

Iringan Karawitan Pergelaran Wayang Golek Menak Yogyakarta Versi Ki Sukarno

Aji Santoso Nugroho

Jurusan Musik Nusanantara, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: ajisantostonugroho@yahoo.co.id

Abstract

This article aims to describe the musical accompaniment in the Menak Sukarno Golek Golek performance by Ki Sukarno. Musicology analysis is done using karawitan to reveal the structure, shape, workmanship, and function of karawitan in Ki Sukarno's Menak Yogyakarta Golek Puppet show. From the observations of Ki Sukarno's performance, it was concluded that the accompaniment of Menak Puppet Golek music used in the performance was basically not much different from the wayang kulit of Yogyakarta puppet. The difference between the two lies in the *laya* or rhythmic dish and the obstacle pattern, namely the wayang motion, the ater open the playon and the playon level. *Laya* or rhythm used refers to dance music and the pattern of resistance. This is because in the Menak Puppet Puppet contains elements of dance movement vocabulary. The performances of Menak Golek Puppet have a standard composition as accompaniment, namely the Gending Goal of Kabor Topèng, Orange Flower Sifter, *Playon Kembang Jeruk*, *Playon Gégot*, and *Playon Gambuh*. Karawitan in the performance of Menak Golek Puppet serves as a confirmation of scene changes, emphasizes the atmosphere of the scene, reinforces dramatic elements, emphasizes the character, and reinforces the character of puppet movements. The presentation structure of Menak Yogyakarta Golek Puppet refers to the structure of Purwa Yogyakarta Puppet Leather, both from the structure of the division of the scene, to the use of gamelan which only uses sléndro tunings. The element that distinguishes it is only found in the scene *ajon-ajon* or *majeng beksa*, namely the motion of dance before committing a war and a fierce war scene.

Keywords: musical accompaniment; wayang golek menak; Ki Sukarno

Abstrak

Artikel ini bertujuan mendeskripsikan iringan karawitan dalam pergelaran Wayang Golek Menak Yogyakarta versi Ki Sukarno. Analisis musikologi *garap* karawitan digunakan untuk mengungkap struktur, bentuk, garap, dan fungsi karawitan dalam pertunjukan Wayang Golek Menak Yogyakarta versi Ki Sukarno. Dari pengamatan terhadap pergelaran Ki Sukarno didapatkan kesimpulan bahwa iringan karawitan Wayang Golek Menak yang digunakan dalam pergelarannya pada dasarnya tidak berbeda jauh dari karawitan Wayang Kulit Yogyakarta. Perbedaan dari keduanya terletak pada sajian *laya* atau irama dan pola *kendhangan* yaitu *ater-ater* gerak wayang, *ater-ater buka playon* dan *suwuk playon*. *Laya* atau irama yang digunakan mengacu pada karawitan tari dan pola *kendhangan*. Hal ini dikarenakan dalam Wayang Golek Menak terkandung unsur vokabuler gerak tari. Pergelaran Wayang Golek Menak mempunyai gending baku sebagai iringan yaitu *Ketawang Gending Kabor Topèng*,

Ayak-ayak Kembang Jeruk, Playon Kembang Jeruk, Playon Gégot, dan Playon Gambuh. Karawitan dalam pertunjukan Wayang Golek Menak berfungsi sebagai penegas pergantian adegan, penegas suasana adegan, penegas unsur dramatik, penegas karakter tokoh, dan penegas karakter gerak wayang. Struktur penyajian Wayang Golek Menak Yogyakarta mengacu pada struktur Wayang Kulit Purwa Yogyakarta, baik itu dari struktur pembagian adegan, sampai penggunaan gamelan yang hanya menggunakan laras *sléndro*. Unsur yang membedakannya hanya terdapat pada adegan *ajon-ajon* atau *majeng beksa*, yaitu gerak tari sebelum melakukan perang dan adegan perang *gecul*.

Kata kunci: iringan karawitan; wayang golek menak; Ki Sukarno

Pendahuluan

Pada dasarnya gamelan atau karawitan tradisional di lingkungan masyarakat (Jawa) disajikan tidak terlepas dari fungsi dan kegunaannya untuk berbagai keperluan atau peristiwa. Dalam penyajian pertunjukan wayang, kedudukan karawitan berkaitan dengan pembabakan maupun pengadegan, dan berperan penting dalam memperkuat atau mempertegas unsur dramatik. Rahayu Supanggah (2009: 310) menyebutnya dengan istilah karawitan *pakeliran*. Sementara itu untuk menyebutkan komposisi musikal, para pengrawit menyebut karawitan tersebut sebagai *gending wayangan*, yaitu gending-gending yang biasa digunakan untuk mendukung pertunjukan Wayang Kulit Purwa, kemudian juga untuk Wayang Golek, Wayang Madya, dan Wayang Gedhog.

Penggunaan *gending wayangan* telah dibakukan dalam penyajiannya, dan disesuaikan dengan pertunjukan wayang yang disajikan. Bambang Murtiyoso (2004: 114) menyebut gending-gending tersebut sebagai gending pokok (baku), yaitu gending yang digunakan untuk keperluan mendukung suasana bangunan *lakon* yang dikelirakan, sejak dari *jejer* sampai *tanceb kayon* (kecuali bagian *limbukan* dan *gara-gara*). Penyajian atau pembabakan tradisi Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta terbagi dalam tiga bagian yang terbingkai dalam *pathet*, yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Masing-masing *pathet* terbagi sesuai dengan pengadegan dalam masing-masing babak. Karawitan *pakeliran* dalam berbagai jenis pertunjukan wayang tentu masing-masing juga memiliki perbedaan dalam perspektif bentuk dan fungsi. Salah satu bentuk karawitan *pakeliran*

tersebut ialah karawitan *pakeliran* Wayang Golek Menak di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

Wayang Golek Menak adalah pertunjukan boneka wayang yang berbentuk tiga dimensi, terbuat dari kayu sebagai bahan bakunya. Kuswaji (1957: 10) menjelaskan wayang golek dibentuk seperti manusia, dibuat dari kayu jaranan, kayu kemiri, dan kayu mentaos (lihat Istanti, 2013). Secara umum, bentuk wayang golek dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian kepala, badan, dan busana. Bagian kepala terdiri dari muka, *irah-irahan*, serta leher. Bagian badan terdiri dari bahu, torso, lengan serta *bokongan*, sedangkan bagian busana terdiri dari pakaian dan perabot (Sukistono, 2009). Penyebutan Wayang Golek Menak karena sumber cerita atau *lakon* yang digunakan adalah *Serat Menak*. Ditegaskan kembali dalam pernyataan Soetarno yang dikutip oleh Suparto (1999: 22), bahwa sumber cerita atau *lakon* Wayang Golek Menak menggunakan *Serat Menak*. Dalam pertunjukan Wayang Golek Menak, karawitan juga berkaitan dengan pembabakan dan pengadegan, mengacu pada penyajian Wayang Kulit Purwa.

Penyajian Wayang Golek Menak banyak menggunakan unsur seni tari. Salah satu unsur tari yang menonjol dalam Wayang Golek Menak terdapat dalam adegan *ajon-ajon* atau *majeng beksa*, yaitu gerak tari yang dilakukan oleh dua tokoh wayang sebelum melakukan peperangan. Adegan tersebut tidak terdapat dalam Wayang Kulit Purwa. Adegan-adegan tersebut dalam penyajiannya juga memerlukan garap karawitan secara khusus. Selain gending-gending baku, dalam penyajian Wayang Golek Menak juga menggunakan alternatif atau pilihan gending (diluar gending baku) yang sering digunakan dalam penyajian Wayang Kulit Purwa.

Pemilihan gending tidak terlepas dari fungsi karawitan terhadap pembabakan maupun pengadegan. Gending yang digunakan biasanya disesuaikan dengan suasana adegan, karakter gending dengan karakter tokoh, dan nama gending dengan adegan atau nama tokoh. Dalang menunjuk (meminta) gending yang akan digunakan untuk adegan tertentu kepada pengrawit dengan menggunakan *sasmita*, isyarat atau kode, berupa *wangsalan* yang kemudian diikuti tanda *dhodhogan* (pukulan *cempala* pada kotak wayang) atau *keprakan* (bunyi *kecrek* yang dihasilkan oleh jejakan kaki kanan dalang atau dapat juga dengan *cempala*) pada *keprak*, tiga atau empat lempengan logam (dari besi, kuningan atau perunggu) yang digantungkan menempel pada kotak wayang sebagai tanda memulai *buka* gending (Supanggah, 1999: 139).

Dalang merupakan subjek utama dalam pertunjukan Wayang Golek Menak. Berdasarkan penelusuran dan penelitian yang dilakukan penulis, beberapa dalang Wayang Golek Menak yang terdapat di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta antara lain Ki Widiprayitna (alm.) dari Kulon Progo, Ki Sukarno (putra Ki Widiprayitna) dari Kulon Progo, Ki Suparman dari Kulon Progo, dan Ki Sudarminta dari Sleman. Dari sekian dalang Wayang Golek Menak tersebut, yang masih eksis, sekaligus mempopulerkan kesenian tersebut kepada masyarakat Yogyakarta adalah Ki Sukarno.

Ki Sukarno adalah dalang *sepuh* yang memiliki pengalaman tentang Wayang Golek Menak cukup luas. Saat ini Ki Sukarno merupakan dalang paling tua di antara dalang-dalang Wayang Golek Menak di Daerah Istimewa Yogyakarta, yaitu 72 tahun. Aspek lain yang menjadi pertimbangan adalah Ki Sukarno merupakan satu-satunya dalang Wayang Golek Menak yang masih konsisten dalam format pertunjukan tradisi termasuk unsur-unsur karawitan yang digunakan.

Pertunjukan Wayang Golek Menak

Wayang Golek Menak merupakan salah satu jenis wayang yang menggunakan *Serat* 'buku' sebagai sumber *lakon* yaitu *Serat Menak*. Cerita dalam *Serat Menak* tersebut bernafaskan Islam, berisi kisah Amir Ambyah (paman Nabi Muhammad SAW). *Serat Menak* merupakan saduran

Kitab Qisai Emir Hamza yang berasal dari Negara Persia oleh R. Ng. Yasadipura I pada masa Sunan Paku Buwana II (Harpawati, 2009). Melalui hasil saduran kitab tersebut diperoleh beberapa cerita *lakon* di antaranya adalah Menak Sarehas, Menak Lare, Menak Sarandil, Menak Sorangan, Menak Jamintoran, Menak Jaminambar, Menak Talsamat, Menak Lakat, Menak Kustub dan masih banyak cerita *lakon* Menak yang lain. Sebagai gambaran, di bawah ini adalah contoh tentang *balungan lakon* Wayang Golek Menak semalam suntuk versi Ki Sukarno Widiatmaja yang mengambil *lakon* "Bedah Yahman" (Sukistiono, 1996: 60). *Lakon* Bedah Yahman terbagi atas 7 *jejer* dan 7 perang, yaitu:

Patet Nem

a. *Jejer* I : Negara Mekah

Tokoh : Adipati Abdulmuntalib, Patih Tambi Jumiril, Raden Abdulah, Raden Abuntalib, dan Raden Abas.

Pada pertemuan tersebut dibicarakan tentang kekhawatiran Adipati Abdulmuntalib karena sudah beberapa kali tidak menyerahkan upeti ke negara Yahman. Pada waktu itu Mekah adalah negara *telukan* atau di bawah kekuasaan Negara Yahman. Adipati Abdulmuntalib segera mengirim upeti tersebut. Diceritakan pula bahwa pada saat itu Amir Ambyah dan Umar Maya sedang berguru, memperdalam agama Islam kepada Kyai Abdul Syukur Asmaragama di Pondok Bleki. Hal ini merupakan suatu kebetulan sebab apabila mereka berdua mengetahui bahwa Mekah akan mengirim upeti ke Yahman, tentu Amir dan Umar tidak akan menyetujuinya, mengingat watak mereka yang pemberani. Untuk itu diutuslah Raden Abdulah, Raden Muntalib, serta Raden Abbas agar menyerahkan upeti ke Yahman. Mereka bertiga segera memohon diri, mempersiapkan keberangkatannya ke negara Yahman.

b. Adegan : *Paseban Jawi*

Tokoh : Patih Tambi Jumiril, Raden Abdullah, Raden Abuntalib, Raden Abbas, Tumanggung Abdulpangi dan beberapa orang prajurit.

Diceritakan dalam adegan *paseban jawi*, Patih Tambi Jumiril mengumpulkan prajurit Mekah. Dalam pertemuan tersebut Patih Tambi Jumiril menjelaskan tentang perintah Adipati Abdulmuntalib agar menyerahkan upeti ke

Negara Yahman. Para prajurit ditugaskan mengawal perjalanan Patih Tambi Jumiril, Raden Abdullah, Abuntalib, Raden Abbas, dan Tumenggung Abdulpangi menuju Yahman.

Di tengah perjalanan, mereka dihadang oleh gerombolan perampok di bawah pimpinan Singo Barong. Terjadilah pertempuran, rombongan Mekah dapat dikalahkan dan upeti yang semula akan dikirim ke Yahman berhasil direbut. Prajurit Mekah cerai berai dan mundur, Raden Abdullah ditawan dan dipaksa menjadi anggota perampok, prajurit yang berhasil melarikan diri kembali ke Mekah.

c. *Jejer II : Jejer Negara Kalabani*

Tokoh : Prabu Masban, Raden Karuna, Raden Karuni, dan Raden Maktal.

Diceritakan bahwa pada pertemuan tersebut Raden Maktal mohon pamit dan minta doa restu kepada ayahnya untuk mengembara, mencari pengalaman serta mencoba mengukur sampai seberapa kesaktiannya dengan cara mencari lawan yang dianggap mempunyai kesaktian. Berangkatlah Raden Maktal diiringi Darwis, abadinya. Di tengah perjalanan, dihadang oleh perampok pimpinan Singo Barong yang semula berhasil merampas harta rombongan utusan Mekah. Terjadilah perkelahian di antara mereka. Walaupun Raden Maktal dikeroyok oleh gerombolan tersebut, namun ia berhasil mengalahkan para perampok. Selanjutnya Maktal diangkat menjadi ketua gerombolan perampok dan sementara tinggal di hutan bersama mereka.

d. *Jejer III : Jejer Negara Kebar*

Tokoh : Prabu Halkamah, Patih Kebarsah, Raden Hoksam, Raden Yusupadi, dan Tumenggung Sastrajaya.

Pada pertemuan tersebut, putra Raja Halkamah yaitu Raden Hoksam mohon diri serta minta doa restu kepada ayahnya. Ia berniat mencari putera Mekah yang bernama Amir dan ingin mengadu kesaktian dengannya. Begitu besar niatnya hingga ia berjanji tidak akan pulang sebelum mampu mengalahkan Amir Ambyah. Alasan Raden Hoksam mengambil sikap ini karena mendengar kabar tentang kesaktian Amir Ambyah. Berangkatlah Raden Hoksam diiringi Tumenggung Sastrajaya beserta beberapa orang prajurit.

Patet Sanga

a. *Adegan : Gara-gara*

Tokoh : Jiweng, Toples, dan Bladu.

Ketiga tokoh sebagai abdi tersebut sedang bersenda gurau dalam tugasnya menghantarkan Amir Ambyah dan Umar Maya berguru di Pondok Bleki.

b. *Jejer IV : Pondok Bleki*

Tokoh : Kyai Abdul Syukur Asmaragama, Amir Ambyah, dan Umar Maya.

Raden Amir Ambyah dan Umar Maya menghadap guru mereka, yaitu Kyai Abdul Syukur Asmaragama. Pertemuan tersebut merupakan pertemuan terakhir mereka dalam berguru. Setelah menerima beberapa ajaran serta nasehat terakhir sebagai pegangan hidup, Raden Amir Ambyah, Umar Maya dan ketiga abadinya mohon pamit pulang ke Mekah.

c. *Jejer V : Ngara-ara Kep*

Tokoh : Raden Maktal, Singo Barong, Jayabegal, Pelangbego, dan Darwis.

Mereka sedang pesta setelah berhasil merampok harta Mekah. Setelah puas mengadakan pesta, Raden Maktal segera memerintahkan mencari orang yang dianggap sakti untuk ditantang berkelahi dengannya. Mereka berpencar dan berjaga-jaga seperti biasa, menanti dan mencari orang yang dianggap sakti. Perjalanan Raden Amir Ambyah beserta kawankawannya akhirnya sampai di hutan Kep. Raden Amir bertemu dan ditantang berkelahi melawan Raden Maktal. Perkelahian tersebut dimenangkan oleh Amir Ambyah, Maktal takluk dan bersedia masuk Islam serta meninggalkan pekerjaan mereka sebagai perampok. Upeti Mekah akhirnya dikirim kembali oleh Raden Abdullah. Mereka berangkat ke Yahman, berniat menghentikan tindakan sewenang-wenang raja Yahman terhadap Mekah.

Patet Manyura

a. *Jejer VI : Negara Yahman*

Tokoh : Prabu Binti Bahram, Patih Bahrn, Dewi Umandhitahim, Tumenggung Bakim, dan Raden Abdullah.

Raden Abdullah menghaturkan upeti Mekah kepada Prabu Binti Bahram. Namun upeti tersebut tidak langsung diserahkan, akan tetapi diletakkan di alun-alun. Keterlambatan

upeti Mekah mengakibatkan kemarahan Prabu Binti Bahram. Ia minta salah satu putera Mekah agar maju ke hadapan raja dan akan dibanting. Majulah Amir Ambyah sebagai wakil Mekah. Dengan kesaktian *Aji Gora Swara* yang dimiliki, Prabu Binti Bahram tidak kuat mengangkat Amir. Semua hadirin tercengang, Dewi Umandhitahim yang merupakan putri dari Prabu Binti Bahram jatuh hati kepada Amir Ambyah.

Diceritakan bahwa Umar Maya dan Maktal pura-pura menjadi hantu penjaga upeti Mekah di alun-alun. Ia mau menyerahkan kepada siapa saja yang mampu mengalahkannya. Prajurit Yahman tidak mampu menandingi, Prabu Binti Bahram sendiri kalah oleh Umar. Akhirnya setelah diberi penjelasan oleh Amir, Prabu Binti Bahram mengaku kalah dan menghentikan kewajiban Mekah untuk menyerahkan upeti kepada Yahman. Ia takluk kepada Amir dan masuk agama Islam. Dewi Umandhitahim yang jatuh hati kepada Amir Ambyah mengadakan sayembara. Barang siapa yang kuat menarik busur pusaka Yahman berhak untuk meminangnya. Sebetulnya sayembara ini hanya kedok dan sudah diatur sedemikian rupa oleh Dewi Umandhitahim, dengan harapan sayembara dimenangkan oleh Amir Ambyah.

Peserta yang maju, dilempar batu *timpuri* oleh Dewi Umandhitahim sehingga langsung pingsan. Amir mengetahui hal ini, sehingga sewaktu Raden Tohkarman maju, dengan diam-diam dibantu oleh Amir Ambyah sehingga berhasil memenangkan dan berhak meminangnya. Para peserta tidak puas, mereka mengamuk tetapi dapat dihalau oleh Maktal dan Umarmaya.

b. *Jejer VII*: Negara Mekah

Tokoh : Adipati Abdumuntalib, Patih Tambi Jumiril, Raden Abdulah, Raden Amir Ambyah, Umar Maya dan Raden Abas.

Amir Ambyah dan rombongan sampai ke Mekah melaporkan segala peristiwa yang dialaminya. Di luar, Raden Hoksam menantang Raden Amir Ambyah untuk berkelahi. Raden Hoksam tewas, Amir kembali ke dalam pertemuan dan merayakan kemenangan.

Fungsi Karawitan Pada Pertunjukan Wayang Golek Menak

Wayang Golek Menak dapat dikategorikan sebagai drama teater, karena di dalamnya terdapat beberapa unsur seni lain. Unsur seni lain tersebut adalah seni rupa, seni drama, seni sastra, seni tari dan seni musik (karawitan). Unsur seni rupa terdapat pada bentuk dan busana boneka wayang, unsur drama terdapat pada pengadegan atau karakter masing-masing tokoh maupun suasana adegan. Unsur tari terdapat pada gerak wayang, dan hampir keseluruhan gerak wayang mengacu pada gerak *beksan* tari Yogyakarta. Unsur seni musik dalam pertunjukan wayang Golek Menak adalah karawitan.

Penyajian Wayang Kulit Purwa atau Wayang Golek Menak, baik semalam suntuk maupun pakeliran padat atau ringkas tidak terlepas dari berbagai suasana dalam setiap adegan. Unsur-unsur pendukung suasana tersebut di antaranya vokal dalang (*sulukun*), dialog (*antawecana*), narasi (*pocapan* atau *janturan*), teknik gerak wayang, dan iringan pakeliran (Supriyono, 2007: 22). Menciptakan tata musik untuk memenuhi perwatakan pada bagian atau adegan yang diperlukan tidak mudah. Si petugas (pengrawit) harus menghayati juga jalan ceritanya, sebab iringan musik maupun gending tentunya tidak sama menampilkan watak kejiwaannya, ada musik yang menampilkan suasana gembira, sedih, maupun suasana roman. Pemilihan gending ditentukan berdasarkan hubungan rasa gending dengan suasana adegan misalnya agung, gembira, sedih, *prengès*, lucu (*gecul*), marah (*sereng*), dan sebagainya. Penentuan gending dilakukan oleh dalang yang merupakan sutradara dalam pertunjukan Wayang Golek Menak. Hal tersebut bertujuan agar tercapai suasana serta dramatik yang diinginkan. Pemilihan gending berikutnya juga ditentukan berdasarkan hubungan karakter gending dengan karakter tokoh. Fungsi karawitan dalam hal ini untuk menegaskan karakter tokoh dalam adegan tersebut, antara lain tokoh gagah, alusan, putri dan tokoh punakawan (*gecul*). Sebagai iringan, musik atau karawitan merupakan hiasan (ilustrasi) terpenting dari pada kebutuhan yang lain, misalnya tata panggung, tata busana yang sifatnya mati tanpa kejutan. Tata musik jelas akan menampilkan suasana berbeda-beda sesuai dengan adegan.

Unsur tari dalam wayang golek Menak terlihat pada setiap gerakan wayang, yaitu setiap tokoh wayang keluar dari sisi kanan maupun sisi kiri dipastikan wayang selalu menggunakan gerak tari. Gerak dalam Wayang Golek Menak dipengaruhi oleh tari gaya Yogyakarta. Selain itu juga dapat dilihat dalam adegan perang. Dalam adegan perang, sebelum wayang melakukan perkelahian sering disajikan adegan *ajon-ajon/majeng beksan*, yaitu gerak tari yang dilakukan oleh dua tokoh wayang yang akan berkelahi. Jadi dalam hal ini fungsi karawitan sebagai penegas gerak wayang.

Secara instrumentasi, kendang sangat berperan penting, karena kendang sebagai *pamurba* atau penentu jalannya irama atau *laya* gending. Irama atau *laya* merupakan salah satu penentu keberhasilan alur pertunjukan wayang tersebut. *Laya* gending dalam pertunjukan wayang biasanya cenderung lebih *seseg* dari pada *laya* gending dalam karawitan yang berdiri sendiri. Selain itu kendang juga bertugas sebagai penegas gerak-gerak wayang dan menuntun dalang untuk menentukan vokabuler gerak wayang.

Garis besar fungsi karawitan dalam pakeliran adalah sebagai iringan yang tentunya mempunyai kedudukan yang berbeda dengan karawitan yang berdiri sendiri. Garap iringan juga terikat oleh kehendak ki dalang. Seorang pengrawit harus mengikuti struktur gending yang telah ditentukan oleh dalang. Kebutuhan dalam iringan pakeliran adalah dapat mendukung atau memantapkan sajian *pakeliran*. Karawitan mempunyai peranan yang sangat besar dalam menentukan berhasilnya suatu sajian *pakeliran*. Salah satu fungsi karawitan iringan dalam *pakeliran* adalah memberi tekanan suasana dan karakteristik. Sedangkan bentuk lagu kebanyakan dibawakan secara instrumentalia (*gendhingan*) dan lagu disesuaikan pula dengan keadaan waktu, sehingga terasa adanya jalinan suasana antara waktu dan lagu.

Pembagian Urutan *Pathet* Berdasarkan Pembabakan dan Adegan

Wayang Golek Menak disajikan dalam waktu semalam suntuk. Jika diperhatikan struktur pengadegannya, tidak jauh berbeda dengan struktur pengadegan Wayang Kulit Purwa. Dalam pergelaran wayang pembabakan dibagi menjadi tiga

bagian yang terbingkai dalam *pathet*, yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. *Pathet* dalam hal ini berfungsi sebagai pembagi durasi waktu dalam pertunjukan wayang semalam suntuk.

Penyajian babak pertama *pathet nem* diawali dari pukul 09.00 sampai pukul 24.00. Penyajian babak kedua *pathet sanga* diawali dari pukul 24.00 sampai 03.00. Untuk babak ketiga *pathet manyura* diawali dari pukul 03.00 sampai selesai, dengan kata lain setiap babak disajikan dalam waktu tiga jam (Mudjanattistomo, 1977:161). Pergelaran wayang diakhiri dengan *pathet galong* yang merupakan *pathet* bagian atau masuk dalam *pathet manyura*. Disebut bagian atau masuk dalam *pathet manyura*, karena gending dalam *pathet galong* menggunakan *céngkok-céngkok gendèran* dan *céngkok-céngkok sindhènan* wilayah *pathet manyura*.

Pembagian pembabakan, adegan, dan *jejer* juga banyak mengacu pada Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta. Istilah *jejer* dalam tradisi Yogyakarta adalah penggambaran suatu tempat atau negara yang diiringi dengan gending tertentu. Dalang memberikan narasi pada adegan tersebut saat gending *sirep*. Sebelum pertunjukan dimulai didahului alunan gending-gending talu yang dalam tradisi gaya Yogyakarta menggunakan gending-gending *pathet sanga*.

Pergelaran wayang kulit purwa terdiri dari tujuh *jejeran* yang terbingkai dalam *pathet nem*, *sanga*, dan *manyura*. *Jejer* pertama, kedua dan ketiga masuk dalam *pathet nem*. Adegan khusus *gara-gara*, *jejer* keempat, dan *jejer* kelima masuk *pathet sanga*. *Jejer* keenam, dan ketujuh masuk *pathet manyura*. Pembagian *jejer* dalam Wayang Kulit Purwa tersebut juga berlaku dalam pertunjukan Wayang Golek Menak. Pembabakan dan pengadegan dalam Wayang Golek Menak mengacu pada pembabakan

Tabel 1. Pembagian babak dan adegan Wayang Golek Menak Yogyakarta.

Pathet	Adegan
<i>Nem</i>	1. <i>Jejer kapisan</i> : Adegan Kedhaton
	2. <i>Jejer kaping kalih</i> : Perang Simpang
	3. <i>Jejer kaping tiga</i> : Perang Gagal
<i>Sanga</i>	1. <i>Gara-Gara</i>
	2. <i>Jejer kaping sekawan</i> : Perang Bégal
	3. <i>Jejer kaping gangsal</i> : Perang Tanggung
<i>Manyura</i>	1. <i>Jejer kaping nem</i> : Perang Tandang
	2. <i>Jejer kaping pitu</i> : Perang Brubuh
	3. <i>Golèkan</i>
	4. <i>Tanceb Kayon</i>

dan pengadegan dalam Wayang Kulit Purwa. Pembabakan dan pengadegan tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Instrumen gamelan yang digunakan dalam Wayang Golek Menak hanya berlaras *sléndro*. Gending-gending yang digunakan adalah bentuk gending *Candra*, *Laheha*, *Ladrang*, *Ketawang*, *Ayak-ayak*, *Srepegan*, *Playon*, *Sampak*, *Lancaran* dan

Bubaran. Pada dasarnya terdapat beberapa alasan pemilihan menggunakan gending tertentu untuk keperluan karawitan *pakeliran*, antara lain: (1) Hubungan nama gending dengan adegan/tokoh; (2) Hubungan antara karakter tokoh wayang dengan karakter gending; (3) Sumber daya manusia (pengrawit) atau kemampuan pengrawit; (4) Selera dalang (Supanggah, 1999:136).

Tabel 2. Penggunaan gending pada setiap *jejer* maupun adegan.

Adegan	Gending	Keterangan	Rasa Gending
<i>Jejer Kapisan</i>	<i>Ketawang gending kabor topèng minggah ladrang kabor laras sléndro pathet nem</i>	Gending baku	<i>Regu</i>
<i>Kondur Kedhaton</i>	<i>Ayak-ayak kembang jeruk laras sléndro pathet nem</i>	Gending baku	<i>Regu</i>
<i>Paséban Njawi</i>	<i>Ladrang gègèr sakutha laras sléndro pathet nem</i>	Tidak baku/alternatif	Gagah
<i>Budhalan (Lurugan)</i>	<i>Lancaran gagak sétra laras sléndro pathet nem</i>	Tidak baku/alternatif	Gagah
<i>Perang Ampyak</i>	<i>Playon kembang jeruk laras sléndro pathet nem</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>
<i>Jejer Kaping Kalih</i>	<i>Ladrang wirangrong laras sléndro pathet nem</i>	Tidak baku/alternatif	Gagah
<i>Perang Simpang</i>	<i>Playon kembang jeruk laras sléndro pathet nem</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>
<i>Jejer Kaping Tiga</i>	<i>Gending bondhèt laras sléndro pathet nem</i>	Tidak baku/alternatif	<i>Prenès</i>
<i>Perang Gagal</i>	<i>Playon kembang jeruk laras sléndro pathet nem</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>
<i>Peralihan Gara-Gara</i>	<i>Lagon pathet sanga Ayak-ayak kembang jeruk laras sléndro pathet sanga</i>	Dilakukan setelah <i>suwuk Playon</i> Gending baku	<i>Lugu/Wantah</i> <i>Regu</i>
<i>Jejer Kaping Sekawan</i>	<i>Ladrang pangkur laras sléndro pathet sanga</i>	Tidak baku/alternatif	<i>Regu</i>
<i>Perang Bégal</i>	<i>Playon kembang jeruk laras sléndro pathet sanga</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>
<i>Jejer Kaping Gangsal</i>	<i>Ladrang semingin laras sléndro pathet sanga</i>	Tidak baku/alternatif	Gagah
<i>Peralihan Perang Tanggung</i>	<i>Lagon manyura wetah Playon gegot laras sléndro pathet manyura</i>	Dilakukan setelah <i>suwuk Playon</i> Gending baku	<i>Lugu/Wantah</i> <i>Sigrak</i>
<i>Jejer Kaping Nem</i>	<i>Ladrang sumirat laras sléndro pathet manyura</i>	Tidak baku/alternatif	<i>Sigrak</i>
<i>Perang Tandang</i>	<i>Playon gégot laras sléndro pathet manyura</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>
<i>Perang Brubuh</i>	<i>Playon gambuh, sorodatan laras sléndro pathet manyura</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>
<i>Jejer Kaping Pitu</i>	<i>Ayak-ayak wayang purwa laras sléndro pathet manyura</i>	Tidak baku/alternatif	<i>Regu</i>

3565̇ 3235̇ 2523̇ 56i6̇
 2126̇ 2i32̇ 532i̇ 6523̇*
 5353̇ i653̇ 2132̇ 163(5̇)

*Pangkat Dhawah: .i.6 .5.3 .2.3 .6.(5̇)

Dhawah balungan ngracik:

+ + + +
 1216̇ 2165̇ 3353̇ 6532̇ 6123̇ 6532̇ 5316̇ 2165̇
 + + + +
 1216̇ 2165̇ 3353̇ 6532̇ 6123̇ 6532̇ 356i̇ 3216̇
 + + + +
 356i̇ 3216̇ 356i̇ 3216̇ 2232̇ 5321̇ 3265̇ 1653̇
 + + + +
 i56i̇ 3216̇ 3265̇ i653̇ 2232̇ 5653̇ 6516̇ 216(5̇)

Dhawah balungan nibani:

+ + + +
 .6.5̇ .3.2̇ .3.2̇ .6.5̇
 .6.5̇ .3.2̇ .3.2̇ .i.6̇
 .i.6̇ .i.6̇ .2.i̇ .5.3̇
 .i.6̇ .5.3̇ .2.3̇ .6.(5̇)

Buka Gending *Bondhèt Laras Sléndro Pathet Nem*, dilakukan instrumen *rebab*. Pada ketukan ke-8 menjelang *gong buka* diikuti instrumen kendang yang diakhiri *tabuhan gong* dan bersamaan pula dengan instrumen lainnya dengan menabuh nada 5 (*lima*). Penyajian gending ini disajikan dalam irama *tanggung*, *dados*, dan *wiled*. Penyajian irama *tanggung* menggunakan *kendhangan Candra* dan *kendhangan gembyakan* yang berfungsi untuk memberi tekanan pada gerak-gerak wayang. Ketika irama *dados* menggunakan kendang *setunggal*, irama *dados* menjelang *kenong* pertama, dalang *ndhodhog sirep* untuk *janturan* diikuti tempo atau *laya* yang semakin cepat menuju *pangkat dhawah* masuk irama *wiled* menggunakan kendang *ciblon* (*batangan*) sampai *suwuk*. Pada irama *wiled* (*dhawah*) *tabuhan* yang digunakan oleh Ki Sukarno adalah *tabuhan balungan ngracik*. Pada zaman kejayaan Ki Widiprayitna, setiap pergelaran wayang tidak menggunakan instrumen *rebab*, sehingga *tabuhan ngracik* pada bagian *dhawah* digunakan untuk mengganti melodi lagu *rebab*.

g. *Ladrang wirangrong laras sléndro pathet nem*

Buka: 5 6 5 3 2 1 6 5 . 6 . 3 . 6 . (5̇)
 + + + +
 6 2 6 1 6 3 6 5 6 2 6 1 6 3 6 5
 6 2 6 1 6 3 6 5 2 3 5 6 3 5 3 (2̇)

5 6 5 3 2 1 6 5 2 3 5 6 3 5 2 3
 5 6 5 3 2 1 6 5 . 6 . 3 . 6 . (5̇)

Ladrang Wirangrong digunakan untuk adegan *jejer ketiga*, tetapi gending ini tidak termasuk dalam gending baku. *Buka* dilakukan oleh instrumen *bonang barung*. Satu *ulihan* atau satu *gongan* gending *ladrang* terdapat 32 *tabuhan balungan*. *Ladrang Wirangrong* disajikan dalam irama I (*tanggung*) dan irama II (*dados*) *kendhangan ladrang* kendang *kalih* gaya Yogyakarta. Irama I (*tanggung*) disajikan berulang-ulang menggunakan garap *soran*, sedangkan irama II (*dados*) disajikan dengan garap *lirihan/lalusan* yang disertai dengan garap *sirep* untuk *janturan*. Setelah *janturan* selesai, kembali ke irama I (*tanggung*), *laya* naik atau semakin cepat dan *suwuk gropak*.

h. *Playon kembang jeruk laras sléndro pathet nem*

Buka kendang: . . . (5̇)

3 6 3 5 3 6 3 (5̇) 2 3 5 6 1 2 1 (6̇)
 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 (6̇)

Playon Kembang Jeruk Laras Sléndro Pathet Nem digunakan untuk adegan-adegan dalam *pathet nem*, di antaranya adalah perang *simpang/ simpangan* yang merupakan rangkain *jejer kaping kalih*. Dalam perang tersebut terdapat adegan *ajon-ajon* atau *majeng beksa*, yaitu gerak tarian yang dilakukan dua tokoh wayang sebelum melakukan perang. Gending yang digunakan berbentuk *ladrang* atau *ketawang* dan disesuaikan dengan karakter tokoh wayang. Selain itu, *Playon Kembang Jeruk Laras Sléndro Pathet Nem* tersebut digunakan untuk adegan Perang *Gagal*. *Buka* gending dilakukan oleh instrumen kendang yang sebelumnya mendapat isyarat berupa *dhodhogan* kotak dari dalang. *Playon Kembang Jeruk* memiliki 40 *tabuhan balungan*, menggunakan sajian irama I (*tanggung*). *Laya* yang disajikan menurut kebutuhan suasana adegan wayang.

i. *Sampak Gunturan Laras Sléndro Patet Nem*

6 6 6 6 6 6 6 (2̇)
 Suwuk: 6 6 6 (2̇)

Sampak Gunturan digunakan untuk menggambarkan suasana adegan terkejut, marah, dan kalah atau kematian dalam perang.

j. *Ayak-ayak kembang jeruk laras sléndro pathet sanga*

Buka kendang: 5 5 5 (5)
 2 5 2 3 2 5 2 (3) 1 6 1 6 2 1 6 (5)
 6 1 6 5 6 1 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
 2 5 2 3 2 5 2 3 1 6 1 6 2 1 6 5

k. *Playon kembang jeruk laras sléndro pathet sanga*

2 5 2 3 2 5 2 (3) 1 2 3 5 6 1 6 (5)
 6 1 6 5 2 2 5 3 5 3 2 1 2 6 2 1
 2 6 2 1 2 5 2 3

l. *Sampak gunturan laras sléndro pathet sanga*

5 5 5 5 5 5 5 (1)
 Suwuk: 5 5 5 (1)

Gending *Ayak-ayak Kembang Jeruk*, *Playon Kembang Jeruk* dan *Sampak Gunturan* disajikan secara berurutan (*midley*) dan digunakan untuk mengiringi adegan *Gara-Gara*. *Buka* gending dilakukan oleh instrumen kendang yang sebelumnya mendapat isyarat berupa *dhodhogan* kotak dari dalang. Pada *ulihan* pertama *Ayak-ayak Kembang Jeruk*, terdapat 64 *tabuhan balungan*, kemudian dalam *ulihan* yang kedua dan seterusnya, terdapat 48 *tabuhan balungan*. Gending *Ayak-ayak* disajikan dalam irama I menggunakan *laya antal* dengan garap *lirihan* atau *alusan* dan disajikan berulang-ulang menurut kebutuhan sampai bagian *dhawah* dilanjutkan ke *Playon Kembang Jeruk Laras Sléndro Pathet Sanga*. Penyajian *Playon Kembang Jeruk* dalam irama I dengan *laya antal* hingga kendang mendapat isyarat dari dalang dan gending berubah menjadi *Sampak Gunturan* sampai *suwuk*. Fungsi *playon* selain merupakan rangkaian gending adegan *gara-gara*, juga digunakan dalam Perang *Bégal* dan Perang *Tanggung*.

m. *Ladrang pangkur laras sléndro pathet sanga*

Buka: . 2 . 1 . 2 . 1 2 6 2 1 5 5 5 (5)
 Dados: 2 1 2 6 2 1 6 5 6 5 2 1 3 2 1 6

2 3 2 1 6 5 2 1 3 2 1 6 2 1 6 (5)
 Dhawah: 2 5 2 1 3 2 1 6 2 5 2 1 2 6 3 5
 6 3 5 6 2 3 2 1 2 1 3 2 1 2 1 6
 5 6 1 2 5 3 2 1 3 5 3 2 5 3 2 1
 5 6 2 1 3 2 1 6 2 5 2 1 2 6 3 (5)

Buka Gending Pangkur dilakukan instrumen *rebab*. Pada ketukan ke-9 menjelang *gong buka* diikuti kendang *ladrang* yang diakhiri *tabuhan gong* dan bersamaan dengan instrumen lainnya dengan menabuh nada 5 (Purnama, 2011:57)). Penyajian gending ini disajikan dalam irama I, II, dan III. Pada saat penyajian irama I menggunakan *kendhangan ladrang* irama I kendang *kalih* dan *kendhangan gembyakan* yang berfungsi untuk memberi tekanan pada gerak-gerak wayang. Ketika irama II menggunakan kendang *kalih*. Pada irama III menggunakan kendang *ciblon (batangan)*. *Ladrang Pangkur* dalam penyajiannya diselingi dengan *sirep* dalam irama III, kemudian pada *kethuk* ke 6 dalang *ndhodhog* kotak, *laya seseg* dan *suwuk*.

n. *Ladrang semingin laras sléndro pathet sanga*

Buka: . 5 . 5 6 1 6 5 6 1 2 1 5 5 5 (5)
 Irama I: 6 5 3 5 3 2 3 5 2 1 2 6 2 1 6 5
 2 1 2 6 2 1 6 5 2 3 1 2 3 5 3 (2)
 1 2 3 2 3 5 3 2 5 6 1 6 5 3 2 1
 5 6 1 6 5 3 2 1 2 3 2 1 6 5 3 (5)
 Irama II: . . 5 . 5 5 6 5 6 1 2 1 6 5 3 5
 . 2 . 1 . 2 . 6 . 2 . 1 . 6 . 5
 . 2 . 1 . 2 . 6 . 2 . 1 . 6 . 5
 3 2 . 3 1 2 3 2 3 5 6 5 3 2 1 (2)
 . 6 2 . 6 2 1 2 3 5 6 5 3 2 1 2
 3 5 . 6 1 2 1 6 5 1 5 2 5 3 2 1
 2 3 5 6 1 2 1 6 5 1 5 2 5 3 2 1
 2 3 5 . 5 5 6 5 6 1 2 1 6 5 3 (5)

Ladrang Semingin Laras Sléndro Pathet Sanga digunakan untuk adegan *jejer gangsal*, namun gending ini tidak termasuk dalam gending baku. *Buka* gending dilakukan oleh instrumen *bonang barung*. Dalam satu *ulihan* atau satu *gongan* bentuk gending *ladrang* terdapat

32 *tabuhan balungan*, tetapi dalam penyajian irama II, *Ladrang Semingin* menggunakan *tabuhan balungan ngracik*, jadi dalam satu *ulihan* atau satu *gongan* bentuk gending *ladrang Semingin* irama II terdapat 64 *tabuhan balungan*. Gending ini disajikan dalam irama I dan irama II *kendhangan ladrang kendang kalih* gaya Yogyakarta, berulang-ulang dengan garap *soran*. *Kendang batangan* digunakan untuk mengiringi *kiprah* dan keluar tokoh wayang. Setelah tokoh-tokoh wayang berada dalam satu adegan, *laya seseg* atau semakin cepat dan kembali menggunakan *kendang kalih*, sampai *suwuk gropak*, yaitu *tabuhan* keras, tempo cepat.

o. *Playon gégot laras sléndro pathet manyura*

Buka kendang: . . 2 (2)

3 6 3 5 3 6 3 2̇ 3 6 3 5 3 6 3 2̇
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)

Playon Gégot digunakan dalam Perang *Tandang*. Selain itu *Playon Gégot* juga digunakan untuk adegan *jejer pitu* dengan garap *sirep*. *Buka* gending dilakukan oleh instrumen kendang yang sebelumnya mendapat isyarat berupa *dhodhogan* kotak dari dalang. Tidak berbeda dengan *Playon Kembang Jeruk*, *laya* dalam *Playon Gégot* disajikan menurut kebutuhan suasana adegan wayang.

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

Irama I: 5 6 5 2 5 6 5 3̇ 5 6 5 2̇ 5 6 5 3̇

5 6 5 2̇ 5 6 5 3̇ 1 2 1 6̇ 1 5 2̇ (3)

1 2 1 6̇ 1 5 2̇ 3̇ 1 2 1 6̇ 1 5 2̇ 3̇

1 2 1 6̇ 1 5 2̇ 3̇ 5 6 5 2̇ 5 6 5 3̇ (3)

p. *Ladrang sumirat laras sléndro pathet manyura*

Ladrang Sumirat digunakan untuk adegan *jejer enem*, namun tidak termasuk dalam gending baku. *Buka* gending tersebut dilakukan oleh instrumen *bonang barung*, disajikan dalam irama I *kendhangan ladrang kendang kalih* gaya Yogyakarta, berulang-ulang dengan garap *soran*. *Kendang batangan* yang digunakan untuk mengiringi *kiprah* dan keluarnya tokoh wayang. Setelah tokoh-tokoh wayang berada dalam satu adegan, *laya maju*, *seseg* atau semakin cepat dan

kembali menggunakan *kendang kalih*, sampai *suwuk antal*.

q. *Playon gambuh laras sléndro pathet manyura*

Buka kendang: . . 3 (3)

1 3 1 3 1 6 5 3̇ 6 5 3 5 6 1 5 6̇

2 6 2 6 3 2 1 6 3 5 6 1 6 5 2 (3)

Suwuk: 1 3 1 6 5 (3)

2 6 1 6 5 (3)

Buka gending dilakukan oleh instrumen kendang yang sebelumnya mendapat isyarat berupa *dhodhogan* kotak dari dalang. Tidak berbeda dengan *playon-playon* sebelumnya, *laya* dalam *Playon Gambuh* disajikan menurut kebutuhan suasana adegan wayang. *Playon Gambuh* biasanya cenderung menggunakan *laya seseg*. Hal tersebut dikarenakan *Playon Gambuh* digunakan dalam adegan klimak dari cerita semalam suntuk. *Playon Gambuh* disajikan dalam *pathet galong*, yaitu *pathet* yang merupakan bagian dari *pathet manyura* dan merupakan akhir dari *pathet manyura*. *Playon Gambuh* digunakan dalam adegan Perang *Brubuh*.

Penutup

Garap iringan karawitan pertunjukan Wayang Golek Menak yang disajikan Ki Sukarno tidak jauh berbeda dengan garap iringan karawitan dalam *pakeliran* Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta. Garap iringan karawitan pertunjukan Wayang Golek Menak seperti ciri garap *pakeliran* pada umumnya yaitu menggunakan kendang wayang, *saron imbal nacah kinthilan/nyeceg*, garap *sirep*, dan garap irama, yang membedakan adalah pada sajian irama. Gerak boneka wayang dalam Wayang Golek Menak selalu menggunakan tari, sehingga sajian irama tidak *seseg* seperti pada Wayang Kulit dan cenderung mengacu pada garap irama karawitan tari.

Karawitan merupakan unsur penunjang keberhasilan pertunjukan Wayang Golek Menak Yogyakarta. Fungsi iringan karawitan tidak hanya sekedar sebagai ilustrasi, melainkan juga sebagai penegas vokabuler gerak-gerak wayang, mengingat dalam pertunjukan Wayang Golek Menak gerak-gerak wayang terpengaruh gerak tari. Gerak wayang dengan iringan karawitan demikian itu berfungsi menghidupkan karakter wayang. Selain

itu karawitan juga mendukung suasana adegan. Sebagai contoh gending *playon*, *sampak*, *lancaran* digunakan untuk adegan perang, gending dengan rasa sedih digunakan untuk adegan sedih, dan sebagainya. Pemilihan gending juga berhubungan dengan karakter masing-masing tokoh wayang, misalnya gending dengan karakter *gagah* digunakan untuk adegan tokoh *gagah*, gending dengan karakter alus (*prenès*) digunakan untuk adegan *alus* atau putri, gending dengan karakter *gecul* digunakan untuk adegan *gecul*.

Kepustakaan

a. Acuan

- Harpawati, Tatik*. 2009. "Transformasi Cerita Serat Menak Dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak". dalam *GELAR*.
- Istanti, Kun Zachrun. 2013. "Wayang Golek Menak sebagai Media Dakwah Islam", dalam *Humaniora*.
- Murtiyoso, Bambang, dkk. 2004. *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*. Surakarta: Citra Etnika Surakarta.
- Mudjanattistomo. R.M., dkk. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid 1*. Yogyakarta: Yayasan Habirandha Ngayogyakarta.
- Purnama, Bayu. 2011. "Penyajian Gending-Gending Tradisi: Gending Taliwangsa, Kiyagong Ririh, Purwa Gilang dan Ladrang Pangkur." [Skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia, 2011.
- Sukistono, Dewanto. 1996. "Kehidupan Wayang Golek Menak di Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta". [Skripsi] Surakarta: Program Studi S1

Pedalangan STSI Surakarta.

- _____. 2009. "Tatahan dan Sunggingan Wayang Golek Menak Yogyakarta", dalam *RESITAL*.
- Supanggah, Rahayu. 2009. *Bothekan Karawitan II*. Surakarta : ISI Press Surakarta.
- Sumaryono dan Suhardjono. "Sistem Kekerabatan Seniman Dalang Pengaruhnya Pada Kehidupan dan Perkembangan Wayang Topeng Pedalangan Yogyakarta". [Laporan Penelitian]. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Suparto, P. 1999. "Pertunjukan Wayang Golek Ramayana di PT. Nitour Inc. Yogyakarta." [Skripsi]. Yogyakarta: Program Studi S1 Karawitan ISI Yogyakarta.
- Supriyono. 2007. "Fungsi Gending Dalam Pakeliran Jawatimuran" [makalah]. Surabaya: Taman Budaya Jl. Gentengkeli No. 85 Surabaya.
- ### b. Narasumber
- Ki Sukarno. Umur: 72 tahun. Pekerjaan: Dalang *sepuh* Wayang Golek Menak Yogyakarta. Alamat: Sentolo, Kulogprogo, Yogyakarta.
- Ki Suparman. Umur: 62 tahun. Pekerjaan: dalang Wayang Golek Menak dan pengrajin wayang Golek Menak. Alamat: Sentolo, Kulonprogo, Yogyakarta.
- Indri Kisworo. Umur: 53 tahun. Pekerjaan: Seniman karawitan. Alamat: Bantul, Yogyakarta.
- Dewanto Sukistono. Umur: 43 tahun. Pekerjaan: Dalang wayang Golek Menak dan Dosen Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Alamat: Sentolo, Kulogprogo, Yogyakarta.