

## “Wira Gandrung” Karakter Gatotkaca Dalam Lakon Gatotkaca Gandrung

Andi Agung Prastyana a,1,\*<sup>1</sup>, I Ketut Ardana b,2, R. Bambang Sri Atmojo c,3

<sup>a b c</sup> Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.  
<sup>1</sup> [Andi100ayutri@gmail.com](mailto:Andi100ayutri@gmail.com); <sup>2</sup> [ketut.ardana@isi.ac.id](mailto:ketut.ardana@isi.ac.id); <sup>3</sup> [bambangsrifatmojo0504@gmail.com](mailto:bambangsrifatmojo0504@gmail.com)  
\* Penulis Koresponden

### ABSTRAK

**Kata kunci**  
Wira  
Gandrung  
Gatotkaca  
Karakter

Penelitian ini bertujuan untuk mempresentasikan kisah asmara Gatotkaca ke dalam komposisi karawitan yang berjudul “Wira Gandrung”. Karya komposisi karawitan ini menggunakan konsep pathet dengan teknik penggarapan menggunakan musikal suasana dan analogy musikal. Karya ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi naratif. Tahapan perwujudan karya ini dilakukan melalui pra garap, garap, dan pasca garap. Adapun tujuan penelitian ini terwujud sebagai komposisi mandiri yang berpijak dari ide gagasan awal yaitu cerita wayang kulit yang ada dalam dipertunjukan wayang kulit oleh Dalang Ki Cahyo Kuntadi pada channel YouTube kuntadi channel.

**Keywords**  
Wira  
Gandrung  
Gatotkaca  
Character

*“Wira Gandrung”*

*Gatotkaca's character in the story Gatotkaca Gandrung*

*This research aims to present the love story of Gatotkaca into a musical composition entitled "Wira Gandrung". This musical composition uses the concept of pathet with the technique of musical atmosphere and musical analogy. This work uses a qualitative research method with a narrative study approach. The stages of realization of this work are carried out through pre work, work, and post work. The purpose of this research is realized as an independent composition based on the initial idea, namely the shadow puppet story in the shadow puppet show by Dalang Ki Cahyo Kuntadi Kuntadi channel YouTube channel.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



### 1. Pendahuluan

Dalam perjalanan hidup sejak mengenal kesenian peneliti terlibat dalam berbagai pementasan wayang baik sebagai dalang maupun pengrawit. Sebagai dalang peneliti pernah membawakan lakon gatotkaca winisuda – sebuah lakon yang menceritakan sang Gatotkaca putra Bimasena menghadapi masalah-masalah serius yaitu dirinya akan diangkat sebagai raja di kerajaan Pringgondani. Kedua, berpijak dari pengalaman penulis sebagai pengrawit pernah mengiringi berbagai lakon, gatotkaca lahir - dalam lakon wayang dengan judul Gatotkaca lahir, dalam cerita ini menceritakan bahwa jabang tetuka yang baru lahir dan belum pernah merasakan masa kecilnya dimasukkan ke kawah Candradimuka oleh Bathara Narada hingga berganti nama menjadi Gatotkaca. Pementasan pementasan tersebut mendorong peneliti untuk mendalami tentang cerita cerita yang bertentangan dengan sosok Gatotkaca.

Lakon wayang kulit Gatotkaca gandrung yang menjadi sebuah ide penelitian dikarenakan dalam berbagai lakon wayang kulit yang menceritakan tokoh Gatotkaca selalu mengangkat sosok Gatotkaca yang heroik, akan tetapi dalam sebuah lakon Gatotkaca gandrung tokoh Gatotkaca menjadi sosok yang sedang kasmaran. Tidak semua orang mengetahui kisah asmara Gatotkaca Karena dari berbagai cerita wayang Gatotkaca adalah sosok satria yang gagah pemberani bahkan dalam sebuah komik

---

jurnal maupun game sosok Gatotkaca hanya digambarkan dengan sosok yang kuat sangar dan pemberani, dalam cerita pewayangan sendiri Gatotkaca selalu tampil sebagai seorang kesatria yang gagah pemberani, Dari lakon lakon itu sosok Gatotkaca tergambar sebagai tokoh yang pemberani, tegar, kuat, dan bijaksana dalam menghadapi masalah, oleh karena itu penulis menjadikan kisah asmara Gatotkaca menjadi sebuah komposisi karawitan.

Dari pengalaman mengiringi sebuah pertunjukan wayang kulit dengan lakon lahire Gatotkaca iringan masih menggunakan iringan tradisi misal playon dan sampak, dengan iringan ini penulis belum merasakan suasana yang digambarkan dalam sebuah lakon. Oleh sebab itu pada iringan ini diperlukan iringan yang lebih membawa suasana, terlebih penulis ingin membuat sebuah karya komposisi karawitan tentang kisah asmara Gatotkaca.

Pada dasarnya komposisi karawitan merupakan penataan ulang dari sebuah iringan tari maupun iringan pakeliran, hal ini yang menjadikan sebuah gagasan awal penulis menciptakan karya komposisi karawitan yang tidak mengiringi akan tetapi lebih ke sebuah pentas karya komposisi mandiri yang berpijak dari sebuah lakon wayang kulit.

## 2. Metode

Penciptaan karya seni ini termasuk dalam kategori karya karawitan yang terinspirasi pada karakter wayang tangguh yaitu Gatotkaca Dalam mewujudkan karya seni komposisi karawitan yang berjudul “wira gandrung” penulis juga menggunakan metode diantaranya pra garap yang didalamnya mencakup diskografi dengan melihat tayangan YouTube karya - karya komposisi karawitan, melihat lakon wayang kulit dan tari yang bersinggungan dengan topik yang akan, studi pustaka melalui sumber tertulis ,seperti jurnal, buku ,skripsi,artikel dan kajian-kajian yang bersangkutan dengan topik, serta wawancara dengan narasumber yakni Ki Cahyo Kuntadi. Pada tahap garap terdapat pula beberapa proses yang diantaranya penafsiran garap, penotasian karya, latihan, serta evaluasi. Selanjutnya yakni ada tahap pasca garap yang didalamnya terdapat proses mendeskripsikan informasi mengenai Tugas Akhir karya komposisi karawitan yang berjudul “WIRA GANDRUNG” dengan penyusunan yang sistematis agar mudah dipahami oleh pembaca.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Karakter dan Sifat Gatotkaca

Kisah asmara Raden Gatotkaca oleh penulis dijadikan ide gagasan dalam mewujudkan komposisi yang mengusung tema asmara, berikut analisis beberapa karakter dan sifat Gatotkaca yang sudah diamati oleh penulis. Pemberani adalah dasar sifat dan pemberani meliputi berbagai point diantaranya agung, tegas, bijaksana, serta romantis.

### 3.2. Kisah Asmara Gatotkaca pada Komposisi Wira Gandrung

Penulis kali ini menggunakan teori “*rasa in javanese musical aesthetics*” untuk mentranformasikan karakter Gatotkaca yang sedang menjalani kisah asmara. kemudian digarap dengan konsep pathet yang memadukan antara analogy musikal dan musikal suasana. Adapula bentuk dan struktur sajian dalam karya komposisi karawitan wira gandrung dijelaskan sebagai berikut:

Deskripsi penyajian karya komposisi karawitan wira gandrung memiliki tahapan yang di dalamnya memiliki arti masing-masing dari sebuah perjalanan cinta dan penerapan karakter Gatotkaca ke dalam komposisi karawitan. Tahapan pertama adalah penerapan karakter agung dan tegas Gatotkaca, tahapan kedua adalah penerapan kebijaksanaan gatokaca, Tahapan ketiga adalah penerapan karakter romantis Gatotkaca, tahapan keempat adalah tahapan yang akan menuju tahapan ending yaitu penerapan musikal suasana gelisah seorang Gatotkaca saat menjalani kisah asmara, Tahapan kelima adalah penerapan ending dari sebuah kisah perjalanan cinta sang Gatotkaca.

Tahap pertama pada komposisi wira gandrung adalah konsep musical suasana tentang bagaimana karakter sosok Gatotkaca yaitu pemberani agung dan tegas. Untuk memperkuat karakter Gatotkaca yang agung penulis menggunakan pathet nem pada pola tabuhan ini, di jelaskan pada buku berjudul “*Wedha Pradangga Kawedar*” pathet nem memiliki karakter agung. sedangkan karakter tegas gambarkan melalui ricikan kempul, suwukan, Japan, dan kempyang. Penggunaan ricikan tersebut

menandakan ketegasan dalam menggambarkan suasana, peristiwa, ataupun tokoh. Menurut Marsudi S.Kar., M.Hum Karawitan komposisi dan karawitan tradisi yang menggunakan ricikan Japan sudah bisa menandakan bahwa itu lambang ketegasan dan kewibawaan (wawancara dengan Marsudi S.Kar.,M.Hum di fakultas seni pertunjukan, ISI Yogyakarta.)

Berikut garap pola tabuhan yang menggunakan ricikan suwukan, kempul, Japan, dan kempyang. Pada tahap ini penulis akan membuat struktur tabuhan yang menggunakan tehnik musikal suasana, musikal suasana sendiri dalam komposisi karawitan dibutuhkan untuk mendukung peran musik untuk menggambarkan sebuah tokoh atau peristiwa. Pada sajian tahap awal penulis menggunakan ricikan Japan bertujuan membawakan kesan tegas. Tegas yang di maksudkan pada pola tabuhan ini menerapkan konsep musikal suasana yang menggambarkan tokoh tegas

pola tabuhan yang menggunakan konsep musikal suasana dalam komposisi karawitan Wira Gandrung adalah sebagai berikut:

SUWUKAN :  $\parallel \hat{1} \cdot \cdot \cdot \hat{6} \cdot \cdot \cdot \hat{1} \cdot \cdot \cdot \hat{6} \parallel$   
 JAPAN :  $\parallel \cdot \cdot \cdot \cdot \cdot \cdot \tilde{p} \cdot \tilde{p} \cdot \cdot \cdot \cdot \cdot \parallel$   
 KEMPYANG :  $\parallel \cdot \cdot \cdot \cdot \cdot \bar{\cdot} \cdot \bar{\cdot} \cdot \cdot \cdot \cdot \cdot \parallel$

Pada pola sajian di atas penulis membuat suasana gagah, dalam teori “Rasa in javanese Musical Aesthetics” gagah memiliki arti berani serta identik dengan tegas, penerapan konsep pathet dan mengaplikasikan konsep musikal suasana pada komposisi karawitan Wira Gandrung bertujuan agar tercapai penguatan karakter Gatotkaca.

Diawali dengan suwukan 1 (ji) dan suwukan 6 (nem) setelah itu di lanjut tabuhan Japan yang bergantian dengan kempyang yang di ulang sebanyak tiga kali dan di akhiri pada tabuhan kempyang. Guna menggambarkan suasana music tegas dan berwibawa.

Pada penyajian berikutnya penulis mengadopsi dodogan wayang kulit pada saat awal pertunjukan wayang kulit dimulai yang di terapkan pada ricikan Japan, pengadopsian ini bertujuan untuk memperjelas apa yang di jadikan ide gagasan penulis, yaitu mengangkat cerita wayang kulit, wayang kulit memiliki ciri khas tersendiri yaitu terletak pada dodogan, pada pagelaran wayang kulit purwa dan beberapa jenis wayang lainnya, dodogan termasuk unsur penting. Dodogan adalah bunyi yang timbul pada saat Ki Dalang memukulkan cempala dengan tangan kiri pada bagian dalam kotak wayang, sehingga berbunyi dog-dog-dog. Cempala merupakan senjata atau piranti dalang sebagai perintah, baik kepada wiyaga, wiraswara, maupun waranggana (Setiawan/Eko, 2020).

$\tilde{p} \quad \tilde{p} \quad \tilde{p} \quad \tilde{p} \quad \tilde{p} \quad \tilde{p}$   
 $\bullet \quad \bullet \quad \bullet \quad \bullet \quad \bullet \quad \bullet$

Pada sajian berikutnya penulis menggunakan konsep analogy musikal untuk menuju rangsangan awal Gatotkaca mempunyai rasa cinta kepada wanita, konsep analogy musikal pada sajian ini menandakan sebuah pengandaian peristiwa bertemunya sang Gatotkaca kepada belahan jiwanya melalui ricikan kendang, Japan, suwukan, dan demung. Kembali ke tahapan awal yang menggambarkan sosok karakter Gatotkaca seorang yang tegas, kali ini Gatokaca tergambar sebagai pribadi yang mempunyai salah satu jiwa kemanusiaan. dari sebuah ricikan yang awal mula hanya menggunakan ricikan dengan keterbatasan melodi dan ritme, pada tahap ini penulis menghadirkan ricikan demung untuk meningkatkan melodi dan ritme untuk suatu kebutuhan dalam konsep analogy musikal.

Berikut pola tabuhan berdasarkan analogy musikal penulis dalam karawitan komposisi wira gandrung menurut pengamatan penulis.

Kendang :  $\parallel d \cdot \cdot \cdot \cdot \cdot d \cdot \cdot \cdot \cdot \cdot \parallel$   
 JAPAN :  $\parallel \cdot \tilde{p} \cdot \cdot \cdot \cdot \tilde{p} \cdot \cdot \cdot \cdot \parallel$   
 SUWUKAN :  $\parallel \cdot \cdot \hat{1} \cdot \cdot \cdot \cdot \hat{1} \cdot \cdot \cdot \cdot \parallel$   
 BALUNGAN :  $\parallel \cdot \cdot 1 \bar{21} \bar{212} 1 \cdot 1 \bar{212} \bar{12} \parallel$

Pola tabuhan di atas merupakan sukut 6/8. Penulis memilih pola tabuhan tersebut untuk menggambarkan karakter gatokaca yang tegas. Diawali dengan instrument kendang dilanjut Japan dan dilanjut tabuhan balungan yaitu demung dengan pengandaian ritme dan melodi yang akan menunjukkan sebuah peristiwa di dalam sebuah kehidupan, seperti halnya awal dari sebuah kehidupan pasti melalui sebuah peristiwa yang bisa di gambarkan seperti dalam karya komposisi Wira Gandrung.

Tahap kedua merupakan tahap penyajian karya berikutnya penulis menggunakan konsep analogy musikal untuk suatu pengandaian sosok karakter bijaksana Gatotkaca yang sudah memulai fase pertama dia jatuh cinta kepada seorang Wanita. Analogy musikal. Ricikan yang di gunakan untuk pengandaian di sini antara lain siter, gambang, gender, rebab, kempul, suwukan, wilahan gambang, dan demung. Pada tahap ini penulis membuat karya yang memadukan tabuhan siter sebagai analogy musikal dari Wanita dan gambang sebagai analogy musikal pria, yang saling sahut menyahut seperti saling tebar pesona dengan dipermanis improv kempul dan suwukan.

Berikut tahapan karya jika di notasikan

Siter :  $\overline{.56}$

$\parallel \textcircled{1} . \overline{.56} i . . . \parallel$  pola 1

Gambang :  $\parallel \overline{iiiiii} . \overline{iiiiii} . \parallel$  pola 1

Gambang :  $\parallel \overline{.56} i . . \overline{.56} i . . . \parallel$  pola 2

Siter :  $\parallel . . ii ii ii . ii ii ii \parallel$  pola 2

KEMPUL :  $\parallel . . \overset{\sim}{1} \overset{\sim}{1} . . \overset{\sim}{1} \overset{\sim}{2} \parallel$

Pada sajian diatas dapat di deskripsikan di awali dengan pola tabuhan siter yang menunjukkan pesonanya lalu di ikuti oleh gambang yang mengikuti pola sama. Pola 1 adalah pola yang didahului oleh tabuhan ricikan siter, pola 2 adalah pengulangan dari pola satu akan tetapi berbeda pada ricikan yang mengawali pola tersebut adalah ricikan gambang. di sini letak penerapan konsep analogy musikal dengan pengandaian ricikan sebagai tokoh perorangan, sedangkan untuk kempul dan suwukan hanya berfungsi sebegini sebagai pemanis saja.

Lanjut pada sajian karya berikutnya yaitu eksplorasi bunyi bilah gambang yang perbilah di tabuh dengan orang yang berbeda beda. Eksplorasi ini bertujuan untuk menyatukan berbagai karakter untuk menjadi satu kesatuan yang tertata, seperti halnya seorang Gatotkaca yang di latar belakang oleh berbagai karakter lalu di hadapkan dengan sebuah kisah asmara yang harus membuat semua karakter itu menjadi satu karakter yang tertata. Oleh karena itu penulis memilih wilahan gambang untuk menjadikan suatu eksplorasi bunyi dengan cara di tabuh perbilah dengan empat orang dengan nada 6532, selain praktis wilahan gambang bisa menghasilkan karakter sumber bunyi yang enak di dengar.

Berikut karya pola eksplorasi wilah gambang dalam notasi:

GAMBANG :  $\parallel \overline{56} \overline{35} \overline{65} \overline{35} \overline{56} \overline{35} \overline{23} \overset{\sim}{2} \parallel$

SUWUKAN :  $\parallel . . . . . \overset{\sim}{1} \parallel$

SUWUKAN :  $\overset{\sim}{3} \overset{\sim}{2} \overset{\sim}{1} \overset{\sim}{3} . . \overset{\sim}{1}$

BALUNGAN :  $. . . \overline{.12} 3 . .$

Pada sajian di atas di awali dengan pola tabuhan wilah gambang di ulang sebanyak 4 x untuk bertujuan menggambarkan karakter bijaksana lalu di sambung dengan pola ricikan kempul, suwukan, dan demung untuk transisi menuju pola berikutnya. Pada sajian karya berikutnya penulis mengandaikan siter sebagai tokoh wanita dan gambang sebagai tokoh Gatotkaca, dengan pola melodi

dan ritme yang sama tetapi antara siter dan gambang minjal, di tambah dengan ricikan gender barung, kempul dan suwukan sebagai pemanis pada sajian karya ini. Pada sajian ini penulis mengandaikan tabuhan siter dan gambang sebagai bentuk karya yang mengibaratkan sebuah perjuangan seorang kesatria Gatotkaca saat sedang kasmaran, apapun Gatotkaca lakukan demi mendapatkan belahan jiwanya, seperti pengandaian pada karya ini Gatotkaca di ibaratkan Gambang yang mengikuti alur atau pola tabuhan ricikan siter, sehingga minjal dalam pola tabuhanya dikarenakan kesulitan mengikuti pola siter.

Berikut karya yang di abadikan dalam notasi :

SITER :  $\begin{array}{cccc} \dot{1} & . & 6 & \dot{1} & \dot{1} & . & 6 & 2 & \dot{1} & . & 6 & \dot{1} & \dot{1} & . & 6 & 2 \\ & . & 5 & . & . & . & 5 & . & 2 & . & 5 & . & . & . & 5 & . & 2 \end{array}$

$\begin{array}{cccc} \dot{1} & . & 6 & 1 & \dot{1} & . & 6 & 2 & \dot{1} & . & 6 & 1 & \dot{1} & . & 6 & 2 \\ & . & 5 & . & . & . & 5 & . & 2 & . & 5 & . & . & . & 5 & . & 2 \end{array}$

:  $\begin{array}{ccc} \dot{1} & . & 6 & \dot{1} & \dot{1} & . & 6 & 2 & \dot{1} & . & 6 & \dot{1} \\ & . & 5 & . & . & . & 5 & . & 2 & . & 5 & . & . \end{array}$

GAMBANG :  $\begin{array}{cccc} & & & & \overline{1.5.6.1} & \overline{1.5.6.2} \\ & & & & \overline{1.5.6.1} & \overline{1.5.6.2} & \overline{1.5.6.1} & \overline{1.5.6.2} \\ & & & & \overline{1.5.6.1} & \overline{1.5.6.2} & \overline{1.5.6} \end{array}$

kempul dan :  $\| \dots \overset{\sim}{1} \dots \overset{\sim}{2} \dots \overset{\sim}{1} \dots \overset{\sim}{2} \|$

suwukan  $\dots \overset{\sim}{1} \dots \overset{\sim}{2} \dots \overset{\sim}{1}$

REBAB :  $\overset{\wedge}{1} \overset{\wedge}{5}$

SUWUKAN :  $\overline{23} \overset{\wedge}{1}$

Pada sajian berikutnya penulis kembali mengeksplorasi bunyi wilahan gambang sebagai pengandaian tokoh Gatotkaca, sedangkan siter tetap di gambarkan sebagai pengandaian tokoh Wanita. Pada pola kali ini wilah gambang berpindah kebilah nada yang lebih rendah yaitu nada yang paling bawah pada wilah gambang, dengan harapan melambangkan keagungan tokoh Gatotkaca yang tidak lain dia adalah raja di kerajaan Pringgondani. Nada rendah lebih menandakan keagungan dari pada nada tinggi, penjelasan ini terdapat pada buku yang berjudul “Wedha Pradangga Kawedhar”. Sedangkan siter tetap berada di nada tengah, dengan harapan memberi kesan nada yang luwes, begitu pun dengan sosok wanita yang akan diperjuangkan oleh Gatotkaca juga bersifat luwes. Berikut adalah sajian karya yang sudah di notasikan:

Wilah :  $\| \overline{56} \overline{35} \overline{23} \overset{\wedge}{\cdot} \|$

Gambang :  $\| \overline{32} \overline{53} \overline{65} \overset{\wedge}{\cdot} \|$

SITER :  $\| \begin{array}{cccc} . & 6 & . & 5 & . & 3 & . & . \\ \hline 5 & . & 3 & . & 2 & . & . & . \\ \hline . & 2 & . & 3 & . & 5 & . & . \\ \hline 3 & . & 5 & . & 6 & . & . & . \end{array} \|$

Pada sajian di atas wilah gambang di ulang sebanyak tiga kali pada pola pertama dan pada pola kedua juga terjadi pengulangan sebanyak tiga kali, pola tersebut juga di terapkan pada ricikan siter pengulangan pada pola pertama juga sebanyak tiga kali, begitu juga berlanjut ke pola kedua dan di

akhiri dengan transisi suwukan 2(ro) dan di sambung dengan pola sajian berikutnya yaitu vocal koor yang di lantunkan oleh para player.

Pola sajian yang merupakan koor vokal ini adalah salah satu konsep dari bagian tahapan kedua yang termasuk keagungan dan kegagahan Gatotkaca dituangkan melalui cakepan vokal, sehingga pada waktu pelantunan vocal koor di harapkan para player memiliki mimik muka yang gagah dan dengan suara yang lantang.

Di awali dengan ricikan suwukan menabuh suwukan 2 (ro) lalu vocal koor player Bersama-sama melantunkan cakepan vocal

SUWUKAN : 2̇

Vocal koor : 2 4 2 1

Sang - pra - wi - ra

Kendang : . . k̄t . b

Balungan . . . 1

Suwukan : . . . 1̇

Vokal : 2 4 5 6 2 1

Sang- ka-ca- ne-ga-ra

Kendang : . . . k̄t .

Balungan : . . . 1

Gong : . . . . 0

Setelah sajian karya diatas selesai, sajian karya berikutnya di mulai, yaitu merupakan sukat 3/4 untuk melambangkan ke bijaksanaan karakter Gatotkaca.

Demung : 123 445 665 442 121 4

Kempul : . 4 6 4 1 4

Slenthem : . 4 4 4 4 4

Sajian di atas di awali dengan berakhirnya vocal koor lalu masuk ke sukat 3/4 dengan ricikan demung sebagai ritme, ricikan kempul sebagai penguat tempo, dan ricikan slenthem sebagai pemanis pola sajian ini. Dengan pengulangan sebanyak 6 kali akan tetapi dengan gaya menabuh yang berbeda di setiap pengulanganya, dengan harapan tidak monoton dalam penyajiannya.

Pada gaya menabuh pertama wilahan demung di tabuh dengan di pathet menggunakan lengan sebanyak 2x pengulangan, pada gaya kedua penabuh tidak memathet wilah demung akan tetapi menabuh dengan lirik sebanyak 2x pengulangan, pada gaya selanjutnya yaitu dengan posisi badan tegak dan menabuh dengan sero atau sora sebanyak 2x pengulangan lalu berakhir pada bagian ini,

berakhirnya pada tabuhan ini lalu di sambung dengan transisi yaitu pola tabuhan ricikan kempul yang bermain secara tunggal.

Suwukan dan kempul : . . .  $\overset{\sim}{2}$  . . .  $\overset{\sim}{2}$  . . .  $\overset{\sim}{2}$  . . .  $\overset{\sim}{1}$

Pada sajian di atas ditambah dengan tabuhan suwukan 6 geter untuk menambah suasana agung dan mengisi kekosongan dalam pola di atas, pola sajian yang di akhiri dengan suwukan 1 disambung dengan pola gambar 3/4

Tahap sajian ini menganalogy musikal gambang masih berperan sebagai pengadaian tokoh pria yang menjadi pribadi agung berwibawa, lalu di sambung dengan tabuhan siter dengan pola ketukan yang sama dan di ikuti pola ricikan Japan per perulangan berbeda pola tabuhan.

Gambang :  $\textcircled{5}$   $\left\| \begin{array}{cccc} \underline{6\ 1\ 2} & \underline{1\ 6\ 5} & \underline{6\ 1\ 2} & \underline{1\ 6\ 5} \\ \cdot\cdot\ 5 & \cdot\cdot\ 5 & \cdot\cdot\ 5 & \cdot\cdot\ 5 \end{array} \right\|$

Pola 1

Siter :  $\frac{\cdot\cdot\ 2}{\cdot\ 6\ \cdot}$   $\frac{\cdot\cdot\ 1}{\cdot\ 6\ \cdot}$   $\frac{\cdot\cdot\ 2}{\cdot\ 6\ \cdot}$   $\frac{\cdot\cdot\ 1}{\cdot\ 6\ \cdot}$

Japan :  $\cdot\cdot\cdot$   $\cdot\cdot\cdot^{\sim}$   $\cdot\cdot\cdot$   $\cdot\cdot\cdot^{\sim}$

Pola 2

Siter :  $\frac{\cdot\cdot\ 2}{\cdot\ 6\ \cdot}$   $\frac{\cdot\cdot\ 1}{\cdot\ 6\ \cdot}$   $\frac{\cdot\cdot\ 2}{\cdot\ 6\ \cdot}$   $\frac{\cdot\cdot\ 1}{\cdot\ 6\ \cdot}$

Japan :  $\cdot\cdot\cdot$   $\cdot\cdot\cdot^{\sim\sim}$   $\cdot\cdot\cdot$   $\cdot\cdot\cdot^{\sim\sim}$

Pola 3

Siter :  $\frac{\cdot\cdot\ 2}{\cdot\ 6\ \cdot}$   $\frac{\cdot\cdot\ 1}{\cdot\ 6\ \cdot}$   $\frac{\cdot\cdot\ 2}{\cdot\ 6\ \cdot}$   $\frac{\cdot\cdot\ 1}{\cdot\ 6\ \cdot}$

Japan :  $\cdot\cdot\cdot^{\sim}$   $\cdot\cdot\cdot^{\sim\sim}$   $\cdot\cdot\cdot^{\sim}$   $\cdot\cdot\cdot^{\sim\sim}$

Pola 4

Siter :  $\frac{\cdot\cdot\ 2}{\cdot\ 6\ \cdot}$   $\frac{\cdot\cdot\ 1}{\cdot\ 6\ \cdot}$   $\frac{\cdot\cdot\ 2}{\cdot\ 6\ \cdot}$   $\frac{\cdot\cdot\ 1}{\cdot\ 6\ \cdot}$

Japan :  $\cdot\cdot\cdot^{\sim\sim}$   $\cdot\cdot\cdot^{\sim\sim}$   $\cdot\cdot\cdot^{\sim\sim}$   $\cdot\cdot\cdot^{\sim\sim}$

Pada sajian di atas di akhiri dengan tabuhan japan yang mengikuti tempo ketukan siter menjadi ketukan 4/4 menuju ke pola sajian berikutnya, pola berikutnya adalah sajian karya yang menunjukkan seperti suasana gembira seorang Gatotkaca bertemu dengan sesosok Wanita di ikuti tabuhan yang

memiliki suasana ceria tetapi tetap tegas dengan di tandai adanya ricikan Japan yang mempertegas pola tabuhan.

Japan : • • • • • • • •

Kempul : • 5 • • • • • 1

dan *suwikan*

kempyang : • • • • • • • •

slenthem : || 1 • 2 • 3 • 1 • 1 2 3 ||

demung : || 15 65 6 • 1 • 5 65 6 • ||

pola di atas di ulang sebanyak 8 kali, berikut penjelasannya: dua kali hanya ricikan kempul, siyem, Japan, slenthem, dan kempyang lalu 2 kali berikutnya ditambah ricikan demung sebagai penguatan melodi yang di harapkan membawa suasana ceria dalam pola tabuhan ini, dan seterusnya pola ini berulang hingga berakhir di melodi demung lalu berlanjut ke sajian karya berikutnya

sajian karya berikutnya adalah transisi menuju imbal demung yang di mulai dari hitungan keempat gong lalu masuk ke imbal demung. Imbal demung di sini di andaikan sebagai sepasang kekasih yang saling melengkapi. Saling melengkapi yang di maksud adalah pecahan melodi yang kurang berirama dan jika di gabungkan bisa menjadi sebuah melodi yang berirama.

demung : • • • • 15

demung 1 : || 13631 13632 25553 36325 || pola 1

demung 2 : || 2552 2551 3662 5553 || pola 1

demung 1 : || 1363 1363 2555 3632 5 || pola 2

demung 2 : || 2552 2551 3662 5553 || pola 2

pola transisi

demung 1: 13631

demung 2: 2552

pada sajian karya di atas di awali dengan hitungan keempat lalu gong, masuk pada imbal demung dengan pola sama tetapi dalam menabuhnya menggunakan dua variasi pertama menggunakan *mandeg* dan yang kedua langsung dengan artian tidak putus-putus dalam menabuhnya, kemudian imbal demung yang berakhir ke imbal demung *tibo* 1(ji) kempul. *Tibo* 1(ji) kempul ini di tabuh

*ngeget* bertujuan untuk menandakan sebuah transisi. Pada tahap ini berakhir dan akan berlanjut ke tahap berikutnya yang intinya di dalam tahap berikutnya adalah keromantisan sosok Gatotkaca. Pada tahap ke tiga penulis mengusung konsep pathet dan musikal suasana dalam membuat karya. Berbeda dengan konsep pada tahap kedua penulis hanya menganalogykan atau mengandaikan ricikan sebagai tokoh, kali ini penulis menuangkan isi hati, keromantisan sosok gatokaca dalam menjalani kisah asmara. Penuangan-penuangan tersebut di kuati oleh berbagai ricikan, antara lain gender, rebab, suling, siter, gambang, dan vokal yang paling mendominasi

Berikut karya hasil dari penuangan-penuangan tersebut:

gender: • 1 • 6 • 32 16 ⑤  
 • 1 • 6 • 32 16 ⑤

Vocal : 5 6 5 6 i 6 5 6 5 2 3 1  
 So-ro-ting Ne-tra da-tan bi-sa mra-ta-nda

slenthem : ⑤

• • • i 6 • • 1

1 231 34 5 43 21  
 Ro- so ro- so tres- no

Slenthem : • • • • • 3 4 5 • 3 2 1

5 6 5 6 i 2 3 2 3 5 1

Ge- te- ring a-ti da-tan ma-ha-na-ni

Slenthem : 1 • 3 • 1

123 1 34 5 6 5 3 2 1  
 Ro- so tres - no tu - lus lan su - ci

Slenthem : • • • • • 3 4 5 • 3 2 1

Pada sajian di atas diawali dengan tingingan gender lalu di sambung vokal ricikan gender, rebab, suling, siter, slenthem, kempul, dan suwukan. Dari cakupan vokal tersebut mengisahkan apa yang di rasakan Gatotkaca dalam menjalani kisah pandangan pertama menjadikan ia jatuh cinta disertai dengan getaran hatinya yang sama-sama sebagai pertanda dia jatuh cinta. Lalu konsep pathet yang di terapkan pada sajian ini adalah pelog pathet lima, pada buku yang berjudul “Wedha Pradangga Kawedhar” pelog pathet lima memiliki karakter semedi atau wingit. dilihat dari ambahan nada yang terdapat pada pelog pathet lima, kebanyakan gendhing jawa atau gendhing tradisi pathet lima memiliki karakter wingit. Wingit sendiri tidak selalu memiliki arti angker akan tetapi wingit dalam KBBI juga berarti suci, jelas pada pola sajian karya ini melambangkan Gatotkaca yang suci dalam mencintai Wanita.

Suasana ini diperkuat dengan cakupan vokal tunggal pa dengan di iringi berbagai ricikan pendukung seperti yang sudah ditulis di atas. Sajian di atas meliputi garap menyerupai andegan dibagian vocal agar tidak monoton dalam penyajiannya, setelah itu pada vokalan kedua juga menggunakan garap seperti pada vokalan pertama hingga selesai, lalu di lanjut ke sajian karya berikutnya yang melewati transisi ricikan demung, slenthem, kempul, dan suwukan.

Demung : ①

]] 23 12 31 23 21 32 12 11 ]]

slenthem : ]] 3 2 3 1 3 2 3 1 ]]

kempul : ]] 3̃ 2̃ 3̃ 1̃ 3̃ 2̃ 3̃ 1̃ ]]

pola sajian karya di atas merupakan transisi menuju pola sajian berikutnya yang di ulang sebanyak 3x dengan irama dan tempo yang sama. Diawali dengan demung lalu tabuhan slenthem dan kempul yang sama dengan ketukan sama nada yang sama, pola ini bertujuan untuk menunjukkan kegagahan kesatria Gatotkaca di saat menjalani kisah asmara.

Tidak sampai di situ sisi romantis sosok gatotkaca di analogy musikalkan dalam sebuah garap vocal tunggal pa pada pola sajian berikutnya. Garap pola sajian berikutnya meliputi ricikan gender, slenthem, rebab, gambang, suling, siter, kempul, dan juga suwukan. Dengan menonjokan cakepan vokal tunggal pa yang di dalamnya memiliki makna dan arti yang mengisahkan seorang yang sedang kasmaran hingga sampai dibawa mimpi.

vokal :

1 1 • 1̄ 5 • • 4 3 2 1 • 7̄ 5  
mung sli-ra-mu kang- da - di im-pen-ku  
• • • • 4 5 • 4̄ 7̄ 1̄ • • • 7 • 6̄ • 5 4  
cah a - yu kang tak tres - na - ni  
• • • • 4 5 4 6 • • • 5 4 5 4 2 1  
ri - no we - ngi tan-sah kimpi-kim-pi  
• • • • 4 5 4 5 • • • 4 5 • 6 • 7 1  
tan ken-dat ku - lo me - mi - nta  
• • • • 3̄ 3̄ 2̄ 1̄ 6 5 • • • 4 3 2 3 2 1  
ma-rang gus-ti kang ma - ha ku - o - so

gambang :

• • • 5 • • • 3 • • • 5  
• • • 6 • • • 1 • • • 5 • • • 4  
• • • 5 • • • 6 • • • 4 • • • 1  
• • • 4 • • • 5 • • • 6 • • • 1  
• • • 6 • • • 5 • • • 3 • • • 1

di awali dengan berakhirnya tabuhan demung lalu vocal tunggal pa di lantunkan dengan di iringi ricikan yang sudah ditulis di atas. Cakepan vocal di atas mempunyai tujuan yaitu menunjukkan sebagai mana seorang kesatria Gatotkaca yang gagah perkasa juga memiliki jiwa kemanusiaan seperti halnya orang pada umunya yaitu jatuh cinta kepada Wanita. Sehingga sisi keromantisan dan kelembutan Gatotkaca yang tak pernah terlihat akan terlihat dalam karya komposisi ini.

Pada pola sajian ini penulis menggunakan vocal tunggal pa di karenakan tokoh yang dijadikan ide gagasan adalah kesatria raden Gatotkaca. Adapun arti dari cakepan yang ada di dalam vocal menggambarkan apa yang di rasakan oleh Gatotkaca yaitu gandrung, gandrung dalam KBBI



sajian berikutnya adalah pengulangan sajian lagon yang di mainkan oleh ricikan gender, rebab, gambang, dan suling. Akan tetapi pada sajian ini berbeda pada ricikan suwukan yang pada dasarnya nibani kali ini alih tabuhan dan hanya geter saja, seperti mengibaratkan sebuah detak jantung yang tak beraturan.

Pada sajian berikutnya penulis menggunakan garap musikal suasana untuk memunculkan nuansa gelisah yang di terapkan pada ricikan rebab, wilahan gambang, dan kempul. Pada sajian ini penulis memunculkan lagi eksplorasi wilahan gambang yang di tabuh oleh empat orang guna memunculkan karakter yang berbeda-beda pada setiap bunyi yang di hasilkan dari masing-masing wilah gambang tersebut.

Berawal dari pola tabuhan Japan dan siter sebagai transisi menuju ke pola wilah gambang dan rebab, kali ini eksplorasi di mulai dari menabuh wilah gambang bernada 5 (lima) dengan tempo abstrak dengan 2x pengulangan dan lanjut ke pola kedua yaitu dimulai dari nada 3 (telu) dengan 2x pengulangan, setelah itu mengulang Kembali ke pola pertama akan tetapi kali ini menggunakan tempo ngracik dan juga diulang

Japan :  $\overset{\sim}{\bullet}$  . . .  $\overset{\sim}{\bullet}$  . . .

Siter :  $\overline{.56}$   $\overline{156}$   $\overline{156}$  i  $\overline{.56}$   $\overline{156}$   $\overline{156}$  i

Kendang :  $\overline{dd}$

Suwukan :  $\mathfrak{J}$

Wilah gambang :  $\left\| \overline{55} \overline{33} \overline{66} \mathfrak{J} \right\|$  pola 1

$\left\| \overline{33} \overline{22} \overline{55} \mathfrak{J} \right\|$  pola 2

Rebab : . .  $\overset{\frown}{6}$   $\overset{\smile}{5}$  .  $\overset{\frown}{.2}$   $\overset{\smile}{1}$   $\overset{\frown}{4}$  . .  $\overset{\frown}{1}$   $\overset{\smile}{5}$   $\overset{\frown}{6}$   $\overset{\smile}{4}$   $\overset{\frown}{1}$  . .

.  $\overset{\frown}{1}$   $\overset{\smile}{4}$  .  $\overset{\frown}{.2}$   $\overset{\smile}{1}$   $\overset{\frown}{5}$  .  $\overset{\frown}{4}$   $\overset{\smile}{5}$   $\overset{\frown}{6}$   $\overset{\smile}{5}$   $\overset{\frown}{4}$  .  $\overset{\frown}{71}$  .  $\overset{\smile}{6}$

$\overset{\frown}{5}$   $\overset{\smile}{4}$  . .  $\overset{\frown}{4}$   $\overset{\smile}{71}$  .  $\overset{\frown}{6}$   $\overset{\smile}{56}$   $\overset{\frown}{4}$   $\overset{\smile}{5}$  . .  $\overset{\frown}{7}$   $\overset{\smile}{1}$  .  $\overset{\frown}{.2}$   $\overset{\smile}{3}$

$\overset{\frown}{4}$   $\overset{\smile}{2}$  .  $\overset{\frown}{7}$  .  $\overset{\smile}{6}$  .  $\overset{\frown}{56}$   $\overset{\smile}{3}$   $\overset{\frown}{4}$   $\overset{\smile}{1}$   $\circ$

Suwukan :  $\left\| \bullet \bullet \bullet \mathfrak{J} \right\|$

Pada tahap kelima ini penulis menjadikan tahap ending atau tahap penyelesaian perjalanan kisah asmara Gatotkaca mendapatkan Wanita yang di cintainya. tahap ini penulis menggunakan banyak pola dan transisi guna menempuh tahap ending yang beralih pathet menjadi pathet barang. Pathet barang pada sajian karya ini digunakan untuk tahap penyelesaian.

Sajian karya yang terdapat pada tahap ini meliputi transisi ricikan gambang, dan kempul yang berperan sebagai pengandai suasana kembalinya suasana hati seorang Gatotkaca saat sedang gelisah menjadi suasana hati yang semangat untuk memperjuangkan cintanya Kembali, dengan ini penulis membuat sajian karya yang menggambarkan suasana tersebut menggunakan perpindahan irama.

Gambang :  $\left[ \cdot \bar{1} \bar{6} \bar{1} \bar{2} \bar{1} \cdot \bar{6} \bar{5} \bar{5} \bar{6} \bar{1} \cdot \right]$  pola 1

$\left[ \bar{3} \bar{5} \bar{6} \bar{1} \bar{2} \cdot \bar{1} \bar{6} \cdot \bar{2} \bar{1} \bar{2} \bar{6} \bar{5} \cdot \right]$  pola 2

Slenthem :  $\left[ \cdot \cdot \bar{1} \cdot \bar{6} \cdot \cdot \bar{5} \right]$

$\left[ \cdot \cdot \bar{1} \cdot \bar{6} \cdot \cdot \bar{5} \right]$

Kempul :  $\left[ \cdot \cdot \cdot \cdot \cdot \cdot \bar{1} \bar{2} \cdot \bar{1} \bar{2} \right]$

Gambang :  $\left[ \bar{3} \bar{5} \bar{6} \bar{1} \bar{2} \cdot \bar{1} \bar{6} \cdot \bar{2} \bar{1} \bar{2} \bar{6} \bar{5} \cdot \right]$

Demung :  $\left[ \cdot \cdot \bar{1} \cdot \bar{6} \cdot \cdot \bar{5} \right]$

sajian karya di atas diawali dari ricikan gambang dan kempul dengan 2x pengulangan di setiap pola, setelah itu di ulang 1x lagi dengan tempo seseg lalu ricikan demung mengikuti dengan nibani balungan perketukan guna memecahkan irama yang semula loyo menjadi seseg. Perpindahan irama ini menunjukkan suasana yang sebelumnya nglangut menjadi suasana sigrak dengan tujuan untuk menggambarkan suasana hati Gatotkaca yang semula sedih menjadi energik atau bersemangat. Setelah pola sajian berakhir di tabuhan ricikan demung maka berlanjut ke pola sajian berikutnya.

Demung :  $\left[ \bar{1} \cdot \bar{1} \cdot \bar{1} \cdot \bar{1} \cdot \right]$

Kempul :  $\left[ \cdot \bar{5} \cdot \bar{6} \cdot \bar{5} \bar{5} \bar{6} \right]$

Japan :  $\left[ \overset{\sim}{\cdot} \right]$

Kempyang :  $\left[ \cdot \cdot \cdot \cdot \bar{\cdot} \cdot \cdot \cdot \cdot \bar{\cdot} \right]$

Pola sajian di atas di awali dari demung dengan pancer 1 (ji) dan kempul yang menjadi melodi dengan 4 x peng pola sajian ini bertujuan untuk membuat suasana gembira dengan pola tabuhan Japan dan kempyang yang menjadi pemanis semakin membuat sajian ini memandakan sebuah suasana kegembiraan. Akan tetapi setelah tabuhan ini selesai maka berlanjut ke pola sajian berikutnya.

---

Pola transisi

Demung 1 : **6 5 4 1**

Demung 2 : **4 3 2**

Japan :  $\left. \begin{array}{c} \sim \sim \\ \bullet \bullet \bullet \bullet \end{array} \right\} \left. \begin{array}{c} \sim \sim \\ \bullet \bullet \bullet \bullet \end{array} \right\}$

Kendang :  $\left. \bullet \bullet p p \bullet \bullet d p \right\}$

Suwukan : **6** geter

Adapun karya ini digunakan sebagai iringan ilustrasi perenungan Gatotkaca saat ingin menjalani masa depannya dengan Wanita yang di cintainya.

Berlanjut ke pola sajian berikutnya yaitu pola sajian tahap ending yang dimana pathet barang menjadi tanda ending dari sebuah perjalanan hidup Gatotkaca Ketika menjalani kisah asmaranya Setelah melewati berbagai tahap.

Sajian karya di atas mengawali perpindahan pathet dari yang semula pathet lima menjadi pathet barang, terlihat sangat kontras perpindahan pathet tersebut, mengingat urutan pathet yang berada dalam laras pelog meliputi pathet lima, pathet nem, dan pathet barang. Akan tetapi guna memenuhi suatu kebutuhan di dalam penelitian penulis tidak menjadikan masalah akan hal itu. Berikut pola sajian karya pada tahap ini.

Gong :  $\odot$

Gender : **6 7 6 76**

**6 7 6 76**

Slenthem : **6•6•6•6•**

---

Vocal tunggal *pa* :

7 6 3 2 7 7 6 5 3 1 2  
Wi - ra ngu-pa-di je-jan-tu-nge a-ti

6 5 6 5 7 6 5  
Tan - sah bi - sa nya - wi - ji

Gender : ] 6 7 6 7̄6 ]

] 6 7 6 7̄6 [

Slenthem : ] 6•6•6•6• ]

Vocal *koor pa* :

3 7 2 5 3 6 5 7 6 5  
Nya - wi - ji ma-rang tres-no se-ja-ti

7 5 6 2 7 2 3 3 7 2  
Nya - wi - ji ma-rang tres-no se-ja-ti

5 2 3 6 5 3 2 5 6 7  
Nya - wi - ji ma-rang tres-no se-ja-ti

Dengan ambahan nada yang pathet barang yaitu 7(pi) dan 6 (nem) guna menandakan perpindahan pathet dimulai dengan pengulangan sebanyak 4x di akhiri dengan tabuhan kempul dengan nada 7(pi) 2x ketukan lalu gong, selanjutnya masuk ke vocal tunggal pa sampai selesai. Setelah itu Kembali ke pola sebelumnya dengan 2x pengulangan saja, dan pada akhir karya ini penulis menggunakan pola vocal koor dengan pembagian 3 suara, cakepan vocal yang mempunyai arti Bersatu dengan cinta sejati.

#### 4. Kesimpulan

Karya komposisi karawitan yang berjudul “Wira Gandrung” adalah representasi cerita lakon wayang kulit Gatokaca Gandrung dengan pendekatan konsep pathet. Dengan sajian garap yang meliputi tehnik penggarapan menggunakan musikal suasana dan analogy musikal, guna menggambarkan tokoh, menggambarkan peristiwa, menggambarkan suasana, dan mengandaikan tokoh ke dalam pola tabuhan ricikan gamelan. Dengan berbagai tahapan yang di gambarkan di dalam setiap perjalanan dan karakter tokoh Gatokaca, komposisi ini diharapkan menjadi sebuah komposisi mandiri bukan untuk sekedar iringan tari ataupun iringan pakeliran.

Dalam teori pendekatan yang di gunakan menjelaskan bahwa rasa yang dapat dirasakan dalam sebuah sajian karawitan, dengan ini penulis menggunakan teori pendekatan ini guna mendapatkan tentang rasa yang dirasakan dalam komposisi yang berjudul “Wira Gandrung”. Dalam komposisi ini penulis mempresentasikan kisah asmara Gatokaca ke dalam komposisi karawitan dengan sajian komposisi pentas mandiri, yang di bagi menjadi 5 tahap. Tahapan pertama adalah penerapan karakter agung dan tegas Gatokaca, tahapan kedua adalah penerapan kebijaksanaan Gatokaca, Tahapan ketiga adalah penerapan karakter romantis Gatokaca, tahapan keempat adalah tahapan yang akan menuju tahapan ending yaitu penerapan musikal suasana gelisah seorang Gatokaca saat menjalani

---

kisah asmara, Tahapan kelima adalah penerapan ending dari sebuah kisah perjalanan cinta sang Gatotkaca.

Pada tahap pertama penulis mewujudkan karakter agung dan tegas menggunakan pola tabuhan, jenis ricikan dan penerapan pathet. Tahap kedua penulis mewujudkan karakter bijaksana Gatotkaca melalui pola tabuhan dan pengandaian salah satu ricikan sebagai tokoh pria dan wanita. Tahap ketiga penulis mewujudkan karakter romantis Gatotkaca melalui pola tabuhan dan cakupan vokal yang terdapat pada sajian karya. Tahap keempat penulis mewujudkan suasana gelisah pada kisah asmara Gatotkaca melalui eksplorasi bunyi wilahan gambang dan dipermanis dengan ricikan rebab. Tahap kelima adalah tahap ending yang mempresentasikan perjalanan akhir kisah asmara gatotkaca ke dalam sajian karya yang di wujudkan dengan cakupan vokal.

Karya komposisi ini mampu memberikan motivasi baru dalam menuangkan ide gagasan komposisi yang berpijak pada teori Marc Benamou yaitu “Rasa In Javanese Musical Aesthetics”. Karya ini diwujudkan dengan menerapkan konsep pathet, Teknik penggarapan musikal suasana dan analogy musikal sebagai garapnya dan berpangku pada unsur tradisi dalam karawitan.

### **Referensi**

- Ardana, I. K. (2017). Medote penciptaan Karya-karya Baru Karawitan Bali. In Karya Cipta Seni Pertunjukan (pp. 345–363).
- Benamou, M. (1998). Rasa in javanese musical aesthetics.
- Benamou, M. (2010). Rasa: Affect and intuition in javanese musical aesthetic. University Press.
- Setiawan/Eko. (2020). No Title. Nilai Filosofi Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah.