

RIMBAWANA

DESKRIPSI TUGAS AKHIR KARYA SENI



diajukan oleh :

Kukuh Indrasmara

NIM. 09123102

Kepada

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2014

RIMBAWANA

DESKRIPSI TUGAS AKHIR KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Pedalangan
Jurusan Pedalangan



diajukan oleh :

Kukuh Indrasmara

NIM. 09123102

Kepada

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2014

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan kasih-Nya, karya pertunjukan wayang dengan judul “Rimbawana” dapat kami selesaikan sebagai salah satu syarat mencapai derajat Sarjana S-1 pada Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta. Sungguh, merupakan suatu pengalaman yang begitu berharga terlebih jika melihat kembali bagaimana proses pembekalan kami selama masa studi hingga karya ini tersusun.

Kami menyadari bahwa tidak akan mungkin kami mampu untuk menyelesaikan semua ini jika hanya dengan mengandalkan kemampuan individu yang sangat terbatas. Peran dan dukungan dari berbagai pihak menjadi penopang bagi keyakinan kami untuk tetap gigih dalam menjalaninya. Untuk itu, pada kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sebagaimana dimaksud, karena atas dukungan itulah kami dapat menyelesaikan semua ini.

Pertama, kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh civitas akademik yang telah memberikan kontribusi langsung terhadap studi kami, atas kesempatan, serta dorongan yang diberikan untuk menyelesaikan perkuliahan di Institut Seni Indonesia Surakarta. Kepada Bapak Sudarsono, S.Kar., M.Si selaku Ketua Jurusan Pedalangan beserta seluruh staf, kami mengucapkan terima kasih atas sarana-prasarana dan seluruh fasilitas yang menunjang studi kami selama ini.

Kedua, kepada Dr. Suyanto, S.Kar., M.Hum selaku Penasehat Akademik, kami mengucapkan terima kasih atas segala arahan, bimbingan, dan motivasi yang diberikan selama masa studi. Kepada Bapak Trisno Santoso, S.Kar., M.Hum selaku pembimbing Tugas Akhir,

kami mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan arahan yang diberikan. Juga kepada Bapak Hadi Subago, S.Kar., M.Hum selaku Ketua Penguji; Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum selaku Penguji Bidang I; Bapak Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Hum selaku Penguji Bidang II; dan Bapak Kuwato, S.Kar., M.Hum selaku Penguji Bidang III ujian tugas akhir kami. Terima kasih atas kritik, saran, dan masukan yang diberikan demi sempurnanya karya yang kami susun.

Ketiga, kepada seluruh dosen pengajar khususnya di Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta. Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas ilmu yang dibekalkan kepada kami. Terakhir, tidak lupa kepada rekan-rekan satu angkatan, kakak dan adik tingkat, serta seluruh teman dan sahabatku selama kuliah. Terima kasih atas motivasi, dukungan, dan persaudaraan yang selama ini kita jalin. Semoga sukses untuk kita semua.

Demikian pengantar ini kami sampaikan, sebagai ungkapan rasa syukur kami atas terselesaikannya karya ini. Mohon maaf jika ada kata-kata yang kurang berkenan. Kami berharap, apa yang telah kami susun ini dapat memberikan manfaat bagi kehidupan seni khususnya dalam dunia *pakeliran*. Kritik dan saran senantiasa kami harapkan, karena kami sangat menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna.

Surakarta, 12 Desember 2014

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
CATATAN UNTUK PEMBACA	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
Latar Belakang Penciptaan	1
Ide Penciptaan	4
Tujuan dan Manfaat	5
Tinjauan Sumber	6
Bentuk Penyajian	9
BAB II PROSES PENYUSUNAN KARYA	11
Tahap Persiapan	11
Tahap Penggarapan	13
BAB III DESKRIPSI KARYA	17
Struktur Adegan	17
Garap <i>Catur</i>	21
Garap <i>Sabet</i>	21
Garap Musikal	23
BAB V PENUTUP	26
DAFTAR ACUAN	28
GLOSARIUM	29
LAMPIRAN	30
Lampiran 1 : Naskah Rimbawana	30
Lampiran 2 : Notasi Iringan	44
Lampiran 3 : Daftar Pendukung Karya	57
Lampiran 4 : Sinopsis.....	58
BIODATA PENYUSUN	59

CATATAN UNTUK PEMBACA

Deskripsi karya pertunjukan wayang dengan judul “Rimbawana” menggunakan beberapa istilah atau kosakata yang bersumber pada idiom bahasa Jawa. Istilah atau kosakata tersebut menggunakan huruf atau gabungan huruf yang tidak lazim digunakan pada kosakata dalam bahasa Indonesia, meliputi : Ê-ê, È-è, dan dh.

Ê, ê : Huruf ini digunakan untuk istilah-istilah yang pelafalannya sama dengan beberapa istilah dalam bahasa Indonesia seperti : demam, dendam, seram, dan sebagainya. Beberapa istilah dalam bahasa Jawa atau karawitan yang menggunakan huruf tersebut antara lain : *dhêndhêm, slênthêm, dan sênggak*.

È, è : Huruf ini digunakan untuk istilah-istilah yang pelafalannya sama dengan beberapa istilah dalam bahasa Indonesia seperti : bebek dan pendek. Beberapa istilah dalam bahasa Jawa atau karawitan yang menggunakan huruf tersebut antara lain : *Sindhèn* dan *bancèran*.

Dh : Gabungan huruf ini digunakan untuk istilah-istilah seperti : dasar, denah, darah, dan sebagainya. Beberapa istilah dalam bahasa Jawa atau karawitan yang menggunakan gabungan huruf tersebut antara lain : *gendhing, sindhèn* dan *kendhang*.

Selain penggunaan huruf atau gabungan huruf sebagaimana telah dikemukakan di atas, di dalam transkripsi musikal penulis juga menggunakan sistem notasi *titilaras kepatihan* serta beberapa tanda dan simbol-simbol yang lazim digunakan pada karawitan Jawa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Wayang adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang dimainkan oleh seorang dalang sebagai sutradara dan diiringi dengan musik sebagai ilustrasi. Sebagai seni pertunjukan tradisi, wayang memiliki berbagai peran dan fungsi dalam kehidupan masyarakat. Beberapa peran dan fungsi pertunjukan wayang tersebut selain sebagai hiburan adalah sebagai media untuk menyampaikan informasi, propaganda, edukasi, dan lain sebagainya.

Selain peran dan fungsinya di dalam kehidupan masyarakat, seni pertunjukan wayang juga tidak lepas dari nilai-nilai kehidupan. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudarsono bahwa "Wayang kulit memiliki nilai khusus bagi masyarakat Jawa apabila dicermati dapat memberikan gambaran tentang hidup dan kehidupan manusia." Sudarsono juga menegaskan bahwa "Nilai-nilai yang terkandung dalam pertunjukan wayang banyak mempengaruhi cara berpikir, tindakan dan perilaku masyarakat penggemarnya" (Sudarsono, 2006 : 50).

Pandam Guritno di dalam tulisannya juga menyebutkan bahwa "Seni pertunjukan wayang merupakan kesenian tradisional yang memiliki banyak sekali nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil oleh

masyarakatnya”(Guritno, 1996:15). Namun demikian, nilai-nilai yang terkandung di dalam pertunjukan wayang tidak selalu disampaikan secara vulgar oleh dalang sebagai sutradara. Sebagaimana dikemukakan oleh Kanti Waluyo bahwa wayang dalam setiap pertunjukannya selalu menggunakan simbol-simbol yang tersirat dalam kehidupan manusia (Waluyo, 200:51-55). Masyarakat sebagai apresiator biasanya menelaah sendiri muatan yang terkandung dalam sebuah pertunjukan wayang.

Peran, fungsi, dan nilai-nilai yang terkandung di dalam pertunjukan wayang sebagaimana disebutkan di atas menjadi inspirasi bagi penyusun untuk membuat sebuah karya pertunjukan wayang. Penyusun memiliki gagasan untuk mengangkat fenomena faktual sebagai muatan dari pertunjukan yang digarap, sehingga ia dapat menjadi nilai-nilai bagi kehidupan masyarakat. Fenomena yang menjadi keresahan penyusun untuk dituangkan ke dalam sebuah lakon wayang adalah tentang konflik satwa di Indonesia yang dewasa ini seringkali menjadi perbincangan. Berbagai persoalan tentang satwa seperti: perburuan liar, kekerasan dan eksploitasi terhadap binatang, perusakan ekosistem, dan lain sebagainya diangkat menjadi tema pada karya yang disusun.

Konsep karya yang disusun untuk menuangkan ide tentang konflik satwa sebagaimana disebutkan sebelumnya adalah pertunjukan wayang dengan garap baru. Pemilihan konsep ini merujuk pada pernyataan Suyanto yang menyebutkan bahwa:

“Pemahaman dan penyebarluasan nilai itu tidak hanya bersifat konservatif semata, tetapi akan muncul inovasi-inovasi yang tetap mengacu pada roh nilai-nilai tradisi yang sudah mapan dan diakui oleh masyarakat luas, serta diaktualisasikan sesuai dengan kondisi zamannya.” (Suyanto, 2006:45)

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa karya yang digarap oleh penyusun merupakan karya baru yang menggunakan unsur-unsur tradisi sekaligus inovasi di dalamnya.

Karya yang disusun mengangkat judul “Rimbawana”. Secara harfiah istilah “Rimbawana” merupakan akronim yang berasal dari dua kata, yakni “rimba” dan “wana”. Kata “rimba” berasal dari kosakata dalam Bahasa Indonesia yang berarti hutan lebat yang luas dengan pohon yang besar-besar (Anwar, 2001:372). Sedangkan kata “wana” berasal dari kosakata dalam Bahasa Indonesia (Anwar, 2001:594) dan Bahasa Jawa (Sudarmanto, 2008:385) yang berarti hutan. Sehingga jika ditafsirkan secara bebas, penyusun memaknai istilah “rimbawana” sebagai hutan-hutan atau hutan di dalam hutan. Jika hutan atau rimba merupakan habitat asli kehidupan satwa, maka interpretasi dari hutan di dalam hutan (rimba) adalah habitat yang benar-benar murni dan terlindungi.

B. Ide Penciptaan

Karya pertunjukan wayang dengan judul “Rimbawana” berangkat dari dua ide atau gagasan pokok, yakni materi dan konsep karya. Ide atau gagasan pokok pertama adalah materi yang akan diangkat sebagai tema pertunjukan yakni tentang keresahan penyusun atas berbagai konflik satwa di Indonesia, seperti: perburuan liar, kekerasan dan eksploitasi terhadap binatang, perusakan ekosistem, dan lain sebagainya. Di dalam karya “Rimbawana”, berbagai fenomena tersebut kemudian dituangkan baik dalam bentuk informasi, kritik, edukasi, maupun hiburan.

Ide atau gagasan pokok kedua adalah konsep karya. Dalam hal ini penyusun terinspirasi untuk membuat pertunjukan wayang dengan konsep yang baru menggunakan medium garap yang memuat tiga unsur. Unsur pertama adalah wayang dengan tokoh atau karakter binatang. Hal ini didasarkan atas materi yang diangkat sebagai tema pertunjukan, yakni konflik satwa (binatang). Unsur kedua adalah penggunaan *kelir* sandosa (layar lebar). Selain untuk mengadopsi konsep pewayangan modern, penggunaan unsur tersebut berkaitan dengan unsur ketiga yakni peran multimedia. Unsur ketiga dalam pertunjukan ini adalah penggunaan multimedia yang bertujuan untuk mengakomodir bentuk-bentuk inovasi yang tidak dapat diaplikasikan dengan medium tradisional.

C. Tujuan dan Manfaat

Penyusunan karya pertunjukan wayang dengan judul “Rimbawana” bertujuan untuk mewujudkan ide atau gagasan pokok sebagaimana telah disebutkan pada sub-bab sebelumnya, yakni :

1. Merepresentasikan keresahan penyusun terhadap konflik satwa di Indonesia melalui karya pertunjukan wayang dengan garap dan bentuk baru;
2. Menyampaikan informasi, wacana, dan kritik terhadap fenomena konflik satwa kepada masyarakat yang dikemas dalam pertunjukan wayang dengan garap dan bentuk baru;

Sebagai manfaat, penyusunan karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan seni pertunjukan wayang khususnya wayang dengan garap dan bentuk-bentuk yang baru. Beberapa manfaat lain yang diharapkan antara lain :

1. Memberikan pengalaman nyata bagi penyusun dalam proses kreatif penyusunan karya seni pertunjukan wayang khususnya wayang dengan garap dan bentuk baru;
2. Sebagai wahana untuk mengaplikasikan ilmu dan wawasan penyusun terhadap wayang dan perkembangannya yang didapat baik secara akademik maupun non akademik;

3. Sebagai terobosan dalam rangka menjaga, mengembangkan, dan mencitrakan kekayaan budaya nusantara khususnya seni pertunjukan wayang; dan
4. Sebagai sarana untuk meningkatkan animo masyarakat dalam mengapresiasi pertunjukan wayang di Indonesia.

D. Tinjauan Sumber

Penyusunan karya seni pertunjukan wayang dengan judul "Rimbawana" sepengetahuan penyusun belum pernah dilakukan sebelumnya. Termasuk jika dilihat dari aspek pengerjaan karya untuk merepresentasikan konflik satwa sebagaimana keresahan penyusun. Pernyataan ini diperkuat dengan belum adanya literasi dan/atau sumber-sumber audio-visual yang menyajikan karya dengan muatan sebagaimana dimaksud secara signifikan. Penyusun menggunakan tinjauan sumber dalam batasan penggunaan landasan konseptual serta sebagai referensi untuk mempermudah proses penggarapan. Selain itu, tinjauan terhadap beberapa sumber dilakukan untuk melihat secara teoritis terhadap ide penciptaan yang tidak menutup kemungkinan memiliki korelasi dengan karya-karya sebelumnya, sehingga karya ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Tinjauan sumber pertama yang digunakan adalah Wayang Kancil yang memiliki kesamaan medium garap dengan karya "Rimbawana". Medium garap yang dimaksud adalah wayang dengan tokoh atau karakter binatang. Penyusun telah melakukan analisis dari berbagai sumber tentang riwayat dan keberadaan Wayang Kancil hingga dewasa ini. Dari analisis yang dilakukan penyusun merangkum sejarah dan perkembangan wayang kancil sebagai berikut.

Wayang Kancil adalah wayang yang menampilkan cerita binatang (fabel), dengan tokoh Kancil sebagai karakter utama. Wayang Kancil diperkirakan telah ada sebelum abad ke-17, yakni ketika pusat Kerajaan Kartasura beralih ke Surakarta. Di dalam perkembangannya wayang kancil sempat tenggelam. Hingga pada abad ke-20 atau sekitar tahun 1925 ia diperkenalkan kembali oleh Raden Mas Sayid, seorang ilustrator, pelukis, dan dalang Wayang Purwa di Surakarta. Wayang Kancil yang ia perkenalkan tersebut diciptakan oleh seorang warga keturunan Cina bernama Bo Liem dan seorang pembuat wayang yang juga seorang warga keturunan Cina bernama Lie Too Hien.

Sekitar tahun 1939 - 1950-an Wayang Kancil sempat populer bahkan sampai ke Eropa sebelum akhirnya surut dan dimunculkan kembali pada tahun 1970-an oleh Ledjar Soebroto, seorang seniman asal Yogyakarta. Meski mengalami pasang surut dan akhirnya dimunculkan kembali, konsepsi dari pertunjukan wayang kancil hampir tidak mengalami

perubahan, yakni mengusung cerita dengan tokoh-tokoh binatang yang diambil dari buku-buku dan cerita dongeng, seperti: Krida Martana, Among Sastra, Padma Susastra, dan sebagainya (Nurwanti, 2013:98-102).

Perbedaan yang paling menonjol antara Wayang Kancil dengan karya “Rimbawana” adalah materi yang diangkat. Jika pada Wayang Kancil cerita yang diangkat berorientasi pada informasi dan edukasi bagi anak-anak, di dalam pertunjukan wayang “Rimbawana” penyusun lebih fokus pada kritik sosial dengan sasaran yang lebih universal, atau tidak hanya terpancang pada *gender* (jenis kelamin), usia, maupun golongan tertentu. Perbedaan lain adalah bentuk (boneka) wayang yang digunakan. Dalam hal ini penyusun membuat beberapa boneka wayang dengan bentuk baru yang berbeda dengan bentuk boneka Wayang Kancil. Demikian halnya konten pertunjukan dan unsur-unsur lain yang digunakan seperti gaya bahasa, ilustrasi atau musiki (sebagai iringan), hingga visualisasi pertunjukan.

Tinjauan sumber kedua berkaitan dengan unsur kedua, yakni Wayang Sandosa. Penyusun memang mengadopsi unsur pokok dalam Wayang Sandosa yang pernah disusun dan disajikan oleh beberapa kreator sebelumnya, seperti Dwi Suryanto dengan karya berjudul “Hanoman” yang disajikan dalam rangka Ujian Tugas Akhir Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta tahun 2014. Namun unsur yang diadopsi hanyalah medium garap yakni layar lebar sebagai *kelir* dan peran

dalang yang lebih dari satu orang. Mengenai konten pertunjukan, penyusun memastikan terdapat banyak sekali perbedaan sehingga karya “Rimbawana” tidak dapat dikatakan sebagai perkembangan dari bentuk wayang tersebut.

Tinjauan sumber ketiga adalah tentang wayang dengan peran multimedia. Sebagaimana tinjauan sumber kedua, penggunaan multimedia pernah juga dilakukan oleh beberapa kreator sebelumnya. Salah satunya adalah “Pakeliran Layar Lebar Lakon Gopala Maya” yang dipentaskan di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar tahun 2007. Namun yang membedakan antara karya wayang multimedia yang pernah disusun tersebut dengan karya “Rimbawana” adalah konten pertunjukan. Dengan kata lain, penggunaan multimedia hanya sebatas teknik untuk menuangkan ide dan bukan merupakan orientasi utama dari penyusunan karya.

E. Bentuk Penyajian

Pertunjukan Wayang dengan garap baru berjudul “Rimbawana” disajikan dengan durasi kurang lebih 50 menit dengan bentuk sajian sebagai berikut.

1. Panggung

Panggung yang digunakan untuk penyajian karya “Rimbawana” adalah *proscenium*. Tujuan pemilihan konsep panggung ini adalah agar penonton dapat menyaksikan hasil eksplorasi yang dilakukan secara optimal melalui satu arah, yakni dari bayang-bayang yang dihasilkan.

2. Medium garap

Selain wayang dengan tokoh atau karakter binatang, medium yang digunakan dalam pertunjukan wayang dengan judul “Rimbawana” ini antara lain : (1) layar atau *kelir sandosa*, (2) *screen* proyektor yang sekaligus difungsikan sebagai pencahayaan utama, dan (3) tokoh figuran serta beberapa wayang dengan karakter benda mati baik dalam pertunjukan Wayang Kulit Purwa maupun wayang dalam bentuk lain.

3. Ilustrasi

Musik sebagai iringan karya “Rimbawana” adalah *ensemble* dengan melibatkan beberapa instrumen dalam perangkat Gamelan Ageng Karawitan Gaya Surakarta, yang dikolaborasikan dengan beberapa instrumen musik barat. Untuk narasi dan dialog, penyusun melibatkan beberapa orang dengan karakter suara berbeda sebagai pengisi suara.

BAB II

PROSES PENYUSUNAN KARYA

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebagai langkah awal proses penyusunan karya. Dalam hal ini penyusun melakukan beberapa tahapan yang meliputi : orientasi, observasi, dan eksplorasi. Tahap orientasi dilakukan untuk menjembatani penyusun dalam memahami hal-hal yang berkaitan dengan pemilihan materi atau tema yang diangkat, objek, teknik, bentuk, tema, dan karakter yang sesuai dengan ide penciptaan. Tahap observasi dilakukan untuk menemukan konsepsi-konsepsi dari sumber penciptaan, seperti: objek, fenomena, peristiwa alam, sosiokultur, teknologi, dan sebagainya. Sedangkan tahap eksplorasi dilakukan untuk menemukan berbagai kemungkinan garap termasuk bentuk, teknik, potensi, dan lain sebagainya yang akan diolah menjadi sebuah karya utuh.

1. Orientasi

Orientasi adalah peninjauan terhadap ide atau gagasan pokok dengan tujuan mencari landasan yang akan digunakan dalam proses penggarapan. Pertama, orientasi dilakukan dengan mengkaji fenomena yang berkaitan dengan tema sebagai materi sajian, yakni berbagai konflik tentang satwa di Indonesia. Dari kajian yang telah dilakukan penyusun

merumuskan dua kerangka persoalan sebagai pikiran pokok dari tema yang diangkat, yakni: (1) tindakan tidak bertanggung jawab manusia terhadap binatang; dan (2) perusakan ekosistem yang berdampak pada kelestarian alam. Kedua, orientasi juga dilakukan dengan mengkaji unsur-unsur di dalam konsep karya, yakni: (1) boneka atau wayang yang digunakan; (2) *kelir sandosa*; dan (3) perangkat multimedia.

2. Observasi

Observasi dilakukan sebagai cara untuk memahami gagasan pokok secara menyeluruh. Tahap ini dilakukan dengan cara mempelajari atau melakukan pengamatan terhadap fenomena konflik satwa sebagai tema serta wayang dengan garap baru sebagai konsep karya. Observasi terhadap tema atau materi sajian dilakukan dengan cara mengkaji berbagai sumber baik literatur maupun audio-visual dengan tidak menutup kemungkinan melakukan pembuktian di lapangan. Sedangkan observasi terhadap karya dilakukan dengan cara mengapresiasi karya-karya terdahulu dengan unsure garap yang memiliki kemiripan dengan karya "Rimbawana".

3. Eksplorasi

Ekplorasi adalah penjelajahan atau pencarian terhadap berbagai kemungkinan garap, teknik, skenario, dan unsur-unsur garap lain yang dapat diaplikasikan ke dalam karya. Tahap ini dilakukan melalui eksperimentasi dan pengembangan vokabuler. Eksperimentasi yang dilakukan meliputi beberapa hal yakni : (1) pembuatan wayang dengan model baru, (2) eksperimen terhadap teknik visual, dan (3) penyusunan musik sebagai ilustrasi. Sedangkan pengembangan vokabuler dilakukan dengan cara menerapkan sabet, *antawecana* atau dialog, permainan musik, dan sebagainya yang disesuaikan dengan materi dan konsep karya.

B. Tahap Penggarapan

Garap adalah sebuah sistem atau rangkaian kegiatan dari seseorang dan/atau berbagai pihak, terdiri dari beberapa tahapan atau kegiatan yang berbeda, masing-masing bagian atau tahapan memiliki dunia atau cara kerjanya sendiri yang mandiri, dengan peran masing-masing mereka bekerja sama dan bekerja bersama dalam satu kesatuan, untuk menghasilkan sesuatu, sesuai dengan maksud, tujuan atau hasil yang ingin dicapai (Supanggah, 2007:3).

Berbicara mengenai tahap penggarapan tentu tidak lepas dari penentuan dan aplikasi sebuah sistem atau cara. Sebagaimana dikemukakan oleh Rahayu Supanggah diatas, penggarapan karya pertunjukan wayang berjudul "Rimbawana" juga memiliki sistem di dalam pengerjaannya. Mengenai sistem yang dimaksud, dalam hal ini

penyusun mengklasifikasikan beberapa tahapan, sebagai berikut: (1) penyusunan naskah, (2) menentukan personil, dan (3) penggarapan karya melalui proses latihan.

1. Penyusunan Naskah dan Skenario

Penulisan naskah dilakukan oleh penyusun dengan mengembangkan kerangka yang bersumber dari tema yang telah ditentukan, yakni konflik tentang satwa. Naskah disusun dengan menggunakan Bahasa Indonesia dan dibagi menjadi lima adegan. Naskah yang disusun sekaligus digunakan untuk menentukan skenario atau jalannya cerita. Dari naskah tersebut penyusun menentukan sebanyak total lebih dari lima puluh (boneka) wayang digunakan dengan peran dan fungsi masing-masing. Beberapa boneka (wayang) meminjam dari Wayang Kulit Purwa, sedangkan sisanya penyusun membuat boneka (wayang) baru.

Tabel 1. Tokoh/karakter wayang yang digunakan

No.	Tokoh/Karakter	Jumlah
1.	Kancil	3
2.	Harimau	3
3.	Kera	3
4.	Celeng (babi hutan)	2
5.	Babi	1
6.	Banteng	2
7.	Buaya	1
8.	Gajah	1

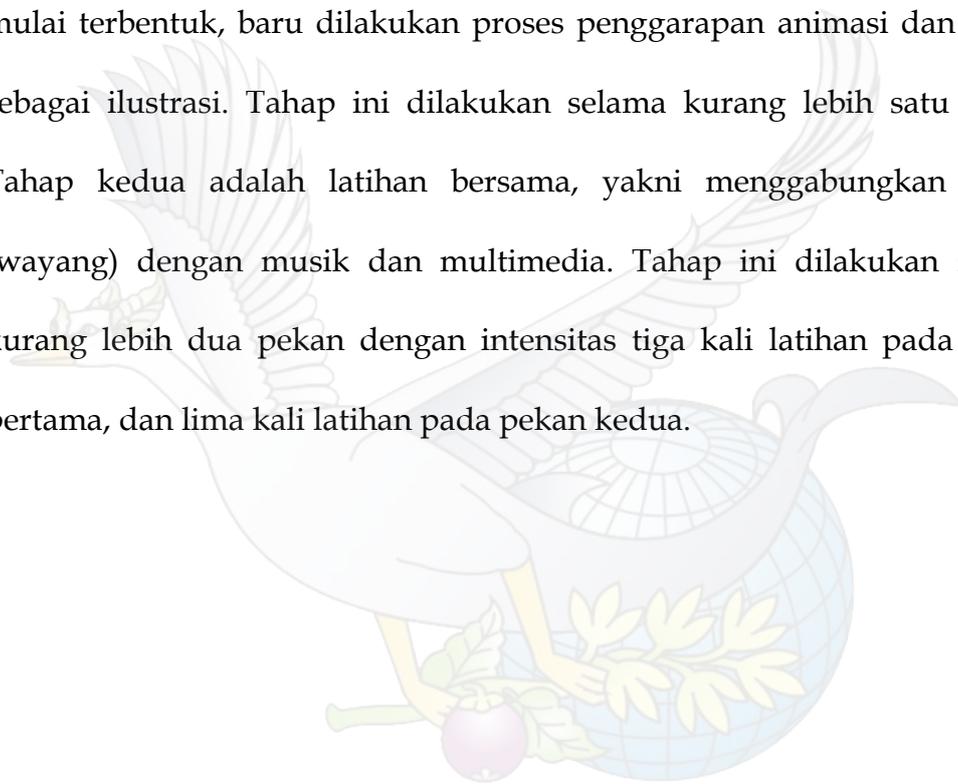
9.	Anjing	2
10.	Burung	1
11.	Kambing	1
12.	Kuda	3
13.	Priayi	1
14.	Soreng	3
15.	Prajurit	2
16.	Orang desa	5
17.	Pawang	1
18.	Kayon wayang	10
19.	Perahu	1
20.	Pohon hutan	8
21.	Pohon kering	1
22.	Pohon kelapa	2
23.	Phon pisang	2
24.	Kapak/cangkul	1
25.	Gada	1
26.	Kandang	1

2. Menentukan Personil/Pendukung Karya

Personil dalam penggarapan karya “Rimbawana” ini meliputi: dalang (orang yang menggerakkan wayang), pengisi suara, pemain musik, kru teknis, dan tim produksi. Sebelum menentukan seluruh personil yang terlibat terlebih dahulu penyusun menunjuk dua orang sebagai penanggung jawab bagian, yakni: (1) kreator multimedia dan (2) penata musik. Selanjutnya masing-masing penanggung jawab diberikan tugas untuk melakukan rekrutment personil sesuai dengan kebutuhan (daftar nama terlampir).

3. Penggarapan Karya Melalui Proses Latihan

Setelah naskah tersusun dan personil ditentukan, penggarapan dilakukan melalui proses latihan yang dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah latihan masing-masing bagian secara terpisah, yakni dengan menggarap visual (wayang) terlebih dahulu. Setelah embrio visual mulai terbentuk, baru dilakukan proses penggarapan animasi dan musik sebagai ilustrasi. Tahap ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan. Tahap kedua adalah latihan bersama, yakni menggabungkan visual (wayang) dengan musik dan multimedia. Tahap ini dilakukan selama kurang lebih dua pekan dengan intensitas tiga kali latihan pada pekan pertama, dan lima kali latihan pada pekan kedua.



BAB III DESKRIPSI KARYA

A. Struktur Adegan

Karya wayang dengan garap baru berjudul “Rimbawana” dibagi menjadi lima adegan inti. Namun sebelumnya, terlebih dahulu disajikan narasi (prolog) oleh salah satu pengisi suara sebagai pengantar sajian. Bagian awal pengantar tersebut memuat kalimat-kalimat putis berbahasa Indonesia yang memaparkan tentang harmoni alam sebagai gambaran keindahan tanpa adanya perusakan yang dilakukan oleh manusia. Pada bagian selanjutnya terdapat perubahan suasana, yakni dari ketenangan dan kedamaian menjadi keresahan. Perubahan diawali dengan dialog dua tokoh Kancil yang salah satunya menjadi korban perburuan, dan diakhiri dengan prolog dari pengisi suara sebelum akhirnya masuk pada adegan pertama.

1. Adegan Pertama

Adegan ini bercerita tentang tiga orang tokoh (manusia) yakni tokoh Juragan bersama dua tokoh Soreng. Mereka tengah berunding membicarakan kebutuhan hidup. Berawal dari keresahan atas menipisnya sumber daya yang berasal dari alam, muncul pemikiran dari salah satu tokoh untuk melakukan perluasan lahan dengan cara membuka hutan

Ratawanus, meski sebenarnya hutan tersebut tidak boleh dirusak sedikitpun karena masih berada di bawah naungan (kekuasaan) negara. Sempat terjadi perbincangan dan perdebatan, namun pada akhirnya pemikiran untuk membuka hutan Ratawanus tetap dilakukan tanpa peduli aturan serta larangan dari negara sebagaimana dimaksud.

Para soreng pergi menuju hutan Ratawanus dengan menaiki perahu dan berkuda. Sesampainya di hutan Ratawanus, mereka menyuruh para pekerja untuk membuka lahan dengan menebang pohon-pohon besar. Pembukaan lahan awalnya dilakukan secara tradisional, yakni dengan menebang pohon satu demi satu. Namun karena tidak sabar, salah satu soreng memerintahkan untuk membuka hutan dengan cara membakarnya agar lebih cepat selesai. Terjadi perdebatan karena para pekerja tidak mau membakar hutan. Perdebatan berakhir dengan hutan yang dibakar sendiri oleh tokoh Soreng.

2. Adegan Kedua

Adegan ini menyajikan dialog antara tokoh Celeng, Sapi, Banteng, Kera, dan Kancil. Dalam nuansa sedih beberapa tokoh binatang tersebut membicarakan keresahan mereka, yakni semakin sempitnya tempat tinggal karena perusakan hutan. Bukan hanya itu, tidak sedikit dari keluarga mereka yang hilang atau mati karena menjadi korban dari bencana dan rusaknya hutan tempat tinggal mereka akibat perbuatan

manusia. Adegan ini diakhiri dengan sindiran Kancil terhadap Harimau sang Raja Hutan yang tidak dapat berbuat apa-apa atas perusakan oleh manusia. Merasa tersinggung oleh sindiran Kancil, Harimau pergi meninggalkan perkumpulan dengan keadaan marah.

3. Adegan Ketiga

Bermula dari keributan di sawah, yakni diserangnya seorang petani oleh tiga ekor harimau yang merasa benci terhadap keserakahan manusia. Dari kejadian tersebut dua ekor harimau mati karena manusia (yang diserang) meminta bantuan kepada seorang Pawang dan membalas serangan kepada harimau. Harimau yang mati akhirnya dikuliti dan dibawa oleh dua tokoh Soreng untuk dijual.

Sementara, Harimau yang selamat kembali ke perkumpulan dengan perasaan sedih. Bukan hanya karena kehilangan kawannya yang mati dibunuh sang Pawang, tetapi juga merasa sebagai raja hutan ia mulai tak berdaya menghadapi manusia. Pada adegan ini beberapa tokoh hewan seperti Gajah, Buaya, Banteng, dan lainnya kemudian memperdebatkan siapa yang selanjutnya pantas menjadi raja hutan karena Harimau merasa tidak layak lagi untuk menduduki posisi tersebut. Perdebatan hampir berakhir dengan pertengkaran karena saling silang pendapat antara Buaya dan Banteng, sebelum akhirnya tokoh Kancil menjadi penengah dan menghentikannya.

4. Adegan Keempat

Beberapa ekor Celeng tengah lahap memakan tumbuh-tumbuhan sebelum akhirnya datang dua ekor Anjing peliharaan manusia. Melihat kedatangan dua ekor Anjing tersebut, salah satu Celeng mengumpat sebagai ungkapan kebencian mereka kepada manusia, majikan para Anjing. Kedua Anjing merasa tersinggung dan marah hingga akhirnya terjadi perkelahian. Tidak berapa lama perkelahian dihentikan oleh Kancil. Selain menghentikan perkelahian, kedatangan Kancil juga memberikan pencerahan kepada dua ekor Anjing yang menjadi peliharaan manusia.

5. Adegan Kelima

Adegan ini terdiri dari beberapa bagian. Bagian pertama adalah perbincangan antara tokoh Juragan dengan para pemburu binatang yang hendak menjual kulit dua ekor Harimau yang telah mati. Dari transaksi penjualan kulit Harimau, perbincangan mengarah pada rencana perluasan lahan dengan cara membuka hutan. Bagian kedua adalah perluasan lahan dengan cara menebangi pohon secara membabi buta. Bagian ketiga adalah terjadinya bencana akibat rusaknya hutan. Diakhiri dengan bagian terakhir yang memaparkan pesan-pesan moral oleh tokoh Kancil.

B. Garap Catur

Dialog dan narasi dalam karya “Rimbawana” dibawakan oleh beberapa orang pengisi suara. Hal ini didasarkan atas kerumitan *sabet* atau permainan gerak wayang yang tidak memungkinkan para dalang untuk melakukan dialog. Jumlah pengisi suara adalah lima orang laki-laki dan satu orang perempuan. Pemilihan pengisi suara didasarkan atas warna suara dengan pertimbangan kemungkinan karakter vokal yang dapat dihasilkan. Mengenai bahasa dan kesusastraan, karya ini menggunakan bahasa Indonesia yang merujuk pada kesusastraan Melayu. Salah satu alasan penggunaan Bahasa Indonesia adalah agar lebih mudah dipahami oleh *audience* awam sehingga ide dan gagasan yang disampaikan lebih mudah untuk diterima.

C. Garap Sabet

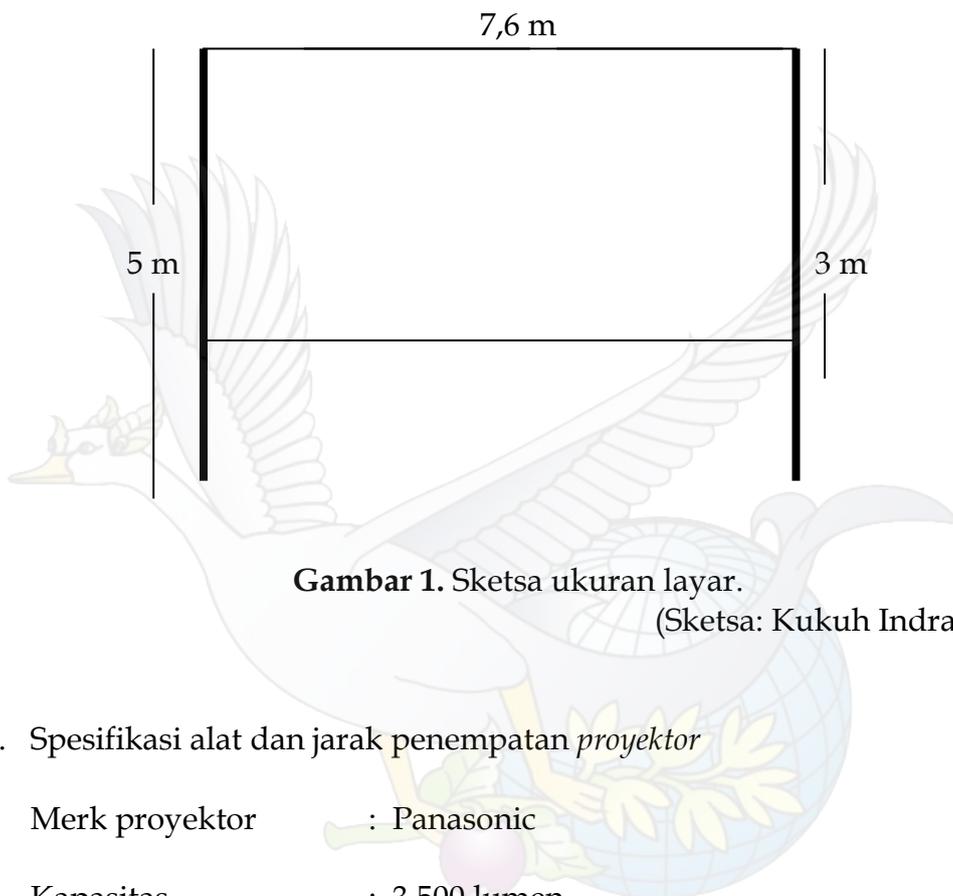
Garap *sabet* dalam karya “Rimbawana” tidak mengandalkan gerak wayang atau keterampilan dalang sebagai penggerak wayang. Tetapi lebih ditekankan pada efek cahaya dari *screen proyektor* yang berfungsi untuk mencitrakan animasi sekaligus sebagai pencahayaan utama pada *kelir* atau layar. Untuk mendapatkan hasil optimal dan komposisi efek cahaya yang pas, penyusun menentukan spesifikasi dan hal-hal lain yang berkaitan dengan medium garap sebagai berikut.

1. Ukuran *screen* (layar) sandosa

Panjang layar : 7,6 meter

Lebar layar : 3 meter

Tinggi tiang (gawang) : 5 meter



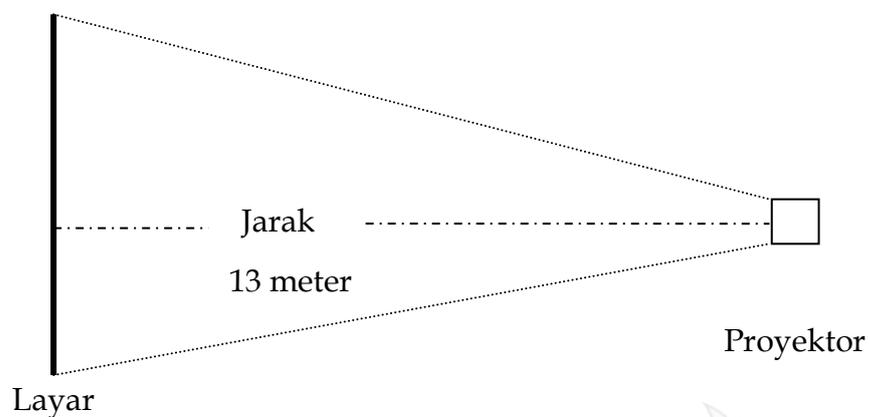
Gambar 1. Sketsa ukuran layar.
(Sketsa: Kuku Indrasmara)

2. Spesifikasi alat dan jarak penempatan *proyektor*

Merk proyektor : Panasonic

Kapasitas : 3.500 lumen

Jarak dengan layar : 13 meter (center dengan layar)



Gambar 2. Sketsa jarak antara proyektor dengan layar.
(Sketsa: Kukuh Indrasmara)

Dari sketsa jarak antara proyektor dan layar diatas, terdapat ruang sejauh 13 meter bagi sebanyak delapan orang dalang untuk melakukan eksplorasi efek cahaya dari proyektor menuju layar. Selain cahaya polos, proyektor juga menayangkan animasi sebagai ilustrasi visual pada layar. Sehingga ketepatan intensitas cahaya dan warna menjadi penting dalam menentukan hasil sajian.

D. Garap Musikal

Musik sebagai ilustrasi dan iringan dalam karya “Rimbawana” secara keseluruhan digarap oleh penata musik (penanggung jawab iringan) dengan pertimbangan sutradara. Berikut adalah deskripsi musikal karya wayang dengan judul “Rimbawana”.

1. Instrumen yang Digunakan

Instrumen yang digunakan untuk menggarap musik dalam karya ini adalah perangkat gamelan ageng Karawitan Gaya Surakarta dan beberapa instrumen musik barat dengan beberapa pengembangan teknik permainan (Jawa: *tabuhan*). Sedangkan *gendhing* atau lagu yang disajikan adalah karya-karya komposisi baru dan bukan merupakan *gendhing-gendhing* tradisi meski di dalam sajiannya masih menggunakan beberapa unsur garap tradisi. Adapun instrumen yang digunakan dalam penggarapan musik karya ini adalah sebagai berikut.

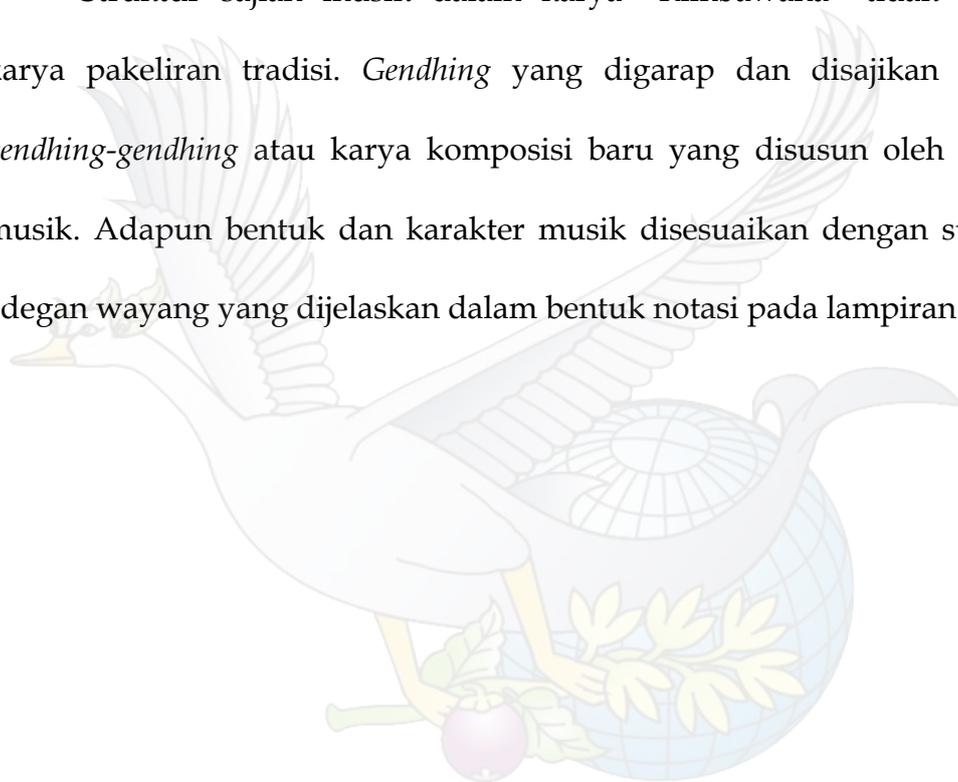
Tabel 2. Daftar instrumen yang digunakan.

No.	Instrumen	Keterangan
1.	Bonang barung laras pelog	Dimainkan secara bergantian oleh satu orang
2.	Gambang laras slendro	
3.	Demung laras pelog	
4.	Saron laras pelog	
5.	Bonang barung laras slendro	Dimainkan oleh satu orang
6.	Gender barung slendro & pelog	Dimainkan secara bergantian oleh satu orang
7.	Gambang laras slendro	
8.	Bonang penembung laras pelog	
9.	Ukulele	
10.	Kendang jaipong	Dimainkan secara bergantian oleh satu orang
11.	Saxophone	
12.	Suling sunda	
13.	Gender penerus laras slendro	
14.	Saron laras slendro & pelog	Dimainkan secara bergantian oleh satu orang
15.	Demung laras slendro & pelog	Dimainkan secara bergantian oleh satu orang
16.	Biola	
17.	Rebab	
18.	Slenthem laras slendro & pelog	Dimainkan secara bergantian oleh satu orang
19.	Vokal pria	

20.	Gong	Dimainkan secara bergantian oleh satu orang
21.	Kempul dengan stand	
22.	Saron penerus slendro & pelog	Dimainkan secara bergantian oleh satu orang
23.	Vokal wanita	
24.	Perkusi	Dimainkan oleh satu orang

2. Struktur Sajian Musik

Struktur sajian musik dalam karya “Rimbawana” tidak seperti karya pakeliran tradisi. *Gendhing* yang digarap dan disajikan adalah *gendhing-gendhing* atau karya komposisi baru yang disusun oleh penata musik. Adapun bentuk dan karakter musik disesuaikan dengan suasana adegan wayang yang dijelaskan dalam bentuk notasi pada lampiran.



BAB IV PENUTUP

Karya pertunjukan wayang dengan garap baru berjudul “Rimbawana” di dalam proses penyusunan dan penggarapannya telah menemukan suatu pencapaian pada batasan tertentu. Pencapaian yang telah didapat antara lain: (1) terwujudnya ide atau gagasan untuk menyusun karya pertunjukan wayang dengan mengusung konflik binatang sebagai tema/materi sajian; dan (2) tercapainya keinginan penyusun untuk mengaplikasikan konsep pertunjukan wayang binatang yang digarap dengan mengadopsi unsur garap sandosa dan peran multimedia. Mengenai pencapaian lain di dalam karya ini tentu bukan wilayah penyusun untuk melakukan penilaian. Tetapi sejauh proses penggarapan yang telah dilalui, penyusun merasakan banyak sekali pendewasaan dan pengalaman positif dalam kaitannya dengan penyusunan suatu karya seni.

Sebagai penutup, penyusun menyampaikan himbauan kepada seniman, dalang, dan kreator wayang agar dalam melakukan penyusunan karya seni kiranya akan menjadi bijak jika lebih banyak memasukkan muatan edukasi dan informasi positif bagi kepentingan masyarakat. Dengan demikian karya yang disusun akan lebih bermanfaat karena tidak hanya berorientasi pada aspek hiburan semata. Untuk dapat mewujudkan

karya yang sarat muatan positif, tentu seorang kreator harus lebih kritis dan tanggap dengan situasi dan kondisi di sekitarnya sehingga ia dapat lebih banyak memiliki bekal wawasan sebagai modal dasar dalam penyusunan karya seni.

Demikian halnya kepada Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Besar harapan kami agar kedepan, bekal wawasan yang lebih banyak, cara pandang dan konstruk pikir yang lebih kritis, serta penanaman karakter seniman (mahasiswa seni) yang lebih kreatif dapat ditingkatkan. Sehingga proses kreatif dan semangat dalam karya tidak hanya berhenti sebagai prasyarat akademik. Melainkan dapat benar-benar dimanfaatkan sebagai modal utama bagi lulusan agar dapat berkiprah secara positif di masyarakat.

Kiranya penyusunan karya “Rimbawana” ini tidak hanya menjadi akhir perjalanan studi bagi penyusun secara formal. Terselenggaranya karya ini sekaligus menjadi titik awal yang baik untuk memulai perjalanan dalam berkesenian pada tahap selanjutnya di masyarakat. Mudah-mudahan karya yang masih jauh dari kata sempurna ini memberi manfaat bagi penyusun, dunia pedalangan, dan masyarakat secara umum.

DAFTAR ACUAN

Daftar Pustaka

- Anwar, Dessy. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Abditama, 2001.
- Guritno, P. *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1988.
- Marhaeni, Ni Komang Sekar. "Pakeliran Layar Lebar Lakon Gopala Maya : Sebuah Karya Beasiswa Unggulan," *WAYANG, Jurnal Ilmiah Seni Pewayangan* Volume 8, No. 1 (September 2009): 26-41.
- Nurwanti, Yustina Hastrini. "Wayang Kancil dan Pendidikan Budi Pekerti," *JANTRA, Jurnal Sejarah dan Budaya* Volume 8, No. 1 (Juni 2013): 31-37.
- Sudarmanto. *Kamus Lengkap Bahasa Jawa*. Semarang: Widya Karya, 2008.
- Sudarsono. "Nilai-nilai Kepemimpinan Budaya Jawa dalam Pertunjukan Wayang Kulit," *LAKON, Jurnal Jurusan Pedalangan* Volume 3, No. 1 (Juli 2006): 48-62.
- Supanggah, Rahayu. *Bothèkan Karawitan : Garap*. Surakarta: ISI Press, 2007.
- Suyanto. "Nonton Wayang dari Dunia Filsafat," *LAKON, Jurnal Jurusan Pedalangan* Volume 3, No. 1 (Juli 2006): 36-47.
- Walujo, K. *Dunia Wayang*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000.

Daftar Diskografi

- Anoman Sang Maha Sotya*, VCD pakeliran sandosa sajian Dwi Suryanto, rekaman pentas dalam rangka Ujian Tugas Akhir Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Surakarta, 2008.

INVENTARIS
TGL : 5-3-2015
NO : 77/131/skripsi E/15

PENGESAHAN

Skripsi

**PERISTIWA PERMAINAN
DALAM SENI PERTUNJUKAN TURONGGO SETO
DESA SAMIRAN KECAMATAN SELO KABUPATEN BOYOLALI**

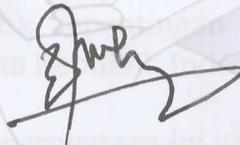
dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Munif
NIM. 99112110

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 7 Oktober 2014

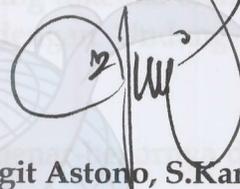
Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



I Nengah Muliana, S.Kar., M.Hum.

Penguji Utama



Sigit Astono, S.Kar., M. Hum.

Pembimbing



Dr. Aton Rustandi Mulyana, S.Sn., M.Sn.

Skripsi ini telah diterima
Sebagai salah satu syarat mencapai derajat sarjana S1
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta 7 Oktober 2014

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Soemaryatmi., S.Kar., M. Hum
NIP. 19611111 198203 2 003

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Ahmad Munif
Tempat, Tanggal Lahir : Salatiga, 20 Maret 1978
NIM : 99112110
Program Studi : S 1 Etnomusikologi
Fakultas : Seni Pertunjukan
Alamat : RT/ RW 02/02, Dsn. Susukan,
Desa Susukan, Kec. Susukan, Kab. Semarang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang dengan judul: "Peristiwa Permainan dalam Seni Pertunjukan Turonggo Seto Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali" adalah benar-benar hasil karya cipta sendiri, saya buat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan jiplakan (plagiasi).
2. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan saya menyetujui karya tersebut dipublikasikan dalam media yang dikelola oleh ISI Surakarta untuk kepentingan akademik sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta Republik Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dengan penuh rasa tanggungjawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 7 Oktober 2014

Mengetahui
Pembimbing



Dr. Aton Rustandi Mulyana, S.Sn., M.Sn

Penulis



Ahmad Munif

GLOSARIUM

- Antawacana* : Teks (dari naskah) yang diucapkan oleh dalang.
- Balungan* : (1) Nama jenis instrumen di dalam perangkat gamelan Jawa yang berfungsi untuk menabuh notasi gending, (2) kerangka, (3) kerangka gending.
- Bonang Barung* : Salah satu instrumen *pencon* dalam perangkat gamelan Jawa yang berfungsi untuk membuat lagu dalam *balungan gendhing*.
- Bonang Penerus* : Salah satu instrumen *pencon* yang merupakan pasangan dari bonang barung.
- Catur* : Ucapan atau dialog dalam pertunjukan wayang.
- Celeng* : Babi hutan.
- Gamelan Ageng* : Perangkat gamelan dalam karawitan gaya Surakarta.
- Gong* : Instrumen dalam perangkat gamelan yang berfungsi sebagai pertanda selesainya satu *cengkok* atau *rambatan* balungan gending.
- Karawitan* : Berasal dari kata "rawit" yang berarti lembut dan rumit; cabang seni tradisi Jawa yang memiliki ciri-ciri lembut dan rumit.
- Kempul* : Alat musik dalam perangkat gamelan Jawa yang berupa *pencon* dan digantung, berfungsi sebagai instrumen pungtuasi.
- Kendhang* : Instrumen membran dalam karawitan yang berkedudukan sebagai pemimpin irama sajian *gendhing*.
- Kenong* : Instrumen pungtuasi dalam karawitan.
- Ketipung* : Sejenis instrumen kendhang namun dengan ukuran kecil.
- Laras* : Tangga nada dalam karawitan.
- Manyura* : Salah satu *pathêt* dalam laras slendro.
- Priayi* : Sebutan bagi golongan masyarakat yang memiliki strata sosial tinggi, seperti : bangsawan, pegawai pemerintahan, orang kaya, dan sebagainya.
- Sabet* : Gerak wayang.
- Slênthêm* : Instrumen gamelan berupa bilah-bilah nada dengan tabung resonansi yang terletak di dalam *rancak*.
- Slendro* : Laras dalam karawitan Jawa dengan susunan nada : 1 ('*ji*), 2 ('*ro*), 3 ('*lu*), 5 ('*ma*), dan 6 (*nêm*).
- Sorèng* : Tokoh dalam wayang dengan karakter keras (kasar).

LAMPIRAN 1 NASKAH RIMBAWANA

A. Pengantar

NARASI : Kemilau Sang Surya menerpa hamparan permata hijau, tangkai-tangkai penyangga daun angkana meliuk menyapa senyum pagi penuh arti, rumput segar melepas embun padang kehidupan, semak belukar terhiasi bunga merekah, gerumbul menjanjikan perlindungan, perputaran bumi seakan melambat menyaksikan kedamaian, bulan terlelap dalam mimpi ketentraman.

Tiba-tiba ada seseorang memanah dan mengenai kancil. Ada satu kancil yang tertangkap hidup dan dibawa manusia, satu kancil terkena panah dan kancil yang tidak terkena panah.

NARASI : Merunduk pilu, nafas tersendat, hati tersayat, rintih kepedihan melengking, menggema jeritan mulut-mulut kecil, bercak darah mengering tak mampu menutup luka, mata panah menghujam dalam sandyakala.

- KANCIL 2** : Aku tak dapat lagi menahan rasa sakit ini. Sepertinya, tiada lagi harapan untuk aku bertahan...
- KANCIL 1** : Anak panah yang melesat dari busur kerakusan, selalu meninggalkan lubang duka.
- KANCIL 2** : Ketika busur-busur itu menebar panah kebencian, seakan-akan kita yang senantiasa mendapat kemalangan.
- KANCIL 1** : Tahan rasa sakitmu, bagiku, kemalangan hanyalah cobaan untuk melakukan keberanian.

B. Adegan 1

Tiga orang berunding tengah tentang bagaimana mendapatkan hutan dan isinya.

- SORENG 1** : Tuanku, tidak-kah kau menikmati hidup ini...? Berada diatas puncak gunung emas, dengan kilauan cahaya yang selalu menghantarkan tidur diantara gemerlap dan gelimang harta.
- SORENG 2** : Impian telah menjadi nyata, dalam hidup yang penuh dengan kemudahan.
- JURAGAN** : Mudah...? Tidak-kah kau melihat bayang-bayang masa suram di depan kita? Buka matamu, dan

lihatlah...! Kayu yang kita ambil semakin menipis, batu mulia dari perut bumi hampir habis, hewan cantik semakin sulit dicari. Apa lagi yang akan kau janjikan kepadaku....?

SORENG 1 : Tuanku jangan khawatir, lihatlah..... Di seberang sana berlimpah permata hijau, hutan lebat memanjang sejauh mata memandang.

SORENG 2 : Benar Tuanku, itu adalah lumbung harta yang tidak akan habis sampai akhir hidup kita.

JURAGAN : Maksudmu...? Hutan Ratawanus..?

SORENG 1 : Benar Tuanku.. hahahaha.. benar sekali.... hahahahaha...

JURAGAN : Kau lupa..? Bukankah hutan itu di bawah naungan kekuasaan negara..?

SORENG 1 : Ahhh Tuanku jangan khawatir.... Mereka itu hanya manusia biasa, sama seperti kita, mata mereka tertutup oleh debu-debu ketamakan, telinga mereka tersumbat oleh rayuan suara gemrincing logam mulia, dan mulutnya sering terjejal suap lezat.

JURAGAN : Hmm... Sesungguhnya ragu aku untuk berurusan dengan mereka yang lebih culas dari bandit-bandit jalanan. Karena seperti yang kalian tahu, mereka itu

seperti anjing yang tega menggigit majikannya hanya karena lapar. Meskipun aku tahu, mata mereka mudah silau dengan sebutir berlian, mulut mereka akan terbungkam hanya dengan sekantung beras.

SORENG 1 : Jangan cemas Tuan, tidak akan ada seorangpun yang menyadari pekerjaan kita, apalagi membongkarnya.

SORENG 2 : Benar tuan... Percayalah bahwa uang adalah raja dari segala raja. Selama tuan masih mempercayakan pekerjaan ini kepada kami, semua akan berjalan sesuai kehendak tuan.

Dua orang berangkat menggunakan kapal menuju hutan Ratawanus. Di hutan, dua orang pekerja tengah menebang pohon dengan cara tradisional.

SORENG 1 : Berhenti...! Jika seperti ini cara kerjamu, tiga batang pohon hanya bisa kau robohkan dalam tiga hari..! Kita dikejar oleh waktu, Tolol..!

PEKERJA : Lantas kami harus bekerja seperti apa Tuanku..?

SORENG 1 : Untuk membuka ladang yang lebih luas, kita bakar saja hutan ini.

PEKERJA : Maaf tuan, jika perintah tuan saya laksanakan, kiranya akan menimbulkan banyak masalah.

SORENG 1 : Tutup mulutmu..! Hidup itu adalah sebuah masalah..!

- PEKERJA** : Jika demikian, aku tidak akan berhutang dosa kepada anak cucuku. Silahkan, silahkan, bakarlah hutan ini..!
Kobarkan api serakah dalam dirimu..!
- SORENG 1** : Pergi!!! kau bangsat...!

Setelah diusir para pekerja pergi meninggalkan hutan, dan kemudian dibakarlah pepohonan tersebut oleh Soreng 1.

- NARASI** : Gemuruh jilatan api, merambat, menyambar ranting kerontang, hawa panas menyentak, hembusan angin kencang menerjang kepulan Sang Hyang Hagni. Melahap belukar, menjebak seisi hutan!

Hewan-hewan berlarian, kekacauan terjadi, seisi hutan bergejolak. Diatas pohon sekumpulan kera berlompatan menghindari api. Anak kera yang dibawa ibunya terjatuh dalam api dan mati.

C. Adegan 2

Harimau sedang berdiam diri dalam gelap, suasana hutan sedih.

- NARASI** : Kelam kelabu, dingin angin malam meniup seonggok daun layu, bau menyengat sisa bara api, perlahan pasti menghabiskan tulang-belulang berserakan. Pilu,

pedih, terbelenggu kekalutan, semua menatap dalam kegelapan.

CELENG 1 : Apakah masih ada tempat untuk kita...?

CELENG 2 : Rumah kita menjadi arang hanya dengan waktu sekejap.

SAPI : Nafasku sesak oleh awan pekat.

BANTENG : Tak terhitung teman kita, menjadi korban api keserakahan.

SAPI : Ketika daun memerah terpanggang, dia melenggang dan meliukkan tubuhnya karena kekenyangan. Ketika panas membara, dia asik dengan kehangatannya sendiri. Dia terlalu bangga dengan mahkota rajanya. Apa yang bisa kita harapkan dari dirinya..?

Kera datang membopong anaknya yang telah mati menjadi arang.

KERA : Tidak ada yang bisa kita harapkan....! Anakku telah menjadi arang.....

NARASI : Luka menganga, derita merundung, langkah kaki-kaki lemas lunglai, telinga tak kuasa lagi mendengar jeritan. Batang tumbang yang rapuh menyaksikan kepiluan.

Kancil datang menemui dan menyindir raja hutan.

KANCIL : Kemegahan singgasana selalu memberikan andil kerakusan. Kewibawaan yang didapat dari penciptaan rasa takut selalu menimbulkan kegelisahan. Seakan kita hidup tanpa pengayoman. Alam semesta telah menganugerahkan kekuasaan kepada sang raja hutan untuk memakan dan melindungi. Namun, sebutan raja hutan ternyata hanya nama belaka. Tatapan sinar matamu tidak setajam taringmu, kukumu hanya mampu untuk mencengkeram sesama hewan. Lihatlah.... setelah hutan ini habis dibakar, apakah kau hanya akan tinggal diam...?

Macan berangkat, meninggalkan kerumunan para hewan.

D. Adegan 3

(Setting sawah)

Terjadi keributan karena seorang petani diserang oleh Macan. Beberapa saat kemudian tokoh Sarapada muncul dan menolong manusia untuk melawan Macan. Dua macan mati oleh Sarapada dan dikuliti. Satu Macan berhasil lari kembali ke hutan dan bertemu Kancil.

(Hutan)

KANCIL : Ketika awan kelabu melayang melintas, ternyata sinar surya tak mampu menembusnya. Tidak selamanya anugerah kekuatan terbingkai sebagai perisai diri. Kita adalah makhluk lemah, sedangkan manusia sempurna segalanya. Di relung otaknya tersimpan beribu cara dan berjuta kelicikan.

HARIMAU : Tubuhku lunglai lemas, nafasku seakan terhenti ketika menyaksikan keberingasan manusia-manusia tamak, melampiasikan kekejian terhadap kawan-kawanku. Pupus harapanku. Sekarang seisi hutan ini hanya akan menggantungkan pada kecerdikanmu. Kuserahkan mahkotaku kepadamu.

GAJAH : Benar, kaulah yang pantas memimpin kami.

HARIMAU : Aku tak sanggup lagi menyanggi mahkota rajaku, aku tak mampu melindungi mereka.

PARA HEWAN : Hidup Kancil....! hidup Kancil..!

KANCIL : Gajah..... Seisi hutan ini tiada yang menandingimu, kaulah raja besar

GAJAH : Sayangnya kebesaran jiwaku tak sebesar tubuhku.

BUAYA : Kepandaian, kecerdasan, bukan satu-satunya syarat kepemimpinan, tetapi hanya kewibawaan yang diperoleh dari kekuatan yang pantas menduduki

singgasana. Sudah terbukti yang kuat saja tak mampu apalagi yang lemah!.

BANTENG : Tidak...! Kekuatan yang terbingkai kesombongan, hanya mewujudkan kedengkian.

BUAYA : Tutup mulutmu..! Kau tak tahu batasan kesombongan, kau menghina pendapatku..!

BANTENG : Kau hanya sangat kuat karena masih ada kubangan air!

BUAYA : Bedebah...! Kuremukkan kepalamu!

Buaya menyerang Banteng, dipisah oleh Kancil

KANCIL : Berhenti.....! Pertenggaran hanya memperkeruh keadaan. Sungguh, tiada sedikitpun terlintas dianganku tentang gelar raja itu. Bagiku, pemimpin sejati bukanlah satu-dua yang dianggap mampu dan berada di atas singgasana. Karena pemimpin sejati hanyalah pengikat kebersamaan. Dan kebersamaan itulah yang akan mengarahkan kita menuju puncak kemaghsyuran.

Pembawa kulit Harimau menuju ke rumah.

SORENG 1 : Membunuh si raja hutan ternyata lebih mudah daripada memegang kaki seekor kancil

SORENG 2 : Kancil.....? satwa mungil yang hanya bisa tebar pesona dalam dongeng penghantar tidur.

SORENG 1 : Ya, tapi seekor kancil yang kita serahkan kepada tuan juragan kemarin itu, lebih berharga daripada dua lembar kulit macan ini.

SORENG 2 : Jika benar begitu, kita tangkap saja seluruh kancil yang ada.

E. ADEGAN 4

(Setting Kebun)

Dikebun ada celeng memakan tanaman dan dihalangi oleh anjing pemburu.

CELENG : Hai antek manusia! Jangan halangi aku! Akan kuhabiskan tanaman ini.

ANJING : Sebelum kau melahap sebatang ubi, darahmu akan habis kucurahkan!

Anjing dan celeng berkelahi, dileraikan oleh kancil.

KANCIL : Wahai temanku, andaikan nasibmu tidak ditentukan oleh manusia, kau pasti tak ubahnya seperti kami.

ANJING : Maafkan aku, aku telah lama terlena dalam pelukannya. Sekarang, aku menyadari.... Teman, aku mengikutimu. Kiranya sahabat sejati adalah bangsaku sendiri.

KANCIL : Hal terhebat yang membuat kehidupan menjadi manis adalah persahabatan. Dan seorang sahabat, tidak hanya mengambil sesuatu dari diri kita untuk dirinya sendiri. Tetapi harus saling berbagi, seperti kumbang yang menjatuhkan sari sang mawar hingga ia berbuah.

ANJING : Tetapi, mengapa manusia yang mengikuti itu terjatuh dalam persahabatan yang menyesatkan?

KANCIL : Karena dalam hidup ini ia belajar bahwa ada batas kecepatan dalam mengejar kebahagiaan, sehingga mereka lupa akan langkah-langkahnya.

CELENG : Mereka akan menemui kesulitan!

KANCIL : Baginya lebih mudah untuk mencari kesulitan daripada menghilangkannya.

ANJING : Ah..tetapi mengapa kami selalu menjadi bagian dari kesulitannya?

KANCIL : Benar, karena bagi manusia berburu binatang hanya kesenangan, namun jika harimau menerkam manusia ia menyebutnya keganasan, meski manusia sendirilah yang menjadi penyebabnya. Memang bedebah yang licik, kita selalu ditempatkan pada pojok kelemahan. Mereka selalu mengagungkan otak dan kecerdasan untuk menggapai dan mewujudkan angan-angannya. Yang ada dibenak, harta semakin banyak, hidup semakin tamak.

CELENG : Akankah kita selalu kalah?

KANCIL : Tenanglah.... Setegar apapun manusia, masih membutuhkan kekuatan untuk bersandar, memerlukan pundak untuk menangis, dan masih butuh contoh untuk mempelajari sesuatu dari makhluk yang lain. Sekarang... Kau pulanglah, dan ikuti kata hatimu.

F. ADEGAN 5

(Setting rumah Majikan/orang kaya)

NARASI : Liuk kursi goyang melenggang, jiwa melayang diatas tumpukan harta, kicauan merdu burung kesayangan menghantarkan lamunan.

JURAGAN : Hmm.. Bulunya bagus..

SORENG 1 : Raja hutan ini hampir saja membunuhku.....

JURAGAN : Taruhlah dibelakang.... sekejap ia menjadi uang.....
hahaha...

SORENG1 DAN 2 : Haahahahaha....

Anjing pemburu menolong kancil yang dikandang, membukanya dan menyuruh kancil pergi dari rumah manusia.

KANCIL : Mengapa kau menatapku seperti itu?

ANJING : Derita teman-temanku dihutan telah menyentak nuraniku. Jeruji ini akan kubuka dan pergilah teman, bergabunglah dengan mereka....

Kancil lari, ketahuan oleh Juragan kemudian anjing dipukuli oleh Juragan hingga mati.

JURAGAN : Kancilku lepas....! Hei kalian...! Rencana kita kemarin laksanakan.... Perluas lahan, tangkap sebanyak mungkin hewan-hewan cantik...!

Ketika Priayi dan para Soreng hendak berangkat, tiba-tiba awan kelam dan hujan deras. Karena hutan sudah habis, maka banjir besar terjadi.

NARASI : Gemuruh halilintar membelah langit, menghentak awan gelap, riuh bergetar, menebar kecemasan, tebing runtuh berkeping-keping, bah menerjang menyapu semua yang terlewati, gundukan tanah longsor menimbun kesombongan.

Setelah hujan reda, terlihat mayat-mayat terapung, dua kancil berdiri diatas batang pohon yang terapung diantara mayat-mayat manusia.

KANCIL 2 : Kini semua hilang dalam kepedihan.....

KANCIL 1 : Kehilangan adalah kesedihan, ambisi telah memusnahkan sisi kemanusiaan, mereka hidup dengan apa yang diperoleh, Mengapa mereka menciptakan lubang kematian? Dan tidak membuat kehidupan dengan apa yang mereka berikan dengan cinta? Hidup adalah perjalanan panjang tentang kerendahan hati.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini kami persembahkan untuk:

Ibu dan Bapak tercinta - Keluarga Purbo Asmoro

Terima kasih atas restu dan doa, serta segenap dukungan yang telah diberikan selama ini.

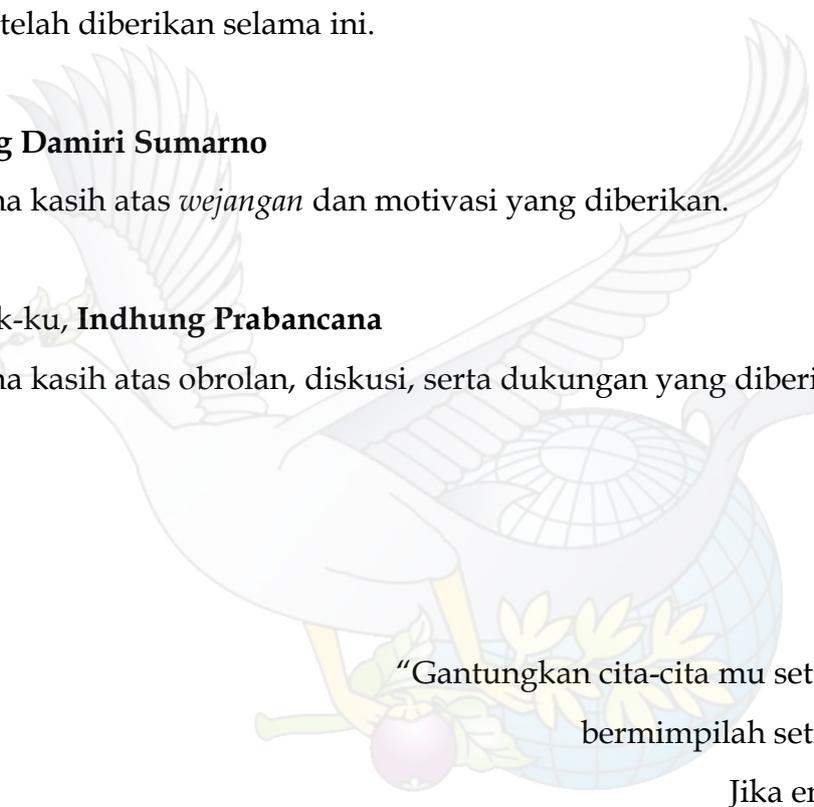
Eyang Damiri Sumarno

Terima kasih atas *wejangan* dan motivasi yang diberikan.

Kakak-ku, Indhung Prabancana

Terima kasih atas obrolan, diskusi, serta dukungan yang diberikan

MOTTO



“Gantungkan cita-cita mu setinggi langit,
bermimpilah setinggi langit.
Jika engkau jatuh,
engkau akan jatuh di antara bintang-bintang”
(Ir. Soekarno)

“Banyak kegagalan dalam hidup ini
dikarenakan orang tidak menyadari
betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan,
saat mereka menyerah”
(Thomas Alfa Edison)

LAMPIRAN 2 NOTASI IRINGAN

“Intro Kidung Kalbu : Laras Pelog Pathet Nem”

Intro

6̣ 6̣ 12̣ 3̣ 33̣ 3̣ 33̣ 3̣ 1 6̣ . 3̣ . ①

Vokal

5 321 1 1 1 1, 1 5 5 5 4 7 i 5
Twuh sa- jro- ning cip- ta, cip- ta- ni- ra wus ka- bu- ka

Instrumen

5 3 6 5 2 1 5 . 11̣ .1 3 2 1 . 5 6 ①
 || 6̣ 1 2 1 2 3 2 3 5 4 6 5 7 5 7 5 7
 5 7 5 4 5 7 1 7 5 .4̣ .7̣ .1̣ . 54̣ 32̣ ① ||

Vokal

7 7 67 5 i 7 i2̣ 2̣, 5 5 3 5 3 2 3 5
Be-bu- ka- ning bu- di da- ya ngre- re- sep sa- ri- ning ra- sa

Instrument I : || 55535 .35. 35.2 .1.5 .1.. ||

Instrument II: || 3̣5̣.3̣ 5̣.3̣6̣ .5̣.7̣ .5̣.. ||

Instrument : || .536 5215 .1.3 .2.1 ||

Vokal : || .111 .172 11.. . . . ||

*Ndayani karya u- ta-ma
 Tumanem kanthi tu- ma-ta*

Solo vokal

5 6i i i 6 5 27 65, i 6 i 5 3 5 3 21
Ma-ham-beg lu- hur- ing kar- sa ti- ne- mu ta- ta ra- har ja

(Karya: Sri Eko Widodo)

“Pengintaian pemburu Kancil : Titir Laras Pelog Pathet Nem”

Bonang I

|| .32. 2.23 .323 23.35 .65. 6.65 .656 56.5 ||

Bonang II

|| 23.2 .2.3 23.3 .323 i2.i 2i2. i2.2 .2i. ||

Memanah

|| .5.6 .5.3 6.65 .2.3 || ⇒ ...2 3576 ||7i2 i76||

Sampak

|| 2221 1113 3332 || ⇒ peralihan 232. 232. 232. 2356

(Karya: Sri Eko Widodo)

“Kancil Sesambat : Laras Slendro”

6563i .6.3 5635 .2.6 ...1 ...3 23.1
 || ..61 ..61 || disajikan lagu melodi rebab || 61 23 2161 .6 || 3x)
 ...5 ...6 56.2 ...6 56.2 .6.5
 ...3 ...5 .2.1 ...3 .5.6

Vokal putri

5 6 6 6 i 2 6 3 3 ⇒ .i26 356i5 6i2. i6. i23
 Nglentrih a- nge- lin- trih

3 i 6 5 6 i 6 5 6 5 3
 Pedhih perih jroning ga- lih

Palaran : 3 || .i.6 .i23 .6.i .653 ||

Vokal putra : 3 i 6 5 6 i 6 5 6 5 3
 Pedhih perih jroning ga- lih

2 3 5 3 2 3 5 6 3 2 i 3
 Susah ngglasah o-wah- ing po- lah prating-kah

(Karya: Sri Eko Widodo)

Adegan I

"Klenang" Laras Pelog Pathet Nem

Bonang : || 6̣123 6̣123 ||
Balungan: 1.3 1.2 35.5 .3.5 3.6
 3.6 2.3 5535 1.3 1̇
 217̇ 5 .4.45.4 .4545 3.34.3
 .3434.1.13.1 .1317̇
Sirepan : || .532 2326 .532 .5.2 .5.0̇
 ...2 ...5 ...2 ...5 ...7 ...3 ...7 ...3 ||
Budalan : .532 2326 .532 .5.2 .5.0̇ ..13 ..13 ..13
 31.° .° .°
Sorengan: || .111 .4.4.14 .222 .5.5.25
 .444 .7.7.47 .6.5.4 .321 ||
 111 11.1.11 111 ...1 .1.1̇ ||
Kuda : || .31. 3311 .31.3311 .31. 3311 .111 .111 ||
Perahu : || ...3 56.5 ...5 67.1̇ .6.1̇ 65.5 .3.6 ...1̇
 .1̇. 65.5 3.36 .7.3 .36. 67.7 5.56 .7.1̇
 .1̇. 65.5 3.36 .7.3 .36. 67.7 5.56 .7.1̇ ||

(Karya: Sri Eko Widodo)

Sampak transisi: || 2121 2121 5 6565 6565
 6 7676 7676 1 ||

Penebangan dan pembakaran hutan "Kobar Kibir" Laras Slendro

..... 6̇2̇ 6̇2̇ 6̇2̇ || .6̇6̇ .6̇6̇ .6̇6̇ .6̇6̇2̇
 || 326̇1̇ 6316̇ 6363 36.2̇ 16.6̇ .336̇ 1616̇ 12.2̇ ||

Vokal : $\bar{3}\bar{2}.\bar{6}.\bar{3}\bar{2}6 \ \bar{3} \ . \ \bar{2}.\ \bar{2}\bar{1}\bar{6}\bar{2}\bar{1}\bar{6}\bar{2}\bar{2}\bar{2} \ .$
 Kobar membara- piyang membakar alam samsara
 $\cdot\bar{1}.\bar{6}.\bar{1}.\bar{6}\bar{1}\bar{1} \ \bar{2}\bar{3}\bar{3}.\bar{2}\bar{2} \ . \ .$
 Penuh dengan yang penuh dengan sara
 $5 \ 6 \ 5 \ 6 \ . \ 5 \ \bar{3}\bar{3}\bar{3} \ 5 \ 6 \ 5 \ 6 \ . \ 5 \ \bar{2}\bar{2}\bar{2}$
 Geram tajam tak terdengar keluh peluh nan mengerang
 $\cdot\bar{3}.\bar{2}.\bar{3}.\bar{2}\bar{3} \ \bar{3}\bar{2}\bar{1}\bar{6}\bar{6}.\bar{2}\bar{2} \ . \ .$
 Tangis bumi terkelit sakit sakit

(Karya: Sri Eko Widodo, Syair: Yeni Arama)

Sampak "Ratap"

$\textcircled{5} \ || \ 5555 \ .2.5 \ 55\bar{3}56 \ .3.2 \ .3.2 \ \bar{3}\bar{3}\bar{2}\bar{1}6 \ \dots\textcircled{5} \ ||$
Vokal : $5 \ \dots 5 \ 6\dot{x}\dot{z}\dot{z} \ \dot{x}656 \ .\dot{x}.6 \ .\dot{x}.6 \ \bar{3}\bar{2}.\bar{x}.\bar{5}\bar{2} \ \dots 5$
hoho ho ho hohohoho ho

Vokal tangis kera :
 "bulan rapuh tak berdaya,
 ratap sedih berteman sepi,
 rembulan purnama pun tertutup awan hitam,
 bergumpal teteskan air mata".

ADEGAN II

"Sesambat II" Laras Slendro

$\dots 3 \ .5.\textcircled{6} \ 6666 \ 653\bar{1} \ \bar{1}\bar{1}\bar{1}\bar{3} \ \bar{3}\bar{2}\bar{1}6 \ 6663 \ 3112$
 $2222 \ 2213 \ 3333 \ 3312 \ 2222 \ 2223 \ 3335 \ 555\textcircled{6}$

Vokal : $\dots \dots \dots \dots \dots \bar{1} \ .\bar{2}.\bar{3} \ \dots 6 \ .\bar{2}.\bar{3} \ \dots 6\dot{z}$
 Ma-lam ki- ankelam mimpi
 $\dots 6 \ \bar{z} \dots 3 \ 6 \dots \dot{x} \ 6 \ .\bar{z}3 \ \dots 2 \ .\bar{z}.\bar{3} \ \dots \dot{x} \ \bar{3} \dots$
 Terba-yang kabut asap me- nyusup i- lalang

Gender Br. : || i36i 36i3 6i36 i363 6i36 i36i 36i3 6i31
 35i3 5i35 135i 35i6 136i 36i6 i36i 63i6 ||
Rebab : || ...6.3.6362i...63.23.2.1
 6 3 323 2.1
 3 323 2.1 ||
Slenthem : || ...1 ...6 .3.2 ...3 ...2 ...3 .5.6 .356 ||
Keluh Kera : || ...3 5656 .3.5 6.56 .3.5 ...2 ...5 .3.6 || 2
Vokal : || ...6 i2i2 .6.i 2.i2 .6.i ...5 ...i .6.2 || 2
 O aeae o ae ae o o a o ae

(Karya: Sri Eko Widodo)

Sampak Kancil:

② || 2225 555② 22.① iii3 333⑤ ...② ||

Vokal :

②3 || 232321656 56565323 232.i2 i2i2i6535 35533235 ...23 ||

Sampak "Bradhat"

|| 3232 3232 35.5 .5.5 .6.5 63.② .2.2 .2.2①
 .1.1 .123 5353 523⑤ ② ||

(Karya: Sri Eko Widodo)

ADEGAN III**"Gambangan" Laras Slendro Pathet Sanga**

Ompak : 1 .11. 123⑤
 .6.5 .6.5 .6.5 .3.2 2222 3123 .5.3 .5.3 .5.3 .2.①
 .11. 123⑤ 5555 5555 5553 2532 5325 3253 2532 5323
 3333 1235 .55. 156①

Lagu : .2.1 .2.1 .2.1 2165̇ .6.5̇ 6561̇
 .2.1 2165̇ .6.5̇ 6561̇①

Vokal :
 . . 3 5̇ . 6̇ 32̇ 4̇ . 3 3 3 . 65̇ 32̇ 4̇
Kom- bak kom- bul a-nre- jeng pa-lang
 . 3 3 3 . 65̇ 32̇ 4̇ . 3 6̇ i̇ . . 6 5 .
ing ka- ha- nan ne-mah- a ka-
 . 6 5̇ .6̇ 3 2 1
swar- ga- ning ra-ga

Ompak biola : .11. 1235 .6.5 .6.i̇6 .5.2 .1.3
i̇ ...3̇ 2̇... ..i̇ 6.5. 3.2i̇
6 .5.36 5.3. 2.6i̇

Balungan : .11. 1235 .6.5 .6.1 .2.1 .2.1 .2.1 .2.3
 .5.3 .5.3 .5.3 .1.2 .3.2 .3.2 .5.3 .2.1
 .2.1 .2.1 .2.3 .5.3 .5.3 .5.6 5.3.2.6i̇

(Karya: Sri Eko Wdodo, Lagu syair: Yeni Arama.)

Sampak "Tikam" Laras Slendro

										23̇ 53̇ ⑤
5 5 5 5	5	23̇ 53̇ 5	5 5 5 5	5	23̇ 53̇ 5					
5 5 5 5	5	56̇ 16̇ ①	i̇ i̇ i̇ i̇	i̇	56̇ 16̇ 13̇					
.2̇ .1̇ .6̇ 53̇	.2̇	.1̇ .6̇ .5̇	.3̇ ⑤	.5̇ .3̇	②					
2 2 2 2	2	61̇ 21̇ 2	2 2 2 2	2	61̇ 21̇ 2					
2 2 2 2	2	35̇ 65̇ ⑥	6 6 6 6	6	35̇ 65̇ 63̇					
.2̇ .1̇ .6̇ ②										

(Karya: Denny Sasandy)

Gecul Sarapada :

.356 5.35 .356 5.32 .356 5.35 6356 531⁽²⁾
 .356 5.35 .356 5.32 .356 5.35 6356 531⁽²⁾
 6²6. 6²6. 6²6. .6.⁽²⁾
 6²6. 6²6. 6²6. .6.⁽²⁾

(Karya: Denny Sasandy)

Macan mati :**Srepeg "Magul":**

|| .6¹2 .2126 .6¹2 .1 6¹2⁽³⁾ .6.3 .6.35 .565.53 231⁽²⁾
 ..235 2.2.22235 26.⁽⁶⁾ 2.235 2.2. 22235 26.⁽⁶⁾
 .2.6.2.65 656.35 212.16 .6¹2⁽²⁾||

(Karya: Sri Eko Widodo)

"Paritan" :

|| .2.2 .2.2 .6.6 .6.6 .2.2 .2.2 .6.6 .6.6
 .6²i i6i 6i.6 .35. 35.6 .35. 35.6
 .123 .3.3 .2.6 ...⁽⁶⁾||

(Karya: Sri Eko Widodo)

"Dong-Ding" : || ..6 ..5 ..3 ..2 ..6 ..5 ..3 ..2
 ..6 .535 .323 .212 ..6 .535 .323 .212||

"Dong-Ding 2" : || .1232 .1232 .1232 .1232
 ..6 2356 2356 2356 2356
 .5365 .3253 .656535 3232123⁽²⁾||

(Karya: Denny Sasandy)

ADEGAN IV

Srepeg "Rengkuh Damai"

Biola : 5 .6.1 .2.①

Balungan : || .2.1 .2.1 .6.1 .2.3̇ .5.3 .6.5 .3.5 .6.1̇
 .2.1̇ .6.5 .6.1̇ .6.5̇ ...4 .5.6 .4.3 .2.3̇
 .2.1 .7.5̇ .6.1 .2.① ||

Vokal : || . 1 2 1 2 1 . 1 2 1 2 1 6 1 2 3
 Kau bentang malam si- nar purna-ma bulan terang
 5 6 i
 melayang
 . 5 6 i . i 6 5 6 5 . i . 6 . 5
 Senyuman rindu menghadang la- mun- an
 . . . 4 . . 4 4 6 . 4 3
 Se- ngit sir-na rengkuh
 . 2 . 1 . 7 . 1 ||
 Ke- da- mai- an

(Karya: Sri Eko Widodo)

Srepeg Celeng :
 .13.2. .13② .16.6̇. .12.②
 .2.3.56 5356 .2.3.56 531②

Bonang : 566565565
 .156 32.1.6̇ .2.1.6⑤

Sronggot : . . . 13||313313.1 .3.4515 514413.6 .5.3113||

(Karya: Sri Eko Widodo)

Babi hutan dan Celeng "Gilakan"

|| 5235 3653 5235 3653 121321 21235 3.3.3
 3.3.3 3.3.3 3..3 3..3 3..3 33.33||

(Karya: Denny Sasandy)

Dialog Babi Hutan, Anjing, dan Kancil: "Manis Esem" Laras Pelog Pathet Barang

Ompak : || 5672̇7 23.35.56.3567.3̇.2̇3̇2̇76
 .666635 .2533 .356756 .567 2̇765 .352356||

lagu : .6.7 .6.55 .6535635 .6.7 567.. 5673̇2̇
 23212 23212 16̇ .i.6 5465
 .235 6765 .235 2132̇

Pal.Sax. : 5.2̇ 3̇ i 6 i 2̇, 3̇ i 6 5 4 2, 4 5
 76576545 76532 .316 .132̇

vokal : .567..2̇5.....567..567.73̇2̇
 Indah di ha-ti swasana damai sejuk asri
 i . 6 5 4 6 5
 Ke- ba- gyaan ha-ti
 2 3 5 2 1 3 2
 Le-lu-kis- an kalbu-ku

(Karya: Sri Eko Widodo)

ADEGAN V

Srepeg pinjalan :

|| .6.7.23 2 7 2 3 .6.7.23 2 1 3 2
 5757.57 5757.56 43.46 .5 76.4.23
 . 1313.1 .16̇ 1 3 . 1313.1 .16̇ 1 2||

(Karya: Sri Eko Widodo)

“Redhan”

a. Demung \parallel 757. 757. 757. 757. \parallel
 Saron \parallel .131 .131 .131 .131 \parallel
 Bonang \parallel 7i2i 7i2i 7i2i 7i2i \parallel

b. Saxo 65431 . 65431 . 13. 65. 47. 54. 13. 65. 47. 54.

Balungan . . . 6 . . . 5 .13 .65 .47 .54 .13 .65 .47 .54

Bonang 11. 11. 11. 11.

Balungan ..3 ..5 ..7 ..(1)

c. Demung \parallel 757. 757. 757. 757. \parallel
 Saron \parallel .131 .131 .131 .131 \parallel
 Bonang \parallel 7i2i 7i2i 7i2i 7i2i \parallel
 Saxo 5̣ 3̣.2̣(0)
 \parallel 5.54565.1.13151. 5.54565 1.13151. \parallel

(Karya: Denny Sasandy)

Dialog kancil dan anjing

\parallel 1 1.1111 .2.3.4. 75... \parallel
 33333 22222 44444 66666 77777 5 \parallel 477 455 477 455 \parallel

Srepeg Batai

(1) 2354 3271 23434 5..(1) 2354 3271 23434 5..(1)
 5i27 457i 5i54 .57(1) 5i.i 54.34.65 .75i 327(5)

(Karya: Sri Eko Widodo)

“Redhan”

a. Demung \parallel 757. 757. 757. 757. \parallel
 Saron \parallel .131 .131 .131 .131 \parallel
 Bonang \parallel 7i2i 7i2i 7i2i 7i2i \parallel

b. Saxo 65431 . 65431 . 13. 65. 47. 54. 13. 65. 47. 54.

Balungan . . . 6 . . . 5 .13 .65 .47 .54 .13 .65 .47 .54

	Bonang	11. 11. 11. 11.
	Balungan	..3 ..5 ..7 ..①
c.	Demung	757. 757. 757. 757.
	Saron	.131 .131 .131 .131
	Bonang	7i2i 7i2i 7i2i 7i2i
	Saxo	1357 654 13①

Bencana

Balungan

① .23. 2.3. 1.2. 35 .53. 2.1. 3.2.
 32.1 .1.2 3.2. 3.1. 2.3⑤
 ||..1. 2.35 ..1. 2.35||

Vokal pi

7 .6.5 .4.5 ...i .7.i .32. i.32 .7i5
 7i...3.2 .7.i ...i .2.3

Vokal pa

7 .6.5 .4.5 ...i .7.i ...6 ...5 ...4
 ...5 .7.6 .4.5 ...i .7.i

Balungan

① .53. 2.1. 3.2. 32.1 .1.2 3.2. 3.1. 2.3⑤
 ||..1. 2.35 ..1. 2.35||

Vokal pi

7 .6.5 .4.5 ...i .7.i .32. i.32 .7i5
 7i.. .3.2 .7.i ...i .2.3

Vokal pa

7 .6.5 .4.5 ...i .7.i ...6 ...5 ...4
 ...5 .7.6 .4.5 ...i .7.i

Balungan

① .2.3. 2.3. 1.2. 35.1.2 3.2. 3.1. 2.3⑤

Narasi bencana

||.2.7 .6.5 .2.7 .6.5 .2.7 .6.5||
 3333 33335 25352535 25352535 25352535 5555555||

Tembang "Rindu Bulan"

3 2 1 2 1 5, 2 1 7 1 6 3,
 Rin- du la- ngit bi- ru Ha- dir- kan bu- lan- ku

. . . 3 . 4 . 2
 pa- da- ku

. 3 4 i
 Si- ang ma-

. 2̇ . i̇ . 2̇ 3̇ 2̇
 lam kan ku tung gu

. 3̇ 2̇ i̇2̇
 Di ca- kra-

i̇ i̇ 5 7
 wa- la

. . . 54 3 . 4 5 .

7 i̇ 7 2̇
 Bentangan- mu

. . . 23̇ . .1̇ 23̇ .
 Ho ho

. 3 4 2 . .7̇ 12̇ .
 bi- ar- kan di- riku

. . . $\overline{23}$. $\overline{.1\ 23}$.
Ho ho

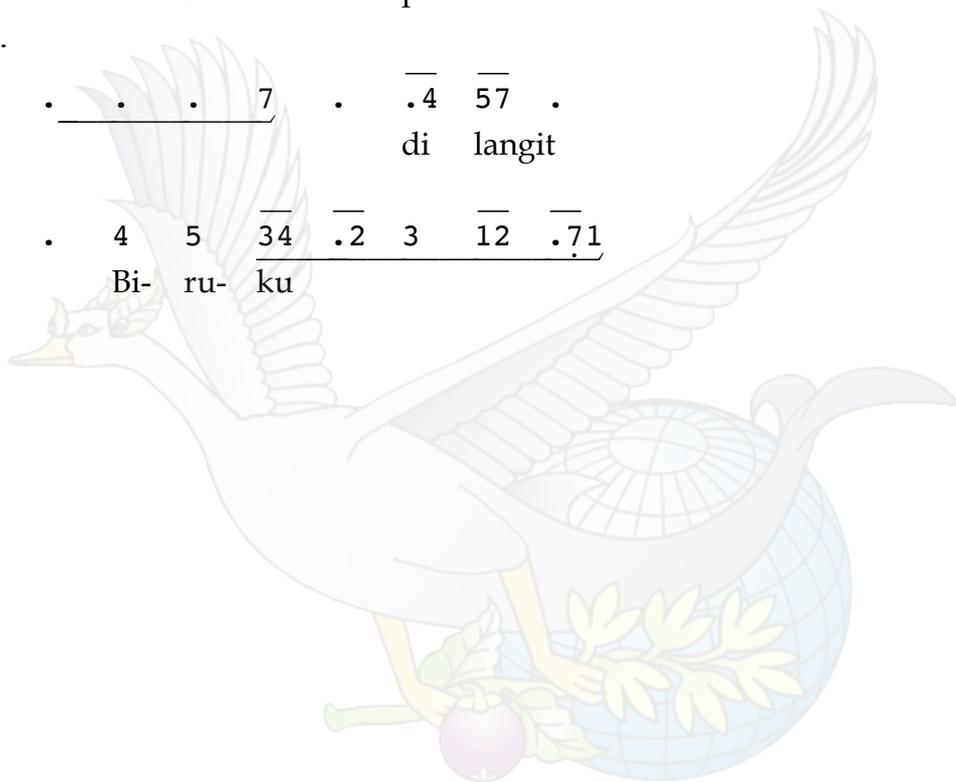
. 3 4 2 . $\overline{21}$ $\overline{72}$.
Nik- ma- ti rembulanku

. 3 4 i . $\overline{.3\ 4i}$.
Ber- si- nar pur- nama

..

. . . 7 . $\overline{.4\ 57}$.
di langit

. 4 5 $\overline{34}$ $\overline{.2\ 3}$ $\overline{12}$ $\overline{.71}$
Bi- ru- ku



LAMPIRAN 3

DAFTAR PENDUKUNG KARYA

1. Kukuh Indrasmara : Penyusun/Penanggung jawab karya
2. Gading Suryadmaja : Editor Naskah
3. Sri Eko Widodo, S.Sn., M.Sn. : Penata Musik
4. Slamet Wardono, S.Sn. : Penata Sabet
5. Dzeeri Qolbi Akbar : Animator
6. Didik Sugiyarta : Pengisi suara pria 1
7. Monica Laksmi Nareswari : Pengisi suara wanita
8. Arko Kilat Kusumaningrat : Pengisi suara pria 2
9. Imardian Krismawardana : Pengisi suara pria 3
10. Syahrial Aji Duta : Pengisi suara pria 4
11. Eko Aris Setyawan : Pengisi suara pria 5
12. Jungkung Setyo Utomo : Peraga wayang 1
13. R. Moh. Luthfi Badaralam : Peraga wayang 2
14. Dwi Adi Nugroho : Peraga wayang 3
15. Bramana Isyohana : Peraga wayang 4
16. Muhammad Naufal Fawwaz : Peraga wayang 5
17. Abhillio Gitaloka Premadasa : Peraga wayang 6
18. Hadis Nur Wahid : Peraga wayang 7
19. Iswanto, S.Sn. : Musisi
20. Yeni Arama, S.Sn., M.Sn. : Musisi
21. Deni Kumoro Tri Sasandy : Musisi
22. Guruh Purbo Pramono : Musisi
23. Bayu Asmoro : Musisi
24. Anggit Priawan : Musisi
25. Pamadya Sabdho Kuncoro : Musisi
26. Asep Susanto : Musisi
27. Edy Kurniawan, S.Sn. : Musisi
28. Ndaru Adi Nalang, S.Sn. : Musisi