

KARAWITAN WAYANG GOLEK MENAK YOGYAKARTA VERSI KI SUKARNO

Aji Santoso Nugroho

Jurusan Musik Nusantara

Program Pascasarjana ISI Yogyakarta

Abstract

The presentation of karawitan wayang Golek Menak Yogyakarta of Ki Sukarno style is not different from karawitan Wayang Kulit Yogyakarta. Issues of this article include what the structure, the form, garap, and the function of karawitan presented by Ki Sukarno is. The research aims to describe the structure, the form, garap, and the function of karawitan presented by Ki Sukarno. Based on the qualitative approach through musicology analysis of garap karawitan, the finding shows that there is a difference between the presentation of laya or rhythm and kendhangan pattern that is ater-ater of wayang movement, ater-ater of bukaplayon and suwuk playon. Laya or rhythm is used by referring to dance karawitan and kendhangan pattern for Wayang Golek Menak contains vocabularies of dance movements. The gending used in Wayang Golek Menak has gending baku of Ketawang Gending Kabor Topeng, Ayak-ayak Kembang Jeruk, Playon Kembang Jeruk, Playon Gegot, and Playon Gambuh. The function of karawitan Wayang Golek Menak is as a sign of the scene changing, the scene nuance, the dramatic element, the character's characteristic, and the characteristic of wayang movement. The presentation structure of Wayang Golek Menak Yogyakarta refers to the structure of Wayang Kulit Purwa Yogyakarta. The difference lies on the dance movements before the war and the scene of gecul war.

Keywords: karawitan, wayang golek menak, structure, function.

Pengantar

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 menyebutnya dengan istilah karawitan *pakeliran* (2009:310). Sementara itu, para pengrawit menyebutnya dengan karawitan sebagai *gendhing wayangan*, yaitu gending-gending yang biasa digunakan untuk mendukung pertunjukan wayang kulit purwa, kemudian juga untuk wayang *Golek*, *Madya* dan *Gedhog*.

Penggunaan *gendhing wayangan* telah dibakukan dalam penyajiannya dan disesuaikan dengan pertunjukan wayang yang disajikan. Bambang Murtiyoso menyebut gending-gending tersebut sebagai gending pokok (baku), yaitu gending yang digunakan untuk keperluan mendukung suasana bangunan *lakon* yang dikelirkan, sejak dari *jejer* sampai *tanceb kayon* (kecuali bagian *limbukan* dan *gara-gara*) (Murtiyoso, 2004:114). Penyajian atau pembabakan tradisi wayang kulit purwa gaya Yogyakarta terbagi dalam tiga bagian yang terbingkai dalam *pathet*, yaitu *pathet nem*, *patet 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 terdapat dalam jenis 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. Penyebutan wayang *Golek Menak* karena sumber cerita atau *lakon* yang digunakan adalah *Serat Menak*. Ditegaskan kembali dalam pernyataan Soetarno yang dikutip oleh Suparto, bahwa sumber cerita atau *lakon* wayang *Golek Menak* menggunakan *Serat Menak* (Suparto, 1999:22). 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 *keparakan* (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* sebagai sumber *lakon* yaitu *Serat Menak*. Cerita dalam *Serat Menak* tersebut bernafaskan Islam, berisi kisah Amir Ambyah (paman Nabi Muhamad 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. 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* tersebut. 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:

Pathet *Nem*

a. *Jejer I* : Negara Mekah

Tokoh : Adipati Abdulmuntalib, Patih Tembi Jumiril, Raden Abdullah, 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 Abdullah, Raden Muntalib, serta Raden Abbas agar menyerahkan upeti ke Yahman. Mereka bertiga segera memohon diri, mempersiapkan berangkat ke negara Yahman.

b. Adegan : *Paseban Jawi*

Tokoh : Patih Tembi Jumiril, Raden Abdullah, Raden Abuntalib, Raden Abbas, Tumenggung Abdulpangi dan beberapa orang prajurit.

Dalam adegan *paseban jawi* diceritakan, Patih Tembi Jumiril mengumpulkan prajurit Mekah. Dalam pertemuan tersebut Patih Tembi Jumiril menjelaskan tentang perintah Adipati Abdulmuntalib agar menyerahkan upeti ke Negara Yahman. Para prajurit ditugaskan mengawal perjalanan Patih Tembi 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 Yaman 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

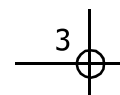
Tokoh : Prabu Masban, Raden Karuna, Raden Karuni, dan Raden Maktal.

Dalam *jejer* Negara Kalabani 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. Raden Maktal walaupun 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.

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.



Pathet Sanga

- a. Adegan : Gara-gara
Tokoh : Jiweng, Toples, dan Bladu
Ketiga tokoh sebagai abdi tersebut sedang bersenda gurau saat menemani perjalanan Amir Ambyah dan Umarmaya menuju 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 nasihat terakhir sebagai pegangan hidup, Raden Amir Ambyah, Umarmaya dan ketiga abadinya mohon pamit pulang ke Mekah.
- c. *Jejer V* : Ngara-ara Kep
Tokoh : Raden Maktal, Singobarong, 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 kawan-kawannya 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.

Pathet Manyura

- a. *Jejer VI* : Negara Yahman
Tokoh : Prabu Binti Bahram, Patih

Bahrin, 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. Dalam adegan Negara Yaman 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 *timपुरi* oleh Dewi Umandhitahim sehingga langsung pingsan. Amir mengetahui hal ini, sehingga sewaktu Raden Tohkaran 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, Umarmaya 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-seni lain. Unsur seni-seni lain tersebut adalah seni rupa, drama, sastra, tari dan 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 (*sulukan*), 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, *prenes*, 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, kalau tata panggung, tata busana sifatnya mati tetapi tanpa kejutan, untuk 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* atau *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. Dari segi tata urutan adegan, tidak jauh berbeda dengan tata urutan adegan wayang kulit purwa. Dalam pergelaran wayang membagi waktu pembabakan menjadi tiga bagian yang terbingkai dalam patet, yaitu patet *nem*, patet *sanga*, dan patet *manyura*. Patet 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 patet *manyura*. Disebut bagian atau masuk dalam patet *manyura*, karena gending dalam *pathet galong* menggunakan *cengkok-cengkok gendheran* dan *cengkok-cengkok sindhenan* 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 patet *sanga*.

Pengelompokan *jejer* berdasarkan patet adalah *jejer* pertama, kedua dan ketiga masuk dalam patet *nem*. Adegan khusus gara-gara, *jejer* keempat, dan *jejer* kelima masuk patet *sanga*. *Jejer* keenam, dan ketujuh masuk patet *manyura*. Pembagian *jejer* dalam Wayang Kulit Purwa tersebut juga berlaku dalam pertunjukan Wayang *Golek Menak*. Jumlah dan istilah yang digunakan mengacu pada penyajian urutan *jejer* seperti yang diterangkan di atas.

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

No.	Patet	Adegan
1.	<i>Nem</i>	1. <i>Jejer kapisan</i> : Adegan Kedaton 2. <i>Jejer kaping kalih</i> : Perang Simpang 3. <i>Jejer kaping tiga</i> : Perang Gagal
2.	<i>Sanga</i>	1. <i>Goro-Goro</i> 2. <i>Jejer kaping sekawan</i> : Perang Begal 3. <i>Jejer kaping gangsal</i> : Perang Tanggung
3.	<i>Manyura</i>	1. <i>Jejer kaping nem</i> : Perang Tandang 2. <i>Jejer kaping pitu</i> : Perang Brubuh 3. <i>Golekan</i> 4. <i>Tancep Kayon</i>

Instrumen gamelan yang digunakan dalam wayang *Golek Menak* hanya berlaras *slendro*. Gending-gending yang digunakan adalah bentuk gending *Candra*, *Laheha*, *Ladrang*, *Ketawang*, *Ayak-ayak*, *Srepegan*, *Playon*, *Sampak*, *Lancaran*, dan *Bubaran*. Pada dasarnya terdapat beberapa alasan memilih gending tertentu untuk keperluan karawitan pakeliran pada adegan dan situasi tertentu, antara lain (Supanggah, 1999:136):

1. Hubungan suasana adegan dengan rasa gending,
2. Hubungan nama gending dengan adegan atau tokoh.
3. Hubungan antara karakter tokoh wayang dengan karakter gending.
4. Sumber daya manusia (pengrawit) atau kemampuan pengrawit.
5. Selera dalang.

Gending yang digunakan dalam pertunjukan wayang *Golek Menak* berfungsi untuk mendukung suasana bangunan *lakon*, yang sering disebut sebagai gending baku.

Terdapat beberapa gending baku yang digunakan di samping juga menggunakan alternatif gending yang biasanya digunakan dalam *jejer* II, *jejer* III, sampai *jejer* VII, *geculan*, dan digunakan dalam adegan *ajon-ajon* atau *majeng beksan*.

Pemilihan alternatif gending menggunakan *sasmita*, isyarat atau kode berupa *wangsalan* yang kemudian diikuti tanda *dhodhogan* atau keprakan untuk memulai *buka* gending. Bentuk *sasmita* tersebut misalnya "*Ebahing para nararya karya gegerakan wadya sakutha*" (untuk meminta *ladrang Geger Sakutha*). Beberapa gending yang dibakukan dalam wayang *Golek Menak* adalah gending *Kabor Topeng Laras Slendro Pathet Nem*, *Playon Kembang Jeruk Laras Slendro Pathet Nem/Sanga*, *Playon Gegot Laras Slendro Pathet Manyura*, *Playon Gambuh/Sorodatan Laras Slendro Pathet Galong*, *Sampak Gunturan*, dan *Ayak-ayak Kembang Jeruk Laras Slendro Patet Nem* dan *Sanga*. Gending-gending tersebut diaplikasikan sesuai kegunaan dalam masing-masing adegan. Gending **Kabor Topeng** digunakan untuk *jejer* pertama. Kemudian *Ayak-ayak Kembang Jeruk Pathet Nem* digunakan untuk *kondhur kedhaton*, sedangkan *Ayak-ayak Kembang Jeruk Pathet Sanga* digunakan untuk *gara-gara*. *Playon* digunakan pada situasi netral, tenang, dan *sampak* digunakan dalam situasi kaget, tergesa-gesa, marah, keras, dan sebagainya.

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

No.	Adegan	Gending	Keterangan	Rasa Gending
1.	<i>Jejer kapisan</i>	<i>Ketawang Gending Kabor Topeng minggah Ladrang Kabor Laras Slendro Pathet Nem</i>	Gending baku	<i>Regu</i>
2.	<i>Kondur Kedaton</i>	<i>Ayak-ayak Kembang Jeruk Laras Slendro Pathet Nem</i>	Gending baku	<i>Regu</i>
3.	<i>Paseban Njawi</i>	<i>Ladrang Geger Laras Slendro Pathet Nem</i>	Tidak baku/ alternatif	<i>Gagah</i>
4.	<i>Budhalan (Lurugan)</i>	<i>Lancarkan Gagak Setra Laras Slendro Pathet Nem</i>	Tidak baku/ alternatif	<i>Gagah</i>
5.	<i>Perang Ampyak</i>	<i>Playon Kembang Jeruk Laras Slendro Pathet Nem</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>
6.	<i>Jejer kaping kalih</i>	<i>Ladrang Wirangrong Laras Slendro Pathet Nem</i>	Tidak baku/ alternatif	<i>Gagah</i>
7.	<i>Perang Simpang</i>	<i>Playon Kembang Jeruk Laras Slendro Pathet Nem</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>

8.	<i>Jejer kaping tiga</i>	<i>Gending Bondet Laras Slendro Pathet Nem</i>	Tidak baku/ alternatif	<i>Prenes</i>
9.	<i>Perang Gagal</i>	<i>Playon Kembang Jeruk Laras Slendro Pathet Nem</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>
10.	<i>Peralihan</i>	<i>Lagon Patet Sanga</i>	Dilakukan setelah suwuk Playon	<i>Lugu/Wantah</i>
11.	<i>Gara-Gara</i>	<i>Ayak-ayak Kembang Jeruk Laras Slendro Pathet Sanga</i>	Gending baku	<i>Regu</i>
12.	<i>Jejer kaping sekawan</i>	<i>Ladrang Pangkur Laras Slendro Pathet Sanga</i>	Tidak baku/ alternatif	<i>Regu</i>
13.	<i>Perang Begal</i>	<i>Playon Kembang Jeruk Laras Slendro Pathet Sanga</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>
14.	<i>Jejer kaping gangsal</i>	<i>Ladrang Semingin Laras Slendro Patet Sanga</i>	Tidak baku/ alternatif	<i>Gagah</i>
15.	<i>Peralihan</i>	<i>Lagon Manyura Wetah</i>	Dilakukan setelah suwuk Playon	<i>Lugu/Wantah</i>
16.	<i>Perang Tanggung</i>	<i>Playon Gegot Laras Slendro Pathet Manyura</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>
17.	<i>Jejer kaping nem</i>	<i>Ladrang Sumirat Laras Slendro Pathet Manyura</i>	Tidak baku/ alternatif	<i>Sigrak</i>
18.	<i>Perang Tandang</i>	<i>Playon Gegot Laras Slendro Pathet Manyura</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>
19.	<i>Perang Brubuh</i>	<i>Playon Gambuh, Sorodatan Laras Slendro Pathet Manyura</i>	Gending baku	<i>Sigrak</i>
20.	<i>Jejer kaping pitu</i>	<i>Ayak-ayak Wayang Purwa Laras Slendro Pathet Manyura</i>	Tidak baku/ alternatif	<i>Regu</i>

Sejarah penggunaan gending *Kabor Topeng* dalam wayang *Golek Menak* berawal atau mengacu pada karawitan yang digunakan dalam *Wayang Topeng* gaya Yogyakarta. Selain itu, gerak wayang juga mengacu pada gerak *Wayang Topeng*.

Pernyataan Murgiyanto yang dikutip oleh Sumaryono menyebutkan bahwa pertumbuhan *Wayang Topeng* di Yogyakarta sekitar tahun 1850 (2009:16). Hal tersebut membuktikan bahwa keberadaan/pertumbuhan *Wayang Topeng* lebih awal dari pada wayang *Golek Menak* di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam penyajian *Wayang Topeng*, gending untuk *jejeran* I selalu memainkan gending *Kabor Topeng laras Slendro pathet Nem* kendangan *lahela* (Sumaryono, 2009:24-25).

Playon maupun *sampak* terpengaruh wayang *Golek Menak* Kutoarjo atau Kebumen. *Playon Kembang Jeruk laras Slendro pathet Nem* dan *Playon Kembang Jeruk laras Slendro pathet Sanga*, *Playon Gegot laras Slendro pathet Manyura* dan *Sampak Gunturan* terpengaruh *playon* dari Kebumen dan Kutoarjo. Namun pada masa itu belum terdapat alat untuk mendokumentasi, hanya mendengarkan atau tradisi lisan sebagai pengingat, sehingga *playon*

dan *sampak* yang digunakan di Yogyakarta sedikit berbeda dengan yang digunakan di Kebumen atau Kutoarjo. Namun pada masa itu, Ki Widiprayitna lebih menyukai karawitan yang digunakan dalam wayang *Golek Menak* dari Kutoarjo.

Gending *Ayak-Ayak Kembang Jeruk*, diciptakan oleh Ki Sukarno sendiri yang berdasar atau mengacu pada *Playon Kembang Jeruk*. *Ayak-Ayak* tersebut sering digunakan Ki Sukarno untuk adegan *kondhur kedhaton (pathet nem)* dan adegan *gara-gara (pathet sanga)*.

Gending-Gending dalam Karawitan Wayang *Golek Menak* Yogyakarta

Pembabakan atau pembagian waktu dalam pertunjukan wayang *Golek Menak* Yogyakarta terbingkai dalam suatu *pathet* yang terdiri atas *pathet Nem, Sanga, dan Manyura*. Setiap babak menggunakan beberapa gending yang disesuaikan dengan masing-masing *pathet*.

1. *Ketawang Gending Kabor Laras Slendro Pathet Nem*

Buka :

. 5 6 $\dot{1}$ 5 3 2 3 6 5 3 2 1 6 3 $\hat{5}$
 2 3 2 1 . 1 2 3 6 5 3 2 1 6 3 $\hat{5}$
 . 5 6 $\dot{1}$ 5 3 2 3 6 5 3 2 1 6 3 $\hat{5}$

Minggah ladrang 5 6 5 $\hat{3}$

2. *Ladrang Kabor Laras Slendro Pathet Nem.*

$^+$ $^+$ $\hat{3}$ $^+$ \sim $^+$ $\hat{3}$
 5 6 5 2 5 6 5 3 5 6 5 2 5 6 5 3
 5 6 5 2 5 6 5 3 5 5 6 $\dot{1}$ 2 1 6 $\hat{5}$
 6 5 6 $\dot{1}$ 2 1 6 5 6 5 6 $\dot{1}$ 2 1 6 5
 6 5 6 $\dot{1}$ 2 1 6 5 6 6 3 2 5 6 5 $\hat{3}$

Ketawang Gending Kabor Topeng minggah Ladrang Kabor Laras Slendro Pathet Nem termasuk gending baku dalam penyajian wayang *Golek Menak* Yogyakarta. Gending tersebut digunakan untuk jejer pertama. *Buka* dilakukan oleh instrumen gender setelah mendapat isyarat dari dalang berupa *dhodhogan* kotak. Irama I disajikan dalam dua gatra *kenong* pertama setelah *gong buka* gending Kabor Topeng, dilanjutkan irama II atau irama *dados* dengan garap *lirihan* atau *alusan*, disajikan berulang-ulang. Garap *sirep* disajikan setelah kenong pertama, digunakan dalang untuk melakukan *janturan*. Setelah *janturan* selesai, dalang *dhodhok* kotak tepat pada *tabuhan kethuk* pertama. Secara perlahan tempo atau *laya* semakin *seseg* atau cepat hingga kenong pertama, setelah itu disajikan dalam irama I dan *minggah* ke *ladrang*.

Ladrang dalam irama I digunakan untuk mengiringi tokoh raja yang ditampilkan dengan gerak *jojetan/kiprah* atau menari. *Ladrang* disajikan dengan garap *soran*. *Laya* dalam *ladrang Kabor* disesuaikan dengan karakter tokoh raja. Jika tokoh berkarakter halus, *laya* yang digunakan sedikit lambat. Tokoh berkarakter gagah (kasar), *laya* yang digunakan *seseg* atau cepat.

3. *Ayak-Ayak Kembang Jeruk Laras Slendro Pathet Nem.*

Buka :

5 5 5 $\hat{5}$
 6 5 6 5 6 5 6 $\hat{5}$ 2 1 2 1 2 3 5 6
 1 2 1 6 1 2 1 6 3 3 6 5 6 3 1 2
 3 1 3 2 3 1 3 2 3 2 1 6 5 2 3 $\hat{5}$
 3 6 3 5 3 6 3 5 2 1 2 1 2 3 5 6

Suwuk :

. 2 6 . 6 2 6 . 6 1 6 5 . 1 . $\hat{6}$

Ayak-ayak kembang jeruk laras slendro pathet nem termasuk gending baku digunakan untuk adegan *Kondur Kedaton*. *Buka* gending dilakukan oleh instrumen kendang yang sebelumnya mendapat isyarat berupa *dhodhogan* kotak dari dalam. Gending tersebut disajikan berulang-ulang dalam irama *dados laya antal*. Garap *sirep* disajikan untuk *janturan gapuran*.

4. Ladrang Geger Sekutha Laras Slendro Pathet Nem

Buka :

. 3 5 2 . 3 5 2 1 1 2 1 5 5 5 (5)
 + + ^ + ~ + ^ + ~ + ^ + ~ + ^
 6 5 6 i 2 1 6 5 6 5 6 i 2 1 6 5
 6 5 6 i 2 1 6 5 6 5 i 6 2 3 5 (6)
 1 2 1 6 2 3 5 6 1 2 1 6 2 3 5 6
 1 2 1 6 2 3 5 6 3 5 6 5 3 2 3 (2)
 3 2 3 5 6 5 3 2 3 2 3 5 6 5 3 2
 . 3 5 2 . 3 5 2 1 1 2 1 6 5 3 (5)

Ladrang Geger Sekutha digunakan untuk adegan *paseban jawi*, namun tidak termasuk dalam gending baku. *Buka* gending dilakukan instrumen bonang barung dan disajikan dengan garap *soran* irama I menggunakan *kendhangan ladrang kendang kalih* gaya Yogyakarta menggunakan kendang *batangan (ciblon)* digunakan untuk mengiringi *kiprah* dan keluar atau masuknya tokoh wayang. Setelah tokoh-tokoh wayang berada dalam satu adegan, *laya* seseg atau semakin cepat dan kembali menggunakan kendang *kalih*, sampai *suwuk gropak*, yaitu garap *suwuk* irama I (*tanggung*) yang menggunakan *tabuhan* keras, gagah dan tempo yang cepat.

5. Lancaran Gagak Setra Laras Slendro Pathet Nem.

Buka :

. 5 5 . 5 6 1 2 1 3 1 2 5 5 5 (5)
 + + ^ + ~ + ^ + ~ + ^ + ~ + ^
 . 6 . 5 . 3 . 2 . 3 . 2 . 6 . 5
 . 6 . 5 . 3 . 2 . 3 . 2 . 6 . 5
 . 6 . i . 2 . 1 . 2 . 1 . 6 . 5
 . 6 . i . 2 . 1 . 2 . 1 . 6 . 5
 . i . 6 . 3 . 2 . 3 . 2 . 6 . 5

Buka Lancaran Gagak Setra dilakukan oleh instrumen *bonang* dengan irama lancar. Pola *kendhangan lancaran* kendang *kalih* dan kendang *batangan* yang berfungsi mengikuti vokabuler gerak wayang. Pola *balungan lancaran gagak setra laras slendro pathet nem* adalah *lamba*. Gending tersebut digunakan untuk adegan perang *ampyak*. Garap *tabuhan ricikan slenthem* dan demung mengacu pada *balungan* gending atau *mbalung*. *Tabuhan* saron menggunakan garap *imbal kecegan* dan *peking* menggunakan garap *tabuhan nikeli*. Garap *tabuhan* instrumen *bonang* menggunakan *tabuhan gembyang minjal*.

6. Gending Bondet Laras Slendro Pathet Nem

Buka :

. 353 5653 2132 1635 (5)

Dados :

+ + ^
 2312 .365 i653 2165
 3565 3235 2523 56i6
 2126 2i32 532i 6523°
 5353 i653 2132 1635 (5)

*Pangkat Dhawah :

.i.6 .5.3 .2.3 .6.5

Dhawah balungan ngracik :

+ + + +
1216̣ 216̣5̣ 3353 6532 6̣123 6532 5316̣

216̣5̣

+ + + +
1216̣ 216̣5̣ 3353 6532 6̣123 6532 356̣1̣

3216̣

+ + + +
356̣1̣ 3216̣ 356̣1̣ 3216̣ 2232 5321 3265

i653

+ + + +
i56̣1̣ 3216̣ 3265 i653 2232 5653 6516

216̣5̣

Dhawah balungan nibani:

+ + + +
.6̣.5̣ .3.2 .3.2 .6̣.5̣

.6̣.5̣ .3.2 .3.2 .i.6

.i.6 .i.6 .2.i .5.3

.i.6 .5.3 .2.3 .6.5

Buka Gending Bondhet laras Slendro pathet Nem menggunakan 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 *dhodhok 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.

7. Ladrang Wirangrong laras Slendro pathet Nem.

Buka :

5 6 5 3 2 1 6 5 . 6 . 3 . 6 . 5

+ + + +
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 2

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 . 5

Ladrang Wirangrong digunakan untuk adegan *jejer ketiga*, tetapi 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/alusan* yang disertai dengan garap *sirep* untuk *janturan*. Setelah *janturan* selesai, kembali ke irama I (*tanggung*), *laya* naik atau semakin cepat dan *suwuk gropak*.

8. Playon Kembang Jeruk Laras Slendro Pathet Nem.

Buka kendang . . . 5

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

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

3 1 3 2 3 6 3 5

Suwuk: 1 1 3 2 1 (6)

Playon Kembang Jeruk Laras Slendro 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 Slendro Pathet Nem* tersebut digunakan untuk adegan Perang *Gagal*. Buka gending dilakukan oleh instrumen kendang yang sebelumnya mendapat isyarat berupa *dhodhogan* kotak dari dalam. *Playon Kembang Jeruk* memiliki 40 *tabuhan balungan*, menggunakan sajian irama I (*tanggung*). *Laya* yang disajikan menurut kebutuhan suasana adegan wayang.

9. Sampak Gunturan Laras Slendro Pathet Nem

6 6 6 6 6 6 6 (2)

Suwuk: 6 6 6 (2)

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

10. Ayak-ayak Kembang Jeruk Laras Slendro 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

11. Playon Kembang Jeruk Laras Slendro 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

12. Sampak Gunturan laras Slendro 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 *Goro-Goro*. Buka gending dilakukan oleh instrumen kendang yang sebelumnya mendapat isyarat berupa *dhodhogan* kotak dari dalam. 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 Slendro Patet Sanga*. Penyajian *Playon Kembang Jeruk* dalam irama I dengan *laya antal* hingga kendang mendapat isyarat dari dalam dan gending berubah menjadi *Sampak Gunturan sampai suwuk*. Fungsi *playon* selain merupakan rangkaian gending adegan *gara-gara*, juga digunakan dalam Perang *Begal* dan Perang *Tanggung*.

13. Ladrang Pangkur Laras Slendro Pathet Sanga

Buka :

. 2 . 1 . 2 . 1 2 6 2 1 5 5 5 (t)

Dados :

$\begin{array}{cccccccc} + & & + & & + & & + & & + \\ 2 & 1 & 2 & 6 & 2 & 1 & 6 & 5 & 6 & 5 & 2 & 1 & 3 & 2 & 1 & 6 \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} & & \sim & & \hat{\sim} & & \sim & & \hat{\sim} & & \hat{\sim} & & \hat{\sim} & & \hat{\sim} & & \hat{\sim} \\ 2 & 3 & 2 & 1 & 6 & 5 & 2 & 1 & 3 & 2 & 1 & 6 & 2 & 1 & 6 & \hat{\sim} & \hat{\sim} \end{array}$

Dhawah :

$\begin{array}{cccccccc} + & & & & + & & & & + \\ 2 & 5 & 2 & 1 & 3 & 2 & 1 & 6 & 2 & 5 & 2 & 1 & 2 & 6 & 3 & 5 \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim \\ 6 & 3 & 5 & 6 & 2 & 3 & 2 & 1 & 2 & 1 & 3 & 2 & 1 & 2 & 1 & 6 \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim \\ 5 & 6 & 1 & 2 & 5 & 3 & 2 & 1 & 3 & 5 & 3 & 2 & 5 & 3 & 2 & 1 \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim \\ 5 & 6 & 2 & 1 & 3 & 2 & 1 & 6 & 2 & 5 & 2 & 1 & 2 & 6 & 3 & \hat{\sim} \end{array}$

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 *dhodhok* kotak, *laya seseg* dan *suwuk*.

14. *Ladrang Semingin Laras Slendro Pathet Sanga*

Buka :

$\cdot \cdot 5 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 1 \cdot 6 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 1 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \hat{\sim}$

Irama I :

$\begin{array}{cccccccc} + & & + & & + & & + & & + \\ 6 & 5 & 3 & 5 & 3 & 2 & 3 & 5 & 2 & 1 & 2 & 6 & 2 & 1 & 6 & 5 \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} & & \sim & & \hat{\sim} & & \sim & & \hat{\sim} & & \hat{\sim} & & \hat{\sim} & & \hat{\sim} & & \hat{\sim} \\ 2 & 1 & 2 & 6 & 2 & 1 & 6 & 5 & 2 & 3 & 1 & 2 & 3 & 5 & 3 & \hat{\sim} \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} + & & + & & + & & + & & + \\ 1 & 2 & 3 & 2 & 3 & 5 & 3 & 2 & 5 & 6 & 1 & 6 & 5 & 3 & 2 & 1 \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim \\ 5 & 6 & 1 & 6 & 5 & 3 & 2 & 1 & 2 & 3 & 2 & 1 & 6 & 5 & 3 & \hat{\sim} \end{array}$

Irama II :

$\begin{array}{cccccccc} + & & & & + & & & & + \\ \cdot & \cdot & 5 & \cdot & 5 & 5 & 6 & 5 & 6 & 1 & 2 & 1 & 6 & 5 & 3 & 5 \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} & & \sim & & \sim & & \sim & & \sim & & \sim & & \sim & & \sim & & \sim \\ \cdot & \cdot & 2 & \cdot & 1 & \cdot & 2 & \cdot & 6 & \cdot & 2 & \cdot & 1 & \cdot & 6 & \cdot & 5 \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim \\ \cdot & \cdot & 2 & \cdot & 1 & \cdot & 2 & \cdot & 6 & \cdot & 2 & \cdot & 1 & \cdot & 6 & \cdot & 5 \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim \\ 3 & 2 & \cdot & 3 & 1 & 2 & 3 & 2 & 3 & 5 & 6 & 5 & 3 & 2 & 1 & \hat{\sim} \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} + & & & & + & & & & + \\ \cdot & \cdot & 6 & \cdot & 6 & 2 & 1 & 2 & 3 & 5 & 6 & 5 & 3 & 2 & 1 & \hat{\sim} \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim \\ 3 & 5 & \cdot & 6 & 1 & 2 & 1 & 6 & 5 & 1 & 5 & 2 & 5 & 3 & 2 & 1 \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim \\ 2 & 3 & 5 & 6 & 1 & 2 & 1 & 6 & 5 & 1 & 5 & 2 & 5 & 3 & 2 & 1 \end{array}$
 $\begin{array}{cccccccc} & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim & & & & \sim \\ 2 & 3 & 5 & \cdot & 5 & 5 & 6 & 5 & 6 & 1 & 2 & 1 & 6 & 5 & 3 & \hat{\sim} \end{array}$

Ladrang Semingin Laras Slendro Pathet Sanga digunakan untuk adegan *jejer gangsal*, namun 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 Semingan* 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.

15. *Playon Gegot Laras Slendro Pathet Manyura*

Buka kendang

$\cdot \cdot 2 \hat{\sim}$
 $3 \cdot 6 \cdot 3 \cdot 5 \cdot 3 \cdot 6 \cdot 3 \cdot 2 \hat{\sim} \quad 3 \cdot 6 \cdot 3 \cdot 5 \cdot 3 \cdot 6 \cdot 3 \cdot 2 \hat{\sim}$

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

16. Ladrang Sumirat Laras Slendro Patet Manyura

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 3 5 6 5 2 5 6 5 3

~ ^ ~ ^
5 6 5 2 5 6 5 3 1 2 1 6 1 5 2 ③

+ + ^ + ~ + ^
1 2 1 6 1 5 2 3 1 2 1 6 1 5 2 3

~ ^ ~ ^
1 2 1 6 1 5 2 3 5 6 5 2 5 6 5 ③

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 *kendhang* ladrang kendang *kalih* gaya Yogyakarta, berulang-ulang dengan garap *soran*. Kendang *batangan* yang digunakan untuk mengiringi *kiprah* dan keluar tokoh wayang. Setelah tokoh-tokoh wayang berada dalam satu adegan, *laya maju*, *seseg* atau semakin cepat dan kembali menggunakan *kendang kalih*, sampai *suwuk antal*.

17. Playon Gambuh Laras Slendro Patet Manyura.

Buka kendang

. . 3 ③

1 3 1 3 1 6 5 ③ 6 5 3 5 6 1 5 6

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 dalam. 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 patet *galong*, yaitu patet yang merupakan bagian dari patet *manyura* dan merupakan akhir dari patet *manyura*. *Playon Gambuh* digunakan dalam adegan Perang *Brubuh*.

Penutup

Pada tahun 1980 Wayang Golek Menak diakui dan masuk ke dalam Kraton Kasultanan Yogyakarta. Dalam perkembangan keberadaannya menjadi aset penunjang seni pariwisata. Durasi waktu pertunjukan dipersingkat menjadi dua jam dan disajikan pada waktu siang hari. Sehubungan dengan hal-hal tersebut, maka cerita yang disajikan dipadatkan dan penggunaan gending-gending dalam pertunjukkan wayang tersebut terbatas hanya menggunakan gending *alit*. Instrumentasi gamelan yang digunakan juga bertambah lengkap, yaitu gamelan laras *slendro* dan *pelog*. Namun demikian, khususnya Ki Sukarno, bila mendapat tugas mendalang tetap hanya

menggunakan gamelan *laras slendro* saja dan tidak meninggalkan tradisi penggunaan gending yang menjadi ciri khas dalam pertunjukkan wayang *Golek Menak*, yaitu *Ketawang Gending Kabor Topeng*, *Ayak-ayak Kembang Jeruk*, *Playon Kembang Jeruk*, *Playon Gegot*, *Playon Gambuh* atau *Sorodatan*, dan *Sampak Gunturan*.

Garap karawitan wayang *Golek Menak* yang disajikan Ki Sukarno tidak jauh berbeda dengan garap karawitan dalam pakeliran wayang kulit purwa gaya Yogyakarta. 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 tarian, 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 karawitan tidak hanya sekedar sebagai ilustrasi, melainkan juga sebagai penegas vokabuler gerak-gerak wayang, karena di dalam penyajian wayang *Golek Menak* terpengaruh gerak tari yang 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 (*prenes*) digunakan untuk adegan *alus* atau putri, gending dengan karakter *gecul* digunakan untuk adegan *gecul*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hastanto, Sri. 2009 *Konsep Pathet dalam Karawitan Jawa*, Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press Surakarta.
- Kayam, Umar. 2001. *Kelir Tanpa Batas*, Yogyakarta : Gama Media untuk Pusat Studi Kebudayaan.
- Mudjanattistomo. R.M., dkk. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid 1*. Yogyakarta: Yayasan Habirandha Ngayogyakarta.
- Murtiyoso, Bambang, dkk. 2004. *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*, Surakarta: Citra Etnika Surakarta,
- Purnama, Bayu. 2011. "Penyajian Gending-Gending Tradisi : Gending Taliwangsa, Kiyagong
- Ririh, Purwa Gilang dan Ldrang Pangkur." Yogyakarta: *Skripsi*, Surakarta: Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia.
- Sukistono, Dewanto. 1988. "Pembuatan Wayang Golek Menak Bapak Darso Sumarto di Yogyakarta." Yogyakarta: Laporan Kerja Lapangan Sekolah Menengah Karawitan Indonesia SMK I Negeri Yogyakarta.
- . 1996. "Kehidupan Wayang Golek Menak di Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta." *Skripsi*. Surakarta: Program Studi S1 Pedalangan STSI Surakarta.
- Sumaryono dan Suhardjono. 2009. "Sistem Kekerabatan Seniman Dalang Pengaruhnya Pada Kehidupan dan Perkembangan Wayang Topeng Pedalangan Yogyakarta". Laporan Penelitian pada Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Supanggah, Rahayu. 2009. *Bothekan Karawitan II*. Surakarta: ISI Press Surakarta
- Suparto, P. 1999. "Pertunjukan Wayang Golek Ramayana di PT. Nitour Inc. Yogyakarta." Tugas Akhir Program Studi S1 Karawitan ISI Yogyakarta.
- Supriyono, 2007. "Fungsi Gending dalam Pakeliran Jawatimuran" Surabaya: Taman Budaya.

Narasumber

Ki Sukarno, 72 tahun, profesi dalang *sepuh* Wayang Golek Menak Yogyakarta.

Ki Suparman, 62 tahun, dalang Wayang Golek Menak dan pengrajin wayang Golek Menak di Sentolo Kulonprogo Yogyakarta.

Indri Kisworo, 53 tahun, seniman karawitan di Yogyakarta.

Dewanto Sukistono, 43 tahun dalang wayang Golek Menak dan Dosen Jurusan

Pedalangan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

