

Pengaruh Karawitan terhadap Totalitas Ekspresi Dalang dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak Yogyakarta

Dewanto Sukistono¹

Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

Tulisan ini dimaksudkan untuk menjelaskan pengaruh karawitan sebagai salah satu pendukung utama pergelaran wayang dengan kualitas ekspresi dalang wayang golek Menak Yogyakarta. Keberadaan wayang golek Menak di Yogyakarta diawali pada tahun 1950-an yang dipopulerkan oleh Ki Widiprayitna, satu-satunya dalang wayang golek Menak pada waktu itu. Kesederhanaan gaya pedesaan Ki Widiprayitna dalam setiap pergelaran tidak mengurangi keberhasilannya dalam memainkan boneka wayang tiga dimensi tersebut, hingga ia mendapat julukan *dhalang nuksmèng wayang*. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilannya adalah kesatuan rasa antara gerak wayang dengan karawitan sebagai salah satu pendukung utama pertunjukan.

Kata kunci: karawitan, dalang, wayang, golek Menak

ABSTRACT

The Influence of Karawitan towards the Expression Totality of Puppeteer in the Performances of Wayang Golek Menak Yogyakarta. *This paper is intended to explain the effect of the karawitan as one of a principal supporter of wayang performance to the quality of the puppeteer expression towards wayang golek Menak Yogyakarta. The existence of wayang golek Menak Yogyakarta has been started in the early 1950's and was popularized by Ki Widiprayitna, the only puppeteer wayang golek Menak at that time. The simplicity of rustic styles of Ki Widiprayitna in every performances does not diminish his success in playing the three-dimensional puppets, until finally he gets the nickname of dhalang nuksmèng wayang. One of the factors that may influence his success is the unity of sense between the puppet motions with the karawitan as one of the principal supporters of performances.*

Keywords: karawitan, puppeteer, wooden puppet, golek Menak

Pendahuluan

Wayang golek Menak adalah pertunjukan wayang golek yang menggunakan *Serat Ménak* sebagai sumber cerita. Selain wayang golek Menak, di Jawa terdapat beberapa jenis wayang golek dengan sumber cerita yang berbeda, seperti wayang golek Purwa dengan sumber cerita *Mahabharata* dan *Ramayana*, wayang golek *Wacana Winardi* dengan sumber cerita Kitab Perjanjian Lama, wayang golek dengan cerita babad, Panji, maupun yang bersumber dari cerita-cerita lokal di daerah-daerah tertentu. Wayang golek dengan berbagai macam sumber cerita tersebut tersebar hampir di seluruh pulau Jawa, misalnya di Jawa Tengah dapat

ditemukan di Tegal, Pekalongan, Pemalang, Brebes, Cilacap, Purbalingga, Kebumen, Purworejo, Pati, Kudus, dan Blora. Di Yogyakarta terdapat di Kulon Progo, Bantul dan Sleman. Di Jawa Timur antara lain terdapat di Tuban, Situbondo, dan Bojonegoro. Di Jawa Barat misalnya terdapat di Bandung, Sumedang, Cibiru, Padalarang, Kerawang, Sukabumi, Ciranjang, Cipanas, Cirebon, dan sebagainya.

Sampai penelitian ini dilakukan belum dapat ditemukan sumber tertulis yang mengungkap secara pasti tentang asal-usul keberadaan wayang golek. Informasi awal yang menjelaskan tentang hal tersebut adalah di dalam *Serat Centhini* yang diungkapkan melalui bentuk *tembang Salisir*

¹ Alamat korespondensi: Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, Jln. Parangtritis km. 6,5 Yogyakarta. Tlp: (0274) 375380. E-mail: dsukistono@yahoo.com

dengan *sengkalan*: *Wayang Nir Gumuling Kisma*, serta dalam *Serat Sastramiruda* berbentuk *gancaran* dengan *sengkalan Wayang Sirna Gumuling Kisma*. Kata *nir* dan *sirna* sebenarnya mempunyai makna atau arti yang sama, yaitu hilang, kosong, dan atau terjemahan lain untuk menunjuk angka 0 (nol). Kata *nir* barangkali dipakai untuk menyesuaikan jumlah *guru wilangan* dalam *tembang macapat*. Brandon (2003: 65) secara singkat juga menyatakan bahwa menurut legenda wayang golek diciptakan Sunan Kudus pada tahun 1584.

Wayang golek Menak Yogyakarta berbentuk tiga dimensi dengan bahan utama dari kayu, dapat dibagi menjadi tiga bagian pokok, yaitu bagian kepala, bagian badan lengkap dengan tangan, serta bagian kain penutup. Hampir semua tokoh wayang golek memakai baju berlengan panjang tanpa bentuk kaki. Bagian kepala dan badan dihubungkan dengan sebuah tangkai yang disebut *sogol*, sedangkan untuk menggerakkan kedua tangan wayang digunakan sepasang *tuding*. Di Yogyakarta dan sekitarnya, keberadaan wayang golek Menak dipelopori oleh Ki Widiprayitna pada periode tahun 1950-an sampai dengan 1960-an, satu-satunya dalang wayang golek Menak di Yogyakarta pada waktu itu.

Secara umum, struktur pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta masih mengacu pada pertunjukan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta, terutama dalam hal *pathet* berkaitan dengan pembagian adegannya, yaitu *pathet Nem*, *pathet Sanga* dan *pathet Manyura*. Beberapa *ricikan* atau instrumen gamelan lengkap yang biasanya digunakan dalam pertunjukan wayang golek Menak adalah: *gendèr barung*, *gendèr penerus*, *slenthem*, *kendhang*, *bonang barung*, *bonang penerus*, *gambang*, *suling*, *siter*, *rebab*, *kethuk kenong*, *kempul gong*, *demung*, *saron*, serta *peking*. Selain itu, masih ada sebuah instrumen khas dari wayang golek Menak Yogyakarta yang disebut *rojèh*. Instrumen ini berupa dua lembaran besi berbentuk segi empat, permukaannya dibuat agak cekung dengan tebal masing-masing sekitar tiga milimeter, disusun bertumpuk beralaskan papan kayu. Alat ini dibunyikan dengan cara dipukul dengan *gandhèn* yang terbuat dari kayu, atau bisa juga dengan palu besi sehingga menim-

bulkan suara yang sangat keras. Alat ini berfungsi untuk memberikan penekanan *rasa* terutama dalam adegan perang untuk menghasilkan kesan kerasnya benturan yang disebabkan oleh pukulan, tendangan, bantingan, dan sebagainya.

Menurut Katidja Wirapramudja seperti dikutip Sukarno, dalang wayang golek Menak Yogyakarta dan juga merupakan putera Ki Widiprayitna, salah satu faktor yang sangat digemari masyarakat pada waktu itu adalah kemampuan Ki Widiprayitna dalam memainkan wayang kelihatan hidup, sehingga ia dijuluki *dhalang nuksmèng wayang* (wawancara, 20 Juni 2014). Keberhasilan pertunjukan Ki Widiprayitna dalam mencapai tataran *dhalang nuksmèng wayang* tentu saja tidak bisa dilepaskan dari keberadaan dan dukungan iringan karawitan yang menggunakan instrumen gamelan sebagai salah satu pendukung pokok pertunjukan. Karawitan adalah seni suara baik vokal maupun instrumental yang menggunakan tangga nada *sléndro* dan *pélog* (Martopangrawit, 1975:1). Pada awalnya *ricikan* instrumen gamelan yang digunakan pada masa Ki Widiprayitna hanya menggunakan gamelan laras *sléndro* saja dengan perbendaharaan gending-gending yang sangat sederhana, namun pada masa Ki Sukarno kadang-kadang juga menggunakan laras *pélog*.

Penelitian ini selain mengungkap persoalan bentuk dan struktur gending-gending khas yang digunakan pada pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta, juga mengungkap konsep-konsep garap karawitan berkaitan dengan fungsinya sebagai pendukung utama dalang untuk mencapai tataran kualitas tertinggi estetika *rasa* dalam setiap pertunjukannya, yaitu *dhalang nuksmèng wayang*. Topik yang spesifik ini dipilih mengingat sebagai sebuah pertunjukan wayang, fungsi karawitan tidak sekedar mengiringi, tetapi juga sangat berperan dalam kehidupan baik dalam karakterisasi tokoh maupun suasana adegan. Kekuatan karawitan dalam kehidupan pertunjukan bukan semata-mata terletak pada kerumitan teknis maupun banyaknya jenis gending yang digunakan, melainkan pada kesatuan *rasa* antara karakter musikal karawitan dengan ekspresi ragam gerak wayang. Hal menarik lainnya dalam konteks ini

bahwa pencapaian kesatuan *rasa* antara pengrawit dan dalang bukan semata-mata berdasarkan tingkat kemahiran pengrawit, tetapi lebih kepada keberhasilan komunikasi *sambung rasa* antara dalang dan pengrawit.

Bentuk dan Struktur Gending Wayang Golek Menak Yogyakarta

Hastanto (2009: 13) menjelaskan bahwa gamelan merupakan perangkat fisik ansambel musik yang *ricikannya* didominasi oleh *ricikan* bersumber bunyi dengan bahan logam (perunggu) yang *dilaras* di dalam 2 (dua) sistem pelarasan yaitu *laras sléndro* dan *laras pélog*. Kecuali *ricikan* bersumber bunyi logam perunggu, di dalam gamelan juga terdapat *ricikan* dengan sumber bunyi kayu, ada pula dawai (baik yang dipetik maupun digesek), udara (*ricikan* tiup), dan *ricikan* membrane. Selanjutnya dijelaskan bahwa dasar proses musikalisasi gamelan meliputi: 1) *laras*, yaitu sistem pengaturan frekuensi dan interval nada-nada; 2) *embat*, yaitu suasana atau atmosfer musikal yang disebabkan karena struktur interval dalam pelarasan gamelan; dan 3) *pathet*, yaitu suasana atau atmosfer musikal yang disebabkan karena *rasa sèlèh* pada nada-nada tertentu dalam sebuah lagu hasil dari rangkaian nada-nada pembentuk lagu itu sendiri (Hastanto, 2009: 22). Lagu-lagu yang disajikan oleh gamelan baik secara instrumental saja maupun dengan vokal biasa disebut dengan gending (*gendhing*) (Hastanto, 2009:47-48).

Di dalam dunia karawitan ada banyak istilah yang berkaitan langsung dengan gending, misalnya berdasarkan bentuknya yaitu gending *alit*, gending *ageng*, dan gending *pamijèn*. Gending berdasarkan *ricikan* yang memimpin seperti gending *rebab*, gending *gendèr*, gending *bonang*, dan *gendhing* gambang. Gending yang dibentuk berdasarkan *sekar* atau *tembang* biasa disebut dengan gending *sekar*. Ada juga istilah gending *kemanak kethuk kenong*, yaitu gending yang hanya terdapat pada gending *bedhayan*. Istilah gending berdasarkan fungsinya misalnya gending *pakurmatan* yaitu gending yang digunakan dalam sebuah upacara untuk menghormati salah satu mata acara dalam upacara itu. Con-

toh gending *pakurmatan* adalah gending *Kodhok Ngorèk* yang dimainkan pada saat acara *temu* dalam upacara perkawinan. Gending *klenèngan*, yaitu sajian gending-gending yang khusus untuk didengarkan. Di dalam gending *klenèngan* masih ada kelompok kecil ‘anak’ dari gending *klenèngan* yang disebut gending *manguyu-uyu* yang dimainkan untuk menanti kedatangan tamu. Gending *wayangan* yaitu gending yang digunakan pada pertunjukan wayang kulit, sedangkan gending *beksan* digunakan untuk sajian tari-tarian tradisional (Hastanto, 2009: 48-49). Bentuk dan struktur gending yang digunakan dalam pertunjukan wayang biasanya terdiri dari tiga macam, yaitu gending *alit* yang terdiri dari *lancaran*, *ketawang*, dan *ladrang*, gending *ageng* yang biasanya bentuk gending *kethuk 2 kerep*, serta gending khusus misalnya *ayak-ayakan*, *srepegan*, serta *sampak*.

Kekhasan dramaturgi wayang tradisi terutama terletak pada pola penyajian yang selalu terbagi menjadi wilayah *pathet*, untuk gaya Surakarta dan Yogyakarta yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, serta *pathet manyura*. Pembagian wilayah ini sesuai dengan wilayah *pathet laras gamelan* yang digunakan kaitannya dengan waktu pertunjukan, meskipun kadang-kadang pembagian waktu setiap wilayah *pathet* tidak selalu persis sama. Becker seperti dikutip Soedarsono (1997: 213) menyatakan bahwa karena adanya hubungan tak terpisahkan antara pembagian dalam struktur dramatik dengan gamelan yang mengiringinya, istilah *pathet* sendiri akhirnya juga berarti ‘bagian’ atau *act*. Pola penyajian wayang golek Menak semalam suntuk secara umum mengacu pada pola penyajian wayang kulit purwa gaya Yogyakarta, terutama dalam pembagian wilayah *pathet*, meskipun tidak semua urutan adegan ditampilkan. Di dalam wayang kulit purwa semalam suntuk, terdapat tujuh *jejeran* dan beberapa *adegan* yang dijabarkan ke dalam masing-masing wilayah *pathet* tersebut. Setiap *jejeran* atau *adegan* menggunakan repertoar bentuk *gendhing* tertentu sesuai dengan wilayah *pathet*, apabila tidak menggunakan *gendhing* tetapi hanya merupakan bentuk *srepegan* maka dinamakan *gladhagan*.

Rincian tujuh *jejeran* tersebut adalah sebagai berikut. (a) *Pathet nem* terdiri atas *jejer pisan*, *adegan*

kedhatonan, adegan muja semèdi, adegan pasowan njawawi yang dirangkai dengan bidhalan dan perang ampyak, jejer pindho, dan jejer telu; (b) Pathet sanga dimulai setelah suwuk gendhing yang mengawali jejer telu. Setelah jejer telu dilanjutkan dengan adegan gara-gara yaitu tampilnya panakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Sesudah gara-gara dilanjutkan dengan jejer papat serta jejer lima; dan (c) Pathet manyura, terdiri atas jejer nem dan jejer pitu (Mudjanattistomo, dkk., 1977:161).

Pada dasarnya di dalam pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta mempunyai perbendaharaan gending-gending tersendiri sesuai dengan wilayah *pathet* dan berbeda dengan wayang kulit purwa. Bentuk khas tersebut khususnya di dalam jejer pertama selalu menggunakan gending *Ketawang Gendhing Kabor Topèng Laras Sléndro Pathet Nem* dilanjutkan *inggah ladrang*. Selain dilanjutkan dengan *inggah ladrang*, untuk jejer *sabrang* atau tokoh dengan karakter *gagahan* bisa juga dilanjutkan dengan bentuk *inggah Lancaran Béndrong* yang diisi dengan motif-motif gerak *kiprahan*. Di dalam wilayah *Pathet Nem*, gending-gending khas wayang golek Menak Yogyakarta adalah *ayak-ayak Kembang Jeruk Sléndro Pathet Nem*, *srepeg Kembang Jeruk Sléndro Pathet Nem*, *Sampak Gosongan Sléndro Pathet Nem*. Di dalam wilayah *Pathet Sanga*, terdapat beberapa bentuk gending yang khas misalnya *Ayak-ayak Kembang Jeruk Sléndro Pathet Sanga*, *Srepeg Kembang Jeruk Sléndro Pathet Sanga*, *Srepeg Gedhog Sléndro Pathet Sanga* untuk adegan perang, *Sampak Gosongan Sléndro Pathet Sanga*. Sedangkan untuk wilayah *Pathet Manyura* terutama bentuk gending *srepegan* yaitu *srepeg Gégot*, *Srepeg Gambuh*, *Srepeg Sastradatan*, *Sampak Sastradatan*, serta *Sampak Gosongan*. Bentuk *ayak-ayakan* biasanya menggunakan *Ayak-ayak Sléndro Manyura* yang biasa dipergunakan dalam pertunjukan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta.

Kw. Gendhing Kabor Topèng Sl. Nem

Buka:	. 5 6 1	6 5 2 3	6 5 3 2	1 6 3 (5)
	2 3 2 1	. 1 2 3	6 5 3 2	1 6 3 5
	. 5 6 i	6 5 2 3	6 5 3 2	1 6 3 (5)
Inggah ladrang				5 6 5 (3)
	5 6 5 2	5 6 5 3	5 5 6 1	2 1 6 (5)
	5 6 5 2	5 6 5 3	5 5 6 1	2 1 6 (5)
	6 5 6 1	2 1 6 5	6 5 6 1	2 1 6 5
	6 5 6 1	2 1 6 5	6 6 3 2	5 6 5 (3)
Suwuk			5 5 6 1	2 1 6 (5)

Ayak-ayak Kembang Jeruk Sl. Nem
5 5 (5)

Buka kendhang:	6 5 6 5	6 5 6 5	2 1 2 1	3 2 1 (6)
	1 2 1 6	1 2 1 6	3 3 6 5	6 3 1 (2)
	3 1 3 2	3 1 3 2	3 2 1 6	5 2 3 (5)
Menjadi srepeg kembang jeruk				5 2 3 (5)
	3 6 3 5 //	3 6 3 5	2 1 2 1	3 2 1 (6)
	1 2 1 6	1 2 1 6	3 3 6 5	6 3 1 (2)
	3 1 3 2	3 1 3 2	3 2 1 6	5 2 3 (5)
Suwuk			. . 1 1	3 2 1 (6)

Srepeg Kembang Jeruk Sl. Nem
. . . (5)

Buka kendhang:	3 6 3 5 //	3 6 3 5	2 3 5 (6)	1 2 1 6
	1 2 1 6	3 3 6 5	6 3 1 (2)	3 1 3 2
	3 1 3 2	3 6 3 (5) //		
Suwuk			. . 1 1	3 2 1 (6)

Sampak Gosongan Sl. Nem
. . . (2)

Buka kendhang:	6 6 6 6	6 6 6 2)	6 6 6 6	6 6 6 2)
Suwuk				6 6 6 (2)

Ayak-ayak Kembang Jeruk Sl. Sanga
. 3 3 (3)

Buka kendhang:	2 5 2 3	2 5 2 3	i 6 i 6	2 1 6 5)
	6 i 6 5	6 i 6 5	2 2 5 3	5 2 3 1)
	2 6 2 1	2 6 2 1	2 1 6 5	3 1 2 (3)
Menjadi srepeg kembang jeruk Slendro Sanga				3 1 2 (3)
	2 5 2 3 //	2 5 2 3	1 2 3 5)	6 i 6 5
	6 i 6 5	2 2 5 3	5 2 3 1)	2 6 2 1
	2 6 2 1	2 5 2 (3) //		
Suwuk			. . 6 6	2 1 6 (5)

Srepeg Kembang Jeruk Sl. Sanga
. . . (3)

Buka kendhang:	2 5 2 3 //	2 5 2 3	1 2 3 5)	6 i 6 5
	6 i 6 5	2 2 5 3	5 2 3 1)	2 6 2 1
	2 6 2 1	2 5 2 3) //		
Suwuk			. . 6 6	2 1 6 (5)

Srepeg Gedhog Sl. Sanga
. . . (1)

Buka kendhang:	5 1 5 1	5 5 6 i)	5 6 1 2	3 2 1 (6)
	2 6 2 6	i 5 3 2)	5 5 6 i	5 3 2 (1)
Suwuk			5 1 5 1	5 3 2 (1)

Sampak Gosongan Sl. Sanga
. . . (1)

Buka kendhang:	5 5 5 5	5 5 5 1)	5 5 5 5	5 5 5 1)
Suwuk				5 5 5 (1)

Srepeg Gégot Sl. Manyura
. . . (2)

Buka kendhang:	3 6 3 5	3 6 3 2)	3 6 3 5	3 6 3 2)
	6 6 1 2	3 2 1 (6)	5 6 1 2	3 2 1 (6)
	5 3 5 2	5 3 5 (6)	3 2 3 5	3 6 3 (2)
Suwuk			. . 1 1	3 2 1 (6)

Srepeg Gambuh Sl. Manyura
. . . (3)

Buka kendhang:	i 3 i 3	i 6 5 3	6 5 3 5	6 i 5 (6)
	2 6 2 6	3 2 1 (6)	3 5 6 i	6 5 2 (3)
Suwuk			. . i 3	ii 6 5 (3)

Srepeg Sastradatan Sl. Manyura
. . . (3)

Buka kendhang:	5 3 5 3	5 6 i (6)	i 6 i 6	2 1 2 1
	3 5 6 5)	6 5 6 5	i 6 5 6	5 3 2 3
	2 1 2 1	2 3 5 (3)		
Suwuk			. . i 3	i 6 5 (3)

Ayak-ayak Siléndro Patbet Manyura
2 2 (2)

Buka kendang:

. 3 . 2	. 3 . 2	. 3 . 2	. 3 . 2
1 1 . .	1 1 3 2	6 5 3 5	6 i 5 6)
i 6 i .	i 6 5 6	5 3 . .	3 3 . 5)
6 i . .	i i 3 2	6 5 3 5	6 i 5 6)
i 6 i .	i 6 5 6	5 3 2 3	1 2 3 2)
3 1 2 6	3 5 3 2	3 1 2 6	3 5 3 2)
//3 3 . .	3 3 . 5	6 6 . 3	5 6 i 6)
i 6 i .	i 6 5 6	5 3 2 3	2 1 2 1)
3 2 6 5	3 5 6 i	3 2 6 5	3 5 6 i
3 5 6 5	3 2 1 2)	3 1 2 6	3 5 3 2)
3 1 2 6	3 5 3 2	i 6 5 3	5 6 i 6)
2 1 2 3	2 1 2 6	2 1 2 3	2 1 2 6//

Suwuk:

3 2 3 .	3 2 3 .	3 5 3 2	. 1 . 6)
---------	---------	---------	----------

Dhalang Nuksmèng Wayang: Puncak Estetika Rasa

Istilah *anuksma* (Jawa Kuna: *anūksma*) menurut berarti bersembunyi, menyembunyikan, mengerjakan dengan diam-diam (Mardiarsito, 1978:319). *Nuksma* juga berarti merasuk ke dalam sesuatu atau *manjing* (Tim Penyusun Balai Bahasa Yogyakarta, 2001:540). *Nuksma* atau *anuksma* memiliki tiga pengertian, yaitu: 1) hadir (tetapi) tidak tampak, berada di suatu kondisi immaterial yang menyebabkan dirinya tidak tampak; 2) masuk tanpa kelihatan ke dalam, menyembunyikan diri dalam, atau menghilang ke dalam sesuatu; 3) memasuki sesuatu sebagai esensinya yang tidak nampak, yaitu menjelma ke dalam sesuatu, mengambil bentuk luar dari sesuatu atau seolah-olah seperti sesuatu (Zoetmulder dan Robson, 1995:1139).

Berdasarkan definisi tersebut maka julukan *dhalang nuksmèng wayang* bermaksud untuk menggambarkan pencapaian tataran tertinggi estetika *rasa*, kemampuan Ki Widiprayitna dalam memainkan wayang kelihatan 'hidup' seolah-olah wayang tersebut bergerak sendiri tanpa digerakkan. Di dalam konteks ini Ki Widiprayitna berhasil membuat transformasi dari bahasa verbal visual sebuah pertunjukan boneka realis tiga dimensi yang pada awalnya dinikmati oleh mata, menjadi bahasa imajinatif ketika penonton tidak sekedar menikmati ketrampilan teknis tetapi bisa merasakan *greget* atau pesan yang diungkapkan melalui gerak wayang.

Berbicara tentang persoalan estetika, tentu akan selalu bersinggungan dengan masalah bentuk (*form*) yang menunjuk pada rasa (*sense*) dan isi (*substance*) yang menunjuk pada makna atau arti

(*meaning*) (Dewey, 1958:131). Menurut Parker seperti dikutip Humardani (1980: 103-112), permasalahan teknik seni sebagian besar terletak pada cara menciptakan bentuk-bentuk visual dan auditif yang mampu membina penghayat hingga ia meletakkan arti-arti di dalamnya seperti yang diharapkan. Pada karya seni, unsur yang paling mampu menumbuhkan rasa hidup adalah daya bayangannya. Di manapun pada karya seni terdapat kecenderungan bahwa gagasan itu dibuat berisi, dijadikan konkrit dan hidup lewat bayangan.

Sebagai contoh, sewaktu melihat lukisan pemandangan di musim cerah, kita bukan hanya mengenal bahwa warna-warna itu berarti cahaya matahari melainkan sebenarnya juga merasakan kehangatan cahayanya. Sewaktu melihat patung wanita, kita bukan hanya menafsirkan permukaannya itu sebagai badan wanita, melainkan juga merasakan kehalusan dan kelumatannya. Ini berarti bahwa gagasan tentang cahaya matahari dan badan manusia itu disusun bersama dengan segala bayangan yang menjadi asalnya semula. Di dalam seni representasi, terutama pada lukisan dan pahat, bayangan asosiasi itu berbaur dengan sensasi penglihatan yang merupakan mediumnya. Hal ini disebabkan karena gagasan tentang benda yang disajikan dalam lukisan dan pahat itu seolah ada sesungguhnya dalam sensasi penglihatan yang ditafsirkan. Pada seni jenis ini persepsi estetik adalah penyatuan bayangan dan sensasi seperti halnya pada persepsi normal. Artinya, serealitas apapun wayang golek dengan bentuknya yang tiga dimensi, yang memberikan kehidupan adalah daya bayangannya, bukan semata-mata pada ketrampilan teknisnya saja. Persoalannya bahwa untuk sampai pada pencapaian puncak estetika *rasa* tersebut, dalang harus didasari pada kemapanaan teknis terlebih dahulu, tanpa ketrampilan teknis maka sangat mustahil untuk mencapainya, meskipun setelah sampai pada tataran tertinggi estetika *rasa* tersebut persoalan teknis menjadi tidak begitu penting, karena yang hadir adalah dimensi imajinatif, bukan lagi fisik.

Kualitas *nuksma* ditentukan oleh dua aspek, pertama dalang dengan kualitas ekspresi karya seninya, serta kedua adalah penonton dengan kualitas penghayatannya. Kedua aspek tersebut

harus melebur menjadi satu atau *manjing, nyawiji, luluh* dalam sebuah pertunjukan, sehingga tidak ada lagi jarak karena dunia verbal yang ada berubah menjadi dunia ide atau imajinatif. Penghayatan penonton dapat mengantarkannya bertransformasi ke dalam adegan bahkan menjadi tokoh dalam cerita yang dibawakan. Meskipun demikian di dalam konteks *nuksma* bukan berarti penonton harus selalu sependapat dengan pemaknaan yang disampaikan oleh dalang melalui *garap* pertunjukannya, misalnya dalam *garap* karakter tokoh wayang. Di dalam persoalan *nuksma* ini dalang tidak bisa menunjukkan tetapi hanya bisa melakukannya, sebaliknya penonton hanya mampu menunjukkan atau merasakan tetapi tidak mampu untuk menirukan atau melakukannya. Ekspresi *nuksma* adalah ekspresi sesaat dan sangat sulit untuk diulang kembali, seperti dinyatakan oleh Abdullah (2006: 58) bahwa sebuah seni yang baik tentu saja tidak ada kembarannya

Rasa berarti suasana, getah, sari, kenikmatan, enak, nada, sari, inti, maksud (Mardiwarsito, 1978:268). Poerwadarminta (1984: 802) menjelaskan arti *rasa* yaitu: (1) apa yang dialami oleh lidah atau badan (ketika kena sesuatu); (2) sifat suatu benda dan sebagainya yang mengadakan rasa; (3) apa yang dialami oleh hati atau batin; keadaan hati atau batin; (4) pertimbangan pikiran (hati) mengenai baik-buruk; benar-salah, dan sebagainya; pendapat; dan (5) kira-kira; agaknya; rupa-rupanya; barangkali. Sedyawati (2010: 128) menyatakan bahwa konsep seni yang terbukti bertahan sebagai konsep kunci adalah *rasa*. Melalui berbagai paparan analisis dinyatakan bahwa *rasa* merupakan sasaran akhir dari suatu ungkapan seni. *Rasa* adalah pengalaman penghayatan seni dimana kesiapan akal, budi, dan emosi menyatu untuk mewujudkan penikmatan seni. Dalam paparan-paparan tertentu dinyatakan bahwa kenikmatan penghayatan seni itu sama hakikatnya dengan kenikmatan penghayatan religius. Dalam kedua hal itu keterikatan pada penyerapan indrawi sudah dilampaui.

Geertz (1973: 134-136) menjelaskan bahwa *rasa* dalam budaya Jawa memiliki arti ganda, yaitu perasaan (*feeling*) dan makna (*meaning*). Sebagai perasaan, *rasa* diartikan sebagai salah satu

pancaindra orang Jawa yaitu merasakan, dari keempat pancaindra yang lain yaitu mendengar, berbicara, membaui, dan melihat. Dari pancaindra 'merasakan' mengandung tiga segi 'perasaan' sehingga pandangan tentang kelima indra itu terpisah yaitu pencecapan cita-rasa pada lidah; sentuhan pada badan berkaitan dengan pancaindra peraba; dan perasaan emosional di dalam hati seperti kesedihan dan kebahagiaan. Cita-rasa sebuah pisang adalah *rasa*-nyata (pancaindra pengecap-lidah); suatu firasat adalah suatu *rasa* (pancaindra 'perasaan'); kesakitan adalah suatu *rasa*; dan *rasa* adalah suatu nafsu atau emosi. Sebagai makna, *rasa* diterapkan pada kata-kata di dalam sebuah surat, dalam sebuah puisi.

Rasa juga diterapkan pada tingkah laku pada umumnya: untuk menunjukkan muatan implisit, perasaan konotatif dari gerakan-gerakan tari, gerak-gerak tata krama. Dalam arti kedua, arti semantis, *rasa* juga berarti makna terakhir, yakni makna terdalam yang dicapai seseorang dengan usaha mistis dan yang kejelasannya menjernihkan segala ambiguitas dari kehidupan duniawi. *Rasa* adalah kehidupan, apa saja yang memiliki *rasa* itu hidup, dan apa saja yang hidup itu memiliki *rasa*.

Di dalam wayang golek Menak Yogyakarta, terdapat tiga unsur pokok yang merupakan satu kesatuan dan tidak bisa dipisahkan sebagai konsep dasar pertunjukannya, yaitu bentuk, gerak, dan karakterisasi. Bentuk yang dimaksud adalah bentuk boneka wayang tiga dimensi dengan bahan, bentuk, dan teknik permainan yang sangat berbeda dibandingkan dengan wayang kulit dua dimensi. Gerak yang dimaksud adalah gerak wayang yang mempunyai ragam gerak tersendiri berdasarkan bahan, bentuk, serta teknik permainan tersebut.

Karakterisasi atau penokohan dapat digambarkan secara langsung melalui ekspresi bentuk, gerak, *antawacana* atau percakapan wayang, dan secara tidak langsung melalui perjalanan cerita serta dukungan karawitan termasuk *dhodhogan, keprakan*, dan *sulukan*. Oleh karena itu karakterisasi ini merupakan unsur yang fleksibel, bisa berubah-ubah berkaitan dengan lukisan jalan pikiran, serta reaksi terhadap peristiwa seperti telah disinggung di depan, disesuaikan dengan kebutuhan *garap lakon* yang dibawakan. Dengan kata lain tokoh yang sama

bisa mempunyai karakter yang berbeda dalam lakon yang sama maupun berbeda. Penguasaan dalang pada persoalan teknik atas ragam gerak berdasarkan bentuk wayang dan kemudian disatukan dengan penggarapan karakter, memerlukan dukungan dari karawitan agar suasana adegan sesuai dengan kebutuhan bisa lebih ‘hidup’, dalam bahasa wayang dikenal dengan istilah *semu*.

Sambung Rasa: Komunikasi antara Dalang dan Pengrawit

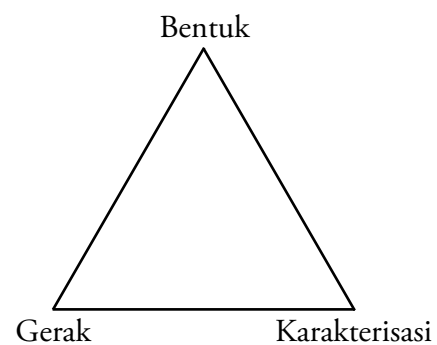
Di dalam dunia pertunjukan wayang, lazim dikenal istilah atau perumpamaan yang menunjuk pada pentingnya keterkaitan atau hubungan antara karawitan dan dalang dalam konteks pertunjukan wayang, yaitu sosok penabuh instrumen *gendèr* dan *kendhang* sebagai *bojon dhalang* atau istri dalang. Bahkan pada masa dulu tidak jarang sosok penabuh *gendèr* biasanya dilakukan oleh seorang wanita yang juga merupakan istri dalang tersebut dalam kehidupan senyatanya. Begitu halnya dengan Ki Widiprayitna, penabuh *gendèr* yang selalu mengiringi dalam setiap pertunjukannya adalah istrinya sendiri, dan seringkali juga dilakukan oleh kerabat wanitanya atau anak perempuannya. Sukarno menjelaskan salah satu alasan bahwa *penggendèr* adalah wanita, baik itu isteri, saudara maupun anaknya dianggap lebih mengerti kondisi kebiasaan Ki Widiprayitna secara psikologis, baik dari kehidupan nyata seperti emosi, kesenangan, kemarahan dan sebagainya, atau dalam konteks pertunjukan lebih bisa memahami maksud atau karakter dalam mendalang.

Peran *gender* dalam pertunjukan memang lebih banyak memperkuat karakter yang berkaitan dengan suasana adegan, misalnya suasana *sereng* yang berkaitan dengan suasana tegang, marah, *nges* untuk suasana percintaan, kebahagiaan, *regu* untuk suasana keagungan, kewibawaan, kesedihan, dan sebagainya. Peran tersebut berkenaan dengan kepentingan dalang yang lebih bersifat individual, ditunjukkan terutama dengan teknik permainan melodi instrumen *gendèr* berkaitan dengan vokal dalang seperti *ada-ada*, *sulukan*, atau untuk memberikan ilustrasi atau dikenal dengan istilah *grimmingan* untuk memperkuat narasi serta

dialog atau *antawacana*. Kualitas atau kekuatan *penggendèr* memberikan kehidupan atau *rasa* pada pertunjukan wayang bukan semata-mata terletak pada ketrampilan teknis permainan melodinya, tetapi pada ketepatan dalam memilih karakter musikalnya berkaitan dengan kebutuhan adegan.

Karakter musikal merupakan fenomena musikal yang terelasi dari sebuah permainan melodi, ritme, dan dinamika yang tergarap, terstruktur, dan terpola dengan kiat, model, dan gaya tertentu sehingga menghasilkan rasa tertentu pula (Ardana, 2013: 143). Scrutton seperti dikutip Irawan (2014: 19-20) menjelaskan bahwa mengurai musik dari unsure yang paling hakiki yaitu bunyi. Ia memberikan landasan atas musik sebagai organisasi musikal dan makna musikal. Menurutnya, nada, ritme, melodi, dan harmoni bukan sekedar bentuk-bentuk organisasi musikal, tetapi merupakan pengalaman musikal yang paling utama di dalam kebudayaan. Adapun makna musikal dapat ditemukan dengan menghubungkan unsur-unsur bunyi, nada, ritme, melodi, harmoni, tonalitas, bentuk, isi, nilai, analisa, ekspresi, pertunjukan, hingga kebudayaan.

Berbeda dengan *gendèr*, *kendhang* lebih banyak berperan secara komunal sebagai pemimpin untuk menghidupkan suasana terutama berkaitan dengan ekspresi *sabetan* atau gerak wayang dan melibatkan koordinasi dengan seluruh instrumen gamelan lainnya. Kelekatan antara ‘warna’ atau motif *kendhangan* dengan visualisasi ragam gerak wayang sangat mempengaruhi kualitas ekspresi rasa gerak yang diungkapkan. Soedarsono (1999: 160) menjelaskan bahwa gerak memiliki makna serta sentuhan emosional tertentu.



Gambar 1. Diagram piramida konsep dasar pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta (Dewanto Sukistono, 2013)

Secara garis besar gerak bisa dibedakan menjadi dua, yaitu gerak keseharian dan gerak tari. Gerak tari adalah gerak yang telah mengalami distorsi atau stilisasi. Gerak tari, terutama dalam drama tari bisa dibedakan pula menjadi empat kategori, yaitu gerak maknawi (*gesture*), gerak murni (*pure movement*), gerak penguat ekspresi (*baton signal*), serta gerak yang khusus untuk berpindah tempat (*locomotion*). Gerak maknawi adalah gerak tari yang distilisasi dari gerak keseharian, yang secara jelas menggambarkan makna tertentu. Gerak murni adalah gerak yang hanya menitikberatkan pada keindahan semata, kadang-kadang digunakan untuk merangkai gerak maknawi yang satu dengan gerak maknawi lainnya. Gerak penguat ekspresi berfungsi untuk menambah ekspresi dari suatu maksud tertentu. Di dalam gerak maknawi ini masih bisa dicermati menjadi empat macam, yaitu pertama *social mimicry* atau gerak 'bermanis muka' untuk menutupi keadaan yang sebaliknya, contohnya tertawa padahal sedang bersedih. Kedua *theatrical mimicry* yaitu gerak sekedar sebagai hiburan. Ketiga *partial mimicry* yaitu gerak yang menirukan sesuatu yang tidak mungkin secara kenyataan dilakukannya, seperti menjadi burung, tetesan hujan dan sebagainya. Keempat *vacuum mimicry* yaitu gerak yang menirukan memegang sesuatu tetapi tidak ada barangnya (Moris, 1977: 28-29).

Gerak-gerak yang terdapat di dalam seni pertunjukan dimasukkan dalam kategori mimikri teatrical (*theatrical mimicry*), yaitu gerak yang hanya menirukan gerak perilaku yang sesungguhnya (Soedarsono, 1999:161). Sesuai dengan bentuk boneka wayang golek tiga dimensi, maka secara teknis ragam gerak wayang golek berbeda dengan ragam gerak wayang kulit purwa. Ragam gerak wayang golek Menak yang dipopulerkan Ki Widiprayitna sebenarnya terinspirasi dari *wayang topeng Pedhalangan* Yogyakarta yang pada waktu itu cukup populer, yaitu pertunjukan drama tari topeng Panji yang dilakukan oleh para dalang dari berbagai daerah di wilayah Yogyakarta. Kepopuleran *wayang topeng Pedhalangan* pada waktu itu bersamaan waktunya dengan semangat Ki Widiprayitna dalam mengembangkan wayang golek Menak Yogyakarta.

Gerak wayang golek Menak Yogyakarta pada dasarnya merupakan kombinasi antara gerak keseharian dan gerak yang telah mengalami distorsi atau stilisasi. Ragam gerak wayang golek Menak secara umum dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu ragam gerak dasar dan ragam gerak perang. Masing-masing ragam gerak masih dibagi lagi menjadi dua, yaitu gerak dasar berpola dan gerak dasar tidak berpola, serta gerak perang berpola dan gerak perang tidak berpola. Ragam gerak dasar tidak berpola merupakan gerak-gerak lepas yang tidak terikat dengan pola karawitan, sedangkan ragam gerak dasar berpola merupakan rangkaian dari gerak-gerak dasar yang disusun menjadi sebuah struktur dan terikat dengan pola karawitan.

Gerak-gerak dasar tidak berpola pada umumnya merupakan penggambaran dari gerak-gerak keseharian, seperti berjalan, berlari, menggeleng, bernafas, dan sebagainya. Selain itu dapat juga berupa gerak keseharian yang telah mengalami distorsi atau stilisasi, berupa gerak-gerak maknawi seperti *lumaksana* atau berjalan, *ulap-ulap* atau melihat sesuatu, *ngusap rawis* atau mengusap kumis, dan sebagainya. Selain gerak maknawi ada juga gerak murni misalnya *ongkèk*, *junjung sikil*, *seblak sampur*, dan sebagainya. Gerak berpindah tempat yaitu *srising* juga ditemukan dalam gerak dasar ini. Penguasaan kemampuan teknis yang memadai ini serta didukung dengan ekspresi karakter musikal gending-gending iringannya akan berpeluang untuk menggiring hayatan penonton hingga sampai pada tataran *rasa*.

Ragam gerak dasar berpola adalah ragam gerak yang terikat dengan pola iringan, dalam hal ini terlihat jelas pada setiap *adegan* atau *jejer* yang menggunakan bentuk *gendhing* tertentu dengan menghadirkan beberapa tokoh secara berurutan. Ciri khas dari ragam gerak ini adalah adanya pola atau struktur gerak yang merupakan rangkaian dari gerak-gerak maknawi maupun gerak murni yang disusun secara berurutan. Struktur gerak ini ragam geraknya disesuaikan dengan setiap karakter tokoh yang tampil. Contoh ragam gerak dasar berpola ini adalah stuktur gerakan *sabetan* yang terdiri atas urutan gerak *ulap-ulap*, *ongkèk*, *seblak sampur*, serta *tanjak*. Keterikatan antara

struktur gerak dasar berpola dengan pola karawitan terlihat jelas terutama pada *jejer* pertama yang selalu menggunakan *Ketawang Gendhing Kabor Topèng Sléndro Nem*. Ragam gerak *sabetan* baik untuk karakter *alusan* maupun *gagahan* hampir sama, hanya sedikit berbeda dalam dinamika dan temponya saja.

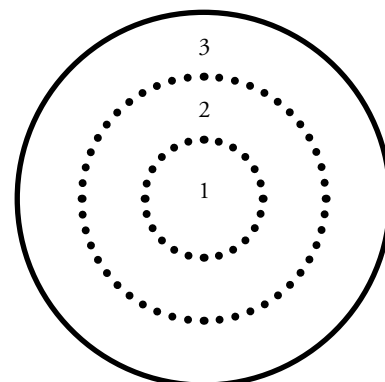
Gerak perang merupakan repertoar gerak yang terdapat dalam adegan perang. Gerak perang bebas merupakan gerak-gerak dalam adegan perang yang tidak terikat oleh iringan, sedangkan gerak perang berpola merupakan gerak-gerak dalam adegan perang yang terikat oleh bentuk iringan tertentu, pada wayang golek Menak Yogyakarta dikenal dengan istilah *majeng beksan* meskipun bentuk ini jarang sekali dilakukan. Di dalam ragam gerak perang berpola dapat dibagi menjadi dua, yaitu ragam gerak perang berpola untuk tokoh-tokoh utama, meskipun ragam gerak ini tidak selalu bahkan jarang ditampilkan, serta ragam gerak perang berpola *geculan* untuk abdi atau panakawan yang biasanya selalu ditampilkan. Ragam gerak perang berpola biasanya merupakan gerak maknawi dan ragam geraknya lebih banyak mengisi pola-pola instrumen *kendhang*. Gending yang digunakan biasanya berbentuk *ladrang* dan *ketawang* dengan susunan atau *garap* tertentu sesuai dengan kebutuhan.

Secara umum karakter musikal gending-gending karawitan terutama berkaitan dengan dimensi pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta sangat berbeda dengan ketika gending-gending karawitan disajikan dalam bentuk *klenengan*. Di dalam karawitan untuk sajian wayang golek, para penabuh gamelan tidak cukup hanya mendengarkan kendang sebagai pemimpin atau *pamurba*, tetapi juga harus selalu memperhatikan dalang. Hal ini disebabkan bahwa dalam adegan lepas atau adegan-adegan selain *jejer*, banyak sekali improvisasi suasana yang memerlukan kepekaan rasa karena seringkali perubahan-perubahan garap, misalnya keras lirih, cepat lambat, dan sebagainya tidak selalu diawali oleh tanda dari *kendhang*, tetapi oleh *sasmita* dalang baik dari *dhodhogan keprakan* maupun gerak wayang atau juga vokal dalang.

Gaya pedesaan Ki Widiprayitna yang kemudian juga dianut dan dilanjutkan oleh Ki Sukarno mau-

pun beberapa bekas muridnya sebagai penerus dalang wayang golek Menak di Yogyakarta, seperti Ki Sudarminta dan Ki Suparman sangat terbuka peluang untuk terjadinya interaksi antara pengrawit dan dalang dan lebih bersifat improvisasi sesaat. Interaksi tersebut bisa berupa kata-kata atau dialog, tetapi bisa juga diungkapkan melalui bentuk teknik *tabuhan* sebagai reaksi atas aksi yang diungkapkan oleh dalang dalam pertunjukannya, baik yang memang bermaksud untuk menjalin komunikasi verbal dengan pengrawit atau penonton, atau yang muncul berdasarkan pada tanggapan adegan sedang berlangsung. *Sanggit-sanggit* semacam ini jarang sekali bahkan tidak dipersiapkan atau diatur sebelumnya, di dalam dunia pedalangan dikenal dengan istilah *sambung rasa* yang hampir pasti dilakukan dalam setiap pertunjukan, meskipun tidak menjamin selalu berhasil. Bahkan tidak jarang penonton juga tidak bisa memahami, karena ada kalanya guyonan-guyonan yang diungkapkan hanyalah berdasarkan pada peristiwa yang dialami oleh para pengrawitnya, dan tentunya hanya merekalah yang memahaminya.

Menurut Sukarno, pada masa kejayaan Ki Widiprayitna para pendukung karawitan atau pengrawitnya termasuk *pesindhèn* bukanlah orang-orang yang mempunyai keahlian atau tingkat ketrampilan teknis yang tinggi. Gending-gending yang digunakan dipilih gending-gending dengan tingkat kesulitan yang rendah, pola-pola *gendèran* maupun *kendhangan* juga merupakan bentuk-



1. Dalang
2. Pengrawit
3. Penonton

Gambar 2. Diagram lingkaran yang menunjukkan paradigma pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta (Dewanto Sukistono, 2013)

bentuk yang sederhana, tetapi kekuatan mereka terletak pada kemampuannya memberikan daya hidup pada adegan yang sedang berlangsung, dalam istilah pedalangan sering disebut dengan istilah *nyawiji* dan *manjing*. Meskipun demikian, kesederhanaan tersebut bukanlah suatu hal yang mudah, diperlukan proses dan pengalaman karena pada kenyataannya pengrawit dengan tingkat ketrampilan teknis tinggi yang biasa menabuh *gender* atau *kendhang* dalam bentuk *klenengan*, tidak serta merta atau menjamin mereka mampu menabuh *gender* atau *kendhang* untuk pertunjukan wayang. Oleh karena itu biasanya apabila dalang menerima tanggapan tetapi tidak komplis dengan pengrawitnya, minimal yang diajak adalah *penggender* dan *pengendhang*, sedangkan yang lain bisa seadanya. Kondisi ini tidak dapat dikatakan bahwa yang paling penting dalam penabuh adalah *penggender* dan *pengendhang*, tetapi keduanya merupakan skala prioritas keberadaannya.

Pada prinsipnya antara dalang dan pengrawit tidak ada yang mendominasi, mereka saling mengisi sebagai sebuah kesatuan bulat sehingga dimensi verbal antara suara gamelan dan dalang serta visualisasi pertunjukan terutama gerak berubah menjadi dimensi imajinatif. Di dalam kondisi ini maka bahkan penonton-pun juga merupakan satu kesatuan dari panggung pertunjukan, dengan kata lain dalam konteks pertunjukan tidak ada lagi jarak atau batas yang tegas antara dalang, pengrawit dan penonton.

Penutup

Peran karawitan dalam setiap pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta tidak pernah bisa ditinggalkan. Karawitan merupakan pendukung utama pertunjukan, tidak sekedar mengiringi, tetapi berperan penting menghidupkan suasana baik dalam adegan maupun karakterisasi tokoh. Beberapa *ricikan* atau instrumen gamelan lengkap yang biasanya digunakan dalam pertunjukan wayang golek Menak adalah: *gender barung*, *gender penerus*, *slenthem*, *kendhang*, *bonang barung*, *bonang penerus*, *gambang*, *suling*, *siter*, *rebab*, *kethuk kenong*, *kempul gong*, *demung*, *saron*, *peking*, serta *rojèh*. Secara umum, struktur pertunjukan wayang golek Menak

Yogyakarta masih mengacu pada pertunjukan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta, terutama dalam hal *pathet* berkaitan dengan pembagian adegannya, yaitu *pathet Nem*, *pathet Sanga* dan *pathet Manyura*.

Terdapat dua instrumen pokok yang menduduki posisi penting dalam karawitan wayang golek Menak Yogyakarta, yaitu *gender* dan *kendhang*. Peran *gender* lebih banyak memperkuat karakter yang berkaitan dengan suasana adegan, dan ditunjukkan dengan teknik permainan melodi instrumen *gender* berkaitan dengan vokal dalang seperti *ada-ada*, *sulukan*, atau untuk memberikan *grimmingan* atau ilustrasi untuk memperkuat narasi serta dialog atau *antawacana*. Berbeda dengan *gender*, *kendhang* lebih banyak berperan secara komunal sebagai pemimpin untuk menghidupkan suasana terutama berkaitan dengan ekspresi *sabetan* atau gerak wayang dan melibatkan koordinasi dengan seluruh instrumen gamelan lainnya. Kelekatan antara 'warna' atau motif *kendhangan* dengan visualisasi ragam gerak wayang sangat mempengaruhi kualitas ekspresi rasa gerak yang diungkapkan.

Secara umum karakter musikal gending-gending karawitan terutama berkaitan dengan dimensi pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta sangat berbeda dengan ketika gending-gending karawitan disajikan dalam bentuk *klenengan*. Di dalam pertunjukan wayang, perhatian pengrawit terutama tercurah lebih banyak pada peristiwa di atas panggung, selain tentunya kepada *pengendhang* sebagai *pamurba irama*. Gaya pedesaan Ki Widiprayitna yang kemudian dilanjutkan generasi penerusnya sangat terbuka peluang untuk terjadinya interaksi antara pengrawit dan dalang dan lebih bersifat improvisasi sesaat. Interaksi tersebut bisa berupa kata-kata atau dialog, tetapi bisa juga diungkapkan melalui bentuk teknik *tabuhan* sebagai reaksi atas aksi yang diungkapkan oleh dalang dalam pertunjukannya, baik yang memang bermaksud untuk menjalin komunikasi verbal dengan pengrawit atau penonton, atau yang muncul berdasarkan pada tanggapan adegan sedang berlangsung. Pada konteks ini, ketrampilan teknis penabuh bukanlah kunci pokok keberhasilannya sebagai pendukung

utama, tetapi terjalinnya komunikasi *sambung rasa* antara dalang dan pengrawit sehingga dimensi verbal suara gamelan dan gerak wayang menyatu dan berubah menjadi dimensi imajinatif, yaitu *dhalang nuksmèng wayang*.

Kepustakaan

- Abdullah, Irwan. 2006. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ardana, I Ketut. 2013. "Pengaruh Gamelan terhadap Baleganjur Semarang" dalam *Resital Jurnal Seni Pertunjukan*, Vol.14 No.2-Desember.
- Brandon, James. R. 2003. *Jejak-jejak Seni Pertunjukan Di Asia Tenggara*. Bandung: P4ST UPI.
- Dewey, John. 1980. *Art as Experience*. New York: Capricorn Books.
- Fang, Liaw York. 1982. *Sejarah Kesusastraan Melayu Klasik*. Singapura: Pustaka Nasional PTE LTD.
- Geertz, Clifford. 1973. *The Interpretation of Cultutre*. New York: Basic Book Inc.
- Hastanto, Sri. 2009. *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa*. Surakarta: ISI Press.
- Humardani, SD. 1980. "Masalah-masalah Dasar Pengembangan Seni Tradisi". Surakarta: ASKI.
- Irawan. Endah. 2014. "Karakter Musikal Lagu *Gedé Kepèsindènan* Karawitan Sunda". dalam *Resital Jurnal Seni Pertunjukan*, Vol.15 No.1- Juni.
- Mardiarsito, L. 1978. *Kamus Jawa Kuna (Kawi) – Indonesia*. Jakarta: Nusa Indah Ende.
- Martopangrawit. 1975. *Pengetahuan Karawitan Jilid I*. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia.
- Moris, Desmond. 1977. *Man Watching: A Field Guide to Human Behavior*. New York: Harry N. Abrams, INC Publishers.
- Mudjanattistomo, dkk. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta*. Yogyakarta: Yayasan Habirandha.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1939. *Baoesastra Djawa*, Batavia: B.Uitgevers-Maatschappij N.V. Groningen.
- _____. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Cetakan V (Jakarta: Balai Pustaka.
- Soedarsono, R.M. 1997. *Wayang Wong, Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____. 1999. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI.
- Tim Penulis Senawangi. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Jilid III Jakarta:Senawangi,
- Tim Penyusun Balai Bahasa Yogyakarta. 2001. *Kamus Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tohir, Muhammad. 1979. *Sejarah Islam dari Andalus sampai Indus*, Jakarta:Pustaka Jaya.
- Zoetmulder, P.J. dan S.O. Robson, 1995. *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.