

BANDAKALA: TRANSFORMASI KARAKTER PEMBAYUN DALAM KOMPOSISI KARAWITAN

Dedi Ahmad Fahrudin ^{a,1,*}, Asep Saepudin ^{b,2}, Setya Rahdiyati Kurnia Jatilinaru ^{c,3}

^a Institut Seni Indonesia, Indonesia
¹ dedyabgong77@gmail.com; ² asepsiyogya@gmail.com; ³ setyarkj30@gmail.com

* Dedi Ahmad Fahrudin

ABSTRAK

Kata kunci
Bandakala 1
Pembayun 2
Pathet 3
Komposisi karawitan 4

Keywords
Bandakala 1
Pembayun 2
Pathet 3
Komposisi karawitan 4

Tujuan penelitian ini adalah mentransformasikan karakter Pembayun ke dalam karya komposisi karawitan yang berjudul *Bandakala*. Komposisi ini menggunakan konsep *pathet* dan teori "Rasa In Javanese Musical Aesthetics" Marc Benamou. Karya ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi naratif. Tahapan perwujudan karya dilakukan melalui pra garap, garap, dan pasca garap. Adapun struktur dramatik yang digunakan dalam karya komposisi ini antara lain, eksposisi, komplikasi, konflik, dan reversal. Penelitian ini berangkat dari ketertarikan penulis terhadap sosok Pembayun dalam naskah *kethoprak*. Pembayun merupakan anak dari seorang Raja Mataram yaitu Panembahan Senopati. Pembayun dalam cerita *kethoprak* yang populer di kalangan masyarakat adalah penari *ledhek* yang terkenal dengan kecantikannya. Karakter Pembayun yang umum diperlihatkan adalah karakter yang licik karena ia menyamar sebagai penari *ledhek* untuk memikat hati Ki Ageng Mangir IV yang merupakan musuh dari Panembahan Senopati yaitu Raja Mataram. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan empat karakter dalam tokoh Pembayun, yaitu pemberani, lembut, labil, dan bijaksana. Karakter tersebut diperoleh melalui wawancara, bedah naskah, serta melihat pertunjukan *kethoprak* yang berkaitan dengan Pembayun. Hasil kesimpulan menunjukkan bahwa karakter Pembayun dapat ditransformasikan melalui pendekatan konsep *pathet* dan struktur dramatik. Konsep *pathet* yang digunakan dalam komposisi ini antara lain *pathet slendro sanga* dan *pathet pelog barang* serta struktur dramatik yang bertujuan untuk memberikan alur dramatik agar keempat karakter tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh.

Bandakala: Transformation of the Character of Pembayun in Karawitan Composition

The aim of this research is to transform Pembayun's character into a karawitan composition entitled Bandakala. This composition uses the concept pathetic and the theory of "Rasa In Javanese Musical Aesthetics" by Marc Benamou. This work uses qualitative research methods with a narrative study approach. The stages of embodiment of the work are carried out through pre-work, work on and post-work. The dramatic structures used in this composition include exposition, complication, conflict, and reversal. This research departs from the author's interest in the figure of Pembayun in the manuscript ketoprak Pembayun is the son of a Mataram king, Panembahan Senopati. Pebayun in the story ketoprak popular among the people are dancers who is famous for her beauty. The Pembayun character that is commonly shown is a cunning character because he disguises himself as a dancer to captivate Ki Ageng Mangir IV who was an enemy of Panembahan Senopati, the King of Mataram. Therefore, the writer concludes that there are four characters in Pembayun, namely brave, gentle, unstable, and wise. These characters are obtained through interviews, reviewing scripts, and watching performances ketoprak relating to the Pembayun. The conclusion results show that Pembayun's character can be transformed through a conceptual approach pathetic

and dramatic structure. Concept *pathet* icused in this composition include: *pathetic slim branch and pathetic pelog oodsas* well as a dramatic structure that aims to provide a dramatic plot so that the four characters become one unified whole.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license



1. Pendahuluan

Setiap manusia memiliki cara tersendiri dalam menyampaikan pemikiran atau perasaan tersebut kepada orang lain. Penyampaian pemikiran atau perasaan dapat dituangkan melalui karya seni untuk dapat diapresiasi kepada penonton. Apresiasi berarti penghargaan atau proses yang dilakukan seseorang dalam rangka menemukan atau menentukan harga atau nilai dari sesuatu benda atau peristiwa (Rondhi, 2017: 12). Kegiatan apresiasi menjadi hal terpenting dalam menghargai karya seni seseorang. Selain itu, apresiasi juga mampu membuat seseorang bersimpati kepada orang lain, bertoleransi, dan menghargai hasil pekerjaan dari orang lain. Begitu pula yang dirasakan penulis ketika mengapresiasi pagelaran *kethoprak* pada tanggal 19 Desember 2021 di BPNB Yogyakarta dengan lakon Kembang Kemarung yang disutradarai oleh Erwin Alfianto. Lakon ini merupakan salah satu titik fokus terhadap karakter dari salah satu karakter Pembayun yang terdapat pada lakon Kembang Kemarung.

Berdasarkan pagelaran *kethoprak* pada tanggal 19 Desember 2021 di BPNB Yogyakarta, menarik untuk digali tentang karakter Pembayun karena sepengetahuan penulis, cerita tersebut belum pernah diangkat menjadi sebuah ide gagasan dalam karya komposisi karawitan. Karakter diartikan juga sebagai bawaan hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak (Zubaedi, 2011: 8). Karakter Pembayun dalam pertunjukan *kethoprak* menjadi pijakan dalam karya komposisi karawitan yang berjudul *Bandakala*.

Bandakala merupakan kata lain dari berani melawan dan berbahaya. *Bandakala* berarti pula *wani nglawan* atau *mbêbayani* (Poerwadarminta, 1939). Penulis memilih kata tersebut karena objek yang dijadikan pijakan adalah tokoh Pembayun yakni seorang wanita atau perempuan yang memiliki karakter pemberani sehingga penulis memilih kata tersebut menjadi judul karya komposisi karawitan. Transformasi karakter Pembayun diaplikasikan dengan menggunakan konsep *pathet* sebagai transformasi suatu karakter.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, transformasi memiliki arti perubahan rupa seperti halnya bentuk, sifat, dan fungsi dengan menambah, mengurangi, atau menata kembali unsur-unsurnya. Menurut Anthony Antonides yang tertulis dalam jurnal "Transformasi Sebagai Strategi Desain" oleh Stephanie Jill Najoa dan Johansen Mandey menuliskan bahwa transformasi adalah sebuah proses perubahan secara berangsur-angsur sehingga sampai pada tahap ultimate, perubahan dilakukan dengan cara memberi respon terhadap pengaruh unsur eksternal dan internal yang akan mengarahkan perubahan dari bentuk yang sudah dikenal sebelumnya melalui proses menggandakan secara berulang-ulang atau melipatgandakan (Najoa Stephanie & Mandey Johansen, 2011: 120). Transformasi karakter Pembayun dalam hal ini dimaksudkan sebagai perubahan bentuk cerita narasi yang sudah ada. Perubahan tersebut berpijak pada melihat pertunjukan *kethoprak* yang berkaitan dengan cerita Pembayun, kemudian naskah *kethoprak* dan wawancara. Dalam penciptaan karya komposisi ini penulis menggunakan media gamelan Jawa yang berlaras slendro dan pelog sebagai medium pokok. Gamelan tersebut akan dipadukan dengan vokal dengan mengembangkan pola-pola tradisi.

2. Metode

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang rasional, empiris, dan sistematis yang digunakan pada suatu disiplin ilmu untuk melakukan penelitian (Tersiana, 2018: 06). Dalam melakukan penelitian, setiap penulis memiliki cara masing-masing dalam mewujudkan suatu karya seni. Metode penelitian berhubungan dengan prosedur, teknik, alat/instrumen, serta desain penelitian yang digunakan, waktu penelitian, sumber data, serta dengan cara apa data tersebut diperoleh untuk kemudian diolah dan dianalisis (Tersiana, 2018: 06). Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi naratif. Studi naratif didefinisikan sebagai studi yang berfokus pada narasi, cerita, atau deskripsi tentang serangkaian peristiwa terkait dengan pengalaman manusia (Creswell W, 2015 viii). Dalam hal ini, narasi atau cerita diperoleh melalui wawancara dan observasi. Kemudian penulis mendeskripsikan cerita tersebut ke dalam komposisi karawitan dengan mentransformasikan karakter Pembayun ke dalam karya *Bandakala* dengan teori "Rasa In Javanese Musical Aesthetics" dan Konsep *Pathet*. Terwujudnya karya ini yaitu menarasikan kembali cerita Pembayun yang sudah ada kemudian hasil dari menarasikan tersebut diagarap dengan menggunakan pendekatan Konsep *Pathet* dan struktur dramatik. Konsep *pathet* yang digunakan dalam komposisi ini antara lain *pathet slendro sanga* dan *pathet pelog barang* serta srtuktur dramatik yang bertujuan untuk memberikan alur dramatik agar keempat karakter tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh. Adapun struktur dramatik yang digunakan dalam karya komposisi ini antara lain, eksposisi, komplikasi, konflik, dan reversal.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Karakter Pembayun

Kisah Pembayun oleh penulis dijadikan ide gagasan dalam mewujudkan karakter Pembayun ke dalam karya komposisi karawitan. Berikut analisis karakter Pembayun menurut hasil pengamatan penulis.

3.1.1 Pemberani

Karakter pemberani ditunjukkan dengan sikap berani ketika memutuskan sesuatu yang beresiko karena dia ingin mengalahkan Ki Ageng Mangir IV. Berikut beberapa hasil analisis karakter Pembayun yang pemberani menurut penulis.

Analisis yang pertama adalah analisis karya sastra *kethoprak* yang berjudul "Kembang Kemarung" oleh Andhi Setyawan. Dalam karya sastra tersebut terdapat dialog "*Bumi Mataram badhe kula kukuhi ngantos tetesing getih pungkasan!*" (Bumi Mataram akan saya kuati sampai titik darah penghabisan). Dialog tersebut diutarakan oleh Pembayun kepada Adisara.

Analisis yang kedua adalah analisis karya sastra *kethoprak* yang berjudul "Sekar Pembayun" oleh Brian Riangga Dhita. Dalam karya sastra tersebut terdapat dialog "*Kula badhe caos darma bakti dhateng Metaram, panguwaos Mangir badhe kula adhepi!*" (Saya akan menunjukkan darma bakti saya kepada Mataram bahwa penguasa Mangir akan saya hadapi). Dialog tersebut diutarakan Pembayun.

Analisis yang ketiga adalah wawancara dengan Sudarmanto yang merupakan salah satu seniman *kehoprak* di Yogyakarta. Dalam wawancara tersebut menjelaskan Pembayun adalah putri seorang Raja Mataram yaitu Panembahan Senopati. Sudarmanto menjelaskan Pembayun adalah seorang yang pemberani karena didikkan ayahnya. Sudarmanto memberikan contoh dialog Panembahan Senopati dengan Pembayun untuk menunjukkan Pembayun adalah seorang yang pemberani. Berikut dialog Panembahan Senopati "*mula sira ingsun utus lumarapa ing Mangir*" (saya perintahkan kamu untuk datang ke Mangir) kemudian Pembayun menjawab dengan tegas "*inggih, kula sagah*" (baik, saya bersedia).

3.1.2 Lembut

Karakter lembut pada tokoh Pembayun ditunjukkan dari pengamatan penulis ketika melihat pertunjukkan *kethoprak* pada tanggal 19 Desember 2021 di BPNB Yogyakarta. Dalam pertunjukkan tersebut karakter lembut ditunjukkan dengan bagaimana Pembayun berbicara

kepada Adisara dan Panembahan Senopati. Selain itu, karakter lembut juga ditunjukkan ketika Pembayun sedang berlatih menari. Kemudian dalam buku yang berjudul Drama Mangir oleh Pramoedya Ananta Toer terdapat dialog Pembayun seperti berikut “(membelai perut) kau jabang bayi, Ki Ageng Mangir kecil, jangan permalukan ibumu nanti bila saksikan matahari” (Ananta Toer, 2015: 60). Dialog tersebut ditunjukkan ketika Pembayun menjadi istri Ki Ageng Mangir IV dengan keadaan hamil. Dialog tersebut menunjukkan bahwa Pembayun memiliki karakter lembut karena Pembayun memberikan wejangan kepada anaknya jika sudah lahir dan tumbuh dewasa.

3.1.3 Labil

Karakter Labil pada tokoh Pembayun ditunjukkan dengan terjebak asamara dengan Ki Ageng Mangir IV yang lupa akan tujuan utamanya yaitu menaklukkan Ki Ageng Mangir IV. Berikut beberapa hasil analisis karakter Pembayun yang labil menurut penulis.

Analisis yang pertama adalah wawancara dengan Galuh Putri Setyarini yang merupakan salah satu seniman *kethoprak* di Yogyakarta. Hasil wawancara tersebut penulis mendapatkan data bahwa Pembayun memiliki karakter labil. Karakter labil tersebut dijelaskan oleh Galuh Putri Setyarini ketika tujuan utama Pembayun adalah untuk menaklukkan Ki Ageng Mangir IV namun ketika Pembayun bertemu dengan Ki Ageng Mangir IV, ia pun tidak mampu membohongi hatinya bahwa Pembayun tertarik kepada Ki Ageng Mangir IV.

Analisis yang kedua adalah analisis karya sastra *kethoprak* yang berjudul “Sekar Pembayun” oleh Brian Riangga Dhita. Dalam karya sastra tersebut terdapat dialog Pembayun sebagai berikut “*Pangajab kula katresnan ingkang tulus suci menika tansah langgeng ngantos dumugi kapan kemawon*” (saya berharap cinta yang tulus suci ini langgeng sampai kapanpun). Dialog tersebut memberikan gambaran bahwa Pembayun mencintai Ki Ageng Mangir IV sehingga, Pembayun lupa dengan tujuan utamanya untuk menaklukkan Ki Ageng Mangir IV.

Analisis yang ketiga adalah analisis karya sastra *kethoprak* yang berjudul “Kembang Kemarung” oleh Andhi Setyawan. Dalam karya sastra tersebut terdapat dialog Pembayun sebagai berikut “*Nanging tresna niki mrentus saking ati kang jero, lan mili sareng ilining toya kang mboten wonten telase kadosdene lepen menika. Lan kula badhe matur menawi kula sampun ngandut wonghing katresnan kula kalian Ki Ageng Mangir*” (namun cinta ini datang dari dalam hati yang paling dalam, dan mengalir seperti air yang tidak ada habisnya dan saya akan menceritakan kepada Ki Ageng Mangir bahwa saya sudah mengandung anaknya). Dialog tersebut menjelaskan bahwa Pembayun lupa dengan tujuannya untuk menaklukkan Ki Ageng Mangir IV. Pembayun terjebak kisah asmara dengan Ki Ageng Mangir IV hingga menjadi istrinya dan mengandung anak dari Ki Ageng Mangir IV.

3.1.4 Bijaksana

Karakter bijaksana pada tokoh Pembayun ditunjukkan dengan kerelaan mengorbankan nyawa dan harga dirinya serta harus menerima kenyataan bahwa Ki Ageng Mangir IV yang tak lain suaminya mati dibunuh oleh ayahnya sendiri. Berikut beberapa hasil analisis karakter Pembayun yang labil menurut penulis.

Analisis yang pertama adalah analisis karya sastra yang berjudul “Kembang Kemarung” oleh Andhi Setyawan. Karya sastra tersebut terdapat dialog Pembayun sebagai berikut “*Disekseni bumi lan angkasa, sak ngadheke aku ana ing tengahe jagad iki. Senajan kudu ngorbanake ajining diri, uga ngorbanake rasa lan iluhku. Aku Pembayun, bakal tetep ndhepani bumi iki nganti wutah getihku*” (bumi dan langit menjadi saksi aku berdiri disini. Walaupun aku harus mengorbankan harga diriku dan mengorbankan rasa air mataku, aku Pembayun tetap membela bumi ini hingga aku mati). Menurut penulis dialog tersebut menunjukkan bahwa Pembayun memiliki karakter yang bijaksana dengan ia rela mengorbankan harga dirinya dan harus menerima takdir bahwa Ki Ageng Mangir IV mati dibunuh ayahnya sendiri yaitu Panembahan Senopati.

3.2 Rasa dengan Konsep *Pathet*

Terwujudnya karya komposisi ini berpijak dengan teori “Rasa In Javanese Musical Aesthetics” oleh Marc Benamou yang diaplikasikan dengan konsep *pathet*. Berikut penjelasan dari karakter Pembayun yang diaplikasikan dengan teori “Rasa In Javanese Musical Aesthetics” dan konsep *pathet*.

3.2.1 Pemberani

Karakter pemberani dapat diaplikasikan menjadi rasa *gagah*. Menurut penulis, *gagah* identik dengan tegas. Oleh karena itu, untuk mendapatkan rasa yang *gagah* serta dapat menggambarkan karakter yang pemberani penulis mewujudkannya melalui konsep *pathet*. *Pathet* yang digunakan adalah *pathet slendro sanga* karena *pathet sanga* dapat menggambarkan waktu dan suasana (wawancara, Trustho 9 September 2022). Karakter pemberani tersebut ditransformasikan dengan *pathet sanga* yang kemudian diwujudkan dengan dinamika pola *tabuhan* serta permainan tempo untuk menghendaki karakter yang diinginkan.

3.2.2 Lembut

Dalam teori Marc Benamou *prenes* memiliki berbagai perasaan diantaranya: *entheng* (ringan), *seneng* (suka), *medoki* (perempuan). Berdasarkan teori Marc Benamou tersebut, rasa *prenes* dapat diaplikasikan untuk mentransformasikan karakter lembut. Untuk mentransformasikan karakter lembut penulis mengaplikasikan dengan konsep *pathet slendro sanga*. Penjelasan Trustho *pathet slendro sanga* dapat digambarkan ketika masa remaja yang terdapat variasi-variasi dalam kehidupan. Dengan demikian, adanya variasi-variasi dalam kehidupan diwujudkan ke dalam karya komposisi karawitan dengan mengolah permainan pola *tabuhan* disetiap *ricikan* serta mengolah dinamika pada setiap *ricikan*.

3.2.3 Labil

Dalam teori Marc Benamou *prenes* memiliki berbagai perasaan salah satunya asmara cinta serta kebebasan. Berdasarkan teori Marc Benamou tersebut, rasa *prenes* dapat diaplikasikan untuk mentransformasikan karakter labil. Karakter labil tersebut diwujudkan ke dalam karya komposisi karawitan dengan mengaplikasikan konsep *pathet*. Konsep *pathet* yang digunakan adalah pernyataan dari Hood yang terdapat pada buku Konsep *Pathet* dalam Karawitan Jawa dengan penjelasan bahwa nada 4 (*pat*) tidak berfungsi sebagai nada akhir dari sebuah gending (Hastanto, 2009: 192). Dengan demikian, karakter labil ditunjukkan dengan garap vokal yang nada terakhirnya *seleh 4 (pat)*.

3.2.4 Bijaksana

Dalam teori “Rasa In Javanese Musical Aesthetics” karakter bijaksana ditransformasikan menjadi rasa *sedhik*. Teori tersebut mendefinisikan bahwa rasa *sedhik* memiliki berbagai rasa yang kemudian menjadi satu kelompok antara lain; *susah*, *sungkawa*, dan *prasaja*. Karakter bijaksana tersebut diwujudkan ke dalam karya komposisi karawitan dengan mengaplikasikan konsep *pathet*. Konsep *pathet* yang digunakan adalah pelog *barang*. *Pathet pelog barang* digambarkan sebagai penyelesaian jika digambarkan dengan perjalanan hidup manusia (wawancara Trustho, 9 September 2022).

3.3 Transformasi Pembayun dalam Komposisi *Bandakala*

Dalam mentransformasikan karakter Pembayun ke dalam komposisi karawitan, penulis berpijak pada teori “Rasa In Javanese Musical Aesthetics” yang kemudian digarap dengan konsep *pathet* serta struktur dramatik. Adapun bentuk dan struktur sajian dalam karya komposisi karawitan *Bandakala* dijelaskan sebagai berikut:

Deskripsi pola penyajian karya komposisi karawitan *Bandakala* terbagi menjadi lima bagian di antaranya bagian I tentang *flashback* konflik Panembahan Senopati dan Ki Ageng Mangir IV, bagian II tentang penggambaran tokoh Pembayun yang lembut serta pemberani, bagian III penggambaran tentang karakter Pembayun yang labil dan konflik dengan Ki Ageng Mangir IV, bagian IV penggambaran karakter Pembayun bijaksana dan bagian V *ending*. Berikut hasil pengamatan karakter Pembayun yang diwujudkan ke dalam karya komposisi

karawitan yang berjudul *Bandakala*.

3.3.1 Bagian I

Bagian ini merupakan *flashback* konflik Raja Mataram dan Mangir yang ditunjukkan dengan *cakepan* vokal. *Cakepan* tersebut menggambarkan adanya konflik yang terjadi antara Raja Mataram dengan Mangir. Pola *tabuhan* bagian ini digarap dengan pola *tabuhan* bebas untuk menghendaki suasana gemuruh untuk menggambarkan konflik antara Raja Mataram dengan Mangir, berikut notasinya.

Vokal tunggal *Pa*

! ! ! , 6 5 4 5

Gu - mu - ruh gu - ma - lu - dhug

5x x x x x4x x x x x!x x x,xx x x x xx\$ x x x x xx@x x x x c!

Ho...

5 5 6 4 , 2 4 2 1

Ma - wa le - sus ho - reg bu - mi

Vokal tunggal *Pi*

4 ! , z5x x c6 5 , z6x x x5x x c4 z2xx x x1x x c4 , z x4x x x5x x c6

Je - rit - ta - ngis ba - tin ho

Vokal koor 1

① [. . . z4x x x.x x x6x x x.x xx c5 . . . z4x x x.x xx x2x x x.x x c1]

Ho

ho

ho

Vokal koor 2

g5 [. . . z7x x x.x x x@x x x.x x c! . . . z x7x x x.x xx xx6x x x.x x c5]

Ho

ho

ho

Bagian diatas lebih menonjolkan vokal karena pola *tabuhan* ini menggambarkan *flashback* konflik Raja Mataram dan Mangir yang ditunjukkan dengan *cakepan* vokal. Kemudian diikuti dengan pola *tabuhan ricikan gender barung, gender penerus, slenthem, gambang, kethuk, japan, kempul* dan gong serta intrumen biola untuk menguatkan suasana yang dikehendaki.

3.3.2 Bagian II

Struktur dramatik pada bagian kedua adalah komplikasi yang mempunyai penjelasan tahapan ketika aksi atau peristiwa drama hadir pertama kali (Tjahyadi & Al Firdaus, 2022: 46). Bagian kedua adalah bagian pertama munculnya aksi keberanian Pembayun untuk menaklukkan Ki Ageng Mangir IV. Bagian ini merupakan transformasi karakter lembut dan pemberani dari tokoh Pembayun. Dalam “Rasa In Javanese Musical Aesthetics” karakter lembut dan pemberani dapat ditransformasikan dengan karakter yang *prenes* dan *gagah* dengan penjelasan *prenes* memiliki arti centil yang secara umum identik dengan wanita, kemudian *gagah* memiliki arti berani serta identik dengan tegas. Untuk menghendaki rasa *prenes* dan *gagah*, penulis mengaplikasikan konsep *pathet* sebagai garapnya serta mengaplikasikan struktur dramatik untuk mendapatkan alur dramatik pada karakter Pembayun yang pemberani.

Pathet yang digunakan adalah *pathet slendro sanga* karena *pathet slendro sanga* dapat

digambarkan ketika masa remaja yang terdapat variasi-variasi dalam kehidupan. Dengan demikian, penulis mengolah dinamika dan tempo di setiap *ricikan* gamelan. Berikut ini merupakan pola *tabuhan* yang digunakan.

(1)

<i>Slenthem</i>	g5 . ! . 6 . 2
Vokal <i>Pi</i>	j2jj3 g5 j5jj3 5 ! 6 j.j 5 2 <i>Da - kik sang wa - nu - dya jro - ning kal - bu</i>
Biola	j5jj ! g@ . !j6 j5j 6 2
Kempul dan <i>suwukan</i>	gj.5 j.3 . j35 G6 . G2

(2)

Vokal <i>koor Pa</i>	. 2 . j3jj2 1 y jj1 2 <i>Be - ning sa - jro - ning ne - tra</i>
----------------------	--

(3)

<i>Slenthem</i>	. 6 . 2 . 3 . 6 . 5
Vokal <i>Pi</i>	. y j.j 1 2 3 j2j3 j1jt y 1 t <i>Ke - bak bek - ti ra - ha - yu kang sa - yek - ti</i>
Biola	j@! 6 5
Kempul dan <i>suwukan</i>	Gj6k.5 j.3 . j35 j3k.5 j.3 . j35 G1

(4)

<i>Slenthem</i>	. 6 . 2 . 5 . ! . 5 . 2 . 3 . 5
Vokal <i>Pi</i>	. zy x x1x x x2x xx.x c5 . ! 6 5 6 2 . 3 . 5 <i>Ho Ra - ha - yu kang sa - yek - ti</i>
Biola	. ! . 5 . ! 5 6
Kempul dan <i>swk</i>	j.5 j.3.j35jG25j.3. j35 Gj15j.3. j35 Gj25 j.3 . j35 .

(5)

<i>Slenthem</i> 2 5 ! 6
Vokal <i>Pi</i> 2 5 ! 6 <i>Mus - ti - ka - ning</i>
Biola jkz@xj!c6
Kempul dan <i>swk</i> Gj6k.5

(6)

<i>Slenthem</i>	. 5 . 6 . 2 . 1 . 6 . 1
Vokal <i>Pi</i>	. . 5 6 . @ . z!x x x x.xx x x.x x x6x x c!
	<i>Be - ning yek - ti</i>
Biola j.@ j@! j6@ j!6 j!t
Kempul dan <i>swk</i>	j.3 . j35 Gj6k.5 j.3 . j35 G1 . . . Gj15

(7)

<i>Slenthem</i>	. 5 . 2 . 2 . 1 . 6 . g5
Vokal <i>Pi</i>	. 5 . 2 . . . 1 . y . gt
	<i>Ji - wa - ngga su - ci</i>
Biola	jy1 t1 jyt 2 . . . ! . 6 . g5
Kempul dan <i>swk</i>	j6! j5! j65 Gj25 j.3 . j35 Gj15 j.3 . j35 g.

Untuk menggambarkan karakter Pembayun yang pemberani, penulis menggarap dengan teknik menaikkan satu nada dari *seleh* 5 menjadi *seleh* 6, Setelah itu kembali lagi ke *seleh* 5. Adanya perubahan *seleh* tersebut merupakan representasi Pembayun yang tak lain seorang wanita lembut yang memiliki keberanian layaknya seorang laki-laki. Pada bagian ini ditunjukkan dengan vokal putra dan putri, berikut notasi yang dimaksud.

Vokal (A) <i>Pi & Pa</i>	
	Gg6 j.j 3 j6j /! ! j.j! /j!j! 6 ! /@ #
	<i>Ho sang wa-nu-dya wa-nu-dya ban - nda - ka - la</i>
	. z#x x x^x xx%x x c# # ! /@ ! /! Gg6
	<i>Ho man - ca - la sang - pu-tra</i>
Vokal (B) <i>Pi & Pa</i>	
	g5 . j 2 j5j /6 6 j.j 6 /j6j 6 5 6 /! @
	<i>Ho sang wa-nu-dya wa-nu-dya ban - nda - ka - la</i>
	. z@x xx%x xx#x x c@ @ 6 /! 6 /6 g5
	<i>Ho man - ca - la sang - pu-tra</i>

3.3.3 Bagian III

Struktur dramatik pada bagian ketiga adalah konflik dengan penjelasan permasalahan yang terdapat pada bagian ini mulai teruirai dan terjelaskan (Tjahyadi & Al Firdaus, 2022: 46). Bagian ini adalah bagian kisah asmara Pembayun dan Ki Ageng Mangir IV yang terdapat masalah dengan terurainya kebohongan Pembayun yang menyamar sebagai penari *ledhek*. Karakter labil ditunjukkan ketika Pembayun menjadi istri Ki Ageng Mangir IV. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa Pemabayun memiliki karakter labil karena Pembayun lupa akan tujuan utamanya untuk menaklukkan Ki Ageng Mangir IV dan Pembayun pun terjebak asmara dengan Ki Ageng Mangir IV. Dalam teori “Rasa In Javanese Musical Aesthetics” karakter labil ditransformasikan menjadi *prenes* yang dimana *prenes* memiliki cabang kelompok yang dijelaskan pada teori “Rasa In Javanese Musical Aesthetics” salah satunya adalah asmara cinta serta kebebasan. Dengan demikian, pada bagian ini konsep *pathet* yang digunakan adalah

pernyataan dari Hood yang terdapat pada buku Konsep *Pathet* dalam Karawitan Jawa dengan penjelasan bahwa nada 4 (*pat*) tidak berfungsi sebagai nada akhir dari sebuah gending (Hastanto, 2009: 192). Dengan demikian, untuk mentransformasikan karakter labil dari Pembayun penulis menggarap vokal dengan nada akhirnya *seleh 4 (pat)*.

Transisi Vokal 1 2 3 1 6 5 (4)

Lu - ma -yu ning le - la - kon

Pada bagian diatas dilakukan oleh vokal putri kemudian bagian kedua dilakukan secara bersamaan putra dan putri. Selanjutnya bagian ini menggambarkan karakter Pembayun yang labil dengan memilih nada *seleh 4* pada vokal karena menurut Hood yang dijelaskan pada buku Konsep *Pathet* dalam Karawitan Jawa adalah bahwa nada 4 tidak berfungsi sebagai nada akhir dari sebuah gending (Hastanto, 2009:192). Dengan demikian, nada yang tidak berfungsi tersebut menjadi alasan penulis untuk menggambarkan karakter Pembayun yang labil karena ia lupa akan tujuan utamanya yaitu menaklukkan Ki Ageng Mangir IV. Adapun penggambaran transformasi karakter Pembayun yang labil sebagai berikut.

Vokal *Pi*

. 4	i	<u>4 5</u>	<u>656</u>	. 7	5	<u>4 2</u>	<u>1 4</u>
	<i>Si - ra</i>	<i>tan - sah</i>		<i>a - ga</i>	<i>-we ra - sa</i>		
.	.	<u>4 5</u>	<u>656</u>	.	<u>6.5</u>	<u>.4</u>	7
	<i>As-ma - ra</i>			<i>kang ri-</i>	<i>na - sa</i>		

Vokal *Pi & Pa*

.	i	3	(4)	.	<u>4.3</u>	<u>.i</u>	3
	<i>Ci - nip - ta</i>			<i>a-ga - we sem -</i>			
.	<u>4.3</u>	<u>.i</u>	7	.	i	7	<u>176</u>
	<i>Sem-ing a-ti</i>			<i>as - ma - ra</i>			
.	5	<u>3 1</u>	(4)	. 4	i	<u>7 6</u>	5
	<i>Ci - nip - ta</i>			<i>hu hu hu hu</i>			
<u>.65</u>	<u>4 5</u>	<u>6 7</u>	i	<u>3 i</u>	<u>7 6</u>	<u>3 6</u>	(4)
<i>hu hu hu</i>				<i>hu hu hu hu</i>			

3.3.4 Bagian IV

Struktur dramatik pada bagian keempat adalah reversal merupakan tahapan ini untuk memasuki bagian akhir cerita (Tjahyadi & Al Firdaus, 2022: 46). Bagian ini mentransformasikan karakter Pembayun yang bijaksana. Karakter tersebut ditunjukkan dengan cerita ketika Pembayun yang sudah rela mengorbankan nyawa dan harga dirinya serta harus menerima kenyataan bahwa Ki Ageng Mangir IV yang tak lain suaminya mati dibunuh oleh ayahnya sendiri.

Dalam teori “Rasa In Javanese Musical Aesthetics” karakter labil ditransformasikan menjadi rasa *sedhih* yang didefinisikan *sedhih* memiliki kelompok yaitu *susah, sungkawa, prasaja*. Oleh karena itu, pada bagian ini konsep *pathet* yang digunakan adalah pelog *barang*. *Pathet* pelog *barang* digambarkan sebagai penyelesaian jika digambarkan dengan perjalanan hidup manusia (wawancara Trustho, 9 September 2022).

Pada bagian ini untuk menggambarkan karakter Pembayun, penulis menggarap dengan macapat *megatruh*. Macapat *megatruh* memiliki filosofi tentang perjalanan hidup manusia yang telah usai di dunia atau telah berpulang pada sang pencipta. Penulis memilih *pathet barang* karena *pathet barang* memiliki karakter tentang penyelesaian yang digambarkan dalam naskah lakon *kethoprak* Kembang Kemarung pada bagian akhir, Ki Ageng Mangir IV mati dibunuh oleh Panembahan Senopati ayah dari Pembayun. Bagian ini menggambarkan karakter Pembayun yang bijaksana. Berikut notasi macapat *megatruh*.

Tembang Macapat *Megatruh*

7 5 6 7 7 6 7 6 5 , 2̇ 2̇ 2̇7 2̇3̇2̇7
Ing- sun ma - dhep man- teb je- jeg ing sa- tu- hu

2̇ 3̇ 3̇ , 3̇ 2̇ 2̇ , 2̇3̇2̇ 7.6 5
Li- la toh suk- ma wak - ma - mi

2 3 5 5 5 5 5 6 7 56.5
Na- nging tan - bi - sa lu - ma - yu

5 3 2 2 2 2 27 2.327
Sa- ka ga - ris kang ti - nak - dir

7 2 3 5 5 , 567 565 3232
Sun la - ku kang wus ka - la - kon

3.3.5 Bagian V

Bagian kelima adalah bagian *ending*. Bagian ini merupakan penegasan bahwa Pembayun adalah seorang wanita yang pemberani dan berbahaya. Bagian ini digarap dengan vokal *koor* yang masih menggunakan konsep *pathet* pelog *barang*. Adapaun notasinya sebagai berikut.

5̇ 5̇ 5̇ 5̇
Ban- da - ka - la

dilagukan oleh pendukung gender barung, gender penerus, dan kempul

5 5 5 5
Ban- da - ka - la

dilagukan oleh pendukung gambang

3 3 3 3
Ban- da - ka - la

dilagukan oleh pendukung japan dan *kethuk*

2 2 2 2
Ban- da - ka - la

dilagukan oleh pendukung *slenthem*

ḍ ḍ ḍ ḍ

Ban- da - ka - la

dilakukan oleh pendukung siter

4. Kesimpulan

Karya komposisi karawitan yang berjudul *Bandakala* adalah karya yang mentransformasikan karakter Pembayun dengan menggunakan pendekatan konsep *pathet*. *Pathet* pada jaman dahulu dikaitkan dengan masa hidupnya manusia dari lahir sampai mati yang dapat digambarkan lahir itu sebagai *pathet nem*, selanjutnya *pathet sanga* digambarkan ketika dewasa dan *pathet manyura* digambarkan ketika sudah mati. Oleh karena itu, setiap *pathet* memiliki karakter yaitu 1.) karakter *pathet nem* memiliki sifat sederhana atau prasaja 2.) karakter *pathet sanga* digambarkan ketika masih remaja, 3.) karakter *pathet manyura* adalah titik penyelesaian masalah.

Konsep *pathet* menjadi *tools* untuk mentransformasikan karakter Pembayun. Karakter Pembayun terbagi menjadi empat antara lain pemberani, lembut, labil dan bijaksana. Karakter tersebut juga diaplikasikan dengan teori "Rasa In Javanese Musical Aesthetics" berikut aplikasinya, karakter pemberani=*gagah*, lembut=*prenes*, labil=*prenes*, bijaksana=*sedih*. Karakter tersebut diwujudkan lima bagian. Hasil transformasi komposisi ini juga menggunakan struktur dramatik agar keempat karakter tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh. Adapun sajian komposisi *Bandakala*, bagian pertama adalah *flashback* konflik Raja Mataram dan Mangir, bagian kedua adalah transformasi karakter pembayun yang lembut dan pemberai yang ditunjukkan dengan karakter *pathet sanga* dengan mengolah dinamika serta melodi-melodi pada setiap *ricikan*, sedangkan karakter pemberani ditunjukkan dengan *cakepan* vokal yang dikuatkan dengan teknik menabuh pada *ricikan* gender *barung*, gender *penerus*, gambang, dan *slenthem* dengan cara melepas *blebet* yang ada di setiap tabuh *ricikan* tersebut untuk menghendaki suara yang keras. Bagian ketiga adalah transformasi karakter Pembayun yang labil. Konsep *pathet* yang digunakan pada bagian III adalah pernyataan dari Hood yang menjelaskan bahwa nada 4 (*pat*) tidak berfungsi sebagai nada akhir dari sebuah gending. Dengan demikian pada bagian ini ditunjukkan oleh vokal dengan nada *seleh* 4 (*pat*). Bagian keempat adalah transformasi karakter Pembayun yang bijaksana yang ditunjukkan dengan tembang macapat *megatruh* dengan menggunakan nada laras pelog *pathet barang*. Kemudian pada bagian ke lima merupakan bagian penegasan bahwa Pembayun adalah seorang wanita yang pemberani.

Karya komposisi ini mampu memberikan warna baru dalam menuangkan ide gagasan komposisi yang berpijak pada teori Marc Benamou yaitu "Rasa In Javanese Musical Aesthetics". Karya komposisi ini diwujudkan dengan mengaplikasikan konsep *pathet* dan struktur dramatik sebagai garapnya yang berpangku pada unsur tradisi dalam karawitan.

Saran

Penelitian dan penciptaan ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga penting bagi peneliti-peneliti selanjutnya untuk terus mengembangkan sesuatu yang terdapat dalam karawitan dan tetap mempertahankan unsur-unsur musikalitas dalam karawitan.

Referensi

- Ananta Toer, P. (2015). *Drama Mangir*. PT Gramedia Jakarta.
- Benamou, M. (1998). "Rasa In Javanese Musical Aesthetics." *Dissertation Doctor of Philoosofi*.
- Creswell W, J. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset Memilih Di antara Lima Pendekatan* (S. Qusdy Zuhri (ed.); 3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- Hastanto, S. (2009). *Konsep Pathet dalam Karawitan Jawa* (S. Nugroho (ed.)). Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press Surakarta.
- Najoan Stephanie, & Mandey Johansen. (2011). "Transformasi Sebagai Strategi Desain." *Media Matrasain*, 8(2), 1–130.
- Poerwadarminta, W. J. . (1939). *Baoesastra Djawa*. <https://budiarto.id/bausastra/#!>
- Rondhi, M. (2017). "Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni." *Jurnal Imajinasi*, XI(1).
- Supanggah, R. (2009). *Bothekan Karawitan II : Garap* (Waridi (ed.)). ISI Press Surakarta.
- Tersiana, A. (2018). *Metode penelitian*. Anak Hebat Indonesia.
- Tjahyadi, I., & Al Firdaus, M. (2022). "Struktur Dramatik Pertunjukan Monolog Virtual Zetan Oleh Roci Marciano." *GETER: Jurnal Seni Drama, Tari Dan Musik*, 4(2), 31–45. <https://doi.org/10.26740/geter.v4n2.p31-45>
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan* (1st ed.). Kencana (Devisi Prenadamedia Group).

A. Sumber Lisan

Drs. Trustho, M.Hum., 64 tahun merupakan staff pengajar Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, seniman dan abdi dalem Pura Pakualaman. Bertempat tinggal di Desa Kaloran, Rt.06, Kalurahan Sidomulyo, Kecamatan Bambanglipuro, Kabupaten Bantul, Yogyakarta.

Rini Widyastuti, 48 tahun adalah salah satu seniman *kethoprak* RRI Yogyakarta yang bertempat tinggal di Desa Kalimundu, Kalurahan Gadingharjo, Kecamatan Sanden, Kabupaten Bantul, Yogyakarta.

Sudarmanto, 47 tahun adalah seniman *kethoprak* yang ada di daerah Bantul yang bertempat tinggal di Desa Srandakan Rt.01, Kalurahan Trimurti, Kecamatan Srandakan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta.

Andhi Setyawan, 25 tahun adalah seniman *kethoprak* yang bertempat tinggal di Desa Gambrengan Dk.VII Puron, Kalurahan Trimurti, Kecamatan Srandakan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta.

Galuh Putri Setyarini S.Pd., 26 tahun adalah seniman *kethoprak* yang bertempat tinggal di Desa Kalimundu, Kalurahan Gadingharjo, Kecamatan Sanden, Kabupaten Bantul, Yogyakarta.

B. Webtografi

Karya komposisi tugas akhir Jurusan Karawitan FSP ISI Yogyakarta yang berjudul "Kunjana Papa" oleh Sahrul Yuliyanto
<https://youtu.be/Cs180UmQzIA>

Karya Drama Tari yang berjudul "Pesona Sang Sekar Kedhaton"
<https://youtu.be/KfIVo3E8zEg>

Karya yang berjudul "Lau Harisson Gamelan Music"
<https://youtu.be/f7IwH01YFAI>

