

Representasi Alur Cerita Rakyat Suminten *Edan* dalam Penciptaan Karya Komposisi Karawitan Jawa

Sahrul Yuliyanto¹

¹Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Article history:</p> <p>Diterima 19 Januari 2025 Direvisi 29 Maret 2025 Diunggah 6 Mei 2025</p> <hr/> <p>Keywords:</p> <p>Suminten Edan Komposisi Karawitan Jawa</p>	<p><i>Cerita Suminten Edan merupakan cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Ponorogo. Cerita tersebut sudah melegenda yang bertemakan tentang kisah cinta yang tidak terbalaskan. Awal mula Suminten mengalami gangguan kejiwaan karena batalnya perjodohan dan pernikahan Suminten dengan Raden Mas Subroto. Gangguan kejiwaan yang di alami oleh Suminten karena kurangnya pengendalian diri dan gangguan afeksi. Komposisi karawitan Jawa diciptakan sebagai representasi ungkapan ekspresi jiwa dan memberikan pesan mengenai perihal kisah cinta. Penciptaan karya komposisi karawitan ini menggunakan metode eksplorasi, improvisasi dan forming. Media yang digunakan dalam karya komposisi karawitan yaitu seperangkat gamelan reog dan gamelan Jawa laras slendro dan pelog dengan konsep tugas pokok instrumen karawitan yang meliputi pamurba irama, pamurba lagu dan pamangku lagu. Tugas pokok instrumen tersebut dikaitkan dengan nama-nama tokoh dalam cerita Suminten Edan beserta kedudukan jabatannya. Karya komposisi karawitan ini terbagi menjadi lima adegan yang saling berkaitan. Adegan I yaitu penggambaran kerusakan para brandal, adegan II rasa kasmaran Suminten kepada Raden Mas Subroto, adegan III konflik kecil keluarga Adipati Ponorogo dengan Warok Secodarmo, adegan IV konflik besar antara keluarga Adipati Ponorogo dengan keluarga Warok Secodarmo, kemudian pada adegan terakhir yaitu penggambaran gangguan kejiwaan yang dialami oleh Suminten.</i></p> <p><i>This is an open access article under the CC BY-SA license.</i></p> 

Corresponding Author:

Sahrul Yuliyanto

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Suryodiningratan No.8, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, DI. Yogyakarta

Email: sahrul.sky95@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Ketoprak merupakan salah satu kesenian rakyat yang ada di daerah Jawa Tengah, khususnya daerah Surakarta dan berkembang pesat di Daerah Istimewa Yogyakarta. Kesenian tersebut sama halnya dengan drama dan teater, akan tetapi secara bahasa yang digunakan yaitu bahasa Jawa alus, kromo, dan ngoko. Cerita pertunjukan Ketoprak beraneka ragam, biasanya diambil dari cerita legenda dan cerita sejarah, meski saat ini sudah ada beberapa cerita buatan sendiri, namun secara garis besar tema cerita tersebut tidak diambil dari cerita Ramayana dan Mahabharata (Bondan, 2019). Salah satu cerita Ketoprak yang

familiar dikalangan masyarakat umum yaitu cerita Suminten Edan. Suminten Edan merupakan cerita legenda yang bercerita tentang kisah roman antara Suminten anak dari Warok yang bernama Secodarmo dengan Raden Mas Subroto anak Adipati Ponorogo (Achmad, 2023). Bondan (2019) juga mengatakan bahwa cerita Suminten Edan merupakan cerita yang sudah melegenda yang berasal dari Kabupaten Ponorogo, cerita tersebut bukan dari sejarah melainkan fiksi atau buatan sendiri. Nama pemain dalam cerita Suminten Edan dikaitkan dengan nama-nama tokoh yang ada di Kabupaten Ponorogo. Tema besar dari cerita tersebut yaitu mengenai kisah cinta yang tak terbalaskan dari Suminten kepada Raden Mas Subroto yang berakhir pada gangguan kejiwaan.

Alur cerita Suminten Edan pada umumnya dimulai dari terjadinya kerusuhan yang dilakukan oleh para brandal di sekitar Gunung Klotok. Lalu kerusuhan tersebut diketahui oleh Adipati Ponorogo, sehingga Adipati Ponorogo memberikan amanat kepada Raden Sasongko beserta pasukannya untuk melerai kerusuhan yang dilakukan oleh para brandal tersebut. Namun, Raden Sasongko dan pasukannya tidak mampu melerai karena kesaktian para brandal, hingga pada akhirnya Raden Sasongko beserta pasukan memilih untuk melarikan diri dari kerusuhan hingga datanglah Warok Secodarmo untuk melerai kerusuhan yang dilakukan oleh para brandal. Warok Secodarmo berhasil mengalahkan dan menyadarkan para brandal, kemudian para brandal dibawa ke Kadipaten Ponorogo untuk menghadap Adipati Ponorogo. Atas berhasilnya melerai kerusuhan, Adipati Ponorogo memberikan hadiah untuk menjodohkan putranya yang bernama Raden Mas Subroto dengan anak Warok Secodarmo yang bernama Suminten. Suminten yang mengetahui akan di jodohkan dengan Raden Mas Subroto merasa senang. Rasa asmara Suminten mulai tumbuh karena Raden Mas Subroto memiliki wajah yang tampan dan Suminten menanti akan datangnya hari pernikahan. Akan tetapi berbeda halnya dengan isi hati Raden Mas Subroto yang tidak cocok dengan Suminten. Raden Mas Subroto menolak perjodohan tersebut hingga akhirnya melarikan diri dari Kadipaten Ponorogo. Orang tua Raden Mas Subroto marah dan kecewa, sehingga memerintahkan kepada Raden Sasongko untuk bertemu dengan Warok Secodarmo guna untuk membatalkan perjodohan yang akan dilakukan. Warok Secodarmo mendengar kabar tersebut kecewa dengan keputusan yang dilakukan oleh Adipati Ponorogo. Suminten pun yang mendengar kabar tersebut tidak bisa menerima keputusan Adipati Ponorogo, hingga tidak sadarkan diri. Bermula dari hal tersebut, maka terjadilah perang batin antara keluarga Warok Secodarmo dengan keluarga Adipati Ponorogo. Suminten yang sudah memiliki perasaan dengan Raden Mas Subroto mengalami depresi karena perasaan yang sudah bergejolak akan memiliki pasangan hidup Raden Mas Subroto. Atas kejadian tersebut, Suminten mengalami gangguan kejiwaan yang pada akhirnya menjadi gila (RRI Yogyakarta, 2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=ggu2jqh7DDE>

Gangguan kejiwaan yang dialami oleh Suminten di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kurangnya pengendalian diri dan gangguan afeksi. Fitri (2005) mengatakan bahwa gangguan afeksi melibatkan masalah emosi yang mengganggu, seperti kesedihan serta iritabilitas suasana hati. Begitu juga menurut Khoirun (2015), orang dengan gangguan afeksi semacam ini disebut mengalami depresi. Gangguan depresi semacam itu dapat mempengaruhi suasana hati seperti rasa sedih, putus asa, dan kehilangan minat, serta dapat mempengaruhi perilaku dan cara berpikir seseorang. Bila mana gangguan depresi yang dialami seseorang dibiarkan terus menerus akan merusak sistem pada otak manusia. Suminten mengalami depresi karena dari pengalaman tidak menyenangkan dan trauma yang gagal dikontrol oleh personal individu.

Berdasarkan dari uraian di atas, bahwa cerita Suminten Edan cukup menarik dan familiar dikalangan masyarakat. Cerita tersebut pada umumnya di sajikan dalam sebuah pertunjukan seni Ketoprak. Alur cerita Suminten hingga menjadi gila memiliki beberapa

pesan yang dapat dimaknai lebih dalam. Oleh karena itu, penulis mendapat sebuah motivasi untuk memaknai alur cerita Suminten hingga bisa menjadi gila. Namun, dalam hal ini pengkarya merepresentasikan alur cerita Suminten Edan ke dalam bentuk karya komposisi karawitan Jawa. Alur cerita yang disampaikan dengan memunculkan beberapa adegan yang terjadi seperti cerita tersebut, antara lain yaitu adegan kerusuhan di Gunung Klotok, kasmaran Suminten, konflik kecil antara Adipati Ponorogo dan Warok Secodarmo, konflik besar keluarga Adipati Ponorogo dan keluarga Warok Secodarmo, hingga sampai adegan gila yang dialami oleh Suminten.

Tujuan dari merepresentasikan cerita Suminten Edan ke dalam penciptaan karya komposisi karawitan Jawa yaitu menggali pesan-pesan yang belum tersampaikan dari personal kasus yang dialami oleh Suminten dan memaknai kembali alur ceritanya. Selain direpresentasikan ke dalam bahasa musik, penyampaian pesan ataupun ungkapan perasaan di tuangkan ke dalam sebuah lirik lagu atau tembang. Sepertihalnya yang dikatakan oleh Siti Dian (2023) bahwa musik dapat mengekspresikan perasaan, kesadaran, dan bahkan pandangan hidup (ideologi) manusia dalam penggunaannya, musik dapat dikatakan sebagai media komunikasi, sebuah ungkapan dan perasaan pun dapat dituangkan ke dalam lirik musik atau lagu. Biasanya dalam sebuah lagu memiliki makna tersirat yang diungkapkan oleh pencipta lagu untuk pendengarnya, sama halnya dengan bahasa, maka manusia dapat mengungkapkan segala hal yang ada dalam pikirannya untuk dapat disampaikan kepada khalayak ramai (Dauhah, 2023). Urgensi topik ini dengan fenomena hari ini yaitu mengenai perasaan asmara yang bergejolak dan perjodohan yang dibatalkan dapat memberikan efek negative terhadap personal seseorang. Sehingga melalui karya komposisi karawitan ini diharapkan dapat memberikan pesan kesadaran terhadap individu manusia terutama dalam hal kisah cinta.

Merepresentasikan sumber cerita dari seni Ketoprak ke dalam penciptaan karya komposisi seni karawitan tentunya memiliki tantangan tersendiri bagi pengkarya. Mewujudkan sastra lisan ke dalam bentuk baru, tentunya melalui proses pertimbangan, agar karya yang disajikan sesuai dengan sumber sebagai acuan utama dan keinginan pengkarya dalam menyajikan karya (Dandes, 2020). Berhasil dan tidaknya representasi juga bisa dilihat seberapa paham pengkarya dalam menafsir sumber cerita. Representasi sendiri merupakan kemampuan seseorang dalam menggambarkan sebuah wacana yang mewakili suatu keadaan tertentu (Siti, 2023). Dalam merepresentasikan alur cerita Suminten Edan ke dalam bentuk karya komposisi karawitan juga memiliki tahapan-tahapan yang harus dipahami oleh pengkarya. Pemahaman mengenai sumber cerita merupakan hal yang utama yang harus diperhatikan. Menurut Hasnur Ruslan (2023) untuk memahami cerita rakyat tersebut diperlukan pemahaman mendalam untuk dapat memahami setiap unsurnya serta mampu memahami secara keseluruhan struktur yang membangun sastra tersebut. Begitu juga dalam merancang sebuah ide hingga nantinya dapat terwujud, memerlukan suatu pemikiran yang matang, melakukan riset dasar, dan mencari sumber-sumber data yang berkaitan dengan karya tersebut (Mahendra, 2022). Tahap penggarapan merupakan bagian dari proses kerja penulis dalam menemukan kerangka maupun garap karya, dengan cara eksplorasi, improvisasi, latihan bersama dan evaluasi sehingga terbetuklah sebuah susunan atau bangunan musik (Juansah, 2022).

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Creswell mengungkapkan bahwa apabila kita akan memilih studi untuk suatu kasus, dapat dipilih dari beberapa program studi atau sebuah program studi dengan menggunakan berbagai sumber informasi yang meliputi: observasi, wawancara, materi audio-visual,

dokumentasi dan laporan (Yani, 2012). Langkah pertama dalam mengumpulkan data yaitu dengan melakukan observasi langsung di Studio RRI Yogyakarta untuk melihat dan memahami alur cerita Suminten Edan yang disajikan dalam bentuk kesenian Ketoprak. Bermula dari hal tersebut munculah ide gagasan untuk menggali lagi makna yang tersirat dalam cerita tersebut. Langkah selanjutnya dengan melakukan wawancara dengan seniman Ketoprak yaitu Bondan Nusantara (69) di kediamannya Desa Kerajinan Keramik Sentanan Kasongan RT.05/RW.43, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Bondan Nusantara (69) merupakan seorang budayawan dan seniman Ketoprak yang aktif juga sebagai sutradara & penulis naskah seni Ketoprak.

Metode penciptaan yang digunakan dalam proses karya komposisi karawitan ini menggunakan pendekatan yang ditawarkan oleh Alma M. Hawkins dalam buku *Menciptakan Lewat Tari* oleh Y. Sumandiyo Hadi. Metode ini akan melalui tiga tahapan, yaitu eksplorasi, improvisasi, dan forming (Hawkins, 1965). Adapun alasan menggunakan metode tersebut dalam proses penciptaan karya karawitan ini karena adanya proses penajagan sebelum pengkarya melakukan percobaan, hal tersebut sangat penting dalam proses penciptaan karya seni (Sutyasa, 2023). Eksplorasi yang diterapkan dalam proses ini yaitu dengan mencari data, konsep, ide gagasan, dan menentukan media yang digunakan untuk mewujudkan penciptaan karya komposisi yang bersumber dari cerita rakyat. Lalu pada tahap improvisasi digunakan dalam menentukan isi garapan, baik dari musikalitas maupun membuat syair/lirik yang memiliki pesan yang akan di sampaikan, sehingga pada akhirnya dalam tahap forming atau pembentukan karya sudah memiliki kerangka bentuk. Tahap forming tersebut selain untuk membentuk karya digunakan untuk membentuk secara global pertunjukan yang dilakukan, baik dari penyajian, penataan instrumen, penataan cahaya, suara, dan busana.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Karya

Konsep penciptaan karya komposisi karawitan ini menggunakan konsep tugas instrumen yang ada pada karawitan Jawa antara lain sebagai berikut: *pamurba* irama, *pamurba* lagu, dan *pamangku* lagu. (Farabi, 2010) menjelaskan bahwa *pamurba* irama, *pamurba* lagu, dan *pamangku* lagu sebagai berikut: 1) *pamurba* irama adalah instrumen yang bertugas menentukan dan mengatur irama dan jalannya *gendhing*, dan mengatur “*andhegan*”, yaitu *kendhang*; 2) *pamurba* lagu adalah instrumen yang memimpin atau menentukan lagu, yaitu: *rebab*, *gender* dan *bonang*; dan 3) *pamangku* lagu (pembawa lagu) adalah instrumen yang bertugas membawakan lagu pokok atau *balungan*, yaitu: *saron*, *demung*, *peking* dan *slenthem*, baik *pamurba* irama, *pamurba* lagu dan *pamangku* lagu semuanya memiliki kedudukan, peran dan tugas yang sama pentingnya dalam karawitan sehingga tidak ada strata ataupun konduktor di dalamnya (Setya, 2020). Tiga tugas pokok tersebut direpresentasikan sebagai kedudukan jabatan yang ada pada cerita Suminten Edan sebagai instrumen maupun nama-nama tokohnya. *Pamurba* irama yaitu instrumen *kendhang* direpresentasikan sebagai Adipati Ponorogo, lalu pada *pamurba* lagu yaitu instrumen *rebab* yang direpresentasikan sebagai istri Adipati Ponorogo, dan pada *pamangku* lagu yaitu instrumen *gendèr* sebagai representasi dari Raden Mas Subroto, *slenthem* sebagai Raden Mas Sasongko, *bonang panembung* sebagai Warok Secodarmo, *bonang barung* sebagai Suminten, dan *kempul* sebagai brandal.

Bentuk dan Jenis Karya

Bentuk karya ini yaitu musikalisasi yang dibingkai dalam komposisi karawitan dengan jenis musik program. Seperti yang dijelaskan oleh Pramuditya (2021), apabila musik

mempunyai sebuah unsur pembentuk dari luar dirinya atau disebut dengan istilah ekstramusikal, maka musik tersebut masuk ke dalam jenis musik program. Pembentukan tersebut dengan menerapkan alur cerita peradegan dari cerita Suminten *Edan*. Alasan lain menggunakan jenis musik program karena banyak mengolah melodi dalam lagu. Melodi dalam musik program diciptakan berdasar imajinasi komponis untuk mewakili atau menggambarkan suatu tokoh, suasana, atau karakter berdasarkan sebuah peristiwa (Hasibuan, 2019). Penjabaran singkat bentuk maupun isi karya sebagai berikut: banyak mengolah teknik permainan instrumen dengan usaha pembaruan yang didukung oleh tata letak instrumen *kempul* dan *suwukan* yang diletakkan dalam tumpuan *ban* mobil. Lalu pada permainan pola *tabuhan* mengolah permainan sukat dan *interlocking* antar instrumen. Penyampaian pesan di wujudkan dalam bentuk *tembang* atau lagu.

Garapan

Pokok garapan fokus pada penggarapan unsur musikal dan *tembang*. Mengeksplorasi bunyi-bunyian dari instrumen karawitan Jawa. Pengolahan pola *tabuhan* dengan jumlah sukat yang berganti-ganti dalam satu birama. Dasar pengembangan pola *tabuhan* berpijak pada teknik yang ada pada karawitan Jawa. Salah satu teknik yang ada pada karya ini yaitu *mipil rangkep nyrekal* pada bonang panembung. Sebagai berikut notasinya:

```
jk1j2j12 j1j2jk12 jk2j3kj23 jk2j3kj23 jk.j1kj.1 jk3j5kj32 1
kj1j2kj25 jk.j2jk.1 j.j3jk21 j.j3jk21 jk1jj12 jk2j2jk35 2 5
```

Pada umumnya di dalam karawitan Jawa, instrumen *bonang panembung* menggunakan teknik *gembyang*, namun pada karya ini instrumen *bonang panembung* menggunakan *mipil rangkep nyrekal*. Teknik tersebut juga digunakan dalam instrumen *bonang barung* laras slendro dengan notasi sebagai berikut:

```
j12 j.2 j.2 j12 j12 j23 j.k.3
j22 j.1 j.k.3 j.k.3. 2 j32 j.k.1
```

Selanjutnya permainan dialog instrumen *kempul* dan *suwukan* dengan motivasi dialog tokoh yang ada pada cerita Suminten *Edan*. Sebagai berikut notasinya:

```
Kempul @      _j@@# .j@@ #.j@@7
Kempul 7      6 j77 .j77 .j77 .j77 _
Suwukan 1     _ 1 3 x1x xj1j 1 xx1
Suwukan 2      x x j2xj x1 jxxj2j 2 _
```

Selain *bonang panembung*, *kempul*, dan *suwukan*, pengembangan dan pengolahan teknik juga ada pada *gender barung* dengan teknik *nglagu*. Pada umumnya permainan instrumen *gender* yaitu dengan *nyengkok* sesuai dengan notasi *balungan*. Sebagai berikut notasinya:

```
_xkj1j2k.1 j2k12 j!@ jk.j1k23 j@# jk1j2jk32 1 jkjk.j!k!@ jk2@k@! @ # jk!j@k#@! _
z2x3c5 z2x2c3 z2x3c5 z6x5c3 z2x3c5 z1x5c3 z2x2c5 z2x6c5 z5x5c6
z3x1c5 z3x5c6 z3x2c5 z3x5c6 z3x1c5 z3x5c6 z1x5c2 z5x2c3
z1x6c2 z1x2c3 z1x1c2 z1x2c3 z1x1c2 z1x2c3 z1x5c3 z5x3c5
z2x5c3 z1x3c5 z2x5c3 z2x3c5 z5x5c3 z2x3c5 z2x5c3 1
```

```
_j13 j.jk.3 3 j33 j.k.5 1 j!6 j15 6 2
3 j.3 2 j53 j35 6 j!1 j.5 3 . 2 _
```

Selain pada penggarapan teknik instrumen, karya komposisi karawitan ini juga menyampaikan pesan dan ungkapan perasaan yang dialami oleh Suminten. Penyampaian pesan dan pengungkapan perasaan di sajikan melalui syair *tembang*. Salah satu syair *tembang* di adegan Suminten ketika gila dan sudah putus asa adalah sebagai berikut:

*Mupus anglayu raga angremu,
Lila kalara rujit karanta,
Tangis sungkawa ruruh legawa.*

Syair *tembang* diatas adalah pengungkapan putus asa Suminten ketika sudah mengetahui apa yang sebenarnya terjadi. Di tinggalkan oleh Raden Mas Subroto dalam keadaan rasa asmara Suminten yang sudah bergejolak. Hanya pasrah dan meratapi apa yang sudah terjadi.

Media

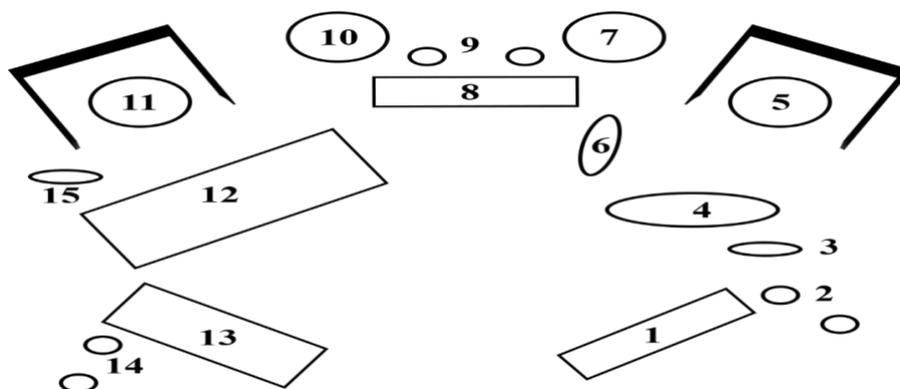
Media utama yang digunakan dalam komposisi karawitan ini yaitu menggunakan instrumen gamelan Jawa laras slendro dan pelog dengan penambahan dari gamelan reog. Adapun sebagai berikut instrumen gamelan Jawa yang digunakan yaitu instrumen *bonang panembung* laras slendro, *bonang barung* laras slendro, *gendèr barung* laras slendro, *slenthem* laras slendro, *kendhang kalih*, dan *rebab*, sedangkan untuk *kempul*, *suwukan* dan *gong* menggunakan laras slendro dan pelog. Penambahan gamelan reog yang digunakan meliputi instrumen *kethuk*, *kenong*, *kendhang*, *gong* dan *slomprèt*. Alasan dan motivasi menggunakan instrumen tersebut yaitu sebagai representasi penggambaran tokoh yang mempunyai jabatan kedudukan dalam cerita Suminten *Edan*. Sebagai berikut penempatan instrumen dan jabatan tokoh, *Kendhang kalih* sebagai media penggambaran Adipati Ponorogo yang mempunyai kedudukan tertinggi. Berkaitan dengan konsep karawitan yaitu *Kendhang* sebagai *pamurba* irama atau penanggungjawab jalannya lagu atau *gendhing*. Martopangrawit dalam bukunya Pengetahuan Karawitan I (Surakarta: Aski Surakarta,1975),⁵ *Pamurba* adalah penguasa yang berhak menentukan, boleh juga disebut pemimpin, jadi *pamurba* irama adalah yang berkuasa memimpin jalannya irama. *Pamurba* lagu yaitu instrumen *rebab* sebagai istri dari Adipati Ponorogo. Sedangkan *pamamngku* lagu ada pada instrumen *gender*, *kempul*, *slenthem*, *bonang*, dan *gong*.



Gambar 1. Proses Recording

Tata letak Instrumen

Penataan instrumen pada karya komposisi karawitan ini dengan konsep melingkar yang menggambarkan dua anggota keluarga Adipati Ponorogo dan Warok Secodarmo yang sedang melakukan pertemuan. Pada tata letak kanan yaitu meliputi instrumen *bonang panembung*, *sломprèt* dan *gong reog*. Lalu pada bagian kiri meliputi instrumen *rebab*, *kendhang kalih*, *kendhang reog*, dan *gong*. Pada bagian depan yaitu instrumen *gendèr* dan *bonang barung*. Selanjutnya pada bagian belakang yaitu instrumen *slenthem*, *kethuk* dan *kenong reog*. Penempatan pada instrumen *kempul* dan *suwukan* diletakkan secara menyebar.



Gambar 2. Penataan Instrumen (Dok. Rani Kurniawati, 2020)

Keterangan

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| 1. <i>Gendèr</i> | 9. <i>Kethuk reog</i> |
| 2. <i>Kempul</i> | 10. <i>Suwukan</i> |
| 3. <i>Rebab</i> | 11. <i>Gong reog</i> |
| 4. <i>Kendhang kalih</i> | 12. <i>Bonang panembung</i> |
| 5. <i>Gong Jawa</i> | 13. <i>Bonang barung</i> |
| 6. <i>Kendhang reog</i> | 14. <i>Kempul</i> |
| 7. <i>Suwukan</i> | 15. <i>Sломprèt reog</i> |
| 8. <i>Slenthem</i> | |

Tata Cahaya

Penataan cahaya pada karya komposisi karawitan ini untuk menguatkan visual pertunjukan dan menambah nilai artistik serta estetik seni pertunjukan. Permainan efek cahaya yang ditata guna untuk menambah nilai dramatis alur cerita pertunjukan. Adapun jenis lampu beserta fungsinya yang digunakan dalam pertunjukan ini adalah sebagai berikut: Empat buah jenis lampu Parled 54w Rgbw difungsikan sebagai *front light* (lampu untuk menerangi panggung dari arah depan) dengan menggunakan *holder* (dudukan lampu), empat buah jenis lampu Parled 54w Rgbw berfungsi sebagai *foot light* (lampu untuk menerangi bagian bawah panggung), dua buah jenis lampu Fresnel AS berfungsi sebagai *back light* (lampu untuk menerangi bagian belakang panggung) dengan menggunakan *holder* (dudukan lampu).



Gambar 3. Pemusik In Frame

Tata Busana

Kostum atau busana yang digunakan oleh pemusik karya komposisi karawitan ini dengan ciri khas dari Kabupaten Ponorogo berserta rias wajah yang menyerupai Warok Ponorogo. Kelengkapan pada kostum yaitu dengan celana panjang warna hitam polos, baju lengan panjang polos dan bergaris warna merah, jarik motif warna coklat, *ulur*, *kamus timang*, *udheng*, *embong gombyok*, *kolor*.



Gambar 4. Pemusik dengan kostum lengkap

Tata Suara

Recording audio pada karya komposisi karawitan ini menggunakan *soundsystem* dengan sistem *multitrack*. Menggunakan *microphone Condensor Akg C1000* dengan jumlah delapan buah digunakan pada instrumen *bonang panembung*, *kethuk*, *kenong*, *bonang barung*, *kempul*, dan *suwukan*. *Microphone Condensor Behringer c2* dengan jumlah empat buah digunakan pada instrumen *gendèr* dan *slenthem*. *Microphone Dynamic Audix d6* dengan jumlah dua buah digunakan pada instrumen *gong*. *Microphone Shure SM57* dengan jumlah lima buah digunakan pada instrumen *rebab*, *slomprèt* dan vokal. *Microphone Shure SM58* dengan jumlah lima buah digunakan pada instrumen *kendhang kalih* dan *kendhang reog*. Satu buah *Mixer Midas m32* yang berfungsi mencampur beberapa sumber suara menjadi satu *output* suara.

4. KESIMPULAN

Karya komposisi karawitan ini merupakan karya musik yang berpijak dari cerita rakyat Suminten *Edan*. Jenis musik yang ditawarkan yaitu musik program. Tawaran dalam segi musikalitas ada pada permainan pola *tabuhan* dari beberapa sukat untuk menciptakan suasana dan alur dramatik cerita Suminten *Edan*. Struktur penggarapan dibagi menjadi lima adegan dengan penjabaran sebagai berikut: adegan I penggambaran kerusakan para brandal, adegan II rasa kasmaran Suminten, adegan III munculnya konflik kecil, adegan IV terjadinya konflik besar dan pada adegan V yaitu penggambaran gila Suminten. Lima adegan tersebut saling berkaitan dengan alur cerita Suminten *Edan*. Konsep musikal yang digunakan dalam karya komposisi karawitan ini yaitu dengan menggunakan tugas-tugas pokok pada instrumen karawitan Jawa. Instrumen sebagai *pamurba* irama, *pamurba* lagu dan *pamangku* lagu. Konsep musikal tersebut merepresentasikan jabatan kedudukan tokoh-tokoh yang ada pada cerita Suminten *Edan*. Penyampaian pesan dan ungkapan rasa tokoh Suminten ditekankan pada lirik lagu atau *tembang*.

REFERENSI

- Bandem, NLN Suasthi Widjaya, 2017. "Tari Kebesaran: Sebuah Tantangan Kreativitas". Yogyakarta: JB PUBLISHER.
- Dandes, Surya (2020) *MANGAJI REINTERPRETASI SASTRA LISAN DALAM KOMPOSISI MUSIK*. S2 thesis, INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA.
- Dian, S., Rachelia, A., Karol, C., & Putri, N. (2023, November). Interpretasi Lagu "Rayuan Perempuan Gila" Karya Nadin Amizah sebagai Pemahaman tentang Kesehatan Mental. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp. 446-456).
- Dipoyono, A., & Imama, Y. N. (2023). Kethoprak Reog Paguyuban Seni Reog Singo Bhirowo Lakon Suminten Edan (Kolaborasi Kesenian Rakyat sebagai Ekspresi Akulturasi Budaya). *Acintya*, 15(2), 101-108.
- Dite, S. A. (2023). Representasi Identitas Jawa Pada Cerita Maya (Film Maya Daya Raya) Melalui Analisis Unsur Sinematik: Mise en Scene. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 20(1), 8-20.
- Fausiah Fitri, dan Widury Julianti, 2005. *Psikologis Abnormal: Klinis Dewasa*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Gunadi, D. F. (2023). Representasi makna perpisahan pada lirik lagu "Give Me Five" karya JKT48: Analisis semiotika Ferdinand de Saussure. *Jurnal Pendidikan Non Formal*, 1(2), 11-11.
- Hasibuan, Herindra, 2019. "Melodius: Karya Musik Absolut". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol 8, No 10.
- Hawkins, M. A. (1990). *Mencipta Lewat Tari*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Jatilinar, S. R. K. (2020). Representasi Local Wisdom Dalam Karawitan Melalui Lagu Garuda Pancasila Sebagai Upaya Memperkuat Identitas Bangsa Di Kalangan Pemuda-Remaja. *Jurnal Pengetahuan, Pemikiran, dan Kajian Tentang "Bunyi"*, 20(1).
- Juansah, J. (2022). Penciptaan Karya Komposisi Musik Kameleng Sepuh. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 5(2), 262-273.
- Kusmarni, Y. (2012). Studi kasus. *UGM Jurnal Edu UGM Press*, 2, 1-12.
- Mahendra, I. P. A., Santosa, H., & Hartini, N. P. (2022). Angganada: Sebuah Komposisi Karawitan Bali. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, 5(2), 117-124.
- Martopangrawit, 1975. "Pengetahuan Karawitan 1". Surakarta: Aski Surakarta.
- Nisa, Khoirun, 2015. "Lara Jiwa". Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Program Studi Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Ruslan, H. (2023). Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Rakyat Vova Saggayu di Kabupaten Pasangkayu. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(2), 73-90.
- Sutyasa, I. M. A. N., Saptono, S., & Muryana, I. K. (2023). Karya Karawitan Inovatif "Ngingcung". *Jurnal Mebang: Kajian Budaya Musik Dan Pendidikan Musik*, 3(1), 1-14.