

BAB IV

PENUTUP

Lakon Gandamana ini pada dasarnya diadaptasi dari tiga peristiwa yaitu *jumenengan* Patih Gandamana, Gandamana *luweng* dan Gandamana *tundhung*. Pengadaptasian tiga peristiwa menjadi satu lakon dengan struktur yang utuh memerlukan kecermatan dan ketelitian tersendiri dalam proses pengubahannya. Hal ini dikarenakan, satu *lakon wayang* merupakan satu dari ratusan cerita yang saling berkaitan dan membentuk satu alur cerita yang panjang. Sehingga dalam pengubahan tiga lakon menjadi satu lakon yang berstruktur utuh, perlu memperhatikan dan mempertimbangkan penentuan peristiwa, maupun rangkaian dan jalinan peristiwa yang dibuat, beserta penentuan tokoh dalam kapasitasnya. Jalinan antar peristiwa dan persoalan yang dibuat dalam adegan maupun antar adegan harus terjalin secara logis sesuai dengan judul lakon dengan tokoh-tokoh yang dipilih dalam lakon ini.

Lakon Gandamana ini dimaksudkan untuk menyampaikan pesan moral “Bakti”. Agar gagasan, atau pesan moral yang akan disampaikan dapat terwadahi, maka pesan tersebut harus dimunculkan melalui tokoh-tokoh, peristiwa, dan permasalahan yang ada pada cerita.

Perancangan karya lakon Gandamana ini disajikan dengan gaya pakeliran Yogyakarta yang berkembang dewasa ini. Sajian yang ditampilkan juga menambahkan idiom-idiom garap baru yang membuat sajian pakeliran lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan seni pedalangan saat ini. Hal tersebut

dimaksudkan agar pertunjukan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta tetap lestari dan terus berkembang dengan berbagai inovasi baru.



KEPUSTAKAAN

Sumber Tertulis

Hadiprayitno, Kasidi. 1990. *“Ragam Lakon dalam Sastra Pewayangan”* Laporan Penelitian. Yogyakarta: Balai Penelitian ISI Yogyakarta.

Hardjowirogo. 1982. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka

Herjoko, HS. 2011. *Kidung Malam*(novel). Yogyakarta: Tembi Rumah Budaya

Mudjanattistomo, R.M. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I*.
Yogyakarta: Yayasan Habirandha Yoyakarta.

Nurgiantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Prasetya, Hanggar Budi. 2013. *“Mleset dan Gandul dalam Karawitan Pedalangan Gaya Yogyakarta: Tinjauan Budaya, Karawitanologi, dan Fisika Bumi”* *Desertasi*. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

Purwanto, Heri. 2015. *Album Kisah Wayang “Gandamana Lahir”*. Kediri

Rickyansyah, Fani. 2016. *“Ramabargawa”*. (Tugas Akhir Program S-1 Seni Pedalangan) Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Satoto, Sudiro. 1985. *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya*. Proyek Penelitian dan Pengkajian Nusantara.

Serat Panuntun Dalang. 1954. *Majalah Panjangmas* Th II No 10 Selasa Kliwon 7 Desember 1954.

Suwondo, Anang. 2017. "*Lakon Sokrasana*". (Tugas Akhir Program S-1 Seni Pedalangan) Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Wiyana, Ketut. 1995. *Yajna dan Bhakti: Dari Sudut Pandang Hindu*. Denpasar: Pustaka Manikgeni.

Wahyudi, Aris. 2012. *Cara Menjadi Jawa Menurut Lakon Dewa Ruci*. Yogyakarta: Bagaskara.

_____. 2014. *Sambung Rapet dan Greget Saut*. Yogyakarta: Bagaskara



Sumber Audio Visual

Ariyanto, Sigid Ki. 2017. Banjaran Gandamana. <https://youtu.be/XwszdyiOjzi>

Asmoro, Purbo Ki. 2015. Gandamana Tundung. <https://youtu.be/3i2whxbzxbw>

Sugito, Hadi Ki. 2015. Palasara Rabi Full audio. <https://youtu.be/Hdm57AvIasM>

Sugito, Hadi Ki. 2016. Gandamana Tundung. <https://youtu.be/FXm2ZZyRA21>

Narasumber

Ki Margiyono (67 tahun). Dalang wayang kulit tinggal di Desa Kowen, Timbulharjo, Sewon, Bantul.

Ki Mas Penewu Cermo Sutedjo (61 tahun). Dalang wayang kulit tinggal di Desa Gedongkuning, Banguntapan, Bantul.

Tutun Kundono (36 tahun). Seniman Lukis tokoh wayang tinggal di Desa kepek, Timbulharjo, Sewon, Bantul.

GLOSARIUM

- Ada-ada* : Sulukan yang diiringi dengan *dhodhogan geteran*, biasa digunakan untuk *greget sahut*
- Antal* : Tempo lambat dalam permainan gamelan
- Banjaran* : Istilah lakon wayang yang menceritakan tokoh utamanya dari lahir hingga mati
- Buka* : introduksi dalam sebuah *gendhing*
- Catur* : Dialog antar tokoh wayang
- Dhodhogan* : Salah satu iringan yang dimainkan oleh dalang menggunakan cempala tangan yang dipukulkan pada bagian dalam kotak wayang
- Gabahan* : Salah satu jenis bentuk mata dalam ikonografi wayang
- Gara-gara* : Kegaduhan, sendau gurau
- Gendhing* : Salah satu jenis pola permainan gamelan
- Gesang* : Hidup, istilah dalam permainan gamelan, dimana digunakan setelah *rep*.
- Irama* : Tempo dalam karawitan
- Improvisasi* : Proses penggubahan lagu atau bernyanyi, bermain drama, gerak tanpa persiapan atau dengan serta merta dalam pertunjukan.
- Janturan* : Narasi dalang yang diiringi dengan *gendhing*
- Jejer* : Subyek, pembabakan dalam satu lakon wayang, biasanya terdiri dari beberapa adegan yang masih berada dalam satu lingkup permasalahan

- Jugag* : Istilah pembawaan yang tidak utuh dalam *sulukan* maupun karawitan
- Kancing*
- Gelung garudha*
- mungkur* : Sejenis penjepit sanggul
- Karawitan* : Seni musik gamelan
- Kedhelèn* : Salah satu jenis bentuk mata dalam ikonografi wayang
- Kentas* : keluarnya wayang dari kelir
- Keprakan* : Salah satu iringan yang dimainkan oleh dalang dengan menggunakan cempala kaki dan dipukulkan pada media *keprak* yang dipasang pada bagian luar kotak wayang
- Ladrang* : Salah satu jenis pola permainan gamelan
- Lagon* : Salah satu jenis *sulukan* yang tidak disertai iringan *dhodhogan* maupun *keprakan* (bernuansa hening, tenang, agung dan sedih)
- Lancaran* : Salah satu jenis pola permainan gamelan
- Luruh* : Salah satu jenis raut muka dan arah pandang wayang
- Luwes* : Fleksibel
- Luwesan* : Meskipun tokoh baku namun meminjam tokoh lain sebagai pengganti karena tidak ada bentuk baku wayangnya
- Manyura* : Nama salah satu *pathet* dalam permainan gamelan yang menggunakan *laras slendro*
- Mlebet* : Masuknya wayang ke dalam kelir
- Mlatuk* : Salah satu istilah dalam memainkan *dhodhogan*

- Nem* : Nama salah satu *pathet* dalam permainan gamelan yang menggunakan *laras sléndro*
- Neteg* : Salah satu istilah dalam memainkan *dhodhogan*
- Olah-sabet* : Cara dalang menggerakkan wayang
- Pakeliran* : Pementasan wayang kulit
- Pathet* : Pembagian wilayah nada dalam permainan gamelan
- Playon* : Salah satu jenis pola permainan gamelan
- Pocapan* : Dialog antar tokoh wayang
- Punakawan* : Abdi
- Rep* : Istilah dalam permainan gamelan, dimana dalang membawakan *pocapan* namun diiringi dengan beberapa ricikan gamelan
- Rimong* : Sejenis kain batik
- Sabet* : Gerak-gerik wayang
- Sanga* : Nama salah satu *pathet* dalam permainan gamelan yang menggunakan *laras sléndro*
- Salitan* : Salah satu bentuk mulut dalam wayang
- Sampak* : Salah satu jenis pola permainan gamelan
- Sampir* : Sejenis busana wayang yang dikenakan di pundak
- Sampur* : Sejenis busana wayang yang dikenakan di pinggang
- Sanggit* : Gagasan pokok yang diimplementasikan dalam bangunan lakon wayang
- Seseg* : Tempo cepat dalam permainan gamelan
- Sléndro* : Nama salah satu *laras* di dalam karawitan

- Srambahan* : Istilah dari tokoh wayang yang tidak baku
- Suluk* : Nyanyian dalang
- Sumping*
- mangkara* : Aksesoris yang dikenakan di telinga
- Sumping*
- surèngpati* : Aksesoris yang dikenakan di telinga
- Sunggingan* : Warna pada wayang
- Suwuk* : Selesai (dalam permainan gamelan)
- Tancep* : Penancapan wayang pada batang pohon pisang
- Tembang* : Secara harafiah menunjukkan vokal lagu Jawa
- Theleangan* : Salah satu bentuk mata dalam wayang
- Tlutur* : Salah satu nama *gendhing* dalam karawitan yang bernuansa sedih
- Wetah* : Istilah pembawaan yang utuh dan lengkap dalam *suluk* maupun karawitan