

Laras, Surupan, dan Patet dalam Praktik Menabuh Gamelan Salendro

Asep Saepudin¹

Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

Tulisan ini membahas tentang peranan laras, *surupan*, dan *patet* dalam praktik menabuh gamelan *saléndro*. Gamelan *saléndro* termasuk salah satu perangkat gamelan yang terdapat dalam karawitan Sunda. Penyajian gamelan *saléndro* dalam karawitan Sunda memiliki keunikan tersendiri yang tidak ditemukan pada musik lain yakni terdapat perbedaan laras antara gamelan yang digunakan dengan lagu yang dinyanyikan oleh pesinden (vokalis). Oleh karena itu, tidak mudah untuk menyajikan sebuah lagu dalam permainan gamelan *saléndro* karena harus memahami terlebih dahulu laras, *surupan*, dan *patet* sebagai jembatan bagi perbedaan laras ini agar terjalin nuansa musikal yang harmonis. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa laras, *surupan*, dan *patet* memiliki peranan sangat penting dalam praktik bermain gamelan *saléndro*, sebagai kunci utama yang harus dikuasai seorang pengrawit (lebih khusus bagi seorang perebab) untuk menyajikan lagu atau gending. Selain itu, disimpulkan pula bahwa laras, *surupan*, dan *patet* sebagai satu kesatuan yang utuh, memiliki keterkaitan satu sama lainnya dalam praktik menabuh gamelan *saléndro*.

Kata kunci: *patet, laras, surupan, saléndro*

ABSTRACT

Laras, Surupan, and Patet in Playing Salendro Gamelan. *This paper discusses the role of laras (musical scale), surupan, and patet (Jawa: pathet) concepts in playing salendro gamelan. Salendro gamelan is one of gamelan instruments in Sundanese gamelan music. The performance of salendro gamelan in Sundanese gamelan has its own uniqueness which is not found in other musical genre or characteristics, that there is a different laras between the used gamelan and the song sung by vocalist. Therefore, it is not easy to present a song in a salendro gamelan play because we should understand laras, surupan, and patet concepts for bridging the difference to create the harmonious musical nuance. Based on the result analysis, it may be concluded that laras, surupan, and patet concepts play the important role in playing the salendro gamelan. They are the main keys for gamelan players who should master to play the song or gending. In addition, laras, surupan, and patet concepts as a unity relate to each other in playing the salendro gamelan.*

Keywords: *patet, laras, surupan, saléndro*

Pendahuluan

Penyajian gamelan *saléndro* dalam karawitan Sunda memiliki keunikan tersendiri sebagai ciri khas/identitas garap karawitannya. Salah satu keunikan penyajiannya adalah terdapat perbedaan laras antara gamelan dengan vokal yang dinyanyikan oleh pesinden. Meskipun gamelan yang digunakan berlaras *saléndro*, akan tetapi vokalnya tidak berlaras *saléndro*,

bisa berlaras *degung, madenda, mandalungan*, atau bahkan bisa multi-laras yakni campuran semua laras yang terdapat dalam karawitan Sunda. Hal ini dapat terjadi meskipun dalam lagu yang sama. Menurut Mariko (2007: 91-104) perbedaan kedua laras ini disebut dengan laras ganda. Fenomena semacam ini tentunya memiliki perbedaan jika dibandingkan dengan permainan gamelan *saléndro* dalam karawitan lainnya seperti karawitan Jawa gaya

¹ Alamat korespondensi: Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Jln. Parangtritis Km. 6,5, Sewon, Bantul, Yogyakarta. E-mail: sepskd@gmail.com;. HP: 081227978377

Surakarta, Yogyakarta, Banyumas, Banyuwangi, maupun karawitan Bali. Pada kelima gaya ini, ketika gamelan yang digunakan berlaras *saléndro* maka vokal umumnya berlaras *saléndro* pula.

Hadirnya dua laras atau lebih yang berbeda dalam praktik menabuh gamelan *saléndro* menjadi tantangan tersendiri bagi para seniman dalam menyajikan sebuah gending atau lagu. Jika seorang pengrawit (khusus perebab) atau pesinden tidak paham terhadap konsep *surupan*, laras, dan *patet*, dapat berakibat fatal terhadap jalannya sajian gamelan *saléndro*. Permasalahan yang sering terjadi dalam penyajian gamelan *saléndro*, antara lain: sulitnya pesinden untuk memulai *ngawih* (bernyanyi) lagu yang akan disajikan, laras atau nada-nada hasil suara pesinden tidak bisa harmonis (menyatu) dengan nada-nada dalam gamelan yang digunakan, permainan *waditra* (instrumen) rebab terasa *numpang* (miring) dari nada-nada atau dari perangkat gamelan yang digunakan, serta suara pesinden terkesan *sumbang* (*blero*=Jawa) dari gamelan yang digunakan. Fenomena semacam ini sering terjadi dalam sajian karawitan Sunda terutama bagi para seniman pemula yang belum pernah mengetahui konsep menabuh dan *nyinden* dengan menggunakan perangkat gamelan *saléndro*.

Terjadinya fenomena di atas diakibatkan oleh belum sepenuhnya para pengrawit paham terhadap konsep menabuh gamelan *saléndro*. Padahal, terdapat berbagai unsur (meliputi *patet*, laras, dan *surupan*) yang harus dipertimbangkan dalam menyajikan gamelan *saléndro* mengingat laras gamelan yang digunakan berbeda dengan laras lagu yang dinyanyikan. Oleh karena itu, untuk memahaminya perlu diuraikan kunci pokok yang mendasari konsep menabuh gamelan *saléndro* terutama keterkaitan antara konsep laras, *surupan*, dan *patet*. Permasalahan yang dibahas dalam tulisan ini adalah peranan dan aplikasi konsep laras, *surupan*, dan *patet* dalam praktik menabuh gamelan *saléndro*.

Gamelan *Saléndro*

Gamelan *saléndro* adalah seperangkat gamelan Sunda yang seluruh *waditra* memiliki laras *saléndro*. Penamaan gamelan ini berdasarkan pada laras yang digunakan yaitu laras *saléndro*. Gamelan *saléndro*

paling sering digunakan oleh para seniman dalam berbagai genre kesenian meskipun dalam karawitan Sunda memiliki beberapa perangkat gamelan seperti gamelan *degung* dan *pélog*. Hal ini merupakan salah satu bukti bahwa laras *saléndro* telah dimiliki oleh masyarakat Sunda sejak lama sebagai bagian laras milik masyarakat Sunda yang telah diwarisi secara turun temurun dari nenek moyangnya.

Gamelan *saléndro* lebih populer di masyarakat Sunda jika dibandingkan dengan gamelan *pélog*. Kepopuleran gamelan *saléndro* hampir sama dengan kepopuleran gamelan *degung* yang sudah dikenal luas oleh masyarakat Sunda sejak lama. Hal ini dikarenakan oleh sering digunakannya gamelan *saléndro* dalam setiap pementasan pertunjukan seperti dalam sajian genre *kiliningan*, *topéng banjét*, *wayang golék*, *ketuk tilu*, serta berbagai iringan tari, baik rumpun tari *keurseus* maupun tari rakyat.

Pada tahun 1980-an, keberadaan gamelan *saléndro* lebih populer serta dikenal luas oleh masyarakat ketika di Sunda dihebohkan dengan kehadiran genre baru 'jaipongan' yang di dalam iringannya menggunakan gamelan *saléndro*. Pada masa itu, para seniman tidak sedikit yang melebur gamelan *degung* dan *pélog* untuk dijadikan gamelan berlaras *saléndro*. Gamelan *saléndro* lengkap terdiri dari dua buah *waditra* saron, satu peking, satu demung, satu selentem, seperangkat bonang, seperangkat rincik, seperangkat kenong, satu gambang, satu kempul, satu gong, satu set kendang, satu rebab, dan vokal.

Laras dalam Karawitan Sunda

Laras termasuk salah satu unsur penting yang ada kaitannya dengan penyajian gamelan *saléndro* karena lagu-lagu yang dinyanyikan dalam karawitan Sunda menggunakan banyak laras. Laras menjadi kerangka acuan sekaligus bingkai untuk menafsir sistem nada yang melekat atau relevan dengan lagu, gending atau pun iringan lagunya (Irawan, 2014: 21).

Karawitan Sunda memiliki lima yaitu laras yaitu *saléndro*, *pélog*, *degung*, *madenda* atau *sorog*, serta *mataraman* atau *mandalungan*. Kelima laras ini digunakan dalam sajian karawitan Sunda yang terdapat di berbagai genre kesenian seperti dalam

kesenian *degung*, *kiliningan*, *jaipongan*, *wayang golék*, *kacapi wanda anyar*, dan lain-lain.

Machyar, seorang etnomusikolog Sunda, telah melakukan beberapa kajian untuk membedakan dari kelima laras ini terutama dilihat dari jarak nada/intervalnya. Setelah melalui beberapa tahap kajian selama 50 tahun, sampailah pada kesimpulan bahwa laras dalam karawitan Sunda terdiri dari lima laras dengan memiliki jarak yang berbeda. Menurut Machyar (169: 1-139) dalam konsep laras 17 swara, interval laras *saléndro* adalah *bedantara* (beda jarak) antara nada yang satu dengan nada yang lainnya dengan memiliki interval terkecil 210 sen, laras *pélog* 133 1/3 sen, *madenda*, *degung*, dan mataraman interval terkecil 70 sen (Tabel 1).

Laras *saléndro* disebut sebagai induk laras dari seluruh laras yang ada dalam karawitan Sunda. Berdasarkan hasil konsep laras Machyar, dari laras *saléndro* inilah dapat melahirkan laras-laras lain seperti laras *degung* dan *madenda*. Pernyataan ini diperkuat oleh peneliti berikutnya yakni Harjito yang menyatakan bahwa laras *saléndro* sebagai induk musik dunia. Dengan metode Matriks “Makro” Sléndro Mikro-nya, Hardjito membuktikan bahwa Laras Sléndro Makro dengan nilai *Kempyung* (K=720 sen) dan Laras Sléndro Mikro dengan nilai *Kempyung* (K=600 sen) dapat mewadahi keberadaan berbagai sistem musik bangsa lain dalam suatu wilayah sistem skema laras musik. Kesimpulannya adalah Laras Sléndro Makro (K=720 sen) merupakan ambang atas konseptual bagi keberadaan berbagai skema musik karena tidak ada lagi skema laras musik lain di atas Laras Sléndro Makro (K= 720 sen). Begitu pula sebaliknya, Laras Sléndro Mikro (K=600 sen) telah terbukti merupakan ambang bawah dari keberadaan berbagai skema musik lain karena tidak ada lagi skema laras musik lain di bawah Laras Sléndro Mikro (K= 600 sen) (Hardjito, 2000: 128-160).

Perlu diketahui bahwa para peneliti di Bandung setelah generasi Machyar mengadakan penelitian tentang laras sebagai langkah dalam menjawab kritikan dari para etnomusikolog Barat terhadap konsep laras Machyar. Deni Hermawan, dkk., mengadakan penelitian laras dengan menggunakan sampel lima puluh dua

waditra di seluruh Jawa Barat meliputi tiga puluh set gamelan, sepuluh *waditra* tarawangsa (rebab dan kacapi), tujuh *waditra* kacapi indung, dan lima *waditra* rebab. Namun sangat disayangkan bahwa hasil kesimpulan penelitiannya mengindikasikan bahwa interval Sunda seolah-olah sebagai interval solmisasi dengan nilai terkecil 100 sen (Herdini: 2003: 54-66). Hasil kesimpulan ini tentunya mengingkari fakta-fakta yang ada di lapangan, di antaranya berbedanya laras Sunda dengan Barat serta tidak bisa menyatunya *waditra* Sunda dengan instrumen Barat (misalnya piano dan kacapi) secara utuh. Meskipun sering terjadi garapan bersama menggunakan instrumen Barat dengan *waditra* Sunda, akan tetapi umumnya tidak pernah menyatu bahkan terjadi sebuah pemaksaan terhadap laras masing-masing (Hermawan, 2002: 4).

Mengenai hal ini, Saepudin mengkritisi hasil kajian di atas dalam tulisannya “Tasir Ulang atas Hasil Kajian Ulang Teori Laras dan *Surupan* Karya RMA. Koesoemadinta.” Hasil kesimpulannya, Saepudin memberikan lima solusi untuk permasalahan ini yakni: peninjauan kembali hasil kajian laras Machyar; mengelompokkan sampel kajian berdasarkan waktu, tempat, dan fungsi; menggunakan alat ukur interval baru yang disesuaikan dengan kebutuhan laras Sunda; memperhitungkan nilai sen terkecil sebagai ciri khas/identitas budaya musik Sunda; serta menentukan dengan pasti alat ukur yang akan dijadikan standar pengukuran (Saepudin, 2007: 23-32). Terlepas dari berbagai permasalahan tersebut, fenomena laras dalam karawitan Sunda masih memberi peluang untuk didiskusikan secara khusus.

Laras Salendro:	1	5	4	3	2	1
	280	210	210	280	210	
Laras Pelog:	1	5	4	3	2	1
	400	133 1/3	133 1/3	400	133 1/3	
Laras Degung:	1	5	4	3	2	1
	420	70	210	420	70	
Laras Madenda:	1	5	4	3	2	1
	420	210	70	420	70	
Laras Mandalugan:	1	5	4	3	2	1
	420	70	210	420	70	

Tabel 1. Interval nada dalam berbagai laras

serta nada *mi* (2) laras *madenda* tumbuk dengan nada *Galimer* (4) laras *saléndro*. Berdasarkan data tersebut, terdapat tiga nada *saléndro* yang bisa dijadikan dasar untuk menentukan gending yang digunakan untuk mengiringi sebuah lagu karena ketiganya berfungsi sebagai kenongan. Gending yang memiliki kenongan ini biasanya terdapat dalam *Gending Senggot* dengan kenongan nada 1 dan 4, sedangkan gongannya nada 2. Hal ini akan dibahas lebih rinci dalam pembahasan *patet*.

Proses pembentukan *surupan* di atas berlaku pula untuk laras lainnya seperti halnya laras *degung*. Jika lagu yang dinyanyikan oleh pesinden berlaras *degung* dengan *surupan mi* (2) sama dengan *Tugu*, tinggi rendah frekuensi nada *mi* (2) laras *degung* sama dengan tinggi rendahnya nada *Tugu* (1) laras *saléndro*. Selanjutnya, pembentukan tangga nada laras *degung* diawali dari nada *mi* (2) yang akan membentuk rangkaian nada-nada berikutnya dalam laras *degung* baik nada rendah maupun nada tinggi (Tabel 3).

Pembentukan *surupan degung mi* (2) sama dengan *Tugu* (Tabel 3) menghasilkan dua nada yang tumbuk yaitu nada *mi* (2) laras *degung* tumbuk dengan nada *TugulBarang* (1) laras *saléndro*, nada *la* (5) laras *degung* tumbuk dengan nada *Galimer* (4) laras *saléndro*. Berdasarkan data tersebut, terdapat dua nada *saléndro* yang bisa dijadikan dasar untuk menentukan gending yang digunakan dalam mengiringi sebuah lagu karena

keduanya berfungsi sebagai kenongan. Gending yang memiliki kenongan ini biasanya terdapat dalam *Gending Gendu* dengan kenongan nada 1 sedangkan gongannya nada 4.

Proses terbentuknya *surupan* dalam berbagai laras secara konseptual semuanya seperti tergambar dalam dua tabel di atas. Konsep *surupan* ini berperan sebagai jembatan penghubung (titik temu) antara dua laras yang berbeda yaitu laras *degung* atau *madenda* atau *mandalungan* dalam lagu yang dinyanyikan oleh pesinden dengan laras *saléndro* yang terdapat dalam gamelan yang digunakan untuk mengiringi lagu tersebut. Adapun *waditra* yang memiliki peranan penting dalam hal ini adalah *waditra* rebab. *Waditra* rebab ini selanjutnya bertugas untuk menuntun lagu dari seorang pesinden agar dapat masuk ke dalam gamelan *saléndro* yang digunakan.

Rebab salah satu fungsinya sebagai *pangkat* (*introduction*) dalam permainan gamelan *saléndro*. *Waditra* rebab membawa arah lagu pesinden beserta larasnya sejak awal sampai dengan akhir sajian. Biasanya ketika *pangkat* (*buka*) dimulai oleh perebab, arah laras dan *surupan* lagu yang akan dinyanyikan dalam sajian karawitan sudah dapat dibaca dengan jelas baik oleh pesinden maupun pengrawit lainnya. Seorang pesinden sudah diberi jalan terlebih dahulu untuk merasakan laras dan *surupan* sehingga untuk memulai bernyanyi hanya mengikuti arah lagu yang disajikan oleh perebab.

I	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	S	s	S	s	S	s	s	s	s	s	s				
R	1					5				4								2										1				5
M	B					S				G								L										B				S
D			1							5	4																	2	1			


Ket:

I = interval sebesar 70 sen (s)

R = Nada relatif dari laras *saléndro*

M = Nada mutlak laras *saléndro*

m = Nada-nada laras *madenda*

 = Nada tumbuk atau *surupan mi* (2) laras *degung* sama dengan *Tugu* (1) laras *saléndro*

B = *Barang/Tugu*

L = *Loloran*

P = *Panelu*

G = *Galimer*

S = *Singgul*

Tabel 3. Tangga nada laras Madenda

Patet

Selain laras dan *surupan*, *patet* termasuk unsur yang sangat penting dalam sajian gamelan *saléndro*. Konsep *patet* berfungsi terutama dalam pembentukan dan penentuan gending-gending yang digunakan untuk mengiringi lagu dalam praktik bermain gamelan *saléndro*. Gending-gending yang digunakan untuk mengiringi lagu dalam sajian gamelan *saléndro* secara umum banyak terdapat dalam konsep *patet*.

Patet adaah penetapan tinggi *raras dominan* (dasar = *patokaningraras*) dan *tonika* (*tutugingraras* = *rénaningraras*) dari suatu *lagon* atau lebih untuk menentukan tinggi rendahnya atau besar kecilnya (*ageung-alit*) *lagon-lagon* itu. *Lagon* sendiri diartikan sebagai letaknya *tonika* dan *dominan* dalam *pasiupan/tangga nada* (Machyar, 1969: 23). *Patet* juga diartikan wilayah rasa suatu lagu dalam suatu *surupan* yang diwujudkan oleh rasa nada-nada, disebabkan oleh pengaruh serta fungsi nada-nada tersebut di dalam organisasi yang dibentuk oleh lagu itu (Atik Soepandi, 1995: 160).

Dalam karawitan Jawa, kata *patet* (*pathet*) selalu muncul dan menyertai suatu repertoar karawitan (selanjutnya disebut gending), misalnya gending *ladrang Clunthang slendro pathet sanga*, gending *Playon slendro pathet manyuro*, gending *Ayak-ayak slendro pathet nem*, dan lain.lain (Prasetya, 2012: 67). Keberadaan *patet* dalam karawitan Jawa sangat penting pula untuk menentukan struktur wayang kulit karena berkaitan dengan pembagian adegan yakni *pathet nem*, *patet sanga*, dan *patet manyura* (Sukistono, 2014: 180). Pembagian *patet* dalam pergelaran wayang kulit merupakan tanda atau pemilah waktu pertunjukan yakni *patet nem* berlangsung dari pukul 21.00-24.00, *patet sanga* dimulai dari pukul 24.00-03.00, *patet manyura* dari pukul 03.00-06.00 (Suhardjono, 2011: 67).

Patet dalam karawitan Sunda memiliki fungsi yang hampir sama dengan karawitan Jawa. *Patet* dalam karawitan Sunda terdiri dari lima yaitu *Patet Nem*, *Loloran*, *Manyuro*, *Sanga*, dan *Singgul*. Kelima *patet* terbentuk dari hasil skema *patet* (Tabel 4).

Dalam konsep *patet*, posisi lagu yang ditandai oleh angka romawi (I, II, III, IV, dan V) memiliki peranan yang sangat penting kaitannya dalam

pembentukan gending-gending di Sunda. Posisi lagu adalah posisi yang menunjukkan letak nada yang fungsinya sebagai nada *Pancer*, *Pangagét*, *Kenongan*, dan *Gongan*. Keempat fungsi ini sebagai kunci pokok untuk menabuh gamelan *pélog saléndro*. Sebagai contoh, jika posisi lagunya (I dan IV), kenongannya berada di posisi nada 2 dan gongnya nada 5, posisi ini memiliki *pancer* nada 1 dan *pangagét* nada 4, sehingga gending tersebut berada dalam wilayah *Patet Loloran* dengan *arkuh lagu* (*balungan gending*) sebagai berikut: *Gét* nada 4, *Cer* nada 1, *Gét* nada 4, *Nong* nada 2, *Gét* nada 4, *Cer* nada 1, *Gét* nada 4, *Gong* nada 5. *Gét* singkatan dari *Pangaget*, *Cer* singkatan dari *Pancer*, *Nong* singkatan dari *Kenongan*, *Gong* singkatan dari *Gongan*.

Urutan dan posisi nada di atas, merupakan kunci pokok untuk menabuh gamelan *pélog saléndro* dalam karawitan Sunda yaitu *Gét Cer Gét Nong Gét Cer Gét Gong*. *Waditra* yang menabuh *arkuh lagu* tersebut adalah *waditra selentem*. Adapun gending yang *arkuh lagunya* seperti di atas termasuk Gending *Catrik*. Posisi lagu (I dan IV) Gending *Catrik* mengisi posisi *patokaning laras* dan *pangrena* yaitu nada 2 dan 5 (nada *Loloran* dan *Singul*).

Gending-gending lainnya dalam karawitan Sunda dapat terbentuk dengan memperhatikan posisi lagu terlebih dahulu. Posisi lagu (I dan IV) di atas jika digeser ke atas atau ke bawah ke *Patet Nem*, *Manyuro*, *Sanga*, dan *Singul* dapat membentuk gending baru yang berbeda dari posisi semula. Selain menghasilkan gending baru, secara otomatis pergeseran tersebut dapat menghasilkan nada *kenongan* dan *gongan* yang berbeda. Ketika nada *kenongan* dan *gongnya* berbeda, maka akan

Tahapan Patet	Posisi				
	Patokaning laras	Panglangen	Pangaget	Pangrena	Pancer
<i>Nem</i>	I	II	III	IV	V
<i>Loloran</i>	1	2	3	4	5
<i>Manyuro</i>	2	3	4	5	1
<i>Sanga</i>	3	4	5	1	2
<i>Singgul</i>	4	5	1	2	3
	5	1	2	3	4
	<i>Nong</i>	<i>Nong</i>	<i>Get</i>	<i>Gong</i>	<i>Cer</i>

Tabel 4. Patet dalam Karawitan Sunda

memunculkan lagu dan nuansa musikal yang berbeda pula. Begitulah seterusnya tentang proses pembentukan gending-gending yang terdapat dalam karawitan Sunda terutama dalam gending-gending yang *embatnya sawilet* dan *dua wilet*.

Identifikasi Laras, *Surupan*, dan Gending dalam Sebuah Lagu

Sebelum memulai praktik bermain gamelan *saléndro*, terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan oleh seorang pengrawit terutama oleh seorang perebab sebagai berikut.

Identifikasi Laras

Seorang pengrawit (khusus perebab) harus mengetahui terlebih dahulu laras dari lagu yang akan disajikan, berlaras *saléndro*, *pélog*, *degung*, *madenda*, atau *mandalungan*. Dalam karawitan Sunda, bisa terjadi satu lagu yang disajikan memiliki multi-laras, artinya terdiri dari laras campuran dari berbagai laras yang ada dalam karawitan Sunda. Pemahaman terhadap laras dari sebuah lagu sangat penting untuk diketahui terlebih dahulu oleh pengrawit, terutama bagi seorang perebab agar mudah menafsir teknik menggesek rebab dan garapnya. Jika lagu memiliki satu laras misalnya hanya laras *saléndro*, atau *pélog* saja, posisi penjarian dalam memainkan rebab tidak pindah-pindah. Akan tetapi, jika satu lagu memiliki beberapa laras, posisi penjarian rebab akan berpindah-pindah menyesuaikan dengan lagu tersebut. Posisi penjarian sangat penting kaitannya dengan pembentukan tangga nada berbagai laras, untuk pembentukan nada tinggi maupun nada rendah. Hal ini akan mempermudah seorang perebab untuk menafsir lagu terutama untuk mengawali lagu (*pangkat*) atau gending.

Identifikasi *Surupan*

Setelah sebuah lagu diketahui larasnya, langkah selanjutnya mencari *surupan* dari lagu tersebut, *surupan da* (1) = *Tugu*, *mi* (2) = *Tugu*, *na* (3) = *Tugu*, atau *ti* (4) = *Tugu*. Hal ini penting dilakukan untuk menyesuaikan lagu dengan perangkat gamelan *saléndro* yang digunakan. Kesesuaian titi laras rebab, lagu, dan gamelan dapat menghasilkan

keharmonisan sajian terutama sebagai *titincakan* (tumpuan) pesinden dalam menyanyikan sebuah lagu. Irawan (2014: 21) mengungkapkan tentang *surupan* sebagai berikut.

Penguasaan *surupan* sangat menentukan kemampuan seorang vokalis (*sinden* dan *alok*) dan pemain *rebab* dalam membangun dan menguatkan rasa musikal terhadap lagu yang dibawakan serta dijalin bersama, sesuai dengan *gending* atau *waditra* pengiring lainnya. Gaya ungkap nyanyian pribadi *sindén* dan atau *alok*, maupun gaya ungkap *reaban perebab* menjadi nampak dengan mengolah *surupan* secara kreatif dan cermat. Artinya, *surupan* maupun *laras* menjadi alat atau teknik untuk mengungkapkan ekspresi musikalitasnya.

Berdasarkan pendapat Irawan jelas bahwa *surupan* merupakan konsep musikal yang sangat penting untuk dikuasai oleh seorang pengrawit dalam membentuk ekspresi musikalitas yang sesuai dengan estetika dalam karawitan Sunda. Secara umum konsep *surupan* dalam permainan gamelan *saléndro* adalah memposisikan lagu yang dinyanyikan oleh pesinden agar tetap berada dalam wilayah (*range*) gamelan yang ada meskipun lagu tersebut berbeda laras dengan gamelan yang digunakan. *Waditra* yang bertugas untuk hal ini adalah *waditra* rebab. Hubungan *surupan* dengan posisi penjarian rebab adalah sebagai berikut.

Perbedaan *surupan* dari sebuah lagu, berdampak terhadap posisi penjarian rebab dengan menyesuaikan *surupan* tersebut. Rebab Sunda yang terdiri dari dua dawai/*kawat* rebab, biasanya dilaras menyesuaikan nada gamelan *saléndro* dengan nada *da* (1) dan *ti* (4). Oleh karena itu, di dalam *waditra* rebab terdapat nada-nada mutlak laras *saléndro* sebagai tafsir dari gamelan *saléndro* dengan posisi penjarian nada *Tugu* (*da*/1) laras *saléndro* ditengkep oleh jari kelingking tangan kiri (Gambar 1).

Jika sebuah lagu berbeda laras dan *surupan*-nya dari gamelan *saléndro* misalnya laras *degung da*=*Tugu*, atau *mi*=*Tugu*, seorang perebab harus berupaya agar lagu yang berbeda larasnya dapat tetap berada dalam wilayah gamelan *saléndro*. Caranya adalah mengambil nada *Tugu* atau mempertahankan nada *Tugu* laras *saléndro* sebagai

jembatan untuk masuknya laras lain. Sebagai contoh, laras *degung surupan da* (1) = *Tugu* berarti nada 1 laras *degung* sama dengan nada *Tugu* laras *saléndro*, maka posisi penjarian rebab mengalami perubahan posisi. Posisi jari kelingking yang awalnya nada *Tugu* (*da* laras *saléndro*) berubah menjadi nada *da*/1 laras *degung* (Gambar 2).

Contoh lain jika larasnya *madenda surupan ti* (4) = *Tugu*, nada *ti* (4) laras *madenda* sama dengan nada *Tugu* (1) laras *saléndro* sebagai jembatannya. Dengan demikian, posisi penjarian rebab harus menyesuaikan laras *madenda* yaitu nada *da* (1) *Tugu* laras *saléndro* berubah menjadi nada *ti* (4) laras *madenda* (Gambar 3).

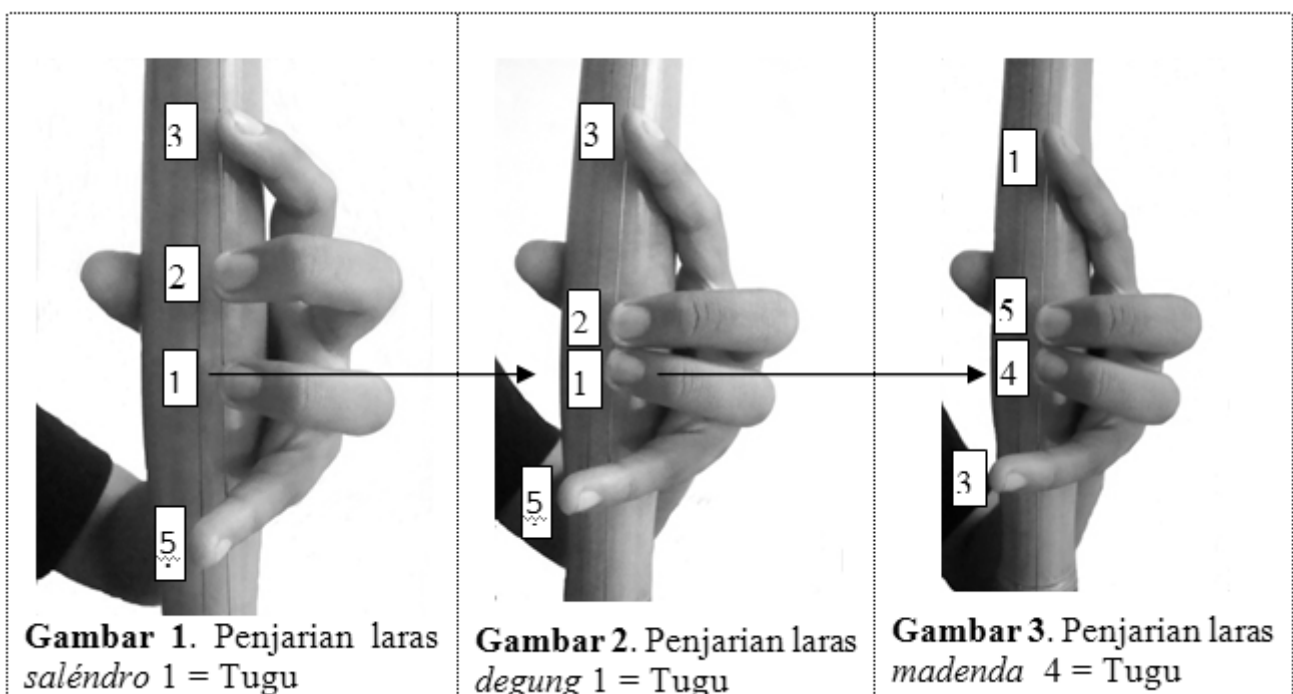
Identifikasi Gending dalam Konsep *Patet*

Setelah diketahui laras dan *surupan* dari sebuah lagu yang akan disajikan dalam bermain gamelan *saléndro*, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi gending yang akan digunakan untuk mengiringi lagu tersebut. Tentunya untuk mengetahui gending, harus melihat terlebih dahulu konsep *patet* yang ada dalam tabel, seperti telah dijelaskan di atas.

Pengidentifikasi gending dapat berangkat dari sebuah lagu yang sudah diketahui laras dan *surupannya* yaitu dengan melihat *kenongan* dan *gongan* dari lagu tersebut. Sebagai contoh, jika

sebuah lagu memiliki laras *degung surupan mi* (2) = *Tugu*, nada 2 (*mi*) laras *degung* yang disajikan oleh vokal pesinden dan perebab sama dengan nada *Tugu* (1) laras *saléndro* dalam gamelan. Dengan demikian, terdapat dua nada yang tumbuk (bersamaan) antara laras *degung* dan laras *saléndro* yaitu nada 2 (*mi*) laras *degung* dengan nada 1 (*da*) laras *saléndro* serta nada 5 (*la*) laras *degung* dengan nada 4 (*ti*) laras *saléndro*. Langkah selanjutnya melihat dalam tabel konsep *patet*, sehingga ada dua nada *saléndro* yaitu nada *da* (1) dan *ti* (4), Nada 1 laras *saléndro* berfungsi sebagai *kenongan* (dominannya) sedangkan nada 4 laras *saléndro* berfungsi sebagai *gongan* (tonikanya).

Dalam konsep *patet*, posisi di atas berada pada posisi lagu I dan IV dalam *patet* nem. Oleh karena itu, berdasarkan tabel *patet*, nama gendingnya adalah *Gending Gendu* dengan posisi *kenongan* nada 1 (*da*) dan *gongan* nada 4 (*ti*). Selanjutnya dapat diketahui bahwa *pancer* dari posisi I dan IV adalah nada 5, *pangagetnya* nada 3. Setelah gendingnya diketahui, maka lagu yang berlaras *degung surupan 2* = *Tugu* dapat diiringi gamelan *saléndro* dengan menggunakan gending *Gendu Patet Nem* yang arkuh lagunya 3 5 3 1 3 5 3 4. Angka 3 berfungsi sebagai *pangaget*, angka 5 sebagai *pancer*, angka 1 sebagai *kenong*, dan angka 4 sebagai *gong*. Adapun pola tabuh bermain setiap *waditra* (Tabel 5).



Gambar 1. Penjarian laras *saléndro* 1 = *Tugu*

Gambar 2. Penjarian laras *degung* 1 = *Tugu*

Gambar 3. Penjarian laras *madenda* 4 = *Tugu*

LAGU LANGIT BIRU

Laras *madenda**surupan* Ti (4) = TuguLaras: *Madenda/Sorog*Notasi: *Daminatila*

Notasi Lagu 5 4 <u>3</u> 5 4 3 5 i (2)	laras <i>madenda</i>	2
Rumpaka/Syair	La- <u>ngi</u> -t la- <u>ngi</u> - t bi - ru	Harmonis	Tum-buk
Instrumen Saron	5 5 5 5 2 5 2 5 4 4 4 4 2 4 2 (4)	laras <i>salendro</i>	4

Notasi Lagu 2 i <u>5</u> 4 . . 4 3- 3- 4 5 (4)	laras <i>madenda</i>	4
Rumpaka/Syair	Leng- <u>lang</u> ta-ya a- <u>li</u> -ng a- <u>li</u> -ng	Harmonis	Tum-buk
Instrumen Saron	5 5 5 5 2 5 2 5 1 1 1 1 3 1 3 (1)	laras <i>salendro</i>	1

Notasi Lagu 4 <u>5</u> 2 3 . . <u>5</u> 4 3 5 i (2)	laras <i>madenda</i>	2
Rmpaka/Syair	Lir bi-ru-na ha-te-e ku-ri-ng	Harmonis	Tum-buk
Instrumen Saron	5 5 5 5 2 5 2 5 4 4 4 4 2 4 2 (4)	laras <i>salendro</i>	4

Notasi Lagu	. . . 5+ <u>i</u> i 5+ <u>5</u> . . 5 5 5 5+ (5)	laras <i>madenda</i>	5
Rumpaka/Syair	Du- h cin - ta te-ga teh teu-ing	Harmonis	Tum-buk
Instrumen Saron	5 5 5 5 2 5 2 5 2 2 2 2 5 2 5 (2)	laras <i>salendro</i>	2

Meskipun Lagu *Langit Biru* larasnya berbeda dengan gamelan yang digunakan, namun tidak menimbulkan kejanggalan dalam permainan gamelan *saléndro*, malah sebaliknya perbedaan laras tersebut menimbulkan kesan harmonis yang dibentuk dari sebuah perbedaan laras. Keharmonisan kedua laras ini dapat terwujud karena arah konsepnya sama yaitu menggunakan konsep laras dan *surupan* dalam memainkan gamelan maupun menyajikan vokal. Hal tersebut menjadi keunikan dari sajian gamelan *saléndro* khususnya dan garapan Karawitan Sunda pada umumnya.

Selain menimbulkan keharmonisan, adanya konsep laras dan *surupan* dalam permainan

gamelan *saléndro* dapat menimbulkan hal positif lainnya yaitu semakin luasnya lahan kreativitas bagi pesinden untuk menyuarakan vokalnya. Ketika gending dan lagu disajikan, pesinden tidak dibatasi oleh *balungan* (rangka) bermelodi yang dapat membatasi wilayah gerak vokal. Wilayah nada pesinden hanya dibatasi oleh nada *kenongan* dan *gongan* saja. Artinya, seorang pesinden dapat memainkan nada-nada atau lagu dengan lebih kreatif, mengolah laras yang berbeda, mengolah cengkok atau ornamentasi lagu meskipun laras gamelannya berbeda, dengan syarat kenongannya tetap jatuh pada nada gamelan sesuai dengan gending yang disajikan. Kenongan dalam gamelan bukan sebagai melodi, tetapi hanya batas-batas saja

agar suara pesinden tetap berada dalam koridor *surupan* lagu dalam gamelan yang digunakan.

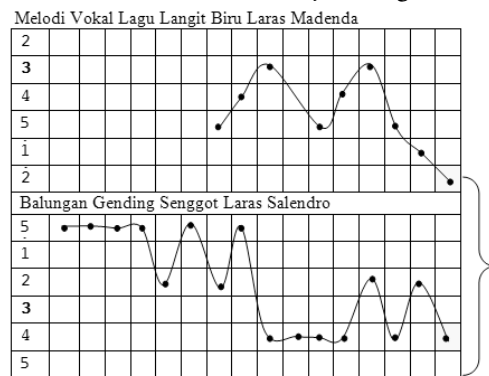
Penyajian gamelan *saléndro* dapat terjalin dengan baik karena konsep menabuh gamelan *saléndro*-nya sendiri yang terbuka. Keterbukaan konsep menabuh ini dapat membentuk keharmonisan tiga komponen unsur musikal yakni konsep laras, *surupan*, dan *patet*. Lagu yang disajikan oleh pesinden maupun perebab tidak dibelenggu oleh *arkuh lagu* (*balungan gending*) yang panjang yang biasa ditabuh oleh *waditra* bilah atau *pencon*, akan tetapi arkuh lagu hanya batas-batasnya saja, hanya mengejar nada *kenongan* dan *gongan*. Seperti terlihat dalam tabel 7 bahwa *arkuh lagu* yang ditabuh oleh *waditra* saron sangat bebas jalinan melodinya dari nada-nada dalam lagu *Langit Biru*, bahkan mungkin pula terkesan sangat jauh dari lagunya. Pada tahap ini, nada yang dikejar hanya nada *kenongan* atau *gongannya* saja sebagai nada tumbuk yang dihasilkan dari konsep *surupan*. Dampak positifnya, rebab dan vokal memiliki kebebasan tersendiri untuk mengembangkan ornamentasinya.

Peranan konsep *surupan*, *patet*, dan laras sangat penting dalam permainan gamelan *saléndro* agar terjadi keharmonisan nilai rasa musikal yang didapat baik oleh pengrawit maupun pesinden. Tanpa adanya ketiga konsep ini, rasanya sangat sulit untuk menyanyikan lagu-lagu Sunda ke dalam gamelan *saléndro* karena memiliki laras yang berbeda-beda. Peranan ketiga komponen ini terutama *surupan*, dapat mengharmoniskan arah melodi lagu dari pesinden dengan melodi gamelan yang digunakan meskipun berbeda sama sekali larasnya. Arah melodi lagu dengan melodi gamelan sebenarnya berjalan sendiri-sendiri, akan tetapi karena mengacu konsep *surupan* yang terdapat nada tumbuknya maka perbedaan melodi dari keduanya seolah-olah terhapuskan. Untuk memperjelas perbedaan arah melodi dari permainan gamelan dengan lagu pesinden, dapat digambarkan berikut.

a. Notasi lagu dan gamelan pada baris ke-1

Notasi Lagu 5 4 3 2 1 2 3 4 5 i 6	laras <i>madenda</i>	2
Rumpaka/Svair	La- ngi- t la- ngi- t bi- ru	Harmonis	Tum- buk
Instrumen Saron	5 5 5 5 2 5 2 5 4 4 4 4 2 4 2 4	laras <i>salendro</i>	4

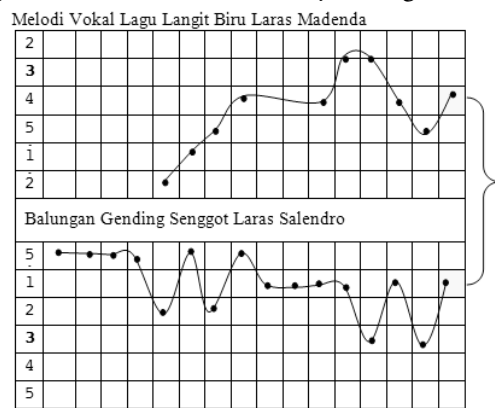
Dari notasi lagu dan gamelan tersebut, digambarkan kontur melodinya sebagai berikut:



b. Notasi lagu dan gamelan pada baris ke-2

Notasi Lagu 2 1 5 4 . . 4 3- 3- 4 5 6	laras <i>madenda</i>	4
Rumpaka/Svair	Leng- lang ta- ya a- li- ng a- li- ng	Harmonis	Tum- buk
Instrumen Saron	5 5 5 5 2 5 2 5 1 1 1 1 3 1 3 6	laras <i>salendro</i>	1

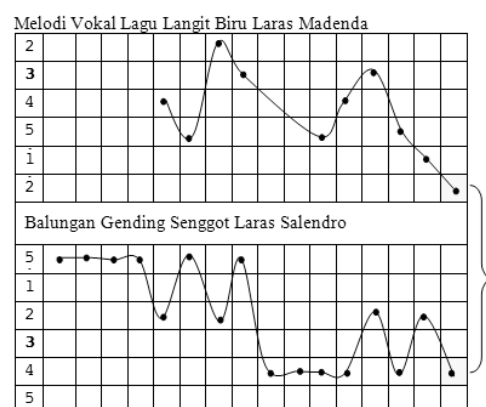
Dari notasi lagu dan gamelan tersebut, digambarkan kontur melodinya sebagai berikut:



c. Notasi lagu dan gamelan pada baris ke-3

Notasi Lagu 4 5 2 3 . . 5 4 3 5 i 6	laras <i>madenda</i>	2
Rumpaka/Svair	Lir bi- ru- na ha- te- e ku- ri- ng	Harmonis	Tum- buk
Instrumen Saron	5 5 5 5 2 5 2 5 4 4 4 4 2 4 2 4	laras <i>salendro</i>	4

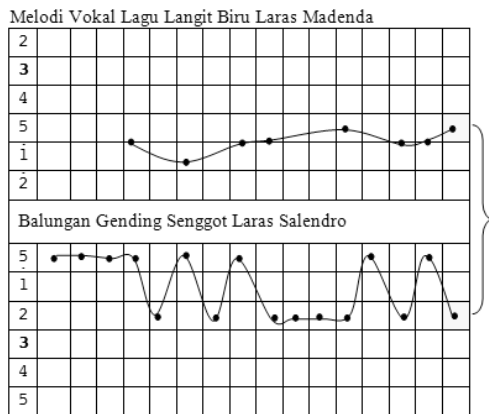
Dari notasi lagu dan gamelan tersebut, digambarkan kontur melodinya sebagai berikut:



d. Notasi lagu dan gamelan pada baris ke-4

Notasi Lagu	. . . 5+ . . . i i 5+ 5 . . . 5 5 5 5+ ⑥	laras <i>madenda</i>	5
Rumpaka Svair	Du- h cin - ta te-ga teh teu-ing	Harmonis	Tum-buk
Instrumen Saron	5 5 5 5 2 5 2 5 2 2 2 2 5 2 5 ②	laras <i>salendro</i>	2

Dari notasi lagu dan gamelan tersebut, digambarkan kontur melodinya sebagai berikut:



Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa tidak ada kesamaan kontur melodi naik dan turun antara lagu *Langit Biru* dengan *arkuh lagu* Gending *Senggol* yang digunakan untuk mengiringi lagu tersebut. Setiap baris tidak ada kesamaan kontur melodi yang terbentuk antara lagu *Langit Biru* dengan balungan pokok gending yang ditabuh oleh *waditra* saron. Pola menabuh gamelan *saléndro* tetap konstan, sedangkan vokal bisa bergerak bebas sesuai dengan kreativitas pesindennya. Hal ini menandakan bahwa lagu yang dinyanyikan oleh pesinden tidak dibingkai ketat oleh *arkuh lagu* sehingga memberi keleluasaan tersendiri bagi pesinden dalam mengembangkan *senggol-senggol* (ornamentasi) lagunya.

Perbedaan kontur melodi antara lagu dengan gending seperti di atas terjadi karena beberapa hal: *pertama*, perbedaan laras antara lagu dengan gamelan yakni lagunya berlaras *madenda* sedangkan gamelan berlaras *saléndro*; *kedua*, teknik permainan gamelan *saléndro* dalam karawitan Sunda memberikan ruang bebas kepada pesinden untuk berolah vokal karena tumpuan nada yang ditabuh oleh *waditra* gamelan pada prinsipnya hanya dua posisi saja yaitu nada *kenongan* dan *gongan*. Meskipun di dalamnya terdapat nada *pangaget* dan *pancer* yang ditabuh, akan tetapi kedua posisi ini dapat diabaikan/tidak menjadi keharusan. Hal ini terbukti ketika sebuah gending dimelodikan dalam

sajiannya, kedua posisi ini terkadang tidak ditabuh karena tidak sesuai dengan alur melodi (naik dan turunnya melodi) atau dirasa kurang enak menurut rasa pengrawit. Meskipun demikian, terdapatnya berbagai perbedaan laras, kontur melodi, dan tangga nada yang dibentuk oleh vokal dan gamelan, bukan berarti tidak dapat menimbulkan sajian yang baik, akan tetapi sebaliknya dapat membentuk unsur harmonis dengan satu konsep yakni *surupan*. Konsep *surupan*-lah yang dapat mengikat kedua laras dan melodi atau tangga nada yang berbeda ini dapat terjalin harmonis ketika permainan gamelan *saléndro* disajikan. Konsep *surupan* pada intinya terdapat satu atau lebih nada yang sama frekuensinya (titi larasnya) atau nada dasarnya, sebagai jembatan penyambung bagi terjalannya perbedaan laras dan melodi. Konsep di atas digunakan dalam sajian *kiliningan*, *jaipegangan*, *wayang golék*, *ketuk tilu*, *topéng banjét*, *bajidoran*, dan *celempungan*.

Penutup

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat keunikan pada penyajian gamelan *saléndro* dalam karawitan Sunda yang tidak ditemukan pada musik lain yaitu terdapat perbedaan laras antara gamelan yang digunakan dengan vokal pesinden yang dinyanyikan. Hal ini dapat terjadi karena peranan konsep laras, *surupan*, dan *patet* sebagai konsep musikal dalam karawitan Sunda. Peranan ketiga komponen ini sangat penting, saling terkait di antara ketiganya sehingga dapat membentuk sajian musikal yang harmonis meskipun dalam laras yang berbeda. Ketiga konsep ini sebagai kunci utama yang harus dikuasai seorang pengrawit (lebih khusus bagi seorang perebab) untuk menyajikan lagu atau gending, sebagai satu kesatuan yang utuh, memiliki keterkaitan satu sama lainnya dalam praktik menabuh gamelan *saléndro*. Pada aplikasinya, pengrawit tidak serta merta dapat meminkan gamelan *saléndro* dengan vokal pesinden sebelum memahami ketiga konsep ini. Seorang pengrawit harus memahami terlebih dahulu tentang laras dari lagu yang akan disajikan, *surupan* lagu, gending yang akan digunakan, serta pemahaman tentang prinsip menabuh setiap

waditra yang sesuai dengan kaidah-kaidah dalam karawitan Sunda. Selain itu, teknik permainan gamelan *saléndro* yang bertumpu pada nada *kenongan* dan *gongan*, memberi ruang bebas kepada pesinden untuk mengolah ornamentasi vokalnya. Meskipun laras vokal dan gamelan berbeda, tetapi ketika disajikan tetap dapat terjalin harmonis sesuai dengan estetika dalam karawitan Sunda.

Kepustakaan

- Hardjito, Dwi. 2000. "Pemakaian Matriks "Makro" Slendro Mikro untuk Menganalisis Skema Laras Musik Berbagai Bangsa" dalam *PANGGUNG JURNAL SENI DAN BUDAYA*, Vol. XIV-Juni 2000; 128-160.
- Hastanto, Sri. 2009. *Konsep Pathet dalam Karawitan Jawa*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Herdini, Heri. 2003. "Peninjauan Ulang terhadap Teori Laras dan *Surupan* Karya Raden Machyar Anggakusumadnata" dalam *PANGGUNG JURNAL SENI DAN BUDAYA*, Vol. XXXII, 2003: 54-66.
- _____. 2007. *Raden Machyar Angga Koesoemadinata: Pemikiran dan Aktivasnya dalam Dunia Karawitan Sunda*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- _____. 2008. "Studi Kasus tentang Konsep *Surupan* dalam Praktik Karawitan Sunda." [Laporan Penelitian], STSI Bandung.
- Hermawan, 2002. Deni. *Etnomusikologi: Beberapa Permasalahan dalam Musik Sunda*. Bandung: STSI Press.
- Irawan, Endah. 2014. "Karakter Musikal Lagu *Gédé Kepsesindenan* Karawitan Sunda" dalam *RESITAL: JURNAL SENI PERTUNJUKAN*, Volume 15 No. 1 Juni 2014; 18-31.
- Koesoemadinata, 1969. RMA. *Ilmu Seni Raras*. Djakarta: Pradnja Paramita.
- Prasetya, Hanggar Budi. 2012. "Pathet: Ruang Bunyi dalam Karawitan Gaya Yogyakarta" dalam *PANGGUNG JURNAL SENI DAN BUDAYA*, Volume 22, No.1-Januari-Maret; 67.
- Saepudin, Asep. 2007. "Tafsir Ulang atas Hasil Kajian Ulang Teori Laras dan *Surupan* Karya RMA. Koesoemadinata." dalam *PANGGUNG JURNAL SENI DAN BUDAYA*, Volume 17. No. 1 Februari-Mei 2007; 23-32.
- Sasaki, Mariko. 2007. *Laras Pada Karawitan Sunda*. Bandung: P4SP UPI.
- Soepandi, Atik. 1995. *Kamus Istilah Karawitan Sunda. Cetakan Kedua*. Bandung: CV. Satu Nusa.
- Suhardjono dan Trikoyo. 2011. "Karawitan Pakeliran Gaya Kedu Bagelen". *RESITAL: JURNAL SENI PERTUNJUKAN*, Vol. 12. No. 1, Juni 2011; 67.
- Sukistono, Dewanto. 2014. "Pengaruh Karawitan terhadap Totalitas Ekspresi Dalang dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak Yogyakarta" dalam *RESITAL: JURNAL SENI PERTUNJUKAN*, Vol. 15. No. 2, Desember 2014; 180.