

BAB IV

KESIMPULAN

Kesenian rakyat atau kesenian tradisional memiliki sifat sederhana. Seni kerakyatan yang paling populer di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta ialah Jatilan. Jatilan memiliki persebaran pada setiap Kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan ciri khas masing-masing. Salah satu Jatilan di Daerah Istimewa Yogyakarta yang masih menjadi idola masyarakat yaitu *Incling*. *Incling* adalah kesenian khas dari Kabupaten Kulon Progo. Nama *Incling* diambil dari suara kemerincing kuda yang digunakan sebagai properti oleh penari. Kuda dalam kesenian *Incling* disebut *belo*. *Belo* merupakan *kuda kepang* ciri khas Kabupaten Kulon Progo yang memiliki leher panjang dengan kerincing di bagian kepala. Kulon Progo memiliki dua bentuk kesenian *Incling* yang bisa dibedakan dengan melihat alat musik yang dibawakan oleh *pengrawit*. Kesenian *Incling* dengan alat musik gamelan yang terbuat dari kuningan, besi, atau perunggu. Kesenian *Incling Krumpyung* dengan alat musik ciri khasnya yaitu *krumpyung* atau sejenis *angklung* yang terbuat dari bambu. Ciri khas lain dari kesenian *Incling* terdapat pada busana yang terinspirasi dari busana opsir Belanda ketika menjajah Indonesia. Menggunakan *irah-irahan* atau *pet* dikepala dengan bentuk topi tanpa penutup kepala dilengkapi *lar* atau *lancur* atau bulu.

Bentuk penyajian kesenian *Incling* yang ada di Kulon Progo memiliki daya tarik yang diambil dari semangat pantang menyerah Raden Panji Asmorobangun. Semangat tersebut diadopsi oleh Organisasi Sanggar Laras Kusuma untuk

menciptakan kesenian baru yaitu Jatilan Incling Putri versi Sanggar Laras Kusuma. Kesenian Jatilan Incling Putri Sanggar Laras Kusuma terletak di Desa Daratan, Kecamatan Minggir, Kabupaten Sleman Organisasi ini didirikan oleh M. G Yuni Veriana pada tanggal 30 Juni 2017.

Jatilan Incling Putri yang terbagi menjadi 4 (empat) bagian diantaranya yaitu bagian *jojetan*, bagian isi atau *njaran*, bagian *perangan*, dan bagian (*trance*) kerasukan roh halus. Bagian awal (*jojetan*) Motif *maju loncat A*, Motif *maju loncat B*, Motif *maju loncat C*, Motif *trecet*, Motif *siap*, Motif *oyak-oyakan muter*, Motif *maju mundur A*, Motif *mbalik kiri*, Motif *maju mundur B*, Motif *mbalik kanan*, Motif *gedruk-gedruk A*, Motif *gedruk-gedruk B*, Motif *ancang-ancang*, Motif *barisan*, Motif *adon-adon*, Motif *ndangdutan*, Motif *adon-adon*, Motif *ndangdutan*, Motif *adon-adon*, Motif *ndangdutan*, Motif *adon-adon*, Motif *ndangdutan*, Motif *siap*, Motif *hormat*, Motif *muter enggon*, Motif *obah jaran*, Motif *cring-cring jaran A*, Motif *cring-cring jaran B*, Motif *Hormat kanan*, Motif *Hormat kiri*, Motif *loncat*, Motif *gejuk-gejuk*, Motif *mlayu*, Motif *egol jaran*, Motif *entrik jaran*, dan Motif *loncat jaran*. Formasi pola lantai bagian awal baris berbaris, 2 banjar dengan 3 penari yang mengisi ruang atau *kalangan*, dengan kualitas bergerak ditempat (*stationary*), dapat dilihat dari satu arah (*focus on one points*), rampak *simultan* meskipun harus berpindah pindah dengan arah hadap yang sama (kedepan semua, kesamping semua atau kebelakang semua), dengan *level* sedang, geraknya tegas dan lincah, serta kaki menjadi ciri gerak atau kekuatan, dan menggunakan iringan *Gendhing Bowo*.

Bagian isi (*njaran*), meliputi Motif *Mlaku rampak*, Motif *Siap ngadeg*, Motif *laku njowo*, Motif loncat, Motif *ndelehke jaran*, Motif *egol ayu*, Motif *kepret muter*, Motif *tusuk*, Motif *sembahan ngadeg*, Motif *mlayu loncat*, Motif *jowonan*, *Ater-ater gamelan*, Motif *pongjiran*, Motif *sembahan jawa*, *Ater-ater gamelan njupuk jaran*. Pada bagian Isi, menggunakan Formasi pola lantai V dan paralel 2 penari dengan kualitas gerak rampak *simultan* serta menggunakan repetisi pada gerak kepret muter, *locomotor movement*, *focus on two points*, geraknya *stationary* dengan *level* sedang dan *level* rendah, serta menggunakan iringan *Gendhing Pongjir*.

Bagian akhir (*perangan*) meliputi Motif *mlayu onclang*, Motif *napas*, Motif *mlayu onclang ijolan enggon*, Motif *ater—ater perangan*, Motif *mlayu onclang*, Motif *napas*, Motif *mlayu*, Motif *napas*. Perangan *pengarep* meliputi *Oyak-oyakan*. Perangan *kabeh* meliputi *Mlayu puletan ndadi*. Pada bagian *perangan*, menggunakan pola lantai segitiga, 3 penari-3 penari di sudut kalangan yang siap mau perang, dengan gerak saling mengisi, berpindah tempat, berhadapan, *repetisi* serta menggunakan *level* tinggi dan *level* rendah, dengan teknik *kendo kenceng*, dan menggunakan iringan *Gendhing Sampak*. Bagian akhir *trance* atau *ndadi*, semua penari terjatuh dan tidak sadarkan diri yang diakibatkan karena emosi penari yang semakin memuncak dengan suasana yang mencapai klimaks sehingga memudahkan roh halus untuk masuk ke dalam setiap tubuh penari sampai jatuh hingga tergeletak. Penari yang *ndadi* tersebut tetap harus melanjutkan

pertunjukan dengan didampingi seorang pawang. Pawang adalah sebutan seorang tokoh yang dituakan dalam kesenian *jathilan*.

Jathilan Incling Putri jika dilihat dari aspek koreografi memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri pada saat *ndelehke jaran*. Pada umumnya bagian *ndelehke jaran* atau meletakkan kuda Jatilan pada umumnya adalah tidur, namun *Jatilan Incling Putri* memberikan sentuhan lain. Bagian *ndelehke jaran* ditempatkan dengan posisi berdiri.

