

Pethitan: Understanding the End Tone System in Javanese Gamelan

Pethitan: Pemahaman Sistem Nada Ujung Pada Gamelan Jawa

Rizky Muhanmad Yunus¹, Anon Suneko², dan I Ketut Ardana³

^{1,2,3} Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

bottami.tut@gmail.com

Abstract

Pethitan is a new composition inspired by the system of tones found in Javanese gamelan. One of them is the end of each ricikan. This end tone is called pethit. Verbally this term is often referred to by tweeters, teachers, and researchers. However, in the notes of various documents, scientific writings, there is no comprehensive description of pethit. Hence, it is necessary to reactivate the concept through artwork research, then this artwork is titled Pethitan. The purpose of creating Pethitan's karawitan composition work is to realize the work of karawitan composition by exploring the concept of pethit. The method of art creation is an empirical method consisting of observation, discography, and literature studies. In addition, it also uses methods of building works and presentation of works. The pethit tones in this composition are explored from three different Javanese gamelan devices of basic tones. Therefore, each end tone of each device has a different frequency. This difference is a source to realize musical elements in melodies, rhythms, and composition dynamics.

Keywords: pethit, Javanese gamelan, composition, karawitan

Abstrak

Pethitan merupakan sebuah komposisi baru, terinspirasi dari sistem nada-nada yang terdapat dalam gamelan Jawa. Salah satunya adalah nada ujung dari setiap ricikan. Nada ujung ini disebut dengan pethit. secara lisan istilah ini sering disebut oleh pengrawit, pengajar, dan peneliti, namun dalam catatan-catatan dari berbagai dokumen, tulisan ilmiah tidak ada satupun keterangan konperhensif mengenai pethit sehingga perlu dilakukan reaktualisasi konsep melalui sebuah penelitian karya seni, selanjutnya karya seni ini diberi judul Pethitan. Tujuan dari penciptaan karya komposisi karawitan Pethitan adalah mewujudkan karya komposisi karawitan dengan mengeksplorasi konsep pethit. Metode penciptaan seni yang dilakukan adalah metode empiris, yang terdiri dari observasi, diskografi, dan studi pustaka. Selain itu, juga menggunakan metode pembentukan karya dan presentasi karya. Nada-nada pethit dalam komposisi ini dieksplorasi dari tiga perangkat gamelan Jawa yang berbeda nada dasar. Oleh sebab itu, setiap nada ujung dari masing-masing perangkat memiliki frekuensi yang berbeda pula. Perbedaan ini sebagai sumber untuk mewujudkan unsur-unsur musical berupa melodi, ritme, dan dinamika komposisi.

Kata kunci : pethit, gamelan Jawa, komposisi, karawitan.

PENDAHULUAN

Penggunaan *ricikan* gamelan merupakan salah satu unsur musikal yang biasa digunakan oleh masyarakat musikologis untuk mencirikan karawitan. *Risikan* gamelan yang sebagian besar terdiri dari alat musik perkusi logam (perunggu, kuningan, atau besi) ini secara fisik dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok *ricikan* bilah dan kelompok *ricikan* pencon (Supanggih, 2002). Setiap *ricikan* gamelan mempunyai hubungan erat dengan istilah *pethit*. Istilah ini sudah tidak asing dalam dunia karawitan. Djoko Purwanto menyatakan bahwa di Keraton Kasunanan Surakarta terdapat gamelan *Lokananta* sebagai gamelan tertua yang mempunyai gender *barung* 12 bilah dengan *pethit* 2 (*ro/gulu*). Selain itu, terdapat dua gamelan bernama *Mangun Harjo* dan *Gora Arum* yang mempunyai gender *barung* 13 bilah dengan *pethit* 3 (*lu/dhadha*) (Purwanto, 2017). *Pethit* kerap diartikan sebagai nada yang berada dalam *ambah-ambahan alit* setelah nada 6 (*nem*) tengah. *Pethit* dalam kamus *Bausastra Jawa* berarti *perangan kang pungkasan* (Tim Penyusun, 2001). Apabila diterjemahkan ke Bahasa Indonesia artinya titik yang menjadi akhir. Menurut Raharja, istilah *pethit* diartikan sebagai ujung tertinggi dalam sebuah *ricikan* gamelan, sedangkan yang paling rendah disebut *bongkot* (Wawancara dengan Raharja, 02 Oktober 2020).

Fenomena *pethit* yang dialami penulis terjadi pada saat mengiringi suatu pementasan wayang kulit sewaktu masih duduk di bangku Sekolah Menengah Kejuruan. Penulis dihadapkan dengan *ricikan* saron laras slendro yang memiliki *pethit* 1 (*ji*), faktanya penulis hanya mendalami pola *imbal cacahan ricikan* saron laras slendro yang memiliki *pethit* 3 (*lu*). Salah satu contohnya saat menabuh *playon lasem* pola *imbal cacahan seleh* 1 (*ji*). Lihat tabel di bawah ini.

2̣2̣2̣2̣1̣2̣3̣1̣	1̣6̣5̣2̣3̣5̣6̣1̣	1̣3̣2̣5̣1̣6̣5̣1̣	6̣5̣3̣5̣6̣5̣6̣1̣
Pola A	Pola B	Pola C	Pola D

jika memainkan saron ber*pethit* 3 (*lu*) salah satu pola A adalah: Pola ini akan sangat mudah diaplikasikan pada saron yang memiliki *pethit* 3 (*lu*). Sebaliknya, jika dihadapkan dengan saron *pethit* 1 (*ji*) maka akan ada pola *imbal cacahan* yang berbeda karena pola diatas menggunakan nada *ro* dan *lu*, sehingga harus mengubah pola *imbal cacahan* saronnya di antaranya menjadi pola B, pola C, atau pola D. Hal yang serupa juga dapat dijumpai ketika memainkan suatu gending yang menggunakan *ricikan* gender *barung* selain *pethit* 3 (*lu*). Pada saat memainkan *ricikan* gender *barung* yang memiliki *pethit* beragam, seorang penggander haruslah mempunyai cara agar *wiledan* atau kembangan cengkok gender yang sesuai, hal tersebut juga mempengaruhi perubahan *wiled* tangan kiri yang merupakan ajang menunjukkan ketrampilan dalam memainkan *ricikan* gender *barung*. Merujuk pada fenomena tersebut, *ricikan* gamelan memiliki *pethit* yang berbeda-beda, perbedaan *pethit* di masing-masing *ricikan* gamelan tentunya harus mempunyai penyikapan tersendiri dalam memainkannya. Penyesuaian yang dilakukan oleh para pengrawit dirasa dapat meningkatkan daya improvisasi serta kreativitasnya. Hal inilah yang menginspirasi penulis untuk menjadikan *pethit* sebagai ide penciptaan komposisi karawitan.

METODE PENCIPTAAN

Sering kali metode penciptaan berbeda antara karya yang satu dengan lainnya. Secara proses, penciptaan melalui sebuah tahapan yang disebut dengan metode melahirkan gagasan, kosep/rancangan, dan implementasi ke dalam karya (realitas bunyi) (Ardana, 2017). Tahapan melahirkan gagasan, konsep, dan implementasi diwujudkan dengan pengumpulan data-data agar penelitian ini menjadi komperhensif. Tahapan pengumpulan data melalui observasi, studi Pustaka, studi diskografi, dan pengkaryaan. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data-data lapangan yang tidak terdapat pada kepustakaan atau diskografi. observasi ini merupakan wawancara dengan beberapa tokoh karawitan. studi Pustaka didapatkan dari buku, jurnal yang relevan. Kekaryaan adalah salah satu tahapan dalam mengaplikasikan gagasan-gagasan, kemudian turunan yaitu konsep menjadi sebuah realitas musical. Semua data-data ini diolah menjadi sebuah komposisi karawitan yang dipresentasi secara luas di depan penonton. Konsepsi-konsepsi di balik

proses penciptaan dipublikasi dalam bentuk Jurnal ilmiah. Metode semacam ini lazim dilakukan dalam proses penciptaan karawitan seperti misalnya komposisi *Paras-Paros* (Yudha et al., 2020), Kamufase (Priya & Janardhana, 2021), Pararaan (Prayuda, 2018), Samirata (Pradana & Garwa, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penciptaan ini adalah sebuah karya auditif yang dipentaskan kepada khalayak banyak. Penerapan konsep *pethit* itu diwujudkan dalam berbagai model karya yang saling bartautan antara nada yang satu (*ricikan*) dan nada Lainnya (*ricikan* lainnya). Berikut beberapa keterkaitan karya *pethitan* dengan bermacam model pengetahuan dalam karawitan.

Sistem Frekuensi Gamelan sebagai pertimbangan untuk garap *Pethitan*

Gamelan yang dikenal di seluruh masyarakat Indonesia tidak memiliki stradarisasi ukuran yang sama persis antara gamelan yang satu dengan lainnya. Oleh sebab itu, gamelan merupakan satu satu perangkat musik (karawitan) yang sangat fleksibel sistem frkuensinya. Hal ini juga menjadi salah satu rujukan untuk menunjukan estetika gamelan. Fleksibelitas seperti embat dan larasan gamelan Jawa menentukan identitas gamelan tersebut, sehingga hal semacam itu juga menjadi symbol kebudayaan dari daerah tertentu (Hananto, 2020), tempat gamelan itu eksis dan berkembang. Berdasarkan fleksibelitas ini, tidak jarang seniman membuat gamelan baru dan memberikan nama baru juga dalam gamelan tersebut (Aryanto, 2018). Ini salah satu cara untuk untuk menunjukan eksistensinya sebagai seniman.

Dari sudut pandang psikologi musik, *pitch* (nada) dalam paruh abad ini banyak dikaji dan didalami oleh Seashore (1967) seperti yang dikatakannya bahwa “terminologi, frekuensi, *cycles* dan gelombang” adalah searti dan dapat digunakan secara bergantian untuk menjelaskan frekuensi dan *pitch* (Djohan, 2016). Karya komposisi karawitan *Pethitan* merupakan hasil pengolahan nada-nada *pethit* dari tiga perangkat gamelan jawa yang ada di Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yaitu gamelan studio rekaman (*jangkung kuning*), gamelan studio *Goplo* (*pandhelori*), gamelan sekaten yang terdapat di dalam studio *Goplo* (*pandhelori*). Meskipun *ricikan* peking, peking sekaten dan *slenthem* pada gamelan studio *Goplo* dan gamelan studio Rekaman mempunyai angka yang sama yaitu nada 7 (*pi*), apabila ditabuh akan menimbulkan nada yang berbeda. Begitupun khususnya terjadi pada gender *barung*, gender *penerus* dan *ricikan* saron *wilah sanga*. Dari tiga perangkat gamelan yang sudah dipilih, penulis mendapatkan delapan nada yang berbeda-beda. Berikut adalah nada beserta frekuensi yang penulis dapat dari beberapa *ricikan* gamelan yang ada di Jurusan Karawitan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tabel 1. Frekuensi nada *pethit* gamelan studio *Goplo*.

Studio <i>Goplo</i> (<i>Pandhelori</i>)				
<i>Slenthem</i>	Peking Sekaten	Kempul	Gender <i>Barung</i>	Saron <i>wilah sanga</i>
7 C4 (254,8Hz)	7 C#6 (1114,9Hz)	2 D#3 (155,9 Hz)	3 F5 (683,6Hz)	3 F6 (1403,5Hz)

Tabel 2. Frekuensi nada *pethit* gamelan studio Rekaman.

Nada <i>Pethitan</i>							
1	2	3	4	5	6	7	i
2 D#3 155,9 Hz	7 C4 254,8Hz	3 F5 683,6Hz	7 B5 981,1Hz	7 C#6 1114,9Hz	3 E6 1307,6Hz	3 F6 1403,5Hz	5 G#6 1660,9Hz
Kempul	<i>Slenthem</i>	Gender <i>Barung</i>	Peking	Peking Sekaten	Gender <i>Penerus</i>	Saron	Gambang

Tabel 3. Urutan nada *pethit* dari tiga perangkat gamelan yang berbeda.

Studio Rekaman (<i>Jangkung Kuning</i>)		
Gender <i>Penerus</i> Pelog <i>Barang</i>	Peking	Gambang Slendro
3 E6 (1307,6Hz)	7 B5 (981,1Hz)	6 G#6 (1660,9Hz)

Penghitungan frekuensi tersebut menggunakan aplikasi *android Tuner-Pitched*. Setelah diketahui frekuensi nada dari masing-masing *ricikan*, terbentuklah sebuah urutan nada-nada dalam satu jangkah atau interval yang memiliki jarak berbeda dengan musik diatonis maupun gamelan pada umumnya yaitu pentatonis (pelog dan slendro). Perbedaan frekuensi dari setiap *ricikan* berefek pada sistem harmoni (Ardana, 2021).

Berpijak pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa konsep karya dari komposisi *Pethitan* adalah penyusunan nada-nada *Pethit* dari tiga perangkat gamelan yang berada di Jurusan Karawitan. Jika nada-nada tersebut dimainkan secara berurutan dari frekuensi yang memiliki Hz terendah hingga frekuensi yang memiliki Hz tertinggi akan menimbulkan sebuah karakter yang tidak linier. Hal tersebut terjadi dikarenakan terdapat bentuk maupun bahan yang berbeda dari *ricikan* yang telah dipilih, dari *ricikan* berbentuk bilah bertemu dengan *ricikan* berbentuk pencon, dari bahan dasar perunggu bertemu dengan bahan dasar kayu.

Pertimbangan Media Ungkap dalam Garap *Pethitan*

Media garap yang digunakan pada karya komposisi karawitan *Pethitan* adalah kempul nada 2 (*ro*), gender *barang* laras pelog *nem*, *slenthem* laras slendro, saron *wilah sanga* laras slendro yang terdapat pada studio *goplo* (*Pandhelori*), juga peking laras pelog gamelan *sekaten* pada studio *goplo* (*Pandhelori*), dan gender *penerus* pelog *barang*, gambang laras slendro, dan peking laras pelog yang terdapat pada studio rekaman (*Jangkung Kuning*). Penulis sengaja memilih *ricikan* dari tiga perangkat gamelan yang terdapat di Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, guna memperkaya nada-nada *pethit* yang akan diolah.



Gambar 1. Gender *Penerus*.
 Gamelan Rekaman (*Jangkung Kuning*)



Gambar 2. Gambang
 Gamelan Rekaman (*Jangkung Kuning*)



Gambar 3. Peking Sekaten
 Gamelan *Goplo* (*Pandhelori*)



Gambar 4. Kempul
 Gamelan *Goplo* (*Pandhelori*)



Gambar 5. *Slenthem* Gamelan *Goplo* (*Pandhelori*)



Gambar 6. Peking
 Gamelan Rekaman (*Jangkung Kuning*)



Gambar 7. Saron *Wilah Sanga*
 Gamelan *Goplo* (*Pandhelori*)



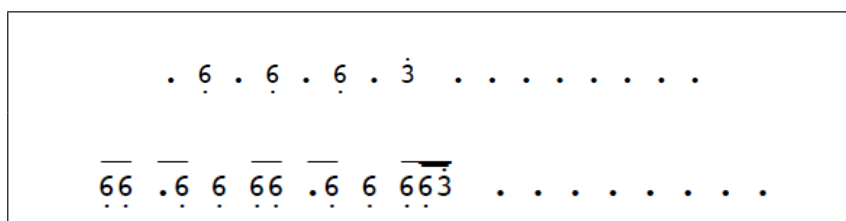
Gambar 8. Gender *Barung*
 Gamelan *Goplo* (*Pandhelori*)

Pertimbangan Struktur Sajian dalam Garap *Pethitan*

Struktur garapan menunjukkan bentuk sebuah komposisi karawitan, apakah komposisi tersebut bersifat tradisional, kreasi baru, atau modern. Jika struktur yang diacu adalah konvensional, sudah terbiasa secara tradisi dalam suatu budaya karawitan, maka bentuknya dapat dikategorikan sebagai komposisi yang berbentuk tradisional, begitu juga sebaliknya. Selain struktur, wujud kreativitas dan cara kerja dari sebuah komposisi juga dapat menunjukkan sifat dari komposisi tersebut. Oleh sebab itu, bentuk sebuah

komposisi dapat dilihat dilihat dari 2 aspek, yaitu: struktur komposisi dan wujud kreativitas berdasarkan atas sifat dan cara kerjanya (Ardana, 2012). Pernyataan ini kemudian diungkapkan melalui sebuah cara kerja penyusunan struktur dalam komposisi *pethitan*. Secara umum komposisi *pethitan* di bagi menjadi tiga bagian yang disebut dengan bagian awal, tengah, dan akhir.

Pada bagian awal, musikalitas komposisi ini diaplikasi berdasarkan konsepsi oposisi biner yang memiliki arti sebuah sistem yang membagi dunia dalam dua kategori yang berhubungan (Sandyasa, 2018). Contohnya tidak akan ada laki-laki jika tidak ada perempuan, dan tidak akan ada malam jika tidak ada siang. Kita juga tidak akan mengetahui adanya nada *pethit* jika tidak ada nada *bongkot*. Nada *pethit* dan *bongkot* ini merupakan perwujudan dualisme bunyi yaitu nada *pethit* (nada ujung yang paling tinggi) dan nada *bongkot* (nada ujung yang paling rendah). Dualitas bunyi ini bertujuan untuk mengenalkan karakteristik nada *pethit* dalam sebuah *ricikan* gamelan. dengan mengungkapkan bunyi secara dualitas maka nada *pethit* dapat dipahami oleh yang mendengarkannya (penonton). Pada bagian ini juga terdapat pengenalan nada-nada *pethit* yang sudah dipilih dengan cara mengeksplorasi dan melakukan eksperimen dengan menggunakan telapak tangan yang dikuncupkan dan diayunkan secara cepat. dengan car aini ternyata menghasilkan suara *menggaung* seperti diberikan efek *reverb* yang memanfaatkan hasil getaran atau gelombang suara ketika *ricikan* tersebut ditabuh tanpa *dipathet*. Model musikalitas seperti ini adalah cara untuk memperdengarkan karakteristik nada-nada *pethit* dalam sebuah gamelan Jawa. tidak hanya itu saja, pengenalan model lainnya adalah dengan pola musikal sebagai berikut:



Notasi 1. model pola musikal pada bagian awal.

Keterangan.

Notasi di atas sebuah model nada yang saling bertautan antara *ricikan* 1 dengan lainnya. sebagai catatan, masing-masing *ricikan* hanya memainkan satu nada sebagai nada *pethit*.

Pada bagian tengah dalam komposisi ini memunculkan pola-pola ritme dan menggunakan pendekatan imitasi dari pola kendangan *ladrang*, dan pola kendangan *ketawang* gaya Yogyakarta. Imitasi dalam musik menurut Yeremias Cahyono Wulandaru adalah pengulangan yang dimainkan dengan *ricikan* yang berbeda bisa dalam pola ritme atau melodi (Wawancara dengan Yeremias Cahyono Wulandaru, 29 Maret 2021). Pola kendangan *ladrang* yang dimainkan menggunakan irama I, sedangkan pola kendangan *ketawang* dimainkan menggunakan tempo dua kali lipat lebih cepat dari irama I atau biasa disebut *ngracik*. Bukan hanya pola kendangan yang terdapat pada bagian ini, namun penulis juga memasukan pola yang mengambil dari istilah musik barat yaitu mengolah pola *augmentation* (pelebaran), *diminution* (pengecilan) maupun *sekuen*. *Sekuen* adalah sebuah frase atau garis melodi yang dilakukan secara berulang dengan sejajar, diatas, atau dibawah melodi (Naibaho, 2015). Pada bagian tersebut juga terdapat pola-pola menggunakan *lampah* 5 *lampah* 7 dan *lampah* 3, serta menggunakan teknik *dipathet* (dimatikan).

$\overline{kt} \rho \overline{kt} \rho \rho B \overline{kt} \rho$
 $B \overline{t\rho} \rho \rho B \overline{kt} \rho B$
 $\overline{kt} \rho B \overline{t\rho} \rho \rho B \rho$
 $B \overline{kt} \rho B \overline{kt} \rho B (\rho)$

Notasi 2, *kendangan ladrangan*

Pola kendangan di atas diimitasi dengan menggunakan nada-nada *pethit* yang adalah dalam beberapa *ricikan* seperti keterangan diatas yaitu ricikan slentem, gender penerus, kempul, dan peking. Secara melodis nada-nada yang terkomposisi adalah 7, 3, 2, dan 7, namun karena bentuk dan sumber bunyi melalui instrumen yang berbeda maka akan terjadi distorsi melodi dari model biasanya jika dimainkan oleh satu *ricikan* saja. gambar di bawah ini menunjukkan proses imitasi pola kendangan ke dalam melodi.



Gambar 9. Pentas komposisi Pethit khususnya pada bagian tengah yang tengah memainkan pola melodi (imitasi *kendangan ladrangan*).

Pada bagian akhir mengolah ritmis dan melodi dengan susunan nada-nada *pethit* yang sudah dipilih. Melodi yang dimaksud pada bagian ini yaitu terdapat sebuah vokal yang terdiri dari lima nada *pethit* yang sudah dijadikan ke dalam satu *gembyang* (satu oktaf), yaitu nada 7 pada *ricikan slenthem*, nada 7 pada *ricikan peking sekaten*, nada 3 pada *ricikan gender penerus*, nada 3 pada *ricikan saron*, dan nada 6 pada *ricikan gambang*. Setiap pengrawit pada bagian ini harus menggunakan konsentrasi yang tinggi, karena tangan kanan dan tangan kiri pengrawit menggunakan dua pola yang berbeda. Pada tangan kanan pengrawit menggunakan pola untuk pembentukan melodi antara pengrawit satu dan pengrawit lainnya, sedangkan tangan kiri pengrawit untuk membentuk sebuah pola ritme untuk mengisi melodi yang sudah dibuat. Bagian akhir setiap pengrawit maju kedepan serta membawa satu buah *wilah gambang*, *wilah peking sekaten*, *wilah saron*, dan *wilah peking*. Model pola musikal ini merupakan sebuah diminusi dari pola kendangan *ketawang*. berikut prosesnya.

Pola asli	. t p B . t p . p B . t p p p ③
Pola diminusi	$\overline{B}p$ $\overline{p}p$ t $\overline{.B}$ p $\overline{.p}$ t $\overline{.B}$ $\overline{p}t$ ④

Notasi 3. Proses diminusi pola kendang *ketawang*

Pola di atas merupakan sebuah ritme yang dimainkan oleh kendang. Perubahan dari pola asli ke pola hasil diminusi ini menjadi rujukan untuk ditransformasi ke dalam pola melodi. Berikut proses transformasi ke dalam melodi.

<i>Slenthem</i>	7 . . $\overline{.7}$. . . $\overline{.7}$. .
<i>Gambang</i>	. . $\dot{5}$. . . $\dot{5}$. $\overline{\dot{5}}$.
<i>Gender Barung</i>	$\overline{.3}$ $\overline{.3}$ $\dot{3}$.
<i>Gender penerus</i>	. $\dot{3}$
<i>Peking Pakurmatan</i>	 7
<i>Saron</i>	 $\overline{\dot{3}}$
<i>Peking</i>	 7

Notasi 4. Pola melodi *pethitan*

Keterangan:

Notasi di atas dimainkan secara bersamaan oleh 7 *ricikan* yang telah dipilih untuk memainkan nada *pethit* masing-masing. Proses diminusi di atas bukan saja persoalan musikalitas, tetapi terdapat perubahan ketukan yang mengakibatkan perubahan karakter. Bahkan pola ketukan dalam gending *ketawang* dijadikan bahan untuk melihat konsep etnomatematika dalam sebuah penelitian (Dewi et al., 2020). Dengan demikian, proses diminusi yang melakukan sebuah perubahan ketukan adalah proses perubahan karakter *ketawang* (lihat foto dibawah).



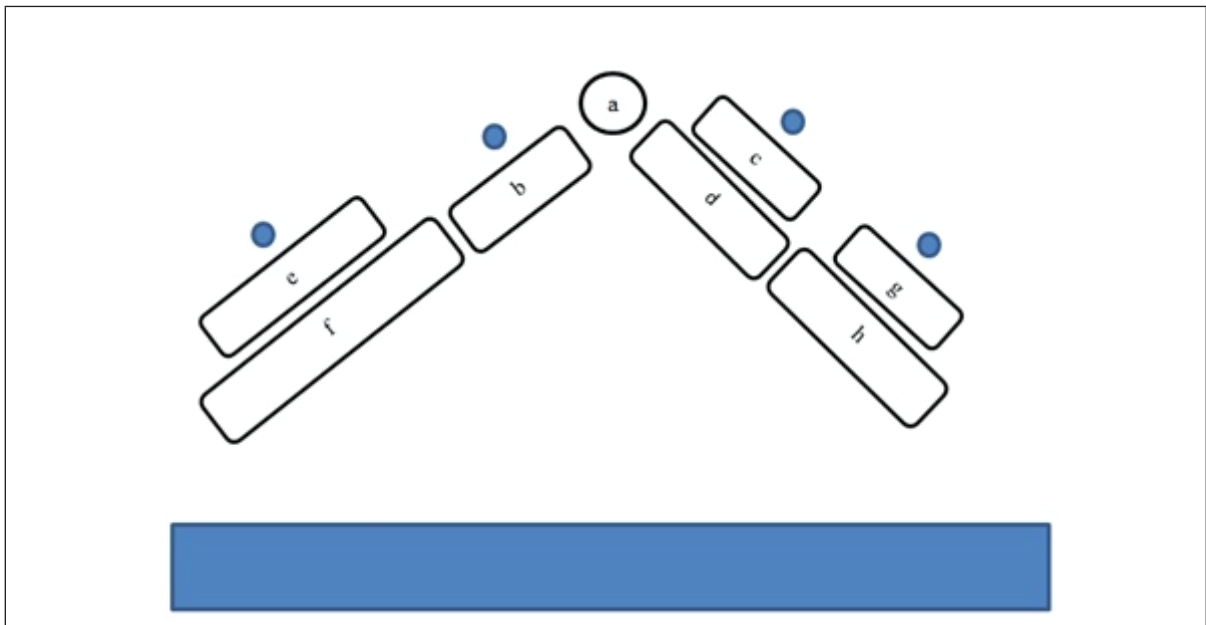
Gambar 10. Para pengrawit sedang latihan bagian proses diminusi kendang *ketawang* menjadi sebuah melodi.

Pertimbangan Tata Panggung, Tata Lampu, Tata Suara, dan Kostum dalam *Pethitan*.

Tata panggung, tata lampu tata suara, dan kostum merupakan bagian yang secara integral dapat membuat sebuah pertunjukan komposisi menjadi baik dan bahkan indah. Panggung, lampu, dan kostum yang tepat dengan konsep komposisi akan membantu komposisi enak untuk ditonton, sedangkan tata suara yang baik dapat membantu komposisi secara auditif agar dapat didengar secara jelas oleh penonton. Oleh sebab itu, pertimbangan panggung, sound, dan kostum dalam pertunjukan komposisi ini sangat signifikan. berikut model panggung, sound, dan kostum karya *Pethitan*.

Karya *Pethitan* dipentaskan di atas panggung proscenium, tetapi dalam format komposisi ricikannya adalah berbentuk V. Bentuk ini bertujuan untuk memperlihatkan semua pemain kepada penonton, sehingga semua terlihat tampak jelas dari sisi penonton. Selain itu, secara sangat memudahkan koordinasi oleh setiap pemain. berikut tata letak *ricikan*:

Pada penataan *ricikan* mengacu pada bentuk lancip. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia lancip memiliki arti makin ke ujung makin kecil, selain sesuai dengan konsep *pethit*, bentuk tersebut dirasa dapat mempermudah komunikasi antar pengawit.



Gambar 11. Penataan *Ricikan* Komposisi *Pethitan*

Keterangan:

- Kempul nada 2 (*ro*) Studio *Goplo* (Pandhelori)
- Peking Studio Rekaman (*Jangkung Kuning*)
- Peking Sekaten Studio *Goplo* (Pandhelori)
- Gender *barung* pelog *nem* Studio *Goplo* (Pandhelori)
- Saron slendro *wilah sanga* laras slendro Studio *Goplo* (Pandhelori)
- Gambang slendro Studio Rekaman (*Jangkung Kuning*)
- Slenthem* Slendro Studio *Goplo* (Pandhelori)
- Gender *penerus* pelog *barung* Studio Rekaman (*Jangkung Kuning*)
- Tata Suara

Presentasi komposisi *Pethitan* didukung juga dengan berbagai peralatan digital agar menghasilkan suara-suara efek. dukungan peralatan digital dalam pementasan pertunjukan sudah menjadi kebiasaan bagi setiap seniman atau kelompok seni (Lihat Santoso, 2015). Pengeras suara serta *editing* suara sangat dibutuhkan pada karya ini terutama untuk *ricikan-ricikan* yang memiliki intensitas suara kecil dan halus

seperti gender, *slenthem*, dan gambang. Mikrofon yang digunakan dalam karya ini meliputi delapan buah *mic dynamic sure* dan dua buah *mic condenser AKG C-1100* yang diletakan pada bagian depan panggung dikarenakan pada bagian akhir para pengrawit maju ke depan dan memainkan sebuah pola menggunakan bilah saron, peking, peking sekaten, gambang. Proses *editing* audio dikerjakan menggunakan aplikasi *DAW Studio One 5* untuk menambahkan efek *reverb* dan *equalizer*. Efek *reverb* digunakan saat vokal pada bagian akhir sedangkan *equalizer* digunakan untuk mencari karakter masing-masing *ricikan*.

Tata Lampu

Tata lampu dalam karya ini sangat penting karena penulis juga ingin membuat suasana menggunakan tata lampu. Pada bagian awal cahaya dibuat redup. Cahaya redup dirasa dapat menimbulkan suasana tenang, biasanya suasana tenang sangat relevan dengan pola-pola yang tidak begitu rumit serta memiliki tempo pelan. Pada bagian tengah memiliki pola-pola ritme yang begitu rumit serta terdapat permainan tabuh pada setiap *ricikan*. *Tabuh* yang digunakan pada bagian tengah telah ditanamkan tutup *pentil LED* motor sehingga penulis memadamkan lampu tetapi masih menggunakan lampu tambahan LED yang diletakan depan *ricikan*, agar setiap pergerakan naik atau turunnya tabuh tetap terlihat dan setiap pengrawit masih bisa berkomunikasi saat lampu utama dipadamkan. Bagian akhir, penulis ingin membuat suasana senang menggunakan cahaya yang terang dan berwarna-warni, karena sudah sampai titik yang menjadi akhir (arti *pethit* dalam bahasa Indonesia) yaitu sebuah proses tugas akhir di kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kostum/Tata Busana

Kostum dalam karya ini menggunakan atribut yang biasa dipakai untuk prosesi wisuda beserta selempang predikat *cumlaude*. *Pethit* sendiri memiliki arti *perangan kang pungkasan* jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia titik yang menjadi akhir. Penulis sengaja memilih kostum tersebut karena proses karya *Pethitan* ini adalah sebagai proses yang menjadi akhir pada masa perkuliahan S-1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

KESIMPULAN

Nada *pethit* tidak hanya berada dalam *ricikan* gender atau gambang. Penggunaan *pethit* dalam karya ini juga terdapat pada *ricikan* lainnya, seperti *slenthem*, peking, kempul, saron, gender, dan gambang. Karya komposisi karawitan *Pethitan* merupakan sebuah karya eksperimen yang menggabungkan nada-nada *pethit* dari tiga perangkat gamelan di Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pengolahan nada-nada *pethit* tersebut menggunakan unsur-unsur musikal seperti ritme, melodi, dan dinamika. Selain itu karya ini juga mengolah vibrasi yang memanfaatkan hasil sumber suara dari nada-nada *pethit* tersebut. Penyusunan nada-nada *pethit* menghasilkan susunan nada baru yang bukan merupakan tangga nada diatonis maupun pentatonis. Lahirnya karya komposisi *Pethitan* menandakan bahwa pembuatan karya komposisi karawitan bisa berdasar dari berbagai hal, bahkan dari hal kecil yang sejatinya sering disebutkan namun terkesan sepele, salah satunya yaitu *pethit*. Lika liku serta proses panjang yang telah ditempuh nyatanya dapat membuahkan hasil dan menjadikan karya *Pethitan* sebagai karya yang orisinal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, I. K. (2012). Sekala Niskala: Realitas Kehidupan Dalam Dimensi Rwa Bhineda. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 8(1), 139–156. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v8i1.1097>
- Ardana, I. K. (2017). Metode Penciptaan Karya-Karya Baru Karawitan Bali. In Yudiaryani, B. Pudjasworo, H. B. Prasetya, & I. W. Senen (Eds.), *Karya Cipta Seni Pertunjukan* (pertama, pp. 345–363). JB Publisher bekerjasama dengan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.

- Ardana, I. K. (2021). Re-Actualization Balinese Gamelan Harmony for Renewal Knowlegde of the Balinese Music. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 8(June), 51–69. <https://doi.org/10.24821/ijcas.v8i1.5514>
- Aryanto, A. S. (2018). Gamelan Soepra: Konsep dan Perilaku Musikal untuk Mencapai Tujuan Pendidikan. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 1(1), 111. <https://doi.org/10.31091/jomsti.v1i1.507>
- Dewi, A. F. K., Kinanti, M., & Sulistyorini, P. (2020). Pola Barisan Aritmetika pada Pukulan Ketukan Dalam Gending Ketawang di Gamelan Yogyakarta. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 7–14.
- Djohan. (2016). *Psikologi Musik* (Cetakan IV). Penerbit Indonesia Cerdas.
- Hananto, F. (2020). Gamelan Sebagai Simbol Estetis Kebudayaan Masyarakat Jawa. *Representamen*, 6(01). <https://doi.org/10.30996/representamen.v6i01.3511>
- Naibaho, C. A. (2015). Analisis Improvisasi Vokal Dianne Revees Pada Lagu “Triste” Karya Antonio Carlos Jobim. *Saraswati: Jurnal Mahasiswa Seni Tari*. <https://doi.org/10.24821/srs.v0i0.969>
- Pradana, K. A. W., & Garwa, I. K. (2021). Samirata: Sebuah Karya Komposisi Seni Karawitan Tabuh Kreasi. *Ghurnita: Jurnal Seni Karawitan*, 01(03), 145–151. <https://doi.org/10.25124/ghurnita.v1i1.355>
- Prayuda, N. (2018). Penciptaan Komposisi Musik Karawitan “ Pararaan dalam Gauangan .” *Laga-Laga: Jurnal Seni Pertunjukan*, 04(1), 85–96. <https://doi.org/10.26887/lg.v4i1.458.g316>
- Priya, Y., & Janardhana, K. (2021). Kamufase: Korelasi Intramusikal dan Ekstramusikal dalam Penciptaan Komposisi Karawitan Bali. *Promusika*, 4(1), 69–80.
- Purwanto, D. (2017). The Role of the Gender Barung in creating the Aesthetuc of Surakarta Style Javanese Karawitan. In *1st International Conference of Arts and Creativity (ICAC)*.
- Sandyasa, I. K. (2018). Refleksi dan Dekonstruksi Teori Oposisi Biner dalam Tradisi Hindu Masyarakat Bali. *Pangkaja: Jurnal Agama Hindu*, 21 No 1, 6.
- Santoso, I. B. (2015). Proses Amplifikasi Gamelan Jawa dalam Pergelaran Karawitan. *Keteg*, 15(33–41).
- Supanggah, R. (2002). *Bothekan Karawitan I* (1st ed.). Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Tim Penyusun. (2001). *Baoesastra Djaŕwa - 1939*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Yudha, I. N., Widiantera, P., Santosa, H., & Suartaya, K. (2020). *Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros*. 8(April), 1–13. <http://journal.isi.ac.id/index.php/promusika/article/view/3607/2095>