

“LUBER”
PENGALAMAN PRIBADI SEBAGAI DASAR
PENATAAN GENDING BANYUMASAN



SKRIPSI

Oleh:

Adi Apriono

2210898012

PROGAM STUDI S-1 SENI KARAWITAN
JURUSAN KARAWITAN FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2025/2026

“LUBER”
PENGALAMAN PRIBADI SEBAGAI DASAR
PENATAAN GENDING BANYUMASAN



SKRIPSI

Oleh:

Adi Apriono

2210898012

Skripsi ini Diajukan Kepada Dewan Penguji
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1
Dalam Bidang Karawitan
Genap 2025/2026

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

“LUBER” PENGALAMAN PRIBADI SEBAGAI DASAR PENATAAN GENDHING. Diajukan oleh Adi Apriono, NIM 2210898012, Program Studi S-1 Seni Karawitan, Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 25 Mei 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Aji Santoso Nugroho, M.Sn
NUPTK 9644768669130342

Pembimbing II/Anggota



Dr. Sn. Asep Saepudin, S.Sn., M.A.
NUPTK 7947755656130162

Cognate/Anggota



Ribeth Nurvijayanto, S.Sn., M.A.
NUPTK 8362767668130273

Yogyakarta, **15 - 06 - 26**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NUPTK 3439749650131083

Koordinator
Program Studi Seni Karawitan



Dr. Sn. Asep Saepudin, S.Sn., M.A.
NUPTK 7947755656130162

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :Adi Apriono
NIM :2210898012
TTL :Banyumas, 9 April 2004
Prodi Seni Karawitan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "LUBER: Pengalaman Pribadi Sebagai Dasar Penataan Gending" adalah benar-benar merupakan asli karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali dikutip sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas dalam skripsi ini. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam skripsi/karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Mei 2026
Yang membuat pernyataan,



Adi Apriono

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengalaman personal penulis yang mengalami dinamika dalam menjalani hubungan asmara dengan kekasih. Pengalaman ini selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya seni karawitan Banyumas dengan judul “*Luber*”. *Luber* singkatan dari *Lumaku Bebarengan* (berjalan bersama), sebuah pemaknaan mengenai proses menjalani kehidupan secara sadar, selaras, dan berkesinambungan. Tantangan utama dalam penelitian ini adalah mengolah gending-gending Banyumasan yang identik dengan karakter *gecul* (lucu/ramai) agar mampu menggambarkan dinamika emosional yang beragam, termasuk suasana sedih. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menerapkan konsep *Lumaku Bebarengan* dalam penyajian karawitan yang mengkaji proses pemilihan dan penataan *gendhing-gendhing* Banyumasan untuk merepresentasikan alur cerita pengalaman personal penulis. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis dan autoetnografi. Pengumpulan data dilakukan melalui tinjauan pustaka, wawancara, dan studi diskografi. Analisis data menggunakan teori garap oleh Supanggah yang mencakup enam aspek: materi, penggarap, sarana, prabot, penentu, dan pertimbangan garap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pribadi dapat ditransformasikan ke dalam struktur musikal karawitan melalui pengolahan *pathet*, irama, vokal, dan garap instrumen. Penataan gending dilakukan dengan memilih materi yang memiliki makna *cakepan* (lirik) dan rasa yang sesuai dengan alur pertemuan, pertumbuhan rasa, hingga konflik. Instrumen *kendhang* memainkan peran sentral sebagai pamurba irama sekaligus pengatur dinamika suasana. Kesimpulannya, konsep *Lumaku Bebarengan* berhasil menjadi kerangka konseptual yang menyatukan pengalaman hidup dengan praktik musikal calung Banyumasan. Penelitian ini membuktikan bahwa karawitan Banyumasan memiliki fleksibilitas garap untuk menyampaikan berbagai suasana emosional di luar karakter dasarnya yang ramai.

Kata Kunci: *lumaku*, *bebarengan*, Banyumasan, Calung, garap gending.

ABSTRACT

This research is motivated by the author personal experience of experiencing the dynamics of a romantic relationship with his beloved. This experience is then manifested in the form of a Banyumas gamelan artwork entitled "Luber". Luber is an abbreviation of Lumaku Bebarengan (walking together), a meaning regarding the process of living life consciously, harmoniously, and sustainably. The main challenge in this research is to process Banyumasan music which is identical to the gecul (funny/busy) character so that it is able to depict various emotional dynamics, including sad atmospheres. The purpose of this research is to describe and apply the Lumaku Bebarengan concept in the presentation of gamelan that examines the process of selecting and arranging Banyumasan music to represent the storyline of the author's personal experience. The research method used is a qualitative method with a descriptive analysis and autoethnography approach. Data collection was carried out through literature review, interviews, and discography studies. Data analysis uses the theory of work by Supanggah which includes six aspects: material, workman, means, equipment, determinants, and work considerations. The research findings demonstrate that personal experiences can be transformed into the musical structure of karawitan through the development of pathet, rhythm, vocals, and instrumental composition. The arrangement of the music is achieved by selecting material with lyrical meaning and a sense of meaning that aligns with the flow of encounters, emotional development, and conflict. The kendhang (drum) plays a central role as both a rhythmic guide and a dynamic motivator. In conclusion, the concept of Lumaku Bebarengan successfully serves as a conceptual framework that integrates life experiences with the musical practice of Banyumasan calung. This research demonstrates that Banyumasan karawitan has the flexibility to convey a variety of emotional settings beyond its basic, lively character.

Keywords: lumaku, bebarengan, Banyumasan, Calung, gending composition.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Alhamdulillah, penulis telah melewati beberapa proses yang telah menguras pikiran serta tenaga dalam menyelesaikan penelitian berjudul *Luber: Pengalaman Pribadi Sebagai Dasar Penataan Gendhing Banyumasan*. Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat kelulusan S-1 Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat dukungan, bimbingan, bantuan, serta kritik saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Sn. Asep Saepudin, S.Sn., M.A. selaku Koordinator Program Studi Seni Karawitan dan pembimbing II yang senantiasa membimbing, memberikan nasehat, referensi, saran, serta motivasi sehingga naskah skripsi akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar.
2. Aji Santoso Nugroho, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang sudah memberikan masukan, referensi, waktu, dan dukungannya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar dan baik.
3. Ribeth Nurvijayanto, S.Sn., M.A. selaku Penguji Ahli yang selalu memberikan arahan, masukan, pengetahuan serta waktu dan juga dukungannya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tepat.
4. Seluruh dosen Program Studi Seni Karawitan yang telah tulus mengajar, membimbing, memberi saran serta memberikan motivasi selama proses perkuliahan dari awal hingga akhir.

5. Staf Perpustakaan Program Studi Seni Karawitan dan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, yang selalu support dengan menyediakan jasa pelayanan peminjaman maupun membaca di tempat yang berguna sebagai koleksi sumber pustaka ataupun diskografi.
6. Sukendar, Daisah, Sungging Suharto, dan Rumpoko Setyo Aji selaku narasumber yang sudah bersedia meluangkan waktunya serta berkenan memberikan banyak informasi demi memperkuat penelitian ini.
7. Bapak, Mama, Kakak, Adik serta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan penuh terhadap apapun pilihan penulis dari awal melaksanakan studi hingga tiba di titik ini.
8. Yulinar Citra Pranasih selaku kekasih yang telah mendukung dan memberikan support di setiap langkah penulis dan pada skripsi.
9. Rekan pemikir, Rusli Ardi Kuncoro dan rekan semua yang telah membantu dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi.
10. Segenap pengrawit yang telah rela meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk ikut serta dalam proses latihan hingga pelaksanaan pentas.
11. Tim Produksi yang membantu demi suksesnya acara pementasan karya penulis.
12. Smk Negeri 3 Banyumas yang berkenan sebagai tempat pertunjukan untuk penyajian karya tugas akhir ini.
13. Sanggar Janur Gunung dan Sanggar Gayatri Serayu yang telah mengijinkan tempat latihan selama proses berkarya.

Skripsi ini tentu masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai adanya kritik, saran dan masukan. Semoga penelitian ini dapat memberikan ilmu tambahan dan juga bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 25 Mei 2026

Adi Apriono



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Pertanyaan Penelitian	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
A. Penelitian Terdahulu	6
1. Sumber Tertulis	6
2. Diskografi	11
B. Landasan Teori	12
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Jenis Penelitian	16
B. Objek Material	16
C. Prosedur Penelitian	17

1. Menentukan Topik Penelitian	17
2. Membuat Rancangan Penelitian.....	18
D. Teknik Pengumpulan Data.....	18
1. Tinjauan Pustaka	18
2. Wawancara	19
3. Diskografi.....	20
E. Pengelompokan, Klasifikasi, dan Penyusunan Data.....	21
F. Analisis Data.....	21
G. Proses Penggarapan	22
1. Persiapan Gending.....	22
2. Memahami Gending.....	22
3. Tafsir Garap Gending.....	23
4. Aplikasi Garap Gending.....	23
5. Hafalan	23
6. Latihan.....	23
7. Evaluasi	24
8. Uji Kelayakan.....	24
9. Penyajian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
A. Alur Cerita	25
B. Pemilihan Gending.....	29
1. Konseptual	29
2. Musikal	36
C. Garap Gending	37
1. <i>Ketawang Gunung Sari laras slendro pathet manyura.....</i>	<i>41</i>
2. <i>Lancaran Tlutur laras slendro pathet sanga</i>	<i>51</i>
3. <i>Lancaran Suka Balen laras slendro pathet manyura.</i>	<i>54</i>
D. Peran Kendang dalam Penyajian	60
1. <i>Kendhang Sebagai Pamurba Irama.....</i>	<i>61</i>
2. <i>Kendhang Sebagai Pembentuk Karakter dan Rasa Gendhing</i>	<i>62</i>

3. Bentuk Sekaran Kendhang pada Gendhing.....	63
E. Kendang dalam Karya “Luber”	66
1. Kendangan <i>Ketawang</i> Gunung Sari laras <i>slendro pathet manyura</i>	66
2. Kendangan <i>Lancaran</i> Tlutur laras <i>slendro pathet sanga</i>	68
3. Kendangan <i>Lancaran</i> Suka Balen laras <i>slendro pathet manyura</i>	69
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
A. Sumber Tertulis.....	73
B. Webtografi	74
DAFTAR ISTILAH	75
LAMPIRAN	77

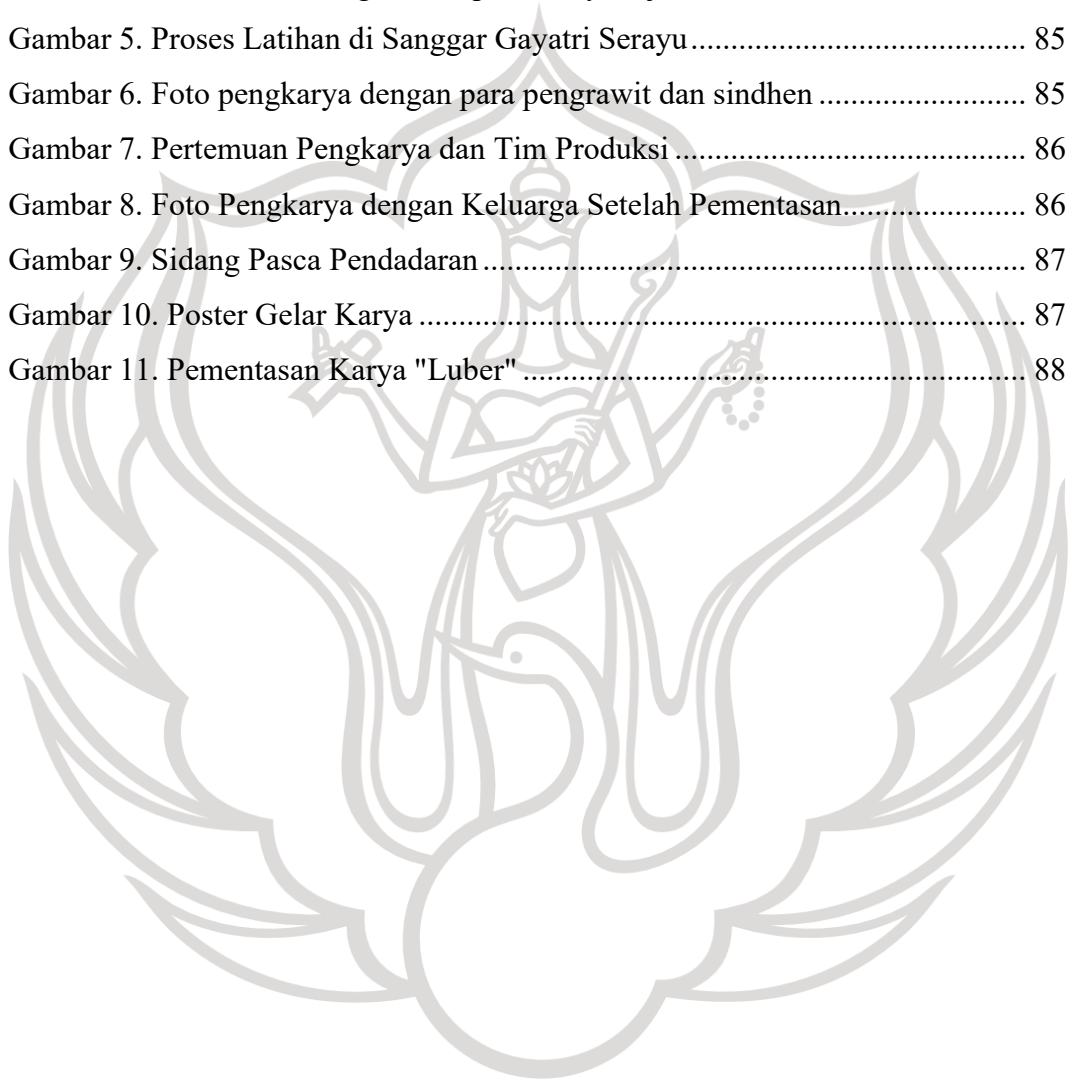
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Cakepan Ketawang Gunung Sari Irama Ketipungan	30
Tabel 2. Cakepan Ketawang Gunung Sari Irama Gobyog.....	31
Tabel 3. Cakepan Lancaran Tludur	33
Tabel 4. Cakepan Palaran Mijil.....	34
Tabel 5. Cakepan Lancaran Suka Balen	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Wawancara dengan Sukendar dan Daisah.	83
Gambar 2. Wawancara dengan Indrajit.....	83
Gambar 3. Wawancara dengan Sungging Suharto.....	84
Gambar 4. Wawancara dengan Rumpoko Setyo Aji	84
Gambar 5. Proses Latihan di Sanggar Gayatri Serayu.....	85
Gambar 6. Foto pengkarya dengan para pengrawit dan sindhen	85
Gambar 7. Pertemuan Pengkarya dan Tim Produksi	86
Gambar 8. Foto Pengkarya dengan Keluarga Setelah Pementasan.....	86
Gambar 9. Sidang Pasca Pendaran	87
Gambar 10. Poster Gelar Karya	87
Gambar 11. Pementasan Karya "Luber"	88



DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Alur Cerita 28

DAFTAR SIMBOL

- : Simbol tabuhan kosong
- : Simbol gong
- : Simbol tanda harga
- || : Tanda pengulangan
- ı̇ : Tanda titik berada diatas menandakan simbol nada tinggi
- 3 : Tanda tanpa titik menandakan simbol nada sedang
- 6̇ : Tanda titik berada dibawah menandakan simbol nada rendah
- : Tanda bunyi *thong*
- t : Tanda bunyi *tak*
- k : Tanda bunyi *ket*
- p : Tanda bunyi *thung*
- ℓ : Tanda bunyi *lung*
- b : Tanda bunyi *dheng*
- ḅ : Tanda bunyi *dhet*
- ḅ̇ : Tanda bunyi *dlong*
- d : Tanda bunyi *dhang*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Sinopsis.....	78
Lampiran 2. Daftar Pengrawit.....	78
Lampiran 3. Tim Produksi	78
Lampiran 4. Notasi.....	80
Lampiran 5. Dokumentasi.....	83



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

“*Luber*” merupakan sebuah akronim sekaligus singkatan dari frasa bahasa Jawa “*Lumaku Bebarengan*”. Akronim yaitu permainan kata dalam bahasa Jawa (*kerata basa*), dimana sebuah kata diartikan dengan memenggal suku kata dan menggabungkannya menjadi kepanjangan baru yang memiliki makna filosofis, humor atau etimologi rakyat. *Lumaku Bebarengan* secara harfiah berarti berjalan bersama. Namun, dalam konteks budaya Jawa, istilah tersebut tidak dimaknai sebagai aktivitas fisik semata, melainkan sebagai dalam proses menjalani kehidupan secara sadar, berkesinambungan, selaras dengan lingkungan serta sesama. Kata *lumaku* merujuk pada proses perjalanan yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan. *Lumaku* mengandung makna adanya dinamika, perubahan, serta pengalaman batin yang membentuk kedewasaan seseorang. Sementara itu, *bebarengan* mengandung nilai kebersamaan, kesejajaran, dan keselarasan, yaitu kondisi dimana dua individu berjalan dalam irama yang sama tanpa saling mendominasi maupun tertinggal. Dengan demikian “*Lumaku Bebarengan*” dapat dimaknai sebagai proses menjalani perjalanan hidup secara bersama dengan kesadaran rasa, saling menyesuaikan, dan menjaga harmoni dalam setiap tahap perjalanan.

Konsep *Lumaku Bebarengan* menekankan bahwa kebersamaan bukanlah keadaan yang statis atau berada dalam keadaan tetap, melainkan suatu proses yang terus diolah melalui pengalaman, tantangan, dan pematangan batin. Konsep

Lumaku Bebarengan memiliki keterkaitan yang kuat dengan prinsip dasar karawitan Jawa, khususnya dalam praktik gamelan calung Banyumasan. Setiap ricikan memiliki peran dan fungsi yang berbeda, namun keseluruhannya harus berjalan secara serempak dan saling mengisi. Tidak ada ricikan yang berdiri sendiri seluruh unsur musikal bergerak dalam satu kesatuan irama dan rasa. Prinsip ini sejalan dengan makna *Bebarengan*, keharmonisan dicapai melalui kesadaran terhadap peran masing-masing, pengendalian diri, serta kepekaan terhadap dinamika ricikan yang berlangsung.

Konsep "*Lumaku Bebarengan*" digunakan sebagai landasan penyajian karawitan Jawa menggunakan calung Banyumasan yang merepresentasikan perjalanan hidup penulis bersama pacar. Pengalaman personal tersebut direpresentasikan ke dalam struktur musikal melalui pengolahan *pathet*, irama, vokal dan garap ricikan. Perjalanan tersebut diwujudkan melalui tahapan musikal yang menggambarkan proses pertemuan, pertumbuhan rasa, munculnya ujian dalam hubungan atau perpecahan, hingga tercapainya keselarasan. Setiap tahap merupakan bagian dari laku yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan, sebagaimana makna *Lumaku Bebarengan* itu sendiri. Dengan demikian, konsep ini tidak hanya berfungsi sebagai judul karya, tetapi juga sebagai kerangka konseptual yang mengikat antara pengalaman dan praktik gamelan calung Banyumasan.

Penelitian ini bertujuan untuk merepresentasikan pengalaman pribadi penulis dalam menjalani hubungan asmara dengan pacar diwujudkan dalam bentuk karya seni karawitan Banyumasan. Sejumlah gending atau tembang dipilih untuk menggambarkan dinamika suasana hati atau kondisi emosional menurut alur cerita.

Materi gending merupakan hasil dari proses seleksi dan telah disesuaikan dengan sejumlah kriteria menurut makna *cakepan* serta rasa dari gending tersebut. Penataan gending dilakukan oleh penulis untuk mendukung alur penyajiannya. Semua bentuk gending dan vokalnya memiliki makna yang menggambarkan perjalanan dari alur cerita tersebut, baik judul atau *cakepannya*. Dengan demikian, gending tidak hanya berfungsi sebagai materi musikal, tetapi juga sebagai simbol yang mewakili pengalaman personal penataan dalam keseluruhan penyajian.

Penulis dalam penyajian ini memilih ricikan kendang. Proses pemilihan ini memiliki beberapa alasan. Pertama, yaitu berkaitan dengan kompetensi penulis sebagai pemain kendang. Hal ini digunakan untuk mempresentasikan kompetensi utama penulis. Pengetahuan yang telah didapatkan selama menempuh studi dan pengalaman praktik di luar pendidikan formal menjadi bekal yang menumbuhkan kepercayaan diri bagi penulis. Kedua, kendang mempunyai peran penting dalam karawitan karena sebagai pamurba irama, yaitu mengatur tempo atau *laya*. Pemilihan ricikan kendang selain didasarkan pada kompetensi personal penulis, tetapi juga pada pertimbangan fungsional yang mendukung terwujudnya konsep dan tujuan karya secara menyeluruh.

Berpijak pada penjelasan di atas, maka pada penelitian ini penulis menyajikan serangkaian gending-gending Banyumasan dalam format penataan dengan menggunakan alur cerita yang sedang penulis alami. Penulis melakukan penelitian dengan pemilihan penataan gending yang disajikan untuk merepresentasikan peristiwa serta dinamika yang sedang dialami oleh penulis dan diberi judul "*Luber*" yaitu *Lumaku Bebarengan*.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini berangkat dari gagasan bahwa pengalaman personal tidak hanya dapat diceritakan melalui narasi verbal, tetapi juga direpresentasikan melalui medium musikal. Konsep *Lumaku Bebarengan* yang dimaknai sebagai proses menjalani perjalanan hidup bersama secara harmonis menjadi landasan konseptual dalam penyajian karawitan Banyumasan. Namun demikian, pengalaman pribadi yang bersifat subjektif dan emosional memerlukan proses transformasi agar dapat diwujudkan ke dalam bentuk musikal yang komunikatif dan memiliki kesatuan makna. Permasalahan penelitian terletak pada bagaimana pengalaman personal penulis dalam perjalanan hubungan asmara dapat di representasikan ke dalam garap karawitan Banyumasan sehingga mampu merepresentasikan tahapan-tahapan perjalanan hidup yang terkandung dalam konsep *Lumaku Bebarengan*. Selain itu, diperlukan pertimbangan dalam menentukan bentuk garap yang sesuai agar keterkaitan antara pengalaman penulis, alur cerita, dan karakter musikal Banyumasan dapat terwujud secara utuh dalam sebuah penyajian karawitan.

C. Pertanyaan Penelitian

Untuk memperoleh jawaban yang sesuai dengan tujuan penelitian, maka rumusan masalah di atas dipertegas dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana konsep *Lumaku Bebarengan* dalam penyajian karawitan Banyumasan dapat mempresentasikan pengalaman personal?
2. Bagaimana proses pemilihan dan penataan gending Banyumasan dalam penyajian karawitan tradisional menggunakan gamelan calung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan konsep *Lumaku Bebarengan* sebagai landasan konseptual dalam penataan dan penyajian karawitan gamelan calung Banyumasan.
2. Mengkaji proses pemilihan serta penataan gending-gending Banyumasan dalam merepresentasikan alur cerita pengalaman personal penulis, termasuk pengolahan suasana sedih yang tidak dominan dalam karakter Banyumasan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu

1. Menjadi referensi dalam pengembangan penataan gending Banyumasan yang tidak terbatas pada karakter suasana gecul, ramai, dan senang.
2. Menambah pengetahuan dalam proses penataan gending berbasis pengalaman pribadi.
3. Menjadikan sarana pengembangan kreativitas, pendalaman pemahaman karawitan Banyumasan.
4. Menjadi wadah untuk merefleksikan pengalaman personal melalui karya karawitan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu

Rujukan dalam penelitian sangat penting dan dibutuhkan untuk menjamin validitas, kredibilitas, dan etika akademis. Penulis menjadikan hasil penelitian, skripsi, tesis, artikel, serta karya ilmiah terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penataan gending sebagai sumber acuan dalam penelitian ini. Tujuan menelaah penelitian terdahulu adalah untuk memperoleh landasan teori yang kuat, memahami metode dan pendekatan yang digunakan, serta mengetahui temuan atau kesimpulan sebelumnya yang relevan. Penelitian terdahulu menjadikan penulis dapat mengidentifikasi kekurangan, kelebihan, dan celah penelitian sebelumnya sehingga penataan gending yang dilakukan memiliki kebaruan, nilai ilmiah, dan relevansi akademik. Penelaahan tersebut juga bertujuan untuk mengetahui posisi penelitian penulis di antara penelitian-penelitian yang telah ada, baik dari segi fokus kajian, pendekatan, maupun kontribusi yang diberikan, dengan demikian penelitian ini dapat menunjukkan orisinalitasnya secara jelas, memperkuat argumentasi dan pertanggungjawaban ilmiah dalam laporan tugas akhir, serta memastikan bahwa karya penataan yang disusun tetap berada dalam konteks perkembangan kajian karawitan yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Sumber Tertulis

Tulisan berjudul “Gending-gending Banyumas” yang disusun oleh Darno Kartawi (Kartawi, 2016) membahas tentang *sinden*, *senggakan* dan *balungan* (notasi). Tulisan ini dijadikan salah satu sumber acuan materi yang disajikan. Buku tersebut juga berisi tentang karawitan Banyumas masa lalu, karawitan Banyumas

dan perkembangannya. Tulisan tersebut sangat berguna sebagai bahan acuan pada proses karya ini, serta sebagai referensi dalam pemilihan gending Banyumasan yang disajikan. Meskipun dalam buku tersebut sudah ada cengkok-cengkok dan cakepan sindhenan gaya banyumasan, tetapi tidak semuanya penulis dijadikan acuan, karena dalam karya ini cakepan harus diperhatikan kembali guna untuk mendukung suasana setiap alur garap penyajian dalam karya ini.

Tulisan berjudul “Notasi Kendangan” dihimpun oleh Sugimin, yang diterbitkan oleh Institut Seni Indonesia Surakarta (Sugimin, 2011). Tulisan tersebut memuat kendangan Lancaran, Ketawang, Ladrang, Merong dan Inggah Gending, Kosek Alus, Kosek Wayangan, Ciblon Irama Dados dan Wilet, Skema Kendangan ciblon dan Wilet, Suwuk Gambyong, Menthogan, Malik Ngaplak Susun, Ciblon Irama Rangkep, Skema Kendangan Ciblon Irama Rangkep, Kendangan Kebar, Ayak-Ayak, Kendangan Gending-Gending Pakurmatan, Karawitan Gaya Yogyakarta. Buku tersebut mempunyai persamaan dalam karya ini yaitu pada kendangan *Lancaran* sehingga dijadikan acuan dan referensi dalam penulisan notasi kendang.

Tulisan berjudul “Patokan Pedalangan Gagrag Banyumasan” diterbitkan oleh Balai Puataka (Senawangi, 1983). Buku tersebut memuat sejarah seni pedalangan gaya Banyumasan, pengetahuan dalang, urutan pakeliran, bicara dan cerita, sulukan, gending baku pakeliran, pedoman sabetan dan pedoman dhodhogan serta keprakan. Buku tersebut dijadikan sebagai referensi mengenai palaran yang penulis sajikan, akan tetapi pada buku tersebut hanya terdapat penjelasan-penjelasan mengenai sejarah seni pedalangan gaya Banyumasan, pengetahuan

dalang, urutan pakeliran, bicara dan cerita, sulukan, gending baku pakeliran, pedoman sabetan dan pedoman dhodhogan serta keprakan. Seharusnya pada gending baku pakeliran dicantumkan notasi agar lebih lengkap lagi.

Tulisan berikutnya skripsi “Kandheg : Representasi Pengalaman Pribadi Berbasis Penataan Gending” yang disusun oleh Bagus Dwi Pamungkas pada Desember 2025 (Pamungkas, 2026). Skripsi tersebut membahas pengalaman Bagus Dwi Pamungkas mengenai kisah asmaranya yang kemudian direpresentasikan pada penataan gending. Berdasarkan penelitian tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penataan gending dengan konsep cerita yang hampir sama tetapi memiliki alur dan media berbeda. Skripsi tersebut dijadikan sebagai acuan dan referensi dalam penulisan ini. Karya ini mempunyai persamaan dengan topik skripsi di atas yaitu representasi pengalaman pribadi yang terletak pada gamelan Jawa. Adapun perbedaannya yaitu media dan gending yang digunakan. Pada skripsi atau karya di atas media yang digunakan adalah gamelan ageng sedangkan dalam karya ini menggunakan media Calung Banyumasan.

Tulisan lainnya yaitu skripsi “Garap dan Karakter dalam Lancaran Tlutur Geguritan Banyumas Laras Slendro Pathet Sanga” yang disusun oleh Priyan Pangestu pada Juni 2023 (Pangestu, 2023). Skripsi tersebut menjelaskan penggunaan vokal pada *Lancaran Tlutur Geguritan Banyumas* yang dibagi menjadi dua yaitu vokal sinden dan *senggakan*. Faktor pembentuk karakter *gecul*, terdapat pembentuk karakter sedih yaitu, penggunaan barang miring pada *sindhengan* serta *senggakan*, pemilihan *pathet*. Penggunaan piranti garap di antaranya, teknik, pola, irama, laras, *pathet*, serta dinamika, menyebabkan

perbedaan garap dengan bentuk *lancaran* serta bentuk Tlutur pada umumnya. Dengan demikian, skripsi tersebut digunakan sebagai bahan referensi dalam tulisan ini. Skripsi tersebut mempunyai persamaan pada garap *Lancaran* Tlutur tetapi dalam karya ini garap gending tlutur langsung menuju ke irama geguritan.

Jurnal “Peran Seniman Banyumas dalam Pelestarian Calung Banyumasan: Studi Kasus pada Seniman Sujiman Bawor” disusun oleh Suharto yang diterbitkan pada jurnal Indonesian *Journal of Conservation* pada tahun 2018 (Suharto, 2018). Jurnal ini tersebut membahas tentang pelestarian calung Banyumasan. Jurnal ini dijadikan sebagai penguat untuk menggunakan gamelan calung. Pada jurnal tersebut mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk melestarikan Calung Banyumasan, hanya saja dalam karya ini penulis menggunakan gamelan calung sebagai media representasi pengalaman pribadi.

Jurnal berjudul “Wayang Purwa Gagrag Banyumasan dan Peran Wali” disusun oleh Huda, Muh Nurul Saddhono, Kundharu yang diterbitkan pada jurnal *Ibda` : Jurnal Kajian Islam dan Budaya* pada tahun 2017 (Huda & Saddhono, 2017). Jurnal tersebut membahas tentang Banyumas mempunyai wayangan gaya Banyumasan tersendiri dan menggunakan gending-gending Banyumasan. Jurnal ini dijadikan referensi dan penguat tulisan ini untuk menggunakan iringan wayang gaya Banyumasan. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan yaitu gamelan calung. Tabuhan kempul dalam karya ini tidak ada karena di dalam gamelan calung hanya terdapat gong bumbung yang bunyinya dengan suara rendah, ini tentunya berbeda dengan suara kempul pada gamelan ageng.

Jurnal berjudul “Kreativitas Suryati dalam Menyajikan Cengkok *Sindhenan* Banyumasan” disusun oleh Muriah Budiarti dan Siswati yang diterbitkan pada tahun 2021 (Budiarti & Siswati, 2021). Jurnal tersebut membahas tentang kreativitas cengkok Banyumasan yang dibawakan oleh Suryati. Beberapa cengkok tersebut oleh penulis digunakan bahan karya dengan alasan untuk menambah kreativitas dan wawasan yang lebih mendalam tentang cengkok-cengkok *sindhenan* Banyumasan. Alasan penggunaan sebagian cengkok karena setiap *pesindhen* memiliki ciri khas cengkok masing-masing. Jurnal ini dijadikan referensi penulis untuk meningkatkan kreativitas dalam penyajian tugas akhir dengan karya *Luber* khususnya pada *sindhenan*.

Berpijak dari tinjauan pustaka yang telah diuraikan di atas, diketahui bahwa belum ada penelitian yang secara khusus membahas penerapan konsep *Lumaku Bebarengan* dalam penyajian karawitan Banyumasan berbasis pengalaman personal penulis melalui media gamelan calung Banyumasan. Penelitian-penelitian terdahulu umumnya berfokus pada aspek bentuk penyajian, garap musikal, fungsi kesenian, maupun kajian estetika karawitan Banyumasan, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada representasi pengalaman hidup ke dalam bentuk karya karawitan sebagai landasan konseptual penciptaan karya. Orisinalitas penelitian ini terletak pada upaya penulis dalam mengolah pengalaman personal menjadi struktur musikal melalui penataan gending-gending Banyumasan yang disesuaikan dengan alur dramatik perjalanan hidup bersama pacar. Selain itu, penelitian ini juga menghadirkan pendekatan garap yang berbeda, yaitu dengan memanfaatkan karakter musikal Banyumasan yang identik

dengan suasana *gecul*, dinamis, dan ramai untuk merepresentasikan berbagai suasana emosional, termasuk suasana sedih dan konflik. Ini sebagai bagian dari eksplorasi artistik terhadap fleksibilitas garap karawitan Banyumasan di luar karakter dasarnya.

Keunikan lainnya terletak pada penggunaan konsep *Luber (Lumaku Bebarengan)* sebagai kerangka konseptual yang tidak hanya berfungsi sebagai ide penciptaan karya, tetapi juga sebagai dasar dalam menentukan pemilihan gending, pengolahan rasa musikal, dinamika irama, hingga bentuk penyajian secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan kajian karawitan Banyumasan, khususnya yang berkaitan dengan praktik penciptaan karya berbasis pengalaman personal dan pengembangan garap musikal pada media gamelan calung Banyumasan. Adapun yang mendekati dengan topik ini yaitu skripsi “Kandheg : Representasi Pengalaman Pribadi Berbasis Penataan Gending” yang disusun oleh Bagus Dwi Pamungkas pada Desember 2025. Perbedaannya yaitu terletak pada media dan gending yang digunakan.

2. Diskografi

Rekaman audio yang diunggah pada google chrome dengan alamat web <http://www.dustyfeet.com/lagu/index.php>. Pada link tersebut berisi gending-gending jawi yang lumayan lengkap, mulai dari gaya Banyumasan, gaya Surakarta maupun gaya Yogyakarta. Rekaman ini menjadi referensi bagi penulis dalam menentukan sajian garap gending Banyumasan.

Rekaman audio visual yang diunggah di kanal youtube Fondazione Giorgio Cini pada 21 Januari 2025 dengan alamat web <https://youtu.be/kaXBy3Z0lrk?si=BZGXpgtvws-JNVLh> menampilkan gending banyumasan yaitu lancaran Suka Balen dan Tembang Mantram. Gending tersebut dibawakan oleh Darno Kartawi, Sarmin, Muriah Budiarti, Setyo Rumpoko Aji, Cipto Subroto, Sukendar, Yusmanto, Eko Kuntowibowo, Rianto dan Gading Banyubiru. Rekaman ini digunakan sebagai referensi penulis dalam menentukan sajian garap khususnya pada bagian lancaran Suka Balen.

Rekaman audio visual yang diunggah di kanal youtube Wong Sabrang pada 13 Februari 2024 dengan alamat web <https://youtu.be/fWn9dvXbp6U?si=hduLP65xotyYgloT> menampilkan Banyumas Lengger Calung-Tlutur Geguritan. Gending atau pertunjukan dibawakan oleh Sukendar, Daisah, Sarminto, Supono, Prayitno, Kholil, Parso dan lengger Suryati, Eka Purwaningsih, Sriyati. Rekaman ini digunakan sebagai referensi penulis dalam menentukan sajian garap Tlutur Geguritan.

Rekaman audio visual yang diunggah di kanal youtube Release pada tanggal 28 Juli 2021 dengan alamat web <https://youtu.be/5PlnVRKXQy4?si=DucQ11vrK YXl2H5c> menampilkan lancaran angleng. Rekaman ini digunakan sebagai referensi penulis dalam menentukan sajian garap.

B. Landasan Teori

Penelitian ini mengacu pada konsep yang relevan dengan garap Supanggah dalam bukunya berjudul *Bothèkan Karawitan II Garap*. Konsep ini digunakan untuk menganalisis serta menjelaskan proses pemilihan, pengolahan,

dan penataan gending Banyumasan dalam karya “*Luber*” yang berbasis pengalaman personal. Supanggah menjelaskan tentang garap adalah sebuah sistem. Garap melibatkan beberapa unsur atau pihak yang masing-masing saling terkait dan membantu. Garap terdiri dari enam aspek antara lain, materi, penggarap, sarana garap, prabot atau piranti garap, penentu garap, pertimbangan garap (Supanggah, 2009).

Berdasarkan pengertian garap di atas, yaitu satu gending dapat memiliki kemungkinan garap yang berbeda tergantung pada pelaku, konteks, serta tujuan penyajian. Konsep garap menjadi dasar untuk memahami bagaimana gending Banyumasan yang umumnya berkarakter gecul dan ramai dapat diolah untuk menghadirkan suasana sedih atau reflektif sesuai alur pengalaman personal penulis.

Menurut Supanggah, garap dibentuk oleh beberapa aspek yang saling berkaitan. Aspek-aspek tersebut antara lain, materi garap, penggarap, sarana garap, prabot garap, penentu garap, dan pertimbangan garap.

Materi garap juga dapat disebut sebagai bahan garap, ajang garap, maupun lahan garap adalah segala unsur atau hal pokok yang akan diolah, ditafsirkan dan disajikan, seperti pemilihan gending yang akan digunakan. Penulis menyiapkan berupa notasi gending-gending Banyumasan yang sudah dipilih serta menyusunnya dari awal sampai akhir. Materi ini menjadi pijakan awal sebelum masuk pada pengolahan lebih lanjut.

Penggarap adalah seniman, para *pengrawit*, baik *pengrawit* penabuh gamelan maupun vokalis, yaitu *pesindhèn* dan *gerong* (*swarawati* dan *wiraswara*). Penggarap dalam penelitian ini yaitu penulis, harus menyesuaikan

gending yang sudah dipilih lalu diolah agar bisa sesuai suasana pada alur cerita yang akan disajikan. Proses latihan untuk merepresentasikan sesuai alur cerita sangat dibutuhkan karena kualitas kerja sama yang baik untuk format penyajian seperti ini memerlukan pendukung atau pelaku seni berpengalaman. Para pendukung diberi kebebasan untuk mengembangkan atau mengekspresikan kemampuan, sehingga penyajian dapat mencapai tujuan bersama dalam mewujudkan rasa gending.

Sarana garap adalah alat (fisik) yang digunakan oleh para *pengrawit*, termasuk vokalis, sebagai media untuk menyampaikan gagasan, ide musikal atau mengekspresikan diri/perasaan/pesan mereka secara musikal kepada *audience* (bisa juga tanpa *audience*) atau kepada siapapun, termasuk kepada diri atau lingkungan sendiri. Penyajian dalam karya ini menggunakan gamelan Calung Banyumasan dengan alasan latar belakang penulis yang berasal dari Banyumas.

Prabot garap atau yang bisa disebut dengan piranti garap adalah perangkat lunak atau sesuatu sifatnya imajiner yang ada dalam benak seniman *pengrawit*, baik itu berwujud gagasan atau sebenarnya sudah ada vokabuler garap yang terbentuk oleh tradisi atau kebiasaan para *pengrawit* yang sudah ada sejak kurun waktu lama. Aspek di dalam prabot garap meliputi teknik, pola, irama dan *laya*, *laras*, *pathet*, konvensi dan dinamika. Prabot garap mempunyai peran penting untuk mencapai suasana pada alur cerita. Pengolahan prabot garap dapat memengaruhi suasana dalam alur cerita.

Penentu garap adalah berbagai faktor, dorongan, atau pertimbangan utama yang mendasari dan mengarahkan seniman (*pengrawit*/penggarap) dalam

menyajikan atau mengolah suatu gending (komposisi musikal). Penentu garap dalam penelitian ini adalah penulis yang memiliki peran untuk mempersiapkan garap penyajian pada gending dan sebagai kreator materi yang digarap sudah ada terlebih dahulu, yaitu menggunakan rujukan berupa alur cerita pengalaman pribadi yang direpresentasikan dengan gending-gending yang sudah ada.

Konsep terakhir adalah pertimbangan garap. Pergelaran karawitan dalam berbagai konteksnya adalah dapat menghasilkan sajian gending yang maksimal, dalam arti pilihan repertoar dan garap repertoar, kualitas hasil yang tinggi sesuai dengan konteks pertunjukan, konteks sosial maupun hubungan atau layanan seni maupun manfaatnya bagi berbagai hal dan berbagai pihak. Penyajian karya dapat berlangsung secara optimal apabila didukung oleh gamelan yang baik, pengrawit yang hebat, tempat yang nyaman, fasilitas pendukung (akustik ruang, *sound system*) yang memadai dan audience yang simpatik.

Konsep garap menjadi dasar untuk menjelaskan konsep *Lumaku Bebarengan* yang direpresentasikan ke dalam penataan gending Banyumasan dengan menggunakan Calung Banyumasan. Melalui konsep garap, pengalaman pribadi penulis tidak hanya menjadi latar cerita, tetapi menjadi energi kreatif yang membentuk struktur, suasana, dan dinamika musikal secara utuh dan sistematis.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analisis pada proses penelitian dan autoetnografi. Analisis deskriptif adalah metode analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang sudah dikumpulkan tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Deskriptif analisis yang dimaksudkan dalam pembicaraan ini merupakan sebuah definisi yang berfokus pada narasi, cerita, atau diskripsi tentang serangkaian peristiwa terkait dengan pengalaman manusia (Creswell, 2015).

Metode autoetnografi merupakan suatu metode penelitian yang menarik untuk digunakan karena memberi kesempatan pada peneliti atau penulisnya untuk mengekspresikan dirinya dalam karya yang dia hasilkan (Reflektif et al., 2019). Carolyn Ellis (2004), Profesor dalam bidang komunikasi dan sosiologi serta pengajar di University of South Florida, dalam bukunya *The Ethnographic I* memberi definisi singkat mengenai autoetnografi yaitu sebagai suatu metode penulisan yang berangkat dari pengalaman pribadi penulis, dan mengamati sensasi fisik, perasaan, pikiran dan emosi. Suatu introspeksi sosiologis yang sistematis dan mengingat ulang suatu pengalaman yang emosional untuk lebih memahami pengalaman yang sudah dijalani (Carolyn ellis, 2011).

B. Objek Material

Objek material pada penelitian ini adalah gending-gending Banyumasan. Penelitian ini bermaksud untuk menjelaskan dan menganalisis tentang garap gending, yaitu menggali lebih dalam berkenaan dengan judul, *cakepan*/lirik, notasi,

garap, laras, teknik, maupun makna gending yang dipilih untuk merepresentasi alur cerita yang dibawakan. Analisis yang dilakukan bertujuan untuk memecahkan suatu masalah, agar mendapatkan jawaban sesuai dengan kenyataannya.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah rangkaian langkah-langkah sistematis, terstruktur, dan terencana yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan, mengolah, serta menganalisis data guna menjawab pertanyaan penelitian atau memecahkan masalah ilmiah. Prosedur ini umumnya mencakup tahap persiapan, pelaksanaan dan pelaporan hasil. Berikut ini adalah sejumlah langkah yang dilakukan oleh penulis.

1. Menentukan Topik Penelitian

Menentukan topik adalah tahap awal dalam kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara memilih dan menetapkan pokok permasalahan atau objek kajian yang diteliti. Topik penelitian menjadi dasar utama dalam penyusunan keseluruhan rancangan penelitian, mulai dari perumusan masalah, penentuan tujuan penelitian, hingga pemilihan metode yang digunakan. Penentuan topik penelitian bertujuan untuk memberikan arah dan batasan yang jelas terhadap penelitian agar pembahasan tidak melebar dan tetap fokus pada permasalahan yang dikaji. Topik penelitian yang baik harus relevan dengan bidang keilmuan yang ditekuni, memiliki kebaruan atau nilai ilmiah, dapat diteliti secara metodologis, serta bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

Dengan demikian, menentukan topik penelitian merupakan proses penting yang menentukan kualitas dan keberhasilan suatu penelitian, karena topik yang

tepat dapat memudahkan peneliti dalam mengembangkan kerangka berpikir dan melaksanakan penelitian secara sistematis dan terarah. Topik pada penelitian ini yaitu pengalaman pribadi sebagai dasar penataan gendhing Banyumasan dengan judul "*Luber*".

2. Membuat Rancangan Penelitian

Membuat rancangan penelitian adalah kegiatan menyusun rencana kerja penelitian secara sistematis sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Rancangan penelitian berisi penjelasan mengenai langkah-langkah penelitian, metode yang digunakan, sumber dan teknik pengumpulan data, serta cara menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian. Rancangan penelitian dibuat agar penelitian dapat dilaksanakan secara terarah, terencana, dan sesuai dengan kaidah ilmiah. Dengan adanya rancangan penelitian, peneliti memiliki acuan yang jelas sehingga proses dan hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penulis melakukan beberapa langkah dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Tinjauan Pustaka

Studi Pustaka adalah kegiatan mengumpulkan data dengan cara mempelajari dan mengkaji berbagai sumber pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian. Sumber tersebut dapat berupa buku, jurnal ilmiah, skripsi, tesis, arsip, dan sejenisnya. Cara untuk mendapatkan berbagai sumber pustaka diakses melalui *google scholar*, portal garuda, serta perpustakaan Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta. Studi pustaka bertujuan untuk memperoleh landasan teoretis, memperkuat pemahaman peneliti terhadap permasalahan yang dikaji, serta melihat

penelitian ini diantara penelitian lainnya. Adanya studi literatur, penelitian dapat dilaksanakan secara sistematis dan sesuai dengan kaidah ilmiah. Penulis dari sumber pustaka mendapatkan referensi *gendhing-gendhing* Banyumasan berupa notasi *balungan*, notasi vokal, notasi *senggakan* dan lain sebagainya.

2. Wawancara

Wawancara adalah cara mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber yang memiliki pengalaman atau pengetahuan tentang objek penelitian (Siregar, 2002). Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi mendalam yang tidak bisa diperoleh dari buku atau dokumen, seperti pendapat, pengalaman, dan fakta terkait penelitian. Melalui wawancara, peneliti dapat memperkuat data dan analisis penelitian secara ilmiah. Adapun narasumber yang dimaksudkan dalam pembicaraan ini adalah sebagai berikut.

- a. Sukendar, 65 tahun, seniman, Desa Papringan, RT 01 RW 04, Kec Banyumas, Kab Banyumas, Jawa Tengah. Sukendar merupakan salah satu praktisi, seniman Banyumas, sebagai empu karawitan Banyumasan. Sukendar memiliki pengetahuan serta pengalaman praktik, serta kontribusinya dalam karawitan Banyumas, terutama pada karawitan Banyumas yang bersifat kerakyatan. Penulis menggali lebih dalam tentang gending-gending Banyumasan kepada Sukendar.
- b. Daisah, seniman, Desa Papringan, RT 01 RW 04, Kec Banyumas, Kab Banyumas, Jawa Tengah. Daisah merupakan istri dari Sukendar dan salah satu seniman praktisi Banyumas yang paham *sindhengan* Banyumasan.

Kepakarannya diperoleh dari pengetahuan serta pengalaman praktik yang telah dilakukan, serta kontribusinya dalam karawitan Banyumas terutama pada karawitan Banyumas yang bersifat kerakyatan. Penulis menggali lebih dalam tentang *sindhengan* Banyumasan dari Daisah.

- c. Sungging Suharto, 70 tahun, Bobosan, Purwokerto, Banyumas, Jawa Tengah. Suharto tokoh seniman dan budayawan Banyumas. Pengetahuan serta pengalaman praktik yang telah dilakukan, serta kontribusinya dalam pakeliran Banyumasan. Penulis menggali lebih dalam tentang gending-gending dalam pakeliran gaya Banyumasan dari Sungging.
- d. Rumpoko Setyo Aji, Desa Margasana Kec Jatilawang Kab Banyumas. Aji adalah guru di SMK N 3 BANYUMAS atau yang dulu bernama SMKI Banyumas. Penulis menggali lebih mendalam tentang garap *gendhing* Banyumasan serta notasinya dari rumpoko.

3. Diskografi

Diskografi dalam tahap pengumpulan data adalah cara mengumpulkan data dengan cara menganalisis karya rekaman dari *platform Youtube* atau media lain yang relevan dengan penelitian. Diskografi bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pencipta, judul, tahun produksi, dan konteks karya, sehingga peneliti dapat memahami karakter dan perkembangan karya secara sistematis. Selain itu, diskografi juga berfungsi sebagai sarana untuk membandingkan berbagai karya yang memiliki keterkaitan dengan objek penelitian sehingga dapat menemukan persamaan, perbedaan, maupun garap yang berkembang. Metode ini menjadikan penelitian lebih terarah dan data yang diperoleh dapat digunakan untuk analisis.

E. Pengelompokan, Klasifikasi, dan Penyusunan Data

Pengelompokan data, klasifikasi, dan penyusunan data adalah tahapan pengolahan data setelah pengumpulan data penelitian. Pengelompokan data dilakukan dengan mengumpulkan data agar lebih mudah dianalisis. Pengelompokan data dilakukan penulis berdasarkan rasa gending sesuai dengan suasana yang ingin dicapai dalam karya dan menelaah *cakepan* untuk memahami makna ataupun maksud yang terkandung di dalamnya, sehingga selaras dengan alur cerita yang direncanakan. *Cakepan* asli dari *gendhing* tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Hasil terjemah tersebut dapat lebih mudah untuk menentukan *gendhing* yang akan digunakan sesuai suasana yang diinginkan.

Klasifikasi data adalah proses mengelompokkan data berdasarkan kategori tertentu, yang didapatkan pada tahap pengumpulan data yaitu studi literatur, wawancara dan diskografi. Pada data tersebut berkaitan dengan bentuk gending, laras, pathet, makna *cakepan*, dan rasa gendingnya.

Tahapan selanjutnya, dilakukan proses penyusunan data yaitu menghubungkan antara makna *cakepan*, judul gending, rasa gending, pathet, selaras dengan alur cerita yang direncanakan dan dapat ditata maupun disusun secara berurutan sesuai dengan kebutuhan pada penggarapan.

F. Analisis Data

Analisis bermakna analisa atau pemisahan atau pemeriksaan yang teliti, karena itu secara sederhana dapat dipahami bahwa analisis sebagai upaya menganalisa atau memeriksa secara teliti terhadap suatu riset. Analisis data dapat dimaknai sebagai kegiatan membahas dan memahami data guna menemukan

makna, tafsiran dan kesimpulan tertentu dari keseluruhan data dalam penelitian. Analisis data dapat juga dimaknai sebagai proses menyikapi data, menyusun memilah dan mengolahnya ke dalam suatu susunan yang sistematis dan bermakna (Saleh, 2017).

Analisis data dalam penelitian ini adalah tahap menafsirkan dan mengolah data yang sudah dikumpulkan berupa gending-gending Banyumasan lalu dikelompokkan, dan disusun, agar peneliti dapat menemukan pola, hubungan, atau makna yang relevan dengan tujuan penelitian. Penulis memilah gending diperlukan ketelitian untuk mencapai suasana yang di inginkan.

G. Proses Penggarapan

Proses penggarapan dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan, mulai dari persiapan gending hingga tahap penyajian. Berikut adalah sejumlah tahapan yang dilakukan penulis.

1. Persiapan Gending

Penulis melakukan pencarian notasi gending-gending dari buku “Gending-Gending Banyumas” yang disusun oleh Darno Kartawi pada tahun 2016. Penulis memastikan data mengenai gending-gending yang akan ditata atau disusun tersebut dengan mencari data berupa buku, audio, maupun audiovisual untuk dijadikan sumber acuan dalam penelitian tugas akhir berbasis penataan gending.

2. Memahami Gending

Memahami gending dalam proses tugas akhir penyajian adalah tahap penting terhadap gending yang akan disajikan dengan mempelajari bentuk, struktur, laras, pathet, irama, dan garap gending. Pemahaman ini bertujuan agar penyajian

gending dapat dilakukan secara tepat sesuai alur cerita dan dapat mencapai suasananya. Tahap memahami gending menjadi landasan penting dalam melakukan interpretasi dan kualitas penyajian dalam penyajian.

3. Tafsir Garap Gending

Tafsir garap merupakan tahapan yang dilakukan setelah mengidentifikasi gending mengenai maksud ataupun makna gending tersebut. Tafsir garap gending merupakan suatu proses pencarian atau percobaan untuk menyusun gending yang sudah didapatkan, dengan maksud untuk menggambarkan alur cerita.

4. Aplikasi Garap Gending

Aplikasi garap gending merupakan tahap penerapan garap gending setelah dilakukan proses tafsir garap. Pada proses ini, penulis mengaplikasikan alur garap penyajian yang sudah ditentukan. Tahapan aplikasi garap gending sudah melibatkan ricikan pendukung lainnya, yang memiliki tujuan untuk menyempurnakan penyajian gending-gending Banyumasan yang disajikan.

5. Hafalan

Pada tahap ini, yaitu dengan cara menghafalkan materi secara menyeluruh untuk memastikan bahwa penulis memahami gending-gending Banyumasan secara mendalam. Atas dasar alasan tersebut, penulis secara bertahap menghafalkan notasi balungan, alur sajian gending dan garap *kendhang*, begitu pula dengan pengrawit yang lain.

6. Latihan

Latihan merupakan tahap persiapan yang dilakukan secara terencana untuk menguasai materi atau gending Banyumasan yang sudah ditentukan. Latihan

bertujuan untuk meningkatkan keterampilan, ketepatan teknik, serta keselarasan penyajian agar sesuai dengan konsep, kaidah seni, dan standar akademik. Tahap latihan menjadi dasar karena sebagai kesiapan penampil dalam mewujudkan penyajian secara optimal.

7. Evaluasi

Pada tahap ini adalah penilaian terhadap proses dan hasil penataan gending yang telah dilakukan. Evaluasi bertujuan untuk menilai kesesuaian antara konsep, struktur gending, garap, dan kualitas penyajian dengan tujuan tugas akhir. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan penataan gending agar penyajian sesuai dengan harapan.

8. Uji Kelayakan

Pada tahap uji kelayakan adalah penilaian awal terhadap hasil penataan gending untuk memastikan bahwa karya tersebut telah memenuhi syarat akademik, teknis, dan artistik. Uji kelayakan menilai kesesuaian konsep, struktur gending, garap, dan teknik penyajian dengan kaidah karawitan. Hasil uji kelayakan digunakan sebagai dasar persetujuan atau perbaikan sebelum penyajian tugas akhir dilakukan secara resmi.

9. Penyajian

Tahap pelaksanaan akhir berupa penampilan hasil penataan gending sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik. Penyajian dilakukan sesuai konsep, struktur gending, dan garap yang telah dirancang, serta memperhatikan kaidah karawitan dan aspek estetika. Tahap ini menjadi penentu penilaian akhir terhadap kualitas karya dan kemampuan mahasiswa dalam tugas akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Alur Cerita

Karya “Luber” disusun berdasarkan pengalaman personal penulis yang kemudian direpresentasikan ke dalam bentuk penyajian karawitan menggunakan gamelan calung. Alur cerita dalam karya ini menggambarkan perjalanan hubungan penulis dengan pacar yang berlangsung secara bertahap, dimulai dari fase pertemuan, pertumbuhan rasa, munculnya konflik atau perpecahan, hingga tercapainya kembali keselarasan dalam hubungan. Narasi tersebut menjadi landasan dalam menentukan pemilihan gending yang disajikan dalam karya ini.

Cerita diawali ketika penulis menjalankan tanggung jawab sebagai pengrawit dalam sebuah pementasan wayang kulit. Pada pementasan tersebut, penulis pertama kali bertemu dengan sosok yang pada saat itu berperan sebagai pesinden. Pertemuan tersebut terjadi secara sederhana dan tanpa perencanaan, melalui interaksi ringan yang belum memiliki makna mendalam. Namun demikian, pertemuan tersebut perlahan menumbuhkan rasa nyaman dan ketertarikan. Kekaguman penulis terhadap kecantikan serta kecerdasan sang *sindhen* yang menjadikan pertemuan tersebut sebagai awal munculnya perasaan cinta pada pandangan pertama.

Memasuki fase pertumbuhan rasa, penulis memberanikan diri untuk mengungkapkan perasaannya. Setelah itu, hubungan mulai terjalin dan menghadirkan kebahagiaan dalam kehidupan penulis. Berbagai moment sederhana terasa lebih bermakna dan menumbuhkan keyakinan bahwa hubungan tersebut merupakan pertemuan dengan sosok yang selama ini dinantikan. Seiring

berjalannya waktu, hubungan berkembang ke arah yang lebih serius hingga penulis menunjukkan kesungguhannya kepada keluarga pasangan melalui proses lamaran.

Lamaran tersebut tidak hanya dimaknai sebagai perubahan status hubungan, melainkan sebagai bentuk penegasan bahwa hubungan yang telah dibangun layak untuk diperjuangkan menuju kehidupan bersama. Proses tersebut terkandung niat untuk memberikan kepastian, membangun masa depan bersama, serta menjalani kehidupan secara berdampingan dalam berbagai keadaan. Penulis memandang pacar sebagai tempat pulang, teman bertumbuh, sekaligus sosok yang akan menemani perjalanan hidup, baik dalam situasi bahagia maupun ketika menghadapi kesulitan. Lamaran menjadi simbol komitmen untuk saling menjaga, membangun masa depan bersama, dan menjalani kehidupan dalam satu tujuan yang sama.

Namun, setelah pertunangan berlangsung dan waktu terus berjalan, hubungan mulai mengalami ketidakseimbangan. Perbedaan-perbedaan yang muncul perlahan menimbulkan jarak di antara keduanya. Komunikasi yang sebelumnya berjalan harmonis menjadi renggang, sementara kebersamaan yang dahulu selaras berubah menjadi tidak seirama. Penulis sempat meyakini bahwa hubungan akan berjalan dengan baik seiring waktu, tetapi kenyataannya justru dihadapkan pada konflik yang tidak pernah dibayangkan sebelumnya.

Perbedaan pandangan mulai memengaruhi hubungan yang sebelumnya terasa sejalan. Percakapan yang dahulu hangat berubah menjadi perdebatan, sedangkan keheningan yang sebelumnya menghadirkan kenyamanan berubah menjadi jarak emosional. Pada fase tersebut, penulis sempat meragukan keputusan yang dahulu diambil dengan penuh keyakinan. Simbol pertunangan yang

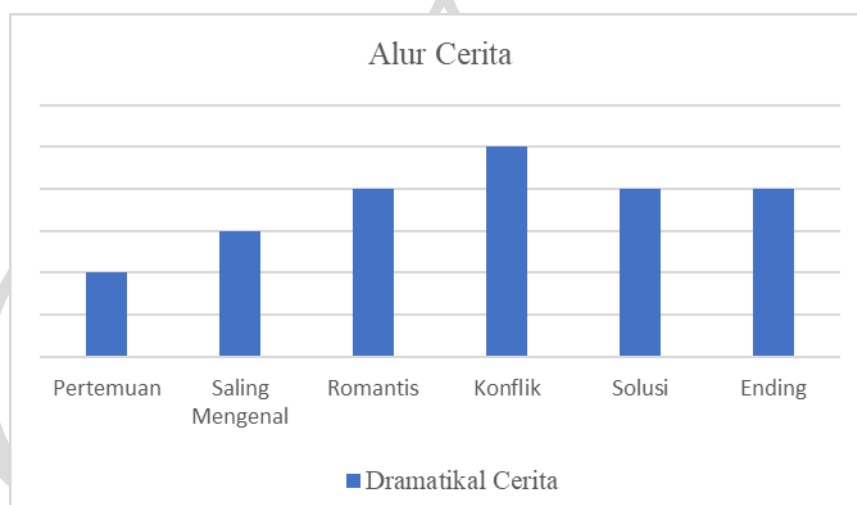
sebelumnya dimaknai sebagai ikatan komitmen seolah kehilangan makna akibat konflik yang terjadi.

Meskipun demikian, penulis dan pacar berupaya untuk kembali membangun hubungan yang sempat renggang. Masing-masing belajar saling mendengar, memahami, dan menerima satu sama lain. Luka-luka yang muncul akibat konflik perlahan diperbaiki melalui kesungguhan, komunikasi yang jujur, permintaan maaf yang tulus, serta keputusan untuk tetap mempertahankan hubungan meskipun menghadapi berbagai kesulitan. Tidak terdapat perubahan besar yang terjadi secara tiba-tiba, melainkan proses bertahap melalui langkah-langkah kecil yang dilakukan secara bersama-sama.

Seiring berjalannya waktu, penulis dan pacar mulai menemukan kembali ritme hubungan yang sempat hilang. Hubungan tersebut memang tidak kembali seperti pada awal pertemuan, tetapi berkembang menjadi lebih dewasa. Penulis menyadari bahwa cinta bukan hanya persoalan perasaan, melainkan juga mengenai pilihan, komitmen, dan kesediaan untuk bertahan bersama. Konflik yang pernah terjadi dipahami bukan sebagai akhir dari hubungan, melainkan sebagai proses pendewasaan yang mengajarkan arti kesabaran, dan penerimaan.

Pada akhirnya, penulis dan pacar mencapai pemahaman baru dalam hubungan. Masing-masing mulai saling memahami, menyesuaikan langkah, dan berjalan dalam satu irama. Kebersamaan tidak lagi dimaknai sebagai keadaan yang selalu harmonis tanpa perbedaan, melainkan sebagai proses yang memerlukan penyesuaian, serta menjaga keseimbangan dalam menjalani kehidupan bersama.

Alur cerita dalam karya “Luber” tidak hanya berfungsi sebagai latar naratif, tetapi menjadi dasar utama dalam proses pemilihan gending. Setiap gending dipilih berdasarkan kesesuaian antara makna cerita, karakter musikal, serta potensi garapnya, sehingga membentuk satu kesatuan penyajian yang utuh dan berkesinambungan. Berikut ini merupakan alur dramatikal dengan bentuk grafik.



Grafik 1. Alur Cerita

Grafik alur cerita di atas merupakan representasi visual yang menunjukkan perkembangan tingkat dramatikal dalam karya “Luber”. Tinggi rendahnya batang pada grafik menggambarkan peristiwa yang terjadi. Tahap pertemuan ditempatkan pada tingkat dramatikal yang relatif rendah karena sebagai pengenalan tokoh, suasana, dan latar cerita. Selanjutnya, tingkat dramatikal mengalami peningkatan pada tahap saling mengenal dan romantis, yang menunjukkan berkembangnya hubungan antartokoh serta munculnya dinamika emosional dalam cerita. Puncak dramatikal terletak pada tahap konflik, yang merupakan klimaks dan titik ketegangan tertinggi dalam alur cerita. Setelah mencapai puncak tersebut, tingkat dramatikal menurun pada tahap Solusi sebagai representasi proses penyelesaian

permasalahan yang terjadi. Adapun tahap ending mempertahankan tingkat dramatik yang relatif stabil untuk memberikan penegasan terhadap akhir cerita sekaligus menyampaikan pesan yang terkandung dalam karya. Grafik tersebut menggambarkan pola perkembangan dramatik yang bergerak secara bertahap dari tahap pengenalan, menuju klimaks, hingga mencapai penyelesaian cerita.

B. Pemilihan Gending

Merujuk pada grafik alur cerita yang telah disajikan sebelumnya, dapat dipahami bahwa perjalanan kisah asmara yang dialami oleh penulis tidak semata-mata menghadirkan rangkaian peristiwa, melainkan juga merepresentasikan dinamika emosional. Setiap tahapan dalam alur tersebut menunjukkan adanya perasaan yang cenderung naik dan turun, mulai dari fase pertemuan, saling mengenal, romantis, konflik dan ending. Hal ini menegaskan bahwa pengalaman asmara yang digambarkan tidak bersifat statis, tetapi berkembang secara dinamis seiring dengan perubahan situasi dan interaksi yang terjadi, sehingga membentuk suatu narasi yang lebih mendalam dan bermakna. Perbedaan di setiap fase perjalanan alur cerita ini kemudian direpresentasikan dengan menggunakan gending yang dipilih. Setiap gending dipilih dengan pertimbangan berdasarkan konseptual dan musikal. Berikut ini merupakan gending yang sudah dipilih untuk mewakili suasana pada alur cerita diatas berdasarkan konseptual dan musikalnya.

1. Konseptual

Secara konseptual, esensi atau isi dari karya ini dirumuskan berdasarkan interpretasi mendalam terhadap *cakepan* (lirik) dan judul gending yang digunakan. Gending *Ketawang Gunung Sari laras slendro pathet manyura* dipilih karena

terdapat *cakepan* yang merepresentasikan suasana berdasarkan alur cerita. Gending Gunung Sari mempunyai makna tersendiri. Menurut kamus Bausastra Jawa kata “gunung” memiliki arti *pêpunthuk sing gêdhe lan dhuwur* dan terdapat sebuah kata pepatah yaitu *yèn wis tinakdir jodho adoha ênggone, dipalangana dikaya ngapa iya bakal kêtêmu*. (Poerwadarminta: 1939). Kata “Sari” memiliki arti rasa. Gunung Sari sendiri bisa diartikan rasa yang besar, jadi Gending Gunung Sari yaitu gending yang memiliki rasa yang besar.

Proses saling mengenal, di mana penulis mulai membangun komunikasi dan interaksi yang lebih intens. Pada fase ini, terjadi pertukaran informasi, pemahaman karakter, serta penyesuaian satu sama lain. Pada fase ini menggunakan gending Gunung Sari irama III *ketipungan*. Gending Gunung Sari pada Irama III terdapat *cakepan* untuk merepresentasikan suasana pada fase ini. Berikut ini *cakepan* yang terdapat pada *Ketawang Gunung Sari*:

Tabel 1. *Cakepan Ketawang Gunung Sari Irama Ketipungan*

<i>Cakepan</i>	Terjemah bebas
<i>Godhong maja godhonge temu Ra sengaja bisa ketemu</i>	Daun maja daunnya temu Tidak sengaja bisa bertemu

Cakepan di atas menggambarkan pertemuan yang tidak disengaja dan proses saling mengenal satu sama lain. *Cakepan* tersebut merupakan jenis *parikan*.

Tahap romantis ditandai dengan munculnya perasaan kasih sayang yang lebih dari biasanya dan hasil dari ungkapan isi hati membuat penulis menjalin hubungan. Setiap hari penulis dipenuhi rasa bahagia, seakan dunia lebih indah dari biasanya. Setiap momen kecil terasa begitu berarti, membuat penulis yakin bahwa perasaan ini akan terus bertahan dan yakin bahwa sudah dipertemukan dengan

jodohnya yang selama ini selalu dinantikan. Hari demi hari berlalu dan hubungan mulai berkembang, penulis menunjukkan keseriusan kepada keluarga yaitu dengan cara melamarnya. Tujuan melamar sang kekasih bukan sekadar untuk mengubah status hubungan, tetapi untuk menegaskan bahwa hubungan yang dibangun selama ini layak diperjuangkan sampai akhir.

Pada fase ini, hubungan berkembang ke arah yang lebih intim dan harmonis, sehingga menciptakan suasana kebahagiaan dan harapan. Pada momen ini pilihan gending untuk suasana didukung dengan *Ketawang Gunung Sari Laras Slendro Pathet Manyura* irama *gobyog*. Berikut ini *cakepan* yang terdapat pada *Ketawang Gunung Sari* irama *gobyog* untuk merepresentasikan suasana di fase ini:

Tabel 2. *Cakepan* Ketawang Gunung Sari Irama Gobyog

<i>Cakepan</i>	Terjemah bebas
<i>Tuku kupat imbuh meniran</i> <i>Yen ora nekat mundhak kapiran</i>	Beli kupat tambah meniran Kalau tidak nekad nanti sia-sia

Cakepan di atas menggambarkan penulis pada saat mendekati pasangannya dengan tekad yang kuat untuk mendapatkan hati wanita tersebut, jika tidak mempunyai tekad yang kuat, maka hanya sia-sia yang didapat. *Cakepan* tersebut merupakan *parikan*. *Parikan* adalah bunyi yang terdiri atas dua *ukara* (bagian) yaitu untuk *narik kawigaten*, maksudnya adalah menarik perhatian. *Parikan* kedua adalah *minangka isi* (yaitu sebagai isi). *Parikan* seperti pantun tapi hanya terdiri dari dua *larik* (baris). *Parikan* menggunakan *purwakanthi swara* yaitu dasar untuk menunjukkan perhitungan dalam *wanda* atau suku kata.

Seiring berjalannya waktu, hubungan yang telah terjalin mulai mengalami ketidakseimbangan. Perbedaan yang muncul perlahan menimbulkan jarak,

komunikasi menjadi renggang, dan kebersamaan yang sebelumnya selaras berubah menjadi tidak seirama. Selain itu, pada fase ini dihadapkan pada perpecahan yang tak pernah dibayangkan sebelumnya. Kesedihan menyelimuti perasaan bagi penulis dan sang kekasih. Untuk mendukung rasa kesedihan pada fase ini diwakilkan dengan *Lancaran Tlutur Laras Slendro Pathet Sanga*.

Pada umumnya gending Tlutur adalah jenis gending yang difungsikan untuk mendukung suasana sedih, haru, atau adegan dramatis dalam pakeliran wayang kulit. Gending ini sering digunakan saat prosesi ruwatan dan biasanya diiringi sulukan, ayak-ayak, atau sampak (Suraji, 2013). Banyumas juga mempunyai gending Tlutur sendiri. Pada karya penyajian ini, penulis menggunakan gending Tlutur Banyumasan yang di dalamnya terdapat *geguritan*. Gending Tlutur Banyumasan terdapat nuansa sedih pada bagian *cakepan* nya yang menggambarkan sebuah perjalanan dan perjuangan seseorang untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Penulis pada fase ini merasakan kesedihan dan teringat dengan perjuangannya ketika masih sendiri belum memiliki kekasih mencoba mencari kesana kemari dan tidak membuahkan hasil. Penulis bertemu dengan sang kekasih dengan pertemuan yang tidak disengaja.

Menurut Kamus Bausastra Jawa, kata “Tlutur” memiliki arti: *pangeling-eling, pamikir, crita, piwulang, sanjang, kandha marang, sanjang-sanjang, kandha-kandha marang*. Jadi gending Tlutur memiliki makna yaitu gending yang mempunyai cerita serta untuk pengingat-ingat (Windarto Tri, 2023), (Poerwadarminta, 1939). Gending Tlutur tidak hanya berfungsi sebagai sajian

semata, tetapi memiliki kandungan filosofis yang berperan sebagai media penyampaian pesan dan refleksi.

Berikut ini *cakepan* yang terdapat pada Gending Tlutur:

Tabel 3. *Cakepan* Lancaran Tlutur

<i>Cakepan</i>	Terjemah bebas
<i>Sapa wonge sing ora bingung Handulu wong ireng manis Nyandhang ala tur mencaya Nyandhang becik tur mantesi</i>	Siapa orangnya yang tidak bingung Melihat orang hitam manis Berpakaian jelek tapi bisa di percaya Berpakaian bagus lebih pantas
<i>Utusane saking toya emas Kendhangane loji nira Tekane tembelang gadhing Tekane tembelang gadhing</i>	Perintah dari Banyumas Berita dari perkumpulan orang banyak Datang ke desa tembelang gading Datang ke desa tembelang gading
<i>Temuruning pageralang Kesandhung kayu cempurit Kempos kempos sampun buntu lampah ira</i>	Turun ke desa pageralang Tersandung akar kayu Terengah-engah sudah habis perjalananya

Berdasarkan hasil wawancara, Pak Sukendar mengatakan bahwa:

“Cakepan kue nggambarana perjalanan wong sing agi bingung mergane agi ana masalah, terus wong kue kumpul karo wong-wong neng sebuah tempat nggo mecahna masalah sing agi diadepi men ora bingung maning, bar kue gari temurun dalam artian masalaeh uis reda. Neng perjalanan nggo menyelesaikan masalah kue akeh rintangane kaya diibaratna kesandung oyod-oyodan terus akhire uis rampung perjalanane lan uis buntu perjalanane” (wawancara dengan Bapak Sukendar, 14 Mei 2026).

Cakepan itu (Tlutur) menggambarkan perjalanan seseorang yang kebingungan karena sedang ada masalah, terus orang tersebut berkumpul dengan orang-orang disebuah tempat untuk berdiskusi memecahkan masalah yang sedang dihadapi agar tidak bingung lagi, setelah berdiskusi orang tersebut sudah lega karena menemukan solusi. Di perjalanan dalam menyelesaikan masalah banyak rintangan di ibaratkan tersandung akar-akar pohon terus akhirnya sudah selesai perjalanannya dalam artian sudah terselesaikan masalahnya.

Akhirnya penulis dan sang kekasih mulai belajar lagi. Belajar mendengar, belajar saling mengerti dan memperbaiki semuanya dengan sungguh-sungguh. Tidak ada keajaiban yang menghapus masalah dalam semalam, yang ada hanyalah langkah-langkah kecil permintaan maaf yang tulus, percakapan yang jujur, dan

keputusan untuk tetap bersatu meski keadaan tidak mudah. Hal ini, untuk mendukung suasana fase solusi diwakilkan dengan *Lancaran Suka Balen Laras Slendro Pathet Manyura*.

Penulis memilih gending tersebut mempunyai sebuah alasan yaitu dari segi konseptual yang mencakup makna *cakepan* dan judul dari gending tersebut. Setelah penulis terjadi konflik dengan sang kekasih dan sedih yang mendalam, penulis menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, yaitu dengan cara memperbaikinya. Solusi tersebut penulis menginterpretasikan ke dalam Gending *Lancaran Suka Balen* pada bagian *bowo* yang dibuat *palaran* dan masuk irama *rangkep*. Nama gending ini terdiri dari dua kata yaitu *suka* dan *balen*. *Suka* dalam bahasa Banyumas mempunyai makna lebih baik, dan kata *balen* mempunyai arti kembali atau bisa juga diartikan rujuk. Jadi *suka balen* mempunyai arti lebih baik kembali/rujuk. Makna dari gending tersebut adalah solusi yang penulis dan sang kekasih dapatkan. Hal tersebut yang membuat penulis menggunakan gending tersebut untuk merepresentasikan alur cerita dari pengalaman pribadi.

Berikut ini *cakepan* yang terdapat pada Gending *Suka Balen*:

Tabel 4. *Cakepan Palaran Mijil*

Cakepan	Terjemah bebas
<i>Pancen bener ujure si kaki</i> <i>Sing jeneng wong jodon</i> <i>Ora nuli dunya lan rupane</i> <i>Nadyan pawitan awak seguling</i> <i>Lamun wis padha sir urip tentrem</i> <i>rukun</i>	Emang benar perkataan si kakek Yang namanya jodoh Tidak peduli harta dan fisiknya Walaupun hanya modal badan kalau sudah saling suka hidupnya akan tentram dan rukun.

Cakepan di atas disimpulkan bahwasannya perkataan sang kakek memang benar. Jodoh yang dilandasi oleh ketulusan hati tidak ditentukan oleh banyaknya harta maupun kesempurnaan fisik yang dimiliki seseorang. Bahkan ketika seseorang hanya memiliki dirinya sendiri sebagai modal hidup, selama terdapat rasa saling mencintai, menerima, dan menghargai, hubungan dapat dijalani dengan tenteram, rukun, serta penuh kebahagiaan. Sebab, keharmonisan bukanlah hasil dari kemewahan materi, melainkan dari kesungguhan dua insan dalam menjaga dan memperjuangkan kebersamaan.

Penulis akhirnya menyadari bahwa perpecahan itu bukan akhir dari cerita, hanya bagian dari bab yang mengajarkan arti bertahan. Kini suasana kembali berjalan mengikuti waktu yang pelan-pelan mengajarkan bahwa apa yang sempat retak, tidak selalu harus berakhir patah. Untuk mendukung suasana ini, penulis menginterpretasikan dalam Gending *Lancaran Suka Balen Laras Slendro Pathet Manyura*. *Cakepan* pada gending Suka Balen sangat merepresentasikan dari pengalaman yang dialami penulis. Pada fase ini menggunakan Gending *Suka Balen* irama *Lancar*.

Berikut ini *cakepan* yang terdapat pada Gending *Suka Balen* irama *Lancar*:

Tabel 5. *Cakepan Lancaran Suka Balen*

<i>Cakepan</i>	Terjemah bebas
<i>Paribasan ala tanpa rupa</i> <i>Senadyana padha dene wong mlarat</i> <i>jerat</i> <i>Ngger wis padha tresnane uga dadi</i> <i>jodho</i> <i>Pokoke aja cokan gawe cidra sapa bae</i>	Peribahasa Jelek tanpa wajah Walaupun sama-sama orang tidak punya Kalau sudah saling suka akan jadi jodoh Yang penting jangan pernah membuat sakit hati kesiapa saja

Peribahasa di atas mengatakan bahwa rupa bukanlah penentu kebahagiaan. Meskipun sama-sama hidup dalam keterbatasan dan tidak memiliki harta yang melimpah, apabila dua insan telah saling mencintai dan menerima satu sama lain dengan tulus, maka mereka dapat dipersatukan dalam ikatan jodoh. Kekuatan sebuah hubungan tidak terletak pada kemewahan yang dimiliki, melainkan pada ketulusan hati, kesetiaan, dan kemampuan untuk saling menjaga perasaan. Oleh karena itu, yang terpenting dalam menjalani kehidupan adalah senantiasa berbuat baik dan tidak menyakiti hati siapa pun, karena kebaikan yang ditanam akan menjadi jalan menuju kehidupan yang damai dan penuh keberkahan.

2. Musikal

Pemilihan gending untuk mewakili suasana tidak hanya didasarkan pada konseptual, melainkan juga pertimbangan aspek musikalnya. Hal ini diwujudkan melalui permainan dinamika yang tegas, pengaturan irama dan *laya* (tempo) yang adaptif terhadap perubahan dramatisasi, serta pemilihan pola tabuhan yang spesifik demi memperkuat karakter suasana yang ingin dibangun. Untuk menggambarkan suasana pertemuan, gending Gunung Sari pada bagian *ompak* menggunakan *kendhangan golean*. Penulis memilih gending tersebut karena mempunyai alasan tertentu, yaitu pada pertemuan pertama antara penulis dan sang kekasih di sebuah pementasan, *gendhing* yang pertama di bunyikan yaitu *Ketawang Gunung Sari*. Garap dalam penyajian *Ketawang Gunung Sari* menggunakan *kendhangan golean* dengan alasan, pada umumnya kendangan Banyumasan *kendangannya sigrak* atau *rame*. *Kendhangan golean* merupakan *kendangan* Banyumasan yang nuansanya halus dan penggambaran wayang (*golek*) yang sedang menari dengan halus, pada

umumnya wayang perempuan menari secara halus. Maka dari itu dalam hal ini penulis menggambarkan sang kekasih yang pada saat itu menari secara halus dengan *kendhangan golekan*.

Gending Gunung Sari pada irama *gobyog* dipilih berdasarkan musikal untuk merepresentasikan fase romantis. Karawitan Banyumas pada irama *gobyog* berfungsi sebagai penggambaran rasa suka cita, kebahagiaan, dan kepuasan batin. Pengolahan dinamika, pola tabuhan, *laya* mampu menguatkan fase romantis penuh dengan nuansa kebahagiaan. Perasaan penulis pada fase romantis dipenuhi, rasa bahagia, senang, dan ceria. Oleh karena itu musikal pada irama *gobyog* mampu merepresentasikan suasana dari rasa sang penulis. Gending Tlutur berdasarkan musikalnya dapat merepresentasikan suasana sedih. Gending tlutur menggunakan *laya antal* (lambat) dan garap atau dinamikanya lebih halus dan *lirih* dibandingkan dengan gending yang lain. Gending suka balen irama lancar *lancar* untuk mewakili fase akhir yaitu ending, segi musikal dari Gending ini biasa saja dalam artian, tidak sedih dan juga tidak terlalu *gumyak* (rame).

C. Garap Gending

Garap gending dalam penelitian ini merupakan aspek penting yang menentukan bentuk, karakter, serta arah musikal suatu sajian. Garap tidak hanya berkaitan dengan pelaksanaan teknis musikal, tetapi juga mencakup proses kreatif dalam mengolah berbagai unsur karawitan sehingga menghasilkan sajian yang bermakna. Oleh karena itu, pembahasan garap gending dalam karya ini didasarkan pada konsep garap yang dikemukakan oleh Supanggah sebagai landasan teoretis untuk memahami proses pengolahan dan penyajian gending yang digunakan.

Selanjutnya, konsep garap yang dikemukakan oleh Supanggah dijadikan pisau analisis untuk mengkaji proses pengolahan gending dalam karya *Luber*. Melalui konsep tersebut, dapat dijelaskan bagaimana setiap unsur garap berperan dalam membentuk struktur musikal dan mendukung penyampaian gagasan karya secara keseluruhan.

1. Materi garap

Materi garap juga dapat disebut sebagai bahan garap, ajang garap, maupun lahan garap adalah segala unsur atau hal pokok yang akan diolah, ditafsirkan dan disajikan, seperti pemilihan gending yang akan digunakan. Penulis menyiapkan berupa notasi gending-gending Banyumasan yang sudah dipilih serta menyusunnya dari awal sampai akhir. Materi ini menjadi pijakan awal sebelum masuk pada pengolahan lebih lanjut (Supanggah, 2009). Pada karya ini, materi garap yang digunakan terdiri atas tiga gending Banyumasan, yaitu *Ketawang Gunungsari laras slendro pathet manyura*, *Lancaran Tlutur laras slendro pathet sanga*, dan *Lancaran Suka Balen slendro pathet manyura*. Pemilihan ketiga gending tersebut didasarkan pada kesesuaian karakter musikal, struktur gending, serta kandungan makna yang mendukung konsep karya yang diangkat. Melalui proses garap, ketiga gending tersebut tidak hanya disajikan sebagai repertoar yang berdiri sendiri, tetapi juga diolah dan ditata sedemikian rupa sehingga mampu membangun alur penyajian serta memperkuat penyampaian gagasan yang terkandung dalam karya.

2. Penggarap

Penggarap adalah seniman, para *pengrawit*, baik *pengrawit* penabuh gamelan maupun vokalis, yaitu *pesindhen* dan *gerong* (*swarawati* dan *wiraswara*)

(Supanggah, 2009). Penggarap dalam penelitian ini yaitu penulis, harus menyesuaikan gending yang sudah dipilih lalu diolah agar bisa sesuai suasana pada alur cerita yang akan disajikan. Penggarap tidak hanya berfungsi sebagai pelaksana, tetapi pihak yang menentukan berbagai keputusan, seperti pemilihan materi, pengolahan unsur musikal, penyusunan alur sajian serta mengarahkan proses latihan hingga pertunjukan. Dengan demikian, hasil sebuah garap sangat dipengaruhi oleh pengetahuan, pengalaman, kreativitas, dan kemampuan penggarap dalam mengelola seluruh unsur yang terlibat dalam penyajian.

Pada karya *Luber (Lumaku Bebarengan)*, penggarap terdiri atas penulis sebagai penggarap utama dan para pendukung karya sebagai penggarap pendukung. Sementara itu, para pendukung berperan dalam mewujudkan gagasan yang telah dirancang melalui interpretasi musikal, penguasaan teknik permainan, dan kerja sama selama proses latihan maupun pementasan. Kehadiran para pendukung tidak hanya sebagai pelaksana teknis, tetapi juga turut memberikan kontribusi dalam proses pengembangan garap melalui interaksi dan komunikasi yang terjalin selama proses kreatif berlangsung. Kolaborasi antara penulis dan para pendukung menjadi unsur penting dalam proses garap karya ini. Melalui kerja sama tersebut, konsep *Lumaku Bebarengan* tidak hanya hadir sebagai tema karya, tetapi juga tercermin dalam proses penciptaannya, yaitu melalui kebersamaan, saling mendukung, dan keterlibatan seluruh pendukung dalam mewujudkan sajian karawitan yang utuh.

3. Sarana Garap

Sarana garap adalah alat (fisik) yang digunakan oleh para *pengrawit*, termasuk vokalis, sebagai media untuk menyampaikan gagasan, ide musikal atau

mengekspresikan diri/perasaan/pesan mereka secara musikal kepada *audience* (bisa juga tanpa *audience*) atau kepada siapapun, termasuk kepada diri atau lingkungan sendiri (Supanggah, 2009). Sarana garap dalam penelitian ini yaitu perangkat atau media yang dipakai untuk mewujudkan materi garap menjadi sajian musikal, dalam karya ini sarana garap atau perangkat yang digunakan adalah gamelan calung Banyumasan. Instrumen yang digunakan meliputi: kendang, gambang 1, gambang 2, gambang 3, dendhem, kenong, gong bumbung. Karawitan Banyumas pada sajian calung Banyumasan biasanya hanya menggunakan dua gambang, tetapi pada karya ini penulis menggunakan tiga gambang. Penjelasan lebih lanjut mengenai penggunaan tiga gambang terdapat pada bagian penentu garap.

4. Prabot Garap

Prabot garap atau yang bisa disebut dengan piranti garap adalah perangkat lunak atau sesuatu sifatnya imajiner yang ada dalam benak seniman *pengrawit*, baik itu berwujud gagasan atau sebenarnya sudah ada vokabuler garap yang terbentuk oleh tradisi atau kebiasaan para *pengrawit* yang sudah ada sejak kurun waktu lama (Supanggah, 2009). Prabot garap berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan, menafsirkan, dan mengomunikasikan gagasan artistik melalui berbagai unsur musikal yang terdapat dalam suatu garapan. Penggarap memiliki ruang untuk melakukan kreativitas tanpa menghilangkan karakter dasar dari materi yang digarap. Pada karya *Luber (Lumaku Bebarengan)*, prabot garap diwujudkan melalui pengolahan unsur-unsur musikal yang meliputi pola tabuhan, irama, tempo, dinamika, laya, serta penyusunan alur penyajian. Selain itu, penggunaan teknik-teknik permainan khas Banyumasan dan pengembangan sajian berdasarkan

kebutuhan konsep karya juga menjadi bagian dari prabot garap yang digunakan. Berbagai unsur tersebut dimanfaatkan untuk membangun suasana, mempertegas karakter setiap bagian sajian, serta memperkuat penyampaian makna yang terkandung dalam karya.

Penerapan prabot garap dalam karya ini dilakukan dengan tetap berpijak pada kaidah karawitan Banyumasan, namun memberikan ruang bagi pengembangan artistik sesuai kebutuhan penyajian. Melalui pengolahan pola tabuhan, pengaturan dinamika, perubahan tempo, serta penataan hubungan antargending, prabot garap berperan penting dalam membentuk kesinambungan alur musikal yang mampu merepresentasikan konsep *Lumaku Bebarengan*. Dengan demikian, prabot garap tidak hanya berfungsi sebagai perangkat teknis, tetapi juga menjadi sarana bagi penggarap untuk menerjemahkan gagasan dan pengalaman yang melatarbelakangi penciptaan karya ke dalam bentuk penyajian karawitan

Berikut ini merupakan gending-gending yang dirangkai dan disusun sebagai bentuk penyajian karya representasi pengalaman pribadi yang secara keseluruhan mencerminkan gagasan dan landasan utama dalam penyajian.

1. Ketawang Gunung Sari laras slendro pathet manyura.

Sebelum dimulai penyajian gambang barung melakukan *grambyangan*. Fungsi dari *grambyangan* yaitu untuk memberi aba-aba kepada seluruh pengrawit agar menyiapkan diri karena akan memulai atau menabuh suatu gending. Setelah *grambyangan*, sudah tidak ada suara apapun. Tabuh sudah dipegang setiap pengrawit berdasarkan instrumen yang akan dimainkannya. Berikut ini notasi pada gending *Ketawang Gunung Sari laras slendro pathet manyura*.

Buka: 6̣ 1 2 3 2 1 3 3 5 3 2 1 2 ⑥

Ompak || . 2 . 3 . 2 . 1 . 3 . 2 . 1 . ⑥ ||

Ciblon || i 6 3 2 5 6 5 3 6 i 3 2 6 3 2 1

3 6 3 2 5 6 5 3 5 3 2 1 3 2 1 ⑥ ||

Gobyog . 3 . 2 . 2 . 6̣ 2

22 .2 2 . 22 .2 2 . 6̣ 1 2 3 6 5 3 2

12 3 . . . 3 . 5 . 3 . 5 . 3

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

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

. 5 . 6 . i . 6 . 3 . 5 . 3 . 2

. 5 . 6 . i . 6 . i . 6 . 5 . 3

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

. 3 . 5 . 3 . 2 . 2 . 1 . 2 . ⑥

Garap sajian gending *Ketawang Gunung Sari laras slendro pathet manyura* di atas diawali dari *buka gambang*. Secara keseluruhan, penyajian Gending *Ketawang Gunung Sari* di atas pada bagian *ompak* menggunakan irama lancar sebanyak empat kali. Ketika masuk irama tanggung dilakukan sebanyak lima kali *ulihan* (lima kali pengulangan), pada irama tanggung menggunakan pola tabuhan gambangan, setelah itu masuk ke irama *ciblon*.

Pada irama *ciblon* dilakukan sebanyak 2 kali *ulihan* dan masuk ke irama

ketipungan. Setelah masuk irama *ketipungan* terdapat *pedotan* (berhenti). Ketika akan mulai kembali, diawali oleh suara sinden dan *ditampani* oleh *kendhang*. Pada bagian ini menggunakan garap *sat-satan*. Para pemain calung tugasnya adalah *senggak*, tidak menabuh kecuali pemain yang memegang ricikan *dendhem* harus tetap menabuh sesuai notasi. Tujuannya adalah untuk memberikan patokan *titi laras* kepada *pesindhen* dan para *pengrawit* semuanya. Pada irama ini dilakukan sebanyak 2 kali pengulangan. Setelah itu masuk ke irama *gobyog*. Semua pengrawit pada irama ini membunyikan masing-masing instrumen. Irama *gobyog* dilakukan sebanyak 2 kali pengulangan. Setelah itu kembali lagi ke bagian atas atau irama lancar. Kendang memberikan aba-aba atau *ater-ater* menuju *gendhing* selanjutnya yaitu *lancaran* *Tlutur laras slendro pathet sanga*.

Berikut ini notasi vokal dan *senggakan* yang digunakan pada *Ketawang Gunung Sari laras slendro pathet manyura*.

Notasi vokal

1. Irama II *ompak*

Buka: 6 . 1 2 3 2 1 3 3 5 3 2 1 2 ⑥
 . 2 . 3 . 2 . 1
 . 2 . 3 . 1 . ⑥
 3 5 6 i i i i i 6 5 3 6 3 1 2 1 6
 Gu-nung sa-ri man-jat gu-nung tu-mu-run ka- li
 . 2 . 3 . 2 . 1
 2 2.12 3 3 2 3 3 235 32121
 Yo- ra- ma-ne li-sus ka - li

. 2 . 3 . 1 . ⑥
 3 3 3 33 353 2 5 3 1 2 16 6
 Li - sus ka - li ke - dhung je - ro ba - nyu mi - li

. 2 . 3 . 2 . 1
 6 1 2.12 3 3 5 6 2.1232.121 1
 ra - ma - ne tho - le me - neng so - ten

. 2 . 3 . 1 . ⑥
 3 5 6 i 6 6 56 i 56 3 1 216 6
 Me - neng so - ten a - ti - ne bo - lar ba - le - ran

. 2 . 3 . 2 . 1
 5 6 2 2.12 3 3 2 3 6.53.121 1
 Ka - dang - ku de - wek ceng - kir ga - ding

. 2 . 3 . 1 . ⑥
 3 3 2 2 12 1 3 13 3212.16
 Be - lu - luk ti - ba - ne mi - ring

. 2 . 3 . 2 . 1
 5 6 2 2 12 6 1 212 3 3 5 56i 3 235 32 121 1
 Go - nas ga - nes wi - ca - ra - ne wis ke - san - ding

. 2 . 3 . 1 . ⑥
 3 5 6 i 6 6 56 i⁺ 56 3 1 216 6
 Wis ke - san - ding di - ting gal go - le - ti ma - ning

6 1 3 2 6 3 2 1

6 2̇ i 2̇ 3̇2̇ i 6 i 2̇i 6 6̇2̇ 2̇, 3̇ 3̇ 3̇2̇1̇ 3̇, 3̇ 3̇ 2̇ i2̇ 6 3 5321

*Ja-la-ra-ne ru-kun ngger kudu bersa-tu sa-yur pa-ce lem-bayung pait ra-sa- ne
Damar ge-las len-te-ra da-mar-wa-lan-da*

3 6 3 2 5 6 5 3

3̇5̇ 2̇ 6 5 36 6, 6 i2̇ 6 5 6 3 5 2 6 6i2̇ 6 353533

*Ti-mun si-ga-ra-ne a-yo mbangun ngarane ka-la wu- dhu
Ngetan ba-lik ngulon a-pa sedya -ne kela-kon pa-dhang nja- ba*

5 3 2 1 3 2 1 (6)

1 2 3 2 1 2 3, 2 3 353 2.1 3 5 6 i 6 6 i 56 3 1 216 6

*Sadesod esad e sod ka-la wu- dhu, kala wudhu wong ala nggo tamba bu-tuh
Dalendol endal endol pa-dhang nja-ba padhang jaba njerone sa-pa weru- ha*

4. Gobyog Irama II (Ketipungan)

. 3 . 2 . 3 . 2 . 3 . 2 . 3 . 2

3 21 6 1 2 3 2 3 1 21 6 62 2

Ra- ma ting-gal ra-ma me- lu sa- pa

. 5 . 3 . 5 . 3 . 5 . 3 . 5 . 3

3 3 3 3 2 3 1 2 3 3 3 5 5 5 3 5 35 23

Tu-ku ku-pat im- buh meniran yen o-ra ne-kad mundhak ka-pi-ran

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

6 i 2i6 3 6 6 5 35 3 2

Ja- nur gu- nung

. 5 . 3 . 5 . 3 . 2 . 3 . 2 . ①
 2̇ 3̇ 3̇ 2̇1̇6̇ 2̇ 6 3 3 23532 121 1
 Sa-ku- lon ban- jar pa- to- man

. 5 . 6 . 1̇ . 6 . 3 . 5 . 3 . ②
 6 1̇ 2̇ 6 5 3 6 6 1̇ 2̇1̇2̇ 6 5 35 6 3 5 2
 Man e-man Ja-nur gu-nung sa- ku- lon ban- jar pa- to-man

. 5 . 6 . 1̇ . 6 . 1̇ . 6 . 5 . ③
 6 6 1̇2̇ 2̇ 1̇ 6 6535 3
 Ka- ding a- ren

. 5 . 3 . 5 . 3 . 2 . 3 . 2 . ④
 3 356 3235 32121 1
 Ka- ding a- ren

. 2 . 1 . 3 . 2 . 3 . 1 . 2 . ⑤
 1̇ 1̇ 1̇ 1̇ 6 6 1̇ 56 3 1 216 6
 Ka- ding a- ren kang ba- gus ga- sik te- ka- ne

Notasi vokal yang disajikan di atas dibawakan oleh *sindhen* sebagai pelaku vokal utama dalam penyajiannya. Hal ini untuk memperkuat musikal sekaligus memperjelas penyampaian pesan yang terkandung dalam *cakepan*. Sinden menjadi elemen penting karena mampu membangun suasana emosional yang tidak sepenuhnya dapat diungkapkan melalui permainan ricikan. Melalui vokal sinden, makna yang terkandung dalam karya dapat tersampaikan secara lebih komunikatif, sehingga tercipta hubungan yang lebih erat antara unsur musikal dan gagasan yang

ingin disampaikan oleh penggarap. Dengan demikian, notasi vokal di atas dibawakan oleh sinden berfungsi sebagai unsur pendukung sekaligus penguat ekspresi dalam keseluruhan penyajian karya.

Senggakan Gunungsari Kalibagoran

a. Ompak Irama Tanggung

. 2 . 3 . 2 . 1
 . 6 $\dot{1}$ $\dot{3}$ $\dot{2}$ $\dot{1}\bar{6}$ 3 $\overline{532}$ 1
Dhu-wa-lu lu wing
 . 2 . 3 . 1 . (6)
Lo lo lo lo lo lo lo ut ut ut ala i ya

b. Irama Ciblon

$\dot{1}$ 6 3 2 5 6 5 3
 $\dot{3}$ $\dot{2}\bar{3}$ $\dot{6}\bar{2}$ $\dot{1}\bar{6}$ 3
I ai oi eo ang
 6 $\dot{1}$ $\dot{3}$ $\dot{2}$ 6 3 2 1
 $\dot{6}$ $\dot{1}$ $\dot{2}\bar{3}$ $\dot{3}$ $\dot{5}$ $\dot{2}$ $\dot{3}$ $\dot{1}\bar{2}\bar{6}$ 3 $\dot{6}$ $\dot{5}$ 3 $\overline{532}$ 1
A-yu ku-ning ben-trok ma-ya ma-ya
 3 6 3 2 5 6 5 3
 $\dot{3}$ $\dot{2}\bar{3}$ $\dot{6}\bar{2}$ $\dot{1}\bar{6}$ 3
I ai oi eo ang
 5 3 2 1 3 2 1 (6)
Ha eh ha eh ha eh ha eh huuuut

. 5 . 3 . 5 . 3 . 2 . 3 . 2 . ①
 i i 2 3̣ . 5̣3̣ 3̣ i
 Du-wa lu- lu ing

. 5 . 6 . 1̣ . 6 . 3 . 5 . 3 . ②
 3̣ 3̣ 5̣ 6̣ . 5̣ 3̣ 2̣
 Du-wa-lu- lu- ing

. 5 . 6 . 1̣ . 6 . 1̣ . 6 . 5 . ③
 3̣ 2̣ 3̣ 6̣ 2̣ 1̣ 6̣ 3̣
 I- a- i- ha- i- ye- o- ang

. 5 . 3 . 5 . 3 . 2 . 3 . 2 . ④
 i i 2 3̣ . 5̣3̣ 2̣ i
 Du-wa lu- lu- ing

. 2 . 1 . 3 . 2 . 3 . 1 . 2 . ⑥
 Lolololo a- la i- a

Notasi *senggakan* yang terdapat pada Gending Gunung Sari dalam praktik penyajiannya dilaksanakan oleh *penggerong*, yaitu unsur vokal dalam karawitan yang memiliki peran penting dalam garap vokal. *Penggerong* tidak sekadar berfungsi sebagai pengisi ruang musikal, melainkan juga sebagai pelaku musikal yang memahami kaidah garap, terutama dalam merespons balungan dan alur irama gending. *Senggakan* yang dibawakan oleh *penggerong* muncul sebagai bentuk interaksi musikal yang bersifat responsif, terukur, dan sesuai dengan karakter gending, sehingga mampu memperkuat rasa musikal (rasa gendhing) sekaligus memperkaya cengkok-cengkok dalam penyajian karawitan secara keseluruhan.

2. Lancaran Tludur laras slendro pathet sanga

Lancaran

$$\| \| \overset{+}{1} \overset{+}{6} \overset{\wedge}{1} \overset{\wedge}{5} \overset{+}{1} \overset{\sim}{6} \overset{+}{1} \overset{\wedge}{2} \overset{+}{1} \overset{\sim}{3} \overset{+}{1} \overset{\wedge}{2} \overset{+}{1} \overset{\sim}{6} \overset{+}{1} \overset{\wedge}{5} \| \|$$

Peralihan

$$3 \ 3 \ 5 \ 3 \ \overset{+}{i} \ \overset{\sim}{6} \ \overset{+}{5} \ 3 \ \overset{+}{5} \ \overset{\sim}{3} \ \overset{+}{6} \ 5 \ \overset{+}{i} \ \overset{\sim}{6} \ 5 \ \overset{\wedge}{3}$$

$$1 \ 1 \ 2 \ 1 \ 2 \ 1 \ 6 \ 5 \ 6 \ 5 \ 3 \ 2 \ 5 \ 3 \ 2 \ \overset{\wedge}{1}$$

Garap sajian Gending Tludur pada irama lancar sebanyak empat kali dengan *laya* cepat. Setelah itu, kendang memberi aba-aba atau *ater-ater* dan masuk ke peralihan sebanyak satu kali. Ketika bagian peralihan selesai para *pengrawit* tidak menabuh calung, tetapi langsung *senggakan* yang dinamakan menggunakan irama *sat-sat an*. Irama *sat-sat an* adalah dimana semua *pengrawit* tidak menabuh, hanya kendang, sinden dan *gerong* yang berbunyi. Berikut ini notasi sindenan dan *senggakan* yang digunakan pada penyajian.

Geguritan . . . ①

Notasi dan cakepan sindhenan

Peralihan

3	3	5	3	i	6	5	3
	<u>3 2 1</u>	<u>1 2 3</u>		<u>i i i</u>	5	<u>5 3</u>	
	Ra-	ma		jebul	pa-	pat	
5	3	6	5	i	6	5	③
	i	6	6	i	5	<u>5 3 3</u>	
	sayek-	ti	tan	pi-	na	ka-	tan

i i 2̇ i 2̇ i 6 5
 5 5 3 5 6 i i 2̇ 6 5 3 5
 man eman suca ba- bane

6 5 3 2 5 3 2 (1)

5 5 5 3 2 1 2 2 1 2 2 2 2 2 2 1
 Ka-wu-la ngangit wangsalan ka wu la nga nggit wa ng sa lan

Geguritan:
senggakan

. i i 2̇ 2̇ 2̇ i 2̇ 2̇ i
 Du- a lu lu ing

Sindhengan

i 2̇ 2̇ i 5 5 5 i i 2̇ i 5 5
 Sa pa wo- nge sing o- ra bi- ngung
 U- tu- sa- ne sa- king to- ya e- mas
 Tu- mu- ru- ning pa- ge- la- ra- ng

senggakan

i 5 6 5 i 6 5
 Nat e- nit e- nat e- not
 Kan- tal kin- til kan- tal kuntul
 Kra- dak kri- dik kra- dak kruduk

Sindhengan

5 5 5 5 3 2 3 2 2
 Han- du- lu wong ire- ng ma- nis
 Ken- dhang- a ne lo- ji ni- ra

Ke- san- dung ka- yu cem- pu- rit ⇒ ke sindhengan peralihan

1 2 2 2 2 2 2 2
 Nya-nd-ang ala tur men-ca-ya
 Te-ka-ne tem-ba-lang ga-ding

1 2 2 2 2 2 2 1 1
 Nya-nd-ang becik tur man-te-si
 Te-ka-ne tem-ba-lang ga-ding

senggakan

i i 2 2 2 i 2 2 1
 Du-a lu lu ing

Sindenan *peralihan*

1 2 3 3 3 3 3 3 3 5 3
 Kem-pos kem-pos sam-pun bun-tu lam-pah i-ra

Garap sajian *lancaran* Tlutur pada irama *sat-sat an* difokuskan oleh suara kendang, sinden dan gerong. Kendang mempunyai ruang bebas tetapi tetap menyesuaikan pakem. Penulis dalam menyajikan ricikan kendang pada bagian ini untuk menunjukkan kreativitas, keterampilan, dan keahlian. Irama ini dilakukan sebanyak tiga kali setelah itu peralihan menuju *rambatan* yaitu *srepeg* menyuri, pada *srepeg* tersebut dilakukan sebanyak dua kali *ulihan* (pengulangan), kendang membuat aba-aba atau *ater-ater* menuju *palaran mijil*. *Palaran* tersebut masih menjadi satu kesatuan atau bagian dari gending Suka Balen. Biasanya *cakepan mijil* dibuat *bowo*, tetapi dalam penyajian karya *luber* penulis menggunakan kreativitasnya dan dijadikan *palaran*.

3. *Lancaran Suka Balen laras slendro pathet manyura.*

Notasi *Palaran Mijil*

$\dot{3}$ $\underline{\dot{2}\dot{3}}$ $\underline{\dot{6}\dot{2}}$ $\dot{1}$ $\dot{1}$ $\dot{2}$ $\dot{6}$ $\dot{3}$ $\underline{\dot{1}\dot{2}\dot{6}}$ $\underline{\dot{1}\dot{6}}$

Pan.- cen be- ner u - ja - re si ka- ki

$\dot{6}$ $\underline{\dot{1}\dot{2}}$ $\dot{6}$ $\dot{5}$ $\dot{3}$ $\underline{\dot{2}\dot{3}\dot{5}\dot{6}\dot{1}\dot{6}\dot{5}\dot{3}}$

Sing je - neng wong jo - don

$\dot{6}$ $\dot{5}$ $\dot{3}$ $\dot{6}$ $\dot{3}$ $\dot{2}$ $\dot{6}$ $\dot{3}$ $\underline{\dot{3}\dot{2}\dot{3}}$ $\underline{\dot{5}\dot{3}}$ $\underline{\dot{2}\dot{1}}$

O - ra nu - li du - nya lan ru- pa - ne

$\dot{2}$ $\dot{2}$ $\underline{\dot{2}\dot{3}}$ $\underline{\dot{2}\dot{1}\dot{6}}$ $\dot{3}$ $\dot{3}$ $\dot{3}$ $\dot{3}$ $\underline{\dot{3}\dot{5}}$ $\underline{\dot{3}\dot{2}}$

Na- dyan pa - wi - tan a- wak se- gu - ling

$\dot{1}$ $\dot{1}$ $\dot{1}$ $\dot{2}$ $\underline{\dot{3}\dot{2}\dot{1}}$ $\underline{\dot{6}\dot{3}}$ $\underline{\dot{3}\dot{6}}$ $\underline{\dot{5}\dot{6}}$ $\dot{3}$ $\underline{\dot{2}\dot{3}}$ $\underline{\dot{1}\dot{2}}$ $\dot{2}$

La- mun wis pa- dha sir u- rip ten - trem ru- kun

Palaran diatas disuarakan oleh satu *wiraswara*. Penyajiannya membutuhkan keselarasan rasa antara pengendang dengan pembawa lagu (*wiraswara*). Pengendang pada bagian ini mengisi ruang dan waktu. Ricikan yang berbunyi pada bagian ini yaitu hanya kendang, *kenong*, dan *dendhem*. Setelah *palaran* selesai, masuk ke peralihan sebanyak satu kali dan dilanjutkan irama *gobyog*.

Peralihan: . 3 6 5 $\dot{1}$ 6 5 3 . 3 6 5 2 3 5 (6)

Gobyog

|| . 5 $\dot{1}$ 6 . 5 $\dot{1}$ 6 . 5 $\dot{1}$ 6 . 3 6 (5)

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

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

. 3 6 5 $\dot{1}$ 6 5 3 . 3 6 5 2 3 5 (6) ||

Pada irama gobyog dilakukan sebanyak dua kali pengulangan menggunakan kendangan *ebeg-ebeg an* irama II. Pola tabuhan yang digunakan pada bagian ini yaitu menggunakan pola *gambangan* dan dengan *laya antal*.

Berikut ini notasi vokal pada sajian gending Suka Balen.

Peralihan ke gobyog

. 3 6 5 i 6 5 3 . 3 6 5 2 1 2 (6)
 .3 3 6 5 i 6 3 53 3 .3 36 56 .2 1 2 1 6
 The-kle-ke ke-cem plung ka-len nimbanggotek su- ka ba- len

Gobyog

. 5 i 6 . 5 i 6 . 5 i 6 . 3 6 (5)
 6 6 6 6 2 3 2 i 2 6 56 3 5
 Ja-nur gu-nung sa-ku lon- Ban - jar pa-to man
 . 3 6 5 . 3 6 5 . 3 6 5 . 3 1 (2)
 5 5 5 5 3 5 6 3 5 3.2 2 2
 Ka -ding a-ren wong bagus ga- sik te- ka-ne
 . 3 1 2 . 3 1 2 . 3 2 . 2 3 5 (6)
 6 i 6 i2 2 3 3 i 2 i6
 Ra - ma ka-dinh a - ren

. 3 6 5 i 6 5 3 . 3 6 5 2 3 5 (6)

6 6 6 6 2 2 3 i2 6 5 36 6

Ka-ding a-ren wong ba-gus ga - sik te- ka-ne

.3 3 6 5 i 6 3 53 3 .3 36 56 .2 1 2 1 6

The-kle- ke ke-cem plung ka-len nimbanggotek su- ka ba- len

Setelah irama *gobyog* dilakukan sebanyak dua kali pengulangan, *kendhang* memberikan aba-aba atau *ater-ater* dan masuk irama *lancar*. Berikut ini notasi balungan dan notasi vokal pada irama *lancar*.

|| . 3 . 1 . 3 . 2 . 3 . 1 . 2 . (6)

. . . . 3 i 3 2 . . i 2 6 5 i 6

Pa - ri ba-san a- la tan-pa ru-pa

. i . 6 . 5 . 6 . 3 . 5 . 3 . (2)

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

Se- na - dya-na pa-dha de-ne wong mla-rat je-rat

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

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

Ngger wis pa- dha tres-na-ne u- ga da-di jo-dho

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

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

Po - ko - ke a- ja co- kan ga-we ci- dra sa- pa ba - e

Garap sajian Gending *Suka Balen* pada irama *lancar* dilakukan sebanyak lima kali dengan dua kali vokal. Dinamika pada bagian ini keras dan *lirih* secara

bergantian, seperti contohnya pengulangan pertama dilakukan dengan keras dan pengulangan berikutnya *lirih*. Saat *lirih* para pemain gambang tidak menabuh tetapi ikut vokal, ricikan yang bunyi hanya kendang, *kenong* dan *dendhem*. Setelah empat kali pengulangan, sajian terakhir menggunakan *laya* yang lebih cepat karena akan *suwuk*. *Suwuk* yang digunakan adalah *suwuk gropak* (cepat).

5. Penentu Garap

Penentu garap adalah berbagai faktor, dorongan, atau pertimbangan utama yang mendasari dan mengarahkan seniman (*pengrawit/penggarap*) dalam menyajikan atau mengolah suatu gending (komposisi musikal) (Supanggah, 2009). Penulis merumuskan konsep, menentukan materi, serta menentukan bentuk penyajian berdasarkan alur cerita yang menjadi landasan karya. Penulis memilih calung karena dari latar belakang penulis berasal dari warga Banyumas, dan lebih familier terhadap calung Banyumas. Pada pertunjukan calung Banyumas, umumnya hanya menggunakan dua gambang, tetapi pada karya ini penulis memilih tiga gambang dengan beberapa alasan. Alasan pertama, pada garap karawitan Banyumas terdapat tiga pola tabuhan pada instrumen *gambang*. *Gambang* satu dan *gambang* dua melakukan imbal seperti biasa dan *gambang* yang ketiga menggunakan pola tabuhan buka tutup. Alasan yang kedua yaitu agar lebih *rame* dalam penyajian karya, walaupun begitu tetap mempertimbangkan garap kesesuaian suasana pada alur cerita.

Penulis dalam menentukan para pengrawit yang memainkan gamelan calung melalui berbagai pertimbangan, antara lain kemampuan memainkan ricikan, pemahaman terhadap karawitan Banyumasan, serta kesesuaian karakter pengrawit

dengan kebutuhan garap. Seperti contohnya, dalam menentukan pengrawit/pendukung untuk masing-masing instrumen yang terdapat pada gamelan Calung Banyumas, dalam menentukan seorang *penggambang* juga dipertimbangkan. Penulis memilih tiga orang untuk menabuh ricikan *gambang* dengan berbagai pertimbangan. Selain paham dengan karawitan Banyumasan, ketiga orang tersebut sudah mempunyai *chemistry* satu sama lain, sehingga pola tabuhan khas banyumas terutama pada bagian pola *imbal* sudah tidak diragukan lagi. Salah satu *penggambang* dari ketiga penabuh tersebut mempunyai bakat memainkan suling, penulis menambahkan suling untuk *disambi* (rangkap) oleh *penggambang* tersebut. Cengkok yang digunakan yaitu menggunakan cengkok-cengkok *sulingan* karawitan Yogyakarta sebagai bentuk kontribusi penulis selama belajar di ISI Yogyakarta.

Selanjutnya penulis menentukan penabuh instrumen *dendhem*. Penulis mencari penabuh yang benar-benar teguh dalam praktiknya. *Dendhem* jika disamakan dengan gamelan ageng seperti instrumen *demung*, *saron*, *slenthem* yaitu sebagai *pemangku lagu* (memainkan melodi atau notasi dasar) (Suhardjono, 2025). Selanjutnya dalam mencari penabuh *kenong*, penulis mencari orang yang sering menabuh instrumen kenong dalam karawitan Banyumas. Begitu juga dalam mencari penabuh *gong*. Penulis menentukan *wiraswara* dan sinden penulis memilih dengan beberapa kriteria mempunyai suara yang bagus dan paham tentang karawitan Banyumas. Seluruh keputusan yang diambil bertujuan untuk mewujudkan sajian karawitan yang selaras dengan konsep karya dan mampu mengkomunikasikan pesan yang terkandung di dalamnya.

6. Pertimbangan Garap

Pertimbangan garap pertunjukan karawitan dalam berbagai konteksnya adalah dapat menghasilkan sajian gending yang maksimal, dalam arti pilihan repertoar dan garap repertoar, kualitas hasil yang tinggi sesuai dengan konteks pertunjukan, konteks sosial maupun hubungan atau layanan seni maupun manfaatnya bagi berbagai hal dan berbagai pihak. Penyajian karya dapat berlangsung secara optimal apabila didukung oleh gamelan yang baik, pengrawit yang hebat, tempat yang nyaman, fasilitas pendukung (akustik ruang, *sound system*) yang memadai dan audience yang simpatik (Supanggah, 2009). Penulis mendasarkan keputusan penggarapan pada pertimbangan musikal dan nonmusikal yang saling berkaitan. Secara musikal, *pathet* menjadi salah satu pertimbangan utama karena berperan dalam membentuk rasa, karakter, dan nuansa musikal yang dihasilkan dalam sajian. Sementara itu, secara nonmusikal, alur cerita dijadikan acuan untuk menentukan arah penggarapan agar setiap bagian gending mampu merepresentasikan suasana dan makna yang sesuai dengan perkembangan cerita. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan garap dalam karya ini merupakan hasil pertimbangan antara fungsi *pathet* sebagai pembentuk rasa musikal dan kebutuhan alur cerita sebagai media penyampaian gagasan karya.

Gending-gending Banyumasan tidak memiliki *pathet nem*, hanya ada dua *pathet* yaitu *menyura* dan *sanga*. Menurut penulis, gending Banyumasan tidak memiliki *pathet nem* yaitu karena warga Banyumas memiliki karakteristik atau sifat ceria, lucu, *energik*. Orang Banyumas jika berbicara juga langsung pada intinya atau berbicara apa adanya yang disebut *cablaka*. *Cablaka* adalah karakter yang

disetuskan secara spontan orang Banyumas terhadap suatu fenomena yang tampak di depan mata. *Cablaka* sering diartikan sebagai karakter yang mengedepankan keterusterangan orang Banyumas. Artinya, orang Banyumas lebih senang berbicara apa adanya dan tidak menyembunyikan sesuatu. Akibat *cablaka* orang Banyumas, orang lain terkadang mengira bahwasannya orang Banyumas seperti tidak memiliki unggah-ungguh (etika), lugas, atau bahkan kurang ajar (Priyadi Sugeng, 2007).

Pertimbangan *pathet* untuk merepresentasikan suasana pada penelitian ini, walaupun pada karawitan Banyumas hanya ada dua *pathet* tetapi tetap dipertimbangkan supaya dalam proses pemilihan gending bisa untuk mewakili dari suasana yang ada. Alur cerita sebagai rujukan dalam proses penataan gending Banyumasan terdapat suasana sedih, oleh karena itu pada fase konflik dan suasana sedih tersebut menggunakan gending Banyumasan *pathet sanga*. *Pathet sanga* menggambarkan suasana yang serius, penuh perenungan (kontemplasi), khidmat, kesedihan dan mulai agak tegang. Suasana ini erat kaitannya dengan waktu penyajiannya dan kondisi dramatik cerita (Wikandaru & Sayuti, 2019). Suasana pada bagian awal dan akhir menggunakan *pathet manyura*, karena *pathet* tersebut lebih tepat untuk merepresentasikan suasana pada alur cerita penulis.

D. Peran Kendang dalam Penyajian

Kendang merupakan salah satu alat musik tradisional yang memiliki peran penting, khususnya dalam karawitan Jawa. Bentuk kendang umumnya berbentuk tabung dengan dua sisi yang ditutup oleh kulit hewan. Masing-masing sisi menghasilkan karakter bunyi yang berbeda ketika dipukul menggunakan tangan. *Kendhang* terbuat dari bahan alami yang telah dipilih, bagian *kendhang* biasanya

dibuat dari kayu, kayu yang digunakan juga tidak sembarang kayu, biasanya *kendhang* menggunakan kayu nangka karena kualitas lebih baik dibandingkan kayu lainnya. Sementara itu, bagian kedua sisi menggunakan kulit hewan, seperti kulit sapi atau kulit kerbau yang diregangkan untuk menghasilkan suara yang diinginkan. Kedua sisi membran tersebut diikat dan ditarik menggunakan tali, rotan dan *lulang*, serta dilengkapi dengan cincin penahan atau *suh* agar ketegangan kulit dapat diatur sesuai kebutuhan (Saepudin, 2018).

1. *Kendhang* Sebagai *Pamurba Irama*

Kendhang dalam karawitan jawa memiliki kedudukan yang sangat penting sebagai *pamurba irama*, yaitu pengatur dan pengendali irama dalam sajian gending. Istilah *pamurba irama* sendiri merujuk pada peran dominan *kendhang* dalam menentukan jalannya irama, baik dari segi *laya*, perubahan irama, maupun dinamika atau *laya*. Sebagai *pamurba irama*, *kendhang* berfungsi untuk mengatur kecepatan (*laya*) dalam sebuah gending, apakah disajikan dalam tempo lambat, sedang, atau cepat (Setiawan, 2022).

Pengendhang memiliki kewenangan untuk mempercepat atau memperlambat jalannya musikal sesuai dengan kebutuhan ekspresi atau struktur *gendhing* yang sedang dimainkan. *Kendhang* juga berperan sebagai pemberi aba-aba atau isyarat kepada seluruh pemain gamelan. Melalui pola-pola *sekarang*,

pengendang memberi tanda terjadinya perubahan bagian dalam gending, seperti masuk ke bagian *ompak*, berhenti (*suwuk*) atau peralihan irama.

2. *Kendhang* Sebagai Pembentuk Karakter dan Rasa *Gendhing*

Fungsi *kendhang* juga berkaitan erat dengan pembentuk karakter dan rasa *gendhing*. *Kendhang* mengatur dinamika permainan, seperti keras lembutnya bunyi serta penekanan-penekanan tertentu yang menciptakan suasana musikal. *Kendang* sebagai pamurba irama tidak hanya berfungsi sebagai pengatur tempo, tetapi juga pengendali utama yang mengarahkan struktur, dinamika, serta ekspresi dalam penyajian. *Kendhang* mampu membentuk suasana musikal melalui variasi atau aksentuasi tabuhan. Misalnya, pola tabuhan yang lembut dan tenang dapat menghadirkan suasana halus dan khidmat, sedangkan pola tabuhan yang tegas dan dinamis dapat menciptakan kesan gagah dan penuh semangat. Oleh karena itu, *kendhang* tidak hanya berfungsi sebagai pengatur irama, tetapi juga memiliki fungsi estetis dalam membangun ekspresi musikal.

Pembentukan rasa dalam sebuah gending sangat dipengaruhi oleh kemampuan seorang pengendang dalam memahami isi, karakter, serta makna yang terkandung di dalam gending yang disajikan. Pengendang tidak hanya berperan sebagai pengatur irama dan tempo, tetapi juga sebagai pengendali dinamika musikal yang turut menentukan arah pembentukan suasana dalam sajian karawitan. Oleh karena itu, seorang pengendang dituntut memiliki kepekaan rasa yang tinggi agar mampu menafsirkan karakter gending secara tepat dan menerjemahkannya ke dalam permainan *kendang* yang sesuai. Kepekaan tersebut diperlukan untuk membangun berbagai nuansa emosional, seperti suasana gembira, sedih, haru,

tegang, semangat, maupun suasana lainnya yang dibutuhkan dalam penyajian. Dengan demikian, permainan kendang dapat berfungsi sebagai media ekspresi yang mampu memperkuat representasi setiap fase alur karya yang telah disusun, sehingga pesan dan rasa yang ingin disampaikan kepada penonton dapat diterima secara lebih optimal.

3. Bentuk Sekaran Kendhang pada Gendhing

Istilah *sekaran* dalam konteks ini berasal dari kata “sekar” yang memiliki arti lagu, sedangkan *kendhang* adalah instrumen gamelan Jawa yang berfungsi sebagai pengatur tempo, dinamika, dan memberikan tekanan ritmis pada *gendhing*. *Sekaran kendhang* dapat diartikan sebagai pola-pola tabuhan *kendhang* yang digunakan untuk mengisi ruang dalam sebuah sajian *gendhing*, dan improvisasi terstruktur dari *pengrawit* mengenai keterampilan teknik, kreativitas, maupun rasa musikalitas terhadap dinamika sajian *gendhing* yang disajikan. Kreativitas dalam musik karawitan berasal dari kata dasar *create* yang berarti “mencipta” diartikan sebagai menciptakan sesuatu yang baru atau sebuah tindakan *copy* dan *paste*. Karya baru maksudnya adalah menciptakan karya yang benar-benar baru baik dari segi konsep maupun garap. Lain halnya dengan proses *copy* dan *paste*, dengan maksud membuat karya baru dengan mengambil potongan dari karya yang telah ada, disusun dan dijadikan sebuah rangkaian karya. Kedua pengertian tersebut dianggap sah sebagai kegiatan kreatif dalam karawitan (Gunawan & Sugiyanto, 2014).

Penulis merasa penting untuk memberikan pemahaman singkat tentang pengetahuan gending, khususnya terkait dengan bentuk dan strukturnya pada gending-gending Banyumasan. *Sekaran* kendang dalam gending Banyumasan

memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari gaya Surakarta dan Yogyakarta, baik dari segi struktur maupun bentuknya. Gaya Banyumasan cenderung menampilkan ekspresi musikal yang lugas, sehingga berpengaruh langsung terhadap bentuk *sekaran* yang digunakan. Oleh karena itu, pemahaman terhadap bentuk dan struktur gending Banyumasan menjadi dasar yang penting dalam menentukan garap kendang agar sesuai dengan karakteristik musikal serta estetika karawitan Banyumasan.

Bentuk *sekaran* gending Banyumasan tidak sepenuhnya terikat pada pakem baku, melainkan bersifat semi improvisasi dengan tetap mengacu pada pola dasar yang telah dikenal dalam tradisi. Hal ini memungkinkan pengendang untuk mengembangkan variasi pukulan sesuai dengan konteks sajian, tanpa mengabaikan kesinambungan irama dan keselarasan dengan instrumen lain. Bentuk *sekaran* kendang pada gending Banyumasan dapat dianalisis melalui beberapa aspek utama. Segi strukturnya, *sekaran* cenderung menggunakan pola yang relatif sederhana namun memiliki aksentuasi yang kuat. Penekanan pada ketukan tertentu (aksen) menjadi ciri dominan yang berfungsi memperjelas alur irama serta memperkuat hubungan dengan *balungan gendhing*.

Bentuk *sekaran* kendang Banyumasan mencerminkan prinsip kesederhanaan yang dinamis. Artinya, meskipun pola yang digunakan tidak terlalu rumit, namun pengolahannya mampu menghadirkan nuansa musikal yang hidup, *energik*, dan komunikatif. Fleksibilitas dalam improvisasi menjadi bagian integral, dimana pengendang dapat menyesuaikan pola permainan dengan suasana pertunjukan, karakter gending.

Berikut *kendhangan sekaran* Banyumasan yang digunakan pada penyajian:

Irama Lancar

1.) Pola 1:

↳ $\overline{t} \overline{p} \overline{p} \overline{t}$

2.) Pola 2:

◦ $p \ell \circ \flat$

3.) Singget:

. t . d t . b d . p p . d b p . \flat

4.) Peralihan:

\flat t \flat t p t d b . p . $\overline{b} \ell$. p . d

Irama gobyog

1) *sekaran 1:*

$\overline{k} \overline{t} \overline{b}$ $\circ \circ$ $\overline{t} \overline{t} \ell$ $\overline{k} \overline{t} \overline{b}$ $\circ \circ$ $d d$

2) *sekaran 2:*

$\overline{t} \overline{b} \overline{p}$ $\overline{t} \overline{p} \overline{p}$ \overline{p} $\overline{t} \overline{b} \overline{b}$ $\overline{t} \overline{p} \overline{p}$ \overline{p}

3) *sekaran 3a*

. p t $\overline{t} \overline{p}$. p t p p t t b d t . d d .

4) *sekaran 3b*

$\overline{b} \overline{b} \overline{t}$ \overline{b} \overline{b} $\overline{b} \overline{t}$ \overline{b} $\overline{b} \overline{t}$ \overline{b} $\overline{b} \overline{t}$. b d .

5) *sekaran 4*

t p $\overline{t} \ell$. $\overline{t} \overline{p} \overline{t}$ k t \overline{b} d . d \overline{b} t k

6) *sekaran seleh*

. $\overline{t} \overline{p} \overline{t} \overline{p} \overline{b}$ $\overline{t} \overline{p}$ d

7) *Singget*

$\overline{t} \overline{k} \overline{d}$ $\overline{k} \overline{t} \overline{k}$ $\overline{p} \overline{t} \overline{d} \overline{p}$ $\overline{t} \overline{d} \overline{p} \overline{p} \overline{p}$ $\overline{p} \overline{d} \overline{d}$ \overline{b} $\overline{b} \overline{t}$ $\overline{k} \overline{t} \overline{p} \overline{p} \overline{p} \overline{d} \overline{t} \overline{p} \overline{d}$

8) *Keweran pendek*

$\bar{b} \bar{t} . d d d \bar{b} . t . \bar{t} \bar{l} p t . \bar{t} \bar{l} p t . \bar{b} \bar{l} . \bar{p} \bar{t}$
 $\bar{b} \bar{l} . \bar{p} \bar{t} \bar{b} \bar{b} d . . d d . d . b \bar{l} p d t \bar{b} \bar{b} d \bar{b}$

9) *Keweran panjang*

$\bar{t} \bar{t} \bar{t} . \bar{b} \bar{p} \bar{t} \bar{t} \bar{p} \bar{p} \bar{t} \bar{p} \bar{p} \bar{d} \bar{l} . \bar{p} \bar{t} \bar{d} \bar{l} \bar{p} \bar{t} \bar{d} \bar{p} \bar{d} \bar{b} \bar{b} \bar{b} \bar{b} \bar{b} \bar{t} \bar{b} \bar{t} \bar{p} \bar{p} \bar{p}$
 $\bar{p} \bar{p} \bar{t} \bar{t} \bar{b} \bar{b} \bar{b} \bar{t} \bar{p} \bar{b} \bar{t} \bar{p} \bar{t} \bar{d} \bar{l} \bar{p} \bar{t} \bar{b} \bar{b} \bar{t} \bar{t} \bar{b} \bar{p} \bar{p} \bar{b} \bar{t} \bar{t} \bar{b} \bar{p} \bar{d}$

10) *Seseg*: $d d . . d d . b d t d t . d . b$ **E. Kendang dalam Karya “Luber”**

Berdasarkan uraian mengenai peran dan fungsi kendang dalam penelitian ini, dapat dipahami bahwa instrumen kendang tidak hanya berfungsi sebagai pengatur irama dan tempo sajian, tetapi juga sebagai media ekspresi yang berperan dalam membangun karakter, suasana, serta dinamika musikal sesuai dengan alur dramatik yang dihadirkan. Melalui berbagai pertimbangan garap yang telah dijelaskan, pengolahan kendang menjadi salah satu unsur penting dalam mendukung tercapainya kesatuan estetis karya. Selanjutnya, pembahasan akan diarahkan pada aspek berikutnya yang turut berkontribusi dalam proses pembentukan dan penyajian karya “*Luber*” secara menyeluruh

1. Kendangan *Ketawang Gunung Sari laras slendro pathet manyura*

Ketawang Gunung Sari pada bagian *ompak* memiliki ciri 16 *thuthukan* dalam satu *gongan*. *Ketawang Gunung Sari* sendiri termasuk kategori *gendhing Banyumasan* yang bentuknya paling besar, karena *gendhing-gending Banyumasan* kebanyakan berbentuk *lancaran*. Garap *kendhangan* pada *ketawang Gunung Sari* menggunakan garap *kendhangan golean*.

Berikut ini merupakan kendhangan Ketawang Gunung Sari menggunakan *sekaran golekan* yang digunakan pada bagian *ompak*.

t p̄l̄d t d t . b̄l̄

. p . t̄p̄ t̄p̄t d b p̄l̄d t . b̄ . p̄p̄l̄b̄ (d̄ . b̄)

. p̄p̄l̄b̄d̄ . b̄ . p̄p̄l̄b̄ d . b d t b d p b̄

. k t . p p p p k̄t̄k̄t̄b̄l̄ . b̄ . p̄p̄l̄b̄d̄ . b̄

. p̄p̄l̄b̄d̄ . b̄ . p̄p̄l̄ b̄ . t̄ k̄p̄t̄p̄l̄d̄p̄l̄ k̄t̄b̄b̄l̄ . t̄

. p̄p̄ p̄p̄ . p̄ p̄ . b̄p̄ p̄ b̄p̄p̄ b̄p̄ l̄dt p̄l̄(d̄)

p̄b̄ . p̄d̄ p̄b̄ . p̄d̄ b̄ t̄ b̄l̄b̄b̄b̄l̄ . p̄ t̄b̄p̄p̄ b̄

. b̄p̄ p̄ p̄p̄ . b̄p̄ p̄ p̄p̄ . p̄p̄ p̄ p̄p̄ . b̄p̄ p̄ p̄p̄

b̄p̄p̄p̄b̄p̄p̄p̄ b̄p̄p̄p̄t̄b̄ . t̄ k̄p̄t̄p̄l̄d̄p̄l̄ k̄t̄b̄b̄l̄ . p̄p̄

. p̄p̄ p̄p̄ . d d b̄l̄b̄t̄ . b̄t̄p̄t̄ . b̄ b̄ b̄ (b̄)

b̄ . b̄ . b̄ . b̄ t̄k̄ . t̄k̄ . b̄ . b̄ . b̄ . b̄ t̄p̄ . t̄p̄ .

b̄ . b̄ . t̄b̄ . k̄p̄p̄l̄b̄db̄ b̄d̄ . p̄l̄p̄p̄l̄ k̄t̄k̄p̄td̄

k̄t̄k̄p̄td̄ k̄t̄k̄p̄td̄ b̄dd d t d t d b̄

Kendangan *Golekan* di atas menggunakan *sekaran pinatut*. Penerapan kendangan tersebut dalam karawitan Banyumas tidak hanya pada Ketawang Gunung Sari melainkan gending Banyumas yang lain.

2. Kendangan *Lancaran Tludur laras slendro pathet sanga*

Gending *Lancaran Tludur* mempunyai 4 baris (*gatra*) atau *gongan*, dan 16 *thuthukan* dalam satu *gongan*. Garap penyajian gending *Tludur* terdapat *geguritan*. Ketika menuju *geguritan* dan *gobyog* pada gending *Tludur* terdapat kendangan *peralihan*. Berikut ini merupakan *sekaran* kendang dalam penyajian *Lancaran Tludur laras slendro pathet sanga*.

Kendhangan Peralihan menuju geguritan

$\underline{p \ p \ , \ p \ , \ p \ p \ p}$	$\underline{\cdot \ k \ p \ b \ \cdot \ k \ p \ t}$
$\underline{p \ t \ p \ t \ \ b \ p \ \cdot \ b}$	$\underline{\cdot \ k \ p \ b \ \cdot \ k \ p \ t}$
$\underline{\cdot \ t \ p \ p \ \cdot \ p \ \cdot \ p}$	$\underline{t \ \bar{p} \bar{d} \ p \ \ d \ b \ t \ \cdot \ p}$
$\underline{p \ \bar{p} \bar{\circ} \ \bar{p} \ \bar{\circ} \ \bar{p} \ \bar{t} \ \bar{b} \ \bar{p}}$	$\underline{\bar{b} \bar{d} \bar{t} \ \bar{d} \ \bar{t} \bar{k} \ \bar{t} \bar{p} \ \bar{b} \ \bar{k} \bar{t} \ \bar{p}}$

Pada *sekaran peralihan* di atas diambil pada bagian *gatra* ke tiga dan ke empat. *Sekaran peralihan* di atas digunakan sebelum masuk pada bagian *Geguritan*.

Kendangan geguritan

Versi 1: $\underline{p \ p \ \bar{p} \bar{\ell} \ , \ \bar{p} \bar{\ell} \ , \ \bar{p} \bar{\ell} \ , \ \bar{p} \bar{\ell} \ \bar{b} \bar{d} \ \bar{p} \bar{\ell} \ \bar{d} \bar{b} \ \bar{p} \bar{\ell} \bar{b} \ \bar{d} \ \bar{d} \ \bar{t}}$

Versi 2: $\underline{p \ , \ \bar{b} \ \cdot \ \bar{p} \bar{\ell} \ , \ \bar{p} \ \bar{t} \ \bar{b} \bar{d} \ \bar{b} \bar{d} \ \bar{p} \bar{\ell} \ \bar{p} \bar{\ell} \ \bar{b} \bar{d} \ \bar{b} \bar{d} \ \bar{p} \bar{\ell} \ \bar{b} \ \bar{d} \ \bar{b} \bar{d} \bar{b} \bar{d}}$

$\underline{\bar{p} \bar{\ell} \ \bar{d} \ \bar{b} \ \bar{p} \bar{\ell} \ \bar{d} \ \bar{d} \ \bar{t} \ \bar{k} \bar{t} \bar{p} \ \bar{b} \ \bar{p} \ \bar{t}}$

versi 3: $\underline{\cdot \ p \ , \ \bar{b} \ \bar{t} \ \bar{p} \bar{\ell} \ \bar{d} \ \bar{d} \ \bar{t}}$

versi 4: $\underline{\bar{k} \bar{k} \bar{t} \ \bar{p} \bar{\ell} \bar{b} \ \bar{p} \bar{\ell} \ \bar{k} \bar{t} \ \bar{b} \bar{b} \ \cdot \ p \ p \ p \ \bar{p} \bar{p} \ \bar{b} \bar{d} \ \bar{d} \bar{b} \ \bar{b} \bar{t} \bar{k} \bar{t} \bar{p} \ \bar{t} \bar{b} \ \bar{b} \ \bar{b} \bar{b}}$

versi 5: $\overline{p\ell}$, $\overline{p\ell}$, $\overline{p\ell}$ t d $\overline{p\ell}$ \overline{bd} $\overline{p\ell}$ \overline{bd} , \overline{kt} \overline{bdd} t

Geguritan merupakan *kendhangan pinatut*. *Sekaran kendhangan Geguritan* mempunyai konsep sajian yang sama seperti sajian *palaran*. Pada sajian *palaran*, sindenan biasanya dibarengi dengan kendangan *palaran* yang bersifat *pinatut*. Pada *singget seleh* kendangan sesuai dengan *seleh* sindenan. Begitu pula pada *Lancaran Tlutur Geguritan Banyumas*. *Sekaran* kendangan dalam karya ini hasil kreativitas penulis dan beberapa mengambil *sekaran* kendangan dari Sukendar.

3. Kendangan *Lancaran Suka Balen laras slendro pathet manyura*

Gending *Lancaran Suka Balen* pada irama I mempunyai 4 baris (*gatra*) atau *gongan* dan 8 *thuthukan* setiap *gongan*. Ketika menuju *gobyog* terdapat *peralihan*, pada irama *gobyog* mempunyai 4 baris (*gatra*) atau *gongan* dan 8 *thuthukan* setiap *gongan*. Berikut ini merupakan *sekaran* kendang yang digunakan dalam penyajian gending *Lancaran Suka Balen laras slendro pathet manyura*.

\overline{t} \overline{t} \overline{t} \overline{t}	\overline{t} \overline{t} \overline{t} \overline{t}	$\overline{p\ell}$. $\overline{p\ell}$.	$\overline{p\ell}$. $\overline{p\ell}$ \overline{kt}
. $\overline{p\ell}$ \overline{kb} .	$\overline{p\ell}$ \overline{kt} d b	$\overline{p\ell}$ d b b	. $\overline{p\ell}$ \overline{bdb}

Notasi di atas merupakan kendangan *palaran mijil* yang masih menjadi bagian pada gending *Suka Balen*. *Sekaran singget* dilakukan pada dua suku kata terakhir dalam baris *cakepan* yang merupakan titik *seleh*. Hal ini membutuhkan keselarasan rasa (*ulat-ulatan*) antara *pengendhang* dengan pembawa lagu atau vokal dalam menyajikan *palaran* pada *seleh singget*. *Sekaran* yang digunakan pada bagian ini adalah *sekaran pinatut* yang berarti *matut* lagu ataupun karakter dari *gendhing* tersebut. Setiap *pengendang* memiliki keterampilan dalam mengisi ruang dan waktu pada *palaran* tersebut.

Berikut ini *sekaran* kendangan irama *lancar*

Garap skema 1 irama 1

$\| \cdot 3 \cdot 1 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 1 \cdot 3 \cdot 6 \|$
 Pola 1

$\cdot \dot{1} \cdot 5 \cdot \dot{1} \cdot 6 \cdot 3 \cdot 1 \cdot 3 \cdot 2 \|$
 pola 1

$\cdot 6 \cdot 6 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 5 \cdot 6 \|$
 pola 1 singget

$\cdot 3 \cdot 5 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 1 \cdot 3 \cdot 2 \| \|$
 singget pola 2

Garap skema 2 irama 1

$\| \cdot 3 \cdot 1 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 1 \cdot 3 \cdot 6 \|$
 Pola 2

$\cdot \dot{1} \cdot 5 \cdot \dot{1} \cdot 6 \cdot 3 \cdot 1 \cdot 3 \cdot 2 \|$
 pola 2

$\cdot 6 \cdot 6 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 5 \cdot 6 \|$
 pola 2 $\frac{1}{2}$ singget

$\cdot 3 \cdot 5 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 1 \cdot 3 \cdot 2 \| \|$
 suwuk

Skema di atas untuk mempermudah pengendang dalam menyajikan gending. Adanya skema tersebut pengendang tinggal menerapkan pola-pola kendangan pada *lancaran Suka Balen laras slendro pathet manyura* ke dalam bentuk penyajian.

BAB V PENUTUP

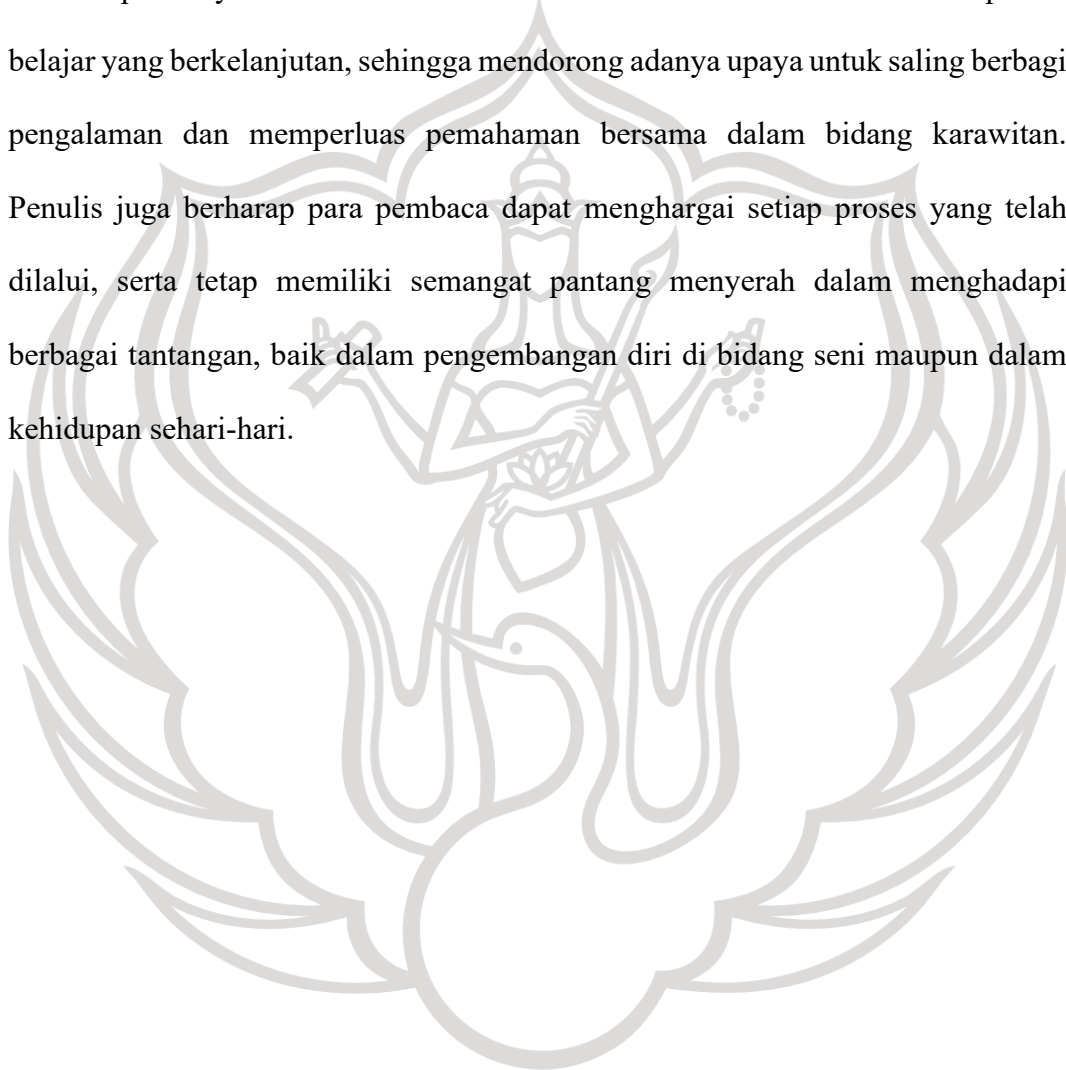
A. Kesimpulan

Konsep *Lumaku Bebarengan* dalam penyajian karawitan Banyumasan dapat mempresentasikan pengalaman personal penulis melalui penggambaran perjalanan hubungan bersama kekasih yang diwujudkan ke dalam bentuk musikal. Pengalaman tersebut diungkapkan melalui tahapan cerita yang meliputi pertemuan, tumbuhnya rasa, konflik, hingga tercapainya kembali keselarasan hubungan. Selanjutnya konsep tersebut diterapkan melalui pengolahan unsur musikal seperti irama, dinamika, vokal, dan garap ricikan dalam sajian gamelan calung Banyumasan. Dengan demikian, konsep *Lumaku Bebarengan* tidak hanya menjadi tema karya, tetapi juga menjadi dasar dalam membangun suasana, rasa, dan alur dramatik penyajian karawitan.

Proses pemilihan dan penataan gending Banyumasan dalam karya ini menggunakan gamelan calung dengan mempertimbangkan kesesuaian antara alur cerita, makna cakapan, judul gending, serta karakter musikalnya. Gending *Ketawang Gunung Sari*, *Lancaran Tlutur*, dan *Lancaran Suka Balen*, dipilih karena memiliki rasa dan makna yang mampu mendukung suasana pada setiap fase cerita. Penataan gending dilakukan secara berkesinambungan agar membentuk satu kesatuan alur dramatik yang utuh. Melalui proses tersebut, karawitan Banyumasan terbukti memiliki fleksibilitas garap dan mampu menghadirkan berbagai suasana emosional, termasuk suasana sedih dan reflektif.

B. Saran

Berangkat dari pengalaman serta berbagai kendala yang penulis alami selama menyusun Tugas Akhir ini, dapat disimpulkan bahwa wawasan di bidang karawitan masih sangat luas dan membutuhkan pendalaman yang lebih intens, serta belum sepenuhnya dikenal secara umum. Penulis sendiri masih berada dalam proses belajar yang berkelanjutan, sehingga mendorong adanya upaya untuk saling berbagi pengalaman dan memperluas pemahaman bersama dalam bidang karawitan. Penulis juga berharap para pembaca dapat menghargai setiap proses yang telah dilalui, serta tetap memiliki semangat pantang menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan, baik dalam pengembangan diri di bidang seni maupun dalam kehidupan sehari-hari.



DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Tertulis

- Budiarti, M., & Siswati, S. (2021). Kreativitas Suryati Dalam Menyajikan Cengkok Sindhenan Banyumasan. *Keteg : Jurnal Pengetahuan, Pemikiran Dan Kajian Tentang Bunyi*, 19(2), 85–99. <https://doi.org/10.33153/keteg.v19i2.3076>
- Carolyn ellis. (2011). *The Ethnographic I*. Left Coast Press, Inc. Routledge.
- Creeswell, J. W. (2015). Penelitian Kualitatif & Desain Riset Edisi 3 (S. Z. Qusdy (ed.); Yogyakarta). Pustaka Belajar.
- Gunawan, A., & Sugiyanto, D. (2014). Proses kreatif antonius wahyudi sutrisno sebagai komposer gamelan. *Keteg : Jurnal Pengetahuan, Pemikiran Dan Kajian Tentang "Bunyi,"* 14(1), 1–13.
- Huda, M. N., & Saddhono, K. (2017). Wayang Purwa Gagrag Banyumasan dan Peran Wali. *IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 15(1), 135–148. <https://doi.org/10.24090/ibda.v15i1.2017.pp135-148>
- Kartawi, D. (2016). *Gending-Gending Banyumas*. ISI Press Surakarta.
- Pamungkas, B. D. (2026). Skripsi 'Kandheg' Representasi Pengalaman Pribadi Berbasis Penataan Gending.
- Pangestu, P. (2023). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. In *Garap Dan Karakter Dalam Lancaran Thutur Geguritan Banyumas Laras Slendro Pathet Sanga* (Vol. 3, Issue 1210620032). <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- Priyadi Sugeng. (2007). Cablaka Sebagai Inti Model Karakter Manusia Banyumas. *Diksi*, 14(1), 11–18.
- Reflektif, M., Penelitian, D., & Sosial, I. (2019). *Berbicara Autoetnografi : Metode Reflektif Dalam Penelitian Ilmu Sosial*. 14(1), 15–24.
- Saepudin, A. (2018). *Mengenal Kendang*. UPT Perpustakaan ISI yogyakarta.
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif* (Hamzah (ed.)). Pustaka Ramadhan, Bandung.
- Senawangi. (1983). *Pathokan Pedhalangan Gagrag Banyumas*. PN Balai Pustaka.
- Setiawan, S. (2022). Organologi dan Bunyi Kendang Jawa. *Mebang Kajian Budaya Musik Dan Pendidikan Musik*, 2(2), 75–90.
- Siregar, N. (2002). *Metode dan teknik wawancara*. Universitas Medan Area.
- Sugimin. (2011). *Notasi Kendhangan*.
- Suhardjono. (2025). Swara Saronder: Sebuah Komposisi Karawitan Interpretasi Unsur Tiga Dalam Instrumen Gamelan. *Kêtég*, 24(2), 117–131. <https://doi.org/10.33153>
- Suharto. (2018). Peran Seniman Banyumas dalam Pelestarian Calung Banyumasan: Studi Kasus pada Seniman Sujiman Bawor. *Indonesian Journal of Conservation*, 07(01), 31–41. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijc>
- Supanggih, R. (2009). *Bothekan Karawitan II: Garap* (waridi (ed.)). ISI Press Surakarta.
- Suraji. (2013). Tinjauan Ragam Bentuk Thutur dan Korelasinya. *Keteg : Jurnal Pengetahuan, Pemikiran Dan Kajian Tentang "Bunyi,"* 13(1), 123–152.
- Wikandaru, R., & Sayuti, S. A. (2019). Ontologi Pathet : Kajian Kritis Terhadap Pathet Sebagai Representasi Norma Pergelaran Wayang. *Filsafat*, 29(2), 244–

274. <https://doi.org/10.22146/jf.48784>

Windarto Tri. (2023). Kata Serapan Dalam Bahasa Jawa. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching.*, 12(2), 116–126.

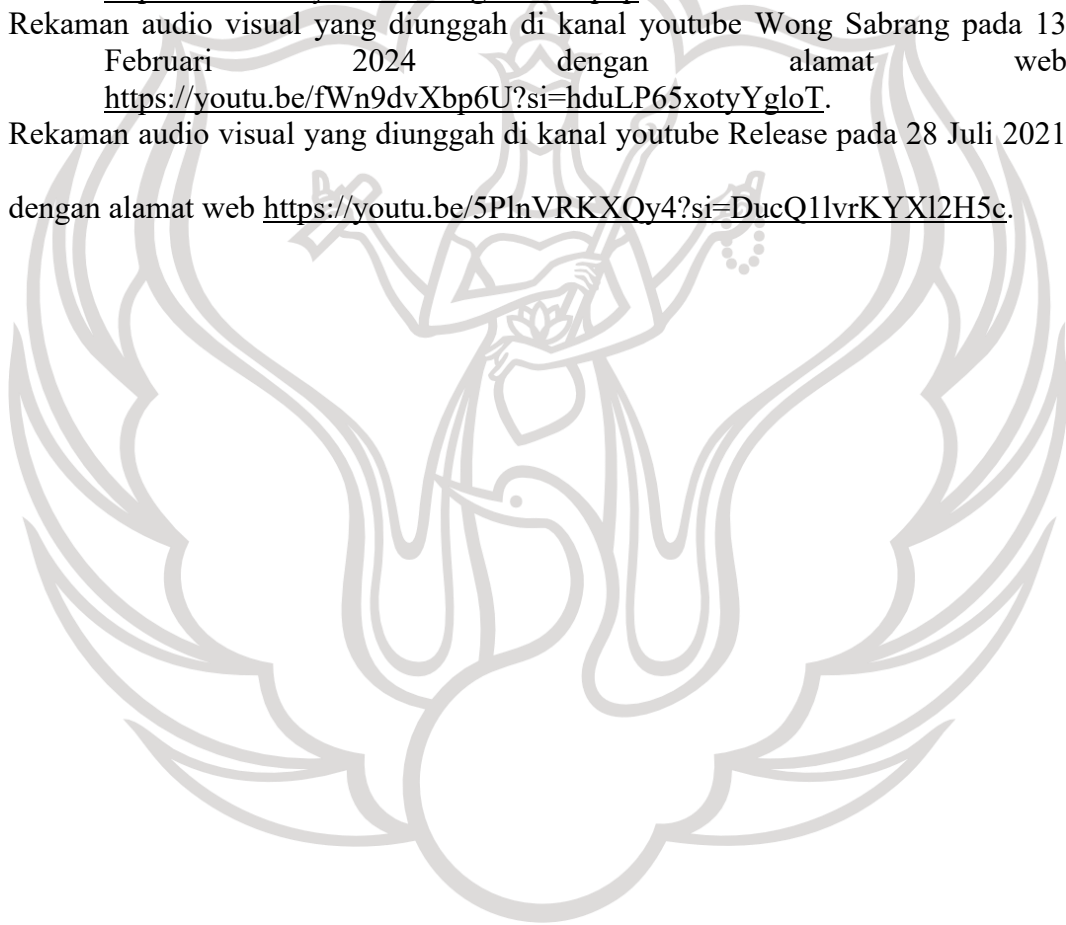
B. Webtografi

Rekaman audio visual yang diunggah di kanal youtube Fondazione Giorgio Cini pada 21 Januari 2025 dengan alamat web <https://youtu.be/kaXBy3Z0lrk?si=BZGXpgtvws-JNVLh> menampilkan gending banyumasan yaitu lancaran Suka Balen dan Tembang Mantram.

Rekaman audio yang diunggah pada google chrome dengan alamat web <http://www.dustyfeet.com/lagu/index.php>.

Rekaman audio visual yang diunggah di kanal youtube Wong Sabrang pada 13 Februari 2024 dengan alamat web <https://youtu.be/fWn9dvXbp6U?si=hduLP65xotyYgloT>.

Rekaman audio visual yang diunggah di kanal youtube Release pada 28 Juli 2021 dengan alamat web <https://youtu.be/5PlnVRKXQy4?si=DucQ1lvrKYX12H5c>.



DAFTAR ISTILAH

- Buka* :Istilah dalam karawitan untuk penyebutan bagian *kalimat* lagu yang disajikan untuk mengawali suatu penyajian gending.
- Cakepan* :Syair atau lirik lagu yang digunakan pada bagian vokal karawitan jawa.
- Garap* :Tindakan kreatif untuk mewujudkan gending atau lagu dalam bentuk penyajian sesuai dengan yang ditentukan.
- Gatra* :*Kalimat* lagu dalam komposisi gending yang terdiri dari empat ketukan.
- Gaya* :Cara atau pola tertentu yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam menempuh sesuatu.
- Gerong* :Vokal putra.
- Gerongan* :Nyanyian dalam penyajian karawitan yang dilakukan bersama.
- Irama* :Pelebaran atau penyempitan *gatra* pada gending.
- Laras* :Tata nada atau tangga nada pada gamelan, didalam gamelan Jawa memiliki dua *laras* yaitu *slendro* dan *pelog*.
- Laya* :Cepat atau lambatnya ketukan dalam *irama* yang terdiri dari lambat, sedang, cepat.
- Pamurba Irama* :Pemimpin jalannya *irama* (*ricikan* kendhang).
- Pathet* :Aturan pemakaian nada-nada dalam gending yang berpengaruh pada teknik permainannya (sistem wilayah nada).
- Pengrawit* :Penabuh *ricikan* gamelan.
- Pesindhen* :Penyanyi tunggal wanita dalam karawitan (*sindhen*).
- Sekaran* :Pola *Kendhangan*.
- Seleh* :Patokan nada tujuan yang menempati pada ketukan terakhir atau (ke-4).

Sedheng :Sedang.

Seseg :Cepat.

Sindhenan :Lagu dalam gending yang dinyanyikan oleh pesindhen dengan dilakukan secara tunggal.

Suwuk :Berhenti, atau sebagai penanda penyajian gending telah berakhir.



LAMPIRAN



Lampiran 1. Sinopsis

“Luber” merupakan karya yang terinspirasi dari pengalaman pribadi penulis bersama pasangannya dalam menjalani perjalanan asmara. Karya ini menggambarkan proses dua manusia yang berjalan bersama melalui berbagai fase kehidupan, mulai dari pertemuan, kebersamaan, hingga tantangan dalam hubungan. Melalui sajian karawitan Banyumasan dengan media gamelan calung, pengalaman emosional tersebut diwujudkan dalam bentuk musikal yang menggambarkan rasa kebersamaan, kesedihan, dan proses saling memahami. “Luber” menjadi representasi perjalanan hidup dan cinta yang dijalani secara bersama-sama.

Lampiran 2. Daftar Pengrawit

Kendang	: Adi Apriono
Sinden	: Yulinar Citra Pranasih
Wiraswara 1	: Lutfi Ashari
Wiraswara 2	: Dzaki Megantara
Gambang 1	: Rusli Ardi Kuncoro
Gambang 2	: Ezi Kurniawan
Gambang 3 + Suling	: Sadya Nagara
Dendhem	: Sidik Nurohman
Kenong	: Catur Wahyu Setiawan
Gong Bumbang	: Refandhika Chandra Wasesa

Lampiran 3. Tim Produksi

Ketua produksi	: Zeni Febriayu Puspita Asih
Sekretaris & bendahara	: Ade Bagus Prayoga
Artistik	: Desi Indra Purnomo
Set panggung	: Jefri Fuadi
Konsumsi	: 1. Yuni Rizki Lestari
	2. Ines Rahayu
	3. Dina



Humas	: 1. Sofyan Reza Almadani 2. Izza Haidar Wahyu Aji
Keamanan	: 1. Masuz Atkho Muzaki 2. Awal Diki Prasetyo 3. Narsum
Sie Acara	: 1. Arif Julianto 2. Febrian Saputra Dewa
Among tamu	: 1. Nayla 2. Shenira
Among dosen	: 1. Poejianto 2. Angkt Dian Andika
Sound & lighting	: 1. Heri Priyanto 2. Mujib Nur Azmi 3. Ngafifur Rohman 4. Afdan Adinata
Perkap	: 1. M.Azhar Nadhif I.W 2. Haikal Alfaiz
Dokumentasi	: 1. Agus Supriyatin 2. Naufan Laksana Bintang 3. Galang Anugrah Ilahi 4. Dwi Novian Saputra
Crew	: 1. Syaiful Abidin 2. Pamungkas Seno Aji 3. Faizal Firmansyah 4. Muhammad Fadlan Rohman 5. Suprpto

Lampiran 4. Notasi

Ketawang Gunung Sari Kalibagoran laras sléndro pathét manyura

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

Ompak: . 2 . 3 . 2 . 1 . 3 . 2 . 1 . (6) ||

Cibon || i 6 3 2 5 6 5 3 6 i 3̣ 2̣ 6 3 2 1

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

Gobyog

. 3 . 2 . 2 . 6̣ 2̣

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

1̣ 2 3 3 5 . 3 . 5 . 3

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

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

. 5 . 6 . i . 6 . 3 . 5 . 3 . 2

. 5 . 6 . i . 6 . i . 6 . 5 . 3

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

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

Lancaran Tlutur laras slendro pathet sanga

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

||⁺1 ⁺6 ⁺1 ⁺5 ⁺1 ⁺6 ⁺1 ⁺2 ⁺1 ⁺3 ⁺1 ⁺2 ⁺1 ⁺6 ⁺1 (5)||

Peralihan

3 3 5 3 ⁺1 ⁺6 ⁺5 3 ⁺5 ⁺3 ⁺6 5 ⁺1 ⁺6 5 (3)

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

Geguritan . . . (1)

Peralihan

3 3 5 3 ⁺1 ⁺6 ⁺5 3 ⁺5 ⁺3 ⁺6 5 ⁺1 ⁺6 5 (3)

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

Gobyog

||⁺3 ⁺2 ⁺3 ⁺1 ⁺3 ⁺2 ⁺3 ⁺5 ⁺6 ⁺5 ⁺3 ⁺2 ⁺5 ⁺3 ⁺2 (1)

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

3 3 5 3 ⁺1 ⁺6 ⁺5 3 ⁺5 ⁺3 ⁺6 5 ⁺1 ⁺6 5 (3)

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

Lancaran Suka Balen laras slendro pathét manyura

Bawa . . . ②

|| . 3 . 1 . 3 . 2 . 3 . 1 . 3 . ⑥

. 1̇ . 5 . 1̇ . 6 . 3 . 5 . 3 . ②

. 6 . 6 . 5 . 6 . 2 . 3 . 5 . ⑥

. 3 . 5 . 3 . 2 . 3 . 1 . 3 . ②

Ompak

. 3 6 5 1̇ 6 5 3 . 3 6 5 2 3 5 ⑥

Gobyog

|| . 5 1̇ 6 . 5 1̇ 6 . 5 1̇ 6 . 3 6 ⑤

. 3 6 5 . 3 6 5 . 3 6 5 . 3 1 ②

. 3 1 2 . 3 1 2 . 3 2 . 2 3 5 ⑥

. 3 6 5 1̇ 6 5 3 . 3 6 5 2 3 5 ⑥ ||

Lampiran 5. Dokumentasi



Gambar 1. Wawancara dengan Sukendar dan Daisah.
(Foto: Yulinar, 8 Februari 2026)



Gambar 2. Wawancara dengan Indrajit.
(Foto: Yulinar, 3 Maret 2026)



Gambar 3. Wawancara dengan Sungging Suharto
(Foto: Yulinar, 2 Maret 2026)



Gambar 4. Wawancara dengan Rumpoko Setyo Aji
(foto: Rusli Ardi Kuncoro, 8 Mei 2026)



Gambar 5. Proses Latihan di Sanggar Gayatri Serayu
(Foto: Sidik, 13 April 2026)



Gambar 6. Foto pengkarya dengan para pengrawit dan sindhen
(Foto: Agil, 22 Mei 2026)



Gambar 7. Pertemuan Pengkarya dan Tim Produksi
(Foto: Bagus, 15 Mei 2026)



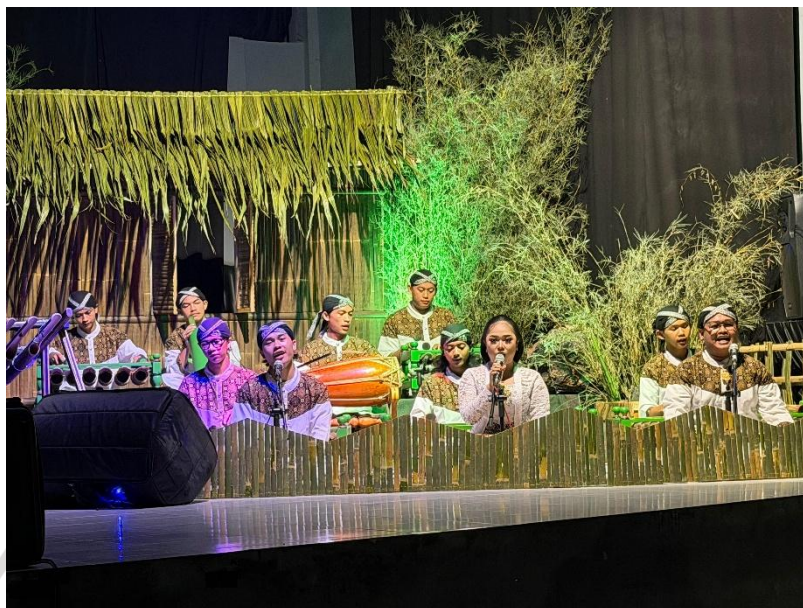
Gambar 8. Foto Pengkarya dengan Keluarga Setelah Pementasan
(Foto: Suprpto, 22 Mei 2026)



Gambar 9. Sidang Pasca Pendadaran
(Foto: Amel, 26 Mei 2026)



Gambar 10. Poster Gelar Karya
(Foto: 22 Mei 2026)



Gambar 11. Pementasan Karya "Luber"
(Foto: Aji Santoso Nugroho, 22 Mei 2026)