

INTERAKSI DAN KOMUNIKASI MUSIKAL DALAM GARAP SEKATEN

Bambang Sosodoro

Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
sosodoro@isi-ska.ac.id

Abstract

The traditions that govern the music of gamelan Sekaten are commonly referred to as garap Sekaten. Based on observations of current musical practice, it can be comprehensively stated that garap Sekaten involves musical interaction and communication. This is reflected in the melodic phrases and interactive grammar between particular instruments of this ensemble. The characteristics, unique qualities, and complexities of garap sekaten have also influenced the gamelan ageng. For example, gendhing Bonang are a genre within gamelan ageng repertoire that accentuate the "loud" instruments and incorporate the sesegan/sabetan playing style found in garap Sekaten. This style is also adopted in particular gendhing Rebab in specific ways. Similarly, several instrumental techniques found in gamelan Ageng originate in garap Sekaten. These include imbal Demung, kinthilan, cegatan and nduduk tunggal techniques for Bonang, and salahan patterns for Kendhang. In short, an understanding of Garap Sekaten is one way of acquiring performance skills in individual instruments and gaining methods for interpreting certain gendhing.

Keywords: *Garap Sekaten, Musical Interaction, Musical Communication*

Abstrak

Tradisi atau kaidah-kaidah dalam praktik musikal gamelan sekaten lazim disebut garap sekaten. Berdasarkan fakta-fakta dan realitas praktik, secara komprehensif dapat dikatakan bahwa garap sekaten terdapat interaksi dan komunikasi musikal. Hal tersebut tercermin dalam kalimat lagu dan gramatikal permainan antar ricikan tertentu. Ciri khas, keunikan, dan kompleksitas garap sekaten juga berkembang di gamelan ageng. Seperti, gending-gending bonang yang menonjolkan instrumen bersuara nyaring, disertai garap *sesegan/ sabetan*. Garap *sabetan* yang melekat pada penyajian gending bonang, selanjutnya dikembangkan pada gending-gending rebab dengan ketentuan dan ciri-ciri tertentu. Juga teknik-teknik permainan ricikan, seperti *imbal demung*, *kinthilan*, teknik *cegatan-nduduk tunggal* pada bonangan, hingga pola *salahan* kendang. Singkatnya, garap sekaten dapat dipahami sebagai suatu tata cara yang memiliki karakteristik dalam menyajikan ricikan maupun menginterpretasi gending tertentu.

Kata Kunci: *garap sekaten, interaksi, komunikasi musikal*

PENGANTAR

Garap sekaten adalah fenomena musikal yang ditemui dalam karawitan gaya Surakarta. Yaitu sebuah tradisi yang menyangkut masalah tata cara, aturan, estetika, *kemungguh-an* atau kelaziman dalam praktik musikal gamelan sekaten. Garap sekaten telah ada sejak penyajian gending-gending sekaten. Akan tetapi, istilah tersebut populer ketika diadosi dalam perangkat

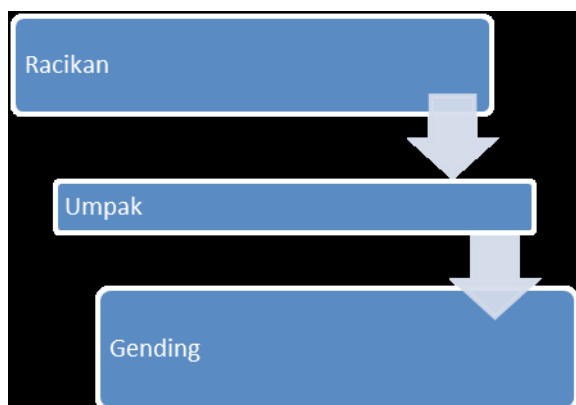
Gamelan Ageng. Misalnya, salah satu bagian yang menjadi identitas gending sekaten yakni *racikan*. Hingga sekarang, *racikan* masih banyak digunakan, diinterpretasi dalam berbagai keperluan, seperti karawitan tari maupun pakeliran "garapan", hingga konser karawitan. Mereka sering menyebutnya dengan istilah "sekatenan", yang maksudnya menyerupai penyajian gending sekaten.

Gending-gending sekaten memiliki ciri khas, karakteristik yang sangat berbeda

dengan gending-gending pada umumnya (gending *klenengan*, gending *beksan*, gending *pakeliran*). Penyajian gending sekaten memiliki ketentuan yang khusus. Maka, untuk memainkan gamelan sekaten, pengrawit dituntut kecakapan dan pengetahuan khusus pula, atau setidaknya memiliki pengalaman yang cukup. Atas fakta itu, tidak mengherankan apabila dahulu muncul istilah pengrawit sekaten. Artinya pengrawit *miji* (khusus), berbeda dengan pengrawit pada umumnya. Gending-gending sekaten memang lebih ditujukan untuk penghayatan, daripada hiburan. Gending tersebut berkarakter “maskulin” (gagah), dan garap gendingnya sudah “fix” (pasti), tidak lentur, atau fleksibel seperti gending *klenengan* dalam gamelan Ageng.

Komposisi Gending Sekaten

Gending sekaten memiliki struktur atau komposisi yang cukup unik. Berbeda dengan komposisi gending pada umumnya, gending sekaten hanya terdiri dari dua bagian pokok, yakni *racikan*, dan *gending*. Adapun penghubung antara keduanya disebut *umpak*. “*Racikan*” dapat dianalogikan sebagai *kepala*, “*umpak*” adalah *leher*, sedangkan “*gending*” sebagai *badan tubuhnya*. *Umpak* dikatakan bukan bagian yang pokok, karena suatu saat terdapat penyajian yang tanpa menggunakan *umpak*.



Racikan adalah lagu bonangan bersifat ritmis yang selalu dimainkan sebagai pembuka setiap penyajian gending-gending sekaten.

Racikan terdiri dari beberapa baris kalimat lagu (*gongan*), yang juga disertai dan ditunjang oleh ricikan penembung, bedug, balungan, dan gong. Terdapat tiga macam *racikan* yang dibedakan atas pathetnya, antara lain *Racikan Pelog Nem* untuk gending *Rambu* (dan gending-gending *pelog nem*), *Racikan Pelog Lima* untuk gending *Rangkung* (dan gending-gending *pelog lima*), *Racikan Pelog Barang* untuk gending *Barang Miring* (dan gending-gending *pelog barang*).

Umpak adalah kalimat lagu sebagai “jembatan” atau perantara dari *racikan* ke bagian gending. *Umpak* dapat terdiri dari satu hingga dua *gongan* terkatung dari *racikan* dan keperluannya. Untuk penyajian gending-gending (*rebab/bonang*) *pelog nem*, apabila menggunakan *racikan pelog nem* adalah tanpa menggunakan *umpak*, artinya dari *racikan* langsung masuk ke gending. Akan tetapi jika meminjam *racikan pelog lima*, umumnya tetap menggunakan *umpak*.

Gending adalah bagian pokok yang terdiri dari beberapa baris kalimat lagu (*kenongan*). Panjang pendeknya kalimat sangat tergantung dari bentuk gendingnya, yaitu dapat berupa *ladrang*, *inggah ketuk 4, 8, dan 16*. Gending *Rambu, Rangkung* (gending wajib) dan *Barang Miring*, bentuknya dapat dikatakan sejajar dengan *ladrang*. Adapun selain ketiga gending tersebut adalah menggunakan gending-gending *klenengan*, yang mencakup gending *rebab* maupun *bonang*, akan tetapi hanya diambil bagian *inggahnya* saja (tanpa *merong*). Berikut ilustrasi *Racikan* dan gending *Rambu*, sebagai salah satu gending wajib sekaten.

Racikan Pelog Nem

- A. 6 . 5 2 . 35 6 3 5 222 . 3
53 b 6 .535 .336 .53. b.6, .336 .532 .6 .b ...ⓐ
- B. 53 6 .535 .336 .53. .6, .336 .532 .6 ..5
53 b6 .535 .336 .5.6 b .3, .6 .53 2 .3 .b ...ⓑ
- C. 5. 525.3 .535 2 2 .525 .3, .6 .532 .3 . 2
5.525 b3 .535 2.4 .424 b.1, .1 .23 .32 .1 b ...ⓒ

- D. 5 6 3 .6 35 6 3 5 6 .6 3 5 .**6**, .6 53 2 .4 .**1**
 3. 313 **b**2 .323 11. 313 **b**.**2**, .6 .53 2 .5.**b** ...**3**
- E. 53 6 .53.5 .336 .53 5 .**2**, .6 53 2 .4 .**1**
 3. 313 **b**2 .323 1. 6.656 **b**.**4**, 464 .6 53.**b**... **2**
- F. 53 .522 .53 .522 .525 .**3**, .6 53 2 .4 .**1**
 3. 313 **b**2 .32 .311 .311 **b** .**6**, 6 .532 .6 .**b** ...**5**

Umpak

. 5 3 6 3 5 3 **2** 2 5 2 4 2 5 2 **1**
 1 3 31 23 3 32 1 **6** **6** **6** **6** 5 3 2 3 **6**
 b b b
 salahan penembung: 6 .6 . 6 5 . 35 . 5

Cuplikan Gending Rambu

. 3 . 6 . 5 . 6 . 5 . 6 . 5 . 3
 . 5 . 6 . 5 . **6b** . 5 . 2 1 . 3 2
 . 4 . 4 . 4 5 **6b** 5 4 2 . 4 . 2 1
 2 3 . 2 3 . 1 **2b** 3 5 . 6 . 3 2 **3**

Keterangan simbol:

- b** : pukulan bedug
- ⊙** : pukulan gong
- : pukulan penembung disertai balungan

Peran dan Tugas Ricikan

Terdapat perbedaan yang mencolok antara perangkat gamelan Sekaten, dengan gamelan Ageng. Pertama, mulai dari ricikan yang digunakan (instrumentasi), tata letak gamelan, kemudian cara menyajikan gending, hingga peran dan tugas masing-masing ricikan. Perangkat gamelan sekaten memiliki satu rancak bonang yang dibagi menjadi dua bagian yaitu bonang dan penembung. Bonang dimainkan oleh satu orang, sedangkan penembung dapat dimainkan satu hingga dua orang. Di pojok kanan depan terdapat dua buah gong besar, sementara di sudut kiri terdapat satu buah bedug. Di belakang bonang terdapat kelompok balungan, antara lain: dua buah demung, empat saron barung, dan dua buah peking yang semua ditata saling berhadapan atau berpasangan. Berikutnya,

yang paling belakang terdapat satu *rancak* berisi dua pencon kempyang yang dapat dimainkan oleh satu atau dua orang. Tata letak balungan yang saling berhadapan tersebut tujuannya agar dapat melihat satu sama lain, dan memudahkan dalam berkomunikasi, sehingga terjalin kebersamaan (*rampak*).

Bonang berperan sebagai pemimpin dalam ansambel sekaten. Dahulu, pemain bonang adalah diutamakan seorang *abdi dalem* yang berpangkat (atau senior), karena biasanya ia juga ditunjuk sebagai *tindih* (pimpinan). Akan tetapi kondisi karaton yang sekarang kekurangan tenaga pengrawit, maka pemain bonang boleh siapa saja, bahkan dari luar kraton asalkan mereka mampu. Bonang memiliki tugas memainkan lagu *racikan* (pembuka) sebelum masuk pada bagian gending. Selanjutnya pada bagian gending, bonang memainkan lagu (*balungan*) gending dengan teknik-teknik seperti: *mipil*, *nduduk*, *cegatan* sebagai petunjuk atau pemandu bagi ricikan kelompok *balungan*. Demikian pentingnya bonang sebagai acuan balungan, selain cakap pembonang idealnya juga memiliki bekal repertoar gending yang cukup.

Penembung memiliki peran sebagai "penerjemah" dari bonang, atau penegas *seleh* pada setiap kalimat lagu *racikan*. Di bagian *racikan* penembung tugasnya meneruskan atau mempertegas *seleh* bonangan, dengan memainkan nada yang akan menjadi acuan bagi *balungan*. Pada bagian gending, penembung memainkan nada pada setiap *sabetan* genap (nada dong), atau disebut dengan istilah *nibani*. Lebih dari itu, penembung tidak sekedar *nibani*, akan tetapi juga menafsir melodi *nibani* menjadi lagu yang *mungguh* (enak, mengalir, sesuai)). Selanjutnya ketika menjelang gong, terdapat pola khusus yang selalu dimainkan sebagai penanda gong atau akhir dari kalimat lagu gending. Sebagian masyarakat karawitan menyebutnya dengan istilah *salahan*.

Demung memiliki ukuran kurang lebih dua kali lipat dari saron barung, dan suaranya paling nyaring di antara yang lain. Demung

tidak hanya sebagai ricikan *balungan*, tetapi juga garap. Perannya dalam gamelan sekaten lebih vital dan mencolok jika dibandingkan dalam perangkat gamelan Ageng, karena ia dapat bertindak seperti halnya rebab dan kendang. Artinya bahwa demung dapat menentukan gending dan mengatur tempo. Demung memiliki wewenang menentukan (Jawa: *gawe*) gending, yaitu setelah penyajian gending *Rambu* dan *Rangkung*.

Saron dan **Peking** pada dasarnya hanya memainkan balungan dasar dari suatu gending. Seperti halnya pada gamelan ageng, permainan peking adalah *nacah nikeli*, yaitu jumlah pukulannya berlipat dari tabuhan saron barung, akan tetapi dibagi oleh dua peking. Peking satu *menyacah balungan* dasar (kecepatannya dua kali lipat), sedangkan peking dua mengikuti (*nginthili*) peking satu, sehingga dalam satu *sabetan balungan* (saron) terdapat 4 pukulan peking.

Kempyang adalah ricikan struktural, yang pola permainannya adalah *ajeg/* tidak berubah ubah, yaitu pukulannya terletak pada tiap sabetan ganjil. Dalam bagian *racikan*, kempyang adalah satu-satunya ricikan yang tidak ikut serta.

Gong adalah juga termasuk ricikan struktural. Pada bagian *racikan* gong dimainkan pada setiap akhir kalimat (kalimat panjang/ kalimat lagu yang kedua) sebagai penguat *seleh*. Permainan gong pada *racikan* selalu ditandai dengan permainan bedug tiga kali, kemudian gong. Pada bagian gending, gong dimainkan pada tiap akhir kalimat lagu gending, yang juga ditandai oleh pola *salahan* ricikan penembung.

Bedug dalam perangkat sekaten memiliki peran ganda. Pertama adalah sebagai ricikan struktural, karena letak dan jumlah pukulannya adalah terstruktur atau pasti. Pada bagian *racikan* pukulan bedug berada di sela-sela kalimat lagu bonang. Maka dari itu, pemain bedug meskipun bukan seorang pembonang, akan tetapi ia harus paham terhadap lagu *racikan*. Selanjutnya pada bagian gending, dalam tiap satu gongan hanya

terdapat tiga kali pukulan bedug. Untuk bentuk ladrang letaknya pada *seleh* tiap gatra ke tiga, lima, dan tujuh (seperti halnya ricikan kempul). Adapun untuk bentuk *inggah kethuk* 4, 8, dan 16, pukulannya terletak di setiap kalimat *kenongan* ke-2,-3 -4 (gong) pada satu gatra sebelum kenong.

Selain sebagai ricikan struktural, bedug memiliki tugas dan wewenang untuk memberi tanda kapan gending akan *suwuk* (berhenti). Tanda pertama disebut **Bedug Nronjol**, yaitu pukulan yang mendahului (atau lebih cepat dari) *sabetan balungan*. Apabila *bedug* (bedugan pertama) telah *nronjol*, maka demung yang berada di sebelah bedug akan mengatur tempo untuk mempercepat secara bertahap (disebut: *ngampat*). Yaitu dapat dimulai pada menjelang kenong 3 apabila bentuknya *inggah* 8 atau 16, dan dapat pula pada gong berikutnya apabila *inggah kethuk* 4 atau *ladrang*. Setelah tempo sudah menjadi cepat (disebut: *seseg*), dan irama sudah berubah menjadi *tanggung*, hingga irama *lancar*, bedug memiliki tugas mengatur kapan untuk *suwuk* (berhenti) melalui tanda **Bedug Nggandul**. "*Nggandul*" adalah lawan dari kata *nronjol* yang berarti "terlambat" atau pukulannya setelah *sabetan balungan*. Apabila bedug telah *nggandul*, tugas selanjutnya diserahkan kepada demung sepenuhnya untuk mengendalikan tempo hingga melambat dan *suwuk*. Dengan demikian berarti bedug juga memiliki kedudukan seperti halnya kendang dalam gamelan Ageng.

Menarik untuk dibahas lebih lanjut, jika mencermati bagaimana peran ricikan bonang, bedug, dan demung. Mengapa demung dipandang paling realistis untuk memerankan sebagai pemimpin irama dan *pamurba* (menentukan) gending. Pertama, karena demung suaranya yang paling nyaring dan dominan, sehingga memiliki karakter yang kuat untuk dijadikan panutan dalam ansambel gamelan sekaten. Karena itu, salah satu demung diletakkan atau diapit oleh bonang dan bedug, agar mudah dan lebih jelas ketika berkomunikasi. Dengan letak yang strategis itu, sehingga demung memiliki kemudahan dalam mengatur irama/ tempo

(*laya*). Penyajian gending sekaten yang tanpa menggunakan *buka* (seperti gamelan ageng), juga memunculkan persoalan tersendiri, sehingga harus ada ricikan yang dapat mempertegas gending yang hendak disajikan. Adalah demung, yang paling kokoh untuk mengambil peranan mengenai hal itu. Bukan hanya persoalan persoalan musikal, perilaku pengrawit juga menjadi hal yang patut dicermati. Salah satu kebiasaan yang kerap dilihat, bahwa pembonang apabila tidak sedang bermain, duduknya hampir selalu di depan demung (di sebelah kirinya). Mereka selalu berkomunikasi mengenai gending yang hendak disajikan. Pembonang lebih cenderung menyerahkan kepada demung untuk memilih gending.

Garap Sekaten

Garap sekaten dalam pembahasan ini dapat dipahami sebagai intisari musikal yang terkandung dalam penyajian gending sekaten. Yaitu menyangkut karakteristik, ciri-ciri, kebiasaan-kebiasaan yang telah mapan dan disepakati oleh masyarakat pendukungnya (pengrawit). Garap sekaten dalam perkembangannya juga menginspirasi lahirnya salah satu jenis gending dalam perangkat gamelan Ageng. Yaitu munculnya gending-gending bonang (gending instrumental) atau disebut *gending soran*. Gending bonang memiliki karakteristik yang sama dengan penyajian gending sekaten, yaitu bersifat instrumental dan selalu digarap *sebetan/ sesegan* setiap akan *suwuk*. Selain gending bonang, *garap sabetan* atau *sesegan* juga diterapkan dan dikembangkan pada gending gending rebab. Garap *sabetan* pada inggah gending-gending rebab (*irama dadi*) laras pelog seperti: *Lambangjiwa, Gobet, Sambul Gending, Taliwangsa, Kembangmara, Kagok Laras, Jaladara* (Martapangrawit), dan *Raranjala* adalah pengaruh dari garap sekaten.

Garap *sekaten* pada penyajian gending-gending klenengan juga menjadi alternatif, yaitu ketika gending digarap *sabetan*. Salah satu contohnya adalah gending *Raranjala*, gending rebab *laras pelog pathet Lima*. Ketika

Raranjala digarap *sabetan*, pengrawit memiliki dua pilihan, yaitu digarap *sesegan* biasa, atau digarap *sekatenan*. Digarap biasa artinya menggunakan *cara klenengan*, yakni demung dan saron menabuh sama seperti *balungan gending*, sementara slentem memainkan pola *pinjalan*, atau *nginthili*. Akan tetapi jika hendak digarap *sekatenan*, terdapat perubahan yang terletak pada teknik tabuhan demung, dan slentem. Demung satu dan dua memainkan pola *kinthilan*, sedangkan tabuhan slentem adalah *mbalung nibani*, yaitu bertindak seperti halnya penembung dalam gamelan Sekaten. Berikut ilustrasi garap *sekatenan* yang dimaksud.

Balungan	. 2 4 1	. 2 4 5	4 6 4 5	4 2 4 1
Slentem	. 4 . 1	. 4 . 5	. 4 . 2	. 4 . 1
Balungan	. 2 4 1	. 2 4 5	4 6 4 5	4 2 4 1
Slentem	. 4 . 1	. 4 . 5	. 4 . 2	. 4 . 1
Balungan	2 2 . .	2 2 . 4	5 6 7 6	5 4 2 1
Slentem	. 4 . 2	. 4 . 6	. 5 . 4	. 2 . 1
Balungan	6 6 . .	6 4 6 5	4 2 4 5	4 2 4 1
Slentem	. 5 . 6	. 4 . 5 4	. 4 . 4 5	. 2 1 . 1
Kendang	b . b p	. b . p	. b . b b	t p . .

Sekilas Tentang Mbalung Nibani

Mbalung berasal dari kata *balung* yang berarti tulang. Akhiran "an" memberi arti bingkai, seperti yang digunakan dalam ungkapan *balungan omah* atau kerangka rumah (Sumarsam, 2003:219). Dalam praktik musikal, *mbalung* dapat dipahami sebagai salah satu teknik tabuhan (cara) yang pada dasarnya memainkan kerangka atau *balungan* dari suatu gending. Beberapa ricikan yang lazim menggunakan istilah *mbalung* antara lain: kelompok ricikan balungan (slentem, demung, saron), rebab, gender, dan bonang. Adapun *nibani* merupakan abstraksi dari balungan *mlaku* di mana permainan nadanya atau pukulannya terletak pada *sabetan* genap.

Berikut contoh ilustrasinya.

Balungan Nibani

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
 . 2 4 1 . 2 4 5 4 6 4 5 4 2 4 1
 . 4 . 1 . 4 . 5 . 4 . 2 . 4 . 1

Pelog : b . b P . b . P . P . b t P . ⊕
 Slendro : b . b P . b P . P b P . b P . ⊕

Dalam tabuhan *nibani* pengrawit dihadapkan pada dua hal penting. Tidak hanya letak pukulannya, atau mengisi nada pada setiap *sabetan* genap, tetapi juga memikirkan alur lagunya “*nibani*”. Artinya bahwa ricikan yang bertindak *mbalung nibani* juga dituntut membuat tafsir lagu yang *mungguh*. Yaitu lagu yang enak, *runtut*, sesuai/ serasi, dan mengalir seperti contoh ilustrasi tersebut.

Selanjutnya, di bagian menjelang gong terdapat juga perkembangan pola tabuhan kendang (kendangan). Seperti yang dicontohkan pada tabel di atas, pola kendangan (satu *gatra* sebelum *gong*) tersebut adalah terinspirasi dari tabuhan *salahan* penembung sekaten. Berikut ini contoh ilustrasi yang dimaksud.

Pola dasar (*baku*) kendangan Inggah Pelog

. b . . . b . . . P . . b . t P . ⊕
 . b . . . b . . . P . . b . t P .
 P b . b . b . . . P . . . P . P .
 b . b P . b . P . P . b t P . ⊕

Pengembangan ⇒
 Penembung/. X . X . X . XX . X . XX . X . XX . ⊕
 Slentem

Pola *salahan* kendangan tersebut telah menjadi kebiasaan bagi para pengendang ketika menyajikan garap *sabetan*. Pola tersebut lazimnya hanya digunakan untuk kendangan *pelog*, karena dalam kendangan *slendro* memiliki pola yang berbeda dengan *pelog* ketika menjelang gong.

Perbandingan pola kendangan *pelog* dan *slendro* menjelang gong

Alasan kenapa dalam pola kendangan *slendro* tidak menggunakan pola *salahan* seperti pada *pelog*, adalah mempertimbangkan *kemungguhan* (kecocokan/ keserasian). Apabila dicermati, pola kendangan *slendro* pada dua gatra terakhir adalah (P b P . b P .). Sehingga, apabila dipaksakan menggunakan pola *salahan* tersebut menjadi tidak sesuai dengan pola baku kendangan *slendro*, karena terdapat pengulangan “b”. Berbeda dengan pola kendangan *pelog*, satu gatra menjelang gong adalah . P . b, memiliki kekuatan yang berat (*anteb*) dan dominan, sehingga terdapat keserasian apabila *seleh* tersebut dikembangkan menjadi . b . b b

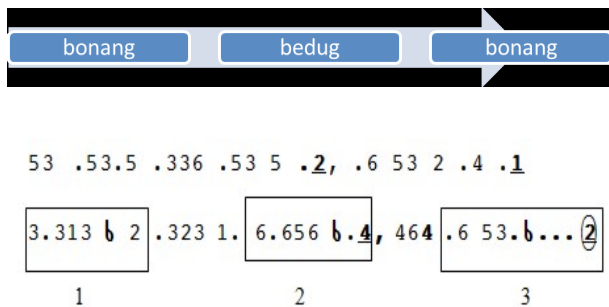
Garap ricikan-ricikan penting dalam sekaten seperti bonang, penembung, dan demung juga menjadi bahan atau embrio yang dikembangkan dalam perangkat gamelan Ageng. Misalnya, teknik *mipil*, *kempyungan*, *cegatan tunggal*, dan tata letak pencon pada bonang barung yang terkadang ditata “sejajar” seperti dalam bonang sekaten. Sementara dalam ricikan *balungan*, terdapat garap *imbal demung*, *kinthilan*, dan *slentem nibani*.

Wujud Interaksi dan Komunikasi Musikal Dalam Garap Sekaten

Interaksi dan komunikasi musikal dalam garap sekaten setidaknya dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek lagu dan irama (tempo). Wujud interaksi dalam aspek lagu, ditemui pada bagian *racikan*. Seperti yang telah diketahui sebelumnya, bahwa ricikan-ricikan yang terlibat pada bagian *racikan* antara lain: bonang, penembung, bedug, balungan, dan gong. Pada bagian ini, para pengrawit dituntut untuk memahami satu sama lain. Misalnya, antara bonang dengan bedug, bedug dengan penembung, penembung dengan balungan,

dan gong dengan balungan. Setiap *racikan* memiliki kalimat lagu dengan panjang-pendek yang berbeda-beda dan setiap *seleh* (akhir) kalimat lagu ditandai dengan permainan gong. Dalam setiap satu kalimat tersebut, terbagi menjadi dua baris kalimat. Ciri-ciri kalimat baris pertama adalah tidak terdapat pukulan bedug, melainkan hanya pukulan penembung dan balungan. Adapun pada kalimat baris kedua selalu terdapat tiga pukulan bedug, dan diakhiri dengan gong. Untuk lebih jelasnya, berikut cuplikan satu kalimat gong *racikan* yang disertai penjelasan interaksi antar *ricikan* yang dimaksud.

Ilustrasi 1. Interaksi Bonang dengan Penembung



Kalimat *racikan* yang terdapat dalam kolom pertama, adalah bukti interaksi antara bonang dengan bedug. Pada bagian itu menunjukkan, bahwa suatu saat bonang menunggu pukulan bedug terlebih dahulu, baru kemudian melanjutkan lagu *racikan*. Demikian juga pemain bedug juga harus tahu kapan atau dimana letak pukulannya (bedug pertama).

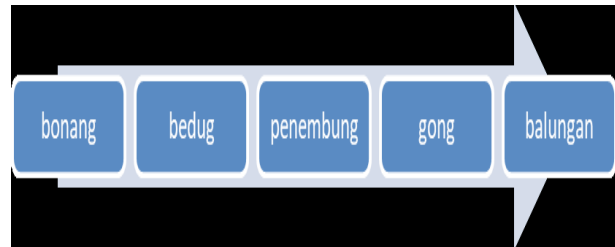
Ilustrasi 2. Interaksi Bonang, Bedug, Penembung



Kalimat *racikan* yang terdapat dalam kolom kedua tersebut menunjukkan interaksi antara bonang, bedug kemudian penembung. Pukulan bedug kedua juga menunggu kalimat

bonang, kemudian disusul penembung, dan diakhiri dengan *seleh* balungan sesuai dengan nada yang dimainkan penembung.

Ilustrasi 3. Interaksi Bonang, Bedug, Penembung, gong, dan balungan



Ilustrasi ketiga menunjukkan interaksi musikal yang melibatkan seluruh *ricikan* dalam *racikan* (lihat: kolom no 3). Di akhir kalimat gong, terjadi interaksi secara beruntun, yaitu dimulai dari bonang, kemudian disusul bedug, selanjutnya disambut penembung, dan terakhir ditutup dengan gong serta *seleh balungan*.

Berikutnya adalah komunikasi musikal dalam aspek irama. Seperti yang telah dijelaskan di awal, bahwa pengendali tempo dalam praktik gamelan Sekaten adalah diserahkan kepada *ricikan* demung. Dengan demikian demung memiliki peranan yang cukup vital. Contohnya, kapan waktunya untuk *ngambat seseg* (tempo mencepat secara bertahap), adalah ketika bedug telah "*nronjol*". Hal itu merupakan sebuah isyarat "ajakan" untuk masuk pada bagian tertentu yang disebut *sesegan/ sabetan*. Setelah mendengar *bedug nronjol*, demung mulai merencanakan untuk memutuskan kapan mulai *ngambat seseg*. Itu adalah sepenuhnya wewenang demung. Untuk gending berbentuk *ladrang, bedhug "nronjol"* terletak pada *bedugan* pertama, kemudian demung mulai mempercepat tempo (*ngambat*) pada gong berikutnya. Demikian juga pada gending bentuk *inggah 4*. Adapun untuk bentuk *inggah 8 dan 16*, karena ukuran gendingnya lebih panjang, maka setelah *bedugan "nronjol"* langsung *ngambat seseg*. Biasanya dimulai menjelang *kenongan* ke 3. Setelah irama berubah menjadi *tanggung*, demung dapat menambah kecepatan (*seseg*) lagi sesuai dengan keinginan, dan tentunya

kemampuannya. Selanjutnya apabila *sesegan* dianggap sudah cukup (atau apabila mereka sudah nampak lelah), maka pemain bedug harus dapat membaca situasi ini. Untuk mengurangi memperlambat tempo (Jawa: *kendho*), pembedug memainkan bedug “*nggandul*”, yang juga terletak pada *bedugan* pertama. Ketika pemain demung mendengar tanda tersebut, maka tugas pentingnya adalah bagaimana harus dapat memperlambat tempo secara bertahap (sedikit demi sedikit), hingga *suwuk*/berhenti pada gong.

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa dalam komunikasi musik, terdapat suatu konsep *mat-sinamatan* baik antara demung dengan bedug, atau sebaliknya. Berikut adalah model dari komunikasi yang dimaksud



Imbal Demung

Imbal adalah kosa kata bahasa Jawa yang memiliki arti rangkap, bergantian, bunyi-bunyian (Prawiroatmodjo, 1985). Secara mendasar, dalam praktik gamelan Jawa, *imbal* adalah pola tabuhan yang dimainkan oleh minimal dua instrumen secara bergantian dan membuat sebuah jalinan nada atau lagu. Berkaitan dengan *imbal*, menarik untuk menyimak kembali pernyataan Pradjapangrawit yang menjelaskan tentang

awal mula adanya tabuhan *imbal*. Ia menerangkan bahwa:

Gendhing Rangkung punika thuhukanipun demung kawastanan imbal (demung kekalih, ingkang satunggal nyela wirama, setunggalipun malih sareng wirama). Inggih punika mula bukanipun wonten thuthukan demung imbal (Pradjapangrawit, 1990: 31).

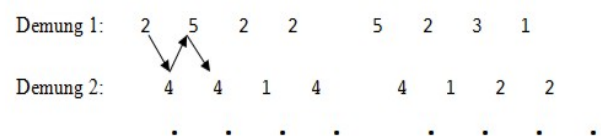
Terjemahan

Gending *Rangkung* itu tabuhannya (pukulan) demung disebut *imbal* (kedua demung, yang satu di sela irama (ketukan), yang satunya bersamaan dengan irama. Yaitu awal mula adanya tabuhan demung imbal.

Balungan gending Rangkung (gong lima)

2 4 5 4 2 1 2 4 5 4 2 1 3 2 1 2
 3 5 6 5 2 3 2 1 2 3 5 6 5 3 2 3
 1 2 1 2 1 2 3 5 2 3 2 3 2 3 2 1
 2 3 3 2 3 2 1 2 3 5 5 2 3 5 6 (5)

Jika dicermati, kalimat gending *Rangkung* tersebut terkesan menjadi satu lagu yang utuh dan mengalir tanpa putus. Akan tetapi sesungguhnya kalimat lagu tersebut adalah dimainkan oleh kedua demung secara bergantian atau disebut *imbal*. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah ilustrasi tabuhan kedua demung tersebut.



Ilustrasi tersebut menunjukkan bahwa permainan demung satu adalah *nyela irama* atau memotong ketukan, sedangkan demung dua adalah *sareng irama* atau tepat pada ketukan. Nada-nada (*imbal*) yang dimainkan kedua demung tersebut adalah sudah “*fix*”, artinya tidak boleh ditafsir yang lain meskipun

hanya satu nada. Permainan *imbal* kedua demung tersebut menjadi balungan baku gending *Rangkung*. Oleh karena itu, pengrawit ketika menghafalkan, atau memahami gending *Rangkung* adalah harus merasakan keseluruhan kalimat lagu *imbal*, bukan secara satu persatu. Kuat diduga, bahwa pola *imbal* demung tersebut mengilhami garap *imbal* demung dalam sajian gending-gending bonang maupun gending rebab.

Garap *imbal* demung pada gending-gending klenengan berkembang, baik dalam karawitan gaya Surakarta maupun Yogyakarta. Kedua gaya tersebut memiliki ciri-ciri dan cara *imbal* yang berbeda. Karawitan gaya Surakarta, *imbal* demung diterapkan pada bentuk *inggah* (*ketuk 4*, dan *ladrangan*) gending-gending *bedhaya srimpi*. Garap *imbal demung* tersebut bahkan menjadi identitas yang tidak dapat dikesampingkan. Perkembangan selanjutnya, bahwa garap *imbal demung* juga lazim digunakan dalam sajian klenengan. Khususnya, gending *pelog* bentuk *inggah* irama *dadi*, serta *ladrangan* yang vokalnya (*gerongan*) digarap *bedhayan* (seperti gending *bedhaya*).

Baik pada gamelan Sekaten maupun gamelan Ageng, *imbal demung* diterapkan ketika menyajikan gending-gending yang kalimat lagunya berwujud *balungan nibani*. Pengertian balungan *nibani* adalah dalam satu gatra terdapat dua nada yang terletak pada *sabetan* genap. Adapun jika kalimat lagunya berupa balungan *mlaku*, demung menerapkan teknik *kinthilan*. Yaitu suatu pola tabuhan, dimana demung kedua mengikuti (*nginthili*) nada demung pertama. Teknik *kinthilan* pada penyajian gending sekaten lazimnya dimulai ketika masuk satu *gongan* sebelum *sesegan*, atau setelah *bedug nronjol*. Secara teknik, *kinthilan* juga digunakan oleh slentem pada penyajian gending klenengan, akan tetapi lazim disebut dengan istilah *pinjalan*. Oleh karena itu, dalam praktik gamelan Ageng muncul istilah *imbal pinjal* atau *pinjalan*. Garap *imbal pinjal* adalah melibatkan sepasang demung, dan slentem. Polanya adalah, sepasang demung memainkan *imbal*, sedangkan slentem mengikuti lagu *imbal* tersebut. Berikut adalah ilustrasi *imbal demung*, *kinthilan*, dan *imbal pinjal* yang dimaksud.

1. Contoh *imbal demung* pada balungan *nibani*

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

2. Contoh *kinthilan* pada balungan *mlaku*

Balungan:	. 2 4 1 . 2 4 5
Demung 1:	. 2 4 1 . 2 4 5
Demung 2:	. <u>.2</u> <u>.4</u> .1 . <u>.2</u> <u>.4</u> .5

3. Contoh *imbal pinjal* dalam sajian gending klenengan

Balungan:	2 7 2 3 2 7 5 6
Demung 1:	2 . 2 . 2 . 2 . 2 . 2 . 5 . 5 .
Demung 2:	. 7 . 7 . 3 . 3 . 7 . 7 . 6 . 6
Slentem :	<u>.2.7.2.7.2.3.2.3</u> <u>.2.7.2.7.5.6.5.6</u>

Perbedaan antara *imbal demung* dengan *imbal pinjal* adalah terletak pada tafsir alur lagunya. *Imbal demung* dasarnya adalah membuat melodi, yang alur lagunya cenderung melompat-lompat, seperti pada gending *Rangkung*. Adapun *imbal pinjal* lebih sederhana, yaitu hanya melipatkan tabuhan balungan *mlaku* secara sepasang-sepasang. Misalnya balungan 2 7 2 3, jika dipecah menjadi dua pasang 2 7 dan 2 3. Setiap satu pasang nada tersebut ditabuh dobel oleh kedua demung secara bergantian. Sementara slentem, tabuhannya mengikuti (*nginthili*) kedua demung tersebut, sehingga tercipta suatu pola yang disebut *pinjalan*.

Imbal demung, memiliki kompleksitas yang cukup menarik. Pertama, pemain demung harus memahami dan mengetahui ciri-ciri balungan yang dapat digarap *imbal demung*. Ketika pemain demung pertama berinisiatif

atau melontarkan *imbal*, maka pemain demung kedua harus dapat menjawabnya. Tidak sekedar itu, pemain demung kedua juga harus dapat mengerti alur lagu *imbal* yang dikehendaki oleh demung pertama. Artinya bahwa kedua pemain demung harus memiliki persepsi yang sama. Sebagai contohnya, berikut ini adalah penggalan kalimat lagu *inggang gending Majemuk laras pelog pathet lima*.

Balungan:

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

imbal demung

23125321 23125321 32321232 65652365

Kalimat lagu *imbal demung* tersebut, adalah dimainkan oleh kedua demung secara bergantian. Demung pertama dapat disebut kretaor, karena memiliki kuasa untuk menafsir terlebih dahulu lagu *imbalnya*. Seperti yang telah diketahui, bahwa pukulan demung pertama adalah yang mengawali nada, yaitu berada pada tiap sabetan/ hitungan ganjil. Meskipun demung kedua hanya "sekedar" *nyelehi* atau menjawab tabuhan demung pertama, akan tetapi ia juga harus memahami alur lagu tersebut. Sehingga, dapat terwujud lagu *imbal* yang serasi, sesuai dengan yang dikehendaki. Dengan demikian, dalam *imbal demung* memang dituntut kekompakan di antara keduanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan fakta-fakta dan realitas praktik, secara komprehensif dapat dikatakan bahwa dalam garap sekaten terdapat sebuah interaksi dan komunikasi musik. Bagian-bagian yang syarat akan interaksi dan komunikasi antar ricikan, pertama adalah *racikan*. *Racikan* seperti halnya sebuah paragraf yang terdiri dari sejumlah kalimat lagu bonang sebagai awalan penyajian gending sekaten. Bangunan musik *racikan* tersebut menjadi utuh dan sempurna apabila terdapat: (1) Keterpaduan setiap kalimat lagu yang saling

mendukung satu sama lain; dan (2) Gramatikal kalimat lagu yang didukung interaksi antar ricikan. Bukti kongkret interaksi musik dalam sajian *racikan* dapat dilihat dari permainan bonang dengan penembung, bonang dengan bedug, maupun bedug dengan penembung, serta penembung dengan balungan.

Pembahasan yang lain juga menunjukkan, bahwa dalam garap sekaten terdapat komunikasi musik. Yaitu ketika bedug mengirim pesan kepada demung melalui tanda "*bedug nronjol*" maupun "*bedug nggandul*". Bedug juga dapat dikatakan sebagai "konseptor" atau pemberi tanda dalam hal jalannya sajian gending, sedangkan demung adalah pengendali atau "eksekutornya". Begitu juga dalam garap *imbal demung*, adalah menunjukkan interaksi musik yang cukup kompleks diantara keduanya. Demung pertama menjadi kreator lagu, sedangkan demung kedua menjadi penentu *seleh*, sehingga kedua memiliki peranan yang sama pentingnya.

Kekhasan garap *sekaten* juga dikembangkan oleh para pengrawit/ empu karawitan pada gending-gending klenengan. Contohnya adalah, muncul gending-gending bonang yang menonjolkan instrumen bersuara nyaring, serta garap *sesegan/ sabetan*. Garap *sabetan* yang melekat pada penyajian gending bonang itu, selanjutnya juga diadopsi pada gending-gending rebab dengan karakteristik tertentu. Demikian juga teknik-teknik permainan ricikan, seperti *imbal demung*, teknik *cegatan*, *nduduk tunggal* dalam bonangan, bahkan hingga pola *salahan* dalam kendangan.

Kebiasaan, aturan-aturan dalam praktik musik gamelan sekaten yang lazim disebut garap atau *cara sekaten* telah berkembang luas. Diadopsinya garap sekaten pada sajian klenengan, sesungguhnya merupakan hasil kreatifitas seniman yang di dalamnya menyangkut masalah interpretasi dan kreatifitas. Oleh karena itu, faktor yang menentukan terhadap perkembangan garap *sekaten* adalah seniman karawitan itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Martopangrawit. *Pengetahuan Karawitan*. Surakarta: ASKI, 1972.
- Mloyowidodo. *Gendhing-Gendhing Gaya Surakarta*. Surakarta: ASKI, 1976.
- Pradjapangrawit. *Serat Sujarah Utawi Riwayating Gamelan: Wedhapradangga (Serat Saking Gotek)*. Surakarta: STSI Press, 1990.
- Sumarsam. *Hayatan Gamelan: Kedalaman Lagu, Teori & Perspektif*. Surakarta: STSI Press, 2002.
- _____. *Gamelan: Inteksi Budaya dan Perkembangan musikal di Jawa*. Yogtakarta: Pusaka Pelajar: 2003.
- Supanggih, Rahayu. "Beberapa Pokok Pikiran Tentang Garap". Makalah disajikan dalam diskusi mahasiswa dan dosen ASKI Surakarta, 1983.
- _____. *Bothèkan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2002.
- Warsadiningrat. *Serat Sesorah Gamelan*. Surakarta, 1920.
- Waridi. *Karawitan Jawa Masa Pemerintahan PB X: Perspektif Historis dan Teoritis*. Surakarta: ISI Press, 2006.