

KEBERADAAN SALAHAN DALAM KARAWITAN GAYA SURAKARTA

Kartika Ngesti Handono Warih

Alumni Mahasiswa Jurusan Karawitan
Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Surakarta

Hadi Boediono

Dosen Jurusan Karawitan
Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Surakarta

Abstrak

“Keberadaan *Salahan* dalam Karawitan Gaya Surakarta” merupakan hasil penelitian yang tidak hanya membahas mengenai *salahan* dari aspek garap karawitan saja melainkan juga mengupas hal yang berada di luar karawitan. Penulis tertarik dengan keberadaan istilah *salahan* dalam karawitan, karena *salahan* adalah suatu fenomena yang salah tetapi secara sengaja dihadirkan dalam sajian. Para pengrawit terdahulu memiliki alasan dan tujuan khusus dalam memberikan istilah *salahan*. Selain itu juga masih terdapat kerancuan mengenai suatu pola apakah termasuk *salahan* atau terdapat istilah lain. Berdasarkan ketertarikan tersebut penulis merumuskan dua rumusan masalah yaitu pertama mengapa terdapat *salahan* dalam sajian karawitan gaya Surakarta, dan yang kedua apakah yang dapat dijadikan pembeda atau yang dapat mengidentifikasi *salahan* dengan *banggen* atau pola-pola lain yang hampir menyerupai.

Guna mendapat data yang dapat mendukung tulisan ini maka digunakan beberapa tahapan metode meliputi; tahap pengumpulan data, validasi data, reduksi data, dan analisis data. Data yang diperoleh berasal dari berbagai sumber diantaranya; wawancara, observasi, studi pustaka, dan transkrip rekaman. Tulisan ini mengkaji obyek yaitu *salahan* secara lebih mendalam. Sejalan dengan pemahaman fenomenologi menurut Hussrel yaitu suatu fenomena tidak hanya dilihat dari kulit luarnya saja, akan tetapi yang lebih mendalam adalah melihat apa yang ada di balik yang tampak.

Makna keberadaan *salahan* dalam sajian karawitan yaitu sebagai simbol ketidaksempurnaan manusia dalam menjalani proses kehidupan, sebagai gambaran wujud keseimbangan hidup, dan suatu gambaran fenomena perkembangan zaman. Dalam sajian karawitan sendiri *salahan* berfungsi sebagai penanda atau *ater* menjelang gong, atau titik melodi terrendah. Selain itu juga sebagai tanda batas pengulangan yang keberadaannya hanya sebatas menambah rasa estetik atau penekanan rasa *seleh*, dan sama sekali tidak mempengaruhi jalannya sajian *gendhing*.

Kata Kunci: makna, *ater*, *salahan*.

Abstract

“The Presence of *Salahan* in Surakarta Style Karawitan” is the result of a research study that not only discusses *salahan* in terms of the aspect of treatment or garap in karawitan but also analyzes aspects outside karawitan. The writer is interested in the use of the term *salahan* in karawitan because *salahan* is a phenomenon that is wrong or incorrect (*salah*) but is intentionally presented in a performance. Musicians from the past had a particular goal and reason for using the term *salahan*. There is still ambiguity about certain patterns as to whether or not they can be classed as *salahan* or should be identified using a different term. Based on this interest, the writer formulated two problems to be addressed: first, why is *salahan* present in the performance of Surakarta style karawitan, and second, what identifies a pattern as *salahan* or distinguishes it from *banggen* or other similar patterns.

In order to obtain data to support this paper, a number of stages were followed: data collection, data validation, data reduction, and data analysis. The data was collected from several sources, including interviews, observation, a library study, and recording transcripts. This article investigates the object of the study, namely *salahan*, in more depth. It adopts Hussrel’s concept of phenomenology, in which a phenomenon should not only be viewed

*from outside but should also be explored in more depth to see what exists behind the outer layer. The meaning of *salahan* in a karawitan performance is a symbol of the imperfectness of human beings as they pass through their journey of life, a representation of the form of a balanced life, and a representation of the phenomenon of current development. In a karawitan performance itself, *salahan* functions as a sign or *ater* on the approach to the gong stroke, or the lowest point of a melody. It also marks the end of a repetition and merely enhances the aesthetics of a performance, emphasizing the sense of *seleh*, yet not influencing the course of performance of a *gending*.*

Keywords: *meaning, ater, salahan.*

Pengantar

Dunia karawitan memiliki banyak istilah yang digunakan untuk menamai suatu obyek, subyek, maupun keterangan oleh para pelaku karawitan. Penamaan istilah tersebut salah satunya bertujuan untuk memudahkan proses penyampaian antar pelaku karawitan, selain itu juga untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar. Dari sekian banyak istilah yang terdapat dalam lingkup karawitan, beberapa penggunaan istilah itu belum mempunyai *patokan* atau pengakuan yang baku. Sejauh ini suatu istilah yang digunakan dalam suatu kelompok merupakan istilah yang telah lama ada dan tidak diketahui asal muasal penamaan istilah tersebut. Selain itu juga bisa menggunakan istilah yang telah disepakati oleh kelompok tersebut. Lama kelamaan istilah tersebut menjadi dianut oleh generasi berikutnya dan seterusnya sampai menjadi seperti sebuah pembakuan. Seperti diterangkan oleh Supanggah bahwa "Proses kristalisasi tersebut menumbuhkan kesepakatan-kesepakatan atau konvensi kelompok atau masyarakat tertentu yang kemudian menjadi aturan, norma atau hukum yang tak tertulis namun sampai kadar tertentu dipatuhi bersama oleh masyarakat karawitan." (Supanggah, 2007: 246). Oleh sebab itu terkadang terdapat istilah yang berbeda meskipun obyeknya sama. Begitu pula sebaliknya, istilah yang sama dengan obyek yang berbeda.

Salah satu istilah yang memiliki banyak pemahaman di antara pelaku karawitan adalah *salahan*. *Salahan* bukan sesuatu yang asing dalam garap sajian karawitan. *Salahan* merupakan salah satu istilah dalam karawitan, tetapi pengertian istilah *salahan* dalam karawitan masih belum jelas. Sampai saat ini belum ada buku atau penelitian yang mengangkat pemahaman *salahan*. Istilah

salahan dalam karawitan belum diketahui termasuk dalam suatu golongan. Pengertian yang memungkinkan untuk *salahan* yaitu bisa berupa teknik, pola, garap atau untuk penamaan yang lain. Keberadaan *tabuhan salahan* dalam karawitan juga mengacu pada *tabuhan* baku dari suatu instrumen. *Tabuhan* baku diibaratkan sebagai *tabuhan* yang benar. Kemungkinan para seniman terdahulu memilih istilah *salahan* karena *tabuhan salahan* adalah *tabuhan* yang menyalahi *tabuhan* bakunya.

Kebanyakan orang mengatakan bahwa *salahan* terdapat pada instrumen *kethuk* (*ladrang*, *ketawang*) dan *kendhang lancar* saja. Jika berfungsi sebagai penanda bahwa suatu lagu *gendhing* akan mendekati akhir lagu atau *seleh* berat, maka bagaimana dengan tanda-tanda di instrumen lain yang menyerupai *salahan*. Pada kenyataannya terdapat banyak fenomena yang menyerupai *salahan* tetapi belum mempunyai nama, atau memiliki nama yang berbeda. Misalnya yang terdapat pada *kemanak*, *penunthung* pada *gendhing*, *slenthem* pada garap *sesegan*, dan fenomena lainnya. Bagaimana pula dengan keberadaan *banggen*. *Salahan* dan *banggen* mempunyai fungsi yang hampir sama, tetapi berada di instrumen yang berbeda. Bagaimana para empu memandang hal itu, apakah ada keterkaitan antara *banggen* dan *salahan*. Keraguan-keraguan seperti di atas yang akan dijelaskan pada tulisan ini. Selain itu juga melihat keberadaan *salahan* dalam karawitan tidak hanya dari segi fungsi, tetapi juga makna.

Makna *Salahan* dalam Kehidupan Masyarakat dan Budaya Jawa

Salahan merupakan salah satu wujud hasil berfikir kreatif manusia dalam seni karawitan untuk memaknai hidup yaitu simbol

ketidaksempurnaan hidup manusia. Karena meskipun tujuan utama hidup manusia Jawa adalah mencapai kesempurnaan, akan tetapi manusia menyadari bahwa Maha Sempurna adalah Satu yaitu Tuhan. “*gendhing* sebagai representasi dari manusia pada dasarnya akan melalui sebuah proses” (Endraswara, 2003: 78). Jadi karawitan dapat digambarkan sebagai wujud sebuah proses hidup manusia, dan *salahan* menjadi simbol ketidak sempurnaan itu.

Salah dan benar seperti dua sisi mata koin, menjadi satu tetapi saling berlawanan. Setelah mengetahui mengenai “salah” sekarang pemahaman mengenai “benar”. Menurut Jacob, kebenaran merupakan sesuatu yang sesuai dengan kesadaran, disetujui, dianggap baik, dianggap mempunyai nilai, dan dijadikan acuan dalam bertindak (Jakob, 2000: 3). Jika unsur-unsur tersebut dikaitkan dengan *salahan* dalam karawitan gaya Surakarta, maka akan ditemukan analisa seperti berikut.

Unsur pertama yaitu kebenaran merupakan sesuatu yang sesuai dengan kesadaran. *Salahan* juga dilakukan oleh penabuh dengan penuh kesadarannya. Seorang penabuh tahu pada instrumen apa, irama apa, sajian *gendhing* apa, dan bagaimana *salahan* dimainkan. Bahkan jika *salahan* tidak dilakukan justru menjadi sajian yang salah.

Kedua yaitu unsur kebenaran merupakan sesuatu yang disetujui. Keberadaan *salahan* tentu telah disetujui oleh para empu karawitan. Terbukti dengan *salahan* telah diajarkan di dunia akademik karawitan, dan telah dilakukan dari generasi ke generasi pengrawit. Keberadaan *salahan* di keraton juga memperkuat keberadaan *salahan* dalam sajian karawitan khususnya gaya Surakarta. Karena apapun yang berasal dari keraton akan dianut oleh masyarakat luar keraton.

Unsur ketiga yaitu kebenaran adalah sesuatu yang dianggap baik dan unsur keempat yaitu kebenaran merupakan sesuatu yang dianggap mempunyai nilai. Makna dalam *salahan* mengandung nilai dalam kehidupan. Nilai-nilai yang dimaksud adalah nilai kebaikan. Pemaknaan *salahan* dalam pembahasan sebelumnya dapat menjelaskan nilai-nilai positif yang terkandung dalam *salahan*. *Salahan* sebagai simbolisasi kehidupan bahwa takdir seorang manusia dalam

menjalani kehidupan tidak akan pernah luput dari kesalahan, khilaf, dosa, karena kesempurnaan hanya milik Tuhan.

Unsur kelima yaitu kebenaran merupakan sesuatu yang dijadikan acuan dalam bertindak. Keberadaan *salahan* dalam karawitan merupakan acuan bagi instrumen lain bahwa setelah *salahan* berarti melodi lagu *gendhing* akan mencapai titik terberat (biasanya ditandai oleh *gong*). Penjelasan mengenai keterkaitan antara arti kata benar dengan istilah *salahan* dalam karawitan mungkin memang terkesan seperti *otak-atik gatuk*, tetapi semua hal tersebut cukup logis jika dikaitkan satu sama lain.

Kata salah dalam *salahan* sudah tidak terkait dengan fenomena salah dalam pengertian umum. Alasannya yaitu karena dapat dilihat dari penjelasan mengenai definisi benar menurut Jakob. Keseluruhan definisi benar yang mencakup lima unsur dapat diaplikasikan dalam *salahan*, tetapi pemaknaan *salahan* dalam kehidupan budaya Jawa tetap berlaku. Pemaknaan yang dimaksud yaitu *salahan* sebagai wujud kesadaran bahwa tiada manusia yang sempurna, bahwa kesempurnaan hanya milik Tuhan. Pemaknaan kedua yaitu *salahan* sebagai simbol keseimbangan dalam hidup.

Pemaknaan *salahan* yang lain dalam kehidupan yaitu suatu fenomena salah atau tidak lazim tetapi justru menambah rasa estetik. Seorang wanita dahulunya identik dan selalu menggunakan kebaya dan jarik, serta memiliki rambut yang panjang. Akan tetapi pada perkembangannya sekarang, banyak wanita yang menggunakan celana dalam kesehariannya dengan tatanan rambut pendek, seperti lazimnya penampilan seorang laki-laki. Saptono menerangkan seperti berikut: “Salah tapi enak, itu kan *salahan*. Sekarang kan dunianya memang berkembang, perkembangan itu mungkin juga ada faktor-faktor yang salah itu juga diterapkan” (Saptono, wawancara 21 Desember 2016).

***Salahan* dalam Karawitan Gaya Surakarta**

Seperti telah dijelaskan di awal tulisan ini bahwa *salahan* merupakan gabungan dari kata dasar salah yang ditambah akhiran-an. Imbuhan-an sendiri tentu memiliki makna dalam penempatannya di akhir kata *salahan*. Menurut

pandangan Suraji, imbuhan-an dalam *salahan* memiliki arti menyerupai. Jadi kata *salahan* dapat diartikan suatu tindakan yang menyerupai salah. Seperti halnya *bedhayan* (*bedhaya-an*), *srimpen* (*srimpi-an*), *sindenan* (*sinden-an*). Istilah-istilah itu menjelaskan bahwa jika *bedhayan* itu artinya suatu sajian itu digarap menyerupai garap tari *bedhaya*, *srimpen* digarap menyerupai garap pada garap tari *srimpi*, *sindhenan* digarap menyerupai yang dilakukan seorang *sindhen*. Dijelaskan juga bahwa sebenarnya istilah-istilah tersebut merupakan pengistilahan yang hanya dilakukan para pengrawit atau praktisi karawitan saja guna mempermudah dalam berkomunikasi (Suraji, wawancara 13 Mei 2016).

Salah dalam istilah *salahan* dalam karawitan merupakan suatu tindakan yang disengaja menyimpang. Salah yang dimaksud yaitu lebih kepada perbedaan pola *tabuhan* dari pola bakunya. Perbedaan disengaja dengan harapan dapat menambah kesan estetik dalam sajian. Kesimpulannya yaitu *salahan* merupakan tindakan salah (dalam hal ini berbeda dengan pola *tabuhan* baku) yang menjadi aturan dalam sajian karawitan.

Meskipun *salahan* sudah menjadi aturan dalam sajian karawitan, *tabuhan salahan* bukan tergolong *tabuhan pamurba* (pemimpin) atau penentu sajian. Telah disebutkan bahwa keberadaan *salahan* diharapkan dapat menambah kesan estetik dalam sajian *gendhing*, oleh sebab itu ada atau tidaknya *salahan* tidak mempengaruhi jalannya *gendhing*. Meskipun *salahan* menjadi aturan dalam karawitan, tetapi ketika *salahan* tidak dilakukan, tidak akan mempengaruhi jalannya sajian *gendhing*. Perlu ditekankan sekali lagi bahwa keberadaan *salahan* lebih kepada rasa estetik.

Unsur kata salah dalam karawitan juga terdapat pada istilah lain yaitu *salah gumun*. *Salah gumun* adalah nama jarak nada pada bilah-bilah gamelan yang sering dijumpai pada *seleh gender* antara nada *gulu* (2 atau *ro*) dan nada *lima* slendro (Soeharto, 1978: 129). Artinya *salah gumun* memiliki jarak nada *seleh* yaitu satu nada. *Gumun* dalam bahasa Jawa berarti heran. Seperti contoh kalimat berikut "*aku kok nggumun karo kedadian iku*" yang artinya "saya merasa heran dengan kejadian itu". Pada umumnya *seleh gender* yang paling sering dijumpai yaitu *seleh gembyang* (jarak

empat nada atau satu oktaf) dan *kempyung* (jarak dua nada). Penamaan istilah *salah gumun* kemungkinan dikarenakan meskipun jarak *seleh gender* satu nada tidak lazim digunakan tetapi pada kasus tertentu dapat memberi rasa *enak*, sehingga muncul perasaan heran ketika sesuatu yang tidak lazim justru menghasilkan perpaduan suara yang indah. Kata "salah" pada istilah *salahan* dan *salah gumun* memiliki sifat yang hampir sama. Salah satunya yaitu kata "salah" dimaknai sebagai hal yang berbeda tetapi memiliki nilai tambah dalam rasa estetik.

Salahan selain mengandung unsur kemiripan kata dengan *salah gumun* juga memiliki kemiripan fungsi dengan istilah lain yaitu *banggen*. Djojomlojo menjelaskan bahwa *banggen* dan *salahan* memiliki fungsi yang sama yaitu memberi tanda kepada seluruh pemain instrumen bahwa *gendhing* yang disajikan akan menuju pada titik akhir yaitu *gong* (Purwanto, 2010: 210-211).

Istilah *banggen* diambil dari instrumen *bangge* yang ada pada perangkat gamelan *Monggang*. Kata *banggen* diperoleh dari kata *bangge* yang mendapat imbuhan -an. Dari kata *bangge-an* terjadi *luluh tembung* karena akhir dari kata *bangge* merupakan huruf hidup, sehingga *bangge-an* menjadi *banggen*. Sama halnya dengan *salahan*, imbuhan -an dalam kata *banggen* juga bermakna menyerupai. Jika *salahan* dikatakan menyerupai salah, maka *banggen* dikatakan menyerupai *bangge*. Artinya *tabuhan banggen* adalah *tabuhan* yang teknik penyuarannya menyerupai teknik instrumen *bangge* dalam *Monggang*. Istilah *banggen* selain dalam sajian gamelan *Monggang* juga berada pada gamelan *Ageng*, yaitu terletak pada *tabuhan* instrumen *kethuk* dalam sajian *inggah* irama *dadi*.

Salahan dalam Garap Karawitan

Salahan dalam karawitan memiliki peran penting yaitu sebagai penanda. Artinya dalam kebudayaan Jawa keberadaan *salahan* sesuai dengan makna ke tiga. *Salahan* yang memiliki pengertian sesuatu yang berbeda. Perbedaan yang disengaja dilakukan agar dapat menjadi pusat perhatian. Dari perhatian tersebut, *salahan* melakukan tugasnya yaitu memberi aba-aba, rambu-rambu, tanda, akan menuju pada *gong*. Tanda ini tidak hanya berlaku bagi pemain

instrumen lain, tetapi juga pendengar atau penikmat.

Dalam dunia karawitan muncul pertanyaan yaitu siapa yang mengilhami terciptanya *salahan*. Jika dirunut asal usulnya maka akan sulit untuk menemukan pencetus *salahan*. Minimnya data menjadi kendala utama dalam menelusuri pencetus *salahan*. Karawitan yang bersifat dinamis cenderung mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Di era kerajaan, sumber dari karawitan hanya dapat ditelusuri dari dua tempat yaitu dari dalam keraton atau dari luar keraton.

Suraji menuturkan bahwa dalam proses pembelajaran karawitan oleh Martopangrawit¹ telah ditata terstruktur sedemikian rupa, belum diketahui secara pasti munculnya *salahan* dari luar keraton atau dari dalam keraton. Melihat bentuk *gendhing-gendhing* yang dipelajari berasal dari keraton, maka kemungkinan *salahan* berasal dari dalam keraton, karena dalam keraton terdapat konvensi-konvensi yang cukup ketat, tetapi apabila di luar keraton kemungkinan adanya konvensi sepertinya sulit untuk dikembangkan. Pertimbangan yang lain yaitu keberadaan garap *banggen* yang fungsinya menyerupai *salahan* berasal dari gamelan *pakurmatan*, sedangkan yang memiliki perangkat gamelan *pakurmatan* adalah keraton (Suraji, wawancara 13 Mei 2016). Saptono, salah seorang pengrawit dalam keraton menyebutkan bahwa awal munculnya *salahan* masih belum jelas. *Salahan* bisa jadi muncul dari dalam keraton dengan dasar bahwa tokoh-tokoh pengrawit yang berkualitas berasal dari dalam keraton. Indikasi lainnya yaitu mengenai konvensi yang ketat dalam karawitan juga berasal dari dalam keraton. (Saptono, wawancara 21 Desember 2016).

Pendapat sejalan juga disampaikan oleh Sukamso bahwa *salahan* berasal dari dalam keraton. Beliau meyakini bahwa semua pembetulan garap karawitan berasal dari dalam keraton, lalu disebarkan luaskan di masyarakat luar tembok keraton. Peran *salahan* di masyarakat luar tembok keraton sangat dirasakan, hal ini dikarenakan pada jaman dahulu belum ada teknis pembelajaran karawitan secara tertata. Selain itu minim sumber daya manusia yang mampu memainkan gamelan, sehingga terkadang pemain *gong* sering diisi oleh sembarang orang. Kondisi

seperti demikian yang membuat *salahan* berperan. *Pengonggong* yang pada dasarnya tidak mengerti tentang gamelan akan diberi tanda kapan akan *menabuh gong* ketika *salahan* dimainkan oleh *kendhang* atau *kethuk* (Sukamso, wawancara 13 April 2016).

Melihat dan mempertimbangkan ketiga pendapat beserta argumen dari ketiga narasumber di atas, keraton lebih dapat diyakini sebagai induk munculnya *salahan*. Keraton sebagai pusat pemerintahan merupakan pusat dari berbagai hal, yang mengatur mengenai tatacara hidup bermasyarakat. Segala hal di dalam keraton terikat pada peraturan yang dimaksudkan untuk kebaikan dan ketertiban. Masyarakat diluar keraton akan mengikuti aturan-aturan tersebut dan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Begitu pula mengenai aturan dalam sajian karawitan. *Kendhangan ciblon* yang pada awalnya ditemukan diluar tembok keraton, tetapi setelah masuk keraton akan diolah kembali menjadi lebih tertata, dengan keterbukaannya akhirnya *ciblon* masuk tembok keraton. Seiring dengan berjalannya waktu, kesenian yang hidup di luar tembok keraton mengalami perkembangan yang cukup pesat. Oleh sebab itu hal-hal lain yang bersifat konvensi dalam sajian karawitan pasti berasal dari dalam keraton termasuk *salahan*.

Keberadaan gamelan *pakurmatan* yang hanya terdapat di lingkungan keraton juga lebih meyakinkan bahwa *salahan* muncul dari dalam keraton. *Salahan* dan *banggen* memiliki fungsi hampir sama, sehingga dapat saling dikaitkan. Istilah *banggen* diambil dari kata *bangge*, yaitu salah satu nama instrumen yang terdapat pada perangkat gamelan *Monggang*. Perangkat gamelan *Monggang* merupakan bagian dari gamelan *pakurmatan* yang berfungsi untuk mengiringi upacara-upacara di dalam keraton. Keberadaan gamelan *pakurmatan* hanya berada di dalam keraton,² dengan kata lain *salahan* sudah ada di dalam keraton bersamaan dengan adanya gamelan *Monggang*.

Pengrawit yang berkualitas tidak hanya berasal dari dalam keraton. Di luar keraton juga banyak pengrawit-pengrawit yang handal dan mumpuni. Salah satu alasan kemunculan *salahan* diyakini dari dalam keraton yaitu keberadaan pengrawit dalam keraton yang berkualitas. Pada

kenyataannya pengrawit-pengrawit berkualitas dalam keraton juga berasal dari luar keraton, sehingga jika menjadikan keberadaan pengrawit berkualitas yang ada di dalam keraton sebagai dasar kemunculan *salahan* dinilai masih kurang kuat. Dua alasan sebelumnya yaitu berdasarkan konvensi dan keberadaan perangkat gamelan *pakurmatan* yang hanya ada di dalam keraton dinilai lebih kuat untuk memastikan bahwa *salahan* berasal dari dalam keraton.

Analisis kemunculan *salahan* yang berasal dari dalam keraton belum dapat menjawab sejak kapan kemunculan *salahan* dalam sajian karawitan. Jika mempertimbangkan keberadaan *banggen* dan *salahan* merupakan dua hal yang berkaitan, maka awal munculnya *salahan* dapat ditelusuri melalui adanya *banggen* pada gamelan *Monggang*. Gamelan *Monggang* muncul pada pemerintahan PB. IX yaitu sekitar tahun 1145-an (Pradjapangrawit, 1990: 20-21). Oleh sebab itu kemunculan *salahan* dapat dirujuk melalui kemunculan perangkat gamelan *Monggang*.

Merujuk keberadaan *salahan* pada instrumen *kemanak* dalam tari *bedhaya*, Suptono menuturkan bahwa *kemanak* pada tari *bedhaya* sudah terdapat *salahan* (Suptono, wawancara 21 Desember 2016). Kemunculan *bedhaya* terdapat dalam serat Wedhapradangga: (Pradjapangrawit, 1990: 5).

Keterangan dalam buku Rahasia Ramalan Jayabaya, Ranggawarsita, dan Sabda Palon mengenai perhitungan tahun seperti berikut: "karya itu diberi suryasengkala SANGKA KUDA SUDDA CANDRAMA (tahun 1.079 Saka atau 1.157 Masehi)" (Any, 1990: 39). Berdasarkan hitungan tersebut maka kemunculan tari *bedhaya* yaitu pada tahun 532 masehi (tahun 264 Suryasengkala ditambah 78). Tahun tersebut merupakan awal dari kemunculan tari *bedhaya* dengan diiringi *gendhing kemanak* yang dapat dijadikan acuan pula menjadi awal munculnya *salahan* berdasarkan pola *tabuhan salahan* yang terdapat pada *kemanak*.

Salahan yang terdapat dalam *banggen* pada *Monggang* dan *salahan* yang terdapat pada *gendhing kemanak* dalam *bedhaya* jelas lebih dahulu *gendhing kemanak* dalam *bedhaya*. Data yang lebih meyakinkan mengenai kemunculan *salahan* yaitu bersamaan dengan kemunculan *Monggang*, yaitu sekitar tahun 1145. Pola *bangge* pada sajian

perangkat gamelan *Monggang*, sejak pertama kali muncul hingga sekarang tidak pernah terjadi perubahan. Dikarenakan data sejarah *salahan* masih sangat kurang, maka sejarah *salahan* dapat dilihat dari sejarah munculnya *banggen*. Artinya jika dikaitkan dengan kemunculan *banggen* maka akan mangacu pada sejarah kemunculan perangkat gamelan *pakurmatan*, yaitu *Kodhok Ngorek* dan *Monggang*. Sejarah kedua perangkat tersebut memiliki lebih banyak data, sehingga akan lebih mudah menggali kemunculan *banggen* yang akan dikaitkan dengan *salahan*.

Fungsi *Salahan*

Pengertian fungsi menurut M. E Spiro dibedakan menjadi tiga macam yaitu: 1) fungsi menerangkan adanya hubungan guna antara suatu hal dengan tujuan tertentu; 2) fungsi menerangkan korelasi sesuatu hal dengan hal lain; dan 3) fungsi menerangkan hubungan yang terjadi antara sesuatu hal dengan hal lain dalam sistem integrasi (Murniningsih, 1999: 13). Fungsi *salahan* berarti menerangkan hubungan guna dan korelasi antara *salahan* dan fenomena-fenomena dalam karawitan.

Fungsi utama *salahan* dalam sajian *gendhing* yaitu keberadaannya sebagai penanda menjelang *gong*. *Gong* merupakan *seleh* titik terberat dalam sajian karawitan. Disebutkan oleh Waridi bahwa dalam sajian *gendhing-gendhing* tradisi Jawa, khususnya gaya Surakarta selalu ditandai dengan keberadaan titik-titik penting. Dari titik-titik penting tersebut, titik *gong* merupakan titik terpenting (Waridi, 2003: 55-56).

Menurut Rahayu Supanggah, *salahan* tidak dapat digolongkan ke dalam bagian teknik. Telah disebutkan bahwa setiap instrumen memiliki teknik yang berbeda-beda, sedangkan *salahan* diterapkan pada beberapa instrumen sekaligus.³ Jika disesuaikan dengan definisi pola menurut Rahayu Supanggah maka *salahan* dapat diklasifikasikan ke dalam golongan pola. *Salahan* merupakan sebuah pola yang memiliki karakter *nyèlèhi*, yaitu ketika seseorang mendengar *salahan* pada instrumen apapun maka setelah pola *salahan* pasti akan *gong*. Dari aspek ukuran, pada setiap instrumen dan irama pola *salahan* memiliki ukuran atau satuan yang berbeda-beda.

Pendapat yang dapat menguatkan bahwa *salahan* tergolong pola yaitu pengertian *kendhang*

salahan dalam Kamus Istilah Tari dan Karawitan. Menurut definisi dari Kamus menyebutkan bahwa *kendhang salahan* merupakan suatu *cengkok*, dimana *cengkok* merupakan bagian dari pola. “Kendhang *salahan*: suatu cengkok *kendhangan* di dalam *kendhangan* bentuk lancar yang dipukul hanya satu kali saja setiap akan kembali pada permulaan. Pada umumnya kendhang cengkok *salahan* ini sebagai tanda akhir dalam jenis *gendhing* lancar yang terdiri lebih dari satu *gongan*.” (Sudarsono dkk, 1977-1978: 88) *Salahan* memiliki peran sebagai suatu tanda di dalam sajian karawitan. Tanda yang dimaksud yaitu *salahan* memberi tanda musikal pada instrumen lain bahwa sajian telah berada pada melodi terberat. Hal ini dapat dibuktikan melalui keberadaan *salahan* di berbagai instrumen dan irama selalu berada pada menjelang *gong*.

Fungsi *salahan* yang lain yaitu bagian dari estetika *gendhing*. Aksentuasi *salahan* dalam sajian *gendhing* memberikan kesan tersendiri yang menambah keindahan sajian *gendhing*. Seperti yang diterangkan oleh Djelantik: “Unsur pembentuk kusus estetika karawitan yang dapat menentukan keindahan dalam sajian karawitan diantaranya: irama, *laya*, *cengkok*, pola, *pathet*, *garap*, dinamika, waktu jeda, vokal, dan budaya” (Djelantik, 1990: 127). Dalam hal ini *salahan* dapat diposisikan sebagai sebuah pola dan juga dinamika, karena *salahan* merupakan pola kusus yang terletak pada titik terberat melodi *gendhing*. Keberadaan *tabuhan salahan* pada melodi lagu terberat suatu *gendhing*, tidak terkait dengan lagu *balungan gendhing*. Selain itu, meskipun setiap lagu melodi terberat suatu *gendhing* berbeda-beda, pola *tabuhan salahan* akan tetap sama dan berada di tempat yang sama pula. Oleh karena itu *salahan* tergolong pendukung estetika karawitan dalam bentuk pola.

Salahan memiliki waktu dan tempatnya sendiri. Sama halnya seperti *banggen*. Sebagai dinamika, keberadaan *salahan* juga memberikan perubahan dinamika dalam sajian *gendhing*. Dinamika yang ditimbulkan *salahan* tergolong kecil, tetapi dapat memicu perhatian sehingga mampu diposisikan sebagai pemberi tanda pada instrumen lain. Rasa estetis dari aspek dinamik ini mungkin lebih dirasakan pada pendengar awam karawitan. Artinya orang di luar karawitan yang justru lebih sensitif menangkap

perubahan dinamika yang diakibatkan oleh *salahan*. Hal ini dikarenakan bagi pelaku karawitan yang sudah biasa memainkan gamelan, *salahan* sudah merupakan hal yang lumrah di telinga mereka.

Keberadaan *salahan* sebagai penambah rasa estetis dalam sajian karawitan dapat diibaratkan seperti ornamen dalam sebuah bangunan. Ornamen dapat diartikan sebagai dekorasi, sesuatu yang dirancang untuk menambah keindahan benda, tetapi biasanya tanpa kegunaan praktis. Singkatnya, ornamen berkaitan erat dengan upaya-upaya untuk memperindah sesuatu. Sesuai dengan konsep dasar ornamen itu sendiri yaitu menghias agar sesuatu yang dihias menjadi lebih indah (Guntur, 2007: 2-12). *Salahan* diibaratkan seperti ornamen dalam sajian karawitan yang keberadaannya diharapkan dapat memperindah sajian.

Bram Palgunadi menyebutkan bahwa terdapat *ricikan* yang digolongkan dalam *ricikan* penanda. *Ricikan* tersebut yaitu *kethuk*, *kempyang*, *kenong*, *kempul*, *gong suwukan*, dan *gong ageng*. (Palgunadi, 2002: 238). *Ricikan* penanda merupakan *ricikan* yang berfungsi memberi tanda batas dan perjalanan *ricikan* gamelan dalam suatu rangkaian *balungan gendhing*. Akan tetapi keterangan Palgunadi hanya sebatas *ricikan* atau alat musiknya saja. *Salahan* sebagai pola dalam karawitan yang merupakan piranti karawitan juga dapat digolongkan sebagai penanda. Jika *kethuk*, *kempyang*, *kenong*, *kempul*, dan *gong* termasuk dalam golongan *ricikan* penanda, maka *salahan* termasuk dalam golongan pola penanda dalam sajian karawitan. Artinya *salahan* merupakan pola yang berfungsi memberi tanda batas dan perjalanan *ricikan* gamelan dalam suatu rangkaian *balungan gendhing*. Hal ini dibuktikan melalui penempatan *salahan* yang selalu berada pada setiap mendekati *tabuhan gong* atau lagu melodi terberat suatu *gendhing*. Contohnya saja pada *tabuhan kethuk salahan ladrang* dan *ketawang*. Berikut pola *tabuhan kethuk* dan *kempyang* bentuk *ladrang* dan *ketawang* pada pola yang diulang-ulang (pola umum):

[: - - - + . . - + . :]

Pola *tabuhan kethuk ladrang* dan *ketawang salahan*:

- + - + . + - + - ()

Letak *salahan* berada pada di bagian dua *gatra* menjelang *gong*. Pola *salahan ladrang* dan *ketawang* pada dasarnya adalah sama. Tetapi karena jumlah *gatra* dari kedua bentuk *gendhing* tersebut berbeda, maka penempatan *salahan* nya pun juga sedikit berbeda. Jumlah *gatra* dalam satu *gong* pada bentuk *ladrang* yaitu delapan *gatra*, penempatan *kethuk salahan* yaitu:

- + - . - + - . - + - . - + - .
 - + - . - + - . - + - . - + - .
 - + - . - + - . - + - . - + - . (0)

Penempatan *kethuk salahan* pada *gendhing* bentuk *ladrang* yaitu pada *gatra* ke tujuh, sedangkan pada *gendhing* bentuk *ketawang* yang berjumlah empat *gatra* dalam satu *gong*-an, maka penempatan *salahan* yaitu seperti sebagai berikut.

- + - . - + - . - + - . - + - . (0)

Penempatan *kethuk salahan* pada *gendhing* bentuk *ketawang* yaitu pada *gatra* ke tiga. Tetapi pada kasus *ketawang*, karena dalam setiap *gong* hanya terdapat empat *gatra*, dan dalam satu *gendhing* terdapat beberapa *gong*-an, maka *tabuhan kethuk salahan* hanya berada pada *gong* terakhir saja. Jika dalam setiap *gong* dilakukan *tabuhan salahan*, dirasa terlalu sering atau terlalu dekat jarak *kethuk salahan* yang satu dan yang berikutnya.

Pada contoh *ketawang Kasatriyan* yang memiliki empat *gong*-an maka *kethuk salahan* hanya dilakukan pada bagian *gong* ke empat saja. Begitu pula jika diterapkan pada *ketawang* yang memiliki jumlah *gong*-an yang berbeda. Pada intinya pola *kethuk salahan* pada bentuk *ketawang* hanya dilakukan pada *gong*-an terakhir. Contoh pola penanda selain *salahan* yaitu pola *kendhang* menjelang *suwuk*. Penjelasan mengenai pola penanda yang lain akan dibahas pada pembicaraan berikutnya. Mencakup penanda-penanda lain dalam sajian karawitan yang akan dijadikan satu bahasan yaitu *ater*.

Ater dan Banggen sebagai Salahan

Salahan dan *banggen* merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. *Salahan* adalah suatu pola pada instrumen tertentu

dimana kedudukannya dalam sajian karawitan yaitu sebagai penanda bahwa sajian akan mendekati akhir melodi terendah yang ditandai dengan *tabuhan gong*. Sama halnya dengan *salahan*, *banggen* merupakan suatu pola yang keberadaannya juga difungsikan sebagai penanda akhir melodi terendah atau *gong*, hanya saja pola *tabuhan banggen* mengadopsi pola *tabuhan instrumen bangge* dalam sajian Gamelan *Kodhok Ngorek* dan *Monggang*. Bisa dikatakan *banggen* adalah sebutan lain dari *salahan*.

Fungsi utama *salahan* dan *banggen* adalah sebagai tanda menjelang *gong*. Sebagai gambaran yaitu jika suatu instrumen sudah memainkan pola *salahan*, itu artinya sajian tersebut sudah mendekati *tabuhan gong*. Tanda yang dimaksud yaitu sesuatu yang menyertai atau pengantar menuju suatu tujuan. Tanda dalam sajian karawitan dapat diglobalkan ke dalam pembahasan yang lebih luas menjadi istilah yang lain yaitu *ater*. Menurut kamus bahasa *ater* dapat diartikan sebagai memberi, mengantarkan atau *ngateri* (Purwadi, 2006: 17).

Di ranah karawitan *ater* merupakan tanda-tanda yang digunakan pelaku karawitan untuk saling berkomunikasi dalam sajian. *Salahan* dapat digolongkan ke dalam bentuk *ater* musikal, dimana *salahan* berfungsi sebagai tanda akan *gong* melalui pola dari beberapa instrumen, yang telah disepakati oleh pelaku-pelaku karawitan. (Jonathan, 2010: 63)

Dalam ranah karawitan jawa terdapat berbagai jenis *ater*. Di antaranya yaitu *ater* menjelang *gong*, *ater* peralihan irama, dan *ater* menjelang *suwuk*. *Ater* menjelang *gong* yaitu *salahan* dan *banggen* yang telah di bahas pada sub bab sebelumnya. Lain hal nya dengan *ater* menjelang *gong* yaitu *salahan* dan *banggen*, *ater* perubahan irama dan menjelang *suwuk* dalam sajian karawitan lebih didominasi oleh instrumen *kendhang*.

Kedudukan *kendhang* sebagai *pamurba* irama menjadikannya laksana supir dalam suatu kendaraan. Berkuasa dalam mengarahkan jalannya sajian, dan semua instrumen harus mengikuti kehendak pengendhang. *Ater* menjelang *suwuk* instrumen *kendhang* yaitu berwujud perubahan pola dari pola *tabuhan* biasanya. Contoh pola *kendhang* menjelang *suwuk* pada *kendhang kalih ketawang*:

k k k k k \overline{ktP} b . P . P \overline{kPb} . P
P b P b . P b P P b . P b \overline{ktP} ⑥

Perbedaan pola *kendhang kalih ketawang* yang dilakukan secara berulang-ulang dengan pola menjelang *suwuk* hanya berbeda di bagian dua *gatra* menjelang *gong*. Pola *kendhangan* menjelang *suwuk* hanya dilakukan sekali, yaitu ketika pengendhang menghendaki sajian untuk *suwuk*. Apabila pengendhang sudah melakukan pola *tabuhan* menjelang *suwuk* tetapi pemain lain tidak mendengarkan, maka akan terjadi *missed communication*. Akibatnya sajian *gendhing* tidak berjalan dengan baik atau bahkan rusak. Oleh sebab itu setiap pengrawit harus tetap mendengarkan instrumen yang lainnya. Hal semacam itu merupakan contoh komunikasi antar pengrawit melalui permainan instrumen dalam sajian karawitan.

Tanda menjelang *suwuk* yang dilakukan oleh *kendhang* tidak hanya berupa pola *tabuhannya* melainkan juga dengan *laya* nya yang semakin mencepat (sedikit *ngampat* atau *seseg*). Tetapi perubahan *laya* yang semakin mencepat tidak hanya sebagai tanda menuju *suwuk*, perubahan *laya* juga berlaku jika akan terjadi perubahan irama misalnya dari irama *dadi* ke irama *tanggung*.

Pada kasus peralihan irama, *ater* dari *kendhang* untuk perubahan irama lebih kepada melambat atau mencepatnya *laya*. Jika menuju irama $\frac{1}{2}$ ke irama $\frac{1}{4}$ maka *laya* akan diperlambat, sebaliknya jika peralihan irama $\frac{1}{4}$ menuju irama $\frac{1}{2}$ maka *laya* akan dipercepat. Mencepat dan melambatnya *laya* inilah yang nantinya juga akan berpengaruh pada pola *kendhangan*. Sebagai contoh peralihan *kendhang kalih ladrang* dari irama *tanggung* menuju irama *dadi*:

Buka: t t P b . . b P . . b ⑥
[: . . b P . . b P . . b P . . b P
 . . b P . . b P . . b P . . b P
 . . b P . . b P . . b P . . b P
 P b P . b . P b . . b P . . b ⑥]

Pola *kendhangan* di atas merupakan pola *kendhang kalih ladrang* irama *tanggung*. Jika akan menuju ke irama *dadi*, maka pengendhang akan memberi *ater* yaitu dengan melambatkan *layanya*.

. . b P . . b P . . b P . . b P
. . b P . . b P . P . b . k . P . b . kt P . b
. P . b . k . P . k P b . k . t . P . P . P . b . P . . P b . P
. . P b . P b . P b P . b . P b . k . k . k . P . b . kt P . ⑥

Biasanya di lingkungan karawitan sudah disepakati untuk melambatkan *laya* dengan simbol atau maka *ater* tidak hanya berwujud perubahan pola *tabuhan*, melainkan perubahan *laya* juga dapat dijadikan sebagai *ater*. Selain dalam sajian karawitan dalam gamelan *ageng*, *ater* juga dapat ditemukan dalam sajian gamelan *Pakurmatan*. Istilah *bedug nronjol* dalam sajian gamelan *Sekaten* juga pengistilahan untuk *ater*. Dikutip dari tulisan Rustopo bahwa tugas *bedug* dalam sajian gamelan *Sekaten* yaitu sebagai berikut.

- Memberi tekanan pada saat-saat tertentu dan cara menabuh tertentu menurut bentuk *gendhing* yang disajikan.
- Memberi tanda akan *seseg* dan *tamban*
- Sebagai salah satu "panutan" ricikan yang lain pada "jengglengan" dalam racikan. (Rustopo, 1981: 16)

Fungsi kedua *bedug* yaitu memberi tanda akan *seseg* dan *tamban*, serupa dengan fungsi *kendhang* dalam memberi *ater*. Jika akan *seseg* disebut dengan *bedug nronjol*, sedangkan jika akan *tamban* disebut dengan *bedug ngganduli*. Pada intinya yaitu perubahan pola yang hanya sepersekian ketukan dapat berpengaruh untuk seluruh sajian, yang diikuti oleh perubahan *laya*, dan selanjutnya akan menuju pada yang akan dicapai entah itu *suwuk* atau peralihan *gendhing*. Tetapi jika pembicaraan dalam konteks gamelan *Sekaten*, maka tidak terdapat peralihan *gendhing*.

Salah satu tugas *bedug* adalah "ngajak *seseg*". Cara *tabuhannya* adalah dengan menabuh setengah sabetan sebelum saat, pada *tabuhan* *bedug* pertama sesudah *gong* *gendhing* itu sendiri. Ini berlaku untuk semua bentuk *gendhing*, kecuali *gendhing ladrang Rambu* (Rustopo, 1981: 47-48). Setelah *ngajak seseg*, maka tugas *bedug* selanjutnya yaitu mengajak untuk *suwuk*. Menuju *suwuk*, *laya* yang semula *seseg* harus dipelankan kembali atau *kendho*. Caranya yaitu bila dalam *ngajak seseg bedug* ditabuh setengah *sabetan* sebelum saatnya, maka dalam mengajak

gong, tetapi pengendhang terlebih dahulu mengikuti gerakan dari penari. Jika penari tidak melakukan suatu gerakan tertentu maka pengendhang tidak akan mengateri untuk *gong*. Seperti contoh ketika penari *srisig*⁴ dan sekiranya sudah akan selesai melakukan *srisig*, maka pengendhang akan mengateri selanjutnya diikuti oleh *gong*.

Beberapa seniman mengenal *ater* yang terdapat pada kendhangan srepegan dalam konteks tari tersebut dengan istilah *salahan*, selain itu juga terdapat istilah lain yang mungkin lebih tepat yaitu istilah *colongan*. Sesuai dengan namanya yaitu *colongan* yang berarti curian atau mencuri, artinya ada yang hilang. Seperti telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya bahwa pengendhang mengikuti gerak tari, selanjutnya pada pola tersebut diikuti oleh perubahan *seleh gong*, oleh karena itu terdapat beberapa perubahan jumlah *sabetan balungan*. Jumlah *sabetan* berbeda dengan *balungan* baku mengikuti *ater* dari *kendhang*. Artinya meskipun belum pada tempat *gong* jika pengendhang sudah membuat *ater* untuk *gong* maka semua instrumen harus mengikuti, sehingga yang seharusnya dalam satu *gong*-an berisi tiga *gatra* atau 12 *sabetan balungan* menjadi berkurang. Berikut pola *ater* menjelang *gong* pada srepegan gerak tari:

Pola utuh 8 *sabetan balungan* : $\underline{\cdot} \underline{bd} \underline{\cdot} \underline{db} \underline{dtb} \underline{tbd}$

Pola 6 *sabetan balungan* : $\underline{\cdot} \underline{db} \underline{dtb} \underline{tbd}$

Pola 4 *sabetan balungan* : $\underline{dtb} \underline{tbd}$

Pada intinya *gong* dalam srepeg kaitannya dengan sajian *tari* yaitu jika *kendhang* melakukan pola berikut $\underline{dtb} \underline{tbd}$. Contoh pada *balungan* Srepeg Manyura.

[3 2 3 2	5 3 5 3	2 1 2	①
2 1 2 1	3 2 3 2	5 6 i	⑥
i 6 i 6	5 3 5 3	6 5 3	②]

Penerapan pola *kendhangan* menjelang *gong* utuh:

3 2 3 2	5 3 5 3	2 1 2	①
. bd.db	dtb tbd		

Contoh penerapan *kendhangan colongan* pada *balungan* srepeg:

Pola *kendhangan* 8 *sabetan balungan*:

3 2 3 2	5 3 5 3	③	5 3 5 3	2 1 2 1
. bd.db	dtb tbd			

Pola *kendhangan* 6 *sabetan balungan*:

3 2 3 2	5 3 5 3	③	5 3 5 3	③	5 3 5 3
.db dtb tbd	.db dtb tbd				

Pola *kendhangan* 4 *sabetan balungan*:

3 2 3 2	5 3 5 3	③	2 3 2	①
dtb tbd				

Selain ketika *srisig*, juga terdapat pola-pola *ater colongan* yang sifatnya sudah pakem atau sudah menjadi suatu kebiasaan yaitu ketika *sembahan* dan *sabetan*. Ketika *sembahan* pola yang digunakan adalah pola A-B-C, sedangkan ketika *sabetan* menggunakan pola A-B-B. Pola tersebut sudah menjadi kesepakatan antara penari dengan pengawit.

Pola *kendhangan* yang semula memiliki istilah *kendhangan salahan* dan *kendhangan colongan*, berdasarkan penempatannya yang berubah-ubah tidak dapat dikatakan sebagai *salahan*. Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa salah satu sifat *salahan* yaitu sebagai tanda batas pengulangan (siklus). Sebagai batas pengulangan, letak *salahan* akan selalu berada di tempat yang sama, sedangkan pada kaitannya dengan gerak tari ini penempatan pola selalu berubah-ubah bergantung pada gerak tari. Oleh karena itu istilah yang lebih tepat untuk menamai pola *kendhangan* tersebut yaitu *kendhangan colongan*.

Setelah mengupas mengenai berbagai *ater* pada berbagai bentuk *gendhing* dan pada berbagai perangkat gamelan di Surakarta, dapat dipastikan bahwa *ater* dalam karawitan gaya Surakarta memiliki peran atau kedudukan yang penting. Selain itu, *ater* juga mencakup hal yang luas. Seperti unsur *ater*, jenis-jenis *ater*, bagian-bagian *ater*, dan nama-nama *ater*. Oleh karena itu perlu kiranya jika ada penelitian kusus mengenai *ater* untuk lebih memperkuat teori-teori dalam karawitan.

Perbedaan dan Persamaan antara *Banggan* dan *Salahan*

Banggan merupakan salah satu istilah di dunia karawitan yang mirip dengan *salahan*. Pada sub bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa kata *banggan* diambil dari instrumen *bangge* yang ada pada perangkat gamelan *Monggang*. Keberadaan *bangge* dalam perangkat gamelan *Monggang* yaitu

salah satunya guna memberi tanda sebagai penanda menjelang *gong* besar. Persamaan *banggen* dan *salahan* yaitu mempunyai peran yang sama dalam hal sebagai tanda atau komunikasi musikal antara pemusik, bahwa rangkaian lagu telah mendekati *gong*.

Terdapat dua perbedaan antara *salahan* dan *banggen*. Perbedaan pertama terdapat pada peran *banggen* dalam *Monggang* dan *Kodhok Ngorek* untuk mengurangi dan menambah kecepatan irama atau *laya*. Perbedaan kedua yaitu terletak pada jalinan *tabuhan*. Menurut Supanggah pola *tabuhan banggen* terdengar seperti *tabuhan* $\frac{3}{4}$ dalam irama 4/4 (Supanggah, 23-11-2016). Jika diuraikan seperti berikut:

♠ . . ♠ . . ♠ . . ♠ . . . ♠ . (.)

Perbedaan kedua yaitu *tabuhan salahan* lebih bebas, artinya tidak terikat oleh pola instrumen manapun. Pola *salahan* pada setiap instrumen berbeda satu sama lain. Berbeda dengan pola *kethuk banggen* pada *gendhing*, dinamakan *banggen* karena pola *tabuhannya* mengadopsi pola *tabuhan* instrumen *bangge* pada gamelan *Monggang*. Itu artinya istilah *banggen* dalam gamelan *ageng* adalah *salahan* yang polanya mengadopsi pola *bangge* dalam gamelan *Monggang*.

Banggen dan *salahan* pada dasarnya sama-sama bagian dari *ater* menjelang *gong*, hanya berbeda pengistilahannya saja. Perbedaan istilah tersebut didasarkan dari pola *tabuhannya*. Pola *salahan* berbeda disetiap instrumen dan bentuk *gendhing*, tetapi pola *banggen* pada instrumen dan bentuk *gendhing* apapun akan tetap sama, yaitu mengacu pada pola instrumen *bangge* dalam *Monggang* dan *Kodok Ngorek*.

Istilah *banggen* dalam *Monggang* juga terletak pada garap *kendhang*, yaitu ketika akan terjadi perubahan irama, juga sebagai *ater* mencepat dan atau melambatkan *laya*. Pola *banggen* dalam *kendhangan Monggang* yaitu seperti berikut:⁵

Buka *kendhang* (dimulai dari irama *tanggung*) P . P . (P)

[: . P . P . P . P . P . P . P . (P) :]

Peralihan ke irama *dadi* saat *banggen*:

. P . P . P . P P P . P P P . (P)
[: o P o . o P o . P o . P o . P o . P o]

. P o . P o . P . . P . o P o (b) :]

Banggen:

o P o . P o o . o . P . o o o (b)

o . P . o P o . P o . P o . P o . P o (b)

o P o . P o . P . . P . o P o (b)

Peralihan ke irama *tanggung*: . P . (P)

Irama *tanggung*:

[: P P . P P . P (b) P P . P P . P (b) :]

Suwuk setelah *banggen*:

P . P . P . P (b) P b P . P b P (o)

Analisis Garap Salahan

Salahan merupakan suatu perubahan pola dari pola dasar yang dilakukan sebagai tanda menjelang *gong* atau titik melodi terendah dalam suatu rangkaian melodi, dan sebagai tanda batas pengulangan dimana keberadaannya diharapkan juga dapat menambah rasa estetik dalam sajian. Salah satu pola yang dapat dipastikan *salahan* yaitu pola *salahan* pada instrumen *kethuk ladrang* dan *ketawang*. Selain pada *kethuk ladrang* dan *ketawang*, pola *salahan* masih dapat ditemukan pada beberapa instrumen lain. Pengertian *salahan* di atas dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengidentifikasi pola *salahan* yang lain. Hal-hal yang memenuhi klasifikasi tersebut berarti dapat dikatakan sebagai *salahan*. Seperti yang diterangkan oleh Supanggah: "Intinya berarti kembali pada pengertian *salahan* lalu dikaitkan dengan fenomena-fenomena yang menyerupai" (Supanggah, wawancara 23 Nopember 2016). Berdasarkan keterangan Supanggah maka dapat dilakukan analisis guna menemukan pola *salahan* yang sebenarnya di berbagai garap karawitan. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan garap suatu instrumen yang diindikasikan sebagai *salahan* dengan sifat-sifat *salahan* yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya.

1. Kethuk

Kethuk merupakan salah satu instrumen yang menjadi bagian dari perangkat gamelan *ageng*. Kedudukan *kethuk* dalam sajian yaitu sebagai *pemangku* irama, yaitu menguatkan *kendhang* dalam menentukan bentuk *gendhing* dan menunjukkan macam irama (Martopangrawit, 1969: 4). Selain itu *kethuk* juga sangat berpengaruh

dalam penyebutan bentuk atau struktur suatu judul *gendhing*. Contoh penulisan berikut: *Onang-Onang Gendhing Kethuk 2 kerep minggah 4 laras slendro pathet sanga*, artinya dalam satu *tabuhan kenongan gendhing Onang-Onang* terdapat dua *tabuhan kethuk*, lalu *inggah nya* memiliki empat *tabuhan kethuk* dalam satu *tabuhan kenong*; *Mintasih Gendhing Kethuk 4 kerep minggah 8*, artinya dalam satu *tabuhan kenong gendhing Mintasih* terdapat empat kali *tabuhan kethuk*, sedangkan *inggahnya* dalam satu *tabuhan kenong* memiliki delapan kali *tabuhan kethuk*. Jadi *kethuk* sangat menentukan struktur suatu bentuk *gendhing*. Terdapat instrumen lain yang tidak dapat dipisahkan dari *kethuk* yaitu instrumen *kempyang*. Keberadaan *kempyang* dan *kethuk* tidak dapat dipisahkan satu sama lain baik dari segi susunan penempatan atau letak, maupun dari segi *tabuhannya*.

Nada yang terdapat pada *kethuk* yaitu 2 dalam *laras slendro* dan 6 pada *laras pelog*. Nada yang terdapat pada *kempyang* yaitu 1 dalam *laras slendro* dan 6 pada *laras pelog*.

Djojomlojo dalam tulisan Purwanto menyebutkan bahwa teknik penyuaran *kethuk* dibedakan menjadi dua bagian yaitu *cekak* (suara pendek) dan *nggleter* (suara panjang). Penyuaran *cekak* (suara pendek) digunakan untuk bentuk *gendhing*; *ayak-ayakan*, *srepeg*, *sampak*, dan *lancaran*. Penyuaran *nggleter* (suara panjang) digunakan untuk bentuk *gendhing ketawang*, *ladrang*, dan *gendhing* (bentuk *gendhing kethuk 2 kerep keatas* atau *gendhing* yang lebih besar (lebih besar artinya bentuk *gendhing kethuk 2 kerep*, *kethuk 2 arang*, *kethuk 4 kerep*, *kethuk 4 arang*). Meskipun hanya terdapat satu nada dalam instrumen *kethuk* dan *kempyang*, tetapi juga diperlukan teknik *pithetan* (tutupan) dalam praktiknya, seperti halnya instrumen lain yang memiliki lebih dari satu nada. Hal ini dikarenakan suara *cekak* dan *nggleter* yang terdapat pada *kethuk*, panjang suaranya tidak melebihi *sabetan balungan* berikutnya. *Tabuhan kethuk* pada bentuk *gendhing* seperti *ayak-ayakan*, *srepegan*, *sampak*, dan *lancaran* sebagian besar berada di antara atau disela-sela *tabuhan sabetan balungan*, sehingga suara sangat jelas terdengar.

Menurut Purwanto terdapat dua teknik dalam memproduksi penyuaran *nggleter* yaitu teknik *tabuhan dara muluk* dan *tabuhan ndheruk*.

Teknik *tabuhan dara muluk* yaitu suatu pukulan yang tidak dihitung jumlah *tabuhannya* dengan *volume tabuhan* sama rata yang diawali dengan pukulan jarang menuju sekerap atau sepenuh sampai sekerap/sepenuh mungkin dalam kurun waktu kurang lebih satu detik. Kemudian teknik *tabuhan ndheruk*, istilah ini digunakan oleh Mloyowidodo untuk menerangkan teknik pukulan *kethuk*. Teknik *tabuhan nderuk* dilakukan dengan pukulan kerap atau penuh sejak pertama kali masuk dengan durasi waktu kurang lebih sama. Pukulan *nggleter* pada *kethuk* biasa digunakan untuk bentuk *gendhing ketawang*, *ladrang* dan bentuk *gendhing inggah kethuk 4*, *kethuk 8*, dan *kethuk 16*. Penyuaran *nggleter* pada *kethuk* dikombinasikan dengan pukulan *kempyang* sehingga membuat jalinan ritme yang *ajeg*/tetap, yaitu: *kempyang - kethuk - kempyang - kosong*, begitu seterusnya.

Disebutkan dalam tulisan Purwanto bahwa terdapat pola kusus dalam *tabuhan kethuk* yang menjadi tanda menjelang *gong*. Dikatakan khusus karena pola tersebut berbeda dengan pola yang *ajeg* atau *tabuhan* biasa, atau juga yang disebut dengan *tabuhan limrah* menurut Djojomlojo. *Tabuhan* tersebut yaitu *kethuk salahan* dan *kethuk banggen*.

Tabuhan banggen adalah sebuah pola *tabuhan* yang berbeda dengan pola biasa (*limrah*) yang digunakan dalam *inggah gendhing* irama *dados* yang dimulai pada empat *gatra* menjelang *gong*. Seakan-akan *tabuhan banggen* adalah sebuah tanda kepada seluruh *ricikan* yang lain bahwa sajian *gendhing* yang disajikan sedang menuju *gong* (Purwanto, 2010: 210).

Tabuhan salahan yang dijelaskan oleh Purwanto yaitu seperti kutipan berikut:

Tabuhan salahan, seperti kata *salahan* itu sendiri sudah menunjuk bahwa teknik *tabuhan* ini menyalahi aturan dari *tabuhan kethuk kempyang* konvensional atau biasanya (*limrah*). *Tabuhan salahan* hanya digunakan pada bentuk *gendhing ketawang* dan *ladrang* irama *tanggung* dan *dados* yang ditempatkan dalam *gatra* pertama *kenong* keempat atau 4 *sabetan* menjelang *gong*. (...) Pola *tabuhan salahan* ini juga memberikan tanda kepada seluruh pemain *ricikan* lainnya dan sekaligus mengingatkan kepada seluruh pemain

bahwa *gendhing* yang disajikan sedang menuju pada titik akhir yaitu *gong* (Purwanto, 2010: 211).

Berdasarkan kutipan mengenai *banggen* dan *salahan* di atas, terdapat kesamaan yaitu keduanya sama-sama memberikan tanda kepada instrumen lain bahwa *gendhing* yang disajikan sedang menuju pada titik akhir yaitu *gong*. Keterangan tersebut menguatkan bahwa terdapat keterkaitan antara keduanya. Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya telah disimpulkan bahwa *salahan* dan *banggen* adalah dua istilah yang sama yaitu *ater* menuju *gong*. Keduanya adalah bagian dari *ater*, hanya saja berada di tempat (bentuk *gendhing* dan irama) yang berbeda dan pola *tabuhan* yang berbeda.

Salahan kethuk pada bentuk *ketawang* dan *ladrang* akan menghasilkan jalinan komunikasi antara beberapa instrumen. Penggunaan *kethuk* pada bentuk *ketawang* dan *ladrang* selalu menggunakan *kempyang*, sehingga *kethuk* dan *kempyang* akan menjalin komunikasi musikal dengan instrumen yang dilalui saat terjadi *salahan* yaitu pada saat *kempul*. Selanjutnya, jalinan komunikasi tersebut akan diterima oleh *gong*.

Pola *kethuk salahan* dalam sajian bentuk *gendhing ketawang*:

- + - . - + - . - + - + . + - + - (0)

Pola *kethuk salahan* dalam sajian bentuk *gendhing ladrang*:

- + - . - + - . - + - . - + - .
- + - . - + - . - + - . + - + - (0)

Kethuk salahan pada bentuk *gendhing ketawang* dan *ladrang* pada dasarnya memiliki pola yang sama, tetapi keduanya terdapat ketentuan-ketentuan yang berbeda. Jika diterapkan pada *ladrang* dapat diterapkan pada irama *dadi* maupun irama *tanggung* di setiap *gong*. Alasannya yaitu karena struktur *ladrang* terdapat empat *kenongan* (*tabuhan kenong*) sehingga memungkinkan (jarak atau *space* dalam memainkan *salahan*) untuk melakukan *salahan* di setiap *gong*. Apabila diterapkan pada *ketawang* maka hanya akan dilakukan pada *gong* terakhir, karena dalam satu *gong ketawang* hanya terdapat dua *kenongan*

(*tabuhan kenong*) maka akan terasa terlalu rapat dalam memainkan *salahan*. Hal tersebut dinilai kurang dalam keindahan sajiannya.

Kethuk salahan pada sajian bentuk *gendhing inggah*:

- + - . - + - . - + - . - + - .
- + - . - + - . - + - . - + - .
- + - . - + - . - + - . - + - .
- . - + - . - . - + - . - + - (0)
+ +

Pola *kethuk salahan* pada bentuk *gendhing inggah* biasa disebut dengan *banggen*, karena pola yang digunakan menyerupai pola *bangge* dalam perangkat gamelan *Monggang* dan *Kodhok Ngorek*. Terdapat *tabuhan kethuk* bersamaan dengan *kempyang* yang biasa dibunyikan dengan „byuk’. *Kethuk banggen* ini terdapat pada *kenong* terakhir atau *kenong* ke empat, *gatra* pertama dan ke dua. Maka *kethuk salahan* (yang kemudian disebut *kethuk banggen* dalam *gendhing inggah* akan berbunyi seperti berikut: *byuk - song - pyang - thuk - pyang - song - byuk - song*. Selanjutnya pola biasa yaitu *kempyang - kethuk - kempyang - kosong* sampai *gong*.

2. Kendhang

Karawitan gaya Surakarta merupakan kesenian yang dapat berdiri sendiri, artinya tidak terkait dengan kesenian lainnya. Karawitan yang dapat berdiri sendiri biasa disebut dengan *klenengan*. Selain dapat berdiri sendiri, karawitan juga dapat menjadi unsur pendukung kesenian lainnya seperti tari, pakeliran, ketoprak, dan bentuk kesenian lain. Instrumen *kendhang* antara *klenengan*, tari, dan pedalangan memiliki perbedaan yang mendasar. Pada sajian *klenengan* pengendhang bisa dengan leluasa mengatur sajian *gendhing*, berbeda jika berkaitan dengan sajian tari atau pakeliran pengendang harus berkomunikasi dengan penari atau dalang. Bahkan dalam sajian pakeliran pengendhang harus mengikuti aba-aba dari dalang. Artinya kedudukan *kendhang* dalam sajian tari dan pakeliran tidak sekuat kedudukannya dalam sajian *klenengan*.

Kedudukan *kendhang* dalam perangkat gamelan *ageng* adalah sebagai *pamurba* irama. *Pamurba* artinya pemimpin, jadi *kendhang* memimpin atau berkuasa atas jalannya irama. Sebagai pemimpin tentu *kendhang* harus memberikan aba-aba kepada instrumen lain jika akan mengajak atau mengarahkan sajian pada suatu perubahan tertentu. Seperti perubahan irama, perubahan *gendhing*, akan *andegan*, *suwuk*, dan masih banyak lagi yang bisa dilakukan oleh *kendhang*. *Kendhang* juga melakukan komunikasi dengan instrumen lain melalui garap atau pola *tabuhannya*.

Aba-aba yang dilakukan *kendhang* bertujuan untuk memberikan tanda kepada instrumen lain bahwa akan terjadi perubahan di dalam sajian *gendhing* yang tengah berjalan. Sebelum terjadi perubahan dalam sajian, pengendhang butuh perhatian dari seluruh penabuh instrumen lain agar dapat mendukung maksud dari pengendhang. Salah satu contoh ketika pengendhang berkehendak untuk *suwuk*, instrumen yang lain juga harus mendukung. Menjelang *suwuk* *kendhang* akan sedikit menambah *laya* selama beberapa saat, kemudian ketika akan *suwuk* secara perlahan-lahan mengurangi kecepatan *laya* sampai mencapai *suwuk*. Jika instrumen lain tidak mengikuti pengendhang (mempercepat dan memperlambat *laya*) maka kehendak pengendhang untuk *suwuk* tidak akan tercapai. Walaupun berhasil, *suwuk* tidak berjalan dengan lancar. Oleh karena itu sebelum menyampaikan kehendaknya, pengendhang harus memberi tanda pada instrumen lain agar mendapat perhatian. Tanda-tanda itulah yang dalam sajian karawitan biasa disebut dengan *ater*. Artinya *kendhang* memberikan tanda atau *ater* agar mendapatkan perhatian dari instrumen lain, selanjutnya menyampaikan maksud dari pengendhang.

Tanda atau *ater* dapat berupa perubahan *laya*, dapat pula berupa pola *tabuhan*. *Ater* berupa *laya* biasanya tanda bahwa sajian akan terjadi sesuatu yang lebih besar seperti peralihan irama, peralihan bentuk *gendhing*, peralihan *garap*, dan *suwuk*. *Ater* seperti ini disertai juga dengan perubahan pola dalam *tabuhan*, sedangkan untuk tanda yang lebih kecil seperti akan *gong* atau sekedar mendapat perhatian dari instrumen lain,

pengendhang hanya akan melakukan perubahan pola.

Tanda atau *ater* menjelang *gong* tergolong tanda kecil yang dilakukan oleh *kendhang* dimana cukup dengan hanya melakukan sedikit perubahan pola *tabuhan*. Istilah untuk *ater* menjelang *gong* yaitu disebut dengan *salahan*. Setiap bentuk *gendhing* memiliki pola yang berbeda-beda, oleh karena itu pola *salahan* pada *kendhang* juga berbeda di setiap bentuk *gendhing*.

Terdapat beberapa bagian dalam *garap* *kendhang* yang dapat diidentifikasi sebagai *salahan*, yaitu diantaranya: *Kendhang II lancar* dan *Kendhang penunthung gendhing*.

Pola *kendhang II lancar* ditemukan pada bagian irama *tanggung*, yaitu sebagai berikut:

Buka: t t p b . p . p

Irama lancar:

. p . p . p . p . p . p . p . p . p

[: p p p p p b p p p b p p p b p p]

Salahan: b p p b p p b p p b p p p b p p

Jika dicermati, pola *kendhang salahan* pada bentuk *lancaran* lebih mirip dengan pola *banggen*. Kemiripan *kendhang lancar salahan* dengan instrumen *bangge* dalam perangkat gamelan *Monggang* pada pola *banggean* yaitu ketika pukulan *banggen* tepat pada pukulan "B" pada *tabuhan kendhang salahan lancar*.

Pola *banggen* pada *bangge*: 6..6 ..6. .6.. .6..

Pola *salahan kendhang lancar*: b p p b p p p p b p p p p b p p

Meskipun pola *kendhang salahan* pada *lancaran* mengadopsi pola *banggen* pada instrumen *bangge* perangkat gamelan *Monggang* dan *Kodhok Ngorek*, tetapi pola *kendhang salahan* ini tetap lebih populer dengan nama *kendhang salahan*, bukan *kendhang banggen*. Terdapat dua kemungkinan yang menjadikan *kendhang salahan* dalam *lancaran irama tanggung* ini tidak berubah istilah menjadi *banggen* meskipun polanya mirip dengan pola *banggen*. Kemungkinan pertama yaitu karena *bangge* dalam perangkat gamelan *Monggang* maupun *Kodhok Ngorek* berjenis *pencon*, sehingga ketika diterapkan pada *kendhang* yang berjenis selaput maka dinilai kurang relevan. Berbeda pada kasus *salahan* pada *kethuk* dapat berubah nama menjadi *banggen* karena *kethuk* berwujud

*Kendhang ketipungan salah*an untuk *merong* pada irama *dadi* dan *tanggung*.

. ()
 . p p . . p p . . p p . p . p p ()

3. Kemanak

Kemanak adalah salah satu instrumen gamelan tertua. Disebutkan dalam serat Wedhapradangga bahwa perangkat gamelan pertama yang dibuat yaitu *kemanak*, *kethuk*, *kendhang*, dan *gong*, sebelum sampai saat ini telah berkembang menjadi seperangkat gamelan *pelog* dan *slendro*. Wujud fisik *kemanak* yaitu seperti buah pisang, dengan batang sebagai pegangan dan lubang di dalamnya sebagai resonansi suara. Sepasang *kemanak* terdiri dari dua buah instrumen yang masing-masing dimainkan oleh dua orang yang berbeda secara bergantian. Pemukul *kemanak* sama seperti pemukul *bonang penerus*. Jalinan pukulan *kemanak* yaitu seperti berikut: “*teng tong teng pin teng tong teng pin teng tong teng pin teng tong teng pin*” begitu seterusnya sampai menjelang *gong* atau *seleh* terberat akan melakukan pola *salahan*.

Karawitan gaya Surakarta terdapat sebutan *gendhing kemanak* yaitu lagu vokal yang didalamnya hanya diiringi oleh *tabuhan kemanak* dan *kendhang ageng* (*garap kendhang setunggal*). Contoh yaitu: *Mijil Ludira*, *Duradasih*, *Anglir Mendung*. *Gendhing kemanak* biasa digunakan untuk *bedhaya* dan *srimpi*, tetapi tidak semua *bedhaya* atau *srimpi* menggunakan *gendhing kemanak*. Berikut *salahan kemanak* pada *gendhing kemanak*:

- + - . - + - . - + - + - + - ()

Keberadaan *kemanak* juga terdapat pada *Santiswaran-Larasmadya*. Rusdiantoro berpendapat mengenai kedudukan *salahan kemanak* pada *Santiswaran* sangat penting. Ada peran yang seolah olah mewakili *gong*, padahal disitu tidak ada *gong*. Artinya itu rasa *seleh*” (Rusdiantoro, 22 Maret 2017). Meskipun dalam sajian *Santiswaran* tidak terdapat *gong*, tetapi keberadaan *salahan* justru menjadi begitu berperan untuk memberikan tekanan rasa *seleh* - + - . - + - . - + - + - + - .

Salahan kemanak pada *Santiswaran*: - + - . - + - . - + - . - + - . - + - . - + - .

Acuan *kemanak* dalam melakukan pola *salahan* yaitu pada *tabuhan kendhang*. Jika pengendhang melakukan pola seperti berikut:

t p l p t t p l p t t d . t . d . t . b . p t b . d ()

Maka *kemanak* akan mengikuti dengan pola *salahan*, sedangkan *kendhang* mengacu pada lagu vokal dalam mempertimbangkan rasa *seleh*. Jadi semua instrumen saling berkomunikasi satu sama lain.

Selain pada instrumen *kemanak*, *salahan* dalam *Santiswaran* juga ditemukan pada instrumen *terbang dara*. Sama halnya dengana *salahan kemanak*, *terbang dara* juga mengacu pola *kedhang* dalam melakukan *salahan*. Berikut pola *salahan* dalam *terbang dara*:

Terbang alit : [: ° ° ° . ° ° ° p ° ° ° . ° ° ° . :]
Terbang dara I : [: . ° . . . ° . . . ° . . . ° . . . ° . :]
Terbang dara II : [: . . . ° . . . ° . . . ° . . . ° . :]
SSalahan : . . . ° . . . ° . b . . . b . . .
Terbang gedhe : [: :]

4. Slenthem

Salahan pada *slenthem* dilakukan ketika *inggah gendhing* disajikan pada *garap sesegan*. Martopangrawit memberikan penjelasan bahwa istilah *sesegan* lain sama sekali dengan *seseg*. Jika *seseg* itu perihal *laya*, tetapi jika *sesegan* termasuk suatu bentuk komposisi gending. Yalah sebagian lagu yang khusus digunakan untuk *sesegan*. Dalam hal ini juga setiap gending mempunyai *sesegan*, gending-gending yang mempunyai *sesegan*, diantaranya: *Bremara*, *Jalaga*, *Gobet*, *Ladrang Playon*, gending-gending *bonang slendro* dan sebagainya (Martopangrawit, 1969: 17).

Terkait dengan *gendhing-gendhing* yang mempunyai *sesegan* Rusdiantoro menerangkan bahwa *gendhing* yang tidak memiliki *sesegan* juga bisa digarap *sesegan*, yaitu dengan menggunakan *balungan* asli *gendhing* tersebut (Rusdiantoro, wawancara 22 Maret 2017). Menurut Suraji pada dasarnya *garap sesegan* dapat diaplikasikan pada *gendhing* apapun, hanya saja dalam budaya Jawa masih harus mempertimbangkan *kemungkinan gendhing*. Pertimbangan *mungguh* yang dimaksud ialah berdasarkan kebiasaan yang dilakukan oleh

penggarap sebelumnya, konteks kegunaan *gendhing* dan keadaan situasional acara (Suraji, wawancara 23 Maret 2017).

Sesegan pada *ingghah* termasuk dalam variasi *garap*. Artinya bagian *sesegan* tidak harus dilewati, tergantung pilihan penggarap *gendhing*. Pada *garap sesegan tabuhan slenthem* yang semula sama dengan notasi *gendhing* akan berubah menjadi *balungan nibani*, tetapi tidak akan ada perubahan ketika *balungan gendhing* tersebut memang merupakan *balungan nibani*.

Teknik *tabuhan slenthem* pada saat *garap sesegan* memiliki dua pilihan *garap*. Pilihan pertama yaitu teknik *tabuhan kinthilan*. *Slenthem* menggunakan teknik *kinthilan* ketika kedua *demung* melakukan teknik *pinjalan*. Contoh pada *balungan 6 5 3 2* :

Teknik *pinjalan*

Demung 1 : 6 . . . 6 . . . 3 . . . 3 . . .

Demung 2 : . . 5 . . . 5 . . . 2 . . . 2 . .

Teknik *kinthilan*

Slenthem : . 6 . 5 . 6 . 5 . 3 . 2 . 3 . 2

Pilihan kedua yaitu *slenthem* melakukan teknik *tabuhan nibani*. Teknik ini digunakan ketika kedua *demung* melakukan teknik *kinthilan*. Contoh *balungan 6 5 3 2*

Teknik *kinthilan*

Demung 1 : 6 . 5 . 6 . 5 . 3 . 2 . 3 . 2 .

Demung 2 : . 6 . 5 . 6 . 5 . 3 . 2 . 3 . 2

Teknik *nibani*

Slenthem : . . . 6 . . . 5 . . . 3 . . . 2

Pilihan teknik *garap* ditentukan oleh penggarap *gendhing* tersebut. Faktor yang menjadi pertimbangan *garap* yaitu dari segi komposisi instrumen, sifat *gendhing* yang disajikan, dan kreatifitas penggarap. Suatu sajian terkadang tidak menggunakan perangkat gamelan *jangkep* atau komplit. Untuk itu biasanya penggarap *gendhing* mempertimbangkan faktor kelengkapan instrumen dalam memilih *garap* sajian. Setiap *gendhing* memiliki sifat dan karakter masing-masing, ada yang *luruh*, *prenes* atau *kemayu*, agung (Rusdiantoro, wawancara 22 Maret 2017). Penggarap juga selalu memperhatikan karakter *gendhing* dalam memilih

garap karena hal itu sangat berpengaruh dalam membangun karakter dan rasa pada *gendhing* yang akan disajikan. Selanjutnya yang tidak kalah berpengaruh dalam pemilihan *garap* yaitu kreatifitas penggarap *gendhing* itu sendiri. Seperti yang dijelaskan Supanggah mengenai konsep *garap*, penggarap memiliki peran yang dominan dalam menentukan *garap gendhing*. Pengetahuan, pengalaman, dan lingkungan penggarap sangat mempengaruhi hasil sajian *gendhing*. *Salahan* pada *slenthem* diperkirakan berkaitan dengan *tabuhan bonang penembung* pada *Sekaten*. Merujuk pada keterangan Suraji yang menyatakan bahwa *gendhing-gendhing sesegan* diawali oleh Mloyowidodo pada tahun 1990-an, tepatnya antara tahun 1991-1992. Penerapan *garap Sekaten* dalam *klenengan* bertujuan untuk memperluas pengetahuan *garap Sekaten* pada pengrawit di luar keraton, agar tidak hanya pengrawit di dalam keraton saja yang mengetahui tentang *garap Sekaten*. Selanjutnya *slenthem* dianalogikan menjadi laras *bonang penembung* (Suraji, wawancara 23 Maret 2017).

Sumarsam menerangkan bahwa *gendhing-gendhing* gamelan biasa (yang dimaksud yaitu *gendhing-gendhing* pada gamelan *ageng*) dapat diaplikasikan pada gamelan *Sekaten*.

Adalah suatu kebiasaan dalam praktek gamelan biasa bahwa untuk permainan *gendhing* ladrangan yang berkarakter tertentu, bagian *ingghah* (atau bagian *sesegan*) *gendhing bonang* dimainkan dengan gaya *soran* (*tabuhan keras*) dalam irama *tanggung*, sebagai klimaks pertunjukan. Cara permainan ini patut diterapkan pada praktek permainan gamelan *sekaten*. (Sumarsam, 2002: 146). Terdapat kemungkinan keterkaitan antara *salahan* pada *slenthem* dan *bonang penembung* pada *Sekaten*, serta tidak menutup kemungkinan bahwa *tabuhan* yang terdapat pada gamelan *Sekaten* di aplikasikan pada *gendhing-gendhing* gamelan biasa.

Pada bagian *sesegan*, *laya* akan dipercepat seperti saat *soran* atau pada irama *tanggung*. Sebelum masuk pada *garap sesegan*, *kendhang* akan *menabuh* pola *kendhangan engkyek*. *Kendhang engkyek* sebagai *ater* bahwa *garap sajian gendhing* akan menuju *sesegan*. Menurut Suraji dalam sajian *gendhing Sekaten*, terdapat *bedug nronjol* sebagai tanda akan *sesegan*. Pada sajian *klenengan* tidak

Jalinan melodi *bonang barung* dan *bonang penerus* jika disatukan akan menghasilkan nada dalam satu oktaf yang sama seperti berikut:

[5̣6̣12̣ 5̣6̣12̣ 5̣6̣12̣ 5̣6̣12̣ 5̣6̣12̣ 5̣6̣12̣ 5̣6̣16̣ 16̣12̣]

Rumusan pola *klenangan* dapat digambarkan seperti berikut 5̣6̣12̣ dilakukan sebanyak enam kali selanjutnya pola *nyelehi* 5̣6̣16̣ 16̣12̣. Dikatakan pola *nyelehi* karena pada pengulangan pola 5̣6̣12̣ diibaratkan sebagai *padang* sedangkan pola 5̣6̣16̣ 16̣12̣ diibaratkan sebagai *ulihan*. Pola *nyelehi* ini selanjutnya ditafsirkan sebagai pola *salahan*. Unsur lain yang memperkuat *salahan* dalam teknik *klenangan* adalah sifat *salahan* sebagai batas pengulangan atau siklus. Pola *klenangan* dilakukan sebanyak delapan kali hitungan dan pada hitungan ke tujuh dan ke delapan terdapat perubahan *tabuhan* yang disebut dengan *salahan*. setelah *salahan* maka pola *klenangan* akan kembali ke hitungan awal sampai *salahan*, lalu kembali lagi ke hitungan awal lagi, dan begitu seterusnya. Artinya bahwa *salahan* pada *klenangan* sangat jelas menunjukkan sebagai tanda pengulangan pola.

Kesimpulan

Secara etimologi salah berarti sesuatu yang keliru atau tidak benar. *Salahan* merupakan kata dasar salah yang mendapat imbuhan -an yang memunculkan makna kata yang baru. Makna kata baru yang muncul tidak luput dari keberadaan *salahan* dalam sajian karawitan itu sendiri yaitu sesuatu yang berbeda, berubah atau menyimpang dari *tabuhan* bakunya. Pemaknaan pertama *salahan* yaitu sebagai suatu simbol ketidaksempurnaan hidup manusia. Manusia sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Tuhan, dan dalam setiap siklus kehidupan manusia akan selalu terdapat kesalahan. Kedua yaitu *salahan* dimaknai sebagai keseimbangan dalam hidup. Keseimbangan antara salah dan benar, seperti yang disimbolkan dalam Yin dan Yan. Salah dan benar adalah suatu keseimbangan hidup manusia dalam proses perjalanan hidupnya (*laku*). Pemaknaan ketiga *salahan* yaitu keterkaitannya dengan garap sajian. Keberadaan *salahan* yang sengaja diciptakan berbeda dari permainan bakunya, selain untuk menambah sajian lebih menarik yaitu juga agar bagian *salahan* lebih

menonjol dan menjadi perhatian. Sesuatu yang berbeda akan menjadi titik fokus yang menghasilkan daya tarik bagi siapa saja yang melihatnya. *Salahan* dalam kehidupan masyarakat yaitu suatu digambarkan sebagai suatu fenomena salah atau tidak lazim tetapi justru menambah rasa estetik.

Keberadaan *salahan* dari aspek fungsi guna dalam sajian yaitu sebagai tanda bahwa rangkaian melodi akan mencapai pada titik melodi terendah, atau biasanya ditandai dengan *seleh gong*. Artinya *salahan* merupakan *ater* menuju *gong* atau *seleh* melodi terberat. Keberadaan *gong* dapat diartikan sebagai tanda batas. Letak *salahan* berada pada bagian menjelang *gong* artinya juga suatu tanda pengulangan. Seperti suatu siklus yang terus menerus berulang. Selain sebagai penanda, keberadaan *salahan* juga dapat menambah kesan estetik. Dari suatu pengulangan lalu muncul *salahan*, memberi aksens yang berbeda di tengah pengulangan yang panjang. Meskipun keberadaan *salahan* dalam sajian berperan sebagai penanda menjelang *gong*, tetapi ada atau tidaknya *salahan* tidak mempengaruhi jalannya sajian *gendhing*. Pokok-pokok yang menjadi sifat dasar *salahan* di antaranya: (1) Keberadaan sebagai *ater* menjelang *gong* atau titik terberat rangkaian melodi; (2) Polanya selalu diulang-ulang / siklus atau sebagai tanda batas pengulangan; dan (3) Sebagai penambah rasa estetik tetapi keberadaannya tidak berpengaruh pada sajian *gendhing*.

Banggen dan *salahan* pada dasarnya sama-sama bagian dari *ater* menjelang *gong*, hanya berbeda pengistilahannya saja. Secara singkat *ater* dapat diartikan sebagai suatu tanda musikal (ritme, nada, atau bunyi) atau non musikal (gerakan tangan, anggukan kepala, kedipan mata, dan sebagainya) menjelang terjadinya suatu perubahan dalam sajian. *Salahan* dan *banggen* merupakan bagian dari *ater* menjelang *gong* atau *seleh* terberat alur melodi. Perbedaan istilah pada keduanya didasarkan atas pola *tabuhan*. *Tabuhan* pola *salahan* berbeda di setiap instrumen dan bentuk *gendhing*, tetapi *tabuhan* pola *banggen* pada instrumen dan bentuk *gendhing* apapun akan tetap sama, yaitu mengacu pada pola instrumen *bangge* dalam *Monggang* dan *Kodok Ngorek*. Jadi pada dasarnya *banggen* adalah bagian dari *salahan* dan *salahan* adalah bagian dari *ater*.

Instrumen dalam karawitan gaya Surakarta yang memiliki pola *salahan* di antaranya: *kethuk ketawang* dan *ladrang*, *kethuk bangge gendhing inggah*, *kendhang kalih lancar*, *kendhang penunthung ketawang*, *kendhang penunthung ladrang*, *kendhang penunthung inggah*, *kendhang penunthung merong* (irama *tanggung* dan irama *dadi*), *kemanak*, *slenthem* pada saat *garap sesegan*, *demung* dan *bonang penembung* pada gamelan *Sekaten*, *bangge* pada gamelan *Monggang* dan *Kodhok Ngorek*, dan *garap klenangan* pada gamelan *Carabalen* tetapi juga biasa diterapkan di gamelan *ageng* pada beberapa *gendhing* tertentu.

(Endnotes)

¹ Martopangrawit adalah seorang empu karawitan keraton Surakarta Hadiningrat. (www.sukoasih.com-senin,25Juli2016-pkl17.21)

² Kecuali di institusi pendidikan seperti Insitut Seni Indonesia Surakarta dan Yogyakarta

³ Meskipun pada beberapa kasus seperti *gembyangan* yang menjadi teknik dari instrumen *bonang* dan *gender*, tetapi kasus semacam itu sangat jarang terjadi. Pola yaitu suatu istilah yang pada umumnya digunakan untuk menyebut satuan *tabuhan ricikan* gamelan dengan ukuran tertentu dimana telah memiliki karakter tertentu. Pola dapat berupa ritme ataupun lagu. Contoh istilah dalam karawitan yang masuk ke dalam golongan pola: *sekar*, *cengkok*, *wiled*, dan istilah-istilah lainnya (Supangah, 2007: 204).

⁴ *Srisig* adalah salah satu teknik gerak tari gaya Surakarta yaitu berjalan dengan gerak cepat atau lari-lari kecil, dengan posisi tumit kaki diangkat (Sudarsono, dkk, 1978: 178).

⁵ Agus Prasetyo, skripsi berjudul "Analisis Musikal Komposisi Musik Arus *Monggang* Karya Danis Sugiyanto", 2012, hal: 46-47

⁶ *Jengglengan* yang dimaksud yaitu berupa *tabuhan* bersama-sama yang dilakukan instrumen *bedug*, *bonang penembung*, *balungan*, dan *gong* dalam *racikan*.

⁷ 12 *Racikan* adalah suatu susunan lagu yang digunakan untuk mengawali *gendhing-gendhing Sekaten*. Fungsinya hampir sama seperti *buka gendhing*, tetapi lagu *racikan* lebih panjang dari *buka gendhing*. (Rustopo, 1981: 14)

⁸ *Gendhing srambahan* adalah *gendhing Sekaten* yang mengambil dari repertoar *gendhing-gendhing klenengan*

Kepustakaan

Any, Anjar. 1990. *Rahasia Ramalan Jayabaya, Ranggawarsita, dan Sabda Palon*. Semarang: Aneka Ilmu.

Djelantik. 1990. *Pengantar dasar ilmu estetika jilid 1*. Denpasar: STSI Denpasar.

Endraswara, Suwardi. 2008. *Mistik Kejawaen*. Jogjakarta: Narasi. 2003 *Laras Manis, Tuntunan Praktis Karawitan Jawa*. Yogyakarta: Kuntul Press.

Guntur. 2001. "Studi Ornamen" dalam buku ajar prodi s-1 kriya seni, program *due-like* STSI Surakarta.

Jonathan. 2010. "Signifikasi ater dalam Komposisi Sipakatau Ensembl yang berjudul *Metamorfosis*". Skripsi ISI Surakarta.

Murniningsih, Dewi. 1999. "Qasidah Nasidaria Kalurahan Kauman, Kotamadya Semarang. Kajian Fungsi dan Bentuk Penyajian". Skripsi STSI Surakarta.

Palgunadi, Bram. 2002. *Serat Kandha Karawitan Jawi*. Bandung: Penerbit ITB.

Panggiyo. 1981. "Pembawaan Karawitan Pakurmatan Jenis Carabalen, Monggang, Kodok Ngorek, Sekaten" Kertas guna memperoleh ijazah seniman karawitan. Surakarta: ASKI.

Purwanto, Djoko. 2010. "Ricikan Kethuk pada Karawitan Jawa Gaya Surakarta", *Jurnal Gelar*, volume 8, No. 2 (Desember) hal. 207-218.

Rustopo. 1981. "Analisa Garap Racikan pada Sekaten". Kertas guna memperoleh ijazah seniman karawitan. Surakarta: ASKI.

Soeharto, M. 1978. "Kamus Musik Indonesia". Jakarta: PT Gramedia.

Sudarsono, dkk. 1977-1978. "Kamus Istilah Tari dan Karawitan Jawa". dalam Proyek Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah. Jakarta.

- Sumarsam. 1979. *Kendangan Gaya Solo (Kendangan Kalih & Setunggal dengan Selintas Pengetahuan Gamelan*. Surakarta: ASKI Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- _____. 2002. *Hayatan Gamelan*. Surakarta: STSI Press.
- Supanggah. 2002. *Bothekan Karawitan I*. Jakarta: MSPI.
- _____. 2007. *Bothekan Karawitan II: Garap*. Surakarta: ISI Press.
- Supardi. 2004. "Karawitan Pakurmatan" dalam Diktat Petunjuk Praktikum. Program Hibah A-1 Jurusan Karawitan STSI Surakarta.
- Narasumber**
- Rahayu Supanggah (68 tahun), empu dalam karawitan sekaligus seorang komposer, juga tengah mengajar S1 dan S2 di Institut Seni Indonesia Surakarta, Ngringo, Palur, Karanganyar
- Rusdiyantoro, (59 tahun), pengrawit serta pengajar Institut Seni Indonesia Surakarta Jurusan Karawitan, Ngringo, Palur, Karanganyar
- Saptono, (65 tahun), pengrawit sekaligus *abdi dalem* Keraton Kasunanan Surakarta, Kleco
- Sukamso (59 tahun), pengrawit serta pengajar Institut Seni Indonesia Surakarta Jurusan Karawitan, Ngringo, Palur, Karanganyar
- Suraji (56 tahun), pengrawit serta pengajar Institut Seni Indonesia Surakarta Jurusan Karawitan, Ngringo, Palur, Karanganyar