

GÊNDHING NDADI

Musik dalam *Angguk* Non-Cerita di Kebumen

Rabimin

Abstract

This point focuses on the explanation of musicality context that is generated by supernatural creed called *ndadi* in the *Angguk* folk art in the villages of Kebumen. It is intended to show the typicality of the musical environment.

A*ngguk*¹ adalah jenis kesenian (tari) rakyat yang sering juga disebut Dolalak. Dalam pertunjukkan *Angguk* terdapat istilah "*ndadi*" untuk menunjuk suatu adegan tertentu. Setiap bentuk seni pertunjukkan *Angguk* yang di dalamnya terdapat adegan *ndadi*, maka selalu disebut dengan *Angguk ndadi*. Dan, *Angguk ndadi* di daerah Kecamatan Mirit dan Kecamatan Prembun Kebumen disebut juga dengan sebutan *Angguk "mendem"*.

Kalau diklasifikasi secara tematik, pertunjukkan *Angguk* dapat dikategorikan dalam *Angguk non-cerita* yang artinya tidak menggunakan cerita (*lakon*) dan *Angguk* yang menggunakan cerita². Pada dasarnya, *Angguk non-cerita* lebih menekankan pada keindahan tata koreografi yang bersifat massal yang ditarikan oleh para penari laki-laki maupun perempuan. Di tengah-tengah koreografi tari yang sedemikian rupa, terdapat adegan "*ndadi*" sebagai klimaksnya³. Dalam *pentas* seni *Angguk non-cerita* di daerah Kabupaten Kebumen terdapat adegan "*ndadi*" (*trance*) sebagai *klimaknya*, oleh masyarakat setempat disebut dengan "*mendem*", yaitu *penari* (dapat juga *penabuh* bahkan *penonton*) yang konon kemasukan roh halus atau "*roh suci*" yang datang karena dipanggil oleh seorang *pawang*.

Ndadi

Pengertian *ndadi* dalam konteks ini perlu mendapat penjelasan, agar sejak awal dapat ditemukan satu ikatan pembicaraan yang tidak saling bersengkabut satu sama lain. Memang, kata *ndadi* menurut kebiasaan orang Jawa sering kali disejajarkan dengan istilah *trance* yang secara antropologis sering dimaknai

¹ Di dalam daftar proyek penunjang peningkatan kebudayaan Jawa Barat tahun 1981 ditemukan kesenian *Angguk* juga di Ciamis. Hanya saja kesenian ini kurang begitu berkembang. Kalau dikatakan berkembang, maka persebarannya pun hanya dalam skala lokal di wilayah daerah Ciamis semata. Demikian juga, dengan *Angguk* di Kebumen, persebarannya pun juga terbatas di wilayah Kebumen saja.

² Seni pertunjukkan *Angguk* yang menggunakan cerita, di Kebumen dapat dilihat pada *Angguk Jidur* dan *Angguk Menoreng*.

³ Kedua jenis *Angguk* itu, baik yang menggunakan cerita maupun yang tidak menggunakan cerita pada dasarnya terdapat adegan yang disebut dengan *ndadi*.

sebagai "keadaan psikologis yang dialami individu tertentu yang sedang kehilangan kesadaran dan mengalami keadaan khayal disebabkan oleh faktor-faktor tertentu" (Ariyono Suyono, 1985: 413). Pendek kata, *trance* adalah suatu klimaks dari upacara keagamaan tertentu yang dapat terjadi misalnya; sebagai akibat makan obat dari jenis tumbuh-tumbuhan tertentu atau setelah melakukan tarian yang penuh konsentrasi, atau pula karena hal lain berdasarkan kepercayaan tertentu. Secara umum pengertian "*ndadi*" atau *trance*.

Dalam pertunjukan *Angguk*⁴ istilah "*ndadi*" merujuk pada suatu adegan sebagai klimaks dari pertunjukannya. Disebut *ndadi* karena di dalam adegan itu terdapat suatu keadaan yang sangat bersifat psikologis; ditandai dengan seseorang sebagai pelaku pertunjukan yang mengalami *trance*. Kata *ndadi* digunakan sebagai term untuk mewartakan pengertian yang terkandung dalam istilah *trance*, karena *ndadi* adalah sebuah pengertian yang menandai tentang sesuatu yang menjelma atau berubah wujud empirisnya⁵.

Syarat Mencapai "Ndadi"

Berdasarkan informasi dari orang-orang yang terlibat dengan eksistensi seni tradisional *Angguk*, dinyatakan bahwa mencapai tingkat psikologis yang "*ndadi*" itu dapat diupayakan. Ini dapat dimengerti karena di dalam konteks seni tradisional *Angguk*, *ndadi* adalah suatu istilah untuk melukiskan keadaan seorang pemain atau mungkin juga malah penonton seni pertunjukan rakyat itu, di mana kesadaran dirinya dikuasai oleh alam kesadaran lain yang biasa disebut dengan "*roh suci*". Apabila "*roh suci*" telah masuk ke dalam tubuh seorang pemain *Angguk*, maka kesadaran diri orang tersebut terdesak, sehingga tidak mampu lagi mengontrol segala hal yang diperbuatnya. Konon, semua yang ia lakukan itu sama sekali ditentukan dan dikuasai oleh "*roh suci*" tersebut, sehingga apabila ia berbicara, secara empiris begitu nampak keadaan yang menunjukkan ketidaksadaran bahwa dirinya sedang berbicara. Demikian juga dalam hal perbuatan, seringkali orang yang telah menjalani *trance* atau *ndadi* merasa tidak berbuat sesuatu pada saat ia dalam keadaan *trance* atau *ndadi*. Orang cenderung mengatakan bahwa mereka yang dalam keadaan *ndadi* itu sedang berada dalam *alam bawah sadar*.

Agar seorang pemain *Angguk* dapat mencapai keadaan ke tingkat "*ndadi*" maka seseorang itu harus mematuhi segala *laku* dan *pantangan*, yaitu harus mandi *kramas* sebelum memainkan atau memerankan "tokoh" tertentu. Tokoh yang diperankan oleh orang yang "*ndadi*" dalam seni tradisional *Angguk* adalah figur-figur yang tidak kasat mata, yang konon "roh"-nya menyusup ke dalam

⁴ Terutama *Angguk* di Kebumen.

⁵ Berasal dari asal kata "dadi" yang dalam bahasa Indonesia setara dengan kata "jadi". Sementara, kata "jadi" dalam bahasa Indonesia adalah kata dasar yang berkelas *partikel* yang salah satu artinya adalah langsung berlaku, mewujudkan, lahir, dan siap pakai. Itu, equivalensi kata *dadi* yang setara dengan kata "jadi". Kemudian, dalam bahasa Jawa, kata *dadi* mendapat *ater-ater* anuswara "n" yang merubah statusnya menjadi kata kerja. "Dadi" adalah idiom bahasa Jawa, yang dalam bahasa Indonesia berarti "jadi" yang merupakan kata kerja transitif. Oleh karena itu, pengertian *ndadi* mengindikasikan pada suatu "konsep" aktif.

tubuh orang yang "ndadi" itu. Harus sesuci lahir dan batin, yaitu dengan tidak makan, tidak minum, tidak syahwat, tidak berkumpul dengan melakukan hubungan suami-istri, sedang bagi wanita disyaratkan tidak sedang dalam keadaan menstruasi. Di samping itu, diwajibkan pula untuk *nyekar* kepada arwah leluhur yang termanifestasikan pada punden-punden desa setempat untuk berdo'a, memohon agar Roh Leluhur berkenan merasuk ke tubuh para pemain di waktu pentas. Adapun syarat-syarat untuk *nyekar* adalah membawa kembang *telor*⁶ dan menyan putih⁷, dan ada kalanya yang ditambah dengan air teh, kopi, atau air putih, dan kelapa muda.⁸ Untuk kelompok kesenian *Angguk* di desa Tlogo Depok, ditambah dengan kewajiban untuk memberi *sesaji* kepada "roh suci" penjaga ricikan *Bedug*.

Dua Jenis "Ndadi"

Angguk "ndadi", pada dasarnya dapat dibedakan menjadi 2 (dua) macam yaitu *Angguk* jenis *janturan* dan *Angguk* jenis *kurungan*. *Angguk ndadi* jenis *janturan* pada dasarnya adalah karena metode untuk sampai pada tahap *ndadi* atau *trance* disebabkan karena *dijantur* (Jawa: "diubengke")⁹. Sedangkan *ndadi* dalam kategori *kurungan* secara kasat mata menampakkan bahwa para pemain *Angguk* tersebut dapat *ndadi* atau *trance* dengan sendirinya, tanpa kehadiran seorang pawang¹⁰. Diyakini oleh masyarakat Kebumen bahwa di dalam raga para pemain tertentu sudah terdapat, sudah memiliki wadah atau kurungan sebagai tempat "roh suci" yang masing-masing pemain, termasuk penonton, yang satu dengan lainnya berbeda. Ini mengindikasikan bahwa potensi super-natural ikut berperan di dalam penyajian pertunjukkan *Angguk*.

Seperti telah di jelaskan di atas, kata *ndadi* berasal dari kata *dadi* yang di dalamnya mengandung pengertian-pengertian seperti berubah, berganti, menjelma "ke dalam kondisi tertentu" atau "menjadi". Persoalannya adalah

⁶ Disebut *kembang telon* karena kembang atau bunga yang digunakan meliputi tiga (note: kata tiga dalam bahasa Jawa adalah telu, dan kata telu adalah kata sifat, untuk merubahnya menjadi kata benda, maka diubahlah menjadi talon) yaitu mawar, melathi dan kenanga.

⁷ Biasanya, menyan putih pada saat *nyekar* harus dibakar, namun dalam hal ini boleh untuk tidak dibakar.

⁸ Baca: *degan kambil ijo*.

⁹ Perlu penelitian lintas disiplin untuk menjawab pertanyaan, mengapa dengan *dijantur*, atau *diubengke* (note: diputar-putar) seorang penari *Angguk* bisa sampai pada tahap *trance*. Sebab, pertanyaan ini tidak mungkin dapat dijawab oleh sebuah bidang kajian seni pertunjukkan yang cenderung mempersoalkan bangunan estetika dan fenomena-fenomena di balik estetika itu. Menurut pendapat Bapak Darmo Suwito, menyatakan bahwa pemain *Angguk* yang "ndadi" dengan cara *dijantur*, menunjukkan bahwa perkumpulan tersebut menempuh jalan pintas dan hasilnya tentu kurang memuaskan, karena ada resiko yang harus ditanggung sendiri oleh penari. Untuk itu kalau sampai berani memakan pecahan kaca, jarum, api dan sebagainya tentu setelah selesai akan terasa sakit, inilah salah satu resiko yang harus dipertanggungjawabkan (wawancara, 29 Oktober 2000). Sedangkan Bapak Kamarun sebagai pelatih *Angguk* "ndadi" jenis *Janturan*, menganjurkan kepada penarinya yang "ndadi" agar makan makanan yang enak-enak saja, seperti pisang, panggang ayam dan sebagainya, agar badannya sehat (wawancara, 27 Oktober 2000).

¹⁰ Orang yang bertugas untuk melakukan pembimbingan, penstimulasian agar sosok pribadi tertentu dalam kondisi psikologis normal, karena untuk keperluan upacara ataupun untuk keperluan seni pertunjukkan menjadi *trance*.

berubah bagaimana, menjadi apa atau menjelma apa orang yang mengalami *trance* dalam pertunjukkan itu. Hal ini sungguh merupakan persoalan krusial yang dalam kesempatan ini tak ada pretensi untuk menjelaskannya. Jelasnya, *trance* adalah kondisi psikologis yang sangat khusus dengan kualitas, karakteristik, dan power kejiwaan tertentu pada pelakunya.

Keadaan pelaku *trance* secara *superficial* mirip seperti orang tidur dengan fungsi individual di tingkat kesadaran berbeda dengan keadaan sadar di saat-saat biasa. Secara psikologis keadaan ini menampakkan derajat meningkatnya daya *receptive* dan *responsive* di mana persepsi-persepsi *inner experiential* yang bersangkutan tercurahkan begitu signifikan banyaknya seperti persepsi-persepsi pada realitas *external*¹¹.

Ciri-Ciri "Ndadi"

Untuk mencapai tingkat *ndadi* ada ciri-ciri yang dapat digunakan untuk menandai bahwa seorang pemain akan berada dalam keadaan "*ndadi*", yaitu; diawali dari ibu jari kaki yang tampak gemetar, kemudian getaran itu naik keatas hingga seluruh kaki, kemudian naik lagi pelan-pelan merambat ke atas hingga kening dan kepala. Setelah "performance phisik yang gemetar itu mencapai kening dan kepala¹², maka keadaan orang atau pemain yang mulai terkena gejala *ndadi* itu lantas seperti tidak sadar akan segala ucapan dan perbuatan yang dilakukannya. Ketidaksadaran inilah nilai estetika yang dikehendaki dalam kesenian tradisional *Angguk*¹³.

Di saat-saat penari, pemain *Angguk* atau seorang penonton telah ada yang tidak lagi memiliki kesadaran diri, maka "konon" agar dapat mengantarkan masuknya "*roh suci*" ke dalam tubuh penari, diperlukan bunyi-bunyian yang dapat menghantarkannya. Maka, pada saat ada penari, pemain *Angguk* atau seorang penonton yang mulai terkena gejala *ndadi*, maka para pemain musikpun segera menyajikan gëndhing-gëndhing yang dipandang dapat menstimulir masuknya "*roh suci*" ke dalam tubuh orang itu.

Jika di lihat, secara empiris pada umumnya para penari yang telah masuk ke dalam keadaan *ndadi* selalu minta untuk mengenakan kacamata dengan warna

¹¹ Penjelasan kualitatif ini tidak bermaksud untuk mengabaikan penjelasan lain yang lebih bersifat kuantitatif. Bila ada penjelasan kuantitatif yang rasional, tentu saja akan sangat bermanfaat untuk memahami fenomena *trance* ini secara komprehensif. Selain itu, perlu juga dijelaskan di sini bahwa dalam adegan "*ndadi*" pada pertunjukkan *Angguk*, para pemain (penari dan pemusik) bahkan juga penonton, menari seorang diri dalam keadaan tidak sadarkan diri. Karena, konon mereka kemasukan Roh halus atau Roh leluhur yang tinggal ditempat-tempat keramat seperti pada punden. Roh halus itu dianggap menjaga dan melindungi warga masyarakat desa setempat. Biasanya, pada saat *trance* atau *ndadi* mereka menari dengan diselingi makan sesaji (tertentu) yang telah dipersiapkan, bahkan ada yang makan bulir-bulir padi, pecahan-pecahan kaca (Jawa: *beling*), bara api (Jawa: *mawa*). Selain itu, mereka yang sedang dalam keadaan *trance* itu juga minta lagu (*gëndhing*) yang sering kali sebelum minta gendhing secara tiba-tiba minta agar gendhing yang masih dimainkan segera dihentikan karena dia minta agar gendhingnya segera diganti (Darmo Suwito, wawancara, 7 Oktober 2000).

¹² Dalam bahasa Jawa disebut "embun-embun".

¹³ Konon, pada saat gejala *ndadi* itu sudah sampai di atas kepala, maka *roh suci* masuk ke dalam tubuh orang yang terkena gejala *ndadi* itu, didahului dengan proses tawar menawar dengan *pawang/tukang kopoh* yang mengawal jalannya pertunjukkan *Angguk*.

hitam. Beberapa kesaksian menyatakan bahwa kacamata itu diperlukan karena mata orang-orang yang dalam keadaan *ndadi* selalu dalam keadaan melotot, terutama apabila, "konon", kekuatan gaib yang marasuki tubuh orang yang bersangkutan mengekspresikan ketidakberkenannya terhadap sesuatu hal yang tentu saja sifatnya sangat improvisatoris, sehingga apabila orang yang sedang dalam keadaan *ndadi performance*-nya akan membuat takut para penonton. Dalam keadaan *ndadi* itulah keunikan estetis menjadi tujuan kesenian jenis ini, menjadi sangat menarik karena pada saat penari, pemain lain atau bahkan penonton sedang dalam keadaan *ndadi* justru mereka malah menari sesuatu dengan gerakan-gerakan konvensional dalam tari Jawa yang disebut dengan gerakan kiprah.

Berdasarkan pengakuan orang atau pera penari ataupun pemain *Angguk* yang telah pernah berada dalam keadaan *ndadi*, mereka merasakan bahwa *perasaan* diri dan pribadi yang dimiliki telah dikuasai oleh kekuatan atau roh lain yang datang dari suatu tempat tertentu. Beberapa diantaranya ada yang menyebut bahwa kekuatan itu datang dari tempat-tempat keramat di desa setempat.

Umumnya, keadaan penari yang *ndadi* setelah usai dari berada dalam keadaan *ndadi* itu seperti orang bengong. Di antaranya bersaksi bahwa saat *ndadi* dia tidak ingat apapun. Konon, seluruh hal yang ia lakukan, ia merasa tidak melakukannya. Seorang tokoh kesenian *Angguk* bernama Darmo Suwito menambahkan "...karena itu bukan kehendak diri pribadi penari itu".

Perihal berakhirnya keadaan *ndadi*, biasanya dimulai dari *gêndhing Rowo Kidul* yang disajikan tanpa alunan vokal. Kemudian, pengendang dengan garap kendangannya yang sedemikian rupa menstimulir tempo permainan musik menjadi semakin cepat, semakin seseg, hingga penari yang *ndadi* menampakkan gerakan *kakinya yang bergemetar*, dan lama kelamaan semakin melemah hingga menampakkan seperti tidak lagi mempunyai kekuatan. Setelah itu, biasanya orang yang *ndadi* mendekat ke salah satu instrument musik pengiring *Angguk*¹⁴, kemudian menjatuhkan diri dengan posisi "*mlumah*"¹⁵. Diyakini oleh komunitas *Angguk* Kebumen bahwa mereka menjadi makin lemah hingga jatuh telentang sedemikian rupa karena ditinggal "roh suci". Pada saat orang yang *ndadi* itu benar-benar jatuh telentang dan tampak tak berdaya, diyakini bahwa saat-saat itu adalah saat "*roh suci*" meninggalkan pemain tersebut. Setelah diyakini bahwa "*roh suci*" telah pergi, maka *gêndhing* digarap dengan kecepatan yang semakin mencepat dan pada tingkat kecepatan *gêndhing* yang sedemikian rupa, secara tiba-tiba *gêndhing* berhenti¹⁶. Setelah beberapa menit kemudian, si *pawang* atau *tukang kopoh* membangunkan penari yang jatuh telentang usai *ndadi*, dengan ucapan "ayo tangi-tangi"¹⁷. Pertanda bahwa si *ndadi* tersebut

¹⁴ Biasanya adalah instrument bedug.

¹⁵ Kata *mlumah*, dalam kosa kata bahasa Jawa dalam hal ini adalah untuk menyebut jatuhnya orang yang *ndadi* dalam posisi telentang menghadap ke atas.

¹⁶ Cara berhenti demikian ini, dalam khasanah budaya musik gamelan atau budaya musik karawitan disebut dengan *suwuk gropak*.

¹⁷ Artinya adalah ayo bangun, bangun!

telah lepas dari situasi psikologis *ndadi*, maka orang tersebut kemudian bangun, biasanya disertai dengan ekspresi *terkejut*, selanjutnya bergeser berusaha untuk duduk ditepi panggung.

Keadaan pemain atau penonton *Angguk* setelah "*ndadi*", biasanya merasakan kepala sedikit pusing selama sekitar 15 menit, kemudian badan terasa lemas dan letih. Namun, uniknya meskipun di saat "*ndadi*" yang bersangkutan memakan padi dan pecahan kaca, berdasarkan pengakuan perut tidak terasa sakit, dan buang air besar pun dilaporkan sebagai biasa saja, normal, tiada gangguan apapun. Hal ini terutama untuk jenis mereka yang "*ndadi*" dengan cara kurungan. Tetapi bagi mereka yang "*ndadi*" dalam jenis janturan, diakui pula bahwa perut dan badan mereka terasa sakit. Konon, hal ini disebabkan bahwa segala yang masuk keperut dimakan oleh penari tersebut pada kenyataannya dimakan sendiri oleh diri pribadi penari. Berbeda dengan *ndadi* jenis kurungan, segala yang dimakan oleh penari, menjadi hilang karena hakekatnya yang memakan bukan prinadi penarinya yang *ndadi* melainkan dimakan oleh "*roh suci*" (Robani, Kamarun dan Darmo Suwito, wawancara, 28-30 Oktober 2000).

Pengakuan para penari yang *ndadi* dengan jenis kurungan, usai mereka makan api, padi, bedak, bunga¹⁸, daun talas, air kelapa muda sebanyak 5 buah, ternyata tidak merasa sakit.

"roh suci" dan Sesaji

Yang menarik adalah bahwa "*roh suci*" yang involve dalam kesenian tradisional *Angguk* itu mempunyai tempat tinggal, alamat yang tertentu sebagaimana manusia biasa yang mempunyai alamat dan tempat tinggal. Misalnya (1) "*roh suci*" *Den Baguse Ruslan*, di dalam kurungan Narmo dari Tlogo Depok dinyatakan tempat tinggal "*roh suci*" di Pohon Serut sebelah timur dusun Tlogo Depok, yang pada saat ditanya melalui seseorang yang *ndadi* umurnya sekitar 300 tahun. "*Roh suci*" memiliki kesenangan pribadi yang disebut dengan *klangenan* yaitu *gêndhing* Walang Doi, Sinom Ketoprak, Lenggang Kangkung. Jenis sesaji yang dibutuhkan adalah pupuk, sisir, kaca cermin, dan minyak wangi. Pada hakekatnya, sesaji itu dimakan oleh "*roh suci*", namun dalam performance yang kasat mata yang makan adalah orang yang *ndadi*, yang dimasuki oleh roh. Adapun yang dimakan dan minum adalah air kembang setaman, daun talas, dan asap kemenyan. Di bawah ini adalah nama-nama "*roh suci*" secara lengkap dengan tempat tinggal, sesaji yang dikehendaki dan *gêndhing* kesenangannya¹⁹.

Pada kelompok kesenian *Angguk* putri "Karya Budaya" *Desa Kali Gubug*, Kecamatan Prembun, sesaji yang diperlukan untuk mengundang "*roh suci*" adalah *tumpeng kuat, panggang ayam, pisang ambon, pisang raja, sisir, cermin, param, sapu tangan, minyak wangi, bedak wangi, bunga mawar, tebu hitam, kelapa*

¹⁸ *Kembang talon.*

¹⁹ Konon, faktor-faktor penyebab adanya perbedaan dalam penggunaan *gêndhing* klangenan dalam iringan adegan "*ndadi*", yaitu: (1) Setiap "*roh suci*" mempunyai klangenan *gêndhing* yang masing-masing berbeda; (2) Setiap desa mempunyai Roh Halus (Punden) yang masing-masing berbeda; (3) Setiap daerah mempunyai kesenangan lagu/*gêndhing* yang masing-masing daerah berbeda.

hijau muda, telur ayam kampung mentah, air teh, kopi, air putih, janur kuning, daun pandan, menyan putih, rokok cengkeh, rokok klembak menyan, rempela ati ayam bakar, sayur bening yang berisi daun melinjo, kol, bayam, kelor dan ketela pohon.

Pada perkumpulan *Angguk* putra "Langen Budi Santoso" dari *Tlogo Depok*, sesaji yang diperlukan meliputi *bunga telon*, (mawar, melati, kenanga), *menyan putih, daun talas, kelapa hijau muda, daun padi, dawet, kopi panas, air teh, minuman cembawud* (kopi panas yang diberi santan), *rucuh merica, rucuh menir, rucuh tebu, gecok mentah, bedak/param, rokok kretek, rokok klaras, lawe, kaca cermin, lipstick, minyak wangi* (cap ikan duyung), *ayam panggang, tumpeng, bara api yang pembakaran kemenyan, sisir, sayur bening yang dapat berisi daun apa saja yang dapat dimakan.*

Pawang/ Tukang Kopoh

Konon, berdasarkan keyakinan komunitas *seni Angguk*, tugas pawang atau tukang kopoh adalah untuk melayani "roh suci" masuk ke dalam tubuh salah satu pemain atau penonton sebuah pertunjukan *Angguk* yang *ndadi*. Caranya dengan mengambilkan sesaji yang diminta oleh "roh suci" serta mengusulkan ketersediaan sesaji-sesaji yang belum terpenuhi atau telah habis dimakan oleh "roh suci"²⁰. Tugas lain yang cukup menarik adalah menyampaikan permintaan *gêndhing* yang menjadi klangenian atau kesenangan "roh suci" untuk disajikan atau untuk dihentikan. Tentu, tugas lainnya adalah harus dengan *bijaksana* menjaga keselamatan orang atau pemain yang sedang "*ndadi*". Karena, ada keyakinan bahwa tubuh manusia atau raga orang yang sedang *ndadi* sesungguhnya adalah terbatas, sehingga pawang harus tahu saat-saat kritis yang telah dilalui oleh raga atau tubuh yang sedang *ndadi*. Apabila, raga atau tubuh sebagai wadah roh sudah tidak mampu lagi menampung kehadiran roh, maka ia harus segera mengakhiri dan membujuk "roh suci" untuk kembali ke tempat atau alamat tinggalnya semula. Adapun tugas terakhir adalah membantu penari atau pemain yang *ndadi* mengakhiri keadaan "*ndadi*" yang ditandai dengan jatuh telentang ke tanah di dekat salah satu instrument tertentu.

Gêndhing

Situasi *trance* atau *ndadi* dalam pertunjukan *Angguk* adalah bagian yang sangat penting. Bahkan rupanya merupakan target estetik sebuah pertunjukkan. Karena itu, musik akompanimen adegan sebagai puncak dari citra estetika pertunjukkan itu menjadi bagian yang teramat penting. Lebih-lebih musiknya menggunakan *gêndhing*. Kita tahu *gêndhing* adalah komposisi musik yang proses "composing"-nya seringkali merupakan aktivitas rekombinasi kreatif dari varian-varian vokabuler konvensional pada musik gamelan. Kali ini, *gêndhing-gêndhing*

²⁰ Kepercayaannya, setiap orang yang *ndadi* makan sesuatu, diyakini oleh komunitas itu bahwa yang memakan hakekatnya adalah roh suci.

untuk akompanimen pertunjukkan *Angguk ndadi* mengalami gejala yang tidak sekedar rekombinasi kreatif dalam penyajiannya.

Kaitannya dengan fenomena *ndadi* dalam pertunjukkan *Angguk* membuat banyak *gêndhing* menghilang dan semakin jarang untuk dipertunjukkan. Hal ini terkait dengan kepercayaan masyarakat pemeluk seni-budaya *Angguk*. Konon, *gêndhing-gêndhing ndadi* hanya boleh disajikan atas permintaan para "roh suci" yang merasuk di tubuh para penari *Angguk* yang sedang *ndadi* atau *trance*, sehingga muncul keyakinan bahwa *gêndhing-gêndhing* itu tidak boleh disajikan secara utuh dalam latihan rutin. Di Kebumen, diyakini bahwa setiap "roh suci" di masing-masing punden atau tempat keramat yang dihuni oleh makhluk halus yang oleh orang setempat disebut sebagai "roh suci". Konon, setiap "roh suci" pada setiap desa selalu mempunyai *klangeran* atau kesukaan *gêndhing* yang satu sama lain saling berbeda. Uniknya, *gêndhing-gêndhing* iringan "*ndadi*" sebagian besar berbentuk kiprahan dan geculan. Mengapa untuk iringan *ndadi* di dalam *Angguk* mesti menggunakan *gêndhing* dengan tekstur musikal seperti itu. Berikut ini adalah beberapa ciri musikal *gêndhing-gêndhing* yang digunakan untuk *Angguk Ndadi*.

Perihal nama *gêndhing*, di Kebumen, pada umumnya penamaan *gêndhing* untuk iringan *Angguk "ndadi"* sebagian besar namanya diambilkan dari *satu* hingga *tiga* kata pada baris atau gatra pertama, di bait²¹ pertama meskipun kadang kala juga mengambilo dari *isi pokok* cakupan tersebut.

Setidaknya telah ditemukan sejumlah *gêndhing*, dari 7 desa dalam 2 kecamatan terdapat 58 buah *gêndhing klangeran* yang diperoleh dari sejumlah 25 "roh suci", baik laki-laki maupun perempuan. Dari sejumlah *gêndhing* tersebut dapat dikategorikan menjadi beberapa kategori, yang antara lain: (1) *gêndhing asli*, atau dianggap asli yang jika dihitung ada 21 buah *gêndhing*; (2) *gêndhing-gêndhing* yang berasal dari *gêndhing campursari* yang kurang lebih berjumlah 18 buah; (3) *gêndhing-gêndhing gubahan* yang asalnya dari *gêndhing-gêndhing* yang biasa disajikan di dalam musik gamelan Jawa atau dalam *karawitan* yang jumlahnya kurang lebih ada 16 buah *gêndhing*; (4) *gêndhing-gêndhing yang pada dasarnya juga digunakan sebagai musik untuk tari rakyat yang disebut dengan Ebeg*, sebanyak 3 buah. Jumlah *gêndhing* sebanyak itu sesungguhnya belum termasuk *gêndhing-gêndhing* sebagai pembuka, sebagai penutup, dan *gêndhing-gêndhing* untuk mengiringi para penari yang sedang mengenakan pakaian seragam tari, ataupun *gêndhing-gêndhing* lain yang berfungsi sebagai selingan atau sebagai pengantar sebelum "*ndadi*" yang masing-masing setidaknya terdapat 3 hingga 4 *gêndhing*.

Mengenai *bentuk gêndhing*, dari sejumlah *gêndhing* yang terkumpul dapat dibedakan menjadi 5 macam *bentuk gêndhing*, yaitu: (1) *bentuk kemeng loro* yang di dalam karawitan Jawa mirip dengan bentuk Lancaran yang digarap dengan *teksture dangdutan*. Jumlahnya kurang lebih ada 13 buah *gêndhing*; (2) *bentuk kemeng papat* yaitu suatu bentuk yang secara kolotomik mirip dengan

²¹ Bait, orang setempat menyebutnya sebagai *podo*.

bentuk lancar dalam karawitan Jawa, jumlahnya kurang lebih hingga 18 buah; (3) *bentuk kemeng wolu*, bila dibandingkan strukture kolotomiknya dengan karawitan Jawa setara atau mirip dengan *gêndhing* bentuk ketawang, yang jumlahnya ada 10 buah; (4) *bentuk kemeng rolas*, mirip sekali dengan ladrang 3 kenongan dalam struktur bentuk karawitan Jawa, jumlahnya ada 4 buah; sedangkan (5) *bentuk kemeng nembelas*, secara kolotomik bentuk *gêndhing* semacam ini mirip sekali dengan bentuk ladrang, yang lengkap terdiri dari 4 *kênongan*, tiga *kêmpul* dan posisi *kêthuk-kêmpyang* yang sedemikian rupa, sebanyak 3 buah.

Laras, yang digunakan di dalam penyajian *gêndhing-gêndhing ndadi* ada 3 jenis yang antara lain (1) *laras slendro* ada 37 *gêndhing*; (2) *laras pelog* ada 18 *gêndhing*; dan (3) *laras diatonis* ada 3 buah *gêndhing*.

Struktur gêndhing, dalam penyajiannya *gêndhing-gêndhing Angguk* di Kebumen pada umumnya diawali dengan *buka*, kemudian dilanjutkan dengan *lagu pokok*, kemudian yang terakhir adalah bagian untuk berhentinya sebuah *gêndhing*, yang dalam bahasa musik gamelan disebut dengan *suwuk*. Dari sejumlah *gêndhing* tersebut di atas terdapat 5 buah *gêndhing* yang strukturnya merupakan dua buah komposisi *gêndhing*, yaitu komposisi *gêndhing* pertama *kalajengaker*²² *gêndhing* berikutnya. Misalnya adalah (a) komposisi *gêndhing* Burung Glatik yang diteruskan ke *gêndhing* Burung Glatik jenis lain; (b) *gêndhing* Jarum-jarum diteruskan ke *gêndhing* Seseeran; (c) dari *gêndhing* Waru Doyong diteruskan ke *gêndhing* Rowo Kidul; (d) *gêndhing* Lenggang-Lenggang Kangkung diteruskan ke *gêndhing* Seseeran; dan terakhir (e), *gêndhing* Jaran Kore diteruskan ke *gêndhing* Nusul, dan diteruskan lagi ke Sampak²³.

Irama, dalam hal ini pengertian irama dipandang sama maknanya dengan irama yang digunakan di dalam budaya musik gamelan, yaitu merupakan pelebaran dan penyempitan gatra sehingga mempengaruhi *treatment* di dalam musikalitasnya. Pada *gêndhing Angguk treatment*-nya meliputi 4 macam tingkatan irama yang antara lain irama *lancar*, irama *tanggung*, irama *dados*, dan irama *gropak* yang sebagaimana dalam musik gamelan atau karawitan pada umumnya masing-masing dapat disajikan dalam *laya* atau tempo yang cukup mungkin dalam tingkatan cepat, sedang dan lambat. Untuk irama yang disebut terakhir digunakan setiap penari yang *ndadi* akan sadar kembali, ditandai dengan menjatuhkan diri di dekat ricikan atau instrument sebagai tempat "roh suci".

Pada umumnya, *jalannya sajian gêndhing-gêndhing Angguk* diawali dari: (1) *buka celuk* atau buka kendang, kemudian dilanjutkan ke bagian *lagu* yang biasanya menyajikan lagu bait ke 1 dan ke 2, yang kadang-kadang juga menyajikan empat bait sekaligus secara berurutan yaitu mulai dari bait ke 1

²² Secara harafiah, arti *kalajengaker* sama dengan diteruskan.

²³ Biasanya, penyajian komposisi *gêndhing* sampak yang diawali dari *gêndhing* Jaran Kore diteruskan ke *gêndhing* Nusul, dan kemudian sampak, pada penyajian sampaknya ditekankan pada aksent-aksent tertentu yang disajikan dengan menggunakan keyboard atau electric organ.

sampai dengan bait ke 4 oleh seorang musisi yang bertugas sebagai *vocalis*²⁴ I, secara berturut-turut. Kemudian, *vocalis* II menyajikan bait-bait syair tembang atau lagu yang telah disajikan oleh *vocalis* I. Kembali *vocalis* I menyajikan bait tembang berikutnya, sedangkan *vocalis* II sebagaimana tahap sebelumnya tetap mengulangi penyajian cakepan atau syair tembang bait ke 1 dan 2 atau 1 sampai dengan 4 sebelumnya, yang dilantunkan oleh *vocalis* I disertai dengan akompanimen *gêndhing* hingga suwuk. Namun, ada juga yang membagi tugas antara *vocalis* I dan *vocalis* II saling bergantian secara urut menyajikan bait-bait tembang, masing-masing terdiri dari 2 bait. Biasanya diawali dari *vocalis* I yang kemudian disusul *vocalis* II menyajikan 2 bait berikutnya, hingga *gêndhing* berakhir dengan suwuk.

Cakepan/Syair

Cakepan atau syair di dalam *gêndhing-gêndhing* iringan *Angguk* di Kebumen disebut dengan "tladan"²⁵. Tladan yang disajikan oleh *vocalis* I disebut "bawahan", sedangkan tladan yang disajikan oleh *vocalis* II disebut "panampi" atau "sauran".

Cakepan atau syair-syair verbal yang ada pada *gêndhing-gêndhing Angguk* di Kebumen dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, yaitu *cakepan* atau syair yang diwadahi ke dalam bentuk *parikan*, *guritan*, *tembang mocopat*²⁶. Sebagian besar syair atau *cakepan* pada *Angguk* memang menggunakan bentuk *parikan* sebagai sarana ungkapan verbalnya, dan jenis ini dapat dibedakan menjadi *parikan* yang setiap baitnya berisi 4 dan 4 *wondo*²⁷, ada yang berisi 4 dan 8 *wondo*, ada juga yang berisi 8 dan 8 *wondo*. Sedangkan ungkapan verbal atau syair yang terwadahi ke dalam bentuk *guritan* perwujudannya hampir seperti lagu-lagu dolanan.

Isi *cakepan*, biasanya berisi ucapan selamat datang,²⁸ penerangan tentang program-program yang diberlakukan pemerintah dalam masalah sosial kemasyarakatan²⁹, masalah pendidikan, cerita pewayangan, cerita sejarah yang berkenaan dengan perjuangan Dipanegara, ataupun hal-hal lain yang berkaitan dengan masalah keagamaan, hingga soal-soal cinta³⁰.

Disamping *cakepan* atau syair-syair verbal yang telah terwadahi ke dalam

²⁴ Masyarakat setempat menyebutnya sebagai pembowo, karena bertugas menyajikan "bowo" yaitu suatu tembang atau nyanyian tunggal yang bersifat ritmik yang biasanya digunakan untuk mengawali, atau memulai suatu sajian *gêndhing*. Disamping disebut sebagai pembowo, ada kalanya mereka juga disebut dengan *wirosoro*, menggunakan istilah yang lazim digunakan di dalam karawitan Jawa.

²⁵ Kata "tladan" dilihat dari bentuk katanya agak dekat dengan "teladan" dalam bahasa Indonesia, dan juga dekat pula dengan "tulada" dalam bahasa Jawa. Agaknya, hal ini menarik untuk menjadi bahan kajian etnolinguistik yang kelak akan membuktikan dekatnya, atau mungkin terjadinya overlapping obyek atau pinjam-meminjam cara, metode dan pendekatan antara etnomusikologi dan etnolinguistik.

²⁶ Perkembangan terakhir malah banyak syair yang berasal dari lagu-lagu campursari diadopsi untuk musik *Angguk* di Kebumen.

²⁷ Suku kata.

²⁸ Ini dapat dilihat pada serangkaian *gêndhing* Pambuko yaitu Kidung Pambagyo, dan seterusnya.

²⁹ Syair-syair seperti ini dapat dilihat pada *gêndhing* Program K.B. maupun pada *gêndhing* Kebumen Beriman.

³⁰ *Cakepan* atau syair jenis ini biasanya bersumber dari *gêndhing-gêndhing campursari*.

bentuk *parikan*, *guritan*, *tembang mocapat*, di dalam *Angguk* dikenali juga *senggakan*. Yaitu, suara-suara vocal yang diekspresikan di sela-sela atau di bagian-bagian tertentu dari suatu *gêndhing* yang kadangkala berupa susunan kata atau kalimat yang punya makna verbal, dan/atau tanpa makna verbal, atau malah gabungan dari keduanya. Pengekspresian *senggakan*, dilihat dari makna harfiahnya terlepas dari konteks *cakepan* atau syair utamanya yang terwadahi di dalam *parikan*, *guritan*, atau pun *tembang mocapat*. Tentu saja, konteks *senggakan* yang dihadirkan dalam hal ini lebih bersifat musikal bukan konteks makna verbal. *Senggakan* pada *gêndhing-gêndhing Angguk*, terdiri dari *senggakan* 2 wondo seperti "Hak-e", "Ho hah", "Ho yah"; ada juga *senggakan* 5 wondo seperti "e o e o ing" dan *senggakan* 8 wondo yang biasanya sudah memiliki makna verbal yang terlepas dari konteks syair lagu utamanya, seperti "gandes luwes sasolahe"; adapun *senggakan* dengan jumlah suku kata yang lebih panjang adalah *senggakan* dengan menggunakan 9 wondo seperti "alon-alon sing nyambut gawe", *senggakan* 10 wondo seperti "monggo pinarak ingkang sekeco", *senggakan* 11 wondo seperti "Lale lalo lah nginang karo ngilo", *senggakan* 12 wondo seperti: "E dayohe teko e jerengno kloso".

Di dalam syair-syair verbal pada seni pertunjukkan *Angguk* penggunaan bahasa tidak hanya dengan menggunakan bahasa Jawa semata tetapi juga menggunakan bahasa Arab³¹, bahasa Indonesia³², dan juga bahasa Jawa.³³ Percampuran bahasa antara Jawa dengan bahasa Indonesia pun juga terjadi³⁴. Bahkan percampuran antara bahasa Jawa, bahasa Indonesia dan bahasa Arab pun terjadi juga.

Proses kreatif pun berjalan di saat pertunjukkan berlangsung, sehingga sering kali di saat-saat tertentu terjadi improvisasi yang berupa penambahan *cakepan* atau *syair*. Penambahan itu memungkinkan untuk dilakukan dengan cara menambahkan jumlah *wondo* atau suku kata ke dalam *parikan* 4 + 4 *wondo* menjadi 4 + 7 *wondo*, menambahkan jumlah baris dengan cara, menyajikan baris pertama sebanyak 2 kali, dan terakhir melipatkan jumlah baris dengan cara, menyajikan masing-masing baris disajikan sebanyak 2 kali dan menambah jumlah *wondo*. Tetutama sekali untuk *gêndhing-gêndhing* gubahan dari *gêndhing* gamelan atau karawitan. Dengan cara demikian maka *cakepan* akan bertambah jumlah *wondo* atau suku katanya.

Di samping terjadi penambahan *cakepan*, di dalam proses kreatif yang spontan itu kadangkala terjadi juga pengurangan *cakepan*. Hal ini sering dilakukan dengan cara memotong sebagian lagu gubahan dari *gêndhing* gamelan Jawa, kemudian dibuat dengan *cakepan* jenis *parikan*.

³¹ Perhatikan syair pada *gêndhing* Laelatun.

³² Perhatikan *gêndhing-gêndhing* seperti Memakai Cincin, Saya Cari, Program K.B., Gilang dan sebagainya

³³ Perhatikan *gêndhing* Trisnowati Wuyung, Gambang Suling, Lenggang Kangkung, dan sebagainya

³⁴ Perhatikan *gêndhing* Kembang Menur, Semarang Demak, Turi-turi Putih, dan sebagainya

Instrumentasi

Instrumen-instrumen yang digunakan dalam seni pertunjukkan *Angguk* adalah kendang 1 buah, bedug 1 buah, rebana 3 buah. Belakangan terjadi penambahan instrumen berupa keyboard³⁵ electric organ dan tamborin. Rupanya, performance seperti ini adalah suatu akibat dari kuatnya fenomena campursari yang begitu deras hingga mampu mempengaruhi penyajian seni pertunjukkan *Angguk*.

Pola tabuhan, instrumen kendang pada dasarnya memiliki pola permainan tersendiri yang spesifik yang meliputi pola tabuhan untuk buka (mengawali), berjalan, ngaplak, jatuh gong, menuju suwuk, suwuk. Sedangkan instrumen bedug pun juga memiliki pola-pola tertentu seperti tercermin dalam istilah *bedugan siji*, yang biasanya digunakan untuk semua *gêndhing*, *bedugan loro*, yang spesifik untuk *gêndhing Burung Glatik* dan *Waru Doyong*, *bedugan telu*, untuk *gêndhing Rowo Kidul*, dan *bedugan papat*, untuk *gêndhing* berbentuk *kemeng wolu*, seperti pada *gêndhing Kidung Pambagyo* dan *Trisnowati Wuyung*. Sedangkan *bedugan limo*, untuk *gêndhing-gêndhing* jenis dangdutan atau untuk *gêndhing* berbentuk *kemeng loro* dan *bedugan rolas*, terdapat pada *gêndhing Saya Cari* dan sebagainya.

Instrumen rebana I, II, dapat disejajarkan fungsi musikalnya sebagaimana permainan atau *treatment* saron penerus dalam irama dados, karena mempunyai jumlah *sabetan* sama dengan saron penerus dalam karawitan Jawa. Sedangkan rebana III dengan menggunakan analogi musikal karawitan atau gamelan Jawa dapat disejajarkan sebagai *balungan*.

Contoh perbandingan antara musik rebana dalam *Angguk* dengan treatment saron penerus dalam karawitan Jawa (dalam *irama dados*):

Angguk							
- rebana I + II	:	-	+	-	.	-	
+	-	.	-	+	-	.	+
- rebana III	:		X			V	
X	.						
- Bedug	:		.		.		
.	.		O				
- Kendang	:	p	.	p p	.	d	d
b	.	p	p	.	t	.	t (berjalan)

³⁵ Untuk keyboard, para pemeluk kepercayaan *Angguk* setempat menyebutnya kibot sedangkan tamborin diberinya nama icik-icik atau ecek-ecek.

Gamelan							
	+ Saron Penerus	:	2	2	1	1	2
2	1	1	2	2	3	3	2
3	3						2
	+ Balungan	:		2			1
			2		3		
	+ Kendang	:	.	1	.	1	1
.	1	.	1	.	1	.	1
p							.

Permainan instrumen, untuk *kendhang* meski terdapat konvensi sederhana sedemikian rupa, namun ekspresi pribadi juga sangat ikut menentukan hasil penyajian. Sebab antara pengendang satu dengan lainnya masing-masing mempunyai *wiletan* yang berbeda. Selain itu juga seringkali terjadi perbedaan tafsir laya³⁶. Permainan *bedug* pun juga demikian, antara permainan pemain *bedug* satu dengan lainnya sering kali terdapat perbedaan *isen-isen*, terutama ketika menjelang gong dan setelah Gong. Rebana, permainannya tergantung pada *bentuk gêndhing*-nya. *Kemeng* apa dan digarap dalam *irama* apa, inilah yang menentukan bagaimana permainan rebana, terutama rebana III yang jika disejajarkan fungsinya dengan permainan dalam musik gameloan setara dengan kemong dan kempul. Sedangkan permainan keyboard hanya berfungsi sebagai penegas lagu, yang hanya mengikuti lagu vokal dan mengisi bagian-bagian lagu yang kosong secara improvisasi.

Penyajian

Dalam penyajiannya, biasanya *materi gêndhing* sudah ditentukan, dalam satu perkumpulan paling tidak terdapat 8 hingga 14 paket *gêndhing*. Untuk pentas sehari semalam biasanya menghabiskan sekitar 8 paket, masing-masing paket terdiri dari 2-3 *gêndhing* sebagai pengantar "*ndadi*". Dalam penyajiannya, kedua *gêndhing* (dalam setiap paket) belum selesai disajikan, sudah ada penari yang *kerasukan* dan minta "*ndadi*", maka sajian paket *gêndhing* harus segera disuwukkan. Kemudian menyajikan *gêndhing* persiapan "*ndadi*", selanjutnya diteruskan sajian *gêndhing-gêndhing klangen*an "*roh suci*" yang memasuki tubuh pemain, penari atau penonton yang *ndadi* tersebut. Setelah dirasa cukup, untuk mengiringi pulangnya "*roh suci*" ke alam kodratnya semula, biasanya lewat ricikan tertentu, dengan diiringi *gêndhing seseran* tanpa vokal. Pada saat penari jatuh "*mlumah*" atau telentang di dekat salah satu instrument atau ricikan, maka *gêndhing* secara tiba-tiba dihentikan, yang dalam istilah pada musik gamelan disebut *disuwuk* dengan *suwuk gopak*.

Rahayu Supangat

³⁶ Perhatikan kendangan kiprah untuk tari alus dengan kiprah tari gagah. Dapat sekali dirasakan bahwa meskipun pola kendhangan sama, namun untuk kendhangan tari gagah, tempo terasa relatif lebih cepat.

Tata penyajian *gêndhing-gêndhing iringan "ndadi"*, pada khususnya diperuntukkan bagi mengiringi masuknya "roh suci" ke tubuh penari, pemain atau penonton yang *ndadi*. Biasanya diiringi dengan iringan *gêndhing Jalan-jalan* berbentuk *kemeng papat* (mirip lancar) dengan pola *kendangan kiprah, laya seseg*. Kemudian, disajikan *gêndhing-gêndhing klangeran* "roh suci". Pada saat si *ndadi* memakan sebagian sesaji yang telah disiapkan sebelumnya, *gêndhing-gêndhing klangeran* itu harus terus disajikan. Sedangkan untuk kembalinya "roh suci" ke alam kodratnya semula diberikan iringan *gêndhing* berbentuk *kemeng loro* atau *kemeng papat*, tanpa vokal, dengan pola *kendang seseran* (semakin seseg) seperti *gêndhing Lancaran Kibot, Sampak Kibot, Rowo Kidul* dan sebagainya. Setelah penari minta bara api (Jw: *mowo*) dan yang terbakar di dalam bara (Jw: *kukus menyan*), maka tempo atau *laya gêndhing* disajikan sedikit demi sedikit menjadi semakin cepat, kemudian mencapai puncak setelah penari jatuh telentang (Jw: *mlumah*) kemudian *gêndhing* digarap dengan suwuk gopak.

KEPUSTAKAAN

Anton M. Moeliono, dkk., (ed)

1989 Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan - Balai Pustaka.

Bandem, I Made, Prof. Dr. & Sal Murgiyanto, Dr.

1996 Teater Daerah Indonesia. Denpasar Bali: Kanisius.

Budi Dharma

1991 "Perguruan Tinggi Seni Tradisi Daerah". Makalah Bahan Seminar Nasional, di STSI Surakarta Tanggal 8 - 9 Juli 1991.

Darmanto Yatman, Drs.

1985 Sastra, Psikologi Dan Masyarakat. Bandung: Alumni.

Gatot M. Sahid Anwar dan Ust. Labib Mz.

1995 Ilmu Trawangan Meraga Sukma, Ajian Penakluk dan Kadigdayan Disertai Cara Mempelajarinya. Surabaya: Bintang usaha Jaya.

Koentjaraningrat

1982 Seri Teori-teori Antropologi dan Sosiologi, Sejarah Teori Antropologi. Jilid I. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press)

Kodiran

1993 "Teori Strukturalisme Kebudayaan". Makalah Penataran Tenaga Peneliti Madya, STSI Surakarta, Tanggal 17 Nopember 1993.

Maramis W.F., Prof. dr.

1994 Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa. Surabaya: Airlangga University Press.

Martopangrawit, R.L.

1972 Pengetahuan Karawitan. Jilid I-A&B. Surakarta: ASKI-PKJT.

Padmosoekotjo, S.

1960 Nggengrengan Kasusastran Djawa. Jilid II. Jogjakarta: Hien Hoo Sing.

Prawiroatmojo, S.

1988 Bausastra Jawa- Indonesia. Jilid I, II. Jakarta: Haji Masagung.

Rabimin

1979 "Shalawat Jamjaneng Di Kabupaten Kebumen". Skripsi Sarjana Muda, ASKI Surakarta.

1991 "Tinjauan Sepintas Tentang Lagu Dolanan Ilir-Ilir". Makalah Hasil Diskusi Jurusan Karawitan STSI Surakarta, Tanggal 20 Maret 1991.

Rahayu Supanggah

1987 "Balungan". Makalah Hasil Seminar Konferensi Pada Festival Gamelan Pertama di Canada, Tahun 1987.

Rahmat Subagya

1976 Kepercayaan, Kebatinan, Kerohanian, Kejiwaan dan Agama. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.

Rusdi Maslimm Dr. (ed.)

1997 Buku Saku Diagnosis Gangguan Jiwa Rujukan Ringkasan Dari Pedoman Pangolongan Dan Diagnosis Gangguan Jiwa Di Indonesia. Edisi ke-III. Jakarta: UNIKA Atmajaya.

Sindoe Sawarno, Ki

t.t Ilmu Karawitan. Jilid I. Surakarta: Koleksi Perpustakaan STSI Surakarta.

Soedarsono, R.M.

1999 Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan Dan Seni Rupa, Dengan Contoh-contoh untuk Tesis dan Desertasi. Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Soeharto, M.

1978 Kamus Musik Indonesia. Jakarta: Gramedia.

Soemantri Hardjoprakoso, Prof. Dr.

1977 "Candra Jiwa Soenarto". Makalah Hasil Ceramah Ilmiah Di UGM Yogyakarta, Tanggal 27 Nopember 1958. Jakarta: Proyek Penerbitan & Perpustakaan "Pangestu" Pusat.

Soenarto Mertowardoyo, Raden

1975 Taman Kamulyan Langgeng. Jakarta: Proyek Penerbitan & Perpustakaan "Pangestu" Pusat.

Sugiarto, A., S.Kar., dkk.

1996 Kumpulan *Géndhing* Jawa Karya Ki Narto Sabdho. Jilid III. Semarang: Proyek Pengembangan Kesenian dan Kebudayaan Jawa Tengah.

Sujanto

1992 Wayang dan Budaya Jawa. Semarang: Dahara Prize.

Sumantri Hardjoprakoso, R. Prof. Dr. Mayor Jenderal

1976 Arsip Sarjono Budi Santoso. Jakarta: Proyek Penerbitan & Perpustakaan "Pangestu" Pusat.

Sutaryo

1979 "Kesenian *Angguk* Di Desa Garongan". Laporan Hasil Penelitian, UGM Yogyakarta.

Umar Hasyim

1974 *Sunan Kalijaga*. Kudus: Menara.

Waridi, S.Kar., M.Hum.

1999 "Berbagai Karya Penelitian Bidang Karawitan". Makalah Bahan Pelatihan Pembimbing Tugas Akhir, Tanggal 24 September 1999 di STSI Surakarta.