

JURNAL

**WAYANG KOLABORASI LAKON KARMAPALA OLEH KI GONDO
SUHARNO: KAJIAN GARAP KARAWITAN**



Oleh:
Epa Purwaningsih
1510562012

**JURUSAN KARAWITAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

WAYANG KOLABORASI LAKON KARMAPALA OLEH KI GONDO SUHARNO: KAJIAN GARAP KARAWITAN

Epa Purwaningsih¹

Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.

Abstrak

Karmapala adalah sebuah lakon pertunjukan wayang kulit yang mengkolaborasikan wayang kancil dan wayang golek, dalam pertunjukannya di iringi dengan gamelan lengkap dan berbagai alat musik pendukung lainnya. Pada iringan karawitan unsur musik yang dibawakan yaitu sunda, jawa dan bali. Penelitian ini difokuskan pada kajian garap berdasarkan jenis wayang, lakon, media ungkap dan unsur-unsur musikalitas. Garap tersebut, menjadikan suatu daya tarik tersendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan dan menganalisis garap karawitan *pakeliran* lakon Karmapala kolaborasi wayang kancil dan wayang golek Ki Gondo Suharno, Secara spesifik untuk mendiskripsikan dan menganalisis unsur-unsur musikalitas faktor inovasi dalam unsur penentu garap iringan wayang lakon Karmapala.

Kata Kunci: Karmapala, garap, musikalitas, Ki Gondo Suharno

Abstract

Karmapala is a wayang kulit play that collaborates with the mouse deer puppet and the puppet show, accompanied by a complete gamelan and various other supporting musical instruments. In the musical accompaniment, the elements of music that are sung are Sundanese, Javanese and Balinese. This research is focused on the study of working on the types of wayang, plays, express media and elements of musicality. Work on it, making it an attraction in itself. The purpose of this study is to describe and analyze the work on the musical performance of the Karmapala play the collaboration of the wayang kancil and the wayang golek of Ki Gondo Suharno, specifically to describe and analyze the musical elements of the innovation factor in determining the elements of working on the accompaniment of the Karmapala puppet play.

Keywords: Karmapala, garap, musicality, Ki Gondo Suharno

PENDAHULUAN

Wayang adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama

¹Alamat Korespondensi: Prodi Seni Karawitan ISI Yogyakarta, Jalan Parangtritis KM 6,5 Sewon, Yogyakarta 55001, E-mail: epapurwa14@gmail.com Hp: 085746516190.

tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut Dalang. Pertunjukan wayang sangat erat hubungannya dengan karawitan sebagai iringannya.

Sering kali terdapat pertunjukan wayang kancil di Balai Budaya Minomartani. lakonya juga sangat beragam, termasuk iringannya. Penulis mengetahui dan melihat pertunjukan wayang kancil pertama kali adalah di Balai Budaya Minomartani. Saat itu, wayang kancil disajikan oleh dalang Ki Gondo Suharno dengan lakon Karmapala. Menurut beberapa penonton, wayang kancil yang disajikan oleh Ki Gondo Suharno memiliki perbedaan dengan sajian wayang kancil lainnya. Perbedaan itu terletak pada jenis iringan, cara penyampaian cerita, dan ugas pesinden dan pengrawit. Suasana yang dimanfaatkan oleh Ki Gondo Suharno dengan menjadikan para pesinden sebagai tokoh para hewan dengan memegang wayang kancil sesuai dengan peran masing-masing.

Lakon Karmapala disajikan dengan model kolaborasi antara wayang kancil dan wayang golek. Lakon ini menceritakan tentang keserakahan dan kurangnya kepedulian terhadap alam. Kolaborasi wayang dalam lakon Karmapala ini merupakan kolaborasi pakeliran. peran iringan karawitan dalam kolaborasi ini sangat signifikan. Signifikansinya adalah mempekuat suasana pada setiap adegan sehingga cerita, gerak wayang semakin kuat. oleh sebab itu, penelitian ingin mendapatkan gambaran bagaimana model karawitan iringan yang memiliki hubungan timbal balik antara pakeliran, sehingga pertunjukan wayang menjadi hidup, bermakna, dan indah.

Metode Penelitian

Topik ini merupakan penelitian kualitatif yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif merupakan usaha yang terbatas untuk mengungkapkan keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya, sehingga sekedar mengungkapkan fakta dengan penekanan memberikan gambaran secara objektif tentang keadaan sebenarnya (Nawawi Hadari, 2014). Metode penelitian digunakan untuk menjawab pokok permasalahan, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis materi yang akan dikaji yang bertujuan untuk penyelesaian masalah dan mendapatkan jawaban sesuai dengan fakta yang ada. Telah diperoleh dari berbagai data baik dari wawancara ataupun dari sumber lain. Dapat dipertanggungjawabkan tentang data yang telah diperoleh tersebut. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan informasi baik notasi maupun alur peradegan dalam setiap lakon sesuai fakta dari narasumber.

PEMBAHASAN

Berbicara mengenai pertunjukan wayang maka tidak dapat terlepas dari unsur-unsurnya pendukungnya, yaitu: wayang, lakon, alat termasuk di dalamnya adalah iringan karawitan.

Wayang

Di dunia pewayangan dikenal dengan beberapa jenis wayang, antara lain wayang purwa, wayang golek, wayang kancil dan sebagainya. Setiap jenis wayang memiliki garap iringan yang berbeda. Pertama, wayang purwa adalah Wayang purwa yaitu wayang yang dibuat dari kulit biasanya mengambil cerita dari Ramayana dan Mahabarata. Tradisi wayang purwa yang berkembang di Indonesia juga sangat beragam. wayang purwa yang berkembang di Bali berbeda dengan di Jawa. Wayang purwa yang berkembang di Jawa pun sangat beragam. Masing-masing memiliki berbagai stile. Jawa tengah dengan Yogyakarta memiliki stile yang berbeda, begitu pula dengan Jawa Timur.

Perbedaan stile tidak hanya dari aspek wayangnya saja, tetapi juga dari aspek lainnya seperti iringannya. kedua, wayang golek adalah Wayang golek adalah wayang yang dibuat dari kayu, biasanya berupa anak-anak atau boneka kayu. Cerita wayang golek dapat diambil dari cerita rakyat seperti penyebaran agama islam maupun dari epik yang bersumber dari cerita Ramayana dan Mahabarata dengan menggunakan bahasa Sunda dengan iringan gamelan Sunda. wayang golek sangat mencirikan ke-Sunda-an, sehingga jika mementaskan wayang golek maka suasana budaya Sunda harus menjadi magnet dalam pertunjukan. Oleh sebab itu, kolaborasi pakeliran yang menggabungkan beberapa wayang secara otomatis juga melibatkan beberapa aspek lainnya, seperti misalnya alat musik yang dikolaborasi, idiom-idiom musik juga dikolaborasi, dan seterusnya.

Terakhir, Wayang kancil adalah wayang menggambarkan tokog-tokoh binatang. Ceritanya diambil dari dongeng tentang kancil. dongeng ini biasanya digunakan oleh para orang tua untuk pembelajaran moral ke anak-anak mereka. efektivitas dongeng dalam membentuk karakter anak menginspirasi dalang Ki Gondo Suharno untuk turut serta terlibat dalam pembelajaran anak-anak melalui pementasan wayang kolaborasi dengan lakon karmapala. sebagai seorang dalang yang memperjuangkan kreativitas agar lebih menarik, maka kolaborasi wayang purwa, golek dan kancil memberikan warna baru dalam pertunjukan wayang. di samping cerita yang diangkat memberikan pesan moral, secara tampilan juga lebih menarik karena bergam suasana musical, Bali, Jawa, Sunda, dan Pop juga menggema dalam pertunjukan.

Lakon

Lakon yang diangkat oleh Dalang Ki Gondo Suharno adalah Karmapala. Karmapala merupakan sebuah konsep tradisi yang dikenal oleh masyarakat Hindu di Indonesia. Karmapala sejenis hukum sebab-akibat. Jika seseorang melakukan dosa, yaitu sebuah Tindakan yang melanggar norma agama dan kesusilaan maka ganjaran akan diterimapada kehidupan sekarang, ini disebut prarabda karmapala. kedua, dosa-dosa ang dilakukan oleh seseorang pada kehidupan sekarang, namun ganjarannya akan diterima setelah orang tersebut meninggal, ini disebut dengan *Kriyamana Karmapala*. Ketiga, jika seseorang membuat dosa dan hukumnya diterima setelah kelahiran yang akan datang, ini disebut dengan *sancita karmapala*. ketiga konsep tentang karmapala ini sebagai inspirasi dan tentu yang diambil oleh Ki Dalang adalah esensinya saja, artinya jika seseorang merbuat dosa maka akibatnya adalah ada hukumnya yang harus diterima. Dalang menceritakan Karmapala sebagai berikut:

“Raja Purwamadenda yang memerintahkan prajuritnya untuk menebang pohon di hutan. Dari perintah tersebut para prajurit Purwamadenda bergegas melaksanakan perintah Raja Purwamadenda. Hal tersebut diketahui oleh para hewan yang tinggal di hutan, dengan dipimpin oleh kancil hewan-hewan berusaha menghentikan penebangan hutan tersebut. Dengan adanya perlawanan dari para hewan di hutan maka terjadilah peperangan antara prajurit Purwamadenda dengan hewan-hewan. Setelah terjadi penebangan hutan, musim hujan datang dan terjadi banjir. Setelah terjadi banjir berlanjut dengan adegan dimana Raja Purwamadenda menyesal akibat perbuatannya yang membuat banyak kerusakan dan korban akibat penebangan hutan. Adegan terakhir bertemunya kancil dan Raja Purwamadenda yang mengingatkan akan pentingnya fungsi hutan untuk keseimbangan bumi. Kancil memberi tahu kepada Raja Purwamadenda untuk memperbaiki perbuatannya dengan menanam pohon dan menjaga kelestarian hutan”. (Wawancara dengan Ki Gondo Suharno, 2020).

Adegan pada pertunjukan wayang kancil lakon Karmapala memiliki beragam suasana. Suasana awal cerita yang bermula tenang hingga tegang dan gemuruhnya peperangan, beralih menjadi suasan kegembiraan hewan di hutan dengan tokoh-tokoh wayang kancil. Pada adegan wayang kancil hampir semua ricikan dimainkan. Ricikan dalam adegan ini ingin mengungkapkan kemeriahan dan keceriaan kehidupan para binatang sebelum kabar penyerangan para buta sampai di telinga para binatang. Warna suara ricikan gamelan yang beragam dengan tempo dan lagu yang dimainkan mengiringi suasana bahagia senda gurau para binatang. berikut ini adalah salah satu gambar pementasan wayang kolaborasi Lakon Karmapala oleh Ki Gondo Suharno.



Alat Pendukung

Peralatan adalah alat atau objek lain yang biasa digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Peralatan dalam wayang lakon Karmapala terdiri dari wayang, kotak, *keprak*, *cempala*, *gawang kelir*, *debog*, *blencong*, *simpingan*, gamelan, panggung, dan sound sistem. Peralatan merupakan kebutuhan pokok yang sangat penting. Pada umumnya, semua peralatan ini harus ada dalam pertunjukan wayang karena peralatan tersebut saling mendukung dalam pertunjukan sesuai dengan fungsi masing-masing. Salah satu dari peralatan di atas yang akan dibahas secara mendetail adalah gamelan.

Gamelan digunakan sebagai media ungkap untuk mengiringi wayang agar semakin indah dan kreatif. Kreativitas tentu menyesuaikan dengan garap pakeliran. Oleh karena itu garap iringan pakeliran akan menyesuaikan dengan jenis wayang yang diiringinya. Dalam lakon Karmapala, karawitan dan wayang erat hubungannya dalam mendukung pertunjukannya. Karawitan *pakeliran* terbentuk oleh *gendhing*, *sulukan*, *dhodhogan*, *keprakkan*, *kombangan*, *tembang*, dan *genukan*. Berbicara karawitan *pakeliran* memang begitu luas untuk dibahas, namun dapat kajian ini difokuskan pada garap karawitan pakeliran pada tiap adegan.

Secara tradisi *Gendhing pakeliran* tradisi Ngayogyakarta dapat dikelompokkan dalam 3 bagian yaitu, *gendhing patalon*, *gendhing baku* dan *gendhing selingan*. *Gendhing patalon* disajikan sesaat menjelang pertunjukan *pakeliran*, *gendhing selingan* biasa disajikan pada saat gara-gara atau untuk adegan hiburan. *Gendhing baku* digunakan untuk keperluan mendukung suasana bangunan lakon yang disajikan dalam *pakeliran*, sejak *jejer pertama* hingga *tancep kayon* (kecuali bagian *gara-gara* dan *limbukan*) (Murtiyoso, 2004). Akan tetapi, dalam pementasan ini tidak menyajikan secara gaya Yogyakarta karena ada beberapa idiom dan medium wayang yang bukan berasal dari tradisi Yogyakarta. seperti misal medi ungkap, dan

wayang golek, walupun tetap menggunakan sebagian besar perangkat dan instrument gamelan Jawa. media ungkap utamanya adalah gamelan Jawa.

Media ungkap tersebut merupakan iringan yang terdiri dari seperangkat gamelan berlaras slendro dan pelog lengkap. Selain satu set gamelan lengkap dengan laras slendro dan pelog ada suling, kendang Sunda, drum, *chimes*. Selain itu untuk memberi suasana dalam setiap adegan atau lakonnya menggunakan teknik tabuhan untuk mendukung setiap adegan, seperti *gilak* yang menggunakan bonang sebagai media ungunya namun menggunakan teknik tabuhan *gilak*. Ricikan berperan sebagai media untuk memainkan dalam sebuah lagu atau musik yang disajikan pada pertunjukan pakeliran atau wayang. Setiap ricikan gamelan memiliki fungsi dan ciri khas masing-masing dalam menghasilkan suara yang berbeda. Ricikan juga dapat memberikan rasa tersendiri pada setiap lagu yang dimainkan, rasa tersebut tidak terlepas dari elemen musik lainnya seperti tempo, irama dan sebagainya.

Karawitan sebagai iringan juga mengiuti tema dari lakon. Oleh sebab itu, struktur yang terdapat dalam lakon juga terdapat dalam karawitan iringannya. Pada lakon Karmapala juga mempunyai struktur penyajian pada setiap adegan. struktur yang terdapat pada lakon juga berhubungan timbal balik dengan struktur penyajian karawitan. Oleh sebab itu, struktur penyajian karawitan sangat penting untuk jalannya pertunjukan. Struktur penyajian karawitan *pakeliran* dalam lakon Karmapala kolaborasi wayang kancil dan wayang golek yang ditampilkan oleh Ki Gondo Suharno pada acara ulang tahun kampus Atmajaya Yogyakarta adalah sebagai berikut:

No.	Adegan	Nama Iringan Pakeliran
1	Pembukaan (Raja dan Patih)	<i>Kidung wiku</i> dan <i>gilak</i> laras pelog <i>pathet bem</i>
2	Adegan kancil dan monyet datang	<i>Playon, palaran gambuh, suwuk palaran, playon</i> atau sampak dhendeng kentheng laras pelog <i>pathet nem</i>
3	Adegan tebang pohon	<i>Gilak slendro, Playon BBM</i> laras pelog <i>pathet bem</i>
4	Adegan buta mundur	<i>Playon BBM</i> laras slendro <i>pathet nem</i>
5	Transisi pindah kelir (kulit ke golek)	Buka Sembarangan laras pelog <i>pathet bem</i>
6	Adegan wayang golek	<i>Ada-ada Sunda</i> laras slendro <i>pathet nem</i>
	Tarian prajurit	Kiprah kulu-kulu kulonan laras Slendro <i>pathet nem</i>
	<i>Paseban jawi</i>	Lancaran sawega, <i>playon</i> laras slendro <i>pathet nem</i>

<i>Budhalan</i>	Budalan wilis laras pelog <i>pathet</i> lima
7 Adegan wayang kancil dan wayang golek	<i>Playon</i> kembang jeruk laras slendro <i>pathet nem</i>
8 Perang wayang golek	<i>Playon</i> sunda, pencak sunda laras slendro <i>pathet nem</i>
9 Transisi pindah kelir (golek ke kulit)	Transisi horeg bumi, <i>sampak</i> laras pelog <i>pathet</i> lima
10 Adegan banjir	Obongan brahala laras pelog <i>pathet</i> lima
11 Adegan sedih	Ilustrasi lelayu pelog, <i>playon</i> lelayu laras pelog <i>pathet</i> lima
12 Adegan Raja	<i>Playon</i> <i>gagat enjang</i> laras pelog <i>pathet barang</i>
13 Adegan kancil dan Raja	Tumlawung laras pelog <i>pathet barang</i>
14 Penutup	Monggang laras pelog <i>pathet</i> lima

Struktur di atas menunjukkan bahwa pertunjukan wayang kancil dan wayang golek lakon Karmapala disajikan berdasarkan urutan *pathet* mulai dari *pathet nem*, *sanga*, dan laras pelog *pathet barang*. *Pathet* dianggap sebagai salah satu aturan yang mengikat pengrawit pada saat mereka menabuh ricikannya atau malantunkan vokalnya. *patet* yang dimaksud dalam konteks struktur ini adalah pengertian *pathet* yang berkaitan dengan waktu penyajian wayang, sedangkan pengertian *patet* yang lainnya adalah *patet* merupakan sebuah seleh gending (Hastanto, 2009), sedangkan dalam budaya karawitan Bali, *patet* juga disebut *patutan* (Ardana, 2013).

Selain tetap menggunakan *patet* sebagai sebuah struktur pertunjukan, iringan karawitan juga dibuat kreatif, di luar kebiasaan, peran masing-masing instrument ditonjolkan, dan tidak selalu menggunakan model klasik. Sebagai bagian dari bunyi (musik), karawitan juga harus ditafsir, begitu pula dengan musik. Oleh sebab itu, banyak orang menyebutnya sebagai fenomena atau gejala bunyi (Ardana, 2012). Hal ini yang mewajarkan seorang kreator melakukan tafsiran sesuai dengan keinginannya. Wajar, jika menjadi kreatif.

Iringan digarap lebih fleksibel. Iringan karawitan wayang kancil yang bersifat fleksibel juga mempengaruhi inovasi iringan lakon karmapala. fleksibilitas iringan dikemas dan dicampur dengan berbagai perkembangan musik klasik dan musik modern. Oleh karenanya, karawitan wayang kancil dapat di garap sesuai dengan pemikiran dalang maupun penggarapnya, sehingga dapat menambah wawasan dan minat penonton untuk melestarikan. Inovasi struktur penyajian karawitan ditonjolkan pada setiap adegan. Seperti misalnya, pada adegan pertama. Secara tradisi biasanya diawali dengan *jejer kapisan* dan diiringi dengan ayak-ayak, gending karawitan, dan

ladrang karawitan (ketiga gending tersebut berlaras *slendro pathet nem* serta dimainkan secara berurutan). Akan tetapi, pada wayang kancil lakon Karmapala ini dimulai dengan pembukaan raja dan patih menggunakan narasi dan gending *kidung wiku* serta *gilak*, sebuah bentuk karawitan Bali yang biasanya digunakan dalam gamelan Baleganjur (Ardana, 2013).

Pada adegan-adegan keluar masuk wayang dilakon Karmapala ini lebih sering menggunakan ricikan gamelan yang lengkap, dengan struktur musik sesuai kebutuhan gerak wayang. Ricikan yang lebih lengkap ini mendukung gerak wayang, seperti kendang yang ingin menonjolkan tekanan setiap *sabet* oleh dalang. Sementara untuk ricikan lainnya dengan tempo yang diatur ricikan kendang dan komando keprak dalang menambah keindahan gerak wayang.

Model Garap Iringan Wayang Kancil Koalaborasi

Model garap yang menjadi pilihan dari seniman pendukunya tentu saja tidak terlepas dari jenis wayangnya, jenis instrumentasi yang digunakan, dan suasana-suasana yang diringinya. Sebagai contoh, jika wayang yang dipertunjukkan adalah wayang golek, maka iringannya akan menggunakan unsur-unsur karawitan Sundu, baik itu, dari medium maupun idiom, begitu juga jika suasana yang diangkat adalah suasana tertentu (sedih) maka musikalitas untuk iringan juga menggambarkan tentang kesedihan, artinya unsur-unsur musical, tempo, melodi, irama, dinamika sangat berperan dalam konteks itu.

Unsur-unsur musikalitas merupakan unsur-unsur yang saling berkaitan untuk tercipta suatu bunyi yang dapat bertempo. Tempo dalam satu gending dapat berubah-ubah, terutama untuk gending-gending pada lakon wayang. Bahkan saat terjadi percepatan atau perlambatan tempo secara mendadak sebagaimana pada karawitan wayang kulit, *pengrawit* cenderung beranjak dari tempo tetap yang satu ke yang lain. Pada wayang lakon karmapala juga menggunakan unsur-unsur musikalitas seperti : *pathet*, laras, irama, *laya*, media, cengkok dan struktur. Berikut di bawah ini model garap gending yang tercipta berdasarkan jenis wayangnya dan disajikan dengan notasi kepatihan.

Irama dan *Laya* juga berpengaruh dalam unsur-unsur musikalitas karena irama terkait dan memberi ruang atau tempat (*space*) kepada beberapa ricikan atau vokal untuk mengisi ruang yang ditentukan oleh yang berkaitan dengan irama tertentu. Martapengrawit menyebut irama sebagai pelebaran atau penyempitan gatra (Martapengrawit, 1975). Lebar atau sempit secara tidak langsung menyebut dimensi ruang. Sedangkan yang berkaitan dengan waktu adalah durasi

dan tenggang waktu yang diperlukan oleh atau yang disediakan bagi penyajian atau gerakan dari satu balungan atau nada, atau tabuhan tertentu dari suatu ricikan dari yang satu ke yang berikutnya menyusul balungan, tabuhan, nada atau lagu yang telah mendahuluinya (Supanggah, 2009).

1. Wayang Kancil

Playon Dhendheng Kentheng Laras Pelog Pathet Nem :

Buka : Kendang . . . (5)

|| 2 6 1 2 1 3 2 (1) 2 4 5 6 4 2 4 (5) ||

Suwuk : 6 6 2 1 6 (5)

Sampak Dhendheng Kentheng Laras Pelog Pathet Nem :

Buka : Kendang . . . (2)

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

Suwuk : . . 2 (2)

Syair dhendheng kentheng

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

Dhen dheng ken thing thing sam be lon thang

. i . . 6 6 6 6 6 6 6 i 5 5 4 5

Thang ka kang men dhak yen men dhak u- lung u- lung-an

. . . . 5 6 i 2̇ .2̇ i 2̇ 5 6 i 6 i

*Je nang se la tan gen dhis ma wi ka la pa
Ja e wa na ke ci pir wu ngu go- do- nge*

5 6 i . 6 6 6 6 6 6 6 i 5 5 4 (5)

*A o e ra- o- sa- ne ku me tip li- dah ka wu la
A o e ro wa ra we pe ngan ten ke te mu so re*

Playon BBM I Laras Pelog Pathet Nem :

(6) || i̇ ẋ 6̇ 5̇ 3̇ ẋ 6̇ 5̇ 3̇ (2) 3̇ 2̇ 3̇ 5̇ 2̇ 3̇ 5̇ (6)
i̇ ẋ 6̇ 5̇ 6̇ 5̇ 3̇ 2̇ 3̇ 6̇ .6̇ . 3̇ 5̇ 2̇ 3̇ 5̇ (6)||

Playon BBM II Laras Slendro Pathet Nem

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

Suwuk : 3 2 1 (6)

2. Wayang Golek

Adegan tarian prajurit di iringi dengan kiprah kulu-kulu kulonan

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

$\overset{\sim}{.}\tilde{i}\tilde{i}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{6}$ $\overline{35663566}$ $\overline{i6333333}$ $\overline{365}$ $\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{2}$

Lamba : $\parallel \overset{\sim}{.}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}$ $\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{5}$ $\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{5}$ $\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}$

Ngracik : $\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}$ $\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{5}$ $\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{5}$ $\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}$

Adegan paseban jawi d iringi dengan lancaran sawega

Lancaran Sawega :

$\overset{\sim}{2}\parallel \overset{\sim}{.}\overset{\sim}{1}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{1}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}$ $\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{1}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{1}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{3}$ $\overset{+}{.}\overset{+}{1}\overset{+}{.}\overset{+}{3}\overset{+}{.}\overset{+}{1}\overset{+}{.}\overset{+}{3}$ $\overset{+}{.}\overset{+}{1}\overset{+}{.}\overset{+}{6}\overset{+}{.}\overset{+}{1}\overset{+}{.}\overset{+}{2}\parallel$

Dadi Ilustrasi : $\overset{\sim}{2}\parallel \overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{1}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{2}$ $\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{1}\overset{\sim}{.}\overset{\sim}{2}$

Playon : $\overset{\sim}{2}\parallel \overset{\sim}{2}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{6}$ $\tilde{i}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{2}$ $\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{6}$ $\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{1}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{1}\parallel$

Playon Sunda Laras Slendro Pathet Nem

$\parallel \tilde{i}\overset{\sim}{6}\tilde{i}\overset{\sim}{6}\tilde{i}\overset{\sim}{6}\tilde{i}\overset{\sim}{6}\parallel$. . . $\tilde{i}\overset{\sim}{5}$

$\parallel \overset{\sim}{6}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{5}\parallel$. . . $\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{2}$

$\parallel \overset{\sim}{3}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{2}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{2}\parallel$. . . $\overset{\sim}{1}\overset{\sim}{6}\parallel$ *suwuk* $\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{2}$

Pencak Sunda Laras Slendro Pathet Nem

Buka Demung . $\overset{\sim}{6}\tilde{i}\overset{\sim}{5}$ $\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{2}$

$\parallel \overset{\sim}{6}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{2}\parallel$ $\overset{\sim}{6}\overset{\sim}{5}\overset{\sim}{3}\overset{\sim}{2}\parallel$

Selain kreativitas berdasarkan wayang, seorang creator juga mempertimbangkan jenis alat musik yang digunakan dalam membuat sebuah model iringan yang pas dengan wayang dan juga enak dimainkan berdasarkan ketersediaan alat. Oleh sebab itu, di bawah model kreativitas musical yang berdasarkan atas alatnya.

1. Gilak digunakan pada adegan pembukaan saat Raja dan Patih

Notasi suling pada adegan pembukaan.

$$\left\| \begin{matrix} \hat{2} & \hat{x} & \hat{2} & \hat{x} \\ 2 & 1 & 2 & 1 \end{matrix} \quad \begin{matrix} \hat{2} & \hat{x} & \hat{1} & \hat{6} \\ 2 & 3 & 1 & 6 \end{matrix} \quad \begin{matrix} \hat{1} & \hat{x} & \hat{1} & \hat{x} \\ 1 & 3 & 1 & 3 \end{matrix} \quad \begin{matrix} \hat{1} & \hat{x} & \hat{2} & \hat{1} \\ 1 & . & 2 & 1 \end{matrix} \right\|$$

Imbal balungan :

Saron dan bonang balungan A :

$$\textcircled{1} \quad \overline{121.21} \quad \overline{121.21} \quad \overline{323.23} \quad \overline{6536} \quad \overline{23.323} \quad \overline{23.3231} \quad \overline{.21.1} \quad 363\textcircled{1}$$

Saron dan bonang balungan B :

$$\textcircled{1} \overline{2.3232} \quad \overline{.2.3232} \quad \overline{.2.1212} \quad \overline{.5.3.2.5} \quad \overline{.53535} \quad \overline{.53535} \quad \overline{.535.}$$

$$\overline{52.5.5.2}\textcircled{5}$$

Pada iringan *gilak* menggunakan suling Bali, bonang dan balungan imbal Bali. Pada adegan ini menggunakan iringan *gilak* karena untuk menunjukkan iringan yang gagah dan berwibawa. kegagahan karakteristik dari *gilak* terletak pada keceptan tempo dalam teknik permainan yang menggunakan imbal. *gilak* untuk mengiringi keluarnya tokoh patih dan raja sangat relevan karena secara tradisi *gilak* sering kali digunakan untuk mengiringi orang-orang yang sedang berjalan baik dalam konteks iringan sendratari, drama, dan wayang Bali. secara tradisi gending-gilak biasanya digunakan untuk mengiringi upacara prosesi (upacara dilakukan dengan berjalan dari satu tempat ke tempat yang lain) melalui perangkat gamelan Balaganjur (Ardana, 2013).

Gilak Slendro digunakan pada adegan tebang pohon :

$$\textcircled{6} \left\| \begin{matrix} + & + & + & + \\ 3 & 2 & 6 & 3 \end{matrix} \right\| \quad \begin{matrix} \ddagger & + & \ddagger & + \\ 6 & 2 & 3 & 6 \end{matrix} \left\| \right.$$

Imbal balungan :

Imbal balungan saron dan bonang A :

⑥ $\overline{232.32} \overline{323.23} \overline{232.32} \overline{616.1}$ ⑥

Imbal balungan saron dan bonangB :

⑥ $\overline{3.5353} \overline{.2.1212} \overline{.3.5353} \overline{.12121}$ ⑥

Dalam iringan tebang pohon menggunakan *gilak slendro* balungan dan bonang imbal bali. Penggunaan iringan *gilak slendro* untuk menunjukkan suasana yang ramai riuh karena sedang terjadi penebangan di hutan.

3. Buka Sembarangan digunakan pada adegan Transisi Pindah Kelir (wayang kulit ke wayang golek)

4 5 \overline{pppp} ②

3 2 3 5 6 3 6 5 . 5 6 7 2 7 6 5
3 2 5 3 6 5 3 2 5 6 5 3 7 5 6 ⑦
7 7 7 7 3 5 7 6 5 6 5 3 2 1 2 ①
2 1 2 1 2 4 5 4 3 2 1 6 1 3 1 ②

$\overline{1.22} \overline{.22}$ ②

Imbal *kinthilan* :

3 2 3 5 6 3 5 6 . 5 6 7 2 7 6 5

3 2 3 5 6 5 3 2 5 6 5 3 7 5 6 ⑦

7 7 7 7 3 5 7 6 5 6 5 3 2 1 2 (1)

2 1 2 1 2 4 5 4 3 2 1 6 1 3 1 (2)

Imbal Bali

- Motif imbal bali seleh 1

Balungan A : . 2 1 . 1 2 . 1

Balungan B : . 3 5 . 5 3 . 3 5

- Motif imbal bali seleh 2

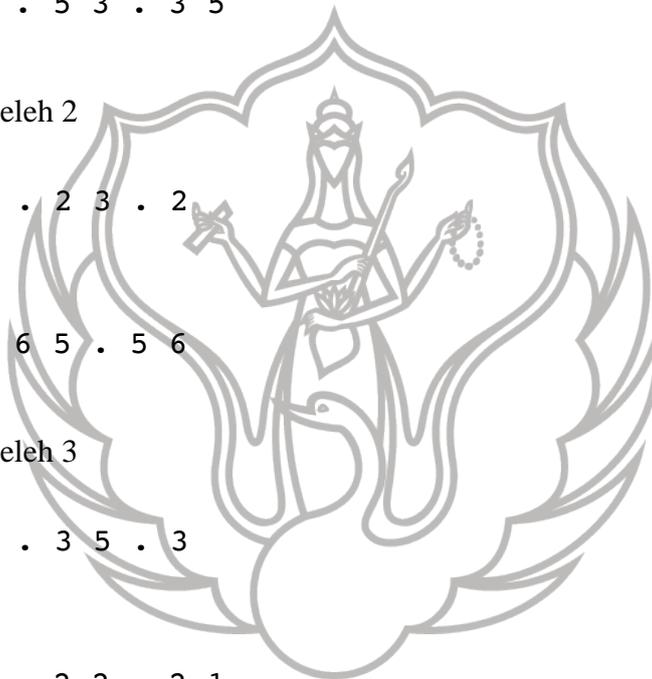
Balungan A : . 3 2 . 2 3 . 2

Balungan B : 5 6 . 6 5 . 5 6

- Motif imbal bali seleh 3

Balungan A : . 5 3 . 3 5 . 3

Balungan B : . 2 1 . 2 2 . 2 1



Buka sembarangan digunakan untuk menciptakan suasana yang sesuai untuk berpindah kelir dari wayang kancil ke wayang golek, buka sembarangan digunakan untuk membawa suasana sunda dalam perpindahan kelir. Dalam buka sembarangan menggunakan media ungkap saron, demung, dan bonang.

Wayang kancil yang digunakan dalam pementasan lakon Karmapala ini adalah wayang kancil Ki Lejar Subroto. Wayang kancil yang digunakan berupa kancil yang menjadi tokoh utama dalam lakon karmapala dan ada gajah, harimau, monyet, buaya, banteng, tokoh kartun doraemon, spongebob, patrick dan bis tayo. Sedangkan penggunaan untuk wayang golek yaitu

pocong, vampire, dan beberapa wayang golek yang berbentuk hantu sebagai prajurit Purwamadenda.

PENUTUP

Pertunjukan wayang lakon Karmapala menggunakan perpaduan antara wayang kancil dan wayang golek, dari kolaborasi dua wayang tersebut tentunya iringan wayang juga mengikuti iringan yang identik dengan musik yang bernuansa sunda. Iringan dalam lakon karmapala di garap dengan menggunakan unsur garap penentu garap dan piranti garap. Karawitan yang bersifat fleksibel sudah ditunjukkan dalam wayang lakon Karmapala yang mengkolaborasikan wayang kancil dan wayang golek dalam satu lakon bisa dibawakan dua wayang sekaligus iringan dari daerah yang berbeda dan dapat digarap sesuai dengan selera masyarakat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya tiga nuansa musikal dalam satu pagelaran wayang Karmapala. Nuansa musikal yang digunakan yaitu Jawa, Sunda, Bali. Nuansa musik Jawa yaitu karena dalam lakon Karmapala menggunakan wayang kulit pada adegan pembukaan dank arena kiblat dari wayang adalah wayang purwa. Nuansa Sunda karena adanya wayang golek yang iringan karawitannya pun juga harus menyesuaikan dengan wayang. Nuansa Bali karena alat musik dan garap yang digunakan pada beberapa adegan menggunakan nuansa musik Bali yang mendukung suasana musik.

REFERENSI

- Haryanto S. (1988). *pratiwimbo adhiluhung: sejarah dan perkembangan wayang*. Djambatan.
- Hastanto, S. (2009). *Konsep Patet Dalam Karawitan Jawa*. ISI Press Surakarta.
- Koentjaraningrat. (2005). *Pengantar Antropologi: Pokok-pokok Etnografi II*. PT.Rineka Cipta.
- Martapengrawit. (1975). *Pengetahuan Karawitan*. Akademi Seni Karawitan Indonesia.
- Murtiyoso Bambang, D. (2004). *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*. Citra Etnika Surakarta.
- Nawawi Hadari. (2014). *Metodologi Penelitian*. Gadjah Mada University Press.
- Soetarno, dkk. (2007). *Estetika Pedalangan*. Surakarta: ISI Surakarta.
- Sudarko. (2003). *Pakeliran: Padat Pembentukan dan Penyebaran*. Citra Etnika Surakarta.
- Sumarsam. (2018). *Memaknai Wayang dan Gamelan*. Gading.
- Supanggah, R. (2009). *Bothekan Karawitan II: Garap*. ISI Press Surakarta.

Supanggih Rahayu. (2009). *Bothekan Karawitan II: Garap*. ISI Press Surakarta.

