



**SENI GAMELAN JAWA SEBAGAI REPRESENTASI DARI TRADISI
KEHIDUPAN MANUSIA JAWA: SUATU TELAAH DARI PEMIKIRAN
COLLINGWOOD**

Skripsi

diajukan untuk melengkapi

persyaratan mencapai gelar

Sarjana Humaniora

Oleh :

PANJI PRASETYO

NPM 0706292492

Jurusan Ilmu Filsafat

FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA

UNIVERSITAS INDONESIA

2012

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia.

Depok, 16 Januari 2012



Panji Prasetyo

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk,
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Panji Prasetyo

NPM : 0706292492

Tanda Tangan :



Tanggal : 16 Januari 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Panji Prasetyo

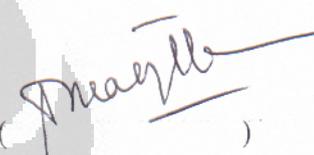
NPM : 0706292492

Program Studi : Filsafat

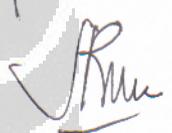
Judul Skripsi : Seni Gamelan Jawa sebagai Sebuah Representasi Tradisi
Kehidupan Manusia Jawa dalam Pandangan Collingwood

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Filsafat, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang
dan Penguji : Dr. Selu Margaretha Kushendrawati B.A., S.S., M.Hum ()

NIP 194807101987032001

Pembimbing : Dr. Vincentia Irmayanti Meliono-Budianto S.S., M.Si. ()

NIP 195102021987032001

Penguji : Dr. Embun Kenyowati Ekosiwi S.S., M.Hum ()

NIP 0706050146

Ditetapkan di :

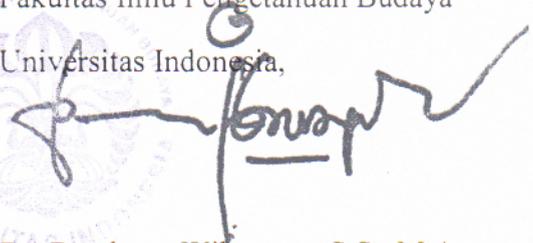
Tanggal :

oleh

Dekan

Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya

Universitas Indonesia,


Dr. Bambang Wibawarta S.S., M.A.

NIP 196510231990031002

KATA PENGANTAR

Gamelan Jawa merupakan seni instrumental yang memang sudah ada sejak zaman pra-sejarah. Penulis ingin membuka kesenian ini menjadi sebuah kesenian kontemporer, yang dapat diekspresikan lewat perasaan seniman sendiri. Penulis banyak mendapatkan inspirasi dari kelompok Seta Kresna Wirama UI (dimana penulis pernah bermain Gamelan Jawa di dalamnya), untuk mendapatkan suatu nilai filosofis di dalam permainan Gamelan Jawa sendiri.

Inspirasi terbesar penulis datang, ketika penulis melakukan perjalanan pulang kampung ke daerah Jawa, dimana banyak sekali kedamaian dan harmonisasi antar sesama manusia, atau lain halnya dengan daerah Jakarta (untuk perbandingan antara daerah yang sudah modern dengan daerah yang masih tradisional). Jawa memang merupakan suatu daerah yang masih kental dengan tradisinya, atau mungkin sama halnya dengan daerah tradisional lain selain Jakarta. Namun, daerah tradisional memang susah untuk mendapatkan perkembangan (terutama di dalam seninya) secara kontemporer.

Penulis juga tidak ingin merusak atau menjustifikasi seni tradisional adalah kuno, karena seni tersebut memang merupakan identitas asli negara Indonesia, terutama di dalam sejarahnya. Penulis juga ingin mempelajari akan hakikat dari filsafat Jawa sendiri, tetapi mungkin masih belum didapatkan di dalam setiap pengajaran di filsafat UI sendiri. Oleh sebab itu, penulis ingin menyalurkan ekspresi ini secara tidak langsung di dalam skripsi yang penulis buat ini, dengan penambahan nilai – nilai kontemporer di dalamnya (seperti yang penulis dapatkan di setiap pengajaran dari dosen filsafat UI sendiri).

Penulis memang mengejar target untuk wisuda, tetapi sedapat mungkin dengan nilai yang bagus, karena masih ada target selanjutnya yang akan penulis lakukan, yaitu penulis ingin merasakan bekerja di daerah Jawa sendiri, atau seperti apa yang penulis belum dapatkan di daerah Jakarta. Penulis banyak berterima kasih terutama untuk Dr. Irmayanti Budianto M.Si., karena banyak memberikan masukan – masukan yang bagus, dan mungkin terbaik untuk diri penulis sendiri. dengan membawa gelar S.Hum, maka Ibu Irma Budianto adalah

orang pertama yang telah membantu untuk melancarkan jalan Penulis untuk mendapatkan gelar tersebut.

Skripsi ini juga akan menjadi kado yang terindah untuk Ibuku yang tersayang. Seorang Ibu yang telah melahirkanku, yang selalu memahamiku dimana saja dan kapan saja, dan yang selalu menghapus air mataku, ketika aku sedih. Ibu adalah segalanya bagiku. Perjuanganmu untuk menyekolahkanku sampai perguruan tinggi, tidak akan pernah sia – sia. Aku akan mencoba untuk membuktikan ini kepadamu (Ibu), dan kepada Bapakku juga yang sedikit galak (aku tetap sayang Bapak).

Penulis juga berterima kasih kepada mas Ari Prasetyo, mas Priyanto, dan mas Eko Prasetyo yang telah memberi banyak masukan, ketika penulis sedang berlatih Gamelan Jawa maupun ketika penulis sedang mengerjakan penulisan skripsi tentang seni Gamelan Jawa ini. Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada Romo Doni (Alumnus Sastra Jawa 1996) yang telah menjadi narasumber (baik buku maupun lisan) mengenai Gamelan Jawa.

Selain itu, penulis ingin berterima kasih terhadap Dr. Selu Margaretha Kushendrawati B.A., S.S., M.Hum dan Dr. Embun Kenyowati Ekosiwi S.S., M.Hum, yang telah memberi banyak masukan yang terbaik untuk penulisan skripsi ini sebagai seorang Penguji, dan Dr. Bambang Wibawarta S.S., M.A. sebagai dekan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya – Universitas Indonesia yang memimpin fakultas ini secara baik. Penulis hanya manusia biasa, yang masih mempunyai banyak kekurangan, terutama di dalam penulisan skripsi ini. Inilah sebuah karya yang sudah total dipersembahkan kepada Ibu Penguji semua dari keinginan penulis. Sebuah karya yang tidak secara seratus persen sempurna benar, tetapi inilah yang dapat diusahakan dari diri penulis sendiri.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada setiap orang yang selalu mendukung, membantu dan mendoakan penulis untuk tidak pantang menyerah, baik lewat dunia maya ataupun lewat dunia nyata. Semoga semangat penulis tidak pudar pada saat ini saja. Inilah usaha yang penuh dengan perjuangan.

Penulis ingin meminta maaf yang sebesar – besarnya, terutama untuk Dr. Irmayanti Budianto M.Si., jika terjadi banyak kesalahan di dalam penulisan skripsi ini, dan mohon

doanya yang terbaik buat penulis sendiri. Sekian dan Terima Kasih.

Depok, 15 Desember 2011

Panji Prasetyo

NPM 0706292492



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Panji Prasetyo

NPM : 0706292492

Program Studi : Ilmu Filsafat

Departemen : Filsafat

Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya

Jenis karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

SENI GAMELAN JAWA SEBAGAI REPRESENTASI DARI TRADISI KEHIDUPAN MANUSIA JAWA: SUATU TELAHAH DARI PEMIKIRAN COLLINGWOOD

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak bebas royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 16 Januari 2012

Yang menyatakan



(Panji Prasetyo)

ABSTRAK

Nama : Panji Prasetyo

Program Studi : Ilmu Filsafat

Judul : Seni Gamelan Jawa sebagai Representasi dari Tradisi Kehidupan Manusia
Jawa: Suatu Telaah dari Pemikiran Collingwood

Seni Gamelan Jawa ada secara historisitasnya, yang dimulai dari zaman Pra-historis, zaman Hindhu – Buddha, zaman Islam, sampai zaman Kolonial. Gamelan Jawa secara instrumental juga memiliki unsur – unsur akan kesadaran manusia Jawa itu sendiri, yang terdiri dari: 1. “rasa” (sebagai ekspresi dari kesadaran manusia Jawa di dalam permainan Gamelan Jawa), 2. pengalaman estetis dari permainan dan kesatuan harmonisasi Gamelan Jawa, dan 3. pengalaman religius (sebagai wujud kesatuan aku dengan yang Transenden). Seni Gamelan Jawa juga selalu mengikuti perkembangan zamannya secara kreatif untuk dapat eksis, yang menjadi sebuah, 4. seni hiburan maupun bersifat kontemporer (seperti pandangan Collingwood bahwa seni yang salah satunya memiliki sifat yang menghibur, dan juga sebagai, 5. mediasi untuk mengekspresikan diri), walaupun unsur tradisinya tidak akan pernah lepas secara instrumentalnya sendiri.

Kata kunci : Seni Gamelan Jawa, Historisitas, Rasa, Kreativitas, dan Kontemporer.

ABSTRACT

Name : Panji Prasetyo

Study Program : Philosophy

Title : The Art of Javanese Gamelan as an representation of Javanese Living Tradition: as an
Collingwood’s Thought

The art of Gamelan Javanese is any certainly in historisity, that to begin from before history age, Hindu – Buddha age, Islam age, until colonial age. The Gamelan of Javanese have also instrumentally every element about consciousness from Javanese Human, that to consist of: 1. “Feel” (to an expression from consciousness of Javanese Human in an performance from Gamelan Javanese), 2. aesthetic of experience from an performance and unity of harmonization from Gamelan Javanese, and 3. religious of experience (as shape to unity about I with something transcendently). The art of Gamelan Javanese also always to follow about trend of periodly the creativity to exist, that become 4. the art as amusement and contemporerly (as viewing from Collingwood, that the art is one of other, have quality amusemently, and 5. as meditation to expression of itself), even though element of tradition from it will not ever instrumentally to loose.

Keyword: The art of Gamelan Javanese, Historisity, Feel, Creativity, and Contemporer.

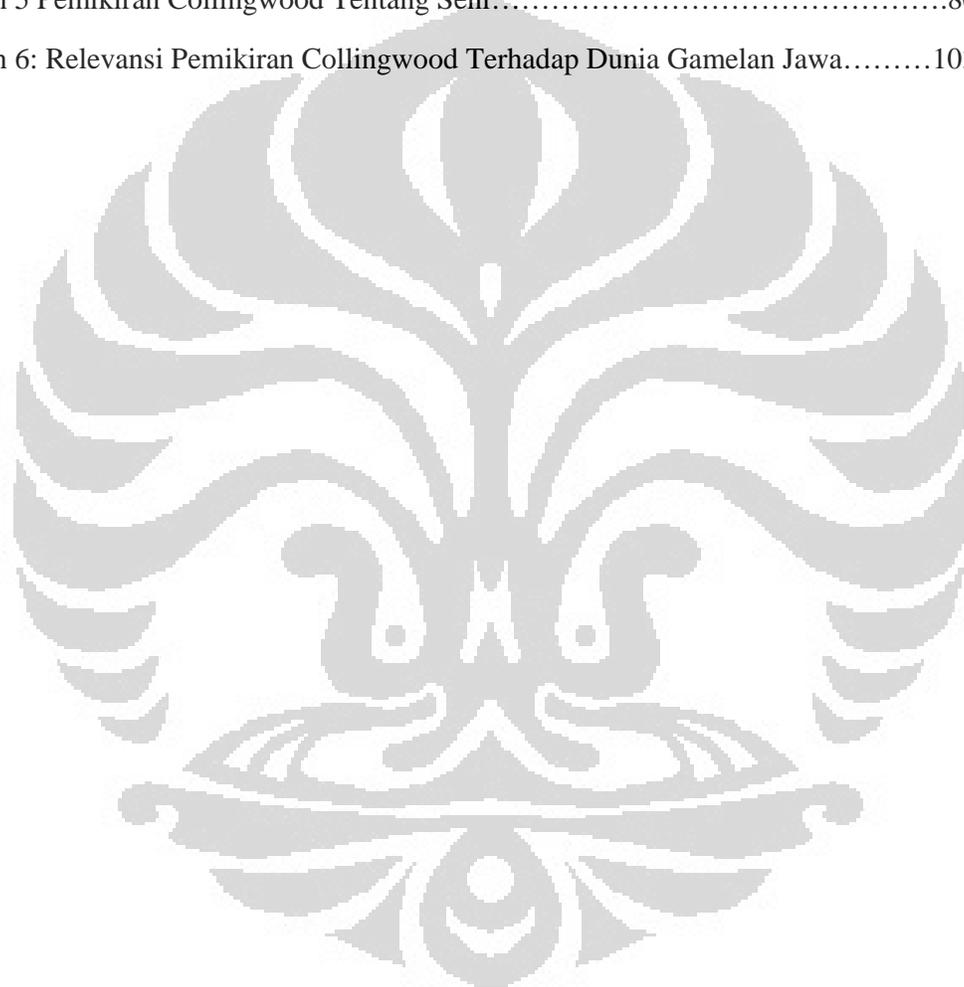
DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme.....	ii
Halaman Pernyataan Orisinalitas.....	iii
Lembar Pengesahan.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Lembar Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	viii
Abstrak/Abstract.....	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Bagan.....	xii
Daftar Lampiran.....	xiii
Bab 1 Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Pernyataan Tesis.....	3
1.4 Kerangka Teori dan Konsep.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Kegunaan Penelitian.....	6
1.7 Metode Penelitian.....	7
1.8 Lingkup Penelitian.....	7
1.9 Sistematika Penulisan.....	8
Bab 2 Historisitas dan Permainan Gamelan Jawa.....	10
2.1 Historisitas Secara Umum.....	10
2.1.1 Historisitas Gamelan Jawa Menurut Jenisnya.....	16
2.1.2.1 Kelompok Membranofon.....	16
2.1.2.2 Kelompok Ideofon.....	18
2.1.2.3 Kelompok Aerofon.....	19

2.1.2.4 Kelompok Chordofon.....	21
2.2 Pengetahuan Dasar Permainan Gamelan Jawa.....	21
2.2.1 Dasar Permainan Secara Umum.....	22
2.2.2 Pengetahuan Dasar dari Alat Musik Gamelan Jawa Menurut Standarisasi.....	23
Simpulan bab.....	31
Bab 3 Kesadaran Manusia Jawa Terhadap Gamelan Jawa.....	32
3.1 “Rasa” Sebagai Ekspresi Kesadaran Manusia Jawa dalam Permainan Gamelan Jawa.....	32
3.2 Pengalaman Estetis Manusia Jawa.....	41
3.3 Pengalaman Religius Manusia Jawa.....	52
Simpulan bab.....	57
Bab 4 Pemikiran Collingwood Tentang Seni.....	58
4.1 Biografi Collingwood.....	58
4.2 Konsepsi Seni Menurut Collingwood.....	61
4.2.1 Seni dan Representasi.....	61
4.2.2 Seni sebagai Nilai Hiburan Yang Bersifat Ekonomis dan Kritik Di dalam Dunia Modern.....	64
4.2.3 Seni Sebagai Ekspresi.....	70
4.2.4 Seniman dan Komunitas Seni.....	75
Simpulan bab.....	81
Bab 5 Relevansi Pemikiran Collingwood Terhadap Gamelan Jawa.....	82
5.1 Pemaknaan Dunia Gamelan Jawa.....	82
5.2 Totalitas Seniman terhadap Dunia Gamelan Jawa.....	90
5.3 Nilai – nilai Seniman terhadap Pemaknaan Dunia Gamelan Jawa.....	98
Simpulan bab.....	104
Bab 6 Kesimpulan dan Catatan Kritis.....	105
Daftar Pustaka.....	109

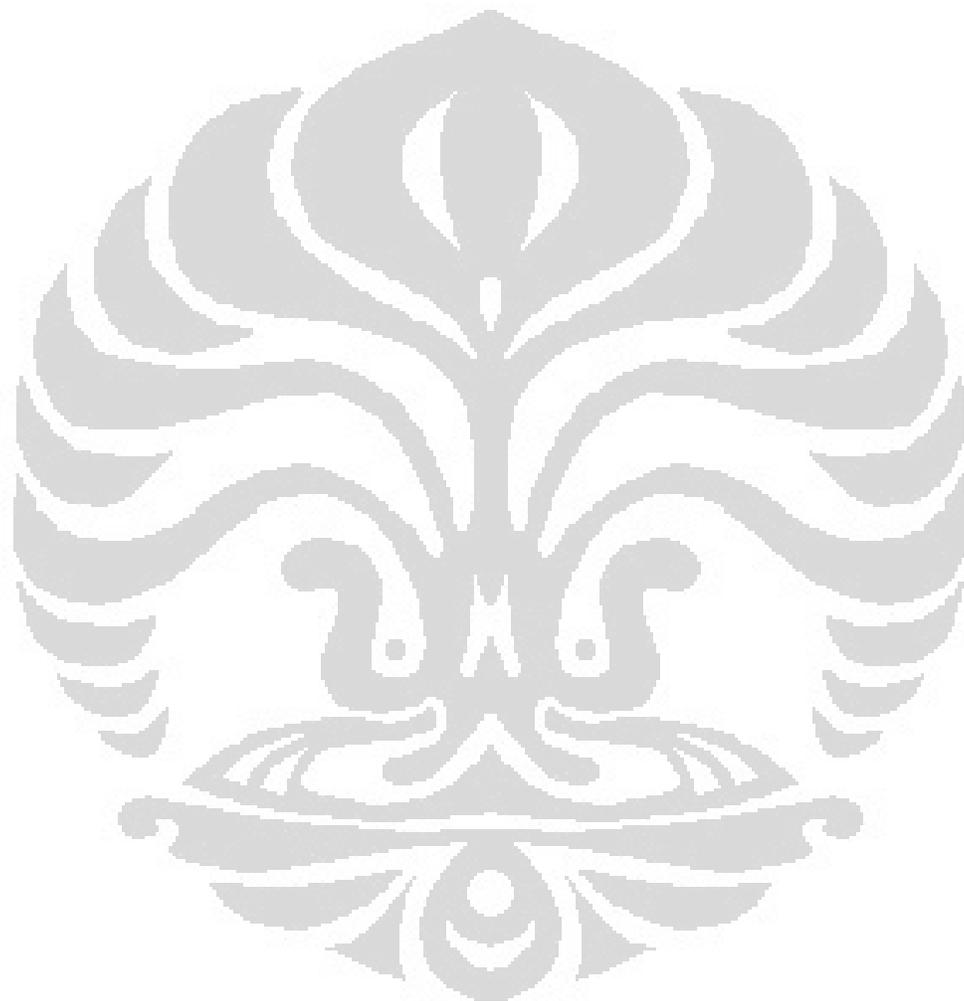
DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Historisitas dari Seni Gamelan Jawa beserta Pengaruhnya.....	30
Bagan 2 Hubungan Gamelan Jawa dengan Rasa.....	40
Bagan 3 Pengalaman Estetis di dalam Seni Gamelan Jawa.....	51
Bagan 4 Pengalaman Religius di dalam Permainan Gamelan Jawa.....	56
Bagan 5 Pemikiran Collingwood Tentang Seni.....	80
Bagan 6: Relevansi Pemikiran Collingwood Terhadap Dunia Gamelan Jawa.....	103



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Peralatan Musik Gamelan Jawa di Masa Lalu.....	113
Lampiran 2 Peralatan Musik Gamelan Jawa di Masa Sekarang.....	117



BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Gamelan Jawa merupakan alat musik yang muncul dari sejarah kebudayaan Jawa yang di dalam perkembangannya selalu dipakai untuk mengiringi pagelaran wayang maupun pengisi suatu pagelaran adat istiadat orang Jawa . Istilah Gamelan telah lama dikenal oleh bangsa Indonesia. Bahkan tidak terbatas selingkup itu saja, melainkan juga dikenal secara populer oleh bangsa – bangsa lain di permukaan bumi ini (Bambang Yudoyono, 1984 : 15).

Gamelan Jawa memiliki perjalanan yang sangat panjang. Menurut Bambang Yudoyono, Gamelan Jawa muncul pada sekitar tahun 326 Saka atau 404 Masehi, dengan ditambahkan sebuah informasi dari pujangga Ranggawarsita dalam *Pustaka Raja Purwa* bahwa pada saat itu, banyak masyarakat Jawa yang mendapatkan transformasi sosial – budaya dari Hindu – Buddha (pengaruh terhadap kehidupan manusia Jawa yang lebih dominan untuk dapat memunculkan karakter aslinya), yang membawa pengetahuan tentang bunyi, seperti bunyi dari kicauan burung, kuda, gajah, dan mulailah dikenal nada pukulan (yang dipukul) pada alat tertentu pada saat itu, seperti kendang, ketipung, dan sejenisnya. Hal tersebut banyak menginspirasi mereka di dalam membuat gamelan Jawa secara utuh, terutama dalam pembawaan alat musik gong dalam bentuk yang standar pada saat itu (Bambang Yudoyono, 1984 : 24), dan dalam bagian ini terdapat pada relief di bangunan candi – candi, misalkan pada candi Prambanan, Borobudur, ataupun Candi Panataran¹, dengan tradisinya di dalam membuat suatu nyanyian persembahan kepada dewa – dewa pada saat itu. Menurut Bambang Yudoyono, ada sumber lain dari sejarah Gamelan Jawa seperti yang diungkapkan oleh R.P. Projo Sastro Prabowo dalam bukunya mengenai *Pustaka Mekar Sari* bahwa Gamelan Jawa diciptakan oleh “Batara Guru” (nenek moyang atau leluhur manusia Jawa yang dianggapnya sangat sakti) yang masih dalam bentuk alat musik *Membranofon* (alat musik pukul yang terbuat dari kulit sapi atau kambing) pada tahun 227

¹ J. Kunst, *Music In Java (Vol. II)*, Hal. 413-421.

Saka atau 355 Masehi (Bambang Yudoyono, 1984 : 24), dan juga alat musik yang dapat di genggam dan dipukul – pukul, yang pada awal mulanya berbentuk seperti batu. Alat musik *Membranofon* merupakan alat musik dasar sebelum terjadinya Gamelan Jawa secara utuh (sebelum masyarakat India mulai berdatangan ke Indonesia).

Dalam membuat Gamelan Jawa, pasti ada ukuran per-*Senya*. *Sen* dimaksudkan sebagai ukuran untuk membuat nada dalam Gamelan yang biasa digunakan oleh para pandai besi, tetapi Gamelan secara umum dibuat dengan bahan dasar dari logam atau perunggu. Nada Gamelan Jawa sangat berbeda dengan nada musik lainnya, karena proses pembuatannya selalu berdasarkan mentalitas dari Manusia Jawa sendiri, dan sama halnya dengan proses pembuatan alat musik dari negara yang lain berdasarkan mentalitas mereka.

Ketika kita melihat sebuah keindahan dari Gamelan Jawa baik permainan maupun alatnya, kita akan terasa berada pada kehidupan Manusia Jawa pada masa lalu baik ketika zaman Hindu – Buddha maupun sebelum orang – orang India masuk ke wilayah Nusantara. Gamelan Jawa mendapatkan tempat yang istimewa pada masa lalu, sampai – sampai dikeramatkan oleh sang pemegang (seniman Kejawen) atau pembuat Gamelan Jawa sendiri, tetapi ketika mengalami rentetan sejarah sampai saat ini (zaman modern atau kontemporer).

Gamelan Jawa sudah hampir tidak mendapatkan tempat yang istimewa lagi terutama di hati manusia Jawa yang rasional, dan hampir disama-ratakan kedudukannya dengan alat musik yang berasal dari barat, ketika sebuah proses akulturasi dari budaya Hindu – Buddha, Islam, maupun barat diambil sebagai tambahan kreasi dari proses akulturasi oleh masyarakat Jawa sendiri, baik ketika dahulu dijadikan mediasi untuk menyembah roh yang ada di Alam ini secara animisme (sebelum Hindu – Buddha masuk ke Indonesia) dalam bentuk batuan perunggu atau logam yang belum menjadi alat Gamelan Jawa pada saat itu, baik dijadikan sebagai alat upacara yang sakral (ketika Hindu – Buddha masuk ke Indonesia), dan seni Gamelan Jawa sudah mulai terbentuk pada zaman ini, baik dijadikan sebagai mediasi berdakwah pada masa Islam, maupun sebagai alat hiburan yang menyejukkan hati pada masa modern saat ini.

Walaupun begitu, identitas aslinya pun masih tetap diusahakan untuk dipertahankan sampai saat ini, karena memang diturunkan secara turun – temurun oleh nenek moyang mereka, yang menjadi salah satu ciri khas manusia Jawa sampai saat ini, yaitu identitas

kemistikan atau proses untuk mencapai moksa atau sesuatu yang transendental di dalam hati manusia secara menyeluruh, seperti ketika tidak diperbolehkan untuk melangkahi alat musik ini secara langsung, karena mentalitas dari Gamelan Jawa ini memang dimiliki oleh manusia Jawa yang memiliki sebuah bentuk kreasi dari seni Gamelan Jawa ini, dan hal itu diusahakan untuk dilakukan atau dibuat secara sempurna.

Seni Gamelan Jawa mempunyai nilai karakteristik yang hampir sama dengan tarien sufi, tetapi berbeda prinsip atau tingkatan dalam sebuah mediasi dengan atau dari seni Gamelan Jawa itu sendiri, dan hampir sama juga dengan budaya dari India, tetapi berbedasuasana dan warna dari dua seni ini, dan hakikat dari seni Gamelan Jawa ini akan saya dapatkan dengan menggunakan bantuan dari pisau analisis Collingwood mengenai seni yang bermakna sebagai sebuah ekspresi.

2. Rumusan Masalah

Gamelan Jawa merupakan refleksi kesadaran dari Manusia Jawa, terutama refleksi kesadaran dari sesuatu yang tidak terlihat dan tidak ter jelaskan oleh akal pikiran manusia, dan “*Being* dari jiwa yang lain” itu akan hadir, ketika kita memainkan instrumen yang memang khas dari ekspresi manusia Jawa ini.

Di dalam perumusan masalah ini, peneliti akan mengajukan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan penggalian nilai – nilai filosofis permainan ini, yaitu :

1. Pemaknaan filosofis yang terkandung di dalam permainan dan setiap alat musik Gamelan Jawa, baik sebagai karya seni maupun seni hiburan, sehingga kita dapat mengetahui representasi kehidupan dari kesadaran manusia Jawa di dalam Gamelan Jawa ?
2. Nilai – nilai apa saja yang ada pada Gamelan Jawa dari hasil pemikiran Collingwood?

3. Pernyataan Tesis

Seni Gamelan Jawa merupakan representasi kesadaran Manusia Jawa, yang sarat dengan tradisi dari sebuah pemaknaan estetis pada setiap kehidupan yang dilingkupi dengan strata budayanya, yang dimaknai secara kontemporer dalam pandangan Collingwood tentang seni.

4. Kerangka Teori dan Konsep

Di dalam merepresentasikan seni seperti ini, peneliti ingin mengambil suatu pemikiran yang tepat dari Collingwood di dalam representasi seni dengan suatu tambahan akan kesadaran dalam filsafat Manusia, dan konsep rasa yang transendental di dalam sufi. Suatu seni akan menjadi seni, jika hal tersebut bukanlah kerajinan, dan kerajinan akan menjadi seni, jika emosi di dalam kerajinan dapat dikendalikan atau diekspresikan, yang tidak secara spesifik atau umum, dan di persembahkan kepada penonton (*Audience*), dan suatu seni selalu ada latar belakang dari apa yang ingin disampaikan atau diekspresikan oleh si seniman, tetapi hal terpenting dari si seniman, bahwa mereka tidak merencanakan suatu emosinya layaknya tukang (Jakob Sumardjo, 2000 : 312), yang sudah siap dengan apa yang digambarkan dalam kepala. Seni itu mempunyai dua sifat (menurut Collingwood) yaitu : seni yang bersifat menghibur, dan seni yang memang bermakna seni. Seni yang bersifat menghibur selalu mengulang – ulang hal yang sudah ada secara spesifik, dan bersifat untuk kegembiraan dan bersenang – senang saja, dan hal ini akan dapat menjadi seni, jika spesifikasi tersebut diubah seutuhnya sesuai dengan ekspresi si seniman, walaupun tidak akan merubah aliran dari si seniman, dan dibuat pembaharuan yang selanjutnya. Oleh sebab itu, banyak seni tradisional yang masuk ke dalam seni hiburan (kerajinan), karena seninya selalu sama secara spesifik dari waktu ke waktu, terkecuali si seniman ingin merubahnya sesuai dari apa yang dia mau, dan menjadikan seni tradisional tersebut menjadi seni yang lebih kontemporer (sesuai dengan zamannya), dan lebih bermakna. Semua ini tidak secara langsung mengekspresikan bahasa emosi kita juga ke dalam seni, karena bahasa ekspresi dari emosi kitalah yang terpenting untuk menyampaikan maksud kepada para pendengar atau

penonton, dan karya seni itu banyak mengalami kegagalan juga, karena faktor utama di dalam menyampaikan maksudnya secara komunikatif, di dalam pembahasan seni.

Seni secara umum adalah kelahiran yang sekhusus – khususnya dari perasaan seorang seniman yang sekhusus – khususnya.² Apa yang disebut “seni” memang merupakan suatu wujud yang terindra. Karya seni merupakan sebuah benda atau artefak yang dapat dilihat, didengar, atau dilihat dan sekaligus didengar (visual, audio, dan audio – visual). Namun, apa yang disebut seni itu berada di luar benda seni, sebab seni itu berupa “nilai” (terdiri dari sifat indah, baik, adil, sederhana, ataupun bahagia) (Jakob Sumardjo, 2000 : 45). Jadi, seni itu adalah nilai yang ditampilkan lewat karya seni, yang diciptakan lewat perasaan seniman.

Menurut Collingwood bahwa representasi karya seni adalah meniru alam semesta atau meniru objek yang ada diluar diri manusia (imitasi), dan masuk ke dalam pikiran kita untuk dapat mengekspresikannya, yang dalam hal ini adalah kehidupan dari Manusia Jawa, untuk dapat membuat hal yang baru dari hal yang sudah ada sebelumnya, atau sama halnya dengan seniman ekspresionis kontemporer yang lain, dan dalam ranah filsafat Manusia juga akan banyak membicarakan sisi psikologis kenapa sang seniman tidak dapat melepaskan secara penuh kesadaran internalnya dari pengaruh masa lalu si seniman, terutama ketika mengekspresikan jiwanya menjadi sebuah seni terutama dengan mediasi dari Gamelan Jawa.

Gamelan Jawa memiliki seperangkat alat yang terdiri dari Rebab, Kendhang, Suling, Celempung atau Sitter, Gender, Gambang, Bonang, Slenthem, Demung, Saron, Peking, Kethuk – Kempyang, Kenong, Kempul dan Gong. Semua alat ini memiliki suara yang berbeda – beda, karena mereka mempunyai peranannya masing – masing di dalam permainan Gamelan Jawa. Jadi, seni Gamelan Jawa adalah sebuah kesatuan harmonisasi kelompok dari setiap permainan instrumental alat Gamelan Jawa, yang para pemainnya (pengrawit) mempunyai peranannya masing – masing di setiap alatnya. Gamelan Jawa berbeda dengan Karawitan Jawa, karena Gamelan Jawa dimulai dari hal yang instrumental, sedangkan Karawitan Jawa dimulai dari vokalnya sendiri³, yang akan disinggung secara tidak langsung. Semua ini tetap didasari dari kesadaran Manusia Jawanya, baik Instrumen Gamelan Jawa

² Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*, hal. 41

³ R. Wiranto, dkk., *Metoda Pendidikan Seni Karawitan Jawa untuk Sekolah Menengah Pertama*, hal. 4

dengan segala tetabuhannya maupun para vokal yang menembangkan segala macam syair di dalam Gamelan Jawa.

5. Tujuan Penelitian

1. Tujuan utama peneliti adalah ingin mengkaji lebih mendalam suatu makna seni di dalam Gamelan Jawa, yang membuat seni ini dapat dijadikan hal yang bernilai seni (seni sesungguhnya), walaupun tidak akan pernah lepas dari karakternya yang penuh semangat “spiritualitas antar sesama”, dan makna dari sebuah perasaan dengan sesuatu yang transenden, dan identitas itu tidak akan pernah terlepas atau dipertentangkan secara penuh oleh diri si seniman.

2. Tujuan kedua dari penulisan ini adalah untuk mengetahui dan memahami tentang nilai – nilai yang terkandung di dalam permainan Gamelan Jawa, terutama tentang nilai seninya itu sendiri. Nilai seni yang dapat dipandang secara kontemporer, tanpa batasan – batasan tertentu, dan setiap unsur di dalam Gamelan Jawa secara instrumental, yang mendukung seni ini dapat berdiri sendiri secara mandiri, dan sebagai nilai pendidikan untuk para pemain Gamelan Jawa yang lain.

3. Tujuan berikutnya dari penyajian tulisan ini adalah agar pembaca dapat memahami tentang seni keselarasan di dalam Gamelan Jawa, yang tidak harus secara spesifik, dan mengerti akan suatu kekompakan baik pelatih maupun pemain Gamelan Jawa yang lain, jikalau dimainkan secara kelompok, dan akan mendapatkan kehalusan rasa, jikalau dimainkan secara individu, seperti yang diajarkan dalam seni Gamelan Jawa secara hakiki, sehingga permainan ini dapat membungkus suatu rasa secara kesatuan, walaupun hal tersebut adalah seni yang bernilai seni sekalipun.

4. Tujuan selanjutnya dari penulisan ini adalah mencoba untuk mencari nilai lainnya dari semua sisi seperti aspek jender yang terkandung dalam aliran – aliran yang ada di dalam Gamelan Jawa, dan menjadikannya sebuah keseimbangan yang indah di dalam nilai harmoni kehidupan atau permainan Gamelan Jawa , walaupun pada dasarnya akan banyak dipegang oleh kaum patriaki itu sendiri, dan juga aliran macapat yang dapat menggambarkan suasana

dari perasaan dalam kehidupan Manusia Jawa baik rasa marah, sedih, gembira, dan lain sebagainya.

5. Tujuan terakhir dari penyajian tulisan ini adalah agar nilai seni dari permainan dan alat – alat Gamelan Jawa (secara tidak langsung menyinggung juga ke ranah karawitan Jawa) dapat secara indah menjadikan alat dan permainan dari Gamelan Jawa sebagai bentuk dari suatu kreasi, yang secara nyata diciptakan oleh perasaan psikologis dari Manusia Jawa , yang juga mengharuskan agar manusia dapat bersatu di dalam permainan, dan menciptakan suatu keharmonisan permainan Gamelan Jawa yang ada di dalam identitas kelompok bersama.

6. Kegunaan Penelitian

1. Penelitian ini berguna untuk menambah khasanah dalam studi filsafat yang bertitik pada budaya Jawa (terutama Gamelan Jawa).

2. Penelitian ini juga berguna untuk menyampaikan semacam pesan kepada para pembaca (terutama pembaca dari masyarakat Indonesia), atau para seniman yang akan memainkan alat musik ini tentang makna dan fungsi Gamelan Jawa secara filosofis, dan menjadi petunjuk praktis bagi para seniman atau pemain Gamelan Jawa.

7. Metode Penelitian

1. Di dalam penelitian seni ini, peneliti ingin menggunakan metode kritis-reflektif, artinya adalah memaknai suatu objek fenomena (seni Gamelan Jawa) secara kritis, untuk mendapatkan hakikat (*eidos*) tertinggi dari sebuah permainan seni yang ditangkap oleh panca indera Manusia secara langsung, sehingga memunculkan suatu simbol yang baru di dalam melakukan sebuah pemaknaan atau perombakan terhadap suatu seni terutama seni Gamelan Jawa. Metode ini juga berusaha untuk memecahkan suatu keraguan akan pengalaman seni yang selalu menggunakan “rasa” dari hal tersebut, dan secara empiris menjadikan hakikat seni tersebut masuk ke dalam suatu makna dari keobjektifan seni secara universal, dan juga untuk menambah suatu khasanah yang baru ke dalam ranah filsafat terutama filsafat seni,

mengenai pengetahuan tentang filsafat Jawa sebagai hal yang mendasar untuk dapat dipelajari, yang diwakili dari salah satu tradisinya yaitu seni Gamelan Jawa.

2. Penelitian ini juga akan menambah segala macam studi pustaka, untuk dapat memperkuat suatu hakikat yang di dapat dalam pemaknaan seni Gamelan Jawa ini.

3. Selain itu, penelitian ini juga akan menggunakan modus fenomenologi untuk mencari hakikat (eidos) dari seni Gamelan Jawa, yang sarat dengan kehidupan Manusia Jawa.

4. Peneliti juga akan menggunakan metode interpretasi di dalam studi kritis dari sebuah pemaknaan terhadap seni Gamelan Jawa ini, baik secara eksternal maupun internal.

8. Lingkup Penelitian

Peneliti menganggap bahwa Gamelan Jawa memang masuk pada ranah filsafat seni dan filsafat budaya, karena seni Gamelan Jawa tidak lepas akan refleksi kehidupan dari tradisi Manusia Jawa, yang banyak mengandung nilai – nilai spiritualitasnya yang tinggi. Semua bahan yang akan di ambil oleh peneliti bersumber pada buku, artikel, dan pengalaman dalam bermain Gamelan Jawa. Buku yang mungkin akan jadi pedoman adalah buku dari J. Kunst yaitu *Music in Java* (Vol. I, 1973), dan selanjutnya dikaji secara mendalam oleh pemikiran Collingwood sendiri sebagai pisau utama untuk mencari nilai seni secara filosofis di dalam Gamelan Jawa. Selain dari pemikiran Collingwood sendiri secara langsung, ada sumber sekunder yang dapat memperkuat analisa pemikiran Collingwood, seperti pemikiran dari Jalaludin Ar-rumi (mengenai konsep seni di dalam sufi), maupun dari pemikiran Boethius (mengenai konsep seni di dalam musik). Peneliti juga akan mencoba untuk mencari sumber yang lain seperti dari internet, dan juga sumber atas dialog Peneliti dengan Dosen Jawa atau setiap pengajar dari Gamelan Jawa.

9. Sistematika Penulisan

Di dalam penulisan ini, penulis ingin menyusun secara lebih baik dari penyusunan sebuah skripsi yang terdiri dari Bab I Pendahuluan, Bab II Historisitas dan permainan

Gamelan Jawa (dimana akan dijelaskan secara terperinci proses panjang perkembangan Gamelan Jawa, yang baik dari zaman Prasejarah sampai zaman kolonial, dan akan dijelaskan sedikit permainan Gamelan Jawa secara umum), Bab III Kesadaran Manusia Jawa terhadap Gamelan Jawa (dimana akan dijelaskan secara terperinci mengenai esensi “rasa” yang tidak lepas dari kehidupannya, pemaknaan estetis dari setiap alatnya, dan pemaknaan religius di dalam mencari suatu hal yang hakiki dari seni Gamelan Jawa), Bab IV Pemikiran Collingwood Terhadap Seni (dimana akan dijelaskan mengenai fungsi dari seni sendiri beserta komunitasnya), Bab V Relevansi Pemikiran Collingwood Terhadap Gamelan Jawa (dimana akan dijelaskan mengenai pandangan Collingwood mengenai dunia Gamelan Jawa, totalitas seniman di dalamnya, dan nilai yang terkandung di dalam seni Gamelan Jawa sendiri), Bab VI Kesimpulan dan Catatan Kritis, dan selanjutnya akan ada suatu lampiran foto – fotonya juga.



BAB II

HISTORISITAS DAN PERMAINAN GAMELAN JAWA

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang historisitas terjadinya Gamelan Jawa secara utuh dari zaman Pra-historis (yang banyak menggunakan benda – benda alam untuk kehidupan), zaman Hindu – Buddha (ketika Gamelan Jawa mulai masuk ke dalam ritual keagamaan), zaman Islam (ketika Gamelan Jawa dijadikan mediasi untuk berdakwah), sampai zaman penjajahan Belanda (dimana rasionalitas diagung – agungkan). Selain itu, penulis akan menjabarkan suatu pengetahuan dasar dari Gamelan Jawa itu sendiri menurut standarisasinya (baik cara bermain dan aliran di dalam setiap alatnya).

2.1 Historisitas Gamelan Jawa

2.1.1 Historisitas Secara Umum

Gamelan Jawa (seperti dalam pembahasan penulis di latar belakang pada Bab I) mempunyai dua sumber yaitu : a. Gamelan Jawa mempunyai latar belakang pra-historis atau sebelum kedatangan pedagang india ke nusantara, yang nantinya akan menjadi sebuah mentalitas pendukung, atau yang akan ikut terbawa ke sejarah berikutnya; dan b. Gamelan Jawa yang sudah terbentuk secara utuh pada zaman Hindu – Buddha (kedatangan pedagang India di nusantara), yang budayanya menjadi sebuah inspirasi terbesar bagi masyarakat Jawa pada saat itu.

Seorang sarjana berkebangsaan Belanda bernama Dr. J.L.A. Brandes secara teoritis mengatakan bahwa jauh sebelum datangnya pengaruh budaya India, bangsa Jawa telah memiliki keterampilan budaya atau pengetahuan yang mencakup 10 butir yaitu : (1) wayang, (2) Gamelan, (3) ilmu irama sajak, (4) batik, (5) pengerjaan logam, (6) sistem mata uang sendiri, (7) ilmu teknologi pelayaran, (8) astronomi, (9) pertanian sawah, dan (10) birokrasi pemerintahan yang teratur. Sepuluh butir keterampilan budaya tersebut bukan pemberian dari bangsa Hindu atau India, dan kalau teori tersebut benar berarti keberadaan Gamelan dan

wayang sudah ada sejak jaman prasejarah. Namun tahun yang tepat sulit diketahui, karena pada masa prasejarah masyarakat belum mengenal sistem tulisan, dan tidak ada cukup bukti tertulis yang dapat dipakai untuk melacak dan merunut Gamelan pada masa prasejarah,¹ namun ada sumber tertulis yang menyatakan bahwa masyarakat Jawa sudah mengenal kebudayaannya sekitar 800.000 tahun yang lalu lewat sistem berburunya (Koentjaraningrat, 1984 : 31), dengan banyak menggunakan batu (terutama perunggu). Kebudayaan perunggu di Indonesia diperkirakan tiba dari Vietnam utara. Di sana ada suatu situs terkenal, yaitu Dongson, atau tempat ditemukannya berbagai macam benda kuburan yang terbuat dari perunggu, dan alat – alat yang terbuat dari perunggu tersebut sudah mulai dipakai oleh masyarakat Indonesia pada zaman itu sebagai benda ritual atau upacara, yang dibuat oleh tetua sukunya pada saat itu, dengan bandingannya yaitu alat yang terbuat dari besi, yang banyak digunakan sebagai alat – alat perkakas, dan dua hal ini berasal dari zaman yang sama (Koentjaraningrat, 1984 : 37).

Gamelan Jawa selalu mengalami perkembangan di dalam sejarahnya, baik sebagai alat upacara, maupun mediasi berdakwah atau seni. Gamelan Jawa yang dimulai dengan kunci pada permainan Gong sebagai seni utamanya, dan setiap nada slendro yang memistikan suasana, supaya upacara keagamaannya berjalan sakral, dengan tambahan sesaji di dalamnya, agar ada makhluk halus (secara metafisik) yang dapat benar – benar membantu untuk melancarkan upacara yang sakral tersebut, dan hal ini ada ketika zaman Hindu – Buddha, terutama pada zaman Majapahit.

Bukti – bukti tertua mengenai adanya negara – negara Hindu – Jawa, yaitu berupa prasasti – prasasti dari batu yang ditemukan di pantai utara Jawa Barat, atau kurang lebih 60 kilometer sebelah timur kota Jakarta di lembah sungai Cisedane (Koentjaraningrat, 1984 : 38). Ritual keagamaan seperti itu sudah mulai diperkenal oleh setiap Raja yang ada di ranah Jawa, dan untuk menjaga keseimbangan kerajaannya, maka sang Raja mesti melaksanakan segala macam ritus dan upacara keagamaan di mana ada berbagai benda keramat, nyanyian, dan kesusasteraan yang keramat (Koentjaraningrat, 1984 : 41), dan Raja yang sangat kental kemistikkannya pada saat itu adalah Raja kertanegara, dengan memperlihatkan suatu metode atau cara simbolik mistik yang gaib (pemersatuan suci dengan Bhairawa), daripada

¹ <http://yantiocta.student.umm.ac.id/2010/10/13/Gamelan-Jawa/>

melakukan hal – hal yang bersifat rasional (Koentjaraningrat, 1984 : 45-46). Selain hal tersebut, akan ada kesustraan Jawa Kuno kakawin yang muncul dari kerajaan Kediri (Koentjaraningrat, 1984 : 44), dan akan berubah fungsinya menjadi macapat, dan hal ini akan dijelaskan pada Bab berikutnya.

Setiap data tentang keberadaan Gamelan juga ditemukan di dalam sumber - sumber tertulis yang berupa prasasti, dan kitab – kitab kesusastraan yang berasal dari masa Hindu – Budha, atau seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya yaitu berupa relief yang dipahatkan pada bangunan candi baik pada candi-candi yang berasal dari masa klasik Jawa Tengah (abad ke-7 sampai abad ke-10), dan candi-candi yang berasal dari masa klasik Jawa Timur yang lebih muda (abad ke-11 sampai abad ke-15). Pada beberapa bagian dinding candi Borobudur dapat dilihat relief 17 jenis instrumen Gamelan yang terdiri dari kendang bertali yang dikalungkan di leher, kendang berbentuk seperti periuk, siter dan kecapi, simbal, suling, saron, dan gambang. Pada candi Lara Jonggrang (Prambanan) dapat dilihat juga gambar relief kendang silindris, kendang cembung, kendang bentuk periuk, simbal (kècèr), dan suling. Di dalam beberapa kitab kesastraan India seperti kitab Natya Sastra menjelaskan bahwa seni musik dan seni tari sangat berfungsi untuk aktivitas upacara keagamaan.²

Sebelum penulis membahas lebih lanjut tentang keberadaan seni Gamelan Jawa pada masa Islam, penulis akan menyinggung sedikit tentang historisitas penyebaran Islam di ranah Jawa. Islam masuk ke Jawa melalui suatu negara yang baru muncul di pantai barat Jazirah Melayu, yaitu Malaka. Dalam abad ke 14, ketika kekuasaan Majapahit sebagai suatu kerajaan yang berdasarkan perdagangan mulai berkurang, maka bagian barat dari rute perdagangan yang melalui Kepulauan Nusantara berhasil dikuasai oleh negara itu (Koentjaraningrat, 1984 : 48). Persebaran agama Islam yang sejak abad ke-13 makin lama makin cepat meluas di kepulauan Indonesia ini, terutama terjadi berkat usaha para penyiari dengan ajaran mistik Islamnya (sufi), terutama akan lebih terasa pada zaman sunan Kalijaga. Para penyiari itu menjadi anggota aliran mistik Islam (tariqa) yang melarikan diri dari bagdad, ketika kota itu diserbu Manusia Mongol dalam tahun 1258 (Koentjaraningrat, 1984 : 53).

Gagasan mengenai mistik memang mendapat sambutan hangat di Jawa, karena sejak zaman sebelum masuknya agama Islam, tradisi kebudayaan Hindu – Buddha yang terdapat di

² <http://www.kaskus.us/showpost.php?p=169072224&postcount=88>

Jawa sudah didominasi oleh unsur – unsur mistik. Berbagai karya kesustraan Jawa – Islam yang ditulis pada awal masuknya Islam di pantai utara pulau Jawa, memang menunjukkan kuatnya unsur – unsur tradisi di dalam Hindu – Buddha, dan hasrat untuk menyiarkan suatu gagasan mistik, dapat merupakan motivasi bagi para penyiara agama Islam untuk membawa dan menyiarkan agama Islam kearah Timur. Aceh dan Cirebon telah lebih banyak terpengaruh oleh aliran mistik sufi, sedangkan kota – kota lain seperti Malaka dan Demak, atau wilayah yang berdekatan dengan kekuasaan dari kedua kota tersebut, malah lebih banyak mendapat pengaruh dari penyiara Islam yang tidak beraliran mistik, walaupun para penyiara ajaran agama Islam dari kedua aliran itu juga sedikit-banyak terlibat dalam perdagangan Asia yang sama (Koentjaraningrat, 1984 : 53-54).

Gamelan Jawa sebagai salah satu kebudayaan Manusia Jawa yang masih bertahan, ketika zaman Islam mempunyai pembaharuan lebih lanjut. Pada zaman sunan Kalijaga ada penambahan nada pada Gong, serta lagu Gamelan Jawa yang terkenal pada zaman tersebut adalah Ilir – ilir³, dan nilai sufistik juga akan sangat terasa pada zaman sunan Kalijaga, sebagai proses untuk mengIslamkan Jawa secara perlahan – lahan melalui budaya dan spiritualitas mereka, walaupun akan ada sinkretisme (perpaduan Islam dengan Jawa atau Islam kejawaan) yang dilakukan oleh masyarakat Jawa sendiri, dan diluar dari keinginan sunan Kalijaga sendiri, yang ingin suatu budaya terutama Jawa mengikuti agama atau paham Islam, dan bukan agama atau paham Islam yang mengikuti budaya.

Gamelan yang diwariskan pada sunan Kalijaga biasa digunakan untuk upacara sekatenan (upacara untuk memperingati maulid nabi), dan selalu ada syarat untuk menonton permainan Gamelan Jawa yang diwariskan oleh sunan Kalijaga ini, yang terdiri dari membasuh kedua kaki dan mengucapkan kalimat syahadat⁴, dan kebiasaan ini mulai hilang, ketika masyarakat Jawa sudah terpengaruh dengan paham Islam itu sendiri, dan Gamelan ini biasa dimainkan pada malam hari, atau sesudah masyarakat Jawa pulang dari pekerjaan

³ Referensi dari acara Laptop Si Unyil pada tanggal 4 september 2010, jam 17.00

⁴ jurnalmahasiswa.filsafat.ugm.ac.id

mereka pada siang hari, dan tidak dimainkan setiap malam jumat⁵, karena memiliki kesakralan tersendiri bagi Manusia Islam.

Gamelan Sekaten sebagai pusaka kerajaan juga ikut berpindah tangan mengikuti siapa yang akan berkuasa selanjutnya. Sejak Majapahit, Demak, Pajang dan Mataram, dan sebanyak itulah Gamelan Sekaten berpindah tangan dari satu penguasa ke penguasa lainnya, atau diturunkan secara turun – temurun. Namun, perjalanan sejarah belum berakhir, karena Mataram Hadiningrat sendiri kemudian juga pecah menjadi dua, pada tahun 1755 Masehi melalui perjanjian Giyanti, atau menjadi Surakarta dan Yogyakarta.

Harta kekayaan termasuk Gamelan Sekaten itu kemudian dibagi dua. Namun, tidak dapat dipastikan manakah dari kedua kerajaan pecahan Mataram Hadiningrat itu yang mendapat Gong Kiai Sekar Delima warisan Brawijaya V dan Gong Kiai Sekati warisan Sunan Kalijaga. Hasil penelitian sejarah sekaten yang dilakukan Depdikbud (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan) pada tahun 1991-1992 menyebutkan, bahwa Gamelan Sekaten memang harus sepasang, yang masing – masing kerajaan pecahan Mataram Hadiningrat (Surakarta dan Yogyakarta), dan membuat Gong baru sebagai pasangannya (Kiai Nogowilogo dan Guntur Sari).⁶

Sedangkan pada zaman kolonial belanda atau bangsa Eropa, seni Gamelan Jawa yang bersifat irasional pada zaman dahulu, mulai dirasionalkan pada masa penjajahan Belanda ini, dan mencari sesuatu hal yang praktis di dalamnya, atau mencoba untuk keluar dari “pakem” yang ada, dan dapat dibahasakan secara mudah dari segala spiritualitas yang muncul dari permainan ini, atau membahasakan segala hal yang metafisis di dalam permainan Gamelan Jawa, sehingga membuat seni permainan ini menjadi lebih modern (rasional), atau sampai pada suatu pembaharuan (kontemporer) yang lebih lanjut. Hal ini akan dijelaskan pada halaman selanjutnya.

Penjajahan Belanda atau bangsa Eropa dimulai, ketika ada aktivitas – aktivitas perdagangan Manusia Portugis dalam abad ke 16 terutama terhadap Kepulauan Indonesia.

⁵ Blog.ugm.ac.id/2010/11/15/upacara-sekaten

⁶ <http://tengkoraksakti.blogspot.com/2010/05/Gamelan-Jawa-sejarah-dan-misteri.html>

Dalam tahun 1511, kekuatan mereka berhasil menaklukkan Malaka (Koentjaraningrat, 1984 : 62).

Para seniman Jawa mulai menggunakan cara berseni dari barat sekitar akhir abad 18 atau pada tahun 1811-1815, ketika kekuasaan Inggris mulai memasuki atau mengambil – alih wilayah Jawa, dan mereka mulai melakukan pendekatan dengan masyarakat pribumi Jawa, ketika kerajaan Inggris melakukan hubungan diplomatik dengan kerajaan di Jawa, dan pada saat diambil-alih oleh kekuasaan Belanda pun para Raja di Jawa tetap melakukan hubungan dengan kerajaan Inggris⁷, tetapi tidak semua gaya barat ditiru cara berseninya oleh para seniman Indonesia (terutama seniman Jawa), karena para seniman Jawa masih banyak mempertahankan identitas asli mereka sebagai sebuah muatan lokal, atau seperti proses panjang pengaruh luar negeri ke Indonesia yang tidak semua budaya mereka diambil oleh masyarakat kita.

Seni Gamelan Jawa mulai memasuki ranah pendidikan atau kegiatan ekstrakurikuler, ketika Ki Hajar Dewantara mengangkatnya sebagai salah satu identitas yang perlu dijadikan pembelajaran akan sesuatu yang baik dari budaya kita sendiri, selain alat musik dari daerah lain, walaupun Ki Hajar Dewantara lebih mengapresiasi musik Gamelan Jawa daripada yang lainnya, dan ingin dijadikan sebagai perwakilan untuk kesenian atau musik dari daerah yang lain di Indonesia.

Gamelan Jawa pada masa Ki Hajar Dewantara (kolonial Belanda) mencoba untuk keluar dari pakem yang ada pada setiap seniman tradisional Jawa, dan mencoba untuk memainkan musik dari luar negeri atau memainkan suatu musik yang mengikrarkan rasa kesatuan, seperti musik Indonesia Raya yang dimainkan melalui alat musik Gamelan Jawa ini, walaupun akan banyak kegagalan, karena tangga nada musik modern yang diatonis, dipadukan dengan musik Gamelan Jawa yang pentatonik, tetapi pada akhir dekade 1970-an beberapa komponis dari dunia pentatonis menggarap karya-karya mereka dengan kredo instrumen sebagai sumber bunyi, dan dengan kredo ini dilema pentatonis-diatonis dengan sendirinya dapat dipecahkan. Para komponis ini tidak lagi memusatkan kekuatan musiknya

⁷<http://melayuonline.com/ind/article/read//1001/ragam-dan-unsur-spiritualitas-pada-ilustrasi-naskah-nusantara>

pada tangga-nada, akan tetapi lebih kepada warna suara yang digali dari segala macam kemungkinan bentuk dan materi instrumen.⁸

2.1.2 Historisitas Gamelan Jawa Menurut Jenisnya

Berdasarkan pada sejarahnya, Gamelan Jawa terbagi menjadi empat kelompok atau instrument yang mempunyai karakter suara yang berbeda – beda berdasarkan pada sumber bunyinya, yang sebagai berikut.

2.1.2.1 Kelompok Membranofon

Kelompok membranofon adalah instrumen Gamelan, yang sumber bunyinya ada pada selaput kulit atau bahan lain yang sejenisnya. Di dalam Gamelan Jawa kelompok ini disebut sebagai kendang. Dalam beberapa prasasti diperoleh bukti bahwa instrumen kelompok membranofon telah populer di Jawa sejak pertengahan abad ke-9 Masehi dengan nama: *padahi, pataha (padaha), murawa atau muraba, mridangga, mrdala, muraja, panawa, kahala, damaru, dan kendang*.

Pada zaman kebudayaan logam prasejarah di Indonesia (kebudayaan perunggu) telah dikenal adanya jenis moko, dan nekara. Nekara pada zamannya berfungsi sebagai semacam genderang, yang pada akhirnya akan berubah fungsi menjadi kendhang.

Selain di Indonesia, jenis kendang di India juga disebut dengan berbagai nama seperti: *dundubhi, pataha, mridangga, panava, murawa, dan mrdala*. Hal ini telah dikenal sejak masa Weda. Jenis ‘dundubhi’ yang sebagai salah satu jenis kendang di India disebutkan sebagai ‘sebuah kendang yang jika dipukul dapat mengalahkan musuh yang ada di sekitar’. Di India, kendang memainkan peran penting dalam upacara dan mengiringi pertunjukan tari sebagai mana disebutkan di dalam kitab Natya Sastra. Mridangga termasuk sebagai jenis kendang yang utama. Murawa (muraba), mrdala, dan mridangga barangkali berasal dari akar kata yang sama yakni “mrd” yang berarti ‘tanah’ dalam istilah kesenian membranofon di India.

⁸ <http://wisnumintargo.web.ugm.ac.id/?p=64>

Penyebutan dengan berbagai nama menunjukkan adanya berbagai bentuk kendang beserta bahannya. Dalam seni arca, kendang kecil yang dipegang oleh dewa disebut 'damaru'. Pada relief Candi Borobudur (awal abad ke-9 Masehi), dan Candi Siwa di Prambanan (pertengahan abad ke-9 Masehi) dilukiskan bermacam – macam bentuk kendang. Ada kendang yang berbentuk silindris secara langsing, berbentuk tong asimetris, dan kerucut. Pada pagar langkan di candi Siwa (Prambanan), kendang ditempatkan di bawah perut dengan semacam tali. Pada candi – candi yang lebih muda dari sekitar abad ke-14, relief kendang dapat dilihat di candi – candi masa atau zaman klasik muda di Jawa Timur, seperti: Candi Tegawangi, dan Candi Panataran. Di candi Tegawangi juga dijumpai relief seseorang manusia yang membawa kendang berbentuk silindris dengan tali yang dikalungkan pada kedua bahunya. Di Candi Panataran, relief kendang digambarkan hanya berselaput satu sisi, dan ditabuh dengan menggunakan pemukul yang ujungnya berbentuk bulat. Jaap Kunst menyebut instrumen musik ini sebagai 'dogdog'. Adanya kesamaan penyebutan kendang dalam sumber tertulis Jawa Kuna dengan sumber tertulis di India membuktikan bahwa kontak budaya antara keduanya mencakup pula dalam bidang seni pertunjukan. Namun tidak berarti bahwa kendang Jawa adalah pengaruh dari kendang India.

Berdasarkan akar dari kata "mrd", maka kata "mredangga" dalam prasasti dimungkinkan sekali adalah kendang yang dibuat dari tanah liat. Dalam perkembangannya kemudian di Jawa kata, "mredangga" menjadi "pradangga" dalam bahasa Jawa Baru yang berarti penabuh Gamelan atau nyaga. Perubahan seperti ini terdapat juga pada kata 'kamsa' atau 'kangsa' yang berarti 'perunggu', dan kemudian berubah lagi menjadi 'gangsa' yang berarti 'Gamelan'.

Istilah 'gangsa' yang berarti Gamelan sudah digunakan pada abad ke-12 Masehi, seperti yang dijumpai dalam kitab Smaradahanana (pupuh XXIX:8), dan dalam Gamelan sekarang biasa disebut 'gambang gangsa', atau sejenis gambang yang dibuat dari bahan logam (perunggu atau kuningan).

Jenis instrumen membranofon lainnya adalah 'bedug' dan 'trebang'. Istilah 'bedug' dijumpai pada kitab yang lebih muda, yakni Kidung Malat. Dalam Kakawin Hariwangsa, Ghatotkacasraya dan Kidung Harsawijaya, instrumen sejenis bedug disebut dengan istilah

“tipakan”. Selain itu ada istilah ‘tabang-tabang’ dalam kitab Ghatotkacasraya dan kitab Sumanasantaka yang kemudian berkembang menjadi istilah ‘tribang’. ‘Tembang’ maupun ‘bedhug’ bukan instrumen musik yang muncul setelah datangnya kebudayaan Islam, tetapi alat musik ini telah ada sejak abad ke-12 M.

2.1.2.2 Kelompok Ideofon

Instrumen musik kelompok ini adalah jenis instrumen musik yang sumber bunyinya berasal dari ‘badan’ alat musik itu sendiri, dan para ahli menggolongkan jenis musik ini sebagai alat musik yang tertua, jika dibandingkan dengan jenis alat musik yang lain.

Salah satu alat musik ideofon adalah Gamelan Jawa yang berpencon, atau berbentuk seperti stupa. Relief Instrumen Gamelan berpencon di Panataran maupun Candi Ngrimbi barangkali dapat dinamakan ‘reyong’. Instrumen ini dibunyikan dengan tongkat pendek, yang dipegang dengan lengan kanan dan kiri. Dalam susunannya yang banyak dalam satu rancak, yang kemudian menjadi ‘bonang’. Jika susunannya sedikit yang setiap masing-masing ada dalam satu rancak, maka dinamakan ‘kenong’.

Gong adalah jenis instrumen Gamelan yang juga sangat penting, dan dapat dilihat di dalam sumber tertua atau lama pada gambar relief mengenai sebuah cerita tentang Arjunawiwaha di Gua Selamangleng-Tulungagung, yang berasal dari abad ke- I I Masehi. Kemudian digambarkan pada sebuah relief yang menceritakan tentang Bhornantaka di Candi Kedaton, dan relief Ramayana di Candi Panataran (abad ke 14 Masehi). Hal ini tidak berarti bahwa gong belum dikenal sebelum abad ke- 11. Dalam kitab Ramayana Jawa Kuna yang berasal dari abad ke-9 Masehi telah menyebutkan tentang ‘gong’ di dalamnya, dan instrumen Gamelan yang sampai sekarang tetap bernama ‘gong’ pada zaman abad ke-9 Masehi, digunakan sebagai instrumen Gamelan yang penting, yang pada waktu itu mungkin penggunaannya cukup terbatas di dalam keraton, sehingga oleh Kunst dikatakan sebagai ‘royal instrument’. Lagi pula, jika ditinjau dari teknik pembuatannya, gong memang memerlukan teknik yang lebih rumit, dan bahan yang lebih mahal, sehingga tidak setiap kelompok masyarakat dapat memiliki alat musik ini.

Gong Gedhe adalah Istilah untuk menyebut 'gong' yang berukuran besar (gong Gedhe); sedangkan untuk ukuran yang lebih kecil, ada berbagai sebutan seperti: gubar, bendhe, dan bheri. Istilah 'gong' juga dipakai untuk mewakili seluruh ansambel Gamelan. Jika masyarakat Jawa mengatakan bahwa kalau mereka punya hajatan, maka mereka akan 'gantung gong' (membuka dengan bunyi gong), untuk menyelenggarakan 'klenengan'. Adapun 'gubar' ditafsirkan sebagai sejenis gong dalam ukuran sedang.

Gambang disebutkan dalam sumber tertulis di dalam kitab Malat, dan menurut berita dari Cina pada masa Dinasti Song (966-1279 Masehi) dikatakan bahwa pada masa pemerintahan Raja Jayabhaya dari Kadiri, masyarakat Jawa telah dapat bermain seruling, kendang, dan xylophone (gambang) dari kayu. Istilah 'gender' juga mulai disebut pada zaman Kadiri, yakni dalam Kidung Wangbang Wideya, yang biasa digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang bersama dengan ridip dan gong.

Instrumen Gamelan yang terdiri atas bilah-bilah (wilahan) yang dirangkai telah ada pada masa Candi Borobudur (abad ke-9 Masehi). Relief seperti pada candi Borobudur tersebut juga dapat dilihat pada candi yang lebih muda yakni Candi Panataran, dan jikalau gambang sudah mulai dikenal, maka mestinya alat musik yang sejenis saron juga sudah dikenal sebelumnya.

Barangkali relief yang dipahatkan pada candi Borobudur memang menggambarkan tentang saron, dan bukanlah gambang. Istilah 'saron' baru ditemukan dalam sumber tertulis setelah abad ke-15 Masehi (di dalam kitab Arjunaprabda). Dalam sumber tertulis itu juga ada istilah mengenai 'barung' yang ditafsirkan juga sebagai 'saron'.

2.1.2.3 Kelompok Aerofon

Jenis instrument yang termasuk dalam kelompok ini adalah Gamelan yang sumber bunyinya berasal dari udara yang ditiup. Pada ansambel Gamelan Jawa sekarang ini, seruling merupakan kelengkapan dalam Gamelan Jawa, atau klenengan atau uyon-uyon. Dalam kitab Natya Sastra, seruling (suling) juga disebut dengan istilah *vamsa* yang artinya adalah 'bambu'. Bukti piktorial keberadaan akan suling pada masa Jawa kuno dapat dilihat pada

relief di Candi Borobudur, Karmawibhangga, relief di candi Jataka, dan Lalitawistara. Selain itu terdapat juga pada relief di Candi Jago dan Candi Panataran.

Berdasarkan data relief tersebut, maka dapat dibedakan menjadi dua macam seruling, yaitu seruling melintang (suling miring), dan seruling membujur (vertikal). Dalam sumber tertulis, seruling yang sering disebutkan dalam kitab Ramayana Jawa Kuna dengan istilah 'bangsi', dan dibunyikan bersama-sama dengan instrumen rawandsta. Kata 'bangsi' dan 'wangsi' mempunyai kemungkinan berasal dari kata yang sama dalam Sanskerta 'vamsa'. Dalam kitab yang lebih muda, yakni Writtasancaya karya Mpu Tanakung juga disebutkan dengan istilah 'suling'. Kitab Ramayana Jawa Kuna juga telah menyebutkan istilah 'suling'. Demikian pula di Bali, dalam prasasti Batur Pura Abang A tahun 1011 Masehi juga disebut dengan 'suling'. Ini berarti bahwa sejak abad ke-11, suling telah masuk dalam kelengkapan di dalam instrumen Gamelan.

Selain seruling yang banyak dalam sumber tertulis maupun relief, ada juga alat musik tiup yakni terompet yang disebut sebagai 'sangkha'. Sangkha adalah semacam kerang laut, dan sebagai alat musik tiup yang telah lama digunakan di India. Dalam ikonografi Hindu, sangkha merupakan atribut Dewa Wisnu, dan Kresna. Dalam relief Ramayana di Candi Brahma (Prambanan), sangkha ditiup untuk membangunkan Kumbakarna yang tidur. Dalam kitab Nagarakrtagama (pada masa Majapahit) juga menyiratkan tentang "gumang kahala sangka lan padaha ganjuran" (artinya: "gemuruh suara kahala sangka dan kendang, ganjuran" (di dalam pupuh 65:1)). Istilah 'kahala sangka', dan 'sangkha kahala' yang sekarang menjadi 'sangkakala; sedangkan 'ganjuran' sebagai instrumen Gamelan juga barangkali sejenis dengan genderang. Istilah Gamelan Kala Ganjur sekarang ini berasal dari kata 'kahala' dan 'ganjur', dan istilah ini telah ada sejak zaman Majapahit. Jenis terompet yang lain adalah 'pereret', yang sebagaimana disebut dalam Kidung Ranggalawe.⁹

⁹ Belanegarari.wordpress.com/2010/06/

2.1.2.4 Kelompok Chordofon

Kelompok ini lebih banyak mendasar pada alat yang dipetik atau digesek, atau lebih ke instrumen bersenar seperti rebab dan chelempung (Jaap Kunst, 1973 : 136). Perkembangan musik Gamelan diperkirakan sejak kemunculan kentongan rebab tepukan ke mulut gesekan pada tali atau bambu tipis hingga dikenalnya alat musik dari logam. Rebab mungkin memang asli Persia, dan alat ini memiliki dua senar. Alat ini berbentuk seperti hati. Busur senar dari alat musik rebab ini mempunyai bentuk yang sama, dengan busur senar dari Eropa pada abad 17 (Jaap Kunst, 1973 : 220-221), atau busur biola pada saat itu. Alat musik ini terbuat dari kayu, bambu, ataupun batok kelapa. Senar rebab biasanya terbuat dari serat pohon, akar (biasanya akar palem arenga), sedangkan senar pada busurnya terbuat dari ekor kuda. Dewasa ini, bahan untuk membuat alat musik ini mudah didapatkan, walaupun sebagian senar terbuat dari logam, yang tentu saja akan berpengaruh pada suara alat musik tersebut. Rebab adalah salah satu alat musik gesek yang dapat ditemukan di berbagai daerah di Indonesia, terutama di daerah melayu. Dahulu kala, orang-Manusia persia menggunakan rebab dengan satu senar, untuk menari yang dikenal sebagai “rebab ul shaer”.¹⁰

Chelempung yang bentuknya banyak memberikan kesan untuk pengaruh di Eropa. Instrumen ini telah tergambarkan pada sebuah relief candi hindu – jawa (candi jago), atau hampir sama dengan kecapi di wilayah Jawa barat, dan bentuk yang asli chelempung tersebut tidak hadir sampai abad 19, dan bentuk alat ini mempunyai banyak pengaruh dibawah pesona barat sampai tinggal dua generasi berikutnya (Jaap Kunst, 1973 : 229-230), sedangkan kecapi tidak diragukan lagi, bahwa alat ini datang secara eksis dibawah pengaruh barat, yang juga masuk dalam kelompok siter.¹¹

2.2 Pengetahuan Dasar Permainan Gamelan Jawa

Gamelan Jawa merupakan kesatuan alat musik yang lebih didominasi oleh pukulan akan suatu benda (baik besi ataupun perunggu). Kata Gamelan sendiri berasal dari bahasa

¹⁰ <http://www.indonesiaseoul.org/indonesia/tentangindonesia/music-dance1.htm>

¹¹ Jaap Kunst, *Music in Java (Vol. I)*, hal. 371

jawa “Gamel” yang berarti memukul atau menabuh, diikuti akhiran (-an) yang menjadikannya sebagai kata benda. Sedangkan menurut istilah secara umum, Gamelan mempunyai arti sebagai satu kesatuan alat musik yang dimainkan bersama.¹²

Sebelum kita memasuki pemahaman lebih lanjut dari Gamelan Jawa, kita akan mengetahui terlebih dahulu pengetahuan awal dari Gamelan Jawa itu sendiri (baik teknik permainan maupun aliran di dalamnya), yang sebagai berikut.

2.2.1 Dasar Permainan Gamelan Jawa Secara Umum

Di dalam Gamelan jawa, kita memainkan musik pentatonis, yang berbeda dengan musik barat yang diatonis. Gamelan Jawa banyak cara untuk membunyikannya, seperti berikut.

1. Digesek : Rebab
2. Dikebuk : Kendhang
3. Ditiup : Suling
4. Dipetik : Celempung dan Siter
5. Dipukul : Gender, Gambang, Bonang, Slenthem, Demung, Saron, Peking, Kethuk – Kempyang, Kenong, Kempul, dan Gong.¹³

Gamelan Jawa memiliki dua aliran yaitu aliran slendro yang suasananya masih jawa klasik, dan aliran pelog yang suasananya mendekati musik diatonis.

Jarak nada dalam sistem slendro

1 ___ 2 ___ 3 ___ 5 ___ 6 ___ 1
1 1 1 1 1

¹² Rocketminator.blogspot.com/2011/03.

¹³ R. Wiranto, dkk., *Metode Pendidikan Seni Karawitan Jawa Untuk Sekolah Menengah Pertama*, hal. 6

Jarak nada dalam sistem pelog

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5 ___ 6 ___ 7 ___ i
1 1 1½ 1 1 1 1½

(Soeroso, 1982 : 11)

Nada slendro dapat juga disamakan dengan pelog, jika sebagian nadanya dimiringkan atau diturunkan dua pertiga dari nada yang sebenarnya, atau biasa disebut dengan *Slendro miring*.¹⁴

Nada pelog memiliki beberapa jenis, yang terdiri dari : a.) Pelog barang, yaitu nada pelog yang didominasi oleh nada (7), tanpa ada nada (1), dan nada (4); b.) Pelog bem, yaitu nada pelog yang didominasi oleh nada (1), tanpa ada nada (7), dan nada (4); dan c.) Pelog lima, yaitu nada pelog yang didominasi oleh nada (4), tanpa ada nada (7), dan nada (3).¹⁵

2.2.2 Pengetahuan Dasar dari Alat Musik Gamelan Jawa Menurut Standarisasi

a.) Pengetahuan Dasar dari Kendhang

Kendhang terbuat dari kayu nangka, yang dilapisi oleh kulit sapi ataupun kambing di kedua sisinya, dan musik ini masuk ke dalam instrumen yang keras selain balungan dan bonang (Jennifer Lindsay, 1979 : 11-14). Kendhang terdiri dari beberapa macam, antara lain : a.) kendhang *gendhing* (kendhang yang besar), b.) kendhang wayangan, c.) kendhang *ciblon*, d.) kendhang *loro* atau kendhang *ketipung*, e.) *penunthung* (kendhang ketipung yang bentuknya lebih kecil), dan f.) *teteg* (*bedhug kecil*) (Soeroso, 1982 : 12).

Kendang merupakan salah satu alat selain Gender dan rebab, yang dalam menguasainya diperlukan waktu yang cukup lama, yang paling lamanya kira – kira 2 tahun, terkecuali jika pemain yang akan memainkan kendang tersebut dapat secara cepat merasakan irama kendang sendiri, maka tidak akan sampai 2 tahun di dalam menguasainya. Jika kita

¹⁴ Soetandyo, *Kamus Istilah karawitan*, hal. 120

¹⁵ *Ibid*, hal. 105

sudah dapat secara professional menguasai permainan kendang, maka kita akan mudah menguasai alat musik Gamelan yang lainnya, karena irama naik – turun nada yang ada di dalam permainan Gamelan Jawa ada di dalam permainan kendang sendiri.

b.) Pengetahuan Dasar Alat Musik *Pencon*

Pencon merupakan alat musik Gamelan Jawa yang berbentuk menonjol ke depan. Alat musik *pencon* terdiri dari Bonang, Kenong, Kethuk, dan Gong. Pertama, penulis akan membicarakan tentang Bonang. Ada dua macam bonang, yang dibeda – bedakan menurut ukuran, wilayah oktaf, dan fungsinya dalam ansambel. Seperti : 1.) Bonang barung merupakan bonang berukuran sedang, beroktaf tengah sampai tinggi, yang adalah salah satu dari instrumen – instrumen pemuka dalam ansambel, yang khususnya dalam teknik tabuhan pipilan, pola – pola nada yang selalu mengantisipasi nada – nada yang akan datang, yang dapat menuntun lagu pada instrumen – instrumen lainnya, dan dalam jenisnya itu bonang barung memainkan pembuka gendhing (menentukan gendhing yang akan dimainkan) dan menuntun alur lagu gendhing. Bonang barung juga berfungsi untuk membentuk pola – pola lagu, yang saling jalin – menjalin dengan bonang penerus, dan pada aksent – aksent penting, bonang dapat membuat sebuah sekaran (lagu – lagu hiasan), biasanya di akhiran kalimat dari sebuah lagu.

2.) Bonang penerus merupakan bonang yang paling kecil, beroktaf tinggi, dan pada teknik tabuhan pipilannya itu bonang penerus berkecepatan dua kali lipat daripada bonang barung, atau sama halnya dengan saron penerus, dan di dalam mengantisipasi nada – nada balungannya itu bonang penerus tidak berfungsi sebagai lagu tuntunan, karena kecepatan dan ketinggian wilayah nadanya sangat berbeda dengan bonang barung, dan dalam teknik tabuhan imbal – imbalan, yang bekerja sama dengan bonang barung, maka bonang penerus memainkan pola – pola di dalam sebuah lagu secara jalin – menjalin.¹⁶

Kedua, penulis akan membicarakan tentang kenong dan kethuk. Kenong merupakan unsur instrumen *pencon* yang paling Gemuk. Kenong ditempatkan pada suatu tempat yang berbentuk kayu keras, yang dialasi dengan tali, sehingga pada saat dipukul, kenong tidak akan mudah bergoyang ke samping kanan ataupun kiri, namun bergoyang ke atas dan ke

¹⁶ ki-demang.com/index.php

bawah, sehingga menghasilkan suatu suara yang indah. Bentuk kenong yang besar dapat menghasilkan resonansi suara yang rendah, namun tetap nyaring dengan timber yang khas (suara yang ditangkap dalam telinga kita akan berbunyi ning – nong, sehingga dinamakan kenong). Dalam permainan Gamelan Jawa, permainan kenong lebih banyak mengisi kekosongan di dalam sela – sela permainan kempul, tetapi permainan kenong pun juga banyak mengisi kekosongan di dalam permainan kethuk.

Sedangkan kethuk – kempyang merupakan alat yang berfungsi sebagai pengatur tempo bagi seluruh rangkaian melodi dari Gamelan Jawa. Permainan alat musik kethuk-kempyang mempunyai peran yang cukup vital dalam berlangsungnya rangkaian yang harmoni. Kethuk adalah sisi positifnya, sedangkan kempyang adalah sisi negatifnya. Alat ini mempunyai dua jenis, yang baik slendro maupun pelog.¹⁷ Permainan kethuk-kempyang memang ditabuh dengan irama tetap secara terus – menerus dari awal sampai selesai permainan.

Ketiga, penulis akan membicarakan tentang Gong Ageng, Gong Suwuk dan Kempul. Kempul itu salah satu perangkat Gamelan Jawa yang ditabuh. Perangkat ini biasanya digantung seperti pada umumnya perangkat di Gong. Kempul itu bentuknya seperti Gong, tetapi berukuran lebih kecil dari Gong, dan diameternya secara umum berukuran sekitar 45 cm. Kempul menghasilkan resonansi suara yang lebih tinggi daripada Gong, dan lebih kecil lagi kempulnya, maka lebih tinggi lagi suaranya.¹⁸ Kempul mempunyai dua jenis nada atau laras, yaitu untuk Gamelan laras slendro terdapat 5 buah tangga-nada, terdiri dari: 1, 2, 3, 5, 6. Sedangkan untuk Gamelan laras pelog terdapat 6 buah tangga-nada, terdiri dari: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (Soeroso, 1982 : 14).

Gong di dalam Gamelan Jawa biasa disebut dengan Gong Ageng (Gong yang berukuran lebih besar dari kempul dan Gong suwuk), dan Gong suwuk (Gong yang berukuran sedang atau Gong yang berukuran lebih kecil daripada Gong Ageng). Gong ageng merupakan pemaknaan secara kromo dari Gong besar, atau bahasa Jawa ngoko dari Gong besar adalah Gong Gedhe. Gong Ageng pada umumnya terbuat dari perunggu, dan

¹⁷ Hasil wawancara dengan mas Priyanto (Pelatih Gamelan Jawa UI), tanggal 15-10-2011 jam 13.30

¹⁸ <http://jv.wikipedia.org/wiki/Kempul>

merupakan instrumen yang pertama kali dibuat terutama di dalam kehidupan manusia Jawa . Gong pada umumnya berdiameter 135 cm (54 inci) yang dibuat ukurannya juga pada masa lalunya, tetapi untuk institusi pendidikan biasanya berukuran lebih kecil dari Gong pada umumnya, yang berukuran diameternya sekitar 80 cm (32 inci).

Gong suwuk adalah salah satu perangkat dari Gamelan Jawa yang ditabuh, dan berdiameter antara 50 sampai 60 cm. Gong suwuk biasa digantung pada bagian belakang bersamaan dengan Gong ageng. Gong suwuk itu warnanya lebih kuning daripada Gong ageng.¹⁹

c.) Pengetahuan Dasar dari Balungan

Pertama, penulis akan membicarakan tentang Demung. Demung adalah salah satu instrumen Gamelan yang termasuk keluarga balungan. Dalam satu set Gamelan biasanya terdapat dua demung, keduanya memiliki versi pelog dan slendro. Demung menghasilkan nada dengan oktaf terendah dalam keluarga balungan, dengan ukuran fisik yang lebih besar daripada Saron dan Peking. Demung memiliki wilahan atau ukuran nada yang relatif lebih tipis, sehingga nada yang dihasilkannya lebih rendah. Alat untuk menabuh Demung biasanya terbuat dari kayu, dengan bentuk seperti palu, lebih besar dan lebih berat daripada alat penabuh saron. Cara menabuhnya ada yang biasa sesuai nada, nada yang imbal atau nada tertentu, atau menabuh bergantian antara demung 1 dan demung 2, menghasilkan jalinan nada yang bervariasi, namun tetap mengikuti pola tertentu di dalam permainan Gamelan Jawa. Cepat lambatnya dan keras lemahnya penabuhan tergantung pada komando dari kendang dan jenis gendhingnya. Pada gendhing Gangsaran (irama pembuka permainan) yang juga menggambarkan kondisi peperangan misalnya, demung ditabuh dengan keras dan cepat. Pada gendhing Gati yang bernuansa militer, demung ditabuh lambat namun tetap keras. Ketika mengiringi sebuah lagu mesti ditabuh pelan, dan ketika sedang dalam kondisi imbal, maka ditabuh cepat dan keras.²⁰

Kedua, penulis akan membicarakan tentang saron atau ricik. Saron atau yang biasanya disebut juga ricik, dalam satu set Gamelan biasanya terdapat empat saron, dan semuanya

¹⁹ http://jv.wikipedia.org/wiki/Gong_suwuk

²⁰ <http://id.wikipedia.org/wiki/Demung>

memiliki versi pelog dan slendro. Saron banyak menghasilkan nada satu oktaf lebih tinggi daripada demung, dengan ukuran fisik yang lebih kecil. Alat penabuh saron biasanya terbuat dari kayu, dengan bentuk seperti palu. Cara menabuh saron hampir sama dengan permainan Demung juga, ada yang biasa sesuai nada, sesuai nada yang imbal, atau menabuh bergantian antara saron 1 dan saron 2. Cepat lambat dan keras lemahnya penabuhan tergantung pada komando dari kendang dan jenis gendhingnya. Dalam memainkan saron, tangan kanan memukul wilahan atau lembaran logam dengan ditabuh, lalu tangan kiri memencet wilahan yang dipukul sebelumnya untuk menghilangkan dengungan yang tersisa dari pemukulan nada sebelumnya. Teknik ini disebut memathet (kata dasar: pathet = pencet), karena nada saron yang lebih tinggi dari nada Demung.²¹

Ketiga, penulis akan membicarakan tentang peking atau saron penerus. Peking atau saron penerus merupakan salah satu instrumen elaborasi dari Gamelan Jawa, yang ukurannya lebih kecil daripada saron, dan dimainkan secara double atau lebih cepat dari permainan saron dengan pukulan yang keras dan juga kecil, mempunyai resonansi nada yang lebih tinggi dari saron, sehingga menghasilkan suara logam yang cukup tinggi, tetapi tidak lebih tinggi juga dari alat musik kenong. Saron penerus atau peking berfungsi juga sebagai timbangan, artinya mengimbangi bonang penerus dalam membuat melodi lagu²², atau dapat juga membantu pemain bonang (khususnya) ketika terjadi stagnasi di dalam permainan.

d.) Pengetahuan Dasar dari Alat Musik Panerusan

Pertama, penulis akan membicarakan tentang slenthem. Alat musik ini merupakan salah satu instrumen Gamelan, atau alat musik panerusan, yang terdiri dari lembaran logam tipis yang lebar, yang diuntai dengan tali dan direntangkan di atas tabung-tabung, sehingga menghasilkan dengungan atau suara yang rendah, atau gema yang mengikuti nada dari balungan bila ditabuh, dan beberapa kalangan dari seniman Jawa menamakannya sebagai gender penembung. Cara menabuh slenthem itu sama seperti menabuh balungan, walaupun tidak ditabuh secara keras, yaitu dengan tangan kanan mengayunkan pemukulnya, dan tangan kiri melakukan "patet" (menahan getaran yang terjadi pada lembaran logam).

²¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Saron>

²² Sosbud.kompasiana.com/2010/01/21/

Kedua, penulis akan membicarakan tentang gender. Gender mempunyai struktur yang hampir sama dengan slenthem, tetapi permainannya tetap melebihi dua oktaf dengan resonansi dari bambu yang lebih kecil dari slenthem sendiri (Jennifer Lindsay, 1979 : 15). Satu perangkat gender terdiri atas 10 sampai 14 bilah, yang dipasang dengan cara direntangkan di atas *rancakan* (alat yang dibuat dari kayu dan berbentuk kecil, yang biasa digunakan untuk tempat meletakkan bilah).²³ Alat musik ini dimainkan dengan cara mengayun – ayunkan pemukul, dengan kedua tangan kita ke arah yang berlawanan, dengan penuh kelembutan.

Ketiga, penulis akan membicarakan tentang gambang. Gambang ada yang barnya atau bilahannya terbuat dari kayu, dan ada yang terbuat dari perunggu, tapi Gambang yang terbuat dari kayu, yang pada umumnya ada di dalam Gamelan Jawa . Setiap Gambang terdiri dari 19 atau 20 bar, dan ukuran panjang barnya antara 29 cm sampai 58 cm, dan untuk memainkannya mesti menggunakan dua pemukul dari kayu yang panjangnya kira – kira 35 cm,²⁴ dan cara memainkannya hampir sama dengan saron penerus, yaitu dimainkan secara double atau dua kali lebih cepat dari demung ataupun saron.

Keempat, penulis akan membicarakan tentang rebab. Rebab adalah jenis alat musik yang digesek dan mempunyai tiga atau dua utas tali dari dawai logam (tembaga), dan badannya ini menggunakan kayu nangka, dan berongga di bagian dalam yang ditutup dengan kulit lembu, yang dikeringkan sebagai penguat suara. Alat ini juga digunakan sebagai pengiring Gamelan, atau sebagai pelengkap untuk mengiringi sinden bernyanyi bersama – sama dengan kecapi. Dalam Gamelan Jawa , fungsi rebab tidak hanya sebagai pelengkap untuk mengiringi nyanyian sinden, tetapi lebih berfungsi untuk menuntun arah lagu sinden, dan sebagai salah satu dari instrumen pemuka, rebab diakui sebagai pemimpin lagu dalam ansambel, terutama dalam gaya tabuhan lirih. Pada kebanyakan gendhing, rebab lebih memainkan lagu pembuka gendhing, yang menentukan suatu lagu yang akan dimainkan. Wilayah nada rebab mencakup luas untuk wilayah gendhing apa saja, maka tidak heran kalau rebab dapat memberi petunjuk yang jelas pada jalan alurnya lagu gendhing. Pada kebanyakan

²³ Soetandyo, *Kamus Istilah Karawitan*, hal. 30

²⁴ ksupointer.com/alat-musik-tradisional

gendhing, rebab juga memberi tuntunan musikal kepada ansambel untuk beralih dari seksi atau alur yang satu ke alur yang lain.²⁵

Kelima, penulis akan membicarakan tentang sitar. Sitar adalah alat musik petik di dalam Gamelan Jawa, dan ada kemiripan juga dengan kecapi di Gamelan Sunda, walaupun ada perbedaan di dalam bentuknya. Sitar memiliki 10 sampai 20 pasang senar atau bahkan lebih (Bambang Yudoyono, 1984 : 116), direntang kedua sisinya di antara kotak resonator, dan ciri khasnya yaitu pada satu senar disetel nada pelog dan senar lainnya dengan nada slendro. Umumnya sitar memiliki panjang sekitar 30 cm dengan dua kaki penyangga, yang dapat dibolak – balik, dan dimasukkan dalam sebuah kotak ketika tidak dimainkan. Sitar dimainkan sebagai salah satu dari alat musik yang dimainkan secara bersama (panerusan), sebagai instrumen yang memainkan cengkok (pola melodik berdasarkan balungan). Alat musik sitar dimainkan dengan kecepatan yang sama dengan gambang (temponya cepat).

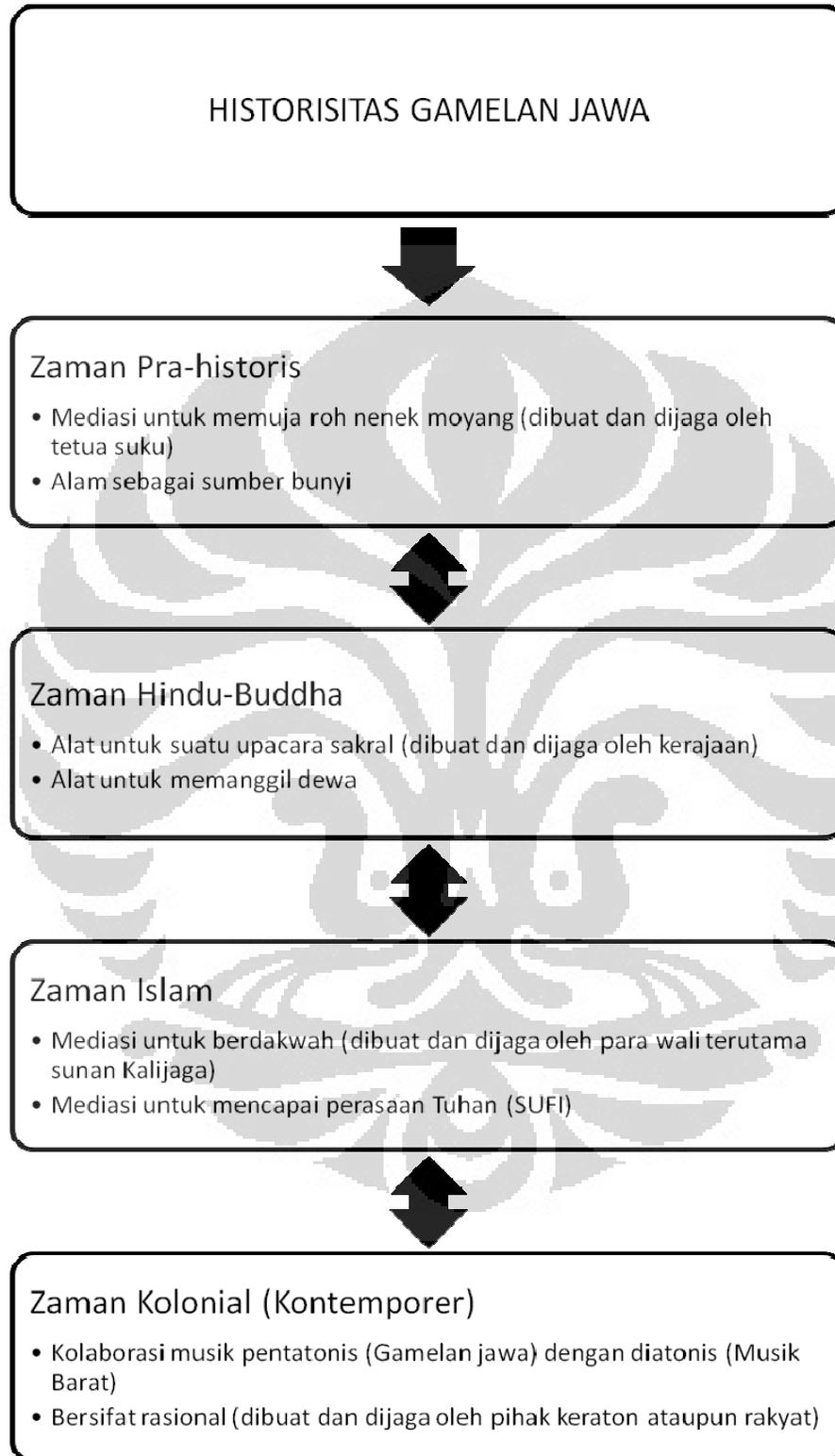
Senar sitar dimainkan dengan ibu jari, sedangkan jari lain digunakan untuk menahan getaran ketika senar lain dipetik, dan ini biasanya merupakan ciri khas instrumen Gamelan. Jari kedua tangan digunakan untuk menahan, dengan jari tangan kanan berada di bawah senar sedangkan jari tangan kiri berada di atas senar.

Keenam, penulis akan membicarakan tentang suling. Instrumen ini terbuat dari bambu wuluh atau paralon yang diberi lubang sebagai penentu nada atau laras. Pada salah satu ujungnya, yaitu bagian yang ditiup yang melekat dibibir, dan diberi sebuah lapisan tutup dinamakan jamangan, yang berfungsi untuk mengalirkan udara, sehingga menimbulkan getaran udara atau bunyi. Alat musik ini dimainkan dengan cara ditiup. Ada dua macam batang suling, yaitu satu untuk Gamelan berlaras slendro yang berlubang empat, dan satu lagi untuk Gamelan berlaras pelog yang berlubang lima. Adapula suling dengan lubang yang berjumlah enam, yang biasa digunakan untuk laras pelog dan slendro.²⁶ Penulis akan merangkum historisitas dari Gamelan Jawa di dalam bagan 1 yang dapat dilihat pada halaman 30.

²⁵ www.proghita.com/alat-musik-tradisional

²⁶ Yudhipri.wordpress.com/2010/06/15

Bagan 1: Historisitas dari Seni Gamelan Jawa beserta Pengaruhnya



Kesimpulan Bab II

1. Gamelan Jawa memiliki historisitas yang dapat membentuk segala karakter atau nuansa seninya tergantung pada zamannya (baik pada zaman Pra-historis, Hindu-Buddha, Islam maupun zaman penjajahan Eropa).

2. Setiap alat Gamelan Jawa memiliki historisitasnya masing – masing (baik dari jenis alat Membranofon, Ideofon, Aerofon, maupun Chordofon), sehingga kita dapat mengetahui asal – usul terbentuknya mereka.

3. Setiap alat Gamelan Jawa memiliki cara atau teknik bermain yang berbeda – beda di dalam perannya masing – masing (baik dari teknik bermain alat musik kendhang, pencon, balungan, maupun panerusan), sehingga Gamelan Jawa menjadi sebuah himpunan alat musik yang saling berperan satu sama lain.

4. Gamelan Jawa memiliki jenis aliran yang berbeda – beda di dalam permainannya (baik Slendro maupun Pelog) yang dapat dilihat di setiap notasinya, sebagai pengetahuan dasar untuk mengetahui tentang Gamelan Jawa secara umumnya.

Bab III

Kesadaran Manusia Jawa Terhadap Gamelan Jawa

Dalam bab III ini akan dijelaskan tentang sebuah kesadaran “rasa” di dalam permainan Gamelan Jawa bagi manusia Jawa, yang sarat dengan pe-rasa-an untuk berharmonisasi diri dengan alat musiknya maupun “rasa” di dalam kesatuan kelompok (harmonisasi dengan “rasa” fisik dari alat musik Gamelan Jawa maupun secara sosial dengan pemain yang lain). Kita juga akan mendapatkan pengalaman estetis di dalam permainan ini (setiap alat memiliki peran dan keindahannya masing – masing yang terjalin ke dalam sebuah kesatuan). Di dalam Gamelan Jawa juga terdapat banyak pengalaman religius (dapat ditangkap secara batiniah atau menjalin dengan sesuatu “rasa” yang transenden atau alam makrokosmos), yang dapat kita peroleh juga. Semua hal ini akan masuk di dalam kesatuan “rasa” dari permainan seni Gamelan Jawa.

3.1 “Rasa” Sebagai Ekspresi Kesadaran Manusia Jawa dalam Permainan Gamelan Jawa

“Rasa” dari permainan Gamelan Jawa lebih pada toleransi yang kuat dengan sesama pemain, dan pe-rasa-an terhadap alat musik Gamelan itu sendiri (hal ini akan sama seperti konsep sufi (konsep rasa terhadap suatu hal yang transenden) atau ephifenomenalisme (konsep jiwa di dalam suatu hal yang materi) yang akan dijelaskan pada Bab V mengenai Nilai Filosofis Gamelan Jawa dan Interpretasi penuh melalui pemikiran Collingwood). Di dalam permainan Gamelan Jawa, kita sebenarnya dibatasi oleh kesadaran kita sendiri, dan kita juga yang dapat mengendalikan kesadaran tersebut, karena latar belakang seninya yang memang mau tidak mau mengharuskan kita untuk masuk ke dalam “Rasa Sejati” dari Gamelan Jawa. Jika kita dapat me-rasa-kan permainan Gamelan Jawa, maka kita akan mudah untuk mengekspresikan, atau membuatnya menjadi masuk akal. Kita tidak dapat memahami Permainan Gamelan Jawa hanya dari cinta (eros) atau nafsu saja, atau yang mungkin menjadi kebiasaan dari kebanyakan orang – orang barat, tetapi kita memahami Gamelan Jawa lebih pada cinta yang muncul dari “Rasa” yang transendental terhadap pe-rasa-an pemain lain atau alat musik Gamelan Jawa untuk dapat lebih menyatu ke dalam permainan Gamelan Jawa

itu sendiri, dan bukan pe-rasa-an yang hanya dapat di-rasa-kan secara setengah – setengah. Oleh sebab itu, seni Gamelan Jawa bagi seorang pengrawit (pemain Gamelan Jawa) adalah sentuhan rohani itu sendiri.

Tumprape wong linuwih tansah ngudi keslametaning liyan, metu seka atine dhewe (Hardiyanti Rukmana, 1986 : 39).

Kutipan diatas bermakna bahwa Individu yang belum menyatu dalam “rasa” kesatuan kelompok, maka dia dapat dikategorikan sebagai individu yang memiliki sisi individualitas yang cukup tinggi.¹ Sisi manusia Jawa ketika berhadapan dengan manusia lain adalah bahwa dia sangat peduli atas keselamatan manusia. Oleh sebab itu, keseimbangan harmonisasi ini (terutama keseimbangan dalam permainan Gamelan Jawa) selalu mereka jaga.

“Rasa” dalam budaya Jawa bukan hanya sebuah emosi saja, tetapi perpaduan intuisi, akal, dan nalar sehat. “Rasa” pada dasarnya terbagi dua golongan, yaitu “Rasa” *njaba* (kasar) dan “Rasa” *njero* (halus). “Rasa” *njaba* dan “Rasa” *njero* saling isi – mengisi, karenanya sulit dibedakan di antara kedua “Rasa” tersebut. “Rasa” *njaba* sebagian besar didorong oleh nafsu dan insting. Sedangkan “Rasa” *njero* merupakan gejala kesadaran jiwa yang dalam. Kedalaman jiwa dalam kehidupan Manusia Jawa terletak pada hati nurani. Karena itu, “Rasa” sadar merupakan bentuk hati nurani. Hati nurani dalam konteks Jawa memang digerakkan oleh “Rasa”. “Rasa” ini didorong oleh *rahsa*, yaitu suatu endapan pengalaman batin. *Rahsa* adalah kehalusan “rasa”. *Rahsa* adalah lubuk hati nurani yang terdalam. *Rahsa* dengan sendirinya merupakan kelembutan hati nurani yang sulit dibandingkan (Suwardi Endraswara, 2003 : 220-221). Manusia yang telah mengalami proses “rasa” batiniah” ini akan mengalami tingkatan untuk mencapai proses “ngelaras”, yakni menikmati sebuah “rasa” itu sendiri, yang akan menjadi kebiasaan dalam kehidupan manusia Jawa.

Secara mistis maupun praktis, “rasa” dapat dideskripsikan sebagai pe-rasa-an kedalaman intuitif yang dipunyai semua manusia. Meski begitu, beberapa manusia memiliki “rasa” yang lebih halus daripada orang lainnya, sehingga mereka lebih peka terhadap hal – hal yang lolos dari perhatian manusia yang “rasa”-nya tidak diasah dengan baik (Niels Mulder, 2001 : 128). Pemain yang sudah memiliki “rasa” yang lebih halus daripada orang lain atau pemain yang lain, maka dia tidak akan membutuhkan not balok lagi. Dia akan

¹ Pengalaman penulis ketika bermain Gamelan Jawa

langsung mengerti daripada pemain yang lain yang masih menggunakan logika (menghitung segala ketukan yang ada) di dalam permainan. Seorang pemain yang sudah memiliki “rasa” yang tinggi, maka dia akan mengerti maksud atau tujuan dari irama permainan pada saat itu.

Dalam pengertiannya yang paling umum, “rasa” bermakna sama dengan pe-rasa-an seperti “rasa” nasi atau “rasa” sakit, dan juga berarti berkaitan dengan indera peraba. Selain itu, “rasa” juga berhubungan dengan watak fundamental sebuah substansi atau keberadaan sejatinya. Inilah instrumen personal yang mengantarkan pada wawasan sejati, merupakan hakikat seseorang, dan peran seseorang dalam Sang Hakikat (Niels Mulder, 2001 : 128). Manusia adalah “rasa” itu sendiri, jika dia dapat membatasi kesadarannya dengan pe-rasa-an dia sendiri, baik pe-rasa-an untuk keharmonisan dengan yang transenden maupun dengan lingkungan sosialnya.

Manusia Jawa sering kali menjajarkan “rasa” ketimbang *nalar*, *akal*, atau instrumen untuk memahami dunia fenomenal dan urusan – urusan keduniaan (terutama dalam seni Gamelan Jawa). Akan tetapi, rasionalitas semacam itu tidak dapat mengungkapkan hakikat dunia fenomenal. Hakikat ini hanya dapat ditangkap oleh pe-rasa-an kedalaman intuitif pribadi (harmonisasi diri). Dalam pandangan kejawaan, pengetahuan sejati bersifat misterius sekaligus subjektif, yang akan dijelaskan pada halaman berikutnya (Niels Mulder, 2001 : 128).

Manusia yang telah kehilangan hati nurani, berarti hidupnya tak memiliki “*Rasa*” dan *rahsa*. Mereka itu menghalalkan segala “rasa”, sehingga bertindak semaunya sendiri. Tindakan yang kehilangan “rasa” berarti akan kehilangan keseimbangan jiwa. Jiwa mereka lepas dan tanpa kontrol sedikit pun. Akibatnya, manusia dapat menjadi owah (gila). Kepribadian dan kesucian hati manusia Jawa selalu menyatukan tiga hal, yaitu *ati temen* sebagai *tapa hati*, *tapa nyawa* terletak pada watak *eling* (ingat), dan *tapa rahsa* pada watak *hening*. Perpaduan antara watak *temen*, *eling*, dan *hening* akan membuahkan “rasa” sejati yang membimbing “rasa – rasa lain” (Suwardi Endraswara, 2003 : 221).

Lamun sira wus mikani alamira pribadi, alam jaman kalanggengan iku cedhak tanpa sengolan, adoh tanpa wangenan (Hardiyanti Rukmana, 1986 : 27).

Kutipan diatas bermakna bahwa jika kita telah menemukan “rasa” itu, maka “rasa” itu akan dekat dengan kita, walaupun tanpa dengan menyentuhnya, dan jikalau “Rasa” itu menjauh dari kita, maka kita menemukan kembali “rasa” itu tanpa ada batasan.

Manusia Jawa yang mempunyai “rasa” yang sejati juga biasanya memiliki sifat yang luhur, halus tindak-tanduk dan budi bahasanya, berhati ikhlas, dan mempunyai sifat *berbudi bawalaksana* (besar hati dan agung jiwanya), atau sama seperti istilah sebagai berikut.

Titikane aluhur, alusing solah tingkah budi bahasane lan legawaning ati, darbe sipat berbudi bawaleksana (Hardiyanti Rukmana, 1986 : 35).

Kutipan diatas bermakna bahwa manusia Jawa yang mempunyai “rasa” yang sejati juga biasanya memiliki sifat yang luhur, halus tindak-tanduk dan budi bahasanya, berhati ikhlas, dan mempunyai sifat *berbudi bawalaksana* (besar hati dan agung jiwanya).

Tentrem iku saranane urip aneng donya (Hardiyanti Rukmana, 1986 : 37).

Kutipan diatas bermakna bahwa “rasa” yang tentram adalah sarana untuk hidup di dunia. Ini adalah konsepsi “rasa” bagi kehidupan manusia Jawa.

Seni sejati di dalam Gamelan Jawa menurut manusia Jawa adalah semakin halus “rasa” kita di dalam bermain, maka akan semakin baik. Konsep seni adiluhung ini masih terjaga di dalam kebudayaan keraton Yogyakarta. Sedangkan keraton Surakarta sudah menjadi Jawa yang fleksibel, yang budaya barat dapat dengan mudah masuk ke wilayah ini.² Konsep Jawa pada falsafah keraton Yogyakarta masih dalam tingkatan harmonisasi diri, sedangkan pada keraton Surakarta sudah mulai ada harmonisasi dengan lingkungan sosial. Di dalam wilayah Jawa Timuran juga masih menjaga tradisi Jawa Klasik atau Kuno, tetapi tetap mengacu pada kasunanan Yogyakarta, dan wilayah ini lebih kerakyatan daripada kasunanan Yogyakarta sendiri.³

Kesadaran manusia Jawa merupakan gelombang energi yang saling mempengaruhi dengan sesuatu “Rasa” yang transenden secara kosmis – magis. Dinamika energi yang saling

² Bahan ajar di dalam mata kuliah Kesenian Jawa oleh Mas Pras, tanggal 12-10-2011 jam 10.

³ Hasil wawancara dengan Romo Doni (alumnus Sastra Jawa UI), tanggal 19-10-2011 jam 12.00

mempengaruhi tersebut mempunyai dua kemungkinan, yakni: a.) bersifat saling berkaitan secara kohesif dan menyatu (sinergi) dalam wadah keharmonisan, b.) energi yang saling tolak – menolak (adesif). Laku sesirih (meredam segala nafsu) dan semedi (olah batin) merupakan sebuah upaya harmonisasi dengan cara mensinergikan aura magis mikrokosmos dalam kehidupan manusia (inner world) dengan aurora alam semesta (makrokosmos), atau seperti “sejatinya guru sejati” yaitu agar tercipta suatu hubungan transenden yang harmonis dalam dimensi vertikal (pancer) antara manusia dengan Tuhan, dan hubungan horisontal yakni manusia sebagai jagad kecil dengan jagad besar alam semesta.⁴

Kehalusan “rasa” yang dimiliki seni Gamelan Jawa ini (menurut tradisinya), memang membuat kita me-rasa cepat bosan, tetapi menurut mereka bahwa kita memang membutuhkan “rasa tenang” untuk dapat me-rasa-kan seni ini. Ketika kita melihat seni pertunjukan dari Gamelan Jawa dari indera fisiknya (secara rasional), maka kita juga ikut me-rasa-kan batin mereka secara tidak langsung.

Dalam musik Gamelan Jawa, kita dapat melihat juga pada jumlah pemain yang dapat membentuk sebuah orkestra (meminjam istilah dari barat), yang membentuk harmonisasi nada dalam kesatuan kelompok, tetapi musik Gamelan Jawa juga dapat dimainkan secara tunggal (satu instrumen saja) yang terutama gender dan rebab (karena dapat membentuk satu harmonisasi lagu), gabungan (2 – 3 instrumen), bahkan hingga 20 instrumen atau lebih (ensembel). Para pemain Gamelan Jawa (terutama yang sudah professional) baik secara perorangan maupun kelompok, dapat dengan mudah bergabung dengan pemain lain, meskipun mereka belum pernah berlatih bersama. Hal seperti ini dapat dilakukan, karena pada setiap pemain Gamelan Jawa ini sudah ditanamkan “Rasa” saling bersimpati, saling mengerti, dan saling menghayati satu sama lain. Inilah yang dalam bahasa Jawa disebut “padha rasakake” (saling merasakan satu sama lain). Istilah dalam antropologi Jawa untuk kesatuan “rasa” manusia adalah “Sesungguhnya Manusia itu adalah ‘Rasa’ (innermost feeling) kami, dan kami adalah ‘rasa’ manusia” (Abdullah Ciptoprawiro, 1986 : 46), atau aku adalah perasaan untuk individu yang lain, dan individu yang lain adalah perasaan untuk aku. Suatu “rasa” selalu bersumber pada setiap “hati” manusia, sehingga “hati” adalah alat untuk menciptakan “rasa”, terutama “rasa” akan diri sendiri (Hadiwijaya, 2010 : 170). Oleh sebab itu, kita harus dapat mengendalikan “rasa hati” dari diri kita sendiri, supaya tidak

⁴ Jagadjawi.wordpress.com/falsafah-kejawen.

menimbulkan suatu sisi individualitas yang cukup tinggi, yang dapat menimbulkan konflik dengan orang lain (Ki Ageng Suryomentaram, 1981 : 22-23).

Manusia Jawa dapat hidup berdampingan dengan budaya lain secara sinkretis maupun toleransi berbudaya. manusia Jawa dapat menerima dan hidup bersama dengan mesra, tanpa menggunkan diri (Suwardi Endraswara, 2003 : 41).

Kebudayaan Jawa mengutamakan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian. Semua unsur kehidupan harus harmonis, saling berdampingan, dan intinya semua harus sesuai secara lurus. Segala sesuatu yang menimbulkan ketidakcocokan mesti diusahakan untuk dihindari, jikalau ada hal yang dapat mengganggu keharmonisan harus cepat direnungkan untuk dapat dibetulkan, agar dapat kembali harmonis. Upaya menjaga harmonisasi diri ini rupanya yang membuat kebanyakan Manusia Jawa tidak suka konflik secara terbuka, atau secara umum untuk kehidupan Manusia Jawa.⁵ Oleh sebab itu, kreasi dari kehidupan mereka dibendakan ke dalam seni Gamelan Jawa, dan kita tidak akan dapat membuat hal yang berbeda dari seni Gamelan Jawa, untuk dapat melepaskan kesadaran atau mentalitas tersebut. Sesuatu yang dapat menyebabkan kerukunan secara efektif, dapat mendatangkan berkah para dewa, arwah, dan leluhur (Niels Mulder, 2001 : 136). Hubungan sosial yang tertata baik menjadi sebuah sarana menuju, dan sebuah kondisi untuk meningkatkan keadaan selamat (Niels Mulder, 2001 : 137), atau menjadi akhir dari sebuah permainan yang tertata baik.

Dalam kehidupan manusia Jawa juga ada istilah mengenai “tepa selira” (mengukur dengan ukuran diri sendiri) menyangkut akibat apa yang ditimbulkan oleh perkataan dan perbuatan atas perasaan orang lain (Niels Mulder, 2001 : 103).

Dalam kaitannya dengan sukma, setiap manusia sebenarnya sama. Secara lahiriah terdapat tua dan muda, tetapi dalam hal batiniah sebenarnya tidak ada tua dan muda. Dalam falsafah hidup manusia, Manusia yang tidak dapat menguasai nafsu berarti ia mati (Suwardi Endraswara, 2003 : 73), atau terutama mati “rasa”, hingga sampai tidak terkontrol, dan akhirnya menjadi gila. Hidup manusia harus dilengkapi raga dan sukma, jika salah satunya hilang, maka tidak akan dapat disebut manusia lagi (Suwardi Endraswara, 2003 : 73).

⁵ Juliefisipuns.blogspot.com/2011/05.

Ki Ageng Suryomentaram juga pernah mengatakan bahwa benih ilmu pengetahuan adalah “Rasa” dalam jiwa manusia. “Rasa” itulah yang mendorong orang berbuat apa saja. Orang bertindak mencari makanan karena terdorong oleh rasa lapar, bertindak mencari koran untuk dibaca karena terdorong oleh rasa ingin mendapat informasi dan seterusnya. Maka “rasa” itu menandai hidup orang. Kalau hanya ada tubuh saja tanpa rasa, disebut bangkai. Maka mempelajari tentang rasa adalah mempelajari tentang orang. Jadi, mempelajari tentang orang, dapat dikatakan mempelajari diri sendiri (Aku) (Hadiwijaya, 2010 : 127).

Pendapat Ki Ageng Suryomentaram lebih pada “rasa hidup”. Mana “rasa hidup” itu sangat menolak sekali kematian, karena “rasa hidup” itu mendorong kita untuk dapat berlangsung terus dalam kehidupan ini lewat aktivitas gerak kita sehari – hari (Ki Ageng Suryomentaram, 1981 : 8), seperti ketika kita ingin menghidupkan suatu permainan Gamelan Jawa, maka kita harus menggerakkan permainannya lewat “rasa hidup” kita terhadap seni Gamelan Jawa itu sendiri (baik lewat aktivitas kita terhadap benda Gamelan Jawa secara fisik maupun lewat suatu kekompakan dengan pemain lain). Jika permainan Gamelan Jawa tidak dihidupkan oleh diri kita sendiri sebagai seorang manusia, maka Gamelan Jawa itu hanya menjadi benda mati yang tidak memiliki nilai kehidupan pada saat itu. “Rasa” dari diri kita sendiri yang sebenarnya dapat membuat batasan atau tidaknya terhadap suatu kreativitas terhadap permainan Gamelan Jawa, yang akan dijelaskan selanjutnya pada Bab V.

Gamelan Jawa juga dapat dijadikan terapi, karena kehalusan nadanya dapat menenangkan hati kita, atau lebih tenang daripada musik sendu itu sendiri, dan ketenangan itu akan tetap selalu terjaga, walaupun iramanya cukup ekspresionis buat kita. Gamelan Jawa adalah media kebersamaan, ditengah ketidakteraturan kondisi saat ini, Gamelan Jawa dapat menjadi terapi yang menuntun manusia kembali ke kehidupan yang harmonis.⁶ Oleh sebab itu, bermain musik Gamelan Jawa mendidik manusia untuk dapat mengelola emosi dan mengendalikan diri.

Kehidupan dalam manusia Jawa tampaknya tidak menyisakan banyak ruang bagi ekspresi individual. Ekspresi personal (terutama yang memperlihatkan emosi) adalah hal yang tidak sopan, memalukan, dan merupakan pelanggaran privasi orang lain. Kehidupan sosial harus dilindungi dari pengacauan dengan menjaga sopan santun, hierarki, dan harmoni.

⁶ Sosbud.kompasiana.com/2011/07/08/5w+1h.

Manusia, dapat dan harus bersembunyi dibalik formalitas dan kesopanan. Cara – cara yang baik adalah cara – cara yang mengelak. Manusia tidak boleh melibatkan diri, tetapi menjaga bentuk, dan menekan kebutuhan pribadi (Niels Mulder, 2001 : 102).

Harmonisasi seni Gamelan Jawa secara komunal juga ada falsafah madya dari Manusia Jawa seperti dalam perkataannya yaitu *ngono ya ngono ning aja ngono*, yang mengarahkan hidup manusia Jawa, agar dapat menyesuaikan diri dengan yang lain. Manusia lain memiliki kejiwaan yang patut dipertimbangkan, sehingga dalam bergaul dapat *karyenak tyasing sesama* (mengenakkan hati sesama). Hidup tidak bersikap menonjolkan kelebihan kita yang ada pada kita. Biarlah Manusia lain yang menilai pada diri (eksistensi) kita. Kita mesti menjunjung tinggi nilai – nilai kebersamaan itu sendiri. Perlu diingat juga dalam ungkapan lain, yakni: *wong seneng ora kurang pengalem, wong sengit ora kurang panacad*. Ini menghendaki bahwa dalam sikap dan perilaku perlu keseimbangan kesadaran (Suwardi Endraswara, 2003 : 50-52).

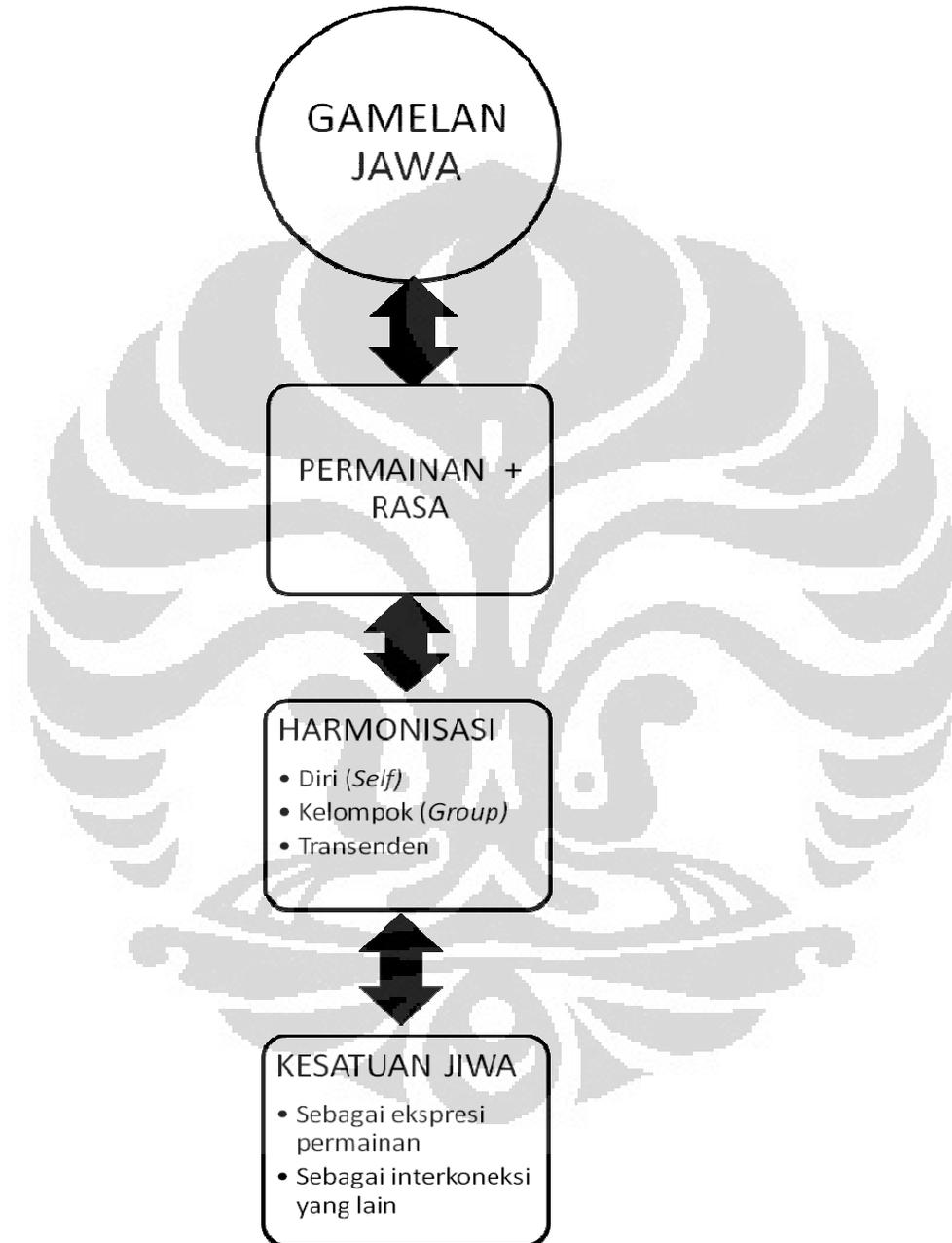
Hubungan yang terjalin haruslah menyenangkan, damai, dan ramah memperlihatkan kesatuan tujuan. Pendeknya, hubungan itu harus dicirikan dengan semangat *rukun, berada dalam harmoni, tenang dan damai, bagaikan hubungan ideal persahabatan, tanpa pertikaian dan perselisihan, ramah, bersatu dalam tujuan seraya saling tolong – menolong*. Idealnya, kehidupan komunal harus dijiwai oleh semangat “rukun” yang mengimplikasikan penghalusan perbedaan, kerja sama, saling menerima, dan kesediaan berkompromi (Niels Mulder, 2001 : 97-98).

Secara ideologis, nilai “rukun” diekspresikan dengan jelas dalam ideal memberi bantuan timbal balik dan berbagi beban (dikenal dengan sebutan “gotong royong”), dan proses pengambilan keputusan dengan konsultasi timbal balik yang dinamakan “musyawarah” (Niels Mulder, 2001 : 98). Kesatuan kelompok ini juga sama di dalam seni Gamelan Jawa, yang saling berbagi dan membantu antar sesama pemain.

Seni permainan Gamelan Jawa tidak akan pernah lepas dari ekspresi komunal yang merupakan seni permainan Gamelan Jawa yang sesungguhnya menurut Manusia Jawa. Hal ini juga mempunyai kesamaan dengan sebuah acara slametan Manusia Jawa dimana mereka berkumpul secara religius dengan para tetangga ditambah beberapa kerabat dan juga handai

taulan (Suwardi Endraswara, 2003 : 136), dan untuk pembahasan mengenai hal diatas dapat dirangkum dalam bagan no. 2, yang dapat dilihat di bawah ini.

Bagan 2: Hubungan Gamelan Jawa dengan Rasa



3.2 Pengalaman Estetis Manusia Jawa

Gamelan Jawa merupakan alat musik yang dikreasikan berdasarkan cerminan hidup manusia Jawa, dan berlandaskan pada nada Pentatonis. Cerminan hidup manusia Jawa yang selalu harmonis, selaras, dan mempunyai “rasa” kekompakan yang kuat dengan manusia lain di dalam kehidupan sosialnya. Gamelan Jawa memiliki nada yang lebih lembut (dalam menenangkan hati) atau pelan, daripada dengan Gamelan Bali yang rancak atau Gamelan Sunda yang sangat mendayu – dayu.⁷

Setiap alat musik Gamelan Jawa memiliki peranannya masing – masing, seperti ada yang menjadi pemimpin, ada yang menjadi pembuat harmonisasi, ada yang menjadi pembuka dan penutup pagelaran sekaligus penyeimbang, dan lain sebagainya. Jadi, kita bermain secara gotong – royong, sesuai dengan tugasnya masing – masing, tetapi jika ada yang salah, maka kita mesti berusaha untuk menutupi kekurangan tersebut. Oleh sebab itu, para pemain Gamelan Jawa (pengrawit) mesti menjaga keseimbangan permainan mereka sendiri, dan paling utama dalam permainan Gamelan Jawa selain sifat Gotong – royong yang kompak antar individu, yaitu mesti juga menjaga kemampuan dalam diri sendiri atau menjaga keseimbangan antara “rasa”, cipta, dan karsa di setiap individu yang dipadukan dalam kesatuan kelompok. Semua pemain mesti sadar dengan perannya masing – masing, dan harus sungguh – sungguh bersabar menunggu gilirannya. Hal mengenai keseimbangan seni Gamelan Jawa ada di dalam salah satu abjad Jawa yaitu “CARAKA”.

CARAKA artinya UTUSAN, atau CARAKA dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. CA : CIPTA = PIKIR = NALAR atau AKAL (THINKING)
2. RA : “RASA” = PE”RASA”AN (FEELING)
3. KA : KARSA = KEHENDAK (WILLING)

(Abdullah Ciptoprawiro, 1986 : 15)

CARAKA dapat juga diartikan sebagai utusan terutama utusan dari seorang seniman (jika bermain di ranah seni Gamelan Jawa) yang memang mesti memiliki “Rasa”, Cipta, dan Karsa untuk dapat menguasai lagu yang diinginkan seorang seniman secara “sempurna”. Seni

⁷ www.yogyes.com

Gamelan Jawa dimulai dari “rasa”, sampai ke cipta untuk dapat dibuat pengetahuan baru, dan berakhir pada kehendak untuk dapat melakukan seni ini secara sempurna.⁸ Bagi filsafat Jawa, manusia adalah *Manusia – dalam – hubungan*. Demikian pula dalam mempergunakan kodrat kemampuannya selalu diusahakan kesatuan cipta-”rasa”-karsa (Abdullah Ciptoprawiro, 1986 : 15).

Hal ini berlainan dengan filsafat Barat, di mana cipta dilepaskan dari hubungan dengan lingkungannya, sehingga terjadi jarak atau distansi antara manusia dengan lingkungannya. Kebudayaan Barat mengidentifikasikan aku (ego) manusia dengan ciptanya (rasio atau akal), maka dapatlah dikatakan bahwa filsafat Barat menggambarkan manusia sebagai: *Manusia - Lepas – Hubungan*. Bilamana sokrates menyebut manusia sebagai “animal rationale”, filsafat timur umumnya beranggapan bahwa di dalam diri manusia terdapat sifat – sifat ilahi (Abdullah Ciptoprawiro, 2003 : 16). Seni Gamelan Jawa tidak akan dapat lepas dari sifat (terutama “rasa”) yang transenden itu sendiri.

Permainan Gamelan Jawa sangat berbeda dengan permainan alat musik modern. Seorang pemain Gamelan Jawa harus dapat meresapi kedalaman arti gendhing yang sedang dimainkannya, sebab setiap gendhing memiliki makna tersendiri. Seni Gamelan Jawa juga mempunyai nilai falsafah kehidupan yang secara estetis, yang diawali dengan pola pikir sederhana bahwa pada awal kehidupan itu seseorang masih mempunyai cara berpikir yang belum mendalam (seperti layaknya anak kecil), atau masih dalam wilayah kebingungan. Ketika beranjak dewasa, kedalaman rasa-nya cenderung mulai “menep” (dalam) untuk mengatasi segala macam masalah kehidupan. Pada akhirnya, seseorang itu sudah memiliki banyak solusi atau pengalaman di dalam mengatasi pengalaman hidupnya, atau seperti pada penggambaran masa tuanya. Mereka sudah dapat “rasa” dari hal yang transendental tersebut.

Struktur musik Gamelan Jawa yang memiliki karakter repetitif, tidak akan sama seperti musik klasik barat yang menekankan pada pergerakan maju dalam kerangka waktu atau perkembangan menuju sesuatu. Musik Gamelan Jawa menekankan pada ketiadaan waktu. Siklus dalam musik Gamelan Jawa melambangkan putaran kehidupan yang tidak pernah berakhir,⁹ karena bagi manusia Jawa bahwa hidup itu selalu mencari kesempurnaan

⁸ Pengalaman penulis ketika bermain Gamelan Jawa

⁹ Jonindo.wordpress.com/2008/01/10.

“rasa” atau ngudi kasampurnan (baik dari awal kehidupan maupun akhir kematian) (Abdullah Ciptoprawiro, 1986 : 14), dan itu tidak akan pernah berhenti.

Kehebatan manusia Jawa, antara lain karena memiliki falsafah hidup yang luhur (Suwardi Endraswara, 2003 : 48), dan hal ini tercermin dalam seni Gamelan Jawa. Perlu diketahui, bahwa dalam diri manusia selalu ada yang disebut dengan tenggang “rasa” atau angon “rasa”, yang artinya bahwa setiap manusia pasti mempunyai tiga unsur, yakni: cipta, “rasa”, dan karsa. Cipta akan melahirkan pengetahuan, karsa akan melahirkan kehendak (baik), dan “rasa” melahirkan pe-rasa-an atau nilai – nilai luhur. Dalam bertindak, manusia Jawa selalu memperhatikan konteks sosial, ruang, dan waktu. Dengan ini, maka tindakan akan tepat atau tidak berlebihan, namun juga tidak terlalu memprihatinkan. Sejak ini pula, boleh dikatakan bahwa manusia Jawa dalam bergaul selalu memperhatikan ilmu jiwa Jawa, yakni ilmu jiwa sosial (Suwardi Endraswara, 2003 : 50). Oleh sebab itu, kehidupan sosial manusia Jawa (terutama sifat gotong royong) sangat kuat sekali, dan ini juga terlihat dalam permainan Gamelan Jawa secara berkelompok. Mereka menggunakan bahasa “rasa” untuk bermain dengan sesama pemain, yang di-rasa-kan lewat pancaindera mereka di dalam menciptakan suatu keindahan dari permainan Gamelan Jawa sendiri, dengan pemenuhan akan kebutuhan jiwa yang tinggi dalam seni Gamelan Jawa ini.

Selanjutnya, penulis akan menjabarkan segala pemaknaan estetis dari setiap alat musik Gamelan Jawa menurut standarisasinya, yang sebagai berikut.

a.) Pengalaman estetis terhadap alat musik *Kendhang*

Pemain kendang mencerminkan sosok pemimpin di dalam permainan Gamelan Jawa, jika irama permainannya salah, maka akan sangat mempengaruhi setiap pemain Gamelan Jawa lainnya. Oleh sebab itu, seorang Pemain kendang harus dapat mengayomi setiap pemain Gamelan Jawa (pengrawit) yang lainnya, sehingga ada sosok kedewasaan atau kepercayaan yang tinggi di dalam memainkan alat musik kendang. Selain itu, kendhang juga berfungsi sebagai pamurba atau pengatur irama, yang salah satunya mengatur instrumen balungan.¹⁰ Irama kendhangan dapat menentukan arah pembukaan, dan penutup sekaligus.¹¹ Irama

¹⁰ www.tembi.org/cover/2008/20080712.htm

¹¹ J. Kunst, *Music in Java (Vol. I)*, hal. 204

kendhang dapat menjadi penuntun atau mengendarai permainan (ensembel), ketika permainan itu memasuki sebuah jalan yang berliku – liku dengan mendengarkan hati setiap pemain, atau menghadapi akhir yang cukup menentukan di dalam menentukan irama yang tepat. Kendhang itu selalu menempatkan posisi yang pertama, dan ketika dalam irama lambat, permainan kendhang tidak sempurna dalam permainan rebab (J. Kunst, 1973 : 211).

b.) Pengalaman estetis terhadap alat musik *Pencon*

Pencon merupakan alat musik Gamelan Jawa yang berbentuk menonjol ke depan. Alat musik pencon terdiri dari Bonang, Kenong, Kethuk, dan Gong.

Pertama, penulis akan membicarakan tentang Bonang. Ada dua macam bonang, yang dibeda – bedakan menurut ukuran, wilayah oktaf, dan fungsinya dalam ansambel. Seperti :
1.) Bonang barung, merupakan bonang berukuran sedang, dan beroktaf tengah sampai tinggi. Bonang barung seperti kemudi utama di dalam permainan Gamelan Jawa, jika kemudinya berubah arah, maka semuanya juga mesti berubah arah, atau memindahkan tekanan dalam suatu irama permainan Gamelan Jawa terutama irama dari permainan balungan, yang memang mempunyai jarak yang panjang dengan cukup tajam, yang memberikan karakter dalam setiap perubahan dari permainan Gamelan Jawa (Jaap Kunst, 1973 : 157). Permainan Bonang barung dapat juga diibaratkan seperti seorang perempuan (wedokan), dimana sesuatu yang indah ditempatkan paling depan (J. Kunst, 1973 : 153-154). Bonang barung juga dapat diistilahkan sebagai seorang ibu, yang membangun karakter dari anaknya sendiri, atau dalam istilah Gamelan Jawa adalah membangun permainan, supaya lebih selaras dan dapat menstabilkan emosi yang ada.

2.) Bonang penerus, merupakan bonang yang paling kecil dan beroktaf tinggi. Bonang penerus dapat dikatakan juga sebagai penghias dari permainan Bonang Barung, atau dapat juga dikatakan sebagai pembantu yang selalu membantu pemain Bonang barung, jika suatu saat terjadi kesalahan di dalam permainannya, atau seperti kendali kedua di dalam permainan Gamelan Jawa. Permainan bonang penerus yang dapat menyokong secara kuat permainan dari bonang barung. Permainan bonang penerus dapat juga diibaratkan sebagai sosok laki –

laki (lanangan), karena suaranya yang lebih tinggi daripada bonang barung (J. Kunst, 1973 : 153), maka seni permainannya dapat menguatkan mental dari pemain bonang barung sendiri.

Kedua, penulis akan membicarakan tentang kenong dan kethuk – kempyang. Kenong merupakan unsur instrumen pencon yang paling Gemuk. Permainan kenong bertugas memotong permainan ke dalam beberapa bagian, dan juga untuk dapat menembus atau mendekatkan jarak dari suatu permainan yang terlalu jauh (J. Kunst, 1973 : 160). Permainan kenong juga secara serentak menyatu dalam melodi vokal, dan nadanya mempunyai kemiripan dengan nada dari alat musik balungan (J. Kunst, 1973 : 162).

Sedangkan kethuk – kempyang merupakan alat yang berfungsi sebagai pengatur tempo bagi seluruh rangkaian melodi dari Gamelan Jawa. Permainan ini juga digambarkan sebagai tokoh yang vital, namun dianggap marginal di dalam kehidupan sosial Manusia (terutama Manusia Jawa), karena mereka bukanlah orang kaya yang dapat menguasai realitas sosial, seperti tukang parkir, tukang becak, dan tukang – tukang lainnya. Mereka dapat ada secara eksis, karena memang banyak yang membutuhkan. Tapi tentu saja, tidak banyak yang tertarik terhadap peran mereka. Tanpa ada mereka, tidak akan ada suatu harmoni yang indah di dalam hidup ini, dan akan te-rasa sumbang, hambar, fals, dan tidak padu.¹² Oleh sebab itu, permainan kethuk – kempyang banyak memberikan hal yang tidak menarik, atau yang membuat kita me-rasa cepat bosan (Jaap Kunst, 1973 : 163).

Ketiga, penulis akan membicarakan tentang Gong Ageng, Gong Suwuk dan Kempul. Kempul itu salah satu perangkat Gamelan Jawa yang ditabuh. Perangkat ini biasanya digantung seperti pada umumnya perangkat di Gong. Kempul biasa digunakan untuk menggemakan warna – warna di dalam permainan Gamelan Jawa, atau diibaratkan seperti gema – gema kehidupan yang selalu mewarnai akan keindahan hidup atau alam ini. Secara objek estesisnya, nada kempul berbeda dengan nada kenong, dikarenakan untuk memenuhi bagiannya sendiri, dan nada kempul yang cukup rendah, juga terlihat sangat tidak jelas daripada nada kenong sendiri, dan suara kempul secara jelas seperti lonceng (J. Kunst, 1973 : 149).

¹² Darmawan175.wordpress.com/2009/05/

Gong di dalam Gamelan Jawa biasa disebut dengan Gong Ageng (Gong yang berukuran lebih besar dari kempul dan Gong suwuk), dan Gong suwuk (Gong yang berukuran sedang atau Gong yang berukuran lebih kecil daripada Gong Ageng).

Gong ageng merupakan alat musik yang sangat penting di dalam permainan Gamelan Jawa, karena jiwa atau semangat muncul dari permainan Gong ageng ini, yang menjadikannya pusat secara fundamental di dalam Permainan Gamelan Jawa. Gong ageng biasa digunakan untuk membuka, dan mengakhiri permainan dari Gamelan Jawa. Gong ageng ini sering diadakan ritual terlebih dahulu dengan menggunakan bunga, makanan, atau dupa sebelum diturunkan di dalam pertunjukkan, dikarenakan untuk menenangkan atau meminta bantuan terhadap jiwa yang tinggal di dalam alat ini. Gong ageng diibaratkan sebagai Tuhan, yang selalu mengawali dan mengakhiri hidup ini. Oleh sebab itu, alat musik ini mempunyai sebuah kemuliaan dari alat musik Gamelan Jawa yang lain. Dalam atmosfer permainan Gamelan Jawa, Gong ageng memiliki ketenangan dan kuasa yang tinggi secara pasti. Seni bermain dalam alat musik ini, seperti bermain di dalam kediaman yang tidak ada habisnya (Jaap Kunst, 1973 : 142), dan seperti gema dari Tuhan, yang selalu mempunyai kebenaran abadi di dalam setiap keputusannya.

Gema suara dari Gong sangatlah mendalam sampai ke dalam jiwa kita, walaupun suaranya cukup rendah, dan gema seperti ini bagaikan gema atau suara dari Guntur maupun Gelombang laut yang sedang bergulir cukup kencang (like thunder or the rolling waves of the sea).¹³

Gong suwuk biasa digantung pada bagian belakang bersamaan dengan Gong ageng. Gong suwuk biasa ditabuh pada akhir baris pada lagu, tapi bukan pada akhir lagu itu sendiri. Gong suwuk diibaratkan sebagai waktu yang akan berhenti untuk dapat berganti hari ke hari yang baru, atau dilebarkan untuk irama yang baru. Gema – gema seperti ini dapat membuat kita ingin menikmati hidup (ngelaras) dari awal sampai akhir, dengan waktu yang selalu berubah – ubah.

¹³ http://en.wikipedia.org/wiki/Gong_ageng

c.) Pengalaman estetis terhadap alat musik *balungan*

Pertama, penulis akan membicarakan tentang Demung. Demung adalah salah satu instrumen gamelan yang termasuk keluarga balungan. Demung itu seperti pemimpin dalam irama balungan, yang dapat memberikan mentalitas ketegasan dengan balungan yang lebih kecil darinya, dan orang yang akan memainkan alat ini mesti memiliki mental dan fisik yang kuat. Mental seperti pemimpin dalam irama balungan, terutama ketika terjadi ketidakompakan dalam irama saron, dan fisik yang kuat, karena pemukul dari alat musik Demung lebih besar dan lebih berat daripada alat pemukul untuk saron, dan kebanyakan irama dari alat musik Demung tidak lebih cepat juga dari Saron, atau lebih lambat, seperti di dalam permainan musik serayu (gambaran seseorang yang sedang mandi di sendang) versi cepat. Oleh sebab itu, permainan demung mempunyai pengaruh yang cukup besar, atau sumbu utama (a fixed pivot) dalam keluarga balungan. Dalam permainannya, seperti rangkaian bunga yang menghias permainan saron, dan untuk menggantungkannya pada garis yang lurus (J. Kunst, 1973 : 168).

Kedua, penulis akan membicarakan tentang saron atau ricik. Saron atau yang biasanya disebut juga ricik, dalam satu set gamelan biasanya terdapat empat saron. Permainan saron dapat memberikan warna yang lebih daripada alat musik Gamelan yang lainnya, terutama memberikan warna yang lebih terhadap alat musik Demung, karena nadanya yang tidak terlalu rendah seperti Demung, dan tidak terlalu tinggi seperti saron penerus atau peking, dan kebanyakan para penonton memusatkan perhatiannya terhadap alat ini, karena te-rasa seperti memainkan piano, tetapi dengan cara dipukul.

Ketiga, penulis akan membicarakan tentang peking atau saron penerus. Peking atau saron penerus merupakan salah satu instrumen elaborasi dari Gamelan Jawa, dan ukurannya lebih kecil daripada saron. Tugas dari permainan saron penerus adalah mengisi kekosongan atau menutup celah dari permainan saron, sehingga kita tidak akan me-rasa-kan kehampaan di dalam mendengarkan permainan dari Gamelan Jawa. Permainan saron penerus seperti bermain dengan dua orang pemain saron, tetapi dirangkum atau dirangkap menjadi satu, dan pemain dari saron penerus juga mesti memiliki suatu rangsangan atau respon yang cepat di dalam permainan.

d.) Pengalaman estetis terhadap alat musik *panerusan*

Pertama, penulis akan membicarakan tentang slenthem. Dalam menabuh slenthem, yang lebih dibutuhkan adalah naluri atau pe-rasa-an dari si penabuh di dalam menghasilkan gema ataupun bentuk dengungan yang baik, atau pemain yang memang mesti memiliki kelembutan hati yang cukup halus, dan berbeda dengan gender yang memang mesti memiliki harmonisasi nada di dalam kehidupan, walaupun sama – sama harus memiliki kehalusan hati, dan untuk tempo penabuhannya adalah cara yang digunakan itu sama seperti halnya bila menggunakan balungan, namun dalam keadaan tertentu misalnya saja di dalam permainan demung imbal (nada variasi), maka slenthem dimainkan untuk mengisi kekosongan antara nada balungan yang ditabuh secara lambat, maka slenthem ditabuh dua kali lipat dari ketukan balungan, atau dapat juga pada kondisi dimana slenthem harus ditabuh setengah kali dari nada balungan, ketika balungan sedang ditabuh secara cepat, misalnya ketika gendhing Gangsaran, atau pada adegan perangan.¹⁴

Kedua, penulis akan membicarakan tentang gender. Gender merupakan salah satu kunci selain kendhang dan rebab, ketika kita ingin menguasai alat musik Gamelan Jawa yang lainnya,¹⁵ karena kita mesti menguasai semua harmonisasi lagu secara “rasa”, untuk dapat menguasai alat musik Gender secara mudah.

Ketiga, penulis akan membicarakan tentang gambang. Gambang ada yang barnya atau bilahannya terbuat dari kayu, dan ada yang terbuat dari perunggu, tetapi penulis akan membahas tentang Gambang kayu menurut standarisasinya secara umum. Suara gambang mempunyai kualitas suara yang halus dan lembut. Kita mesti menarik stick kayunya melewati kunci – kunci nada yang sudah ditentukan. Permainan alat musik secara sempurna menciptakan harmoni dengan alat musik yang lainnya, seperti angin yang terbang dari musim penghujan sampai musim panas, atau seperti angin yang terbang di samudera india dari barat daya sampai timur laut (out of use during the wet season, is in the dry monsoon in perfect harmony with the other). Hal ini sangat menyejukkan hati kita, dan tidak ada subjek yang dapat mengelak dari pengaruh ini (Jaap Kunst, 1973 : 186-187).

¹⁴ <http://id.wikipedia.org/wiki/Slenthem>

¹⁵ Penjelasan dari pelatih Gamelan Jawa Sekar Budaya Nusantara

Keempat, penulis akan membicarakan tentang rebab. Rebab mempunyai kemiripan dengan alat musik dari arab, walaupun akan berbeda bentuk atau bahan untuk membuatnya. Alat musik ini juga merupakan salah satu kunci, ketika kita ingin menguasai semua alat Gamelan Jawa yang lainnya secara mudah, akan tetapi alat musik ini lebih sulit dimainkan daripada alat musik Gender dan kendhang, karena dibutuhkan perasaan yang sangat tinggi untuk menguasai tiga senar dalam menentukan nada pelog dan slendro dari alat musik ini, dan kalau salah atau menggeseknya rada keras dikit, maka akan mengakibatkan putusya senar dari alat musik ini.

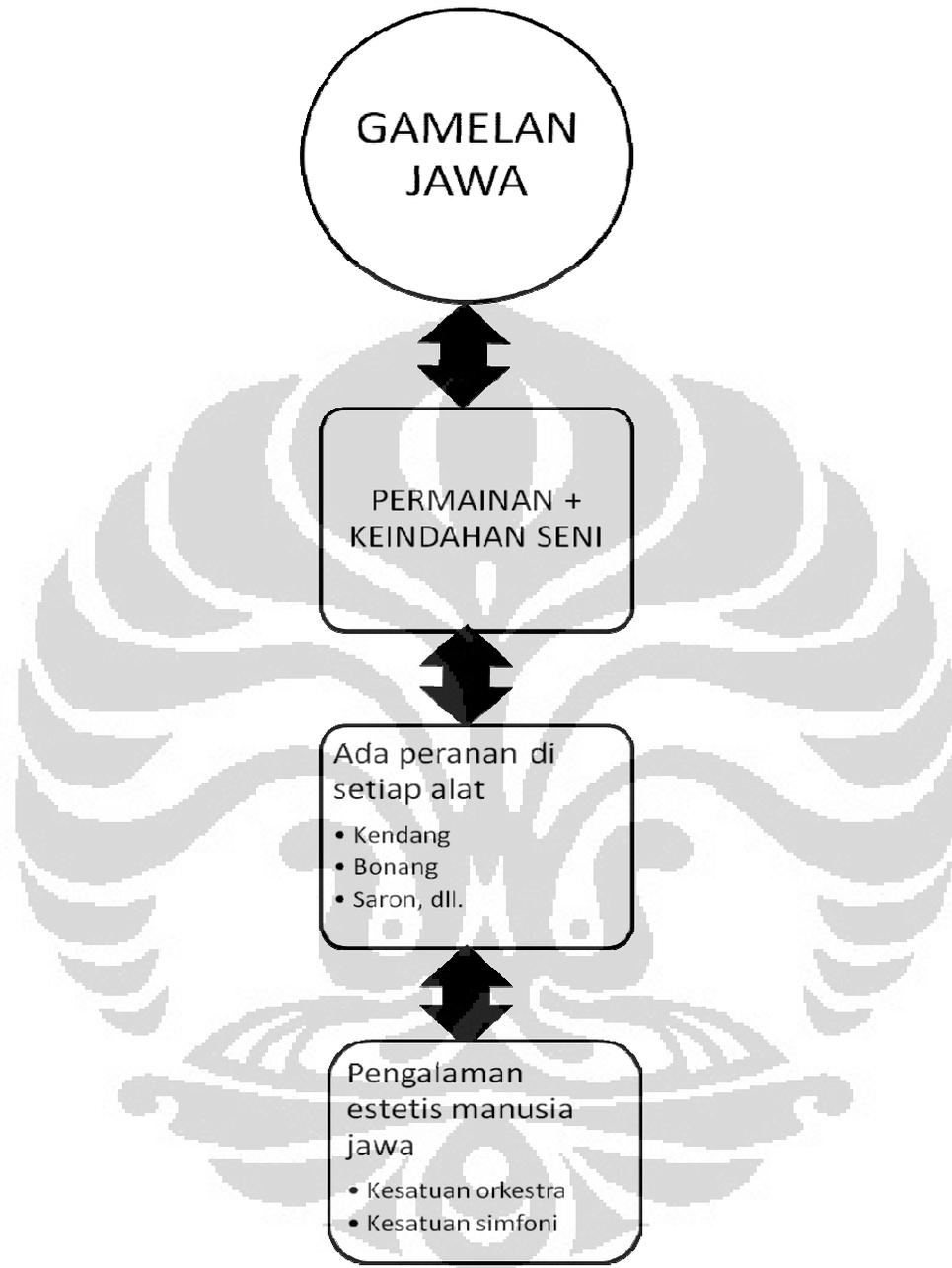
Kelima, penulis akan membicarakan tentang sitar. Sitar adalah alat musik petik di dalam Gamelan Jawa, dan ada kemiripan juga dengan kecapi di Gamelan Sunda, walaupun ada perbedaan di dalam bentuknya. Banyak pemain sitar yang mesti memanjangkan kuku ibu jari mereka, supaya tidak terluka ketika memainkan alat musik ini. Permainannya cukup halus, dan mengisi penuh harmonisasi di dalam permainan Gamelan Jawa, dengan figurasi permainan yang cukup cepat, yang bekerja sama dengan harmonisasi dari permainan balungan. Permainan ini juga terkadang menjadi penutup sebuah melodi dari permainan Gamelan Jawa, dan mempunyai gaya yang mirip juga dengan saron penerus. Permainan alat musik ini secara solo pun dapat didenger secara jelas, dan mendominasi sebuah dampak yang total (Jaap Kunst, 1973 : 230).

Keenam, penulis akan membicarakan tentang suling. Instrumen ini terbuat dari bambu wuluh atau paralon yang diberi lubang sebagai penentu nada atau laras. Suara permainan suling yang halus ini secara terus – terang merupakan suara yang melankolis. Permainan suling memiliki banyak elemen, yang dapat membuat sebuah keserasian bunyi dalam sebuah permainan Gamelan Jawa. Dalam kombinasi sebuah orkestra, suling dapat didengar secara eksklusif dengan gaya permainan yang lembut. Suara suling itu juga kira – kira dapat menggambarkan suasana riang, jernih, dan sampai pada satu titik permainan itu sendiri, yang terkadang permainannya juga berbeda, atau ada bagian sendiri yang cukup khusus di dalam seni Gamelan Jawa, karena gayanya yang tidak dapat ditiru atau disamakan secara baik oleh alat musik Gamelan Jawa yang lain. Seni permainan ini terkadang juga bertugas untuk membantu di dalam memperlambat melodi Gamelan Jawa dengan suara yang mirip tangisan

kesedihan, dan akan lebih te-rasa ketika dalam kesendirian, yang berada di alam pedesaan, dan berada pada waktu sore hari (J. Kunst, 1973 : 236-237).

Di dalam permainan Gamelan Jawa, setiap pemain mesti memahami “rasa” dari pemain yang lain, atau seperti ketika kita memahami “rasa” dari pemain yang lain, maka kita juga memahami “rasa” terhadap diri sendiri. Dimana kita membantu permainan yang lain, maka permainan yang lain juga akan membantu untuk membangun permainan dari diri kita sendiri (ada komunikasi dua arah antara permainan kita dengan permainan dari pemain yang lain) (Ki Ageng Suryomentaram, 1981 : 16-17), sehingga menjadi sebuah kesatuan di dalam permainan Gamelan Jawa. “Rasa senang” terhadap Gamelan Jawa beserta pemainannya dengan orang lain (pemain lain), membuat kita mempunyai keinginan lebih untuk hal tersebut (Ki Ageng Suryomentaram, 1981 : 25). Oleh sebab itu, kita harus melepaskan sebuah konflik batin dengan “rasa” dari pemain lain, yang mungkin tidak kita sukai, karena kita di dalam permainan Gamelan mesti melebur untuk menjadi satu dalam kesatuan harmonisasi lagu maupun kelompok, dan konflik batin tersebut (terutama dari diri kita sendiri) terkadang dapat merobohkan atau menghancurkan suatu kesatuan harmonisasi kelompok di dalam permainan Gamelan Jawa. Suatu penyelesaian konflik batin memang harus dimulai dari diri kita sendiri (Hadiwijaya, 2010 : 144-145). Pembahasan hal diatas akan dirangkum pada bagan 3 di halaman 51.

Bagan 3: Pengalaman Estetis dari Seni Gamelan Jawa



3.3 Pengalaman Religius Manusia Jawa

Seni Gamelan Jawa juga memiliki nilai spiritualitas yang tinggi, dan cukup terlihat pada zaman Hindhu-Budha, seperti yang sudah penulis deskripsikan pada Bab II. Di dalam masyarakat Indonesia (terutama manusia Jawa), masih ada sebagian manusia yang percaya bahwa Gamelan Jawa tertentu memiliki kekuatan gaib (seperti yang ada di dalam keraton Surakarta dan Yogyakarta). Suara yang dikeluarkan dari alat musik Gamelan Jawa seringkali dianggap mempunyai daya magis, yang dapat mempengaruhi aura kehidupan manusia. Gamelan Jawa seperti ini biasanya bukan lagi sekedar alat musik, tetapi sudah dianggap sebagai pusaka, dan hanya dimainkan pada saat yang sangat istimewa (seperti Gamelan Sekaten yang dikeluarkan pada saat perayaan Maulid nabi). Oleh karena keistimewaan itu, Gamelan Jawa tersebut mendapat penghormatan, atau sama halnya seperti menghormati leluhur, dan keris pusaka.

Sebenarnya, penghormatan seperti kepada leluhur itu tidaklah berlebihan, jika kita melihat dari “rasa” dan energi yang terlibat saat sang empu (para ahli pembuat Gamelan Jawa pada zaman dahulu) menempa dan membuat Gamelan Jawa itu hingga menghasilkan nada yang begitu indah, hingga sampai pada kesan magis itu sendiri, atau saat sang pemilik Gamelan Jawa itu dahulu sering menumpahkan perasaan dan pikiran dengan memainkan Gamelan Jawanya, seperti halnya seorang pianis yang meresap dalam permainan pianonya. Hal ini (mentalitas) berlanjut sampai zaman kontemporer sekarang ini.

Pada dasarnya, praktik mistisisme adalah upaya individual. Inilah pencarian tunggal seorang manusia yang menghendaki penyatuan kembali dengan asalnya, yang mencita – citakan pengalaman untuk penyingkapan rahasia keberadaan atau pelepasan dari segala ikatan duniawi (Niels Mulder, 2001 : 67). Hal ini seperti dalam istilah “manunggaling kawula Gusti” (bersatunya Manusia dengan Tuhan atau zat Asalnya). Falsafah “manunggaling kawula Gusti” juga memberikan pengertian kepada Manusia tentang alam semesta. Alam semesta itu sebenarnya harus terangkum dalam hati dan pikiran manusia. Alam semesta merupakan *jagad gedhe* (kehidupan alam semesta) termasuk kehidupan manusia harus ada dalam *jagad cilik* (pikiran dan hati manusia). Hal ini tampak secara simbolik, ketika Bima yang besar harus masuk dalam tubuh Dewa Ruci yang kecil (Suwardi Endraswara, 2003 :

240). Ketika kita dapat melalui proses “manunggaling kawula Gusti”, maka bukanlah kesadaran kita lagi yang memainkan seni Gamelan Jawa, tetapi suatu hal yang transendentallah yang akan banyak membantu untuk melancarkan permainan Gamelan Jawa ini, atau untuk menahan kesadaran kita agar tidak terlalu berlebihan.

Sebelum mencapai tataran “manunggaling kawula Gusti”, ketika manusia mulai menyadari keberadaannya, ia akan menemukan kondisi keterbatasannya, sehingga menjadi “bingung”. Hal itu tampak secara simbolis pada saat awal setelah Bima memasuki perut Dewa Ruci (Suwardi Endraswara, 2003 : 241). Oleh sebab itu, di dalam penyatuan dengan yang transenden, Manusia Jawa harus dapat benar – benar me-rasa-kannya, dan menghilangkan pikiran akan dirinya, atau menghilangkan sisi individualitasnya. Itulah permainan sejati di dalam seni Gamelan Jawa.

Di samping itu untuk mencapai “manunggaling kawula Gusti”, hendaknya manusia menguasai tiga nafsu, yaitu hitam, merah, dan kuning. Jika ini terkendalikan, manusia akan mendapatkan nafsu putih, dan akan sampai “pamore kawula Gusti”. Persekutuan kawula Gusti juga dapat dilakukan dengan cara mati raga. Manusia yang dapat mencapai “manunggaling kawula Gusti” atau “roroning atunggal”, atau “pamoring Gusti kawula” adalah Manusia yang berwujud “makal”. Artinya, manusia dapat bersatu dengan Tuhan, karena asal dan hakikat manusia sama dengan Tuhan. Setelah manusia dapat bersatu dengan Tuhan, ia menjadi sama dengan Tuhan. Hakikat Tuhan adalah *dzat, sipat, asma, dan apengal*. Sedangkan manusia itu berwujud: *ngelmu, nur, dan suhud*. Pada kenyataannya, manusia menyatu (*amor*) dengan Tuhan tiada berbeda (Suwardi Endraswara, 2003 : 242). Oleh sebab itu, Seni Gamelan Jawa sebagai salah satu mediasi, yang dapat melakukan proses kemanunggalan kita dengan zat yang Maha Transenden. Manusia Jawa memang selalu bergantung pada kekuatan Yang Ilahi (Transenden), dan hal tersebut merupakan latar belakang paling utama di dalam kehidupan mereka (manusia Jawa) (Franz Magnis Suseno, 1991 : 141), terutama ketika menyatu di dalam permainan Gamelan Jawa sendiri.

Manusia dapat menembus semesta alam dan memperoleh kekuasaan serta inspirasi dari kekuatan – kekuatan sakti melalui *tapa dan samadi*. Secara berkesadaran, manusia juga dapat menghubungi makhluk – makhluk supranatural tingkat rendah seperti jiwa nenek moyang, bermacam – macam jagoan dunia pewayangan, setan dan malaikat, para dewa,

hantu dan arwah. Bahkan ketika bersusah payah mengusahakan pengalaman mistik murni, dapat saja manusia itu tersesat dalam perjalanannya, karena mungkin ia dipandu oleh motif – motif tidak bersih di luar kesadaran, atau karena “lakunya” masih penuh dengan keinginan, atau “tapanya” dilakukan untuk penyucian diri yang kurang memadai (Niels Mulder, 2001 : 70-71). Seni permainan yang banyak menggunakan metode mistik, jika hal ini tidak disertai dengan pe-rasa-an yang bersih, maka akan membahayakan kita (terutama pemain), atau menjadi “senjata makan tuan” bagi diri kita.

Manusia Jawa dalam hidupnya selalu tidak pernah lepas dari penghayatan atas “segi lahir” dan “segi batin”. Antara diri “aku” dengan diri “yang lain”, atau antara mikrokosmos (Aku) dengan makrokosmos (Tuhan atau Yang Transenden). Semua hal ini (kedua segi antara “lahir dan batin”) bersatu ke dalam diri manusia sendiri (Franz Magnis Suseno, 1991 : 117), seperti diantara dualisme (jiwa dan materi) pasti ada “satu hal yang hakiki” di dalam proses penyatuan (monisme) dengan diri manusia. Oleh sebab itu, hakikat dualisme oleh Plato selalu berkaitan erat dengan hakikat monisme dari Aristoteles, dan itulah yang terjadi dalam kehidupan spiritualitas manusia Jawa, terutama di dalam penghayatan akan seni Gamelan Jawa sendiri, yang akan dijelaskan oleh Collingwood pada Bab V.

Supaya beranjak maju di jalan menuju penyatuan mistik, mistikus harus memenuhi dua persyaratan dasar. Pertama, kewaspadaan terhadap motif – motif egoistis, artinya jangan menyatakan diri tentang apa yang sudah dicapai atau disingkapkan. Bagaimanapun, manusia bukan apa – apa. Ia tidak berdaya, ia cuma eksponen hidup yang serba meliputi. Karena pada akhirnya, ia akan mendapati bahwa kehebatan mistisnya meningkatkan kekuasaan dan pemahamannya, maka larangan kedua ditunjukkan bagi kebanggaan atas pencapaian, dan juga gembar – gembor tentang apa yang diketahui. Buah dari praktik mistisisme harus tetap menjadi rahasia antara hamba mistis dengan Tuannya, karena menjadi masalah yang besar jika diketahui oleh manusia yang lain, dan dapat membuka konflik yang besar pula. Oleh sebab itu, hal ini akan menjadi sebuah pengalaman magis yang abstrak. Manusia Jawa selalu mengalami kehampaan, dan “rasa” terhadap Tuhanlah yang dapat mengisi kekosongan tersebut, sehingga mereka “rela” menjadi instrumen dari Tuhan (Niels Mulder, 2001 : 71-72). Oleh sebab itu, pencarian kejawen (nilai spiritualitas manusia Jawa) untuk mendapatkan pengetahuan diwarnai keterpesonaan terhadap misteri dan pengetahuan yang sukar dimengerti tentang “Tuhan atau hal yang transenden” tidak akan lebih hebat daripada sebuah

pengalaman pribadi (Niels Mulder, 2001 : 129). “Rasa” terhadap hal yang spiritualitas tersebut akan sulit kita jelaskan, jikalau kita tidak mengalaminya secara langsung. “Rasa” kita terhadap orang lain sebenarnya sama, tetapi memiliki nuansa atau gaya pribadi yang sedikit berbeda.

Dalam Gamelan Jawa yang merupakan seni manusia Jawa dengan puluhan alat musik, keselarasan ini kental te-rasa oleh kalbu. Karenanya, Gamelan Jawa dapat begitu menyentuh dan menggetarkan hati, bahkan oleh pendengar yang awam terhadap kesenian tradisi ini.¹⁶ Karena kita tidak hanya berkomunikasi dengan sesama pemain, melainkan dengan Gamelan Jawa secara kebendaan, maka ada “rasa enak”¹⁷ (menyatu di dalamnya) ketika kita bermain ataupun mendengar suatu permainan dalam Gamelan Jawa ini, atau ketika kita benar – benar dapat memahami, mengerti ataupun me-rasa-kan dari apa yang diinginkan dalam seni Gamelan Jawa ini secara spiritualitas (lewat batin kita yang paling terdalam), walaupun “rasa enak” tersebut hanya sesaat (hanya ketika kita berhubungan langsung dengan seni Gamelan Jawa saja).

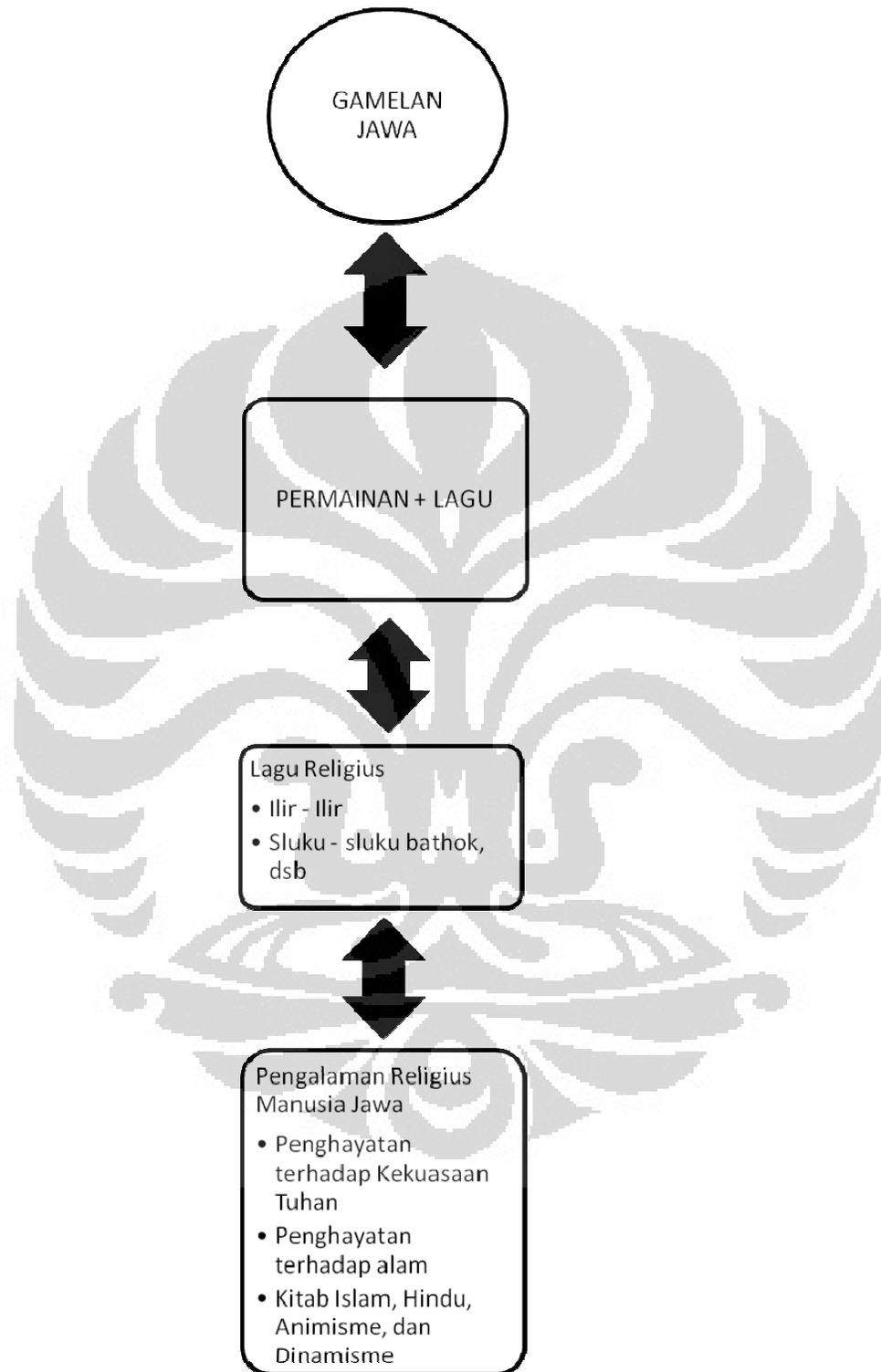
Pengalaman religius itu dapat muncul, ketika kita me-rasa-kan sosok lain dibalik alat atau permainan Gamelan Jawa sendiri (terutama Gong), atau kita seperti bermimpi yang sebenarnya mimpi itu adalah kenyataan¹⁸, dan lewat “rasa” dari mimpi itulah dapat membantu kita untuk menabuh permainan Gamelan secara baik. Kita juga menabuh Gamelan yang dasar katanya yaitu “Gamel” atau memukul (seperti yang sudah dijelaskan pada Bab II), dapat membangkitkan “suatu hal” yang memang tertidur di dalamnya (terutama pada aliran Slendro). Kita memukul alat yang terbuat dari besi atau perunggu ini, dapat membangkitkan sesuatu yang Maha Besar (Transenden), karena memang berasal dari alam sendiri. Selain itu, kita juga mendapatkan pengalaman religius juga dari penghayatan kita terhadap lagu – lagu macapat (lagu dari permainan Gamelan Jawa) yang mempunyai banyak nasehat dan puji – pujian terhadap sesuatu yang transenden, seperti lagu Ilir – ilir dan Sluku – sluku bathok (lagu ciptaan sunan Kalijaga). Hal diatas akan penulis jabarkan pada bagan 4, yang dapat dilihat pada hal. 56.

¹⁶ Budiakmaldjafar.wordpress.com/2011.

¹⁷ Dikutip dari buku Ki Ageng Suryomentaram (Filsafat Rasa Hidup Seri I) mengenai “rasa enak” terhadap suatu benda, hal. 18

¹⁸ Dikutip pada pargelaran wayang wong di FIB, tanggal 09-11-2011, jam 11.30.

Bagan 4: Pengalaman Religius di dalam Permainan Gamelan Jawa



Kesimpulan Bab III

1. Gamelan Jawa sebagai sebuah orkestra yang membentuk satu himpunan dari setiap alat musik atau pemain Gamelan Jawa.

2. Para pemain Gamelan Jawa dapat mengalami pengalaman estetis, ketika mereka sudah me-rasa-kan bermain dengan musik Gamelan Jawa ini. Mereka dapat me-rasa-kan perasaan antara sesama pemain maupun dengan alat musik Gamelan Jawa sendiri.

3. Para pemain Gamelan Jawa juga dapat mengalami pengalaman religius, ketika mereka sudah mencapai “kemanunggalan” dengan sesuatu yang transendental, sehingga permainan Gamelan Jawa akan banyak dibantu dengan “sesuatu yang mistik” tersebut. Peristiwa mistik yang sebenarnya ada di setiap kehidupan manusia. Hal ini akan menjadi sakral, ketika banyak persyaratan untuk mengadakan upacara bersatunya manusia dengan roh gaib, sehingga kita dapat benar – benar secara langsung melihat, atau kesadaran kita dikendalikan oleh sang makhluk gaib, tanpa harus merasakan dirinya kembali lewat kesadaran kita, dengan penghayatan dari lagu – lagu macapat untuk sesuatu upacara yang sakral tersebut.

4. Dari setiap pengalaman yang ada, “rasa” adalah unsur utama dalam permainan Gamelan Jawa. Kita dapat menilai permainan individu kita ataupun kelompok (baik ataupun buruk) hanya lewat kacamata “rasa”.

BAB IV

PEMIKIRAN COLLINGWOOD TENTANG SENI

Dalam bab IV ini akan dibahas mengenai seni dan representasi, yang banyak membahas mengenai seni sebagai imitasi, literal dan emosionalnya. Seni sebagai ekspresi, yang banyak membahas mengenai sisi emosionalitas si seniman yang akan membentuk suatu estetika di dalam seninya. Seni sebagai nilai hiburan yang bersifat ekonomis dan kritik di dalam dunia modern, yang membahas sisi ekonomis dan kritik dalam sebuah seni terutama seni untuk hiburan yang berkembang dalam dunia Global sekarang ini. Seniman beserta komunitas seni, yang banyak membahas mengenai pekerjaan para pekerja seni beserta kolaborasinya dengan si pengarang atau seorang seniman sebagai pusatnya di dalam seni, dan penonton atau penikmat seni itu sendiri.

4.1 Biografi Collingwood

R.G. Collingwood lahir pada tanggal 22-02-1889, di Cartmel Fell – Lancashire – England. R.G. Collingwood adalah seorang *multi talent* yang memiliki banyak minat. Dia seorang filsuf sejarah, arkeolog, sekaligus seniman. Bakat yang didapatnya diperoleh dari kedua orang tuanya. Ayahnya adalah seorang penulis, pelukis, dan arkeolog bernama William Greshom Collingwood. Ibunya bernama Edith Mary Isaac, yang merupakan seorang pelukis dan pianis. Dia dididik orang tuanya hingga berumur 13 tahun. Setahun kemudian, dia menyelesaikan studinya di sekolah persiapan tata bahasa. Pada tahun berikutnya ketika dia berumur 15 tahun, dia melanjutkan sekolahnya ke Rugby School, dan disini dia merasa tidak puas akan sekolahnya. Tahun 1908, dia mendapat beasiswa untuk studi bahasa dan sastra klasik di University College-Oxford. Setahun sebelum masa studinya berakhir atau tepatnya tahun 1912, dia menjadi rekanan di Pembroke College-Oxford.

Sejak tahun 1912, dia mulai menekuni bidang sejarah dan arkeologi. Penelitiannya mengenai situs Roma di Inggris, dapat menginspirasi dia untuk menghasilkan buku mengenai “The Archeology of Roman Britain” yang diterbitkan pada akhir 1920an dan awal

1930an. Selain itu, dia pun sering menjadi pemimpin para ekskavasi (peneliti benda – benda bersejarah). Pada awal studinya mengenai filsafat, gagasannya berada dibawah pengaruh realis Oxford University, khususnya John Cook Wilson dan E.F. Carritt. Sebagai seorang realis, karya – karyanya pun banyak dipengaruhi oleh pekerjaannya sebagai filsuf kontinental, dan juga karya – karya Benedetto Croce dan Giovanni Gentile. Hal ini merupakan hasil perkawannya dengan J.A. Smith (seorang profesor kehormatan filsafat metafisik) dari tahun 1910 sampai 1935. Pada tahun 1913, dia menerjemahkan karya Croce yaitu “The Philosophy of Giambattista Vico”, dan selanjutnya banyak menerjemahkan karya – karya Guido de Rugierro. Tulisan – tulisan awal Collingwood berkisar mengenai agama dan filsafat agama yang berada bawah pengaruh “Cumnor Circle” (kelompok dari gereja Inggris). Pada tahun 1916, dia menerbitkan essaynya yang berjudul “The Devil” sebagai bahan koleksi kelompok tersebut. Dia juga menerbitkan buku pertamanya yang berisi tentang agama, dan berjudul “Religion and Philosophy”. Pada tahun yang sama, Collingwood banyak terlibat dalam penggalian – penggalian arkeologis, terutama mengenai Roman Britania sebagai kelanjutan dari penggalian yang dilakukannya sejak 1912. Selain itu, dia pun menulis beratus makalah, dan memproduksi banyak buku yang masih valid hingga saat ini, terutama inskripsi yang berkaitan dengan Roman-Britania.

Sepanjang tahun 1920an dan awal 1930an, Collingwood banyak bekerja dibidang sejarah dan arkeologi, serta menerbitkan “The Archaeology of Roman Britain” pada tahun 1930. Pada puncak kinerjanya, dia mendapatkan hasil survei mengenai Roma Britain yang dipublikasikan dalam “Roman Britain and The English Settlements” (1936), dan memberi kontribusi pada tulisan Tenney Frank mengenai “Economic Survey of Ancient Rome” (1937). Dia memaksakan diri untuk bekerja, sehingga kemampuannya sebagai Polymath (dapat membaca karya ilmiah dalam bahasa Inggris, Perancis, Spanyol, Italia, Jerman, Yunani dan Latin) banyak diminati sejak 1928 sampai seterusnya dalam kapasitasnya sebagai wakil di Clarendon Press.

Tahun 1924, Collingwood menulis “Speculum Mentis”. “Speculum Mentis” adalah dialektik bentuk dari pengalaman seni, agama, ilmu pengetahuan, sejarah, dan filosofi. Selama periode ini, dia pun memberi kuliah mengenai etika, sejarah roma, filosofi sejarah, dan estetika. Awal 1930, kesehatan Collingwood memburuk, karena insomnia yang

dideritanya. Bulan april 1931, ia menderita tekanan darah tinggi. Dia tidak diperbolehkan mengajar lagi oleh universitasnya. Pada musim gugur 1932, dia mulai menulis buku baru yang terpenting, dan dianggap sebagai puncak prestasi seorang filsuf yang berjudul “An Essay on Philosophical Method” (1933). Karya ini bersumber pada pengenalan metodologis perkuliahan dalam filosofi moral yang telah dia berikan pada dekade sebelumnya. Karya ini merupakan penyelidikan lanjutan yang menjadi pemikiran filsafat alam melalui pemeriksaan atau penilaian suatu karakter khusus dalam konsep filsafat. Dia mulai memfokuskan filsafatnya pada filsafat sejarah, dan filsafat alam. Kuliah – kuliah yang disampaikan pada masa ini, yang menjadi dasar diterbitkannya “The Idea of History” (1946), dan “The Idea of Nature” (1945). Collingwood kemudian menggantikan J.A. Smith sebagai Professor Waynflete (Pengajar filsafat metafisik), dan pindah dari Pembroke ke Magdalene College. Dia juga menyampaikan pada ajaran kuliah perdananya mengenai “The Historical Imagination”. British Academy memilihnya sebagai penerima beasiswa doktoral pada tahun 1934, dan mengirimnya pada mata kuliah “Human Nature” dan “Human History” pada mei 1936.

Collingwood menulis “The Principle of Art” pada 1934, saat dia terkena serangan stroke untuk pertama kalinya, dan menyadari kalau waktunya sangat terbatas, sehingga dia lalu membuat “An Autobiography” pada 1939. Buku ini merupakan biografi dirinya yang ditulisnya sendiri. Buku ini berisi tentang ketetapan hatinya untuk merekam segala bagian dari pekerjaan yang diharapkan untuk dilakukannya, tetapi kemungkinan memang tidak sempat diselesaikannya. Sepanjang perjalanan penyembuhannya ke Hindia – Belanda pada 1938 sampai 1939, dia menulis “An Essay on Metaphysic”, yang diterbitkan setahun kemudian. Dia pun mulai bekerja menyelesaikan karya besarnya, yaitu “The Principle of History”, yang baru dipublikasikan pada tahun 1995 (sesudah Collingwood wafat). Tahun 1939, dia berlayar mengelilingi kepulauan Yunani bersama sekelompok sarjana Rhodes, yang belajar di Oxford. Perjalanan penuh kenangan tidak terlupakan yang dicatat dalam “The First Mate’s Log”, dan diterbitkan pada tahun 1940. Sekembalinya Collingwood ke Oxford, dia memberi kuliah mengenai moral dan filsafat politik. Dia juga mengerjakan “The New Leviathan”, dan diterbitkan pada tahun 1942, yang dilihatnya sebagai kontribusi terhadap upaya perang, terutama dia menulis buku tersebut sebagai latar belakang perlawanannya terhadap stroke yang semakin hebat.

Pemikiran Collingwood banyak dipengaruhi oleh Plato dan Aristoteles di dalam pandangannya mengenai teori imitasi, yang merupakan sebuah teori tentang representasi atau perwakilan dari sebuah karya seni. Seni imitasi adalah buruk (negatif) menurut Plato adalah ketika suatu karya seni hanya dapat meniru fakta realitas diluar diri kita, dan seni imitasi adalah baik (positif) menurut Aristoteles yaitu bahwa alam memberikan inspirasi yang besar terutama untuk seniman sendiri. Seni representatif yang nyata menurut Plato adalah ada latar belakang seniman di dalam suatu karya seni, dan seni hiburan yang direpresentasikan oleh seorang seniman menurut Aristoteles adalah ketika kita dapat mengekspresikan segala hal yang ada di luar kita.

Pada 9 Januari 1943, Collingwood akhirnya menghembuskan nafas yang terakhir di Conington, setelah sekian lama melawan penyakitnya. Dia pun dimakamkan di suatu gereja di Conington, atau di makam sederhana dekat makam orang tuanya dan John Ruskin. Pada 1945 (sesudah dia wafat), kedudukannya sebagai professor “Waynflete” (pengajar metafisika) digantikan oleh Gilbert Ryle.¹

4.2 Konsepsi Seni Menurut Collingwood

4.2.1 Seni dan Representasi

Jika seni yang sesungguhnya (Collingwood : *art proper*) bukan merupakan “*craft*”, maka hal tersebut tidak dapat direpresentasikan, karena itu seniman mesti memiliki keterampilan terlebih dahulu dalam membuat suatu karya seni. Oleh sebab itu, Collingwood merencanakan untuk meniadakan sebuah argumen, atau melupakan sebuah relasi antara representasi dan karya seni (*craft*), dan langkah teori representasional seni sebagai teori yang berbeda. Sebagai sebuah materi fakta, banyak yang menulis dan mengatakan tentang seni dalam abad 19 (bukan tentang seni sesungguhnya atau *Pseudo Art*), yaitu representasi dengan sebuah asumsi yang tentu hal tersebut merupakan penalaran tentang seni.

Sebuah representasi harus dibedakan dari imitasi. Sebuah karya seni adalah imitatif dalam kaitannya dengan karya seni yang lainnya, yang memberikan keartistikan dengan

¹ Chethull.wordpress.com/2009/05/24/r.g collingwood

sangat baik. Sebuah karya adalah karya representasi dalam kemurnian relasinya akan sesuatu dalam 'alam', dan sesuatu yang bukan karya seni (R.G. Collingwood, 1958 : 42).

Sebuah foto mengenai rumah (sebagai contoh), merepresentasikan sebuah imitasi. Dalam pandangan sekilas, kita semua akan menyetujui bahwa hal tersebut merepresentasikan realitas. Namun, kita coba lihat lagi, bahwa rumah tersebut eksis sebagai objek tiga dimensi. Dalam sebuah foto, kita melihat dua dimensi dari sebuah dinding dan bagian dari atap. Namun, karena kita cukup menggunakannya sebagai foto, maka kita menerima mereka sebagai sesuatu yang realistik.²

Sesuatu yang realistik terlihat mengandung hal-hal yang sebenarnya kita dapat pahami atau mengerti, karena kita mempunyai pengetahuan untuk dapat dengan mudah mengenali mereka.

Hal yang sangat penting dari sebuah aspek imitasi adalah sebuah analogi, dan kita tahu bahwa realitas dalam seni adalah sesuatu yang lebih dalam daripada sebuah reproduksi yang dangkal dari bentuk – bentuk yang sudah diketahui (Sir Gerald Barry, and The other., 1965 : 314-315).

Doktrin bahwa semua seni adalah representatif, merupakan doktrin yang secara umum diatribusikan dari pemikiran Plato dan Aristoteles, dan pengetahuan ini secara aktual banyak dianut oleh para teoretisi zaman *Renaissance* dan abad 17. Kemudian, pengetahuan representatif tersebut secara umum banyak disokong dan bahwa beberapa macam seni adalah representatif dan lainnya tidak. Pada saat itu, pandangan yang baik dianggap adalah tidak ada seni yang representatif. Ini merupakan pandangan dari banyak seniman, dan kritikus (kritisi) yang mempunyai pendapat yang bermanfaat, tetapi secara tepat apa yang ditegaskan dan disangkal oleh setiap orang yang mengekspresikan hal tersebut, tidak ada seseorang yang sungguh – sungguh tahu (R.G. Collingwood, 1958 : 43).

Sebuah pandangan bahwa seni yang sesungguhnya (*art proper*) tidak representatif, yang disini pandangan ini disokong, tidak mengimplikasikan bahwa karya seni dan representatif tidak dapat dipastikan. Seperti permasalahan seni dan kerajinan (*craft*), mereka saling bertumpang-tindih. Sebuah bangunan atau cangkir yang pada mulanya merupakan

² Sir Gerald Barry, dkk., *The Arts (Man's Creative Imagination)*, hal. 314

sebuah artifak dan produk dari karya seni (*craft*), yang awalnya adalah artifak atau produk kerajinan, mungkin juga merupakan karya seni, tetapi apa yang menjadikannya karya seni berbeda dengan apa yang membuatnya disebut artefak. Sebuah representasi mungkin adalah sebuah karya seni, tetapi yang membuatnya menjadi sebuah representasi adalah satu hal, dan apa yang membuat hal tersebut menjadi sebuah karya seni adalah hal lainnya (R.G. Collingwood, 1958 : 43).

Pada kenyataan, kita membedakan hal tersebut dan kemampuan untuk membedakan hal tersebut terkait dengan fakta, bahwa meskipun dalam membuat gambar adalah meminta bukti suatu karya seni, tetapi meminta kemiripan, pelukis ketika memenuhi permintaan itu, memberikan hal lebih dari yang diminta : lukisan yang mirip sekaligus sebuah karya seni. Kita juga secara siap melihat bagaimana seorang pemain iklan yang memang mempunyai motif untuk hadir secara artistik, tetapi dengan sebuah kealamiannya yang memang dapat diperkirakan oleh penonton sendiri, dan dipandang secara artistik berdasarkan pada nilai akhirnya sendiri. Pertama, kita memang harus menjadi seorang seniman sebelumnya, dan kita dapat menjadikan kekuasaan artistik kita untuk keputusan nilai akhir dari hasil potretan kita sendiri. Kemudian, sebuah hasil potret yang dikomersialkan tersebut dapat dipertunjukkan dalam sebuah pameran umum (yang juga menampilkan sebuah karya yang bernilai seni, dan tidak bernilai seni). Hal tersebut merupakan sebuah pekerjaan yang secara artistik memang sungguh – sungguh hadir untuk dapat dilihat oleh publik seni sendiri, yang merupakan akhir dari sebuah representasi si senimannya sendiri (R.G. Collingwood, 1958 : 44-45).

Dalam menyebut sebuah karya adalah karya seni, kita memaknai sesuatu lebih dari hal tersebut. Kita juga memaknai karya seni itu berdasarkan pada segala keahlian atau keterampilan seni dari diri sang seniman (baik lewat pembelajaran di sekolah seni ataupun secara otodidak), yang sangat khas pada dirinya berbeda dengan setiap keterampilan pada seniman lain, misalkan suatu keahlian yang ada pada diri satu orang pelukis dengan pelukis yang lain (R.G. Collingwood, 1958 : 45).

4.2.2 Seni sebagai Nilai Hiburan Yang Bersifat Ekonomis dan Kritik di Dalam Dunia Modern

Jika artifak dibentuk untuk menstimulasikan suatu emosi tentang keindahannya pada para penontonnya (yang sudah dapat diketahui akhir ceritanya) yang melihat karya seni tersebut, maka seni klasik tersebut dalam kenikmatannya memang memiliki sesuatu yang bernilai, tetapi hanya lewat objek bendanya saja secara fisik, sebagai sesuatu karya yang memang dibentuk untuk merepresentasikan sesuatu (ada tujuan tertentu, dan selalu ada secara turun – temurun dengan suatu perencanaan yang matang). Sedangkan seni hiburan berbeda dengan artifak tersebut, seni hiburan bukan hanya bernilai secara materi atau fisik pada seninya saja, tetapi dapat juga merangsang emosi para penontonnya, agar penonton dapat menikmati seni hiburan tersebut secara penuh dengan segala pengalaman estetis yang ada di mereka, dan pertunjukan seni hiburan tersebut juga tidak lepas dari sebuah inspirasi mengenai kehidupan praktis mereka (penonton).

Setiap emosi secara dinamis dianggap mempunyai dua tahapan dalam eksistensinya yaitu berupa getaran jiwa atau intensifikasinya, dan sesuatu yang dikeluarkan atau dipancarkan. Pengeluaran emosi berupa tindakan yang dilakukan saat emosi datang dengan melalui itu kita mengakhiri emosi tersebut dan mengurangi ketegangan yang ada, sampai dikeluarkannya hal tersebut setelah menekan terhadap diri kita. Emosi yang dibangkitkan oleh sebuah hiburan memang harus dikeluarkan seperti yang lain, tetapi emosi itu dikeluarkan dalam ranah hiburan itu sendiri. Hal ini merupakan keistimewaan dari sebuah hiburan itu sendiri. Sebuah hiburan merupakan sebuah alat untuk mengeluarkan segala emosi dengan tidak mencampurkannya ke dalam kehidupan praktis para penonton atau masyarakat, dan karena kehidupan praktis hanya sesuatu yang dijelaskan sebagai bagian dari kehidupan. Kalau dicampurkan, emosi tersebut bukanlah sebuah hiburan. Oleh sebab itu, kita harus menentukan sebuah perbedaan antara hiburan dan kehidupan praktis, yang direlasikan dari setiap emosi yang ada. Pada akhirnya, setiap emosi diproses sebagai akhir dalam diri mereka (seniman) dengan yang lainnya (penonton), sebagai kekuatan untuk meraih akhir pertunjukan yang pasti. Bagian pertama adegan atau pertunjukan disebut hiburan, dan bagian keduanya adalah kehidupan praktisnya.

Ketika seniman ingin mencoba untuk membangkitkan emosi penonton (tanpa berefek pada kehidupan praktisnya), maka situasi pertunjukan selanjutnya adalah ‘membuat percaya’ (*make believe*) atau menarik perhatian penonton dalam sebuah rangsangan atas kreasi pertunjukan seninya. Pertunjukan tersebut akan menghadirkan suatu situasi yang nyata mengenai sebuah fakta realitas, ketika seniman dapat menggugah gairah atau emosi penonton secara praktis atau langsung. Jika satu orang manusia (satu tokoh) mengekspresikan kebenciannya yang sangat mendalam untuk yang lain dengan segala cengkeraman, ancaman, dan yang lainnya, maka dia secara normal dijadikan sebagai karakter yang berbahaya (berbahaya untuk manusia lain yang dia akan cengkeram atau ancam), dan satu langkah untuk menghapus kebenciannya adalah menenangkannya (untuk langkah awalnya), menyerang atau menaklukkannya, atau kita sendiri yang mesti mendapatkan perlindungan dari penjaga keamanan atau seseorang yang benar – benar dapat melindungi kita dari segala macam marabahaya. Jika hal ini dimengerti bahwa tidak akan ada secara langsung sifat ini di dalam kehidupan kita, dan ketika kita dipengaruhi atau ikut larut oleh pertunjukan dari ekspresi kemarahan ini, maka kita mendapatkan situasi dimana kita percaya atau dibuat untuk percaya akan keadaan ini (R.G. Collingwood, 1958 : 78-79).

Menurut Collingwood, seni yang bernilai ekonomis ataupun kritik sesungguhnya masuk ke dalam jenis seni hiburan, karena jenis seni ini menuruti tuntutan pasar (untuk seni yang bernilai ekonomis atau menguntungkan si senimannya sendiri secara finansial) atau bertujuan untuk mengkritik ataupun menilai seseorang, kelompok, dan lain sebagainya (untuk seni yang bersifat kritik) di dalam mencapai kenikmatan tertinggi antara seniman penghibur dengan penontonnya, walaupun permintaan dari kebanyakan penonton lebih diutamakan daripada si seniman penghiburnya sendiri. Seniman memang tidak secara pasti dapat mengetahui emosi atau apa yang diinginkan dari para penontonnya (karena hal tersebut juga berkaitan dengan selera mereka sendiri), dan mereka (seniman) selalu mencoba untuk merencanakan di satu keadaan atau kondisi yang sama di dalam sebuah pertunjukan dengan mengeluarkan atau mempertunjukkan totalitas seni mereka tersebut ke dalam bentuk hiburan, dengan memperbesar atau menuruti kadar emosi atau kenikmatan dari yang penonton inginkan, dari komunikasi seni dua arah antara seniman dengan penontonnya, walaupun hal tersebut juga selalu kurang – lebih dikomplikasikan oleh arus atau pola dari setiap emosi yang berbeda antara seniman dengan penontonnya tersebut (ada perlawanan emosional antara

komunikasi dua arah tersebut), terutama keinginan terbesar dari para penontonnya. Secara umum, seorang seniman penghibur memang harus menggubah atau membangkitkan emosi dari para penontonnya dalam seni hiburannya tersebut, walaupun seni hiburan itu tidak pernah mempunyai nilai yang berharga akan seni yang bernilai seni itu sendiri (*art proper*). Perbedaan seni hiburan ini memang tidak begitu cukup jauh berbeda antara satu seniman dengan seniman yang lainnya (R.G. Collingwood, 1958 : 82). Setiap seniman penghibur tidak mempunyai jarak yang cukup jauh antara satu seniman penghibur dengan seniman penghibur yang lainnya di dalam menciptakan karya seni hiburan itu sendiri. Mereka menciptakan suatu karya seni yang tidak berbeda jauh, atau mungkin di dalam satu tema yang sama secara ekonomis.

Seniman representasional khususnya adalah manusia berselera, dalam arti bahwa dia harus dalam perjuangan sebagai seniman profesional yang penuh tantangan mengenali atau tahu emosi untuk dinyatakan. Selalu ada bahaya bahwa ketika sekali emosi dibangkitkan, akan memecah tanggul dan akan meluber ke kehidupan praktis. Kemudian, sebuah permainan yang diangkat lagi dengan tujuan untuk dapat menghibur penonton, terkadang tidak benar - benar membuat mereka senang juga, karena sebuah seni hiburan di dalam permainannya (pada suatu waktu) tidak memberikan rasa ramah atau menyenangkan sama sekali kepada para penontonnya, karena ada sesuatu yang membuat mereka enggan atau merasa jijik terhadap permainan seni hiburan sendiri, terutama di dalam menceritakan kehidupan praktis manusia (R.G. Collingwood, 1958 : 82-84), atau hal tersebut memang mungkin tidak sesuai dengan selera dari kebanyakan penonton sendiri.

Seni hiburan memang dimainkan secara emosional untuk tujuan hiburan itu sendiri, dengan segala hasrat (seperti hasrat seksualitas) yang dapat merangsang penonton, untuk dapat menikmati seni ini, dan ikut terlarut di dalamnya. Seni hiburan yang memang banyak diminati oleh penonton (terutama di dalam era modern), adalah seni hiburan yang tidak lepas dari masalah “cinta”, terutama cinta yang secara erotis, atau lebih kasarnya lagi yaitu seni pornografi itu sendiri.

Permasalahan fantasi seksual di dalam seni hiburan yang menghadirkan hal tersebut, dengan menghadirkan sebuah pegangan bagi diri kita, dengan memperlihatkan sesuatu yang salah di dalam peradaban kita, yang juga merupakan sebuah lubang yang sangat dalam, yang

memang tidak ada kebenaran sama sekali di dalam sana, seperti banyak kenikmatan yang mungkin kita peroleh dari setiap emosi kita dengan segala keragu – raguan yang ada di dalam menanggapi seni hiburan tersebut, dan hal ini memang ditentukan oleh sekelompok orang yang terkenal dengan bakatnya di dalam menulis cerita mengenai petualangan fantasi seksual tersebut, yang terkadang menakutkan bagi kehidupan praktis kita sendiri (R.G. Collingwood, 1958 : 84-85).

Seni hiburan juga dapat bernilai secara kritik (dimana segala macam pertanyaan tentang realitas dimasukkan ke dalam salah satu jenis seni hiburan ini), di dalam mengidentifikasi atau menilai seseorang maupun kelompok. Seorang seniman kritikus memang harus konsisten terhadap setiap penilaiannya tersebut. Kritik mereka memang paling utama merupakan penolakan terhadap sesuatu hal diluarnya, walaupun kita selalu mempertanyakan apakah jenis seni ini merupakan jenis yang memang masuk ke dalam karya seni atau tidak? karena seni jenis ini memang tidak secara langsung bersumber dari ekspresi sang seniman, dan tidak bertujuan untuk menghibur penonton sendiri, tetapi jenis seni ini lebih sebagai perwakilan dari aspirasi penonton yang ingin mengkritik seseorang, ataupun kelompok, dengan segala kebohongan mereka (yang dikritik).

Ketika sebuah ketidak-setujuan dari para kritisi dipelajari dengan seksama akan menjadi jelas bahwa disana banyak sekali dibalik itu hanya sekedar pertanggung-jawaban manusia untuk membentuk yang berbeda dari hal yang sama. Sebuah keputusan dari seorang juri lapangan sebagai penilai yang tidak pernah lelah untuk menilai mereka, adalah sebagai pertentangan dalam persoalan atau pendapat dan kadang – kadang saling tidak disetujui (seseorang atau kelompok yang dikritik). Namun, jika mereka tidak setuju menurut cara kritikus tidak setuju, yang merupakan percobaan dari seorang juri yang akan dieksperimentasikan dengan hanya sekali sewaktu saja, maka hal tersebut akan segera dihapuskan. Dua macam ketidak-setujuan yang berbeda dalam anggota juri, pada sebuah permasalahan yang ada dipegang dengan seorang penilai yang kompeten, maka hanya satu poin yang dapat dia lakukan secara salah. Dia memberikan sebuah keputusan, dan sebuah penilaian akan seseorang yang prinsipnya di atas dari apa yang dia harus lakukan. Sebuah seni kritik juga memberikan suatu keputusan, tetapi disana tidak merupakan persetujuan antara seniman dan

teman sekerjanya sebagai suatu prinsip yang harus mereka (antar seniman) berikan untuk menilai sesuatu (R.G. Collingwood, 1958 : 89).

Perbedaan prinsip ini (di dalam menilai sesuatu) tidak disebabkan oleh sebuah permasalahan dalam menilai fakta realitas secara filosofis yang memang tidak teratasi. Hal tersebut juga tidak memperlihatkan sebuah perbedaan secara spesifik di dalam pertunjukan seninya. Sebuah kritik merupakan pekerjaan dalam menilai sebuah dunia, yang dimana banyak orang membicarakan tentang sebuah pelukisan yang bagus atau setiap potongan yang bagus dari penulisannya mengenai fakta realitas, yang bermakna secara sederhana untuk dapat menyenangkan mereka sendiri (sang kritikus), dan menyenangkan juga secara spesifik dalam sebuah jalan atau seni hiburan, dan secara sederhana juga diusahakan tidak ada penyangga akan hal ini (biar mengalir apa adanya), walaupun kita nanti akan susah untuk mengetahui apa yang memang bagus, dari sebuah seni kritik ini yang apa sang pengkritik katakan di dalamnya, dan itu semua tergantung selera kita sendiri. Banyak hal yang secara artistik menolak gagasan atau seni ini, dengan suatu rasa ketidak-sukaannya yang cukup besar terhadap seni tersebut. Sebuah protes akan sesuatu secara prinsip memang benar, tetapi hal tersebut dalam praktiknya adalah sebuah seni yang omong kosong saja (tong kosong nyaring bunyinya). Hal tersebut mengimplikasikan bahwa ketika kita menyebutkan suatu seni sebagai sesuatu yang vulgar (di dalam unsur – unsur seni tersebut), maka karya seni tersebut bukanlah karya yang bernilai seni, tetapi hanya sebuah hiburan untuk kita atau penonton itu sendiri, yang tentu saja tidak benar – benar memiliki suatu kebaikan atau keburukan yang secara objektif, tetapi hanya sebuah pemberian di dalam menilai fakta realitas, walaupun tidak benar – benar bersifat untuk menghibur para penonton sendiri. Tetapi jika penonton merasa terhibur dengan hal tersebut, maka karya seni itu belum masuk ke dalam sebuah karya seni yang sesungguhnya. Karya seni ini secara sederhana juga merupakan suatu karya seni yang bersifat “tinggi hati”, atau sebuah karya seni yang memang dapat meninggikan hati sang seniman sendiri. Sekelompok seniman dan penulis yang secara konsisten mengambil banyak bagian dari setiap perencanaannya di dalam menjadikan seni tersebut menjadi sebuah seni hiburan yang dipersembahkan untuk orang – orang yang akan membiayainya (walaupun hal tersebut tidaklah baik secara nyata, karena dapat menjatuhkannya sebagai sebuah barang konsumsi saja), terutama dari pemikiran mereka (seniman) yang vulgar atau hanya mengejar materi, dan mereka (dengan secara nyata) juga

menyebut hal tersebut (seninya) dengan kekuasaan penuh dari mereka, bukan termasuk ke dalam seni hiburan itu sendiri, melainkan karya seni yang memang bernilai seni itu sendiri, agar karya seni mereka secara langsung dapat laris di pasaran (R.G. Collingwood, 1958 : 89-90).

Kita telah melihat bahwa hiburan mengimplikasikan dua hal dari pengalaman ke dalam bagian yang “nyata” (*real*), dan bagian untuk “membuat percaya” (*make – believe*), dan bagian yang “membuat percaya” (*make – believe*) juga disebut dengan hiburan, sejauh emosi yang dibangkitkan atau dikeluarkan ini, dan tidak dibiarkan untuk membanjiri ke dalam urusan dari kehidupan yang nyata. (R.G. Collingwood, 1958 : 94).

Dua cabang ini tidak diragukan sebagai hal yang kuno (sekuno manusia sendiri), tetapi dalam lingkungan sosial yang sehat sedikit untuk menjadi tidak berarti. Bahaya akan terjadi ketika mengeluarkan emosi mereka atas situasi yang “membuat percaya” (*make – believe*). Orang berpikir tentang emosi sebagai yang dapat diumbar dan dinikmati pada dirinya sendiri tanpa adanya kebutuhan untuk menjalin konsekuensi praktisnya. Hiburan bukan hal yang sama sebagai kenikmatan, kenikmatan yang tanpa harus membayar untuk hal tersebut, atau kita tidak harus langsung mengatasinya. Kita dapat menyimpannya untuk kemudian hari, seperti Collingwood, mendapatkan sebuah jumlah yang pasti di dalam pembayaran dari penulisan bukunya ini, dan orang tersebut membayar sesuai dari apa yang ia dapatkan pada saat itu, atau dia membayar murah ketika kualitas bukunya memang buruk, dan sebaliknya. Jika penerbit menurunkan harga kepada konsumen, maka penulis mendapatkan kebahagiaan lebih jauh, karena bukunya laris dengan harga yang memang terjangkau, tetapi penulis tetap mendapatkan pembayaran yang sama, walaupun penerbit hanya menerima pembayaran yang cukup sedikit (seperti tidak membayar cukup banyak untuk buku Collingwood tersebut). Hal ini bukanlah sebuah hiburan, melainkan rekreasi, karena kita mendapatkan buku yang bagus dengan harga yang terjangkau untuk kita, dan kita dapat membeli banyak buku yang bagus dan murah tersebut, seperti perasaan hari ini akan kembali pada hari ini, atau perasaan bahagia pada hari senin pagi, maka kita akan mendapatkan perasaan bahagia yang sama pula, dan mereka juga memang harus konsisten menerapkan pembayaran debit ataupun kredit dalam sebuah produksi atas penyampaian energi emosional mereka untuk kehidupan praktis.

4.2.3 Seni Sebagai Ekspresi

Subjek adalah seni yang sesungguhnya (*art proper*), karena dia yang memiliki serta memaknai sebuah karya seni, terutama subjek seniman. Hal tersebut merupakan kebenaran bahwa kita sudah seharusnya banyak terlibat dengan sebuah karya seni, tetapi hanya dalam sebuah jalan yang negatif, bahwa suatu karya seni memiliki sebuah fakta yang terwakilkan oleh seorang seniman, yang setiap orang juga memiliki pengalaman tersebut, seperti pada konsep imitasi dari Plato. Selain itu, kita juga harus mempunyai sisi positif dari keterampilan sebuah karya seni, dengan menamakan secara benar di dalam kepemilikan karya seni mereka (seniman) (R.G. Collingwood, 1958 : 105), karena ekspresi individu pun juga harus diakui sebagai sebuah karya seni yang dapat dianalisis (meminjam pemikiran dari Aristoteles), dan bukan hanya meniru objek di luar kesadaran manusia saja, dan setiap subjek (seniman) juga mempunyai karya seni yang berbeda – beda tergantung pada ekspresinya saat itu.

Dalam melakukan hal ini, kita selalu mempertanyakan fakta realitas yang ada di dalam suatu hubungan (tidak secara teoritis) dengan ekspresi kita sendiri sebagai seorang seniman. Kita juga tidak langsung selalu membuka kesempatan penonton untuk terus mengkritisi karya seni kita lebih lanjut, karena hal tersebut pada suatu saat dapat menjatuhkan (walaupun hanya hal kecil saja) karya seni kita sendiri, apalagi jika kita menerima kesalahan yang diberikan oleh para pengamat seni (penonton) begitu saja. Kita hanya memberikan hasil karya seni kita secara total kepada penonton, dan itulah hasil terbaik dari diri kita, walaupun terkadang tidak sesuai dari apa yang mereka (penonton) pikirkan pada saat itu. Kita (seniman) memang selalu menggunakan kata seni di dalam setiap hasil dari perbuatan kita sendiri, yang menciptakan sebuah karya yang indah atau bagus, yang juga dapat dilihat oleh publik. Keterampilan kita (seniman) dalam membuat suatu karya seni, memang tidak lepas dari pe-rasa-an mereka, dan hal tersebut secara konsisten terjadi pada hasil karya seni mereka sendiri yang khas pada diri mereka, dan menjadikan karya seni tersebut sebagai suatu seni yang sesungguhnya berdasarkan pada ekspresi terdalam mereka (seniman) (R.G. Collingwood, 1958 : 105).

Kita mulai dengan sebuah pertanyaan “Apa itu seni?” Sebuah daya pikat terhadap fakta di dalam realitas kita yang sebenarnya penuh daya cipta di dalam menghasilkan suatu karya seni itu sendiri, dengan suatu kelahiran yang sekhhusus – khususnya dari perasaan yang

sehusus – khususnya dari diri kita sebagai seorang seniman, dan jika kita sebagai seorang penonton dapat mengetahui dengan tepat dari sesuatu hal dalam pemaknaannya terhadap suatu karya seni secara sederhana, dan memang merupakan sesuatu pemaknaan yang cocok dari yang seniman harapkan pada saat itu di dalam daya pikatnya mengenai fakta realitas, maka sang seniman akan mudah untuk menyampaikan maksud yang tersirat di dalam karya seninya kepada para penonton. Oleh sebab itu, kita sebagai pengamat atau penanggap seni memang mempunyai pekerjaan yang utama untuk melihat ada atau tidaknya suatu kesalahan secara teknis dari keterampilan sang seniman di dalam membuat suatu karya seninya, dengan melalui suatu komunikasi dua arah antara seniman dengan penanggapnya, yang sebenarnya dapat mengkonfrontasikan atau menampilkan diri kita (seniman) juga sebagai seorang seniman, yang memiliki suatu keterampilan tertentu yang khas (baik keterampilan sebagai tukang secara teknis, ataupun sebagai individu yang kreatif tanpa ada maksud atau tujuan tertentu) (R.G. Collingwood, 1958 : 105-106), baik secara alami ataupun lewat institusi pendidikan. Pemahaman seni menurut Collingwood, lebih menunjuk kepada pengertian mengenai perbuatan atau keterampilan untuk sesuatu, dan bukan mengenai pengetahuannya itu sendiri.³

Ini akan menjadi sebuah pemahaman yang salah secara lengkap, baik untuk seseorang yang mengetahui keterampilannya sebagai ilmuwan, sejarawan, filsuf, ataupun yang lainnya dari kita sebagai pengamat, yang merupakan sebuah reputasi dari teori yang salah mengkonstitusikan sebuah kemajuan yang sebenarnya positif dalam pengamatan atau penyelidikannya. Hal tersebut membiarkan dia dikonfrontasikan, yang tidak oleh sebuah pertanyaan tua yang sama lagi, tetapi oleh sebuah pertanyaan baru, yang lebih tepat dalam bagian ini, dan menyebabkan lebih mudah untuk dijawab. Pertanyaan baru ini didasarkan pengetahuannya dari sebuah teori yang telah dia buktikan. Jika dia tidak mempunyai pengetahuan sama sekali, maka hal ini membuktikan bahwa dia memang bodoh (malas) untuk mengetahui, ataupun seorang yang memang tidak beruntung dari setiap keputusan yang dia lewatkan atas sebuah teori yang memang cukup idiot, dengan mengatakan bahwa disana tidak ada penjelasan dari hal tersebut. Dimana sebuah teori yang direputasikan sebagai sesuatu hal yang tidak benar sebagai keseluruhan, dan tidak merupakan secara lengkap seseorang yang idiot, karena seseorang yang direputasikan dari hal tersebut menurut

³ Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*, hal. 41-42

penalaran memang cerdas, dan secara penalaran memang rajin atau teliti, dan hasil dari kritisismenya dapat selalu diekspresikan dalam beberapa bentuk, seperti: sebuah teori yang tidak dapat dipertahankan sebagai sebuah kesimpulan umum tersebut, tetapi hal tersebut tidak dapat dipungkiri secara yakin sebagai sebuah poin yang harus dimulai dari sekarang untuk dapat diambil ke dalam sebuah keterangan (R.G. Collingwood, 1958 : 105-106). Oleh sebab itu, ketika kita mengamati sebuah objek yang lain, maka kita mesti terlebih dahulu latar belakang baik si seniman maupun karya seni atau hasil seninya, supaya kita tidak mudah terjebak pada pemahaman yang salah.

Hal tersebut merupakan kemudahan untuk mengangkat perhatian ini, seperti pembelajaran sejarah yang mempunyai perbedaan antara penemuan sebuah dokumen dan interpretasi yang menaruh hal tersebut secara adil mudah dimengerti, sehingga satu sejarah mengkritisi sebuah pekerjaan yang lainnya, yang mungkin mengatakan bahwa dia secara bersama salah dalam pandangan umumnya dari peristiwa yang pasti, tetapi sebuah dokumen yang merelasikan hal tersebut, dapat menemukan secara permanen penambahan untuk sebuah pengetahuan. Dalam sebuah permasalahan pembelajaran filsafat, hal tersebut tidaklah mudah, karena disana ada motif kekuasaan penuh untuk tidak melakukan hal tersebut. Filsuf terutama dengan sebuah posisi akademik, menerima sesuatu tradisi yang panjang dari pendapat yang ada dengan segala keuntungannya, bahkan jika mereka berputus asa dari jangkauan sebuah kebenaran, mereka memikirkan hal tersebut sebagai sebuah materi kebanggaan yang membuat filsuf lainnya terlihat bodoh. Sesuatu hasrat yang sangat besar untuk reputasi akademik yang memasuki mereka ke dalam semacam dialektikal yang sangat baik, dan memetik sebuah perselisihan dengan seseorang filsuf dari mereka, dan melarikan mereka sampai ke dalam publik, dan tidak untuk sebuah keuntungan yang dapat memajukan pengetahuan, tetapi untuk mendekorasikan diri mereka dengan pengetahuan yang di dapat. Hal tersebut tidak mengherankan bahwa subjek mereka merepresentasikan dan membawakan keragu – raguan dengan publik secara umum dan murid – murid yang dilatih untuk peduli lebih sedikit terhadap keunggulan daripada peduli terhadap kebenaran (R.G. Collingwood, 1958 : 106-107). Oleh sebab itu, banyak pengamat atau penikmat seni yang banyak mengambil nilai – nilai positif di setiap karya atau hasil seni daripada kebenarannya, karena nilai keindahan yang berharga atau bernilai (dilihat secara materi) adalah terdapat pada keunggulan seni tersebut.

Sebuah teori filosofis yang keliru selalu didasarkan pada sebuah instansi pertama yang tidak berdasarkan kebodohan, tetapi berdasarkan pengetahuan. Seseorang yang mengkonstruksikan hal tersebut, memulai secara parsial sebuah pemahaman akan subjek, dan mengubah apa yang kita ketahui dengan berbelit – belit ke dalam tata cara sebuah gagasan yang sudah diduga sebelumnya. Sebuah teori yang diberikan dalam dirinya tersebut terhadap banyaknya orang – orang yang cerdas, yang dengan tetap mengekspresikan sebuah tingkatan kemampuan yang tertinggi ke dalam subjek yang berhubungan dengan sebuah distorsi terhadap hal ini dengan tetap menyeluruh dan sistematis. Oleh sebab itu, hal tersebut mengekspresikan banyak kebenaran, tetapi hal tersebut tidak dapat dibedah ke dalam langkah yang benar dan langkah yang salah, dan setiap langkah tersebut mengandung falsifikasi, jika sebuah kebenaran mendasari hal tersebut untuk dipisahkan keluar dari sebuah kebohongan, dengan metode analisis yang spesial, yang memang harus digunakan. Hal ini mengisolasi sebuah gagasan sebelumnya, yang diaksikan sebagai pelaku perubahan, yang merekonstruksikan sebuah formula dari sebuah distorsi, dan mengaplikasikan kembali hal tersebut sebagai pengoreksian sebuah distorsi, dan menemukan hal tersebut dari orang – orang, yang ditemukan dan diterima sebagai sebuah teori, yang mencoba untuk mengatakan hal – hal yang ada di dalam seni tersebut.

Metode ini akan diaplikasikan untuk sebuah teori teknikal (*technical art*) dari seni, dan seorang penemu teori seni terkadang juga dirugikan ketika mendukung pengetahuan seni secara teknikal tersebut, maka mereka memaksakan ide – ide mereka tentang suatu seni ke dalam sebuah aturan tentang hal itu. Inti dan ciri utama dari karya seni (*craft*), yang juga merupakan perbedaan meliputi antara cara dan tujuannya (*means and end*). Jika seni dipahami sebagai kerajinan (*craft*), maka hal tersebut harus dapat dibagi juga ke dalam cara dan tujuan. Kita melihat secara aktual, hal tersebut tidak dibagi, tetapi kita akan mengatakan mengapa ada seseorang yang bahkan memikirkan hal tersebut. Apakah disana merupakan sebuah permasalahan dari seni, ketika orang – orang tersebut tidak memahami oleh sebuah asimilasi dari hal tersebut terhadap sebuah perbedaan yang kita ketahui secara baik dari cara dan tujuan? Jika disana tidak ada sama sekali sebuah teori teknikal dari seni yang merupakan sebuah perhatian yang berlebihan dan kurang mendasar, maka hal ini dinyatakan dan diterima, tetapi dengan seperangkat gagasan dari orang – orang bodoh, dan kita membuang waktu berpikir tentang hal tersebut. Ini adalah hipotesis yang Collingwood tidak usulkan untuk diadopsi.

Pertama, hal ini merupakan poin yang utama, yang kita ketahui dari kritisisme kita, bahwa disana (dalam seni sesungguhnya) merupakan sebuah perbedaan yang mirip antara cara dan tujuan (*means and end*), tetapi tidak identik dengan hal tersebut.

Kedua, sebuah elemen dari teori teknikal tentang sebuah tujuan (*end*) biasa didefinisikan sebagai sebuah emosi yang dibangkitkan. Sebuah gagasan yang dibangkitkan (menyiapkan ke dalam eksistensi oleh determinasi makna akan sesuatu eksistensi yang dipahami dalam kemajuan sebagai kemungkinan dan menguntungkan) sepanjang terhadap sebuah filsafat kerajinan (*craft*), dan dengan nyata dipinjami dari hal tersebut. Seni adalah sesuatu yang dilakukan dengan emosi, dan hal tersebut dilakukan dengan wujud yang pasti untuk membangkitkan hal tersebut.

Ketiga, sebuah teori teknikal tentang cara (*means*) biasa didefinisikan dengan sebagai sebuah pembuatan dari artifak yang biasa disebut sebagai pekerjaan seni. Sebuah pembuatan dari artifak ini dideskripsikan sesuai dengan sebuah bagian dari filsafat kerajinan (*craft*), sebagai sebuah transformasi dari material mentah yang ada dengan sesuatu yang mengesankan atas bentuk yang diduga/diperkirakan sebelumnya sebagai perencanaan dalam pembuatan gagasan. Sebuah distorsi dapat didapatkan dari hal ini, jika kita menghapus semua karakteristik ini dari kerajinan (*craft*). Seni memiliki sesuatu di dalam membuat benda – benda, tetapi benda ini bukan benda yang material, dan dibuat dengan bentuk yang mengesankan atas materi, dan mereka tidak dibuat dengan kemampuan.

Pertanyaan pertama kita adalah ini, karena seorang seniman yang sesungguhnya terkait dengan emosinya, dan apa yang dia lakukan dengan hal tersebut bukankah membangkitkan emosi, lalu apa yang dia lakukan? Hal ini akan diingat bahwa jenis jawaban yang kita harapkan untuk pertanyaan ini adalah jawaban yang diperoleh dari hal yang kita tahu, dan biasa kita katakan, maka tidak ada sesuatu yang asli atau sulit dipahami, tetapi sesuatu yang sama sekali biasa.

Tidak ada yang dapat lebih sama sekali biasa daripada mengatakan bahwa dia mengekspresikan emosinya. Gagasan ini cukup dikenal di kalangan setiap seniman, dan setiap orang lain, yang mempunyai pengetahuan akan seni (R.G. Collingwood, 1958 : 107-109).

4.2.4 Seniman dan Komunitas Seni

Sebuah karya seni seperti yang kita lihat, bukan merupakan bentuk fisik atau diketahui bendanya, tetapi sebuah aktivitas dari seorang seniman, dan bukan sebuah aktivitas dari “fisiknya” atau kealamian perasaan, tetapi sebuah aktivitas dari kesadarannya. Sebuah permasalahan muncul keluar dari pernyataan ini, tentang suatu relasi seniman terhadap penontonnya (R.G. Collingwood, 1958 : 300). Kita sadar bahwa kita memainkan seni itu, walaupun kita akan terlarut di dalam permainanannya.

Hal tersebut dilihat dalam bagian normal dari kegiatan seniman bahwa dia juga harus mengkomunikasikan pengalamannya ke orang lain. Di dalam aktivitasnya, dia harus mempunyai sarana untuk komunikasi dengan penontonnya, dan sarana atau alat ini merupakan sesuatu yang dalam bentuk fisik diketahui, seperti kanvas yang dilukisi, batu yang dipahat, kertas yang ditulisi, membuat irama, dan lain sebagainya (R.G. Collingwood, 1958 : 300). Oleh sebab itu, kita harus dapat mengajak para penonton ikut merasakan, dan berbicara dengan seni dari hasil ekspresi kita sendiri.

Atas teori seni secara teknis, semua ini cukup sederhana. Seorang seniman merupakan seorang seniman sepanjang dia sukses dalam mempengaruhi penontonnya dengan cara tertentu. Sebuah relasi seniman terhadap penontonnya yang kemudian secara esensial memunculkan dia sebagai seorang seniman. Seorang seniman yang dapat mempersembahkan hasil karya atau seninya kepada khalayak umum (penonton).

Pada awalnya, teori seni yang dikemukakan dalam buku ini, relasi terhadap penonton dianggap sesuatu yang tidak penting. Jika hal tersebut eksis, maka sesuai atau tidak terhadap pertimbangan estetisnya, tetapi hal tersebut juga dapat merupakan pertimbangan untuk hal yang lainnya. Atas teori ini, relasi terhadap penonton merupakan sebuah ekspresi dari emosi ataupun bahasa. Oleh sebab itu, seorang seniman merupakan seseorang yang membicarakan atau mengekspresikan tentang dirinya, dan ekspresinya tidak tergantung atas permintaan sebuah kerja sama dari seorang penonton. Seorang penonton akan dilihat secara konsisten baik, jika seorang seniman memberikan kesempatan untuk lebih mendengar mereka berbicara. Adanya seseorang yang cukup mendengar mereka, akan membuat perbedaan bahwa mereka akan mengekspresikan emosinya, dengan dilengkapi sebuah pekerjaan yang baik dari seorang

seniman (R.G. Collingwood, 1958 : 300-301). Seorang penonton dapat ikut terlarut di dalam emosi permainan, jika seniman dapat menghayati dan berinteraksi baik dengan hasil seninya maupun dengan para penonton.

Supaya penuh lengkap pandangan ini, kita lalu mempertanyakan: mengapa seorang seniman memilih berusaha atau kesakitan bukan karena pengalaman estetikanya tidak lengkap, tetapi ia tidak ingin dianggap sama dengan senimannya, untuk membawa dirinya ke dalam sebuah relasi dengan penonton? Di luar *hypotesis* (Collingwood), motifnya non estetis dari apa yang dia tidak lakukan dalam hal tersebut, karena kalau tidak melalui pengalaman estetik dirinya, maka tidak akan lengkap. Namun, mereka membutuhkan meski tidak selalu dari satu dan hal yang sama. Dalam beberapa permasalahan, dia melakukan hal tersebut, karena adanya sebuah moral, dan ia menghasratkan bahwa orang lain harus juga menceritakan sebuah pengalaman, yang dia temukan cukup berguna untuk mereka, karena dia harus membuat sebuah kehidupan itu sendiri. Dalam relasi terhadap penontonnya, dia merupakan seseorang baik sebagai seorang misioner ataupun salesman di dalam menyampaikan pengalaman estetisnya (R.G. Collingwood, 1958 : 301), supaya dapat ditangkap, dirasakan, dan dikritisi oleh para penontonnya sendiri.

Pandangan ini dilihat pada pertama kali sebagai implikasi dari sebuah teori seni ekspresi. Secara aktual, hal tersebut bertentangan dengan teori dari benda artifak atau bersejarah yang bersifat teknikal. Seorang seniman kerajinan (*craft*) memberikan sebuah misi atau penawaran sebagai pramuniaga bukan pengalaman estetis, tetapi yang secara pasti sesuatu yang fisik dan diketahui dari sebuah benda, seperti kegiatan melukis di kanvas, memahat batu, membuat lagu dan sebagainya, yang benda itu diberikan atau diambil untuk diasumsikan, karena mereka memiliki kekuasaan membangkitkan secara pasti pengalaman estetis dalam diri seseorang di dalam kontemplasi mereka. Mereka (seniman) membutuhkan sesuatu hal yang dapat merumuskan setiap pengalaman estetis mereka, agar mereka juga dapat menikmati karya seninya tersebut, dan terbentuklah sebuah prinsip teknikal di dalam membuat suatu karya seni yang kokoh, yang memiliki setiap sudut dalam satu sisinya (R.G. Collingwood, 1958 : 301). Jika para penonton tidak menikmati karya seni mereka (seniman), maka seni tersebut masuk ke dalam seni yang abstrak, yang harus dipikirkan oleh para penonton yang mempunyai suatu pemikiran seni itu sendiri.

Faktanya, kita mengasumsikan dua perbedaan teori dari pengalaman estetis, yang satu untuk pemain, dan yang lainnya untuk penonton. Sebuah pengalaman estetis dalam dirinya, kita asumsikan dalam kedua permasalahan yang secara alami ke dalam pengalaman pribadi, dan mengambil tempat penuh dalam sebuah jiwa seseorang yang menikmati suatu karya seni. Namun, pengalaman pribadi ini diharapkan berdiri dalam relasi ganda untuk sesuatu yang luar atau secara fisik. Seorang seniman dalam pengalaman pribadinya mungkin dieksternalisasi atau telah diubah ke dalam objek yang diketahui, meskipun bukan merupakan penalaran intrinsik. Penonton selalu melakukan proses yang berkebalikan dengan para seniman, karena pengalamannya datang dari luar sejak pertama kalinya, dan hal ini berkebalikan dengan pengalaman pribadi para seniman sendiri secara estetis. Namun, jika sebuah relasi diantara subjektif dan objektif yang apa adanya dan bersifat kebetulan, maka bagaimana hal tersebut dapat benar – benar dibutuhkan? Jika secara fisik diketahui akan pekerjaan seninya, maka hal tersebut tidak perlu untuk pengalaman estetis dalam sebuah permasalahan seorang seniman, dan mengapa hal tersebut seharusnya diperlukan dalam permasalahan dengan penonton? Jika hal tersebut tidak membantu secara penuh untuk seseorang, maka bagaimana hal tersebut dapat membantu secara penuh untuk yang lain? Banyak yang serius dari kesemuanya, jika pengalaman estetis (dalam seorang seniman) merupakan sesuatu yang sama sekali independen dari setiap hal diluarnya, tetapi seorang penonton merupakan seseorang yang tergantung pada para seniman, dan diperoleh dari kontemplasi mereka, bagaimana hal tersebut dapat menjadi sebuah pengalaman yang sama dalam dua permasalahan, dan bagaimana adanya komunikasi disana?

Untuk suatu komunikasi dua arah antara seniman yang berelasi terhadap penontonnya, maka Collingwood mencoba untuk mendekati kombinasi teori teknikal seni (*technical art*), ketika para penonton terlibat dengan yang bukan teknikal atau teori ekspresif untuk permasalahan dari seorang artis, yang tidak konsisten pada dirinya. Jika sebuah komunikasi dua arah tersebut berdasarkan pada ekspresi sang seniman, maka tidak akan ada penjelasan secara teknikal, yang dapat dijelaskan kepada penonton, dan penonton harus dapat menginterpretasi sendiri suatu maksud dari seniman itu berdasarkan pada karya seninya. Oleh sebab itu, fokus utama kita memang harus dikonsentrasikan atau dipusatkan pada diri pribadi seorang pemain atau seniman itu sendiri (R.G. Collingwood, 1958 : 301-302). Seorang seniman dapat mengubah seninya, tergantung dari apa yang dia alami atau inginkan pada saat itu.

Sedangkan para penonton sendiri hanya dapat menikmati serta mengkritisi dari setiap pertunjukan seni kita (seniman) sendiri. Kita (penonton) juga dapat mempertanyakan apakah benar – benar ada relasi antara karya seni dengan sang pembuatnya (seniman) itu sendiri berdasarkan pengalaman estetis mereka secara eksternal, sehingga kita dapat mengetahui apa yang diinginkan oleh seniman pada saat itu (lewat karya seninya)?

Seorang seniman memang selalu memikirkan bentuk suatu objek yang akan dibuatnya, untuk menjadi sebuah karya seni yang indah, dengan segala motif berdasarkan ciri khas mereka. Seorang seniman juga memang sedapat mungkin mempertanyakan terhadap dirinya sendiri (dengan jawaban yang cukup sederhana saja), bahwa mengapa dia membuat karya seni seperti itu (ketika karya seni itu selesai dibuatnya), dan mengapa ada bentuk objek tertentu yang akan dia ambil, untuk menjadi karya seninya? Hal ini memang cukup sulit dijawab secara filosofis, karena mereka (seniman) bukanlah seorang pemikir (filsuf), yang dapat menganalisis segala sesuatunya dengan sangat kompleks, maka ketika kita (penonton atau terutama pengamat seni) ingin mendapatkan jawaban yang memastikan dari suatu karya seni, kita sendiri harus membuatnya untuk menjadi universal dengan membawa kekhasan dari sang senimannya sendiri (menjadikan karya seni itu “satu” dengan diri sang seniman), dan tidak membukanya cukup lebar, yang dapat menjauhkan kekhasan dari suatu karya seni, dengan diri sang senimannya sendiri (R.G. Collingwood, 1958 : 302).

Kita tidak dapat terus mempertanyakan, mengapa seorang seniman memang seperti itu secara khasnya, dan kita sebenarnya sudah tahu bahwa mereka (seniman) membawakan karakternya sesuai dengan keinginan mereka sendiri, dan hal tersebut menjadi satu dengan karya seninya, ketika karya tersebut sudah benar – benar ada. Mereka membawakan karakter mereka yang khas, karena mereka merupakan subjek pilihan terhadap dirinya sendiri, yang dapat menentukan segala sesuatunya (terutama karya seninya sebagai keputusan terakhir) dengan hasrat mereka (R.G. Collingwood, 1958 : 303).

Dalam bagian sebelumnya, karya seni selalu dianggap sebagai bukti bahwa seniman memang memiliki latar belakang atau representasi dari ekspresi sang seniman sendiri, yang terkadang tidak mengambil setiap pengalaman dari kehidupan manusia (terutama setiap kehidupan praktis dari para penontonnya secara umum), atau tidak benar – benar meniru secara persis (*copy – paste*) suatu hal yang ada dalam realitas diluar kita, karena kita

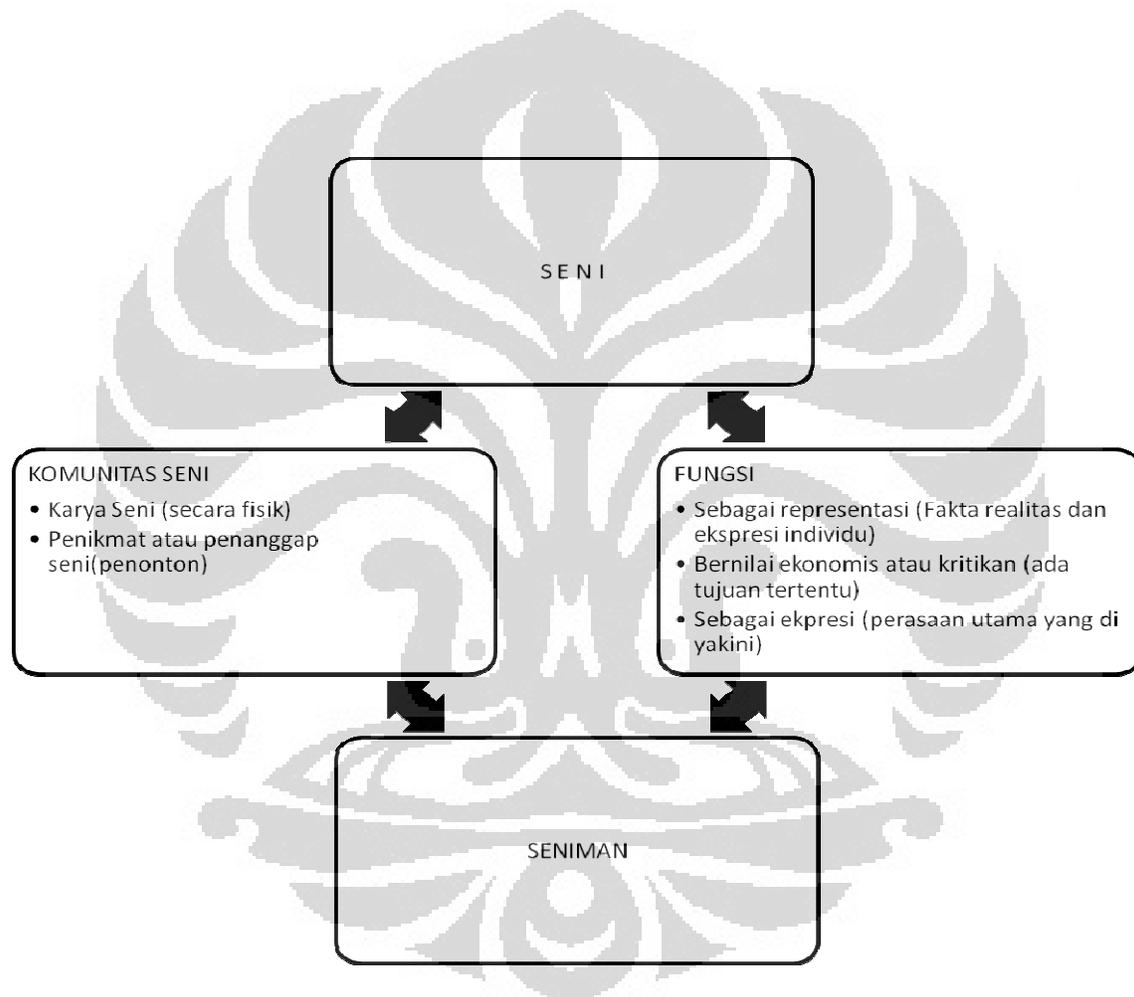
(seniman) terkadang membuat sesuatu karya seni berdasarkan suatu hal yang muncul dari pikiran sang seniman pada saat itu. Sebuah karya seni yang sesungguhnya memang tidak dapat kita (penonton) ketahui akhir ceritanya dari setiap perkiraan kita, karena seni saat ini contohnya seni kontemporer, yang terlepas dari suatu tujuan atau perencanaan tertentu, tidak seperti seni klasik (artifak). Seni kontemporer berpusat pada subjek seniman sendiri secara total, dengan menghasilkan suatu karya seni baik secara audio ataupun visual. Kita (penonton) juga diusahakan untuk dapat membedakan mana karya seni yang gadungan (*pseudo art*) atau dengan suatu maksud tertentu, dengan karya seni yang sesungguhnya (*art proper*), yang muncul dari ekspresi sang seniman. Kita (penonton atau publik) dapat mengetahui berbagai macam seni, karena kita memang sudah mengalami historisitas atau perkembangan dari seni itu sendiri. Suatu karya seni tidak serta – merta mencirikan atau identik dari sang pembuatnya, karena ada suatu karya seni yang memang diperuntukkan untuk barang konsumsi kita (penonton) saja. Suatu karya seni memang menarik kita (penonton) untuk dapat berkomunikasi dengannya, yang mungkin dapat kita pahami secara langsung ataupun tidak.

Segala pertanyaan tentang seni dapat kita jawab, jika kita tetap mengacu pada ekspresi dan bahasa dari sang seniman sendiri. Setiap seniman mempunyai “tingkat” pengalaman atau kemampuan yang berbeda – beda, yang mungkin kita (penonton) dapat sadari secara langsung ataupun tidak, terutama lewat karya seni mereka (seniman) secara fisik. Setiap tingkatan tersebut tidak serta – merta membedakan kualitas yang cukup jauh antara seniman yang satu dengan seniman lainnya, karena mereka memang mempunyai ciri khasnya masing – masing. Mereka (seniman) harus mengorganisasikan atau mengatur secara baik kemampuan mereka dalam mengolah bahan mentah, untuk menjadi suatu karya seni yang unik dan indah, dengan segala macam perhitungan yang baik, atau transisi pengalamannya harus diatur secara baik ke dalam sebuah karya seni mereka sendiri (dengan segala sebab – akibat yang dapat ditimbulkan secara khas dalam karya seni mereka), dengan segala mungkin menampilkan sensasi yang dapat dinikmati oleh penonton (dengan segala aktivitas dari kesadaran mereka) (R.G. Collingwood, 1958 : 305-306).

Semua benda pemain dikreasikan dalam berbagai macam bentuk, bagaimanapun mereka adalah objek yang dapat secara aktual dilihat atau dipegang, seperti lukisan dan bangunan, atau benda – benda yang mempunyai pengalaman dalam beberapa jalan yang lain,

seperti puisi dan simfoni. Sebuah akhir atau tujuan menuju sebuah pekerjaan pemain di dalam mengkomunikasikan gagasannya dengan mengorganisasikan materialnya ke dalam bentuk – bentuk yang lain dari pengalaman kita.⁴ Keseluruhan dalam Bab IV ini akan penulis petakan dalam bagan 5 di bawah ini.

Bagan 5: Pemikiran Collingwood Mengenai Seni.



⁴ Sir Gerald Barry, dkk., *The Arts (Man's Creative Imagination)*, hal. 306

Kesimpulan Bab IV

1. Seni merupakan sebuah representasi, dan juga imitasi yang meniru alam di sekitar manusia secara langsung maupun tidak langsung. Sebuah representasi juga harus dibedakan dengan suatu hal yang bersifat imitasi.

2. Seni dapat bernilai ekonomis ataupun kritis, ketika suatu karya seni tersebut dapat menghibur penontonnya (sesuai dengan selera dari kebanyakan penonton), ataupun mediasi untuk menilai selera seseorang.

3. Seni merupakan sebuah ekspresi, yang mengutamakan emosi subjek manusia, baik melalui pengalaman maupun emosi pada saat itu, dan otentik dengan hasil seni buaatannya sendiri.

4. Seorang seniman pasti memiliki sebuah komunitas yang mendukung seninya, atau memiliki penonton setia di dalam melihat pekerjaan seninya secara fisik, yang dapat dirasakan, dilihat dan dikritisi. Collingwood menggunakan konsep lukisan beserta pelukisnya untuk menggambarkan tentang hakikat seni itu sendiri.

BAB V

RELEVANSI PEMIKIRAN COLLINGWOOD TERHADAP GAMELAN JAWA

Di dalam bab V ini akan banyak dijelaskan suatu relevansi pemikiran Collingwood di dalam dunia Gamelan Jawa sendiri, yang terdiri dari: pertama, pemaknaan akan dunia Gamelan Jawa sendiri, yang dimana ada keterampilan tertentu di dalam membuat kerajinan ini, dan memiliki sebuah akhir permainannya yang pasti. Kedua, totalitas seniman di dalam Gamelan Jawa, yang dimana terdapat tujuan – tujuan tertentu di dalam karya seninya. Terakhir, penilaian seniman terhadap seni Gamelan Jawa, dimana dia harus mempertunjukkan perasaannya lewat mediasi Gamelan Jawa, dan dinilai secara baik oleh para penonton.

5.1 Pemaknaan Dunia Gamelan Jawa

Gamelan Jawa merupakan suatu instrumen musik Jawa yang berbeda – beda antara yang satu dengan yang lainnya. Tukang pembuat Gamelan Jawa memang harus memiliki keterampilan yang sudah diasah atau dilatih terlebih dahulu di dalam merencanakan untuk membuat instrumen Gamelan Jawa, seperti apa yang Collingwood katakan di dalam pemikirannya mengenai “Craft”. Suatu Craft memang dibentuk oleh tukang – tukang yang mempunyai keterampilan secara teknik untuk suatu rencana yang dicetuskan di dalam mencapai kebutuhan hidupnya.

“Craft” itu juga harus memiliki sebuah makna dan akhir yang pasti, seperti Gamelan Jawa yang memiliki makna akan sesuatu nilai dari filsafat Jawa (dimana Gamelan Jawa banyak berharmonisasi dengan alam sekitar), sehingga pencapaian transendensi antara seniman Gamelan Jawa dengan alam dapat dilakukan lewat mediasi permainan Gamelan Jawa, dan itulah nilai akhirnya, walaupun sang seniman Gamelan Jawa juga akan mengekspresikan “rasa” individualitasnya pada akhirnya. Seni Gamelan Jawa pada mulanya adalah sebuah tradisi atau artefak, dan berkembang secara historisitas dengan tetap membawa

representasi dari kehidupan manusia Jawa mengenai “rasa”, yang akan berkembang menjadi sebuah seni yang memang bernilai seni di era kontemporer selanjutnya, seperti pada urutan Bab I sampai Bab berikutnya di dalam buku *The Principle of Art*, yang dikarang oleh Collingwood sendiri.

Pada akhirnya, setiap alat Gamelan Jawa juga memiliki fungsi (menurut Ensiklopedi Umum keluaran Kanisius), dan berdasarkan fungsinya, maka setiap alat Gamelan Jawa dapat dikelompokkan ke dalam empat bagian, yang sebagai berikut.

Pertama, kelompok alat – alat Gamelan Jawa yang berfungsi sebagai pemain irama. Disini terdapat Gong besar, yang menentukan irama dasar, dan alat – alat Gamelan lain (seperti Gong suwukan, kempul, kenong, dan kethuk) yang juga memperdengarkan bunyi dengan selang – selang yang lebih kecil.

Kedua, kelompok alat – alat instrumen dengan fungsinya sebagai pembawa lagu pokok. Di dalam formasi ini, terdapat keluarga balungan (yang terdiri dari saron, demung, dan slenthem) terkecuali peking, karena perannya sangat berbeda di dalam kelompok atau formasi ini.

Ketiga, kelompok yang mempunyai fungsi sebagai penghias lagu pokok tersebut. Di dalam kelompok ini, kita akan menjumpai permainan dari saron penerus (peking), gender, bonang barung dan bonang penerus, dan juga gambang, sedangkan permainan siter mempunyai fungsi untuk mengolah lagu pokok dalam permainan yang cepat dan membuat suasana menjadi lebih asyik.

Keempat, kelompok yang berfungsi sebagai penghias irama, dan di dalamnya terdapat kendang besar dan ketipung (kendang kecil). Pemimpin dari permainan Gamelan Jawa biasanya memegang rebab atau kendang (Bambang Yudoyono, 1984 : 16-17).

Di dalam membuat sebuah alat Gamelan Jawa, pasti ada suatu rencana terlebih dahulu, agar seorang tukang tahu apa yang mesti dia lakukan dengan keterampilannya, dan salah satu rencana pembuatannya didasarkan pada sumber bunyinya, yang menurut J. Kunst sebagai berikut.

Pertama, alat instrumental Gamelan Jawa yang sumber bunyinya didasarkan pada selaput kulit atau sejenisnya (jenis musik Membranofon). Alat musik instrumental ini terdiri dari keluarga kendang (baik dari yang berukuran kecil sampai yang berukuran besar).

Kedua, alat instrumental Gamelan Jawa yang sumber bunyinya didasarkan pada resonansi dari 'badan' alat musik Gamelan itu sendiri (jenis musik Ideofon). Alat musik instrumental ini terdiri dari keluarga *Pencon* (alat musik Gamelan yang memiliki tonjolan ke dapan), gambang, gender, dan keluarga dari *Balungan*.

Ketiga, alat instrumental Gamelan Jawa yang sumber bunyinya didasarkan pada udara yang ditiup (alat musik jenis Aerofon). Alat instrumental ini terdiri dari suling (baik yang berjenis nada pelog maupun berjenis slendro).

Keempat, alat instrumental Gamelan yang sumber bunyinya didasarkan pada gesekan maupun petikan (jenis musik Chordofon). Alat instrumental ini terdiri dari rebab dan sitar.

Seorang seniman pembuat Gamelan Jawa ini memang tidak melepaskan segala inspirasi dari fakta realitas dan ekspresinya terhadap hal tersebut (menurut pemikiran Collingwood yang berdasarkan pada pemikiran Plato dan Aristoteles), sehingga harmonisasi dirinya terhadap alam sekitar sangatlah besar, dan secara tidak terduga alam ini memang memiliki segala hal yang dapat kita manfaatkan di dalam ruang dan waktu ini, misalkan ketika seseorang secara tidak sengaja memukul sebuah batu, yang memiliki sebuah bunyi yang aneh, tetapi indah, sehingga terciptalah musik Gamelan Jawa pada saat itu, dan pembuatannya selalu dilakukan berulang – ulang sampai saat ini, sehingga seorang tukang juga selalu menurunkan tradisi atau ilmu membuat Gamelan Jawa kepada generasi selanjutnya. Boethius juga mengatakan bahwa ketika kita mencapai suatu proses transendensi atau kedekatan dengan sesuatu yang hakiki atau alam makrokosmos, maka hal tersebut merupakan tujuan akhir seni musik yang sesungguhnya, seperti ketika seniman pembuat Gamelan Jawa berdekatan atau berharmonisasi dengan alam atau hal yang transenden, maka terciptalah musik instrumental Gamelan Jawa, yang permainannya akan lebih terasa di ruang terbuka sendiri.

Kesenian tradisional memang merupakan suatu bentuk seni yang bersumber dan berakar serta telah dirasakan sebagai milik sendiri oleh masyarakat lingkungannya.

Pengolahannya didasarkan atas cita – cita masyarakat pendukungnya. Cita rasa disini mempunyai pengertian yang luas, termasuk nilai kehidupan tradisi, pandangan hidup, pendekatan falsafah, rasa etis dan estetis serta ungkapan dari budaya dan lingkungannya. Hasil kesenian tradisional biasanya diterima sebagai tradisi, pewarisan yang dilimpahkan dari angkatan tua kepada angkatan muda (Jennifer Lindsay, 1991 : 40).

Suatu tradisi yang sakral dari permainan Gamelan Jawa, selalu diadakan pada waktu dan tempat – tempat tertentu, misalnya ketika ada acara Gerebeg Maulud, maka permainan Gamelan Jawa diadakan pada malam hari (terkecuali malam jumat) di alun – alun (tempat yang tidak jauh dari keraton sendiri). Kebanyakan tradisi yang tidak akan berubah sampai saat ini adalah tradisi yang mempunyai aura wibawa istana, yang dipertunjukkan dalam jadwal waktu yang rutin dan ajek di daerah Jawa (Jennifer Lindsay, 1991 : 55). Sebagian besar bentuk kesenian Jawa (termasuk seni Gamelan Jawa) memang berbasis dalam lingkungan keraton (istana). Dalam hal ini, ada sejumlah keraton yang secara tradisional memang menjadi pusat pemerintahan dan kebudayaan Jawa di masa lalu, yang pengaruhnya juga masih terasa sampai sekarang (Bram Palgunadi, 2002 : 616), walaupun seni Gamelan Jawa juga berkaitan sebagai *Art is Magic* dalam pemikiran Collingwood, tetapi dalam skripsi ini akan banyak dijelaskan mengenai representasinya di dalam menggambarkan kehidupan manusia Jawa sendiri (yang mencakup tradisinya secara spiritual), dan seni Gamelan Jawa secara umum di dalam ruang publik, yang sedang berkembang secara kreatif dalam zaman modern dan kontemporer sekarang ini (terutama ketika lewat institusi pendidikan maupun akademik), yang dapat dipelajari dan juga dihayati (terlepas dari doktrin – doktrin agama itu sendiri, walaupun pengaruh agama ataupun budaya Hindu – Budhha sangat mempengaruhi sekali, ketika seni Gamelan Jawa itu dapat berdiri sendiri sebagai sebuah karya seni pada zamannya), yang tidak terlepas dari sumber awalnya, ketika awal pertama kali seni Gamelan Jawa itu diciptakan, yang akan dijelaskan pada halaman selanjutnya.

Seni Gamelan Jawa memang secara langsung berhubungan dengan realitasnya (kehidupan Manusia Jawa), dalam sebuah kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Semua kesatuan dari fakta realitas dalam kehidupan manusia Jawa di dalam komposisinya yang sejati dari seni Gamelan Jawa, memang mempunyai pengaruh yang cukup besar untuk mereka (Collection of Articles, 1968 : 98). Seni Gamelan Jawa ini (lebih besar menjadi

karawitan Jawa) juga dapat mengiringi pargelaran yang lainnya, seperti di dalam pertunjukan wayang (yang lebih sering), ataupun pertunjukan di dalam mengiringi setiap tarian Jawa. Kesatuan dari seni Gamelan Jawa memang memberikan sebuah gambaran atau representasi akan kehidupan dari manusia Jawa (dimana Gamelan itu berasal). Seni Gamelan Jawa bukan hanya sekedar unik, tetapi menggeneralisir semua bentuk artistik dari kehidupan manusia Jawa itu sendiri. Inilah suatu karakter yang spesifik dari Gamelan Jawa. Suatu karakter yang dapat dijelaskan berdasarkan asal – usul benda itu tercipta. Oleh sebab itu, menurut Collingwood bahwa seni memang selalu ada representasi dari seorang senimannya (baik itu berdasarkan lingkungan sekitarnya ataupun ekspresi terdalamnya pada saat itu).

Zaman dahulu kala memang belum diadakan perbedaan antara kepandaian seorang tukang (*craftmanship*) dan seni (*art*), atau antara seni terapan (*applied art*) dan seni murni (*pure art*), baru mendekati abad romantik akan ada perbedaan tersebut (Dick Hartoko, 1984 : 29). Kita hidup memang tidak lepas dari perubahan sejarah yang ada, karena proses kreativitas itu selalu dinamis, tetapi kreativitas tersebut selalu membawa esensi kita (terutama tentang “rasa” di dalam seni Gamelan Jawa) dari awal sampai akhir, atau dari lahirnya manusia Jawa yang tidak disadari oleh mereka sampai yang dapat mereka sadari sendiri, seperti seorang anak kecil yang sedang belajar meniru orang tuanya, dengan kebahagiaan dan kesenangan mereka sendiri, dan tentu saja proses belajar tersebut pertama – tama berkaitan dengan “technical skills” (keterampilan teknis), dan dahulu kala suatu kesenian memang ditempatkan dalam kategori “tekne”, sehingga hal tersebut tidak menjadikan perbedaan antara seorang pengarang, dan tukang kayu (Dick Hartoko, 1984 : 32-33).

Sesuai dengan misi kejiwaan yang dibawakan, pembuatan Gamelan Jawa tentu saja tidak hanya tergantung pada kualitas bahan yang digunakan, namun alam kehidupan kerajaan pada saat itu yang lebih diwarnai dengan segi spiritualitas, yang sangat berpengaruh terhadap hasil ciptaan Gamelan Jawa, seperti yang dikatakan sebelumnya, bahwa keindahan alam (dalam teori klasik) yang merupakan sumber utama. Sumber inspirasi dari alam memang memberikan banyak inspirasi, dan alam juga memang banyak menyajikan lambing – lambing dan yang juga menggerakkan hati dan tangan manusia (Dick Hartoko, 1984 : 18). Alat yang dipakai untuk membuat seni Gamelan Jawa pada awal mulanya adalah tradisi dari india sendiri (sama seperti penulis yang ingin membedah konsep seni di dalam permainan Gamelan

Jawa secara umum dengan menggunakan pandangan atau pemikiran Collingwood sebagai alat utamanya). Ketika kita ingin membuat suatu karya seni dengan menggunakan alat – alat tertentu, tidak serta merta karya seni itu muncul dari alat tersebut, tetapi lebih dari latar belakang “sang senimannya” sendiri. Dalam pembuatan kerajinan atau alat musik Gamelan Jawa, biasanya ada “empu” (sebagai peran utama) yang mengatur pembuatan kerajinan ini.

Para pengrajin Gamelan juga selalu memusatkan pikiran dan tenaganya untuk dapat berhubungan atau berkomunikasi dengan sukma atau jiwa para leluhurnya (terutama nenek moyang mereka yang mempunyai kemampuan yang sangat tinggi), sehingga terjadilah sakralitas di dalam alat musik instrumental dari Gamelan Jawa sendiri, dan ini sudah ada secara turun – temurun. Kita juga dapat menyimpulkan bahwa sejak zaman dahulu, inspirasi akan fakta realitas (alam) yang memberi ilham pertama kepada seorang seniman (Dick Hartoko, 1984 : 20).

Dilihat dari proses pengerjaannya yang sedemikian rumit tersebut, maka di dalam pengerjaan untuk seperangkat Gamelan mungkin memakan waktu bertahun – tahun, atau bahkan puluhan tahun lamanya. Waktu yang lama terutama ketika waktunya digunakan untuk *ninting* (mengukur tinggi – rendahnya nada) sampai sesuai dengan irama yang dibutuhkan atau sesuai dengan pesan dari bisikan ghaib yang diterimanya, sehingga dapat dikatakan bahwa kehebatan kualitas suatu Gamelan Jawa, yang disamping dari perbandingan ukuran bahan pembuatannya, atau juga banyak ditentukan dari hasil semedi (dukungan faktor alam) si pengrajin utama Gamelan Jawa (Jennifer Lindsay, 1991 : 31-32), sehingga memunculkan ruang batin dari kebendaan Gamelan Jawa sendiri. Gamelan Jawa yang paling sakral kebanyakan dibuat untuk kalangan keraton saja, di dalam menjaga tradisi yang adiluhung (bermutu tinggi) tersebut. Oleh sebab itu, menurut Collingwood bahwa fakta realitas memang memberikan inspirasi terbesar untuk pengalaman batin dari seorang seniman, di dalam menambah daya ciptanya untuk membuat suatu karya seni yang kreatif, seperti dalam kisah seorang tokoh eksistensialisme Jawa bernama Ki Ageng Suryomentaram. Dia selalu merasa tidak puas dari apa yang ia dapatkan saat ini, sampai ia kabur dari keraton untuk mendapatkan pengalaman diluar sana. Ia selalu menghadapi tantangan yang ada di depan dirinya (sampai ia hampir mati tenggelam ke dasar sungai untuk dapat melewati hal yang ada di depannya), berhadapan dengan orang lain yang belum pernah ia jumpa selama masih di

dalam keraton, dan mencari penghasilan sendiri berdasarkan segala usahanya tanpa bantuan orang lain (pihak keraton). Semua pengalamannya di dalam menghadapi atau berjumpa dengan fakta realitas, membuat ia mengetahui akan hakikat dirinya sendiri. Kesadaran batin dirinya (berdasarkan pengalamannya terhadap fakta realitas) yang dapat membuat ia berkembang menjadi seseorang yang berbeda dengan orang lain. Oleh sebab itu, fakta realitas memang memberikan sebuah inspirasi untuk kehidupan kita (terutama kehidupan manusia Jawa) ke depannya (dimana ia dapat menjalin persahabatan dengan dunianya).

Ki Ageng Suryomentaram juga dapat mengklasifikasikan benda – benda yang ada di alam semesta ini (maujud atau *existent*) menjadi empat macam. Pertama, adalah benda yang berdimensi tunggal, yaitu sebagaimana sebuah garis saja. Kedua, adalah benda yang semisal dataran, yaitu benda dua dimensi yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Ketiga, adalah benda tiga dimensi, yaitu benda yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Terakhir, adalah benda empat dimensi, yaitu benda yang selain memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi, ia juga memiliki “rasa” (Abdurrahman El – Ashiy, 2011 : 86-87). Manusia Jawa memang tidak dapat lepas dari yang namanya “rasa” di dalam menghadapi kehidupan, terutama di dalam membuat seni Gamelan Jawa sendiri, dan hal tersebut adalah satu – satunya esensi yang dimiliki oleh manusia Jawa sampai saat ini. Mereka dapat memperoleh bisikan Gaib, karena pe-rasa-an mereka memang seperti itu di dalam menghadapi hal yang irasional.

Di dalam pembuatan Gamelan Jawa, sang “empu” (pengatur untuk pembuatan Gamelan Jawa) juga terkadang selalu melakukan puasa lebih dari seminggu, atau terutama “puasa mutih” (puasa yang hanya makan nasi putih dan air putih saja), untuk mendapatkan “wangsit” (wahyu dari Tuhan), atau bisikan gaib itu sendiri. Mereka melakukan hal tersebut, berdasarkan pengalaman mereka pada masa lalunya (dimana perbuatan tersebut memang berefek pada hasil akhirnya).

Kesenian Gamelan Jawa yang bersifat tradisional dan sakral banyak dipentaskan di kalangan keraton, dan bahkan tidak diperkenankan untuk suguhan dalam perjamuan orang awam. Ia menjadi sebuah kesenian adiluhung (bermutu tinggi) lantaran mitos terhadap bentuk kesenian yang keluar dari gerbang keraton (Jennifer Lindsay, 1991 : 66), karena keraton merupakan pusat segala – galanya di dalam kalangan masyarakat Jawa, termasuk kedekatan

“rasa” terhadap suatu hal yang transenden dan hakiki. Oleh sebab itu, Kesenian Gamelan Jawa akan lebih sakral permainannya, jika seni ini dimainkan di dalam keraton. Keraton Jogja yang masih sangat kental di dalam menjaga tradisi manusia Jawa (dimana semakin halus “rasa”, maka semakin baik), sedangkan keraton solo sudah sangat fleksibel di dalam menghadapi perubahan (terutama pengaruh yang datang dari barat).¹

Di dalam tradisi pembuatan Gamelan Jawa, ada istilah *nglaras* Gamelan. *Nglaras* berfungsi untuk mengembalikan nada Gamelan Jawa, agar tidak terdengar *blero* (sumbang) di telinga kita sendiri, dan tidak dibutuhkan alat yang canggih untuk dapat melakukan kegiatan ini. Kita hanya memerlukan segumpal tanah liat saja. Teknik menggunakan tanah liat itu, yaitu segumpal tanah liat kita tempelkan pada sisi tertentu dari Gamelan Jawa yang akan dilaras. Kita akan segera tahu bagian mana dari Gamelan Jawa yang harus digerenda (dipatar), dipipihkan, dan dikerok agar mendapatkan nada yang tepat, bahkan dengan menandai sisi tertentu dari instrumen Gamelan Jawa (misalkan Gong) dengan gumpalan tanah liat, maka kita akan dapat menentukan kerapatan ombak (gelombang selang waktu gemanya) dengan kemauan kita, apakah kita ingin membuat nada tiga, lima, atau yang lainnya.² Alam memang memberikan banyak manfaat untuk kehidupan manusia (terutama manusia Jawa). Keindahannya tersebut memberikan banyak inspirasi untuk kita dapat terus berkeaktivitas lebih lanjut.

Ternyata ada kearifan lokal dan nilai filosofinya juga di dalam penggunaan tanah liat. Istilah pertama yaitu *Aja lali bibit sekawit*, yang artinya itu jangan meninggalkan sumber aslinya. Istilah kedua yaitu *Kacang aja ninggal lanjaran*, yang artinya itu tumbuhan kacang jangan lupa dengan lanjaran atau rambutannya, karena bahan Gamelan adalah logam yang berasal dari perut bumi, maka kita harus menanyakan kepada suatu hal yang berkaitan dengan bumi, yang salah satunya adalah teknik menggunakan tanah liat sendiri.³ Hal ini sama seperti konsep pada pemikiran Ephifenomenologi, yaitu kita tidak berbicara pada sesuatu yang materi saja, tetapi lebih dalam daripada hal tersebut, karena sesuatu yang materi juga mengandung jiwa di dalamnya, yang mungkin hanya dapat kita rasakan saja.

¹ Hasil diskusi dengan romo Doni (seorang Alumnus Sastra Jawa angkatan 1996)

² Artikel dari majalah *Bende (Kearifan Lokal dalam Berbagai Aspek Budaya)* Vol. VI, hal. 35

³ Ibid, hal. 35

Secara umum, banyak penggunaan tipe pembelajaran atas konteks budaya dari musik yang dapat dilihat sebagai sebuah presentasi atas penggambaran total dari satu kebudayaan, suku, atau komunitasnya. Banyak keterangan yang secara inklusif dari kebudayaan musik yang langka. Sebuah pembelajaran akan musik yang didiskusikan untuk dapat mendekati subjek mereka dari pandangan kebudayaannya, dan mencakup sebuah musik sebagai bagian dari keseluruhan budaya tertentu (Bruno Nettl, 1964 : 271-272).

Ki Hajar Dewantara pernah mengatakan bahwa seni tradisi adalah “bumbu yang paling utama” di dalam kebudayaan masyarakat setempat, walaupun seni tradisi itu (terutama seni Gamelan Jawa) sudah mulai ada kolaborasi dengan musik diatonis dari barat, tetapi unsur dari “bumbu yang paling utama” itu tidak akan pernah hilang dari kebiasaan mereka (manusia Jawa), karena manusia Jawa sudah mengenal dan terbiasa dengan “rasa” itu (tradisi di kehidupan mereka) dari sejak pertama kali mereka dilahirkan. Oleh sebab itu, Ki Hajar Dewantara mulai mencoba untuk merasionalitaskan seni tradisi tersebut ke dalam suatu sistem pendidikan itu sendiri, terutama sistem pendidikan yang ada di daerah Jawa.

Ki Hajar Dewantara juga menerapkan sistem TRIKON (Kontinyu, Konvergen, dan Konsentris) di dalam sistem pendidikannya mengenai seni tradisi (terutama seni Gamelan Jawa). Pertama, seni tradisi menuju pada alam budaya sendiri (Kontinyu). Kedua, seni tradisi dicoba untuk dipadukan dengan seni dari luar atau seni diatonis dari Barat (Konvergen). Terakhir, walaupun seni tradisi sudah dapat dipadukan dengan seni dari luar (terutama seni diatonis dari Barat), tetapi unsur asli dari seni tradisi akan lebih dominan daripada seni dari luar sendiri (Konsentris).⁴

5.2 Totalitas Seniman Terhadap Dunia Gamelan Jawa

Seorang seniman memang mengekspresikan perasaan yang diyakininya, dan perasaan itu didapat dari pengalaman batinnya terhadap fakta realitas memakai pemikiran dari Collingwood, misalnya seorang seniman Gamelan Jawa selalu mengekspresikan perasaannya (baik yang sesuai dengan tradisi, sesuai yang penonton inginkan, dan sesuai dengan ekspresi individunya sendiri).

⁴ <http://wisnumintargo.web.ugm.ac.id/?p=64>

Seni Gamelan Jawa yang sesuai tradisi pasti memiliki akhir yang pasti memakai pemikiran dari Collingwood mengenai makna dan akhir yang pasti, yaitu berakhir dengan tingkat kehalusan yang tinggi, dan seniman yang selalu menggunakan teknik ini yaitu Ki Mantep Sudarsono. Sedangkan seni Gamelan Jawa yang bersifat menghibur dapat bersifat secara ekonomis (yaitu menguntungkan sang seniman sendiri secara finansial), atau dapat bersifat secara kritikan (yaitu bertujuan untuk mengkritik seseorang ataupun suatu kelompok), dan kelompok yang memiliki seni hiburan ini dapat dimisalkan, seperti kelompok Kampung Sebelah yang berasal dari Madiun atau Surabaya. Sedangkan menurut Collingwood sendiri, bahwa seni yang bernilai seni itu memiliki tingkat ekspresi dan imajinasi individu yang tinggi. Seni Gamelan Jawa yang memiliki nilai seni yang baik atau tinggi, ketika sang seniman sendiri melepaskan hubungan dari tradisi dan tidak bersifat untuk membahagiakan penonton, dan seniman yang sering menggunakan ekspresi individunya dapat dimisalkan seperti Ki Enthus.

Seni tradisi memang mempunyai perlawanan dengan seni rakyat, tetapi akan berbeda pula dengan seni individu. Seni tradisi yang bersifat adiluhur (sesuai dengan konteks seni Gamelan Jawa saat ini), seni rakyat yang bersifat menghibur, dan seni individu yang berasal dari manusianya sendiri atau kelompok. Collingwood memang menitikberatkan pada seni individu ini, dan seni ini banyak muncul dari kalangan rakyat sendiri, yang tidak lepas dari lingkungan sosial dan budayanya, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa seni individu ini memang mempunyai kesamaan dengan seni rakyat yang bersifat menghibur (baik diri sendiri maupun orang lain), karena salah satu unsur yang dapat muncul dari seni rakyat juga adalah sifat – sifat yang spontan dan sronoknya (Jennifer Lindsay, 1991 : 44). Seni rakyat adalah perkembangan selanjutnya dari seni tradisi, dimana pada zaman tradisi itu ada, seni Gamelan Jawa selalu berkembang di dalam lingkungan keraton saja (lebih tepatnya pada zaman Hindu – Buddha yang sudah dijelaskan pada Bab II). Kemudian, pada zaman akhir Hindu – Buddha (permulaan zaman Islam), seni Gamelan Jawa sudah mulai dibawakan keluar keraton, dan menjadi seni rakyat (hiburan) itu sendiri.

Totalitas seniman (menurut Collingwood) di dalam permainan Gamelan Jawa memang harus melepaskannya dari tradisi, tetapi tidak harus bergerak sejalan dengan waktu, karena keputusan itu muncul dari ekspresi si senimannya sendiri dari perasaan yang sekhusus

– khususnya, karena jika sang seniman mengikuti pergerakan waktu, maka dia hanya menuruti apa yang diinginkan dari pasar atau masyarakat sendiri. Oleh sebab itu, Collingwood tidak menganggap seni tradisi adalah barang yang tidak memiliki nilai lagi pada saat ini, tetapi hanya suatu Craft yang pada waktunya akan dibutuhkan lagi oleh kita, karena kita sebagai subjek utama yang dapat memilikinya (Seni Gamelan Jawa). Sesuai dengan perkembangan sejarahnya, seni Gamelan Jawa mulai dapat diekspresikan berdasarkan kesadaran dari sang senimannya sendiri (seni untuk seni sudah mulai ada pada zaman kolonial), dimana sang seniman dapat memiliki Gamelan Jawa sebagai alat untuk berkeseniannya, dan mengekspresikan segala yang ada di dalam individunya sendiri, seperti yang dilakukan oleh Ki Enthus (seorang seniman Gamelan Jawa untuk era Kontemporer).

Ketika kita bermain Gamelan Jawa, maka akan berbeda dengan bermain alat musik lainnya (seperti alat musik dari barat). Seni permainan Gamelan Jawa memiliki tingkat “rasa” yang tinggi, daripada musik dari barat. Totalitas seniman di dalam mengekspresikan pe-rasaannya dapat benar – benar lepas, ketika bermain seni Gamelan Jawa ini, karena banyak dukungan faktor alam di dalamnya. Seni Gamelan Jawa memang memiliki banyak kemiripan dengan kesenian sufi dari Timur, karena sejarahnya yang memang terkait satu sama lain. Kesenian sufi (pada saat itu diperkenalkan oleh Jalaludin ar-rumi) menggerakkan kita untuk menghayati Tuhan beserta alam Makrokosmosnya, lewat pemejaman mata dan bacaan – bacaan zikir, atau menghayati sesuatu yang lebih Agung dari alam ini. Ekspresi yang terdalam dari manusia, walaupun suatu hal yang hakiki tersebut memang sangat jauh, tetapi Dia sangatlah dekat dengan diri kita, jika kita dapat me-rasa-kannya lewat ekspresi kita yang paling dalam. Hal ini sama dengan seni Gamelan Jawa yang juga menghayati hal yang transenden atau mistik lewat mediasi permainan Gamelan Jawa sendiri. Perbedaan yang mendasar dari hal tersebut adalah jikalau sufi melihat alam ini sebagai sebuah cerminan Tuhan, sedangkan manusia Jawa melihat alam kebendaan ini mempunyai suatu tingkat kemistikan yang cukup tinggi, yang pada dasarnya akan mengarah pada hal yang transenden, yang terlepas atau melewati jauh dari semua kebendaan di sekitar kita. Menurut collingwood, bahwa seni itu (termasuk seni Gamelan Jawa) juga merupakan sebuah mediasi yang dapat mengekspresikan diri kita sendiri. Oleh sebab itu, suatu penghayatan terhadap ekspresi kita yang terdalam secara khusus (lepas dari rasio kita sendiri), dapat menjadikan kita lebih kuat,

untuk menjadi individu ataupun kelompok yang unik, yang mungkin berbeda daripada yang lain.

Jika kita memahami lebih dalam relasi perkembangan sosial dan relasi musik berdasarkan instrumennya, maka kita secara langsung dapat menyelidikinya ke dalam ranah tersebut, dan memulainya untuk melihat kedua kemungkinan dari permulaan mereka dalam aktivitas non-musikal (B.C. Deva, 1979 : 1), bahwa mereka atau seorang seniman banyak terpengaruh oleh aktivitas diluar mereka (baik dari budaya maupun perkembangan di dalamnya). Pengalaman yang membentuk mereka, untuk dapat menjadi pribadi yang khas.

Musik Gamelan Jawa memang tidak jauh dari alunan nadanya yang khas. Boethius juga berpendapat (dalam tiga jenis musik secara hirarkis), bahwa pertama – tama suatu seni di dalam bermusik (terutama di dalam seni Gamelan Jawa) memang dihasilkan oleh sang senimannya sendiri berdasarkan pe-rasa-an terkhusus mereka. Kedua, setelah sang seniman tahu apa yang dia inginkan pada saat itu, maka jiwa mereka harus dapat berharmonisasi dengan Gamelan Jawa secara ketubuhan atau materi, dan mereka pada akhirnya harus mencapai ke-universal-an tertinggi dari apa yang mereka dapatkan pada saat itu.⁵ Hal ini hampir sama dengan pemikiran collingwood (mengenai seni sebagai sebuah ekspresi), bahwa suatu seni bermusik (terutama di dalam seni Gamelan Jawa) yang sebelumnya selalu berdasarkan pada hal yang fisik atau fakta realitas saja, maka seni ini akan bernilai seni ketika sang seniman dapat menghayati suatu ekspresi dari diri mereka sendiri, di dalam mencapai tingkatan tertinggi di luar kosmos atau alam ini (bersifat transenden).

Suatu musik memang tidak terlepas dari latar belakang budaya dan lingkungan sosial disekitarnya. Kita ingin membuat sesuatu yang berbeda dari seni Gamelan Jawa tersebut, tetap tidak dapat melepaskan secara menyeluruh esensi dasarnya yaitu “rasa” dari kesadaran manusia Jawa sendiri, karena memang sudah melekat secara instrumental. Oleh sebab itu, fakta realitas (baik secara budaya maupun sosial) memang sangat mempengaruhi kita sebagai seorang seniman (baik seorang seniman yang sudah diakui oleh penikmat atau pengamat seni maupun seorang seniman yang baru berangkat dari rakyat biasa) secara langsung di dalam membuat suatu karya seni.

⁵ Inspirasi di dalam mata kuliah filsafat seni mengenai musik

Fakta realitas itu dapat mempengaruhi totalitas seniman dalam berkarya, apakah dia dapat mengekspresikan “rasa” individualitasnya untuk mencapai sesuatu yang transenden, yang baik dalam mencapai ide atau roh absolutnya (meminjam pemikiran Plato) maupun transendensi dalam harmonisasi diri secara sosial dengan suatu kekompakan kelompok yang tinggi (esensi penting dalam permainan Gamelan Jawa), atau terhambat oleh pikiran rasionalitasnya.

Dari perasaan yang sekhusus – khususnya, seniman akan secara total mengimprovisasi ekspresinya di dalam mencapai suatu “rasa” di dalam seni Gamelan Jawa, sehingga tidak ada teks yang dapat membatasi dirinya untuk berkarya. Seorang seniman harus dapat membuka atau menyalurkan ruang batinnya ke dalam suatu karya seni, seperti di dalam permainan “rasa” dalam seni Gamelan Jawa. Ruang batin mencakup segala hal yang transenden (pe-rasa-an yang tertinggi), sedangkan ruang dalam hanya mencakup segala hal yang ada di dalam hati kita secara terbatas.

Ruang batin kita adalah ruang isi kemerdekaan kita sebagai manusia, yang dilukai dengan paksaan atau cara – cara yang memenjarakan ekspresi maupun penghayatannya (Mudji Sutrisno, 2006 : 136). Ketika kita mengeluarkan ruang batin kita, maka kita akan seperti gunung meletus yang memuntahkan segala magma panasnya (mengeluarkan secara lepas ekspresi terdalam kita). Daya – daya kreatif untuk berseni, mencipta serta mengolah inspirasi, yang semuanya ada dan berdinamika di ruang batin manusia sendiri (Mudji Sutrisno, 2006 : 136). Oleh sebab itu, “rasa” yang transenden adalah tahap tertinggi di dalam seni musik (meminjam pemikiran Boethius), terutama seni Gamelan Jawa saat ini yang harus kita dapatkan, ketika kita sudah melewati segala hal yang dapat membatasi ruang kreativitas kita di dalam berseni, terutama melewati tahap rasionalitas dan tradisi itu sendiri.

Seni Gamelan Jawa banyak memberikan ruang batin untuk manusia dalam mencapai suatu hakikat yang transenden, dan justru karena adanya ruang batin yang merdeka inilah, manusia (seniman) tampil dalam anugerah hidup yang tidak ada taranya, yaitu kemerdekaannya yang tidak dapat dijamah atau direnggut oleh siapa pun, karena Dialah (hal yang transenden) yang satu – satunya pemilik anugerah ruang batin merdeka dari Sang Pencipta hidup itu sendiri (Mudji Sutrisno, 2006 : 136). Oleh sebab itu, konsep sufi tentang kedekatan jiwa kita kepada sang Pencipta sangatlah terasa, jika kita melakukan penghayatan

atau *manembah* (istilah di dalam filsafat Jawa atau kejawen mengenai konsep perserahan diri jiwa kita terhadap Tuhan) terhadap Jiwa Tuhan di dalam hati kita lebih dalam atau lebih dalam dari apa yang kita pikirkan saat ini. Maka, meskipun dipenjara secara fisik dan digebuki secara fisik hancur lebur pun, sang manusia dengan ruang batinnya tetap saling memiliki dalam otonomi yang padat dan unik.

Manembah adalah suatu bentuk bahasa spiritual. Di dalamnya terkandung hubungan superior dan inferior. Hubungan antara yang disembah dan yang menyembah tidak sejajar (Suwardi Endraswara, 2011 : 70). Oleh sebab itu, di dalam proses *manembah* terhadap batin kita yang sangat terdalam (mencapai suatu zat yang hakiki), maka ada suatu perwujudan hubungan antara yang menyembah dan yang disembah, yang menjadi sebuah kesatuan kreasi tertinggi di dalam sebuah konsep mengenai “Manunggaling Kawula Gusti”. Kita seperti mencapai suatu yang hal yang sangat tinggi, dan cukup jauh. Perasaan jiwa kita seperti tidak terbatas di dalam mencapai suatu hal yang sangat hakiki tersebut, hingga kita seperti ingin melepaskan “baju materi” (raga) yang selalu melekat pada diri kita secara nyata, yang selalu dibawa pada kehidupan kita sehari – hari. Ketika kita mengalami proses kematian, maka segala kreativitas kita tidak didasarkan lagi pada manusia yang otonom.

Dia (seniman sekaligus seorang individu manusia) dapat dihancurkan dan dibatasi secara fisik, baik dengan memasukkannya ke ruang gelap penyiksaan sekecil kandang anjing atau ayam, namun ruang batin seorang manusia (seniman) tetap otonom, dan tetap menjadi oasis kemerdekaannya (Mudji Sutrisno, 2006 : 136-137), seperti yang dilakukan oleh Syeh Siti Jenar, walaupun dia melakukan aktivitas apapun dengan raganya, tetapi jikalau dia tidak merasakan kehadiran Tuhan di dalam hatinya atau hanya merasakan hal yang nyata secara fisik di dunia materi ini saja, maka dia (Syeh Siti Jenar) tidak dapat melakukan suatu proses di dalam istilah filsafat Jawa yaitu “Manunggaling Kawula Gusti” (bersatunya jiwa manusia dengan jiwa pencipta-Nya yaitu Tuhan). Oleh sebab itu, totalitas seniman di dalam permainan Gamelan Jawa akan mencapai klimaksnya, jika dia merasakan kemerdekaan di dalam ruang batinnya untuk mencapai sesuatu yang lebih tinggi lagi atau mencapai suatu zat yang hakiki melebihi dari apa yang dia pikirkan saat ini. Kontak antara jiwa kita dengan kekuatan gaib di dalam diri kita, memang sangat diakui cukup penting, dan bahkan dikatakan merupakan dwitunggal (antara diri kita dengan suatu zat yang sangat hakiki di dalam diri kita). Kita lalu

dapat menyatakan bahwa gerakan “Manunggaling Kawula Gusti”, merupakan sebuah kegiatan berganda yang hanya dapat dipahami oleh pendekatan jiwa atau perasaan kita secara menyeluruh. Jika kita hanya menyoroti satu segi saja, maka akan menghasilkan gambaran palsu, dan menghasilkan kreativitas seni yang palsu juga (*pseudo art*) (Suwardi Endraswara, 2011 : 178).

Realitas tertinggi adalah suatu keadaan yang amat istimewa dalam hidup. Realitas termaksud sebenarnya amat sulit dibayangkan, kecuali hanya dihayati dengan “rasa” (Suwardi Endraswara, 2011 : 146). Esensi “rasa” memang sangat diberikan di dalam seni Gamelan Jawa sendiri, yang merupakan sebuah alat seni (di dalam pencapaian hakikat tertingginya) yang selalu lekat pada seni Gamelan Jawa secara instrumentalnya. Hakikat tertinggi itu memang hanya mungkin dihayati secara batin, dengan olah rasa dari laku mistik (di dalam pencapaian dengan hakikat yang tertinggi) yang begitu panjang dan mempesonakan perasaan kita sendiri, maka jiwa terdalam kita akan diantarkan memasuki sebuah ruang yang indah (Suwardi Endraswara, 2011 : 146), yang belum pernah kita dapatkan dari pengalaman hidup kita, ketika kita berelasi dengan dunia yang nyata secara materi ini.

Kepekaan sadar terhadap ruang batin kita sendiri dalam mengolah konflik, insprasi, dan ekspresi menjadi kreasi kehidupan merupakan hal yang mendesak untuk diberi porsi perawatan dan penyesuaian untuk dapat berkembang secara terus - menerus. Ruang batin memang merupakan oasis olahan nurani, kreasi, dan inspirasi dari diri kita sendiri. Disini akan benar – benar ditentukan mati hidupnya proses dan kreasi, yang datang dari ruang batin yang merdeka tanpa adanya batasan dengan sesuatu yang materi diluar kita atau perasaan kita saat ini (Mudji Sutrisno, 2006 : 138-139). Totalitas seniman ada pada ruang batinnya, apakah untuk kenikmatan atau kegairahan diri sendiri, ataukah untuk orang lain? Hanya kita yang dapat menentukan jawaban seperti ini.

Kawasan nurani pribadi dan kawasan publik merupakan ruang – ruang kemerdekaan seorang individu, ketika menghayati hidupnya dalam sebuah jalinan struktural yang disebut masyarakat atau kolektivitas (Mudji Sutrisno, 2006 : 140). Kreativitas kita tidak akan mungkin eksis tanpa adanya orang lain, yang juga melihat atau mungkin menikmati sebuah karya seni dari seorang seniman yang otonom. *Forum Internum* adalah ruang batin seseorang, dan ruang pribadi dari harkat kediriannya, yang dibangun dan digulatinnya menjadi ruang

privat yang dapat dibahasakan secara moral sebagai ruang pribadi, dan harus dihormati oleh setiap orang (Suwardi Endraswara, 2011 : 140), karena usaha seperti ini muncul dari kerja keras mereka (seniman), untuk dapat berkreativitas yang dapat diakui oleh orang lain (penonton atau pengamat seni), dan kejujuran seperti ini memang sangat sulit untuk dibahasakan secara benar, melainkan lewat mediasi seni itu sendiri.

Pokok – pokok renung ruang batin pribadi dan ruang publik bermasyarakat sudah ada dalam tumpukan formalitas dan ritual kebudayaan kita selama ini (Mudji Sutrisno, 2006 : 143), hanya kita yang belum menyadari betul akan hal tersebut. Seni Gamelan Jawa (yang dipresentasikan dalam skripsi ini) sebenarnya memuat banyak ruang kekosongan, untuk dapat kita isi lewat ekspresi atau perasaan seni dari diri kita sendiri. Suatu seni yang bernilai seni berbeda cukup jauh dengan Craft, karena suatu seni tidak harus ada perencanaan untuk menentukan hasil akhir dari karya seni itu sendiri (seperti di dalam tradisi manusia Jawa bahwa semakin halus permainan Gamelan Jawa, maka akan semakin baik), dan secara teknikal juga tidak ada perumusan dalam membuat suatu karya seni dengan segala perhitungan di dalamnya (termasuk seni hiburan, yang juga memperhitungkan di dalam menuruti permintaan pasar), karena suatu seni itu memang harus selalu berubah sesuai dengan konteks zamannya. Seorang individu memang dilahirkan untuk bebas. Oleh sebab itu, mereka selalu ingin melahirkan karya – karya yang kreatif sesuai dengan ekspresi dari diri mereka sendiri, dan itulah yang akan menjadi sebuah *Proper Art* (karya seni yang sesungguhnya berdasarkan ekspresi dari seorang seniman, yang merupakan individu yang bebas).

Seorang seniman yang sudah dikenal sebagai seniman kontemporer sekalipun, juga dapat jatuh ke ranah seni hiburan atau Craft, jika kreativitas individunya tidak dikembangkan secara terus menerus. Oleh sebab itu, jika kita ingin berkesenian dengan sesuatu yang bernilai seni secara idealnya, maka kita harus benar – benar total mengekspresikan diri kita sendiri, walaupun tujuan untuk menghibur orang lain juga termasuk penting, karena kita juga ikut merasa senang di dalamnya. Individu yang otonom, yang dapat mengekspresikan seni yang sesungguhnya.

5.3 Nilai – nilai Seniman Terhadap Pemaknaan Dunia Gamelan Jawa

Semua penilaian (baik dari seniman ataupun pengamat seni) karya seni akan didapatkan, ketika sang seniman mempertunjukkan karya seninya (seni Gamelan Jawa dalam penulisan ini) di depan publik. Karya seni tersebut harus dikomunikasikan dua arah antara seniman dengan pengamat atau penikmat seni (baik lewat gerak tubuh, suara yang dihasilkan ataupun mimik muka), terutama di dalam seni Gamelan Jawa ini yang menggunakan media audio – visual. Oleh sebab itu, bahasa komunikasi sangatlah diperlukan untuk penyampaian suatu karya seni secara baik, terutama dari apa yang diinginkan oleh sang Seniman sendiri, agar tidak di interpersepsikan secara salah oleh penikmat atau penanggap seni itu sendiri, walaupun tidak menutup kemungkinan untuk hal tersebut.

Karya seni akan mudah ditebak akhir ceritanya (Craft), bersifat menghibur (seni hiburan) dan abstrak (Art proper), tergantung dari penonton yang akan menanggapi. Semua penonton memiliki selera masing – masing di dalam menanggapi suatu karya seni. Seorang seniman akan memberikan nilai baik pada karyanya (dalam hal ini yaitu seni Gamelan Jawa), ketika dia telah melepaskan secara penuh segala hasrat dan ekspresinya, misalnya seorang seniman Jawa bernama Ki enthus. Dia dapat bermain wayang sekaligus Gamelan Jawa, walaupun dia akan memegang penuh permainan wayang. Segala seninya diluar dari EYD (Ejaan Yang Disempurnakan), atau bahasa yang tidak masuk akal, tetapi hal tersebut merupakan ekspresi pertama kalinya yang diyakini oleh Ki Enthus, lewat lagu – lagu Macapat (istilah Lagu Gamelan Jawa) yang dinyanyikan oleh Sinden (penyanyi Wanita) dan Gerong (penyanyi Pria), yang akan mengiringi pargelaran wayang kulit atau goleknya pada saat itu. Ada sisi psikologis yang harus dia keluarkan di dalam karya seninya.

Seni musik di dalam Gamelan Jawa ini memang merupakan sebuah sarana ekspresi emosi yang paling kuat, tentang kehidupan dan pengalaman manusia (terutama manusia Jawa). Kita akan mudah mendapat kesenangan dari efek musik Gamelan Jawa yang kita atau seniman mainkan tersebut terhadap diri kita (terutama diri seniman sendiri). Seni musik (terutama musik dari Gamelan Jawa) memang memiliki struktur, yang menghasilkan nilai tertentu. Musik yang bagus memiliki struktur yang lebih dari sekedar melodi biasa atau

sederhana, dan bukan hanya berefek pada kita saja (terutama sang seniman sendiri) secara ketubuhan atau materi, tetapi hal tersebut juga memberi suatu masukan lebih dalam pada jiwa atau pikiran kita.⁶ Oleh sebab itu, seperti yang penulis sudah katakan sebelumnya, bahwa seni Gamelan Jawa memang memberikan suatu ruang batin yang cukup besar, untuk kita mendapatkan suatu jiwa yang paling terdalam (hakiki) di dalam pe-rasa-an kita sendiri pada saat ini.

Di dalam sebuah pertunjukan seni Gamelan Jawa, suatu penonton atau penanggap untuk seni ini (terutama untuk musik dari seni Gamelan Jawa) kebanyakan menggunakan pendekatan kontemporer, yang dimana pendekatan kontemporer menitikberatkan penilaiannya pada keunikan suatu karya seni. Bagi pendekatan ini, suatu karya seni baru dianggap benar – benar seni apabila ia lahir sebagai suatu wawasan pribadi yang tidak terikat pada pembatasan apapun, sehingga setiap pribadi seniman adalah suatu keunikan yang muncul dari kondisi – kondisi, yang setiap saat berubah. Suatu karya seni adalah suatu loncatan imajinasi atau ekspresi yang tidak terduga (abstrak) (Jennifer Lindsay, 1991 : 51). Namun, semua itu tergantung dari sang seniman inginkan atau butuhkan. Seni hiburan tetap bernilai seni, ketika ekspresi sang seniman mengatakan bahwa tersebut sesuai dengan apa yang dia inginkan atau butuhkan.

Sifat – sifat dasar seni kontemporer (terutama seni Gamelan Jawa) pada setiap zamannya tidak pernah berubah, yaitu menyangkut kebutuhan akan adanya pembaruan sebagai tuntutan terhadap masa lalu, yang dianggap sudah tidak relevan dan usang (Suka Hardjana, 2003 : 253). Seni (terutama seni Gamelan Jawa) memang harus selalu berkembang secara kreatif berdasarkan perasaan terkhusus dari senimannya sendiri, untuk dapat menciptakan suatu hal yang unik, khas, atau untuk menarik perhatian penonton sendiri (seperti yang dilakukan oleh seorang dalang gila bernama Ki Enthus).

Seni kontemporer (sebagai aksi ataupun sebagai reaksi) memang tumbuh dalam suasana yang tanpa batas dan untuk semuanya (dilihat oleh publik atau penonton sendiri) di zaman yang terus berubah, dan penuh kontroversi (Suka Hardjana, 2003 : 257). Rasa gairah untuk terus membuat suatu karya seni secara kreatif memang sangat diperlukan, untuk dapat melepaskan dahaga kita dari suatu kekeringan dunia yang serba monoton.

⁶ Dikutip dari perkuliahan Ibu Embun Kenyowati mengenai seni musik.

Seni Gamelan Jawa (Seni musik di dalamnya) yang juga selalu dibuat secara hebat dari sang senimannya, akan tetap hanya menjadi sekadar fenomena bunyi belaka, apabila ia (karya seni tersebut) tidak berkenan atau tidak mendapat tanggapan dalam kesadaran manusia (terutama dari penonton yang melihat karya seni tersebut) (Suka Hardjana, 2003 : 259). Kita memang perlu mengkritisi suatu karya seni (terutama dari maksud sang seniman sendiri), walaupun hal tersebut memang harus sesuai dengan selera kita sendiri sebagai seorang penonton. Kita tidak dapat memaksakan sesuatu, yang sebenarnya memang tidak sesuai dengan keinginan kita sendiri.

Ada beberapa pendekatan kritis di dalam menilai suatu karya seni, yaitu: Pertama, pendekatan mimetik, yaitu pendekatan yang memperhatikan sejauh mana karya itu ada hubungan dengan kenyataan (aspek referensial). Kedua, pendekatan ekspresif, yaitu pendekatan yang memperhatikan sejauh mana karya itu mengungkapkan isi hati sang pencipta. Ketiga, pendekatan struktural, yaitu pendekatan yang memperhatikan sejauh mana karya itu merupakan suatu kesatuan yang bulat dengan strukturnya sendiri. Terakhir, pendekatan semiotik, yaitu pendekatan yang mempertanyakan bagaimana karya itu dapat ditafsirkan oleh para pengamat dan masyarakat (Dick Hartoko, 1984 : 42). Namun, menurut Collingwood bahwa pendekatan kedualah yang seharusnya lebih dominan untuk melihat suatu karya seni yang otonom (termasuk seni Gamelan Jawa kontemporer) dari perasaan yang ditimbulkan oleh sang seniman atau musisi sendiri.

Banyak seniman musik (termasuk di dalam seni Gamelan Jawa kontemporer) menggunakan gaya romantik (menggunakan istilah barat) di dalam berkeseniannya, dimana romantik adalah gaya musik tanpa batas, dari suatu zaman dengan daya ekspresi tiada banding dalam sejarah. Melodi diberi penegasan watak sebagai pembawa pesan dan kesan yang sangat sugestif untuk memberi identifikasi subyektif yang lebih pribadi sebagai karya musik seorang komponis (Suka Hardjana, 2003 : 132), seperti apa yang dilakukan oleh Ki Enthus di dalam seni Gamelan Jawa yang dibuatnya secara ekspresif, dimana ada karakteristik dirinya di dalam suatu karya seni, yang akan menjadi sebuah perhatian dari penikmat atau penanggap seni, karena suatu karya seni tidak hanya sekedar indah, tetapi lebih dari hal tersebut. Dalam menghadapi sebuah karya seni tidak hanya kategori keindahan yang bergetar dalam hati seorang penonton, melainkan kategori – kategori lainnya juga. Perasaan

estetik hanya merupakan sebagian saja dari perasaan seni (Dick Hartoko, 1984 : 45-46). Jika kita menangkap sebuah pertunjukan seni Gamelan Jawa dari seorang dalang gila bernama Ki Enthus (sebutan masyarakat Jawa terhadapnya) berdasarkan pada perasaan estetik, maka kita akan cepat sekali merasa bosan untuk menontonnya, tetapi ketika kita melihatnya sebagai seseorang yang memiliki kategorisasi seni dari dirinya yang khas, maka kita melihatnya berdasarkan sebuah perasaan seni yang beda dari yang lainnya, karena dia memunculkannya berdasarkan individunya yang otonom, walaupun tidak semua orang memiliki sebuah perasaan seni yang bernilai seni itu sendiri (terutama dari pihak penonton). Tentu saja setiap proses penciptaan dengan seluruh hasil akhirnya selalu bersifat *einmalig* (hanya sekali) (Suka Hardjana, 2003 : 15), kita tidak dapat melihat suatu hal yang sama ke depannya, dari apa yang kita sudah dapatkan saat ini. Jika ada seni yang hampir sama dari sebelumnya, tetapi ada sedikit berbeda dalam pertunjukannya, maka ada *aransemen* (penggubahan lagu dari sebelumnya) yang dilakukan oleh sang seniman sendiri.

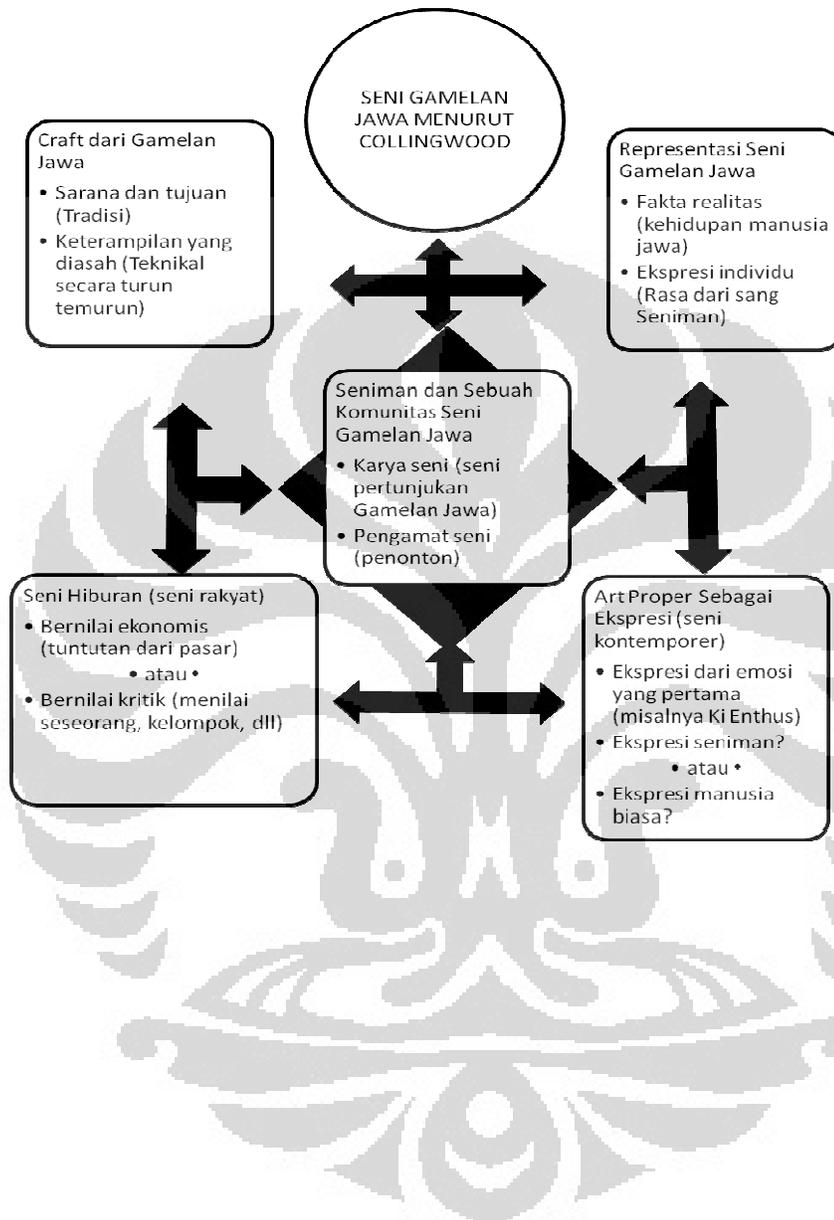
Seni Gamelan Jawa (seperti citra sang pembuat atau pemainnya), tidaklah sendiri di dalam kesendiriannya. Ia ada, karena berada dalam konteks. Setiap perbedaan tafsir, fungsi, dan perannya terjadi dalam konteks waktu, tempat, dan orang (seniman) yang menjadi pelaku dibelakangnya (Suka Hardjana, 2003 : 35). Oleh sebab itu, suatu karya seni memang memiliki kekhasan sendiri dari seorang seniman yang membuatnya. Seni Gamelan Jawa mencerminkan pikiran dan cara hidup orang. Hal tersebut sekaligus menyiratkan betapa seni Gamelan Jawa akan selalu berubah, berbeda, dan tidak selalu sama pada rentang waktu, tempat, kelompok, ataupun individu. Alam, bakat pribadi, kesadaran tentang keindahan, dan pengaruh bentuk dari lingkungan serta budayanya, ternyata berpengaruh besar terhadap sikap dan tanggapan orang terhadap suatu musik (terutama seni Gamelan Jawa sendiri) (Suka Hardjana, 2003 : 37).

Setiap zaman mempunyai kecenderungan memilih, dan melahirkan instrumen baru yang dianggap sesuai, dan dapat mewakili kebutuhan naluri ekspresi diri untuk zamannya (Suka Hardjana, 2003 : 22). Setiap zaman memang selalu ada moral pembatasan, yang dapat membatasi seni dari kreativitas kita sendiri. Oleh sebab itu, kita memang mempunyai tanggung jawab besar dari suatu kreativitas kita sendiri (terutama seni Gamelan Jawa), untuk

dapat terus eksis di dalam lingkungan masyarakat (terutama tempat dimana seniman itu tinggal).

Penonton yang membuat atau melihat suatu karya seni hanya untuk kesenangan mereka, maka akan menjadikan seni tersebut seperti seni kelangenan (istilah Jawa). Seni kelangenan adalah sesuatu karya seni yang hanya untuk dinikmati, tetapi hanya selama ia tersedia. Seni ini adalah sepele dan dapat dilupakan seperti makanan kecil pada pesta perkawinan (Jennifer Lindsay, 1991 : 67), seperti musik dari Alm. Ki Narto Sabdo, yang dimana jenis musiknya dibuat untuk menilai kehidupan ini (ketika kita beraktivitas dengan dunia kita), sehingga menjadi sebuah musik yang sangat menghibur untuk Ki Narto Sabdo sendiri (pada masa ia masih hidup), dan menjadi hiburan juga untuk kita pada masa sekarang, atau sejenis musik campur sari yang lekat dengan kehidupan kita sehari – hari (terutama kehidupan dari masyarakat Jawa sendiri). Oleh sebab itu, setiap penonton memang memiliki selera masing – masing di dalam melihat suatu karya seni, sedangkan seniman sendiri melihat karya seninya baik, jika perasaannya tersampaikan lewat karyanya (menggunakan pemikiran Collingwood di dalam gagasannya mengenai art proper). Penulis akan membayangkan relevansi pemikiran Collingwood terhadap dunia Gamelan Jawa, yang dapat kita lihat pada halaman 103.

Bagan 6: Relevansi Pemikiran Collingwood Terhadap Dunia Gamelan Jawa



Kesimpulan Bab V

1. Seni Gamelan Jawa yang menerapkan sistem tradisi secara turun – temurun, memiliki sebuah akhir permainan yang pasti, seperti apa yang dikatakan oleh Collingwood di dalam pemikirannya mengenai “Craft”. Gamelan Jawa juga merupakan sebuah kebendaan yang di

dalam membuatnya sudah ada teknik – teknik tertentu, seperti di dalam pemikiran Collingwood bahwa sebuah “Craft” pasti memiliki teknik tertentu di dalam membuatnya, dan seorang tukang perlu diasah keterampilannya untuk membuat suatu kerajinan tertentu. Semua hal yang berkaitan dengan “Craft” selalu didasarkan pada inspirasi terbesar di dalam fakta realitas manusia sendiri.

2. Seniman memiliki totalitas di dalam perasaannya. Seorang seniman dapat memiliki tujuan yang berbeda – beda ketika membuat suatu karya seni. Ada karya seni yang dibuat untuk tujuan menghibur penonton saja, dan ada karya seni yang dibuat memang berdasarkan perasaan terdalam seniman sendiri. Seorang seniman untuk seni Gamelan Jawa, ada yang bertujuan untuk mempertunjukkan seni Gamelan Jawa berdasarkan seni rakyat, dan ada juga yang bertujuan untuk membuka ruang batin sang seniman sendiri.

3. Seniman memiliki penilaian tersendiri dalam karya seninya, dan memang berbeda dengan penilaian dari pengamat atau penikmat seni sendiri. Oleh sebab itu, seorang seniman harus mengadakan komunikasi dua arah antara dirinya dengan penontonnya, untuk dapat menyampaikan apa yang dia inginkan di dalam karya seninya. Oleh sebab itu, ketika dia mempertunjukkan karya seninya di dalam Gamelan Jawa, maka dia harus mempertunjukkan perasaannya juga kepada para penonton, agar penilaian dari penonton dapat sesuai dengan penilaian menurut dirinya.

BAB VI

KESIMPULAN DAN CATATAN KRITIS

Gamelan Jawa adalah suatu Craft yang tidak asing lagi bagi masyarakat Jawa. Gamelan Jawa mengalami banyak proses akulturasi (baik dari zaman pra-sejarah, Hindu – Buddha, Islam maupun Kristen (Kolonial)). Gamelan Jawa merupakan alat musik instrumental yang memiliki banyak bagian (baik dari keluarga Balungan, Pencon, Panerusan maupun Kendhang). Setiap alat Gamelan Jawa juga memiliki perannya masing – masing, dan bahannya yang juga berbeda – beda. Gamelan Jawa juga memiliki historisitas yang dapat membentuk segala karakter atau nuansa seninya tergantung pada zamannya (baik pada zaman Pra-historis, Hindu-Buddha, Islam maupun zaman penjajahan Eropa).

Setiap alat Gamelan Jawa memiliki historisitasnya masing – masing (baik dari jenis alat Membranofon, Ideofon, Aerofon, maupun Chordofon), sehingga kita dapat mengetahui asal – usul terbentuknya mereka. Setiap alat Gamelan Jawa memiliki cara atau teknik bermain yang berbeda – beda di dalam perannya masing – masing (baik dari teknik bermain alat musik kendhang, pencon, balungan, maupun panerusan), sehingga Gamelan Jawa menjadi sebuah himpunan alat musik yang saling berperan satu sama lain. Gamelan Jawa memiliki jenis aliran yang berbeda – beda di dalam permainannya (baik Slendro maupun Pelog) yang dapat dilihat di setiap notasinya, sebagai pengetahuan dasar untuk mengetahui tentang Gamelan Jawa secara umumnya.

Gamelan Jawa sebagai sebuah orkestra yang membentuk satu himpunan dari setiap alat musik atau pemain Gamelan Jawa. Ketika kita bermain seni Gamelan Jawa, maka kita secara tidak langsung juga bermain “rasa” di dalam seni ini. Kesadaran akan “rasa” adalah hal yang paling utama di dalam budaya atau tradisi dari manusia Jawa. Setiap instrumen Gamelan Jawa juga memiliki peran dan keindahannya masing – masing, di dalam membentuk suatu kesatuan orkestra (meminjam istilah dari barat) ataupun kesatuan harmoni di setiap bunyi yang berbeda – beda pada masing – masing alat. Kita juga akan mendapatkan pengalaman religius di dalam seni ini, yaitu pencapaian akan “rasa yang transendental” terhadap hal yang hakiki dari apa yang kita pikirkan saat ini, atau proses “Manunggaling

Kawula Gusti” (menyatunya kita terhadap sang Pencipta).

Para pemain Gamelan Jawa dapat mengalami pengalaman estetis, ketika mereka sudah me-rasa-kan bermain dengan musik Gamelan Jawa ini. Mereka dapat me-rasa-kan perasaan antara sesama pemain maupun dengan alat musik Gamelan Jawa sendiri. Para pemain Gamelan Jawa juga dapat mengalami pengalaman religius, ketika mereka sudah mencapai “kemanunggalan” dengan sesuatu yang transendental, sehingga permainan Gamelan Jawa akan banyak dibantu dengan “sesuatu yang mistik” tersebut. Peristiwa mistik yang sebenarnya ada di setiap kehidupan manusia. Hal ini akan menjadi sakral, ketika banyak persyaratan untuk mengadakan upacara bersatunya manusia dengan roh gaib, sehingga kita dapat benar – benar secara langsung melihat, atau kesadaran kita dikendalikan oleh sang makhluk gaib, tanpa harus merasakan dirinya kembali lewat kesadaran kita, dengan penghayatan dari lagu – lagu macapat untuk sesuatu upacara yang sakral tersebut. Dari setiap pengalaman yang ada, “rasa” adalah unsur utama dalam permainan Gamelan Jawa. Kita dapat menilai permainan individu kita ataupun kelompok (baik ataupun buruk) hanya lewat kacamata “rasa”.

Seni merupakan sebuah representasi, dan imitasi yang meniru alam di sekitar manusia secara langsung maupun tidak langsung. Sebuah representasi juga harus dibedakan dengan suatu hal yang bersifat imitasi. Penulis menggunakan Collingwood sebagai pisau utama untuk melihat seni Gamelan ini, dimana suatu seni terdapat banyak representasi di dalamnya, yang mewakili suatu fakta realitas maupun ekspresi yang ingin disampaikan oleh sang Seniman. Menurut Collingwood, bahwa seni untuk seni yang sesungguhnya (art proper) selalu muncul dari perasaan seniman yang sehusus – khususnya, dimana perasaan tersebut sudah diyakini sebelumnya. Suatu seni memang harus dikomunikasikan, agar mendapatkan penilaian yang baik antara seniman dengan penikmat atau penanggap seni itu sendiri.

Seni dapat bernilai ekonomis ataupun kritis, ketika suatu karya seni tersebut dapat menghibur penontonnya (sesuai dengan selera dari kebanyakan penonton), ataupun mediasi untuk menilai selera seseorang. Seni merupakan sebuah ekspresi, yang mengutamakan emosi subjek manusia, baik melalui pengalaman maupun emosi pada saat itu, dan otentik dengan hasil seni buaatannya dia sendiri. Seorang seniman pasti memiliki sebuah komunitas yang mendukung seninya, atau memiliki penonton setia di dalam melihat pekerjaan seninya secara fisik, yang dapat dirasakan, dilihat dan dikritisi. Collingwood menggunakan konsep lukisan

beserta pelukisnya untuk menggambarkan tentang hakikat seni itu sendiri.

Seni Gamelan Jawa yang menerapkan sistem tradisi secara turun – temurun, memiliki sebuah akhir permainan yang pasti, seperti apa yang dikatakan oleh Collingwood di dalam pemikirannya mengenai “Craft”. Gamelan Jawa juga merupakan sebuah kebendaan yang di dalam membuatnya sudah ada teknik – teknik tertentu, seperti di dalam pemikiran Collingwood bahwa sebuah “Craft” pasti memiliki teknik tertentu di dalam membuatnya, dan seorang tukang perlu diasah keterampilannya untuk membuat suatu kerajinan tertentu. Semua hal yang berkaitan dengan “Craft” selalu didasarkan pada inspirasi terbesar di dalam fakta realitas manusia sendiri.

Jika kita menggunakan pemikiran dari Collingwood mengenai seni tradisi (terutama seni Gamelan Jawa), maka kita akan mendapatkan suatu tujuan bahwa seni tradisional Gamelan Jawa pasti memiliki akhir permainan yang pasti. Namun, jika seniman menggunakan totalitasnya di dalam seni, maka seni Gamelan Jawa harus dapat dipisahkan dari tradisi yang membelenggunya, walaupun sang Seniman juga banyak diuntungkan ketika menggunakan seni Gamelan Jawa ini, karena seni Gamelan Jawa banyak membuka ruang batin untuk manusia sendiri. Penilaian seniman terhadap Gamelan Jawa, ketika dia melakukan hal yang berbeda dari seni ini, dan ditangkap atau dinilai oleh penonton secara baik, walaupun tidak menutup kemungkinan bahwa dia juga memerlukan tradisi dari kesadaran manusia Jawa itu sendiri. Oleh sebab itu, bahasa komunikasi sangatlah diperlukan untuk penyampaian suatu karya seni itu sendiri.

Seniman memiliki totalitas di dalam perasaannya. Seorang seniman dapat memiliki tujuan yang berbeda – beda ketika membuat suatu karya seni. Ada karya seni yang dibuat untuk tujuan menghibur penonton saja, dan ada karya seni yang dibuat memang berdasarkan perasaan terdalam seniman sendiri. Seorang seniman untuk seni Gamelan Jawa, ada yang bertujuan untuk mempertunjukkan seni Gamelan Jawa berdasarkan seni rakyat, dan ada juga yang bertujuan untuk membuka ruang batin sang seniman sendiri.

Seniman memiliki penilaian tersendiri didalam karya seninya, dan memang berbeda dengan penilaian dari pengamat atau penikmat seni sendiri. Oleh sebab itu, seorang seniman harus mengadakan komunikasi dua arah antara dirinya dengan penontonnya, untuk dapat

menyampaikan apa yang dia inginkan di dalam karya seninya. Oleh sebab itu, ketika dia mempertunjukkan karya seninya di dalam Gamelan Jawa, maka dia harus mempertunjukkan perasaannya juga kepada para penonton, agar penilaian dari penonton dapat sesuai dengan penilaian menurut dirinya.

Catatan Kritis

Setiap orang (baik seniman maupun penikmat seni) memiliki selera yang berbeda – beda. Kita hanya dapat melihat sebuah karya seni yang bernilai seni, jikalau hal tersebut dianggap benar oleh sang Seniman. Kita hanya dapat membagi – bagi jenis dari suatu karya seni (seperti seni Gamelan Jawa untuk penulisan skripsi ini), tetapi tidak dapat menjustifikasikan seni tersebut, karena hanya seniman yang dapat menjustifikasikan seninya, dan menggolongkan setiap jenis – jenis karya seninya tersebut, dan karena seni Gamelan Jawa secara instrumentalnya lahir dari perasaan terkhusus manusia Jawa pada zaman terbentuknya karya seni ini, maka kita tidak akan mungkin dapat menghindari lagi bahwa seni Gamelan memang sarat dengan kesadaran dari manusia Jawa sendiri secara esensinya. Penulis menyarankan pembaca, agar ketika melihat suatu karya seni yang bernilai seni, maka kita harus mendasarkan pada sumber subjektif dari sang seniman sendiri, dan bukan berdasarkan pada sumber objektif dari suatu karya seni, tetapi jikalau kita hanya melihat seni sebagai hiburan, maka kita dapat menikmati karya seni tersebut berdasarkan rangsangan dua arah antara aku (penonton), dan objek seninya (karya seni).

Seni Gamelan Jawa di masa sekarang (era kontemporer) juga dapat menjadi *art education* (seni pendidikan) bagi generasi muda (paling utamanya), untuk dapat mencintai budaya bangsanya, yang salah satunya lewat seni Gamelan Jawa ini. Selain itu, Gamelan Jawa juga dapat bersifat universal, dan semua orang yang tertarik dapat mempelajari dan memahami nilai Gamelan Jawa, tanpa batas sekat ideologi, agama, suku, ras, dan sejenisnya. Kita dapat berkreaitivitas, dari salah satu budaya bangsa ini, atau lebih mengerucut lagi, yaitu salah satu yang ada di dalam budaya Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Barry, Sir Gerald, dkk. 1964. *The Art : Man's Creative Imagination* (Hans Erni, design.).
Garden City, New York: Doubleday and Company Inc.
- Boas, Franz. 1955. *Primitive Art*. New York: The United States of America, Dover
Publication, Inc.
- Ciptoprawiro, Abdullah. 1986. *Filsafat Jawa* . Jakarta: Balai Pustaka.
- Collingwood, R.G. 1956. *The Idea Of History*. New York: Oxford University Press.
_____. 1958. *The Principle of Art*. New York: Oxford University Press.
- Copland, Aaron. 1959. *Music and Imagination*. New York : The New American Library of
World Literature Inc.
- Cothey, A.L. 1990. *The Nature of Art*. London: A division of Routledge, Chapman and Hall,
Inc.
- Deva, B.C. 1979. *Musical Instruments*. New Delhi : The Director, National Book Trust.
- El – Ashiy, Abdurrahman. 2011. *Makrifat Jawa (Untuk Semua)*. Jakarta: Serambi.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Falsafah Hidup Jawa (Menggali Mutiara Kebijakan dari
Intisari Filsafat Kejawen)*. Yogyakarta: Cakrawala.
_____. 2011. *Kebatinan Jawa dan Jagad Mistik Kejawen*. Yogyakarta:
LEMBU Jawa (Lembaga Budaya Jawa).
- Hadiwijaya. 2010. *Tokoh – tokoh Kejawen (Ajaran dan Pengaruhnya)*. Yogyakarta:
Kelompok Penerbit Pinus.
- Hardjana, Suka. 2003. *Corat – coret Musik Kontemporer (Dulu dan Kini)*. Jakarta:
Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hartoko, Dick. 1984. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Kartomi, Margaret J. 1990. *On Concepts and Classifications of Musical Instruments*.
London: The University of Chicago Press.
- Koentjaraningrat. 1984. *Kebudayaan Jawa* . Jakarta: PN Balai Pustaka.

- Kunst, Jaap. 1973. *Music in Java Vol. I* (E.L. Heins, ed.). Netherlands: Martinus Nijhoff and The Hague.
- _____. 1973. *Music in Jawa Vol. II* (E.L. Heins, ed.). Netherlands: Martinus Nijhoff and The Hague.
- Lindsay, Jennifer. 1979. *Javanese Gamelan*. Kuala Lumpur: Oxford University Press, Oxford New York Melbourne.
- _____. 1991. *Klasik, Kitsch, Kontemporer : Sebuah Studi Tentang Seni Pertunjukan Jawa* (Nin Bakdi Sumanto, terj.). Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Merriam, Alan P. 1964. *The Anthropology of Music*. Bloomington, Indiana : Northwestern University Press.
- Mulder, Niels. 2001. *Mistisisme Jawa Ideologi di Indonesia* (Noor Choliz, terj.). Yogyakarta: LKiS.
- Nakagawa, Shin. 2000. *Musik dan Kosmos : Sebuah Pengantar Etnomusikologi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Nettl, Bruno. 1964. *Theory and Method in Ethnomusicology*. New York : The Free Press.
- Palgunadi, Bram. 2002. *Serat Kandha (Karawitan Jawi)*. Bandung: Penerbit ITB.
- Rachmatullah, Asep. 2010. *Falsafah Hidup Jawa* . Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Rahyono, F.X, dkk. 1999. *Kibas Unggas Budaya Jawa*. Depok: Jurusan Sastra Daerah, Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Rukmana, Hardiyanti. 1986. *Butir – butir Budaya Jawa*. Pemilik Besar Keluarga Soeharto.
- Soeroso. 1982. *Bagaimana Bermain Gamelan*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Soetandyo. 2002. *Kamus Istilah Karawitan*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Surjodiningrat, Wasisto, dkk. 1972. *Tone Measurements of Outstanding Javanese Gamelans in Yogyakarta and Surakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Suryomentaram, Ki Ageng. 1981. *Filsafat Rasa Hidup Seri I* (Ki Oto Suastika, terj.). Jakarta: Yayasan Idayu.

- Suseno, Franz Magnis. 1991. *Etika Jawa (Sebuah Analisis Falsafi tentang Kebijakan dan Hidup Jawa)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sutrisno, Mudji. 2006. *Oase Estetis (Estetika Dalam Kata Dan Sketza)*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Wiranto, R., dkk. *Metoda Pendidikan Seni Karawitan Jawa (untuk Sekolah Menengah Pertama)*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Proyek Pendidikan Dan Pembinaan Tenaga Teknis Kebudayaan.
- Yudoyono, Bambang. 1984. *Gamelan Jawa : Awal – Mula, Makna, dan Masa Depan*. Jakarta: Penerbit Karya Unipress.

Sumber dari internet:

- Belanegarari.wordpress.com/2010/06/ (diakses tanggal 11-10-2011, jam 17.00)
- Budiakmaldjafar.wordpress.com/2011. (diakses tanggal 23-10-2011, jam 12.00)
- Chethull.wordpress.com/2009/05/24/r.g collingwood (diakses tanggal 02-11-2011, jam 20.00)
- Darmawan175.wordpress.com/2009/05/ (diakses tanggal 22-10-2011, jam 14.00)
- <http://books.google.co.id/books?id> (diakses tanggal 27-12-2011, jam 17.00)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Gong_ageng (diakses tanggal 01-10-2011, jam 11.00)
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Demung>. (diakses tanggal 01-10-2011, jam 11.00)
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Saron> (diakses tanggal 01-10-2011, jam 13.00)
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Slenthem> (diakses tanggal 01-10-2011, jam 14.00)
- http://jv.wikipedia.org/wiki/Gong_suwuk (diakses tanggal 01-10-2011, jam 11.00)
- <http://jv.wikipedia.org/wiki/Kempul> (diakses tanggal 01-10-2011, jam 10.00)
- <http://kumpulan.info/wisata/tempat-wisata/53-tempat-wisata/182-candi-borobudur.html> (diakses tanggal 27-12-2011, jam 13.30)
- <http://melayuonline.com/ind/article/read/1001/ragam-dan-unsur-spiritualitas-pada-ilustrasi-naskah-nusantara> (diakses tanggal 11-10-2011, jam 17.00)
- <http://tengkoraksakti.blogspot.com/2010/05/Gamelan-jawa-sejarah-dan-misteri.html> (diakses tanggal 11-10-2011, jam 16.00)
- <http://wisnumintargo.web.ugm.ac.id/?p=64> (diakses tanggal 11-10-2011, jam 15.00)
- <http://www.facebook.com/topic/php>

- <http://www.indonesiaseoul.org/indonesia/tentangindonesia/music-dance1.htm> (diakses tanggal 11-10-2011, jam 14.00)
- <http://www.kaskus.us/showpost.php?p=169072224&postcount=88> (diakses tanggal 11-10-2011, jam 13.00)
- <http://yantiocta.student.umm.ac.id/2010/10/13/gamelan-jawa/> (diakses tanggal 11-10-2011, jam 12.00)
- Jagadjawi.wordpress.com/falsafah-kejawen. (diakses tanggal 22-10-2011, jam 07.00)
- Jonindo.wordpress.com/2008/01/10. (diakses tanggal 22-10-2011, jam 12.00)
- Juliefisipuns.blogspot.com/2011/05. (diakses tanggal 22-10-2011, jam 08.00)
- ki-demang.com/index.php (diakses tanggal 15-08-2011, jam 15.00)
- Ksupointer.com/alat-musik-tradisional (diakses tanggal 11-10-2011, jam 17.00)
- Rocketminator.blogspot.com/2011/03. (diakses tanggal 26-10-2011, jam 17.35)
- Sosbud.kompasiana.com/2010/01/21/ (diakses tanggal 11-10-2011, jam 16.00)
- Sosbud.kompasiana.com/2011/07/08/5w+1h. (diakses tanggal 22-10-2011, jam 09.00)
- www.facebook.com/group.php (diakses tanggal 22-10-2011, jam 11.00)
- www.proghita.com/alat-musik-tradisional (diakses tanggal 11-10-2011, jam 16.00)
- www.tembi.org/cover/2008/20080712.htm (diakses tanggal 22-10-2011, jam 12.00)
- www.yogyes.com (diakses tanggal 22-10-2011, jam 10.00)
- Yudhipri.wordpress.com/2010/06/15 (diakses tanggal 11-10-2011, jam 10.00)

Sumber dari artikel:

- Bende Vol. VI No. 2 Juni 2011
- Collection of Articles about *Art and Society* from Progress Publishers – Moscow – 1968.

LAMPIRAN 1

PERALATAN MUSIK GAMELAN JAWA DI MASA LALU



Ill. 1. Prehistoric bronze kettle-drum, found at Semarang (southern part of the town), now in the Museum of the Royal Batavia Society (no. 1071 of the Catalogue) (cf. Vol. I, p. 105 ff.) (Photo-Archeol. Department) 1)

Gambar 1

(Dikutip dari Buku J. Kunst, Music in Java Vol. II, hal. 413)

(Kemungkinan Nekara diatas sudah ada 800.000 tahun yang lalu pada zaman perunggu,
dikutip dari buku Koentjaraningrat (Kebudayaan Jawa), hal. 31)

(Nekara ini juga ditemukan kembali di semarang pada tahun 1883, dikutip dari situs

<http://books.google.co.id/books?id>)



c *d*
III. 8. Barabudur (rel. Ia 4):
a. drums of different model, *b.* large cymbals,
c. small, narrow lute, *d.* transverse flute
(cf. Vol. I, p. 107).

Gambar 2

(Dikutip dari Buku J. Kunst, *Music in Java Vol. II*, hal. 415)

(Relief ini sudah ada pada tahun 800 Masehi (Abad 9) dari Dinasti Syailendra, dan ditemukan kembali pada tahun 1814 di daerah Magelang, dikutip dari situs <http://kumpulan.info/wisata/tempat-wisata/53-tempat-wisata/182-candi-borobudur.html>)

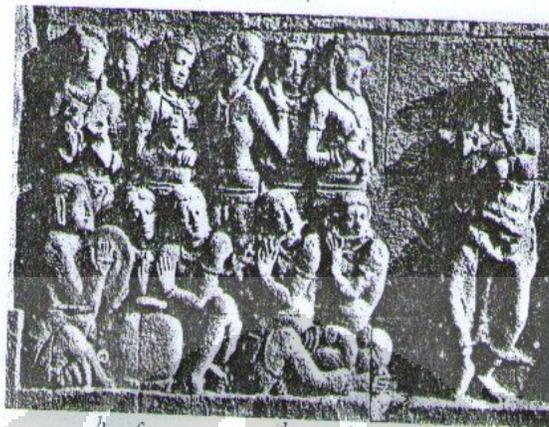


III. 10. Barabudur (rel. 1Ba
300): *a.* pot-drum, *b.* trans-
verse flute, *c.* tinkling cups
(cf. Vol. I, p. 107)

Gambar 3

(Dikutip dari Buku J. Kunst, *Music in Java Vol. II*, hal. 415)

(Relief ini sudah ada pada tahun 800 Masehi (Abad 9) dari Dinasti Syailendra, dan ditemukan kembali pada tahun 1814 di daerah Magelang, dikutip dari situs <http://kumpulan.info/wisata/tempat-wisata/53-tempat-wisata/182-candi-borobudur.html>)



III. 11. Barabuḍur (rèl. II, 19):
a. tinkling cups, b. large cymbals, c. sound-pot, d. trans-
verse flutes
(cf. Vol. I, p. 107)

Gambar 4

(Dikutip dari Buku J. Kunst, *Music in Java Vol. II*, hal. 415)

(Relief ini sudah ada pada tahun 800 Masehi (Abad 9) dari Dinasti Syailendra, dan ditemukan kembali pada tahun 1814 di daerah Magelang, dikutip dari situs <http://kumpulan.info/wisata/tempat-wisata/53-tempat-wisata/182-candi-borobudur.html>)

LAMPIRAN 2

PERALATAN MUSIK GAMELAN JAWA DI MASA SEKARANG



Gambar 5 (Kendhang)

(foto diambil oleh Penulis pada tanggal 23-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI)



Gambar 6 (Sekumpulan Gong (Gong Ageng (besar), Gong Suwuk (sedang), dan Kempul (kecil))

(Foto diambil oleh Penulis di ruang Gamelan FIB UI pada tanggal 29-10-2011)



Gambar 7 (Bonang (Barung dan Penerus)).

(foto diambil oleh Penulis pada tanggal 23-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI)



Gambar 8 (Kendhang secara lengkap (Kendhang besar, ciblon atau sedang, dan kecil)).

(Foto diambil oleh Penulis di ruang Gamelan FIB UI pada tanggal 29-10-2011)



Gambar 9 (Kethuk-Kempyang (Slendro))

(Latihan di ruang Gamelan FIB UI pada tanggal 22-10-2011 oleh kelompok Seta Kresna Wirama UI)



Gambar 10 (Kethuk-Kempyang (Pelog), dan Kenong)

(Suasana latihan di ruang Gamelan FIB UI pada tanggal 22-10-2011 oleh kelompok Seta Kresna Wirama UI)



Gambar 11 (Suling)

(Foto diambil pada tanggal 07-11-2011, di kamar pribadi Penulis)



Gambar 12 (Demung)

(foto diambil oleh Penulis pada tanggal 23-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI)



Gambar 13 (Kenong)

(foto diambil oleh Penulis pada tanggal 23-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI)



Gambar 14 (Alat Penggesek Rebab)

(Foto diambil pada tanggal 10-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI oleh Penulis)



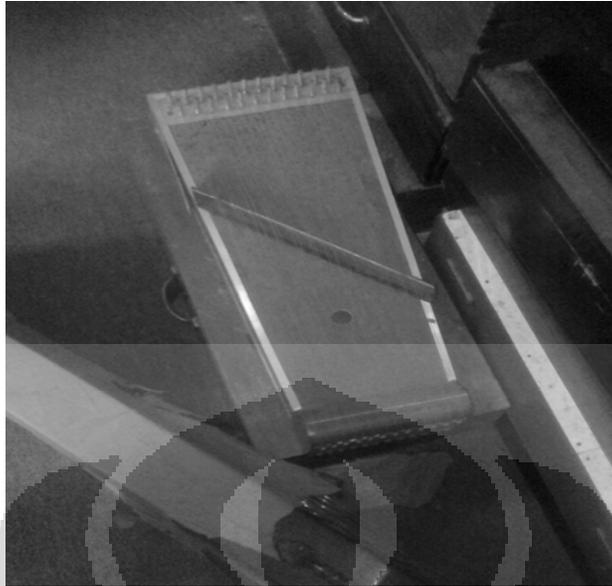
Gambar 15 (Rebab)

(Foto diambil pada tanggal 10-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI oleh Penulis)



Gambar 16 (Gambang, dan Saron)

(Foto diambil pada tanggal 10-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI oleh Penulis)



Gambar 17 (Sitar atau sitter)

(Foto diambil pada tanggal 10-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI oleh Penulis)



Gambar 18 (Bonang dari Candi Borobudur)

(Foto diambil di Museum nasional-Jakarta pada tanggal 15-11-2011 oleh Penulis)



Gambar 19 (Peking atau Saron penerus)

(foto diambil oleh Penulis pada tanggal 23-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI)



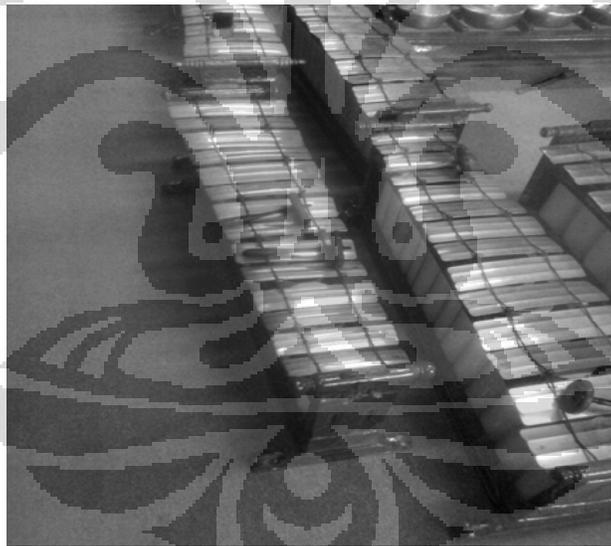
Gambar 20 (Saron)

(foto diambil oleh Penulis pada tanggal 23-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI)



Gambar 21 (Slenthem)

(foto diambil oleh Penulis pada tanggal 23-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI)



Gambar 22 (Gender)

(foto diambil oleh Penulis pada tanggal 23-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI)



Gambar 23 (Kenong)

(foto diambil oleh Penulis pada tanggal 23-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI)



Gambar 24 (Sekumpulan Gong)

(foto diambil oleh Penulis pada tanggal 23-11-2011 di ruang Gamelan FIB UI)