

KREATIVITAS PURBO ASMORO DALAM PENCIPTAAN DAN PENYAJIAN PAKELIRAN PURWA LAKON DUMADINÉ GAMELAN

Sugeng Nugroho

Institut Seni Indonesia Surakarta

Jln. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Kentingan, Jebres, Surakarta 57126

Telp. 085229783007, E-mail: sgngnugroho@gmail.com

ABSTRACT

This research intends to answer three problem formulations: how did Purbo Asmoro create the play Dumadiné Gamelan, how was the sanggit, and how was the pakeliran produced? This performance is interesting to study because apart from being a new play, the presentation is colossal in nature, involving one hundred musicians (pengrawit), with Javanese gamelan, Balinese gambelan and talempong instruments. This research uses the ethnoart paradigm, with analysis based on the Sanggit and Garap Theories. Research data were collected through literature studies and documentation studies. The results of the research show that the creation of wayang plays is not always adapted from wayang story sources (Ramayana, Mahabharata, Pustaka Raja Purwa, etc.), but can be adapted from various stories including babad and gotèk, for exemple Wédhapradangga. Although Dumadiné Gamelan's play has a linear plot like a fairy tale, the scene structure focuses on the theme of the play. The elements of working on the Purbo Asmoro pakeliran support and complement each other. Even though the gamelan instruments are colossal, the interaction between karawitan and pakeliran can be established well.

Keywords: Dumadiné Gamelan, purwa shadow puppet show, creativity, creation, presentation

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud menjawab tiga rumusan masalah: bagaimana Purbo Asmoro menciptakan lakon *Dumadiné Gamelan*, bagaimana *sanggit* lakonnya, dan bagaimana *garap pakeliran*-nya? Pertunjukan wayang ini menarik untuk dikaji karena selain termasuk lakon baru, juga penyajiannya bersifat kolosal, melibatkan seratus musisi (*pengrawit*), dengan perangkat gamelan Jawa, gambelan Bali, dan talempong. Penelitian ini menggunakan paradigma ethnoart, dengan analisis berdasarkan Teori *Sanggit* dan *Garap*. Data penelitian dikumpulkan melalui studi pustaka dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa penciptaan lakon wayang tidak selalu diadaptasi dari sumber-sumber cerita wayang (*Ramayana*, *Mahabharata*, *Pustaka Raja Purwa*, dan sebagainya), tetapi dapat diadaptasi dari berbagai cerita termasuk *babad* dan *gotèk*, antara lain *Wédhapradangga*. *Sanggit* lakon *Dumadiné Gamelan* meskipun beralur linier seperti dongeng, tetapi struktur adegannya fokus pada tema lakon. Unsur *garap pakeliran* Purbo Asmoro saling mendukung dan saling mengisi. Meskipun instrumen gamelannya bersifat kolosal, tetapi interaksi *garap* antara karawitan dan *pakeliran* dapat terjalin dengan baik.

Kata kunci: *Dumadiné Gamelan*, *pakeliran purwa*, kreativitas, penciptaan, penyajian

PENDAHULUAN

Gamelan merupakan salah satu instrumen pokok dalam pertunjukan wayang kulit (selanjutnya disebut *pakeliran*) *purwa*, karena *pakeliran* tanpa gamelan akan menjadi wayang *jemblung*, yakni cerita wayang yang disajikan secara oral tanpa disertai peralatan pertunjukan. Gamelan beserta musisinya (*pengrawit*, *wiraswara*, dan *swarawati*) menduduki posisi integral dalam konteks pertunjukan wayang apa pun, karena gamelan dengan repertoar gendingnya bukan sekedar ‘pengiring’ pertunjukan, melainkan merupakan pendukung suasana dramatik *pakeliran*. Nuansa agung, gembira, sedih, geram, mencekam, dan sebagainya di dalam *pakeliran*, antara lain karena didukung oleh repertoar gending yang disajikan melalui instrumen gamelan. Meskipun demikian, kedudukan gamelan beserta musisinya dalam *pakeliran* sering dipandang sebelah mata oleh penonton wayang, bahkan oleh seniman dalangnya. Mereka dianggap sebagai *kanca wingking* atau sekedar pelengkap pertunjukan.

Repertoar lakon wayang kulit *purwa* selain bersumber dari *Ramayana* dan *Mahabharata* (India dan Jawa Kuno), juga bersumber dari berbagai cerita tradisional Jawa yang diwariskan secara turun-temurun, baik secara lisan (disebut *gotèk*) maupun secara tertulis (disebut *babad*) (Ricklefs, 2008). Bahkan *gotèk* dan *babad* ini menempati posisi penting dalam penciptaan lakon wayang kulit *purwa*. *Serat Paramayoga* yang dikutip di bagian awal *Pustaka Raja Purwa*, keduanya merupakan gubahan Ranggawarsita, adalah contoh *babad* yang dijadikan sumber lakon wayang kulit *purwa* (Poerbatjaraka, 1964, hlm. 151–167) oleh para dalang Jawa penganut *pakeliran* gaya Surakarta.

Manikmaya (Jagad Ginelar), Lairé Bathara Kala, Murwakala, Lairé Bathara Gana, Bathara Brama Krama, Bathara Wisnu Krama, Aruna-Aruni (Ngruna-Ngruni), Makukuhan, Sengkan-Turunan, Watugunung, dan sebagainya, merupakan sejumlah repertoar lakon wayang kulit *purwa* yang bersumber dari *Pustaka Raja Purwa* (Probohardjono, 1989). Meskipun demikian, tidak ada satu repertoar lakon pun dalam *Pustaka Raja Purwa* yang menceritakan tentang proses terjadinya gamelan.

Pada tanggal 15 Desember 2021, UNESCO sebagai organisasi internasional yang bergerak pada bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan, mengumumkan atas pengakuannya terhadap gamelan sebagai Warisan Budaya Takbenda (UNESCO, 2021). Peristiwa tersebut dijadikan momentum oleh Purbo Asmoro untuk menciptakan sebuah lakon wayang yang belum pernah ada dalam dunia pedalangan, yakni lakon *Dumadiné Gamelan*. Lakon ini dipentaskan melalui kanal YouTube Purbo Asmoro Official pada tanggal 22 Januari 2022, dengan judul tayangan “Kolosal Ki Purbo Asmoro-Lakon Dumadiné Gamelan.”

Lakon ‘baru’ sebagaimana yang diciptakan oleh Purbo Asmoro tersebut, di kalangan pedalangan Jawa disebut lakon *carangan*. Ada dua kategori lakon *carangan*; pertama, disebut *carang dhinapur* apabila tokoh-tokoh yang berperan dan rangkaian peristiwanya mempunyai kaitan dengan alur cerita pada lakon pokok (*Ramayana, Mahabharata, Serat Paramayoga*, atau *Pustaka Raja Purwa*); kedua, disebut *sempalan* apabila rangkaian peristiwanya tidak ada kaitan dengan alur cerita pada lakon pokok, meskipun tokoh-tokohnya diambil dari tokoh-tokoh pada lakon pokok. (Kats, 1923, hlm. 86;

Sastroamidjojo, 1964, hlm. 101)

Pergelaran wayang kulit *purwa* lakon *Dumadiné Gamelan* karya Purbo Asmoro tersebut menarik untuk diteliti, karena selain merupakan lakon *sempalan*, juga penyajiannya bersifat spektakuler. *Pakeliran* ini didukung tiga perangkat gamelan Jawa, satu perangkat gambelan Bali, dan satu perangkat talempong, dengan melibatkan seratus orang musisi, baik sebagai penabuh gamelan (*pengrawit*) maupun vokalis pria (*wiraswara*), serta enam orang vokalis wanita (*swarawati*) dari berbagai grup karawitan di wilayah Solo Raya dan Institut Seni Indonesia Surakarta.

Didasarkan pada fenomena *pakeliran* tersebut, penelitian ini bermaksud menjawab tiga rumusan masalah sebagai berikut. Pertama, bagaimana Purbo Asmoro menciptakan lakon *Dumadiné Gamelan*; kedua, bagaimana *sanggit* lakonnya; dan ketiga, bagaimana *garap pakeliran*-nya? Ketiga permasalahan tersebut menarik untuk dikaji, karena belum ada satu pun peneliti yang mengkajinya. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap kreativitas Purbo Asmoro sebagai seniman dalang dalam menciptakan lakon baru yakni *Dumadiné Gamelan*, dengan sajian *pakeliran* yang bersifat spektakuler.

Penelitian tentang kreativitas karya seni pertunjukan wayang telah banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu, antara lain: Inovasi dalam Bentuk Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari (Widyastitieningrum & Herdiani, 2023); Kreativitas Tata Cahaya Modern dalam Pertunjukan Wayang Kulit Bali Masa Kini (Sudiana, 2022); Wayang Bondres dalam Pertunjukan Wayang Kulit Inovatif *Cenk Blonk* Kajian Bentuk, Fungsi, dan Makna

(Danaswara et al., 2022); Inovasi, Gaya, dan Tontonan Wayang: Purbo Asmoro dan Evolusi Seni Pertunjukan Indonesia (Emerson, 2022); Inovasi dan Pembauran Genre dalam Pertunjukan Keroncong Wayang Gendut (Wrahatnala, 2021); Inovasi Seni Pertunjukan Drama Gong pada Era Digital (Sugita & Pastika, 2021); Peluang Kreativitas Pertunjukan Wayang Kulit Bali dalam Revolusi Industri 4.0 (Sudiana, 2019); Modifikasi Wayang Topeng Malangan di Padepokan Asmoro Bangun, Kedungmonggo, Pakisaji, Malang (Wibowo et al., 2019); Karya Cipta Pertunjukan Wayang Perjuangan sebagai Penguatan Pendidikan Bela Negara (Sunardi et al., 2018) Pembaharuan Wayang untuk Penonton Terkini, Gaya Pakeliran Garap Semalam Sajian Dramatik Ki Purbo Asmoro (1989–2017) (Emerson, 2017); dan Konsep Apik dalam Koreografi Wayang Babar (Hadi, 2014).

Penelitian tentang pertunjukan wayang telah banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu, antara lain: Struktur Dramatik Pertunjukan Wayang Parwa Lakon *Erawan Rabi* oleh Dalang I Dewa Made Rai Mesi (Ardiyasa et al., 2022); Konsep Kehidupan Kasampurnan yang Dilakukan Bima dalam Lakon *Dewa Ruci* Sajian Manteb Soedharsono dari Sudut Pandang Suryomentaram (Zustiyantoro et al., 2022); Pertunjukan Wayang Kulit Madya Lakon Aji Pamasa Sanggit Ki Purbo Asmoro (Santoso & Harpawati, 2020); “Kartisampéka” Trigantalpati dalam Lakon Wayang *Gandamana Tundhung* Ki Hadi Sugito (Intarti, 2020); Wacana Kekuasaan dalam *Pakeliran* Lakon *Semar mBabar Jatidhiri* (Darmoko, 2020); Struktur Dramatik Pertunjukan Drama Klasik Sanggar Teater Mini Lakon *Dewa Ruci*, Kajian Bentuk dan Fungsi (Rudita & Astari, 2019); Lima Karakter Kepemimpinan yang Tercermin

di dalam Lakon Wayang (Junaidi, 2017); dan Transformasi Pertunjukan Wayang Orang Komunitas Graha Seni Mustika Yuastina Surabaya (Paneli, 2017)

Dari sejumlah penelitian tentang kreativitas kekarya seni pertunjukan wayang, belum ada yang membahas kreativitas Purbo Asmoro dalam menciptakan lakon *Dumadiné Gamelan* dan disajikan secara kolosal. Demikian juga dari sejumlah penelitian tentang pertunjukan wayang, belum ada yang membahas *sanggit* dan *garap* lakon *Dumadiné Gamelan* gubahan Purbo Asmoro. Oleh karena itu, penelitian berjudul "Kreativitas Purbo Asmoro dalam Penciptaan dan Penyajian *Pakeliran Purwa* Lakon *Dumadiné Gamelan*" ini bersifat orisinal, bukan duplikasi dari penelitian-penelitian terdahulu.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan paradigma ethnoart, yakni sebuah pendekatan yang menilai karya seni dari sudut pandang pemilik budayanya (Ahimsa-Putra, 2003) Permasalahan penelitian dikaji dengan Teori *Sanggit* dan *Garap*. *Sanggit* adalah kerja kreatif dalang yang dapat berupa karya cipta baru dan dapat pula berupa interpretasi atas karya-karya terdahulu dalam wujud baru. Adapun *garap* merupakan implementasi dari *sanggit*, yang dilakukan oleh dalang bersama kerabat kerjanya untuk mencapai kualitas pertunjukan wayang sebagaimana yang diharapkan oleh dalang selaku penyusun *sanggit* (Nugroho, 2012).

Sanggit dalam kajian karya seni memiliki tiga prinsip analisis, meliputi: analisis intertekstualitas, analisis korelasi antartokoh, analisis tema dan amanat (Nugroho, 2012, hlm. 48–55). Adapun *garap* dalam kajian karya

seni memiliki enam prinsip analisis, meliputi penggarap, sarana *garap*, materi *garap*, bentuk *garap*, penentu *garap*, dan pertimbangan *garap* (Nugroho, 2012, hlm. 425–428). Akan tetapi untuk keperluan penelitian ini, hanya akan dianalisis penggarap, materi *garap*, dan bentuk *garap*-nya.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap: observasi, studi pustaka, dan studi dokumen. Observasi dilakukan dengan mengamati pertunjukan wayang kulit *purwa* lakon *Dumadiné Gamelan*, yang disajikan oleh Purbo Asmoro pada tanggal 22 Januari 2022, pukul 20.00 sampai dengan 01.00 WIB, di Sanggar Mayangkara, Gebang, Kadipiro, Surakarta. Pertunjukan ini dilaksanakan dalam rangka syukuran atas diakuinya gamelan oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda (WBTb). Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan berbagai referensi yang berkaitan dengan topik penelitian ini. Adapun studi dokumen dilakukan dengan mencermati pertunjukan wayang kulit tersebut melalui *YouTube* Purbo Asmoro Official, dengan judul tayangan *Kolosal Ki Purbo Asmoro, Lakon Dumadiné Gamelan*. Dari *YouTube* inilah dihasilkan transkripsi pergelaran sebagai data utama penelitian ini.

Data penelitian dikumpulkan melalui studi pustaka dan studi dokumentasi. Studi pustaka diutamakan pada sejumlah artikel yang terkait dengan kreativitas kekarya seni pertunjukan, artikel yang terkait dengan kajian pertunjukan wayang, dan monografi tentang repertoar lakon wayang. Studi dokumentasi difokuskan pada *YouTube* pertunjukan wayang kulit *purwa* lakon *Dumadiné Gamelan* yang disajikan oleh Purbo Asmoro.

Analisis data dilakukan dengan tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan (Miles & Huberman, 1984). Dari data yang terkumpul, diseleksi mana yang dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan mana yang harus dikesampingkan, kemudian dideskripsi, dianalisis, dan disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan Lakon *Dumadiné* Gamelan

Lakon *Dumadiné* Gamelan digubah oleh Purbo Asmoro berdasarkan informasi yang terdapat di dalam buku *Serat Sujarah utawi Riwayating Gamelan: Wédhapradangga (Serat Saking Gotèk)*. Disebutkan bahwa gamelan diciptakan pertama kali oleh Sang Hyang Guru ketika turun ke dunia dan menjadi raja di Negara Medangkamulan pada tahun 167 Çaka, yang ditandai kronogram *Swara Karengèng Jagad*. Gamelan yang terdiri atas *gendhing* (*kemanak*), *pamatut* (*kethuk*), *sauran* (*kenong*), *teteg* (*kendhang* berukuran besar), dan *maguru* (*gong*) itu diberi nama Gamelan Lokananta atau Lokanata. Oleh karena gamelan tersebut tidak berwujud, maka pada tahun 187 Çaka Batara Indra berkenan mewujudkannya, kemudian diberi nama Gamelan Suréndra atau Saléndro, yang ditandai kronogram *Swara Matenggèng Karna* (Pradjapangrawit, 1990, hlm. 4–5).

Lakon *Dumadiné* Gamelan selain diadaptasi dari *Wédhapradangga*, juga diadaptasi dari *Pustaka Raja Purwa* khususnya lakon *Lairé Bathara Gana*, *Makukuhan*, dan *Sengkan–Turunan* (Probohardjono, 1989, hlm. 26-31,49-59). Sebagaimana halnya karya sastra, dalam penciptaan seni tradisi lazim terjadi, bahwa karya yang muncul kemudian pada dasarnya merupakan kutipan, serapan, atau transformasi dari teks lain yang

mendahuluinya (Teeuw, 1983, hlm. 64). Teks yang menjadi dasar pembuatan teks berikutnya itu disebut hipogram (Riffaterre, 1984, hlm. 63).

Sanggit Lakon

1. Struktur Adegan

Adegan I: Batara Indra terpesona oleh alunan Gamelan Lokananta yang berbunyi di langit. Oleh karena gamelan tersebut tidak berwujud, maka dengan seizin Batara Guru, ia akan membuat instrumen gamelan yang nada-nadanya mengacu dari suara Gamelan Lokananta. Ia akan membuat lima instrumen gamelan, meliputi: *gendhing*, *teteg*, *pamatut*, *sauran*, dan *maguru*. Batang *gendhing* akan dibuat dari patahan gading Batara Gana saat berperang dengan Prabu Nilarudraka, sedangkan penutup *teteg* akan dibuat dari kulit kerbau Andanu. Tiga instrumen terakhir akan dibuat dari tembaga dan rejasa, yang pengerjaannya diserahkan kepada Empu Ramayadi dan Empu Anggajali.

Adegan II: Perjalanan Ramayadi dan Anggajali yang akan mencari bahan gamelan dihadang oleh dua *gandarwa* penabuh Gamelan Lokananta. Dua *gandarwa* merasa keberatan jika Gamelan Lokananta akan diwujudkan, sehingga terjadi perkelahian. Batara Indra datang meleraikan, kemudian menjelaskan, bahwa gamelan yang akan dibuat tidak sama dengan Gamelan Lokananta, meskipun nada-nadanya mengacu dari Gamelan Lokananta. Kedua *gandarwa* dapat menerima penjelasan Batara Indra.

Adegan III: Ramayadi dan Anggajali mulai membuat seperangkat gamelan. Perapiannya disiapkan oleh Batara Brama, sedangkan hembusan angin ke bara api berasal dari Batara Bayu. Oleh karena mayoritas



Gambar 1. Gamelan Saléndra ciptaan Batara Indra (Sumber: *Screenshoot Purbo Asmoro Official*, 2022)

instrumen gamelan terbuat dari tembaga dan rejas/ timah, maka oleh Batara Indra diberi nama *gasa* atau *gangsra*. Perangkat gamelan ini kemudian diberi nama Gamelan Saléndra atau Suléndra (sekarang disebut gamelan *sléndro*) (lihat Gambar 1). Proses pembuatan gamelan ini ditandai kronogram *Swara Matenggèng Karno*, menunjukkan tahun 187 Çaka.

Nada-nada instrumen gamelan oleh Batara Indra diberi nama *laras*, terdiri atas: *panunggul* (1), *nenem* (6), *lima* (5), *gulu* (3), dan *dhadha* (2). Masing-masing instrumen gamelan yang ber-*pencu* diberi nama: *sauran* (sekarang bernama *kenong*) dengan *laras panunggul*, *nenem*, dan *lima*; *pamatut* (sekarang bernama *kethuk*) dengan *laras gulu*; dan *maguru* atau *sangka* (sekarang bernama *gong*) dengan *laras dhadha*. Instrumen berdawai yang permainannya digesek, diberi nama *gendhing* (sekarang bernama *rebab*). Instrumen membranofon diberi nama *kala* atau *teteg* (sekarang bernama *kendhang*).

Adegan IV: Batara Guru menyambut gembira atas keberhasilan Batara Indra menciptakan Gamelan Saléndra. Masing-masing instrumen gamelan berfungsi sebagai berikut. *Kala* sebagai pengatur irama (*pamurba wirama*); *pamangku*, *pamatut*, *sauran*, dan *maguru* sebagai tambatan lagu (*sèlèhing rasa*); dan *gendhing* sebagai penghias lagu. Selanjutnya,

Batara Guru memerintahkan kepada Batara Indra untuk mencari sosok manusia yang mampu melestarikan dan mengembangkan Gamelan Saléndra.

Adegan V: Prabu Kano bersemadi di tengah hutan, dikunjungi oleh Begawan Srita sambil melantunkan *kidung*. Ia terpesona oleh *kidung* yang dilantunkan Begawan Srita. Sebaliknya, Begawan Srita ingin meminta terjemahan Prabu Kano atas syair *kidung* yang dilantunkan. Prabu Kano mampu menerjemahkan dengan tepat, sehingga Begawan Srita mengabdikan diri kepadanya.

Adegan VI: Prabu Kano di Purwacarita menerima kehadiran Batara Indra yang menganugerahi Gamelan Saléndra. Penganugerahan ini didasarkan atas berbagai pertimbangan. Pertama, Prabu Kano mampu mengayomi rakyatnya ketika Purwacarita diserang oleh Prabu Dewaesa dari Gilingaya. Kedua, Prabu Kano mampu menyingkirkan Kala Gumarang yang menyebarkan penyakit di Purwacarita. Ketiga, Prabu Kano berhasil membunuh Prabu Karungkala dari Pidanadani yang hendak menguasai dunia, meskipun Sengkan (menantunya, suami Dewi Srigati) menjadi korban kebiadaban Karungkala. Keempat, Prabu Kano berhasil menumpas hama tanaman jelmaan anak-anak Putut Jantaka, sehingga Purwacarita berhasil menjadi negara pertanian. Kelima, Prabu Kano berhasil menangkarkan tumbuh-tumbuhan, sehingga Purwacarita menjadi negara yang subur makmur.

Sepeninggal Batara Indra, Begawan Srita memersempahkan *kidung* yang telah ditulis di atas daun siwalan kepada Prabu Kano, agar disebarluaskan ke seluruh Pulau Jawa, Pulau Swarnadwipa (Sumatera), dan pulau-pulau di sebelah timur Pulau Jawa.

Adegan VII: Prabu Karno didatangi seekor landak yang dapat berbicara dan memberikan ucapan selamat kepadanya atas anugerah Batara Indra. Prabu Karno kemudian menyuruh landak untuk mencari biji tembaga dan rejasa sebagai bahan pembuatan gamelan yang akan diberikan kepada rakyat Purwacarita.

Turunan dan Garuda Bribrahma datang menghadap pada Prabu Karno. Mereka melaporkan atas keberhasilannya menyelamatkan Dewi Srigati dari cengkeraman Prabu Kalandaru. Selanjutnya Garuda Bribrahma bermaksud mengabdikan kepada Prabu Karno.

Prabu Karno kemudian ingin membuat instrumen gamelan baru, menginduk dari *maguru* tetapi berukuran lebih kecil, berjumlah tiga buah, dengan nada mengacu *sauran*, terdiri atas: *laras panunggul* (1), *laras nenem* (6), dan *laras lima* (5). Ketiga instrumen gamelan ini digantung seperti *maguru*, cara menabuhnya berada di antara *sauran* dan *pamatut* (instrumen ini sekarang bernama *kempul*). Prabu Karno juga ingin membuat instrumen gamelan dari bahan kayu berbentuk bilah, dengan *laras panunggul* (1), *gulu* (2), *dhadha* (3), *lima* (5), *nenem* (6), dan *panunggul* (1) bernada tinggi. Instrumen ini diberi nama *gerantang* (sekarang bernama *gambang*) (lihat Gambar 2).



Gambar 2. Gamelan yang dibuat oleh Prabu Karno dengan menginduk Gamelan Saléndra (Sumber: *Screenshot Purbo Asmoro Official*, 2022)

Prabu Karno juga menciptakan berbagai jenis lagu gamelan yang disebut *gendhing*, terdiri atas: *Abusinta*, *Dhendhasèwu*, *Dhendhagedhé*, dan *Dhendhasanti*. Khusus *Dhendhagedhé* dapat digunakan untuk mendatangkan arwah. Selain itu, ia juga menciptakan *gendhing Pedaringan Kebak*, untuk mengusir hama tanaman.

Prabu Karno tiba-tiba dililit oleh seekor ular sawah (*ula laré angon*). Setelah diempaskan, ular itu berubah wujud menjadi Batari Lohwati. Sang Batari berpesan agar Prabu Karno memberi tahu kepada rakyat Purwacarita untuk tidak sekali-sekali membunuh ular sawah, karena ular tersebut justru membantu para petani dari gangguan hama tikus. Sebagai pengingat atas pesan Batari Lohwati, Prabu Karno kemudian memerintahkan kepada perajin gamelan untuk membuat hiasan di atas gawangan *gong* berupa ukiran dua ular saling beradu ekor (lihat Gambar 3).

Adegan VIII: *Sauran* yang bernada *nenem* (6) dicuri oleh Prabu Kalandaru, Raja Pidanadani. Prabu Karno murka, sehingga menyuruh Ki Redi dan Ki Resa untuk membuat gamelan perang, terdiri atas: *kala* atau *merdangga* (*kendhang*), *sangka* (*gong*), *gubar* (seperti *salundhing* tanpa *pencu*), *gurnang* (seperti *sauran* tetapi digantung), *bahuri* (seperti *tebok besar berlingir*), *puksur*, *tambur*,



Gambar 3. Ukiran dua ular saling beradu ekor yang dipasang di atas gawangan *gong* (Sumber: *Screenshot Purbo Asmoro Official*, 2022)

thongthong (seperti *kala*), *grit* (seperti *trebang*), *teteg* (seperti *kala* berukuran besar yang ditabuh dengan kayu), *maguru gangsa* (berbentuk bilah yang ber-*pencu*). Pembuatan gamelan tersebut ditandai kronogram *Samadyaning Rana Tri*, menunjukkan tahun 338 Çaka.

Adegan IX: *Sauran* yang hilang berhasil diambil kembali oleh Garuda Bribrahma, tetapi di tengah perjalanan dibegal oleh Kala Gumarang yang ingin mencari Dewi Srigati untuk diperistri. Garuda Bribrahma berhasil mengalahkan Kala Gumarang, tetapi *sauran* yang diperebutkan jatuh ke tanah, sehingga pecah. Dengan perasaan sedih, *sauran* pecah dibawa pulang ke Purwacarita.

Adegan X: Prabu Kano dengan kekuatan spiritualnya berhasil memperbaiki *sauran* yang pecah. Atas kejadian tersebut, Prabu Kano menduga adanya konspirasi antara Prabu Kalandaru dan Kala Gumarang. Oleh karena itu, ia bermaksud menyerang Kerajaan Pidanadani.

Adegan XI: Prabu Kano berhadapan dengan Prabu Kalandaru yang dirasuki oleh Kala Gumarang. Prabu Kano berhasil membunuh Prabu Kalandaru dengan Senjata Cakra, tetapi Kala Gumarang yang merasuki tubuh Prabu Kalandaru berhasil melepaskan diri seraya berkata, bahwa ia tidak akan menghentikan niatnya untuk dapat mengawini Dewi Srigati.

Adegan XII: Prabu Kano menikahkan Dewi Srigati dengan Turunan, disaksikan oleh Batara Narada dan Batara Indra.

Struktur adegan tersebut mencerminkan alur linier, yakni alur yang mendeskripsikan cerita secara urut seperti halnya cerita bertutur atau dongeng (dalam pedalangan Jawa disebut *mbèbèr lakon*). Meskipun demikian, urutan adegannya tidak mengacu

struktur *pakeliran* konvensional (meliputi *jejer*, adegan *kedhatonan*, adegan *paséban jawi* dilanjutkan *budhalan*, adegan *sabrang*, perang *gagal*, adegan *sabrang rangkep*, dan seterusnya), tetapi mengacu pengadeganan dalam *pakeliran* padat (Sudarko, 2003), yakni *sanggit* lakon difokuskan pada proses penciptaan gamelan.

Berdasarkan struktur adegan dan tokoh-tokoh yang berperan di dalamnya, lakon *Dumadiné Gamelan* dapat memenuhi kriteria *tutug*, *mulih*, dan *kempel* (Sumanto, 2002). Disebut *tutug*, karena cerita yang disajikan terselesaikan sesuai dengan judul lakon, yakni terciptanya perangkat Gamelan Saléndra oleh Batara Indra. Setelah Gamelan Saléndra diserahkan kepada Prabu Kano, kemudian dikembangkan dan ditambah instrumen-instrumennya oleh Prabu Kano. Lakon disebut *mulih*, karena tokoh-tokoh yang ditampilkan dapat menyelesaikan permasalahannya masing-masing, tidak ada tokoh yang tampil tanpa penyelesaian. Lakon disebut *kempel*, karena permasalahan pada masing-masing tokohnya saling berkaitan.

2. Analisis Intertekstualitas

Adegan I diadaptasi dari *Wédhapradangga* (Pradjapangrawit, 1990, hlm. 4) dan *Pustaka Raja Purwa* (Probohardjono, 1989, hlm. 26–31). Adegan II merupakan *sanggit* Purbo Asmoro. Adegan III merupakan *sanggit* Purbo Asmoro yang diadaptasi dari *Wédhapradangga* (Pradjapangrawit, 1990, hlm. 5). Nama *gendhing* yang bersinonim *rebab* dalam Gamelan Saléndra mengalami perubahan dari *gendhing* yang berarti *kemanak* pada Gamelan Lokananta ciptaan Batara Guru (Pradjapangrawit, 1990, hlm. 4–5).

Adegan IV dan adegan V merupakan *sanggit* Purbo Asmoro. Adegan VI merupakan

sanggit Purbo Asmoro yang diadaptasi dari *Wédhapradangga* (Pradjapangrawit, 1990, hlm. 6) dan *Pustaka Raja Purwa* khususnya lakon *Makukuhan* dan *Sengkan–Turunan* (Probohardjono, 1989, hlm. 49–59).

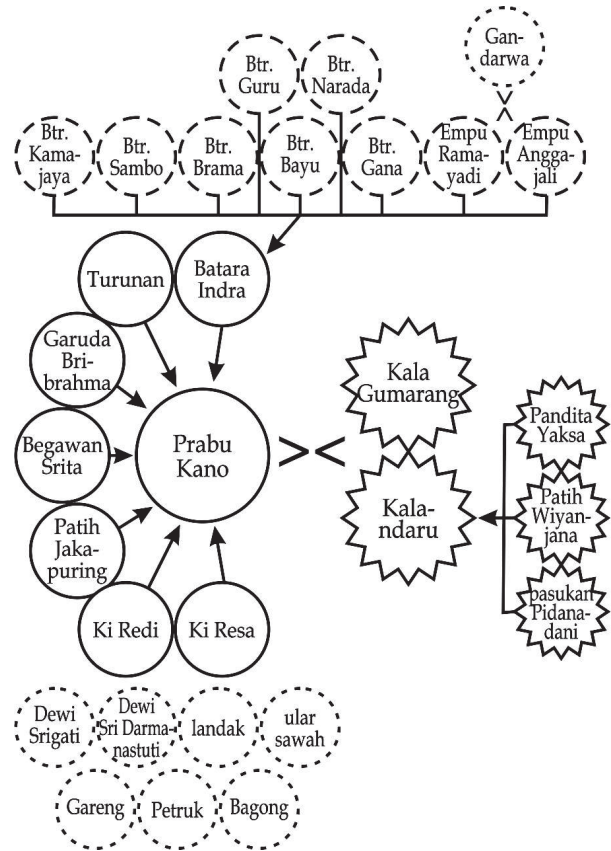
Adegan VII merupakan *sanggit* Purbo Asmoro. Dalam halaman ini terdapat perbedaan nama putri Prabu Kano; Purbo Asmoro menyebut Dewi Srigati, sedangkan dalam *Serat Paramayoga* bernama Dewi Srihatni. Adapun Srigati dalam *Pustaka Raja Purwa* adalah nama putra Batara Wisnu dengan Dewi Sriyuwati (Probohardjono, 1989, hlm. 62). Pembuatan tiga instrumen gamelan yang digantung, seperti *maguru* dan instrumen *gerantang*, diadaptasi dari *Wédhapradangga* (Pradjapangrawit, 1990, hlm. 6). Penciptaan *Gendhing Abusinta, Dhendhasèwu, Dhendhagedhé, Dhendhasanti*, dan *Pedaringan Kebak*, diadaptasi dari *Wédhapradangga* (Pradjapangrawit, 1990, hlm. 7). Adegan Prabu Kano dililit ular sawah, diadaptasi dari *Pustaka Raja Purwa* dalam lakon *Makukuhan* (Probohardjono, 1989, hlm. 53). Akan tetapi untuk pembuatan hiasan gawangan *gong* yang berupa ukiran dua ular saling mengadu ekor, merupakan *sanggit* Purbo Asmoro.

Adegan VIII diadaptasi dari *Wédhapradangga* (Pradjapangrawit, 1990, hlm. 7–8). Adegan IX dan adegan X merupakan *sanggit* Purbo Asmoro. Adegan XI dan adegan XII merupakan *sanggit* Purbo Asmoro yang diadaptasi dari lakon *Sengkan–Turunan* dalam *Pustaka Raja Purwa* (Probohardjono, 1989, hlm. 59).

3. Analisis Korelasi Antartokoh

Berdasarkan struktur adegan, terdapat lima jenis peran tokoh, yakni tokoh utama, tokoh pendukung tokoh utama, tokoh

Diagram. Korelasi Antartokoh dalam lakon *Dumadiné Gamelan*
(Sumber: Diagram oleh Sugeng Nugroho)



antagonis, tokoh pendukung tokoh antagonis, dan tokoh peran pembantu.

Tokoh utama dalam lakon *Dumadiné Gamelan* yaitu Prabu Kano. Tokoh ini menduduki peran penting dalam keseluruhan lakon. Tokoh pendukung tokoh utama terdapat dua lapis. Tokoh pendukung lapis pertama, adalah tokoh-tokoh yang berperan secara langsung mendukung tokoh utama, terdiri atas Batara Indra, Turunan, Garuda Bri-brahma, Begawan Srita, Patih Jakapuring, Ki Redi, dan Ki Resa. Adapun tokoh pendukung lapis kedua, adalah tokoh-tokoh yang berperan secara tidak langsung mendukung tokoh utama, terdiri atas Batara Guru, Batara Narada, Batara Kamajaya, Batara Sambo, Batara Brama, Batara Bayu, Batara Gana, Empu Ramayadi, dan Empu Anggajali.

Tokoh antagonis di dalam lakon ini terdiri

atas Kala Gumarang dan Prabu Kalandaru. Tokoh pendukung tokoh antagonis terdiri atas Pandita Yaksa, Patih Wiyanjana, dan pasukan Pidanadani. Tokoh pelengkap cerita terdiri atas dua *gandarwa* penabuh Gamelan Lokananta, Dewi Srigati, Dewi Sri Darmanastuti, landak, ular sawah, Gareng, Petruk, dan Bagong.

Korelasi antartokoh dalam lakon *Dumadiné Gamelan* dapat dilihat pada Diagram berikut ini.

4. Analisis Tema dan Amanat

Tema lakon *Dumadiné Gamelan* adalah pelestarian dan pengembangan seni budaya tradisi. Hal ini tercermin dari tindakan Batara Indra untuk membuat Gamelan Saléndra dan tindakan Prabu Kano untuk mengembangkan perangkat Gamelan Saléndra hingga dimiliki oleh banyak orang. Adapun amanatnya, bahwa niat baik yang disertai tekad besar, kerja keras, dan bersungguh-sungguh, akan menghasilkan karya budaya yang berguna bagi kemaslahatan manusia.

Garap Pakeliran

1. Penggarap

Purbo Asmoro sebagai penggarap *pakeliran* memiliki modal kesenimanannya yang mumpuni. Meskipun penguasaan teknik *pakeliran*-nya tidak ada yang menonjol, tetapi merata pada semua unsur *garap pakeliran*, meliputi wacana *pakeliran (catur)*, ragam gerak wayang (*sabet*), nyanyian dalang (*sulukan, kombangan, dan tembang*), teknik sepakan *keprak (keprakan)*, teknik pukulan *cempala (dhodhogan)*, dan ragam *garap musik pakeliran (gending)*.

Kepiawaiannya menciptakan lakon ‘baru’ tidak diragukan. Terbukti, dalam kurun waktu empat tahun, tidak kurang dari sepuluh lakon

baru yang diciptakan dan disajikan dalam *pakeliran*-nya, antara lain lakon *Adam–Hawa* (20 Juni 2019), *Banjaran Cakil* (14 Mei 2020), *Banjaran Limbuk* (21 Mei 2020), *Dumadiné Jeneng Dina Jawa* (18 September 2020), *Lairé Bathara Guru* (15 Mei 2021), *Dumadiné Narada* (28 Agustus 2021), *Tamba Teka Lara Lunga* (28 September 2021), *Banjaran Candhabirawa* (23 Desember 2021), *Wayang Urip* (27 Februari 2022), *Réyog Ponorogo* (15 April 2022), *Sang Bathara Sambo “Prahara Suralaya”* (24 Agustus 2022), dan *Gadjah Mada* (16 Desember 2022).



Gambar 4. Para pengrawit Jawa
(Sumber: Screenshot Purbo Asmoro Official, 2022)



Gambar 5. Para pengrawit Bali
(Sumber: Screenshot Purbo Asmoro Official, 2022)



Gambar 6. Para pengrawit Minang
(Sumber: Screenshot Purbo Asmoro Official, 2022)

Semua *pakeliran* tersebut ditayangkan melalui kanal *YouTube* Purbo Asmoro Official.

Pakeliran lakon *Dumadiné Gamelan* yang dijadikan objek penelitian ini didukung oleh seratus orang *pengrawit* dan enam *swarawati*, yang terbagi dalam tiga kelompok: karawitan Jawa (lihat Gambar 4), karawitan Bali (lihat Gambar 5), dan karawitan Minang (lihat Gambar 6). Mereka selain berasal dari grup Karawitan Mayangkara pimpinan Purbo Asmoro dan para *pengrawit* profesional, juga dari Institut Seni Indonesia Surakarta.

Proses penggarapan *pakeliran* diawali dengan penyusunan kerangka lakon (*balungan lakon*) *Dumadiné Gamelan* oleh Purbo Asmoro. Selanjutnya, Purbo Asmoro menentukan repertoar gending untuk setiap adegan dan peristiwa *pakeliran*. Tahap berikutnya yakni penuangan *sanggit* lakon ke dalam *garap pakeliran* bersama dengan para *pengrawit*, *wiraswara*, dan *swarawati*. Oleh karena para musisi dan vokalis tersebut telah menguasai berbagai ragam *garap* musikal, maka meskipun proses latihannya hanya dilakukan satu kali pada beberapa jam sebelum pentas, mereka mampu mendukung *garap pakeliran* Purbo Asmoro yang sangat rumit.

2. Materi *Garap*

Materi atau unsur *garap pakeliran* yang terkait dengan *sanggit* lakon terdiri atas *catur*, *sabet*, gending, dan *sulukan*. Semua unsur *garap pakeliran* tersebut saling mendukung dan saling mengisi, membentuk satu kesatuan sajian *pakeliran* (Nugroho, 2012, hlm. 49–50).

Catur yang disajikan dalam *pakeliran* lakon *Dumadiné Gamelan* terdiri atas *janturan* dan *ginem*. *Janturan* adalah narasi dalang yang disertai alunan gending dengan volume lembut (*sirepan*), sedangkan *ginem* adalah

dialog/ monolog tokoh wayang. Dalam *garap lakon Dumadiné Gamelan*, Purbo Asmoro tidak menyajikan *pocapan*, yakni narasi dalang tanpa disertai alunan gending sebagaimana yang biasa terjadi di kalangan pedalangan pada umumnya.

Janturan disajikan sebanyak tiga kali, yakni *janturan* peristiwa pada saat Batara Indra terpukau oleh alunan suara Gamelan Lokananta, *janturan* peristiwa pada proses pembuatan Gamelan Saléndra, dan *janturan* peristiwa pada saat Garuda Bribrahma meratapi *sauran* yang jatuh dari cengkeramannya akibat berebut dengan Kala Gumarang. Berikut ini salah satu *janturan* peristiwa, pada saat Batara Indra terpukau oleh alunan suara Gamelan Lokananta.

*Gumontang swara raras, reracikaning tetabuhan
anganyut-anyut, nyipta swasana sengsem. Ing
nggegana datan ana wujudé, nanging éndahé
lelagon handudut rasa, rumesep rumasuk
kalbu, hambuka pangangen-angen katut kapilut
lumebu jagading kaéndahan. Éndahing swanten
Gamelan Lokananta ingkang nyata muni ing
tawang tinabuh déning para gandarwa, kuwawa
nenangi cipta mulya, satemah kasengsem Sang
Bathara Indra ya Sang Hyang Bathara Surapati.
Hanenggih kasengsem dhateng swantening
gendhing dahat dènira ngresepi. Jumeneng
hanjegreg datan mobah datan mosik, hamung
karasa tentrem katut langening swara Gamelan
Lokananta ingkang satuhu ngédap-édapi. Wus
wola-wali marambah makaping mèh saben
wanci Sang Hyang Indra tansah mirengaken,
saya sru dènira lam-lamen nyurasa rasaning
tetabuhan kaswargan ingkang nyata bangkit
matwèh tentreming batin.*

(Suara bergema menakjubkan, pukulan nada-nadanya enak didengar. Di angkasa tidak berwujud, tetapi alunan lagunya menyayat hati, hingga membuka alam bayangan penuh keindahan. Kenikmatan suara Gamelan Lokananta di angkasa yang ditabuh oleh para *gandarwa*, mampu membangkitkan rasa estetik Batara Indra atau Batara Surapati. Ia berdiri tak bergeming, terpukau oleh alunan Gamelan Lokananta yang sungguh mempesona. Telah berulang kali Batara Indra mendengarkan, ia semakin takjub oleh alunan nada-nada gamelan kahyangan yang benar-benar menenteramkan hati.)

Teks *janturan* tersebut di samping banyak menggunakan kata-kata arkais, juga rangkaian kalimatnya puitis, sehingga makna artistik *janturan* dapat menyentuh hayatan para penikmat pertunjukan wayang.

Purbo Asmoro kerap menyajikan dialog tokoh wayang yang disertai alunan gamelan dengan volume lembut (*sirepan*), dimaksudkan untuk mempertebal nuansa dramatis sebuah adegan. Hal itu jarang dilakukan oleh para dalang pada umumnya.

Sabet Purbo Asmoro selain bersifat representatif, yakni merepresentasikan gerak-gerik keseharian manusia atau binatang, juga bersifat tematik, yakni menggambarkan tema-tema tertentu. *Sabet* tematik ini antara lain disajikan untuk menggambarkan Batara Indra menikmati alunan Gamelan Lokananta yang berbunyi di angkasa. Juga pada proses pembuatan Gamelan Saléndra oleh para dewa.

Gending pendukung *pakeliran*-nya selain beragam, juga bersifat menjelajah berbagai gaya karawitan tradisi Nusantara. Misalnya, untuk mendukung adegan dua *gandarwa*

yang hendak menghadang Ramayadi dan Anggajali, disajikan gending *Rumah Gadang* (karawitan Minang), dilanjutkan *Lancarlan Bondhèt, laras pélog* (perpaduan karawitan Jawa dan karawitan Bali). Untuk mendukung adegan pembuatan Gamelan Lokananta, disajikan *Gegilak* (karawitan Bali), dilanjutkan *Sampak, laras pélog pathet nem* (karawitan Surakarta). Untuk mendukung adegan Kala Gumarang mencari gamelan *gethok gethopyok* atas permintaan Dewi Srigati, disajikan *Jèkdongan* (karawitan Jawa Timur).

Penjelajahan ragam *garap* karawitan tampak jelas pada saat adegan intermezo (*gara-gara*). Pada adegan ini disajikan berbagai gending, meliputi: musik talempong (Minang), *Kicir-kicir* (Sunda), *Éling-éling* (Banyumas), *Lagon Gembiraloka* (Yogyakarta), *Jineman Uller Kambang* (Surakarta), *Jula-juli* (Jawa Timur), *Gelang Alit* (Banyuwangi), dan *Baléganjur* (Bali).

Sulukan yang disajikan Purbo Asmoro sesuai dengan fungsinya, yakni membangun, menciptakan, dan/ atau mendukung suasana *pakeliran* (Nugroho, 2012, hlm. 438)). Purbo Asmoro tidak hanya menyajikan *sulukan* gaya Surakarta dengan berbagai *céngkok* pedalangan, tetapi juga *sulukan* gaya Yogyakarta dan *sulukan* Jawa Timuran.

3. Bentuk *Garap*

Format *pakeliran Dumadiné Gamelan* secara keseluruhan mirip *pakeliran* konvensional gaya Surakarta, yakni dibagi dalam tiga babak atau *pathet*, meliputi *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Meskipun demikian, *garap pakeliran*-nya, baik struktur adegan maupun *garap* gending, mengacu *garap pakeliran* padat. Peralihan antaradegan tanpa diawali dengan narasi dalang (*pocapan* peralihan)

sebagaimana *pakeliran* konvensional, tetapi ada yang dilakukan melalui isyarat dalang berupa gerak figur atau tokoh wayang, dan ada yang dilakukan melalui isyarat peralihan gending.

Pada bagian *pathet nem* terdapat satu adegan, yakni adegan Kerajaan Purwacarita, yang menggunakan *setting* dua panggung pertunjukan; panggung wayang orang dan panggung wayang kulit. Diawali adegan wayang orang tokoh Prabu Kano menerima kehadiran Batara Indra (lihat Gambar 7), dilanjutkan adegan wayang kulit dengan tokoh Prabu Kano dan Batara Indra.



Gambar 7. Wayang orang tokoh Prabu Kano (kiri) menerima kehadiran Batara Indra (kanan) (Sumber: Screenshot Purbo Asmoro Official, 2022)

Seberapa jauh perbedaan antara format *pakeliran* lakon *Dumadiné* Gamelan dan format *pakeliran* konvensional gaya Surakarta, dapat dilihat pada Tabel Perbandingan Struktur *Pakeliran* di bawah ini.

Tabel. Perbandingan Struktur *Pakeliran*

<i>Pakeliran Lakon Dumadiné Gamelan</i>	<i>Pakeliran Konvensional Gaya Surakarta</i>
<i>Pathet Nem</i>	<i>Pathet Nem</i>
1. Prolog (gending: <i>Lokananta, sléndro nem</i>)	
2. Kahyangan Indraloka (gending: <i>Ayak-ayak, sléndro nem</i>) – Budhalan	1. <i>Jejer</i> (gending: <i>Karawitan, sléndro nem; Kawit, sléndro nem; Kabor, sléndro nem</i>) – Bedholan
3. Tengah Perjalanan (gending: <i>Rumah Gadang</i> [talempong], dilanjutkan <i>Lancaran Bondhèt, pélog nem</i> [perpaduan gamelan Jawa dan gamelan Bali]) – Perang	2. Adegan Kedhatonan (gending: <i>Titipati sléndro nem; Gandrungmangu, sléndro nem; Tunjung Karoban, sléndro nem; Damarkèli, sléndro manyura; dsb.</i>) – Intermezo
4. Pembuatan Gamelan Saléndra (gending: komposisi [karawitan Bali], dilanjutkan <i>Génjong Goling, pélog nem</i>)	3. Adegan <i>Paséban Jawi</i> (gending: <i>Kedhaton Bentar, sléndro nem; Capang, sléndro nem; Semukirang, sléndro nem; dsb.</i>) – Budhalan
5. Madyaganthang (gending: <i>Gegilak</i> [karawitan Bali], dilanjutkan <i>Ladrang Balabak, pélog nem</i>)	4. Perang <i>Ampyak</i>
6. Tengah Perjalanan (gending: <i>Lancaran Hérodès, pélog nem</i>) – Perang Gagal	5. Adegan <i>Sabrang</i> (gending: <i>Lana, sléndro nem; Majemuk, sléndro nem; dsb.</i>) – Budhalan
7. Tengah Hutan (gending: <i>Palaran Pangkur, sléndro nem</i>)	6. Perang Gagal
8. Kerajaan Purwacarita (wayang orang – wayang kulit) (gending: <i>Ayak-ayak Mangu, pélog lima</i> , dilanjutkan <i>Srepeg</i> , menjadi <i>Ayak-ayak, pélog nem</i>)	7. Adegan <i>Sabrang Rangkep</i> (gending: <i>Udan Soré, sléndro nem; Lokananta, sléndro nem; dsb.</i>) – Budhalan
<i>Pathet Sanga</i>	<i>Pathet Sanga</i>
1. Karang Padésan (gending: <i>Ketawang Subakastawa Winangun, pélog nem</i>)	
2. Tengah Perjalanan (gending: <i>Jèkdongan</i> [karawitan Jawa Timur])	

3. <i>Gara-gara</i> (Intermezo) (sajian gending: musik talempong [Minang], <i>Kicir-kicir</i> [Sunda], <i>Éling-éling</i> [Banyumas], <i>Lagon Gembiraloka</i> [Yogyakarta], <i>Jineman Uler Kambang</i> [Surakarta], <i>Jula-juli</i> [Jawa Timur], <i>Gelang Alit</i> [Banyuwangi], dan <i>Baléganjur</i> [Bali]).	1. <i>Gara-gara</i> (Intermezo)
4. Kerajaan Purwacarita (gending: <i>Ketawang Dhendhagedhé</i> , <i>sléndro sanga</i>)	2. Adegan <i>Sanga Sepisan</i> (gending: <i>Gambirsawit</i> , <i>sléndro sanga</i> ; <i>Gandakusuma</i> , <i>sléndro sanga</i> ; <i>Lagudhenpel</i> , <i>sléndro sanga</i> ; dsb.)
5. Perang <i>Sintrèn</i>	3. Adegan Tengah Hutan (gending: <i>Jangkrik Génggong</i> , <i>sléndro sanga</i> ; <i>Kagok Madura</i> , <i>sléndro sanga</i> ; <i>Babat Kenceng</i> , <i>sléndro sanga</i>)
6. Keputrèn Purwacarita (gending: <i>Onang-onang</i> , <i>sléndro sanga</i> , dilanjutkan <i>Ayak-ayak</i> , <i>sléndro manyura</i>)	4. Perang <i>Kembang</i>
	5. Adegan <i>Sintrèn</i> (gending: <i>Gandrung Mangungkung</i> , <i>sléndro sanga</i> ; <i>Laler Mengeng</i> , <i>sléndro sanga</i> ; <i>Renjep</i> , <i>sléndro sanga</i> ; dsb.)
	6. Perang <i>Sintrèn</i>
<i>Pathet Manyura</i>	<i>Pathet Manyura</i>
1. Taman Purwacarita (gending: <i>Ketawang Brangtamentul</i> , <i>sléndro manyura</i>)	1. Adegan <i>Manyura Sepisan</i> (gending: <i>Kutut Manggung</i> , <i>sléndro manyura</i> ; <i>Pucung</i> , <i>sléndro manyura</i> ; <i>Bujangga Nom</i> , <i>sléndro manyura</i>)
2. Kerajaan Pidanadani (gending: <i>Bang-bang Wétan</i> , <i>sléndro manyura</i>)	2. Adegan <i>Manyura Pindho</i> (gending: <i>Ramyang</i> , <i>sléndro manyura</i> ; <i>Montro</i> , <i>sléndro manyura</i>)
3. Perang <i>Manyura</i>	3. Perang <i>Manyura</i>
4. Kerajaan Purwacarita (gending: <i>Sampak</i> , <i>sléndro manyura</i>)	4. Adegan <i>Manyura Ping Telu</i> (gending: <i>Lagudhempel</i> , <i>sléndro manyura</i> ; <i>Bang-bang Wétan</i> , <i>sléndro manyura</i>)
5. Pembuatan Gamelan (gending: komposisi [karawitan Bali])	5. Adegan <i>Manyura Ping Pat</i> (gending: <i>Ayak-ayak</i> , <i>sléndro manyura</i>)
6. Perang <i>Brubuh</i>	6. Perang <i>Brubuh</i>
7. Kerajaan Purwacarita (gending: <i>Sampak</i> , <i>sléndro manyura</i> , dilanjutkan <i>Ayak-ayak</i> , <i>sléndro manyura</i>)	7. Adegan <i>Pamungkas</i> (gending: <i>Ayak-ayak</i> , <i>sléndro manyura</i>)
(Official Purbo Asmoro, 2022)	(Nojowirongko, 1960, hlm. 34–44)

Berdasarkan Tabel tersebut di atas, lakon *Dumadiné Gamelan* gubahan dan sajian Purbo Asmoro banyak terdapat ‘penyimpangan’ dengan *pakeliran* konvensional, baik struktur adegan maupun penggunaan repertoar gending *pakeliran*. Hal itu menunjukkan adanya inovasi yang berupa penjelajahan gaya pedalangan dan *garap* pertunjukan, sehingga *pakeliran* tersebut dapat dikategorikan sebagai *pakeliran garap* (Emerson, 2017).

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di muka, dapat disimpulkan, bahwa penciptaan lakon wayang tidak selalu diadaptasi dari sumber-sumber cerita wayang (*Ramayana*, *Mahabharata*, *Pustaka Raja Purwa*, dan sebagainya), tetapi dapat diadaptasi dari berbagai cerita termasuk *babad* dan *gotèk*. Sebagaimana halnya lakon *Dumadiné Gamelan*, teks hipogram utamanya justru berasal dari *Wédhapradangga*, kemudian dikompilasi dengan *Serat Paramayoga*, *Pustaka*

Raja Purwa, dan *sanggit* Purbo Asmoro.

Sanggit lakon *Dumadiné* Gamelan meskipun beralur linier seperti halnya cerita bertutur atau dongeng, tetapi struktur adegannya memfokus pada tema lakon, yakni proses terciptanya gamelan. Unsur *garap pakeliran* Purbo Asmoro (*catur, sabet, sulukan, gending*) saling mendukung dan saling mengisi. Meskipun instrumen gamelannya bersifat kolosal dengan mengusung konsep Nusantara (yang diwakili oleh tradisi karawitan Minang, Sunda, Banyumas, Yogyakarta, Surakarta, Jawa Timur, Banyuwangi, dan Bali), tetapi interaksi *garap* antara karawitan dan *pakeliran* dapat terjalin dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, H. S. (2003). Ethnoart: Fenomenologi Seni untuk Indiginasi Seni. Dewa Ruci. *Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni Program Pascasarjana STSI Surakarta*, 1(3), 343–367.
- Ardiyasa, I. P., Wicaksandita, I. D. K., & Santika, S. N. G. A. (2022). Struktur Dramatik Pertunjukan Wayang Parwa Lakon *Erawan Rabi Oleh Dalang I Dewa Made Rai Mesi*. *Jurnal Damar Pedalangan*. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/damar/article/view/1867/671>
- Danaswara, I. P. G. B., Purnamawati, N. D., & Suidiana, I. K. (2022). Wayang Bondres Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Inovatif Cenk Blonk Kajian Bentuk, Fungsi, dan Makna. *Jurnal Damar Pedalangan*, 2(2), 9–9. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/damar/article/view/1859>
- Darmoko. (2020). *Wacana Kekuasaan dalam Wayang: Pergulatan Sanggit Politik dan Sanggit Estetik dalam Wayang Kulit Purwa Lakon Semar mBabar Jatidiri*. LSM Males Arts Studio Pusat Dokumentasi Seni Indonesia.
- Emerson, K. A. (2017). *Pembaharuan Wayang untuk Penonton Terkini, Gaya Pakeliran Garap Semalam Sajian Dramatik Ki Purbo Asmoro (1989–2017)*. ISI Press.
- Emerson, K. A. (2022). *Innovation, Style and Spectacle in Wayang: Purbo Asmoro and the Evolution of an Indonesian Performing Art*. NUS Press.
- Hadi, S. (2014). Konsep Apik Dalam Koreografi Wayang Babar. *Jurnal Kawistara*, 4(1). <https://doi.org/10.22146/KAWISTARA.5234>
- Intarti, R. D. (2020). “Kartisampéka” Trigantalpati dalam Lakon Wayang Gandamana Tundhung Ki Hadi Sugito (“Kartisampéka” Trigantalpati in Gandamana Tundhung Shadow Puppet Play Performance by Ki Hadi Sugito). *Wayang Nusantara: Journal of Puppetry*, 4(1), 12–21. <https://doi.org/10.24821/WAYANG.V4I1.3664>
- Junaidi. (2017). Leadership characters in shadow puppet show. *Harmonia, Journal of Arts Research and Education*, 17(2), 181–189. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v17i2.7731>
- Kats, J. (1923). *Het Javaansche Tooneel: Wajang Poerwa. Uitgave van de commissie voor de Volkslectuur*.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). *Qualitative data analysis: A sourcebook of a new methods*. Berverly Hills Sage Publication.
- Nojowirongko. (1960). *Serat Tuntunan*

- Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi Djilid I.* Tjabang Bagian Bahasa Djawatan Kebudayaan Departemen P.P. dan K.
- Nugroho, S. (2012). *Lakon Banjaran: Tabir dan Liku-likunya, Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta.* ISI Press.
- Paneli, D. W. W. (2017). Transformasi Pertunjukan Wayang Orang Komunitas Graha Seni Mustika Yuastina Surabaya. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 2(2), 74–97. <https://doi.org/10.17977/UM037V2I22017P74-97>
- Poerbatjaraka. (1964). *Kasusastran Djawi.* Djambatan.
- Pradjapangrawit, R. N. (1990). *Seratsujarahutawi riwayating gamelan Wedhapradangga (serat saking gotek). Jilid I-VI* (S. Hastanto, S. Nugroho, S. Sukidjo, & R. N. Renggosuhono (eds.)). STSI Surakarta dengan The Ford Foundation.
- Probohardjono, S. (1989). *Pakem Pedalangan Lampahan Wayang Purwa.* CV. Ratna.
- Ricklefs, M. C. (2008). *A History of Modern Indonesia since c. 1200.* Palgrave MacMillan.
- Riffaterre, M. (1984). *Semiotics of Poetry.* Indiana University Press.
- Rudita, I. M., & Astari, N. L. P. W. (2019). Struktur Dramatik Pertunjukan Drama Klasik Sanggar Teater Mini Lakon Dewa Ruci Kajian Bentuk dan Fungsi. *Widyanatya*, 1(1), 51–59. <https://doi.org/10.32795/WIDYANATYA.V1I1.270>
- Santoso, S. A., & Harpawati, T. (2020). Pertunjukan Wayang Kulit Madya Lakon Aji Pamasa Sanggit Ki Purbo Asmoro. *Wayang Nusantara: Journal of Puppetry*, 4(2), 56–70. <https://doi.org/10.24821/WAYANG.V4I2.3804>
- Sastroamidjojo, A. S. (1964). *Renungan tentang Pertundjukan Wayang Kulit.* Kinta.
- Sudarko. (2003). *Pakeliran Padat Pembentukan dan Penyebaran.* Citra Etnika.
- Sudiana, I. K. (2019). Peluang Kreatifitas Pertunjukan Wayang Kulit Bali dalam Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Fakultas Seni Pertunjukan*, 91–96. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/seminarFSP/article/view/21>
- Sudiana, I. K. (2022). Kreativitas Tata Cahaya Modern Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Bali Masa Kini. *Jurnal Syntax Fusion*, 2(12), 858–869. <https://doi.org/10.54543/FUSION.V2I12.227>
- Sugita, I. W., & Pastika, I. G. T. (2021). Inovasi Seni Pertunjukan Drama Gong Pada Era Digital. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(3), 342–349. <https://doi.org/10.31091/MUDRA.V36I3.1492>
- Sumanto. (2002). Konsep Lakon Wayang Gaya Surakarta. *Dewaruci, Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 1(2), 193–207.
- Sunardi, Kuwato, & Sudarsono. (2018). Karya Cipta Pertunjukan Wayang Perjuangan Sebagai Penguatan Pendidikan Bela Negara. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 232–241. <https://doi.org/10.31091/MUDRA.V33I2.363>
- Teeuw, A. (1983). *Membaca dan Menilai Sastra.* Gramedia.
- UNESCO, K. (2021). *Gamelan ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda UNESCO – KWRI UNESCO | Delegasi Tetap Republik Indonesia untuk UNESCO.* 2021. <https://kwriu.kemdikbud.go.id/berita/gamelan-ditetapkan-sebagai-warisan-budaya-tak-benda-unesco/>
- Wibowo, A., Priyatna, A., & Sobarna, C.

- (2019). Modifikasi Wayang Topeng Malangan di Padepokan Asmoro Bangun, Kedungmonggo Pakisaji, Malang. *Panggung*, 29(3). <https://doi.org/10.26742/PANGGUNG.V29I3.1009>
- Widyastitieningrum, S. R., & Herdiani, E. (2023). Pelestarian Budaya Jawa: Inovasi dalam Bentuk Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari. *Panggung*, 33(1), 58–71. <https://doi.org/10.26742/PANGGUNG.V33I1.1752>
- Wrahatnala, B. (2021). Inovasi dan Pembauran Genre dalam Pertunjukan Keroncong Wayang Gendut. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 22(2), 69–79. <https://journal.isi.ac.id/index.php/resital/article/view/5180>
- Zustiyantoro, D., Nuryatin, A., Supriyanto, T., & Doyin, M. (2022). Luwes and Philosophical: Dewaruci Puppet Performance in Suryomentaram's Kasampurnan Concept. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 22(2), 418–433. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v22i2.39209>

Data Audio-Visual

- Official Purbo Asmoro. (2022). *KOLOSALKIPURBO ASMORO - LAKON DUMADINE GAMELAN* - YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hUtsMqwI7cA&t=757s>