

**MUHAMAD KARNO KUSUMO DARMOKO  
PELOPOR KARAWITAN SRAGENAN**

**SKRIPSI**



Oleh

**Robert Aris Widodo**

NIM 11112104

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**

**MUHAMAD KARNO KUSUMO DARMOKO  
PELOPOR KARAWITAN SRAGENAN**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mencapai derajat sarjana S1  
Program Studi Etnomusikologi  
Jurusan Etnomusikologi



Oleh

**Robert Aris Widodo**  
NIM 11112104

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**

# PENGESAHAN

Skripsi

## MUHAMAD KARNO KUSUMO DARMOKO PELOPOR KARAWITAN SRAGENAN

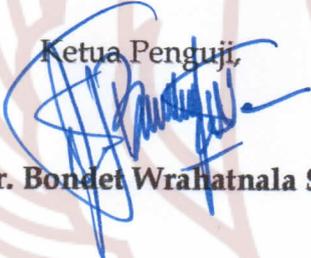
yang disusun oleh

**Robert Aris Widodo**  
NIM 11112104

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada 22 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

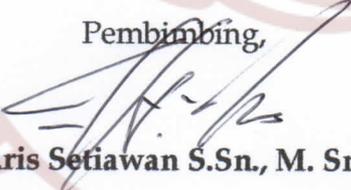
Ketua Penguji,

  
**Dr. Bondet Wrahatnala S. Sos., M. Sn.**

Penguji Utama,

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

Pembimbing,

  
**Aris Setiawan S.Sn., M. Sn.**

Skripsi ini telah diterima  
Sebagai salah satu syarat mencapai derajat Sarjana S-1  
Pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

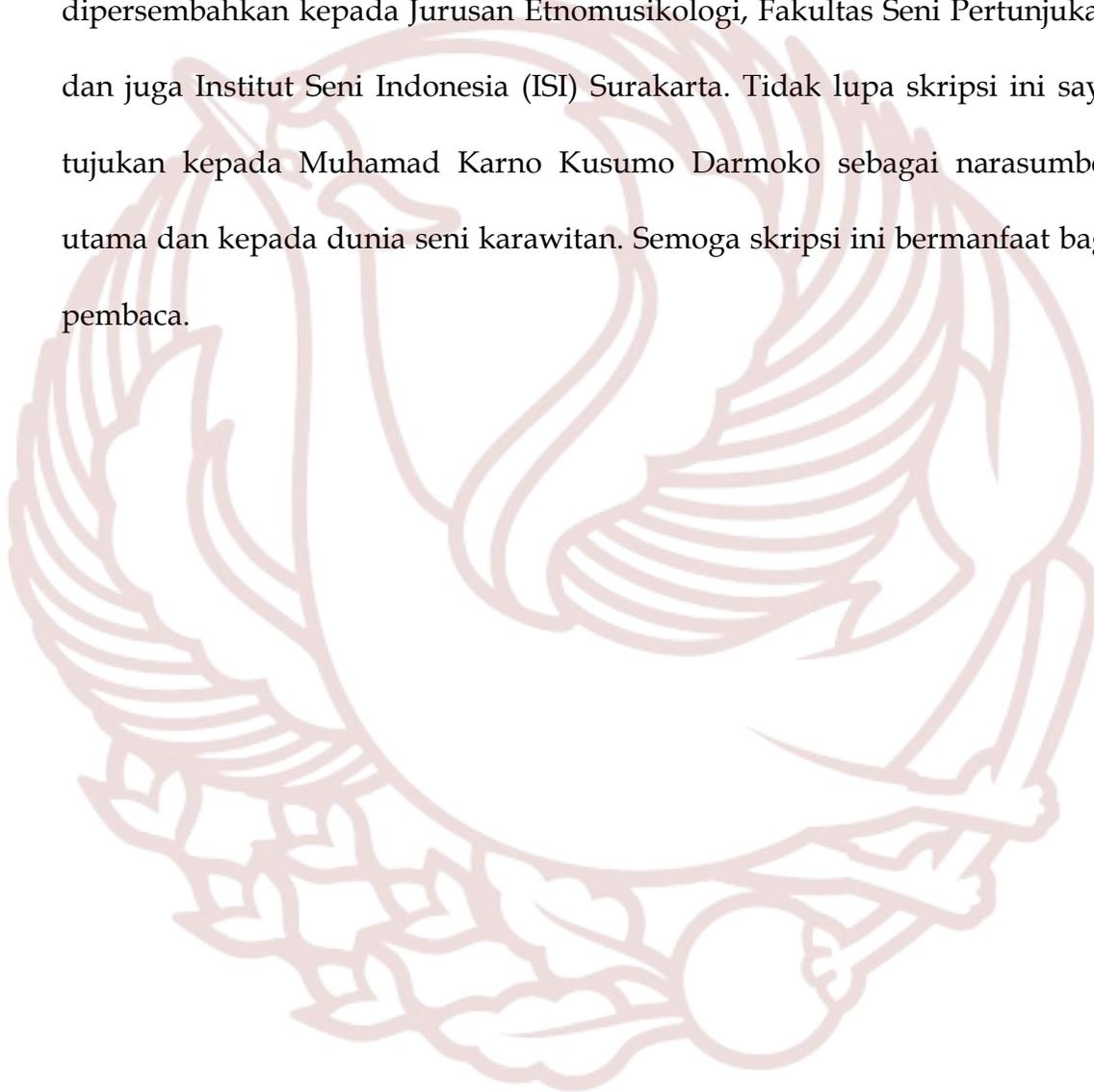
Surakarta, 22 Januari 2018  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,

  
**Dr. Sugeng Nugroho, S. Kar., M. Sn.**  
NIP 196509141990111001



## PERSEMBAHAN

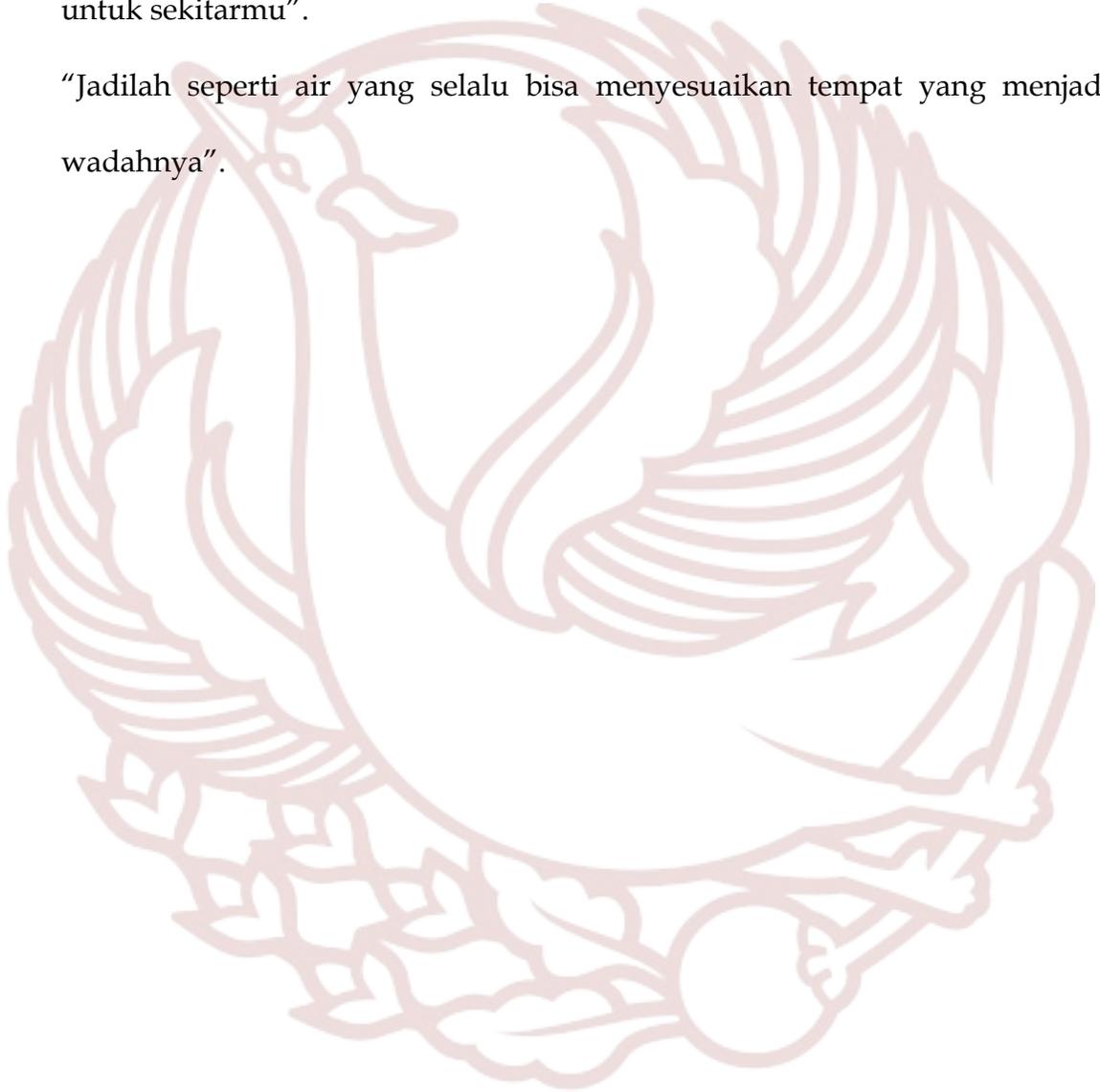
Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua yang paling berjasa dalam kehidupan saya hingga saat ini. Skripsi ini juga dipersembahkan kepada Jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan dan juga Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Tidak lupa skripsi ini saya tujukan kepada Muhamad Karno Kusumo Darmoko sebagai narasumber utama dan kepada dunia seni karawitan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.



## MOTTO

“Bagaimanapun dan seperti apapun kehidupanmu, berikanlah yang terbaik untuk sekitarmu”.

“Jadilah seperti air yang selalu bisa menyesuaikan tempat yang menjadi wadahnya”.



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Robert Aris Widodo  
Tempat, Tgl. Lahir : Sragen, 18 Maret 1992  
NIM : 11112104  
Program Studi : S1 Etnomusikologi  
Fakultas : Seni Pertunjukan  
Alamat : Dukuh Munggur, RT 24, Desa Tunggul,  
Kecamatan Gondang, Kabupaten Sragen

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi saya dengan judul: "Muhamad Karno Kusumo Darmoko Pelopor Karawitan Sragenan" adalah benar-benar hasil karya cipta sendiri, saya buat 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 dan dengan penuh rasa tanggungjawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 22 Januari 2018



Robert Aris Widodo

## ABSTRAK

Skripsi berjudul “Muhamad Karno Kusumo Darmoko Pelopor Karawitan Sragenan” ini merupakan hasil penelitian yang berawal dari sebuah gagasan untuk mengungkap sisi kreativitas tokoh seniman yang memelopori tercetusnya karawitan Sragenan Muhamad Karno Kusumo Darmoko melalui proses kesenimanan, proses berkesenian dan karya-karyanya. Alur pengungkapan permasalahan penelitian dibingkai dalam tiga pertanyaan yaitu, (1) Apa yang melatar belakangi Karno menghidupkan dan melestarikan karawitan di Sragen?, (2) Bagaimana upaya atau proses kreatif Karno dalam melakukan pelestarian Karawitan di Sragen?, (3) Apa dampak yang ditimbulkan dari munculnya karawitan Sragenan?.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan bentuk penelitian lapangan. Peneliti melakukan pendekatan intensif terhadap obyek utama penelitian yaitu Muhamad Karno Kusumo Darmoko. Hasilnya adalah didapatkannya informasi primer dari pelaku utama melalui interview, pengamatan langsung, dan analisis terhadap karya-karyanya melalui rekonstruksi bangunan pikir pelaku utama dalam berkarya. Landasan teoretik, peneliti menggunakan konsep pemikiran dari Utami Munandar untuk mengungkap kreativitas Karno dalam karawitan Sragenan. Utami Munandar menyatakan bahwa ada empat faktor pendorong kreativitas yang dikenal dengan 4p yaitu pribadi, proses, produk dan pendorong.

Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa munculnya karawitan Sragenan merupakan sebuah proses yang berangkat dari sebuah keadaan di mana segala bentuk kesenian karawitan di Kabupaten Sragen mulai tergeser keberadaannya oleh musik Dangdut (Orkes Melayu). Karno adalah salah satu seniman di Sragen yang merasa cemas dengan keadaan tersebut dan memikirkan cara agar karawitan tetap ada di Sragen. Dengan semangat mempertahankan keberadaan seni karawitan di Sragen serta memiliki latar belakang pendidikan seni, Karno melakukan beberapa proses percobaan garap musikal karawitan yang berujung pada sebuah penemuan konsep musikal karawitan Sragenan. Karno mengklasifikasikan bahwa ada dua pola garap dalam Sragenan, yaitu garap gecul dan garap dangdut. Eksistensi karawitan gaya Sragenan juga berdampak terhadap karawitan di Sragen, masyarakat Sragen serta Muhamad Karno Kusumo Darmoko sebagai pelopor Sragenan.

**Kata kunci: M. Karno KD., karawitan, kreativitas, Sragenan**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kesempatan dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Muhamad Karno Kusumo Darmoko Pelopor Karawitan Sragenan”. Skripsi ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan kerjasama dari orang-orang yang berpengaruh di sekeliling penulis. Pada kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terima kasih sebesar-besarnya, *pertama* kepada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta melalui Jurusan Etnomusikologi karena diberi kesempatan untuk menimba ilmu. *Kedua* kepada Bapak Aris Setiawan S. Sn., M. Sn. selaku Pembimbing Tugas Akhir, yang selama ini telah banyak memberi masukan, saran dan kontribusi terhadap skripsi ini sehingga dapat diselesaikan. *Ketiga* kepada Muhamad Karno Kusumo Darmoko sebagai narasumber utama yang telah meluangkan waktu dan memberikan berbagai informasi yang diperlukan. Selanjutnya, kepada kedua orang tua yaitu Bapak Santoso dan Ibu Sudarti yang selalu mengingatkan supaya segera menyelesaikan skripsi ini serta memberikan biaya untuk menempuh pendidikan. Kepada Bapak Bondan Aji Manggala S. Sn., M Sn. dan Dr. Bondet Wrahatnala S. Sos., M. Sn., terima kasih telah membantu proses penyelesaian skripsi ini. Kepada teman-teman Jurusan Etnomusikologi

Angkatan 2011, teman-teman “EtnoPerkasa” dari berbagai angkatan, teman-teman Kelompok musik “Allegro Sanaparane”, “Bay n friend’s”, “komunitas Sanggar CongWaynDut” dan banyak lagi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas pengalaman dalam bidang seni musik yang telah diberikan. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada adik sekaligus teman yang baik dan segalanya, Rizal Rabana dan Intan Tri Wibowo yang selalu memberi dorongan dan semangat. Terima kasih juga kepada Zhella Ayu Harmulasari yang selalu mengingatkan untuk mengerjakan tugas akhir ini. Terakhir terima kasih kepada semua orang yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa, skripsi ini jauh dari kata baik dan sempurna. Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan, baik tata penulisan maupun dalam isi. Oleh karena itu, diperlukan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Sebagai akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat serta membawa dampak positif bagi semua pihak yang membacanya.

Surakarta, 22 Januari 2018

Robert Aris Widodo

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
CATATAN UNTUK PEMBACA .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Manfaat .....	8
D. Tinjauan Pustaka .....	9
E. Landasan Konseptual .....	13
F. Metodologi Penelitian .....	19
1. Pengumpulan Data .....	21
2. Studi Pustaka .....	24
3. Analisis Data .....	25
G. Sistematika Penulisan .....	26
BAB II KRONOLOGI KEMUNCULAN KARAWITAN SRAGENAN .....	28
A. Informasi Lisan Tentang Karawitan di Sragen .....	28
B. Perkembangan Karawitan di Sragen.....	32
1. Masa Sebelum Sragenan .....	33
a. Siteran .....	32
b. Cokek/Cokekan .....	34
c. Karawitan Gongpo .....	38
2. Masa Peralihan .....	43
3. Masa Sragenan .....	46

BAB III PERJALANAN KESENIMANAN M. KARNO KD. ....	51
A. Profil M. Karno KD. ....	51
1. Keluarga .....	52
2. Sejarah Nama M. Karno KD. ....	52
3. Riwayat Pendidikan dan Awal Proses Berkesenian .....	54
B. Lingkungan Seni Yang Mempengaruhi Pertumbuhan M. Karno KD. Sebagai Seniman.....	62
C. Pengalaman Berkesenian .....	65
BAB IV Kreativitas M. Karno KD. dan Dampaknya Pada Karawitan di Sragen .....	68
A. Konsep Sragenan M. Karno KD. ....	68
1. Konsep Garap Musikal.....	69
2. Konsep Non Musikal: Penampilan Seniman dan Tata Panggung	78
B. Proses Berkarya .....	80
C. Analisis Karya Lagu M. Karno KD. dan Lagu “Rèwèl” Sebagai Studi Kasus .....	83
1. Deskripsi Lagu “Rèwèl” .....	83
2. Analisis Teks Lirik .....	91
3. Analisis Musikal .....	93
D. Dampak Karawitan Gaya Sragenan .....	100
1. Dampak Pada M. Karno KD. ....	100
2. Dampak Pada Sebagian Besar Karawitan di Sragen .....	103
3. Dampak Pada Masyarakat (Sragen) .....	108
BAB V PENUTUP.....	110
Kesimpulan .....	110
Saran .....	114
DAFTAR ACUAN.....	118
A. Daftar Pustaka .....	118
B. Webtografi.....	119
C. Narasumber .....	120

GLOSARIUM.....	121
LAMPIRAN.....	123
BIODATA MAHASISWA.....	127



## CATATAN UNTUK PEMBACA

B : dhe  
D : ndang  
P : thung  
L : lung  
I : tak  
O : tong  
V : dhet  
n : kenong  
p : kempul  
g : gong

Laras Slendro mempunyai susunan lima nada, yaitu: 1-2-3-5-6 (baca: ji-ro-lu-ma-nem).

Laras Pelog mempunyai susunan tujuh nada, yaitu: 1-2-3-4-5-6-7 (baca: ji-ro-lu-pat-ma-nem-pi)

Bal : balungan  
Bb : bonang barung  
Bp : bonang penerus  
Dm : demung  
Sr : saron  
Sp : saron penerus

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Piala Lomba Cokekan Se-Jawa Tengah

37

Gambar 2. Surat Tanda Terima Kasih dari Departemen Perhubungan

	Darat dan Dewan Pariwisata Indonesia	58
Gambar 3.	Piagam Penghargaan Sebagai Pelatih Tari Tayub	64
Gambar 4.	Piagam Penghargaan dari Bupati Sragen Sebagai Tokoh yang memajukan Seni Karawitan di Sragen	66



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perayaan atau hajatan pernikahan di Kabupaten Sragen tidak lepas dari kehadiran kesenian, terutama seni karawitan Sragenan. Sajiannya bisa berupa pertunjukan langsung atau lewat rekaman. Karawitan hadir dalam perayaan hajatan terutama hajatan pernikahan sebagai musik untuk mengiringi upacara sekaligus sebagai sarana hiburan. Dalam pernikahan yang menggunakan adat Jawa, terdapat prosesi yang biasa disebut *temu manten*. Saat prosesi *temu manten* selalu dihadirkan gending-gending tertentu seperti Kodok Ngorek, Monggang, Ketawang Subokastowo dan lainnya. Biasanya *penggarapan* gending menggunakan karawitan gaya Surakarta. Selain itu diawal pergelarannya juga menyajikan gendhing-gendhing *alusan*. Gending *alusan* yang dimainkan seperti Ladrang Santi Mulyo, ketawang Puspowarno, Ketawang Sekar Tejo, dan Ketawang Gondo Mastuti. Setelah prosesi *temu manten* selesai, maka karawitan sudah beralih fungsi menjadi sarana hiburan dan dapat dijadikan tanda awal peralihan Gaya Surakarta menjadi Sragenan.

Proses peralihan biasanya ditandai dengan tamu-tamu undangan yang meminta sajian gending-gending alus (*gendhing alusan*) atau *garap*

Gaya Surakarta diganti dengan Sragenan. Tidak jarang ketika menghadiri sebuah hajatan mendengar suara teriakan "*ndang di Sragenke*", itu pertanda awal akan ada perubahan gaya musikal karawitan dari Gaya Surakarta menjadi Sragenan.

Banyak istilah lokal yang digunakan masyarakat Sragen untuk meminta perubahan gaya musikal dalam karawitan selain "*ndang di Sragenke*" yaitu "*ndang dinyanga'ke*", "*ndang dijengglengke*", "*ndang diwalik kendhange*" dan "*ndang digayengke*". Semua ungkapan tersebut mengarah pada hal yang sama bahwa meminta perubahan gaya *pengarapan* gending pada kelompok karawitan yang *ditanggap*. Fenomena yang sama tidak hanya terjadi di wilayah Sragen. Pernyataan tersebut diungkapkan oleh salah satu pelaku karawitan (*niyaga*) dari Sragen yang mengatakan bahwa kejadian yang serupa juga terjadi di beberapa kabupaten sekitar bahkan sampai luar pulau Jawa seperti di Kalimantan dan Sumatera. Memahami dari pernyataan tersebut bahwa karawitan Sragenan sudah dikenal masyarakat luas.

Karawitan Sragenan disukai berbagai kalangan masyarakat dari remaja sampai orang tua. Hal ini karena gaya Sragenan dikenal dengan musiknya yang enak untuk berjoget (*dijogeti*), lincah (*sigrak*), dan penuh dengan *senggakan*<sup>1</sup>. Selain digemari kalangan remaja sampai orang tua,

---

<sup>1</sup>*Senggakan* adalah pola-pola aksan pada kendhangan.

Sragenan juga diminati oleh berbagai lapisan masyarakat dari yang berpangkat (orang yang mempunyai status sosial tinggi di masyarakat) sampai kalangan menengah ke bawah. Semua yang menjadi pembatas atau pembeda lapisan masyarakat menjadi transparan dalam acara yang menampilkan seni karawitan Sragenan. Fenomena yang sering terlihat dalam setiap pertunjukannya seperti meminta lagu (*nyumbang lagu*) baik dinyanyikan sendiri maupun duet dengan sinden, berjoget bersama (*ngibing*), serta budaya *nyawer* yang masih tetap hidup.

Karawitan Sragenan selalu tampak meriah dan ramai dalam pertunjukannya karena konsep *gecul*<sup>2</sup> yang dimasukkan oleh seniman Sragenan pada garap musikalnya. Kalangan orang tua (*sepuh*) biasanya menikmati musik *badhutan* Sragenan dengan berjoget berkumpul dan membuat lingkaran. Berbeda halnya dengan kalangan orang tua, setiap remaja atau pria setengah tua mengekspresikan gerakan dengan cara masing-masing dan ada juga yang menikmati hanya menggerak-gerakkan beberapa bagian tubuh dalam posisi duduk. Mereka (penikmat Sragenan) berjoget mengikuti pola kendhangan yang disertai dengan pola *senggakan*.

Nama "Sragenan" sepertinya sudah tidak asing lagi di dunia seni karawitan. Gaya Sragenan atau lebih dikenal masyarakat dengan istilah Sragenan tentu tidak lahir begitu saja. Karawitan Sragenan yang

---

<sup>2</sup>Gecul artinya lucu yang diambil dari bagian tari Tayub yaitu tayub geculan yang berisikan lelucon atau *gojekan*.

dipelopori oleh M. Karno KD.<sup>3</sup> merupakan sebuah pengembangan dari karawitan Gong Gimpo atau sering disebut dengan Karawitan Gimpo. Hal tersebut membuktikan bahwa Karawitan Gimpo merupakan sebuah embrio dari adanya Karawitan Sragen yang masih eksis sampai sekarang.

Sebelum tahun 1960-an, Karawitan Gimpo sangat melekat dalam kehidupan masyarakat Sragen. Dalam setiap acara hajatan terutama acara pernikahan (mantenan) kesenian ini selalu dihadirkan, sehingga muncul sebuah ungkapan dari masyarakat dahulu "*wong mantu yèn durung nggantung gong rung marem*". Ungkapan atau pernyataan tersebut mempunyai arti ketika seseorang memiliki hajatan, terutama hajatan pernikahan apabila tidak menanggapi karawitan (Gong Gimpo) belum puas atau dengan istilah lain belum bisa dikatakan punya hajatan ketika tidak *nanggap* Gong Gimpo.

Karawitan Gong Gimpo, ricikan gamelan yang digunakan disebut dengan nama gamelan Gimpo. Hampir setiap desa dari beberapa kecamatan di Kabupaten Sragen memiliki perangkat gamelan Gong Gimpo. Gamelan Gimpo ada yang terbuat dari bahan perunggu dan ada juga yang terbuat dari besi. Laras dari gamelan Gimpo sama dengan laras

---

<sup>3</sup> Penulis akan menggunakan kata Karno saja untuk penyebutan nama M. Karno KD. dalam penulisan selanjutnya. Hal ini untuk mempermudah pembahasan karena tanda baca titik dianggap dapat mengganggu dalam alur pembahasan.

gamelan pada umumnya yaitu pelog dan slendro, namun dahulu kebanyakan berlaras slendro.

Gong Gimpo dipentaskan dalam sebuah hajatan pada saat acara resepsi di siang hari, ketika malam hari kesenian tersebut digunakan untuk mengiringi seni Tayub yang terbagi atau dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu tari Tayub Alus, Gagahan dan Gecul (badhutan/jogetan lucu). Seiring perkembangan jaman karawitan Gimpo mulai ditinggalkan masyarakat, bahkan segala bentuk kesenian karawitan di Sragen mengalami kemunduran pada dekade 1970-an karena beberapa sebab yang salah satunya dipengaruhi masuknya musik Dangdut di Sragen.

Sebagai seorang seniman karawitan, Karno merasa prihatin melihat keadaan tersebut dan mulai berfikir bagaimana caranya untuk melestarikan serta menjaga kesenian karawitan di Sragen supaya tidak mati (kembali diminati masyarakat). Berawal dari sebuah keprihatinan terbentuk sebuah gagasan dari Karno untuk menghidupkan dan mengembangkan karawitan yang sempat mati suri di Sragen. Karno mengambil langkah awal dengan membentuk sebuah paguyuban karawitan yang bernama Sekar Puri (Seni Karawitan Putra-Putri). Melalui paguyuban tersebut Karno berkarya dan membuat gending-gending karawitan dengan memasukkan unsur dangdut di dalamnya. Pengembangan yang dilakukan dengan mengambil bagian garap gecul

pada Karawitan Gimpo sebagai iringan tayub *geculan* (badhutan), sehingga sebelum bernama Karawitan Gaya Sragen (Sragenan) terlebih dahulu dikenal dengan nama *Karawitan Badhutan*.

Eksistensi karawitan Sragenan tidak lepas dari kreativitas Karno dalam mengolah dan menggarap sebuah komposisi gending karawitan. Kerja keras yang dilakukan Karno pada awalnya hanya untuk melestarikan karawitan di Sragen, tanpa disadari hasil dari usahanya dapat menyebar luas di berbagai kabupaten sekitar seperti Karanganyar, Ngawi, Boyolali dan sampai ke luar pulau Jawa (Sumatera dan Kalimantan) bahkan sampai ke luar negeri (Suriname). Melihat eksistensi Sragenan erat hubungannya dengan sosok Karno yang menjadi pelopor Karawitan Gaya Sragen. Berbicara tentang Sragenan, maka tidak lepas dari nama Karno. Sebagai contoh, terdapat sebuah artikel yang diterbitkan oleh *Solopos.com*, 6 Februari 2016 yang membahas tentang kesenian dan juga menyinggung Sragenan. Dalam pembahasan terhadap Sragenan, disebutkan bahwa Karno adalah komponis lagu-lagu *badhutan* atau *gecul* yang pernah menggegerkan dunia seni karawitan dan pedalangan di era 1980-an. Selain artikel tersebut, pada tanggal 26 Agustus nama Karno dicantumkan oleh kantor arsip dan dokumentasi kabupaten Sragen bekerjasama dengan Badan Arsip dan Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah sebagai tokoh seni dan budayawan kesenian tradisional khas Sragen yaitu

kesenian Cokok. Maka patutlah seorang Karno menjadi bahan kajian dalam penelitian ini mengingat perannya terhadap kehidupan dan kelestarian karawitan di Sragen serta menjadi tokoh pionir Sragenan.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan di atas dengan sedikit melihat sejarah terbentuknya Karawitan Sragenan, diawali dari kemunduran Karawitan Gimpo yang kemudian diikuti kurang diminatinya segala bentuk seni karawitan di Sragen, maka muncul Sragenan. Selain berawal dari kemunduran karawitan di Sragen, tentu ada peran penting Karno dalam awal terbentuknya Sragenan yang masih eksis sampai saat ini. Oleh karena itu, agar masalah terpetakan secara jelas dan terstruktur, diajukan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apa yang melatar belakangi Karno menghidupkan dan melestarikan karawitan di Sragen?
2. Bagaimana upaya atau proses kreatif Karno dalam melakukan pelestarian Karawitan di Sragen?
3. Seperti apa dampak yang ditimbulkan dengan adanya Karawitan Sragenan?

### C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan yang diajukan dan dirumuskan sebagai permasalahan.

Indikatornya adalah:

- a. Mendeskripsikan hal yang melatar belakangi Karno untuk melestarikan seni karawitan di Sragen.
- b. Menganalisis proses kreatif yang dilakukan Karno dalam melestarikan karawitan di Sragen.
- c. Memaparkan dampak yang ditimbulkan dengan munculnya Karawitan Sragenan terhadap Karno, karawitan di Sragen serta masyarakat Sragen.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak baik dari kalangan akademik maupun non akademik, serta berkontribusi terhadap wawasan kesejarahan kesenian tradisional Sragenan yang saat ini berkembang. Beberapa manfaat yang dapat dirumuskan antara lain:

- a. Bagi kepentingan akademik, penelitian ini sedikit memberi sumbangan disiplin ilmu etnomusikologi dalam mengetahui sejarah dan proses adanya Karawitan Sragenan.

- b. Bagi narasumber, penelitian ini dapat menjadi wadah apresiasi seni dan diharapkan dapat membantu untuk melestarikan kesenian karawitan di Sragen.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini memberi pengetahuan sejarah terbentuknya dan adanya Karawitan Sragenan yang bermula dari Karawitan Gimpo sebagai salah satu kesenian rakyat yang dulu pernah berkembang di Kabupaten Sragen.
- d. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat memberikan edukasi tentang pentingnya mengapresiasi tokoh yang memiliki dampak sosial serta menstimulan masyarakat untuk menjaga dan melestarikan Karawitan di Sragen.

#### **D. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka dilakukan melalui proses *review* terhadap sumber-sumber pustaka yang dinilai berhubungan dengan penelitian ini. Studi Pustaka tersebut berupa karya-karya ilmiah seperti skripsi, laporan penelitian, makalah-makalah dan bentuk tulisan lain yang relevan dengan objek material penelitian maupun masalah-masalah penelitian yang berkaitan dengan Karawitan Sragenan yang menjadi objek material dari penelitian ini. Adapun hasil dari tinjauan pustaka yang dilakukan salah satunya menemukan sebuah laporan penelitian terhadap perkembangan

karawitan di Sragen, yaitu skripsi dari Sudarni yang berjudul “Perkembangan Karawitan di Sragen: Kontinuitas Dan Perubahannya Dekade 1970-an”. Skripsi ini membahas tentang sejarah perkembangan karawitan di Sragen secara musikalitas. Perkembangan tersebut diantaranya dari segi instrumen dan garap gendingnya. Melihat hal tersebut terdapat kesamaan objek material dari laporan penelitian Sudarni, namun pembahasan dari laporan penelitian Sudarni lebih fokus pada perkembangan karawitan di Sragen, sedangkan penelitian ini difokuskan pada Karno sebagai tokoh yang berpengaruh terhadap perkembangan karawitan di Sragen. Laporan penelitian atau skripsi Sudarni dapat dijadikan sebagai sumber utama dalam sejarah perkembangan Karawitan Sragenan.

Tulisan lain yang ditemukan adalah laporan skripsi Rochim Santoso (2013) dengan judul “Carik Yaga Dalam Seni Pertunjukan Karawitan Sragenan”. Skripsi tersebut mengulas tentang sebuah peran *Carik Yaga* dalam kesenian *Sragenan* serta membahas tentang awal mula tercetusnya istilah *Sragenan* sebagai nama dari sebuah gaya musical. Peneliti tidak menemukan pembahasan tentang peran dan kreativitas Karno secara detail terhadap perkembangan Karawitan Sragenan. Meskipun tulisan Rochim hanya membahas perkembangan karawitan Sragenan di masa kini dengan melihat dari aspek komersialnya, namun melalui skripsi ini penulis menjadi tahu hal yang berkaitan dengan proses

terbentuknya nama Sragenan hingga menjadi sebuah identitas garapan dalam dunia seni karawitan.

Ada tiga tulisan yang dikutip oleh Rochim Santoso tentang Sragenan, yaitu tulisan dari Sumiyoto, Slamet Suparno, dan Widodo. Tulisan dari Sumiyoto (1999) yang berjudul "Gending Dangdut, Pembentukan dan Pengaruhnya terhadap Kehidupan Karawitan di Sragen", merupakan tesis di Universitas Gadjahmada yang mengulas tentang keberadaan karawitan di Sragen yang mendapat pengaruh dari gending-gending dangdutan hasil kreasi Ki Nartosabdo. Selain itu, Ki Nartosabdo juga menjadi seseorang yang menginspirasi Karno dalam menciptakan gending-gending Sragenan. Melihat ulasan dari kutipan yang dilakukan Rochim, tulisan Sumiyoto berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan karena fokus dari tulisan tersebut adalah unsur pembentuk Sragenan berdasarkan faktor *ekstern*, sedangkan penelitian yang dilakukan ini lebih fokus pada faktor *intern* seniman pelopor Sragenan yaitu Karno.

Tulisan dari Slamet Suparno (1998) yang berjudul "Kehidupan Karawitan Sragenan Pada Akhir Abad XX dan Beberapa Ekses yang Menyertainya" di dalamnya mengulas tentang awal kemunculan, rasa musikalitas, akses sosial dan moral pengrawit pada Karawitan Sragenan dengan pendekatan paradigma estetik. Dalam kutipannya, Rochim menyatakan bahwa kajian Slamet Suparno berkisar pada keberadaan

karawitan Sragenan yang sarat dengan nuansa “pop” dan dianggap kurang memberikan kontribusi terhadap kedalaman nilai artistik pada sajian karawitan. Terdapat bahan kajian atau objek material yang sama antara tulisan dari Slamet Suparno dan penelitian ini. Perbedaannya terdapat pada fokus nilai estetis dalam karawitan Sragenan.

Tulisan Widodo yang berjudul “Konsep Gayeng dalam Gendhing-Gendhing Sragenan” merupakan tesis di STSI Surakarta pada tahun 2004. Dalam tulisannya, Widodo memfokuskan bahasan pada wujud sajian gendhing-gendhing Sragenan yang didasari oleh konsep *gayeng* sebagai model garapan serta sajian suasana yang penuh semangat dan mampu menstimulasi penonton untuk ikut larut dalam sajian dengan cara ikut *njoged* (menari) sesuai dengan irama gending. Tulisan tersebut berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan, karena fokus laporan penelitian Widodo adalah musikalitas pembangun Sragenan. Meskipun berbeda kajian, laporan penelitian tersebut dapat membedah kreatifitas Karno dalam penggarapan dan pembuatan gending-gending Sragenan.

Adapun literatur lain yang tidak ada hubungannya dengan objek material maupun formal dari penelitian ini namun berkontribusi untuk mengulas sosok Karno adalah laporan penelitian yang membahas tentang keseniman, salah satunya skripsi dari Russidiq Wachid Harisna yang berjudul “Kesenimanan Suyadi Tejopangrawit dalam Karawitan Gaya Surakarta”. Dalam skripsi tersebut dijelaskan proses pembentukan

kesenimanan Suyadi Tejopangrawit serta kontribusinya terhadap seni karawitan terutama dalam Karawitan Surakarta.

Sebuah skripsi yang disusun oleh Ardi Gunawan (2012) dengan judul “Proses Kreatif Antonius Wahyudi Sutrisno Sebagai Komposer Gamelan”. Dalam skripsi tersebut dijelaskan proses kreativitas seorang komposer yang menggunakan media gamelan. Hal tersebut meliputi cara belajar, perjalanan karier dan proses kesenimanan yang di dalamnya terdapat proses penciptaan dan proses latihan. Selain itu, dunia musik yang digeluti bukan hanya dari kesenian tradisi bahkan merambah ke dunia musik barat. Karya yang dihasilkan berupa musik-musik komposisi yang menggabungkan gamelan dengan disiplin musik barat. Bermodalkan kreativitas tersebut, Antonius Wahyudi mampu membuat komposisi musik tari, musik eksperimental dan mengenal dunia teater.

#### **E. Landasan Konseptual**

Penelitian ini memerlukan landasan teori sebagai alat untuk mengungkap permasalahan. Landasan konseptual biasanya berisi tentang opini atau kumpulan pendapat para ahli yang kemudian diformulasikan menjadi susunan konstruksi yang baru. Oleh karena itu, di dalam riset ini digunakan konsep penting sebagai “perangkat lunak” yang nantinya berguna untuk mengungkap permasalahan. Dalam hal ini, peneliti

menggunkan konsep kreativitas secara umum yang dirumuskan oleh Utami Munandar.

Kreativitas dimaknai secara beragam oleh para ahli. Kebanyakan kreativitas dikaitkan dengan kekuatan motorik manusia dalam memunculkan sesuatu, dengan kalimat lain kreativitas adalah produk dari intelegensi. Terdapat pendapat dari Anderson yang dituliskan oleh Utami Munandar, tentang teorinya ambang intelegensi untuk kreativitas, dia menyatakan intelegensi tertentu akan menentukan produk kreativitas tertentu pula (2002:9). Dari pernyataan di depan, dapat ditarik pemahaman bahwa kreativitas adalah produk dari intelegensi seseorang yang diwujudkan dengan aksi. Oleh karena itu kreativitas seseorang selalu dipengaruhi oleh pengetahuan seseorang pula. Hasil penelitian dari beberapa ilmuwan seperti Torrance, Getzels, serta Jackson tentang kreativitas, merujuk pada satu kesimpulan yang sama yaitu tingkat kreativitas yang tinggi berhubungan dengan tingkat intelegensi yang tinggi pula. Menurut Milgram (seperti yang ditulis Munandar), intelegensi tidak bisa semata-mata digunakan untuk meramalkan kreativitas. Oleh karena itu keduanya didudukan dalam posisi yang berbeda. Kendati demikian bukan berarti keduanya tidak ada korelasinya, penelitian Munandar tentang kreativitas menunjukkan bahwa kreativitas sama halnya dengan intelegensi prestasi, karena keduanya memiliki korelasi yang cukup penting (2002: 11).

Rangkaian narasi di atas tentang kreativitas, menuntun naskah ini pada suatu formulasi pemahaman bahwa kreativitas berhubungan erat dengan inteligensi. Produk kreativitas yang tinggi, ditentukan oleh inteligensi yang tinggi pula. Kreativitas di atas merupakan kreativitas dalam kategori non bakat. Artinya kreativitas terbentuk melalui olah pikir yang ditempuh secara keilmuan. Sementara terdapat kreativitas yang muncul karena keberbakatan, atau dengan kalimat lain kreativitas karena bakat alami.

Menyoal tentang kreativitas yang bersumber dari bakat alami, Utami Mundandar menyatakan bahwa kreativitas itu merupakan aktualisasi diri. Aktualisasi tersebut dipengaruhi oleh tiga hal, *pertama* kepribadian, *kedua* proses atau atau pengaruh lingkungan, *ketiga* produk kreativitasnya. Lebih lanjut Munandar merumuskan konsep kreativitas dengan model empat p, yaitu definisi *pribadi*, *proses*, *produk*, serta *press* atau pendorong.

Sosok Karno adalah seniman yang tumbuh dan berkembang karena bakat atau nalurinya. Oleh karena itu uraian mengenai “empat p” yang telah disinggung di atas, akan dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Definisi Pribadi

Menurut Hulbeck (1945, dalam Munandar, 1980) tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam

interaksi dengan lingkungannya. Selain itu, definisi tentang kreativitas yang juga menekankan pentingnya aspek pribadi dijabarkan Sternberg dalam "*threefacet model of creativity*" (1988), yaitu "kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: inteligensi, gaya kognitif dan kepribadian/motivasi." Inteligensi meliputi kemampuan verbal, pemikiran, pengetahuan, perencanaan, perumusan masalah, penyusunan strategi, representasi mental, ketrampilan pengambilan keputusan, dan keseimbangan serta integrasi intelektual secara umum. Gaya kognitif atau intelektual dari pribadi kreatif menunjukkan kelonggaran dan keterikatan pada konvensi, menciptakan aturan sendiri dan melakukan hal-hal dengan caranya sendiri. Dimensi kepribadian/motivasi memiliki ciri-ciri seperti kelenturan, toleransi terhadap ketaksaan (ambiguity), dan dorongan untuk berprestasi. Kaitanya dengan pribadi seniman yang memelopori Karawitan Sragenan adalah seseorang yang mempunyai kemampuan di bidangnya, kemudian merespon suatu fenomena yang terjadi yang mendorongnya untuk mencipta dan melakukan tindakan dengan caranya sendiri.

## 2. Definisi Proses

Definisi tentang proses kreatif dari Torrance (dalam Sternberg, 1988, dalam Munandar, 2002) pada dasarnya

menyerupai langkah-langkah metode ilmiah, yaitu meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Adapun langkah-langkah proses kreatif menurut Wallas (1926, dalam Vernon, 1982, dalam Munandar 2002) yang sampai sekarang masih banyak digunakan dalam pengembangan kreativitas meliputi tahap persiapan, inkulsi, iluminasi, dan verifikasi. Sebagaimana yang ada dalam proses perkembangan diri Karno yang diawali dengan hidup di lingkungan seniman karawitan yang dilanjutkan dengan menempuh dunia pendidikan di bidang seni yang kemudian membentuk kreativitas dalam dirinya.

### 3. Definisi Produk

Menurut Heafele (1962, dalam Munandar, 1980, dalam Munandar, 2002) “kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial”. Definisi dari Heafele menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, melainkan lebih pada kombinasinya. Mengacu definisi Heafele yang menekankan pula bahwa suatu produk kreatif tidak harus baru tetapi juga diakui bermakna. Dalam hal ini Karno membuat suatu produk dalam bidang seni karawitan yaitu Sragenan. Seni karawitan sendiri sudah ada sejak lama dan musikal yang dikembangkan juga sudah ada dan Karno

sebagai pribadi kreatif menggabungkan dan mengolah bahan yang sudah ada menjadi sebuah formula baru yang disebut dengan Karawitan Sragenan.

#### 4. Definisi *Press* atau Pendorong

Definisi *press* atau dorongan menurut Simpson yang dituliskan Vernon dalam Munandar, merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai *“the initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought”* (inisiatif yang merupakan salah satu manifestasi dari kekuatannya dalam membuka jalan dari sebuah rangkaian pengetahuan yang biasa) (2002:28). Mengenai dorongan dari luar (eksternal), ada masyarakat atau kelompok yang tidak menghargai imajinasi atau fantasi seseorang dan akhirnya menghambat kreativitas dan inovasi. Kreativitas juga tidak berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan konformitas dan tradisi serta kurang terbuka dalam menerima perubahan atau perkembangan baru. Menurut Amabile, dkk yang dituliskan N. Colangelo, dk. Ed., dalam Munandar, kreativitas tidak hanya bergantung pada ketrampilan dalam bidang dan dalam berfikir kreatif, tetapi juga pada motivasi intrinsik (pendorong internal) untuk bersibuk diri dalam bekerja, serta pada lingkungan sekitar (pendorong eksternal) (2002:28-29).

Sebagaimana dalam Karawitan Sragen, kemunculannya tidak bergantung pada kreativitas senimannya, tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi dari Karno diawali dengan rasa prihatin (faktor internal) karena melihat kemunduran segala bentuk seni karawitan di Sragen (faktor eksternal) yang kemudian mendorongnya untuk melakukan tindakan kreatif.

#### **F. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah proses untuk menemukan pengetahuan objek secara sistematis, *empiris* (berdasar pengalaman), dipaparkan secara objektif dan memiliki kenyataan kebenaran serta bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dari objek yang menjadi bahan kajian (*holistic*). Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui proses kreatif Karno dalam usahanya menghidupkan kembali kesenian karawitan di Sragen dan melestarikannya.

Metode yang penulis gunakan adalah Etnografi. Etnografi merupakan pekerjaan mendeskripsikan suatu kebudayaan. Tujuan utama aktivitas ini adalah memahami sudut pandang penduduk asli, hubungannya dengan kehidupan, untuk mendapatkan pandangannya mengenai dunianya. Oleh karena itu, penelitian etnografi melibatkan

aktivitas belajar mengenai dunia orang yang telah belajar melihat, mendengar, berbicara, berpikir, dan bertindak dengan cara-cara yang berbeda (1997:3).

Berdasarkan pengertian di atas, penulis mengaplikasikan pendekatan terhadap riset yang dilakukan dalam konteks kesenimanan Karno dan Karawitan Sragenan. Peneliti melihat pertunjukan seni karawitan yang digelar dalam acara hajatan-hajatan di Kabupaten Sragen, terutama di wilayah sekitar tempat tinggal peneliti. Selain melihat pertunjukan karawitan secara langsung, peneliti juga melihat melalui media yang menyediakan video rekaman pertunjukan seperti media youtube. Dalam aktivitas melihat pertunjukan karawitan, baik secara langsung maupun dengan melihat video rekaman, peneliti juga mendengarkan lagu-lagu Sragenan yang dimainkan. Proses berbicara dengan narasumber dalam lingkup Karawitan Sragenan dimulai dari pelaku, penikmat, serta Karno sendiri sebagai tokoh penemu Sragenan. Setelah semua proses tersebut dilakukan, langkah selanjutnya peneliti berfikir mengenai bagaimana mengklasifikasikan data yang sudah terkumpul untuk kemudian di proses.

Kegiatan penelitian dimulai dengan proses pembuatan desain riset yang berbentuk proposal penelitian yang kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data yang meliputi pengamatan, wawancara, pengumpulan dokumen, studi pustaka, dan tahap terakhir yaitu pengolahan data

dengan sistemetika penulisan laporan penelitian. Di dalam desain riset terdapat tulisan-tulisan yang dapat menjadi pedoman peneliti baik dalam bentuk paradigma, teori-teori, metode dan lainnya yang diketahui di dalam proposal.

## 1. Pengumpulan Data

### a. Pengamatan

Kegiatan mengamati dimulai peneliti ketika ada rasa ketertarikan terhadap seni karawitan Sragenan yang dianggap menarik untuk diteliti. Pengamatan yang dilakukan peneliti dimulai dari segala hal yang menarik dan yang ada hubungannya dengan Karawitan Sragenan. Hal ini dapat menambah pengetahuan kedekatan peneliti mengenai objeknya, dan dapat mempermudah proses selanjutnya yaitu kegiatan wawancara dengan narasumber. Pengamatan selanjutnya dilakukan ketika peneliti berada di lokasi di mana objek tersebut berada bersamaan dengan proses pengumpulan data (pengamatan, wawancara, artefak, dokumen dan rekaman, serta studi pustaka). Ketika melakukan pengamatan agar mendapatkan data-data yang lengkap dan valid, proses pengamatan yang dilakukan tidak hanya terpaku pada suatu titik fokus baik dari narasumber maupun objek yang menjadi kajian utama penelitian, tetapi juga melakukan pengamatan

terhadap wilayah-wilayah dan masyarakat di sekitar objek yang menjadi pendukung mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan objek tersebut. Selain itu, agar mendapatkan data-data yang lebih berguna dan lebih valid, peneliti melakukan pendekatan terhadap seniman yang menjadi sumber penelitian yang dimulai dengan perkenalan dan kemudian meminta nomor telepon.

**b. Wawancara**

Wawancara merupakan proses yang penting bagi peneliti sebagai tahap selanjutnya setelah pengamatan dilakukan. Melihat pentingnya sebuah wawancara, maka kegiatan tersebut dilakukan peneliti secara *intens* agar mendapatkan data atau informasi-informasi mengenai perkembangan karawitan di Sragen dan upaya seniman dalam melestarikannya. Wawancara dilakukan kepada beberapa orang agar mendapatkan informasi yang lebih lengkap dari objek penelitian. Dari beberapa narasumber yang dijadikan objek wawancara guna mendapatkan informasi diantaranya orang-orang yang menjadi pelaku dalam kesenian Sragenan dan orang-orang yang dekat dengan Karno yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Selain itu, dilakukan wawancara terhadap Sadimin, Paiman serta

Supri yang menjadi penikmat kesenian Karawitan Sragenan untuk mengetahui dampak Sragenan terhadap masyarakat.

c. Pengumpulan Dokumen dan Rekaman

Pengumpulan data dari dokumen dan rekaman-rekaman juga dilakukan guna membantu menyelesaikan penelitian ini. Pengumpulan dokumen yang dilakukan dimulai dari melihat pertunjukan Karawitan Sragenan kemudian di dokumentasikan. Dengan dokumentasi, peneliti dapat melihat pertunjukan Sragenan secara berulang-ulang untuk kepentingan analisis dan penemuan-penemuan fakta atas pertunjukan.

Teknik lain yaitu melalui media *youtube* atau dokumentasi video pribadi dalam bentuk kaset yang sudah ada. Selain berupa video, peneliti mencari perekaman yang berbentuk audio untuk mendapatkan gambaran tentang pola garap yang membedakan Sragenan dengan gaya-gaya karawitan yang lain.

Selain dokumentasi pertunjukan Karawitan Sragenan, dokumentasi audio berupa rekaman kaset pita karawitan Sragenan karya Karno dianggap sebagai data penting dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan kaset pita tersebut merupakan bagian dari awalan sejarah berkembangnya karawitan Sragenan. Menurut Karno, pernah di tahun 1980-an awal karya karawitan Sragenan-nya direkam, namun hingga

penelitian ini berakhir peneliti tidak dapat menemukan hasil rekaman tersebut yang berupa kaset pita. Kaset pita tersebut sudah tidak ada di peredaran, bahkan Karno sebagai pemilik karya juga tidak menyimpannya. Peneliti mendapatkan satu rekaman karya Karno yang sudah mengalami perkembangan garap yaitu perkembangan garap Sragenan menjadi Campursari. Meski tidak diketemukan kaset pita rekaman karya Karno pada awal penciptaan Karawitan Sragenan, namun peneliti mampu mengungkap fakta-fakta musikal melalui rekonstruksi transkrip musik yang bersumber dari kesaksian Karno sebagai penciptanya.

## 2. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka di beberapa tempat, diantaranya perpustakaan yang ada di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dan perpustakaan pusat Universitas Gajah Mada Yogyakarta. Studi pustaka yang dilakukan untuk mencari literatur-literatur tentang Karawitan Sragenan dan tentang kreativitas yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti.

### 3. Analisis Data

Untuk menyusun bab II, penulis menelusuri sejarah karawitan di Sragen melalui wawancara tokoh karawitan, tinjauan sumber dari buku primer maupun digital. Data-data yang diambil dari sumber tersebut di atas, kemudian disusun menjadi sebuah paparan sejarah karawitan di Sragen secara umum hingga kemunculan Karawitan Sragenan.

Untuk menyusun bab III, penulis menggunakan data yang sudah direduksi dari sejumlah narasumber dan telusur dokumen-dokumen, seperti sertifikat, piagam penghargaan dan media massa untuk melihat prestasi yang dimiliki Karno. Data-data tersebut kemudian dijadikan sebagai landasan untuk menyusun sejarah kesenimanannya Muhamad Karno Kusumo Darmoko.

Dalam penyusunan bab IV, penulis menggunakan keterangan Karno sebagai landasan membedah konsep Sragenan serta proses membuat karya. Untuk melihat konstruksi Karawitan Sragenan, penulis kemudian melakukan kroscek menggunakan tiga gending yaitu "Rèwèl", "Jamu Jawa", serta "Jaka Nginguk". Analisis gending yang dilakukan menggunakan bantuan notasi Kepatihan. Untuk melihat dampak, penulis melakukan pengamatan di lapangan serta wawancara terhadap Karno, pelaku Sragenan dan masyarakat.

## G. Sistematika Penulisan

### BAB I

Bab ini berisi mengenai Latar Belakang masalah, Perumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Konseptual, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II. Bagian ini berisi tentang sejarah karawitan Sragenan dan perkembangan Karawitan di Sragen.

BAB III. Bagian ini berisi profil serta proses perjalanan berkesenian dari Muhamad Kusumo Darmoko.

BAB IV. Bagian ini menjelaskan konsep musikal Karawitan Sragenan, proses berkarya Karno dan menganalisis tiga lagu karyanya yang berjudul “Rèwèl”, “Jamu Jawa, serta “Jaka Nginguk”. Selain itu pada bab ini juga mendeskripsikan dampak Karawitan Sragenan terhadap Karno, karawitan di Sragen dan masyarakat Sragen.

## BAB V. KESIMPULAN

Bagian ini memuat kesimpulan yang menjelaskan tentang temuan-temuan serta memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah.



## BAB II

### KRONOLOGI KEMUNCULAN KARAWITAN SRAGENAN

Bagian bab ini disajikan tentang sejarah kemunculan karawitan gaya *Sragenan*. Hal yang diuraikan meliputi; sejarah kemunculan, periodisasi embrio karawitan di Sragen; masa peralihan; masa *Sragenan*;. Dengan begitu dapat terlihat gambaran proses perkembangan karawitan di Sragen dari masa ke masa sampai munculnya karawitan gaya *Sragenan*. Terciptanya *Sragenan* merupakan sebuah perjalanan di mana keberadaan karawitan di tengah-tengah masyarakat tergeser oleh kesenian lain yang lebih populer di masa itu.

#### A. Informasi Lisan Tentang Karawitan di Sragen

Pada saat ini Karawitan hidup dan berkembang di masyarakat, terutama masyarakat Jawa. Keberadaannya begitu mudah ditemukan di wilayah-wilayah yang mayoritas berpenduduk Jawa. Bahkan tidak di Pulau Jawa saja, karawitan juga terdapat di tempat-tempat yang menjadi persebaran masyarakat Jawa di luar Pulau Jawa misalnya di Pulau Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan lain sebagainya. Hal itu menunjukkan bahwa karawitan cukup lekat dengan jiwa masyarakat Jawa khususnya.

Di Kabupaten Sragen, hidup dan berkembang karawitan dengan gayanya yang khas, masyarakat biasa menyebutnya dengan istilah Karawitan Sragenan. Meskipun masih dekat dengan Kota Surakarta, yang menjadi basis kebudayaan Jawa termasuk karawitan, namun Sragen menjadi daerah yang dikenal dengan seni karawitan gaya tersendiri, bukan gaya Jawa Timuran, Surakarta atau yang lainnya. Gaya musikal Karawitan Sragenan tersebut sudah tersebar luas, bahkan persebarannya meluas hingga ke luar dari tempat asal lahirnya sendiri. Banyak masyarakat di luar Sragen yang sudah menikmati Sragenan dan bahkan dapat disebut juga menggemari Sragenan. Hal ini sesuai dengan pernyataan seorang *niyaga* karawitan Sragenan yaitu Ramin yang mengungkapkan bahwa ketika *tanggapan* (pentas) di kabupaten sekitar seperti Boyolali dan Karanganyar selalu ada permintaan gending-gending Sragenan atau gending non-Sragenan namun *digarap* Sragenan (wawancara Ramin, 16 Maret 2014).

Fenomena kemunculan Karawitan Sragenan pada mulanya (sekitar tahun 1980-an) mendapatkan kritikan dari beberapa seniman karawitan. Banyak yang menganggap bahwa Sragenan merusak seni karawitan yang mempunyai makna rawit atau halus. Meskipun di awal kemunculannya mendapat berbagai kritikan dan kebanyakan kritik negatif (cemoohan), namun bukannya redup akan tetapi gaya musikal ini justru mampu bertahan dan berkembang. Sebelum lahirnya Karawitan Sragenan yang

dipelopori oleh Karno, di Sragen sudah ada karawitan berbentuk siteran sampai dengan format yang kompleks yaitu gamelan ageng sebagai cikal bakal Karawitan Sragenan.

Untuk melihat perkembangan karawitan di Sragen sampai munculnya istilah Sragenan, maka dibuatlah pembagian periode waktu yaitu masa sebelum Sragenan, masa peralihan dan masa Sragenan. Melacak sejarah kesenian yang pernah ada dan hidup sebelum era gaya Sragenan, akan lebih banyak menggunakan sumber lisan karena minimnya pendokumentasian secara tertulis.

Jan Vansina dalam Tuloli mengemukakan bahwa tradisi lisan adalah sumber historis dari suatu ide khusus yang dapat dipakai untuk meneruskan dan merekam kekayaan budaya masyarakat (2003:12). Penggunaan tradisi lisan sebagai seni dalam ilmu-ilmu sosial menjadi hal biasa setelah terbitnya buku Jan Vansina: *De la Tradition Orale: esai de methode historique* (dalam bahasa Perancis 1961, dalam bahasa Inggris 1973). Vansina dalam tulisan tersebut menampilkan sarana-sarana sistematis untuk mengidentifikasi, mengumpulkan dan menafsirkan tradisi-tradisi lisan dalam rangka menemukan aspek-aspek masa lampau, terutama di tempat yang tidak memiliki dokumentasinya secara tertulis. Lebih lanjut, Vansina juga mendefinisikan tradisi lisan sebagai kesaksian verbal yang ditransmisikan dari satu generasi ke generasi lainnya atau ke generasi masa depan. Sebelum Vansina membuat uraian sistematis

dengan menampilkan contoh-contoh dari hasil penelitiannya di Ruanda-Urundi dan Kuba di Kongo, Afrika, tradisi lisan sudah berkembang secara universal pada berbagai kebudayaan di seluruh dunia. Tradisi lisan merupakan cikal-bakal tradisi tulisan yang berkembang sangat kuat pada zaman modern (dan kontemporer) hingga saat ini<sup>4</sup>. Oleh karena itu, tradisi lisan dijadikan sumber untuk menelusuri masa lampau, bahkan pada masyarakat yang telah mempunyai tradisi tulis pun banyak sumber sejarah yang berhubungan dengan masa lampau yang didasarkan pada tradisi lisan.

---

<sup>4</sup> (Jan Vansina sebagaimana dikutip Elizabeth Tonkin, "Oral Tradition" dalam: Adam Kupler & Jessica Kuper, *Ensiklopedi Ilmu-Ilmu Sosial*, terj. Harismunandar, et. Al. [Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000], p. 719.)  
[http://kanisiusdeki.blogspot.co.id/2011\\_05\\_01\\_archive.html](http://kanisiusdeki.blogspot.co.id/2011_05_01_archive.html) (diakses pada pukul 21.35, 25 Februari 2017).

## B. Perkembangan Karawitan di Sragen

Untuk melihat perkembangan karawitan di Kabupaten Sragen, maka diklasifikasikan menjadi tiga pembagian masa. Pengklasifikasian tersebut didasarkan pada kesaksian dan pengetahuan yang dimiliki oleh Karno.

### 1. Masa Sebelum Sragenan

Sebelum era Sragenan seni karawitan sudah ada dan berkembang sejak lama yaitu sejak adipati pertama yang memimpin Sragen yang dulunya bernama Sukowati, yaitu KRT Sastropuro. Pada masa itu ada beberapa seni musik yang tergolong ke dalam bentuk seni karawitan jika dilihat berdasarkan instrumentasinya.

#### a. Siteran

Sebelum adanya Karawitan Sragenan, seni karawitan yang dikenal masyarakat Sragen adalah "Siteran". "Siteran" diawal kemunculannya merupakan sebuah kesenian *barangan* (ngamen keliling). Siteran menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti musik gamelan Jawa yang menitik beratkan pada permainan siter (KBBI Online diakses pada jam 21.55, 25 februari 2017) . Seni musik yang tergolong dalam seni

karawitan ini tersebar di berbagai daerah di Jawa Timur hingga Jawa Tengah, tidak terkecuali di Sragen. Instrumen kecapi di Jawa Barat (budaya musik Sunda) dikenal dengan nama Celempung dan dalam musikal Sunda dikenal dengan istilah Celempungan. Persebaran kesenian ini hampir meliputi semua daerah karena jaman dahulu ketika mengamen pasti *mondhok*, dalam artian selalu menginap di rumah penduduk desa terakhir yang menjadi tempat untuk mengamen. Hal ini dilakukan karena belum adanya kendaraan umum untuk berangkat dan pulang sehingga mengharuskan mereka numpang menginap di rumah warga atau kepala desa setempat (wilayah yang menjadi tempat *mbarang/ngamen*).

Instrumen yang digunakan begitu sederhana, yaitu hanya menggunakan siter, *kendhang* (ciblon), gong bumbung dan vokal biasanya satu atau dua orang (dahulu dikenal dengan sebutan *lèdhèk barangan*). Siter yang digunakan berlaras pelog dan slendro karena instrumen ini sangat efektif untuk dibawa. Efektifitas tersebut karena selain instrumen siter mudah dibawa namun siter juga bersifat bolak-balik. Maksudnya, ketika menggunakan laras pelog, laras slendro berada di bawah dan jika ingin menggunakan slendro tinggal membalikinya. Apabila siter yang digunakan satu sisi, artinya tidak bolak balik maka untuk memainkan laras pelog dan sledro dengan cara mengganti sistem pelarasaannya atau dalam istilah barat biasa disebut *men-tuning*. Untuk gending-gending

yang disajikan seperti *Ketawang Parijatha*, *Ladrang Pangkur*, *Jineman Sarkara* dan *Jineman Gatik Glinding*.

Format siteran lain yaitu hanya menggunakan siter, *kendhang* dan satu vokal. Ada juga yang menggunakan dua siter, satu *kendhang* dan satu vokal, atau sebaliknya satu siter namun dengan dua vokal. Bentuk yang paling sederhana yaitu hanya seorang pesinden yang memainkan siter sendiri. Siteran saat ini sudah sangat sulit dijumpai keberadaannya karena selain tergeser seni musik lainnya juga kurangnya minat generasi penerus untuk mempelajari instrumen siter.

#### **b. Cokek/Cokekan**

Menurut Karno, terdapat kesalah pahaman yang terjadi di masyarakat terutama masyarakat Sragen terhadap seni *cokèk*. Masyarakat menganggap semua bentuk seni karawitan itu *cokek* atau menyebutnya *cokèk*. Sebuah kejadian ketika ada orang punya hajat, seringkali seseorang mengajak teman-temannya untuk *nyokèk* meskipun hiburannya bukan *cokekan*. Fenomena ajakan yang sering muncul yaitu *ayo nyokèk*. Kata *ayo nyokèk* berarti sebagai sebuah ajakan menghadiri tempat orang punya hajat untuk melihat dan menikmati hiburan yang disajikan.

Secara definisi, kesenian *cokèk* tidak jauh beda dengan siteran, dengan kata lain dikatakan sebuah perkembangan dari siteran namun

dari segi fungsi tetap sama yaitu di awal keberadaanya juga sebagai kesenian *barangan*. Karno mengatakan bahwa seni karawitan *Cokek/Cokekan* di Sragen memiliki sebuah sejarah dalam keberadaanya. Nama *Cokek* diambil dari sebuah singkatan kata yaitu *gaco ongkek*. Kata *gaco ongkek* dapat diartikan asal dibawa. *Ongkek* sendiri merupakan alat pemikul berkaki empat yang digunakan untuk membawa alat musik ketika mengamen keliling. Instrumen yang digunakan adalah siter, *kendhang*, gender, gong komodong dan seorang sinden. Dahulu terdapat salah satu kelompok *cokèk barangan* yang cukup terkenal di wilayah Sragen, yaitu kelompok *cokèk* mbak Surip dari Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen.

*Cokèk* dari awal kemunculannya mengalami perkembangan setelah pementasannya diadakan di pendopo kabupaten pada saat itu, suatu peristiwa ketika *cokek* hanya dipentaskan di bawah (di teras) kemudian oleh adipati yang memerintah Sukowati (Sragen) yaitu KRT Wiryoprodjo (1861-1903) dinaikkan ke pendopo. Setelah *cokèkan* dipentaskan di pendopo, ada penambahan dua instrumen yaitu *slenthem* dan gambang. Seiring seringnya *cokèk* dipentaskan di pendapa namanya juga berubah yang semula *Cokèk Barangan* menjadi *Cokèk Pendapan*. Rutinnya *cokèk* dipentaskan karena *cokèk* mendapat respon baik oleh pejabat kadipaten pada masa pemerintahan KRT Wiryoprodjo (1861-1903), sehingga setiap

ada acara seperti acara ulang tahun pejabat kadipaten dan *kembul bujono* (makan bersama) *cokèk* selalu dihadirkan.

Gending yang disajikan merupakan gending-gending halus. Pada mulanya pementasan *cokèk* hanya sebatas permainan musik, namun selanjutnya pementasannya diselingi dengan *macapatan*, sehingga saat itu pentas *cokèkan* dicampur dengan seni *macapatan*. Perpaduan *cokèk* dan *macapatan* tidak bertahan lama dan akhirnya karawitan *cokèk* dan *macapatan* terpisah kembali. Repertoar gending yang dimainkan selanjutnya juga mengalami perkembangan, yang semula gending-gending halus seperti *ladrang*, *ketawang* serta gending *gedé* ditambah dengan lagu *dolan* seperti *Jamuran* dan *Ilir-ilir*.

Setelah cukup populer menjadi *Cokèk Pendapan*, selanjutnya seni karawitan *cokèk* mulai merambah dan menyebar ke masyarakat. Orang punya hajatan banyak yang menggunakan *cokèk* sebagai media hiburan. Selain hajatan, *cokèkan* juga dihadirkan ketika peresmian rumah baru sebagai wujud rasa syukur dan melepas rasa lelah para tukang. Kendati demikian, kesenian *cokèk* lambat laun juga mengalami kemunduran karena jaman semakin maju dan penghidupan semakin baik sehingga masyarakat merasa kurang puas apabila memiliki hajatan hanya menanggapi atau menggelar kesenian *cokèk*, kemudian yang dihadirkan adalah *klenengan* dengan gamelan ageng. Mundurnya *cokèk* diikuti dengan

semakin berkurangnya grup-grup dan pementasanya yang berujung matinya kesenian *cokèk* hingga saat ini.

Karno mengungkapkan, setelah *cokèk* mati ada beberapa pihak yang ingin *nguri-nguri* seni karawitan *cokèk* dengan menggelar perlombaan pentas *cokèk*. Pada tahun 1989, Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah membedah seni karawitan *cokèk* dengan mengadakan lomba *cokèk* se-Jawa Tengah yang pada saat itu diikuti oleh 22 peserta. Dari 22 peserta tersebut kemudian diseleksi menjadi enam besar. Pada saat itu Karno juga ikut berpartisipasi dalam acara yang diselenggarakan dengan mengirimkan grup atau kelompok karawitan yang dia pimpin, dan mendapat juara harapan II (Karno, wawancara 18 Februari 2017).



**Gambar 1.** Piala Lomba Cokekan Se-Jawa Tengah (sumber: Robert Aris Widodo)

Selain Dinas Pendidikan Jawa Tengah, Pemerintah Kabupaten Sragen juga mengadakan lomba *coèk* tingkat Kabupaten Sragen melalui Dinas Pariwisata Kebudayaan Pemuda dan Olahraga (Disparbudpora) Kabupaten Sragen Bidang Seni dan Budaya pada tanggal 10 Agustus 2016 di Auditorium Taman Seni dan Budaya Kabupaten Sragen. Lomba *cokèk* tersebut diikuti oleh 11 peserta perwakilan dari masing-masing kecamatan yang ada di Kabupaten Sragen dan dimenangkan oleh grup Mustika Laras perwakilan Kecamatan Gondang (LPPL Buana Asri, Lomba Seni Karawitan Cokèk Sragen, <http://www.lpplbuanaasri.com>, 12 Agustus 2016).

### **c. Karawitan *Gongpo***

Sebelum ada Karawitan Sragenan, di Kabupaten Sragen lebih dahulu berkembang sebuah kesenian yang bernama Karawitan *Gongpo*. Banyak penyebutan nama untuk seni karawitan ini di masyarakat yaitu *Gong Gingpo*, *Gimpo*, dan *Gongpo*. Seni karawitan yang juga tergolong sederhana jika dilihat dari format instrumen yang digunakan. Sebutan untuk perangkat gamelan yang digunakan dalam seni karawitan ini adalah gamelan *gongpo* dan kebanyakan berlaras pelog. Perangkat gamelan *gongpo* mayoritas berbahan perunggu, sangat jarang yang berbahan besi. Narasumber menyatakan perangkat gamelan *gongpo*

hampir dimiliki setiap desa di Kabupaten Sragen. Instrumen yang ada dalam perangkat gamelan karawitan *gongpo* terdiri atas Bonang Barung, Bonang Penerus, Saron, Demung, satu *Kendhang* Ciblon, satu Kempul (nada 6), satu Kenong (nada 5), Kethuk, Gong Suwukan dan Gong Gede. Dari beberapa instrumen tersebut pada umumnya hanya dimainkan oleh lima orang (Karno, wawancara 10 April 2015).

Pada tahun 1950-an, Karawitan *Gongpo* banyak ditemukan ketika masyarakat Sragen memiliki hajat pernikahan, karena pada umumnya masyarakat Sragen dahulu memiliki hajat hanya pada acara pernikahan. Keadaan tersebut didukung dengan anggapan dari masyarakat bahwa "*yen mantu durung nggantung gong/nanggap tayuban jenengé durung nduwé gawé mantu*", yang artinya ketika punya hajat pernikahan tidak menanggap tayub belum bisa dikatakan punya hajat.

Karawitan *Gongpo* sendiri merupakan sebuah kesenian yang tidak bisa lepas dari seni tayub. Keberadaannya sejalan dengan seni Tayub karena Karawitan *Gongpo* digunakan untuk mengiringi Tayub. Karawitan *Gongpo* bisa dikatakan juga satu rombongan dengan seni Tayub. Ketika seseorang mempunyai hajat di siang harinya terdapat karawitan *gongpo*, sudah bisa dipastikan bahwa malamnya akan ada pertunjukan tari Tayub/*tayuban*. Ketika siang hari karawitan *gongpo* hanya berfungsi sebagai hiburan atau bisa disebut sebagai musik penyambut tamu. Bisa dikatakan musik penyambut tamu karena berdasarkan fungsinya seperti

yang diungkapkan oleh Ramin dalam sebuah wawancara, bahwa *panjak* (pengrawit) memainkan gamelan ketika sudah terlihat tamu undangan dari kejauhan. Dalam hal tersebut ada seseorang (biasanya penerima tamu) yang memberi kode kepada para pengrawit bahwa ada tamu undangan datang agar segera bersiap memainkan sebuah gending (gending untuk menyambut tamu seperti Lancaran Kebogiro dan Ladrang Wilujeng).

*“Dadi nèk ènèk tamu sing teka wis kètók ko adoh para among tamu biasané ngodhe para panjak, bar kuwi panjak mainké gendhing Ladrang Wilujeng tumekané tamu lungguh, wis ngono kuwi terus di bolan-baleni. Kadang yo ngunèkne gendhing liya kaya to gendhing moncer utowo kebo giro”.* [Jadi kalau ada tamu yang datang, juru penerima tamu biasanya memberikan kode kepada para pengrawit untuk memainkan gending *Ladarang Wilujeng* sampai tamu-tamu duduk, seperti itu diulang-ulang, namun kadang juga menggunakan gending lain seperti gending *Moncer* atau *Kebo Giro*] (Ramin, wawancara 16 Maret 2014)

Jadi ketika ada tamu undangan yang datang dan sudah terlihat dari jauh biasanya para penyambut tamu langsung memberi tahu kepada para pengrawit, setelah itu pengrawit memainkan gending Ladrang Wilujeng sampai tamu undangan duduk, dan begitu seterusnya diulang-ulang. Terkadang juga memainkan gending lain seperti gending *Moncèr* atau *Kebo Giro*.

Karawitan *Gongpo* hanya memainkan bentuk gending seperti *lancaran*, *ladrang*, dan *ketawang* karena dalam karawitan *gongpo* tidak ada instrumen garap alus seperti Gender, Rebab, dan Gambang. Selain tidak ada beberapa instrumen tersebut, karawitan *gongpo* juga tidak menggunakan *sinden* (vokal wanita) atau dapat disebut juga hanya berbentuk instrumentalia ketika di siang hari. Berbeda dengan malam hari ketika digunakan untuk mengiringi Tayub, menggunakan *sinden* namun pesindennya merupakan penari Tayub itu sendiri serta para *pengibing*. Bentuk tarian pada Tayub dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu tari *gagahan*, *alus*, dan *gecul/badutan*. Karawitan *gongpo* sebagai musik pengiring juga menyesuaikan dengan tarian. Misalnya ketika tarian *alus* gending yang dimainkan yaitu *Ladrang Sriwidodo*, *Gending Klasik Montro*, dan *Bandung Alus*. Pada saat tarian *gagah* yang dimainkan seperti gending *Moncer*, dan untuk tarian *gecul/badutan* gending yang digunakan antara lain “*Ngudang Anak*”, “*Suwe Ora Jamu*”, “*Céré Mendhe*”, “*Ijo-ijo*” dan “*Ronda Kampung*”.

Karawitan *Gongpo* mengalami kemunduran pada dekade 1950-1960 yang diikuti dengan kemunculan atau masuknya kesenian wayang di Sragen. Karno menyebut peristiwa peralihan ini dengan istilah “redupnya Tayub timbulnya/munculnya wayang”. Munculnya wayang juga diikuti dengan adanya perangkat gamelan yang lebih lengkap jika dibandingkan dengan gamelan *Gongpo* yang disebut “*Gamelan Ageng*”. Hal tersebut

membuat keberadaan Karawitan *Gongpo* semakin tergeser oleh format gamelan ageng yang lebih kompleks wilayah garapnya.

Kehadiran gamelan ageng juga memunculkan istilah “Karawitan *Gadhon*”. Karawitan *Gadhon* merupakan bentuk sajian pertunjukan karawitan yang tidak komplit, atau dengan kata lain menggunakan instrumen yang diperlukan saja. Perangkat gamelan yang digunakan dalam Karawitan *Gadhon* biasanya dari instrumen atau *ricikan* ngajeng seperti Rebab, Gender Barung, Gender Penerus, Kendhang, Slenthem, Gambang, Siter, Suling, Kenong, Kempul dan Gong. Berbeda dengan pengertian Karawitan *Gadhon* pada umumnya, Karno mengungkapkan bahwa Karawitan *Gadhon* di Sragen merupakan seperangkat gamelan ageng hanya saja tanpa atau tidak menggunakan Bonang.

Setelah itu tidak hanya seni Karawitan *Gongpo* dan Tayub yang tergeser eksistensinya, bahkan sampai semua kesenian yang berbentuk karawitan mulai ditinggalkan masyarakat. Keadaan yang memprihatinkan untuk para seniman karawitan ini dipengaruhi oleh munculnya kesenian dangdut atau yang sering disebut dengan nama Orkes Melayu.

## 2. Masa Peralihan

Masa peralihan ini dimulai dan ditandai dengan kemunduran segala jenis atau bentuk kesenian karawitan di Kabupaten Sragen yaitu pada dekade 1970-an. Masuknya musik dangdut menjadi penyebab hilangnya minat masyarakat terhadap seni karawitan. Seni pewayangan juga terkena dampak semakin maraknya musik dangdut di masyarakat. Setiap ada kegiatan hajatan apapun bentuknya selalu menggunakan musik atau kelompok-kelompok dangdut. Keberadaan seni karawitan sebenarnya tidak langsung hilang begitu saja karena pergeseran dari musik dangdut, masih ada beberapa pementasan karawitan namun hanya beberapa dan menjadi minoritas. Karawitan menjadi semakin hilang karena pementasan (*job*) berkurang sehingga mempengaruhi segi pendapatan para pelaku karawitan, yang akhirnya mempengaruhi sebagian pengrawit untuk mempelajari dangdut dan tidak sedikit yang ikut bergabung atau membentuk grup-grup dangdut.

Seiring perkembangannya, musik dangdut semakin mendapat tempat dan digemari masyarakat terutama kalangan pemuda. Setiap ada hajatan tidak sedikit yang menghadirkan dangdut atau yang sering disebut dengan Orkes Melayu. Bukan hanya dari segi musikalitas yang mempengaruhi minat masyarakat terhadap musik dangdut, namun peran keluarga dalam menentukan hiburan yang akan didatangkan dalam

hajatan juga menjadi salah satu faktor mundurnya karawitan. Dalam hal ini pemuda sangat memegang peranan ketika keluarga mereka akan mempunyai hajatan dan menentukan hiburan yang akan disajikan.

Terkait dengan pemuda yang berperan dalam menentukan sebuah hiburan yang disajikan, ada istilah yang sangat populer dan membuat para orang tua gelisah apabila tidak menuruti keinginan anaknya. Istilah yang membuat takut untuk tidak menghadirkan dangdut dalam hajatan mereka adalah *yen ora nanggap dangdut tak orak-arik gong e*. Perkataan atau istilah yang berisi ancaman tersebut bermakna jika tidak *nanggap* dangdut, maka acara hajatan akan dibuat rusuh. Ancaman para pemuda tersebut menjadi sesuatu yang menakutkan untuk para orang tua yang akan melaksanakan hajatan namun tidak menuruti keinginan mereka untuk menghadirkan Orkes Melayu.

Keadaan di mana musik dangdut lebih disukai masyarakat berlanjut sampai tahun 1976 belum ada pemuda yang mendekati dan menerima karawitan. Melihat keadaan tersebut Karno merasa prihatin dan takut jika kesenian tradisi masyarakat Jawa akan semakin hilang. Untuk meredakan kegelisahan yang sedang dia alami, Karno meyakinkan dirinya sendiri dalam sebuah renungan bahwa "dangdut hanya sebuah musik kontemporer dan tidak akan mengalahkan kesenian tradisi". Merespon kondisi yang sedang terjadi, Karno kemudian mencoba membuat sebuah grup/kelompok karawitan yang saat itu diberi nama

“Sekar Puri”. Selama dua tahun Karno berjuang melalui kelompok yang dia dirikan agar karawitan mampu mendapatkan tempat lagi di masyarakat, namun hasilnya belum kelihatan karena selera masyarakat masih sama dan cenderung ke musik dangdut/Orkes Melayu.

Setelah berproses selama dua tahun dengan tujuan karawitan dapat kembali diminati masyarakat namun belum mendapatkan hasil sesuai keinginannya, selanjutnya Karno berusaha membuat gending atau lagu-lagu yang menurutnya sedang populer di masyarakat yaitu lagu-lagu bernuansa dangdut. Lagu yang dibuat menggunakan irama musik khas dangdut dan dimasukkan unsur *geculan/badutan*. Setelah memiliki karya berupa gending-gending berirama dangdut, Karno melakukan perekaman namun pada saat itu perekaman hanya dilakukan ketika pentas (mendapat *job*) dengan meminta bantuan *operator sound* dan belum melalui studio rekaman. Hasil rekaman yang sudah jadi kemudian sesudah pentas akan dievaluasi kekurangannya.

Operator sound juga ikut berperan dalam persebaran karya Karno dengan cara memutar rekaman yang dia peroleh (saat satu panggung dengan Karno) di tempat hajatan yang tidak menghadirkan dangdut/seni karawitan (hanya pengeras suara). Kegiatan tersebut akhirnya membuahkan hasil dan pada tahun 1977 lagu-lagu ciptaan Karno terdengar oleh Pusaka Record. Pada tahun 1982 perekaman perdana baru dilakukan dan langsung membuat enam mini album. Melalui beberapa

lagu karya Karno yang bernuansa dangdut akhirnya karawitan mulai diminati oleh masyarakat kembali, bahkan di saat pentas banyak suara yang terdengar meminta “*didangdutké yo*”. Lagu-lagu karya Karno yang cukup terkenal pada saat itu berjudul “*Rèwèl*” dan “*Jamu Jawa*”.

Hasil rekaman yang berupa kaset pita sangat laku di masyarakat sehingga pihak produser menghendaki untuk melakukan perekaman kembali. Merespon keinginan produser, Karno membuat karya lagu dan pada tahun 1984 akhirnya rekaman kedua dilakukan. Karno memberi judul karyanya “*Gending-Gending Badhutan Gaya Sragenan*” yang dicantumkan pada label kaset. Berawal dari judul pada label kaset itulah muncul istilah gaya Sragenan.

### **3. Masa Sragenan**

Gaya Sragenan dalam seni karawitan begitu populer di masyarakat. Hal ini terlihat dari masyarakat yang banyak mengenal istilah kata Sragenan dan tidak hanya masyarakat Sragen sendiri sebagai pemilik budaya musik, namun kabupaten sekitar Sragen juga sudah mengenal istilah Sragenan. Mengenal kata Sragenan belum tentu mengerti apa yang dimaksud dengan Sragenan sebagai *garap* musikal karawitan dan sejarah adanya Sragenan yang eksistensinya masih bertahan sampai saat ini. Awal kemunculannya mendapat respon yang kurang baik dari para

seniman karawitan karena Sragenan dianggap telah merusak citra karawitan yang terkenal sebagai kesenian adiluhung.

Pandangan yang menganggap Sragenan merusak “tradisi” dilandasi oleh anggapan bahwa karawitan identik dengan kehalusan sesuai makna kata karawitan yang diambil dari istilah *rawit* yang berarti halus. Karno juga menyebutkan bahwa ada sebuah filosofi “belajar karawitan berarti belajar kehalusan”. Filosofi tersebut seperti tidak berlaku untuk karawitan Sragenan yang terkenal meriah atau istilah lokal menyebutnya “gayeng” di setiap pertunjukannya.

Meskipun dianggap sebagai perusak kesenian tradisi, Karno merasa bangga karena mendengar ungkapan dari Ketua Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Gendon Humardani yaitu “Kalau kamu mengatakan Karno sebagai perusak seni (karawitan) itu keliru, justru Karno berjasa menambah khasanah budaya. Sebelumnya tidak ada menjadi ada dan dikenal masyarakat luas dan diakui Dirjen Kebudayaan, bahkan sampai digunakan sebagai bahan/materi seminar di Filipina” (Karno, wawancara 17 Februari 2017).

Seperti yang diketahui, gaya musikal Sragenan ada sejak dekade 1980-an dan eksistensinya masih bertahan sampai sekarang. Orang yang berjuang dan berperan dalam tercetusnya istilah Sragenan adalah Karno melalui karya-karyanya. Karya lagu atau gending *badhutan* gaya Sragenan ciptaannya menjadi *hits* bahkan membuat *geger* dunia karawitan. Alasan

beliau menciptakan gending-gending Sragenan adalah karena keprihatinannya ketika melihat keadaan karawitan *cokèkan* di Sragen pada waktu itu cenderung tidak mendapat perhatian dari masyarakat pendukungnya (Suparno, 1997:22).

Bentuk sajian gending-gending garap Sragenan sesungguhnya tidak memiliki perbedaan dengan bentuk gending yang sudah ada sebelumnya. Karawitan Sragenan merupakan sebuah fenomena perkembangan musik tradisional Jawa yang berakar dari karawitan tradisi. Bentuk gending yang sering ditampilkan dengan garap Sragenan adalah bentuk: *Ladrang, Ketawang, Lancaran, Jineman, Langgam, dan Lagon*. Menurut Sudarni masyarakat di wilayah Sragen telah mengenal *gending-gending Badhutan* sebelum tahun 1965 (Sudarni, 2002:67).

Sebelum Karno membuat karya lagu Sragenan, diawal percobaannya Karno menggarap repertoar lagu dari musik dangdut yang berjudul Mawar Merah. Rasa yang diperoleh dianggapnya kurang begitu pas karena perbedaan wilayah nada. Lagu yang di aransemen merupakan lagu bertangga nada diatonis sedangkan penggarapan menggunakan tangga nada pentatonis. Selain mencoba menggarap lagu dangdut, Karno juga menggarap gending-gending yang sudah ada pada masa karawitan Gong *Gongpo*. Akhirnya Karno memutuskan untuk membuat karya lagu sendiri dan karya pertamanya berjudul "Goyang Pinggul".

Karawitan Sragenan oleh Karno diklasifikasikan menjadi dua jenis garap dalam sajiannya, yaitu garap *gecul* dan garap dangdut. Garap *gecul* juga dikenal dengan istilah lain yaitu *badhutan*. *Gecul* sendiri bermakna lucu, sehingga dalam penyajiannya selalu diikuti dengan hal-hal yang mengundang kelucuan. Kelucuan yang dihadirkan bisa saja dari interaksi vokal dengan penjoget dan juga interaksi pengendang melalui pola *sekarannya* yang menimbulkan gerakan-gerakan lucu dari penjoget.

Garap dangdut pada karawitan Sragenan awalnya merupakan sebuah transmedium dari musik dangdut bernada diatonis ke gamelan yang bernada pentatonis. Tidak sedikit yang mengatakan bahwa Sragenan yang diracik oleh Karno meniru gending dangdut karya Ki Narto Sabdo karena keduanya dirasa sama. Walaupun ada kesamaan antara garap dangdut Sragenan dengan gending dangdut karya Ki Narto Sabdo, namun ada yang membedakan di antara keduanya. Hal ini diungkapkan oleh Karno bahwa gending-gending dangdut karya Narto Sabdo enak di dengar sedangkan gending dangdut Sragenan yang dia ciptakan enak untuk *dijogeti*. Ungkapan tersebut bukan tanpa sebuah landasan, karena dalam proses mencari pola kendangan selalu disertai dengan pola jogetan.

Pada awal proses Karno dalam membuat dan menggarap gending dangdut media yang digunakan murni perangkat gamelan ageng tanpa memasukkan instrumen tambahan ke dalamnya. Seiring perkembangan dan munculnya seniman-seniman muda, terdapat penambahan instrumen

seperti kendang Sunda. Posisi kendang Sunda yang miring memunculkan istilah *ndang dimiringké* yang berarti bahwa penonton menginginkan garap Sragenan.

Tujuan memasukkan kendang jaipong Sunda ini adalah menambah inovasi dalam seni karawitan yang terwujud dalam Sragenan hanya karena keprihatinan Karno terhadap kondisi seni karawitan. Tanpa disadari dengan adanya gaya Sragenan sedikit banyak dapat memberikan keuntungan secara komersil untuk dirinya sendiri maupun orang lain berupa materi (uang) yang dia peroleh dari hasil mencipta lagu yang kemudian direkam. Perekaman oleh pihak produser juga bersifat saling menguntungkan. Produser mendapatkan hasil dari penjualan kaset dan dengan beredarnya kaset tersebut nama Sragenan semakin dikenal masyarakat luas.

Gaya Sragenan lebih menekankan pada rasa *gayeng* dan enak untuk dijogeti. Terbukti disetiap pementasannya selalu nampak meriah dan ramai. Kegaduhan yang sering terjadi lebih kepada kemeriahan suara-suara dari penonton dan penjoget yang timbul karena kelucuan-kelucuan atau rasa “gayeng” itu sendiri.

## **BAB III**

### **PERJALANAN KESENIAMANAN MUHAMAD KARNO KUSUMO DARMOKO**

Bagian bab ini mengulas profil Karno serta proses kesenimanannya dimulai sejak menempuh pendidikan formal seni, pengaruh lingkungan dan pengalaman kesenian. Ulasan tersebut sesuai dengan konsep 4p (pribadi, proses, produk, pendorong) Utami Munandar sebagai faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu dari definisi pribadi.

#### **A. Profil Muhamad Karno Kusumo Darmoko**

Sebelum membahas kreativitas Karno serta proses yang dilakukannya dalam dunia seni karawitan sehingga menemukan gaya baru yang dikenal sebagai seni karawitan gaya Sragenan, maka perlu sedikit mengenal latar belakang seorang seniman pelopor gaya musikal yang menjadi ciri khas masyarakat Sragen. Latar belakang inilah yang nantinya akan menjadi pijakan untuk melihat rekam jejak kesenimanan Muhamad Karno Kusumo Darmoko.

## **1. Keluarga**

Karno lahir pada tanggal 8 September 1941 di Desa Ngarum, Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen dari pasangan Sutorejo (ayah) dan Sireng (ibu). Dia saat ini memiliki istri yang bernama Sukarni serta memiliki delapan orang anak. Kedelapan anaknya yaitu bernama: (1) Eko Sriharti, (2) Putut Sri Kuncoro, (3) Dewi Nur Wulan, (4) Ratih Sri Pertiwi, (5) Endang Winarsih, (6) Wahyu Sri Sadono, (7) Rudi Nur Jayanto, (8) Niken Prabasari.

## **2. Sejarah Nama dari Muhamad Karno Kusumo Darmoko**

Di balik namanya yang cukup dikenal masyarakat sebagai seniman yang menjadi pelopor Sragenan, Muhamad Karno Kusumo Darmoko memiliki nama lahir Sukiman. Selain proses dalam berkarya hingga menciptakan sebuah komposisi musik yang menjadi Sragenan, nama lengkap yang dimiliki saat ini juga melalui proses sejarah sejak beliau masih kecil sampai dewasa. Nama Karno merupakan nama yang didapatkan dari sebuah kejadian ketika masih kecil dengan usia belum genap 5 tahun, Karno selalu sakit-sakitan dan sempat dikabarkan meninggal kepada ayahnya yang saat itu sedang tidak ada di rumah. Mendengar kabar tersebut, ayahnya yang saat itu sedang berdagang (di tempat hajatan yang menggelar pertunjukan wayang) bergegas pulang. Setelah sampai di

rumah ayahnya langsung menggigit kuping dan mengatakan “*wis wiwit sak iki jenengmu dadi Karno*”. Nama Karno yang diberikan dalam bahasa Jawa berarti “kuping” sesuai dengan kejadian pada saat itu.

Nama yang selanjutnya dia dapatkan adalah Muhamad. Karno mengungkapkan nama tersebut diberikan oleh gurunya sewaktu menjadi siswa di SMP Muhammadiyah. Pada saat akan ujian, gurunya bertanya kepada Karno perihal nama yang akan ditulis di ijazah nantinya apakah hanya Karno. Menerima pertanyaan tersebut, Karno justru bertanya kepada gurunya “*Iha priipun pak?*”. Menanggapi pertanyaan dari Karno, gurunya tersebut langsung menyimpulkan memberi nama depan “Muhamad” dan sesuai kehendak Karno dengan hanya satu “m” (jika dua “m” adalah muhammad).

Dua nama terakhir yang sering disingkat menjadi KD. adalah Kusumo Darmoko. Kedua nama tersebut beliau peroleh dari guru (di luar pendidikan formal) ketika akan mendaftar di ASKI. Proses memperoleh dua nama terakhir ini sama, pada saat akan mendaftar di ASKI Karno meminta do’a restu kepada dua orang yaitu Kusumo Kesowo dan Bambang Sumo Darmoko. Masing-masing memberikan sebuah ungkapan untuk menyertakan salah satu nama dari nama mereka supaya bisa diterima di ASKI. Melalui proses-proses tersebut akhirnya seniman pelopor Sragenan yang lahir dengan nama Sukiman berubah menjadi Muhamad Karno Kusumo Darmoko.

### 3. Riwayat Pendidikan dan Awal Proses Berkesenian

Muhamad Karno Kusumo Darmoko atau yang sering dikenal dengan nama M. Karno KD. merupakan seseorang yang berpendidikan. Dia mengawali pendidikan formal di Sekolah Rakyat (SR) pada tahun 1949/1950 setelah berakhirnya perang dunia ke-2. Pada tahun 1955/1956 Karno tamat dari sekolah rakyat namun tidak langsung melanjutkan sekolah karena dari pihak keluarga tidak menghendakinya untuk melanjutkan sekolah karena orang tuanya menganggap hanya keluarga petani. Karno yang ingin tetap melanjutkan sekolah membuatnya bersikap berbeda terhadap keluarga karena keinginannya untuk memperoleh pendidikan tidak terpenuhi. Selama satu tahun Karno hanya menjadi anak gembala seperti anak-anak pada umumnya saat itu.

Pihak keluarga akhirnya menyetujui dan mengizinkan Karno untuk melanjutkan sekolah dan pada tahun 1956/1957 terdaftar di SMP Muhammadiyah Sragen yang lulus pada tahun 1959/1960. Setelah tamat dari SMP Muhammadiyah dia melanjutkan ke Konservatori Karawitan Indonesia Surakarta (SMK N 8 Surakarta saat ini) lulus pada tahun 1963 dan masuk Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) (perguruan tinggi seni pada saat itu dan sekarang menjadi ISI Surakarta) pada tahun 1964. Belum sempat menyelesaikan pendidikan dan baru sampai tingkat-2 terjadi pergolakan politik pada tahun 1965 yang dikenal dengan G30S/PKI dan

menyebabkan proses pendidikan berhenti. Selama proses pendidikan terhenti, Karno kembali ke Sragen dan membentuk grup ketoprak setelah situasi dan kondisi sudah mulai normal. Pendidikannya di ASKI tidak terselesaikan karena pada saat di Sragen Karno diangkat menjadi seorang guru SPG (sekolah pendidikan guru) dan karena janjinya akan memberikan seluruh waktu, tenaga dan pikiran jika diangkat menjadi Aparatur Sipil Negara (ASN), maka beliau tidak bisa melanjutkan pendidikannya yang sudah tingkat-2 di ASKI.

Perjalanan atau riwayat berkesenian Karno dapat dikatakan baru dimulai sejak menempuh pendidikan formal di sekolah seni. Meskipun hidup di lingkungan seni, namun bakat seni yang dimiliki baru terlihat dan tersalurkan sejak masuk Konservatori Karawitan Indonesia Surakarta atau sering disebut dengan Kokar (SMKN 8 Surakarta saat ini). Dapat dikatakan demikian karena sebelumnya Karno tidak pernah menjadi pelaku seni. Sejak kecil Karno sudah bersinggungan dengan seni, akan tetapi dia hanya menjadi penikmat dan menyukai kesenian (tradisi) seperti seni pewayangan dan tari. Sekolah seni menjadi pilihannya sendiri tanpa dorongan orang terdekat, baik itu orang tua maupun kerabat. Berdasar pilihannya untuk menempuh pendidikan seni, Karno sebelumnya sudah memiliki bakat seni dalam dirinya. Seperti yang diungkapkan oleh Utami Munandar, bahwa tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan

bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga dia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan masyarakat (2002: 4).

Karno kurang mendapat dukungan dari keluarga bahkan orang tua sejak awal masuk Kokar. Orang tuanya menghendaki Karno hanya bersekolah sampai Sekolah Rakyat (SD saat ini). Setelah lulus Sekolah Rakyat (1955/1956), Karno tidak diperkenankan untuk melanjutkan sekolah dan hanya menjadi anak gembala seperti kebanyakan anak lainnya pada saat itu. Tekatnya untuk bersekolah sangat besar dan selama tidak bersekolah, Karno menjadi anak yang *morsal* (tidak menurut kepada orang tua) karena keinginannya untuk bersekolah tidak disetujui. Menyadari keinginan dan niat dari Karno begitu bersemangat untuk bersekolah, akhirnya orang tuanya pun mengizinkan dan membiayai untuk melanjutkan sekolah ke tingkat SMP.

Perjuangan Karno untuk melanjutkan sekolah dan menuntut ilmu tidak hanya sebatas melawan keinginan orang tuanya. Ketika akan melanjutkan sekolah di Konservatori, Karno tidak sedikit mendapat sindiran dan cemoohan dari teman sebaya ketika naik kereta untuk berangkat ke Solo. Hal tersebut terjadi karena Karno melanjutkan pendidikannya di sekolah seni. Berbekal kecintaannya terhadap seni dan bertekad bersekolah setinggi mungkin menguatkan mentalnya dan menahan sindiran yang diterimanya.

Bersekolah di bidang seni sungguh berat rasanya yang dialami oleh Karno. Berat dalam arti bukan tugas dari sekolah melainkan suara-suara berupa sindiran yang dia terima serta kurangnya dukungan dari pihak keluarga yang dapat menjatuhkan mental Karno untuk tetap bersekolah seni dan berkisah di dunia seni. Salah satu contoh sindiran atau ungkapan yang bersifat kurang mendukung berasal dari pamannya yaitu "*sekolah neng seni arep dadi apa?*". Pertanyaan tersebut memiliki arti bersekolah di seni mau menjadi apa nantinya (ke depannya), karena memang pada saat itu dunia seni tidak dapat dijadikan sebagai pijakan atau tumpuhan hidup (Karno, wawancara 18 Februari 2017).

Mendapatkan sindiran bahkan dari keluarga tidak menjadikan Karno putus asa dan hilang semangat untuk bersekolah, namun semakin menjadikan dirinya optimis dan akan membuktikan terhadap keluarga bahwa menjadi seniman juga merupakan pekerjaan yang pantas disejajarkan dengan pekerjaan lainnya. Selain apa yang telah dia ungkapkan, Karno mempunyai tujuan yang sangat mulia yaitu ingin menjadi seorang guru. Cita-citanya ingin menjadi seorang guru karena melihat minimnya tenaga pendidik pada saat itu dan kurang meratanya pendidikan.

Setelah menjadi salah satu murid di Kokar, bakat Karno di bidang seni mulai terlihat dan selalu dia kembangkan. Salah satu prestasi yang cukup membanggakan yaitu menjadi atau berperan sebagai penari Cakil

dalam acara tari kolosal Ramayana ke-dua yang diselenggarakan di Candi Prambanan. Hal ini menjadi sesuatu yang sangat membanggakan untuknya karena Karno merasa banyak murid lainnya yang tariannya lebih bagus dibanding dia, namun justru Karno yang dipilih.



**Gambar 2.** Surat Tanda Terima Kasih dari Departemen Perhubungan Darat dan Dewan Pariwisata Indonesia (Foto: Robert, 2017)

Selain menjadi pemeran Cakil dalam tari kolosal Ramayana, Karno juga pernah ikut Indonesian Arts Management (IAM) dan mengadakan pentas di Amerika, namun pentas tersebut batal karena Indonesia ke luar dari Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang membuat hubungan Indonesia-Amerika putus. Ketika ikut IAM, Karno ke luar dari Ramayana

yang sebenarnya sudah dilarang oleh ketua Kokar yaitu Gusti Pangeran Haryo Joyo Kusumo. Ibarat sudah jatuh tertimpa tangga, IAM batal pentas di Amerika dan setelah kembali ke sekolah, Karno beserta beberapa temannya mendapat surat yang berisi sangsi tidak boleh sekolah selama dua bulan. Setelah mendapat sangsi tersebut Karno kemudian pulang dan belum genap dua bulan, tepatnya baru tiga minggu ada utusan dari sekolah datang ke rumah memberi kabar bahwa Karno dipanggil Gusti Pangeran Haryo Joyo Kusumo untuk melanjutkan sekolahnya.

Dapat dikatakan bahwa masa bersekolah di Kokar merupakan langkah awal perjalanan Karno berkiprah di dunia seni dan memulai proses kesenimanannya. Beberapa bentuk kesenian dia pelajari, seperti seni tari, karawitan dan pewayangan semasa berekolah di Konservatori. Selepas lulus dari Kokar, kemudian Karno melanjutkan pendidikan seninya di ASKI. Selama menjadi mahasiswa ASKI bakat dan jiwa seninya semakin diasah agar Karno memiliki bekal untuk mewujudkan cita-citanya menjadi seorang guru.

Keadaan politik yang kurang kondusif di Indonesia pada saat itu (1965) membuat segala bentuk kegiatan terhenti tidak terkecuali proses pendidikan. Karno juga terpaksa kembali ke rumah karena tidak adanya kegiatan belajar-mengajar dan sambil menunggu keadaan kembali normal. Selama berada di rumah, Karno membentuk grup Ketoprak serta mengajar seni tari di SMP Muhammadiyah Sragen. Materi yang diajarkan oleh Karno

yaitu tari Kuda-Kuda, pejuang dan tari kreasi baru. Bertepatan dengan Hari Pendidikan Nasional, di gedung Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) Sragen diadakan pentas yang dihadiri guru-guru serta pegawai dinas Kabupaten Sragen dan yang menjadi salah satu penampil dalam acara tersebut adalah perwakilan dari SMP Muhammadiyah Sragen. SMP Muhammadiyah Sragen menampilkan beberapa tarian yang termasuk dalam kategori tari kreasi baru, seluruh penari maupun pengrawitnya adalah anak-anak.

Pada waktu perwakilan dari SMP Muhammadiyah tampil membuat gempar seluruh penonton dan para tamu undangan yang menyaksikannya. Kejadian tersebut bukan tanpa alasan, karena sebelumnya belum pernah disajikan tari kreasi baru, hanya ada pementasan tari klasik seperti tari *Gambir Anom*, *Gatut Kaca Gandrung*, *Kelono* dan lainnya. Salah satu tarian yang membuat antusiasme penonton meningkat termasuk kepala SGA atau SPG (sekolah pendidikan guru) yaitu tari kuda-kuda. Setelah berakhirnya acara tersebut membuat kepala SPG mencari informasi siapa pelatih atau guru yang mengajar. Berselang waktu satu minggu dari acara tersebut Karno dipanggil oleh kepala SPG untuk diwawancarai termasuk pendidikan terakhirnya. Dalam pertemuan tersebut Karno diberi tawaran untuk menjadi guru Seni Budaya (Karno, wawancara 19 Februari 2017).

Menjadi pengajar tari sudah dilakoni sejak awal masuk ASKI yang mengharuskan dia untuk pandai membagi waktu. Hal ini dapat dilakukan

karena proses kegiatan belajar-mengajar di ASKI dimulai sore hari, sehingga pagi harinya dapat digunakan Karno untuk mengajar di Sragen. Setelah situasi dan kondisi negara berangsur membaik, malah terjadi benturan jadwal yaitu ASKI yang semula proses kegiatannya dimulai sore hari berubah menjadi pagi sampai sore hari, dengan begitu Karno harus memilih salah satu antara meneruskan belajar di Surakarta atau mengajar di Sragen. Akhirnya Karno memilih untuk tetap melanjutkan pendidikannya di ASKI.

Awal proses pendidikannya bertepatan dengan pertemuan dengan kepala SPG yang menawarinya menjadi seorang guru. Karno merasa kembali dihadapkan dengan pilihan yang menurutnya sulit. Setelah melalui proses pertimbangan, Karno akhirnya menyetujui tawaran untuk menjadi guru SPG dengan syarat langsung diangkat menjadi Pegawai Negeri Sipil (PNS). Melihat kemampuan yang dimiliki oleh Karno sangat dibutuhkan, kepala SPG menyetujui sebuah kesepakatan yang berujung Karno harus berhenti bersekolah dan menjadi tenaga pendidik di SPG yang langsung diangkat menjadi Pegawai Negeri Sipil atau sekarang berubah nama menjadi Aparatur Sipil Negara (ASN).

Selama bersekolah di Surakarta, dengan keadaan seadanya Karno tetap bersemangat meskipun harus tinggal menumpang di tempat orang yang menurutnya jauh dari kata layak. Karno tidak merasa malu dengan proses hidupnya selama menempuh pendidikan di luar kota dan jauh dari

keluarga. Hal ini diungkapkan bahwa dia pernah tinggal di tempat orang yang memiliki usaha produksi peralatan memasak dengan tempat seadanya yang hanya beralaskan tikar, bahkan ketika hujan seringkali atapnya bocor. Semua dilakukan dengan tanpa rasa malu karena sudah menjadi jalan pilihannya untuk menuntut ilmu setinggi mungkin sebagai bekal mewujudkan cita-citanya.

### **B. Lingkungan Seni yang Mempengaruhi Pertumbuhan Muhamad Karno Kusumo Darmoko Sebagai Seniman**

Pertumbuhan kesenimanan Karno dipengaruhi oleh lingkungan pergaulan seni yang dia ikuti. Beberapa lingkungan yang digaulinya bahkan mempengaruhi kecenderungan karakter dari gagasan-gagasan dan karya kreatif yang dia cetuskan. Sejak muda, Karno memiliki kesukaan dan apresiasi yang tinggi terhadap kesenian tayub. Dia mengaku sebagai penikmat yang fanatik terhadap seni Tayub. Sejak kecil, dia selalu menonton pertunjukan tayub di wilayah Sragen yang terjangkau oleh mobilitasnya. Wujud kesukaannya terhadap Tayub ditampakkannya dengan selalu ikut *ngibing* atau berjoget dengan *ledek* Tayub. Hobi berjoget pada saat menonton pertunjukan Tayub dia lakukan hingga dewasa.

Ketika dewasa, posisi Karno sebagai penikmat tidak hanya dilakukan dengan menonton dan ikut berjoget, tetapi dia mulai terlibat sebagai *panjak* atau pengrawit Tayub. Kemampuannya sebagai panjak

selain diperoleh dari pendidikan konservatori, juga dipengaruhi dari pengalaman melihat pertunjukan Tayub. Setiap kali tetangga, kerabat, dan orang-orang dalam lingkungan pergaulannya membutuhkan *panjak*, dia secara sukarela akan turut serta terlibat dalam sebuah pementasan Tayub meski tidak ada imbalan sekalipun.

Pada masa itu (tahun 1950-an), populasi kesenian Tayub dan intensitas pertunjukannya sangat banyak di wilayah Sragen. Hampir setiap desa memiliki perangkat gamelan dan pelaku pertunjukan Tayub. Sehingga dimungkinkan pengalaman pentas sebagai *panjak* Karno cukup banyak dilakukannya dan berpengaruh terhadap pendewasaan kemampuan musikalitasnya. Selain memiliki pengalaman pentas sebagai *panjak*, Karno juga menjadi pelatih tari Tayub (Karno, wawancara 18 Februari 2017).



**Gambar 3.** Piagam Penghargaan Sebagai Pelatih Tari Tayub  
(Foto: Robert, 2017)

Berada di lingkungan seni Tayub, rupanya menjadi bekal Karno dalam berinovasi mengembangkan karawitan di Sragen. Kesukaannya dan intensitas keterlibatan di lingkungan Tayub yang cukup tinggi, membuat Karno berinisiatif untuk memasukkan elemen musikal Tayub (garap gecul) ke dalam Karawitan yang akhirnya menciptakan Gaya Sragen yang populer dengan nama Sragenan. Inisiatif memasukkan unsur musikal Tayub tersebut bukan berarti serta merta memindahkan bentuk-bentuk musikal Tayub pada karawitan, tetapi Karno juga melakukan berbagai langkah penyesuaian dan pengembangan terhadapnya. Selain itu, bentuk-bentuk pengembangan musikal yang dilakukan Karno pada karawitan selalu mengedepankan karakter-karakter musikal yang enak untuk

dijogeti. Hal ini tidak terlepas dari hobinya berjoget yang dia lakukan sejak masih kecil di lingkungan pertunjukan Tayub.

### **C. Pengalaman Berkesenian**

Memiliki pengalaman dan pengetahuan dalam hal seni terutama seni Tayub, cukup memberi bekal dirinya untuk turun menjadi seorang seniman karawitan. Selain itu sejak kecil juga sudah berada di lingkungan yang masih subur kesenian tradisinya. Karno selalu mempelajari karawitan bahkan mampu memunculkan formula baru dalam bentuk gaya musikal. Gaya musikal dalam seni karawitan yang dia pelopori menjadi identitas musikal tersendiri sama halnya dengan karawitan Gaya Surakarta, Semarang, Banyumasan, Banyuwangèn dan lainnya yang sama-sama mengindik pada seni karawitan.

Keprihatinan dan ketakutan Karno terhadap kelangsungan hidup dan eksistensi karawitan di Sragen yang mulai tergeser, memunculkan kreativitasnya dalam mengkonsep musikalisasi karawitan. Kemunduran seni karawitan menurut Karno akan berdampak pada kesenian lain yang di dalamnya terdapat unsur karawitan seperti seni Tayub dan Pewayangan, sehingga memicu ketakutannya terhadap hilangnya kebudayaan Jawa terutama seni tradisi. Dengan hilangnya seni tradisi, hal ini juga akan berdampak terhadap pengetahuan generasi penerus yang tidak akan

mengetahui bahkan memiliki kesenian sebagai salah satu produk budaya (Jawa).



**Gambar 4.** Piagam Penghargaan dari Bupati Sragen Sebagai Tokoh yang memajukan Seni Karawitan di Sragen (Foto:Robert, 2017)

Sebagai salah satu bentuk respon terhadap keadaan yang terjadi, Karno membentuk sebuah paguyuban sebagai wadah dan media untuk mempertahankan seni karawitan yang diberi nama “Sekar Puri” pada tahun 1974. Sekar Puri beranggotakan para seniman-seniman yang dikumpulkan serta seniman muda sebagai generasi penerus yang nantinya akan menjadi pemilik seni karawitan sebagai bagian dari budaya masyarakat Jawa. Paguyuban yang dibentuk oleh Karno ini tidak hanya berisikan remaja putra, tetapi setelah berkembang juga terdapat anggota putri sehingga yang mulanya “Sekar Puri” yang memiliki kepanjangan “Seni Karawitan Putra Indonesia” berubah menjadi “Seni Karawitan Putra-

Putri". Kelompok seni karawitan ini menjadi salah satu media Karno dalam berkarya sekaligus senjata untuk mempertahankan seni karawitan di Sragen yang hampir mati saat itu (dekade '70an).

Paguyuban "Sekar Puri" cukup aktif di dunia karawitan karena selain sebagai tempat berkumpul dan berlatih karawitan, tetapi juga menerima *job* untuk mengisi acara hajatan. Selain itu "Sekar Puri" juga mengikuti kegiatan-kegiatan lomba, salah satunya lomba cokek se-Jawa Tengah yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Jawa Tengah pada tahun 1989. "Sekar Puri" menjadi aset penting yang dimiliki oleh Karno setelah keberadaan seni karawitan mulai dilupakan masyarakat yang pada waktu itu sedang menggemari musik dangdut.

Pada saat Karawitan Sragenan mulai digemari ditandai dengan terkenalnya gending yang berjudul ""Rèwèl"", Dinas Pariwisata kota Surakarta memberi kesempatan "Sekar Puri" untuk ikut mengisi acara *maleman* di Sriwedari. Pentasnya oleh Karno diberi judul "Pentas Taladhut", yaitu pentas tari, lagu, dan badhutan. Pertama kali pentas dipandang sebelah mata karena dibuatkan panggung di belakang gedung wayang orang. Tempatnya sangat kecil serta berada paling belakang pada kompleks Sriwedari, namun penonton yang datang ternyata sangat banyak dan berdesak-desakan. Setelah dua hari, ada petugas dari Sriwedari datang dan menghendaki "Sekar Puri" yang semula pentas di belakang berpindah ke pendopo.

## BAB IV

### KREATIVITAS MUHAMAD KARNO KUSUMO DARMOKO DAN DAMPAKNYA PADA KARAWITAN DI SRAGEN

Bagian bab ini membahas konsep Sragenan dari Karno serta proses berkaryanya, melalui analisis beberapa karya lagu ciptannya serta memaparkan dampak Sragenan terhadap kehidupan karawitan di Sragen. Selain membahas proses berkarya, akan disinggung juga refleksi yang ditimbulkan dari kreativitas Karno dan adanya Karawitan Sragenan. Refleksi yang muncul mengarah kepada Karno sebagai kreator konsep Sragenan, pelaku seni karawitan gaya Sragenan dan masyarakat Sragen. Ulasan tersebut sesuai dengan konsep kreativitas Utami Munandar, yaitu penemuan konsep Sragenan dan proses berkarya sebagai definisi proses, karya gending Sragenan sebagai definisi produk, serta dampak Sragenan sebagai definisi *press* atau pendorong.

#### A. Konsep Sragenan Muhamad Karno Kusumo Darmoko

Sub bab ini diuraikan beberapa gagasan atau konsep seni yang dicetuskan oleh Karno sebagai dasar pengembangan kreativitas di bidang karawitan Sragenan. Konsep-konsep tersebut diakui sebagai buah pemikiran dari Karno yang akhirnya menjadi salah satu dasar terciptanya

Karawitan Sragenan. Beberapa konsep penting yang terungkap di dalam penelitian ini antara lain adalah garap musikal (garap gecul dan dangdut) dan garap non musikal (penampilan seniman dan tata panggung).

### 1. Konsep Garap Musikal

Setelah segala bentuk seni karawitan tergeser keberadaannya oleh kesenian dangdut atau Orkes Melayu pada dekade 1970-an, Karno merasa prihatin dengan keadaan tersebut. Sebagai bentuk respon terhadap kemunduran seni karawitan, Karno pernah mencoba *menggarap* salah satu lagu dangdut menggunakan media gamelan, akan tetapi belum bisa menarik minat masyarakat pada saat itu. Masyarakat terutama kalangan pemuda masih tetap antusias dan responsif ketika pertunjukan dalam sebuah hajatan adalah musik dangdut dibandingkan karawitan. Mengetahui hal tersebut Karno merasa harus mencari ide lain agar karawitan mampu kembali di tengah-tengah masyarakat. Melalui beberapa percobaan *garap* musikal yang dilakukan dan akhirnya menemukan sebuah bentuk yang diramu dengan menggunakan bahan *garap* iringan gecul atau *badhutan* pada tari Tayub. Tari Tayub memiliki tiga bagian sajian yaitu tari Alus, Gagahan dan bagian *Badhutan* yang dijadikan salah satu ide konsep oleh Karno dalam masa percobaannya.

Terdapat dua model garap sebelum muncul istilah Sragenan yang ditemukan Karno, yaitu bermaterikan gending *badhutan* yang penggarapannya menggunakan garap gecul dan garap dangdut. Garap gecul memberi warna bentuk sajian yaitu terkadang musik berhenti di tengah-tengah dan diikuti pula berhetinya para penjoget. Ketika musik berhenti merupakan sebuah kesepakatan dari para nyaga yang diberi aba-aba atau kode oleh pengendang. Berhenti pada bagian lagu yang mana atau berhenti berapa kali juga tergantung dari pengendang, sehingga dalam pertunjukan Karawitan Sragenan yang berperan penting dalam jalannya pertunjukan adalah pengendang.

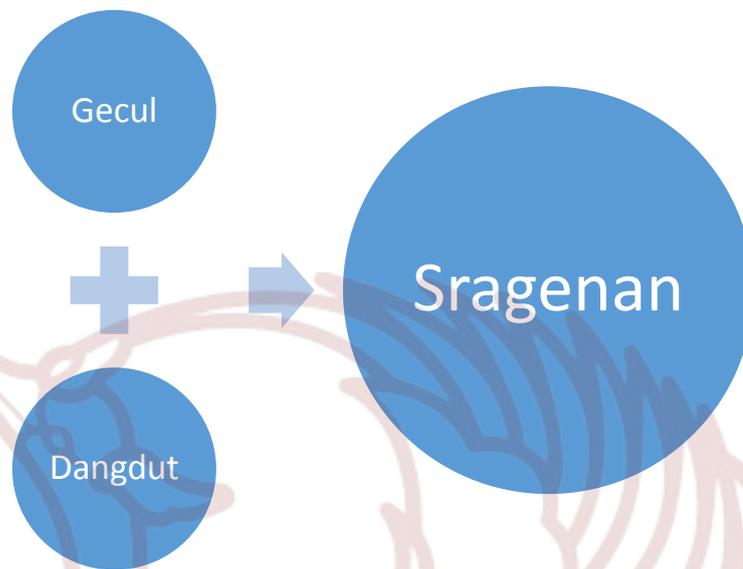
Gending-gending yang dimainkan dengan menggunakan garap gecul pada mulanya merupakan gending yang ada dalam Karawitan Gongpo dan gending dolanan. Dengan adanya garap gecul, sedikit demi sedikit karawitan mulai mendapat perhatian masyarakat. Kemudian setelah mendapat respon, Karno mencoba membuat karya lagu sendiri salah satunya berjudul *Goyang Pinggul* pada tahun 1979 yang masih menggunakan garap Gecul sehingga dikenal sebagai *Gending Geculan*. Setelah menciptakan lagu pertama, lahir karya lagu yang kedua berjudul "Cewe' Ndeso" yang sudah digarap menggunakan irama dangdut. Pada mulanya mendapatkan respon yang berupa kritikan karena garap dangdut menggunakan media gamelan. Salah satu ungkapan yang cukup melekat pada ingatan Karno yaitu "Apa ya pénak lagu dangdut nganggo gamelan".

Ungkapan tersebut mengandung unsur yang mengkritik kreativitas Karno dalam menggarap lagu dangdut menggunakan perangkat gamelan. Pertanyaan tersebut memiliki arti “Apa ya enak lagu dangdut dimainkan dengan gamelan” (Karno, wawancara 18 Februari 2017).

Mendapat kritikan tersebut tidak membuat dirinya berhenti memberi sentuhan-sentuhan pada garap musikal untuk menjaga kebertahanan karawitan yang keberadaanya mulai tergeser. Karno kembali memasukkan konsep “*mandheg-mlaku* atau *mlaku-mandheg*” tinggal dimulai dari *mlaku* atau *mandheg*. Konsep garap tersebut memiliki arti kendangan jogetan *mandheg* dan jogetan *mlaku*. Artinya jogetan *mandheg* yaitu joget berdiam di tempat, dan jogetan *mlaku* yaitu joget berpindah tempat atau berjalan. Konsep garap musikal inilah yang selanjutnya dipertahankan oleh Karno sebagai salah satu kreativitas dalam proses penggarapan gending-gending atau lagu ciptaannya.

Dalam konsep *mandheg-mlaku* atau sebaliknya, pengendang yang berperan penuh untuk mengatur dan mengendalikan jalannya sajian. Kreativitas dan ketrampilan pengendang disalurkan melalui aksan-aksan atau *sekaran* kendangan yang mampu diikuti oleh penjoget. Penjoget akan berteriak sebagai bentuk pujian terhadap pengendang ketika mereka merasa puas dan suka dengan kendangan yang disuguhkan. Beberapa teriakan yang sering terdengar yaitu “*wah jos*”, “*penak tenan*” dan “*ra rugi sing nanggap*”.





Bagan 1: Bagan di atas merupakan gambaran dua unsur garap musikal yang menjadi pijakan sehingga tercipta komposisi musikal karawitan gaya sragenan.

Kedua garap tersebut yaitu garap gecul dan garap dangdut pada karawitan sragenan masih terikat oleh pakem struktur gending seperti Lancaran, Ketawang dan Ladrang yang ada. Seperti dijelaskan Sri Hastanto melalui buku yang berjudul *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa*, bahwa Lancaran setiap *gongan* terdiri atas satu kalimat lagu dan kalimat lagu terdiri atas 16 *sabetan* (4 gatra). Untuk Ketawang, setiap *gongan* terdiri atas 2 kalimat lagu dan setiap kalimat lagu terdiri dari 8 *sabetan* (2 gatra), sedangkan Ladrang disetiap *gongan* terdiri dari 4 kalimat lagu dan setiap kalimat lagu terdiri atas 8 *sabetan* (2 gatra). Meskipun memiliki struktur gending yang sama, kedua sistem garap tersebut memiliki perbedaan yang terletak pada garap masing-masing instrumen seperti Bonang Barung, Bonang Penerus, Demung, Saron, Saron Penerus, Kempul dan Gong.



Keterangan:

Teknik atau cara permainan Bonang yaitu *kempyung*, serta antara Bonang Barung dan Bonang Penerus yaitu pola jalinan atau *imbal*. Pola permainan pada Saron yaitu *nyacah* dan pola *cacahan* tiap pemain/niyaga bisa berbeda karena mempunyai cengkok sendiri-sendiri.

**b. Garap Dangdut**

Bal: . 5 .  $\hat{3}$  .  $\check{5}$  .  $\hat{3}$  .  $\check{5}$  .  $\hat{3}$  .  $\check{6}$  . ⑤

Bb:  $\overline{61}$  .  $\overline{61}$  .  $\overline{61}$  .  $\overline{61}$  .  $\overline{61}$  .  $\overline{61}$  .  $\overline{12}$  .  $\overline{12}$  .

Bp: .  $\overline{23}$  .  $\overline{23}$  .  $\overline{23}$  .  $\overline{23}$  .  $\overline{23}$  .  $\overline{23}$  .  $\overline{35}$  .  $\overline{35}$

Dm1:  $\overline{.3}$   $\overline{.3}$   $\overline{.3}$   $\overline{.3}$  .  $\overline{.3}$   $\overline{.3}$   $\overline{.3}$   $\overline{.3}$  .  $\overline{.3}$   $\overline{.3}$   $\overline{.3}$   $\overline{.3}$  .  $\overline{.5}$   $\overline{.5}$   $\overline{.5}$   $\overline{.5}$

Dm2:  $\overline{5}$  .  $\overline{6}$  .  $\overline{6}$  .  $\overline{6}$  .  $\overline{6}$  .

Sr1:  $\overline{.1} \overline{.3} \overline{.1} \overline{.3}$      $\overline{.1} \overline{.3} \overline{.1} \overline{.3}$      $\overline{.1} \overline{.3} \overline{.1} \overline{.3}$      $\overline{.2} \overline{.5} \overline{.2} \overline{.5}$

Sr1:  $\overline{2.} \overline{5.} \overline{2.} \overline{5.}$      $\overline{2.} \overline{5.} \overline{2.} \overline{5.}$      $\overline{2.} \overline{5.} \overline{2.} \overline{5.}$      $\overline{1.} \overline{3.} \overline{1.} \overline{3.}$

Sp:  $\overline{61} \overline{23} \overline{61} \overline{23}$      $\overline{61} \overline{23} \overline{61} \overline{23}$      $\overline{61} \overline{23} \overline{61} \overline{23}$      $\overline{12} \overline{35} \overline{12} \overline{35}$

Kempul dan Gong: ada dua macam

$\overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.}$      $\overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.}$      $\overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.}$      $\overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.}$

atau

$\overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.}$      $\overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.}$      $\overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.}$      $\overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.} \overline{.}$

Keterangan:

Pola permainan jalinan pada Bonang dikenal dengan sebutan *klenangan* dan cara memainkannya disebut dengan *plenetan* (ditekan). Selain Bonang, pola jalinan juga terjadi pada Demung dan Saron. Pada Saron Penerus, pola permainannya dikenal dengan istilah *peking mlaku*.

Seperti fenomena yang dapat dilihat bahwa Sragenan enak untuk dijogeti, karena Karno dalam proses membuat *sekarang* pada kendangan juga diikuti dengan jogetan. Untuk menemukan atau membuat pola kendangan

selalu dilakukan dua orang dengan satu orang bertindak sebagai peraga ilustrasi *jogetan*. Dalam hal ini biasanya dilakukan Karno bersama kakaknya dan yang menjadi peraga gerak tarinya adalah Karno.

Setelah menemukan format bentuk sajian dan musikalisasi yang sudah diterapkan ke dalam garapan, kemudian Karno membuat lagu yang berjudul *Goyang Pinggul*. Begitu karya lagu tersebut jadi, Karno kembali membuat beberapa karya lagu lagi, namun yang menjadi populer di masyarakat pada tahun 1984 yaitu berjudul *Rèwèl* dan *Jamu Jawa*. Kedua lagu tersebut menjadi hits karena perekaman yang dilakukan oleh Karno di setiap pentas yang kemudian hasil rekaman tersebut diputar oleh operator *sound system* di tempat hajatan lain. Hal tersebut terjadi karena perekaman yang dilakukan bukan merupakan rekaman profesional, melainkan hanya meminta bantuan operator *sound system* untuk merekam.

Evaluasi selalu dilakukan setelah hasil perekaman didengar kembali untuk mencari bagian musik yang perlu mendapatkan pembenahan. Begitu seterusnya yang dilakukan hingga akhirnya tanpa disadari bahwa karya-karya Karno sudah beredar dan diketahui masyarakat luas terutama masyarakat Sragen.

## 2. Konsep Non Musikal: Penampilan Seniman dan Tata Panggung

Selain memiliki pengaruh dari segi musikal, Karno juga memberi sentuhan terhadap kemasan tampilan secara visual. Memiliki daya tarik secara audio (musikal) saja tidak cukup, namun juga harus diimbangi dengan tampilan visual yang lebih mendukung suatu pertunjukan atau pergelaran karawitan. Dalam sebuah pementasan para penonton tidak hanya mengkonsumsi kemasan musik sebagai menu utama, akan tetapi nilai artistik juga menjadi pendukung yang tidak kalah pentingnya. Berangkat dari gagasan inilah Karno mulai memikirkan bahwa niyaga harus berseragam ketika pentas agar terlihat menarik dan *kajèn* (dihargai). Hal ini tak lepas dari kebiasaan sebelumnya seperti dalam pertunjukan Karawitan Gongpo bahwa para pengrawit hanya berpakaian sekedarnya yang dianggap sudah pantas. Penerapan ide gagasan bahwa para niyaga harus berseragam dia mulai melalui kelompok atau grup rombongannya yang kemudian mulai diikuti oleh kelompok-kelompok lain.

Nilai visual lain yang konsepnya dia pelopori adalah mengenai tata letak panggung untuk perangkat gamelan dan menjadi tempat pengrawit dalam menyajikan gending-gending atau lagu. Ketika kelompok karawitannya *ditanggap*, Karno menghendaki agar dibuatkan panggung. Dengan belum adanya suatu referensi dan sebagai percobaan yang pertama, panggung yang dibuatkan oleh yang punya hajat ternyata terlalu

tinggi sehingga membuat para tamu undangan ketika menonton menjadi kurang nyaman. Berdasarkan pengetahuan selama menempuh pendidikan dan menanggapi kasus tersebut, selanjutnya Karno menjelaskan ukuran tinggi panggung yaitu tidak terlalu rendah dan tingginya juga tidak melebihi ketinggian duduknya tamu undangan.

Pertimbangan ukuran tersebut berdasarkan tingkat kenyamanan tamu undangan sebagai penonton, serta yang menjadi alasan utama Karno yaitu kedudukan pengrawit harus sejajar dengan penonton. Hal yang Karno pertimbangkan merupakan sebuah nilai filosofis dari bentuk sajian terdahulu yaitu karawitan sebagai pengisi hiburan letaknya di bawah (lesehan) dan hanya beralaskan tikar. Berdasarkan penataan sajian tersebut Karno beranggapan bahwa niyaga atau pelaku seniman karawitan tidak ada harganya. Dengan adanya panggung yang disediakan dan dibuat sejajar, maka seperti sudah tidak ada ketimpangan derajat antara niyaga sebagai penghibur dan tamu undangan sebagai penonton atau penikmat.

Sehubungan dengan ide gagasan Karno terhadap panggung dan tata letaknya, memunculkan orang-orang yang memanfaatkan keadaan tersebut dengan menyewakan panggung atau masyarakat sering menyebutnya *badhug* atau *tratag*. Masyarakat juga merasa lebih nyaman ketika menonton pertunjukan karawitan yang menggunakan panggung tidak terlalu tinggi. Ketika menggunakan panggung yang tinggi untuk melihat pertunjukan harus sedikit menaikan kepala, selain itu yang

kelihatan hanya pengrawit yang posisinya berada di depan. Dengan begitu gagasan mengenai tata panggung tidak hanya berdampak terhadap pengrawit, namun juga berdampak terhadap masyarakat luas baik dari nilai visualisasi hingga nilai ekonomi. Masyarakat yang notabene menjadi pemilik hajat juga menyadari akan pentingnya tata panggung sebagai penunjang penampilan hiburan yang akan disajikan.

### **B. Proses Berkarya**

Setiap karya sudah tentu merupakan hasil dari sebuah pemikiran sang pengkarya. Dalam membuat karya, inspirasi sangat penting untuk membangun, membentuk serta mengkonsep agar menghasilkan sebuah karya yang diapresiasi oleh orang lain. Selain menimbulkan perasaan puas bagi pengkarya, bisa jadi sebaliknya dapat memicu seseorang untuk tetap terus berkarya sebagai bentuk rasa ketidakpuasan. Sumber inspirasi pun bermacam-macam dan bahkan sesuatu yang sederhana bisa menjadi sumber inspirasi dalam berkarya, seperti keadaan yang terjadi dalam diri Karno. Hal-hal kecil di sekitarnya dijadikan sumber inspirasi dalam pembuatan karya lagu, bahkan beberapa lagu atau gending-gending Sragenan ciptaannya terlahir dari keadaan tersulit dalam hidupnya. Musibah yang menimpa keluarganya mampu memunculkan ide gagasan untuk membuat karya dengan kemampuan mencipta lagunya.

Karya lagu yang tercipta dan berangkat dari sebuah musibah yang menimpa keluarganya, tanpa disadari mampu menjadi sebuah karya fenomenal dan terkenal di masanya. Terdapat dua lagu yang menjadi hits dari album hasil perekaman perekaman pada tahun 1984. Kedua lagu tersebut berjudul "Rèwèl" dan "Jamu Jawa" yang keduanya sama-sama diciptakan dari peristiwa istrinya ke luar masuk rumah sakit. Ketika pikiran dihadapkan dengan keadaan yang mungkin untuk sebagian orang membutnya kurang tenang, namun Karno dapat menyalurkan pikirannya untuk membuat lagu.

Karya lagu lain yaitu berjudul "Ireng Manis" juga merupakan karya ciptaannya yang merupakan sebuah bentuk penggambaran dirinya sendiri. Sebagai respon terhadap lingkungan sekitar, Karno membuat sebuah lagu berjudul "Boymin" yang menceritakan seorang anak gembala di desanya. Judul lagu tersebut dibuat "Boymin" karena kata "Boy" merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki arti seorang anak laki-laki dan tambahan "min" merupakan salah satu sebutan nama dalam masyarakat Jawa.

Setelah proses penulisan syair atau lirik lagu, selanjutnya Karno melakukan penulisan notasi. Karno menceritakan bahwa dalam menulis notasi tidak sesulit ketika menulis lirik, sehingga proses penulisan notasi lebih cepat dibandingkan dengan menulis syair. Penulisan syair yang dilakukan Karno biasanya membutuhkan waktu minimal 2 minggu, bahkan sampai berbulan-bulan sedangkan menulis notasi hanya 4-7 hari.

Waktu terlama Karno dalam menulis syair yaitu 3 bulan karena menentukan sebuah judul terlebih dahulu. Menjadi lebih sulit dalam menulis syair lagu ketika Karno sudah menentukan judul lagu. Begitu kerangka lagu atau gending terbentuk, Karno mengadakan latihan dengan kelompok karawitan "Sekar Puri" yang dia pimpin. Proses latihan yang dilakukan dibarengi dengan proses pencarian sekaran yang dilakukan Karno dengan saudaranya.

Selama masa hidupnya sampai saat ini Karno telah memiliki karya sebanyak 6 album yang telah masuk dapur rekaman dan beberapa karya lagunya yang tidak terdokumentasikan. Hal ini karena produktifitasnya di awal berkarya bertujuan untuk mengamankan posisi karawitan di tengah masyarakat. Karya Sragenan yang dia ciptakan semakin populer di masyarakat yang berujung didengar oleh produser rekaman. Salah satu karya lagu ciptaan Karno yang sangat populer di awal kemunculan Sragenan berjudul "Rèwèl".

### C. Analisis Karya Lagu Muhamad Karno Kusumo Darmoko dan “Rèwèl” Sebagai Studi Kasus

Pada analisis garap gaya Sragenan karya Karno, ditemukan beberapa hal musikal dan ekstra musikal yang dianggap penting dalam membangun karakteristik atau ke-khasan dari Karawitan Sragenan. Melalui studi kasus lagu yang berjudul “Rèwèl” karya Karno, dapat menjelaskan kecenderungan-kecenderungan karakteristik Karawitan Sragenan yang dipeloporinya. Beberapa kecenderungan tersebut antara lain adalah (1) kecenderungan pemilihan nada yang digunakan, (2) kecenderungan terhadap penggunaan laras tertentu, (3) ragam irama, (4) tema-tema lirik yang dikembangkan dan (5) lingkungan serta situasi kehidupan masyarakat Sragen sebagai inspirasi kekaryaannya. Adapun jabaran dari analisis lagu “Rèwèl” beserta kandungan karakteristik seperti yang dijelaskan di atas diuraikan berikut ini.

#### 1. Deskripsi Lagu “Rèwèl”

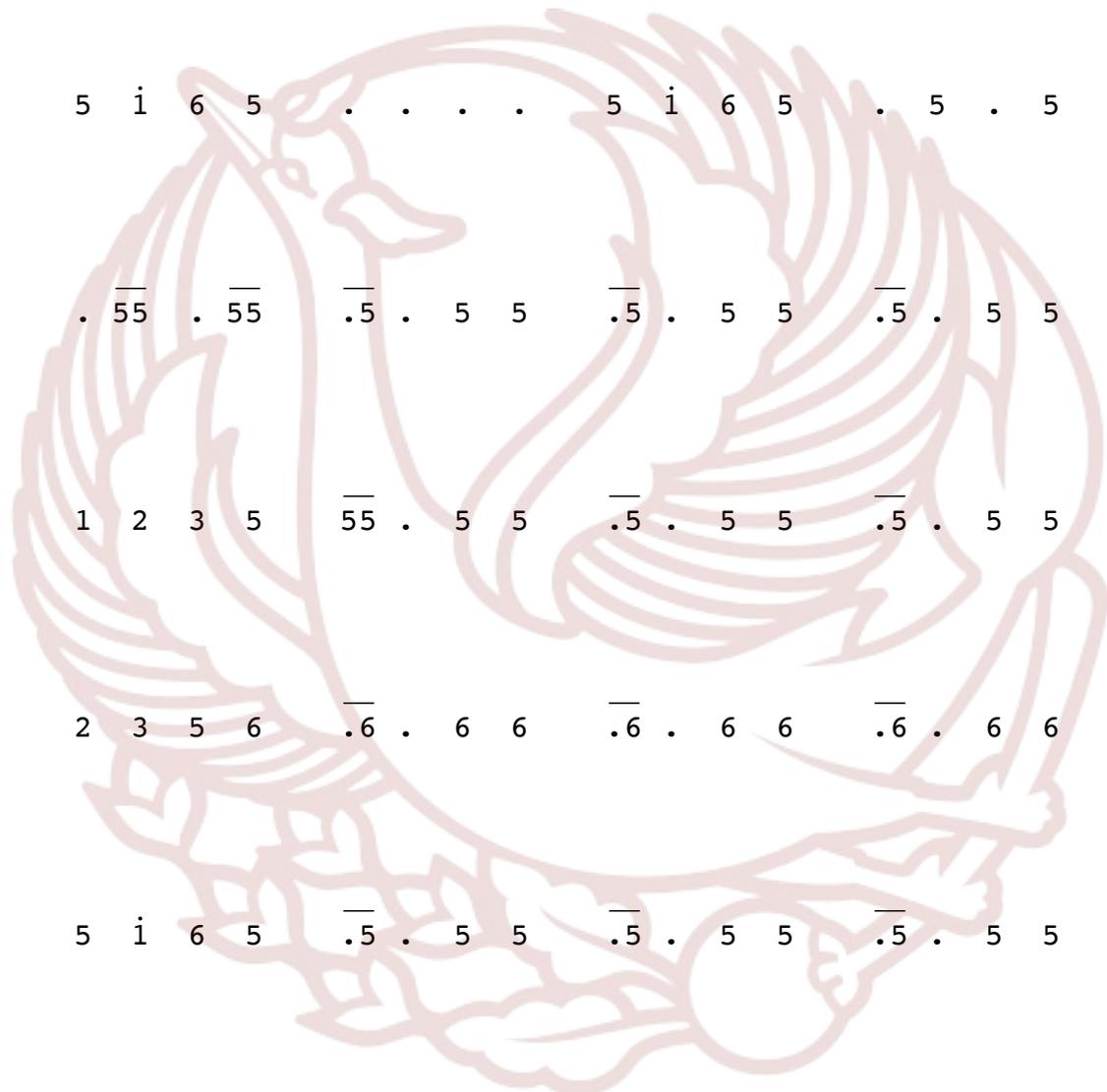
Gending atau lagu yang berjudul “Rèwèl” merupakan sebuah karya dari Karno yang dianggap menjadi penanda awal kemunculan Sragenan. Hal ini dikarenakan lagu tersebut begitu populer dan penjualan kaset dari perekaman laris di pasaran bahkan habis. Banyak masyarakat yang berburu kaset dengan judul label “Gending-Gending Badhutan Gaya Sragenan”,

bahkan dalang ternama juga ikut membeli kaset tersebut. Seperti apa yang terdapat pada media kabar Solopos edisi 5 februari 2016, bahwa Ki Anom Suroto tidak mampu melayani permintaan penonton yang bersorak meminta gending Sragenan. Ki Anom harus berburu kaset rekaman lagu karya Karno dan melatih para pengrawit serta sinden untuk belajar tembang Sragenan. Dalam tulisannya tersebut, Tri Rahayu juga menyebutkan bahwa lagu "Rèwèl" menjadi salah satu karya Karno yang menggemparkan dunia pedalangan.

Sebagaimana yang dijelaskan di dalam metode penelitian, penulis tidak menemukan dokumentasi karya awalnya yang berupa kaset pita karena keterbatasan kaset yang sekarang sudah tidak diproduksi serta peredaran kaset di pasaran juga sulit ditemukan, namun penulis menemukan lagu "Rèwèl" yang sudah digubah. Dalam media *youtube*, lagu tersebut diakui sebagai karya orang. Hal ini sudah menjadi biasa di era teknologi digital yang semakin maju dan Karno memakluminya. Menurut pengakuan Karno, lagu "Rèwèl" yang sudah digubah berasal dari karya yang dia ciptakan, oleh karena itu penulis menganalisis berdasarkan persepsi yang dibangun oleh Karno terhadap lagu "Rèwèl" sebagai berikut.

## “Rèwèl”, Sl. 9<sup>5</sup>

### Buka/intro:



<sup>5</sup>Salah satu *Pathêt* dalam Laras Slendro, biasa disebut dengan nama Slendro *Sanga* dan memiliki wilayah atau susunan nada 5-6-1-2-3-5. *Pathêt* menurut Sri Hastanto merupakan rasa musikal yaitu rasa *sèlèh*. Rasa *sèlèh* adalah rasa berhenti dalam sebuah kalimat lagu (baik itu berhenti sementara maupun berhenti yang berarti selesai) seperti rasa tanda baca titik dalam bahasa tulis (2009:112).

### Masuk Lagu:

. 5 6  $\dot{1}$  5  $\dot{1}$  6 5 . 5 2 3 5  $\dot{1}$  5 6

Nga- ma- nga te- rus te- rang yèn pan- cen ko- wé bo- sen

. . . . 5 6  $\dot{1}$   $\dot{2}$  . .  $\dot{1}$  6  $\dot{1}$  5 6  $\dot{1}$

o- ra per- lu ka- kè- han a- la- san

. . . . 6 6  $\dot{1}$  6 . 5 6 .  $\dot{2}$   $\dot{1}$  6 5

Né- ko war- no so- lah lan sla- ga- mu

. . 2 3 5 . 3 5 . 3 5 . 6 6  $\overline{6\dot{1}}$  6

a- duh a- duh a- duh ma- na- ta- han

. . . . 5 6  $\dot{1}$   $\dot{2}$  . .  $\dot{1}$  6  $\dot{1}$  5 6  $\dot{1}$

a- ku tan- sah mung da- di sa- sa- ran

.  $\dot{2}$   $\dot{1}$  .  $\dot{2}$   $\dot{1}$  6 5 . 5  $\dot{1}$  6 5  $\dot{1}$  6 5

tim- bang ngo- no ku- wi ngo- mo- ngo te- rus te- rang

Reffrain:  $\overline{\cdot 2} \cdot 2 \cdot 2$

$\cdot \cdot \cdot \dot{2} \dot{2} \cdot \cdot \cdot 5 5 5 \dot{1} \dot{1} \dot{5} \dot{1} 6$

Rè - wèl ngé- né sa- lah ngo- no sa- lah

$\cdot \cdot \cdot 6 6 \cdot \cdot \cdot 6 6 6 6 5 \dot{1} 6 5$

rè - wèl lu- put sa- lah be- ner sa- lah

$\cdot \cdot \cdot \dot{2} \dot{2} \cdot \cdot \cdot 5 5 6 \dot{1} \dot{1} 5 \dot{1} 6$

rè - wèl ngo- mong sa- lah me- neng sa- lah

$\cdot \cdot \cdot 6 6 \cdot \cdot \cdot 6 6 \dot{1} 6 5 \dot{1} 6 5$

rè - wèl pi- yé pi- yé sar- wa sa- lah

Karya lagu “Rèwèl” tersebut diciptakan dari peristiwa di mana istri (pertama) Karno sedang sakit yang menyebabkan sering ke luar masuk rumah sakit. Dalam keadaan seperti itu, Karno memiliki pikiran apakah nyawa istrinya akan *rèwèl* (meninggal). Selain itu Karno juga melakukan introspeksi terhadap dirinya, apakah selama hidup bersama istrinya dia terlalu egois sehingga membuat istrinya sering *rèwèl* (crewet). Terinspirasi dari peristiwa keseharian yang dia alami bersama istrinya tersebut, Karno

kemudian mencurahkan dalam sebuah karya lagu untuk mengenangnya. Lagu lain diciptakan berangkat dari peristiwa sakitnya sang istri yaitu berjudul *Jamu Jawa*. Kedua lagu tersebut menjadi hit dari perekaman album pertama yang dilakukan pada tahun 1984. Lagu “Rèwèl” dan “Jamu Jawa” digarap menggunakan laras yang berbeda, “Rèwèl” menggunakan laras slendro dan Jamu Jawa laras pelog.

### JAMU JAWA, Pl. Nem<sup>6</sup>

Buka: . 4 4 . 4 2 4 5 . 2 . 1 . 6 . ⑤

// . . 6 5 . . 6 5 6 5 3 2 . 1 . ⑥

. . 5 6 . . 5 6 5 6 2 1 . 3 . ②

. . 3 2 . . 3 2 3 2 3 1 . 6 . ⑤ 2x

Lagu:

. 2 . 1 . 2 . 1 . 2 . 1 . 2 . ⑥

. 5 . 6 . 5 . 6 . 5 . 6 . 5 . ⑥

. 5 . 6 . 5 . 2 . 5 . 6 . 1 . ②

. 1 . 2 . 5 . 6 . 5 . 6 . 5 . ⑥

<sup>6</sup> Pl. 6 biasa disebut dengan pelafalan Pelog Nem. Pelog Nem merupakan salah satu nama *Pathêt* dalam Laras Pelog dan memiliki wilayah nada yang dimainkan yaitu 1-2-3-4-5-6.

. 5 . 6 . 5 . 2 . 5 . 6 . 1 . ②  
 . 5 . 3 . 5 . 6 . 1 . 2 . 3 . ⑤  
 . 1 . 6 . 1 . 5 . 6 . 4 . 6 . ⑤ //

Koor:

// . . . . 1 1 2 1 2 1 2 1 3 2 1 6  
 Pan-cen nya-ta ka - si - a - te ja - mu Ja - wa  
 . . . . 5 3 5 6 . 5 6 . 5 3 5 6  
 Go-dhong ka-tes bi - sa ga - we è - thès  
 . . . . 6 5 3 2 3 2 1 6 1 3 1 2  
 Ca - be pu-yang a - wak mri-yang bi - sa i - lang  
 . . . . 2 3 5 6 . 5 6 . 5 3 5 6  
 Te - mu i - reng tom-bo la - ra we - teng  
 . . . . 6 5 3 2 3 2 1 6 1 3 1 2  
 Si - rah pu-yeng a - ti su - sah da - di se - neng  
 . . 2 3 2 3 5 6 . . 1 2 3 2 1 6  
 A - das pu - la wa - ras bi - sa ga - wè gang - gas  
 . i . 6 . i . 5 5 6 5 4 2 4 6 5  
 Ja - mu ja - wa pra - nya - ta da - di u - sa - da

## JAKA NGINGUK, Sl. Manyura<sup>7</sup>

Buka kendang:  $\rho \ b \ d\ell k \ . \ \rho \ . \ (2)$

3 2 3  $\hat{2}$  3 1 2  $\hat{3}$  3 3 3  $\hat{3}$  5 6 i (6)

i 5 i  $\hat{6}$  i 5 i  $\hat{6}$  6 6 6  $\hat{6}$  3 1 3 (2)

Pi. . . 2 3 5 6  $\underbrace{\quad}$  5 . 5 6 5 3 6 5 3 2

Sa-pa ku-wi a-na ja-ka i-ngak i-nguk

. . 2 3 5 6  $\underbrace{\quad}$  5 . 5 6 5 3 6 5 3 2

Ka-na nga-lih a-na pra-wan la-gi dan-dan

Pa. . i i . i 5 6 i . i i . i 5 6 i

E'-é je-bul we-ruh a-ku pe-ngin wa-nuh

Pi. . 6 6 . 6 5 i 6 i 6 5 3 2 3 5 6

La-kok nggu-ya nggu-yu a-pa ko-wé se-neng a-ku

Pa. . . 6 3 6 . 6 i . . 6 3 6 . 6 2

Pi-yé ta ku-wi rak ya wis mes-thi

Pi. . 6 6 . i 6 5 3 2 3 5 6 i 5 3 2

Yèn-ta pan-cèn ngo-no éng-gal ma-tur - a wong tu-wa

<sup>7</sup> Salah satu *Pathêt* dalam Laras Slendro, biasa disebut dengan nama Slendro *Manyura* dan memiliki wilayah atau susunan nada 6-1-2-3-5-6.

## 2. Analisis Teks Lirik

Karno menggunakan bahasa sehari-hari dalam syair lagu-lagu ciptaannya, agar masyarakat mudah untuk menghafal dan memahami tanpa harus mentafsir. Contohnya dalam lagu "Rèwèl", bahasanya yang digunakan merupakan bahasa obrolan yang sering terucap ketika pasangan suami-istri sedang bertengkar, misalnya di awal lagu di buka dengan kata "*ngamanga terus terang, yèn pancèn kowe bosén*". Kalimat yang berupa sebuah ungkapan tersebut seringkali menjadi pembuka obrolan ketika ada masalah dalam keluarga yang memiliki arti "*bicaralah terus terang, kalau kamu memang sudah bosan*".

*Ngamanga terus terang, yèn pancèn kowe bosén*

*Ora perlu kakèhan alasan*

*Néko warno solah lan slagamu*

*Aduh, aduh, aduh mana tahan*

*Aku tansah mung dadi sasaran*

*Timbang ngono kuwi, ngomongo terus terang*

Dari penggalan lirik di atas, dapat dilihat bahwa bahasa yang digunakan merupakan bahasa Jawa *Ngoko*. Karno memikirkan fleksibilitas lagu ciptaannya, dapat dinyanyikan berbagai kalangan masyarakat tanpa memandang strata sosial. Dalam lagu tersebut bukan berarti Karno memberi gambaran atau pengajaran tentang ketidak harmonisan sebuah

keluarga, namun lebih pada pembuatan syair lagu berdasarkan fakta di lapangan dan juga berdasar pengalaman pribadi.

Selain dari lirik lagu “Rèwèl”, lirik dalam lagu “Jamu Jawa” maupun “Jaka Nginguk” juga menggunakan bahasa sederhana, bahkan dalam lirik “Jaka Nginguk” yang digunakan adalah bahasa obrolan keseharian. Misalnya dalam lirik yang berupa kalimat tanya (oleh wanita) *la kok ngguyu-ngguyu apa kowé seneng aku*, yang kemudian dijawab *piye ta kuwi rak ya wis mesthi* (oleh laki-laki). Lirik pada lagu “Jamu Jawa” juga sangat sederhana karena didominasi oleh penyebutan tumbuhan beserta fungsinya seperti:

Godhong katès bisa gawé èthès  
 Cabe puyang awak mriyang bisa ilang  
 Temu ireng tamba lara weteng  
 Adas pula waras bisa gawé ganggas

Dalam penulisan lirik, Karno merasa terbantu ketika memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber inspirasi dalam menentukan tema lagu. Tema-tema yang sering diangkat menjadi sebuah lagu berdasar pada hal-hal yang sudah melekat di masyarakat, yaitu seperti nama suatu tempat (di Sragen), sesuatu yang sedang populer di masyarakat, keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal dan yang paling banyak merupakan dari pengalaman pribadi. Setelah memiliki sebuah tema, selanjutnya Karno menyusun lirik menggunakan bahasa yang paling familier dengan

masyarakat. Jadi, pemilihan tema sangat mempengaruhi Karno dalam pemilihan bahasa yang nantinya dikembangkan menjadi sebuah lirik lagu. Begitu lirik sudah tersusun, barulah Karno memberi judul pada lirik lagu tersebut.

Teks lirik pada lagu yang berjudul “Jamu Jawa” membuktikan bahwa Karno mengambil tema-tema yang populer di masyarakat. Lirik yang berisi pengetahuan dalam memanfaatkan tumbuh-tumbuhan yang dapat dijadikan obat sudah diketahui masyarakat (Jawa). Selain itu, lagu tersebut juga berisi pesan ajakan untuk mengkonsumsi obat atau “Jamu Jawa” yang sudah terbukti khasiatnya. Hal tersebut dapat dilihat dari teks lirik dibagian akhir yang berbunyi *jamu Jawa pranyata dadi usodo*, yang artinya jamu Jawa nyata menjadi obat.

### **3. Analisis Musikal**

Pemilihan garap dan penggunaan laras sangat diperhitungkan oleh Karno dalam proses pembuatan karya. Sebagai salah satu contoh, lagu tersebut oleh Karno digarap dangdut dan menggunakan laras slendro. Karno menyatakan bahwa di awal-awal masa berkarya membuat lagu, garap Dangdut yang lebih diminati masyarakat dibanding garap gecul. Hal ini dipengaruhi oleh popularisme musik dangdut di tengah masyarakat.

Dalam berkarya, Karno juga mempertimbangkan situasi atau keadaan yang sedang terjadi di masyarakat. Dengan pertimbangan musikal ketika proses pembuatan lagu “Rèwèl”, maka lagu tersebut menjadi salah satu karya yang *hits* di masyarakat, bahkan menjadi sebuah karya fenomenal pada masa itu. Hal ini karena “Rèwèl” merupakan sebuah lagu yang membawakan suatu konsep garap atau gaya baru dalam dunia karawitan.

Ketika membuat lagu, Karno cenderung menggunakan laras slendro dibanding laras pelog. Karno mengungkapkan bahwa sejak kecil sudah familier dengan bunyi nada-nada laras slendro karena Karawitan Gimpo yang biasanya mendampingi pertunjukan Tayub, kebanyakan berlaras slendro. Pada masa Karawitan Gombo, sangat jarang ditemui penggunaan dua perangkat gamelan slendro dan pelog dalam satu pagelaran. Berdasar pengalaman bunyi yang dia temui sejak kecil, membuat Karno lebih sering mengolah lagu-lagunya menggunakan laras slendro. Pertimbangan lain menggunakan laras slendro dalam membuat lagu, Karno mempunyai gagasan bahwa karya-karyanya dikemas untuk wayang. Karno menjelaskan bahwa dalam suatu pertunjukan wayang kulit, musik iringan yang lebih mendominasi yaitu berlaras slendro. Hal tersebut dibenarkan

oleh seseorang yang menjadi pelaku karawitan pada wayang, yaitu Deni Dencow<sup>8</sup> (wawancara, Deni 15 Desember 2017).

Selain itu, Karno juga mengungkapkan bahwa lagu berlaras slendro dapat dimainkan dengan gamelan berlaras pelog dan lebih enak didengar jika dibanding lagu berlaras pelog yang dimainkan dengan laras slendro. Menurutnya, laras slendro juga lebih dapat menggambarkan nuansa kegembiraan sehingga mendukung rasa *gayeng* pada lagu. Dengan rasa *gayeng* tersebut dapat memicu respon penonton, baik itu respon untuk berjoget di dekat panggung atau sekedar menggerakkan salah satu anggota tubuhnya.

Dari segi melodis, Karno juga menggunakan rangkain nada yang sederhana sebagai faktor penunjang untuk memudahkan masyarakat dalam mengingat karyanya. Pengulangan nada yang dimainkan dimaksudkan agar memberi rangsangan kepada pendengar ketika mendengarkan karya lagunya langsung ingat bahwa yang dimainkan lagu berjudul apa. Pengulangan biasanya digunakan atau ditaruh di awal lagu atau dalam budaya musik barat disebut dengan *intro* serta jangkauan nada juga tidak meloncat jauh. Misalnya dalam *pambuka* lagu “Rèwèl”:

---

<sup>8</sup> Deni mengatakan bahwa musik dalam adegan-adegan pewayanan didominasi oleh laras slendro, baik sejak *talu* (pembuka, belum masuk pertunjukan wayang) hingga akhir. Hal ini juga disebabkan laras slendro ada atau lahir lebih dahulu dibanding laras pelog.

5  $\dot{1}$  6 5 . . . . 5  $\dot{1}$  6 5 . 5 . 5  
 .  $\overline{55}$  .  $\overline{55}$  .  $\overline{5}$  . 5 5 .  $\overline{5}$  . 5 5 .  $\overline{5}$  . 5 5

Penggalan notasi intro lagu “Rèwèl” tersebut menggambarkan kesederhanaan wilayah nada yang dimainkan serta terjadi pengulangan. Hal ini juga dimaksudkan untuk memudahkan para niyaga dalam memainkan instrumen sesuai perannya masing-masing dalam sebuah ensemble musik gamelan.

Kemudian setelah masuk pada lagu, rangkaian nada yang dimainkan juga berada dalam wilayah dekat, artinya jarak nada yang dimainkan tidak meloncat jauh, misalnya pada penggalan lagu di bawah:

. 5 6  $\dot{1}$  5  $\dot{1}$  6 5 . 5 2 3 5  $\dot{1}$  5 6

Nga- ma- nga te- rus te- rang yèn pan- cen ko- wé bo- sen

. . . . 5 6  $\dot{1}$   $\dot{2}$  . .  $\dot{1}$  6  $\dot{1}$  5 6  $\dot{1}$

o- ra per- lu ka- kè- han a- la- san

. . . . 6 6  $\dot{1}$  6 . 5 6 .  $\dot{2}$   $\dot{1}$  6 5

Né- ko war- no so- lah lan sla- ga- mu

. . 2 3 5 . 3 5 . 3 5 . 6 6 6<sup>i</sup> 6

a- duh a- duh a- duh ma- na- ta- han

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

a- ku tan- sah mung da- di sa- sa- ran

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

tim-bang ngo- no ku-wi ngo-mo-ngo te - rus te - rang

Nada-nada yang ditulis miring tersebut merupakan nada-nada yang saling berdekatan. Hal ini menunjukkan bahwa nada yang dimainkan tidak meloncat terlalu jauh misalnya dari nada 6 (nem) ke nada 1 (ji) atau sebaliknya yang harus melewati tiga nada yang berada di antara kedua nada tersebut, yaitu nada 2 (ro), 3 (lu) dan 5 (mo). Contoh lain yang menunjukkan lompatan nada yang dimainkan lebih jauh yaitu dari nada 1 (tinggi) ke nada 1 (rendah) karena sudah satu oktaf dalam laras slendro.

Hal tersebut juga terdapat pada karya Karno lainnya, yaitu wilayah nada sederhana juga diterapkan dalam lagu "Jaka Nginguk". Pada awal lagu (intro), nada yang digunakan juga tidak mengalami lompatan jauh dan adanya nada yang diulang-ulang sampai lima *tabuhan* atau ketukan, yaitu:

3 2 3  $\hat{2}$  3 1 2  $\hat{3}$  3 3 3  $\hat{3}$  5 6 i (6)  
 i 5 i  $\hat{6}$  i 5 i  $\hat{6}$  6 6 6  $\hat{6}$  3 1 3 (2)

Setelah masuk ke dalam lagu juga masih terdapat pengulangan-pengulangan nada yang dimainkan secara berurutan dan tidak ada lompatan nada yang terlalu jauh, seperti pada penggalan lagu berikut ini

Pi. . . 2 3 5 6  $\underbrace{\quad}$  5 . 5 6 5 3 6 5 3 2  
 Sa- pa ku - wi a - na ja - ka i- ngak i- nguk  
 . . 2 3 5 6  $\underbrace{\quad}$  5 . 5 6 5 3 6 5 3 2  
 Ka - na nga- lih a - na pra- wan la- gi dan- dan  
 Pa. . i i . i 5 6 i . i i . i 5 6 i  
 E' - é je- bul we-ruh a - ku pe- ngin wa- nuh  
 Pi. . 6 6 . 6 5 i 6 i 6 5 3 2 3 5 6  
 La- kok nggu- ya nggu- yu a - pa ko - wé se- neng a - ku

Dengan melihat penggalan lagu-lagu di atas, semua orang dimungkinkan dapat menyanyikannya ketika sudah memiliki modal atau hafal sistem laras pada seni karawitan. Hal ini karena dalam menyanyikan lagu tersebut tidak membutuhkan tehnik vokal khusus seperti halnya pada sindenan.

Bahwasannya, Karno dalam membuat lagu memberi kemudahan baik kepada niyaga maupun para pendengarnya serta memberi kesan jenaka. Lagu-lagu yang dapat menimbulkan kesan jenaka, bertujuan mampu membangun suasana *guyub* dan menimbulkan interaksi antara niyaga, swarawati dan penjoget yang bersinggungan langsung dengan pagelaran seni karawitan baik dalam sebuah hajatan maupun acara tertentu. Ketika baru pertama kali mendengar, langsung terekam dalam memori ingatan.

Dalam penggarapan musiknya, Karno nampak menggunakan idiom-idiom musik populis yaitu salah satunya musik dangdut. Popularisme musik dangdut di masyarakat dimanfaatkan Karno dengan mengdopsi unsur musikalnya seperti irama dan beat, bahkan Karno memberi nama garap dangdut pada komposisi musik yang dia racik. Idiom lain yang dari musik populis yang diterapkan oleh Karno yaitu penggunaan bahasa dalam lirik yang sifatnya ringan, mudah dipahami dan dimengerti.

Selain itu, Karno juga membangun suasana musik tidak seperti apa yang telah tergambarkan dalam teks lirik. Lirik dalam lagu "Rèwèl" menggambarkan suasana pertengkaran, namun dari karakter musik tidak mendukung suasana sedih dalam lirik lagu. Karno menggarap musiknya dengan ritme dan tempo yang energik sehingga dari segi musikal

terbangun suasana yang gembira. Hal ini juga terdapat dalam spirit budaya musik populer termasuk lagu-lagu dangdut, suasana sedih dalam lirik seringkali tersamarkan oleh penggarapan musiknya.

#### **D. Dampak Karawitan Sragenan**

Seiring dengan kemunculan dan perkembangan Karawitan Sragenan, maka berdampak terhadap Karno sebagai pelopor, karawitan di Sragen serta masyarakat Sragen sebagai pihak yang menjadi konsumen suatu pertunjukan karawitan.

##### **1. Dampak Pada Muhamad Karno Kusumo Darmoko**

Sragenan kini sudah menjadi sebuah identitas atau karakter musikal dari Kabupaten Sragen. Keberadaannya tidak lepas dari perjuangan yang dilakukan oleh Karno dalam mempertahankan seni karawitan agar tetap ada di Sragen. Keberaniannya menyajikan musik karawitan menggunakan konsep yang dia temukan dapat dikatakan bahwa diawal perjuangannya berdampak negatif. Salah satu contoh yaitu ada yang menyebut bahwa Karno adalah orang gila, bahkan cemoohan dan kata-kata kotor (*pisuhan*) sering dia terima baik dalam pentas maupun di luar pentas. Selain

menghadapi hal-hal yang bersifat negatif, Karno juga mendapat pujian dari beberapa orang yang mengapresiasi kreativitasnya dalam mengembangkan karawitan di Sragen. Salah satunya seorang seniman dari Jogja yang mengatakan bahwa gending-gending ciptaan Ki Nartosabdo tidak mampu masuk atau bersaing di Jogja, namun gending-gending Sragenan karya Karno sangat diminati salah satunya berjudul “Rèwèl” (Karno, wawancara 17 Februari 2017).

Karawitan Sragenan yang dirintis oleh Karno mampu menyita perhatian dan minat masyarakat Sragen khususnya terhadap karawitan. Seiring eksistensinya di Sragen, Sragenan kemudian mulai menyebar ke beberapa Kabupaten sekitar seperti Karanganyar, Sukoharjo, Boyolali dan bahkan sampai ke Jawa Timur. Keadaan tersebut terlihat karena selalu ada permintaan gending Sragenan pada pergelaran karawitan di tempat-tempat hajatan (Ramin, wawancara 16 maret 2014 ). Bukan hanya menyita perhatian masyarakat Sragen dan sekitar, Sragenan juga mendapatkan apresiasi dari masyarakat Suriname dan sampai dipentaskan di negara tersebut. Dengan dipentaskannya Sragenan di kancah luar negeri, merupakan sebuah kebanggaan tersendiri bagi dirinya dan semakin memotivasi Karno untuk tetap melestarikan seni karawitan melalui karawitan Sragenan yang menjadi andalannya.

Dampak lain dari adanya Sragenan yaitu Karno mendapatkan keuntungan finansial hasil royalti karena lagu-lagu ciptaannya masuk dapur rekaman dan dikomersilkan. Keuntungan tersebut datang dengan sendirinya seiring dikenalnya Sragenan oleh masyarakat luas. Produser rekaman memanfaatkan momen di mana masyarakat sedang menggandrungi gaya musikal yang memberi warna baru dalam dunia karawitan. Nominal yang dapatkan juga cukup lumayan dan dapat digunakan untuk mencukupi kebutuhan di luar penghasilannya sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN). Karno mendapatkan lima puluh ribu rupiah (tahun 1984) dari setiap lagunya dalam kaset yang dijual oleh pihak perekaman, kemudian nominal tersebut meningkat sampai seratus ribu rupiah dan terakhir mendapat lima ratus ribu rupiah (tahun 2004).

Perekaman pertama dianggap sukses karena semua kaset terjual habis. Hasil royalti yang diterima dari perekaman karya-karyanya tersebut, kemudian merangsang Karno membuat karya lagu lagi. Hal ini didukung dengan keadaan di mana pihak produser menarget bahwa Karno harus lebih produktif, karena menuruti pasar. Karno tidak dapat menolak keinginan produser, karena memang sudah melakukan perjanjian kontrak kerja.

Pendapatan finansial yang dia dapatkan tidak hanya dari hasil perekaman karyanya, namun juga dari naiknya angka *job grup* "Sekar Puri"

yang dipimpinya. Populernya nama Sragenan di masyarakat membuat jadwal manggung padat, setiap bulanya bisa mendapatkan rata-rata di atas dua puluh hari. Jumlah tersebut belum terhitung siang atau malamnya, karena penanggap bervariasi, ada yang *ngejob* hanya siang atau malam saja, ada juga yang komplit siang dan malam.

## 2. Dampak Pada Sebagian Besar Karawitan di Sragen

Karawitan Sragenan mengalami perkembangan sejak kemunculannya pada dekade 1970an. Musik dalam Karawitan Sragenan, di awal keberadaannya menghadirkan kemasan dan garap baru, namun bahan atau materi garap yang digunakan sudah ada sebelumnya seperti menggunakan instrumen gamelan, menggunakan garap *badhutan* serta materi gending-gendingnya. Selain itu juga menggunakan pola garap dari musik lain yaitu dari *genre* dangdut. Dari materi garap yang sudah ada, kemudian oleh Karno diolah dan dikembangkan, sehingga menjadi sebuah komposisi yang sedemikian rupa supaya dapat menarik untuk dipertunjukan sebagai hiburan di masyarakat. Meski sudah menarik minat masyarakat, Karno selalu berusaha untuk mengembangkan komposisi musik yang dipeloporinya, seperti memperbanyak perbendaharaan pola-pola sekaran kendangan. Dengan begitu Sragenan selalu mengalami

pembaharuan baik dari instrumen maupun garapnya. Pembaharuan pun tidak hanya dilakukan oleh Karno, seniman-seniman di Sragen juga ikut andil dalam perkembangan Karawitan Sragenan.

Salah satu perkembangan yang terlihat berdasarkan fenomena di lapangan yaitu bertambahnya instrumen kendang. Karno mengatakan, Sragenan di awal hanya menggunakan kendang ciblon seperti yang ada dalam dalam Gamelan Ageng pada umumnya, namun saat ini sudah dimasuki kendang Sunda. Kendang Sunda digunakan oleh beberapa kelompok karawitan, bahkan hampir semua grup karawitan di Sragen menggunakan instrumen kendang tersebut atau dalam istilah lokal biasa disebut dengan kendang miring. Nama atau istilah kendang miring diambil dari posisi penataan instrumen terlihat miring, kemudian istilah tersebut saat ini menjadi salah satu sebutan yang khas untuk meminta gaya Sragenan dengan mengatakan "*ayo ndang dimiringké*".

Sragenan yang begitu populer di masyarakat Sragen, memancing beberapa niyaga untuk "*Nyragènan*". Nyragènan adalah sebuah upaya untuk mengenal dan praktik memainkan garap Sragenan. Setelah mengenal Sragenan, mereka (niyaga) berlomba menggarap musikal karawitan agar menarik minat masyarakat untuk mendatangkan kelompok karawitannya apabila punya hajat. Dalam proses penggarapan, mereka juga melihat dan mempertimbangkan selera masyarakat.

Selain menuruti selera masyarakat, banyaknya kelompok-kelompok seni karawitan di Sragen juga mempengaruhi serta menjadi salah satu faktor pendorong untuk mengembangkan kreativitas, karena mau tidak mau mereka harus berkompetisi dalam menyajikan gending Sragenan apabila rombongannya ingin laris. Persaingan di atas panggung menuntut para seniman untuk memberi sesuatu yang baru dan tentunya sesuai dengan minat masyarakat. Kreativitas para seniman yang pertama terlihat dari penambahan instrumen yang dimasukkan dalam Karawitan Sragenan.

Sebagai hasil dan dapat dikatakan merupakan dampak dari eksistensi Sragenan terhadap diri seniman yaitu perolehan materi atau pendapatan finansial. Sebelum muncul Sragenan, banyak niyaga yang menganggap bahwa menjadi pengrawit merupakan sebuah pekerjaan sampingan dan pekerjaan utamanya mayoritas petani, karena sebagai petani banyak waktu luangnya. Sejak dikenalnya Sragenan yang menjadi sarana hiburan di setiap hajatan masyarakat, banyak pengrawit berpendapatan lebih yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Para niyaga memperoleh bayaran dalam sekali pentas yaitu tujuh ribu hingga lima belas ribu rupiah sesuai dengan posisi masing-masing niyaga (tahun 1980-an) (Karno, wawancara 18 Februari 2017).

Salah satu narasumber lain yang masih aktif dalam karawitan Sragenan, yaitu Santo mengatakan bahwa dengan menjadi pelaku

Sragenan sedikit membantu biaya pendidikan yang dia tempuh. Dalam sekali pentas di siang hari maupun malam hari Santo memperoleh bayaran seratus ribu rupiah, namun apabila pentas siang-malam dia mendapat dua ratus ribu rupiah.

*“aku dadi yaga karawitan Sragenan bisa tak nggo biaya kuliah mas, dadi ya ngringanké beban wong tua, kadang malah bisa ngewehi wong tua yèn pas job lagi ramé.”*

Terjemahan bebas:

*“Hasil dengan menjadi niyaga dapat digunakan sebagai biaya kuliah, dengan begitu sedikit meringankan beban orang tua dan terkadang dapat membantu perekonomian orang tua pada saat jadwal pentas banyak (Santo, wawancara 6 April 2017).”*

Tingginya angka *job* atau yang lebih dikenal dengan *tanggapan*, memunculkan sebuah pekerjaan dikenal dengan istilah *Carik Yaga*. Dalam dunia karawitan istilah *Carik Yaga* merupakan sebutan untuk seseorang yang bertindak sebagai koordinator dan mempersiapkan segala keperluan dan kebutuhan pentas. Berkembangnya karawitan Sragenan diikuti pula perkembangan lain seperti memunculkan sebuah pekerjaan yang mana dapat dilakukan oleh seniman sendiri atau dari seseorang yang notabnya bukan dari pelaku karawitan, namun kebanyakan yang bertindak sebagai *Carik Yaga* merupakan pimpinan grup. Peran *Carik Yaga* dalam karawitan

Sragenan telah dibahas dalam karya skripsi Rochim Santoso. Dalam karya skripsi Rochim yang berjudul “Carik Yaga Dalam Seni Pertunjukan Karawitan Sragenan”. Disebutkan bahwa carik yaga memiliki peran di dalam dan luar panggung. Perannya di luar panggung *Carik Yaga* adalah mengerjakan segala sesuatu yang berkaitan dengan panggung dan pertunjukan dimulai dari menerima job sampai mempersiapkan segala keperluan untuk pentas dan menghubungi seluruh anggota.

Peran *Carik Yaga* di dalam panggung seperti yang di kemukakan Rochim dalam tulisannya sangat penting yaitu dimulai dari mempersiapkan gending yang diminati masyarakat, menyuguhkan garap-garap yang mengarah pada suasana gayeng, sampai mentranskrip notasi lagu dari genre pop atau Dangdut kemudian mengaplikasikannya ke dalam bentuk sajian karawitan Sragenan. Berdasarkan peran *carik yaga* di dalam panggung tersebut dapat diketahui bahwa kemunculan dan berkembangnya Sragenan diikuti pula kreativitas para seniman yang menjadi *Carik Yaga Karawitan Sragenan*.

### 3. Dampak Pada Masyarakat (Sragen)

Untuk masyarakat sendiri Sragenan sangat berpengaruh terhadap kemeriahan pesta hajatan yang digelar. Sragenan menjadi sarana hiburan ketika dalam sebuah hajatan menghadirkan kelompok karawitan. Hajatan merupakan sebuah acara yang sering digelar terutama saat ada prosesi pernikahan. Hajatan juga merupakan sebuah media berkumpulnya masyarakat satu desa dan tempat bertemunya dengan masyarakat dari desa lain, sehingga dalam pelaksanaannya membutuhkan sarana penghibur yang dapat memberi sajian yang menarik. Dalam tradisi masyarakat terutama di Sragen, hiburan menjadi salah satu faktor penentu banyaknya tamu undangan yang datang untuk menghadiri acara hajatan. Sehingga pada surat undangan selalu dicantumkan hiburan apa serta nama kelompok hiburan yang didatangkan.

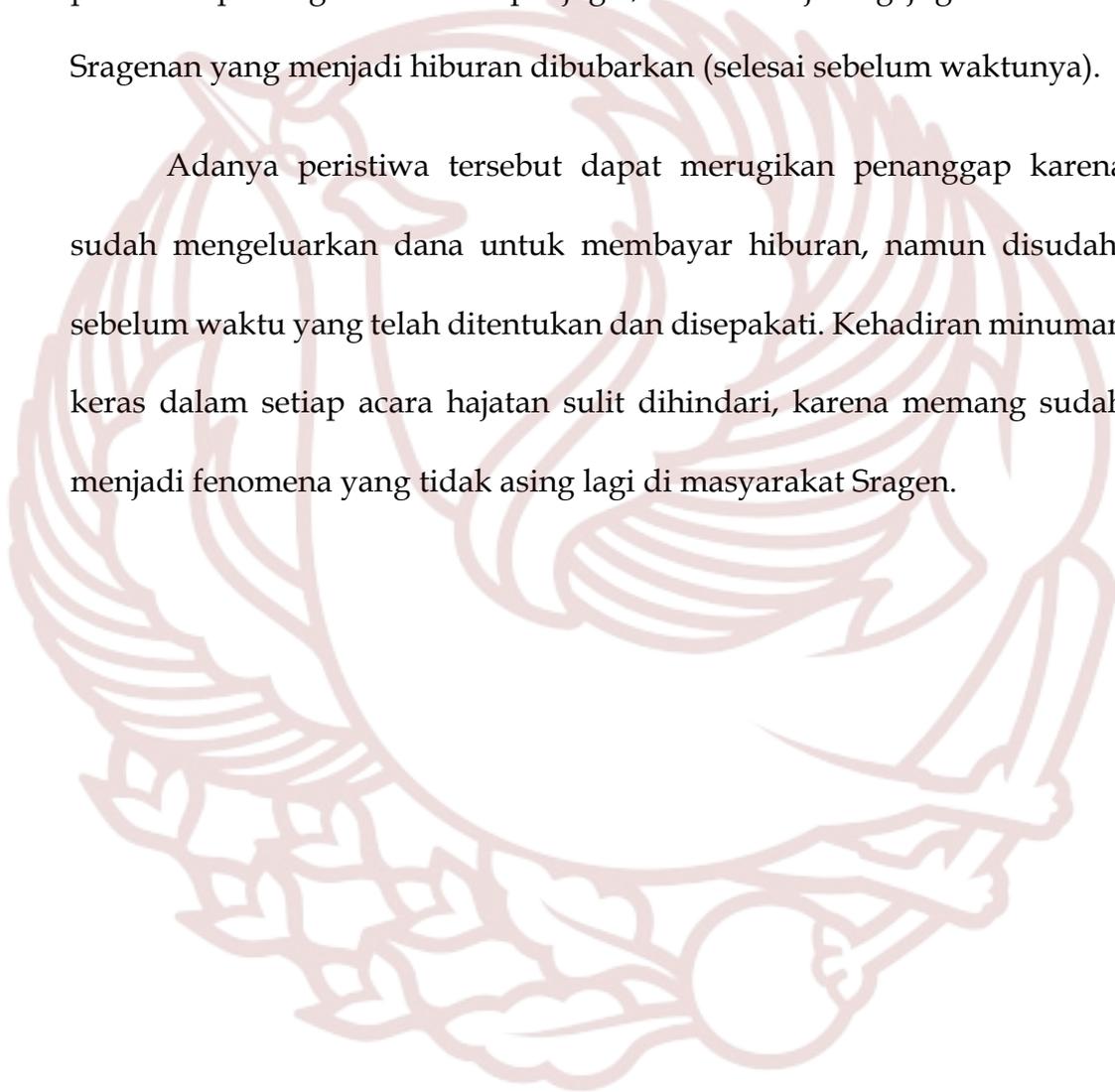
Karawitan menjadi alternatif hiburan yang digunakan masyarakat seiring dengan eksistensi Sragenan. Menghadirkan kelompok karawitan yang menguasai Sragenan akan lebih menarik minat masyarakat daripada kelompok yang kurang berkompeten dalam gaya Sragenan. Dalam ini Sragenan dipercaya mampu memeriahkan acara hajatan dengan menarik minat para tamu undangan untuk hadir serta minat masyarakat sekitar untuk sekedar ingin menonton hiburan yang disajikan.

Sragenan muncul sebagai salah satu kesenian tradisi yang masih mampu bertahan di masyarakat. Hal ini didukung dengan keberadaannya yang juga melekat dalam kesenian lain seperti seni pewayangan dan tari. Meskipun Sragenan hanya muncul ketika adegan *Limbukan*, tetapi Sragenan menjadi salah satu yang dinanti dan menyita perhatian penonton. Hadirnya Karawitan Sragenan dalam berbagai kegiatan seperti hajatan, peringatan-peringatan hari besar nasional, serta peringatan hari jadi Sragen menjadikan karawitan Sragenan sebagai salah satu media yang menyadarkan masyarakat untuk mempertahankan kesenian tradisi yang menjadi identitas suatu daerah khususnya dan negara pada umumnya.

Meskipun Sragenan membawa keuntungan untuk masyarakat yang menjadi penanggap, namun ekistensi Sragenan diikuti pula hal-hal bernilai negatif di masyarakat. Hampir disetiap pergelaran karawitan Sragenan diikuti dengan kegiatan minum-minuman keras (mabuk-mabukan). Sragenan yang disertai dengan minum-minuman keras menjadikan kegelisahan Karno serta muncul rasa penyesalan. Dengan adanya kesenian Sragenan yang dipeloporinya, penyakit masyarakat yang dilarang oleh negara bahkan agama muncul di mana-mana, terlebih dalam setiap acara hajatan yang menghadirkan karawitan Sragenan. Kemeriahan Sragenan kebanyakan dibumbui oleh minuman keras yang dapat menghilangkan rasa malu penjoget. Minuman keras membuat seseorang berjoget lepas

tanpa rasa malu. Hilangnya rasa malu diikuti dengan hilangnya kesadaran seseorang, sehingga tak jarang sering terjadi pertengkaran yang dipicu oleh peristiwa kecil, karena seseorang tersebut telah mabuk. Ketika terjadi peristiwa pertengkaran antas penjoget, maka tak jarang juga karawitan Sragenan yang menjadi hiburan dibubarkan (selesai sebelum waktunya).

Adanya peristiwa tersebut dapat merugikan penanggap karena sudah mengeluarkan dana untuk membayar hiburan, namun disudahi sebelum waktu yang telah ditentukan dan disepakati. Kehadiran minuman keras dalam setiap acara hajatan sulit dihindari, karena memang sudah menjadi fenomena yang tidak asing lagi di masyarakat Sragen.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Pada akhir pemaparan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal penting serta informasi yang menjadi jawaban dari rumusan masalah. Asal-usul munculnya istilah *Sragenan* yang merupakan salah satu bentuk gaya dalam musik karawitan menjadi bahan yang menarik dalam setiap perbincangan yang berkaitan dengan seni karawitan. Awal kemunculannya, gaya musikal Sragenan dianggap sebagai perusak budaya dan merusak nilai filosofis yang ada dalam karawitan oleh sebagian seniman yang tetap berkiblat pada karawitan tradisi dan mempertahankan *pakem*.

Sragenan identik dengan musiknya yang keras, ramai, meriah dan energik dianggap tidak sesuai dengan *pakem* karawitan sebagai sebuah kesenian yang berasal dari keraton. Sragenan dianggap tidak mengandung nilai kehalusan, namun Karno memiliki tujuan di balik proses dalam menemukan konsep Sragenan. Karno memiliki sebuah tujuan awal, yaitu untuk mempertahankan keberadaan seni karawitan di Sragen. Hal tersebut dilakukannya sebagai wujud rasa keprihatinan terhadap eksistensi

karawitan di masyarakat yang tergeser oleh musik dangdut atau Orkes Melayu.

Karno mengklasifikasikan Sragenan menjadi dua bentuk garap, yaitu garap gecul dan garap dangdut. Selain itu, dia juga mengkonsep pola kendangan yang disebutnya dengan kendangan *mandheg-mlaku-mandheg* atau sebaliknya *mlaku-mandheg-mlaku*. Penerapan konsep kendangan *mandheg-mlaku-mandheg* lebih kepada garap gecul, sedangkan garap dangdut menggunakan unsur musikal dangdut seperti ritme dan *beatnya*. Dalam menggarap sebuah gending, dapat menerapkan satu model garap atau menggabungkan keduanya dalam satu repertoar lagu.

Berdasarkan analisis terhadap tiga karya lagu yang berjudul "Rèwèl", "Jamu Jawa" dan "Jaka Nginguk", dapat disimpulkan bahwa Karno juga menerapkan idiom-idiom musik populer. Idiom-idiom tersebut dapat dilihat dari penggunaan kata-kata dalam teks lirik yang bersifat ringan, sederhana, mudah dimengerti dan mudah untuk dihafal. Selain itu, bahasa yang digunakan juga merupakan bahasa sehari-hari (jawa: ngoko atau populer di masyarakat).

Fleksibilitas Karawitan Sragenan dalam menuruti keinginan masyarakat membuat karawitan kembali diminati, bahkan konsumsi masyarakat terhadap karawitan semakin bertambah. Hal ini memberikan pengaruh dan dampak terhadap komponen pertunjukan karawitan, termasuk di dalamnya Karno sebagai konseptor Sragenan. Karno merasa

senang karena dari apa yang dia lakukan, hasilnya juga dapat dirasakan oleh orang lain. Berawal dari meningkatnya jadwal pentas kelompok “Sekar Puri”, terdapat beberapa kelompok karawitan yang menerapkan model garap seperti yang diterapkan Karno.

Sragenan juga merangsang para seniman untuk kreatif dengan ikut membuat karya lagu dan menggarap musik Sragenan agar lebih memikat masyarakat. Sragenan semakin berkembang dengan adanya seniman lain yang kreatif, salah satunya memasukkan instrumen baru yaitu kendang Sunda (kendang jaipong). Ketika Kendang Sunda dimasukkan, maka keberadaannya akan lebih memberi warna terhadap garap gaya Sragenan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan karakter bunyi antara kendang ciblon yang biasa digunakan dengan kendang jaipong. Selain terdapat perbedaan pada bunyi, teknik permainan pun juga berbeda karena dalam satu set kendang jaipong terdiri dari satu kendang induk dan dua kendang kecil (ketipung).

Sragenan memeriahkan dan meramaikan hajatan di masyarakat sehingga memicu tamu undangan untuk datang. Masyarakat sekitar yang notabahnya tidak mendapatkan undangan juga ikut menghadiri acara hajatan. Kedatangan mereka yang hanya sekedar ingin menyaksikan pertunjukan hiburan, dianggap positif oleh yang punya hajatan. Masyarakat beranggapan ketika yang datang semakin banyak maka akan banyak orang pula yang mendoakan, terlebih untuk hajatan pernikahan. Sudah seperti

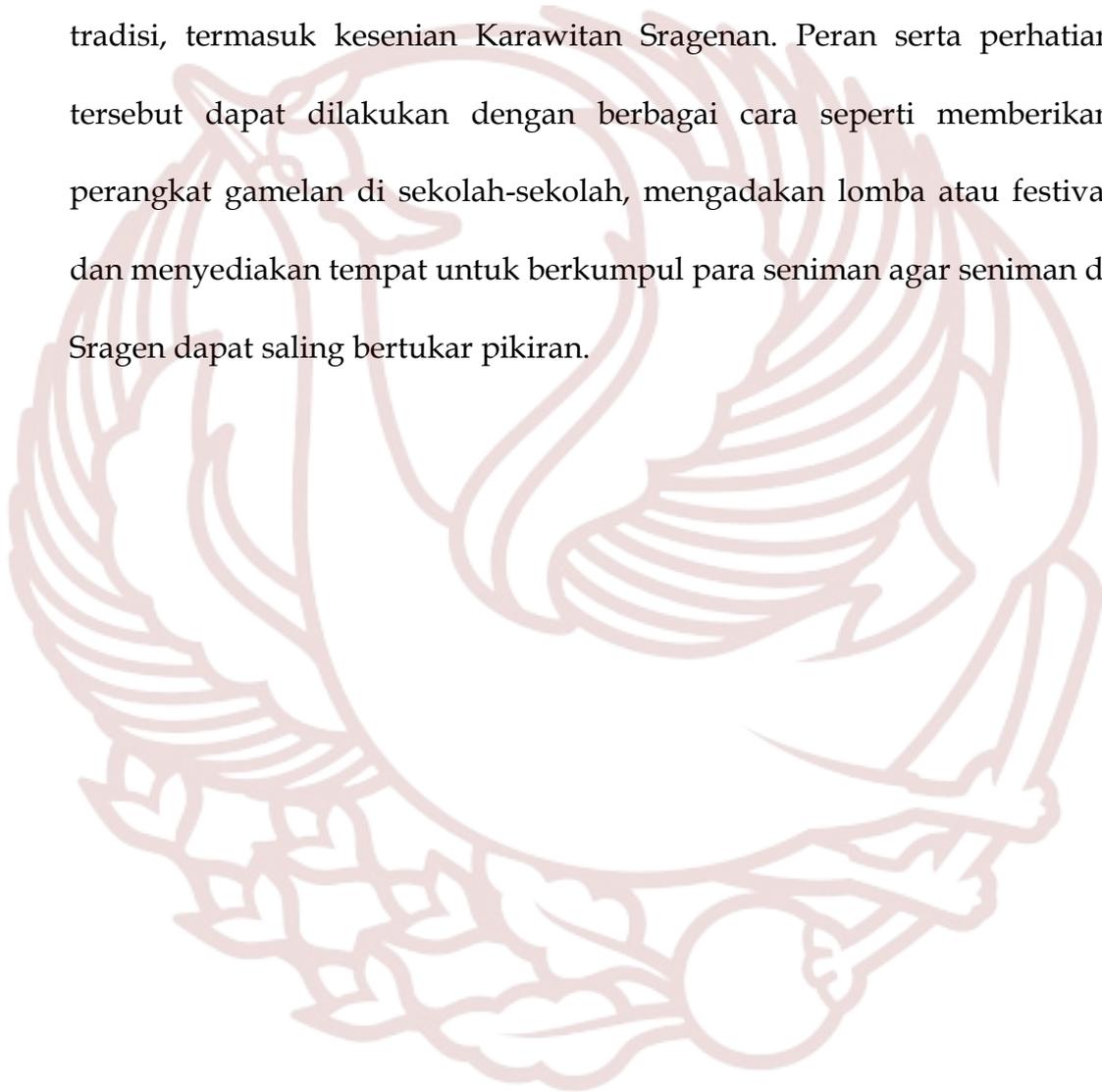
menjadi kepercayaan di masyarakat ketika memiliki hajatan pernikahan dan dihadiri banyak orang, maka akan banyak do'a baik yang ditujukan untuk kedua mempelai.

Dari kemeriahan pesta hajatan, terdapat sebuah keprihatinan yaitu timbulnya budaya minum-minuman keras. Dapat dikatakan budaya minum-minuman keras karena mayoritas hajatan yang menghadirkan hiburan termasuk karawitan Sragenan, selalu disertai dengan kegiatan mabuk-mabukan. Hal ini yang disesalkan oleh Karno dan menyayangkan mengapa setiap ada pertunjukan seni karawitan selalu dibumbui dengan alkohol, bahkan hingga menyebabkan kegiatan mencolek dan mencium penyanyi (sinden). Peristiwa tersebut disebut dengan 3C (ciu,colek,cium) dan dianggap sebagai perusak citra karawitan Sragenan khususnya.

Kemunculan Sragenan menyebabkan pro-kontra, memberi pengaruh dan dampak positif maupun negatif hingga akhirnya memunculkan kegelisahan terhadap Karno khususnya sebagai pelopor, akan tetapi apresiasi terhadap spirit kemunculan Sragenan patut diberikan. Sragenan memberi warna baru dalam dunia seni karawitan dan dengan Sragenan garapan Karno maka keberadaan karawitan di Kabupaten Sragen terselamatkan.

## **B. Saran**

Peneliti berharap Pemerintah Kota Sragen ikut berperan melestarikan dan memberi perhatian terhadap segala bentuk kesenian tradisi, termasuk kesenian Karawitan Sragenan. Peran serta perhatian tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti memberikan perangkat gamelan di sekolah-sekolah, mengadakan lomba atau festival dan menyediakan tempat untuk berkumpul para seniman agar seniman di Sragen dapat saling bertukar pikiran.



## DAFTAR ACUAN

### DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Ardi. "Proses Kreatif Antonius Wahyudi Sutrisno Sebagai Komposer Gamelan". Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta, 2012.
- Harisna, Russidiq Wachid. "Kesenimanannya Suyadi Tejopangrawit Dalam Karawitan Gaya Surakarta". Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta, 2010.
- Hastanto, Sri. "Konsep Pathet dalam Karawitan Jawa". Surakarta: Program Pasca Sarjana Bekerja Sama Dengan ISI Press Surakarta, 2009.
- Martopangrawit. *Pengetahuan Karawitan I*. Surakarta: Direktorat Pendidikan Kesenian, 1969.
- Munandar, Utami. *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Purwadi-Widayat, Afendy. *Seni Karawitan Jawa*. Jogjakarta: Hanan Pustaka, 2006.
- Santoso, Rochim. "Carik Yaga dalam Seni Pertunjukan Karawitan Sragenan". Surakarta: Skripsi Institut Seni Indonesia Surakarta, 2013.
- Spradley James P. "Metode Etnografi". Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya, 1997.
- Sudarni. "Perkembangan Karawitan Di Sragen: Kontinuitas Dan Perubahannya: Dekade 70-an". Surakarta: Skripsi Sekolah Tinggi Seni Indonesia, 2002.
- Sumarsam. "Gamelan: Interaksi Budaya dan Perkembangan Musikal di Jawa". Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.

Supanggah, Rahayu. *Bhotekan Karawitan I*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI), 2002.

Supanggah, Rahayu. *Bothekan Karawitan II: Gaya*. Surakarta: ISI Press, 2007.

Suparno, Slamet. "Kehidupan Karawitan Sragenan pada Akhir Abad XX dan Beberapa Dampaknya". Surakarta: STSI Surakarta, 1997.

Tabrani, Primadi. *Kreativitas dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra, 2006.

Waridi. "Mengkaji Tokoh Seni Pertunjukan: Mengapa dan Bagaimana? ". Dalam *Menimbang Pendekatan Pengkajian dan Penciptaan musik Nusantara*. Surakarta: Jurusan Karawitan Bekerja Sama dengan Program Pendidikan Pasca Sarjana dan STSI Press, 2005.

#### WEBTOGRAFI

<http://www.sragenkab.go.id/berita/berita.php?id=9985>

[http://kanisiusdeki.blogspot.co.id/2011\\_05\\_01\\_archive.html](http://kanisiusdeki.blogspot.co.id/2011_05_01_archive.html)

<http://m.solopos.com/2016/02/06/kolom-sragen-sebagai-kabupaten-seniman-688174>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZcVSFvC6nW4&spfreload=10>

<http://www.lpplbuanaasri.com>

## NARASUMBER

Muhamad Karno KD. (68 tahun), Seniman. Ngarum, Ngrampal, Sragen.

Ramin (64 tahun), Pelaku kesenian Karawitan. Ngundakan, Glonggong, Gondang, Sragen.

Denny Kumoro Try Sasandy (30 tahun), Pengrawit. Joyontakan Rt. 005, Rw. 003, Serengan, Surakarta.

Prasetyo (28 tahun), Pengrawit. Sedah, Glonggong, Gondang, Sragen.

Santo Agung Prasetyo (24 tahun), Pengrawit. Baben Rt. 48, Rw. 12, Gondang, Sragen.

Paiman (52 tahun), masyarakat *pandemen* karawitan Sragenan. Pentruk Rt. 24, Tunggul, Gondang, Sragen.

Supriono (37 tahun) masyarakat *pandemen* karawitan Sragenan. Munggur Rt. 24, Tunggul, Gondang, Sragen.

Sadimin (39 tahun), masyarakat *pandemen* karawitan Sragenan. Munggur Rt. 24, Tunggul, Gondang, Sragen.

## GLOSARIUM

### D

Ditanggap : didatangkan, diundang.

### E

Ensamble : permainan (musik) bersama

### G

Gayeng : meriah, ramai, heboh

Geger : gempar

Geculan/badhutan : sebuah jogetan lucu.

Ganggas : sehat

### H

Hits : populer

### K

Klenengan : merupakan Pertunjukan atau pergelaran kesenian karawitan Jawa.

### L

Ledek : seorang wanita yang berperan menjadi penari sekaligus penyanyi (vocal) dalam pertunjukan tayub.

Laras : Laras yaitu sistem tangga nada apabila dalam istilah musik barat, atau lebih dikenal dengan tangga nada pentatonis/sistem tangga nada dengan 5 nada.

**N**

Nyawer : mengapresiasi pertunjukan dengan memberikan uang secara langsung di atas panggung.

**P**

Panjak : *Panjak* merupakan sebutan untuk pelaku karawitan yang saat ini lebih dikenal dengan sebutan pengrawit.

Pengibing : *Pengibing* meruakan orang yang berjoget bersama penari *tayub* dan pada umumnya *pengibing* merupakan seorang laki-laki.

**R**

Repertoar : persediaan nyanyian/lagu

**T**

Temu manten : prosesi dipertemukannya antara mempelai laki-laki dan perempuan dalam perayaan pernikahan adat Jawa.

Tuning : penyetelan (nada)

## LAMPIRAN



**Gambar 1.** Muhamad Karno Kusumo Darmoko  
(Foto: Robert, 2018)



**Gambar 2.** Piagam Penghargaan HIPMI Sragen Award  
(Foto: Robert, 2017)



**Gambar 3.** Penghargaan dari Bupati Kepala Daerah Tingkat II Sragen  
(Foto: Robert, 2017)



Gambar 4. Piagam Penghargaan sebagai juara lomba pidato bahasa jawa  
 (Foto: Robert, 2017)



Gambar 5. Piagam Penghargaan dari Bupati Sragen  
 (Foto: Robert, 2017)



**Gambar 6.** Piala Juara Lomba Seni Budaya Seniman Seniwati Kabupaten Sragen  
(Foto: Robert, 2017)

## BIODATA MAHASISWA



Nama : Robert Aris Widodo  
Nim : 11112104  
Tempat, Tanggal Lahir : Sragen, 18 Maret 1992  
Alamat : Munggur Rt 23, Tunggul, Gondang, Sragen  
Nama Ayah : Santoso  
Nama Ibu : Sudarti  
Saudara : Rizal Rabana

### Riwayat Pendidikan

1. 1998-2004 MI YASPI 2 Ketanggung, Sine, Ngawi
2. 2004-2007 SMP N 1 Gondang, Sragen
3. 2007-2010 SMA N 1 Gondang, Sragen
4. 2011-2018 Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta