

selesai, lega, puas, dan lain lain. Tidak mengherankan jika penyajian dari kedua gending yang disebut belakangan adalah pada penghujung sebuah perhelatan. Masih banyak lagi gending karawitan Jawa yang memiliki filosofi dan fungsi guna dalam sebuah perhelatan. Selain itu juga banyak gending yang tidak terkait dengan upacara perhelatan, tapi terkait dengan kritik sosial, *pisungsumg*, peringatan momentum tertentu, dan juga keterkaitan dengan bentuk kesenian lain (tari, wayang, ketoprak).

Unsur budaya ini juga sangat terkait dengan sajian dan pengembangan garap ricikan terutama ricikan *ngajeng* (depan) disesuaikan dengan, aturan, konsep, rasa, *pathet*, dan tradisi yang berlaku di kalangan pengrawit Jawa. Misalnya akan terasa aneh dan tidak enak ketika seorang pengrawit menggunakan sekaran bonang di luar idiom karawitan Jawa Gaya Surakarta. Contoh lain misalnya penggunaan pola-pola kendangan yang juga tidak lazim digunakan dalam khasanah budaya karawitan Jawa. Penggunaan cakepan dan atau wangsalan pada vokal bersama maupun vokal tunggal merupakan salah satu produk budaya karawitan Jawa. Masih banyak lagi contoh lain mengenai soal budaya dalam karawitan Jawa, dan yang saya paparkan di atas adalah salah satu contohnya saja.

Kesimpulan

Artikel ini disusun berdasarkan studi pustaka dari beberapa referensi yang sudah ada di perpustakaan Jurusan Karawitan ISI Surakarta. Selain itu, studi audio juga dilakukan terhadap referensi karawitan yang sudah direkam, baik rekaman komersial maupun rekaman yang bersifat individu seperti koleksi pribadi. Hasil studi yang sudah dilakukan didapatkan bahwa hubungan pembentuk estetika karawitan paling tidak terdapat dua unsur yaitu utama dan khusus. Unsur utama terdiri atas: 1. sarana fisik, 2. laras dan lagu, serta, 3. seniman. Ketiga unsur ini merupakan unsur paling penting dan ketiganya saling berkait. Sedangkan unsur lain yang juga tidak kalah pentingnya adalah yang dikategorikan sebagai unsur khusus. Unsur khusus dimaksud antara lain: irama, *laya*, cengkok, pola, *pathet*,

garap, dinamika, waktu jeda, vocal, dan budaya. Unsur-unsur ini adalah unsur yang sangat penting terkait dengan penyajian karawitan. Unsur khusus ini juga saling terkait satu dengan yang lainnya. Melalui unsur utama dan unsur khusus inilah sebuah sajian karawitan bisa terwujud dan proses estetik terjadi.

Unsur lain yang berperan penting dalam membentuk estetika karawitan Jawa adalah sarana fisik berupa gamelan beserta properti lainnya, laras dan lagu, dan seniman. Tanpa unsur fisik ini peristiwa karawitan tidak akan ada. Terlepas apakah peristiwa karawitan tersebut indah atau tidak itu persoalan lain. Properti, *setting*, akustik, tempat, situasi dan kondisi lingkungan yang baik adalah sarana pendukung terciptanya sebuah pertunjukan dan hayatan yang bagus. Pemilihan gending yang sesuai dengan situasi dan kondisi serta keperluan sesaat adalah sarana yang juga ikut menentukan terciptanya peristiwa kesenian yang berkualitas. Terakhir seniman adalah unsur lain yang sangat menentukan. Kemampuan, pengalaman, penguasaan repertoar, dan kualitas para pengrawit adalah menjadi tolok ukur keberhasilan sebuah sajian karawitan.

Di samping unsur utama di atas, unsur-unsur lain seperti: irama, *laya*, cengkok, pola, *pathet*, garap, dinamika, waktu jeda, vocal, dan budaya adalah perabot garap (meminjam istilahnya Rahayu Supanggah) bagi para pengrawit untuk mengekspresikan dirinya melalui sajian karawitan. Idealnya seluruh unsur perabot garap ini tersaji dengan apik dan dinamis untuk bisa mewujudkan karakter gending yang sedang disajikan oleh para pengrawit. Peristiwa keindahan karawitan akan terangkai melalui berbagai unsur ini. Apabila ada pertanyaan bagaimanakah menghayati sebuah sajian karawitan?, maka jawabannya adalah dengan mendengarkan dan memahami seluruh unsur ini yang menjadi pijakan untuk dapat menghayati sebuah sajian karawitan. Walaupun sajian karawitan terus mengalami perubahan dan perkembangan, namun demikian sedikit paparan di atas semoga dapat memberikan perenungan orientasi estetik bagi para pecinta karawitan dewasa ini.

Demikian pemaparan mengenai unsur-unsur pembentuk estetika karawitan. Menurut hemat saya proses terjadinya sebuah sajian

karawitan tidak lepas dari unsur di atas walaupun mungkin tidak seluruh unsur harus terlibat. Di samping itu, tidak menutup kemungkinan bahwa masih banyak unsur-unsur lain yang belum disebutkan di sini yang menjadi unsur pembentuk estetika karawitan pula. Semoga tulisan ini dapat menginspirasi dan memacu semangat teman-teman untuk menggali 'ilmu', 'konsep' dan 'teori' yang masih cukup banyak terkandung di dalam dunia karawitan Jawa.

Kepustakaan

- A. M. Djelantik. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Agus Sachari. 2002. *Estetika; Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: ITB.
- Djohan. 2010. *Respon Emosi Musikal*. Bandung: Lubuk Agung.
- Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Jakob Sumardjo. 2006. *Estetika Paradoks*. Bandung: Sunan Ambu Press, STSI Bandung.
- Marc Benamou. 2010. *Rasa; Affect and Intuition in Javanese Musical Aesthetics*. New York. Oxford University Press Inc.
- Martopangrawit. 1972. *Tjataan Pengetahuan Karawitan*. Surakarta: Pusat Kesenian Djawa Tengah dan Dewan Mahasiswa ASKI Surakarta.
- Mudji Sutrisno dan Christ Verhaak. 1993. *Estetika, Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mudji Sutrisno. 1999. *Kisi-Kisi Estetika*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rahayu Supanggah. 1994. *Gatra, Inti dari Konsep Gendhing Tradisi Jawa*. Surakarta: Jurnal Wiled Th.1 STSI Surakarta.
- Rahayu Supanggah. 2002. *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: Ford Foundation & MSPI.
- Rahayu Supanggah. 2007. *Bothekan Karawitan II*. Surakarta: ISI Press Surakarta.

Joko Purwanto : Beberapa Unsur Pembentuk Estetika Karawitan Jawa Gaya Surakarta

Sindu Sawarno. 1956. *Ilmu Karawitan jilid I dan II*. Surakarta: Konservatori, Surakarta.

Sri Hastanto. 2009. *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa*. Surakarta: Program pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press Surakarta.

The Liang Gie. 1976. *Garis Besar Estetik; Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Penerbit Karya Yogyakarta.

The Liang Gie. 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), Yogyakarta.

The Liang Gie. 1996. *Filsafat Seni; Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), Yogyakarta.