



**E-HANDOUT MATA KULIAH
GARAP PAKELIRAN**

PERTEMUAN KE-14



**PROGRAM STUDI S-1 SENI PEDALANGAN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

GARAP IRINGAN PAKELIRAN

Unsur, konsep dan garap iringan

KONSEP GARAP IRINGAN

Iringan pada dasarnya bebas, bisa silang gaya

Bekal yang harus dimiliki

1. Kaya penguasaan vocabuler/ perbendaharaan repertoar gending
2. Ketepatan pemilihan gending dengan suasana adegan/ tokoh
3. Kemampuan menyusun
4. Kemampuan dalam ketepatan rasa, ketepatan suasana, dan ketepatan dalam pemilihan vocabuler (berlaku untuk semua unsur)
5. Kesesuaian unsur musical dengan suasana adegan/batin tokoh
6. *Sabet* mengikuti bentuk iringan, dan sebaliknya iringan mengikuti kebutuhan *sabet*.

Garap dalam kehidupan karawitan mempunyai banyak pengertian jika dilihat dari banyak pendekatan. Misalnya, penggunaa pola dan cara tabuhan tiap-tiap ricikan, pemilihan *cengkok-cengkok* atau *sekarang-sekarang* atau *wiletan* di dalam menyajikan gendhing dan sebagainya. Garap di sini adalah segala kemungkinan tafsir yang dapat mendukung atau memantapkan suasana di dalam sajian pakeliran, misalnya di dalam memilih dan atau merubah gendhing, laya dan irama, volume suara, perangkat gamelan, *ricikan*, *suluk* dan vokal.

1. Memilih Gendhing

Suasana gendhing untuk iringan pakeliran, tidak bisa lepas dengan suasana adegan yang diiringi. Repertornya tidak terbatas pada perbendaharaan yang sudah ada, tetapi kasanah apa saja dapat dipergunakan asal dapat mendukung penampilan pakeliran. Di dalam pemilihan gendhing tidak menghiraukan panjang pendeknya gendhing, sebab keperluan panjang pendeknya dibatasi dengan merubah termasuk memotong sesuai kebutuhan adegan ataupun kebutuhan hayatan rasa. Hindarilah pengulangan terhadap penggunaan gendhing yang sama. Misalnya pada *gendhing Ayak-ayakan*, *srepeg*, *kemuda* dan *sampak* digunakan berkali-kali. Hal tersebut bisa dihindari dengan menggunakan gendhing-gendhing yang sejenis atau jenis lain seperti *lancaran*, *Ayak Mangu*, *Kemuda gregut*, *palaran*, *sampak galong* atau menggunakan gendhing gaya lain, misalnya *srepeg* dan

sampak mataraman, srepeg banyumasan, srepeg dan sampak mataraman, srepeg banyumasan, srepeg dan sampak sastradatan atau membuat susunan gendhing baru .

2. Merubah Gendhing

Merubah gendhing di sini maksudnya adalah mengurangi sebagian gendhing, menggabung gendhing dengan jenis-jenis tembang, merubah bentuk gendhing dan merubah susunan nada.

3. Garap Laya dan irama

Penggunaan laya pada pakeliran klasik seperti pada karawitan pada umumnya, yaitu runtut tidak patah. Dalam sajian pakeliran sekarang penggunaan laya tidak terbatas, bisa runtut bisa patah, disesuaikan dengan kebutuhan. Menurut B. Subono, penggunaan laya yang runtut ada dua macam yaitu :

- a. Laya yang biasa, misalnya pada *gendhing srepeg* dengan menggunakan laya tamban dan *seseg*, digunakan untuk adegan srambahan.
- b. Laya yang tidak biasa, misalnya *gendhing srepeg* dengan menggunakan laya sangat tamban, agak *seseg* dan *seseg* sekali.

4. Garap Volume Suara (keras/lirih)

Perbedaan volume suara iringan pakeliran pada umumnya dalam sajiannya kurang disadari , tetapi perubahan volume suara tersebut berlangsung dengan sendirinya. Misalkan gendhing untuk iringan adegan yang *suwuknya gropak*, terdapat volume suara lirih pada *sirep*, volume suara sedang pada *udhar* dan volume suara keras pada *suwuk gropak*.

Hal ini seorang penggarap harus betul-betul menyadari akan kebutuhan volume suara untuk menyesuaikan adegan dalam pakeliran. Misalnya adegan yang suasananya sedih, volume suara lirihnya akan berbeda dengan adegan netral. Demikian pula sebaliknya untuk *adegan sereng* untuk perang volume suara kerasnya akan berbeda dengan adegan yang bersuasana marah.

Sering terjadi dalam sajian pakeliran tentang penggunaan pengeras suara, kurang diperhatikan kebutuhan masing-masing ricikan dan vokalis. Kadang-kadang terdapat ricikan atau vokalis yang sangat menonjol sehingga melemahkan kemantapan adegan dalam sajian pakeliran.

5. Garap Kualitas Suara

Kualitas suara yang dimaksud di sini adalah menjelajahi kemungkinan timbulnya ragam kualitas suara dari perangkat gamelan yang digunakan maupun di luar perangkat tersebut. Hal ini di dalam perkembangan pakeliran pada umumnya belum banyak digarap. Untuk mencari ragam kualitas suara, dapat ditempuh hal-hal sebagai berikut.

- a. Dengan menabuh pada bagian yang tidak biasa dari bilah, *pencon*, ricikan dan yang sejenis misalnya : membuat bilah dari nada yang paling tinggi ditarik ke kiri ke nada yang paling rendah dan sebaliknya, efeknya akan menimbulkan suara yang tidak jelas nadanya; menabuh *pencon* pada *dudu*, yaitu garis pertemuan bahu dan *recep*, suara yang ditimbulkan dengan cara tersebut akan menghasilkan warna suara yang berbeda (lebih atos); membunyikan ricikan suling dengan cara disabetkan, hal ini akan menghasilkan suara seperti kicauan burung hantu.
- b. Memanfaatkan kehadiran anak-anak nada dari masing-masing bilah *pencon*.
- c. Dengan menggunakan alat pemukul dan cara memukul yang berlainan. Misalnya menabuh ricikan bilah dengan menggunakan pegangan tabuh untuk menabuh, akan menghasilkan suara lebih tajam dibandingkan dengan menabuh seperti biasa.
- d. Memberi alat tambahan pada ricikan. Misalnya pada ricikan gong bagian dalam diberi batu kerikil kemudian ditabuh seperti biasa, akan menghasilkan suara gong pecah ditabuh.
- e. Dengan cara menutup (*mithet*) yang berbeda-beda, misalnya ricikan bilah sebelum dipukul ditutup terlebih dahulu akan menghasilkan suara yang tidak bergema (*budheg*).

6. Garap Perangkat Gamelan (Orkestrasi)

Garap perangkat gamelan di sini maksudnya adalah memanfaatkan kemungkinan-kemungkinan dari masing-masing ricikan, dengan harapan dapat memberi warna suara yang lain dari sebelumnya dan lebih memantapkan penampilan pakeliran.

7. Garap Ricikan

Garap ricikan di sini mengenai garap pola tabuhan dari masing-masing ricikan. Garap pola ricikan dibagi menjadi dua macam, garap biasa dan garap yang tidak biasa.

8. Garap Vokal

Vokal yang dimaksud adalah *suluk* meliputi *sendhon*, *pathethan*, *ada-ada*, *kombangan* dan *tembang* dengan tidak memperdulikan gaya.