

**“WIRA GANDRUNG”
KARAKTER GATOTKACA DALAM LAKON GATOTKACA
GANDRUNG**

Skripsi

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana S-1 pada Program Studi Seni Karawitan



Oleh :
Andi Agung Prastya
1810728012


**JURUSAN KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022/2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

"WIRA GANDRUNG: KARAKTER GATOTKACA DALAM LAKON GATOTKACA GANDRUNG" diajukan oleh Andi Agung Prastya, NIM 1810728012, Program Studi S-1 Seni Karawitan, Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91211**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/ Penguji Ahli


Dr. Bayu Wijavanto, M.Sn.

NIP. 197605012002121003/NIDN. 0001057606

Ketua Tim Penguji


Setya Rahdiyatni Karida Lazuardi, M.Sn.

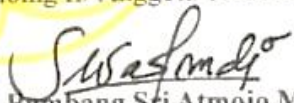
NIP. 199104302019032017/NIDN. 0030049106

Pembimbing I/ Anggota Tim Penguji


I Ketut Ardana, M.Sn.

NIP. 198006152006041001/NIDN. 0015068003

Pembimbing II/ Anggota Tim Penguji


Drs. R. Bambang Sri Atmojo, M.Sn.

NIP. 195904051990021001/NIDN. 0005045906

Yogyakarta, 03 - 07 - 23

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

NIP. 197111071998031002/NIDN. 0007117104

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka atau sumber acuan.

Yogyakarta, 9 Juni 2023



(Andi Agung Prastyia)



MOTTO

“ SEMANGAT DAN NIAT ADALAH TEKAD MENUJU SEBUAH HAL HEBAT “



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Wira Gandrung” Representasi kisah asmara Gatotkaca pada Komposisi Karawitan dapat terselesaikan dengan lancar dan tepat waktu. Penulisan skripsi ini sebagai syarat guna mencapai gelar Sarjana Seni di Jurusan Karawitan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar dan tepat waktu berkat adanya dukungan, bimbingan, bantuan, serta kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Bayu Wijayanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Seni Karawitan, Anon Suneko, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Karawitan, dan Drs. Teguh, M.Sn. selaku dosen wali yang selalu memberikan motivasi sehingga naskah tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar dan tepat waktu.
2. I Ketut Ardana, M.Sn., selaku dosen Pembimbing I yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, pendalaman materi, serta dukungan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Drs. R. Bambang Sri Atmojo, M.Sn., selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan, bimbingan, pengarahan, nasihat, dan dukungan selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

4. Cahyo Kuntadi S.Sn., M.Sn dan Dr. Dewanto Sukisno. selaku narasumber yang telah banyak memberikan informasi terkait penelitian ini.
5. Kedua orang tua, saudara saya, sahabat dan juga teman-teman.
6. Seluruh dosen Program Studi Seni Karawitan yang dengan tulus memberikan ilmunya, membimbing, memberi saran serta motivasi selama proses perkuliahan.
7. Staf Perpustakaan Program Studi Seni Karawitan dan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta yang telah menyediakan jasa pelayanan dengan baik.
8. Teman – temanku khususnya keluarga KATINGAL (Karawitan Angkatan 2018) yang selalu kompak, memberikan dukungan dan doa.
9. HMJ Karawitan yang sudah memberikan wadah belajar organisasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak agar tulisan ini menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 25 Mei 2023

Andi Agung Prastya

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
INTISARI	vii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penciptaan	3
D. Tinjauan Pustaka	3
BAB II	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Metode Penelitian penciptaan seni.....	11
C. Sistem Penulisan	14
BAB III	15
A. Kisah Asmara Gatotkaca.....	15
B. Karakter dan sifat Gatotkaca.....	19
C.Kisah asmara Gatotkaca pada komposisi wira gandrung	22
BAB IV	54
A. Kesimpulan	55
B. SARAN	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	58

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mempresentasikan kisah asmara Gatotkaca ke dalam komposisi karawitan yang berjudul “Wira Gandrung”. Karya komposisi karawitan ini menggunakan konsep pathet dengan tehnik penggarapan menggunakan musikal suasana dan analogy musikal. Karya ini menggunakan metodi penelitian kualitatif dengan pendekatan studi naratif. Tahapan perwujudan karya ini dilakukan melalui pra garap, garap, dan pasca garap. Adapun tujuan penelitian ini terwujud sebagai komposisi mandiri yang berpijak dari ide gagasan awal yaitu cerita wayang kulit yang ada dalam dipertunjukan wayang kulit oleh Dalang Ki Cahyo Kuntadi pada *channel* YouTube kuntadi channel.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebuah Komposisi karawitan senantiasa dapat mencirikan pengalaman hidup si komposernya. Pengalaman-pengalaman si komposer menstimulasi lahirnya komposisi yang bermakna dan berelasi antara komposisi dan perjalanan hidup komposer.

Dalam perjalanan hidup sejak mengenal kesenian peneliti terlibat dalam berbagai pementasan wayang baik sebagai dalang maupun pengrawit. Sebagai dalang peneliti pernah membawakan lakon *gatokkaca winisuda* – sebuah lakon yang menceritakan sang Gatokkaca putra Bimasena menghadapi masalah-masalah serius yaitu dirinya akan diangkat sebagai raja di kerajaan Pringgondani. Kedua, berpijak dari pengalaman penulis sebagai pengrawit pernah mengiringi berbagai lakon, *gatokkaca lahir* - dalam lakon wayang dengan judul *Gatokkaca lahir*, dalam cerita ini menceritakan bahwa jabang *tetuka* yang baru lahir dan belum pernah merasakan masa kecilnya dimasukan ke kawah Candradimuka oleh Bathara Narada hingga berganti nama menjadi Gatokkaca. Pementasan pementasan tersebut mendorong peneliti untuk mendalami tentang cerita cerita yang bertentangan dengan sosok Gatokkaca.

Lakon wayang kulit *Gatokkaca gandrung* yang menjadi sebuah ide penelitian dikarenakan dalam berbagai lakon wayang kulit yang menceritakan tokoh Gatokkaca selalu mengangkat sosok Gatokkaca yang heroik, akan tetapi dalam sebuah lakon *Gatokkaca gandrung* tokoh Gatokkaca menjadi sosok yang sedang

kasmaran. Tidak semua orang mengetahui kisah asmara Gatotkaca Karena dari berbagai cerita wayang Gatotkaca adalah sosok satria yang gagah pemberani bahkan dalam sebuah komik jurnal maupun game sosok Gatotkaca hanya digambarkan dengan sosok yang kuat sangar dan pemberani, dalam cerita pewayangan sendiri Gatotkaca selalu tampil sebagai seorang kesatria yang gagah pemberani, Dari lakon lakon itu sosok Gatotkaca tergambar sebagai tokoh yang pemberani, tegar, kuat, dan bijaksana dalam menghadapi masalah, oleh karena itu penulis menjadikan kisah asmara Gatotkaca menjadi sebuah komposisi karawitan.

Dari pengalaman mengiringi sebuah pertunjukan wayang kulit dengan lakon lahire Gatotkaca iringan masih menggunakan iringan tradisi misal playon dan sampak, dengan iringan ini penulis belum merasakan suasana yang digambarkan dalam sebuah lakon. Oleh sebab itu pada iringan ini diperlukan iringan yang lebih membawa suasana, terlebih penulis ingin membuat sebuah karya komposisi karawitan tentang kisah asmara Gatotkaca.

Pada dasarnya komposisi karawitan merupakan penataan ulang dari sebuah iringan tari maupun iringan pakeliran, hal ini yang menjadikan sebuah gagasan awal penulis menciptakan karya komposisi karawitan yang tidak mengiringi akan tetapi lebih ke sebuah pentas karya komposisi mandiri yang berpijak dari sebuah lakon wayang kulit.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masalah-masalah penting yang ada adalah

1. Iringan pementasan yang kurang membawa suasana, khususnya untuk pembawaan karakter sosok Gatotkaca
2. Gatotkaca yang selalu menjadi sosok gagah dan pemberani yang selalu dihadapkan dengan sebuah permasalahan sehingga terkenal sebagai seorang pahlawan atau kesatria yang tangguh tetapi kali ini akan digambarkan kisah asmaranya dalam komposisi karawitan. Bagaimana unsur-unsur musikal dalam pertunjukan wayang kulit yang relevan dengan karakter Gatotkaca. Bagaimana sosok Gatotkaca yang digambarkan menjadi sosok yang sedang kasmaran dalam komposisi karawitan.

C. Tujuan Penciptaan

1. Mengetahui hasil komposisi karawitan yang bertema kisah asmara Gatotkaca
2. Mewujudkan sebuah karya yang bertema cinta ke dalam karya komposisi karawitan yang terinspirasi dari sosok kesatria Gatotkaca

D. Tinjauan Pustaka

Berbagai macam sumber yang dijadikan rujukan karya komposisi karawitan antara lain

1. Sumber Pustaka

Sumber referensi lainnya terdapat dalam pagelaran wayang kulit dengan lakon Gatotkaca krama dengan dalang Ki Seno Nugroho yang di ambil dari sumber online atau *YouTube*, yang dilakukan secara live streaming di *Channel YouTube* dalang seno pada tanggal 24 september 2020. Pertunjukan tersebut mengisahkan

perjalanan asmara gatotkaca dengan Dewi Pergiwa. pertunjukan ini berguna untuk mengetahui lebih jauh tentang sosok Gatotkaca yang sedang jatuh cinta. Sumber ini relevan dengan topik penelitian penciptaan dikarenakan dalam sumber ini mengisahkan sosok Gatotkaca yang akan di angkat menjadi sebuah karya komposisi karawitan oleh penulis

Sumber Pustaka selanjutnya jurnal yang berjudul “Busana kerajaan tokoh gatotkaca wayang kulit purwa gaya Surakarta” dalam jurnal ini menjelaskan bahwa gatotkaca merupakan kesatria yang gagah perkasa dan di gambarkan sebagai raja muda dilihat dari busana dan atribut dapat menggambarkan sebuah tokoh sumber ini relevan dengan topik penelitian penciptaan karena menjelaskan tentang Gatotkaca.

Pustaka selanjutnya yaitu jurnal yang berjudul “identitas visual tokoh wayang dalam cerita gatotkaca lahir” oleh Bambang Tri Wardoyo dalam jurnal ini membahas tentang hasil kebudayaan jawab khususnya wayang dan keberadaanya diakui dan wayang merupakan warisan budaya yang adiluhung dalam jurnal ini relevan dengan topik penelitian dikarenakan peranan penting wayang dan tokoh sebagai sumber pengetahuan dan edukasi.

Sumber Pustaka selanjutnya yaitu jurnal dengan judul “wanda figur gatotkaca dalam wayang kulit purwa gaya Surakarta” oleh Dendi Pratama dalam jurnal ini berbicara tentang fungsi kegunaan wanda dalam suatu pagelaran wayang kulit, khususnya pembahasan tentang jenis wanda wayang tokoh gatotkaca, dalam berbagai situasi kondisi dan suasana gatokaca mempunyai berbagai wanda, sumber

jurnal ini relevan dengan topik yang akan di teliti oleh penulis karena mengangkat tokoh wayang yaitu Gatotkaca.

Sumber pustaka selanjutnya adalah “bismantaka talidarma” oleh Bima Aris Purwandaka “bismantaka talidarma” merupakan karya komposisi karawitan yang mengangkat tema jiwa kesatria prabu basukarna dalam lakon wayang kulit karna gugur, karya ini bertujuan untuk mempresentasikan jiwa kesatria prabu basukarna dalam bentuk komposisi karawitan. relevansi dalam komposisi ini adalah penggunaan tokoh wayang yaitu Prabu Basukarna dan Raden Gatotkaca.

Sumber pustaka selanjutnya yaitu skripsi yang berjudul “ oneng “ oleh Andhi sulistya putra “oneng” merupakan repretasi kisah perselingkuhan dewi Renuka ke dalam karya komposisi karawitan ,tujuan dari penelitian ini untk menafsirkan struktur dramatik dalam kisah dewi Renuka dan merepresentasikan kisah perselelingkuhan kisah dewi Renuka yang terdapat dalam buku silsilah wayang purwa mawa carita jilid 1. Kisah tersebut di presentasikan ke dalam bentuk musical yang di susun secara progama dengan memadukan gamelan jawa dan instrument music modern. Berbeda dengan konsep karya komposisi karawitan “Wira Gandrung” tidak menggunakan instrument music modern. Relevansi dalam komposisi ini sama-sama mengangkat tokoh wayang dalam suatu petilan lakon wayang kulit

Sumber pustaka selanjutnya yaitu “ kunjana papa “oleh sahrul yulianto “ kunjana papa “ merupakan karya komposisi karawitan yang bertemakan percintaan “ kunjana papa “ dalam buku bausatra memiliki arti perasaan sedih yang amat mendalam .karya ini menggambarkan dinamika psikologis serta gejolak dalam

hubungan asmara yang berakibat gila , bersumber dari cerita suminten edan (yulianto ,2020) karya ini menjadi pijakan penulis dalam menggambarkan lakon ketoprak yang berawal dari bentuk visual ke dalam bentuk musical .hal yang berbeda dalam karya ini adalah ricikan yang digunakan dalam karya ini menjadi representasi tokoh yang ada dalam suminten edan .sedangkan dalam karya ini mengangkat karakter tokoh Gatotkaca. Sumber ini relevan di karenakan kesamaan dalam mempresentasikan karakter tokoh dalam petilan cerita.

2. Sumber karya

Sumber karya pertama yaitu jurnal yang berjudul “kisah raden gatotkaca sebagai ide ornamentasi cipta kriya keramik guci lampu hias” oleh Moh Makmum dalam karya ini bertema tentang gatotkaca yang mengandung nilai-nilai edukatif tentang kepahlawanan serta nilai Pendidikan moral. karya ini sejalan dengan topik penelitian karya komposisi seni karawitan dengan menggunakan tokoh gatotkaca sebagai ide karya.

Sumber karya selanjutnya yaitu jurnal yang berjudul “pembuatan buku cerita bergambar dengan tokoh gatotkaca sebagai media pembelajaran kelas b tk khalifah Surabaya” oleh Dini Sugiarti dan F Ratyaningrum dalam jurnal ini membahas tentang pentingnya pengenalan budaya sejak dini contohnya dengan menggunakan tokoh wayang dengan warna ilustrasi yang lucu serta penulisan alur cerita yang sederhana. Karya ini relevan dengan topik penelitian karena dalam jurnal ini membahas bagaimana peran tokoh gatotkaca di dalam sebuah buku tersebut sebagai media pembelajaran.

Sumber karya selanjutnya yaitu sumber jurnal yang berjudul “analisis visual karakter gatotkaca dalam game mobile legends bang bang” oleh Ulil Latifah dan Nova Kristiana, dalam jurnal ini membicarakan tentang game yang di gemari masyarakat di seluruh dunia tidak terkecuali Indonesia, sebagai wujud pelestarian budaya Indonesia gatotkaca di usung sebagai salah satu tokoh hero dalam game mobile legends, pada game mobile legends menceritakan sosok gatotkaca yang kuat dan perkasa dengan senjata sarung tangan brasjamusti dan dan brajadentanya. Karya ini relevan dengan topik penelitian dikarenakan dalam jurnal ini membahas bagaimana peran tokoh gatotkaca dalam suatu game yang sangat banyak penggemarnya.

Sumber karya selanjutnya yaitu jurnal dengan judul “Perancangan komik kreasi cerita gatotkaca “Prince of pringgandani” oleh Pradipta Arco dalam jurnal ini membahas tentang karakteristik gatotkaca sebagai kesatria Tangguh dan menjadikan topik tugas akhir sebagai desain komik dengan menyesuaikan pembacanya agar menarik dan mencintai budaya tradisional.karya ini relevan dengan topik penelitian karya komposisi karawitan karena menggunakan tokoh wayang gatotkaca sebagai ide pembuatan karya akan tetapi berbeda sudut pandang.

Sumber karya selanjutnya yaitu iringan wayang uwong dengan lakon Gatotkaca krama didalam *Channel YouTube* purbo asmara *Official*, dalam pertunjukan tersebut menggambarkan musical dan karakteristik tokoh gatotkaca dalam sebuah kisah romantis. Dalam iringan tersebut menggunakan banyak bentuk gendhing antara lain : sampak, playon , lancar dan juga palaran. Perbedaan terletak pada konsep iringan yang di tuangkan pada komposisi karawitan yaitu

penggambaran karakter Gatotkaca yang berwibawa sedang jatuh cinta. Tetapi relevansi pertunjukan ini memudahkan penulis dalam membuat karya Komposisi karawitan yang berjudul “Wira Gandrung”.

Sumber karya selanjutnya yaitu iringan tari Gatotkaca gandrung di dalam *channel youtube budayanira*, dalam iringan tari gatotkaca gandrung menggambarkan suasana tintrim pertemuan antara gatotkaca dengan pergiwa digambarkan dengan adanya iringan *sampak* dan *playon*, dan adegan sedih digambarkan dengan adanya *playon thutur, palaran*. relevansi pada sumber karya ini lebih ke tokoh Gatotkaca yang sedang kasmaran sehingga penulis mengetahui bagaimana sosok karakter Gatotkaca yang gagah dan berwibawa saat menjalani kisah asmara.

Sumber karya selanjutnya yaitu karya kunjana papa oleh Sahrul Yulianto, dalam karya yang berjudul “kunjana papa” ini menggambarkan karakter suminten edan yang memang gila dan memusikalkan karakter suminten edan dalam bentuk karya komposisi karawitan, dengan menggunakan seperangkat gamelan seperti halnya yang akan dilakukan penulis dalam membuat karya komposisi yang berjudul wira gandrung yaitu menggambarkan karakteristik sosok Gatotkaca seorang satria yang sedang jatuh cinta dengan gamelan dan music barat, lain halnya dengan karya komposisi “Wira Gandrung” hanya menggunakan gamelan jawa.

Sumber karya selanjutnya yaitu karya “bismantaka talidarma” dalam komposisi karawitan yang berjudul “bismantaka talidarma” mengangkat tema jiwa kesatria prabu basukarna dalam lakon wayang kulit karna gugur. Karya ini menginspirasi penulis di karenakan menggunakan tokoh wayang dan karakter yang

dipresentasikan melalui karya komposisi yang memadukan gamelan pelog dan slendro serta menggunakan pola tradisi dan kreasi dengan memadukan gamelan jawa dan instrument musik barat. Perbedaan terletak pada karya yang tidak menggunakan musik barat dan hanya menggunakan gamelan jawa.

Sumber karya selanjutnya adalah pagelaran wayang kulit dengan lakon banjaran Gatorkaca oleh Ki Cahyo Kuntadi di *channel* YouTube kuntadi channel. dalam pertunjukan ini menceritakan kisah perjalanan hidup seorang Gatorkaca sejak lahir sampai dengan akhir hayatnya. Karya ini relevan dengan topik yang penulis angkat dikarenakan menceritakan karakteristik sosok Gatorkaca.

Sumber karya selanjutnya adalah pertunjukan Beksan Gatorkaca Pergiwa karya Sij KGPAA Mangkunegara IV dalam *channel YouTube* SABDALANGIT TV. Dalam pertunjukan ini mengisahkan Gatorkaca yang sedang jatuh cinta dengan Endang Pergiwa dari mulai pertemuan pertama hingga ending kisah tersebut. Yang menjadi referensi penulis adalah sosok Gatorkaca pada pertunjukan ini bagaimana seorang Gatorkaca yang gagah pemberani menjalani kisah asmara. Sama halnya dengan karya komposisi karawitan yang berjudul “Wira Gandrung”.