

TUBUH, HABITUS, DAN NGENG DALANG DAN PENGRAWIT WAYANG¹

St. Hanggar Budi Prasetya

Staf pengajar Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Body, Habitus, and Bourdieu's theory have long been a topic of research in sociology of art. Pierre Bourdieu's work is widely viewed as a fruitful approach to both theory and research on the body as Bourdieu links agency with structure through the process of habitus. Bourdieu's concept of habitus illuminates the circular process whereby practices are incorporated within the body, only then to be regenerated through the embodied work and competence of the body. This research explores the process embodiment on puppet master and gamelan musicians. Ngeng is the most important concept for gamelan musician to play and appreciate gamelan music. The disciplined and rehearsed body of the puppet master and gamelan musician is one of the most significant resources in the conduct of gamelan music. In this paper I explore some of these issues to make sense of embodied work or ngeng of gamelan music performance drawing on my ethnography of the shadow puppet theatre.

Key words: ngeng, habitus, mlèsèd, nggandhul.

Pengantar

Kajian mengenai tubuh dalam bidang sosiologi diawali dari kajian Durkheim ketika mengamati peristiwa yang terjadi dalam proses *trance* yang ditimbulkan oleh tarian dan musik yang berirama ritmis (Lindholm, 2007:188). Konsep mengenai tubuh selanjutnya dikembangkan oleh Marcel Mauss (1872–1950) ketika melakukan penelitian mengenai efek ritme dan kesadaran pada respon seorang ibu ketika mendengar anaknya menangis dan kebiasaan para pekerja menggunakan alat-alat yang biasa digunakan. Penelitian Mauss ini juga menghasilkan konsep habitus. Konsep habitus ini selanjutnya menjadi populer melalui karya-karya Bourdieu (Lindholm, 2007:189).

Tubuh, habitus, dan teori Bourdieu telah cukup lama menjadi topik kajian dalam sosiologi seni (Nillo Kauppi, 2000). Beberapa kajian mengenai hal ini antara lain tulisan Wainwright dan Turner, *Epiphanies of embodiment: injury, identity and the balletic body* (2004); Gascia Ouzounian, *Embodied Sound: Aural Architectures and the Body* (2006); Jin Hyun Kim dan Uwe Seifert, *Embodiment: The Body in Algorithmic Sound Generation* (2006); Franziska Schroeder, *Bodily In-*

struments and instrumental Bodies: Critical Views on the Relation of Body and Instrument in technologically Informed performance Environments (2006); Chris Shilling, *Embodying Sociology: Retrospect, Progress and Prospects* (2007); Wainwright, et al, *Varieties of habitus and the embodiment of ballet* (2008); dan Ronald J Pelias, *Performative Inquiry, Embodiment and Its Challenges* (2008).

Karawitan sangat terkait erat dengan konsep tubuh. Jap Kuns (1955:50) menulis, bahwa instrumen musik, termasuk gamelan, merupakan *extensions of bodily organs* atau perpanjangan tubuh manusia. Tanpa gerakan manusia gamelan tidak akan menghasilkan bunyi. Keterkaitan antara karawitan dan tubuh dapat juga dilihat dari penamaan notasi dalam karawitan. Berbeda dengan penamaan notasi musik Barat yang menggunakan huruf sederhana dan diturunkan dari konsep phythagoras (Gullaume, 2006:116), karawitan menggunakan konsep tubuh, yaitu *barang* atau sesuatu atau *panunggul*, (2) *gulu* (leher), (3) *dhadha* (dada), (4) *lima* (lima), dan (5) *nem* (enam) untuk memberi nama notasi (Sastrapustaka, 1953; Sindusawarno, 1960; Martopangrawit, 1972). Menurut Sindusawarno, *barang* berarti barang penting, *gulu* berarti leher, *dhadha* berarti dada, *lima* memiliki arti tangan, dan *nem* berarti emosi atau jiwa. Sementara itu, Martopangrawit memberi interpretasi yang sedikit berbeda, yaitu *panunggul* berarti kepala, *gulu* berarti leher, *dhadha* berarti dada, *lima* berarti tangan, jari-jari, dan *nem* tanpa interpretasi yang jelas. Interpretasi lebih lengkap disampaikan oleh Sastrapustaka (1953) dalam manuskrip *Wédha Pradangga Kawedhar* yang ditulisnya. Dalam tulisan tersebut dijelaskan bahwa nada *barang* (1) berarti wujud. Dikatakan demikian karena sesuatu tidak dapat disebut *barang* kalau tidak berwujud. Pada manusia, wujud ini berarti wajah. Nada *gulu* (2) berarti jalan. Nada (3) *dhadha* atau dada, berarti kehidupan, karena sumber kehidupan ada dalam jantung yang terletak di dada. Nada *lima* (5) berarti cinta atau *sengsem*. Lima ini juga menyiratkan panca indera manusia, yaitu mata, hidung, telinga, mulut, dan kulit. Nada *nem* (6) berarti rasa. Dikatakan demikian karena rasa memiliki enam aspek atau dalam bahasa Sansekerta disebut *sadrasa*, yang berarti enam rasa.¹ Lebih jauh Sastrapustaka menjelaskan sebagai berikut.

... bilih laras wilahaning gangsa punika, ing bagéyan: barang, gulu, dhadha, mujudaken pasemon gegambaraning badanipun manungsa, laras lima mujudaken pasemon lan pikajeng: sengsem, inggih sengsem dhateng sawarnining kasaénan lan kaéndahan sumberipun saking pancadriya. Déné laras enem, sampun kasebut ing ngojeng, mengku pasemon lan pikajeng rasa. Sumberipun wonten kalih: ingkang gangsal ingi saking pancadriya, lan karthi dipun-raos-raosaken. Jangkepipun enem, sumberipun wonten salebeting manah, inggih ingkang dipun-wastani: rasa sejati, tumandang lan tumindakipun kanggé ngraos-ngraosaken.

Penjelasan Sastrapustaka menunjukkan bahwa karawitan terkait dengan tubuh. Tulisan tersebut juga menunjukkan bahwa dalam tubuh ada dua hal yang

tidak bisa dipisahkan, yaitu tubuh dan jiwa.

Penyebutan nama-nama notasi menggunakan tubuh manusia masih berlangsung sampai sekarang, walaupun sejak 1890 para pemerhati karawitan mulai menggunakan notasi yang lebih sederhana yang dikenal dengan notasi *kepatihan* (Sumarsam, 1995:112; Sindusawarno, 1960:61). Notasi *kepatihan* ini menyederhanakan penyebutan nada *barang* menjadi 1 atau *ji* (satu), *gulu* menjadi 2 atau *ro* (dua), *dhadha* menjadi 3 atau *lu* (tiga), *lima* menjadi 5 atau *ma* (lima), dan *enem* menjadi 6 atau *nem* (enam). Pada notasi register yang lebih rendah (*ageng*) diberi tanda titik di bawahnya, sedang register yang lebih tinggi (*alir*) diberi titik di atasnya. Dalam pendokumentasian, sebelum dikenalkan penggunaan notasi *kepatihan*, gaya Surakarta menggunakan notasi *ramé*, sedangkan gaya Yogyakarta menggunakan notasi *andha* (tangga) (Sumarsam, 1996:110). Walaupun penulisannya menggunakan notasi *kepatihan*, sebagian besar *pengrawit* hingga saat ini lebih suka menggunakan istilah-istilah yang menggunakan tubuh. Penggunaan istilah yang baru atau notasi *kepatihan* hanya digunakan untuk pendokumentasian dan mempermudah pemahaman dan proses belajar terutama dalam buku-buku notasi karawitan atau dalam sekolah-sekolah.

Habitus: Permainan *Mlèsèd* dan *Nggandhul* sebagai Contoh

Kata "habitus" pada awalnya adalah kata biasa dalam bahasa Latin. Kata ini bisa berarti kebiasaan, tata pembawaan atau penampilan diri yang menunjuk kecenderungan atau pembawaan diri yang telah menjadi insting perilaku yang mendarah-daging, semacam penubuhan dari kebiasaan seseorang dalam merasa, memandang, mendekati, bertindak, atau berinteraksi dalam kondisi suatu masyarakat. Sebagai gugus kebiasaan merasa, memandang, serta bertindak, *habitus* bersifat spontan dan tidak disadari pelakunya. Dengan kata lain, orang tidak sadar akan *habitus*nya. Saat ini istilah itu diangkat dan dikembangkan Pierre Bourdieu, pemikir Perancis menjadi teropong analisis dalam ilmu sosial-humaniora.

Dalam bukunya yang berjudul *Distinction* (1994) Bourdieu mengatakan, bahwa *habitus* adalah:

Systems of durable, transposable dispositions, structured structures pre-disposed to function as structuring structures, that is, as principles which generate and organize practices and representations that can be objectively adapted to their outcomes without presupposing a conscious aiming at ends or an express mastery of the operations necessary in order to attain them. Objectively "regulated" and "regular" without being in any way the product of obedience to rules, objectively adapted to their goals without presupposing a conscious aiming at ends or an express mastery of the operations necessary to attain them and, being all this, collectively orchestrated without being the product of the orchestrating action of a conductor (Bourdieu, 1994:72).

Disposisi yang dimaksud adalah:

The word disposition seems particularly suited to express what is covered by the concept of habitus defined as a system of dispositions. It expresses first the result of an organizing action, with a meaning close to that of words such as structure; it also designates a way of being, a habitual state (especially of the body) and, in particular, a predisposition, tendency, propensity, or inclination (Bourdieu 1994:214).

Ignas Kleden (2005) menarik tujuh elemen penting dari paparan Bourdieu tersebut, yaitu: (a) habitus adalah sistem atau perangkat disposisi yang bertahan lama dan diperoleh melalui latihan berulang kali (*inculcation*); (b) habitus lahir dari kondisi sosial tertentu dan karena itu menjadi struktur yang sudah diberi bentuk terlebih dahulu oleh kondisi sosial di mana dia diproduksi (*structured structures*); (c) disposisi yang terstruktur tersebut sekaligus berfungsi sebagai kerangka yang melahirkan dan memberi bentuk kepada persepsi, representasi, dan tindakan seseorang dan karena itu menjadi *structuring structures*; (d) sekalipun habitus lahir dalam kondisi sosial tertentu, dia bisa dialihkan ke kondisi sosial yang lain dan karena itu bersifat *transposable*; (e) habitus bersifat pra sadar (*preconscious*) karena dia tidak merupakan hasil dari refleksi atau pertimbangan rasional. Dia lebih merupakan spontanitas yang tidak disadari dan tidak dikehendaki dengan sengaja, tetapi juga bukanlah suatu gerakan mekanistik yang tanpa latar belakang sejarah sama sekali; (f) habitus bersifat teratur dan berpola, tetapi bukan merupakan ketundukan kepada peraturan-peraturan tertentu. Habitus tidak merupakan *a state of mind*, tetapi *a state of body* dan menjadi *the site of incorporated history*; (g) habitus dapat terarah kepada tujuan dan hasil tindakan tertentu, tetapi tanpa ada maksud secara sadar untuk mencapai hasil-hasil tersebut dan juga tanpa penguasaan kepandaian yang bersifat khusus untuk mencapainya.³

Contoh konkret pengalaman *pengenong* dan *pengempul* ketika memainkan *garap mlèsèd* dan *nggandhul* berikut mungkin akan semakin memperjelas pemahaman mengenai habitus.⁴ Pertama, kemampuan memainkan *kenong* secara *nggandhul* "dengan benar" pada gending tertentu jelas-jelas telah menjadi sebuah "sistem atau perangkat disposisi yang bertahan lama dan diperoleh melalui latihan berulang kali." Kita tidak tahu kapan itu mulai terjadi, tetapi jelas bahwa *pengenong* dapat memainkan *nggandhul* tidak begitu saja terjadi. Selain itu pembentukannya membutuhkan upaya yang berkelanjutan dan dalam sebuah proses yang tidak pendek. Yang jelas ia sudah bertahan sangat lama.

Contoh kedua, yaitu cara memainkan *kenong* secara *mlèsèd* dalam gending tertentu. Sekarang ini dalam tradisi karawitan dan pedalangan Surakarta dan Yogyakarta telah menunjukkan gejala menjadi sebuah kebiasaan, sangat berbeda dengan zaman dahulu, walaupun belum bisa dikatakan sudah utuh sebagai kebiasaan. Tanda-tanda bahwa permainan *mlèsèd* telah menjadi kebiasaan tampak dari spontanitas *pengrawit* untuk *memlèsèdkan kenong* bila diperlukan, meskipun

tidak jarang masih diperlukan sarana pengingat berupa bunyi instrumen karawitan yang lain atau mungkin masih diperlukan aba-aba atau petunjuk *pengrawit* lain yang sudah senior berupa kode-kode tertentu menggunakan jari-jari atau kepalan tangan. Adanya struktur luar inilah (tanda dari *pengrawit* lain atau bunyi instrumen lain) menunjukkan belum penuhnya spontanitas itu. Hal lain yang menandakan bahwa itu sudah bisa dikategorikan sebagai habitus adalah reaksi *pengrawit* bila *pengrawit* lain memainkan nada yang salah. Dulu ketika jenis-jenis repertoar gending tidak sebanyak sekarang dan instrumen *kenong* dan *kempul* belum sebanyak sekarang, tentu tidak akan kelihatan karena memang jumlah instrumen *kenong* dan *kempul* tidak banyak.¹

Dalam hal ini, proses terbentuknya kebiasaan memainkan *kenong* secara *mlèsèd* dan *nggandhul* patut dicermati, karena dari prosesnya tampak bagaimana “latihan yang berulang kali” itu terjadi. Yang perlu digarisbawahi adalah bagaimana “latihan yang berulang kali” itu membutuhkan sarana bantu dari luar. Spontanitas seseorang tidak muncul begitu saja, apalagi jika dilakukan oleh kebanyakan orang. Untuk itu, dulu ketika mulai belajar memainkan karawitan dengan kebiasaan memainkan *mlèsèd* dan *nggandhul* dibentuk (mengapa dikatakan dibentuk, karena *pengrawit* tidak langsung bisa memainkannya), ada petunjuk-petunjuk, tulisan-tulisan, tanda-tanda dari teman atau gurunya. Dalam perkembangannya tulisan tetap ada, tetapi tidak terlalu dilihat seperti zaman dulu. Ini terlihat kalau seseorang menulis notasi karawitan tanda-tanda yang perlu *diplesèd*kan tidak lagi ditulis. Dalam hal ini jelas: struktur luar (tulisan, tanda-tanda atau petunjuk dari teman atau guru) menjadi sarana bantu dalam mengatasi kelemahan. Melemahnya struktur luar berbanding lurus atau sebanding dengan menguatnya struktur spontanitas. Yang diharapkan nantinya adalah memainkan *mlèsèd* dan *nggandhul* dalam karawitan itu sungguh sudah menjadi disposisi setiap *pengenong* dan *pengempul* sehingga tidak lagi diperlukan struktur luar.

Kedua, dapatlah dibayangkan bahwa kebiasaan memainkan *mlèsèd* dan *nggandhul* tidaklah terlalu perlu saat jumlah instrumen *kenong* dan *kempul* tidak sebanyak sekarang dan gending berada pada irama *seseg*. Makin banyaknya instrumen dibutuhkan keteraturan supaya masing-masing instrumen dalam karawitan berperan dalam membentuk keindahan bunyi. Untuk itu diperlukan sebuah kebiasaan baru. Untuk karawitan tradisi Surakarta dan Yogyakarta disepakati kebiasaan memainkan *kenong* dan *kempul mlèsèd* dan *nggandhul* dalam permainan irama II atau irama yang lebih *antal*. Dengan kata lain permainan *mlèsèd* dan *nggandhul* jelas lahir dari kondisi tertentu dan karena itu menjadi struktur yang sudah diberi bentuk terlebih dahulu oleh kondisi di mana dia diproduksi.

Ketiga, karena sudah menjadi kebiasaan, permainan *mlèsèd* dan *nggandhul* dalam karawitan, bagi para *pengrawit* menjadi sebuah disposisi yang terstruktur. Ia telah menjadi kesadaran dan sikap yang tertanam. Pada gilirannya kebiasaan itu berfungsi sebagai kerangka yang melahirkan dan memberi bentuk kepada

persepsi, representasi, dan tindakan seseorang. Maksudnya, karena telah tertanam, tindakan-tindakan lain yang berkaitan dengan permainan *mlèsèd* dan *nggandhul* akan dikerangkai oleh atau disesuaikan dengan kebiasaan memainkan *mlèsèd* dan *nggandhul* untuk menghasilkan suara yang baik, yaitu pemukul *kempul* dibuat sedemikian rupa bisa menghasilkan pukulan yang menghasilkan pancaran bunyi yang cukup lama. Demikian juga instrumen *kempul* dan *gong* digantung untuk memudahkan tubuh memainkannya.

Tanpa disadari, saat memainkan gending yang baru, *pengrawit* bisa memainkannya dengan baik, karena cara memainkan *mlèsèd* dan *nggandhul* sudah menjadi kerangka persepsi. Bahkan, kemudian bisa juga diartikan, karena permainan *mlèsèd* dan *nggandhul* telah menjadi kerangka persepsi, memainkan gamelan dalam mimpi pun bagi *pengenong* dan *pengempul* juga dilakukan *mlèsèd* dan *nggandhul*.

Keempat, meski kebiasaan memainkan *mlèsèd* dan *nggandhul* lahir dalam konteks keindahan bunyi gamelan, kebiasaan ini tidak punya kaitan langsung dan niscaya. Artinya, bisa saja lahir kebiasaan lain, atau dengan kata lain, kebiasaan yang dibentuk itu menjadi cara penyelesaian dari suatu masalah yang muncul dari suatu konteks sosial yang baru. Sebagai cara, tidak bisa disimpulkan serta merta, bahwa dalam tradisi karawitan yang lain, misalnya karawitan Jawatimuran permainan *kenong* dan *kempul* mendahului instrumen lain (*ndhisiki*). Oleh karena tidak ada kaitan niscaya ini, kebiasaan ini pun bisa dibuat atau dilakukan dalam konteks yang berbeda. Tidak ada alasan esensial yang menghalangi bila kebiasaan memainkan *kenong* dan *kempul nggandhul* diterapkan dalam tradisi karawitan yang lain, Jawatimuran misalnya. *Pengrawit* tidak terlalu sukar untuk mengikutinya.

Kelima, bahwa habitus itu "merupakan spontanitas yang tidak disadari dan tidak dikehendaki dengan sengaja, tetapi juga bukanlah suatu gerakan mekanistik yang tanpa latar belakang sejarah sama sekali" juga tampak jelas dalam kebiasaan memainkan *nggandhul*. Kalau *pengrawit* melakukannya, jelas tidak perlu berpikir lagi. Ketika mulai memainkan instrumen gamelan, *pengrawit* tidak perlu lagi apakah *kenong* akan dimainkan *nggandhul* atau *ndhisiki*. *Pengrawit* melakukan dengan spontan. Di sini dikatakan, bahwa kebiasaan itu bukan sekedar gerakan mekanistik, melainkan sebuah kebiasaan yang punya latar belakang sejarah dan latar belakang sosial karena terbentuknya kebiasaan memainkan instrumen *kenong nggandhul* ada kesengajaan dalam proses awal pembentukannya. Adanya kesengajaan (yang bertujuan) inilah yang membedakannya dari sekedar gerakan mekanistik, yang pada umumnya terjadi tanpa tujuan.

Keenam, waktu memainkan *mlèsèd* dan *nggandhul* kebanyakan dari para *pengrawit* tidak perlu lagi melihat ada tanda-tanda atau tidak. Tidak perlu lagi notasi karawitan yang menjelaskan perlu dimainkan *mlèsèd* atau *nggandhul*. Tidak perlu lagi teman atau *pengrawit* lain memberi kode menggunakan jari-jari tangan memberi aba-aba. Ini menunjukkan bahwa habitus tidak merupakan *a state of mind*, tetapi *a state of body*.

Ketujuh, permainan *mlèsèd* dan *nggandhul* yang dilakukan oleh *pengenong* dan *pengempul* merupakan habitus yang terarah kepada tujuan dan hasil tindakan tertentu, yaitu membentuk estetika karawitan, tetapi tanpa ada maksud secara sadar untuk mencapai hasil-hasil tersebut dan juga tanpa penguasaan kepandaian yang bersifat khusus untuk mencapainya.

Konsep habitus ini dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana seorang dalang atau *pengrawit* menggunakan penguasaan *ngeng* untuk bermain karawitan. Para *pengrawit* dapat memainkan instrumen gamelan dengan benar, termasuk ketika memainkan teknik *mlèsèd* dan *nggandhul* karena telah menguasai *ngeng*. *Pengrawit* yang telah mampu memanfaatkan modal *ngeng* dalam permainan karawitan dikenal telah mengalami *embodimen* atau penubuhan. *Pengrawit* sering mengatakannya dengan istilah *nyalira*.

Ngeng dan Embodimen dalam Dalang dan Pengrawit

Ngeng merupakan konsep yang penting dalam karawitan dan pedalangan. Dalam hal tertentu, *ngeng* dapat diartikan sebagai dengung gamelan. *Ngeng* bisa juga berarti rasa musikal yang dimiliki oleh seseorang. *Ngeng* dapat juga diartikan sebagai aliran melodi yang ditangkap oleh perasaan manusia. Sebagian besar informan saya ketika ditanya bagaimana cara memainkan karawitan dengan benar, mereka akan menjawab menggunakan *ngeng*. *Ngeng* yang dimiliki seseorang tidak diperoleh secara genetik, tetapi diperoleh melalui proses belajar mendengarkan secara terus-menerus.

Biasanya anak seorang dalang atau anak seorang *pengrawit* memiliki *ngeng* gamelan. Dalam dunia karawitan-pedalangan orang mengatakan *nyuh dhalang* (secara literal air kencing dalang) untuk mengatakan bahwa seseorang adalah keturunan dalang atau *pengrawit*. Sebagian orang akan mengatakan anak yang memiliki bakat seni atau jiwa seni diturunkan oleh orang tuanya. Atau ada juga ungkapan, jiwa seni yang dimiliki seseorang mengalir dari kedua orang tuanya. Istilah diturunkan atau mengalir di sini seolah-olah diperoleh secara genetik. Teori seperti ini ditentang oleh Bourdieu. Dengan menggunakan teori Bourdieu, anak dalang akan menjadi dalang atau berbakat seni bukan karena genetik seni orang tuanya menurun pada anaknya, tetapi seorang ayah (dalang) dan lingkungannya menyediakan habitus yang memungkinkan anak dalang berlatih mendengarkan terus-menerus sehingga menguasai *ngeng*. Dengan demikian ungkapan Jawa yang lebih tepat untuk mengatakan bahwa anak seorang dalang yang kebetulan mahir memainkan wayang dan gamelan sebenarnya bukan "*nyuh dhalang*" tetapi *uripé ana tarub* (hidupnya di atas panggung) atau *digedhèkake ana tarub* (dibesarkan di atas panggung). Kedua ungkapan ini lebih tepat karena terkait dengan habitus. Dengan kata lain, seorang anak dalang bisa menguasai *ngeng* karena anak tersebut memang hidup dalam habitus karawitan-pedalangan.

Sebaliknya, walaupun anak dalang, tetapi kalau tidak hidup dalam habitus karawitan-pedalangan, tentu tidak akan menguasai *ngeng*. Misalnya, seorang anak dalang yang baru lahir kemudian dipelihara oleh keluarga dan lingkungan (habitus) pesantren yang jauh dari dunia karawitan-pedalangan, tentu mereka tidak akan memiliki *ngeng* gamelan. Sebaliknya, seorang anak kiai, yang dibesarkan dalam habitus karawitan-pedalangan, akan memiliki *ngeng* karawitan.

Dalam memainkan beberapa instrumen gamelan misalnya *kenong*, *kempul*, dan *gong*, sebenarnya tidak terlalu banyak dibutuhkan keterampilan, tetapi rasa musikal atau *ngeng*. Para *pengrawit* instrumen ini bermain saat *pengrawit* yang lain (sering kali) bermain lambat atau tidak memainkan instrumen, sehingga jika ia memainkan kurang tepat, misalnya terlalu cepat atau terlalu *nggondhol* akan sangat kelihatan dan menjadi bahan cemoohan *pengrawit* lain. Agar dapat memainkan instrumen ini dengan baik dibutuhkan proses *embodimen*. *Embodimen* dalam karawitan dapat dicapai secara aktif dan pasif. Secara aktif dapat dicapai melalui latihan yang terus-menerus dengan cara praktik, menonton pertunjukan wayang atau *nyon-nyon*, ataupun mendengarkan gamelan atau wayang dari radio secara rutin. Dengan cara seperti ini, *ngeng* akan menubuh dalam diri *pengrawit*. Sedangkan secara pasif, dilakukan dengan proses berpuasa, tirakat, dan *kungkum*.⁶ Dengan berpuasa, tirakat, dan *kungkum*, seseorang akan mudah mengosongkan pikirannya untuk dimasuki *ngeng*. Proses *embodimen* dalam tubuh *pengrawit* ini seperti proses *embodimen* yang dialami oleh seniman Jawa pada umumnya seperti yang ditulis Weis (2003:43) sebagai berikut.

A successful performance in Java can be achieved and described in at least two different ways in terms of embodiment: the performer(s) can bring the piece to life, they can find, seize, and realize the inner life of the piece, or they can be filled-up by, embody the piece.

Proses *embodimen* dalam tubuh *pengrawit* dapat dipahami seperti dalam istilah Jawa "*curiga manjing warangka, warangka manjing curiga*" (bilah keris masuk dalam kerangkanya, kerangka menyatu dengan bilah keris). Tubuh manusia dianalogikan sebagai *warangka*, sedang rasa *ngeng* adalah *curiga*. Analogi seperti ini tidak hanya terjadi dalam dunia karawitan dan pedalangan tetapi juga dalam tari. Seorang dalang ketika telah duduk di panggung agar dapat memainkan wayang-wayangnya sehingga tampak hidup, atau bisa *sem*, *nges*, *semu*, dan *gecul*, harus telah mengalami proses penubuhan.

Pada dalang, *embodimen* atau penubuhan tidak hanya terkait dengan gerakan, tetapi juga terkait dengan bunyi. Seorang dalang agar bisa masuk dalam dunia bunyi karawitan (aktif), atau bunyi karawitan masuk pada jiwa dalang (pasif), diperlukan waktu latihan yang cukup lama. Seringkali walaupun bunyi karawitan atau *ngeng* telah menubuh pada dalang, masih diperlukan struktur luar berupa bunyi gamelan sesungguhnya. Ini dapat dicapai oleh dalang dengan cara hadir dan mendengarkan bunyi gamelan beberapa saat sebelum pertunjukan dimulai.

Tidak jarang seorang dalang menjadi *pengrawit* dulu pada saat *nyon-nyon* menjelang pertunjukan wayang, atau setidaknya akan hadir dan duduk di sekitar gamelan pada saat *talu*. Dengan demikian penyajian gending *tal* sebelum pertunjukan wayang dimulai sangat penting artinya bagi dalang dan *pengrawit* dalam kaitannya dengan proses penubuhan. Masa *tal* ini digunakan oleh *pengrawit* dan dalang sebagai sarana untuk *nyalira*, agar bunyi yang didengar menjadi bagian dari tubuhnya.

Itulah pentingnya mengapa dalam pertunjukan wayang tradisi Yogyakarta dalam *tal* gamelan dimainkan pada *pathet sanga*. Ada dua alasan mengapa dalam gending *tal* yang disajikan hanya gending yang ber*pathet sanga*. Pertama, terkait dengan suasana dan rasa yang dikehendaki. Gending *pathet sanga* memiliki rasa dan nuansa yang *renyah*. Rasa ini membuat seseorang yang mendengarkan siap untuk melihat pertunjukan. Alasan yang kedua, setelah selesai (*suwuk*) gending *patalon*, dimulai dengan *Ayak-ayak sléndro pathet nem* yang dimulai (*buka*) dengan nada 5. Dengan demikian walaupun di sini ada perubahan *pathet*, *ngeng* gamelan tetap bisa diterima oleh telinga dan perasaan *pengrawit* dan penonton karena ada kesamaan nada antara akhir *patalon* dan awal *Ayak-ayak*. Gending *patalon* diakhiri dengan gending *Sampak sléndro pathet sanga*. *Suwuk* gending ini adalah nada 5. Ini sesuai dengan nada pembukaan (*buka*) *Ayak-ayak sléndro pathet nem*, gending yang selalu digunakan untuk *jejer* pertama.

Bunyi gending *patalon* digunakan oleh dalang, *pengrawit*, dan penonton agar bisa masuk dalam ruang bunyi. Masa itu digunakan oleh dalang dan *pengrawit* untuk melepas atau mengosongkan isi tubuh yang ada untuk dimasuki dunia bunyi karawitan yang sedang dialami. Dengan kata lain, dalang dan *pengrawit* akan masuk pada *ngeng* dari gamelan itu. Tanpa proses seperti ini, karawitan tidak akan berjalan baik atau sering para *pengrawit* mengatakan *ora kompak* (tidak bersatu) atau *bubrah* (rusak). Maka sering kali keberhasilan pada saat *tal* dapat digunakan sebagai indikasi apakah nantinya iringan karawitan dalam pertunjukan wayang itu akan berjalan baik atau tidak.

Kekurangompakan dalam *tal* dapat terjadi antara lain, pada saat pemain *kendhang* memberi aba-aba *suwuk*, pemain *balungan* masih tetap bermain. Penyebab yang lain, pada saat gamelan *suwuk*, ada *pengrawit* yang mendahului bunyi *gong*. Atau sebaliknya, pada saat *suwuk*, pemain *gong* terlalu terlambat dalam memukul *gong*. Kekurangompakan juga terjadi pada masalah irama. Misalnya bunyi *kenong* terlalu cepat, atau *pengrawit* mengatakan *ngoyak*, yang menyebabkan irama menjadi cepat tanpa aba-aba *pengendhang*.

Bila dalam *tal* berjalan baik atau kompak, maka pertunjukan wayang malam itu akan berlangsung dengan baik. Sebaliknya bila dalam masa *tal* tersebut tidak terjadi kekompakan, artinya masing-masing rasa *pengrawit* belum menyatu, maka pertunjukan selanjutnya juga akan tidak berjalan dengan baik.

Gending *patalon (tal)* dalam tradisi Yogyakarta dimulai dari Gending *Gambirsawit*, diteruskan dengan *Ladrang Gonjang-gonjing*, diikuti *Ladrang*

Cakrawala, diteruskan dengan *Ayak-ayak sléndro pathet sanga*, *Srepeg*, diakhiri dengan *Sampak*. Tempo yang dibangun, dari pelan-pelan menuju cepat. Gending *Gambirsawit* dibunyikan pelan-pelan, diikuti dengan jenis *ladrang* yang bisa memiliki tempo yang cepat, diikuti dengan *Ayak-ayak* yang memiliki tempo lebih cepat dari *ladrang*, diteruskan dengan *Srepeg* yang memiliki irama lebih cepat dan diakhiri dengan *Sampak* yang memiliki irama lebih cepat dari *Srepeg*. Tempo dan irama ini bisa dilihat dari jumlah *kenong* setiap *gongnya*, atau jumlah *sabetan* *kenong* dalam satu siklus gending. Gending *Gambirsawit* rata-rata dalam satu *gongan* memiliki durasi waktu 6 menit. Dalam waktu 6 menit tersebut *kenong* hanya memainkan 4 kali. *Kenong* dipukul setiap 16 kali *sabetan balungan*. Pada *Ladrang Gong-ganjing*, *kenong* dimainkan setiap 8 *sabetan balungan*. Pada *Ayak-ayak*, *kenong* dimainkan setiap 2 *sabetan balungan*, dalam *Srepeg*, *kenong* dimainkan sama dengan *sabetan balungan*, sedangkan dalam gending *Sampak*, *kenong* dimainkan dua kali *sabetan balungan*.

Ngeng: Sebuah Pengalaman

Untuk memahami proses embodiment dalam tubuh dalang dan pengrawit, saya akan menggunakan perspektif fenomenologi. Tentang fenomenologi ini, Jan Mrazek (2008:103) menulis: *"Rather than an analytical method, phenomenology is a style of thinking and writing, and an openness to and a movement toward the lived world."* Dalam berpikir dan menulis secara fenomenologi ini, Lansing (1979: 79) menulis:

Phenomenological sociology generally begins with the life world. The results have tended to be speculative, and problems of verification have been awkward. A different approach, more in keeping with Husserlian logic, would begin with simpler models and build up to structures and events in the life world.

Secara fisik pengrawit memainkan gamelan adalah memindahkan energi kinetik dari tubuh pengrawit kepada alat musik. Dalam konteks pengrawit *kempul*, *kenong*, atau *gong*, pengrawit memberikan energinya melalui tangan yang disalurkan pada *tubuh*, selanjutnya energi kinetik dari *tubuh* berpindah menuju gamelan. Gamelan akan menyimpan energi tersebut dan mengeluarkannya pelan-pelan dalam bentuk getaran. Itu adalah realitanya. Akan tetapi, bagi pengrawit, realita itu dialaminya sebagai anggota tubuhnya. Saat menabuh gamelan, pengrawit tidak sekedar menabuh atau memberi energi pada instrumen, tetapi selalu mengikuti perasaan dan suara hatinya. Oleh karena itu sering saat memukul gamelan, pengrawit sambil *rengeng-rengeng* untuk menyesuaikan irama tubuh dengan irama gamelan. Kecepatan memukul dan *timing* atau waktu memukul juga diatur oleh ritme tubuhnya. Dengan kata lain, dalam konteks seperti ini instrumen gamelan telah menjadi bagian dari tubuhnya. Pengrawit yang telah

mengalami embodimen penuh dengan instrumen gamelan, akan merasa bahwa instrumen itu bagian dari tubuhnya. Perlakuan tangan terhadap gamelan seperti sudah terjadi secara refleks, sehingga sering dalam kondisi mengantuk pun seorang *pengrawit* yang telah mengalami embodimen penuh dapat memainkan instrumen gamelan dengan benar. Hal ini tidak ubahnya reaksi tangan kita pada saat terlelap tidur digigit nyamuk. Dengan spontan tangan kita akan menamparnya dengan kekuatan yang bisa diterima oleh tubuh. Juga apabila gatal, menggaruk badan juga dengan kekuatan yang bisa diterima tubuh atau garukan yang tidak menyebabkan luka pada badan.

Dalam hal embodimen bunyi, apa yang dilakukan oleh dalang tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan oleh *pengrawit*. Hanya saja dalang tentu harus mengalami embodimen bunyi karawitan dan suara wayang. Dalang yang telah menguasai *ngeng* atau telah mengalami embodimen bunyi gamelan akan dengan mudah memberhentikan iringan (*nyuwuk*), memulai *suluk*, dan juga menggerakkan wayang. Dalang harus bisa menyuarakan berbagai macam suara, ini berarti dalang harus dengan cepat melakukan penubuhan sesuai dengan wayang yang diperankan. Peristiwa penubuhan ini dapat dilakukan oleh dalang dengan latihan secara terus-menerus, baik latihan aktif yaitu memperagakan wayang dan mengucapkannya atau latihan secara pasif dengan melihat dan membayangkan. Dalam tradisi Yogyakarta, seorang yang belajar untuk menjadi seorang dalang haruslah *gendheng*, yaitu mau berlatih mengucapkan percakapan wayang sendiri atau berbicara sendiri. Proses penubuhan juga terjadi pada saat dalang membuat boneka wayang sendiri. Dengan cara menggambar, menatah, *nyungging*, dan memberi gapit pada boneka wayang sendiri terjadi proses penubuhan yang tidak disadari oleh dalang. Itulah sebabnya para dalang *sepuh* yang bisa membuat wayang sendiri akan dapat menjiwai semua tokoh wayang yang dipentaskan.

Walau telah terjadi embodimen, seringkali seorang dalang masih membutuhkan struktur luar untuk membantu proses embodimen ini. Struktur luar dapat berupa mulut atau *praèn* boneka wayang itu sendiri atau suara *genukan* atau *gringingan gendèr*. Dengan melihat dan berbicara dengan mulut mengikuti bentuk atau *praèn* boneka wayang akan membantu dalang dalam proses penubuhan tipe suara atau *kedaling* wayang, sedangkan bunyi *genukan* *gendèr* akan membantu proses penubuhan terkait dengan volume suara (tinggi-rendah) boneka wayang.

Proses penubuhan ini juga terlihat dari irama *keprak*. Oleh karena itu tidak berlebihan jika dikatakan, bahwa *keprak* merupakan jantung atau hati dalang. Dalam menggerakkan wayang, saat wayang „bernapas“, sebetulnya juga mengikuti napas dalang, di situ terjadi peristiwa penubuhan antara „napas wayang“ dengan napas dalang.

Embodimen dalang terhadap gerak wayang dilakukan oleh dalang dengan cara latihan terus-menerus memegang wayang dan mencoba menjiwainya. Proses embodimen ini dilakukan dalam proses yang lama. Salah satu di antaranya adalah

sering mengamati gerakan wayang dan raut muka wayang. Walau sudah terjadi embodiment penuh, seringkali masih diperlukan struktur luar untuk membantu proses penubuhan ini. Struktur luar ini tampak dalam bentuk tindakan dalang pada saat dalang *ngésis*⁹ wayang atau pada saat mempersiapkan letak masing-masing wayang dalam *éblék* sambil mencoba menatap raut muka wayang dan menggerakkannya sebelum pertunjukan wayang dimulai. Ini terutama dilakukan pada tokoh-tokoh wayang yang menjadi idolanya atau boneka wayang yang relatif asing dalam tubuh dalang, misalnya wayang-wayang yang bukan buatannya sendiri. Proses ini dilakukan pada saat *taluh*, beberapa saat pertunjukan wayang akan dimulai. Tindakan seperti ini dilakukan oleh dalang agar dalang bisa menjiwai karakter wayang (aktif) yang akan dipentaskan atau wayang itu *nyaritra* (pasif) dalam jiwa dalang. Itulah sebabnya seorang calon dalang sebelum menjadi dalang akan lebih baik kalau sering menjadi penata (*penyimping*) wayang dan menjadi pembantu dalang (*laldén*). Pada saat menata dan mempersiapkan wayang, secara tidak sadar seseorang akan menggerakkan wayang dan menjiwai tokoh-tokoh wayang itu. Dengan cara seperti ini terjadi proses penubuhan yang terjadi secara gradual dan tidak disadari.

Penutup

Habitus merupakan pola penubuhan aksi dan reaksi, yang mana seseorang tidak secara penuh menyadari mengapa mengerjakan apa yang dikerjakan; tidak secara penuh ditentukan, tetapi suatu tendensi yang berjalan dengan cara tertentu. Dalam konteks *pengrawit*, habitus mendengarkan sangat penting. Karena dengan habitus itu, *pengrawit* akan menguasai *ngeng*. "Habitus mendengarkan" terjadi secara alamiah. Kita mendengarkan dengan cara tertentu tanpa berpikir tentangnya, dan tanpa menyatakannya bahwa peristiwa itu adalah suatu cara mendengarkan. Sebagian besar cara mendengarkan kita dipelajari dengan secara tidak sadar meniru di sekeliling kita dan dengan siapa kita terus-menerus berinteraksi. Suatu habitus mendengarkan menyarankan, bukan ketentuan dan bukan aturan, tetapi kecenderungan, suatu disposisi untuk mendengar dengan fokus tertentu, untuk mencapai pengalaman emosi tertentu, untuk berpindah dengan gaya *gesture* tertentu, dan menginterpretasikan arti bunyi dan respon emosional seseorang. Sikap mental pendengar tidak diperoleh dengan sendirinya, tidak secara alamiah, tetapi biasanya dipengaruhi oleh tempat, waktu, konteks budaya, dan pengalaman seseorang.

Kata habitus pendengaran yang dipinjam dari konsep Bourdieu, menekankan keterkaitan antara persepsi emosi musikal dan interaksi yang dipelajari dengan keadaan sekitar. Persepsi *pengrawit* berperan dalam sekumpulan habitus yang secara gradual dibangun melalui kehidupannya dan berkembang melalui interaksi yang terus-menerus dengan dunia sekitar tubuh dan situasi yang berkembang di dunia (Becker, 2004: 71). Dengan konsep *habitus*, Bourdieu menunjukkan bahwa

keterampilan seseorang *pengrawit* dalam menjawab tantangan dikondisikan oleh lingkungannya dan dipengaruhi oleh rutinitas tindakannya.

Catatan Akhir

1. Tulisan ini merupakan sebagian dari draft disertasi penulis yang berjudul *Milesid dan Nggandul dalam Karawitan Pedalangan Gaya Yogyakarta*. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ditnaga – Dirjen Dikti yang telah memberi dana untuk mengikuti program *sandwich* di Asia Research Institute–National University of Singapore (ARI–NUS). Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Prof. Lily Kong, direktur ARI yang telah menerima penulis menjadi Asian Graduate Fellow dari bulan Mei 2008 s.d. Juli 2008 dan sebagai Visiting Scholar dari bulan November 2008 s.d. Maret 2009. Tulisan ini merupakan sebagian hasil dari program tersebut.
2. Isi lengkap manuskrip ini bisa dilihat dalam kumpulan tulisan Sastrapustaka (1953) atau dalam versi bahasa Inggris telah diedit oleh Judith Becker dkk.
3. Penjelasan Kleden ini dapat juga dilihat dalam tulisan Al. E. Binawan dalam tulisannya “Habitus (?) Nyampah: Sebuah Refleksi,” dalam Majalah *Basis*, Vol. 56 No. 05/07 Mei 2007.
4. Contoh mengenai pemahaman habitus ini dapat pula dilihat dalam tulisan Al. E. Binawan dalam tulisannya “Habitus (?) Nyampah: Sebuah Refleksi,” dalam Majalah *Basis*, Vol. 56 No. 05/07 Mei 2007. Contoh yang disampaikan mengenai habitus berjalan kaki di kiri dan habitus berlalu-lintas.
5. Menurut S.H. Koesumo (1956:112–123) jumlah instrumen *kempul* mengalami penambahan hingga seperti sekarang terjadi pada kurun waktu sekitar tahun 1899. Pada tahun itu GPH. Suryoputra dan KPA. Cakraningrat yang kelak menjadi Putih BKPA, Danureja menambah jumlah gamelan dengan rincian: *gong siyem laras gulu* (nada 2), *kempul laras lima*, *kempul laras barang* (nada 1), *kempul laras panunggul* (nada 7), *kenong laras barang dan panunggul* (nada 1 dan 7), *gong sawukan laras barang dan panunggul* (nada 1 dan 7), dan *gender panembang*. Instrumen ini lalu bertambah lagi atas pengaruh RM. Jayadipura, seorang tokoh kesenian Keraton Yogyakarta. Ia menambahkan beberapa instrumen karawitan antara lain: *kempul laras jangga alit* (nada 2 tinggi), *kempul laras dhadha alit* (nada 3 tinggi), *sawukan laras dhadha ageng* (nada 3 rendah), *sawukan laras nem ageng*, *kenong laras dhadha ageng alit* (nada 3 rendah dan tinggi), *kenong laras jangga ageng alit* (nada 2 rendah dan tinggi).
6. *Kungkum* atau berendam dalam aliran sungai pada waktu tengah malam biasanya banyak dilakukan oleh para datang. Proses seperti ini merupakan latihan mengosongkan pikiran paling berat.
7. *Kedal* diartikan mampu membedakan suara wayang menurut sifat dan ciri-ciri wayang. Misalnya Werkudara bersuara pada *laras nem ageng* (y), *kedal sereng* dan *anteb*; Sangkuni bersuara pada *laras jangga* (2), *kedal sarèh*, *sèlèhipan ajeg* (santai, irama teratur), dan lain-lain.

8. *Genekan* adalah suara instrumen *gender* pada saat mengiringi *kandha*, *carita*, dan *pocapan* dalam pertunjukan wayang tradisi Yogyakarta. Dalam tradisi Surakarta, *genekan* disebut sebagai *grimingan*.
9. *Ngésis* wayang atau mengangini wayang dilakukan agar wayang tidak lembab. Dalam proses *ngésis* ini, biasanya dalang menggerakkan wayang-wayang mereka sambil mengamati raut muka wayang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aalten, Anna. "Listening to the Dancer's body" dalam Shilling, Chris (ed) *Embodying Sociology: Retrospect, Progress and Prospects*. UK: Blackwell Publishing, 2007:109–125.
- Binawan, Al. Endang L. "Habitus (?) Nyampah: Sebuah Refleksi," dalam *Majalah Basis* Vol. 56 No. 05/06 Mei–Juni 2007.
- Becker, Judith. *Gamelan Stories: Tantrism, Islam, and Aesthetics in Central Java*. Arizona State University: Program for Southeast Asian Studies, 1993.
- . *Deep Listeners: Music, Emotion, and Trenching*. Bloomington: Indiana University Press, 2004.
- Benamou, Marc. *Rasa in Javanese Musical Aesthetics*. Ann Arbor: Umi, 1998.
- Bourdieu, Pierre. *The Logic of Practice*. Stanford: Stanford University Press, 1990.
- . *Distiction*. London: Roudledge, 1994.
- Brinner, Benjamin. *Music in Central Java*. New York: Oxford University Press, 2008.
- Brown, Nicolas. "The Flux between Sounding and Sound: Towards a Relational Understanding of Music as Embodied Action" in *Contemporary Music Review*, Vol. 25 No.1/2 February/April, 2006:37–46.
- Crossley, Nick. *The Social Body: Habit, identity, and desire*. London: Sage, 2001.
- Downey, Greg. "Listening to Capocira: Phenomenology, Embodiment, and the Materiality of Music," in *Ethnomusicology*, Vol. 46 No. 3 (Autumn), 2002:487–509.
- Haryatmoko. "Sekolah, Alat Reproduksi Kesenjangan Sosial: Analisis Kritis Pierre Bourdieu," dalam *Basis* No. 07–08 tahun ke-57, Juli–Agustus 2008.
- Karahinan, Wulan. *Gendhing-gendhing Mataram Gaya Yogyakarta dan Cara Menabuh*. Yogyakarta: Krida Mardawa Karaton Ngayogyakarta, 1991.
- Kauppi, Niilo. *The Politics of Embodiment: Habits, Power, and Pierre Bourdieu's Theory*. Frankfurt am Main: Peterlang, 2000.

- Kim, Jin Hyun and Uwe Seifert. "Embodiment: The Body in Algorithmic Sound Generation," in *Contemporary Music Review*, Vol. 25 No. 1/2 February/April 2006:139-149.
- Kunst, Jaap. *Music in Java: Its History, Its Theory, and Its Technique*. Edited by Ernst Heins, 3rd edition, 2 vols. The Hague: Martinus Nijhoff, 1973.
- Lansing, JS. 1979. "In the World of the Sea Urchin: The Application of Husserlian Phenomenology to Cultural Symbols," dalam A.L. Becker dan Aram A. Yengoyan (eds). *The Imagination of Reality*. New Jersey, 1979:75-83.
- Lindholm, Charles. *Culture and Identity*. Oxford: Oneworld, 2007.
- Mrazek, Jan. "Xylophone in Thailand and Java: A Comparative Phenomenology of Musical Instrument," in *Asian Music*, No. Summer/Fall, 2008:59-107.
- Mudjanattistomo, R.M., R. Ant. Sangkono Tjiptowardoyo, R.L. Radyomardowo, dan M. Basirun Hadisumarto. *Pedhalangan Ngayogyakarta*. Yogyakarta: Yayasan Habirandha, 1977.
- Nercessian, Andy. *Postmodernism and Globalization in Ethnomusicology*. USA: Scarecrow Press, Inc., 2002.
- Ouzounian, Gascia. "Embodied Sound: Aural Architectures and the Body," in *Contemporary Musik Review*, Vol. 25 No. 1/2 February/April, 2006:66-79.
- Pelias, Ronald J. "Performative Inquiry, Embodiment and Its Challenges," in J. Gary Knowles and Andra L Cole (eds), *Handbook of the arts in qualitative research: Perspectives, methodologies, examples, and issues*. USA: Sage, 2008.
- Sastrapustaka. "Wédha Pradangga Kawedhar." Manuskrip, 1953.
- Schroeder, Franziska. "Bodily Instruments and instrumental Bodies: Critical Views on the Relation of Body and Instrument in technologically Informed performance Environments," in *Contemporary Music Review*, Vol. 25 No. 1/2 February/April, 2006:1-5.
- Shilling, Chris. *The Body in Culture, Technology and Society*. London: Sage, 2004.
- . *Embodying Sociology: Retrospect, Progress and Prospects*. UK: Blackwell Publishing, 2007.
- Sindusawarno, Ki. *Radyapustaka dan Noot-Angka*. Surakarta: Paheman Radyapustaka, 1960.
- Siswanto, M. *Tuntunan Karawitan*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, t.t.
- Wainwright, P. Steven, Clare Williams, and Bryan S. Turner. "Varieties of habitus and the embodiment of ballet," in *Qualitative Research*, 4(3), 2004:311-337.

- Wainwright, P. Steven, and Bryan S. Turner. "Epiphanies of embodiment: injury, identity and the balletic body," in *Qualitative Research*, 6(4), 2008:535–558.
- Warsadiningrat, KRT. *Weda Pradangga*. Surakarta: SMKI, 1979.
- Weiss, Sarah. "Embodiment and Aesthetics in Javanese Performance," in *Asian Music*, Spring/Summer 2003:29–45.