

**GAMELAN, DRAMA TARI,  
D A N  
KOMEDI JAWA**

Disunting Oleh :

**Soedarsono**

**Djoko Soekiman**

**Retna Astuti**



Direktorat  
Kebudayaan

---

Diterbitkan oleh

**Proyek Penelitian dan Pengkajian  
Kebudayaan Nusantara (Javanologi)**

**Direktorat Jendral Kebudayaan**

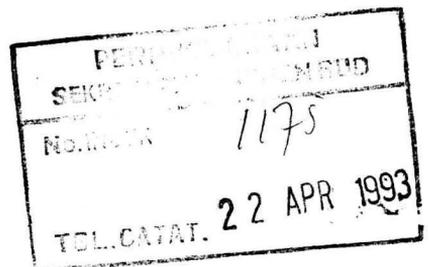
**Departemen Pendidikan dan Kebudayaan**

**1984/1985**

740.2 GAM

# GAMELAN, DRAMA TARI, D A N KOMEDI JAWA

Disunting Oleh :  
**Soedarsono**  
**Djoko Soekiman**  
**Retna Astuti**



---

Diterbitkan oleh  
**Proyek Penelitian dan Pengkajian**  
**Kebudayaan Nusantara (Javanologi)**  
**Direktorat Jendral Kebudayaan**  
**Departemen Pendidikan dan Kebudayaan**  
**1984/1985**

## KATA PENGANTAR

Penerbitan berjudul *Gamelan, Drama Tari, dan Komedi Jawa* merupakan edisi dari empat makalah yang disajikan pada ceramah mingguan yang diselenggarakan oleh Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi).

Artikel pertama berjudul *Membuat dan Merawat Gamelan* tulisan Ki Triyanto alias Mpu Triwiguno, menguraikan proses pembuatan gamelan Jawa beserta cara-cara perawatannya. Artikel kedua yang berjudul *Sejarah Visualisasi Karakter Dalam Tari Jawa Yogyakarta* menjelaskan pembagian tipe-tipe karakter pada *wayang wong* gaya Yogyakarta menjadi 21, yang didahului oleh analisa bermacam-macam bentuk gerak keseharian orang Jawa yang mendasari terciptanya tipe-tipe karakter tersebut.

Artikel ketiga yang ditulis oleh Handung Kus Sudyarsana berjudul *Kethoprak Kelilingan*. Artikel ini menelusuri sejarah terjadinya kethoprak sampai perkembangannya sekarang. Kebiasaan mengadakan pertunjukan di berbagai tempat yang tidak permanen menyebabkan jenis kethoprak ini sering mendapat nama Kethoprak Kelilingan. Kus Sudyarsana juga membeberkan berbagai bentuk produksi kethoprak dari yang besar, sedang, sampai kepada yang terkecil, sekaligus mengenai keadaan manajemen keuangannya. Artikel yang keempat ditulis oleh R. Soesanto Goenoprawiro (Pak Goeno) berjudul *Lawak, Teori dan Praktek Beserta Liku-Likunya*. Dengan sangat terperinci Pak Goeno menguraikan tata cara orang melawak, sekaligus persyaratan-persyaratan yang harus dimiliki oleh seorang pelawak, serta tata busana yang lazim dipakai. Secara terperinci pula dipaparkan bagaimana seorang pelawak tunggal, duet, trio, dan *omyokan* (kelompok) memulai lawaknya serta bagaimana mengakhirinya.

Terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada keempat penulis di atas, yang telah memberikan sumbangan yang sangat berharga kepada Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi).

Pimpinan Proyek berharap agar terbitan ini bisa bermanfaat bagi semua pecinta kebudayaan Jawa pada umumnya, khususnya bagi saudara-saudara yang berkecimpung dalam bidang Seni Pertunjukan.

Pemimpin Proyek

ttd

DR. SOEDARSONO

NIP. 130160538

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
1. Membuat dan Merawat Gamelan, oleh Ki Trimanto alias Mpu Triwiguno .....	vii
2. Sejarah Visualisasi Karakter Dalam Tari Jawa Yogyakarta oleh Soedarsono .....	31
3. Kethoprak Kelilingan oleh Handung Kus Sudyarsana .....	57
4. Lawak, Teori dan Praktek Beserta Liku-likunya, oleh R. Soesanto Goenoprawiro .....	83
Para Penulis .....	112

\*\*\*

**MEMBUAT DAN MERAWAT  
GAMELAN**

## I. PENDAHULUAN

Kertas Kerja ini kami beri judul "*Pembuatan Gamelan dan Cara Perawatannya*", karena :

- (a). Menurut hemat kami sampai sekarang belum ada penulisan tentang Pembuatan gamelan dan bagaimana cara-cara merawat gamelan agar tahan lama, sehingga sampai ratusan tahun tidak rusak. Juga, sebab pembuatan gamelan memang profesi kami.
- (b). Tentang perawatan gamelan sampai sekarang belum ditulis secara lengkap.

Kerajinan membuat gamelan merupakan pekerjaan yang sukar, pekerjaan yang besar resikonya, pekerjaan yang mendatangkan untung kecil, maka tentu jarang peminatnya. Begitulah kira-kira mengapa sekarang makin menyusut jumlah ahli membuat gamelan, bahkan dapat dihitung dengan jari tangan. Kami sebut saja jumlah yang sekarang masih hidup : Kartowiguno, umur 86 tahun di Solo; Resawiguno umur 70 tahun di Solo; Trimanto alias Triwiguno umur 52 tahun di Yogyakarta; Panut umur 50 tahun di Solo.

Ahli-ahli tersebut dua di antaranya sudah tua. Mengingat kebudayaan membuat gamelan cuma dilakukan oleh bangsa Indonesia, kiranya tidak latah apabila hal ini kami sajikan menjadi suatu makalah untuk mendapat perhatian para cerdik pandai atau dari para budayawan agar kebudayaan ini dapat dilestarikan.

Mengingat juga bahwa kelestarian kebudayaan bangsa sudah diamanatkan dalam GBHN, mungkinkah keahlian membuat gamelan dirintis secara formal. Kami kira tanpa bantuan dari semua pihak cabang kebudayaan ini akan punah. Secara normatif, kriteria seorang ahli atau Mpu pembuat gamelan, adalah sebagai berikut :

- (a). Ia ahli metallurgi perunggu;
- (b). Ia ahli teknik pembuatan gamelan perunggu;
- (c). Ia ahli memberi suara/nada unit-unit gamelan yang dimaksud (*nglaras gamelan*).

Dengan kata lain ia sudah memiliki "*Triwiguna*". *Tri* = tiga; *wi* = tinggi; *guna* = ilmu pengetahuan. Ia sudah memiliki tiga ilmu tinggi yang dituntut untuk membuat gamelan.

Kesulitan-kesulitan pembuatan gamelan yang pokok ialah resiko kesehatan, resiko kegagalan dalam pembuatan, dan permodalan besar yang mengendap lama.

Dengan perkataan lain gamelan sukar dipasarkan.

Mengingat seseorang untuk mendapatkan predikat ahli dalam bidang tersebut di atas memerlukan keuletan, disamping ia punya bakat dan pengkhususan waktu yang lama – katakan kira-kira 20 tahun ke atas – baru ada kemungkinan ia menjadi seorang ahli pembuatan gamelan, maka apa tidak ada penghargaan resmi dalam jajaran ilmuwan atau budayawan ? Sebagai contoh kami sendiri. Sejak kecil kami sudah tertarik kepada cara-cara pembuatan gamelan yang dilakukan ayah (Kartowiguno yang kami sebutkan di atas). Tahun 1947 kami tamat SD, tahun 1952 tamat SGB, tahun 1956 tamat SGA, tahun 1960 tamat PGSLP. Waktu-waktu libur selama pendidikan-pendidikan itu kami gunakan untuk menekuni cara-cara pembuatan gamelan. Setelah tamat PGSLP tahun 1960 kami tidak mengikuti kuliah di suatu perguruan tinggi, tetapi waktu-waktu sehabis dinas mengajar kami gunakan untuk menekuni cara-cara pembuatan gamelan. Tahun 1980 kami baru mendapat predikat ahli membuat gamelan, meskipun predikat ahli itu pemberian dari masyarakat. Namun demikian predikat ahli secara resmi, siapa yang memikirkan ? Kiranya hal ini perlu menjadi catatan Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan (Proyek Javanologi). Bukan berarti kami minta dihargai, namun hal ini dapat sebagai perangsang terutama generasi muda agar mau menekuni dan mengembangkan bakatnya di luar pendidikan formal, sehingga ia menjadi ahli karena belajar sendiri.

Biasanya suatu pekerjaan yang beresiko besar hasil keuntungannya-pun besar. Namun tidak demikian untuk pembuatan gamelan. Di bawah ini akan kami terangkan liku-likunya.

**Pertama:** Resiko Kesehatan. Peralatan untuk membuat gamelan masih sangat sederhana. Meskipun sekarang sudah abad teknologi modern, namun sampai sekarang pembuatan gamelan dengan alat modern belum bisa. LIPI pernah mencoba akan memodernisasi peralatan untuk membuat gamelan, namun sampai sekarang belum berhasil. Seorang ahli membuat gamelan akan menghadapi resiko lekas buta. Perunggu yang akan ditempa mesti dibakar dulu sampai membara. Selama pembakaran perunggu ini Mpu mesti selalu memandang sinar api besar dan menyilaikan sebagai pemanas perunggu. Batas perunggu yang membara-mampu-tempa, Mpu harus mengetahui dengan mata telanjang, pakai kaca

mata las tidak bisa. Apabila Mpu memakai kaca mata las, batas kemarahan perunggu mampu-tempa tidak dapat diketahui.

**Kedua** : seorang ahli pembuat gamelan akan menghadapi resiko lekas tuli. Selama pekerjaan menempa perunggu, telinga Mpu dalam keadaan tidak bisa ditutup. Sebab apabila telinga Mpu ditutup, tidak bisa mengetahui ketebalan badan gamelan. Padahal tebal-tipis badan gamelan perlu diatur agar sesuai nada gamelan yang dimaksud. Bunyi palu yang menggebu-gebu dan melengking-lengking itu diketahui Mpu sebagai tanda tebal dan tipisnya badan gamelan. Nada gamelan sebagian besar ditentukan oleh ketebalan perunggu badan gamelan dan bentuknya. Untuk membentuk badan gamelan mesti ditempa dan bunyi yang menggebu-gebu dan melengking-lengking ini mesti didengar. Inilah penyebab Mpu lekas tuli.

**Ketiga** : Resiko Mpu gamelan lekas menderita kelumpuhan tangan. Pada waktu gamelan ditempa mesti dipegang dengan sapit. Sapit yang digunakan sewaktu perunggu ditempa harus ditahan kuat-kuat. Kemampuan tangan untuk menahan getaran perunggu yang ditempa terbatas. Dalam hal ini tangan selalu bekerja melebihi batas kemampuannya. Maka resiko kelumpuhan tangan segera datang.

**Keempat** : Resiko sesak napas. Mpu gamelan kebanyakan lekas menderita sesak napas. Coba bayangkan Mpu pembuat gamelan selalu bekerja pada udara kotor. Dalam waktu pekerjaan ini berlangsung Mpu tidak menggunakan masker. Waktu bekerja berat mesti napas harus keluar masuk besar juga. Memakai masker akan mengganggu keluar-masuk pernapasan yang besar tadi. Akibatnya Mpu tidak mau memakai masker. Akibat selanjutnya banyak debu masuk paru-paru. Mpu segera menderita sesak napas.

**Kelima** : Resiko hasil produksi tidak lekas terjual. Seandainya Bank memberi permodalan dengan bunga relatif rendah, hal inipun belum bisa menjamin kehidupan dan kelangsungan hidup kerajinan membuat gamelan. Hasil produksi belum bisa terjual, bunga uang pinjaman harus sudah dibayar. Untuk kewajiban membayar bunga uang pinjaman, gamelan mesti dibanting harganya kepada yang punya uang. Hal ini pengrajin makin terjerat, sedang orang yang punya uang makin kaya sebab gamelan bisa dijual mahal. Jeritan pengrajin gamelan yang ingin melestarikan kebudayaan *adi luhung* ini semoga didengar oleh pihak-pihak yang punya kewajiban membina.

Sebenarnya apa dan bagaimana cara membuat gamelan belum luas diketahui oleh masyarakat kita. Oleh karena itu kami mencoba :

- (a). Mengutarakan data-data cara membuat dan perawatan gamelan cara lisan.
- (b). Mengutarakan catatan data-data pembuatan gamelan berdasarkan pengalaman bertahun-tahun dalam pembuatan gamelan.
- (c). Untuk mendapatkan masukan dari hadirin/pendengar.
- (d). Turut menyumbangkan pikiran dan pengertian tentang pembuatan gamelan pada Proyek Javanologi.

## II. GAMELAN DAN SEJARAHNYA

### A. Sejarah Singkat.

*Gamelan* adalah alat kesenian tradisional Indonesia. Arti kata *gamelan*, sampai sekarang masih dalam dugaan-dugaan. Mungkin juga kata *gamelan* terjadi dari pergeseran atau perkembangan dari kata *gembel*. *Gembel* adalah alat untuk memukul. Karena cara membunyikan instrumen itu dengan dipukul-pukul. Barang yang sering dipukul namanya pukulan, barang yang sering diketok namanya ketokan atau kentongan, barang yang sering digembel namanya *gembelan*. Kata *gembelan* ini bergeser atau berkembang menjadi *gamelan*. Mungkin juga karena cara membuat gamelan itu adalah perunggu yang dipukul-pukul atau dipalu atau digembel, maka benda yang sering dibuat dengan cara digembel namanya *gembelan*, benda yang sering dikumpul-kumpulkan namanya *kempelan* dan seterusnya *gembelan* berkembang menjadi *gamelan*. Dengan kata lain *Gamelan* adalah suatu benda hasil dari benda itu *digembel-gembel* atau dipukul-pukul.

2.000 tahun SM, bahkan 5.000 tahun SM di lembah Tigris dan Mesopotania – antara sungai Tigris dan sungai Euphrat, sekarang termasuk negara Irak sudah berkembang kebudayaan cor perunggu. Dari daerah tersebut kebudayaan itu berkembang ke timur sampai Tiongkok dan ke barat sampai Mesir, Yunani, dan Europa.

Perunggu adalah logam paduan antara tembaga (Cu) dengan timah putih (Sn); logam paduan ini tahan tempa apabila perbandingan campuran antara Sn : Cu = 3 : 10. Karena istilah perbandingan itu belum dikenal oleh nenek moyang kita, maka mereka cuma berkata "asal campuran itu gasa", ia sudah dapat ditempa, karena bahasa itu berkembang, maka kata *ga – sa* bergeser menjadi *gangsaa*. Namun praduga selalu ada. Mungkin kata *gangsaa* itu yang dimaksud oleh nenek moyang adalah unsur campurannya, yaitu *ga = tembaga*, *sa = rejasaa*. Jadi *gangsaa* itu adalah perkembangan kata atau singkatan dari kata tembaga dicampur rejasaa. Jadi kata *gangsaa* menunjukkan bahan (unsur) yang dicampur, sekaligus menunjukkan perbandingan unsur tersebut. Sudah barang tentu perbandingan itu tidak mutlak, mengingat kemurnian tembaga dan kemurnian rejasaa

(timah putih) sangat relatif. Biasanya Sn-nya dikurangi sedikit, mengingat harganya mahal. Bagi orang yang berpengalaman tentang perunggu mesti tahu bahwa Sn-nya kurang. Memang apabila Sn-nya kurang maka warna perunggu agak kemerah-merahan, lagi pula suaranya kurang nyaring. Apabila demikian campuran logam paduan ini, maka orang mengatakan kualitas perunggu ini kurang baik. Biasanya apabila pembeli berani dengan harga tinggi, campuran logam paduan itu tepat, bahkan Sn-nya agak dilebihi sedikit. Suara logam paduan yang agak kelebihan Sn-nya nyaring, namun agak sukar dibentuk. Rupa logam paduan yang agak kelebihan Sn-nya agak keputih-putihan. Orang yang tahu hal ini berkata "kualitas perunggu ini baik". Logam paduan ini apabila dipanasi sampai mencapai temperatur  $\pm 350^{\circ}\text{C}$  ia mampu tempa. Batas temperatur logam paduan ini mampu tempa dikatakan "proses egean mealt". Logam paduan ini apabila bertemperatur lebih dari proses egean mealt ia tidak dapat ditempa (ia tidak mampu tempa), begitu sebaliknya apabila logam paduan ini bertemperatur kurang dari proses egean mealt juga tidak mampu tempa. Kelakuan logam paduan ini rupanya sudah dikenal oleh nenek moyang sejak  $\pm$  permulaan tahun Masehi. Karena sifat-sifat perunggu yang memberi kemudahan dan menyenangkan, antara lain : mudah dilebur (cair dalam  $\pm$  temperatur  $900^{\circ}\text{C}$ ), mudah dituangkan untuk dicetak, mudah dibentuk karena tahan tempa, bagus rupanya bila digosok bahkan bisa dijadikan cermin, maka tidak mengherankan apabila jenis logam ini menjadi komoditi umat manusia yang paling tua. Orang-orang Persi dan orang-orang Gujarat sejak dahulu terkenal sebagai pedagang logam paduan ini ke timur diterima oleh pedagang-pedagang Tiongkok. Pedagang-pedagang Tiongkok inilah rupa-rupanya sebagai pedagang logam paduan di kepulauan Nusantara ini, sambil memperkenalkan mata uang yang berlaku di Tiongkok. Kemungkinan sistim perdagangan yang paling tua adalah sistim barter. Mula-mula pedagang Tiongkok mempromosikan logam paduan ini yang sudah dibudidayakan berupa mata uang, mata panah, kapak-kapak kecil, hiasan-hiasan, cermin-cermin, dan lain-lain. Penduduk Nusantara tertarik kepada benda-benda itu kemudian benda tersebut ditukar dengan macam-macam hasil hutan. Dari cerita mulut ke mulut rahasia pembuatan benda-benda tersebut diketahui penduduk Nusantara. Mata uang Tiongkokpun mendapat kepercayaan penduduk Nusantara. Transaksi benda-benda bukan barter lagi melainkan menggunakan mata uang logam paduan. Sudah barang tentu pertukaran kebudayaan terjadi termasuk kebudayaan perunggu. Tidak mengherankan pen-

duduk sepanjang pantai utara Sumatra, Sulawesi Selatan, pantai Utara Jawa mengembangkan kebudayaan perunggu. Diperkirakan kebudayaan perunggu di Nusantara ini berkembang pada permulaan tahun Masehi. Bukti-bukti perkembangan kebudayaan perunggu di Nusantara diketemukan di beberapa tempat di Sumatra, Sulawesi, di Jawa berupa benda-benda peninggalan seperti nekara perunggu, kapak perunggu, mata panah perunggu, juga patung kecil dari perunggu.

Ke Barat perunggu diperdagangkan oleh orang-orang Arab, ke Mesir, ke Yunani, ke Romawi. Di sana perunggu dibuat patung, anak panah, hiasan-hiasan, cermin-cermin, dan *beri* besar sebagai alat komando perang, juga genderang. Rupa-rupanya kebudayaan perunggu yang dibuat lempengan untuk alat bunyi-bunyian ini ditiru oleh orang-orang Tiongkok. Di Tiongkok lempeng-lempengan perunggu dijadikan alat bunyi-bunyian untuk upacara di kuil-kuil agama Sintho. Kebudayaan perunggu dijadikan lempengan untuk bunyi-bunyian ini sampai juga di Nusantara. Apakah alat macam *gamelan* ini yang di Nusantara akan berkembang menjadi *gamelan*? Sayang bukti-bukti perkembangan adanya *gamelan* di Nusantara tidak ada. Kami ingin mencoba menganalisa secara praduga sejarah perkembangan adanya *gamelan* di Nusantara kita ini. Kebudayaan membuat *gamelan* oleh nenek moyang kita memang sangat masyhur di dunia. Kebudayaan membuat *gamelan* di dunia cuma dimiliki oleh bangsa Indonesia. Namun bagaimana dan dari mana kebudayaan ini kita miliki, tidak ada prasasti-prasasti atau peninggalan-peninggalan sejarah yang kita temukan. Kebudayaan perunggu di Nusantara jelas datang dari Utara. Penduduk asli Nusantara kita ini sudah tidak ada. Yang ada hasil pembauran antara bangsa-bangsa pendatang dari Utara (bangsa-bangsa Munda dari India – Birma dan bangsa-bangsa dari lembah Tonkin Vietnam Utara) pindah secara evolusi baik melalui semenanjung Malaka maupun dengan rakit-rakit melalui kepulauan Philipina. Akhirnya bangsa tersebut membaur dengan penduduk asli Nusantara.

Bangsa-bangsa pendatang tadi sudah lebih dahulu mengenal kebudayaan perunggu. Telah diketemukan sebuah nekara di lembah Tonkin berumur 2.000 tahun SM. Pada nekara perunggu tergambar orang menari dan alat kesenian berupa gendang dan seruling, tetapi gambar *gamelan* tidak ada. Seandainya kebudayaan *gamelan* dari perunggu ini berasal dari sana mesti di sana ada peninggalan-peninggalan, setidaknya ada suatu prasasti yang menyebut-nyebut adanya *gamelan*. Namun kenyataannya tidak demikian.

Orang yang sudah membudidayakan perunggu sudah kenal sifat-sifat perunggu dan sudah mengenal bahwa lempengan perunggu itu dapat berbunyi nyaring. Bukti-bukti adanya lempengan perunggu yang dapat berbunyi nyaring di Tiongkok 2000 tahun SM sudah dikembangkan suatu alat upacara di kuil-kuil (upacara ritual) serupa simbal kecil. Cara membunyikan simbal itu dipegang kedua belah tangan masing-masing satu. Benda itu dibentur-benturkan dan menimbulkan bunyi nyaring. Alat upacara semacam ini sampai sekarang di Tiongkok masih dibuat orang. Mengingat bahwa bangsa Tiongkok adalah bangsa pedagang sejak dahulu kala, sudah barang tentu alat ini sudah dipromosikan di Nusantara sejak dahulu kala pula, katakan sejak pedagang-pedagang Tionghoa menginjak kepulauan Nusantara kira-kira permulaan tahun Masehi. Mengingat di daratan Asia tidak ada suatu kebudayaan perunggu yang berupa gamelan yang lebih tua dari pada kebudayaan membuat gamelan di Nusantara, maka kami berkesimpulan, kebudayaan membuat gamelan adalah asli kebudayaan nenek moyang kita di Nusantara ini. Namun bagaimana perkembangan pembuatan gamelan tidak ada prasasti yang mencatat. Kalau demikian halnya, adalah suatu kelalaian sejarah bagi nenek moyang kita.

Gamelan termasuk musik perkusif.

Perkembangan penggunaan gamelan : untuk upacara ritual (Etnis – Shamanisme), terus bersifat keagamaan (religious), sekarang gamelan untuk dakwah, pendidikan, media penerangan, dan lain-lain.

Boleh dikata zaman batu di Nusantara berakhir setelah kebudayaan perunggu masuk. Mengapa logam perunggu ini dibudidayakan terlebih dahulu dari pada logam besi ? Di atas sudah kami terangkan bahwa logam perunggu ini mudah dicor, mudah dibentuk, warnanya menarik. Alat untuk membudidayakan cukup sederhana. Peleburannya cukup dengan arang. Alat ladel (*kowi*) cukup dengan tanah liat, untuk mencekak cukup memakai batu. Dengan temperatur  $900^{\circ}\text{C}$  logam perunggu sudah cair. Dengan temperatur  $350^{\circ}\text{C}$  logam perunggu mampu tempa atau dapat dibentuk. Peninggalan-peninggalan kebudayaan dari perunggu tidak banyak kita temukan. Namun cukup bukti bahwa kebudayaan perunggu sudah menyebar di seluruh Nusantara. Adapun sebab tidak banyaknya kebudayaan perunggu kita temukan karena sifat-sifat perunggu itu sendiri, yaitu : mudah beroksidasi yang berakibat ia mudah dimakan karat. Warna karat perunggu hijau kebiru-biruan. Setelah perung-

gu habis dimakan karat tinggal sisa karat yang makin lama makin berubah warna menjadi coklat kemerah-merahan. Maka dari itu biasanya perunggu tua mereka lebur kembali, tidak peduli itu benda bersejarah atau bukan. Lagi pula perunggu yang tipis mudah pecah setelah ia berumur kira-kira 50 tahun ke atas. Kemungkinan dari pada benda ini habis dimakan karat, lebih baik lekas dilebur kembali. Mungkin cara inilah yang menyebabkan peninggalan kebudayaan perunggu tidak banyak kita temukan. Perunggu dipergunakan sebagai alat bunyi-bunyian untuk persembahan kepada roh nenek moyang.

Pada abad-abad permulaan Masehi kedatangan pedagang Tionghoa bukan saja sebagai misi dagang tetapi juga sebagai misi kebudayaan. Dalam jumpa dagang mereka saling bercerita tentang pengalaman mereka masing-masing, juga sampai pada hal kepercayaan. Dalam promosi alat bunyi-bunyian dari Tiongkok, ia mengatakan bahwa roh nenek moyang mereka senang kepada bunyi-bunyian. Mungkin cerita inilah yang menyebabkan nenek moyang kita sejak dahulu mengembangkan alat bunyi-bunyian untuk persembahan kepada roh-roh juga kepada arwah nenek moyang. Karena alat bunyi-bunyian dipergunakan demikian, maka alat-alat tersebut juga dikeramatkan. Perkembangan dari pada alat-alat inilah kemungkinan besar menjadi gamelan yang sekarang ini.

Namun bagaimana perkembangan dari pada bentuk gamelan tidak ada prasasti yang menyebut-nyebut. Apakah zaman kerajaan Purnawarman (Jawa Barat), Mulawarman (Kalimantan), kerajaan-kerajaan dari keluarga Sailendra sampai raja Tulodong & Wawa (Jawa Tengah) sudah ada alat kesenian macam gamelan meskipun bentuk masih sederhana? Bukti-bukti pada relief-relief pada candi-candi seperti Candi Borobudur, Candi Prambanan dan lain-lain tidak ada. Pun jaman kerajaan Kediri, Kerajaan Daha, kerajaan Jenggala sampai kerajaan Singosari tidak ada prasasti yang menyebut-nyebut adanya alat kesenian berupa gamelan. Memang ada cerita orang bahwa Raja Amiluhur (raja Jenggala) mengerjakan sendiri untuk membuat alat-alat atau perhiasan-perhiasan istana dari perunggu. Bahkan beliau membuat gong perunggu sendiri dibantu oleh putrinya bernama Ragil Kuning. Namun gong bersejarah itu sekarang di mana? Mungkin juga karena gong itu adalah lempengan perunggu yang tipis telah habis dimakan karat atau dilebur kembali setelah gong tersebut agak rusak dimakan karat. Apakah mungkin gamelan-gamelan peninggalan raja-raja tersebut di atas selalu dilebur kembali setelah setengah rusak? Mungkin perunggu itu memang sejak dahulu kala mahal

harganya. Kalau memang pada waktu itu sudah ada gamelan, mengapa tidak ada satupun prasasti yang menyebutkan adanya gamelan.

Sesudah kerajaan Singasari timbullah kerajaan Majapahit. Pada jaman keemasan kerajaan Majapahit kebudayaan perunggu berkembang terutama gamelan. Cerita para abdi dalem kerajaan Kasultanan Ngayogyakarta, bahwa gamelan Kyai Guntur Laut atau Kyai Monggang adalah buatan jaman Majapahit. Di Kasultanan Cirebon juga ada gamelan buatan jaman Pajajaran. Setelah kerajaan Majapahit runtuh timbul kerajaan Bintara (Demak) abad 15 M. Kerajaan Demak timbul bersamaan dengan getol-getolnya para Wali Sanga berdakwah agama Islam. Untuk keperluan dakwah Para Wali Sanga membuat gamelan Sekaten.

Gamelan Sekaten dibuat berbentuk serba besar, dengan tujuan :

- (a). Benda-benda yang megah punya daya tarik dan dipandang oleh masyarakat bertuah.
- (b). Benda-benda yang besar (dalam hal ini gamelan Sekaten) tidak mudah rusak. Ia tidak lekas habis dimakan karat.
- (c). Gamelan yang berbentuk besar-besar berbunyi sangat keras apabila dipukul keras-keras, hingga bisa mengundang penduduk yang berkilometer jauhnya.

#### **Khusus gamelan Sekaten di Kraton Surakarta dan di Kraton Ngayogyakarta :**

Rancangan gamelan Sekaten Kyai Guntur Madu berukiran *wowokan* diatur dalam suatu tempat. Ternyata ukiran itu *sengkalan memet*, yang berbunyi "*Rerenggan wowohan tinata ing wadhah*" (rerenggan = 6; wowohan = 6; tinata = 5; wadhah = 1). Ukiran (*candra sengkala memet*) itu sama dengan tahun 1566 A.J. Apakah *candra sengkala* itu hanya tahun pembuatan rancaknya saja, apakah tahun pembuatan gamelannya? Kalau tahun itu juga tahun pembuatan gamelannya, berarti gamelan Sekaten Kyai Guntur Madu itu dibuat pada jaman Sinuwun Sultan Agung Hanyakrakusuma (bukan buatan para wali di Demak, abad 15). Menurut catatan, pada waktu kerajaan Mataram Surakarta dibagi dua, yaitu pada perjanjian Giyanti tahun 1755, gamelan Sekaten tersebut turut dibagi. Gamelan Sekaten yang berlaras "Pelog" ke Surakarta, yang berlaras "Slendro" ke Ngayogyakarta. Karena gamelan tersebut di tempat yang baru hanya separo, maka gamelan Sekaten laras pelog di Surakarta di-

lengkapi gamelan Sekaten yang berlaras Slendro pada jaman Sinuwun Paku Buana ke IV. Gamelan Sekaten baru ini diberi nama Kyai Guntur Sari. Gamelan Sekaten yang ada di Ngayogyakarta berlaras Slendro, maka pada jaman Sinuwun Hamengku Buana ke I dilengkapi dengan gamelan Sekaten berlaras Pelog dan diberi nama Kyai Nagawilaga.

Masih banyak lagi gamelan-gamelan Pusaka yang sekarang masih ada, seperti Gamelan Kyai Guntur Laut (Kyai Monggang), gamelan Kyai Kodok Ngorek, Kyai Kancil-belik, Kyai Medarsih, dan lain-lain. (Bukti-bukti autentik Mpu siapa pembuatannya dan atas dawuh raja siapa masih dalam penggalian).

Di muka sudah kami utarakan kemungkinan-kemungkinan atau praduga-praduga, mengapa gamelan-gamelan pada jaman kerajaan Kediri, Jenggala, Singasari, Majapahit sekarang sudah tidak ada, kalau memang pada waktu-waktu itu sudah ada gamelan.

## **B. Perkembangan unit-unit Gamelan.**

Musik-musik Etnis di Indonesia 90 % jenis musik perkusif, artinya untuk memainkannya dipergunakan alat pukul. Gamelan-gamelan kuna yang masih ada, seperti Gamelan Megamendung (dari Kanoman Cirebon), Kyai Guntur Laut (dari Majapahit), dan Gamelan Sekaten jumlah unitnya masih sedikit. Manusia memang selalu tidak puas kepada apa yang sudah ada. Kita selalu ingin mengembangkan apa yang sudah ada. Alat musik Etnis ritualis menjadi alat musik religious, kemudian menjadi musik sarana, yaitu gamelan untuk dakwah, untuk sarana pendidikan, untuk media penerangan. Pada jaman gamelan sebagai sarana ini jumlah unitnya selalu mengalami penambahan, antara lain ditambah macam-macam kendang, macam-macam alat musik petik, macam-macam alat musik gesek, bahkan tambur, terbang, jedor, bedug, dan lain-lain masuk ke dalam anggota musik gamelan. Anak muda sekarang ada yang ingin mengembangkan unit gamelan dengan cara gong dibalik diisi kerikil dan dibunyikan dengan memukul bahunya, kempul diberi kerikil di dalamnya, bonang dipukul-pukul dengan pemukul tambur pada badannya, dan lain-lain.

Kami kira tidak semua perkembangan mesti baik. Perlu kita pikirkan, gamelan yang sudah demikian ya kita lestarikan cara memainkannya. Silahkan menambah unitnya saja.

### **Pradangga Adi Guna Sarana Bina Bangsa.**

Arti kata motto tersebut di atas.

<i>Pradangga</i>	=	gamelan ( prada + angga ) artinya "yang punya badan mengkilat".
<i>Adi</i>	=	baik.
<i>Guna</i>	=	kepandaian, ilmu pengetahuan, manfaat.
<i>Sarana</i>	=	alat.
<i>Bina</i>	=	membangun, membimbing, mendidik.
<i>Bangsa</i>	=	orang-orang yang bertempat tinggal di sesuatu tempat yang mempunyai kedaulatan sendiri dan berpemerintahan sendiri.

Arti kata secara bebas "Apabila gamelan itu digunakan dengan sebaik-baiknya bisa sebagai alat untuk mendidik bangsa".

Adalah suatu kenyataan bila kita mendengar uyon-uyon rasanya seperti kita dibawa ke alam impian yang serba nikmat, lupa segala-galanya, hutangpun lupa. Kita harus bangga memiliki alat kesenian tradisional gamelan. Keagungan gamelan sudah jelas ada. Duniapun mengakui bahwa gamelan adalah alat musik tradisional Timur yang dapat mengimbangi alat musik Barat yang serba besar.

Di dalam suasana bagaimanapun suara gamelan mendapat tempat di hati masyarakat. Gamelan adalah alat kesenian yang serba luwes. Di bawah ini sebagai contoh keluwesan gamelan.

#### **Gamelan dan pendidikan :**

Gamelan dapat digunakan untuk mendidik rasa keindahan seseorang. Orang yang biasa berkecimpung dalam dunia karawitan, rasa setiakawan tumbuh, tegur sapa halus, tingkah laku sopan. Semua itu karena jiwa seseorang menjadi sehalus gending-gending.

#### **Gamelan dan tari-tarian :**

Gamelan memang tidak bisa dipisahkan dengan tari-tarian. Gamelan memang alat untuk mengiringi tari-tarian. Gamelan bisa untuk mengiringi semua macam tari-tarian. Tarian klasik maupun tarian modern gamelan selalu bisa digunakan untuk mengiringinya.

### **Gamelan dan pemujaan :**

Menurut sejarah gamelan mula-mulanya digunakan untuk pemujaan kepada roh-roh baik roh halus, maupun roh-roh leluhur (upacara ritual).

### **Gamelan dan agama :**

Dari upacara ritual, gamelan berkembang menjadi bersifat keagamaan (religious), sebagai sarana untuk membuat suasana hening, untuk pemusatan perhatian, dll.

### **Gamelan dan dakwah :**

Gamelan Sekaten setahun sekali dibawa ke halaman Mesjid. Di sana gamelan Sekaten dibunyikan. Bunyi gamelan Sekaten punya daya tarik yang sangat besar. Tiap gamelan Sekaten dibunyikan banyak orang berdatangan dan berkumpul dekat gamelan Sekaten itu. Kemudian setelah orang-orang sudah datang maka dakwah Agama Islam dimulai.

### **Gamelan dan olah raga :**

Gamelan bisa untuk mengiringi olah raga, senam misalnya. Gendingnya disesuaikan dengan irama senam tersebut.

### **Gamelan dan Peralatan :**

Rasanya sepi apabila dalam suasana peralatan tidak ada suara gamelan. Gamelan dapat menambah kemeriahan suasana peralatan.

### **Gamelan dan Tamu Agung :**

Kerajaan-kerajaan di Jawa punya tradisi bila ada tamu agung datang mesti disambut dengan suara gamelan, biasanya gamelan Monggang, atau dengan gamelan biasa. Gending-gendingnya disesuaikan dengan irama langkah tamu tersebut.

Dan masih banyak lagi tentang keluwesan gamelan.

### III. PROSES PEMBUATAN GAMELAN DAN PERAWATANNYA

#### A. Metallurgi perunggu.

Perunggu adalah logam paduan antara Cu (tembaga) dan Sn (timah Bangka = rejasa), Brons, kata orang asing. Perunggu termasuk logam paduan yang mampu tempa apabila perbandingan Cu : Sn = 10 : 3.

Perunggu bisa cair dalam temperatur  $900^{\circ}\text{C}$  dan mampu tempa dalam temperatur  $\pm 350^{\circ}\text{C}$ . Dalam temperatur  $350^{\circ}\text{C}$  perunggu mampu tempa ini dikatakan "temperatur egean meal". Karena sifat-sifat perunggu, seperti mudah dituang, mudah dibentuk, bersuara nyaring, warna bagus bila digosok, maka perunggu adalah termasuk logam mulia, artinya perunggu itu mahal. Perunggu dapat dibentuk menjadi benda-benda seni yang mahal harganya, seperti gamelan, patung-patung, ukiran-ukiran, dll. Perunggu adalah bukan logam anti karat, namun ia termasuk logam yang agak bisa bertahan dari serangan karat. Apabila perunggu itu beroksidasi, maka reaksi oksidasi tersebut berupa seperti karat hijau kebiru-biruan. Oleh karena itu agar perunggu tahan lama, haruslah ia selalu dibersihkan baik dari luar maupun dari sebelah dalam.

- (a). Khusus perunggu untuk gamelan. Gamelan yang baik bunyinya harus dibuat dari perunggu yang baik kualitasnya. Perunggu yang berkualitas tinggi apabila unsur-unsurnya (Cu dan Sn) murni. Apabila Cu dan Sn-nya murni maka perunggu itu murni juga. Namun demikian untuk mendapatkan bunyi gamelan yang baik perbandingan Cu dan Sn tidak pasti 10 : 3. Logam paduan ini harus dites dahulu berkali-kali. Apabila perbandingan logam paduan ini sudah tepat, maka bunyinya pasti nyaring.
- (b). "Gamelan asal jadi" bisa dibuat dari logam paduan seperti pada butir (a) tersebut di atas, namun perbandingannya dibuat tidak tepat. Biasanya Cu-nya lebih banyak dari pada Sn-nya.
- (c). Gamelan juga bisa dibuat dari logam paduan kuning dicampur Sn. Namun logam paduan ini tidak mampu tempa. Biasanya gamelan yang dibuat dari logam kuning dicampur timah putih (Sn) hanya dituang dalam cetakan (*singen*). Kualitas gamelan ini tidak baik, suara tidak nyaring, dan mudah patah.

## B. Proses egean mealt.

Di atas sudah kami singgung-singgung tentang proses egean mealt. Istilah ini adalah istilah teknologi dalam metallurgi. Logam paduan – khusus perunggu – dalam keadaan mampu tempa pada temperatur lebih kurang  $350^{\circ}\text{C}$ . Lebih sedikit dari temperatur tersebut logam paduan perunggu masih mampu tempa, begitu sebaliknya kurang sedikit dari temperatur itu juga masih mampu tempa. Namun apabila temperatur logam paduan perunggu jauh lebih tinggi atau jauh lebih rendah dari  $350^{\circ}\text{C}$  ia tidak mampu tempa lagi (pecah). Oleh karena sifat logam paduan perunggu demikian maka agar tidak gagal dalam mengerjakan tempa perunggu harus di dalam ruangan yang agak gelap. Mengapa demikian ? Sebab di dalam ruang yang agak gelap kemerahan logam paduan perunggu yang dibakar akan dapat diketahui batas logam ini mampu tempa atau belum. Sudah barang tentu dalam hal ini diperlukan pengalaman bertahun-tahun. Dalam metallurgi dikatakan "proses egean mealt" diketahui dengan mata telanjang.

## C. Teknik pembuatan gamelan :

Teknik pembuatan gamelan sampai sekarang belum masuk ke dalam pendidikan formal di sekolah. Apabila kita ingin mempunyai ketrampilan membuat gamelan, syarat-syarat yang diperlukan ialah :

- (a). Senang kepada pekerjaan membuat gamelan dan berbakat.
- (b). Kesehatan jasmani harus baik, sebab pekerjaan membuat gamelan selalu di dalam ruangan yang panas lagi berdebu, dan termasuk pekerjaan berat atau kasar.
- (c). Semangat baja sangat diperlukan, artinya tidak bosan-bosan menghadapi pekerjaan yang penuh resiko, baik resiko teknik pembuatan gamelan maupun resiko kesehatan. Istilah modern, ia harus berdedikasi tinggi terhadap kebudayaan membuat gamelan.
- (d). Mengingat untuk menjadi ahli membuat gamelan diperlukan waktu yang lama, katakan 10 tahun mungkin lebih, maka rasa jenuh terhadap pekerjaan ini harus dihindari.

Membuat gamelan diperlukan persiapan yang matang. Persiapan-persiapan yang perlu antara lain :

- (a). Rumah *besalen* (rumah untuk pande gamelan).

Rumah besalen diusahakan yang agak tinggi  $\pm 4 - 5$  m, luas 10 m x 10 m, bahan bangunan kalau bisa yang tahan api (tidak mudah terbakar). Bagian atas diberi cerobong untuk keluar debu-debu. Ruang-an besalen mudah dibuat gelap dan mudah dibuat terang. Rumah besalen harus jauh dari tetangga agar tidak mengganggunya, baik kesehatan maupun kebisingan. Akan sangat ideal apabila rumah besalen dekat sungai yang airnya selalu mengalir namun sungai itu bila hujan deras air tidak akan meluap sampai rumah besalen.

- (b). *Prapen* (tempat api), dibuat 3 tempat dalam ruang besalen, 1 besar, 1 sedang, dan 1 kecil. Prapen besar dibuat sedemikian rupa sehingga bisa untuk membakar *lakar gong* yang besar. Prapen sedang untuk membakar *lakar* jenis kempul dan kenong. Prapen kecil untuk membakar *lakar* jenis bilahan.

Perlengkapan prapen : *Suling* (pipa besi 2 dim), panjang  $1\frac{1}{2}$  m. *Batu-batu merah*, potongan besi tebal 2 cm lebar 30 cm panjang 60 cm atau lebih. *Tonggak-tonggak* besi beton eyser  $1/2 - 3/4$  dim panjang 60 cm, jumlah secukupnya. *Potongan-potongan* bambu untuk menyambung suling. *Lamus* yang dibuat dari kulit kambing dalam keadaan longsong. *Tandes* atau paron menurut tradisi nenek moyang tandes ini dari batu hitam tahan pukul (besar dan keras). *Mendan* dari batu. Baik tandes maupun mendan sekarang bisa dari besi. Ada jenis tandes khusus untuk bilahan. Ada baik dan buruknya tandes batu : tidak menyerap banyak panas dari lakar gamelan dan mengeper bila dipukul. Dalam hal ini palu yang ditumbukkan kepada lakar gamelan yang beralaskan batu akan melenting ke atas, yang berarti mengurangi tenaga. *Anggel* : dulu dari bambu, sekarang dari besi potongan rel kereta api. Gunanya sebagai alas cukat sebagai pengungkit.

*Cukat* : dari besi beton eyser tebal  $3/4$  dim. Harus besi baja. Guna cukat untuk memutar-mutar lakar gamelan yang dibakar. Maksud pekerjaan ini supaya panas pada lakar dapat merata. Besar kecilnya cukat disesuaikan dengan lakar gamelan yang dibakar. Lakar gamelan besar cukat yang digunakan juga besar lagi panjang. Lakar gamelan kecil cukat yang digunakan juga kecil lagi pendek.

*Sapit* atau sepit. Alat ini gunanya untuk memegang lakar gamelan yang dipukul (istilah nenek moyang *ider*) dan sapit untuk mengambil lakar dari dalam api oleh *pengalap* (pengambil).

*Plandan* merupakan kolam dengan garis tengah 140, dalamnya 1 m.

Plandan ini diisi air sampai penuh. Plandan gunanya untuk menyembuh atau menyepuh gamelan yang sudah jadi agar gamelan yang sudah jadi itu tidak mudah pecah.

Pekerjaan ini dimaksud agar gamelan yang belum *laras* (nadanya belum baik) bisa diperbaiki dalam keadaan tidak membara, lagi pula yang sudah disembuh bisa diatur permukaannya dengan jalan *dikenteng* atau diketok (istilah umum nenek moyang : *dicelet*).

*Kowi*, bentuknya seperti panci, juga besar – kecil, sesuai dengan berat perunggu yang dilebur. Kowi dibuat dari tanah liat dicampur dengan arang sekam (kulit padi). Cara membuat kowi : tanah liat 10 kg dicampur arang sekam 5 kg ( 2 : 1). Tanah liat dalam keadaan basah dicampur sampai lumat dengan arang sekam. Setelah pekerjaan ini selesai, kowi dibentuk. Pembuatan kowi juga disesuaikan dengan kebutuhan, besar atau kecil. Kowi untuk melebur perunggu yang akan dibuat gong harus besar, garis tengah 30 cm, dalam 15 cm, tebal badan kowi 3 cm. Kowi basah ini jangan segera dijemur. Sebaiknya diletakkan di tempat yang teduh selama  $\pm$  2 atau 3 hari. Kowi basah yang langsung dijemur biasanya menjadi retak-retak. Kowi buatan sendiri ini bisa digunakan sampai 5 kali, lagi pula harganya murah.

*Palu* : untuk membuat gamelan banyak jenisnya, antara lain : palu jenis panjang, palu jenis pendek, palu jenis undur-undur, palu jenis tampel, palu jenis geblok, palu porologo (kayu) untuk dadu, palu laras, palu wilahan. Tiap jenis palu tersebut masih ada golongan-golongannya, tetapi termasuk salah satu jenis tersebut.

*Ladok* : adalah tandes jenis untuk pencu (bagian gamelan berbentuk bundar bagian tengah yang lebih tinggi tempat membunyikannya). Ladok juga berjenis-jenis, menurut besar kecilnya gamelan bundar yang dibuat. Misalnya : ladok gong, ladok suwukan, ladok gong sedang, ladok kempul, ladok kenong, ladok bonang. (Ladok = ledok = legok, Jawa).

*Tanah liat*, gunanya untuk mengatur sikap lakar gamelan pada waktu ditempa, agar ia tidak bergerak.

*Pelepah pisang* : untuk alas gamelan yang berat-berat pada waktu dibuatnya. Pelepah pisang ini gunanya untuk meringankan lakar yang sudah punya bahu, dan juga bisa untuk mengatur kemiringan lakar yang ditempa. Pelepah pisang ini juga untuk alas lakar pada waktu ditempa pada mendan.

*Tumbak*, yaitu dua potong bambu setebal dua dim. Alat ini sebagai

alas untuk mengatur kemiringan lakar gamelan yang dibangun bagian bahu pada gamelan bentuk pencon (ada pencunya). Tumbak juga untuk membantu lakar yang disembuh (= dikelem) ke dalam plan-dan (kolam berisi air).

*Colok* adalah bambu dibelah kecil-kecil, panjangnya 2 m, dijemur sampai kering. Pada waktu lakar kempul atau gong dan kenong serta bonang yang ditempa sudah berbentuk cekung, perlu penerangan. Penerangan ini menggunakan colok (obor) dari belahan-belahan bambu tadi yang di ujungnya dibakar dan menyala. Pendek kata colok itu adalah alat untuk penerangan.

*Kolong* (= ring), yaitu beton eyser tebal  $\frac{3}{4}$  dim dibuat lingkaran, garis tengahnya ada yang 30 cm, 40 cm, 50 cm, 60 cm, 70 cm, 80 cm, 90 cm. Kolong-kolong ini gunanya untuk pres atau krak pada bagian belakang gong, kempul, kenong dan lain-lain sesudah pekerjaan tempa selesai (untuk gong, kempul, kenong tersebut) kemudian dikelem (= disembuh) ke dalam air agar ia bundar.

*Tapas* adalah pembalut pelepah kelapa yang masih muda. Tapas dibuat seperti kerucut (conthong = torong, Jawa) untuk dipasang pada sepit. Guna conthong ini untuk sekat panas dari lakar gong, kempul, kenong dan lain-lain yang membara. Tangan memegang sepit dan sepit memegang lakar yang membara. Tangan kita karena itu tidak merasa begitu panas.

*Singen* adalah batu besar kecil dibuat cekung parabola. Adapun garis tengahnya ada yang 10 cm, 15 cm, 20 cm, 25 cm, 30 cm, 35 cm, 40 cm, sampai 60 cm. Dalamnya ada yang 3 cm, 5 cm, sesuai dengan lakar gamelan yang akan dibuat.

Singen adalah suatu alat untuk membuat lakar gamelan yang akan ditempa. Singen ini sebenarnya sama dengan cetakan. Lakar gamelan pencon sebelum ditempa bentuknya seperti bentuk gula kelapa (= cakram) yang dicetak pada batok (belahan tempurung kelapa). Singen berarti tuangan (bahasa Indonesia), atau *isingan* (Jawa). Singen itu cekungan pada batu dilapisi tumbukan kowi yang dicampur dengan tanah liat kemudian dikeringkan. Ketika ia akan digunakan harus dipanasi terlebih dahulu. Setelah perunggu cair dan sudah mencapai temperatur  $\pm 1000^{\circ}\text{C}$  cairan ini diambil dari prapen terus dituangkan ke dalam singen. Bentuk singen ada yang bulat ada yang panjang cekung, ada yang berbentuk seperti berudu (cebong, Jawa; maka disebut juga singen cebongan).

*Malam* adalah residu dari minyak tanah. Singen yang akan dituangi cairan perunggu harus dilapisi dulu dengan malam cair. Maksudnya agar perunggu cair itu tidak lekas membeku. Setelah pekerjaan menuang perunggu cair selesai maka dengan segera permukaan perunggu yang sudah dituang tadi ditaburi sekam (kulit padi). Maksud pekerjaan ini agar temperatur pada permukaan perunggu cair tadi tidak juga lekas membeku. Temperatur bara sekam memang tinggi. Oleh karena itu apabila sekam padi ditaburkan pada permukaan cairan perunggu yang telah dituangkan ke dalam singen, permukaan logam cair itu temperaturnya naik lagi dan kemudian kotoran yang terapung pada permukaan logam cair itu dapat disapu bersih.

*Daun pohon randu* gunanya untuk melemaskan lamus. Daun randu ditumbuk halus kemudian digosok-gosokkan pada lamus dan dipukul-pukul. Lamus kaku tidak dapat digunakan, maka ia harus lemas.

*Arang jati* sangat vital dalam perusahaan kerajinan membuat gamelan. Untuk melebur perunggu saja mungkin bisa dipergunakan kompor solar, arang batu, dilebur dengan peleburan listrik, dengan arang biasa seperti arang kayu melanding, arang kayu asam, arang kayu kesambi dan lain-lain bisa; tetapi dalam penempaan gamelan yang sedang dibuat harus memakai arang jati, arang yang lain tidak dapat digunakan.

Untuk *menyekrap* permukaan gamelan yang sudah jadi digunakan alat-alat seperti : patar, kikir kasar, kikir halus, kikir plat, kikir sigar penjalin, wegang (kesik), kikir segi tiga, gergaji besi, ampril besi kasar dan ampril besi halus, sekrap grenda.

*Bur besi* gunanya untuk membuat lobang pluntur dan lobang paku. Bur besi dari ukuran 5 mm sampai dengan 10 mm.

*Tanggem besar dan tanggem kecil.*

Guna tanggem untuk menjepit gamelan bentuk kelakan dalam rangka merampingkan sisi gamelan berbentuk bilahan dan lain-lain.

*Petak* terdiri dari : punggukit (kayu segi empat panjang) 8/12 4 m panjangnya, unggul-unggul, lamak.

Alat-alat ini untuk memperbaiki permukaan gong atau kempul agar bisa dilaras.

#### D. Proses Pembuatan Gong.

Membuat gong adalah tidak mudah. Maka dari itu perlu persiapan yang matang, antara lain :

- (a). Siap mental, baik Mpu maupun para pembantu-pembantu Mpu. Jumlah pembantu  $\pm$  12 orang.
- (b). Peralatan seperti diuraikan di atas harus lengkap.
- (c). Memilih hari yang baik.
- (d). Selamatan/saji-saji.
- (e). Bahan bakar (arang jati) cukup.
- (f). Bahan yang akan dibuat gamelan harus dipilih yang baik ( = perunggu murni ).

Ada empat tahap yang harus dilalui dalam pembuatan gong.

**Pertama**, memperbaiki prapen. Bila perlu prapen beserta perlengkapannya diganti yang baru, sedikit-tidaknya yang rusak harus diperbaiki atau diganti. Bagian dongo pada prapen yang bocor harus dibongkar dan diganti. Setelah pekerjaan ini selesai, persis pada hari yang sudah ditentukan prapen dipanasi. Pada waktu ini selamatan beserta saji-saji diadakan. Mpu punya daya tarik tersendiri agar para pembantu siap mental. Sarana selamatan berupa :

- (a). Nasi tumpeng dikitari nasi golong, jenang abang-putih, kuluban, telur ayam secukupnya.
- (b). Jajan pasar komplit.
- (c). Sarana sesaji, antaranya : ayam masih hidup, kelapa utuh, gula kelapa satu tangkep, kembang telon komplit dengan borehnya. Beras kacang ijo, lombok abang, brambang, bawang, dalam takir.
- (d). Mpu membakar kemenyan disertai do'a.

**Kedua**, permulaan pekerjaan. Kowi besar yang sesuai dengan besar gong yang akan dibuat mulai dipanasi. Para pembantu ada yang menimbang bahan, ada yang mengambil bahan bakar (arang) dari gudang, ada yang membuat *conthong tapas*, ada yang mencari batang pisang, ada yang membasahi tanah liat, dan lain-lain, sesuai dengan tugas masing-masing. Oplos bahan yang pertama dimulai. Membuat gangsa ini perbandingannya seperti yang sudah diterangkan di muka, yaitu *tiga* dibanding *sedasa* ( 3 : 10 ). Tiga bagian untuk timah putih, sepuluh bagian untuk tembaga.

Testing pertama, bahan yang sudah cair dites untuk yang pertama kali, sampai bahan yang dioplos untuk pertama kali ini "baik".

Bahan yang sudah dibersihkan dituang dalam singen (tempat penuangan). Jika bahan ini sudah dingin, kemudian dipecah-pecah terus ditimbang. Berat bahan sesuai dengan besar gong yang ingin dibuat. Gong bisa dibuat *hitam* (hitam berbunyi) atau *gilapan* (gilap berbunyi); ukurannya hanya Mpu yang tahu.

Oplos bahan yang kedua yaitu pada waktu semua pembantu sudah mulai memusatkan perhatian, sebab pada waktu ini rasa berdebar-debar mulai timbul. Namun didorong oleh kemauan yang kuat, rasa berdebar-debar makin lama makin hilang.

Berhasil atau tidaknya pembuatan gong ini ditentukan oleh :

- (a). Kekompakan kerja dari para pembantu.
- (b). Testing bahan.
- (c). Teknik tempa lakar (pengaturan atau pembagian bahan lakar) yang memerlukan pengalaman bertahun-tahun.
- (d). Pemberian nada oleh Mpu.

Setelah testing bahan gamelan ini dirasa oleh Mpu tepat, usaha menaikkan temperatur dengan jalan hembusan api pada cairan perunggu diatur dengan baik. Dalam hal ini Mpu memberi komando-komando kepada penglamus. Setelah pemeriksaan cairan perunggu dilakukan oleh Mpu dan Mpu menentukan bahwa cairan sudah tepat untuk dituang, maka Mpu memberi malam pada singen yang sudah disiapkan dekat api, sekaligus memanasinya. Mpu memberi aba agar penghembusan berhenti, dan segala sesuatu untuk keperluan penuangan sudah diatur rapi sehingga para pembantu sudah tahu tugas masing-masing. Dengan mengucap "Bismillah" cairan perunggu dari api diambil, kemudian kotoran di atas cairan dibersihkan dan cairan segera dituang ke dalam singen gong. Saat itu para pembantu menaburkan sekam di atas cairan.

Mpu segera menyapu kotoran di atas cairan agar bersih. Pekerjaan ini sangat menentukan keberhasilan pembuatan gong. Suasana harus tenang jangan sampai ada getaran-getaran di sekeliling calon lakar ini. Orang-orang dilarang menjatuhkan sesuatu atau memukul sesuatu yang sekiranya menimbulkan getaran-getaran sebelum calon lakar membeku penuh (*lerem*, Jawa).

Mengapa selama calon lakar masih cair dilarang ada getaran ? Sebab kalau

ada getaran selama proses pembekuan, calon lakar akan wadur (pecah-udar) waktu ditempa.

Seandainya perusahaan kerajinan membuat gamelan ini di tepi jalan raya, kemungkinan kegagalan pembuatan gamelan akan lebih besar.

**Ketiga**, penempaan lakar gong dimulai. Para pembantu sudah siap. Lakar gong diambil oleh dua orang pembantu dari singen. Lakar gong diletakkan ke dalam api dalam prapen dan kemudian dipanasi sampai membara batas mampu tempa. Lakar yang sudah membara ini diambil dari dalam prapen oleh kedua orang pengalap (pengambil lakar), kemudian diletakkan pada tandes atau paron. Pekerjaan yang paling pertama adalah menempa lambe lakar (*nglambeni* = mengatur lambe, Jawa). Pekerjaan ini dilakukan berkali-kali sampai selesai.

Kemudian lakar dibakar lagi sampai membara batas mampu tempa lagi dan diambil lagi oleh dua orang pengalap untuk diletakkan pada tandes yang sudah diatur; pekerjaan menempa mulai.

Begitu seterusnya berkali-kali sampai lakar berbentuk *tambir*. Penempaan ini namanya membuat *jleber* (meluaskan lakar). Jika luas *jleber* sudah sampai yang dikehendaki Mpu, maka mengatur lambe gong dikerjakan dengan *palu geblok* dan terus *palu dhodhok* (palu yang digunakan dengan *ndhodhok*, Jawa). Pekerjaan tahap ndekung dimulai. Bila penempaan ini selesai, maka penempaan membuat bahu sampai penempaan besar tercapai. Seterusnya penempaan tinggal terserah kebijaksanaan Mpu. Biasanya gong *dimenda* (diatur bahunya). Bila menurut Mpu gong sudah bisa diberi pencu, maka persiapan ladok dikerjakan untuk memberi pencu gong. Biasanya pekerjaan membuat pencu dilakukan oleh Mpu sendiri atau pembantu yang sudah mendapat kepercayaan.

<sup>J</sup> Tahap berikutnya adalah penempaan terakhir dengan palu rata. Penempaan ini hanya meratakan permukaan gong. Tahap berikutnya dudu diatur dengan palu logo. Palu ini dari kayu bulat  $\pm 4$  dm panjang 60 cm pada ujungnya dibuat bulat pipih setebal  $\pm 3$  cm. Kemudian gong dimendo lagi bahunya. Pekerjaan mendo terakhir.

Tahap berikutnya membuat *recep* gong. Pekerjaan ini menggunakan *palu alang* yang juga dibuat dari kayu. Biasanya bisa pula menggunakan palu logo kempul. Tahap berikutnya (tahap akhir) adalah mengatur bentuk gong. Bila pekerjaan ini selesai, oleh Mpu para pembantu dikomando untuk mempersiapkan menyembuh gong (tombak dan kolong dipersiapkan).

*Tahap ngelem.* Pengapian gong yang akan dikelem harus sangat teliti, baik cara manji maupun cara melamus api. Mpu memperkirakan jika gong sudah bisa dikelem, pengapian dihentikan, kolong dipasang, pengalap disiapkan, gong diambil dari api, dan pekerjaan ngelem gong dilaksanakan. Pekerjaan ini harus serba cepat dan tepat. Apabila pengeleman gong sudah selesai, maka Mpu memeriksa kebulatan *lolohan* gong. Kalau ternyata lolohan gong sudah baik, semua pembuat gong mengucapkan "Alhamdulillah!" Setelah pengeleman gong beres, pekerjaan memetak gong harus segera dikerjakan. Pekerjaan ini tidak boleh ditunda-tunda, sebab gong akan segera mengeras (*kakak*, Jawa), yang berakibat gong akan pecah bila dipetak, dan sukar *diceleti* (diratakan) pada bagian badan gong. Pada tahap metak para pembantu dikomando menyiapkan alat-alat petak, antara lain : petak (pengungkit), 'unggul, lamak, palu-palu petak, dan lain-lain. Meskipun gong dalam keadaan dingin, namun pekerjaan ini harus cermat. Mpu selalu memberi aba-aba kepada para pembantu. Biasanya Mpu dan pembantu terdekat yang memegang palu petak.

*Tahap nguni-uni (memberi suara).*

Gong yang baru selesai dipetak belum menghasilkan bunyi yang baik. Mpu dan beberapa pembantu kemudian memberi suara gong itu.

Pembantu-pembantu yang lain membersihkan dan mengatur peralatan yang dibawa ke tempatnya masing-masing.

Prapen disiram air agar apinya padam. Sekarang gong sudah berbunyi dan pekerjaan selesai.

Semua gamelan yang berbentuk bundar prinsip pembuatannya sama dengan gong.

**Keempat, teknik memberi suara gamelan dan Nglaras Gamelan.**

Gamelan yang baru selesai ditempa (baru mentas, Jawa) belum ada suaranya. Kalau secara kebetulan sudah bersuara, biasanya belum sesuai dengan yang dimaksud. Gamelan demikian harus dibuat bernada seperti yang dimaksud.

Pekerjaan inipun tidak mudah, disamping besar resikonya. Cara mengerjakannya ada 3 cara :

- (a). Gamelan itu diketok (dipalu = *didhedheg*, Jawa) saja.
- (b). Gamelan itu disekrap saja.
- (c). Dikerjakan dengan diketok dan disekrap.

Gamelan itu harus *didhedheg* atau *disekrap*, atau kedua jalan itu ditempuh, Mpu yang tahu. Mengapa hanya Mpu saja yang tahu? Karena pekerjaan ini besar resikonya, dan para pembantu takut. Mungkin hal ini yang menjadi sebab kesukaran membuat kader penerus kebudayaan membuat gamelan. Di muka sudah kami terangkan resiko-resiko pembuatan gamelan, namun tidak ada jeleknya kami ulang di sini, yaitu :

- (a). Resiko gamelan itu pecah. Padahal untuk membuatnya sudah memakan tenaga, pikiran, dan biaya besar.
- (b). Resiko kegagalan untuk mencapai nada yang dimaksud, yaitu bernada terlalu rendah atau terlalu tinggi. Resiko ini tidak sebesar resiko pada butir (a) di atas.

**Penjelasan :**

- (a). *Nglaras gamelan* dengan cara *didhedheg*, yaitu : gong, kempul, kenong, atau bonang *didhedheg* ke dalam nada menjadi *besar* kalau ia *didhedheg* keluar nada menjadi kecil. Namun cara ini bukan mutlak, artinya ada juga yang *didhedheg* ke dalam nada malah menjadi *kecil*, dan sebaliknya. Padahal plat perunggu bila ditekuk ke dalam kemudian ditekuk keluar atau sebaliknya kebanyakan akan pecah. Oleh karena itu Mpu harus tahu persis di mana dan bagaimana gamelan itu *didhedheg*.
- (b). *Nglaras gamelan* dengan cara *disekrap*. Logam tebal bunyinya tinggi, sedangkan logam tipis bunyinya rendah. Pengertian ini sebagai dasar *nglaras gamelan* dengan cara *disekrap*. Namun dalam hal *nglaras gamelan* tidak sesederhana pengertian itu. Sebab sering terjadi penyekrapan menyebabkan suara atau nada gamelan menjadi tidak utuh (ada nada tambahan). Untuk mengetahui bagian gamelan di sebelah mana yang harus *disekrap* dan bagian mana yang harus *disingkiri* (tidak *disekrap*), memerlukan pengalaman bertahun-tahun.
- (c). *Nglaras gamelan* dengan cara gabungan, yaitu *didhedheg* dan *disekrap*. Cara ini dikerjakan bila *didhedheg* saja suara atau nada kurang bersih (utuh).

**E. Pembedulan Nada Sesudah Nada Dasar Berubah.**

Pembedulan nada setelah nada dasar berubah yang biasanya terjadi pada gamelan baru, dinamakan "nglaras gamelan". Sebetulnya bagi orang

yang memiliki gamelan baru, ibarat orang memelihara burung perkutut muda. Ia harus sabar, jangan tergesa-gesa berkehendak agar burung perkututnya lekas bersuara "kung". Begitu juga punya gamelan baru. Gamelan baru pasti masih mempunyai nada-nada tambahan yang sangat mengganggu nada dasar tiap unit gamelan itu. Kalau orang bernafsu agar nada tambahan itu lekas hilang (dengan kata lain gamelan baru tiap-tiap kali dilaras), biasanya apa yang sangat diharapkan adalah kerusakan fisik.

Seyogyanya :

- (a). Orang yang bertanggung jawab soal *embat laras* gamelan tersebut hanya satu. Sudah barang tentu ia harus yang ahli dalam bidang karawitan.
- (b). Orang yang bertanggung jawab mengerjakan (*nglaras* gamelan) juga jangan berganti-ganti. Sudah barang tentu ia harus ahli dalam bidang pembuatan gamelan.
- (c). Gamelan baru (bila biaya ada) ditata kembali nadanya (*service nada*) tiap berumur 1 tahun, 2 tahun, 3 tahun, 5 tahun, 8 tahun, 12 tahun. Kalau gamelan itu dari bahan yang murni, biasanya *diservice* 4 kali sudah mulai mapan. Nada-nada tambahan tiap unit sudah tidak begitu mengganggu. Gamelan baru yang banyak digunakan, nadanya lekas mapan, dan nada-nada tambahan tiap unit sudah tidak begitu mengganggu. Perubahan nada membawa konsekuensi perubahan resonansi dari bumbung-bumbung yang digunakannya. Penglaras sudah tahu bagaimana cara merubahnya agar sesuai. Biasanya *tumbengan* harus dirubah posisinya, lubang *tumbengan* harus juga dirubah, dilebarkan atau disempitkan.

#### F. Perawatan gamelan.

Biasanya mengerjakan perawatan sesuatu benda lebih sukar dari pada pembuatannya atau pengadaannya. Soal perawatan sesuatu benda memerlukan kesadaran yang tinggi. Benda-benda yang sulit didapat, sukar pengadaannya sudah barang tentu mahal harganya, dan harus dirawat dengan penuh kesadaran. Seniman bukan hanya orang yang menciptakan barang seni saja; orang yang bisa menikmati benda senipun ia seniman, meskipun ia tidak bisa menciptakan benda seni tersebut.

Benda-benda seni memang diciptakan atau dibuat oleh seniman-seniman atau budayawan-budayawan, namun orang yang memeliharanya atau menjaga kelestariannya juga budayawan. Maka dari itu kita harus mendi-dik generasi penerus lewat sekolah, lewat keluarga, lewat masyarakat agar mereka menjadi generasi budayawan penerus.

Barang atau benda yang terawat kelihatan tetap anggun. Cara merawat gamelan memerlukan pengertian khusus, antara lain :

- (a). Instrumen-instrumen gamelan harus dijauhkan dari benturan satu sama lain. Disamping ia akan pecah juga benturan akan merubah nada.
- (b). Tali temali (*pluntur*, Jawa) harus selalu dikontrol. Sebab bila tali-tali gamelan itu putus gamelan bisa jatuh ke tanah atau lantai yang menyebabkan gamelan itu pecah atau paling sedikit nada berubah.
- (c). Gamelan itu tiap kali harus dipel (dilap, Jawa) agar kelembaban permukaannya berkurang. Sebab gamelan yang lembab adalah penyebab melekatnya debu-debu. Debu-debu membantu makin meng-ganasnya karat. Karat gamelan harus cepat-cepat dibuang/dipel. Instrumen gamelan yang berbentuk bundar, kelembaban bagian da-lam lebih hebat daripada bagian luar. Oleh karena itu bagian dalam gamelan bundar harus juga dibersihkan, bahkan bagian ini harus mendapat perhatian khusus. Untuk mengurangi tenaga, gamelan dibuatkan bungkus dari kain (*dihurupi*, Jawa). Kalau gamelan ini dibungkus kain ada baik-buruknya. Baiknya : tenaga untuk mera-watnya berkurang. Buruknya : keindahan dekoratif berkurang.
- (d). Jangan sekali-sekali gamelan dipel dengan kain yang dibasahi de-ngan air garam atau air soda, apalagi basah air accu. Secara kimiawi akan mempercepat kerusakan gamelan.  
Tangan kita sehabis memegang makanan jangan memegang gamelan. Biasanya makanan diberi garam.
- (e). Gamelan jangan diletakkan di tanah, disamping ia lembab, ia juga kena garam-garam tanah yang menyebabkan percepatan karat hebat. Sebaiknya gamelan harus digantung.
- (f). Secara dekoratif memang baik merawat gamelan dengan didahului membakar kemenyan dengan sesaji bunga, namun ada dampak nega-tifnya, yaitu menjadi tempat roh-roh halus, dan bisa makin men-jauhkan rasa dekat kepada Tuhan Yang Maha Esa. Padahal sekarang

klenik-klenik yang menyesatkan itu harus makin lama makin kita buang jauh-jauh. Kecuali membakar kemenyan, khusus sebagai sarana pemusatan pikiran/perhatian untuk menghadap kepada Tuhan Yang Maha Esa.

- (g). Orang tidak dibenarkan melangkahi gamelan. Di samping ia kurang sopan, tidak menghormat seni budaya bangsa, bisa-bisa menjatuhkan gamelan yang akan membawa kerusakan.
- (h). Mengangkat gamelan yang besar-besar seperti gong harus diangkat oleh dua orang dalam keadaan menelungkup dan dipegang lambe gong kuat-kuat.  
Kalau mengangkatnya kurang hati-hati gong bisa jatuh dan pecah. Padahal gong adalah unit gamelan yang paling mahal. Gong yang besar lagi baik sekarang bisa mencapai harga 2 juta rupiah.
- (i). Kalau gamelan mau diangkut dengan truk, harus menggunakan sekat-sekat yang lunak lagi tebal. Sikap gong harus miring. Begitu juga unit-unit lain yang berbentuk bundar.
- (j). Sebab brasso itu melarutkan logam, sebaiknya membrasso gamelan 2 tahun sekali saja.
- (k). Sekarang jaman modern. Untuk mengawetkan logam dari serangan udara (oksidasi), bisa digunakan zat anti karat. Bila zat anti karat ini dilapiskan pada permukaan gamelan agak tebal, ia bisa mengganggu nada. Sebaiknya zat anti karat disemprotkan dari dalam untuk instrumen gamelan yang berbentuk bundar.

#### IV. KESIMPULAN UNTUK MENDAPATKAN SARAN – SARAN

1. Karya tulis ini hanya merupakan sekelumit seluk-beluk pembuatan gamelan dan pengawetan gamelan, yang diharapkan untuk mendapatkan saran-saran.
2. Membuat gamelan sangat besar resikonya.
  - (a). Resiko kesehatan si pembuat.
  - (b). Resiko sukar pemasaran gamelan.
3. Sukar mencetak kader penerus pembuat gamelan.
4. Para pedagang (makelar) gamelan mendorong merosotnya mutu gamelan buatan sekarang.
5. Karena sukarnya karawitan dipelajari, para generasi muda lari ke - ndangdutan, dan lain-lain.
6. Standardisasi laras gamelan penting, meski tidak merupakan keharusan. Sebab perkembangan selera seseorang sangat dipengaruhi oleh faktor kebiasaan. Sampai sekarang standardisasi laras gamelan belum ada.
7. Perusahaan kerajinan gamelan sebenarnya sangat potensial dalam rangka pengembangan obyek wisatawan di DIY khususnya dan Indonesia umumnya.
8. Penyederhanaan unit-unit gamelan yang digunakan untuk sarana pendidikan di sekolah-sekolah.
9. Sebagai daya tarik kepada generasi penerus teknik pembuatan gamelan dan seluk-beluknya seyogyanya dimasukkan ke dalam pendidikan formal, mengingat di seluruh dunia cuma Indonesia yang mempunyai kebudayaan ini.
10. Gamelan yang masih baru dalam waktu relatif pendek terjadi perubahan frekwensi nada (= nada belum stabil). Untuk mengembalikan ke tangga nada yang proporsional semula (reperensi) perlu penglarasan secara periodik dalam interval waktu yang cukup pendek.
11. Semakin tua umur gamelan perubahan swarantara (= tangga nada )

relatif berkurang. Nada tambahanpun sangat berkurang ( = *kom-bangan*, Jawa ).

12. Perubahan vibrasi nada lebih besar terjadi pada unit-unit gamelan tebal (saron, demung, peking) dari pada gamelan tipis (gender, gong, kempul).
13. Perubahan vibrasi membesar bila bahan gamelan baik (murni).
14. Gamelan baru cepat menjadi stabil bila sering dipakai, dijemur atau *diheat treatment*.
15. Gamelan yang ditempa lebih nyaring suaranya dari pada gamelan cor.
16. Gamelan-gamelan lama sama komposisi unsur bahannya dengan gamelan baru.
17. Gamelan yang baik harus memenuhi 2 syarat, yaitu :
  - (a). Gandar harus baik;
  - (b). Laras/suara baik.
18. Nada tambahan sering mengganggu keindahan laras gamelan.

\*\*\*

**SEJARAH VISUALISASI KARAKTER  
DALAM TARI JAWA  
YOGYAKARTA**

## SEJARAH VISUALISASI KARAKTER DALAM TARI JAWA YOGYAKARTA

### I

Satu ciri khas dari tari Jawa klasik (juga Sunda dan Bali) ialah, bahwa setiap bentuk tari pasti menggambarkan karakter atau tipe karakter tertentu. Apakah karakter itu pria, wanita, pria halus, pria gagah, pria kasar, kera, raksasa, dan sebagainya. Sudah barang tentu para seniman masa lampau dalam menciptakan gerak-gerak yang diramu untuk menggambarkan karakter tertentu beserta tingkah lakunya tak lepas dari tingkah laku manusia masa itu serta nilai-nilai budaya yang berlaku pada waktu itu pula. Ambil saja contoh-contoh yang sederhana. Wanita Jawa tradisional yang sopan adalah wanita yang tidak banyak ulah, jika berjalan cukup dengan langkah-langkah kecil, tungkai tertutup, lengan tak boleh terangkat tinggi, dan sebagainya. Hal-hal semacam ini menjadi pedoman dasar bagi para seniman pencipta tari pada masa lampau, yang hasilnya masih bisa kita lihat pada tari puteri Jawa klasik sampai sekarang. Sebaliknya, pria memiliki ulah yang berbeda. Ia melangkah agak lebar, tungkai agak terbuka, lengan terbuka, dan sebagainya.

Desmond Morris dalam bukunya yang terkenal *Man Watching : A Field Guide to Human Behavior* yang mempelajari tingkah laku manusia dari berbagai bangsa di jagat ini mengamati, bahwa tingkah laku manusia di segala penjuru dunia ini ada yang sama, yang universal, yang sudah dibawa oleh manusia sejak lahir (*inborn actions*). Misalnya saja menangis, tertawa, heran, kesakitan, dan sebagainya. Selain itu terdapat pula tingkah laku yang berkembang dan dipengaruhi oleh budaya setempat seperti misalnya wanita Jawa tradisional yang selalu berjalan dengan langkah kecil, tertawa tidak memperlihatkan gigi, duduk dengan tungkai tertutup, dan sebagainya.

### II

Di antara tingkah laku dalam kehidupan kita sehari-hari kita mengenal apa yang kita sebut gerak-gerak maknawi (*gestures*), yaitu gerak-gerak

yang secara visual memiliki makna yang bisa diketahui oleh orang yang melihatnya. Banyak sekali gerak-gerak maknawi yang diciptakan oleh manusia, bahkan setiap lingkungan budaya tertentu kadang-kadang memiliki seperangkat gerak maknawi yang agak berbeda atau berbeda sama sekali jika dibandingkan dengan gerak-gerak maknawi dari lingkungan budaya lain. Jika dikelompokkan, ada tujuh macam gerak maknawi, yaitu : gerak maknawi insidental (*incidental gestures*), gerak maknawi ekspresif (*expressive gestures*), gerak maknawi mimik (*mimic gestures*), gerak maknawi skematik (*schematic gestures*), gerak maknawi simbolis (*symbolic gestures*), gerak maknawi teknik (*technical gestures*), dan gerak maknawi kode (*coded gestures*). (Morris 1977 : 24 – 35).

## 1. GERAK MAKNAWI INSIDENTAL.

Banyak di antara gerak-gerak maknawi yang kita lakukan yang pada dasarnya bersifat non-sosial dan lebih bersifat pribadi, serta kita lakukan secara insidental, seperti misalnya bersin, garuk-garuk kepala, merentangkan lengan dan menegakkan punggung, menekuk-nekuk leher, melipat lengan karena kedinginan, bertopang dagu, dan sebagainya. Meskipun gerak-gerak itu kita lakukan secara insidental dan tidak kita maksudkan untuk memberitahu kepada orang lain apa yang kita maksudkan, tetapi gerak-gerak itu memiliki makna yang komunikatif. Gerak muka orang yang bersin secara tak sengaja memberitahu orang lain bahwa ia pilek. Garuk-garuk kepala secara tak sengaja memberitahu orang lain bahwa ia sedang kusut pikirannya. Merentangkan lengan dan menegakkan punggung akan dengan mudah menyampaikan kesan kepada orang lain bahwa ia agak payah. Menekuk-nekuk leher juga mengirimkan berita tak sengaja bahwa ia agak payah. Melipat lengan di dalam kamar yang ber-A.C. akan dengan cepat memberitahu kepada orang lain bahwa ia kedinginan. Dan dalam ceramah bila ada seseorang bertopang dagu akan cepat ditangkap oleh orang lain bahwa ia merasa bosan terhadap ceramah itu.

## 2. GERAK MAKNAWI EKSPRESIF.

Manusia seluruh jagad ini memiliki ekspresi lewat muka yang mampu mengkomunikasikan sesuatu kepada orang lain. Kemampuan wajah manusia untuk mengekspresikan aneka ragam maksud tidak lain karena

konstruksi otot wajah memang sangat kompleks. Ekspresi-ekspresi muka itu misalnya : menutup sedikit mata sebelah, mengerutkan mulut, mengerutkan hidung, mengangkat kening, dan sebagainya. Masing-masing gerak itu memiliki arti yang khas.

Tangan juga kadang-kadang sangat ekspresif, terutama waktu kita berbicara. Kalau kita perhatikan dengan cermat, orang yang berbicara akan lebih komunikatif apabila dibarengi oleh gerak-gerak maknawi lewat tangan (*manual gesticulations*).

### 3. GERAK MAKNAWI MIMIK.

Yang dimaksud dengan gerak maknawi mimik ialah gerak menirukan sesuatu. Ada empat macam gerak maknawi mimik, yaitu mimikri sosial (*social mimicry*), mimikri teatrical (*theatrical mimicry*), mimikri partial (*partial mimicry*), dan mimikri vakum (*vacuum mimicry*). Gerak mimikri sosial ialah gerak maknawi yang kadang-kadang tidak sesuai dengan apa yang terkandung dalam hati nurani orang yang bergerak itu. Misalnya saja dalam suasana ramah tamah, kita harus tersenyum dan manggut-manggut walaupun kadang-kadang perasaan nurani kita mendongkol. Maksudnya tidak lain ialah untuk menyenangkan orang lain. Mimikri teatrical adalah dunianya para aktor, aktris dan penari. Gerak-gerak meniru yang diungkapkan oleh mereka adalah semu, tidak dimaksudkan sungguh-sungguh, tetapi harus seperti sungguh-sungguh. Tujuannya ialah untuk menghibur orang lain, yaitu penonton. Perbedaan antara mimikri teatrical yang dilakukan oleh aktor/aktris dan penari ialah, bahwa para aktor/aktris berusaha untuk meniru gerak-gerak serealistis mungkin, sedangkan para penari melakukannya lewat stilisasi atau distorsi. Mimikri partial ialah peniruan gerak yang hanya sebagian saja, karena memang tidak mungkin untuk menirukan secara utuh. Misalnya saja menirukan burung yang sedang terbang, ombak, dan sebagainya. Untuk menirukan burung yang sedang terbang, seseorang cukup melakukannya dengan merentangkan lengannya ke samping seraya menggetar-getarkan ke dua tangannya seperti sayap seekor burung yang sedang terbang. Untuk ombak, seseorang menggambarkannya lewat gerak tangan dari kiri ke kanan sambil dialunkan ke atas dan ke bawah ibarat gelombang. Mimikri vakum ialah jika obyek yang ditiru tidak ada, seperti makan, menembak, merokok, dan sebagainya. Perasaan lapar dan minta makan digambarkan dengan mendekatkan tangan ke mulut sambil seolah-olah memegang

makanan dan dibarengi oleh terbukanya mulut. Menembak digambarkan dengan mengacungkan jari telunjuk dan jari tengah ke depan. Minta rokok digambarkan dengan mengacungkan jari telunjuk dan jari tengah ke atas dekat mulut seraya mengerutkan mulut sedikit, dan sebagainya.

#### 4. GERAK MAKNAWI SKEMATIK.

Gerak maknawi skematika adalah ringkasan dari gerak-gerak maknawi mimik. Adapun caranya dengan mengambil satu bagian gerak yang kita anggap penting dan bisa memberikan indikasi keseluruhan. Misalnya saja seekor banteng cukup digambarkan lewat sepasang tanduk yang dilakukan dengan mengangkat dan menempelkan kedua tangan pada kepala seraya mengacungkan ke dua jari telunjuk ke depan. Gerak maknawi skematik kadang-kadang masih mudah ditangkap oleh orang yang menyaksikannya. Tetapi bila telah mengalami stilisasi, kadang-kadang hanya dikenal oleh orang dari lingkungan budaya tersebut (seperti yang terdapat pada tari India). Seorang Indian Amerika dalam menggambarkan banteng dengan menggunakan kedua telunjuk tangan kiri dan kanan diletakkan menempel pelipis kiri dan kanan. Penduduk asli Australia lain caranya, meskipun hampir sama. Yang berbeda sekali ialah yang dilakukan oleh seorang penari India. Seorang penari India dalam menggambarkan seekor lembu cukup dengan mengangkat tangan kanan setinggi pinggang, jari telunjuk dan jari kelingking diarahkan ke depan.

#### 5. GERAK MAKNAWI SIMBOLIS.

Gerak maknawi simbolis bukan sekedar menirukan gerak realistik, tetapi gerak itu sudah mengalami abstraksi. Sebagai contohnya, bagaimanakah caranya kita menggambarkan kebodohan dengan gerak. Mungkin kita bisa melakukannya dengan cara menunjuk dengan telunjuk pada pelipis kanan. Tetapi cara ini kemungkinan besar bisa ditangkap sebagai arti yang sebaliknya, yaitu pandai. Mungkin cara ini perlu ditambah dengan menggerakkan telunjuk melingkar ke kiri seperti orang mengendorkan sekrup. Bisa pula kita lakukan dengan menepuk-nepuk dahi ditambah dengan ekspresi muka yang sedikit kecut dan sebagainya. Contoh yang lain ialah bagaimana kita memberitahu kepada orang lain agar diam agak mudah, yaitu dengan menempelkan jari telunjuk pada mulut.

## 6. GERAK MAKNAWI TEKNIK.

Gerak ini sangat khas dan ditemukan serta dipelajari oleh orang-orang khusus dan untuk kepentingan khusus pula. Gerak-gerak yang dipakai di studio-studio televisi dan rekaman adalah contoh yang baik. Misalnya saja mengacungkan ibu jari sebagai tanda mulainya rekaman. Menempelkan jari telunjuk kanan pada telapak tangan kiri sebagai tanda rekaman berakhir. Membuat bundaran dengan ibu jari dan jari telunjuk sebagai pemberitahuan bahwa rekaman bagus sekali, dan sebagainya.

## 7. GERAK MAKNAWI KODE.

Gerak yang berupa kode-kode merupakan bahasa isyarat yang dipergunakan oleh orang-orang tertentu untuk berkomunikasi secara visual.

Sekali lagi, bahwa gerak-gerak maknawi itu meskipun sering kita jumpai adanya kesamaan antara bangsa satu dengan bangsa yang lain, antara kelompok masyarakat satu dengan yang lain, namun tidak jarang bahwa gerak maknawi yang sama memiliki arti yang berbeda. Beberapa contoh bisa dikemukakan. Pada umumnya bila kita mengacungkan jari telunjuk dan jari tengah ke depan berarti "menembak"; tetapi gerak yang sama ini menjadi lain artinya apabila dilakukan oleh seorang penari Bali. Gerak yang sama itu di Bali berarti marah. Membuat lingkaran dengan ibu jari dan jari telunjuk bagi orang-orang Amerika dan Inggris berarti "O.K." atau "bagus". Tetapi di Perancis bila gerak itu dibarengi dengan ekspresi wajah yang kecut berarti "nol" atau "tak berharga". Sedangkan di Jepang gerak itu berarti "uang". Gerak maknawi orang Jawa dengan mengacungkan ibu jari berarti "menghormati" atau "bagus sekali", tetapi bagi orang Amerika memiliki arti "mempersilakan pergi" atau "mau numpang kendaraan dengan cuma-cuma".

Gerak-gerak maknawi pada umumnya bersifat regional (*regional signals*), yang berbeda antara satu negara (bangsa) dengan negara yang lain. Namun demikian ada pula yang sama atau hampir sama. Dewasa ini gerak maknawi yang sangat populer ialah gerak lingkaran ibu jari dan jari telunjuk yang berasal dari Amerika untuk "O.K."

Orang berbicarapun kebanyakan menggunakan gerak-gerak tangan untuk memberi tekanan ritme pada kata-kata yang diucapkan (*baton signals*), yang maksudnya untuk memberi tekanan pada maksud dari

kata-kata yang diucapkan. Bahkan sering pula orang berbicara lewat tilpun walaupun yang diajak bicara tidak melihat menggunakan pula gerak-gerak semacam ini. Beberapa contoh yang sering kita jumpai ialah menuding dengan jari telunjuk kepada lawan berbicara yang dilakukan oleh seorang pembicara yang ingin mendominasi lawan berbicaranya, seperti misalnya yang kerap dilakukan oleh bekas petinju kelas berat Muhammad Ali. Penggunaan kedua telapak tangan menghadap ke bawah dipergunakan untuk menenangkan lawan berbicara. Penggunaan kedua telapak tangan menengadahkan mengajak lawan berbicara, dan sebagainya.

Gerak maknawi yang berarti "ya" atau "tidak" tampaknya agak seragam di seluruh jagad ini. Pada umumnya gerak menganggukkan kepala berarti "ya"; sedangkan gerak memutar kepala ke samping kiri dan kanan berarti "tidak". Tetapi ternyata ada pula bangsa yang menggunakan gerak yang lain dari yang lazim itu. Di Bulgaria, Yunani, Yugoslavia, Turki, Iran dan Benggala gerak kepala ke samping kiri dan kanan berarti "ya".

Pada dunia tari banyak sekali kita jumpai gerak yang sama sekali tidak bermakna, dan dilakukan semata-mata untuk kepentingan keindahan. Gerak semacam ini lazim disebut gerak murni (*pure movement*). Dan jika dikaji secara cermat, sebuah komposisi tari kebanyakan merupakan ramuan antara gerak-gerak murni dan gerak-gerak maknawi.

### III

Pada tari Jawa Yogyakarta, selain kita jumpai adanya ramuan gerak-gerak murni dan gerak-gerak maknawi, ternyata bahwa seorang penari, baik ia memainkan peranan dalam sebuah drama tari maupun tidak, ia pasti menarikan satu karakter atau tipe karakter tertentu. *Wayang wong* Yogyakarta yang dicipta oleh Sultan Hamengkubuwana I (1755 – 1792) adalah drama tari yang penuh dengan berpuluh-puluh karakter, yang kalau dikelompokkan menjadi tipe-tipe karakter jumlahnya masih tetap cukup banyak, yaitu 21, dengan perincian 9 tipe karakter pokok, dan 12 tipe karakter gubahan. Standardisasi tipe karakter pada tari Yogyakarta melewati perjalanan sejarah yang cukup panjang, yaitu sejak tari Yogyakarta dicipta oleh Sultan Hamengkubuwana I pada tengah kedua abad ke – 18, dan mencapai puncaknya pada jaman Sultan Hamengkubuwana VIII pada dekade keempat abad ke – 20.

Visualisasi karakter pada *wayang wong* dituangkan lewat *bentuk ragawi penari, tata busana dan tata rias, serta gerak.*

## 1. BENTUK RAGAWI PENARI.

Bentuk ragawi penari *wayang wong* barang tentu berkiblat pada bentuk ragawi manusia Yogyakarta pada masa lampau. Selain itu karena *wayang wong* adalah perwujudan manusiawi dari *wayang kulit*, maka meskipun tidak ketat, bentuk ragawi penari *wayang wong* berkiblat pula pada wayang kulit.

Secara garis besar ukuran ragawi penari laki-laki harus lebih besar dan lebih tinggi dari penari wanita. Di samping itu, yang perlu kita perhatikan ialah mengenai konsep pahlawan ideal bagi orang Jawa yaitu Arjuna, yang selalu diwujudkan berukuran tidak tinggi (sekitar 160 cm.), agak kurus, dan berwajah cantik. Mengapa orang Jawa dalam menggambarkan ksatria ideal demikian, dan tidak seperti misalnya pahlawan Yunani Hercules dan Ulysses yang tinggi kekar? Carl Gustav Jung mengemukakan bahwa ada perbedaan yang sangat menyolok antara kejiwaan dan cara berfikir antara orang Timur dan orang Barat (Campbell 1971 : 480 - 94). Orang Timur (Jawa) adalah *introvert*, yang lebih mementingkan segi *batiniyah* dari pada jasmaniah. Sedangkan orang Barat adalah *extrovert*, yang lebih mementingkan segi *lahiriah* dari pada batiniyah. Jung mengatakan, pada umumnya orang Barat percaya bahwa kebenaran hanyalah kenyataan-kenyataan yang bisa dikaji lewat observasi dan pengalaman lahiriah. Maka tak mengherankan bila pahlawan-pahlawan ideal seperti Hercules dan Ulysses yang digambarkan dalam wiracarita-wiracarita Barat memiliki tubuh yang tinggi kekar, bergerak cekatan, yang secara lahiriah sudah bisa mengesankan bahwa mereka benar-benar orang kuat. Latihan-latihan keperkasaannya dilakukan lewat latihan-latihan jasmani seperti lari, bergulat, dan barang tentu juga memainkan senjata perang. Hal ini sangat berbeda dengan ksatria ideal orang Jawa yaitu Arjuna yang digambarkan sebagai figur yang tingginya sedang-sedang saja, badan kecil bahkan mendekati kerempeng, dan ulah tingkahnya pun halus lembut seperti wanita. Tetapi anehnya, Arjuna dikatakan sebagai *lelananging jagad* (yang paling jantan di dunia), dan memiliki daya tempur yang sangat hebat. Memang ksatria ideal seperti Arjuna juga harus menggembleng kemampuan fisiknya lewat latihan-latihan berat dalam berolah keprajuritan dibawah bimbingan guru-besarnya,

Durna dan Bisma. Tetapi puncak kehebatan Arjuna justru dicapai setelah ia bertapa/bersamadi di gunung Indrakila seperti yang digambarkan dalam ceritera Mintaraga.

Nama Arjuna yang sedang bertapa itu dalam kakawin Arjunawiwaha ialah Sang Wiku Witaraga, "seorang *wiku* yang telah berhasil membuang jauh-jauh nafsu-nafsu manusiawinya" (Poerbatjaraka 1926 : canto 4 stanza 7), yang dalam ungkapan pedhalangan dikatakan yang telah berhasil *nutupi babahan nawa sanga* (menutupi sembilan lubang).

Cara melatih diri yang paling tinggi yang dilakukan oleh ksatria ideal Jawa ini jelas lebih dipusatkan pada latihan batiniah yang berupa pengekangan segala hawa nafsu manusiawinya. Hasilnya memang sangat luar biasa. Bukan saja manusia dan rasaksa sakti yang bisa diungguli, bahkan dewa-dewa pun bisa *kuwalahan*. Tujuh bidadari yang cantik-cantik, yang dalam lakon Mintaraga versi kraton Yogyakarta bernama Supraba, Wilutama, Dresanala, Widasmara, Angganasari, Angganawati dan Warsiki, tak berhasil menggugah nafsu birahi Arjuna (*Kagungan-Dalem Serat Pocapan Ringgit Tiyang Lampahan Mintaraga* 1937 : 158 - 174). Arjuna tetap tak tergerak dari samadinya. Batara Narada sendiri ingin mencoba kemampuan Arjuna dengan cara menyamar sebagai isteri termuda Arjuna yang bernama Gandawati. Dengan rayuan yang merangsang dan untaian kata-kata yang merajuk, Gandawati palsu mengajak Arjuna pulang dan memadu asmara di Madukara. Demikian kata Gandawati palsu :

..... *Kangjeng Pangeran, sumangga ta lajeng kondur tumunten, pepasihan kaliyan kula, yen wonten salebeting guwa sakelangkung pakewet, prayogi mangga kondur.*

Arjuna (Begawan Suciptahening Mintaraga) yang tahu siapa sebenarnya yang menyamar sebagai kekasihnya yang bernama Gandawati menjadi agak jengkel. Seraya memegang teguh disiplin samadinya, Arjuna dengan kekuatan batiniahnya membuat Gandawati palsu hamil.

Demikian Arjuna berkata :

*Iya Gandawati, sarehning aku wis dadi pandhita, wis katrima dening Jawata Kang Linuwih, senajan ana sajroning guwa ingsun wis prasasat nunggal sarasa karo kowe, saiki sira ingsun sebda wawrat, ya mesthi yayi wis nggarbini. (Kagungan-Dalem Serat Pocapan Ringgit Tiyang Lampahan Mintaraga 1937 : 174 - 75).*

Sudah barang tentu Gandawati palsu yaitu Batara Narada menjadi kalang kabut karena perutnya segera menggembung hamil. Dan hanya Batara Guru yang berhasil menghilangkan isi perut Narada.

Keampuhan Arjuna yang kedua terbukti ketika Batara Indra yang menyamar sebagai Resi Padya juga terkalahkan dalam adu kepintaran. Ketika Resi Padya menanyakan kepada Arjuna tentang apakah semua putera Batara Guru berada di balai penghadapan, dijawabnya dengan tepat, bahwa semuanya hadir kecuali satu, yaitu Batara Indra yang sekarang berada di depannya. Demikian jawab Arjuna :

*Kawula nuwun Sang Maha Padya, putranipun Bathara Guru inggih pepak sowan sadaya, namung kirang satunggal Sangywang Bathara Endra, saweg pinuju anglaya bumi, pepanggihan kaliyan, kula punika. (Kagungan-Dalem Serat Pucapan Ringgit Tiyang Lampahan Mintaraga 1937 : 182 – 83).*

Dalam adegan ini jelas Arjuna digambarkan sebagai ksatria yang tahu segalanya, termasuk peristiwa yang terjadi di Junggringsalaka. Bahkan dalam perang tanding melawan Batara Guru yang menyamar sebagai raja pemburu Prabu Kilatawarna, Arjuna hampir saja dapat menghancurkannya. Untung, sebelum peristiwa ngeri itu terjadi, Prabu Kilatawarna kembali berubah menjadi Batara Guru. Dan sebagai hasil dari samadinya, selain Arjuna menjadi ksatria yang tangguh dan tak terkalahkan, ia mendapat hadiah dari Batara Guru tiga macam, yaitu senjata sakti Pasupati yang mampu membunuh raja raksasa Niwatakawaca, bidadari tercantik Supraba, dan janji kemenangan Pandawa dalam perang besar Baratayuda Jayabinangun.

Itulah gambaran ksatria ideal orang Jawa, yang puncak kesaktiannya hanya bisa dicapai lewat samadi yang merupakan latihan batiniah, dan bukan cuma latihan-latihan jasmaniah. Hal ini berbeda sekali dengan cara penggambaran ksatria ideal orang Barat yang berperawakan tinggi kekar dan bergerak serba cepat dan kuat.

## 2. VISUALISASI KARAKTER LEWAT TATA BUSANA.

Lewat sebuah studi perbandingan antara relief candi-candi di Jawa Timur seperti candi Panataran (*Ramayana* dan *Krsnayana*), candi Jago (*Parthayajna*), candi Tigawangi (*Sudamala*), Surawana (*Arjunawiwaha*), dan candi Kedaton (*Bhomakawya*), dengan *wayang ramayana* (Bali), *wayang parwa* (Bali), *wayang wong ramayana* (Bali) *wayang wong parwa*

(Bali), serta dengan *wayang kulit purwa* dan *wayang wong* (Yogyakarta). memang kelihatan jelas sekali bahwa antara ketiga bentuk seni itu (relief, wayang kulit, dan wayang orang) terdapat hubungan yang sangat erat. Atau bahkan dapat kita katakan bahwa ketiganya merupakan tiga wujud seni yang sama-sama membawakan wiracarita Ramayana dan Mahabharata. J. Kats dalam bukunya *Het Javaansche Toneel: Wayang Poerwa* yang terdiri dari dua jilid dan dilengkapi dengan 37 gambar berwarna, berpuluh-puluh sketsa, dan potret relief Ramayana yang terpahat di candi Prambanan dan candi Panataran secara lengkap, mampu menggelitik kita untuk membandingkan *wayang kulit purwa* dengan relief Ramayana dari kedua candi tersebut (Kats 1923).

W.F. Stutterheim dalam karyanya *Rama-Legenden und Rama Reliefs in Indonesien* yang terdiri dari dua jilid, secara sepintas pula mencoba membandingkan relief Ramayana di Jawa dengan *wayang ramayana* Bali dan *wayang kulit purwa* (Ramayana) Jawa (Stutterheim 1925). Memang dari buku-buku kedua sarjana kawakan Belanda yang sangat terkenal itu kita mendapat kesan bahwa pasti ada hubungan, atau lebih tepatnya ada persamaan dan perbedaan antara ketiga wujud seni yang sama-sama membawakan ceritera-ceritera dari Ramayana dan Mahabharata itu. Tetapi bila kita ingin mengetahui di mana persamaannya, dan di mana perbedaannya, ternyata kita dituntut untuk mengadakan studi tersendiri secara cermat. Sebab ternyata seniman-seniman pahat patung, seniman-seniman pahat kulit, dan seniman-seniman tari memiliki daya dan cara interpretasi sendiri-sendiri. Kelainan interpretasi itu bukan hanya disebabkan oleh berbedanya media berekspresi, tetapi juga karena perbedaan lingkungan dan jaman pula.

Untuk melihat adanya kesinambungan dan perubahan dari tradisi masa lampau itu, saya akan memberikan contoh beberapa bagian tata busana yang merupakan atribut penting bagi para raja, ksatria, dan dewa. Ada tiga atribut tata busana yang ingin saya kemukakan, yaitu apa yang sekarang kita sebut *garudha mungkur* (di Yogyakarta lazim disebut *bledhegan* atau *gelapan*), *mekutha* (tropong), dan *praba* (Soedarsono 1983: 330 – 349).

## **GARUDHA MUNGKUR.**

Bagian tata busana yang disebut *garudha mungkur*, "burung garuda yang menghadap ke belakang", memiliki usia yang sangat tua, yang

telah kita jumpai pada relief candi-candi di Jawa Timur seperti Panataran, Jago, Surawana, dan Kedaton (lihat Sutterheim 1925 : tafelband; Brandes, et. al. 1904 : figures 157, 158, 162, 164 dan 198; Bernet Kempers 1959 : 30).

Pada relief Ramayana di candi Panataran hiasan kepala yang saya sebut *garudha mungkur* itu hanya dipakai oleh Rama dan Sugriwa; pada relief Parthayajna di candi Jago dipakai oleh para Pandawa kecuali Yudistira; pada relief Arjunawiwaha di candi Surawana dipakai oleh Batara Indra; dan pada relief Bhomakawya di candi Kedaton dipakai oleh Samba. Dari kenyataan tersebut di atas jelas bahwa *garudha mungkur* merupakan atribut tata busana untuk memvisualisasikan raja dan ksatria yang baik. Adapun Yudistira tidak memakai atribut *garudha mungkur* kemungkinan besar dimaksudkan oleh seniman penciptanya sebagai ungkapan penggambaran tokoh Yudistira yang sangat sederhana, tanpa pamrih, dan sangat lugu. Namun demikian ternyata bahwa atribut tata busana pada jaman Jawa Timur (abad ke – 10 sampai ke – 16) yang memiliki makna simbolis tertentu itu, pada masa-masa sesudahnya mengalami pergeseran interpretasi. Pada *wayang kulit* dan *wayang wong* Jawa serta *wayang kulit* Bali *garudha mungkur* kehilangan fungsinya sebagai atribut, dan berubah menjadi hiasan biasa yang dipakai hampir oleh semua karakter pada pewayangan, kecuali para Pandawa, Rama, Laksmana, Hanuman, dan beberapa lainnya. *Garudha mungkur* berubah maknanya, yaitu sebagai hiasan kepala yang memiliki kekuatan melindungi yang dipakai oleh baik tokoh-tokoh yang baik maupun oleh tokoh-tokoh yang jahat dan serakah. Dengan demikian jelas bahwa *garudha mungkur* yang pada jaman Jawa Timur sudah dipergunakan oleh para seniman pahat sebagai atribut tata busana, sekarang hiasan kepala itu masih tetap dipakai oleh seniman pahat wayang dan seniman perancang tata busana *wayang wong*, tetapi mengalami perbedaan interpretasi. Di Yogyakarta hiasan ini lebih lazim disebut *bledhegan* atau *gelapan*.

## MEKUTHA/TROPONG DAN PRABA.

*Mekutha* atau *tropong* adalah penutup kepala yang pada jaman Jawa Timur juga telah ada. Dari relief Ramayana di candi Panataran kita jumpai bahwa *tropong* hanya dipakai oleh Rawana. Dari kenyataan ini jelas bahwa *tropong* pada jaman Jawa Timur merupakan atribut tata busana bagi raja yang jahat saja. Seperti halnya *garudha mungkur*, *tropong*

tetap merupakan penutup kepala yang lazim dipakai oleh raja pada masa-masa sesudahnya, tetapi di Jawa Tengah (juga di Bali) mengalami perubahan interpretasi. *Tropong* sekarang tetap merupakan atribut kerajaan, tetapi bukan hanya bagi raja lalim seperti Rawana saja, melainkan juga bagi raja-raja yang baik seperti Kresna, Rama, dan sebagainya. Sekali lagi *tropong* yang pada jaman Jawa Timur sudah ada, sekarang atribut kerajaan itu mengalami pelebaran interpretasi.

*Praba* juga merupakan atribut kebesaran dan juga memiliki sejarah yang cukup panjang di Jawa. Pada jaman Mataram Kuna (abad ke – 8 sampai ke – 10) *praba* atau *aureole* dipakai oleh Buddha, Bodhisattwa, dewa, raja, dan ksatria yang baik. Pada jaman Jawa Timur atribut ini masih dipakai dengan makna yang sama seperti di jaman Mataram Kuna Jawa Tengah, tetapi penggunaannya lebih terbatas. Pada jaman Jawa Timur relief-relief yang menggambarkan ceritera tidak terdapat *praba*. Dalam perkembangan yang lebih lanjut sampai sekarang, *praba* mengalami pelebaran makna. Jika sampai jaman Jawa Timur *praba* selalu dipergunakan sebagai atribut kebesaran yang hanya dipakai oleh tokoh-tokoh yang baik, pada perkembangan selanjutnya, baik di Jawa maupun di Bali, *praba* tetap berfungsi sebagai atribut kebesaran, tetapi dipakai pula oleh tokoh-tokoh raja atau ksatria yang tidak baik. Dalam tata busana *wayang wong* Yogyakarta kita lihat *praba* dipakai oleh tokoh-tokoh baik seperti para dewa, raja Kresna, Gatutkaca, Rama dan juga dipakai oleh tokoh-tokoh dengki dan serakah seperti Duryodana, Rawana, Kumbakarna, dan sebagainya.

Begitulah beberapa contoh dari cara seniman-seniman besar kita masa lampau dalam memvisualisasikan tipe karakter lewat tata busana.

### 3. VISUALISASI KARAKTER LEWAT GERAK.

Sewaktu kita melihat *wayang kulit* dan penari-penari *wayang wong* Yogyakarta, dari bentuk ragawi dan tata busananya saja kita sudah bisa mengetahui karakter-karakter yang ditampilkan. Sudah barang tentu visualisasi karakter lewat bentuk ragawi dan tata busana tersebut belum menampilkan perwujudan yang utuh dari karakter. Itu baru bisa utuh apabila ditambah dengan visualisasi tingkah lakunya.

Proses visualisasi karakter pada tari Jawa Yogyakarta melewati sejarah yang cukup panjang, dari yang masih sangat sederhana sampai kepada

yang sangat kompleks yang terjadi pada jaman Sultan Hamengkubuwana VIII. Untuk membicarakan masalah ini mestinya saya harus melacak sejak *wayang wong* mulai dipertunjukkan di Jawa, yaitu pada jaman Mataram Kuna abad ke-9. Tetapi karena data yang ada yang berupa relief candi (terutama candi Barabudur dan candi Prambanan) masih kurang lengkap untuk mendapatkan gambaran yang jelas, maka paling-paling kita hanya dapat menduganya dengan jalan membandingkannya dengan berita yang terdapat dalam *Natyasastra* India. Secara garis besar kita hanya bisa mengatakan bahwa masa itu rupanya ada dua tipe karakter yang dipergunakan dalam *wayang wong* yaitu *tandava* (keras dan gagah) dan tipe karakter *lasya* (halus dan lembut) (bandingkan dengan Vatsyayan 1968 : 29). Tipe karakter *tandava* yang menggunakan posisi tungkai dan lengan terbuka kemungkinan besar dipergunakan baik oleh karakter pria maupun wanita, sedangkan tipe karakter *lasya* menggunakan posisi tungkai dan lengan tertutup dan hanya untuk karakter wanita.

Setelah lewat perjalanan sejarah di Jawa Timur, dan kembali lagi ke Jawa Tengah (jaman Mataram Baru abad ke-16 sampai ke-18, dan dilanjutkan jaman Surakarta dan Yogyakarta sejak pertengahan abad ke-18 sampai sekarang), terjadilah perkembangan yang sangat kompleks. Sudah barang tentu perkembangan yang kompleks itu berpijak pula pada tingkah laku manusia Jawa Yogyakarta pada abad ke-20, dan juga karena adanya kebutuhan sekian banyak karakter yang terdapat dalam cerita Mahabarata dan Ramayana. Karena pengaruh kehidupan sosial budaya Jawa yang mengharuskan wanita tradisional tak banyak tingkah, maka rumusan gerak yang dihasilkan oleh seniman-seniman besar di kraton Yogyakarta lebih terpusat pada karakter-karakter pria. Hasilnya, dari 21 tipe karakter yang terdapat pada *wayang wong* Yogyakarta, hanya satu yang khusus untuk karakter wanita. Adapun tipe-tipe karakter yang 21 itu, yang 9 merupakan tipe karakter pokok (*joged pokok*), dan yang 12 merupakan tipe karakter gubahan (*joged gubahan*), yang merupakan variasi dari tipe karakter pokok.

La Meri pernah mengkaji gerak-gerak tari dari segi sentuhan emosionalnya terhadap penonton, dengan perkataan lain mengadakan pengamatan terhadap watak dari gerak (La Meri 1965). Pengamatan La Meri ini apabila dikawinkan dengan studi Desmond Morris yang sangat cermat terhadap tingkah laku manusia di jagad ini hasilnya sangat cocok untuk mengkaji, apakah visualisasi karakter pada *wayang wong* Yogyakarta sudah kena. Ternyata bahwa cara seniman-seniman kraton Yogyakarta

dalam meramu dan mencipta gerak untuk tipe-tipe karakter dalam *wayang wong* sangat tepat.

a). **Ngenceng encot.**

Pola gerak ini merupakan pola gerak pokok untuk tipe karakter puteri. Adapun ciri-ciri geraknya ialah : tungkai tertutup, hampir tak pernah mengangkat kaki kecuali kalau sedang berjalan, langkah kecil-kecil, lengan hampir tertutup, dan gerakannya lambat serta lembut. Ciri kewanitaan yang menggunakan posisi tungkai dan lengan tertutup merupakan ciri yang khas bagi wanita, dan ciri ini sangat umum di seluruh dunia meskipun berbeda-beda kualitasnya (lihat Morris 1977 : 18).

b). **Impur.**

Pola gerak *impur* dipergunakan untuk tari putera halus dan rendah hati serta tak banyak tingkah. Adapun ciri-cirinya ialah: tungkai terbuka, angkatan kaki rendah, langkah sedang, lengan agak terbuka dengan desain simetris, gerak lambat dan lembut. Dengan melihat tungkai dan lengan yang terbuka saja sudah bisa memberikan kesan sifat kejantannya (bandingkan dengan Morris 1977 : 18). Adapun gerak-gerak yang menandai ciri kehalusannya bisa kita lihat pada angkatan kaki yang rendah, langkah yang sedang, serta kualitas gerakannya yang lambat serta lembut. Sedangkan ciri kesederhanaannya tetapi kokoh bisa kita lihat pada garis lengannya yang kebanyakan menggunakan desain simetris. Ramuan gerak pada *impur* ini memang cocok sekali untuk memvisualisasikan tipe karakter halus dan rendah hati seperti Arjuna.

c). **Kagok kinantang.**

Pola gerak *kagok kinantang* dipergunakan untuk tari putera halus tetapi dinamis, dan kadang-kadang agresif. Ciri-ciri tungkai, angkatan kaki dan langkah hampir sama dengan tipe karakter *impur*. Adapun ciri kedinamisannya bisa kita lihat pada desain lengan yang asimetris dan kualitas gerakannya yang kadang-kadang bertekanan serta banyak menggunakan banyak gerak kepala. Ramuan gerak *kagok kinantang* ini cocok sekali untuk menggambarkan tipe karakter halus tetapi dinamis seperti Karna dan Wibisana.

**d). Kambeng.**

Pola gerak *kambeng* dipergunakan untuk tari putera gagah, jujur dan polos, serta kadang-kadang rendah hati seperti Bima, Gatutkaca dan Antareja. Adapun ciri-cirinya : tungkai terbuka lebar, angkatan kaki tinggi, lengan terbuka lebar dengan desain simetris, serta bergerak cepat. Dari tungkai dan lengan yang terbuka lebar, angkatan kaki yang tinggi dan langkah yang lebar sudah bisa memberikan kesan kepada kita tentang kegagahannya. Sifat kejujuran, kepolosan serta kerendahan hatinya bisa kita lihat pada desain lengannya yang kebanyakan simetris.

**e). Kalang kinantang.**

Pola gerak *kalang kinantang* dipergunakan untuk tari putera gagah dan agresif. Ciri-ciri tungkai dan lengan, angkatan kaki dan langkah hampir sama dengan *kambeng*. Adapun sifat agresifnya dapat kita lihat pada desain lengan yang asimetris dan kualitas gerakannya yang banyak tekanan. *Kalang kinantang* sangat cocok untuk tipe-tipe karakter seperti Rawana, Baladewa dan sebagainya.

**f). Kagok impur.**

Pola gerak *kagok impur* merupakan perpaduan antara pola gerak untuk tipe karakter gagah dan tipe karakter halus (*impur*). Memang, kalau hanya melihat gerakannya saja, Duryodana dan Udawa yang menggunakan pola gerak *kagok impur* memberi kesan gagah tetapi agak halus.

**g). Bapang.**

Pola gerak *bapang* berciri : tungkai terbuka lebar, angkatan kaki tinggi, langkah lebar, lengan terbuka lebar dengan desain asimetris. Dari ciri-ciri tersebut jelas bahwa *bapang* cocok untuk tipe karakter gagah dan agresif. Tambahan lagi karena kualitas gerak *bapang* yang patah-patah (*staccato*) dan bertekanan keras, maka pola gerak ini cocok sekali untuk tipe karakter gagah, agresif dan kasar seperti Burisrawa dan Dursasana.

**h). Lembahan kentrig.**

Pola gerak *lembahan kentrig* menggunakan tungkai terbuka, angkat-

an kaki sedang, lengan terbuka sedang, dan banyak menggunakan gerak melenggang dan berjingkat-jingkat (*kentrig*). Pada *wayang wong* Yogyakarta pola gerak ini hanya dipergunakan untuk tipe karakter *cantrik* (murid sebuah padepokan) yang ulah tingkahnya agak lucu (*gecul*).

**i). Merak ngigel.**

Secara harfiah *merak ngigel* berarti "merak menari". Pola gerak ini dipergunakan oleh para *panakawan* yang ulah tingkahnya lucu bagaikan burung merak yang sedang menari-nari.

Ke 12 tipe karakter gubahan merupakan variasi dari tipe-tipe karakter pokok, dan dipergunakan oleh para dewa, raksasa, dan kera yang memiliki citra hampir seperti karakter-karakter pokok. *Impur ukel asta* memiliki ciri gerak seperti *impur*, tetapi ditambah dengan gerak memutar tangan (*ukel asta*). Pola gerak ini khusus untuk Batara Wisnu dan Batara Komajaya yang halus dan lembut. Pola gerak yang juga berdasar pada *impur* dan khusus dipergunakan bagi karakter Batara Guru disebut *impur ukel asta encot*. Letak kelainannya dengan *impur ukel asta* terletak adanya tambahan gerak merendah dengan tekanan lunak (*encot*). Batara Guru juga merupakan karakter yang halus, lembut dan rendah hati.

Tipe karakter gubahan yang berdasar pada *kagok kinantang* ialah *kagok kinantang usap rawis*. Seperti tipe karakter *kagok kinantang* yang halus tetapi aktif dan dinamis, *kagok kinantang usap rawis* juga dipergunakan bagi dewa halus dan dinamis seperti Batara Indra. Adapun perbedaannya terletak pada adanya tambahan gerak mengusap kumis (*usap rawis*).

Dewa gagah tetapi tak banyak tingkah seperti Batara Bayu menggunakan pola gerak *kambeng usap rawis*. Perbedaannya dengan tipe karakter *kambeng*, tipe karakter gubahan ini memiliki gerak khas mengusap kumis (*usap rawis*). Sedangkan untuk dewa gagah dan dinamis dipergunakan pola gerak *kalang kinantang usap rawis*. Dasar geraknya sama dengan *kalang kinantang*, tetapi dewa-dewa seperti Batara Brama, Batara Sambu dan Batara Basuki menggunakan gerak tambahan mengusap kumis (*usap rawis*).

Ada lima tipe karakter gubahan yang merupakan variasi dari tipe karakter pokok *bapang* yang gagah tetapi kasar, yaitu : *bapang ukel asta*, *bapang sekar suhun dhengklik*, *bapang dhengklik keplok asta*, *bapang*

*dhengklik keplok asta usap rawis*, dan *bapang kentrog*. *Bapang ukel asta* adalah tipe karakter *bapang* yang disisipi dengan gerak memutar tangan (*ukel asta*), dan dipergunakan oleh Batara Narada. *Bapang sekar suhun dhengklik* adalah tipe karakter *bapang* yang geraknya diramu dengan pola lengan *sekar suhun* dan gerak kaki *mendhengklik*. Tipe ini untuk raja dan pangeran raksasa yang gagah, kasar dan agresif seperti Niwata-kawaca dan Kumbakarna. *Bapang dhengklik keplok asta* adalah tipe karakter *bapang* yang digubah dengan tambahan gerak kaki yang *mendhengklik* dan gerak bertepuk tangan (*keplok asta*). Pola gerak semacam ini dipergunakan oleh raksasa-raksasa gagah dan kasar seperti Cakil dan Pragalba. *Bapang dhengklik keplok asta usap rawis* mirip dengan *bapang dhengklik keplok asta*, hanya ada gerak tambahan yang khas yaitu meng-usap kumis (*usap rawis*). Tipe karakter gubahan ini ialah para balatentara jin yang gagah, galak dan kasar. Sedangkan *bapang kentrog* adalah pola gerak gubahan yang berdasar pada *bapang* pula, tetapi diramu dengan gerak kaki meloncat-loncat di tempat (*kentrog*), dan khusus untuk karakter prajurit Bugis yang gagah dan galak.

Ksatria kera dalam ceritera Ramayana juga mendapat penggarapan gerak yang berpijak pada tipe karakter manusia. Kera memiliki gerak yang lebih lincah; dan secara garis besar ada dua tipe karakter gubahan bagi kera, yaitu *kambeng dhengklik* dan *kinantang dhengklik*. *Kambeng dhengklik* berdasar pada tipe karakter *kambeng*, tetapi ada tambahan gerak kaki *mendhengklik*. Pola gerak ini khusus untuk karakter kera yang gagah, tenang, tetapi cukup lincah seperti Hanuman. *Kinantang dhengklik* yang berdasar pada tipe karakter *kinantang* dengan tambahan kaki *mendhengklik* dipergunakan untuk kera yang gagah dan dinamis seperti Sugriwa, Subali dan Hanggada.

#### IV

Dari uraian di atas jelas bahwa seniman-seniman tari di kraton Yogyakarta di bawah naungan para Sultan telah berhasil mencipta tipe-tipe karakter pada *wayang wong* lewat bentuk ragawi penari, gerak, dan tata busana. Melihat perkembangan sejarahnya, tipe-tipe karakter itu bermula dari yang sangat sederhana, yaitu dari dua tipe gagah (*tandava*) dan halus (*lasya*) yang sudah ada pada sekitar abad ke-9. Pada jaman Jawa Timur kemungkinan besar sudah mengalami perkembangan jumlah tipe karak-

ter yang ditampilkan dalam drama tari yang dikenal dengan nama *wayang wong*. Dan pada permulaan jaman kraton Yogyakarta ketika Sultan Hamengkubuwana I mencipta kembali *wayang wong* pada abad ke-18, kemungkinan besar sudah ada perkembangan yang agak kompleks dari tipe-tipe karakter pokok puteri, putera halus dan putera gagah, tetapi kita tidak tahu nama-namanya. Dan puncak perkembangan karakterisasi *wayang wong* terjadi pada dekade keempat dari abad ke-20 ketika Sultan Hamengkubuwana VIII menampilkan ceritera-ceritera perpaduan antara Mahabharata dan Ramayana. Pada saat inilah kira-kira jumlah tipe karakter pada *wayang wong* menjadi 21, dengan perincian 9 tipe karakter pokok (*joged pokok*) dan 12 tipe karakter gubahan (*joged gubahan*).

Tipe-tipe karakter tersebut di atas secara visual dituangkan lewat bentuk ragawi penari, pola gerak, dan tata busana (serta tata rias). Sudah barang tentu karakter-karakter itu dalam pementasan menjadi lebih jelas setelah kita mendengar pula waktu mereka berbicara.

Ada satu tantangan yang patut mendapat perhatian para seniman tari masa kini. Apakah visualisasi atau penampilan tipe-tipe karakter yang telah mencapai puncak kompleksitasnya pada dekade keempat abad ke-20 itu dalam jalur tradisi tari Yogyakarta masih bisa dikembangkan? Jawab kita barang tentu "ya", selagi kita dikaruniai oleh Tuhan kemampuan daya kreatif. Dari hasil pengamatan di atas jelas, bahwa terciptanya sekian banyak tipe-tipe karakter tak lain sebagai hasil dari adanya tantangan yang berupa kebutuhan. Kebutuhan itu bisa menciut, bisa pula mengembang, yang barang tentu faktor selera artistik penonton masa kini perlu dijembatani.

Beberapa contoh pengembangan kreatif yang dilakukan oleh para koreografer atau penata tari muda yang patut dicatat, misalnya saja penciptaan tari setan yang diperlukan dalam lakon *Sembadra Larung* (*Sembadra Pralaya*). Jika hanya berpijak pada bentuk gerak yang dicipta oleh kraton Yogyakarta, hasilnya kurang bisa menyentuh hati penonton. Sebab ternyata bahwa tari setan pada lakon *Sembadra Larung* belum tergarap secara mantap, tak ada tipe karakter dari yang 21 itu yang kiranya cocok. Tantangan inilah yang patut diperhatikan oleh para penata tari masa kini, dan memang sudah banyak mendapat perhatian. Contoh lain, bagaimana misalnya kita akan memvisualisasikan penjara lewat gerak dalam lakon *Triyangga Takon Bapa*. Bukan hal tak mungkin para penata tari masa kini menciptakan penjara lewat gerak. Masih banyak tantangan dan kesempatan berkreasi dalam tradisi tari Yogyakarta.

Dari 70 jenis tipe gerak dan tingkah laku manusia yang diamati oleh Desmond Morris dalam bukunya *Man Watching : A Field to Human Behavior*, ternyata baru sedikit sekali yang dimanfaatkan oleh para penata tari masa kini dalam berkreasi dalam tradisi.

\*\*\*

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Benedict R. O'G. *Mythology and the Tolerance of the Javanese*. Ithaca, New York: Southeast Asia Program, Cornell University, 1965.
- Bandem, I Made, and Frederick Eugene deBoer. *Kaja and Kelod: Balinese Dance in Transition*, Kuala Lumpur, Oxford, New York, dan Melbourne: Oxford University Press, 1981.
- , "Wayang Wong in Contemporary Bali". Disertasi untuk mendapatkan gelar Doctor of Philosophy, Wesleyan University, Middletown, 1980.
- Brandes, J.L.A. *Beschrijving van de Ruïne bij de Desa Toempang, Genaamd Tjandi Djago, in de Residentie Pasoeroean*. 's-Gravenhage: Martinus Nijhoff, 1904.
- , *Beschrijving van Tjandi Singasari, en de Volkentoneeten van Panataran*. 's-Gravenhage: Martinus Nijhoff, 1909.
- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton : Princeton University Press, 1968.
- , ed. *The Portable Jung*. New York : The Viking Press, 1971.
- Damais, L. Ch. "De Driedaagsche Wajang Wong Voorstelling in den Kraton te Jogjakarta op 18, 19, en 20 Maart 1939", *Djawa*, Vol. 19 (Juli—Agustus 1939), pp. 208 – 223.
- Dewey, John. *Art as Experience*. New York: G.P. Putnam's Sons, 1934.
- Dhaninivat, Prince. "The Shadow Play as a Possible Origin of the Masked Play", in his *Collected Articles Reprinted from the Journal of the Siam Society*. Bangkok: The Siam Society, 1969.
- Edi Sedyawati H., M.M. Sukarto K. Atmodjo, dan Kuspartyati Budhyono. *Tari Dalam Sejarah Kesenian Jawa dan Bali Kuna*. Jakarta: Fakultas Sastra, Universitas Indonesia, 1978.
- Geertz, Clifford. *The Interpretation of Culture*. New York: Basic Books Inc., 1973.
- Groneman, J. *De Wajang Orang Pergiwa in den Kraton te Jogjakarta*. Semarang: G. C. T. van Dorp & Co., 1899.
- Hardjowirogo, Pak. *Sedjarah Wajang Purwa*. Djakarta: P.N. Balai Pustaka, 1965.
- Hawkins, Alma M. *Creating Through Dance*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall Inc., 1964.
- Holt, Claire. *Art in Indonesia: Continuities and Change*. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1967.

- Huyser, J.G. "Wajang Stijl", *Mudato*, Vol.1, No. 1 (April 1919), pp. 3 – 22.
- Jung, Carl Gustav, et. al. *Man and His Symbols*. New York: Doubleday & Company Inc., 1964.
- , *Psyche and Symbol: A Selection From the Writings of C.G. Jung*. Ed. oleh Violet S. de Laszo. New York: Doubleday Anchor Books, 1958.
- Kagungan-Dalem Serat Kandha Ringgit Tiyang Lampahan Mintaraga, Butul 2 Dinten* (1937). MS. Kraton Yogyakarta, No. 31/4/B.
- Kagungan-Dalem Serat Pocapan Ringgit Tiyang Lampahan Mintaraga, Butul 1 Dinten* (1937). MS. Kraton Yogyakarta, No. W.D.4.
- Kats, J. *Het Javaansche Toneel : Wajang Poerwa*. 2 vols. Weltevreden: Commissie voor de Volkslectuur, 1923.
- Kawendrasusanta, Kuswadji. "Tata Rias dan Busana Tari Gaya Yogyakarta", dalam Fred Wibowo, ed., *Mengenal Tari Klasik Gaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Dewan Kesenian Propinsi D.I.Y., 1981, Pp. 164 – 176.
- Krom, N.J., dan Th. van Erp *Barabudur: Archaeological Description*. The Hague : Martinus Nijhoff, 1927.
- dan Th. van Erp. *Beschrijving van Barabudur*. The Hague : Martinus Nijhoff, 1920 – 31.
- Lelyveld, Th. B. van. *De Javaansche Danskunst*. Amsterdam : van Holkema en Warendorf, 1931.
- Mellema, R.L. *Wayang Puppets : Carving, Colouring and Symbolism*. Diterjemahkan oleh Mantle Hood. Amsterdam : Royal Tropical Institute, 1954.
- Mercatante, Anthony S. *Good and Evil : Mythology and Folklore*. New York: Harper & Row, Publishers, 1978.
- Meri, La. *Dance Composition : The Basic Elements*. Massachusetts : Jacob's Pillow Dance Festival Inc., 1965.
- Morris, Desmond. *Man Watching : A Field Guide to Human Behavior*. New York : Harry N. Abrams, Inc., Publishers, 1977.
- Overbeck, H. "De Ouderdom van de Wajang Wong", *Djawa*, vol. 7 (1927), pp. 245 – 252.
- Pigeaud, Th. G. Th. "Wajang Wong", *Djawa*, Vol. 9 (1929), pp. 7 – 14.
- Poerbatjaraka, R. Ng. "Arjuna-Wiwaha", *BKI*, Vol. 82 (1926), pp. 190 – 305.
- Programma van de Wajang-Orang-Voorstelling "Soetjitahening Mintaraga" of "De Ascese van Arjoena" op te Voeren in Twee Dagen den 16den en 17den Januari 1937 te Houden in den Kraton te Jogjakarta ter Eere van het Huwelijk van H.K.H. Prinses Juliana en Z.K.H. Prins Bernhard van Lippe-Biesterfeld.*

Schrieke, B. "Wajang Wong", *Djawa*, Vol 9 (1929), pp. 5 – 6.

Sheets, Maxine. *The Phenomenology of Dance*. Madison, dan Milwaukee : The University of Wisconsin Press, 1966.

Soedarsono. *Beberapa Faktor Penyebab Kemunduran Wayang Wong Gaya Yogyakarta, Satu Pengamatan dari Segi Estetika Tari*. Yogyakarta: Sub/Bagian Proyek ASTI Yogyakarta, 1979 – 80.

———, "Classical Javanese Dance: History and Characterization", *Ethnomusicology*, Vol. 13, No. 3 (September 1969), pp. 489 – 506.

———, "Rama, the Ideal Hero and Manifestation of the Good in the Indonesian Theatre", *Studies in Indo-Asian Art and Culture*, Vol. 3 (1973), pp. 129 – 146.

———, "Masks in Javanese Dance-Dramas", *Journal of the International Institute for Comparative Music Studies and Documentation*, Vol. 22, No. 1 (1980), pp. 5 – 22.

———, *Tari-Tarian Indonesia*. Jilid I. Jakarta: Proyek Media Pengembangan Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1977.

———, "The Hero in Southeast Asian Literature". Kertas kerja, the University of Michigan, Ann Arbor, 1981.

———, "Wayang Kulit: A Javanese Shadow Theater", *East Asia Cultural Studies*, Vol. 15, Nos. 1 – 4 (Maret 1976), pp. 87 – 96.

———, "Wayang Wong in the Kraton of Yogyakarta: History, Ritual Aspects, Literary Aspects, and Characterization". Disertasi untuk gelar Doctor of Philosophy, the University of Michigan, Ann Arbor, 1983. (Sudah dicetak oleh Gadjah Mada University Press).

Stutterheim, W.F. *Rama—Legenden und Rama Reliefs in Indonesian*. 2 jilid. Munchen: George Muller, 1925.

Suharto, B. "Perkembangan Tari Klasik Gaya Yogyakarta", dalam Fred Wibowo, ed., *Mengenal Tari Klasik Gaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Dewan Kesenian Pro-pinsi DIY, 1981. pp. 110 – 27.

Suryobrongto, G.B.P.H. "Pengetahuan Rias dan Busana Wayang Wong Gaya Yogyakarta", dalam Fred Wibowo, ed., *Mengenal Tari Klasik Gaya Yogyakarta*. Pp. 177 – 181.

———, "Wayang Wong Gagrag Mataraman", dalam Fred Wibowo, ed., *Mengenal Tari Klasik Gaya Yogyakarta*, Pp. 45 – 56.

- Vatsyayan, Kapila. *Classical Indian Dance in Literature and the Arts*. New Delhi: Sangeet Natak Akademi, 1968.
- Zoetmulder, P.J. *Kalangwan: A Survey of Old Javanese Literature*. The Hague: Martinus Nijhoff, 1974.
- Zurbuchen, Mary S. "The Shadow Theater of Bali: Exploration in Language and Text". Disertasi untuk gelar Doctor of Philosophy, the University of Michigan, Ann Arbor, 1981.

# **KETHOPRAK KELILINGAN**

## I. C E C A L A

Penuturan tentang Kethoprak Kelilingan ini berlandaskan pemikiran tiga hal pokok. Pertama, Kethoprak Kelilingan berperan penting dalam upaya pembinaan dan pengembangan Kethoprak dalam rangka pelestariannya. Kedua, Kethoprak Kelilingan belum banyak terungkap berbagai halnya. Ketiga, pantas menjadi bahan dokumentasi kesenian kita.

Tetapi penuturan ini sesungguhnya masih dalam format kecil. Sebab hanya berdasarkan pengalaman yang terbatas pada wilayah dan lingkup kecil, dan pengamatan yang tidak berjangkauan jauh akibat keterbatasan kemampuan dan waktu.

Itulah sebabnya, penuturan tentang Kethoprak Kelilingan ini cenderung pada penyajian bahan untuk penelitian belaka. Sukurlah dapat digunakan sebagai referensi.

Kenyataan yang ditemukan dalam hubungan dengan Kethoprak ini memberikan petunjuk, bahwa Kethoprak sebagai seni pertunjukan rakyat sejak kelahirannya sampai kini dapat merebut hati rakyat, dan masih tetap disukai sebagian besar rakyat. Karena Kethoprak selalu bisa menempatkan dirinya pada tiap babakan jaman.

Jaman penjajahan Belanda, Kethoprak bukan saja dapat menyentuh hati rakyat secara langsung, tetapi terbukti mampu juga difungsikan oleh kaum pergerakan sebagai media pembangkit kesadaran berbangsa untuk mencapai Indonesia merdeka.

Masih segar dalam ingatan kita sekitar tahun 1963 – 1965, perkembangan Kethoprak makin meluas sampai menjamah lingkungan mahasiswa, meskipun ketika itu digunakan sebagai alat politik oleh beberapa golongan mahasiswa yang berafiliasi dengan partai politik.

Sekarang, betapa pun hambatan-hambatan masih tetap menghangat, tetapi Kethoprak masih tetap hidup dan berkembang, baik perkembangannya yang kuantitatif, maupun kualitatif.

Karenanya, hemat saya, ada relevansinya Kethoprak dijadikan obyek pemikiran, penelitian dan penyorotan dari berbagai segi. Lebih-lebih Kethoprak Kelilingan yang prospeknya memprihatinkan kalau tidak mendapatkan perhatian serius dan pengelolaan secara profesional.

## II. ASAL MULA KETHOPRAK

Untuk mengungkap kelahiran dan perkembangan Kethoprak saya tidak menggunakan kata "sejarah". Tetapi kata "asal mula", sebab penggunaan kata sejarah mempunyai konsekuensi ilmiah. Sedang penuturan ini banyak hal masih dalam tahap pengumpulan informasi dan data. Dengan demikian belum sampai pada tingkat pengolahan data dengan argumentasi dan bandingan-bandingan yang kuat dan luas.

Sumber yang memberikan petunjuk asal mula Kethoprak yang dapat saya temukan sebagai berikut :

Pertama, dari hasil penelitian Direktorat Kesenian Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Penelitian itu menyimpulkan, Kethoprak lahir di Surakarta tahun 1908, diciptakan almarhum Raden Mas Tumenggung Wreksodiningrat. Hal ini dikemukakan oleh Widjaja, salah seorang team peneliti tersebut pada Loka Karya Kethoprak 7 sampai 9 Februari 1974 yang diselenggarakan Bidang Kesenian Kanwil Dep. P dan K Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Awal tahun 1908 RMT Wreksodiningrat mengadakan latihan Kethoprak dengan menggunakan alat-alat tabuhan 1 lesung, 1 kendhang, 1 terbang, 1 seruling. Pemainnya terdiri mBok Gendro alias Nyi Badur, Ki Wisanggoro. Gending pertama bernama Megamendung, Kupu Tarung, menyusul kemudian gending Srim, Bak-bak, Simah-simah, Bluluk Tiba, Randa Ngangsu.

Lakon yang dibawakan menceritakan seorang petani lelaki sedang mencangkul di sawah. Isterinya dengan membawa makanan menyusul. Pakaian yang dikenakan sederhana. Alat yang dibawa pacul dan tenggok. Menampilkannya dengan menari.

Bahkan menarikannya sering dilebih-lebihkan hingga lucu. Karenanya waktu itu penonton menyebut sebagai tontonan badutan. Sedang tarinya mereka sebut "joged Gendro". Sebab mBok Gendro pun menari dalam lakon tersebut. Dialog sebagian dalam bentuk nyanyian atau "tembang", dan sebagian dengan bentuk dialog orang sehari-hari atau "gancaran".

Pentas pertama dilakukan tahun 1909 untuk meramaikan perkawinan agung KGPAА Paku Alam VII dengan puteri Sri Susuhunan Paku-

buwono X bernama GBRA Retno Puwoso, bertempat di Kepatihan Surakarta. Buku "Peringatan Perkawinan Agung" yang berada di Perpustakaan Museum Sono Budoyo mencatat, perkawinan tersebut terjadi pada hari Selasa Pon 21 Besar, Je angka Jawi 1838, Masehi 5 Januari 1909. Sesudah itu, Kethoprak sering dipergelarkan di istana Surakarta.

Ki Wisangkoro yang ketika itu sudah dikenal sebagai pemain Kethoprak diperintah Pangeran Prangwadono pada awal tahun 1924, supaya menebang pohon nangka yang berada di rumahnya untuk dibuat lesung. Sebelum penebangan pohon nangka dan dalam pembuatan lesung Ki Wisangkoro berpuasa 40 hari 40 malam. Kemudian lesung itu diberinya nama Kyai Wreksotomo dan digunakan sebagai alat tabuhan Kethoprak. Beberapa pria dikumpulkan Ki Wisangkoro, diajak latihan Kethoprak di rumahnya di kampung Madyotaman. Alat tetabuhan, lakon, pakaian, tari, sama dengan Kethoprak yang dilakukan di rumah RMT Wreksodiningrat. Satu-satunya perbedaan, peran wanita dilakukan pria.

Selanjutnya, Kethoprak masuk Yogyakarta tahun 1925. Pertama kali pementasannya di Demangan oleh Perkumpulan Kethoprak Krido Madyo Utomo dari Surakarta yang lebih dikenal dengan sebutan Kethoprak Lesung. Sesudah itu muncullah perkumpulan-perkumpulan Kethoprak di kampung-kampung, bahkan di desa-desa Yogyakarta. Majalah "Poestaka Djawi" No. VII penerbitan tahun 1928, halaman 18 dan 36 menyebutkan, perkumpulan-perkumpulan Kethoprak di kampung-kampung kota Yogyakarta yang telah mendapatkan ijin berdiri berjumlah 300.

Kedua, buku *Jawa dan Bali Dua Pusat Perkembangan Drama Tradisionil di Indonesia* tulisan Sudarsono, terbitan Gadjah Mada University Press Yogyakarta tahun 1972 menyebutkan antara lain :

"Kethoprak merupakan tarian rakyat yang belum begitu tua usianya. Kethoprak merupakan drama tari kerakyatan yang sesungguhnya, dicipta Raden Mas Tumenggung Wreksodiningrat dari Surakarta tahun 1914".

Ketiga, buku *Ensiklopedi Umum* terbitan Yayasan Kanisius tahun 1973 halaman 669 menerangkan :

*Kethoprak, sandiwara rakyat khas Jawa Tengah, waktu lahirnya, siapa penciptanya tidak dapat dinyatakan dengan pasti. Cerita-ceritanya diambil dari dunia kaum tani dengan maksud memajukan pertanian, juga cerita-cerita sejarah.*

*Pakaian pelakunya sangat sederhana, celana hitam sampai lutut (tapak belo), baju kurung dan kain kepala. Gamelannya terdiri atas lesung (alat penumbuk padi), kendang, rebana dan "keprak", yang diselingi bunyi pukulan pada lesung menghasilkan nama "kethoprak".*

Ada yang menerangkan bahwa Kethoprak lahir lebih kurang pada tahun 1887 di suatu desa bagian selatan Yogyakarta dan berupa pertunjukan yang dimainkan oleh anak-anak pada terang bulan dengan iringan bunyi-bunyian lesung dan benda-benda bersuara lainnya yang dapat ditemukan. Kemajuan nampak kemudian sejak pemain anak-anak digantikan oleh orang-orang dewasa yang membawakan cerita-cerita simbolis dan berlatar belakang kehidupan kaum tani, misalnya mengenai "hama padi" yang dilukiskan sebagai raksasa yang menyerang kerajaan ksatria, dan dalam peperangan yang timbul karenanya raksasa-raksasa itu dikalahkan oleh para ksatria yang sakti dan jujur itu.

Keempat, menurut serat *Pustaka Raja Purwa*, lepas dari persoalan tempat lahir dan penciptanya, kethoprak benar-benar tumbuh dari rakyat dan untuk rakyat yang sebagian besar hidup dari pertanian. Hal ini diambilkan dari dasar iringannya yang primitif seperti kentongan, lesung, seruling dan keprak.

Meskipun yang tertulis pada buku *Ensiklopedi Umum* sudah diawali keterangan penciptanya yang belum pasti, tetapi perbedaan sumber keterangan tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut :

Keterangan pertama :

- (1). Kethoprak dicipta oleh RMT Wreksodiningrat dari Surakarta tahun 1908;
- (2). Kethoprak pertama kali pentas di Yogyakarta tahun 1925.

Keterangan kedua :

- (1). Pencipta Kethoprak belum jelas siapa;
- (2). Kethoprak lahir lebih kurang tahun 1887, di suatu desa bagian selatan kota Yogyakarta;
- (3). Kethoprak semula dimainkan oleh anak-anak, kemudian oleh orang-orang dewasa.

Keterangan yang disebutkan buku *Jawa dan Bali Pusat Perkembangan Drama Tradisionil di Indonesia* ada perbedaan tahun kelahiran Kethoprak, ialah tahun 1914. Sedang hasil penelitian Direktorat Kesenian Dit-

jen Kebudayaan Dep. P dan K tahun 1908. Tetapi keterangan penciptanya sama. Keterangan kelahiran Kethoprak tahun 1914 itu barangkali diambil dari tahun wafatnya RMT Wreksodiningrat tanggal 12 April 1914, seperti yang tertera pada batu nisan makam RMT Wreksodiningrat tersebut.

Memperhatikan untuk kemudian mempertimbangkan lagu pengiring bentuk instrumen, cerita, tari, pakaian dan bentuk Kethoprak secara utuh, serta yang dinyatakan serat *Pustaka Raja Purwa* menimbulkan keraguan saya bahwa Kethoprak dicipta RMT Wreksodiningrat. Susunan syairnya yang sederhana dan tidak ada kaitannya dan titik singgung dengan cerita perlu menjadi bahan pengamatan dan pertimbangan, apakah benar Kethoprak lahir di kota dan disusun seorang ahli dari istana yang hidup dalam tahapan sastra Jawa yang sudah demikian maju. Contoh susunan syair Kethoprak lesung yang dapat saya temukan :

*ijo – ijo  
ijone dhewe  
kapal layar momotan gula  
duwe bojo  
bojone dhewe  
yen kesasar  
gadhahan kula*

Sampaipun "cakepan" pada nyanyian Kethoprak yang sudah menggunakan instrumen campuran, lesung dan rebana yang saya dapatkan masih belum ada hubungannya dengan cerita.

*Kali Nanga pacingkoking puri  
Gunung Gamping kulon  
Redi Mrapi lor wetan prenahe  
Candhi Jonggrang mangungkang ing margi  
Pleret tilas negri  
Girilaya kidul*

Dalam lakon apapun, untuk menyatakan perasaan dan pikiran apapun, nyanyian itu digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, memperkuat dugaan saya bahwa :

- (1). Kethoprak tidak lahir di kota. Kemungkinan lahir di tengah-tengah kesibukan para petani di desa.

- (2). Kethoprak tidak diciptakan almarhum RMT Wreksodiningrat. Barangkali dibuat dan digarap oleh petani. Bisa jadi RMT Wreksodiningrat yang membawanya ke kota, kemudian membina dan barangkali menggarap lebih lanjut.

\*\*\*

### III. ARTI KETHOPRAK

Beberapa informasi tentang arti Kethoprak yang dapat saya peroleh :

- (1). Tulisan Kuswadi Kawindrasusanta dalam kertas kerjanya yang disampaikan pada Loka Karya Kethoprak tanggal 7 sampai 9 Februari 1974 di Yogyakarta, yang menyatakan kata Kethoprak berasal dari nama sebuah alat, ialah "tiprak". Sedang kata "tiprak" ini bermula dari "prak". Sebab bunyi "tiprak" adalah "prak", "prak", "prak".
- (2). Serat *Pustaka Raja Purwa* jilid II tulisan pujangga R.Ng. Rangga-warsita, diterbitkan Kolfbunning cetakan tahun 1923 halaman 9 -- 10 menyebutkan :  
 " ..... *tabuhan ingkang nama kethoprak tegesipun kothekan*".  
 Dalam buku tersebut pun, di bagian "Sri Tumurun" diceritakan, Sri bersedia turun ke dunia apabila disambut dengan "prak ketiprak" tanpa gending.

Saya sependapat dengan kedua keterangan itu, bahwa pada prinsipnya kata Kethoprak berasal dari bunyi suara "prak", walau pun bunyi suara itu bermula dari alat yang bernama "tiprak".

Kalau demikian halnya, bisa disimpulkan bahwa nama "Kethoprak" mendahului lahirnya pertunjukan rakyat yang serba sederhana tersebut. Juga dapat diduga, bahwa sebelum ada pertunjukan rakyat yang dinamakan Kethoprak, sudah ada jenis tetabuhan yang bernama Kethoprak.

Dalam seni Kethoprak ditemukan :

- (1). Ekspresi;
- (2). Cerita;
- (3). Dialog;
- (4). Akting;
- (5). Bloking;
- (6). Rias;
- (7). Busana;
- (8). Bunyi-bunyian sebagai pengiring;
- (9). Tradisi.

Maka esensi Kethoprak sesungguhnya adalah drama. Tetapi bukan

drama modern, karena beberapa aspeknya diliputi oleh tradisi Jawa. Baik lakon, dialog, akting, bloking, rias, busana maupun bunyi-bunyian yang dilahirkan dari instrumen-instrumen tradisional. Karenanya Loka Karya Kethoprak tanggal 7 sampai 9 Februari 1974 menyimpulkan, definisi Kethoprak adalah *drama rakyat Jawa Tengah*.

Pengertian "drama" mendasarkan pada asal kata Yunani *dramoi* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, beraksi dan sebagainya. Dan *drama* berarti perbuatan, tindakan, sebagaimana Kethoprak dalam bentuknya juga perbuatan, tindakan. Perkembangan selanjutnya, dalam drama ada konflik. Maka kemudian drama diartikan sebagai perbuatan yang berkonflik.

Kata "rakyat" untuk memberikan petunjuk, bahwa drama ini cenderung bersifat sosial. Pengertiannya, berasal dari rakyat dan disajikan untuk rakyat. Jadi sifat sosial drama ini sejalan dengan fungsinya sebagai kesenian untuk hiburan rakyat.

Sedang pengertian Jawa Tengah dalam hubungan drama rakyat ini tidak mengikuti struktur pembagian wilayah pemerintahan, yang dalam ketentuannya Daerah Istimewa Yogyakarta tidak termasuk di dalamnya. Tetapi dalam pengertian etnologis, Yogyakarta termasuk Jawa Tengah.

Di dalam percaturan kesenian, Kethoprak digolongkan dalam teater tradisional. Penggolongan ini bisa dibenarkan, sebab porsi tradisi dalam Kethoprak memang menonjol. Lebih tepat lagi Kethoprak tergolong teater tradisional jenis teater rakyat. Karena dalam teater tradisional ada satu jenis lagi, yaitu teater klasik. Perwujudannya wayang kulit, wayang orang, dan sebagainya.

Menyimak perkembangan Kethoprak sampai sekarang, secara ringkas telah disimpulkan dalam Loka Karya Kethoprak tahun 1974 tersebut yang dibagi menjadi tiga periode :

- (1). Tahun 1887 – 1925 periode *Kethoprak Lesung*, dengan ciri-ciri :
  - a). Tetabuhan lesung;
  - b). Tari;
  - c). Nyanyian atau tembang;
  - d). Cerita;
  - e). Pakaian.
- (2). Tahun 1925 – 1927 periode *Kethoprak Peralihan* dengan ciri-ciri :

- a). Tetabuhan campur (lesung, rebana, alat musik barat);
  - b). Tari;
  - c). Nyanyian atau tembang;
  - d). Cerita;
  - e). Pakaian;
  - f). Rias.
- (3). Tahun 1927 – sekarang periode *Kethoprak Gamelan* dengan ciri-ciri :
- a). Tetabuhan gamelan;
  - b). Cerita;
  - c). Nyanyian atau tembang;
  - d). Pakaian;
  - e). Rias.

Periodisasi dengan penyebutan ciri-ciri Kethoprak tersebut pada hemat saya belum sempurna, dan masih memerlukan pengamatan dan penelitian akurat, karena masih belum menyentuh latar belakang kejiwaannya. Tetapi bagaimana pun, dari pencirian tersebut kita melihat dinamika dalam Kethoprak, meskipun ada juga yang berpendapat, dengan perkembangan yang menghilangkan satu dua ciri itu berarti kerugian bagi keaslian Kethoprak.

\*\*\*

#### IV. KETHOPRAK KELILINGAN

Kethoprak Kelilingan adalah Kethoprak yang dipertunjukkan secara keliling, berpindah-pindah dari daerah satu ke daerah lain dengan memungut uang. Hingga perkembangan selanjutnya Kethoprak benar-benar menjadi profesi dan menjadi pekerjaan tetap sebagai sarana untuk kehidupan orang. Sejak kapan tepatnya Kethoprak Kelilingan ini dilakukan, sebenarnya masih perlu dicermati informasi dan data-datanya untuk kemudian dicarikan perbandingan-perbandingan perkembangan Kethoprak di Jawa Timur dan daerah lain di luar Jawa Tengah, selanjutnya diolah untuk disimpulkan.

Mengikuti pemaparan Widjaja dalam kertas kerjanya yang berjudul "Sejarah Kethoprak" di Loka Karya Kethoprak tahun 1974, sesungguhnya sejak akhir tahun 1924 sudah ada gejala menjual Kethoprak kepada masyarakat.

Untuk mengatasi kesulitan biaya perkumpulan Kethopraknya Ki Wisangkoro sudah berfikir mendapatkan uang dengan pertunjukan Kethoprak. Bertempat di Madyo Taman Ki Wisangkoro menyelenggarakan pentas Kethoprak dengan menjual karcis; tetapi usaha ini gagal.

15 April 1925 perkumpulan Kethoprak baru Krido Madyo Utomo pimpinan dan dalang Ki Joyotrunorese, bekas pemain Kethoprak Sambeng pimpinan Ki Wisangkoro, dengan modal seorang Cina bernama Kwik Cien Bio dari Wedi, Klaten, mengadakan pertunjukan Kethoprak dalam Maleman di Klaten. Sesudah Maleman selesai, diteruskan pentas di Prambanan, bertempat di halaman rumah R. Gandung (Rio Sudibyoprono) sampai beberapa hari. Pentas ini dilanjutkan di Demangan selama 1 bulan.

Walaupun pertunjukan-pertunjukan tersebut sudah memungut uang dari penonton, tetapi tempat pentas masih di halaman rumah. Penyajiannya masih menggunakan iringan lesung, cerita dan pakaian masih serba sederhana.

Arah perkumpulan Kethoprak menuju ke profesional makin jelas sejak tahun 1928. Rombongan wayang orang Beksa Langen Wanodya (BLW) pimpinan mBok Kertonoyo dari Surakarta merobah sajiannya.

Wayang orang diganti Kethoprak. BLW inilah yang merupakan grup Kethoprak pertama kali yang seluruh pemainnya wanita. Sebelumnya, sebagian besar perkumpulan Kethoprak berpemain pria, hingga peran-peran wanita dilakukan pria.

Pertama kali BLW pertunjukan di Yogyakarta bertempat di Alun-alun utara dalam rangka Sekaten. Dari Alun-alun Utara pindah ke Patuk. Dalam pertunjukannya di Yogyakarta dengan memungut uang ini BLW tidak menggunakan tetabuhan lesung atau gamelan untuk iringannya, tetapi menggunakan alat-alat musik Barat yang waktu itu disebut "orkestr". Tekad BLW menjadikan Kethoprak sebagai profesi makin nampak dengan dibuktikan pertunjukan kelilingnya ke Bandung, Jakarta, Semarang, Surabaya, Jember, Banyuwangi, sesudah memperoleh pengalaman banyak di Yogyakarta.

Rombongan Kethoprak dari Surakarta yang mengadakan pertunjukan keliling yang arahnya makin jelas digunakan sebagai pekerjaan tetap oleh seniman-senimannya, ternyata berpengaruh bagi kalangan Kethoprak di Yogyakarta. Tahun 1929 berdiri perkumpulan Kethoprak Krido Mudo yang terkenal dengan nama Kethoprak "Kertonaden", sebab pertunjukannya bertempat di dalam Kertonaden. Padahal sesungguhnya perkumpulan ini berasal dari Kampung Cokrodingratan Yogyakarta, dipimpin Mangunsardjono dengan dalang Ki Pawirasono, bekas pemain wayang orang Surakarta.

Menurut keterangan seniman-seniman Kethoprak tua, Krido Mudo inilah yang pertama kali menggunakan panggung pertunjukan darurat atau yang biasa disebut "tobong". Dinding gedung dan kerangka bangunan dari bambu. Atap dari "welit" atau daun tebu yang dikeringkan.

Dalam penyajiannya sudah tidak menggunakan lesung, kenthongan, rebana atau instrumen musik Barat sebagai iringannya, melainkan menggunakan gamelan. Bunyi kenthongan diganti keprak. Unsur tari juga dihilangkan, tetapi peran wanita masih tetap dilakukan pria. Bahkan dalam perkembangannya Krido Mudo menggunakan dekor layar berbagai ragam lukisannya. Lakon-lakon yang ditampilkan tidak hanya cerita-cerita rakyat, tetapi mulai disajikan lakon-lakon diambil dari babad, sejarah, dan cerita-cerita populer lainnya. Semua pemain dan kerabat panggung diberi honorarium 9 ketip sampai 5 rupiah (gulden) tiap malam.

Dari Krido Mudo ini muncullah pemain-pemain tenar, seperti Co-krojio, Basiyo, Togen, Saiman (pemeran wanita), Jamal Gus Pri, Jayeng-

suwandi, Den Karto, Kromoijab, Kentus. Juga melahirkan pesinden terkenal Nyi Jakiyah dan Nyi Sulanjari.

Tahun 1931 berdiri di Yogyakarta Kethoprak Kelilingan pimpinan Sosroganjur dari Kampung Dagen. Sebelumnya Sosroganjur memimpin rombongan Ande-ande Lumut dan Wayang Orang. Rombongan Kethoprak inilah yang pertama kali menggunakan pemain wanita. Awal tahun 1932 menyusul Mardi Wandowo yang dipimpin Somosilam dengan dalang Pawirabuwang, dan Atmosuripto. Di antara pemain Mardi Wandowo banyak yang semula adalah pemain Krido Mudo.

Pertama kali Mardi Wandowo pentas di Wetan Beteng. Dilanjutkan ke Purworejo, keliling ke barat, dan hingga tahun 1937 mengadakan pertunjukan di Jakarta. Penyajiannya lebih maju dari pada Krido Mudo. Dekorasi dan permainan lampu lebih tergarap, dan lakon-lakon dilengkapi dengan cerita-cerita yang diambil dari film. Bahkan Mardi Wandowo pernah juga mencoba menggunakan bahasa Melayu dengan sistem teks dalam penyajiannya. Sayang, menjelang Jepang menduduki tanah air kita Mardi Wandowo terhenti kegiatannya.

Tetapi kegiatannya keliling Mardi Wandowo itu sesungguhnya tidak mengurangi pembinaan dan pengembangan Kethoprak Kelilingan di Yogyakarta. Karena pada awal tahun 1933 terjadi perpecahan di Krido Mudo, sebagian anggotanya memisahkan diri. Kemudian atas petunjuk tokoh kebatinan terkemuka ketika itu, Ki Ageng Suryomentaram, tanggal 18 Juli 1932 terbentuklah perkumpulan Kethoprak Krido Rahardjo yang sejak tahun 1935 mengadakan siaran Kethoprak di MAVRO sampai RRI Yogyakarta. Krido Rahardjo terakhir dipimpin Cokrojio.

Sementara Krido Rahardjo makin tenar lewat siarannya di radio, sekitar tahun 1957 Mardi Budoyo didirikan dan dipimpin Atmonadi. Pertunjukannyapun berkeliling ke beberapa daerah. Tetapi di dalam Krido Rahardjo terjadi perpecahan akibat ketidakcocokan pendapat antara Cokrojio dengan kawan-kawannya dan Jadi (adik Cokrojio) dengan teman-temannya. Perpecahan ini berakhir dengan keluarnya Jadi dengan teman-temannya dari RRI Yogyakarta. Kemudian bersama pengurus Mardi Budoyo (tanpa Atmonadi) membentuk Krido Mardi yang akhirnya jelas bernaung di bawah LEKRA (Lembaga Kebudayaan Rakyat) PKI.

Dengan kepeloporan Krido Mardi, beberapa tokoh PKI dan organisasi-organisasi Kethoprak sehaluan berhasil didirikan BAKOKSI (Badan Kontak Kethoprak Seluruh Indonesia). Dan untuk mengembanginya,

beberapa seniman Kethoprak dan beberapa perkumpulan Kethoprak yang berhaluan nasionalisme membentuk Lembaga Kethoprak Nasional, bernaung pada LKN (Lembaga Kebudayaan Nasional) yang berafiliasi dengan PNI. Tokoh-tokoh Kethoprak yang muncul pada Lembaga Kethoprak Nasional/PNI selain Cokrojo, juga Glinding, Basiyo, Suyatman, Widayat, dan lain-lainnya.

Di luar itu ada juga beberapa grup Kethoprak Kelilingan di Yogyakarta, antara lain Tri Mudo Tomo pimpinan Basiyo, Irama Masa pimpinan Sumardikun. Sesudah tahun 1965 lahir beberapa organisasi Kethoprak Kelilingan, di antaranya Dahono Mataram yang kemudian berganti nama Waringin Dahono pimpinan Atmonadi, kemudian dilanjutkan Suhardjono, Wiwo Budoyo pimpinan L. Martono, Budi Rahayu pimpinan Mi San. Tahun 1971 berdiri Kethoprak Mataram Sapta Mandala Kodam VII/Diponegoro yang menjadi unit Yayasan Kebudayaan Tegalrejo/Kodam VII/Diponegoro.

Sapta Mandala didirikan atas inisiatif Bagong Kussudihardja, Handung Kus Sudyarsana, Widayat, Marsidah B.Sc. Ign. Wahono, Mujiman Atmoprayitno, Rukiman Nuryopangarso, Suhardjorachman dan didukung Mayor Jendral Widodo yang ketika itu sebagai Panglima Kodam VII/Diponegoro.

Untuk meramaikan THR Kotamadya Yogyakarta dibentuk Kethoprak THR Sasono Suko Kotamadya Yogyakarta. Dan karena terjadi kemelut di Waringin Dahono, sebagian anggotanya keluar untuk mendirikan Sinar Mataram. Disusul kemudian Wargo Mulyo lahir. Sinar Mataram bangkrut, peralatannya dibeli Suyono, kemudian dirobah namanya menjadi Padma Naba.

Akhirnya, Waringin Dahono, Wargo Mulyo, Kethoprak THR Sasono Suko dan Padma Naba mati. Di Yogyakarta hingga sekarang tinggal Sapta Mandala yang masih berkiprah. Sementara itu di Jawa Timur banyak grup Kethoprak Kelilingan. Tetapi yang besar dan mengadakan pertunjukan keliling adalah Siswo Budoyo pimpinan Ki Siswondo dari Kalangbret, Tulungagung, dan Wahyu Budoyo dari Kediri pimpinan Ibu Suci.

Dengan pembeberan keberadaan awal Kethoprak Kelilingan yang barangkali terasa panjang, dapat ditarik kesimpulan, bahwa Kethoprak Kelilingan sudah diusahakan seniman-seniman Kethoprak sejak tahun 1925. Kalau diperhitungkan, umur Kethoprak Kelilingan yang lahir di Surakarta dan Yogyakarta itu sampai sekarang sudah 59 tahun.

## V. KEADAAN KETHOPRAK KELILINGAN

Dalam Kethoprak Kelilingan yang ada sekarang ini pada pokoknya ditemukan format tiga macam :

- (1). Besar;
- (2). Sedang;
- (3). Kecil.

Untuk menentukan besar, sedang dan kecil format itu biasanya berdasarkan pada jumlah anggota, ukuran gedung, ukuran panggung, ukuran dan jumlah dekor, jumlah lampu, jumlah peralatan, jumlah kursi penonton, jaminan sosial dan kekayaan organisasi.

Kethoprak Kelilingan besar anggotanya berkisar 200 orang. Ukuran gedung sekitar 80 x 30 m. Panggung 20 x 18 m. Jumlah dekor layar 20 buah dengan ukuran 12 ban ( 10 x 4,5 m), lampu 80, jumlah peralatan kira-kira 15, jumlah kursi penonton 1500. Honorarium tiap anggota minimal Rp. 750,00 tiap malam (tahun 1984), perawatan kesehatan (periksa dokter dan obat) menjadi tanggungan organisasi atau manager, begitu juga biaya bersalin, meninggal dan perjalanan pulang pergi menengok keluarga atau cuti.

Sedang Kethoprak Kelilingan sedang anggotanya berkisar 100–125 orang. Ukuran gedung sekitar 50 x 22 m. Panggung berukuran 13 x 14m. Jumlah dekor layar 15 buah dengan ukuran 9 ban (8 x 4 m) lampu 45, jumlah peralatan 10, jumlah kursi penonton 1000. Honorarium tiap anggota minimal Rp. 450,00 tiap malam (tahun 1984). Perawatan kesehatan anggota, bersalin, meninggal dan biaya perjalanan pulang pergi menengok keluarga mendapat sumbangan dari organisasi atau manager.

Dan Kethoprak Kelilingan kecil anggotanya berkisar 50 – 60 orang. Ukuran gedung sekitar 40 x 18 m. Panggung berukuran 9 x 10 m. Jumlah dekor layar 10 buah dengan ukuran 7 ban ( 6 x 3,5 m ), lampu 25, jumlah peralatan 6, jumlah kursi penonton 700. Honorarium tiap anggota minimal Rp. 250,00 tiap malam (tahun 1984).

Sistem organisasi Kethoprak Kelilingan ada dua jenis :

- (1). Sistem bas, yaitu sistem manager. Artinya grup milik manager atau

pimpinan. Kekuasaan berada di tangan manager; maka semua kekayaan dan keuntungan menjadi milik manager. Dengan demikian kerugian menjadi tanggung jawab manager.

- (2). Sistem koperatif, yaitu sistem kebersamaan. Artinya perkumpulan milik semua anggota. Kekuasaan di tangan pengurus yang dipilih anggota. Maka semua kekayaan dan keuntungan milik bersama. Dan semua anggota mempunyai tanggung jawab atas kerugian yang dideritanya.

Keanggotaan Kethoprak Kelilingan hanya ada dua macam, yaitu calon anggota dan anggota. Pembidangan tugas pekerjaan meliputi :

- (1). Dalang (sutradara), yang ditangani seorang, atau ada juga yang dua atau tiga orang yang merupakan Dewan Dalang. Pelaksanaannya bergantian tiap malam atau tiap lakon. Tanggung jawabnya menyangkut memilih cerita, menyusun babak dan adegan, memilih dan menyusun pemain, memberikan keterangan kepada pemain, pimpinan kerawitan, penata dekor, lampu, sound, dan busana, tentang isi dan tata laku sajian, dan memimpin pertunjukan.
- (2). Kerawitan bertugas menyusun lagu dan melaksanakannya untuk mengiringi Kethoprak. Dipimpin satu atau dua orang yang menjadi Ketua dan Wakilnya.
- (3). Dekorasi; menyusun dan menyelenggarakan dekor untuk tiap adegan. Biasanya dipimpin satu orang.
- (4). Lampu; menyusun dan menyelenggarakan lampu untuk tiap adegan, di samping disampiri tugas membuat teknik panggung yang berhubungan dengan listrik.
- (5). Busana; menyusun dan menyelenggarakan pakaian sesuai yang dikehendaki cerita.
- (6). Sound; menyelenggarakan tata suara, termasuk sound efek.
- (7). Keuangan; menerima uang masuk, mengeluarkan uang dan menyelenggarakan administrasi keuangan.
- (8). Sekretariat; melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan surat menyurat.
- (9). Rumah tangga; mengatur dan menyelenggarakan kebutuhan-kebutuhan peralatan gedung, asrama anggota, pentas, dan memimpin pe-tugas portir dan penerima tamu.

- (10). Reklame; menyelenggarakan reklame pertunjukan, baik visual maupun auditif.
- (11). Pimpinan; bertanggung jawab terhadap organisasi, baik keluar maupun kedalam.

Di dalam Kethoprak Kelilingan komponen seninya ditentukan oleh :

- (1). Ekspresi.  
Sistem ekspresi Kethoprak Kelilingan yang dipakai pada umumnya secara tradisional dan improvisatoris.
- (2). Cerita.  
Jenis-jenis cerita ada tiga macam, yaitu yang disebut Kejawen, Mesiran, dan Gedhog. Sumber cerita Kejawen dari babad, sejarah, cerita rakyat dan cerita-cerita fiktif yang berlatar belakang Jawa. Sumber cerita Mesiran terutama dari cerita-cerita asing, seperti cerita Amir Ambyah (Wong Agung Jayengprono), 1001 Malam, cerita-cerita dari India, Thailand, Melayu, Cina, Mesir, Turki, dan negara-negara Barat. Sumber cerita Gedhog hanya khusus diambil dari cerita Panji.  
Cerita-cerita tersebut dibuat lakon. Cara pembuatannya ada yang tanpa dicatat, karena sudah hafal, tetapi ada juga yang dicatat.
- (3). Dialog.  
Ada dua sistem berdialog, yaitu verbal dan gerak (isyarat). Dialog verbal menggunakan bahasa Jawa krama inggil, krama madya, krama desa, bagongan, dan ngoko. Kadangkala terselip bahasa Indonesia, bahasa Inggris, Belanda, Cina, Arab. Cara berdialog pun improvisasi. Kepada para pemain hanya diberikan keterangan isi dan persoalan yang dibicarakan garis besarnya oleh dalang. Sedang bahasa isyarat hanya kadang-kadang saja diberikan oleh dalang.
- (4). Akting.  
Bentuk dan sikap akting sebagian tiruan bentuk dan sikap akting tradisional, dan sebagian tiruan bentuk dan sikap akting kehidupan sehari-hari. Melaksanakannya dengan cara improvisasi.
- (5). Bloking.  
Bentuk-bentuk bloking, disain dan komposisinya cenderung pada tradisi yang dilakukan wayang orang, meskipun pengaruh bloking drama modern sekarang banyak masuk.

## (6). Rias.

Pada umumnya sekarang berbentuk realistik, menggunakan cara yang dilakukan drama modern, kecuali rias untuk lakon Gedhog yang mirip rias wayang orang.

## (7). Busana.

Ada empat ragam, yaitu istilah Kethopraknya disebut Kejawen, Mesiran, Gedhog dan Basahan.

Penggunaan ragam pakaian itu disesuaikan cerita yang dibawakan. Ragam Kejawen berbentuk pakaian Jawa, digunakan untuk lakon-lakon dongeng rakyat, babad dan sejarah Jawa jaman Pajang, Mataram, sampai Surakarta dan Yogyakarta. Pakaian ragam ini pun digunakan untuk lakon-lakon fiktif yang berlatar belakang sejarah Jawa sesudah jaman Demak. Pakaian ragam Mesiran merupakan tiruan pakaian bangsa Mesir, Arab, Persi, Turki, India, Thailand, Cina dan Eropa. Ragam pakaian ini untuk lakon-lakon Menak Amir Ambyah (Wong Agung Jayengrono), cerita rakyat dan sejarah Mesir, Arab, Turki, 1001 Malam, India, Thailand, Cina dan lakon-lakon dari Eropa (Romeo dan Juliet). Pakaian ragam Gedhog bentuknya mirip pakaian wayang orang, digunakan untuk lakon-lakon Panji, cerita-cerita sebelum jaman Demak dan cerita-cerita fiktif yang berlatar belakang sejarah Majapahit, Kediri, Singasari, Mataram kuno dan cerita Damarwulan.

Ragam basahan sebenarnya kombinasi antara Kejawen dan Mesiran. Bagian bawah berkain batik, dengan baju "*blenggen*" yang biasanya untuk upacara kebesaran bagi pria, bagian atas memakai "*ubel*" atau sorban. Bagi peran yang berkedudukan tinggi memakai "*jubah*" tetapi bagi yang berkedudukan rendah memakai baju *surjan*. Peran wanita memakai kain batik dan kebaya seperti pakaian ragam Kejawen.

Pakaian ragam Basahan biasanya digunakan untuk lakon-lakon jaman Demak atau cerita-cerita lain yang berlatar belakang agama Islam, seperti cerita yang diambil dari babad Cirebon, Banten, dan sebagainya.

## (8). Kerawitan.

Kerawitan yang berupa gamelan dan bernada slendro dan pelog sebagai iringan pertunjukan Kethoprak Kelilingan banyak menggunakan lagu Jawa tradisional dan beberapa lagu Jawa baru. Dalam kerawitan ini ditemukan "*keprak*" atau "*kenthongan*" yang berfungsi

sebagai tanda pemain untuk keluar dan masuk pentas, disamping berfungsi sebagai pemberi aba-aba dan tanda-tanda untuk kerawitan. Bahkan sekarang alat musik Barat seperti drum, tambur dan alat musik Barat lainnya digunakan untuk iringan perang.

(9). Tradisi.

Tradisi Jawa dominan pada semua segi dalam Kethoprak. Tidak hanya pada beberapa segi yang terurai di atas, tetapi juga pada dekor dan hiasan-hiasan lain di luar panggung. Misal saja gapura gedung, penyekat antara penonton dan gamelan, serta hiasan di bagian muka panggung. Lukisan-lukisan layar dekor bercorak istana Jawa, pendapa, taman alun-alun, rumah desa, lukisan pemandangan gunung, hutan dan sawah yang ada di pulau Jawa. Tetapi karena perkembangan cerita yang ternyata banyak cerita asing masuk dalam Kethoprak, maka corak lukisan pada layar dekor pun dilengkapi juga dengan lukisan-lukisan istana, rumah, hutan, dan lain-lainnya dari Timur Tengah, Cina, Eropa. Malahan padang pasir pun ditemukan pada dekor Kethoprak Kelilingan.

\*\*\*

## VI. PRODUKSI JASA

Kethoprak Kelilingan merupakan kesenian yang dikemas untuk masa. Artinya, kemasan kesenian ini ditawarkan kepada orang banyak agar dibeli untuk dinikmati. Dengan demikian fungsi Kethoprak Kelilingan adalah hiburan. Karenanya dalam penataan dan penggarapannya diprioritaskan pada selera masyarakat. Tetapi tidak berarti meninggalkan unsur estetika, etika, pendidikan, penerangan dan kontrol sosial. Pada umumnya Kethoprak Kelilingan berporsi 75 persen hiburan dan 25 persen membawakan pesan-pesan pendidikan, penerangan dan kontrol sosial.

Dengan kenyataan seperti terurai di atas, maka Kethoprak Kelilingan tidak hanya dapat dilihat dan dipertimbangkan dari satu jurusan belaka, yaitu dari jurusan kesenian. Tetapi menuntut juga untuk dipandang dan dipertimbangkan secara ekonomis, karena Kethoprak Kelilingan dilihat dari ilmu ekonomi merupakan produksi jasa yang ditawarkan untuk dibeli orang. Itulah sebabnya, pengelolaan Kethoprak Kelilingan meliputi dua hal pokok, yaitu pengelolaan seni dan perusahaannya. Kethoprak Kelilingan yang mengkait dua hal pokok itu, pengelolaan bidang-bidang seninya seperti yang sudah dipaparkan di atas. Dan yang diarahkan kepada selera masyarakat yang aspek-aspek pokoknya antara lain aktualitas dan komunikatif, didukung oleh unsur-unsur :

- (1). Gebyar (serba gemerlapan);
- (2). Mudah diterima dan dicerna;
- (3). Luwes;
- (4). Nges;
- (5). Ramai;
- (6). Lucu.

Pengelolaan perusahaan sebagai salah satu hal yang pokok dalam Kethoprak Kelilingan biasanya lemah. Beberapa kemungkinan yang menjadi penyebabnya di antaranya dijatuhkan pada urutan kedua sesudah seninya. Padahal seharusnya bersama-sama dan seimbang perhatian dan pemikirannya. Hal ini terjadi, karena belum ada pengertian dan kesadaran bahwa Kethoprak Kelilingan merupakan produk jasa.

Juga masih ada kesulitan untuk menyisihkan sisa-sisa pikiran tra-

disional, bahwa selayaknya pikiran-pikiran ekonomis tidak menguasai kesenian. Karena dianggapnya akan mengurangi mutu seninya, minimal diprasangkai akan banyak mengurangi arti sosial Kethoprak dalam kehidupan masyarakat kita. Padahal pikiran-pikiran ekonomis yang harus diterapkan pada Kethoprak Kelilingan secara seimbang akan mendukung perkembangan seninya dan memperbesar perkembangan sosialnya.

Kalaupun pemikiran-pemikiran ekonomis sudah ada pada Kethoprak Kelilingan, tetapi masih sangat sederhana. Pemikiran-pemikiran dan langkah-langkahnya secara ekonomi masih terbatas pada barang dagangan yang dijual secara sempit, tanpa rencana dan strategi dagang yang mantap, lebih-lebih tanpa jagkauan luas, tanpa kesinambungan dan keajegan pemikiran.

Tentunya Kethoprak Kelilingan di samping membutuhkan organisator yang cinta Kethoprak, berpengetahuan luas disertai keberanian bertindak, bijaksana dalam menghadapi seninam dan karyawan, jelas struktur organisasinya, juga memerlukan bidang-bidang yang harus dilembagakan secara mantap. Yaitu.

- (1). Bidang Pengamatan (lebih ideal penelitian) dan Perencanaan. Bidang inilah yang membuat rencana, baik teknis maupun strategis berdasarkan pengamatannya yang cermat.
- (2). Bidang Produksi yang secara khusus menggarap Kethoprak sebagai produk jasa, baik penggarapan secara kualitatif, maupun secara kuantitatif.
- (3). Bidang Pemasaran yang memasarkan produksi supaya selalu mendapatkan pasar yang luas.
- (4). Bidang Dokumentasi yang bertugas bukan saja mencatat, memotret dan merekam peristiwa-peristiwa penting kegiatan organisasi untuk kemudian disimpan sebagai dokumen, tetapi juga menyusun dokumen secara urut dan rapi agar mudah dan cepat dipelajari pengamat dan penyusun rencana dalam upaya pengembangan produksi.
- (5). Bidang Pengawasan yang selain berkewajiban mengawasi, juga mengadakan evaluasi pelaksanaan rencana. Bidang ini termasuk mengawasi mutu seni, kebijaksanaan, pemasaran, keuangan, pelayanan, reklame, dan lain-lainnya.

Permodalan bagi Kethoprak Kelilingan amat penting. Kethoprak sebagai produksi jasa membutuhkan pembinaan dan peningkatan terus

menerus yang tentu saja biaya produksinya berkembang juga. Cara mendapatkan modal ada yang dari seseorang (manager Kethoprak), ada yang menempuh dengan menjual saham secara sederhana (*urunan*), ada yang menerima pinjaman dari sponsor (simpatisan), dan sekarang ada juga yang meminjam ke bank.

\*\*\*

## VII. MEMPRIHATINKAN

Pada pengantar penuturan tentang Kethoprak Kelilingan ini sudah saya singgung, bahwa sesungguhnya keadaan Kethoprak Kelilingan sekarang ini memprihatinkan. Maka kalau keadaan yang memprihatinkan ini berlanjut, prospek Kethoprak Kelilingan menjadi suram. Di Jawa Timur Kethoprak Kelilingan yang kemunculannya masih ajeg adalah Siswo Budoyo pimpinan Ki Siswondo dan Wahyu Budoyo pimpinan Ibu Suci. Di Surakarta Kethoprak Cokrojo (Sri Mulat) pimpinan Teguh. Di Yogyakarta tinggal Sapta Mandala pimpinan Bagong Kussuardja saja yang masih bisa bertahan. Yang lain munculnya secara musimana atau saat-saat tertentu saja.

Hambatan-hambatan Kethoprak Kelilingan yang menjadi suaram prospeknya itu terutama karena daya beli penonton Kethoprak yang masih rendah. Hingga harga produksi juga rendah, padahal biaya produksi selalu meningkat.

Memang, kalau melihat sepintas kalkulasi Kethoprak Kelilingan nampak ada keuntungan lumayan. Sebab uang masuk 60 persen dari omset saja sudah menutup biaya produksi. Tetapi kalau dicermati sesungguhnya masih ditemukan jumlah anggaran pengeluaran uang untuk jaminan sosial seniman, karyawan, dan biaya produksi barang-barang non manusia masih belumimbang.

Pada umumnya untuk jaminan sosial seniman dan karyawan hanya 40 -- 45 persen dari seluruh anggaran belanja. Yang baik dan pantas anggaran untuk jaminan sosial seniman dan karyawan ini lebih besar persentasenya dari pada untuk barang-barang.

Dalam Kethoprak Kelilingan manusialah sebagai bahan baku produksi, namun demikian honorarium para seniman dan karyawan Kethoprak sampai sekarang masih sangat kecil. Akibatnya sebagian besar dari mereka belum mantap dengan profesinya. Akan mengurangi jumlah anggaran untuk barang-barang sebagai penunjang tidak mungkin, karena harga sewa atau biaya perawatan barang-barang itu sudah diperhitungkan minimal.

Dari kalkulasi 60 persen menutup biaya produksi ternyata masih sukar dicapai. Pengalaman memberikan bukti, pertunjukan Kethoprak

yang sukses itu baru mencapai 65 – 67,5 persen dari omset. Padahal Kethoprak Kelilingan masih dibebani dana-dana sosial untuk lembaga-lembaga sosial masyarakat, di samping pajak tontonan. Jumlah pajak tontonan walaupun undang-undang dan peraturannya satu, yaitu 20–30 persen, tetapi tiap Gubernur, Bupati dan Walikota sering mempunyai kebijaksanaan pajak tontonan yang berbeda. Perbedaan kebijaksanaan ini akibat pemberian wewenang DPRD kepada Gubernur, Bupati dan Walikota tentang keputusan pemberian reduksi pajak tontonan.

Penyebab dari luar Kethoprak Kelilingan yang menyuramkan prospeknya adalah pelaksanaan kebijaksanaan politik bahasa oleh pemerintah yang belum memberikan angin segar kepada pembinaan dan perkembangan bahasa Jawa. Salah satu contoh, pelajaran bahasa Jawa di SMTA, SMTP, dan SD masih belum intensif. Hal ini menjadi hambatan anak-anak muda untuk mengerti dan mendalami Kethoprak yang menggunakan bahasa Jawa sebagai alat dialognya. Tentu, tontonan-tontonan lain seperti bioskop, teve, dan radio kaset berpengaruh juga kepada penonton Kethoprak Kelilingan. Tetapi tidak dapat dikecilartikan juga bantuan pemerintah untuk memacu pembinaan dan pengembangan Kethoprak, seperti yang pernah diselenggarakan pemerintah berupa Loka Karya - loka karya dan Festival-festival Kethoprak tiap tahun, meskipun pantas disayangkan mulai tahun 1984 ini ditiadakan bertalian dengan kebijaksanaan ekonomi pemerintah pusat untuk mengencangkan ikat pinggang.

Sampai di sini saja yang dapat saya sampaikan tentang Kethoprak Kelilingan, semoga ada manfaatnya.

\*\*\*

**LAWAK, TEORI DAN PRAKTEK  
BESERTA LIKU-LIKUNYA**

## P R A K A T A

Dalam masyarakat Jawa terutama di daerah Yogyakarta ada pendapat, bahwa kata *lawak* dan *dagelan* adalah berbeda, walaupun sebenarnya kedua kata tersebut mempunyai arti yang sama. Masalah ini sama halnya dengan kata *seniman* dan *artis*.

Kata *seniman* sudah dimiliki oleh pelukis, pematung dan ahli relief, sehingga kalau kita mendengar kata *seniman*, maka kita membayangkan seseorang yang berambut gondrong yang membawa perlengkapan alat melukis yang mengenakan pakaian yang lain dari pakaian kita sehari-hari (ini dulu). Sedangkan kata *artis* telah dimiliki oleh para penyanyi, pemain film, pemain drama, dan pemain band yang bukan keroncong.

Perbedaan pokok antara *dagelan* dan *lawak* ialah :

- (1). *Dagelan* mempergunakan bahasa *Jawa*, sedangkan *lawak* mempergunakan bahasa *Indonesia*.
- (2). *Dagelan* selalu memakai ceritera, sedangkan *lawak* tidak tentu.
- (3). *Dagelan* pemainnya tentu lebih dari 3 orang, sedangkan *lawak* dapat terdiri dari 3 atau 2 orang, bahkan ada yang hanya terdiri dari 1 orang saja, yang disebut *pelawak tunggal*.
- (4). *Dagelan* biasanya memakai beberapa adegan, *lawak* hanya 1 adegan.
- (5). *Dagelan* selalu memakai *make-up* dan pakaian khusus, sedangkan *lawak* pakaiannya tidak menentu.
- (6). *Dagelan* biasanya memakai nama peran, *lawak* memakai namanya sendiri. Tetapi sekarang sudah mulai berubah, *dagelan* sudah mulai memakai namanya sendiri, karena kalau memakai nama peran sulit atau lama sekali untuk mencapai ketenaran.
- (7). *Dagelan* selalu memakai iringan *gamelan*, sedangkan *lawak* tidak pernah memakai iringan baik *gamelan* maupun musik.

Selanjutnya yang akan kami ketengahkan di sini ialah khusus mengenai *lawak* atau seni *lawak* saja, sedangkan mengenai *dagelan* atau *dagelan Mataram* akan kami bicarakan pada kesempatan lain.

## I. SENI LAWAK

Ada sementara pendapat yang mengatakan bahwa lawak bukan seni, karena lawak tidak memenuhi definisi seni. Namun demikian sebenarnya penyajiannya merupakan seni tersendiri, dan hanya sebagian kecil saja dari seniman-seniman yang dapat mengerjakannya, lebih-lebih golongan wanita, sehingga peran pelawak wanita sering dibawakan oleh seorang pria yang berpakaian wanita. Secara gampang orang menyatakan bahwa lawak malahan merupakan "*pengrusakan seni*".

Seni boleh dirusak demi kepentingan lawak; misalnya seni deklamasi, seni drama, seni suara, seni musik, seni karawitan, seni tari, seni pedalangan, seni lukis dan lain-lainnya, sehingga para pelawak sering di dalam hati dibenci oleh para seniman lain, karena suka merusak seni. Namun demikian, perlu dicatat bahwa untuk dapat merusak seni, seorang pelawak lebih utama kalau ia adalah seorang seniman juga. Dengan demikian karena seni itu adalah "*distorsi*", dan lawak sering merupakan "*distorsi*" dari seni, maka lawak merupakan seni ganda, seni dari seni.

Dibandingkan dengan jumlah seniman cabang-cabang seni di atas, maka jumlah pelawak adalah yang paling kecil. Seluruh Indonesia mungkin tidak ada seratus orang. Secara perhitungan kasar dapat dikatakan seorang pelawak untuk 1½ juta orang. Maka dari itu seorang pelawak dengan bangga atau dengan sombong bisa mengatakan bahwa pekerjaan melawak adalah pekerjaan pentas yang paling sukar. Betulkah demikian ??? . Sudah barang tentu untuk menjawab pertanyaan tersebut perlu dicari dasarnya pula.

Dasar-dasar lawak antara lain ialah :

- (1). Lawakan harus merupakan *hal baru* bagi yang menyaksikan, sedangkan nyanyian atau tarian tidak.
- (2). Reaksi penonton terhadap lawak adalah spontan, atau langsung tidak tertunda-tunda, yaitu merupakan tertawa lebar yang ikhlas, tidak dibuat-buat dan tidak merupakan basa-basi. Tidak seperti pada seni tari, seni suara, seni baca puisi dan lain-lainnya, di mana sambutan tepuk tangan sering-sering merupakan tepuk tangan penghormatan yang dipaksakan, karena penampilan itu merupakan sum-

bangan atau yang tampil adalah seorang pejabat tinggi atau anak, atau istri seorang terkenal, walaupun penyajiannya tidak memuaskan.

Jika seorang pelawak yang melawak tidak memuaskan secara langsung, akan dicemoohkan atau diejek dan disuruh turun dari panggung tanpa mengingat apakah penampilan itu merupakan sumbangan atau bukan.

- (3). Lawakan tidak diciptakan oleh orang lain, atau digubahkan oleh orang lain seperti nyanyian, tarian, deklamasi, atau drama, melainkan harus merupakan hasil karya masing-masing pelawak itu sendiri, meskipun tidak 100 %; sebab lawakan juga sering merupakan pembajakan atau penjiplakan dari pelawak lain.
- (4). Seorang pelawak harus berfikir dua kali atau lebih untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman sepermainannya untuk mendapat sambutan tertawa dari penonton. Hal ini menuntut kecerdasan dan kecepatan berfikir.

Dari keempat alasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa melawak adalah pekerjaan yang amat sukar.

Tetapi walaupun melawak itu merupakan pekerjaan yang amat sukar, namun belum mendapat penghargaan yang memadai, apalagi di daerah Yogyakarta. Penghargaan terhadap pelawak masih kalah dengan penghargaan bagi penyanyi, lebih-lebih penyanyi wanita yang berparas cantik. Semoga penghargaan masyarakat terhadap pelawak dapat lebih ditingkatkan.

Rasa-rasanya uraian di atas sudah agak berkepanjangan. Maka baiklah kembali dibicarakan beberapa hal yang penting dalam dunia lawak. Hal-hal yang akan diuraikan ini diharapkan dapat dipakai oleh para calon pelawak untuk mengukur dirinya, apakah mampu atau mempunyai bakat yang cukup untuk menjadi pelawak.

## II. TEORI LAWAK

### Tujuan Pokok

Melawak mempunyai tujuan pokok membuat orang lain menjadi tertawa terbahak-bahak atau terpingkal-pingkal, tetapi bukan tertawa sinis, tertawa mengejek, atau tertawa menyeringai. Orang dapat tertawa

atau dapat dibuat tertawa dengan 4 cara atau melalui 4 panca - indera, ialah indera pembau, perasaan, penglihatan dan pendengaran.

- (1). Melalui hidung atau indera pembau orang dapat dibuat tertawa dengan diberi gas yang disebut gas gelak atau nitrogenoksida yang rumusnya  $M_2O$  ( di - nitrogen mono - oksida).
- (2). Melalui indera perasaan orang dapat dibuat tertawa, misalnya kalau digelitik atau dibuat geli di bagian tubuh yang peka.
- (3). Melalui indera pendengaran orang dapat tertawa jika mendengar sesuatu yang lucu. Walaupun tidak melihat, orang dapat tertawa pada waktu mendengar lawakan dari kaset atau siaran radio.
- (4). Melalui indera penglihatan orang dapat tertawa jika melihat sesuatu yang lucu, misalnya kita melihat film humor, melihat acara lawak dalam televisi, atau melihat pertunjukan Dagelan Mataram di atas panggung.

Dari 4 cara di atas yang dapat dikerjakan hanya 2 cara ialah nomor 3 dan 4. Jadi hanya melalui indera penglihatan dan pendengaran saja. Maka jelaslah bahwa orang dapat dibuat tertawa hanya melalui mata dan telinga. Di Indonesia untuk pertunjukan pentas, orang yang dapat dibuat tertawa melalui mata hanya sekitar 20%, sedangkan melalui telinga sekitar 80 %. Di Negeri Barat sebaliknya. Jadi di Indonesia boleh dikata lawakan kebanyakan bersifat rokhaniah, di negeri Barat jasmaniah. Maka dari itu pelawak circus atau pelawak film sangat mementingkan gerak, mimik dan pakaian.

Kesimpulannya, "untuk dapat tertawa maka orang harus melihat atau mendengar sesuatu yang *lucu*".

Untuk perkataan *lucu* inilah sampai sekarang belum ada definisinya. Maka dari itu kepada para ahli filsafat dan kepada para ahli bahasa, kami berikan kesempatan untuk membuat suatu definisi. Jika definisi itu sudah ada, maka tinggal mencari bahan-bahan yang memenuhi definisi itu dan kita sajikan kepada para penonton. Itu saja hasilnya paling banyak hanya 50%, karena masih harus mengingat pada situasi dan kondisi tempat kita melawak.

Secara garis besar dapat ditegaskan bahwa lawak merupakan sesuatu yang tak tersangka bagi penonton. Kalau penonton sudah tahu lebih dulu apa yang akan terjadi, maka lawakan itu tidak akan berhasil. Salah-salah malahan disuruh turun dari panggung.

Sebaiknya seorang pelawak dapat melakukan sesuatu yang orang lain tidak dapat mengerjakan, misalnya :

- (a). main sulap;
- (b). menyanyi dengan suara yang aneh;
- (c). berkicau seperti burung;
- (d). menirukan suara binatang-binatang lain;
- (e). bersuara seperti orang tua, perempuan, anak kecil;
- (f). memainkan instrumen musik atau gamelan dengan baik dan aneh;
- (g). berdeklamasi dengan gaya sastrawan ulung;
- (h). berpidato dengan bermacam-macam gaya;
- (i). menterjemahkan nyanyian dalam berbagai macam bahasa;
- (j). hal-hal lain yang serba mengagumkan.

Banyak pelawak yang tidak menguasai hal tersebut di atas dan menganggap bahwa melawak adalah mudah. Kebanyakan pelawak hanya mengulang apa yang telah pernah dikerjakan oleh pelawak lain yang dianggap berhasil, atau menirukan pelawak-pelawak lain. Memang banyak pelawak yang tidak memiliki teori, sehingga kalau situasi dan kondisi tidak cocok, sering tidak berhasil atau mengalami kegagalan total. Untuk menanggulangi hal tersebut, maka seorang pelawak harus mempunyai bekal banyak sekali dan beraneka macam, yang hanya dapat dicapai dengan banyak berlatih dan bekerja keras. Bekal itu antara lain :

- (a). suara yang keras dan jelas, kalau dapat yang bagus;
- (b). pengetahuan bahasa yang luas;
- (c). sedikit filsafat;
- (d). sedikit ilmu jiwa;
- (e). pengetahuan umum yang up-to date;
- (f). sedikit ilmu pendidikan;
- (g). perbendaharaan kata-kata yang banyak;
- (h). menguasai nyanyian-nyanyian yang sedang populer;
- (i). pergaulan yang sangat luas;
- (j). pengetahuan kesenian yang beraneka warna;
- (k). kecepatan berfikir yang luar biasa;
- (l). ketentuan mengikuti perkembangan jaman;
- (m). tidak mempunyai rasa rendah diri;
- (n). *ngeyel* tetapi tidak *ngawur*.

Dan masih banyak lagi hal-hal lain yang belum disebutkan.

Untuk lengkapnya maka perlu juga diketahui beberapa hal yang ada sangkut pautnya dengan dunia lawak yang dapat menambah suksesnya penyajian lawak, sehingga dapat memuaskan, baik bagi penonton, panitia, maupun si pelawak sendiri. Marilah kita renungkan satu demi satu bab di bawah ini.

### III. DIALEK LAWAK

Dalam membawakan lawakan sering dipakai dialek atau gaya bahasa (mungkin istilah ini agak kurang tepat) tertentu.

Ada 3 macam dialek yang biasa digunakan oleh pelawak-pelawak Indonesia dewasa ini, yaitu :

- (1). Dialek kedaerahan :
  - a). Surabayan;
  - b). Mataraman;
  - c). Banyumasan;
  - d). Jakarta;
  - e). Batak.
- (2). Dialek perorangan :
  - a). Gepeng;
  - b). Jojon;
  - c). Bagyo;
  - d). Benyamin;
  - e). Krisbiantoro.
- (3). Dialek tokoh :
  - a). Menakjinggo;
  - b). Pak Raden;
  - c). Narada;
  - d). Kanak-kanak;
  - e). Penyiari/Reporter.

### IV. BAHASA LAWAK

Bahasa yang dipakai dalam dunia lawak ialah :

- (1). Indonesia;

- (2). Jawa : a). Ngoko  
              b). Kromo
- (3). Sunda;
- (4). Inggris sedikit;
- (5). Belanda sedikit sekali.

Bahasa yang paling banyak mempunyai bahan lawak ialah bahasa Jawa, karena bahasa Jawa mempunyai bentuk-bentuk :

- a). Srekalan; b). Wangsalan; c). Plesetan; d). Dasanama; e). Singkatan bebas; f) Sama ucap lain arti; g). Penyandraan berlebihan; h). Peribahasa konyol.

## V. GAYA LAWAK

Ada beberapa gaya yang dipakai dalam lawak.

Gaya tersebut antara lain ialah :

- (1). Gaya pefanteri;
- (2). Gaya super pandai;
- (3). Gaya sok tahu;
- (4). Gaya tidak mau kalah;
- (5). Gaya blok'on;
- (6). Gaya sangkal-timblis;
- (7). Gaya juru penerang.

## VI. MAKE-UP LAWAK

Di Indonesia make-up lawak hampir tidak tampak, karena pelawak Indonesia masih ingin dikenal wajahnya yang asli.

Untuk pelawak wanita, yang terbaik ialah make-up cantik maksimal, ialah make-up untuk menghadiri pesta perkawinan.

Untuk pelawak pria paling banter hanya tambah kumis, tidak seperti pelawak circus, di mana wajah dirubah sama sekali, sehingga tidak dapat dikenal lagi wajahnya yang asli.

Di Indonesia juga ada cara make-up demikian tetapi hanya untuk pelawak dalam wayang orang seperti tokoh Semar, Gareng, Petruk dan Bagong.

Sebenarnya di Indonesia make-up ini tidak banyak pengaruhnya pada lawakan, karena lawak di Indonesia sifatnya rokhaniah. Misalkan seorang pelawak memakai make-up yang lucu sekali. Pada saat tampil di atas panggung mendapat sambutan luar biasa, tetapi setelah itu penonton hanya mau tertawa karena ucapannya yang lucu, bukan karena wajahnya yang sangat lucu itu.

Banyak pelawak yang tidak menyadari dan menganggap bahwa make-up adalah penting, sehingga waktunya habis untuk make-up saja.

## VII. KOSTUM LAWAK

Seperti halnya make-up maka kostum juga hanya membantu sedikit sekali, boleh dikata hanya 1 detik, karena seperti telah dikatakan tadi, lawakan di Indonesia ini sifatnya adalah rokhaniah. Tetapi di Yogya kostum untuk pelawak pria dalam Dagelan Mataram ada persoalan sendiri.

Pernah ada pikiran pembaca di sebuah surat kabar yang mempersoalkan mengapa peran pria dalam Dagelan Mataram memakai pakaian Jawa gaya Solo. Tetapi pertanyaan tersebut tidak mendapat jawaban dari yang bersangkutan. Pada waktu itu yang bersangkutan adalah pelawak dari Japen yang mengadakan pentas siaran di TVRI Yogyakarta.

Di sini dapat diberikan penjelasan sebagai berikut :

Mula-mula anggota Dagelan Mataram melihat baju *beskap* orang Solo yang punggungnya dibuat kerowok melengkung ke atas, supaya jika memakai keris, baju bagian belakang tidak terlipat seperti kalau orang memakai *surjan* Yogya. Dagelan Mataram melihat baju ini sebagai baju yang sangat lucu, sebab dari belakang nampak seperti loket. Kemudian baju kerowok ini dipakai untuk seragam dagelan tetapi *tanpa keris*, supaya lobang loket kelihatan jelas. Begitu pula tutup kepala atau blangkon Solo juga dipandang sangat lucu, karena *mondholannya* gepeng sehingga dapat dipakai bahan dagelan. Blangkon Solo dengan beskap tanpa keris dan tanpa selop menjadi pakaian seragam *wajib* untuk Dagelan Mataram seluruh DIY. Padahal para pembesar Keraton Yogyakarta kalau mengenakan pakaian kebesaran juga memakai beskap hitam yang punggungnya kerowok seperti loket, tetapi bukan *beskap sikepan*, melainkan berkancing renteng. Semoga keterangan ini dapat memuaskan siapa saja yang selalu bertanya mengapa Dagelan Mataram memakai pakaian seragam Solo. Mungkin yang memakai sendiri tidak tahu persoalannya.

## VIII. MIMIK DAN GERAK

Di Indonesia mimik dan gerak dalam lawakan hanya membantu sedikit sekali, sebab kebanyakan pertunjukan lawak diselenggarakan di atas pentas atau panggung, di mana tata lampu seringkali jauh dari sempurna. Apalagi kalau gedungnya besar dan panggungnya luas sekali, maka para pemain akan kelihatan seperti boneka kecil-kecil yang mimik dan gerakannya tidak begitu jelas. Yang jelas hanya suaranya. Untung sekarang ada sedikit kemajuan yaitu pentas lawak melalui TV atau film di mana kamera dapat diatur, sehingga mimik dan gerakannya dapat kelihatan jelas. Tetapi kita harus ingat bahwa mimik dan gerak yang lucu di Indonesia ini sangat terbatas sekali berhubung kurangnya biaya dan alat-alat. Lain halnya dengan film luar negeri yang memiliki perlengkapan untuk lawak yang banyak sekali dan tekniknya juga lebih maju, sehingga dapat diciptakan gerakan-gerakan yang lucu-lucu sampai pada gerakan-gerakan yang sangat tidak masuk akal.

## IX. NAMA PELAWAK

Oleh karena di Indonesia ini para seniman lawak ingin lekas terkenal, maka dalam ceritera-ceritera lawak para pemain masih memakai nama aslinya. Untuk ini, supaya lekas dikenal, maka nama pemberian orang tua sering disingkat atau dirubah, bahkan ada yang tidak dipakai dan diganti dengan nama baru karangan sendiri, yang dipandang lebih cocok dan lebih menguntungkan, dan jika berhasil nama itu dipakai untuk selama-lamanya.

Memilih nama pelawak sebaiknya demikian :

- (1). Untuk nama biasa, hendaknya jangan lebih dari *dua* suku kata dan ucapannya jangan terlalu sukar, misalnya : Alwi, Aspal, Ateng, Bagyo, Bejo, Bendot, Buang, Daro, Diran, Dudung, Gati, Gito, Gepeng, Guno, Gendhon, Haris, Herman, Hono, Jalal, Jambul, Jojon, Jujuk, Kancil, Kapuk, Kuat, Kuncung, Momon, Ngabdul, Pardi, Pepen, Prpto, Prpti, Saleh, Sofyan, Suhud, Tarzan, Tessi, Tikno, Tatien, U-uk, Us Us.
- (2). Untuk nama lebih dari 2 suku kata, nama itu harus kedengaran agak aneh atau yang membawa kesan tersendiri, seperti : Bing Slamet,

Brontojudo, Eddy Gudel, Eddy Gombloh, Eddy Sud, Daeng Haris, Herry Koko, Hamid Arif, Harjo Gepeng, Johny Gudel, Johny Bandempo, Joyo Geyol.

Nama-nama yang sukar diingat atau sukar diucapkan, menyebabkan seorang pelawak sukar menjadi terkenal, walaupun sudah lama menjadi pelawak, seperti : Harjomulyo, Murhadi, Trusnawa, Markuat, Sunarto, Sunarjo, Sukarjo, Parmoso, Sudarsono, Waluyo, Sudaryadi, Maryono, Poniman.

Walaupun nama panjang dan sukar diucapkan, tetapi kalau kita berkarya sungguh-sungguh, maka kita akan terkenal juga, tetapi tidak secepat kalau nama itu singkat dan mudah diucapkan, lebih-lebih kalau agak unik atau eksentrik.

## X. CERITERA LAWAK

Pentas lawak dapat memakai ceritera atau tanpa ceritera. Jika pelakunya hanya satu atau dua orang saja, maka biasanya tidak memakai ceritera, tetapi boleh memakai judul saja misalnya : Tertawa Sejenak, Jenaka Tunggal, Senyum Ria, Senyum Kecut, Gelak Tawa. Jika pelakunya terdiri dari 3 orang atau lebih maka biasanya memakai ceritera dengan beberapa adegan. Ceriteranya sebenarnya pendek saja dan tidak begitu lucu, tetapi penyajiannya harus panjang dan lucu. Judul atau ceritera lawak biasanya diambil dari kehidupan sehari-hari atau khayalan-khayalan. Tetapi karena lawak itu sebagian merupakan distorsi seni, maka sering dipakai judul ceritera yang serius, tetapi digarap menjadi ceritera lawak. Misalnya ceritera Mahesa Jenar, Lutung Kesarung, Ande-ande Lumut, Flash Gordon, Romeo Juliet, Penganten Remaja dan lain-lain, yang tokoh-tokoh dalam ceritera tersebut diputar balikkan. Ada pula pertunjukan dengan ceritera wayang yang dibuat humor, seperti Petruk Jadi Ratu, Gatutkaca Edan, Srikandi Edan, Gareng Gandrung, Limbuk Wuyung, Lesmana Wuyung.

## XI. TEKNIK MELAWAK

Ada beberapa teknik melawak, antara lain :

- (1). Teknik potong jalan.  
Mula-mula penonton diberi ceritera. Kemudian penonton dituntut pengertiannya; kalau sudah jalan sendiri sekonyong-konyong dipotong, sehingga tertawa sambil mengumpat.
- (2). Teknik menjerumuskan.  
Pelawak yang satu bertanya kepada yang lain sampai 3 kali dengan pertanyaan yang sejenis. Pertanyaan yang ke 4 ternyata kalau dijawab malah terjerumus.
- (3). Perintah yang sukar dilaksanakan.  
Mula-mula memberi perintah 3 kali yang mudah dilaksanakan. Perintah yang ke 4 sangat sukar dilaksanakan, boleh dikata tak mungkin untuk dilaksanakan. Tetapi yang memerintah masih dapat melaksanakan.
- (4). Teknik kata-kata berulang.  
Setiap kali berceritera atau berbicara selalu ditutup dengan perkataan yang sama, sehingga yang mendengarkan semakin lama semakin menjadi *mangkel*, akhirnya tertawa jengkel.
- (5). Teknik *ngunandika*.  
Kita berbicara sendiri atau berceritera yang aneh-aneh yang menurut orang lain tidak masuk akal, tetapi menurut pelawak masuk akal. Misalkan menjadi tukang cukur, tukang potret, sopir becak, tukang perah air susu, menjadi sabun, bayi nakal, belajar naik sepeda, belajar memperbaiki arloji, jadi manten pria.
- (6). Teknik bertengkar tanpa ujung pangkal.  
Suami istri bertengkar sampai hampir bercerai. Masing-masing saling menuntut dan mengangkat masa lampau dengan nada mengejek yang sangat menusuk perasaan, akhirnya tidak jadi bercerai.

## XII. STRUKTUR KALIMAT

Karena lawak di Indonesia bersifat rokhaniah, maka struktur kalimat sangat penting. Kita harus tahu bagaimana caranya membuat kalimat sehingga merupakan susunan kata-kata yang dapat menyentuh perasaan, padahal sebenarnya hanya merupakan khayalan belaka. Dalam lawak Jawa ada kalimat-kalimat klise yang sering dipakai misalnya :

- (1). Rumangsaku aku urip neng alam donya .....

- (2). Yen tak pikir-pikir .....
- (3). Sejatine wong urip mono .....
- (4). Miturut pangandikane para pinisepuh .....
- (5). Dadia banyu emoh nyuwek, dadia godhong emoh nyawuk, dadia nomer emoh masang, dadia duwit emoh nyimpen terus tak jajakake dan seterusnya.

Kalimat-kalimat bahasa Indonesia supaya bisa mengundang ketawa sering dibuat tidak mulus atau memang dibuat rusak, misalnya :

- (1). Kalau aku tidak kepethuk pacarku 1 jam, rasanya seperti 60 menit.
- (2). Maksud hati ingin memeluk gunung, apa daya gunungnya mbledhos.
- (3). Oh dinda, kalau *sliramu* mau menjadi istriku, mintalah apa saja, tentu akan saya beri, asal tidak minta sandang dan pangan dan rumah dan kendaraan dan lain-lain. Apakah kau ingin mati besok pagi ? Jangan takut, katakanlah terus terang.
- (4). Oh gizi, empat sehat, lima sempurna, tiga biasa, dua terpaksa, satu *rekasa*.
- (5). Wahai pemuda, kau sebagai tiang negara, pemudi sebagai *tiang estri*.

Struktur kalimat dalam lawakan memang tidak menentu, sehingga sukar untuk dibuat definisinya.

### XIII. PLESEDAN.

Dalam dunia lawak khusus di Yogyakarta ada hal baru yang disebut *plesedan*, yang di daerah lain mungkin belum berlaku. Jadi bila kita melawak di daerah luar Yogyakarta memakai *plesedan*, tentu tidak akan berhasil. *Plesedan* ialah mengambil kata lain yang ada hubungan batin dengan kata di mukanya.

Ada 3 macam jenis plesedan, ialah :

- (1). *Plesedan belakang*; suku kata yang di belakang sama.

Contoh :

”Suara saudara kok seperti Bruri”.

Pertanyaannya : ”Bruri apa ngarep”.

Tanya lagi : ”Ngarep apa ragil ? Ragil makmur apa ? Makmur merang ? Merang sabil ? Sabil goreng ? Goreng apa Semar ? Semar menggambar ”.

(2). *Plesedan muka*; artinya suku kata yang di muka sama.

Contoh :

"Itu soal gampang".

Pertanyaannya : "Gampang apa gender ? Gender apa seng ? Seng apa benggol ? Benggol apa lurus ? Lurus apa lanyap ? dan seterusnya".

(3). *Plesedan kesan*. artinya kedua suku kata tidak sama, tetapi mempunyai kesan ucapan yang sama.

Contoh :

"Awas ada tekek".

Pertanyaannya : "Tekek ogleng apa tekek anoman ? "Wetan plengkung Gading. Gading wedus apa gading ayam ?"  
Titiek Sandora Muhsin. Muhsin kemarau apa muhsin rendheng.

#### XIV. LONCATAN ARTI

Loncatan arti ialah arti dari suatu kata yang diloncatkan jauh sekali kepada pengertian lain tetapi masih masuk akal. Loncatan ini dapat membuat orang jadi ketawa, tetapi tertawanya sering agak terlambat, karena orang harus berfikir dahulu. Apalagi kalau loncatannya terlalu jauh. Biasanya hal ini dilakukan oleh 2 orang pelawak yang saling mengadu kecerdasan. Contoh :

(1). Tentang nama-nama kota :

Kota yang paling kecil	.....	Pati (Pathi)
Kota yang paling tua	.....	mBahdad
Kota yang paling jemek	.....	Kualalumpur
Kota yang nangis terus	.....	Brebes
Kota di atas piring	.....	Pacitan
Kota yang dipaculi	.....	Tegal

(2). Tentang nama-nama pulau :

Pulau yang paling tua	.....	Bangka
Pulau yang tidak menginap	.....	Bali
Pulau yang harganya Rp. 50,-	.....	Ambon
Pulau yang ngantuk terus	.....	Tidore

(3). Tentang nama-nama ikan :

- Ikan yang jantan semua ..... Lele  
 Ikan yang betina semua ..... Yuyu  
 Ikan yang paling senang ..... Ciemiciumi  
 Ikan yang sukar dipotong ..... Ikan ucul
- (4). Tentang nama-nama kampung :
- Kampung yang tidak dapat dibuka ..... Kuncen  
 Kampung yang kecut sekali ..... Ngasem  
 Kampung yang disewakan ..... Gamelan  
 Kampung yang berhutang ..... Ngampilan  
 Kampung yang *nggandhul* colt ..... Kenekan
- (5). Tentang nama-nama roti :
- Roti yang dijahit ..... Roti sobek  
 Roti yang pulang dari rumah sakit ..... Roti mari  
 Roti yang menyakitkan ..... Roti penthung  
 Roti yang paling berat ..... Ganjel ril  
 Roti yang sukar dimakan ..... Roti sudah habis

## XV. ETIKET LAWAK

Pelawak supaya disayangi masyarakat dan tetap terpakai, harus mengingat beberapa faktor :

- (1). Ramah tamah;
- (2). Tidak jual mahal;
- (3). Tidak mengingkari janji;
- (4). Tidak mengkritik tuan rumah;
- (5). Tidak mengkritik pejabat atau orang besar;
- (6). Tidak menirukan orang-orang cacat;
- (7). Tidak mengkritik atau menyinggung makanan atau jamuan;
- (8). Tidak porno.

## XVI. LAWAK PORNO

Lawak porno ada 3 tingkatan :

- (1). Porno assosiasi;
- (2). Porno ucapan;
- (3). Porno perbuatan.

Pada waktu dulu orang melawak walaupun lucu sekali, tetapi porno, maka nilainya adalah nol. Pernah ada lomba lawak seluruh Indonesia pada tahun 1956 di Jakarta, peserta dari Bandung lawakannya bagus sekali, tetapi pada klimaksnya seorang pemain pria membuka bajunya. Ternyata ia mengenakan BH. Sambutan penonton luar biasa, tetapi karena yuri menganggap itu porno (pada waktu itu) maka langsung peserta tersebut dinyatakan gugur, tanpa ampun dan tidak boleh membela diri.

Pada waktu dulu melawak di RRI selalu mendapat pesan tidak boleh porno dan tidak boleh promosi.

Pada waktu sekarang karena jaman sudah maju dan modern, maka melawak dengan menampilkan porno assosiasi sudah diperbolehkan, bahkan di night club, porno ucapan itu biasa, kalau perlu porno perbuatan juga tidak apa-apa, karena penontonnya sudah porno semua.

## XVII. RAHASIA PELAWAK

Apabila pentas lawak telah selesai dan sukses, maka biasanya ada orang-orang atau wartawan-wartawan yang mengadakan wawancara. Biasanya mereka bertanya, apakah waktu melawak tadi memakai latihan atau memakai persiapan lebih dulu apa tidak. Maka pelawak tadi tentu menjawab, bahwa semua tadi tidak memakai persiapan ataupun latihan. Jawaban ini adalah "Bohong Besar". Setiap pentas lawak *tentu* memakai persiapan. Apalagi kalau lawak group, betul-betul harus memakai persiapan dan latihan yang intensif, agar sukses dan tidak mengecewakan. Untuk lawak tunggal maka persiapannya ada 3 bahan :

- (1). Bahan yang muncul seketika pada waktu menghadapi penonton.
- (2). Bahan lawakan yang telah direncanakan sebelumnya.
- (3). Persediaan bahan yang merupakan simpanan yang telah diterapkan berkali-kali dan berhasil. Ini biasanya merupakan nyanyian-nyanyian atau ceritera-ceritera jenaka yang penuh humor.

Jelasnya begini; apabila kita tampil di atas pentas, tetapi di situ tidak ditemukan hal-hal yang dapat dipakai sebagai bahan lawakan, maka kita langsung mengeluarkan bahan lawakan yang telah kita persiapkan. Apabila tidak berhasil, kita harus mengeluarkan simpanan-simpanan kata, sambil melihat kanan kiri barangkali ada hal-hal yang dapat dijadikan bahan lawakan. Kalau ketiganya tidak berhasil, maka sebaiknya kita tu-

run saja dari pada nanti mendapat malu karena disuruh turun oleh para penonton.

Masih ada sebuah rahasia lagi untuk seorang pelawak yang mengikuti lomba lawak yang memakai babak penyisihan dan babak final. Biasanya bahan yang dipakai dalam babak penyisihan tidak boleh dipakai untuk babak final. Menurut fikiran biasa maka bahan yang akan dikeluarkan pada babak final dipikirkan yang hebat. Tetapi untuk ini justru salah. Untuk babak penyisihan harus ditampilkan ceritera yang hebat dan baik, supaya dapat lolos untuk babak final. Dan untuk final nanti dikeluarkan bahan seadanya tetapi diusahakan semaksimal mungkin.

### XVIII. LAWAK DALAM FILM

Untuk lawak dalam film yang terpenting ialah *ceriteranya*. Ceriteranya harus betul-betul lucu dan tiap adegan harus penuh humor. Adegan-adegan yang lucu harus sudah tertulis di dalam skenario, sehingga orang yang membaca skenario itu sudah tertawa terbahak-bahak. Kalau orang membaca skenario tidak dapat tertawa, maka film itu nanti tentu tidak akan berhasil. Pelaku-pelaku dalam film lawak tidak perlu harus seorang pelawak, tetapi sutradaranya harus betul-betul berjiwa pelawak. Lebih utama kalau pelaku-pelakunya juga para pelawak yang berpengalaman. Tetapi hal ini sering menimbulkan pertentangan antara pemain dengan sutradara, karena pelawak merasa lebih pandai dari pada sang sutradara, sedangkan sang sutradara merasa lebih berkuasa karena ia bertanggungjawab kepada yang punya uang. Maka dari itu yang terbaik ialah penulis skenario dan sutradaranya adalah pelawak-pelawak itu sendiri. Hal ini sangat penting untuk film lawak yang betul-betul disebut film humor.

### XIX. LAWAKAN KRITIK

Pelawak-pelawak sering mendapat permintaan untuk mengkritik apa saja yang terdapat dalam negara kita ini. Misalnya hal-hal yang terdapat dalam pemerintahan, peristiwa-peristiwa yang tidak wajar, kepincangan-kepincangan yang terdapat dalam suatu instansi, kebijaksanaan-kebijaksanaan yang tidak bijaksana dan lain-lain. Untuk ini pelawak tidak boleh gegabah, salah salah leher menjadi taruhannya. Untuk menghindarkan hal ini maka jangan sekali-kali memakai nama tokoh yang sesungguhnya

nya. Nama instansi maupun nama tempat, pakailah nama-nama dari negara lain misalnya negara Ngalengkdiraja, Ngastina atau negeri luar zaman purba.

## XX. PRAKTEK MELAWAK

Sebelum kita praktek melawak, maka kita harus ingat kembali pada syarat-syarat yang harus kita penuhi supaya tidak mengecewakan. Adapun syarat utama ialah : Bahasa Indonesia yang bagus. Syarat pokok lainnya ialah :

- (1). Cerdas, cermat, cekatan, logis;
- (2). Seniman allround;
- (3). Berpengetahuan luas;
- (4). Kaya segala-galanya;
- (5). Berdada lapang;
- (6). Bekerja sungguh-sungguh;
- (7). Kreatip, konstruktif, positif, sportif;
- (8). Sensitip, obyektif, pedagogis.

## XXI. MACAM LAWAKAN

### A. Pelawak tunggal

- (1). Tampil dengan tegap dan berani tetapi sopan;
- (2). Langsung memandang dan berkomunikasi dengan penonton;
- (3). Memperkenalkan nama, pekerjaan, hobbi, sifat, keadaan dan lain-lain;
- (4). Berceritera, berkhayal sambil mencari bahan disekitar;
- (5). Menyanyi, berdeklamasi;
- (6). Main sulap, akrobat;
- (7). Mendalang;
- (8). Menutup, mengucapkan terimakasih, minta maaf.

### B. Pelawak Duet

#### a. Duet seimbang

- (1). Keluar bersama-sama;

- (2). Kalau mike hanya satu, berebut mike untuk memperkenalkan diri;
- (3). Kalau ada 2 mike, langsung berebut kesempatan;
- (4). Berkelahi, menantang, menyombongkan diri, mengejek dan lain-lain;
- (5). Bersilat, berperang, bertinju, badminton, senam, bernafas;
- (6). Berteka-teki, bertukar pikiran;
- (7). Menyanyi bersama.

**b. Duet tak seimbang putra semua**

- (1). Yang pandai keluar dahulu;
- (2). Memperkenalkan diri;
- (3). Menggarap situasi;
- (4). Menunjukkan kehebatan;
- (5). Yang goblog datang mencari pekerjaan;
- (6). Mendaftar dan menanyakan data-data;
- (7). Mengadakan testing akhirnya tidak diterima.

**c. Duet tak seimbang putra putri**

- (1). Yang putra keluar dahulu;
- (2). Memperkenalkan diri;
- (3). Mengeluh mengenai keadaan rumah tangga;
- (4). Memanggil anak perempuan;
- (5). Berdialog, berdebat semua tidak mau kalah;
- (6). Menyanyi bergantian lalu menyanyi koor;
- (7). Bertengkar akhirnya tidak apa-apa.

**d. Duet seimbang putra putri**

- (1). Suami istri keluar berjalan muka belakang;
- (2). Suami berhenti, istri tidak melihat lalu menabrak;
- (3). Saling marah, saling menyalahkan;
- (4). Masing-masing bertahan tidak mau kalah;
- (5). Saling mengungkap masa lalu yang jelek-jelek;
- (6). Memutuskan untuk bercerai, tetapi tidak jadi;
- (7). Menyanyikan lagu yang mesra-mesra bergantian.

### C. Pelawak trio

#### a. Trio tanpa ceritera

- (1). Pemimpin keluar dahulu;
- (2). Memperkenalkan diri;
- (3). Menghangatkan suasana;
- (4). Memanggil teman yang satu;
- (5). Mengadakan atraksi dua orang;
- (6). Mengadakan pertunjukan wayang, memanggil dalang;
- (7). Wayangan sampai selesai;

#### b. Trio pakai ceritera

- (1). Suami keluar lebih dahulu;
- (2). Memperkenalkan diri sebagai pengantin baru;
- (3). Menghangatkan suasana dengan khayalan-khayalan;
- (4). Isteri keluar dengan mesra duduk disamping suami;
- (5). Istri ingin mempunyai anak perempuan;
- (6). Suami ingin mempunyai anak laki-laki;
- (7). Masing-masing bersitegang dengan alasan yang kuat;
- (8). Bertengkar lalu berkelahi menyebabkan tetangga datang;
- (9). Tetangga menanyakan penyebab pertengkaran;
- (10). Tetangga menyuruh memanggil anak-anak, tidak ada.

### D. Pelawak ombyokan

#### Ceritera : Penganten Remaja

- (1). Ayah keluar dahulu;
- (2). Memanggil isterinya;
- (3). Membicarakan perkawinan anak perempuan;
- (4). Ibu selalu bersedih sebab calon mempelai pria sudah tua;
- (5). Memanggil pelayan supaya mempersiapkan segala-galanya;
- (6). Ibu disuruh masuk untuk merias anak perempuan;
- (7). Tamu mulai datang dengan berbagai corak ragamnya sendiri;
- (8). Tamu dari Jakarta datang dengan iringan lagu Jali-jali;
- (9). Sumbangan uang diterima dilihat dan dihitung;
- (10). Pelayan diminta menghidangkan jamuan sesuai jumlah sumbangan;

- (11). Tamu dari Surabaya datang dengan lagu iringan tari Ngremo;
- (12). Tamu dari Sumatera datang dengan iringan lagu Tari Payung;
- (13). Tamu dari Pulau Bali datang dengan lagu Tari Bali;
- (14). Tamu Koboï Amerika datang dengan iringan lagu Blues;
- (15). Tamu Negro datang dengan iringan genderang;
- (16). Tamu Hongkong datang dengan iringan lagu Liang-liong;
- (17). Tamu Raden Gatutkaca datang dengan iringan gamelan Sampak;
- (18). Tamu dari Ponorogo datang naik kuda lumping diiringi jathilan;
- (19). Ada tamu tidak diundang seorang ibu datang dengan dua anaknya;
- (20). Setelah tamu lengkap, pembawa acara mengumumkan mantan pria datang;
- (21). Upacara panggih dilaksanakan seperti perkawinan sungguh-sungguh;
- (22). Kedua anak kecil mengenal mempelai pria adalah ayahnya;
- (23). Ibunya menahan kedua anaknya, agar tidak terjadi keributan;
- (24). M.C. mengumumkan bahwa akan dihidangkan ndangdut dengan Tarian Mesir;
- (25). Mempelai putri senang sekali ikut asyik tepuk tangan dan menyanyi;
- (26). Mempelai pria melihat anak dan isterinya hadir, takut lalu bingung;
- (27). Nandangdut sedang ramai-ramainya, tamu tidak tahu mempelai pria hilang;
- (28). Mempelai putri terkejut suaminya hilang lalu berteriak minta tolong;
- (29). Tamu koboï mengeluarkan walki-talki lalu roger-roger;
- (30). Keadaan kacau, semua mencari sampai ada yang mencari di tempat penonton;
- (31). Mempelai putri ditinggal sendirian;
- (32). Gatutkaca dengan tenang menggendong mempelai putri dengan iringan Sampak;
- (33). Ibu dengan kedua anaknya turun dari panggung pulang lewat tengah publik;
- (34). Para penonton mengikuti dari belakang turut pulang juga.

## XXII. LAWAK SEBAGAI PROFESI

Sejak jaman dahulu profesi lawak memang sudah ada, artinya orang-orang yang menggantungkan hidupnya sebagai pelawak, seperti para pemain wayang yang hanya bermain sebagai Petruk, Gareng, Semar, Bagong juga para pemain kethoprak yang khusus bermain sebagai emban atau abdi. Gaji tokoh-tokoh tersebut adalah di atas pemain *bala dhupak*, bahkan sering digolongkan pemain kelas I seperti rol lainnya. Sekarang malahan sudah banyak orang-orang yang hidup melulu dari melawak seperti pemain lawak Srimulat Group, Bagyo, Iskak, Ateng dan anggota group lawak yang setiap malam melawak di kelab malam atau taman hiburan lainnya. Di ibu kota honorarium mereka cukup besar sehingga untuk hidup sehari-hari sudah cukup, bahkan dapat membeli mobil lebih dari satu dan dapat membangun rumah besar dengan perabot yang mewah. Walaupun begitu masih juga mempunyai samben sebagai bintang film, pendukung reklame promosi perdagangan. Tetapi honor mereka masih kalah dengan seorang penyanyi putri yang top dan cantik. Seorang penyanyi top taripnya satu juta, pelawak juga satu juta tetapi satu group. Kalau group lawak pulang pergi harus jalan sendiri, tetapi kalau penyanyi antar jemput sudah beres masih tambah traktir segala. Bagi para artis yang belum terkenal maka harus mempunyai pekerjaan pokok seperti makelar mobil, pedagang kaki lima, sopir taksi, bodygard, penjaga stand ketangkasan, perjudian dan lain-lain.

Di daerah, lebih-lebih di Yogyakarta sebetulnya banyak sekali tunas-tunas muda berbakat pelawak, tetapi karena pemasarannya sukar atau tidak ada, maka profesi lawak yang 100% hampir tidak ada. Kebanyakan mereka mempunyai pekerjaan pokok sebagai pelajar, mahasiswa, Guru SD, SMP, SMA, STM, Pegawai Kantor, Anggota ABRI, pelayan toko, kondektur bis kota dan lain-lainnya.

Kecuali pemasaran sukar, juga honorarium pelawak di Yogyakarta sangat kecil, sehingga tidak dapat dipakai sebagai penunjang kehidupan pokok. Dalam kota Yogyakarta honor untuk satu group lawak tidak sampai Rp. 100.000,—. Sering-sering hanya : Rp. 50.000,— masih merangkap sebagai MC segala.

Kalau ada tugas luar kota Yogyakarta baru dapat dirasakan tetapi sayang jarang sekali; belum tentu sebulan dua kali. Pelawak Yogyakarta biasanya pasarannya di Jawa Timur atau Jawa Tengah.

Dalam bulan-bulan baik banyak yang membutuhkan, tetapi dalam bulan Puasa dan bulan Sura sama sekali tidak ada pekerjaan.

### XXIII. PENDIDIKAN LAWAK

Sekarang telah tiba saatnya dan telah terasa bahwa pendidikan lawak memang dibutuhkan. Kalau kita renungkan semua cabang seni itu dulu memang hanya senang-senang saja.

Sebagai contoh : Seni Lukis, mula-mula ada orang senang melukis. Karena lukisannya baik maka ada yang mau membeli.

Kemudian ada orang-orang yang ingin dapat melukis. Kemudian ada kursus melukis, lalu meningkat menjadi sekolah senirupa, kemudian Akademi Seni Rupa, akhirnya menjadi Sekolah Tinggi Seni Rupa.

Menari juga begitu. Mula-mula ada orang senang menggerakkan badannya berirama serta dengan gerakan-gerakan yang indah. Tiap hari gerakannya diperbaiki dan diperindah. Kemudian di suatu pertemuan dia menyajikan kepandaiannya itu. Oleh para hadirin penampilannya itu dianggap suatu keindahan.

Makin lama banyak temannya yang ingin mempelajari. Lalu diadakan kelompok belajar menari, sehingga terbentuk suatu kursus menari yang makin lama menjadi sekolah tari dan meningkat menjadi Konservatori Tari dan meningkat lagi menjadi Akademi Seni Tari yang melahirkan Sarjana Muda dan Sarjana Seni Tari. Begitu pula halnya dengan seni musik dan seni kerawitan yang sampai sekarang telah terbentuk Akademi Musik dan Akademi Seni Karawitan.

Bagaimana dengan lawak ? Sampai sekarang belum ada Sekolah lawak, apalagi Akademi, kursus lawak saja belum ada. Di Yogyakarta baru terjadi apa yang disebut *Penataran Pelawak Remaja*. Yang pertama diselenggarakan di gedung Senisono selama 5 hari dan diikuti oleh 60 peserta. Tahun berikutnya di kompleks benteng Vredenburg selama 6 hari dan diikuti oleh 56 peserta. Kedua penataran diselenggarakan oleh Bidang Kesenian Kanwil Depdikbud Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasilnya sangat memuaskan, yaitu dengan berhasilnya Yogyakarta merebut Juara pertama seluruh Indonesia untuk jenis pelawak group; sedangkan juara jenis perorangan direbut oleh Jawa Timur.

Sangat diharapkan semoga Pemerintah atau Proyek Javanologi mu-

lai merintis mengadakan kursus atau Sekolah Lawak maupun Sekolah dagelan, karena kebutuhan terasa telah mendesak.

Ini dapat kita lihat bahwa tiap ada pentas lawak kita selalu cemas karena seringkali terjadi kegagalan atau kurang berhasilnya pementasan lawak tersebut berhubung kurangnya materi, ataupun kemampuan dari para pelawak. Untuk Proyek Javanologi kami juga menghimbau semoga diadakan kursus, atau penataran profesi lain, seperti menjadi MC atau berpidato dalam Bahasa Jawa.

#### XXIV. LAWAKAN TINGKAT TINGGI

Berikut akan diuraikan sebuah ungkapan baru ialah apa yang disebut "lawakan tingkat tinggi". Lawakan tingkat tinggi ialah sebuah lawakan yang hanya dimengerti dan "ditertawakan" oleh orang-orang yang mempunyai pengertian yang tinggi. Sebagai contoh adalah sebagai berikut :

Pada tahun 1982 dalam perayaan Sekaten ada orang menjual mainan berupa baling-baling atau *kitiran* yang bila tertiuip angin, dapat berputar dan menggerakkan boneka berbentuk Petruk dan Gareng, karena tangan-tangan Petruk dan Gareng dihubungkan dengan poros engkol dari *kitiran* tersebut. Mainan ini kelihatannya biasa saja, tetapi sebenarnya mengandung arti yang sangat luas, serta mendalam, dan bermacam-macam :

- (1). Anak yang belum bersekolah akan mengatakan bahwa *kitiran* itu digerakkan oleh Petruk dan Gareng. Makin giat Petruk dan Gareng itu bekerja, maka makin cepat baling-baling itu berputar. Anak ini yakin bahwa pendapatnya itu betul.
- (2). Murid SD mempunyai tafsiran lain. Murid SD akan mengatakan bahwa *kitiran* itulah yang menggerakkan Petruk dan Gareng. Ini juga sangat betul menurut murid SD tadi.
- (3). Murid SMP lain pendapatnya. Murid SMP berpendapat bahwa yang menggerakkan *kitiran* adalah angin, dan *kitiran* itu menggerakkan Petruk dan Gareng. Ini juga betul sekali menurut anak SMP itu sendiri.
- (4). Murid SMA lain lagi tanggapannya. Murid SMA mengatakan bahwa angin itu sebetulnya tidak ada. Yang ada ialah gerakan udara. Udara

itu bergerak dari daerah bertekanan tinggi atau maksimum ke daerah bertekanan rendah, atau minimum. Jadi udara bergerak dari maksimum ke minimum.

- (5). Mahasiswa mempunyai pengamatan lain. Berubahnya tekanan udara itu disebabkan oleh perubahan suhu atau temperatur, tetapi ia tidak tahu siapa yang membuat atau menyuruh merubah temperatur itu.

Sejalan dengan ceritera di atas tadi, maka dalam hidup sehari-hari juga ada, misalnya yang terdapat dalam wawancara atau tanya jawab TV, terutama wawancara pegawai TV dengan seorang pejabat tinggi.

Orang yang berfikiran dangkal akan mengira bahwa pegawai TV itu sungguh-sungguh bertanya kepada pejabat yang ada di mukanya. Tetapi orang yang agak berpengetahuan, akan mengerti bahwa pejabat itulah yang menyuruh pegawai TV itu untuk bertanya kepadanya. Agar tidak terjadi kesulitan, maka pertanyaannyapun telah ditentukan. Dan supaya wawancara ini tidak mengecewakan, maka harus dilatih lebih dahulu. Siapa yang menyuruh pejabat itu untuk berbuat demikian, hanya orang yang mempunyai pengertian yang lebih tinggi sajalah yang dapat memberi jawaban. Orang yang bernalar tinggi akan tertawa terbahak-bahak melihat ulah pegawai TV yang berpura-pura bertanya dengan sungguh atas nama rakyat. Dan pejabat itu menjawab demikian : "Wah itu merupakan pertanyaan yang bagus sekali, tetapi juga merupakan pertanyaan yang sangat sukar, namun demikian saya akan berusaha untuk memberi jawaban yang memuaskan para penonton". Orang yang bernalar tinggi akan lebih tertawa lagi kalau ia sudah dapat mengatakan lebih dulu jawaban yang akan diberikan oleh pejabat tadi, dan ternyata betul.

Inilah salah satu contoh lawakan tingkat tinggi. Setelah wawancara selesai, pejabat tadi merasa puas, karena merasa telah menyampaikan sesuatu yang sangat penting kepada penonton. Dia tidak tahu bahwa penonton telah lama sebelumnya mematikan TV nya. Menurut kenyataan yang dilihat oleh para penonton hanyalah acara-acara hiburan seperti film, lagu-lagu, lawak, sandiwara, Lesmana wuyung, tinju dll.

Ada lagi contoh lawakan tingkat tinggi, ialah sambutan tertulis. Pada suatu ketika di sebuah Kotamadya di negara Hastina ada seminar mengenai kenakalan remaja. Walikota mendapat kehormatan untuk mengadakan pidato sambutan pada pembukaan seminar tersebut. Tetapi pada waktu panitya menghaturkan undangan, kebetulan Bapak Walikota sedang mengikuti penataran Bupati/Walikota di Ibukota selama 2 minggu

dan undangan diterima oleh Bapak Sekwilda. Pada tanggal yang telah ditentukan, maka ternyata Bapak Walikota belum datang dan terpaksa diwakili oleh Bapak Sekwilda. Pada kata sambutannya beliau berkata : "Berhubung Bapak Walikota masih mengikuti penataran di Ibukota maka akan saya bacakan sambutan tertulis dari Bapak Walikota".

Seorang yang bernalar tinggi langsung tersenyum dan di dalam hati tertawa terkekeh-kekeh, karena tahu bahwa sambutan itu adalah buatan Sekwilda sendiri, di mana Bapak Walikota sama sekali tidak tahu persoalannya. Bapak Sekwilda membaca sambutan itu dengan lancar, karena sambutan itu adalah buatannya sendiri, lebih-lebih ia memang biasa membuatkan teks pidato untuk Bapak Walikota pada setiap keperluan.

Ada lagi lawakan tingkat tinggi yang terjadi di panggung pengadilan tinggi di negara Ngatasangin, di mana hakim dan jaksa bersitegang membela kebenaran, sedangkan di lapangan golf keduanya dengan akrab merundingkan, bagaimana mencari jalan yang terbaik yang paling menguntungkan keduanya.

Sebuah contoh yang lain tentang lawakan tingkat tinggi ialah apa yang disebut "*Ledhek Gogik*".

*Ledhek gogik* ialah permainan dari seorang yang membawa boneka, tetapi bukan sembarang boneka. Orang yang melihat *ledhek gogik* tentu langsung tertawa, ini dapat dipastikan. Mengapa ? Karena sepintas lalu *ledhek gogik* ini nampak seperti orang mati yang menggendong orang hidup. *Ledhek gogik* terdiri dari orang *pedhotan* dan boneka *pedhotan*. Orang *pedhotan* ialah orang yang bagian atas memakai pakaian tentara, artinya memakai baju seragam tentara lengkap dengan topinya.

Sedangkan celananya ialah celana orang desa atau celana hitam setengah panjang. Boneka *pedhotan* ialah boneka yang bagian atas memakai pakaian orang desa, ialah baju hitam lengan tanggung dengan ikat kepala *iket irasan*. Kakinya memakai celana tentara hijau lengkap dengan sepatunya. Boneka ini membawanya di muka perut, dengan mengikat perut boneka dengan pinggang orang. Di pundak kanan boneka disampirkan kain batik yang dilingkarkan pada pantat orang, seperti biasanya orang menggendong anak yang agak besar. Kedua tangan boneka memegang pantat orang. Jadi boneka ini seolah-olah menggendong orang ini terasa berat sekali. Sedangkan tangan kiri orang memegang pundak kiri boneka, tangan kanan berkali-kali memukul pundak kanan sambil menyuruh boneka supaya berjalan agak lebih cepat. tetapi karena merasa berat, maka boneka seperti hampir jatuh.

Mari kita bayangkan, apakah ini tidak membuat orang tertawa ?. Jadi dapat digolongkan lawakan. Tetapi orang yang bernalar tinggi akan mempunyai tafsiran lebih jauh. Silahkan menganalisa sendiri.

### XXV. LAWAKAN IRONIK

Lawakan ironik sebetulnya bukan lawakan, hanya suatu kejadian yang nyata, atau merupakan fakta, tetapi kalau difikir, menyebabkan kita tertawa di dalam hati.

Sebagai contoh di bawah ini diberikan beberapa contoh :

- (1). Orang-orang di daerah pedalaman yang masih telanjang disuruh mengenakan pakaian, tetapi di kota-kota besar yang telah maju, gadis-gadisnya malahan cenderung untuk telanjang.
- (2). Di kota kecil dianjurkan menghemat listrik, di kota besar kodok saja diberi lampu listrik.
- (3). Orang yang mempunyai tanah sedikit rumputnya dicabuti, karena akan ditanami pangan; di kota besar halamannya malahan ditanami rumput.
- (4). Di desa bukit-bukit kecil diratakan, supaya dapat ditanami; di kota halaman rumah yang rata malahan dibuat berbukit-bukit.
- (5). Di Wonosari tanah yang berbatu, batu-batunya dihilangkan, supaya dapat ditanami; ; di Jakarta halaman rumah-rumah mewah malahan diberi batu-batu dari Wonosari.
- (6). Di Proyek Javanologi orang Jawa memberi ceramah dalam bahasa Indonesia; orang Belanda totok berceramah dalam bahasa Jawa kromo.

### XXVI. LAWAKAN MUNAFIK

Lawakan munafik sebetulnya juga bukan lawakan, tetapi fakta yang mentertawakan, namun berlatar belakang sesuatu yang mengandung sanksi. Beberapa contoh adalah kejadian di negeri Khayalan :

- ( 1 ). Pengadilan yang tidak adil.
- ( 2 ). Pengawas yang harus diawasi.
- ( 3 ). Keamanan yang malahan membuat tidak aman.

- ( 4 ). Pemakai narkotik dihukum berat, tetapi peragawati cantik mengisap ganja dengan leluasa, juga beberapa artis cantik lainnya.
- ( 5 ). Pelanggaran kesusilaan ditindak, tetapi anak-anak kalangan tinggi mengadakan pesta seks di bungalow-bungalow mewah.
- ( 6 ). Film bioskop disensor dengan keras, tetapi kaset video biru yang tidak disensor banyak beredar dari villa ke villa.
- ( 7 ). Hidup bersama tanpa nikah dikecam, tetapi orang-orang kaya justru memiliki beberapa rumah untuk menyimpan perempuan piaraan.
- ( 8 ). Penjualan minuman keras di warung diberantas, tetapi rumah-rumah mewah di kota-kota besar, hampir semua mempunyai cafe lengkap dengan minuman-minuman mulai dari yang paling lunak sampai yang paling keras.
- ( 9 ). Seorang terdakwa dijatuhi hukuman berat, karena uang Rp. 50,—, tetapi koruptor jutaan malah bebas.
- (10). Hidup sederhana dianjurkan, tetapi kesempatan kredit apa saja dibuka seluas-luasnya. Gaji hanya Rp. 60.000,— berani mengkredit rumah, kendaraan, almari es, TV berwarna. Apa tidak defisit? Maka tidak mengherankan, kalau korupsi semakin merajalela.

Demikianlah sekedar uraian mengenai dunia lawak dengan likulikunya. Semoga menambah perbendaharaan serta dapat dipakai sebagai renungan, mungkin ada yang akan mencoba menjadi pelawak.

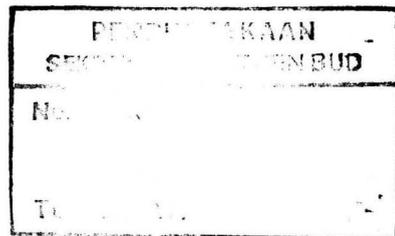
\*\*\*

## PARA PENULIS

1. Ki Trimanto alias Mpu Triwiguno adalah seorang Mpu pembuat gamelan di Yogyakarta yang produksi gamelannya telah tersebar di beberapa daerah di tanah air. Lahir pada tahun 1932; Ki Trimanto menamatkan pendidikannya di SGA (1956) dan PGSLP (1960). yang selain menjabat sebagai guru juga menekuni kerajinan membuat gamelan. Lebih dari 20 tahun ia menggeluti kerajinan yang sangat langka ini. Kecintaannya kepada kerajinan membuat gamelan diwaris dari ayahnya, Mpu Kartowiguno, dari Surakarta. Ki Trimanto juga mengajar di Fakultas Kesenian, Institut Seni Indonesia.
  
2. Soedarsono dilahirkan pada tahun 1933, mendapat gelar kesarjanaan dalam Ilmu Sejarah (1962) dari Fakultas Sastra, Universitas Gadjah Mada, dan Doctor of Philosophy dalam Kebudayaan Asia Tenggara di University of Michigan AS (1983). Selama 17 tahun ia menjabat Ketua Akademi Seni Tari Indonesia di Yogyakarta (1963 – 1980), dan sekarang dosen tetap pada Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada dalam matapelajaran Sejarah Kesenian. Sejak tahun 1983 ia disertai pula memimpin Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi), dan mulai tahun 1984 juga menjabat sebagai Pembantu Rektor Bidang Akademik pada Institut Seni Indonesia di Yogyakarta. Soedarsono banyak menghadiri pertemuan-pertemuan seni di negara-negara sahabat seperti Philipina (1971, 1976, 1978), India (1972), Korea Selatan (1973), Iran (1973), Malaysia (1973, 1979), Thailand (1980, 1984), Singapore (1980), Amerika Serikat (1968, 1971, 1974, 1976, 1977, 1978, 1980, 1982), Perancis (1967, 1976), Jerman Barat (1975), Belanda (1984), Inggris (1984) dan Australia (1975). Diantara karya-karya tulisnya ialah *Jawa dan Bali, Dua Pusat Perkembangan Drama Tari Tradisional di Indonesia* (1972), *Dances in Indonesia* (1974), *Beberapa Catatan Seni Pertunjukan Indonesia* (1974), *Living Traditional Theatres in Indonesia* (1974), *Mengenal Tari-Tarian Rakyat di DIY* (1976), *Tari-Tarian Indonesia I* (1977), *Masks in Javanese Dance Dramas* (1980), dan *Wayang Wong : The State Ritual Dance Drama in the Court of Yogyakarta* (1984).

3. Handung Kus Sudyarsana lahir tahun 1933 dan sempat menyelesaikan pendidikannya di SMA. Tugas utamanya adalah Pemimpin Redaksi Mekar Sari dan wartawan Kedaulatan Rakyat. Selain dikenal sebagai sutradara Kethoprak Sapta Mandala, Kus Sudyarsana juga banyak menelorkan karya-karya sastra Jawa dan lakon-lakon Kethoprak seperti :
- Timbalan Suci* (novel), *Mirah Dlima* (novel), *Anggraini* (novel), *Layang Wasiat* (sandiwara Jenaka), *Mripatmu Isih Bening* (sandiwara jenaka), *Telung sasi* (sandiwara jenaka), *Korupsi* (sandiwara jenaka), *Bandung Bandawasa* (kethoprak), *Ratu Kidul* (kethoprak), *Kelahiran Yesus* (kethoprak), *Pangeran Mangkubumi* (kethoprak), *Pangeran Samber Nyawa*, *Pangeran Timur*, *Pangeran Dipanegara* (kethoprak), *Sultan Agung* (kethoprak), *Cekot* (kethoprak), *Tanah Perdikan* (kethoprak), *Panggilan Suci* (kethoprak), dan *Den Ayu Mantri* (kethoprak).
4. R. Soesanto Goenoprawiro yang lebih dikenal dengan sebutan Pak Goeno, lahir 1927 dan pernah mengenyam pendidikan tinggi di Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada beberapa tahun. Di kalangan masyarakat Jawa (terutama Yogya) dikenal sebagai pelawak, dalang wayang orang, penari Petruk dan penabuh gamelan. Pernah memegang kejuaraan Lawak Nasional dari 1956 – 1979. Pengalaman melawak selain di Yogyakarta juga di Jawa Tengah, Jawa Timur, Jawa Barat, Jakarta, Bali, Madura, Sumatra Barat, Sumatra Selatan, Kalimantan Selatan, dan Nusakambangan.

\*\*\*



Perpustakaan  
Jenderal I

79:  
GA