

Pathêt: di Atas Kertas dan di Atas Panggung Wayang Kulit dalam Perspektif Teori Praktik

Wisma Nugraha Christianto, Timbul Haryono, G. R. Lono L. Simatupang, dan Soetarno*

Prodi Kajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana,
Universitas Gadjah Mada Yogyakarta

ABSTRACT

Pathêt: on the Paper and on the Stage of Shadow Puppet Theater in Practice Theory Perspectif. Researches about karawitan focusing on pathêt has given conceptual result which repairs and clarifies the result of previous researches, with different paradigms. Some are even repetitive. On the other hand, in the practical level and social development, some changes and dynamic art performing paradigm have changed. If the researches and the research paradigms on this matter cannot accommodate the changes, the result will be static. There have been some pathêt researches that inspired a critical development of karawitan and performance studies. The result of the researches implied a temporal context, demanding revisiting on the temporary context and its relation to non-theoretical matter, partial, practicality, and social reality. A scientific construction based on human activity as a practice is needed to construct scientific atmosphere to balance social dynamics, performance, and the harmony of gending karawitan related to the utilization of pathêt as a part of coherent structure. Social reality of wayang kulit stage is close to the aesthetic and art feel towards karawitan music. Social structure and performance structure in the present time do not always possess linear relation to the symbolic structure and past aesthetic. Symbolic and aesthetic constructs have the ability of symbolic formation and high level of musical appreciation. Therefore, Pierre Bourdieu's practical critique serves as an alternative encouragement reacting to critical pretension towards problem solution and reception of pathêt in the conceptual and practical level.

Key words: *pathêt, karawitan, wayang kulit, practice theory*

Pendahuluan

Pembicaraan tentang *pathêt* dalam berbagai kesempatan, beraneka ragam fokus dan objek telah cukup ramai dibicarakan serta didiskusikan. Hasil dari segala perbincangan, diskusi, serta seminar dan aneka pelatihan, serta *workshop* tentu telah pula terwujud dalam beraneka format laporan, dokumentasi, artikel, serta ragam lainnya. *Pathêt* secara kontekstual bertalian erat dengan dunia karawitan. Karawitan berhubungan dengan berbagai aturan format gending atau komposisi, pola tabuhan, laras, irama, *pathêt*, dan sebagainya (Supanggah, 2002) dalam struktur koherennya.

Penelitian dan pengembangan praktik karawitan, termasuk di dalamnya masalah *pathêt*, telah dilakukan oleh sejumlah seniman, budayawan, dan peneliti dalam negeri maupun luar negeri. Tokoh-tokoh tersebut antara lain, Jaap Kunst, Hardjo Susilo, Rahayu Supanggah, Sumarsam, Mantle Hood, Sri Hastanto, Margaret J. Kartomi, A.L. Becker, R. Anderson Sutton, dan sejumlah nama peneliti lainnya dari berbagai negara yang tertarik pada dunia karawitan. Lebih dari itu, beberapa universitas di luar negeri telah pula membuka

studi karawitan di program etnomusikologi serta mengadakan praktik-praktik berikut eksperimen-eksperimen sehubungan dengan karawitan. Karakter penting dalam praktik penyajian karawitan adalah produk kelompok, terdapat kebersamaan dalam distribusi dan disposisi modal budaya para pengrawit dan penciptanya. Ciri lain yang menonjol adalah unsur spontanitas, keterbukaan, dan kepekaan rasa permainan yang mendasari konsep komunal estetikanya. Inilah kiranya mengapa dunia karawitan sangat dinamik dan sangat berbeda dengan penyajian musik Barat, salah satu yang menonjol adalah pola *leadership*-nya. Orkestrasi musik Barat dipimpin oleh konduktor yang terpisah dan berada di depan kelompok tanpa memainkan alat musik, sedangkan dalam karawitan dikemudikan oleh pemain kendang dan tetabuhan kendang itu sendiri serta berada dalam kelompok pemain lainnya. Cara kerja produksi estetik karawitan ini sekaligus menjadi homologi dalam pola *leadership* dunia sosial orang Jawa, tentu dalam konteks interaktif dan didorong oleh kepentingan tertentu dengan konsep *guyub-rukun tunggal rasa* (berpadu-damai menyatu rasa).

* Alamat korespondensi: Gedung Lengkung Sekolah Pascasarjana – UGM. Jln. Teknika Utara, Pogong, Yogyakarta 55281. Email: krispaimo@yahoo.com

Hasil-hasil penelitian tentang karawitan dan terutama yang memfokus pada masalah *pathêt*, tentu memiliki paradigma yang berbeda-beda pula. Ada di antara hasil penelitian itu yang memberikan hasil konseptual yang bersifat memperbaiki dan menjernihkan hasil kajian sebelumnya, tetapi ada pula yang justru belum memberikan kontribusi pembaruan konseptual, bersifat mengulang-ulang. Di pihak lain, dalam tataran praktik dan perkembangan kehidupan sosial telah terjadi perubahan dan perkembangan tata nalar berkesenian yang sangat dinamis. Apabila penelitian dan paradigma untuk mengkaji masalah *pathêt* dan lebih luas masalah karawitan kurang mampu menengarai perubahan itu maka hasilnya pun cenderung jalan di tempat. Beberapa hasil penelitian *pathêt* yang pernah menjadi inspirasi pengembangan kritik, misalnya, Becker (1980) menggunakan gatra atau pola lagu yang merupakan format proses peragaan komposisi gamelan (gending) sebagai dasar studi tentang *pathêt*, yakni klasifikasi gending berdasarkan rasa, fungsi nada-nada, dan unsur musikal lainnya. Demikian pula, Sutton (1993) menggunakan gatra atau pola lagu untuk menjelaskan teknis komposisi dan variasi dalam gamelan. Hasil kajian mereka itu tentu mengandung nuansa konteks yang bersifat temporal, maka tempo kekinian pasti ada hal yang perlu dilihat kembali relasinya dengan persoalan non-teoritis, parsial, dan membumi dengan dunia sosial ini.

Konstruksi ilmiah yang berdasarkan aktivitas manusia sebagai praktik diperlukan untuk membangun iklim pengetahuan yang mampu mengimbangi dinamika sosial. Praktik penyajian dan pengkomposisian gending-gending karawitan yang relasinya dengan pemanfaatan *pathêt* sebagai bagian dari struktur koheren. Realitas sosial erat sekali pengaruhnya terhadap estetika dan pola rasa seni. Terlebih pola rasa terhadap karawitan. Struktur sosial masa kini tidak selalu memiliki relasi linier dengan struktur simbolik dan estetika masa sebelumnya. Konstruksi simbolis dan estetika memiliki konstitusi (pembentuk) kemampuan penciptaan simbol dan peringkat rasa musikal yang luar biasa. Untuk itulah ada harapan terbitnya pikiran baru mereaksi pretensi kritik yang mengarah pada penyelesaian masalah tekstual dan kontekstual terhadap praktik dan resepsi *pathêt* di tingkat konseptual dan praktis.

Kerangka Pemikiran

Realitas yang dapat ditemui di sekitar kita tentang pengetahuan dan praktek karawitan serta secara khusus perihal *pathêt*, telah cukup membawa kita ke arah kesadaran akademik, praktik, maupun tumbuhnya kekuatan identitas kultural. *Pathêt* sebagai unsur dari praktik karawitan, secara reproduktif dan produktif memberi ruang kreatif dan ruang pragmatik. Gagasan musikal yang lahir di dalam arena estetika karawitan, khususnya di Jawa, menunjukkan kekuatan dan kekuasaan yang besar pada keragaman bunyi yang dihasilkan melalui praktik karawitan, bahkan membangun sejumlah kolektif repertori yang menghasilkan gaya dan struktur musikalnya masing-masing.

Karawitan merupakan salah satu unsur budaya Jawa yang spesifikasinya pada produk bebunyian indah yang telah melembaga di setiap kolektif yang menghuni Jawa. Di dalamnya, struktur keteraturan berupa tatanan, bentuk gending, komposisi, *pathêt*, pola tetabuhan, *laras*, *irama*, dan sebagainya, membuka peluang kreasi sekaligus juga membatasinya, terutama jika dihubungkan dengan tatanan *pathêt*.

Sejumlah buku, naskah, catatan, dokumen, dan hasil-hasil penelitian tentang *pathêt* terlahir melalui berbagai perspektif dan paradigma yang hingga saat ini cenderung bersifat positivistik dan formalis. Deskripsi dan analisis terhadap *pathêt* tampak sekali sumbangannya pada dunia kajian etnomusikologi serta ruang praktik kreatif yang berperan mengonstruksi dunia karawitan dan persoalan *pathêt* sebagai hal generatif dengan pandangan dari sisi tertentu dalam ruang sosial beserta kepedulian mereka sendiri-sendiri. Beberapa hasil kajian *pathêt* bahkan seolah mampu memberikan ciri universalitas pengalaman manusia, struktur mental dunia karawitan sebagai hasil internalisasi struktur karawitan. Namun demikian, apakah pengamatan terhadap dinamika *pathêt* dalam praktik karawitan, baik secara akademik maupun secara praktis telah memperhatikan perubahan-perubahan visi, intensi, selera, dan potensi-potensi estetika komunitas karawitan Jawa sampai sekarang ini? Seandainya karawitan itu bahasa, apakah tidak ada pergolakan struktur morfologis, semantis, dan sebagainya dalam konteks gramatikanya? Dapat dipastikan terjadi reduksi dan pengayaan, varian, dan versi-versi di tingkat praktik *pathêt* dalam karawitan.

Praktik pertunjukan wayang kulit purwa, sebagai salah satu praktik dalam arena seni pertunjukan di Jawa, tidak dapat lepas dari 'kuasa' *pathêt* sebagai konstruk yang bisa dikatakan secara konseptual, terhegemoni. Struktur pertunjukan wayang kulit purwa dengan aneka gending dan permainan suara (selain kekuatan visual, dan sebagainya) secara teoritis 'terikat' oleh tatanan tataran *pathêt*. Pertanyaan yang timbul, sampai seberapa ketat aturan *pathêt* dalam pertunjukan wayang itu mengerangkainya dan celah mana saja yang dapat secara relatif dapat dilepaskan dari kerangka *pathêt*? dan seberapa besar pengetahuan *pathêt* di kalangan agen-agen praktik pertunjukan wayang kulit purwa yang telah terinternalisasi sebagai modal budaya? Bagaimana pola pergolakan dan pertarungan modal pengetahuan tentang *pathêt* dalam praktik mereka, sehingga menghasilkan konstruk estetika tertentu?

Teori tentang arena dan praktik yang dikemukakan Bourdieu kiranya bisa membantu untuk merefleksikan pengetahuan *pathêt* secara konseptual dan praktis sekaligus. Bourdieu, dalam *Outline of a Theory of Practice* (1977); *Language and Symbolic Power* (1991); *The Logic of Practice* (1990); dan *The Field of Cultural Production* (1993) telah memberikan cara memikirkan bagaimana situasi dan kondisi suatu arena seni dan arena ilmu pengetahuan dipahami sebagai sebuah arena praktik yang penuh pertarungan antar modal dan akumulasi modal yang dimiliki oleh para 'pemain' di dalam arena itu. Arena adalah ruang sosial yang di dalamnya terdapat perjuangan atau manuver-manuver untuk memperebutkan sumber-sumber spesifik dan mengaksesnya. Setiap arena memiliki logika berbeda dan struktur ketat serta relevansi yang diterima sebagaimana adanya sebagai produk dan produsen habitus yang bersifat spesifik dan menyesuaikan diri dengan arenanya.

Arena adalah suatu sistem posisi sosial yang terstruktur—yang dikuasai oleh individu-individu atau institusi-institusi—yang berperan sebagai penggambaran situasi di dalam arena itu. Arena juga mengandung sistem kekuasaan yang hadir di antara posisi-posisi di dalamnya, maka arena secara internal dibangun dalam sistem relasi kekuasaan. Kekuasaan dimaksud antara lain seperti kompetensi keilmiahan, kompetensi kepakaran, kompetensi kepiawaian permainan gamelan, pendakuan pengalaman dan transmisi

pengetahuan, dan sejenisnya.

Bourdieu menyusun tiga langkah proses untuk menganalisis arena. Pertama, menggambarkan keutamaan arena kekuasaan (politik). Langkah kedua, menggambarkan struktur obyektif hubungan antar berbagai posisi di dalam arena tertentu; ketiga, analisis harus mencoba menentukan ciri-ciri kebiasaan agen yang menempati berbagai tipe posisi di dalam arena. Langkah-langkah seperti disarankan Bourdieu ini sangat operasional jika diikuti untuk meninjau kembali, seberapa jauh gagasan konseptual dan pola praktik *pathêt* dalam dunia penelitian dan dalam dunia praktis.

Pemikiran dan Pengertian *Pathêt* di Arena Konseptual

Pathêt di atas kertas merupakan konseptualisasi gagasan-gagasan akademik yang dituangkan dalam berbagai paradigma pengamatan. *Pathêt* di atas kertas adalah bagian dari hasil ambisi ilmiah yang menjadi prinsip teoritis dan harus dipandang sebagai faktor fundamental bagi paradigma apapun yang dituangkan oleh ilmu pengetahuan tentang karawitan dan *pathêt*. Produk riset adalah produk arena ilmu pengetahuan dan arena akademik, meskipun diboyong dari arena praktis yang secara temporal memiliki nilai peristiwanya sendiri.

Kata *pathêt*, menurut "Baoesastra Djawa" artinya 'ditarik kenceng (ora diulur); dicandhet, dipenggak, ora dioedja; dicendhakake, dilongi; dhasar dhoewoering larasing swara ing gamelan (ditarik kencang, tidak diulur; ditahan, dihentikan, tidak dibebaskan; dipersempit, dikurangi; dasar tingginya harmoni suara). Dari 'Appendix Instrumen-Instrumen Gamelan' buku "Gamelan", Sumarsam (2003), *Pathêt* adalah 'klasifikasi gending berdasarkan sistem yang ditentukan oleh fungsi nada-nada dan unsur-unsur musikal lainnya. Ada tiga *pathêt* dalam setiap laras. *Pathêt Barang*, adalah nama salah satu dari tiga *pathêt laras pelog*; *Pathêt Lima*, adalah nama salah satu dari tiga *pathêt laras Pelog*; *Pathêt Manyura*, adalah nama salah satu dari tiga *pathêt laras Slendro*; *Pathêt Nem*, adalah nama salah satu dari tiga *pathêt laras Pelog* dan atau *laras Slendro*; *Pathêt Sanga*, adalah nama salah satu dari tiga *pathêt laras Slendro*. Pendefinisian Sumarsam itu tentu mengandung pengertian keruangan atau arena tertentu, yakni sekitar area tradisi Surakarta dan Yogyakarta, dan tidak merepresentasikan

arena tradisi karawitan di luar area tersebut. Hal seperti inilah yang ingin ditegaskan di sini, yaitu kecenderungan temporal, spasial, dan spesifikasi hasil pengamatan. Memang, suatu penelitian hendaknya mencakup kewilayahan tertentu yang diharapkan bisa memberi gambaran representatif untuk universalitas, tetapi toh masih menyimpan sejumlah pertanyaan.

Sumarsam (2003) dalam bab tiga bukunya tentang gamelan menjelaskan, bagaimana relasi persekutuan budayawan dan kaum intelektual Jawa dengan budayawan dan intelektual Belanda dan Cina dalam proyek penelitian, pendokumentasian, serta penerbitan karya-karya sastra, seni, dan kebahasaan Jawa. Produk akademik sebagai upaya penulisan sumber-sumber lisan hingga penerbitannya berlangsung produktif semasa pertengahan abad ke sembilan belas, terutama masa aktif *Het Instituut voor de Javaansch Tall te Soerakarta*, atau 'Institut Bahasa Jawa' yang berbasis di Surakarta tahun 1832. Institut tersebut melahirkan tokoh-tokoh intelektual Belanda dan Jawa yang memiliki kompetensi akademik yang dapat dipertanggungjawabkan, di antaranya adalah C.F. Winter dan sahabatnya R.Ng. Ranggawarsita. Tokoh-tokoh yang bekerja demi 'awet'nya sumber lisan (lakon wayang, tembang, dongeng, pitutur, dan sebagainya) dalam bentuk

tulis tersebut memiliki pengaruh yang luar biasa terhadap studi gamelan dan gending-gending Jawa, karena sumber 'oral' dan 'aural' harus dialihkodekan ke dalam bentuk tulis tentu berakibat pada upaya penciptaan simbol-simbol dan metaphor-metaphor, serta idiom-idiom yang representatif.

Salah satu karya pengamatan secara teliti mengenai konsep dasar *pathêt* adalah karya Sindusuwarno, salah seorang pendiri dan pengajar Kokar (Konservatori Karawitan) sejak tahun 1950-an. Sindusuwarno menerbitkan hasil pengamatan karawitan untuk bahan ajar para murid di Kokar. Catatan bagi pengamat karawitan, menurutnya, adalah pentingnya membahas segala unsur lagu, seperti: *laras* (tatanada), *pathêt*, jenis lagu, *padhang-ulihan*, irama, *cèngkok*, *luk*, dan *wilet* (Sumarsam, 2003). Sindusuwarno menegaskan bahwa di setiap *pathêt* dilandasi oleh hirarki fungsi nada-nada dalam *laras*. Hubungan setiap nada dalam fungsi masing-masing di antara *pathêt-pathêt* berjarak satu *kempyung*. *Kempyung* berfungsi sebagai *laras* dan penegas nada dalam setiap *pathêt*. Di bawah ini dapat disimak diagram *pathêt sléndro* oleh Sindusuwarno (Sumarsam, 2003: 205), berikut paparan konsep Sindusuwarno yang memberikan sifat-sifat setiap *pathêt* dengan dasar hirarki fungsi nada-nada dalam *laras*.

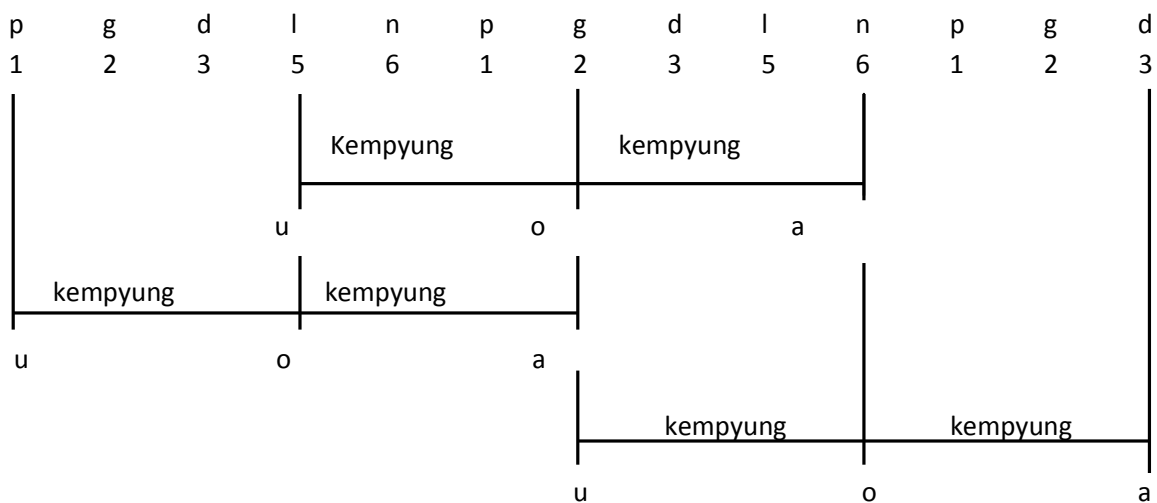


Diagram 1
Pathêt sléndro versi Sindusawarno
(Sumarsam, 2003: 205)

Keterangan:

- | | |
|--|-----------------|
| p = <i>penunggul</i> atau <i>barang</i> , simbol bunyi 1 (<i>siji</i>) | o = ḍong |
| g = <i>gulu</i> atau <i>jangga</i> , simbol bunyi 2 (<i>loro</i>) | u = ḍung |
| d = ḍaḍa atau <i>jaja</i> atau <i>tengah</i> , simbol bunyi 3 (<i>telu</i>) | a = ḍang |
| l = <i>lima</i> , simbol bunyi 5 (<i>lima</i>) | è = ḍèng |
| n = <i>nem</i> , simbol bunyi 6 (<i>enem</i>) | i = ḍing |

konsep ini selanjutnya digunakan oleh Donald A. Lentz (1965) untuk membangun sistem teori bunyi untuk gamelan Jawa dan Bali. Di bawah ini dapat dilihat diagram pengembangan Lentz untuk memahami *pathêt*.

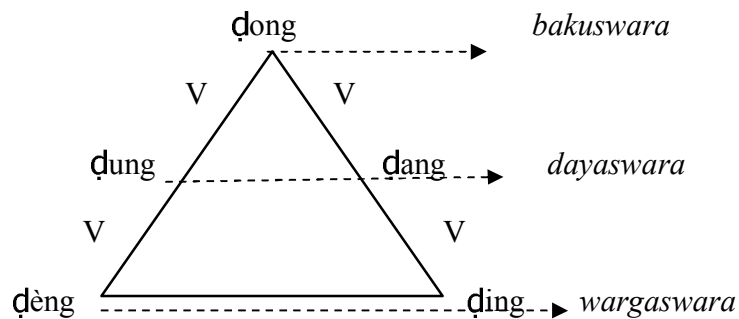


Diagram 2

Pathet versi Lentz
(Lentz, 1965)

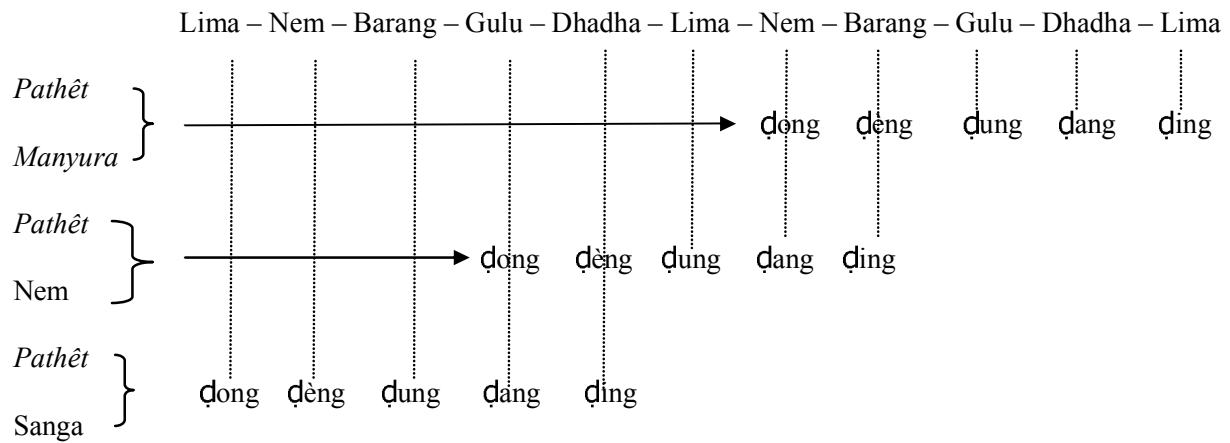
Pemakaian istilah lambang bunyi **ḍong-ḍung - ḍang - ḍèng - ḍing** secara *onomatopoeia* atau tiruan bunyi dijadikan ‘kunci’ pergeseran bunyi dalam sebuah skala, terutama pola urutan unsur phonem [o – è – u – a – i] dengan urutan lengkap [o – u – a – è – i] menggambarkan struktur bunyi gamelan dengan tingkat menurun – berat – ringan suara, dari berat ke ringan. Suku kata atau phonem tersebut dipakai untuk menamakan tingkatan fungsi nada-nada dalam

setiap *pathêt*, terutama nilai kualitas gradasi suara itulah dianggap representasi naik-turunnya suara atau nada. Interval bunyi naik dari [ḍèng - ḍung - ḍong - ḍang - ḍing] ada lima (ditandai dengan V) sebagai penanda literer dan tatanan musikal.

Pathêt juga berarti ‘*harmonious*’ atau *guyub-rukun*, atau ‘rasa damai’ yang merujuk pada prinsip tatanada. Konsep (ruang) Pergantian Tata Nada Tonika (Dhasar) pada *pathêt* (menurut Sumarsam, 2003: 196) seperti berikut.

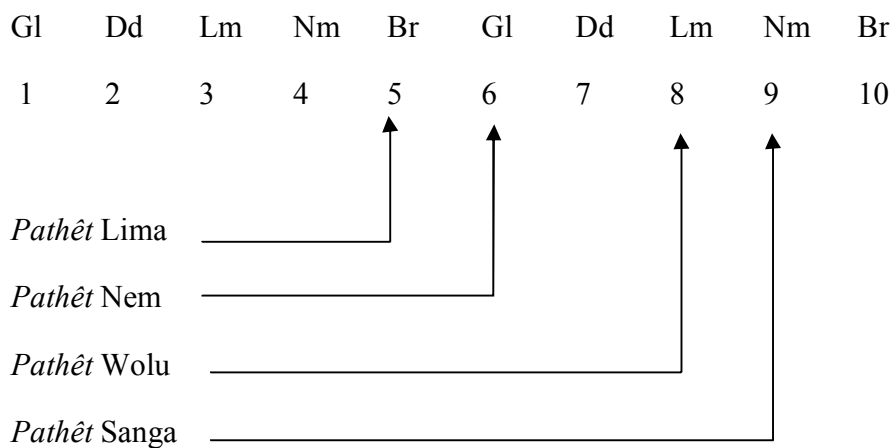
<i>Pathêt</i> Nem	<i>Pathêt</i> Sanga	<i>Pathêt</i> Manyura
1. Ji = gulu	1. Ji = lima	1. Ji = nem
2. ro = dhadha	2. Ro = nem	2. Ro = barang
3. lu = lima	3. lu = barang	3. lu = gulu
4. pat = nem	4. pat = gulu	4. pat = dhadha
5. ma = barang	5. ma = dhadha	5. ma = lima

Lentz, juga memberi ilustrasi bagaimana konsep *ḍong - ḍang - ḍung* dioperasionalkan ke dalam praktik penentuan kunci perubahan *pathêt*.



Melalui pola di atas akan kelihatan peran [*ḍong*] sebagai nada terpenting dari *pathêt*, sedangkan [*ḍung*] sebagai nada penting ke dua atau berkategori subdominan, dan [*ḍang*] sebagai nada penting ke tiga atau berkategori dominan. Ketiga nada [*ḍong-ḍung-ḍang*] itu berkedudukan sebagai nada paling penting untuk menentukan tatanada *pathêt*.

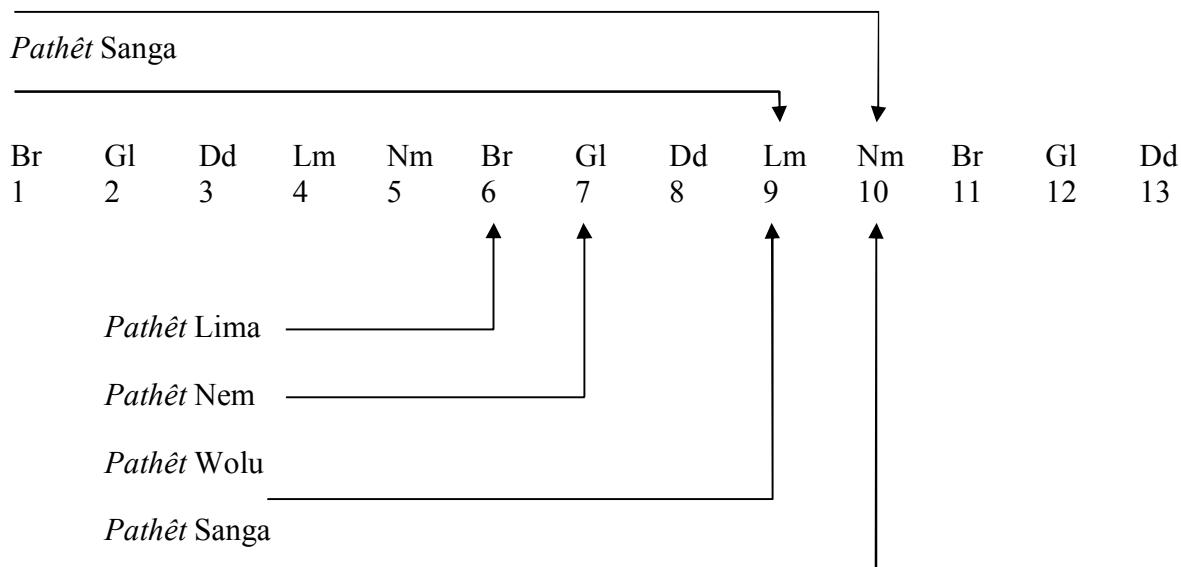
Sindusuwarno dengan konsep *onomatopoeia* yang khas ‘nJawani’ itu ditinjau ke dalam implementasinya terhadap bilah *gender-10* untuk mempertajam kunci-kunci perubahan nada dasar *pathêt*, sebagai berikut.



Di bawah ini perbandingan bilah-bilah *gender-13* yang sering digunakan di tradisi karawitan Jawatimuran yang terdapat pula di Bali serta di daerah lainnya. Pemakaian *gender-13* ini menghasilkan kunci nada *pathêt* menjadi

bergeser, tampak pada *pathêt wolu*, nada [*ḍong*] sama dengan [*ḍong*] pada *pathêt sanga*. Pergeseran ini mendorong munculnya *pathêt sepuluh* yang semula *pathêt sanga*, sedangkan *pathêt sanga* ‘baru’ semula adalah *pathêt wolu*.

Pathêt Sepuluh



Pemakaian gender-13 dan gender-10 yang menghasilkan pergeseran kunci *pathêt* dan penambahan formula *pathêt* dapat disandingkan sebagai berikut:

		Surakarta Yogyakarta	Jawatimuran	Nada utama	Nada dihindari
<i>Slendro</i>					
Dong	Gl	<i>Pathêt Nem</i>	<i>Pathêt Sepuluh</i>	2, 6, 5	1
Dong	Lm	<i>Pathêt Sanga</i>	<i>Pathêt Wolu</i>	5, 1	3
Dong	Nm	<i>Pathêt Manyura</i>	<i>Pathêt Sanga</i>	6, 3, 2	5
		<i>Pathêt Galong</i>	<i>Pathêt Serang</i>	3	2
<i>Pelog</i>					
Dong	Gl	<i>Pathêt Nem</i>	<i>Pathêt Nem</i>		7
Dong	Lm	<i>Pathêt Lima</i>	<i>Pathêt Wolu</i>		7
Dong	Nm	<i>Pathêt Barang</i>	<i>Pathêt Sanga</i>		1

Ricikan gender memang dijadikan patokan harmoni tinggi-rendahnya *pathêt*, terutama di tradisi Jawatimuran, tetapi struktur laras dan struktur bilahnya berbeda dengan tradisi Surakarta dan Yogyakarta, seperti tampak di bawah ini.

2	3	5	6	1	2	3	5	6	i	2
Tenggok	Sanga	Lima	Nem	Sorog	Tenggok	Sanga	Lima	Nem	Pethit	Panjerit
X	IX	VIII	VII	VI	V	IV	III	II	I	

Para *panjak* Jawatimuran mengurutkan wilahan *gender* berawal dari *pethit* ke bawah karena laras *pethit* dianggap laras tertinggi yang masih mampu ditiru oleh suara manusia, maka di atas suara *pethit* ini berupa jeritan dan disebutlah *laras panjerit*.

Berdasarkan urutan *laras wilahan gender-10* dari *pethit* ke *tenggok*, maka *Pathêt* karawitan Jawatimuran dapat dibagi menjadi empat macam, sebagai berikut:

a. *Pathêt Sepuluh*: w e t y 1 2 atau 2 3 5 6 ! @
Seluruh bilah *gender-10* menjadi *ambah-ambahan*. Kedudukan *laras w* (*tenggok*) sebagai dasar titik penentuan *pathêt* atau tonika, sedangkan *laras 5* (*lima*) dan *6* (*nem*) sebagai dasar *laras*, dan *laras 3* (*sanga*) dan *1* (*sorog, pethit*) sebagai *Laras Srambahan*.

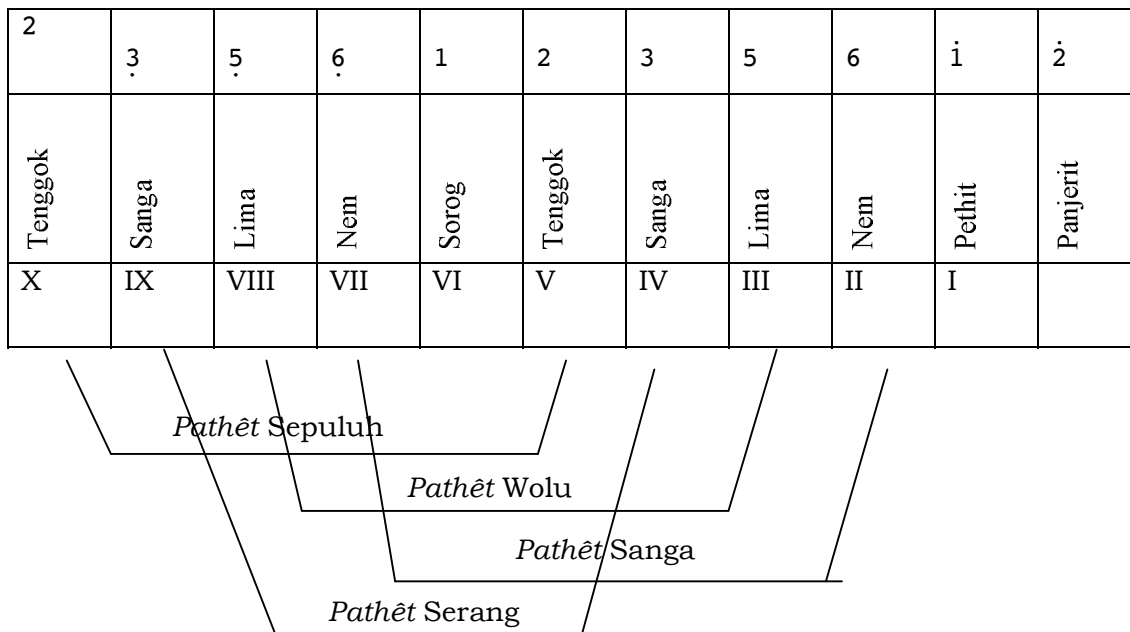
b. *Pathêt Sanga*: e t y 1 2 3

Dasar laras terbawah dan tertinggi yang dijadikan dasar *ambahan* adalah *sanga* dan bilah terbawah jatuh pada urutan sembilan, maka *pathêt*-nya disebut *pathêt sanga*. Formula ini bergeser karena pertimbangan bahwa laras e (*sanga*) tidak selaras dengan posisi *Gong Seleh* karena rasa iramanya kaku, tidak *sumeleh*. Oleh karena itu, digunakanlah *Gong Seleh* dijadikan dasar nada laras 6 (*nem*) atau 1 (*sorog*), sehingga urutan *ambah-ambahannya* menjadi y 1 2 3 5 6

c. *Pathêt Wolu*: didasarkan pada bilah ke delapan, yaitu t y 1 2 3 5

d. *Pathêt Serang*: didasarkan pada *ambah-ambahan* seperti pada *pathêt sanga*, yaitu dari bilah ke Sembilan : e t y 1 2 3

Dengan demikian formula urutan *pathêt* dapat digambarkan secara ringkas demikian:



(Soenarto Timoer, 1988: 85-6 dan 93)

Pathêt di Arena Panggung

Pergelaran wayang kulit di Jawa Tengah berlangsung dari jam 20.00 sampai dengan *subuh*, sekitar saat menjelang matahari terbit. Pergelaran dibagi menjadi tiga segmen yang ditentukan oleh *pathêt*. Gending-gending pra-pergelaran dikerangkai oleh *pathêt manyura*, kemudian disambung dengan *pathêt nem* yang berlangsung dari pkl. 20.30 sampai dengan 00.30; kemudian *pathêt sanga* berlangsung dari pukul 00.30 sampai dengan 03.30; dan *pathêt manyura* berlangsung dari pukul 03.30 sampai dengan pukul 05.30 (Weiss, Sarah. 2006: 24). Dijelaskan oleh Weiss berdasarkan narasumbernya, bahwa *pathêt* merupakan symbol dari rasa yang menjiwai irama gending, dan lagon-lagon di dalamnya. Perkembangan rasa dalam *pathêt* senada dengan pertumbuhan manusia, semasa lahir belum mampu berbuat apa pun serta belum mempunyai masalah, bahkan kalau pun bermasalah, belum mampu mengatasinya. Memasuki *pathêt nem*, pertumbuhan nalar anak semakin kuat sehingga mampu memecahkan masalah-masalahnya.

Penjelasan di atas didasarkan pada nalar panggung yang masih konseptual, belum ke ranah arena praktis yang sesungguhnya. Penggambaran praktis pada pertarungan antar agen di dalamnya serta interaksinya dengan arena audiens dalam konteks sosialpun masih belum dipertimbangkan. Hal seperti ini seolah tempelan konsep seperti yang pernah dirancang bangun oleh seorang Nojowirongko (1960) dalam *Serat Tuntunan Pedalangan, Djilid 1*, menetapkan bahwa *ringgitan sadalu punika larasing gangsa (patetipun) nganggé tigang pangkat: pangkat I patet nem; pangkat II patet sanga; pangkat III patet manjura*. (wayangan semalam suntuk itu laras gamelan (*pathêt-nya*)

menggunakan tiga tingkat: tingkat I *patet nem*; tingkat II *patet sanga*; tingkat III *patet manyura*). Durasi pertunjukan semalam suntuk selama sembilan jam, dari jam 21.00 sampai dengan jam 06 pagi, maka ketiga tingkat tadi diatur demikian (1) *Pathêt nem* antara jam 21.00–24.00; (2) *Pathêt sanga* antara jam 24.00–03.00; (3) *Pathêt manyura* antara jam 03.00–06.00

Sama halnya dengan berbagai buku pedoman pedalangan atau buku-buku tuntunan karawitan yang menjadi sebagian dari landasan referensial penelitian lapangan, bahwa produk ‘pedoman’ tersebut ternyata memiliki kuasa dan daya pengaruh yang membius hasil penelitian lapangan. Data-data di arena praktik pertunjukan wayang kulit purwa dan atau praktik karawitan, pada akhirnya hanya sedikit memberi kontribusi positif untuk berani beringsut dari produk konsep ‘pedoman’. Data lapangan diolah secara positivistic dan epistemologi formalis, sehingga perbedaan penguasaan modal para agen di arena penelitian tidak diperhitungkan sebagai bahan perumusan kritis akan realitas yang dilihatnya. Banyak peneliti yang terjebak pada informasi informan dengan cara berpikir sekedar mengikuti arah pertanyaan penelitian, bukan pada realitas empirik sejujurnya. Kita sering terperangkap oleh cara kerja yang tanpa sadar memindahkan pola pikir kita ke dalam model pertanyaan dan harapan jawaban sekaligus sehingga informan pun, dengan kompetensinya, memberi informasi dan data-data hasil olahan mereka seiring pertanyaan kita. Semisal, apabila kita tinjau pada konsep distribusi gelar perang dalam praktik pertunjukan wayang kulit purwa di bawah ini, yang tentunya juga bersumber dari teks konsep.

Struktur Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Tradisi Surakarta, Yogyakarta, dan Jawa Timur:

SURAKARTA		YOGYAKARTA	JAWA TIMURAN	
Perang Ampyak	Pathêt Nem	Perang Ampyak	Perang Kapisan	Pathêt Wolu
Perang Gagal		Perang Kembang		
		Perang Simpangan		
		Perang Gagal		
Perang Kembang	Pathêt Sanga	Perang Begal		Pathêt Sanga
Perang Sintren		Perang Tanggung	Perang Gagal	
Perang Sampak Manyura	Pathêt Manyura	Perang Tandang		Pathêt Serang
Perang Brubuh		Perang Brubuh	Perang Amuk-Amukan	

Realitas di arena pertunjukan wayang dewasa ini masihkah setia pada pedoman? Ada celah-celah ruang dalam unsur-unsur pertunjukan yang bisa dipakai untuk lepas dari ikatan *pathêt* dan bahkan ikatan waktu serta alur temporal yang berhubungan dengan *pathêt*. Arena pertunjukan wayang kulit purwa secara praktik telah mengalami perubahan pada tingkat resepsi dan estetis, baik di lingkup arena audiens dan arena pemain permainan (dalang, sinden, panjak/pengrawit, dan unsur lainnya). *Pathêt* yang konsepnya memberi kontribusi pada alur suasana, alur ruang bunyi, dan atmosfer pencitraan lakon, sudah mengalami degradasi di tingkat resepsi serta tingkat pemahaman praktis. Bagaimana mungkin, aneka gending produk berbagai komunitas yang berbeda habitus dan modal budaya bisa direproduksi dengan 'laras' di tingkat distribusi *pathêt* dalam sebuah pertunjukan wayang? Bagaimana suasana perang sudah tidak lagi seketat aturan waktu dalam *pathêt* bisa tidak memberi kontribusi pada refleksi konseptual tentang *pathêt*? Sebagai contoh sederhana dari praktik pertunjukan wayang kulit purwa di beberapa tempat: pertama, karawitan sampai gending-gending (*kawitan*) persiapan pertunjukan dimulai sekitar jam 19.00 sampai jam 20.00 [Gending Gangsaran, Liwung, Manyar Sewu (dalam *pathêt sanga*, di Banyumas); Gending Giro dan Sugu Tamu (dalam *pathêt wolu* dan *sepuluh*, di Jawa Timur); dilanjutkan dengan gending-gending *patalon* (*pathêt sanga*, kalau di Jawa Timur digunakan *pathêt wolu* dan *sepuluh*)]. Apakah tradisi pemakaian gending-gending awal hingga ke persiapan dalang menuju ke panggung kelir masih dilangsungkan dengan utuh? Situasi dan kondisi lingkungan, posisi panggung dan sebagainya akan memberi kontribusi durasi gending-gending pembuka ini. Kedua, dalam konteks pertunjukan, dalam praktiknya setelah jejer pertama terdapat babak *Limbukan*; di ruang *limbukan* ini sering memakan durasi waktu yang kurang terkontrol karena unsur-unsur eksternal dilibatkan di konteks ini (dagelan, penyanyi dangdut dan campursari, penari, dan sebagainya) yang tentu mengisi ruang *limbukan* sebagai 'ruang bunyi hiruk-pikuk' tanpa kerangka *pathêt*. Apabila dalang mengakhiri sesi ini, pertanyaannya, mampukah dalang dan para panjak atau niyaga memulihkan kembali suasana bunyi ke tingkat atmosfer *pathêt* yang mengerang? Kalau proses pemulihan tersebut

terjadi, pasti tidak bisa seketika, karena struktur rasa estetis irama dan larasnya berbeda, maka pada 'celah' penyesuaian tingkat rasa tersebut dipastikan timbul 'ruang bunyi antara' yang belum ditranskripsi atau dicatat secara khusus. Ketiga, seberapa besar modal budaya dalang, penggendang, pengendang, saling mengisi 'celah estetis' yang berbeda tadi lalu harus memulihkan 'nada dasar dalang' ketika harus suluk, janturan, serta mengisi aneka 'suara tokoh'. Nada dasar karakteristik para tokoh wayang harus seiring dengan *pathêt-pathêt*nya, misalnya, sepanjang *pathêt nem*, nada dasar tokoh raja berada di titinada 6 – 2, *nem gulu ageng kempyung*, putran dan beberapa tokoh lain di titinada 2–6 *gulu alit nem kempyung*. Memasuki *pathêt sanga*, dialog serius di antara para tokoh di tingkat *wilahan 2 -1*; sampai ke *pathêt manyura*, dialog serius para tokoh penting berada di *wilahan 2–3* (tradisi Surakarta); kalau di Banyumas dan Jawa Timur ada perbedaan sedikit di antara Surakarta dan Yogyakarta. Sampai seberapa jeli, kesetiaan dalang masih mempertahankan dasar aturan pedalangan ini? Masih cukupkah modal budaya mereka dipertaruhkan di arena praktiknya? Atmosfer *pathêt* sebagai kerangka bunyi yang idealnya ada keteraturan dan keseimbangan dengan perjalanan waktu sepanjang malam hingga pagi hari, apabila sudah ditimpali oleh 'jeda' bunyi tanpa ikatan *pathêt* (orkestrasi keroncong, dangdut, tembang pop, dan sebagainya, ditambah guyonan yang bisa merusak 'suasana hati' dan 'suasana' ruang bunyi), tentu harus ada catatan khusus di sub-arena ini.

Penguasaan teoritis dan pengetahuan kognitif terhadap gamelan, gending, *tembang* dan implementasinya di arena panggung pertunjukan merupakan hasil penalaran historis pengembangan konseptual dari masa ke masa. Untuk itulah, *habitus* beserta dengan modal budaya tentang dunia karawitan, utamanya tentang *pathêt* rasanya perlu disegarkan kembali sesuai dengan konteks zamannya, baik secara kognitif, afektif, serta pragmatik. Seumpama kita belajar bahasa, maka dunia karawitan juga memiliki 'gramatologi' yang khas, maka, *pathêt* sebagai salah satu unsur dari gramatologi besar itu tentu memiliki koherensi dan kedudukan penting. Pengalaman dalam menangkap, merasakan, memori suara gending dan membedakan ikatan *antar* gending dengan *pathêt* merupakan hal utama untuk

memeroleh disposisi dalam ‘rasa permainan’ gamelan dan reproduksi atau produksi gending di setiap arenanya. Peraturan permainan gending, penyesuaian antar-*pathêt*, memungkinkan menghasilkan perbedaan rasa dan kompetensi agen-agen yang bermain di dalam arena karawitan. Proses produksi sebuah gending yang dilakoni oleh beberapa agen dengan bekal budaya karawitan yang berjenjang-jenjang kompetensi dan durasi pengalamannya tentu akan menghasilkan produk gending yang tidak senantiasa selaras dengan disain produk formulasi dan komposisinya. Ada pergeseran antara rancangan dan praktik, ditentukan oleh berbagai sebab, entah itu muncul dari distribusi dan interaksi modal budaya antaragen atau perbedaan ruang dan waktu, serta aneka kemungkinan yang pasti akan terjadi di setiap arena praktik implementasi *pathêt* terhadap karawitan dan atau gending-gending yang diikatnya dalam sebuah struktur.

Di dalam struktur gending, *pathêt* seakan menjadi pengendali temali struktur tubuh gending yang mengontrol aturan permainan, rasa permainan, dan strategi permainan setiap unsur *ricikan* gamelan menjadi sebuah koherensi *discourse* gending. Strategi permainan dan strategi olah rasa merupakan tingkah laku terarah kepada tujuan harmoni gending secara bawah sadar yang dituntun oleh tujuan menghasilkan *laras*, irama, dan *discourse* gending sebagai konstruksi praktis. Dengan begitu, sebuah kolaborasi modal budaya antaragen dalam orkestrasi gamelan yang dikomandani oleh bunyi kendang dan keterampilan interpretatif pengendangnya, mungkin akan bergeser pola praktiknya apabila unsur kendang masih harus berada di bawah kompetensi seorang dalang jika berada di dalam arena pertunjukan wayang. Hal demikian ini yang akan menghasilkan praktik dan strategi permainan *ricikan* dan koherensi irama dan laras gamelan menjadi sedikit atau banyak bergeser. Karena apa, bahwa para agen pelaku penabuh *ricikan* beserta modal budaya yang berlapis-lapis itu akan secara otomatis bergolak bertaruh harmoni. Kondisi seperti ini bisa memengaruhi ‘rasa permainan’ (*sens pratique*, menurut istilah Bourdieu) yang seringkali berpengaruh pada ketaatan akan pola permainan dan distribusi serta keajegan menghasilkan bunyi koheren.

Transformasi pengetahuan lisan dan wujud ‘suara’ atau *aural* ke dalam tulisan tersebut bukan pekerjaan sederhana, apalagi ditambah dengan transkripsi dan transliterasi dari sumber naskah ke dalam bentuk tulisan latin, serta ada yang harus alih bahasa. Dari salah satu titik produksi praktik intelektualisme gabungan itulah sampai sekarang memiliki pengaruh luar biasa terhadap praktik penelitian dan produksi karya ilmiah tentang budaya dan kesenian Jawa. Dalam konteks pemahaman tradisi *gamelan*, gending, *tembang*, *karawitan*, pertunjukan wayang dan pertunjukan seni pertunjukan yang menyertakan iringan gending dan memanfaatkan instrumen gamelan serta instrumen lainnya, tampak sekali dinamika diskursus yang menghasilkan pertanyaan-pertanyaan akademik dengan praktik penelitiannya. Epistemologi dan paradigma kajian musik Jawa dan seni pertunjukan menjadi semakin rumit, sekaligus belum mampu secara akurat melepaskan diri dari empirisme temuan para pendahulunya yang secara tekstual dan kontekstual masih perlu ditinjau ulang secara teliti. Dalam kesempatan ini, artikel ini ingin mengajak sedikit reflektif bagaimana praktik penelitian tentang gamelan dan gending, terutama mengenai *pathêt* telah mendorong kajian yang bagaimana caranya bisa lebih objektif dan kontekstual, sehubungan masih terjadi pengulangan konsep dari hasil penelitian terdahulu tanpa memperhatikan perubahan kecil-kecil yang diremehkan, tetapi memiliki arti penting.

Pengertian *pathêt*, seolah-olah telah menjadi istilah yang mantap, yang mapan-mungkin dalam konteks tertentu—tetapi apakah tidak memungkinkan diperlakukan pengkajian lebih kritis sesuai dengan konteks praktik di setiap arena pemakaian *pathêt* dalam beragam gending-gending di berbagai area yang berbeda-beda. Arena ragam praktik gending tentu memiliki spesifikasinya sendiri terhadap implementasi *pathêt*. Terlebih lagi, upaya transkripsi dengan pola notasi yang sekarang masih memakai beberapa model (Kepatihan atau Ki Hajar Dewantara, dan lainnya) itu sudah memadai untuk memuat kode-kode, lambang-lambang bunyi, lantunan, irama, dan sebagainya? Kalaupun dirasa cukup representatif, apakah konsep dan sistem kodifikasi bunyi dan seluk-beluknya itu operasional bagi para pemula praktikan olah gamelan dan pemain reproduksi

gending-gending? Dalam kenyataan di arena praktik karawitan, sering terjadi alih kode yang sangat subjektif dari pelatih atau penerjemah, penafsir catatan gending kepada para pinilatih (yang dilatih) gending. Pertanyaan selanjutnya adalah, bagaimana nantinya jika muncul kepekaan dan daya sensitivitas pemain gamelan yang belajar tanpa notasi dan para pemain gamelan yang belajar dengan notasi dan di bawah bimbingan seorang ahli (tafsir) gending karawitan? Bagaimana hasil interaksi permainan praktikan-praktikan yang berbeda nalar dan sensitivitasnya terhadap nalar gending dan nalar karawitan untuk akhirnya dipadukan dengan nalar panggung?

Penutup

Ada banyak pertanyaan yang belum bisa dijawab satu pun lewat tulisan ini, namun tujuan olah pertanyaan ini sebatas upaya reflektif terhadap praktik kajian kita di arena akademik yang berfokus pada bidang seni pertunjukan, secara general. Masalah *pathêt* merupakan unsur bagian koheren dalam karawitan yang luar biasa penting, tetapi intuisi ilmiah kita masih menghadapi tantangan pola berpikir kritis yang belum mencoba lepas dari positivisme paradigma pengamatan di arena seni ini. Arena seni pertunjukan sebenarnya memberi dua ruang besar, menurut Bourdieu (1993), yakni ruang praktik yang bebas sebagai ruang produksi homogen, serta ruang sempit yang merupakan wilayah produksi eksperimental dan produk seni murni. Di dua arena inilah, maka pada tataran arena produksi terbatas (sempit), kita ditantang untuk menghasilkan perubahan konseptual, dalam konteks ini, *pathêt* dan relasinya dengan distribusi di arena karawitan yang semakin luas.

Rancangbangun dan praktik penelitian kita sudah saatnya mencoba melihat dan mempertimbangkan strategi atas adanya realitas arena dengan praktik para agen di dalamnya yang berbekal modal budaya, modal simbolik, dan sejumlah modal lain, yang tingkat penguasaannya berjenjang-jenjang. Di dalam arena seni, kekuatan modal yang dibutuhkan untuk proses reproduksi dan produksi tidak selalu bersifat independen, karena kuasa modal ekonomi dan modal politik di luar arena seni justru sering membimbing

wilayah produksi seni. Kekuatan di luar arena seni sering lebih berpengaruh terhadap arena seni yang berskala bebas, karena orientasi pada akumulasi modal ekonomi dan modal simbolik lebih besar. Di tingkat produksi arena sempit, tersedia ruang yang lebih bebas daripada arena bebas, tingkat kepentingan perolehan modal ekonomi cenderung lebih tipis, sehingga memberi kecenderungan terbukanya pikiran dan kreasi kritis dalam proses produksi seni di tingkat praktis maupun analitis.

Kepustakaan

- Atmotjendono, Nojowirongko al. R.Ng., 1960. *Serat Tuntunan Pedalangan. Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*. Jilid 1. Cetakan ke-4. Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa Jogjakarta, Djawatan Kebudayaan, Departemen P.P. dan K.
- Becker, A.L., 1979. "Text-Building, Epistemology, and Aesthetics in Javanese Shadow Theatre," *The Imagination of Reality. Essays in Southeast Asian Coherence Systems*, eds. A.L Becker, dan Aram A. Yengoyan. New Jersey: Ablex Publishing Coporation.
- Bourdieu, Pierre. 1995. *Outline of A Theory of Practice*. Translated by Richard Nice. Cambridge: Cambridge University Press.
- _____. 1996. *The Rules of Art*. Translated by Susan Emanuel. Cambridge: Polity Press.
- _____. 1998. *Acts of Resistance. Against the Tyranny of the Market*. Translated by Richard Nice. New York: The New Press.
- _____. 1990. *The Logic of Practice*. Translated by Richard Nice. Stanford, California: Stanford University Press.
- _____. 1993. *The Field of Cultural Production. Essay on Art and Literature*. Columbia University Press.
- Christianto R., Wisma Nugraha. 2003. "Peran dan Fungsi Tokoh Semar-Bagong dalam Pergelaran Wayang Kulit Gaya Jawa Timuran" dalam *Humaniora*, XV, 3/2003, 285-301.
- Jenkins, Richard. 1992. *Pierre Bourdieu*. London: Routledge.

- Mudjanattistomo, Sangkono Tjiptowardoyo, Radyomardowo, Basirun Hadisumarto. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta, jilid 1*. Ngayogyakarta: Yayasan Habirandha Ngayogyakarta.
- Sutton, Richard Anderson. 1991. *Traditions of Gamelan Music in Java. Musical Pluralism and Regional Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Suyanto. 2002. *Wayang Malangan*. Surakarta: Citra Etnika Surakarta.
- Timoer, Soenarto. 1988. *Serat Wewaton Padhalangan Jawi Wetanan, jilid I, II*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Thompson, John B. (Ed.). 1991. Pierre Bourdieu. *Language and Symbolic Power*. Cambridge: Harvard University Press.