

**“BISMANTAKA TALIDARMA”  
REPRESENTASI JIWA KESATRIA PRABU BASUKARNA  
PADA KOMPOSISI KARAWITAN**

**Bima Aris Purwandaka<sup>1</sup>, Raharja<sup>2</sup>, Asep Saepudin<sup>3</sup>, I Ketut Ardana<sup>4</sup>**  
Program Studi Penciptaan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Abstrak**

“Bismantaka Talidarma” merupakan karya komposisi karawitan yang mengangkat tema jiwa kesatria Prabu Basukarna dalam lakon wayang kulit Karna Gugur. Karya ini bertujuan untuk mempresentasikan jiwa kesatria Prabu Basukarna dalam bentuk komposisi karawitan. Metode yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah Studi literatur, observasi, pendekatan suasana dan penyajian. Pemberian judul karya komposisi karawitan ini diambil dari nama lain Prabu Basukarna yang memiliki dua arti, Bismantaka memiliki arti kesatria pemberani yang tidak takut dengan kematian, dan Talidarma memiliki arti kesatria yang berpegang teguh pada janji. Selain itu, Prabu Basukarna juga merupakan panglima perang dari Kurawa yang setia. Kesetiaan Prabu Basukarna bukan semata-mata untuk membela Kurawa, namun agar Kurawa yang sejatinya pengecut tanpa adanya Prabu Basukarna berani melawan Pandawa. Jiwa kesatria Prabu Basukarna ini direpresentasikan melalui karya komposisi karawitan yang memadukan laras pada gamelan Jawa yaitu: pelog dan slendro, serta menggunakan pola garap tradisi dan kreasi yang digarap sesuai dengan suasana dan alur yang ada pada perang baratayuda lakon wayang kulit Karna Gugur. Karya ini melibatkan pemain sebanyak tujuh orang yang memainkan *ricikan* gamelan dan alat musik barat biola dan *flute*.

**Kata kunci:** Basukarna, Kurawa, Pandawa, perang, komposisi, karawitan.

---

<sup>1</sup>Alamat peneliti: Jurusan Karawitan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jalan Parangtritis KM 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta. Hp: 0895401222493 E-mail: [Bimaaris.smki145@gmail.com](mailto:Bimaaris.smki145@gmail.com)

<sup>2</sup>Staf Pengajar Jurusan Karawitan FSP ISI Yogyakarta.

<sup>3</sup>Staf Pengajar Jurusan Karawitan FSP ISI Yogyakarta.

<sup>4</sup>Staf Pengajar Jurusan Karawitan FSP ISI Yogyakarta.

## PENDAHULUAN

Seni karawitan adalah seni suara yang menggunakan laras slendro dan pelog, baik suara manusia atau suara instrumen (gamelan) yang berlaras slendro dan pelog dapat disebut karawitan (Martopangrawit, 1975 : 1). Aktivitas seni yang menggunakan suara manusia atau suara instrumen identik dengan kata bunyi sebagai medianya. Rahayu Supanggah mengistilahkan, karawitan adalah salah satu jenis seni bebunyian yang dianggap tua namun masih bertahan hidup, dan berkembang sampai sekarang, sering juga disebut gamelán atau “Gong” saja (Rahayu Supanggah, 2002 : 5).

Seni karawitan sering diidentikan dengan musik pengiring, namun juga bisa menjadi pertunjukan mandiri atau *uyon-uyon* yang merupakan pertunjukan karawitan tradisional. Seiring dengan perkembangan zaman, pertunjukan karawitan mandiri tidak hanya ditampilkan dalam bentuk sajian *uyon-uyon* saja, tetapi juga dipertunjukkan melalui suatu bentuk komposisi karawitan yang baru. Saat ini, jenis komposisi mulai banyak digemari oleh para seniman muda, bahkan saling berlomba untuk menciptakan karya bernuansa baru yang memiliki nilai unik dan menarik. Berpijak pada hal tersebut, penulis terdorong untuk menciptakan sebuah karya komposisi karawitan yang terinspirasi dari kisah salah satu figur pada cerita pewayangan, yaitu Prabu Basukarna.

Ide tersebut didapat ketika penulis menyaksikan pertunjukan wayang kulit yang disajikan oleh Ki Seno Nugroho dengan lakon “Kresna Duta”. Penulis tertarik pada salah satu adegan yang menggambarkan pertemuan Prabu Basukarna dengan Dewi Kunti menjelang terjadinya perang Baratayuda. Adegan tersebut dirasa sesuai dengan pengalaman pribadi yang dialami penulis pada masa lalu. Penulis berjanji kepada ibu bahwa suatu saat jika telah menyelesaikan pendidikan akan menjaga adik hingga memiliki keluarga masing-masing. Hal ini kemudian menjadi ide bagi penulis untuk menciptakan sebuah karya dengan kisah Prabu Basukarna sebagai acuan karena dirasa sesuai dengan pengalaman pribadi penulis.

Prabu Basukarna pada pertemuannya dengan Dewi Kunti tersebut, mengatakan akan mengorbankan harta yang paling berharga, yaitu nyawanya demi kemenangan Pandawa. Penulis kemudian mengamati lebih dalam mengenai kisah ini. Prabu Basukarna pada lakon yang dibawakan oleh Ki Seno Nugroho, memihak Kurawa bukan untuk membantu angkara murka, tetapi agar Kurawa yang sejatinya pengecut menjadi berani berperang menghadapi Pandawa. Prabu Basukarna berkorban dengan cara menjadi panglima untuk Kurawa. Prabu Basukarna berusaha agar perang Baratayuda tetap terjadi dan kejahatan Kurawa akan hilang dengan kemenangan Pandawa. Terbukti pada akhir kisah Baratayuda, Pandawa berhasil mengalahkan Kurawa, termasuk terbunuhnya Prabu Basukarna.

Berpijak pada kisah di atas, ada beberapa hal yang bertolak belakang dengan situasi yang terjadi pada saat ini. Seseorang yang bergaul dengan sekelompok orang dianggap tidak baik, maka akan dinilai tidak baik juga. Selain itu, saat seseorang melakukan kejahatan satu kali, maka seseorang itu akan selalu dinilai sebagai orang jahat, tanpa memperhatikan kebajikannya di masa lalu. Sebenarnya masih banyak lagi contoh yang mencerminkan hilangnya jiwa kesatria dalam kehidupan masyarakat. Berbicara mengenai jiwa kesatria, sebenarnya menepati janji juga merupakan contoh jiwa kesatria. Janji yang telah diucapkan, pantang untuk

diingkari, kalimat ini merupakan sebuah pedoman bagi seseorang yang memiliki jiwa kesatria. Sama halnya dengan janji penulis kepada ibu untuk menjaga saudara akan selalu diingat dan ditepati. Hal inilah yang melandasi penulis untuk menciptakan karya komposisi karawitan yang mengacu pada kisah Prabu Basukarna.

Proses penciptaan karya seni, tentu memiliki masalah, kendala berupa apapun dapat dijadikan sebagai alasan untuk merangsang seorang komposer berkreasi, berfikir dan menemukan solusi pemecahannya. Sama halnya dengan proses penggarapan karya Bismantaka Talidarma ini. Fenomena yang terjadi pada ranah komposisi karawitan saat ini. Pengambilan tema dari cerita seorang figur masih jarang diangkat menjadi karya komposisi karawitan, sehingga seorang komposer sulit mencari referensi untuk menciptakan sebuah karya komposisi karawitan. Selain itu, komposisi karawitan dengan tema seorang figur lebih cenderung pada musik bernuansa iringan. Berpijak pada dua masalah tersebut memunculkan suatu pertanyaan. Bagaimana cara merepresentasikan jiwa kesatria Prabu Basukarna dalam komposisi karawitan, dan bagaimana cara agar komposisi karawitan Bismantaka Talidarma tidak bernuansa seperti musik pengiring.

Penciptaan karya karawitan ini memiliki tujuan untuk merepresentasikan jiwa kesatria Prabu Basukarna dalam bentuk komposisi karawitan. Selain itu, penulis juga berusaha untuk menciptakan karya komposisi karawitan yang tidak bernuansa iringan tari ataupun wayang kulit.

## **METODE PENCIPTAAN**

Karya “Bismantaka Talidarma” ini tergolong dalam karya musik program, artinya sebuah karya musik yang menggambarkan obyek di luar unsur musikal. Obyek yang dimaksud dalam karya ini adalah kisah perjalanan Prabu Basukarna pada perang Baratayuda melawan Arjuna, dalam rangka mewujudkan kisah tersebut menjadi sebuah realitas musikal, proses kreativitas merupakan hal penting untuk menciptakan sebuah karya seni. Proses tersebut dibagi menjadi beberapa tahap, adapun tahapan yang digunakan untuk terciptanya karya komposisi “Bismantaka Talidarma” antara lain:

### **1. Rangsang awal**

Rangsang awal merupakan rangsangan yang menimbulkan gagasan atau permulaan sebelum menuju tahap lain. Rangsang awal dapat timbul dari kegiatan membaca buku, mengadakan wawancara, membaca cerita, legenda dongeng, memahami tentang hubungan kemanusiaan, dan sebagainya (Desfiarni, 1998 : 4). Rangsang awal penulis timbul ketika melihat fenomena yang terjadi pada perkembangan komposisi karawitan masa kini. Banyaknya komposer muda yang berlomba-lomba membuat karya komposisi karawitan yang unik dan menarik membuat penulis terpacu untuk membuat sebuah karya dengan tema yang masih belum banyak diambil oleh para komposer. Hal inilah yang membuat penulis berfikir untuk menemukan ide tema dalam membuat komposisi karawitan ini.

## 2. Eksplorasi

Eksplorasi yang penulis lakukan dalam karya ini adalah memainkan *ricikan* gamelan menggunakan dua laras yang berbeda secara bersamaan pada beberapa bagian dengan tambahan alat musik biola dan *flute*. Selain mengeksplorasi pada laras gamelan, penulis juga melakukan eksplorasi pada *ricikan*, penulis mencoba menabuh *ricikan* kempul menggunakan *tabuh* gambang, hal ini dilakukan untuk mencari hasil suara yang berbeda dari suara pada umumnya. Selain itu, penulis juga mengeksplorasi *cengkok* rebab yang diterapkan pada alat musik biola. Hal tersebut penulis gunakan untuk mendukung suasana yang dibangun dalam karya komposisi karawitan yang disajikan. Penulis melakukan eksplorasi terhadap alat musik barat yang memiliki hasil suara hampir menyerupai suara beberapa *ricikan* gamelan. Penambahan tersebut digunakan untuk menegaskan karakter tokoh tertentu.

## 3. Improvisasi

Penulis memberi ruang untuk pendukung merespon sebuah melodi dan berimajinasi sesuai yang dirasakan pendukung kemudian diaplikasikan ke dalam *ricikan* gamelan. Improvisasi yang terdapat dalam karya ini berupa respon pemain terhadap vokal bernuansa sedih ataupun tegang, imajinasi pemain terhadap gambaran terompet untuk menyambut panglima perang, dan gelisah saat panglima lawan muncul di medan perang. Hasil dari improvisasi akan dievaluasi atas penafsiran, penilaian, perkiraan, dan penentuan nilai sebagai komponen terwujudnya karya (Trustho, 2017 : 399).

## 4. Pembentukan

Karya komposisi “Bismantaka Talidarma” ini didominasi penggabungan laras slendro dan pelog yang dieksplorasikan pada beberapa bagian, namun ada beberapa bagian juga yang menggunakan satu laras, khususnya pada bagian vokal. Karya komposisi karawitan “Bismantaka Talidarma” dibagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama didominasi dengan tabuhan keras dengan irama yang cepat guna membangun suasana tegang menggunakan *ricikan* gamelan serta ditambah alat musik barat *flute* dan biola. Bagian kedua menyajikan musik kombinasi antara gaduh, tegang, dan sedih, serta penggabungan dari beberapa *ricikan* gamelan, biola, serta *flute*. Bagian ketiga, penulis menghadirkan nuansa lembut, cenderung sedih dan didominasi oleh *ricikan* gamelan yang memiliki hasil suara lirih atau dalam karawitan disebut *lirihan* seperti gender, rebab, suling, gambang, serta biola.

## Hasil dan Pembahasan

Karya komposisi karawitan “Bismantaka Talidarma” merupakan representasi dari jiwa kesatria prabu Basukarna dalam lakon wayang kulit Karna Gugur melalui pola musikal. Jiwa kesatria yang diambil dari sosok Prabu Basukarna pada karya ini adalah kesetiannya kepada janji. Selain itu, alur musikal yang ada pada karya Bismantaka Talidarma ini mengacu pada alur suasana yang ada pada lakon wayang

kulit Karna Gugur. Suasana yang disajikan dalam karya ini merupakan suasana peperangan namun dikemas dengan nada dan melodi yang cenderung *mellow*.

### **Konsep Karya**

Karya ini menggambarkan peperangan Prabu Basukarna dengan Arjuna dihari ketujuh belas saat perang Baratayuda. Adapun kisahnya dimulai dari para prajurit sedang berlarian mempersiapkan senjata dan suara genderang yang ditabuh di medan perang, kemudian seluruh prajurit menghadap panglima perang untuk menerima perintah. Setelah menerima perintah, kemudian seluruh prajurit berbaris dengan gagah menuju medan perang, peperangan antara prajurit Kurawa dan Pandawa dilakukan dengan sengit, hingga akhirnya prajurit Kurawa banyak yang gugur oleh prajurit Pandawa.

Melihat banyaknya prajurit Kurawa yang gugur, Prabu Basukarna maju di medan perang disambut dengan sorak sorai teriakan dari prajurit Kurawa. Perlahan-lahan prajurit Pandawa mulai gentar melihat Prabu Basukarna yang dengan gagah berani mengobrak-abrik pasukan Pandawa. Arjuna yang mengetahui prajurit Pandawa mulai kuwalahan kemudian menantang Prabu Basukarna untuk berperang. Peperangan dua orang senapati yang sebenarnya saudara kandung tersebut disaksikan oleh Dewa kematian yaitu: Betara Yama yang siap mencabut nyawa bagi senapati yang lengah.

Perang dua saudara tersebut diakhiri dengan Prabu Basukarna yang ragu-ragu untuk membunuh Arjuna, karena teringat pada sumpahnya kepada Dewi Kunti yang akan merelakan nyawanya demi kemenangan Pandawa. Keraguan Prabu Basukarna ini dimanfaatkan Arjuna untuk melepaskan panah hingga mengenai leher Prabu Basukarna. Gugurnya Prabu Basukarna membela bangsa dan menepati janji ini menyisakan kesedihan yang mendalam bagi kedua belah pihak yaitu: Kurawa dan Pandawa, namun bagi Dewi Kunti, kematian Prabu Basukarna ini adalah kematian sempurna untuk seorang kesatria yang teguh pada janjinya.

### **Bentuk Karya**

Merujuk pada pengungkapan kisah perang Prabu Basukarna dengan Arjuna di Kurusetra, maka hal itu dituangkan kedalam bentuk musikal. Secara keseluruhan Karya komposisi Bismantaka Talidarma ini tergolong dalam komposisi karawitan dengan bentuk bebas, artinya tidak terikat pada bentuk karawitan tradisi dalam karawitan jawa seperti *ketawang*, *ladrang*, *lancaran*, dan lain sebagainya. Pemilihan bentuk bebas ini dilakukan penulis agar lebih leluasa dalam menuangkan ide kedalam karya yang diciptakan. Bentuk bebas tersebut dituangkan ke dalam tiga bagian utama yang bertujuan untuk memberi batasan-batasan terhadap penggambaran kisah peperangan Prabu Basukarna dan Arjuna.

Bagian satu yang menggambarkan tentang Persiapan prajurit berperang di medan Kurusetra. Hal ini diungkapkan menggunakan bentuk bebas. Bagian dua menggambarkan peperangan prabu Basukarna dengan Arjuna, penggambaran dari suasana ini diungkapkan dengan bentuk bebas namun masih ada beberapa bagian yang menggunakan *cengkok-cengkok* pada karawitan tradisi. Bagian ketiga

merupakan penggambaran dari gugurnya Prabu Basukarna sebagai kesatria yang gagah berani dan berpegang teguh pada janji yang telah diucapkan.

### Garapan

Penyusunan dalam karya baru tidak ada batasan penggunaan garap, artinya tidak harus menggunakan garap dari daerah asal penyusun diantaranya teknik untuk memaminkan instrumen (Pande Made Sukerta, 2017 : 298). Oleh sebab itu, karya “Bismantaka Talidarma” tidak hanya menggunakan idiom-idiom yang terdapat dalam karawitan jawa sebagai implementasi pola musikal, tetapi ada beberapa idiom-idiom dari musik barat yang diwujudkan menjadi pola musikal. Kedua idiom itu secara kolaboratif terintegrasi oleh setu kesatuan dalam karya ini, model ini bisa disebut sebagai karya kolaboratif.

Bagi Penulis, kolaborasi adalah salah satu strategi kreatif untuk mendapatkan suatu inovasi. Disamping kolaboratif tentu saja ada beberapa upaya kreatif lainnya dalam menghadirkan karya baru, seperti yang dikatakan oleh Trustho, bahwa pembaruan dapat dilakukan dengan beberapa inovasi seperti menyusun formasi baru, kemudian melakukan variasi ritme, atas dasar kemampuan teknik, membuat variasi vokal, maupun instrumental, tempo atau *laya*, dan sebagainya (Trustho, 2017 : 395).

Penggambaran kisah peperangan Prabu Basukarna diungkapkan melalui unsur-unsur komposisi, yaitu: harmoni, dinamika, ritme, dan tempo. Selain itu, ungkapan tersebut merupakan suatu model pembaruan musikalitas. Ungkapan unsur-unsur musikal tersebut selain menggambarkan suasana pertempuran juga menggambarkan kesedihan

Bagian satu digarap dengan idiom tempo, melodi, dan harmoni, untuk menggambarkan suasana gemuruh sebagai representasi peperangan dari dua kelompok prajurit Kurawa dan Pandawa. Berikut ini model melodi penggambaran tersebut:

$$\begin{array}{l}
 \text{Bonang pelog} : \\
 \text{Bonang slendro} : \\
 \text{Gender pl+sl} :
 \end{array}
 \left[ \begin{array}{c}
 \left\| \begin{array}{cccccc}
 \frac{3}{1} & \frac{3}{1} & \frac{3}{7} & \frac{3}{1} & \frac{3}{1} & \frac{3}{1} & \frac{3}{1} \\
 \frac{3}{1} & \frac{3}{1} & \frac{3}{7} & \frac{3}{1} & \frac{3}{1} & \frac{3}{1} & \frac{3}{1}
 \end{array} \right\| \\
 \\
 \left\| \begin{array}{cccccc}
 \frac{.2}{.5} & \frac{.2}{.5} & \frac{3}{1} & \frac{.2}{.5} & \frac{.2}{.5} & \frac{.2}{.5} & \frac{1}{3} \\
 \frac{.2}{.5} & \frac{.2}{.5} & \frac{3}{1} & \frac{.2}{.5} & \frac{.2}{.5} & \frac{.2}{.5} & \frac{1}{3}
 \end{array} \right\| \\
 \\
 \left\| \begin{array}{cccccc}
 \frac{12}{12} & \frac{56}{56} & . & \frac{12}{12} & \frac{12}{12} & \frac{56}{56} & \frac{1}{1} \\
 \frac{12}{12} & \frac{56}{56} & . & \frac{12}{12} & \frac{12}{12} & \frac{56}{56} & \frac{1}{1}
 \end{array} \right\|
 \end{array} \right]$$

$$\begin{array}{l}
 \text{Slentem pl} : \left[ \begin{array}{l} \parallel 1 \overline{32} . 3 1 2 6 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{13} . \overline{5} 6 5 \overline{13} 5 \circ \parallel \end{array} \right] \\
 \text{Slentem sl} : \left[ \begin{array}{l} \parallel 3 \overline{65} . 6 3 5 6 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{13} . \overline{5} 6 5 \overline{13} 5 \circ \parallel \end{array} \right] \\
 \text{Kempul} : \left[ \begin{array}{l} \parallel 1 \overline{32} . 3 1 2 6 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{13} . \overline{5} 6 5 \overline{13} 5 \circ \parallel \end{array} \right]
 \end{array}$$

$$\begin{array}{l}
 \text{Bonang pelog} : \left[ \begin{array}{l} \parallel 5 5 6 6 5 5 3 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{.6} \overline{.6} \overline{.5} \overline{.5} \overline{.3} \overline{.3} \overline{.5} \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{16} 5 \overline{65} 2 3 \overline{56} 3 \\ \overline{32} 1 \overline{21} 5 \overline{6} \overline{12} 6 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{56} \overline{56} . \overline{53} \overline{53} . 3 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{12} \overline{12} . \overline{21} \overline{21} . 1 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{13} . \overline{5} 6 5 \overline{13} 5 \circ \parallel \end{array} \right] \\
 \text{Bonang pelog} : \left[ \begin{array}{l} \parallel 5 5 6 6 5 5 3 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{.6} \overline{.6} \overline{.5} \overline{.5} \overline{.3} \overline{.3} \overline{.5} \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{16} 5 \overline{65} 2 3 \overline{56} 3 \\ \overline{32} 1 \overline{21} 5 \overline{6} \overline{12} 6 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{56} \overline{56} . \overline{53} \overline{53} . 3 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{12} \overline{12} . \overline{21} \overline{21} . 1 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{13} . \overline{5} 6 5 \overline{13} 5 \circ \parallel \end{array} \right] \\
 \text{Gender pl+sl} : \left[ \begin{array}{l} \parallel \overline{16} 5 \overline{65} 2 3 \overline{56} 3 \\ \overline{32} 1 \overline{21} 5 \overline{6} \overline{12} 6 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{56} \overline{56} . \overline{53} \overline{53} . 3 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{12} \overline{12} . \overline{21} \overline{21} . 1 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{13} . \overline{5} 6 5 \overline{13} 5 \circ \parallel \end{array} \right] \\
 \text{Slentem pelog} : \left[ \begin{array}{l} \parallel \overline{56} \overline{56} . \overline{53} \overline{53} . 3 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{12} \overline{12} . \overline{21} \overline{21} . 1 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{13} . \overline{5} 6 5 \overline{13} 5 \circ \parallel \end{array} \right] \\
 \text{Slentem slendro} : \left[ \begin{array}{l} \parallel \overline{56} \overline{56} . \overline{53} \overline{53} . 3 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{12} \overline{12} . \overline{21} \overline{21} . 1 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{13} . \overline{5} 6 5 \overline{13} 5 \circ \parallel \end{array} \right] \\
 \text{Kempul} : \left[ \begin{array}{l} \parallel \overline{56} \overline{56} . \overline{53} \overline{53} . 3 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{12} \overline{12} . \overline{21} \overline{21} . 1 \parallel \\ \\ \\ \parallel \overline{13} . \overline{5} 6 5 \overline{13} 5 \circ \parallel \end{array} \right]
 \end{array}$$

Melodi di atas digarap dengan tempo cepat, hal ini bertujuan menghadirkan suasana keras. Selain penggambaran suasana, pada bagian ini juga tetap mempertimbangkan kualitas musikal dengan menggarap harmoni sebagai wujud tingkat kerumitan dalam menghadirkan musikalitas yang estetik dan baru.

Secara kualitas musikal *gembyung* dan *kempyung* digunakan untuk mengungkapkan suasana gaduh sebagai wujud presentasi peperangan prajurit di

Kurusetra. Bagian ini adalah penggambaran dari dua kelompok prajurit yang mempersiapkan diri untuk perang hingga terjadi peperangan.

Bagian kedua dalam karya ini digarap dengan menonjolkan vokal sebagai representasi suasana tegang dan sedih sebagai representasi dua tokoh besar yang sekaligus adalah kakak dan adik. Selain itu, pada bagian ini juga menggunakan kombinasi antara suasana tegang dan suasana sedih.

Vokal :  $\overline{1\ 6}$   $\overline{5\ 4}$   $\overline{5\ 2}$   $\overline{2\ 1}$   $\overline{6\ 4}$   $\overline{3\ 2}$   $\overline{3\ 1}$   $\overline{6}$

*Su-rak ma-neng-ker gu- mu-ruh swa-ra- ning de -wa de -wi*

$\overline{7\ 1}$   $\overline{2.2}$   $\overline{1\ 4}$   $\overline{4.1}$   $\overline{6\ 5}$  .  $\overline{4}$   $\overline{345}$  .

*ha-nga -yap lam -pah i -ra sang hyang Ya - ma*

$\overline{1\ 6}$   $\overline{5\ 4}$   $\overline{5\ 1}$   $\overline{5}$   $\overline{6\ 4}$   $\overline{3\ 2}$   $\overline{3\ 1}$   $\overline{6}$

*pra- tan -dha a- na ra- ga kang kon-ca tan suk -ma*

$\overline{7\ 1}$   $\overline{2\ 2}$   $\overline{1\ 4}$   $\overline{4.1}$   $\overline{6\ 5}$  .  $\overline{4}$   $\overline{345}$  .

*ri - sang Ba - su kar - na lan dyan Ar - ju - na*

$\overline{656}$  .  $\overline{5\ 4\ 5}$  .  $\overline{6\ 5\ 6}$  .  $\overline{4}$   $\overline{3\ 4\ 5}$  .

*gya prang cam -puh si - nek- sen de -wa de-wi*

$\overline{65\ 6}$  .  $\overline{5\ 4\ 5}$  .  $\overline{1}$   $\overline{1}$   $\overline{7\ 6}$   $\overline{5\ 6\ 5}$   $\overline{1\ 4}$

*si - lih ung -kih gan -ti ka- lin - dhih*

Makna dari *cakepan surak menengker gumuruh, swaraning dewa dewi, hangayap lampahira sang hyang yama, pratanda ana raga kang koncatan sukma* adalah ramai sorak sorak dewa dan dewi, mengiringi jalannya Sang Hyang Yama, pertanda akan ada raga yang kehilangan sukma. *Cakepan* tersebut digunakan untuk membangun kesedihan yang ada pada bagian ini. Adapun arti dari *cakepan Risang Basukarna lan dyan Arjuna, gya prang campuh, sineksen dewa dewi silih unghih, ganti kalindih* artinya Sang Basukarna dan Arjuna, segera berperang, disaksikan dewa dewi, saling mengadu kekuatan. *Cakepan* tersebut digunakan sebagai ungkapan kegaduhan peperangan dua kesatria yang memiliki kekuatan seimbang.



Sama dengan bagian kedua, bagian ketiga pada karya ini digarap dengan menonjolkan vokal sebagai representasi dari suasana kesedihan atas gugurnya Prabu Basukarna. Isi dari vokal bagian ini mengambil *cakepan* atau lirik dari *lagon tlutur* yang dalam pewayangan diidentikan dengan suasana sedih. Selain mengambil *cakepan lagon tlutur*, penulis juga mengungkapkan gugurnya Prabu Basukarna sebagai kesatria yang memegang teguh janjinya pada ketiga tokoh sekaligus, janji kepada Prabu Duryudana, Dewi Kunti, dan Prabu Kresna. Berikut ini adalah vokal yang disajikan dalam bagian ini.

$\overline{1\ 2}$   $\overline{1\ 6}$  . .  $\overline{7\ 1}$   $\overline{7\ 5}$  .  $\dot{i}$   $\overline{654}$  .  $\overline{1\ 2}$   $\overline{1\ 6}$

*Su-rem su-rem* *de-wang ka-ra* *king - kin* *lir ma-nung-swa*

. .  $\overline{7\ 1}$   $\overline{7\ 5}$  . .  $\overline{1\ 2}$   $\overline{1\ 6}$  .  $\overline{6}$  .  $\overline{7}$   $\overline{7\ \dot{i}}$  .

*Ing- kang la- yon* *dén- nya i- lang* *kang me - ma -*

.  $\overline{5}$   $\overline{654}$  .  $\overline{6\ 5}$   $\overline{4\ 3}$   $\overline{4}$  .  $\overline{5\ 6}$  .  $\overline{1\ 3}$  .

*nis - é* *wa - da - nan i - ra* *ing- kang la - yu*

.  $\overline{5\ 6}$  .  $\overline{1}$   $\overline{7}$  .  $\overline{5\ 6}$  .  $\overline{5}$   $\dot{i}$  . .  $\overline{5}$   $\overline{654}$

*Ku- mel* *ku- cem* *rah nya - ma- ran* *ta - ni*

.  $\overline{6\ 5}$   $\overline{4\ 3}$   $\overline{4}$  .  $\overline{5\ 6}$  .  $\overline{1\ 3}$  .  $\overline{5\ 6}$  .  $\overline{1}$   $\overline{7}$

*Ho* *ho* *ho*

.  $\overline{5\ 6}$  .  $\overline{5}$   $\overline{1}$  . .  $\overline{5}$   $\overline{654}$  .  $\overline{4\ 5}$   $\overline{6\ 7}$   $\dot{i}$

*Ho* *Ho* *gu - gur*

.  $\overline{4\ 4}$  .  $\overline{4}$   $\overline{4\ 2}$  .  $\overline{2\ 1}$   $\overline{7\ 6}$   $\overline{7\ 1\ 7}$  .  $\overline{4\ 5}$   $\overline{6\ 7}$   $\dot{i}$

*sang sé - no pa - ti* *Ba - su kar - na* *be- bé- la ma- rang*

.  $\overline{4\ 4}$  .  $\overline{4}$   $\overline{4\ 2}$  .  $\overline{2\ 1}$   $\overline{7\ 6}$   $\overline{7\ 1\ 7}$  .  $\overline{6}$   $\overline{5\ 6}$  .  $\overline{5}$  ④

*Sum- pah ksa- tri- ya* *ksa- tri ya ta - ma* *Sang Ba-su kar - na*

Makna dari *cakepan* atau lirik *surem-surem dewangkara kingkin, lir manungsa ingkang layon, denya ilang kang memandise, wadananira ingkang layu, kumel kusem, rahnya marantani* adalah redup-redup sang matahari bersedih, ketika menyaksikan yang gugur, sekarang hilang ketampanannya, badannya tampak layu, kumal jelek darahnya merata. *Cakepan* tersebut digunakan sebagai ungkapan kesedihan dari seluruh prajurit Kurawa dan Pandawa yang melihat gugurnya Prabu Basukarna. Adapun makna dari *cakepan* atau lirik *gugur sang senopati, Basukarna, bebela marang sumpah satria, satria tama Sang Basukarna* adalah gugur sang panglima perang, Basukarna, membela sumpah kesatria, kesatria utama Sang Basukarna. *Cakepan* tersebut merupakan ungkapan dari sikap kesatria Prabu Basukarna yang berpegang teguh pada janji yang telah diucapkan.

### Media

Media yang digunakan dalam penciptaan karya komposisi karawitan ini adalah gamelan *Kyai Bima* dengan laras pelog dan slendro. Gamelan tersebut terdapat di Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun *ricikan* yang digunakan yaitu: bonang *barung*, gender *barung*, slentem, suling, bedug, gambang, rebab, kempul, gong, dan ditambah alat musik biola, serta *flute*.

Konsep media karya ini mengacu pada dua laras gamelan yang berbedayaitu: pelog dan slendro, kemudian digambarkan menjadi dua kelompok dalam perang Baratayuda, yaitu: Kurawa dan Pandawa. Figur Prabu Basukarna sendiri digambarkan dengan biola dan Arjuna digambarkan melalui *ricikan* rebab.

### Penutup

“Bismantaka Talidarma” Representasi Jiwa Kesatria Prabu Basukarna Pada Komposisi Karawitan merupakan karya komposisi karawitan yang merepresentasikan jiwa kesatria dari Prabu Basukarna. Jiwa kesatria itu terwujud dari sikap berpegang teguh Prabu Basukarna pada janji yang telah diucapkan kepada Dewi Kunti, Prabu Kresna dan Duryudana. Prabu Basukarna berperang dipihak Kurawa sebagai wujud menepati janji kepada Duryudana. Kekalahan Prabu Basukarna dalam perang merupakan wujud menepati janji kepada Dewi Kunti. Janji yang pertama diucapkan kepada Prabu Duryudana, yaitu: saat terjadi perang Baratayuda Prabu Basukarna bersedia menjadi panglima perang Kurawa. Kedua adalah janji Prabu Basukarna dengan Prabu Kresna, Prabu Basukarna berjanji bahwa setelah perang Baratayuda terjadi, Pandawa akan tetap utuh lima orang, karena jika Arjuna gugur, Prabu Basukarna bersedia menggantikan Arjuna menjadi bagian dari Pandawa. Ketiga adalah janji Prabu Basukarna kepada Dewi Kunti, yaitu saat terjadi perang Baratayuda, Prabu Basukarna rela mengorbankan nyawa demi kemenangan Pandawa. Hal ini dilakukan dengan cara Prabu Basukarna memihak Kurawa.

“Bismantaka Talidarma” Representasi Jiwa Kesatria Prabu Basukarna Pada Komposisi Karawitan ini tergolong dalam komposisi karawitan kreasi, namun masih menggunakan idiom-idiom yang terkandung dalam karawitan tradisi seperti laras, *cengkok*, dan lain sebagainya. Laras pelog dan slendro merupakan wujud

simbolik dari dua kelompok yaitu: Kurawa dan Pandawa, sedangkan biola dan rebab simbolik dari Prabu Basukarna dan Arjuna. Kedua Simbol tersebut dapat merepresentasi kedua karakter tokoh yang ada pada kisah tersebut. Karya ini lebih banyak menggunakan nada-nada dan melodis sebagai representasi suasana-suasana pada ketiga bagian. Hal ini dilakukan penulis untuk membangun rasa dan suasana yang dapat berubah-ubah sesuai dengan yang keinginan penulis. Pengembangan ritme dan harmoni sebuah wujud penguatan secara kualitas sebagai bagian dari komposisi kreasi

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Sumber Tertulis

Desfiarni. "Peran Rangsang Awal dalam Proses Koreografi". Laporan penelitian dibiayai oleh Lembaga Penelitian IKIP Padang, 1998.

Hano, Kusryan Sandro, "Prawiratama" Skripsi untuk mencapai jenjang Sarjana S1 Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017.

K. Langer, Suzanne. *Problematika Seni*. Bandung: Sunan Ambu Press, 2006.

Kriswanto. "Panduan Penulisan Usulan Penelitian dan Laporan Tugas Akhir Skripsi". Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016.

Martopangrawit. "Pengetahuan Karawitan I". Diktat untuk kalangan sendiri pada Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta: ASKI Surakarta, 1975.

Mulyono, Sri. *Tripama, Watak Satria Dan Sastra Jendra*. Jakarta: Gunung Agung, 1978.

M. Hawskin, Alma. *Creating Through Dance*. Dialihbahasakan oleh Y. Sumandiyono. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1990.

Palgunadi, Bram. *Serat Kandha Karawitan Jawi*. Bandung: ITB, 2002.

Paradigma Umar, Yustiawan. "TWO NING".(Skripsi untuk mencapai jenjang Sarjana S1 Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia, 2019).

Shri Ahimsa-Putra, Heddy. *Strukturalisme Levi-Strauss Mitos dan Karya Sastra*, Yogyakarta: Kepel Press, 2012.

SMAS, Bung. "Bunga Kurusetra". Bandung: Remaja Karya Offset. 1984.

Sumarsam. *Gamelan Interaksi Budaya dan Perkembangan Musikal di Jawa*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2003.

Sunarto, Bambang. *Epistemologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: IDEA press, Yogyakarta, 2013.

Supanggah, Rahayu. *Bothekan Karawitan 1*, Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2002.

Widyawati, Wiwien. *Ensiklopedi Wayang*. Yogyakarta: Mitra Sejati, 2009.

Waluyo, Adi Joko. "MADANAWEDANATURA". (Skripsi untuk mencapai jenjang Sarjana S1 Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2019).

Yudiaryani. *Karya Cipta Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: JB PUBLISHER, 2017.

#### **B. Sumber Lisan**

Joko Winarko. 44 tahun. Komposer. Gayam, Argosari, Sedayu, Bantul.

Seno Nugroho. 48 tahun. Dalang Wayang Gaya Yogyakarta. Gayam, Argosari, Sedayu, Bantul.

Udreka, Dosen Jurusan Pedalangan ISI Yogyakarta, Desa Gatak, Sumber Agung Jetis, Bantul.

#### **C. Sumber Webtografi**

Joko Porong Winarko, "Shima", diakses pada 26 September 2020,

[https://www.youtube.com/watch?v=1gSCW\\_x7yk](https://www.youtube.com/watch?v=1gSCW_x7yk)

Joko Winarko, "Konser gamelan akbar 2016", diakses pada tanggal 26 September 2020,

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_JDnE08CYWw&t=6659s](https://www.youtube.com/watch?v=_JDnE08CYWw&t=6659s)

Ki Seno Nugroho, "Karna Gugur", diakses pada tanggal 13 Oktober 2020,

<https://www.youtube.com/watch?v=MFmQFdzfhCA&t=1339s>

Sri Eko Widodo, "Semu Ngliling", diakses pada tanggal 10 November 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=JwxuAQhZNWI>

Sri Eko Widodo, "Kembang Candra Lintang" diakses pada tanggal 10 November 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=AJrfjjArLR4>

Gamelan Orchestra, "Gita Prawira", diakses pada tanggal 29 Oktober 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=pz4Age8nicI>

Gondrong Gunarto, "Salju", diakses pada tanggal 10 November 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=pz4Age8nic>