

GARAP KENDANG GAYA SURAKARTA DAN YOGYAKARTA DALAM RANGKAIAN MRABOT (STUDI KASUS: GENDING MADUWARAS)

Wiliyan Bagus Dwi Krismiati, Suyoto*

Program Studi Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
wiliyanbagus58@gmail.com

Abstrak

Penelitian pada Maduwaras, Gendhing Kethuk 2 Kerep Minggah 4: Kajian Garap Kendang, Gaya Surakarta dan Yogyakarta Dalam Rangkaian Mrabot” adalah menganalisis garap kendang *gendhing Maduwaras*. Gagasan dalam penelitian ini adalah kolaborasi garap dua gaya Karawitan yaitu gaya Surakarta dan Yogyakarta dengan rangkaian; *Maduwaras, gendhing gendhing kethuk 2 kerep minggah 4 kalajengaken ladrang Mara Lagu, suwuk, trus lagon Sanga Wetah, ada-ada kasambet Playon kaseling rambangan Kinanthi, Sinom, Durma laras sléndro pathet sanga*. Dalam rangkaian tersebut terdapat dua gaya karawitan yang berbeda dengan berbagai macam garap *kendhangan*. Permasalahan tersebut dikaji sesuai dengan kaidah-kaidah karawitan pada kedua gaya tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian dimulai dari proses rancangan penelitian karya, pemilihan sumber dan jenis data. Teknik pengumpulan data dimulai dari studi pustaka, observasi, dan wawancara. Dalam analisa penelitiannya menggunakan tiga pendekatan konsep yaitu konsep garap (materi garap dan prabot garap), konsep *mungguh*, konsep *matut* dan konsep *padhang ulihan*. Hasil yang diperoleh adalah kedua gaya yang memiliki latar belakang berbeda dapat dikolaborasi dengan baik dengan memperhatikan kaidah-kaidah yang berlaku dari kedua gaya tersebut khususnya garap *kendhangan*. Perbedaan garap *kendhangan* pada masing-masing bentuk gending dapat menghasilkan berbagai karakter, warna dan dramatik musikal dengan didukung oleh beberapa aspek *kendhangan* antara lain; penerapan *sekaran, laya, wiledan*, serta dinamika dengan tetap memperhatikan konsep *mungguh*.

Kata kunci: gending, *kendhangan*, garap, gaya.

Abstract

The Research on Maduwaras, Gendhing Kethuk 2 Kerep Minggah 4: Study of Garap Kendang, Surakarta and Yogyakarta Style in a series of “Mrabot” is to analyze the work of kendang in Maduwaras gendhing. The idea in this study is a collaboration of two Karawitan styles, that are the Surakarta and Yogyakarta styles with a series of; *Maduwaras, parts of gendhing kethuk 2 Kerep minggah 4 kalajengaken ladrang Mara Lagu, suwuk, trus lagon Sanga Wetah, ada-ada kasambet Playon kaseling rambangan Kinanthi, Sinom, Durma laras sléndro pathet sanga*. In this series, there are two different musical styles with various kinds of working on the *kendhang*. These problems are studied in accordance with the musical principles of these two styles of music. This study uses a qualitative method. The research starts from the process of research design of the works, selection of sources and types of data. Data collection techniques started from the literature study, through observation, and interviews. For the analysis, this research is using three conceptual approaches, they are; the concept of its works (working material and

*Penulis Korespondensi Program Studi Seni Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Email: suyotoskar@gmail.com.

the "prabot" works), the concept of "mungguh", the concept of "matut" and the concept of "padhang ulihan". The results obtained are that the two styles that have different backgrounds can be collaborated well by paying attention to the applicable rules of the two styles, especially the works on the kendhang. The differences in the works of the kendhang in each form of the music could produce various characters, colors and musical dramas supported by several aspects of the kendhang instruments that includes; the application of "sekarang", "laya", "wiledan", and dynamics while still paying attention to the concept of "mungguh".

Keywords: works, Kendhangan, Style of Music.

Pengantar

Penyajian gending-gending karawitan tradisi adalah suatu sajian musik yang cukup kompleks dan memiliki kerumitan garap yang tinggi. Dewasa ini, banyak *pengrawit* yang kurang mendalami tentang garap gending-gending tradisi. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut yaitu kurangnya pendidikan secara langsung kepada masyarakat tentang bagaimana garap dalam karawitan. Selain itu juga kurangnya refrensi yang mendukung, baik berupa buku dan audio-visual yang bisa dinikmati oleh masyarakat secara langsung. Langkah menggali penelitian ini berdasarkan *empirical practices*, sebagai peristiwa musikal dalam karawitan Jawa yang didasari pada pengalaman empirik para empu/seniman karawitan (Hastanto, 2012). Musik dan aspek-aspek atau tingkah laku lainnya dalam kehidupan manusia memiliki keterkaitan, sehingga pemahaman mengenai suatu kebudayaan dapat dicapai antara lain lewat studi terhadap musiknya (Irawati, 2016).

Di era kemajuan teknologi saat ini, masyarakat dimudahkan dalam mengakses konten atau informasi yang dibutuhkan termasuk konten-konten karawitan. Kemajuan teknologi tersebut bukan merupakan jaminan bahwa masyarakat akan memahami secara utuh konten-konten karawitan yang disebar luaskan di media masa dengan daya tangkap konsumen yang berbeda-beda. Dari fenomena tersebut, penulis termotivasi untuk meneliti gending-gending karawitan tradisi dan mendeskripsikan garap sebagai salah satu informasi yang akurat untuk diterapkan masyarakat luas secara langsung.

Penelitian ini memfokuskan kajian pada garap kendang, karena peran kendang dalam

karawitan tradisi sangat penting yaitu sebagai *pamurba* irama atau pemimpin jalannya irama, dan dapat memunculkan rangsangan garap terhadap instrumen lain untuk mendukung karakter atau kesan pada sajian gending. Dari pentingnya peran kendang tersebut menjadi motivasi penulis untuk mengkaji garap kendang. Konsep kebudayaan dapat didefinisikan sebagai keseluruhan cara bertingkah laku manusia dalam kehidupannya yang menjadi suatu identitas (Nursulistiyo, 2019). Penyajian gending yang begitu kompleks membuat peran kendang menjadi vital sebagai pemimpin dalam sajian karawitan (Setyawan, 2018), hal tersebut juga diperkuat dengan pernyataan oleh Atmojo (Atmojo, 2010). Sifat musik gamelan adalah gotong royong, artinya garapan *ricikan* satu dengan yang lain saling mengisi, saling merespon, dan saling menginspirasi (Teguh, 2017). Dalam mengkaji garap kendang, penulis memfokuskan pada garap *gendhing Maduwaras laras sléndro pathet sanga*, berikut notasi *gendhing Maduwaras*.

Notasi 1. *Maduwaras, gendhing kethuk 2 kerep minggah 4 laras sléndro pathet sanga.*

Buka : 5 .5.6 .532 1132 .16⁶

Mérong : || .55⁵ 22³5 i656 5321̂ .216̂ 2165 i656 5321̂
 55.. 55.6 i656 5312̂ ≅ 6i65 .312 1312 .16⁶||

Ngelik : ii.. ii2i 32i2̂ .i65̂ 55.6 i656 5312̂
 12.6̂ 1232 3565 3212̂ 66.i 6532 1312 .16⁶||

Umpak Inggah : ≅ .6.5 .3.2 .3.2 .6.6̂

Inggah : || .6.5̂ .6.5̂ .i.6̂ .2.1̂ .2.6̂ .3.5̂ .i.6̂ .2.1̂
 .6.5̂ .6.5̂ .i.6̂ .3.2̂ .6.5̂ .3.2̂ .3.2̂ .6.6̂||

(Mloyowidodo, 1976)

Dokumentasi *gendhing Maduwaras* sendiri dalam rekaman-rekaman audio kaset komersial belum ditemukan, hal ini menjadikan *gendhing Maduwaras* jarang dijumpai oleh masyarakat luas yang menjadikan motivasi penulis untuk mengkaji gending tersebut. Selain dari faktor tersebut, ketertarikan penulis memilih *gendhing Maduwaras*, karena keistimewaannya, yaitu terdapat kesamaan alur lagu *balungan* bagian *inggah kenong* ke tiga *gatra* ke tiga hingga *gatra* pertama *kenong* ke empat dengan *ngelik ladrang Pangkur kenong* ke dua hingga pertengahan *kenong ke tiga*, berikut persamaannya,

Maduwaras : . i . 6 . 3 . 2̂ . 6 . 5

Pangkur : ii.. 3̂i6 2̂i53 6532̂ ..23 5635

Persamaan kedua kalimat lagu *balungan* tersebut terdapat keistimewaan garap yaitu garap *andhegan* yang tidak umum pada *inggah kethuk 4*. Garap *andhegan* tersebut dikarenakan bagian *inggah gendhing Maduwaras* berada pada posisi yang sama dengan bagian *balungan ngelik ladrang Pangkur* yang memungkinkan untuk diadopsi garapnya. Menurut Supanggah, tersedia peluang garap bagi pengrawit baik menggunakan vokabuler atau unsur garap yang sudah ada maupun membuat yang baru (Supanggah, 2009). Pernyataan tersebut sebagai acuan dalam adopsi garap *andhegan* ala *Pangkur* yang diterapkan pada *balungan* dalam *inggah kethuk 4 gendhing Maduwaras* tersebut.

Gendhing Maduwaras pada umumnya disajikan dan dirangkai dalam karawitan gaya Surakarta. Pada kali ini rangkaian *gendhing Maduwaras* terdapat dua gaya karawitan yaitu gaya Surakarta dan gaya Yogyakarta dikemas dalam satu sajian *mrabot*, sehingga terdapat dua rasa musikal di dalamnya. Gaya dalam karawitan merupakan sebuah perbedaan cara kerja atau garap perseorangan, kelompok atau kawasan dalam menimbulkan kesan atau khas dari suatu gaya tertentu (Supanggah, 2002). Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa setiap daerah, khususnya setiap *pengendhang* mempunyai cara dan teknik tersendiri dalam

membuat jalinan-jalinan *kendhangan* pada suatu gaya tertentu.

Gaya karawitan Surakarta dan Yogyakarta merupakan ciri khas karawitan antara kedua keraton yaitu Kasunanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta. Akan tetapi, pada era keterbukaan saat ini tidak lagi terdapat diskriminasi gaya, artinya penerapan gaya dalam sajian karawitan pada masyarakat sekarang bisa lebih fleksibel.

Rangkaian beberapa struktur dan bentuk pada sajian *gendhing Maduwaras* yaitu, *ladrang Mara Lagu*, *lagon sanga wetah*, *ada-ada sanga*, *playon*, *rambangan Kinanthi*, *Sinom*, *Durma laras sléndro pathet sanga*. *Gendhing Maduwaras* dan *ladrang Mara Lagu* disajikan dalam gaya Surakarta, dan *lagon sanga wetah* sebagai pengantar menuju gaya Yogyakarta (*playon* dan *rambangan*).

Gendhing Maduwaras dirangkai dengan *ladrang Mara Lagu*, yaitu pada *ladrang* tersebut terdapat peluang besar bagi *pengendhang* untuk menggarap dengan berbagai versi *kendhangan* untuk memunculkan ragam karakter dalam satu sajian gending. Rangkaian berikutnya yaitu *playon* beserta *rambangan*, pada bagian *rambangan* menggunakan garap *beksan langen mandra wanaran* yang merupakan *beksan* (tarian) khas keraton Kasultanan Yogyakarta. *Playon* dan *rambangan* tersebut berperan sebagai inti garap pada gaya Yogyakarta, dimana kedua bentuk tersebut juga menjadi salah satu identitas karawitan gaya Yogyakarta.

Semua rangkaian materi yang telah dijelaskan di atas, menurut penulis sangat penting untuk diteliti karena belum ada penelitian *kendhangan gendhing Maduwaras* dan dari berbagai rangkaian bentuk gending tersebut, terdapat ragam gaya termasuk ragam garap *kendhangan* dengan berbagai permasalahannya yang menjadi alasan penulis tertarik untuk mengkaji garap *kendhangan gendhing Maduwaras mrabot*.

Gendhing Maduwaras digarap menggunakan gaya Surakarta dan dirangkai dengan gaya Yogyakarta, disajikan dalam bentuk *klenengan*. Garap gaya Surakarta diterapkan pada *gendhing Maduwaras* dan *ladrang Mara Lagu*, kemudian rangkaian

selanjutnya digarap gaya Yogyakarta, yaitu *lagon sanga wetah trus ada-ada kasambet playon kaseling rambangan Kinanthi, Sinom, Durma*.

Buka rebab mengawali sajian *gendhing Maduwaras*, dilanjutkan *mérong*. Pada bagian *mérong* tercipta suasana yang tenang dimana garap dari berbagai instrumen dengan garap yang lugu, termasuk juga garap *kendhangan* yang diterapkan yaitu dengan tempo yang *tamban*. Kemudian masuk bagian *inggah*, pada bagian tersebut terdapat suasana yang *pernès*. Karakter tersebut terwujud dalam berbagai garap *kendhangan* yaitu *rambahan* pertama digarap irama *rangkep* menggunakan *sekaran kendhangan batangan rangkep*, dan juga dengan berbagai ragam *andhegan* yaitu pada *kenong* pertama digarap *mandheng* pada *sabetan nada barang alit* (.1.6 .2.1) menggunakan *sindhènan andhegan céngkok kinanthi*, kemudian *mandheg kenong* ke dua pada *sabetan nada nem* (.1.6 .2.1) dengan *andhegan lah ijo* (*puthut gelut*), dan pada *kenong* ke tiga *mandheg* menggunakan *andhegan ala ladrang Pangkur*¹ (.1.6 .3.2 .6.5).

Rangkaian selanjutnya yaitu *ladrang Mara Lagu*, pada *ladrang* tersebut digarap dengan karakter yang *gecul* atau lucu. *Ladrang Mara Lagu* digarap menggunakan *kendhangan beksan golek kayu* sebab *ladrang* tersebut mempunyai pola *balungan* yang hampir sama dengan *ladrang Angguk Kudus* yang digunakan pada *beksan golek kayu* versi asli, yang membedakan, *ladrang Angguk Kudus* berlaras *sléndro manyura* sedangkan *Mara Lagu* berlaras *sléndro sanga*, berikut notasi *balungan* kedua *ladrang* tersebut;

Notasi 2. *Ladrang Mara Lagu* laras *sléndro pathet sanga*
i6i6 5353 6565 3232 5353 1235 2356 2165

Notasi 3. *Ladrang Angguk Kudus* laras *sléndro pathet manyura*
5353 2121 3232 i6i6 2121 2612 6123 6532

Model *balungan* pengulangan yang terdapat pada kedua *ladrang* tersebut menjadikan *ladrang Mara Lagu* dapat digarap dengan *kendhangan beksan golek kayu*, karena *ladrang Angguk Kudus* dengan *ladrang Mara Lagu* tersebut mempunyai kemiripan rasa. Kemudian dilanjutkan *lagon sanga wetah* lalu *ada-ada*. Pada bagian tersebut menjadi

pengantar dalam menuju garap gaya Yogyakarta. Bagian *lagon sanga wetah* digunakan untuk memunculkan warna-warni musikal, dari *ladrang* yang *gecul* lalu kembali lagi pada rasa yang tenang, kemudian sebagai pengantar masuk *playon* dan *rambahan* digunakan *ada-ada* untuk memunculkan rasa yang lebih semangat. *Rambangan* digarap dengan menggunakan *cakepan* atau lirik *langen mandra wanaran*. Pada bagian tersebut terdapat berbagai karakter musikal didalamnya, yaitu, *luruh*, *glécé*² dan *sereng* yang terdapat pada dialog antara Sinta dengan Rahwana yang terdapat pada *rambahan Kinanthi* dan *Sinom*, kemudian pada *rambahan Durma* terdapat dialog antara Indrajit dengan Anoman. Pada *rambahan langen mandra wanaran* peran *kendhangan* adalah dalam membuat *laya* untuk memunculkan karakter musikal pada tokoh dan *tembang macapat* yang dipilih.

PEMBAHASAN

Bentuk dan Struktur *Gendhing Maduwaras* 1. Bentuk Gending

Secara umum pengertian bentuk adalah sesuatu yang telah memiliki ukuran, norma, dan nilai. Dalam karawitan terdapat dua klasifikasi bentuk yang pertama adalah pengelompokan jenis gending yang ditentukan oleh *ricikan* struktural dan yang ke dua adalah bentuk yang ditentukan oleh garap. Jadi bentuk merupakan wujud dari gending itu sendiri. Martopangrawit menyebutkan ada 16 bentuk gending secara struktural, yaitu *sampak*, *srepegan*, *ayak-ayakan*, *kemuda*, *lancaran*, *ketawang*, *ladrang*, *mérong* yang terdiri dari; *kethuk kalih kerep*, *kethuk kalih awis*, *kethuk sekawan kerep*, *kethuk sekawan awis*, *kethuk wolu kerep*, *inggah* yang terdiri dari; *kethuk kalih* atau *ladrangan*, *kethuk sekawan*, *kethuk wolu*, *kethuk nembelas*, dan yang disebut menyalahi aturan atau *pamijen* (Martopangrawit, 1969). Selain bentuk secara struktural yang telah disebutkan, terdapat bentuk garap yaitu *jineman* dan *rambahan/palaran*. Bentuk garap tersebut juga tersusun dari berbagai bentuk struktural. Misalnya *jineman* memiliki beberapa struktur yaitu, *ketawang*, *srepeg*, *lancaran* dan lain-lain,

sedangkan *rambangan/palaran* memiliki struktur *srepeg*.

Dari berbagai bentuk gending yang telah disebutkan, gending dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu gending *ageng*, *tengahan* dan *alit*. Gending *ageng* adalah yang bentuknya *kethuk sekawan* ke atas, dan yang dikategorikan gending *tengahan* yaitu gending *kethuk kalih*, sedangkan *ladrang*, *ketawang*, dan seterusnya adalah gending *alit*. (Hastanto, 2009). Pada materi yang dipilih terdapat berbagai bentuk gending yaitu *mérong kethuk kalih kerep*, *inggah sekawan kerep*, *ladrang*, *playon/srepeg* dan *rambangan/palaran*.

2. Struktur Gending

Struktur adalah bangunan atau susunan dari suatu gending. Struktur juga merupakan bagian dari bentuk suatu gending. Dalam suatu gending terdapat 13 struktur gending, antara lain *buka*, *mérong*, *ngelik*, *umpak inggah*, *umpak-umpakan*, *inggah*, *sesegan*, *suwukan*, *dados*, *dhawah*, *kalajengaken*, *kaseling* (Martopangrawit, 1969). Dari beberapa struktur yang telah disebutkan, terdapat istilah *mrabot* apabila dalam sajian gending terdapat beberapa struktur. Berikut struktur atau susunan gending yang dipilih dalam sajian *mrabot gendhing Maduwaras*.

a. Buka

Buka merupakan permulaan atau awalan ketika akan melakukan sesuatu, *buka* dalam gending adalah suatu lagu untuk memulai sajian gending yang dilakukan oleh salah satu instrumen. Terdapat berbagai macam bentuk *buka* gending, yaitu *buka vokal*, *buka rebab*, *buka bonang*, *buka gendèr*, *buka gambang*, dan *buka kendang*. *Buka* juga digunakan untuk menentukan golongan gending. Golongan gending ditandai dengan *buka* yang digunakan pada gending tersebut. Pada materi yang telah dipilih, menggunakan *buka rebab* karena *gendhing Maduwaras* tergolong gending *rebab*.

b. Mérong

Bagian *mérong* disebut sebagai ajang garap yang halus dan tenang (Martopangrawit, 1972). Artinya pada bagian

ini, *pengrawit* menafsir garap dengan pilihan *céngkok* dan *wiledan* yang tidak aneh-aneh untuk memunculkan rasa yang dikehendaki tersebut (halus dan tenang). *Mérong* dapat ditemukan pada kelompok gending *ageng* dan *tengahan*, dan tidak dapat berdiri sendiri atau ada lanjutannya (*inggah*), artinya *mérong* juga sebuah awalan dari komposisi gending yang berbentuk gending *ageng* dan *tengahan*. Gending yang dipilih penulis ialah termasuk gending *tengahan* yang berbentuk *kethuk kalih kerep*, dan berikut pola pada bagian *mérong* :

.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺
⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺

Ciri-ciri fisik *mérong gendhing Maduwaras* dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Satu *gongan* terdiri dari empat *kenongan*, dengan dua *céngkok* (A-B).
2. Satu *kenongan* terdiri dari 16 *gatra*, dan setiap *gatra* terdiri dari 4 *sabetan*.
3. Satu *kenongan* terdiri dari dua *tabuhan kethuk* yang terletak pada akhir *gatra* ganjil.

c. Ngelik

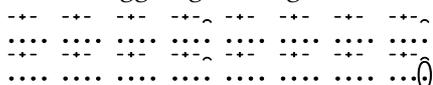
Ngelik dapat diartikan sebagai tinggi, atau bernada tinggi artinya terdapat pada wilayah suara tinggi. *Ngelik* dalam *gendhing Maduwaras* terdapat setelah bagian *mérong céngkok* A. Bentuk, pola, serta ciri-ciri fisik juga sama persis dengan *mérong*, perbedaan dengan *mérong* yaitu pada bagian *ngelik* terdapat banyak *ambah-ambahan* (wilayah suara) nada tinggi. Pada materi gending yang dipilih, *ngelik* terdapat pada *mérong céngkok* B.

d. Umpak Inggah

Umpak inggah merupakan bagian lagu yang digunakan sebagai *rambatan* atau jembatan dari *mérong* ke *inggah* dan dipimpin oleh *pamurba* irama atau kendang (Martopangrawit, 1969). Bentuk dan ciri-ciri fisiknya sama seperti *mérong*, dalam *gendhing Maduwaras umpak inggah* juga menjadi pengganti kalimat lagu terakhir *mérong kenong* ke empat dengan menggunakan kalimat lagu *inggah kenong* ke empat. Berikut skema *umpak inggah* pada materi gending yang dipilih:⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺.....⁺

e. Inggah

Inggah merupakan lanjutan dari pada *mérong* yang memiliki watak lincah dan digunakan sebagai ajang hiasan dan variasi (Martopangrawit, 1969). *Inggah* juga disebut sebagai sasaran garap dari *pengrawit*, dimana *pengrawit* dapat memunculkan berbagai garap termasuk *céngkok*, *wiledan*, *sekaran* dan lain sebagainya. *Inggah* terdiri dari *kethuk kalih*, *kethuk sekawan*, *kethuk wolu*, dan *kethuk nembelas*. Gending yang dipilih adalah menggunakan *inggah sekawan* (4) berikut struktur dari *inggah gendhing Maduwaras* :

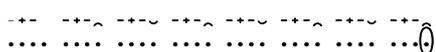


Ciri-ciri fisik *inggah gendhing Maduwaras* sebagai berikut. :

1. Satu *gongan* terdiri dari empat *kenongan*.
2. Satu *kenongan* terdiri dari empat *gatra* dan setiap *gatra* terdiri dari empat *sabetan*.
3. Setiap *kenongan* terdiri dari empat *tabuhan kethuk* yang terletak pada *sabetan* ke dua dalam satu *gatra*, dan delapan *tabuhan kempyang* yang terletak pada *sabetan* ganjil.

f. Ladrang Mara Lagu

Ladrang bisa disebut dengan *inggah kethuk kalih*, artinya bentuk atau skema *ladrang* adalah separuh dari *inggah kethuk sekawan* (4). Berikut struktur *ladrang Mara Lagu* :



Ciri-ciri fisik pada *ladrang Mara Lagu* :

1. Satu *gongan* terdiri dari empat *kenongan* dan tiga *tabuhan kempul* dimulai dari *gatra* ke dua
2. Satu *kenongan* terdiri dari empat *gatra*, dan masing-masing *gatra* terdiri dari empat *sabetan balungan*.
3. Setiap *kenongan* terdapat dua *kethuk* yang terletak pada *sabetan* ke dua setiap *gatra* dan empat *tabuhan kempyang* pada *sabetan* ganjil.

g. Lagon Sanga Wetah

Lagon merupakan istilah dari karawitan Yogyakarta yang dalam karawitan gaya Surakarta disebut *pathetan*, *lagon* atau *pathetan*

berfungsi sebagai tanda wilayah lagu yang sedang disajikan (*matheti gending*). Pada materi yang dipilih, menggunakan *lagon sanga wetah* dan dilagukan oleh vokal putra dengan *cakepan* atau lirik *lagon langen mandrawanaran*.

h. Ada-ada

Ada-ada merupakan bentuk lagu yang disajikan hanya oleh vokal dan *gendèr* dan umumnya dibawakan dengan rasa *sereng* dan tegang. Pada materi yang telah dipilih, sajian *ada-ada* setelah *lagon sanga wetah* dan pada akhir kalimat *ada-ada ditampani* kendang lalu masuk *Playon*.

i. Playon

Playon merupakan istilah dalam karawitan gaya Yogyakarta yang pada karawitan Surakarta umumnya disebut *srepegan*. *Playon* mempunyai struktur yang sama persis dengan *srepegan*. Ciri-cirinya ialah dalam setiap *sabetan* berisi *tabuhan kenong*, lalu *tabuhan kempul* berada pada *sabetan* genap dan *tabuhan kethuk* terdapat pada sela-sela *sabetan*. Berikut skema *Playon*:



j. Rambangan

Rambangan memiliki persamaan dengan *palaran* (gaya Surakarta), *rambangan* dan *palaran* hanya memiliki perbedaan dialek antara gaya Yogyakarta dan Surakarta. *Rambangan* dikategorikan sebagai gending vokal karena pada penyajiannya peran vokal sangat dominan. Ciri-cirinya ialah tiap ketukan maju berisi satu *tabuhan kethuk*, tiap ketukan mundur berisi satu *tabuhan kenong*, tiap dua kali *tabuhan kenong* berisi satu kali *tabuhan kempul*, dan setiap *sèlèh* berat lagu menggunakan *gong* atau *suwukan* yang tidak terikat oleh *gatra*.

Garap Gending

a. Gendhing Maduwaras

Maduwaras secara harfiah dapat diartikan madu adalah cairan yang banyak mengandung zat gula pada sarang lebah atau bunga (rasanya manis), madu juga mempunyai berbagai khasiat sebagai obat

alami, salah satunya untuk menjaga imun atau kekebalan tubuh dan berbagai khasiat lainnya, sedangkan waras berarti sehat jasmani maupun rohani. *Maduwaras* dapat diartikan sebagai sebuah obat untuk kesehatan. Pemilihan nama termasuk pada gending tersebut dalam istilah orang Jawa disebutkan sebagai *asma kinarya japa*, artinya sebuah nama merupakan harapan atau do'a. Jadi *Maduwaras* merupakan sebuah harapan untuk memperoleh kesehatan.

Gendhing Maduwaras diciptakan oleh Darma Bremara, seorang *pengrawit* dari Radio Republik Indonesia (RRI) Surakarta (Sukamso, Wawancara 22 Juli 2020). Berdasarkan informasi tersebut, komposisi *gendhing Maduwaras* dapat dikatakan sebagai salah satu karya yang diciptakan di luar tembok keraton. Menurut Sukamso, munculnya kreatifitas-kreatifitas *pengrawit* di luar tembok keraton khususnya di RRI Surakarta dikarenakan pada era setelah kemerdekaan atau setelah tahun 1945 eksistensi keraton sudah berkurang, jadi kegiatan karawitan khususnya di Jawa Tengah berpusat pada siaran atau rekaman kaset komersial RRI Surakarta (Wawancara, 22 Juli 2020). Sebagai informasi, selain Darma Bremara, pencipta gending dari *pengrawit* RRI Surakarta antara lain; Dalimin Purwapangrawit, Sunarto Ciptosuwarsa, Wakidja Warsapangrawit, dan Suyadi Tejapangrawit.

Gendhing Maduwaras terdapat dalam buku *Gendhing-Gendhing Jawa Gaya Surakarta* oleh S. Mlayawidada pada jilid I halaman 100 yang berupa tulisan tangan, berbeda dengan catatan gending lainnya yang berupa cetakan media ketik. Menurut Sukamso tulisan tangan tersebut merupakan tambahan dari peneliti yaitu Marc Perlman pada tahun 1985. Sukamso menambahkan, pada dasarnya Mlayawidada menyusun notasi-notasi gending dengan berorientasi dari karawitan keraton Kasunanan Surakarta karena beliau juga seorang *abdi dalem pengrawit* Kasunanan Surakarta, jadi yang termasuk karya gending dari luar tembok keraton tidak dicantumkan di dalam buku tersebut (Wawancara, 22 Juli 2020). Dari informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa, *gendhing Maduwaras*

merupakan karya baru (setelah kemerdekaan). Menurut penulis, walaupun gending tersebut merupakan karya baru, akan tetapi, bentuk, struktur, dan model lagunya masih menggunakan estetika-estetika karawitan pada umumnya atau gaya Surakarta.

b. *Ladrang Mara Lagu*

Rangkaian selanjutnya ialah *Ladrang Mara Lagu*, notasi *ladrang* tersebut didapatkan dari buku *Dibuang sayang* sebagai berikut :

Notasi 4. *Ladrang Mara Lagu laras pélog pathet barang*

Bk. 6 6 3 5 6 3 5 6 7 3̇ 2̇ 7̇ 6̇
 || 2 7 6 7 5 2 3 5̇ 7 6 5 6 5 3 2 3̇
 6 5 6 5 6 3 5 6̇ 3 5 6 7 3̇ 2̇ 7̇ 6̇ ||

(Martopangrawit, 1988)

Notasi *ladrang* tersebut dialih *laras* menjadi *sléndro pathet sanga* dan digarap dengan *kendhangan beksan golèk kayu*. *Beksan golèk kayu* digarap oleh S.Maridi dalam rekaman audio Lokananta album Menak Koncar. *Beksan* tersebut mengambil cerita Wayang *Golèk Ménak (Wayang Thengul)* yang berasal dari Keraton Kasultanan Yogyakarta dengan diperankan oleh dua tokoh yaitu Umarmaya dan Umarmadi. Tokoh Umarmaya dan Umarmadi merupakan pendamping dari tokoh utama cerita Wayang *Golèk Ménak* yaitu Amir Hamzah (seorang penyebar agama Islam), kedua tokoh tersebut (Umarmaya dan Umarmadi) memiliki selera humor yang tinggi. Gerakan dalam *beksan golèk kayu* menirukan gerak dari wayang *golèk*, jadi gerakannya kaku seperti kayu. Karakter dari *beksan* tersebut ialah *gecul* seperti penggambaran kedua tokoh tersebut.

c. *Playon*

Playon/Plajaran merupakan salah satu bentuk gending ciri khas dari Karawitan Gaya Yogyakarta, struktur *Playon* sama seperti *Srepeg* (gaya Surakarta), hanya mempunyai perbedaan dialek dengan gaya Surakarta. *Playon* memiliki tiga *pathet* yaitu, *Lasem (Nem)*, *Sanga*, dan *Manyura*, ditambah dengan *Playon* untuk kepentingan Wayang yaitu *Playon*

Galong. Garap kendhangan *Playon* adalah kendhangan pinatut atau *matut* (Trustho, Wawancara 24 Juli 2020), jadi kendhangan *Playon* tidak memiliki *pathokan* atau aturan, dalam arti kendhangan *Playon* dipatut sesuai dari *pengendhang* dan setiap *pengendhang* memiliki perbedaan dalam *ngendhangi Playon*, akan tetapi *pengendhang* juga harus bisa *ngemong* instrumen lainnya, artinya tetap dalam peran *pengendhang* untuk memberikan tanda, contohnya pada setiap akhir lagu atau gong diberi *kawah* atau penanda $\underline{p} \underline{l} \underline{d} \underline{b} \underline{b} \underline{\cdot} \underline{\cdot} \underline{h} \underline{p} \underline{t} \underline{d}$, jadi peran *pengendhang* tetap dapat tersampaikan. Dalam materi yang dipilih, menggunakan *Playon pathet sanga*. *Playon* dalam *pathet sanga* dibedakan menjadi dua yaitu *Playon wetah* dan *Playon jugag*, perbedaan *Playon wetah* dan *jugag* yaitu :

Notasi 5. *Playon Wetah laras sléndro pathet sanga*
 $\underline{1} \underline{2} \underline{1} \underline{2} \underline{1} \underline{\cdot} \underline{1} \underline{1} \underline{2} \underline{3} \underline{5} \underline{6} \underline{5} \underline{2} \underline{3} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{5} \underline{3} \underline{2} \underline{3} \underline{2} \underline{1} \underline{2} \underline{3} \underline{5} \underline{6} \underline{5}$
 $\underline{3} \underline{5} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{2} \underline{3} \underline{5} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{2} \underline{3} \underline{5} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6}$
 $\underline{3} \underline{2} \underline{1} \underline{2} \underline{3} \underline{5} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{2} \underline{3} \underline{5} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6}$

Notasi 6. *Playon Jugag laras sléndro pathet sanga*
 $\underline{1} \underline{2} \underline{1} \underline{2} \underline{1} \underline{2} \underline{3} \underline{5} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{2} \underline{3} \underline{5} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6}$
 $\underline{3} \underline{2} \underline{1} \underline{2} \underline{3} \underline{5} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{2} \underline{3} \underline{5} \underline{6} \underline{5} \underline{6} \underline{1} \underline{6} \underline{5} \underline{6}$

Perbedaan *Playon wetah* dan *Playon jugag* tidak banyak, *Playon jugag* mengambil beberapa bagian saja dari *Playon wetah*, jadi perbedaannya yaitu hanya panjang dan pendeknya lagu. Menurut Trustho, penerapan *Playon wetah* dan *jugag* dalam sajian *klenengan* ialah apabila *Playon* lanjutan dari gending tertentu menggunakan *Playon jugag* akan tetapi ketika *Playon* mandiri atau *buka kendhang* yang digunakan ialah *Playon wetah* (Wawancara 24 Juli 2020). Pola *balungan suwuk* dalam *Playon* juga memiliki dua pola, pola pertama menggunakan enam *sabetan balungan* (21 356g5) dan kedua menggunakan delapan *sabetan balungan* (2 1 2 1 3 5 6 5). Dalam menentukan berapa *sabetan balungan suwuk* yang dikehendaki tergantung oleh *pengendhang* dari pola kendhangan yang dilakukan, jadi *pengendhang* berhak menentukan *suwuk* dengan enam *sabetan balungan* atau delapan *sabetan balungan*.

d. Rambangan

Rambangan merupakan tembang yang disajikan dengan struktur *playon*. Dalam karawitan gaya Surakarta *rambangan* umumnya disebutkan dengan istilah *palaran*. *Rambangan* menjadi salah satu struktur *patalon* (*playon* dan *rambangan*) pada pertunjukan wayang kulit gaya Yogyakarta (Trustho, Wawancara 24 Juli 2020). Pada masa setelah perang dunia ke dua, *rambangan* dalam pentas *klenengan* disajikan pada *laras sléndro pathet manyura* untuk membangun semangat kembali setelah sebelumnya menyajikan gending dengan lagu-lagu yang halus dari jenis yang lain (W. Sastrowiryo, 1981:7). *Rambangan* disajikan hanya dengan irama *tanggung* dan isinya mengambil jenis tembang macapat.

Rambangan digarap dengan macapat dari *Langen Mandra Wanara*. Cerita *Langen Mandra Wanara* mengambil dari epos Ramayana yang banyak menampilkan *wanara* (kera) sebagai peranan yang dominan. *Langen Mandra Wanara* diciptakan oleh almarhum K.P.H. Yudonegoro/K.P.A.A. Danurejo (patih Kasultanan Yogyakarta) pada sekitar tahun 1890 (Sastrowiryo, 1981). Peran *pengendhang* dalam *rambangan* yaitu untuk dapat membangun karakter yang sesuai dengan ciri atau watak yang terkandung dalam macapat, misalnya *Kinanthi* berwatak halus, cinta, dan asih, *Durma* berwatak galak dan marah, *Asmaradana* berwatak menarik, indah, dan asmara, dan lain sebagainya. *Pengendhang* dalam membangun karakter dilakukan dengan permainan *laya* (*seseg*, *tanggung* dan *tamban*) menyesuaikan dengan kebutuhan karakter yang dikehendaki. Peran *ricikan* struktural juga memiliki peran yang sangat penting dalam penyajian *rambangan*. *Kenong* dan *kempul* berfungsi sebagai penuntun nada pada setiap *gatra*. Pada setiap *gatra ageng* diperjelas dengan *singgetan gong suwukan*, sedangkan pada akhir *pada* disambut dengan *gong gedhé*.

Garap Kendang

1. Garap Irama dan Laya

a. Irama

Irama merupakan salah satu bagian yang penting di dalam karawitan Jawa,

menurut Martapangrawit pengertian irama dalam gending diartikan sebagai tingkatan pengisian dalam *gatra*, mulai dengan tiap *gatra* berisi 4 titik yang berarti satu *slag balungan* berisi satu titik, meningkat menjadi kelipatan-kelipatannya hingga satu *slag balungan* dapat diisi dengan 16 titik, demikian juga sebaliknya (Martopangrawit, 1969). Secara umum, dalam karawitan memiliki unsur nada, notasi, irama, lagu, teknik, dan ritme. Sebuah gending sangat fleksibel, dapat mengalami pemanjangan dan pemendekan waktu atau yang disebut dengan *mulur-mungkre*t (Budi Prasetya, 2012). Pemimpin jalannya irama dilakukan oleh instrumen kendang, artinya kendang berhak menentukan irama pada sajian suatu gending. Menurut Martapangrawit, irama dibedakan menjadi lima yaitu irama *lancar* (1/1), irama *tanggung* (1/2), irama *dados* (1/4), irama *wiled* (1/8), dan irama *rangkep*³ (1/16) (1969:2). Angka irama yang dimaksud adalah isian kelipatan *tabuhan saron penerus* per *sabetan*, misalnya 1/1 adalah dalam satu *sabetan* berisi satu kali *tabuhan saron penerus* atau tidak berlipat, 1/2 berarti dalam satu *sabetan* terdiri dari dua kali *tabuhan saron penerus*, 1/4 berarti dalam satu *sabetan* terdiri dari empat kali *tabuhan saron penerus* dan seterusnya.

Gending yang dipilih mempunyai berbagai bentuk gending dan juga mempunyai beberapa garap irama, mulai dari *mérong* setelah *buka* irama disajikan dengan irama *lancar* pada *balungan* .555 2235 kemudian menjadi irama *tanggung* mulai dari i656 5321 .216 2165 pada *balungan* 2165 terdapat perubahan tempo sebagai jembatan menuju irama *dados*, irama *dados* disajikan dari *gatra* ke tiga *kenong* ke dua hingga *ngelik* sampai kembali lagi ke *céngkok A kenong* pertama pada *balungan* .555 2235, *balungan* wwet menjadi jembatan menjadi irama *tanggung* hingga *kenong* ke tiga, *balungan* 3212 pada *kenong* ke tiga melambat menjadi irama *dados* yang disajikan pada bagian *umpak inggah*, *gatra* ke tiga dan ke empat merupakan *angkatan ciblon* untuk menuju *inggah* dengan irama *wiled*.

Gatra pertama *kenong* pertama pada bagian *inggah* .6.5 menggunakan dua irama, *balungan* .6 menggunakan irama *wiled* sekaligus jembatan menjadi irama *rangkep*, jadi

pada *balungan* .5 sudah menjadi irama *rangkep*, irama *rangkep* disajikan satu *rambahan* hingga menjelang *gong* udar menjadi irama *wiled*. Irama *wiled* disajikan dua *rambahan inggah*, *inggah* *rambahan* ke dua irama *wiled* pada *kenong* ke tiga *gatra* ke dua *balungan* .6.5 terdapat perubahan irama menjadi irama *dados*, dan pada *kenong* ke empat *balungan* .3.2.6.5 mencepat menjadi irama *tanggung* untuk menuju *ladrang*. *Ladrang* disajikan dengan irama *tanggung* dua *rambahan*, *rambahan* ke dua pada *balungan* menjelang *gong* 2165 merupakan perubahan menjadi irama *dados*, irama *dados* disajikan tiga *rambahan* kemudian *suwuk*. Bagian *Playon* dan *rambangan* disajikan dengan satu irama yaitu irama *tanggung*.

Berikut penerapan peralihan irama dalam sajian *gendhing Maduwaras*:

Ø Peralihan irama dari *mérong* setelah *buka* hingga irama *lancar* hingga irama *dados*

Bal : . 5 5 5 2 2 3 5
 Kd : . . . b . . . t
 1/1 -cepat--melambat-
 Bal : i 6 5 6 5 3 2 1 . 2 1 6 2 1 6 5
 Kd : . p . b . . . b p . p . . p . p
 1/2 -cepat-----melambat-----lambat-----
 Bal : i 6 5 6 5 3 2 1
 Kd : . . . b . . . p . . . p . . .
 1/4 ---cepat-----

Ø Peralihan irama pada *mérong* dari irama *dados* ke irama *tanggung*

Bal : . 5 5 5 2 2 3 5
 Kd : b t
 1/4 ----- 1/4 ---mencepat-----
 Bal : i 6 5 6
 Kd : . . . p . . . b
 1/4 ---cepat-----
 Bal : 5 3 2 1
 Kd : . . . b
 1/2 -cepat---

Ø Peralihan ke *inggah* irama *wiled* (*ciblon*) mulai dari irama *tanggung* *mérong* *kenong* ke tiga

Bal : 5 5 . 6 i 6 5 6 5 3 1 2 . 6 . 5
 Kd : . . . p . . . t p p p p b p . b p
 1/2 -----melambat-----
 Bal : . 3 . 2
 Kd : . k p t b p . b t
 1/4 ---cepat-----

Kendhang Ciblon

Bal : . 3 . 2
 Kd : r̄k̄p̄l̄r̄k̄p̄l̄ r̄k̄p̄l̄r̄k̄p̄l̄ r̄h̄k̄.b̄.t̄ .p̄t̄ p̄ b̄
 1/4 ----melambat-----
 Bal : . 6
 Kd : r̄h̄k̄ . b̄ . t̄p̄t̄p̄t̄p̄h̄
 1/4 ----lambat-----
 Bal : . 5
 Kd : . t̄ t̄ p̄ t̄ p̄t̄h̄d̄ b̄ t̄h̄d̄ t̄h̄ k̄p̄b̄ p̄ t̄
 1/8 ----cepat-----

Ø Peralihan pada inggah dari irama wiled menuju irama rangkep

Bal : . 6
 Kd : p̄ b̄ p̄ t̄ . p̄p̄t̄h̄p̄l̄ k̄p̄t̄ p̄ b̄ . p̄t̄p̄t̄p̄b̄
 1/8 -----melambat-----lambat--
 Bal : .
 Kd : t̄h̄p̄l̄d̄ t̄ b̄ d̄ p̄ . b̄ . k̄r̄h̄ . h̄.k̄t̄h̄.p̄
 1/16 ----cepat-----
 Bal : . 5
 Kd : p̄p̄t̄ p̄ . k̄k̄p̄l̄r̄h̄k̄t̄ p̄l̄k̄p̄t̄k̄r̄p̄ t̄k̄.p̄l̄p̄t̄
 1/16 -----

Ø Peralihan dari irama rangkep menuju irama wiled pada bagian inggah kenong ke empat

Bal : . 2
 Kd : k̄b̄l̄ p̄ p̄l̄ k̄p̄t̄h̄p̄l̄d̄ b̄ d̄p̄l̄d̄p̄l̄ p̄l̄d̄ b̄ .
 1/16 -----
 Bal : .
 Kd : r̄h̄ . d̄b̄ . d̄b̄ . k̄t̄ k̄t̄p̄l̄ . d̄b̄ . d̄b̄ .
 1/16 -----
 Bal : . 6
 Kd : . b̄l̄ p̄ p̄l̄ . p̄t̄h̄p̄l̄d̄ t̄h̄p̄l̄p̄l̄p̄l̄ k̄p̄t̄h̄p̄l̄d̄
 1/16 -----mulai mencepat-----
 Bal : .
 Kd : p̄l̄d̄ . .p̄ l̄p̄p̄l̄k̄p̄t̄ k̄p̄t̄ . .p̄ l̄p̄p̄l̄p̄l̄d̄
 1/16 -----cepat-----
 Bal : . 5
 Kd : p̄l̄ . d̄ . p̄ l̄p̄p̄l̄k̄p̄t̄ b̄b̄k̄k̄b̄ . k̄p̄l̄p̄t̄
 1/16 ----cepat----- 1/16 ----melambat--
 Bal : . 6
 Kd : . h̄t̄p̄ . . . p̄t̄p̄k̄p̄l̄ . h̄b̄ d̄b̄ . h̄ p̄l̄d̄k̄p̄l̄
 1/8 -----

Ø Peralihan dari inggah ke ladrang, dari irama wiled, dados dan tanggung (Suwuk Gambyong)

Bal : . 6
 Kd : k̄p̄t̄p̄l̄d̄p̄l̄ p̄l̄d̄ b̄ .
 1/8 -----
 Bal : . 5
 Kd : b̄d̄b̄ d̄ b̄ d̄ t̄ d̄ b̄ t̄h̄d̄ b̄ . b̄ t̄ p̄ p̄
 1/8 ---mulai mencepat-----
 Bal : . i
 Kd : . p̄ p̄ . p̄ . p̄ p̄ . p̄ p̄ . p̄ . p̄ p̄
 1/8 ----cepat-----
 Bal : . 6
 Kd : . p̄ . p̄ . p̄ . p̄ d̄ . b̄ . . d̄ . t̄
 1/8 ----cepat-----
 Bal : . 3 . 2 . 6 . 5
 Kd : . b̄ . p̄ b̄ . p̄ b̄ . p̄
 1/4 ----- 1/4 ----mulai mencepat-----
 Bal : . 3 . 2 . 3 . 2
 Kd : b̄ p̄ p̄ t̄ k̄t̄ p̄ B
 1/4 -----mencepat----- 1/4 --cepat--
 Bal : . 6 . 5
 Kd : k̄t̄ p̄ k̄t̄ p̄
 1/2 -----

Ø Peralihan pada ladrang dari irama tanggung ke irama dados

Bal : 2 3 5 6
 Kd : p̄p̄ t̄b̄ p̄ B
 1/2 -melambat--
 Bal : 2 1 6 5
 Kd : k̄t̄t̄ b̄ p̄ k̄t̄t̄ b̄
 1/4 -----

b. Laya

Laya merupakan bagian yang lebih mendalam dari irama. Laya dalam bahasa Jawanya yaitu "kendho kencengé lakuning gendhing", dalam bahasa musikalnya sering disebut cepat lambatnya sajian gending (tempo). Garap laya juga diperankan oleh kendang, artinya kendang memberi kethegan atau ketukan untuk mengendalikn laya yang dikehendaki. Laya dalam karawitan diterapkan menggunakan konsep mungguh, mungguh dalam laya artinya seorang

pengendhang dalam menyajikan *laya* juga memperhatikan bagaimana kemungguhan dalam suatu sajian, misalnya terdapat karakter gending yang *luruh*, *pengendhang* dalam merespon karakter musikal tersebut ialah dengan menerapkan *laya* yang *tamban* begitu juga sebaliknya. Penerapan *laya* merupakan garap yang rumit dalam sajian suatu gending, karena tidak ada aturan tentang seberapa tempo atau *laya* yang harus dilakukan dalam sajian suatu gending.

Permainan *laya* oleh *pengendhang* sangat relatif, garap *laya* yang disajikan *pengendhang* satu dengan *pengendhang* yang lain juga kelompok karawitan satu dengan kelompok yang lain pasti berbeda. Bahkan satu *pengendhang* pun tidak dapat menyajikan *laya* yang sama pada gending yang sama dengan waktu yang berbeda, karena *laya pengendhang* juga tergantung dari *mood* atau suasana hati dan emosional *pengendhang* pada waktu menyajikan gending tersebut. Pembawaan emosional *pengendhang* sangat berpengaruh terhadap terbentuknya *laya*.

Pengendhang mempunyai rasa tersendiri atau perbedaan dalam menerapkan *laya*, akan tetapi untuk menciptakan *laya* yang enak dalam suatu sajian gending, *pengendhang* harus memperhatikan garap tabuan instrumen lainnya. *Laya* yang tepat secara teknis dapat tercipta ketika semua instrumen dapat melakukan *tabuhan* yang nyaman dan dapat mengikuti tempo dari *pengendhang*. Terutama instrumen yang mempunyai teknik *tabuhan* yang berlipat, contohnya, *gambang*, *siter*, dan *gendèr penerus*. Ketika *tabuhan* ketiga instrumen tersebut telah dilakukan dengan nyaman maka akan tercipta *laya* yang enak secara teknis. Selain *laya* secara teknis, penerapan *laya* juga disesuaikan dengan karakter gending, karena terdapat gending yang tidak *mungguh* disajikan dengan *laya* yang *tamban*, dan sebaliknya juga terdapat juga gending yang tidak *mungguh* disajikan dengan *laya seseg*.

Laya digunakan *pengendhang* untuk mendukung karakter, misalnya pada gending yang dipilih yaitu di bagian *ladrang*, garap *kendhang* menggunakan *beksan golèk kayu*, *laya* yang digunakan tidak menentu yaitu pada

suatu saat muncul *laya* yang *seseg* dan suatu saat juga terdapat *laya* yang *tamban*. Penerapan *laya* tersebut digunakan untuk kebutuhan *beksan* tersebut yang terdapat rasa *gecul*. Pada bagian *rambangan Langen Mandra Wanaran* yang dipilih menggunakan tiga bentuk macapat yaitu, *Kinanthi*, *Sinom*, dan *Durma*.

Ketiga *tembang* tersebut memiliki perbedaan karakter, *Kinanthi* (Sinta), *Sinom* (Rahwana), dan *Durma* (Indrajit, Anoman). Bagian *Kinanthi* menggunakan *laya* yang *antal*⁴ karena disesuaikan dengan karakter Sinta yang lemah lembut. Bagian *Sinom* disajikan *laya* yang lebih *seseg* dari *Kinanthi* untuk menyesuaikan karakter Rahwana yang kejam dan bengis, dan pada bagian *Durma* menggunakan *laya* yang lebih *seseg* dari pada *Sinom*, karena pada bagian *Durma* terdapat dialog antara Indrajit dengan Anoman yang sedangantang menantang sebelum keduanya berperang atau karakter pada bagian ini ialah *sereng* atau *seram*. Artinya permainan *laya pengendhang* sangat dinamis untuk mendukung karakter rasa.

2. Garap Dinamika

Dinamika atau dinamik awalnya lahir dari teori musik barat, dinamika adalah volume yang menunjukkan tingkat kekuatan atau kelemahan bunyi pada saat musik dimainkan. Kekuatan atau kelemahan bunyi tersebut bergantung pada cara memainkan instrumen musik yang ingin disajikan seorang komposer atau pencipta karya dan disesuaikan dengan konsep dan karakter yang ingin dicapai. Dinamika dalam karawitan Jawa juga dapat diartikan *kandel tipisnya tabuhan* (penekanan), dan tetap diselaraskan dengan karakter gending.

Dinamika dalam *tabuhan* dapat digunakan oleh salah satu instrumen sebagai tanda, salah satunya instrumen kendang. Kendang memiliki peran untuk menyampaikan informasi atau menunjukkan tanda akan menuju kemana dan akan seperti apa gending yang disajikan. Ketika *pengendhang* menghendaki sesuatu, volume yang ditunjukkan oleh *pengendhang* akan melebihi semua instrumen yang lain untuk

mendapat perhatian sebagai penentu tanda, misalnya sebagai *penanda sirep*, *singget* atau menuju *gérongan p̄l p̄l kt_b p̄ . .*, dan penanda menuju *rambangan p̄p̄ d t*, pola tersebut dimainkan *pengendhang* dengan volume yang lebih tinggi dari instrumen lainnya, dan secara otomatis langsung direspon oleh instrumen yang lain.

Dinamika dilakukan untuk mendukung karakter atau suasana. Pada gending yang dipilih, dinamika *kendhangan* digunakan sebagai gradasi atau perbedaan dari berbagai bentuk gending, pada bagian *mérong* menggunakan volume yang lirih (rendah) untuk mendukung suasana yang tenang, masuk bagian *ingghah kendhangan ciblon* menggunakan volume yang lebih tinggi untuk menciptakan suasana *gumyak* yang juga menjadi sasaran garap, jadi volume *kendhangan ciblon* bagian *ingghah* lebih tinggi daripada bagian *mérong*. *Kendhangan* pada bagian *ladrang Mara Lagu* menggunakan volume lirih (rendah) dan tinggi, karena bagian tersebut disajikan dengan *kendhangan beksan golèk kayu* yang mempunyai karakter *gecul* atau lucu, pada bagian *gérongan adus kali bacem* volume *kendhangan* rendah dan ketika menggunakan *gérongan ciyèt- ciyèt* volume *kendhangan* menjadi lebih tinggi dikarenakan pada *gérongan ciyèt- ciyèt* mempunyai rasa yang lebih *gecul* dibandingkan *gérongan adus kali bacem*. Permainan dinamika *kendhangan* pada *ladrang* yang dipilih juga dapat muncul di sela-sela pola *sekaran*, contohnya pada bagian pola *sekaran kendhangan*

. . t̄ t . . p̄ p̄ . B . . b̄ t̄ p̄ p̄ t̄

Pola tersebut terdapat penekanan atau volume tinggi pada B, artinya dalam satu rangkaian pola *sekaran* tidak menggunakan volume *kendhangan* yang sama.

Dinamika juga terdapat pada permainan *laya*, yaitu terdapat pada pola *kendhangan mérong*. Dinamika tersebut dimunculkan *pengendhang* dengan permainan *laya* yang tidak tetap (*iw. ora ajeg*). Penerapan *laya* dalam bagian *mérong* umumnya melambat untuk menstabilkan *laya* yang pada penyajian oleh *pengendhang* ditandai banyak

memunculkan suara *ket* (k) sebagai isian dari pola *kendhangan* baku yang telah ditulis di atas. Berikut dinamika *laya kendhangan* yang diterapkan pada irama *dados mérong gendhing Maduwaras*.

Irama Dados (1/4)

.	5	5	5	2	2	3	5				
.	.	.	.	k̄k̄b	.	k̄k̄k̄k̄.	.	.	t		
i	6	5	6	5	3	2	1̂				
.	.	p̄	.	k̄k̄k̄k̄b	.	k̄k̄k̄k̄.	.	.	b		
.	2	1	6	2	1	6	5				
.	p̄	.	k̄k̄p̄	.	.	k̄k̄p̄	.	k̄k̄p̄			
i	6	5	6	5	3	2	1̂				
.	.	b	.	k̄k̄p̄	.	k̄k̄p̄	.	k̄k̄k̄k̄.			
5	5	.	.	5	5	.	6				
.	b	.	p̄	.	k̄k̄k̄k̄b	.	k̄k̄k̄k̄.	.	k̄k̄p̄		
i	6	5	6	5	3	1	2̂				
k̄k̄p̄	.	b	.	p̄	.	p̄	b	.	p̄	.	k̄k̄k̄k̄b
6	i	6	5	.	3	1	2				
k̄k̄p̄	.	.	p̄	.	.	b	.	p̄	.	k̄k̄k̄k̄b	
1	3	1	2	.	1	6	5				
.	.	.	k̄k̄p̄	.	k̄k̄	k̄k̄b	k̄k̄p̄	.	.	t	

1/4 -----melambat-----

Dalam pola *kendhangan* di atas terdapat *laya* yang melambat. Melambatnya *laya* terjadi pada *gatra* terakhir menjelang *gong* dan *laya* kembali normal pada *balungan* setelah *gong*. Garap dinamika pada penerapan *laya* tersebut digunakan untuk memberikan kesan *sèlèh* berat pada bagian *gong mérong*.

Garap dinamika pada penyajian gending pada karawitan Jawa juga tidak meninggalkan istilah *rempeg* (keseimbangan), *arampak* (kebersamaan), *waradin* (merata). Artinya sebuah sajian gending dalam karawitan Jawa menghilangkan sikap individualitas dengan menerapkan sikap kebersamaan (semua instrumen akan melakukan hal yang sama) atau volume yang sama rata (kecuali penekanan) untuk mendukung karakter atau suasana yang akan disampaikan.

3. Garap Wiledan

Wiledan merupakan variasi atau pengembangan dari pola-pola *sekaran kendhangan*. Pengembangan tersebut dilakukan dengan improvisasi sesuai kreativitas *pengendhang* dengan memperhatikan kemungguhan yang berlaku. Mungguh adalah persoalan garap yakni nilai kepatutan dalam sajian suatu seni (Suyoto, 2016), kepatutan tersebut ialah patut dalam arti sesuai atau selaras dengan estetika yang berlaku. Seorang *pengendhang* dalam menggarap *wiledan* tidak semata-mata hanya sebuah kreativitas, akan tetapi juga dengan pertimbangan-pertimbangan untuk mendapatkan estetika yang dikehendaki, salah satunya yaitu pertimbangan *padhang ulihan*. *Padhang* merupakan kalimat awal lagu yang belum tau kemana arah lagu yang dituju, sedangkan *ulihan* yaitu tujuan akhir atau jawaban dari satu kalimat lagu (Martopangrawit, 1969). *Padhang ulihan* dalam *sekaran kendhangan* yaitu suatu pola (*sekaran*) *kendhangan* yang dapat menimbulkan kesan rasa *séléh* pada satu kalimat lagu tertentu.

Contoh pada kalimat lagu (satu *gatra*) bagian *inggah gendhing Maduwaras gatra* pertama *kenong* pertama (. 6 . 5) pada . 6 merupakan *padhang* dan . 5 adalah *ulihan*. Penerapan *wiledan kendhangan* pada bagian *padhang* menggunakan *wiledan* yang mempunyai rasa *séléh* ringan sedangkan bagian *ulihan* digarap dengan *wiledan* yang mempunyai rasa *séléh* berat. Contoh garap *wiledan kendhangan* pada *gendhing Maduwaras* antara lain :

Sekaran Batangan Rangkep

SBR a : $\overline{thp\bar{e}d} \ t \ b \ d \ p \ b \ || \ . \overline{krh} \circ \ \overline{h \circ kth} \cdot \overline{p}$
 $\overline{p\bar{p}t} \ p \ . \ \overline{kkp\bar{r}hkt} \ \overline{p\bar{k}p\bar{t}kr\bar{p}} \ \overline{tkr\bar{p}tk} \cdot \overline{p}$

SBR b : $\overline{p\bar{p}p\bar{e}d} \ t \ \overline{bbk\bar{b}k} \cdot \overline{b} \ \overline{krh} \circ \ \overline{h \circ kth} \cdot \overline{p}$
 $\overline{p\bar{p}t} \ p \ . \ \overline{p\bar{d}p\bar{e}bdb} \ \overline{bdb} \ \overline{db} \cdot \overline{t} \ \overline{kp\bar{t}p\bar{p}tk}$

¼ SBR a : $\overline{rh \circ p\bar{p}ptk} \ \overline{rh \circ p\bar{p}pt} \ ||$

Dalam pola *wiledan* tersebut dapat diidentifikasi bahwa SBR a merupakan *padhang* dan SBR b merupakan *ulihan* sedangkan ¼ SBR a merupakan sambungan

pola kalimat *sekaran* dari *séléh* SBR b. Pola tersebut diperoleh dari meramu antara *kendhangan* Wakidjo dan Nartosabdha.

Sekaran VI

VI : $\overline{.htp\bar{p}p} \cdot \overline{k} \ \overline{rhtp\bar{k}p\bar{p}p} \ \overline{.hb} \ \overline{d} \cdot \overline{h} \ \overline{b} \ \overline{d\bar{p}\bar{e}b} \cdot \overline{p}$

Sekaran tersebut diterapkan dengan pertimbangan *padhang-ulihan*, *sekaran* tersebut dapat diterapkan pada *balungan ulihan* atau *séléh* lagu karena memiliki rasa *séléh* yang lebih berat.

Gong Playon

GPI : $\overline{p\bar{e}d} \ \underline{b} \ \underline{b} \ \overline{.p\bar{p}p\bar{k}t} \circ$

Wiledan gong playon tersebut digunakan untuk *séléh gong* ringan (Trustho, Wawancara 24 Juli 2020), sedangkan untuk *séléh gong* berat tetap menggunakan *sekaran* yang tertulis pada bagian pola *sekaran*.

Dari beberapa contoh *wiledan* yang telah disebutkan diatas merupakan contoh *wiledan* yang sudah atau dapat terkonsep, akan tetapi dalam improvisasi, *pengendhang* sangat mungkin untuk memunculkan *wiledan* yang tidak terduga atau terkonsep sebelumnya yang terjadi pada saat menyajikan *gendhing* dan tergantung dari suasana hati seorang *pengendhang*.

4. Garap Matut

Matut berasal dari kata *patut* yang berarti *pantes, becik, cocok* atau selaras, yaitu selaras dengan objek material yang terkait. Dalam garap *kendhangan* disebut dengan istilah, *matut, pematut* dan *pinatut*. Menurut Suwito *kendhangan matut* merupakan pola *kendhangan* yang tidak terikat dengan aturan-aturan yang berlaku (Wawancara, 28 Juli 2020) meskipun demikian, *kendhangan matut* bukan semata-mata bebas, akan tetapi tetap harus tetap memperhatikan dengan kemungguhan yang berlaku. *Patut* dan *mungguh* merupakan satu kesatuan untuk membentuk estetika *kendhangan*. *Kendhangan matut* muncul dari interpretasi seorang *pengendhang*, interpretasi tercipta dari kretivitas *pengendhang*. Kreativitas

tersebut terbentuk dari ekspresi dalam merespon lagu, karakter atau suasana.

Sekaran kendhangan matut dapat mengambil dari beberapa *sekaran tari* dan *kendhangan ciblon* memang merupakan bentuk baru yang *sekarannya* diperoleh dari gerak tari (Boediono, 2012). *Sekaran matut* juga dapat terbentuk sesuai dari kreativitas, pengalaman dan latar belakang seorang *pengendhang*. *Sekaran kendhangan matut* dapat diterapkan dalam merespon garap dari instrumen lainnya, salah satunya digunakan untuk merespon *céngkok* atau alur melodi gending, contohnya *céngkok suntrut-suntrut*, pola *sekaran kendhangan* merespon dengan

$d \ t \ d \ t \ \overline{kpp} \ \overline{kpp} \ d \ t \ d \ t \ \overline{kpp} \ \overline{kpp}$

Dari penjelasan tersebut, *sekaran kendhangan matut* diterapkan untuk menciptakan interaksi musikal dengan instrumen lainnya yang digunakan untuk membangun karakter yang akan dicapai.

Kendhangan matut yang digunakan dalam *gendhing Maduwaras* ialah terdapat pada bagian *playon*. Menurut Trustho, pola *kendhangan playon* adalah *pinatut* (Wawancara 24 Juli 2020). Penerapan *kendhangan matut* pada *playon* dengan menggunakan *sekaran* yang dirasa cocok, dan juga mengambil dari *sekaran tari* yaitu *trècèt* contohnya,

Pmt 2 : $\dots \overline{kppkkt} \ . \overline{p.ppl} \ \overline{kpt} \ p \ p$
 Trècèt : $\overline{bd.bdbt.t} \ . \overline{t.t.t.t} \ . \overline{t.t.t.t} \ . \overline{t.t.t.t}$

Penerapan pola *trècèt* pada *playon* disajikan setelah *gong playon*

GPI : $\overline{pd} \ \overline{kk} \ . \overline{ppkt}$
 Trècèt : $\overline{bd.bdbt.t} \ . \overline{t.t.t.t} \ . \overline{t.t.t.t} \ . \overline{t.t.t.t}$

Sekaran matut yang dimunculkan oleh *pengendhang* dapat disajikan berulang-ulang sesuai dengan posisinya, akan tetapi seorang *pengendhang* dalam menyajikan pola *matut* sangat mungkin untuk disajikan sesaat karena *sekaran matut* bukan merupakan bentuk pengulangan.

Kesimpulan

Dari beberapa pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa percampuran antara gaya Surakarta dan Yogyakarta dapat dikolaborasi dengan baik dengan memperhatikan *kemungguhan* dan kaidah dalam kedua gaya tersebut. Peran *pengendhang* dalam kedua gaya tersebut sangat vital untuk memberi kesan yang menguatkan karakter pada kedua gaya tersebut. Kefleksibelan garap diterapkan untuk menggarap *andhegan inggah* dengan *andhegan ala Pangkur*, menggunakan pertimbangan bahwa kedua gending tersebut memiliki kesamaan pola kalimat lagu, jadi adopsi garap dapat diterapkan pada *inggah gendhing Maduwaras*. Adopsi garap diterapkan dalam rangka untuk menawarkan dan menambah vokabuler garap pada bentuk *inggah 4*.

Garap *kendhangan beksan* yang diterapkan pada *ladrang* dan *rambangan* yaitu *beksan golek kayu* dan *langen mandrawanaran* dengan tujuan memunculkan berbagai karakter musikal. Mulai dari *gendhing Maduwaras* yang berkarakter *pernès*, *ladrang* dengan karakter *gecul*, kemudian *playon* dan *rambangan* yang juga memiliki berbagai karakter tokoh dan *macapat* di dalamnya, yaitu Kinanthi (Sinta) dengan karakter asih, Sinom (Rahwana) dengan karakter kejam (keras), dan Durma (Indrajit dan Anoman) mempunyai karakter yang *sereng*. Berbagai karakter tersebut diwujudkan *pengendhang* dengan penerapan berbagai garap *kendhangan* di dalamnya, mulai dari *laya*, *sekaran*, *wiledan*, *matut* dan dinamika yang sesuai (*mungguh*).

Tugas *pengendhang* selain sebagai *pamurba* irama yaitu sebagai seorang *pengendhang* harus *mad-sinamadan* dengan instrumen lainnya dalam rangka menjalin interaksi musikal yang baik untuk mewujudkan konsep pada sajian karawitan Jawa yaitu *ririh*, *arampak*, *waradin*. Etika dan estetika dalam karawitan Jawa juga harus dapat diterapkan oleh seorang *pengendhang* sebagai pemimpin dalam sajian suatu gending. Jadi kesimpulan dari peran seorang *pengendhang* yaitu, *nggendhing* (menguasai

Model *andhegan* tersebut yang disebut *andhegan* ala *Pangkur*.

² *Glécé* berarti *ora antepan, sembrana* (Poerwadarminta, 1939). Dalam bahasa Indonesia berarti ugali-ugali juga kurang ajar atau tidak sopan.

³ *Rangkep* juga dapat dikategorikan sebagai *garap*, semua gending dalam tingkatan irama manapun, pada dasarnya bisa digarap *rangkep* (Supanggih, 2009).

⁴ *Antal* adalah *alon-alonan - tumrap gamelan* (Poerwadarminta, 1939) yang artinya tempo yang pelan dalam *tabuhan gamelan*.