

Keprakan dalam Pertunjukan Wayang Gaya Yogyakarta: Studi Kasus Pementasan Ki Hadi Sugito

Ign. Nuryanta Putra¹, Hanggar B. Prasetya, dan Sunyata

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRACT

Keprakan adalah bunyi yang dihasilkan oleh *cempala* tangan atau *cempala* kaki yang dipukulkan pada kotak wayang dalam pertunjukan wayang. *Keprakan* menjadi bagian dari karawitan pedalangan dan memiliki peran penting dalam membangun estetika pertunjukan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami teknik dan pola *keprakan* dalam pertunjukan wayang. Data diperoleh melalui pengamatan pada dua puluh pertunjukan wayang yang dipergelarkan oleh Ki Hadi Sugito. Analisis musikal dilakukan dengan cara melihat hubungan antara *keprakan* dengan jenis gending dan suasana adegan yang diciptakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bunyi *keprak* memiliki dua fungsi utama, yaitu sebagai penanda atau aba-aba dari dalang kepada para pengrawit dan memberikan suasana dramatik sehingga pertunjukan terasa hidup. Pola *keprakan* terbentuk dari dua unsur yaitu *neteg* dan *mlatuk*. Dari dua pola ini berkembang pola permainan lainnya seperti *mbanyu tumetes*, *ngeceg*, *nisir*, *nduduk*, dan *geter*.

Kata kunci: keprakan, *dhodhogan*, estetika wayang, Hadi Sugito, karawitan

ABSTRAK

Keprakan in Yogyakarta Wayang Style: A Case Study on Ki Hadi Sugito's Wayang Performance.

Keprakan is the sound produced by hand or foot cempala slapped on the puppets box in a wayang performance. Keprakan becomes part of the music for wayang and has an important role in building a performing aesthetic. This study aims to describe and understand the keprakan techniques and patterns in wayang performance. The data are obtained through observations on twenty of Ki Hadi Sugito's wayang performances. The musical analysis is done by looking at the relationship between keprakan with the musical types and the created atmosphere scene. Based on this study, it can be concluded that the keprak sound has two main functions, namely as signs or clues from the puppet master to the musicians, and to provide a dramatic atmosphere. Keprakan pattern is formed of two elements, namely neteg and mlatuk. Of these two patterns produce other patterns such as mbanyu tumetes, ngeceg, nisir, nduduk, and geter.

Keywords: keprakan, dhodhogan, wayang aesthetic, Hadi Sugito, gamelan for wayang

Pendahuluan

Penelitian ini mengkaji *keprakan* dalam pertunjukan wayang yang dipergelarkan oleh Ki Hadi Sugito. Dalam tradisi pedalangan gaya Yogyakarta, *keprakan* adalah bunyi yang dihasilkan dari *cempala* tangan atau *cempala* kaki yang dipukulkan ke dalam kotak wayang atau pada *kecrek* yaitu plat logam bernada *ji* (1) yang digantungkan pada kotak wayang yang dilakukan oleh dalang

dalam pertunjukan wayang. *Keprakan* memiliki dua fungsi utama yaitu sebagai tanda atau aba-aba yang diberikan dalang kepada para pengrawit dan untuk menghasilkan efek estetika bunyi dalam pertunjukan wayang.

Dalam pedalangan gaya Surakarta dibedakan antara *keprakan* dan *dhodhogan*. *Keprakan* dihasilkan oleh bunyi *keprak*, yaitu susunan empat plat logam masing-masing bernada 6, 2, 3, dan 1 yang digantungkan pada kotak wayang, sedangkan

¹ Alamat korespondensi: Prodi Seni Pedalangan, ISI Yogyakarta. Jln. Parangtritis km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta. Hp: 087834866721. Email: kinuryanto@yahoo.com

biasanya digunakan untuk mengiringi *suluk ada-ada* atau narasi yang menggambarkan suasana tegang seperti disampaikan Mudjanattistomo (1977: 16) berikut:

Sadaya ada-ada tuwin kawin mawi dipun sarengi keprakan geter, sasampunipun lajeng mlatuk sepisan neteg kaping kalih. Keprakan geter mengku pikajeng kangge narik raos, mila kedah jumbuh lan kawontenan. Sadaya carita ingkang mengku raos pakewet utawi gugup inggih mawi kasarengan keprakan geter; dene antal seseging keprakan kedah kajumbuhaken kaliyan kawontenan.

(Semua jenis lagu *ada-ada* dan *kawin* diikuti *keprakan geter*, setelahnya diikuti *mlatuk* satu kali dan *neteg* dua kali. *Keprakan geter* dimaksudkan untuk membangkitkan rasa sesuai yang diinginkan. Semua cerita yang memiliki rasa tergesa-gesa dan menakutkan diikuti oleh *keprakan geter*, sementara tingkat tempo disesuaikan keadaan)

Keprakan geter juga digunakan untuk mengiringi *kandha* atau penarasian adegan *gara-gara*.

4. *Mbanyu tumètès*

Keprakan Mbanyu tumètès dihasilkan ketika *cêmpala* dipukulkan kotak secara berulang dengan tempo yang lambat. *Keprakan* ini seperti *gêtèr* namun iramanya lambat seperti tempo air yang menetes. Bunyi yang dihasilkan adalah *dhog - dhog - dhog - dhog - dhog - dhog - dhog*. *Keprakan* seperti ini biasanya digunakan untuk pertanda *sirep* (gamelan sayup-sayup) atau akan berhenti (*suwuk*). Fungsi *keprakan* ini adalah mengatur tempo gending.

5. *Nduduk*

Keprakan Nduduk dihasilkan dengan cara memukulkan *cempala* ke dalam kotak dengan memadukan bunyi *mlatuk* satu kali diikuti *neteg* berkali-kali dengan tempo melambat diikuti jeda sebentar lalu *neneg* satu kali. Bunyi yang dihasilkan adalah *dhèrog dhog dhog dhog dhongdhog*. *Keprakan* ini biasanya digunakan untuk mengiringi wayang keluar dan masuk dalam

Tabel 1. Jenis-jenis *keprakan*

No	Jenis <i>keprakan</i>	Unsur pembentuk	Simbol	Bunyi
1.	<i>Neteg</i>	<i>neteg</i>	o	<i>dhog</i>
2.	<i>Mlatuk</i>	<i>mlatuk</i>	— o o o	<i>Dhègdhog</i>
3.	<i>Mbanyu tumetes</i>	<i>neteg</i>	o o o o	<i>Dhog..dhog...dhog, dst.</i>
4	<i>Geter</i>	<i>neteg</i>	o o o o o o	<i>Dhog.dhog.dhog, dst</i>
5.	<i>Nduduk</i>	<i>Mlatuk-neteg</i>	— o o o o o o . . o	<i>Dhègdhog - dhog-dhog-dhog.....dhog</i>
6	<i>Nisir</i>	-	o o o o	<i>Thing-thing-thing</i>
7	<i>Ngeceg</i>	-	o o o o o o	<i>Ceg-ceg-ceg dst</i>

kelir, atau gerakan wayang saat ada di kelir. *Keprakan* ini juga digunakan untuk memberi tekanan pada gerak saat wayang *capeng* dan *ulat-ulat*.

6. *Nisir*

Keprakan Nisir dihasilkan oleh *cempala* kaki yang dipukulkan terus menerus pada *keprak* dengan tempo lebih cepat dari *Mbanyu tumetes*, akan tetapi lebih lambat dari *geter*.

7. *Ngeceg*

Keprakan ngeceg dihasilkan oleh *cempala* kaki yang dipukulkan terus menerus pada *keprak* dengan tempo sama dengan *geter*.

Fungsi Keprakan

Secara umum *keprak* memiliki dua fungsi utama, yaitu sebagai aba-aba dan sebagai pembentuk estetika rasa pertunjukan (Brinner, 2008). Kedua fungsi ini sering tidak terpisahkan dan berhubungan satu sama lain. Sering pada saat yang sama *keprakan* berfungsi sebagai tanda sekaligus sebagai pembentuk rasa.

1. *Keprakan* sebagai **Aba-aba (Tanda)**

Fungsi *keprakan* sebagai aba-aba berperan mewakili permintaan dalang yang ditujukan

pada pengrawit untuk meminta sesuatu terkait dengan karawitan, antara lain memberi tanda kalau pertunjukan akan segera dimulai, meminta penggander agar segera *me-ggrambyang* karena dalang akan menyanyikan jenis *suluk* tertentu, meminta gending tertentu, meminta tempo gending dipercepat atau diperlambat, meminta iringan menjadi *rep* (sayup-sayup), dan meminta gending agar *suwuk* atau berhenti (Tabel 2).

Sebagai contoh, ketika pertunjukan akan segera dimulai, dalang memberi serangkaian *keprakan* yang dimaksudkan bagi para pengrawit agar segera menyajikan gending *Ayak-ayak Slendro Nem*. Dalang membunyikan serangkaian *keprakan* berupa *ater-ater* dan *buka* atau memulai gending. Antara *ater-ater* dan *buka* terdapat waktu jeda. Bagian *ater-ater* hanya murni sebagai tanda, sedangkan bagian *buka* selain berfungsi sebagai tanda juga berfungsi sebagai penuntun dan pembentuk tempo gending (Tabel 3).

Umumnya bagian *ater-ater* berupa *keprakan neteg* beberapa kali atau *neteg* beberapa kali diikuti *mlatuk* satu kali (Tabel 4). Jumlah *keprakan* antara pertunjukan satu dengan pertunjukan yang lain tidak selalu sama, tergantung pada suasana. Kalau semua pengrawit sudah terlihat

Tabel 2. Fungsi *keprakan* sebagai aba-aba atau tanda

No.	Jenis <i>Keprakan</i>	Fungsi
1.	<i>Neteg</i> satu kali setelah dialog wayang dalam suasana susah atau sedih	Tanda dalang meminta <i>suluk lagon mambeng</i> atau <i>tlutur</i>
2.	<i>Neteg</i> dua kali dengan volume keras diikuti bunyi kendang <i>dlang</i>	Tanda meminta gending <i>sampak</i>
3.	<i>Mlatuk</i> satu kali diikuti <i>neteg</i> satu kali setelah dalang memberi <i>sasmita</i> gending	Minta disajikan gending tertentu
4.	<i>Geter</i> diikuti <i>mlatuk</i> satu kali dan <i>neteg</i> satu kali saat dalam gending	Minta agar gending <i>sirep</i> (sayup-sayup)
5.	<i>Mlatuk</i> satu kali <i>neteg</i> dua kali pada <i>kethuk</i> kedua	<i>Sasmita rep</i> gendhing
6.	<i>Neteg</i> satu kali pada kenong kedua diikuti <i>geter</i> sampai gong <i>neteg</i> tiga kali, setiap kenong <i>neteg</i> tiga kali, diakhiri <i>mlatuk</i> satu kali <i>neteg</i> tiga kali	<i>Suwuk</i> gendhing
7.	<i>Mlatuk</i> sekali diikuti <i>geter</i>	Minta gending <i>playon</i>

Sumber: Pengamatan terhadap 20 pertunjukan wayang (Putra, dkk. 2013)

Tabel 3. *Keprakan* untuk memulai pertunjukan

No.	Lakon	Ater-ater	Jeda (detik)	Buka
1.	Abimanyu Gugur	o o o o o o	1,25	o o o o o o
2.	Anoman Lahir	o o o o o o o o o o	1	o o o o o
3.	Antareja Mbalela	o o o o o o	1,25	o o o o o o
4.	Antasena Lahir	o o o o o o o o	1,5	o o o o o o o o
5.	Antasena Ngraman	o o o o o o	1,75	o o o o o
6.	Antasena Rabi	o o o o o o o o	1,5	o o o o o o o
7.	Bagong Ratu	†	-	o o o o o o o o
8.	Baladewa Tlaga	o o o o o o o o o	0,75	o o o o o
9.	Cakraningrat	o o o o o o o o	0,75	o o o o o o o o
10.	Duma Picis	o o o o o o o o o o	1,80	o o o o o o o o o o
11.	Gathutkaca Gugur	o o o o o o		o
12.	Gathutkaca Sungging	o o o o o o o o o o	1,70	o o o o o o o o o o
13.	Irawan Lahir	o o o o o o o o	1,60	o o o o o o o o o o
14.	Karna Mbalela	o o o o o o o o o o o o	1,70	o o o o o o o o o o
15.	Kresna Duta	o o o o o o o o o o	1,70	o o o o o o o o o o
16.	Narayana Ratu	o o o o o o o o o o	1	o o o o o o o o o o
17.	Palasara Krama	o o o o o o o	1	o o o o o o o o o o
18.	Semar Mbangun Kahyangan	o o o o o o o o o o	1,70	o o o o o o o o o o
19.	Suryatmaja Maling	o o o o o o o o	1,70	o o o o o o o o o o
20.	Wisanggeni Gugat	o o o o o o o o o o o o	1,80	o o o o o o o o o o

Sumber: Pengamatan terhadap 20 pertunjukan wayang (Putra, dkk. 2013)

siap semua, *keprakan* hanya sebentar. Sebaliknya kalau menurut dalang suasana pengrawit belum kondusif *keprakan neteg* sampai 8 kali.

Antara *ater-ater* dan *buka* terdapat jeda waktu beberapa detik dimaksudkan untuk memberi waktu kepada para pengrawit bahwa pertunjukan akan dimulai. Waktu jeda antara *ater-ater* dengan *buka* juga bervariasi, antara 0,75 detik sampai 1,80 detik. Lamanya jeda waktu antara *ater-ater* dengan *buka* tergantung pada persepsi dalang akan kesiapan para pengrawitnya.

Pada bagian *buka* selain sebagai tanda juga sebagai penuntun tempo. Tempo karawitan akan mengikuti ketukan *keprak* yang diberikan oleh dalang. Dalang akan menghentikan *keprak*-nya ketika tempo gending sudah stabil atau sudah sesuai dengan yang dikehendaki dalang. Itulah sebabnya jumlah *keprakan* antara pertunjukan satu dengan yang lain bisa bervariasi (Tabel 5).

2. *Keprakan* sebagai Pembentuk Rasa

Fungsi *keprakan* sebagai pembentuk rasa pertunjukan terlihat ketika *keprakan* ini digunakan untuk mengiringi gerakan wayang,

mengiringi narasi *kandha*, dan mengiringi lagu atau *sulukan*. *Keprakan* dapat digunakan untuk membangun berbagai rasa (Tabel 6). Untuk membangkitkan rasa susah, sangat penting, atau mengagetkan, dalang memberi *keprakan neteg* satu kali. Tentu saja tidak hanya *keprakan* yang berperan membentuk rasa, tetapi didukung oleh unsur karawitan yang lain. Misalnya untuk menciptakan rasa yang sedih, setelah dalang membunyikan *keprakan neteg* satu kali, penggender segera *ninthing* atau menuntun dalang untuk melagukan *suluk tlutur* diikuti oleh bunyi rebab dan gambang, maka rasa yang terbangun adalah sedih (Benamou, 2010).

Untuk membangkitkan rasa marah, dalang memberi *keprakan geter* diikuti dengan *suluk ada-ada* yang diiringi oleh instrumen gender, kempul dan gong. Demikian juga untuk membangkitkan suasana yang seolah-olah gaduh, rusak, dan tidak teratur, misalnya pada saat menarasikan keadaan *gara-gara* diikuti dengan *keprakan geter*. Seandainya dalang saat menarasikan suasana *gara-gara* tidak diikuti dengan *keprakan geter*, suasana tidak akan terbangun.

Tabel 4. Variasi *keprakan ater-ater* untuk memulai pertunjukan

No	Jenis <i>ater-ater</i>	Simbol	Jumlah pertunjukan
1.	<i>Neteg</i> 4 kali <i>mlatuk</i> 1 kali	o o o o — o o o o oo	5
2.	<i>Neteg</i> 5 kali <i>mlatuk</i> 1 kali	o o o o o — o o o o oo	5
3.	<i>Neteg</i> 6 kali <i>mlatuk</i> 1 kali	o o o o o o — o o o o oo	3
4.	<i>Neteg</i> 6 kali	o o o o o o	2
5.	<i>Neteg</i> 7 kali <i>mlatuk</i> 1 kali	o o o o o o o — o o o o oo	3
6.	<i>Neteg</i> 8 kali	o o o o o o o o	1
Jumlah			20

Sumber: Pengamatan terhadap 20 pertunjukan wayang (Putra, dkk. 2013)

Tabel 5. Variasi keprakan buka pada Gending Karawitan

No	Jenis buka	Simbol	Jumlah pertunjukan
1	<i>Neteg 1 kali</i>	◦	1
2	<i>Mlatuk 1 kali neteg 2 kali</i>	— ◦ ◦ ◯	1
3	<i>Mlatuk 1 kali neteg 3 kali</i>	— ◦ ◦ ◦ ◯	3
4	<i>Mlatuk 2 kali neteg 2 kali</i>	— ◦ ◦ — ◦ ◦ ◯	2
5	<i>Mlatuk 3 kali neteg 1 kali</i>	— ◦ ◦ — ◦ ◦ — ◦ ◦ ◯	3
6	<i>Mlatuk 4 kali</i>	— ◦ ◦ — ◦ ◦ — ◦ ◦ — ◦ ◦ ◯	10
Jumlah			20

Sumber: Pengamatan terhadap 20 pertunjukan wayang (Putra, dkk. 2013)

Gerak wayang agar terlihat hidup juga diikuti oleh *keprakan* yang dihasilkan oleh *cempala* kaki dan *kecrek*. Untuk menghidupkan wayang biasanya digunakan keprakan *nduduk*. Tentu saja *keprakan* ini juga didukung oleh bunyi kendang yang dapat menguatkan rasa.

Keprakan pada Gending Wayang

Telah disinggung pada bagian depan bahwa dalam pertunjukan wayang ada beberapa jenis gending yang biasa digunakan untuk mendukung pertunjukan wayang yaitu Ayak-ayak, Playon, Sampak, Ketawang, Ladrang, dan Gendhing Candra.

Setiap jenis gending mempunyai cara *keprakan* yang berbeda baik saat memulai (buka), *sirep* (*rep*), maju, ataupun untuk memberhentikan (*nyuwuk*).

1. Gending Ayak-ayak

Ada beberapa jenis gending Ayak-ayak, antara lain Ayak-ayak Lasem, Ayak-ayak Sanga, Ayak-ayak Manyura, Ayak-ayak Tlutur, dan Ayak-ayak Pamungkas. Dalam pertunjukan wayang gaya Yogyakarta umumnya *Ayak-ayak* hanya dipentaskan satu kali dalam setiap patetnya.

Berdasarkan pengamatan terhadap gending Ayak-ayak pada 20 pertunjukan wayang, *keprakan* memiliki tipe yang hampir sama (Pola 1).

Tabel 6. Keprakan sebagai pembentuk rasa

No.	Jenis Keprakan	Fungsi
1.	<i>Geter</i>	Menciptakan suasana tegang, marah
2.	<i>Neteg 1 kali diikuti sluluk tutur</i>	Menciptakan suasana sedih
3.	<i>Neteg 1 kali diikuti sluluk mambang</i>	Menciptakan suasana sangat penting
4.	<i>Mlatuk 1 kali diikuti neteg 1 kali pada dialog wayang</i>	Menciptakan suasana biasa

Pola 1. Keprakan pada gending ayak-ayak

Untuk memulai gending Ayak-ayak dapat dimulai dengan aba-aba berupa *ater-ater neteg* beberapa kali diikuti *mlatuk* satu kali, setelah itu *mlatuk* satu kali diikuti *Mbanyu tumetes*. Fungsi

Keprakan gending Ayak-ayak Lasem pada pementasan lakon *Antasena Lair*

keprakan *Mbanyu tumetes* dimaksudkan untuk menuntun tempo yang dikehendaki dalang.

Jarang sekali dalam pertunjukan wayang Gaya Yogyakarta gending Ayak-ayak dibuat *rep*. Untuk menghentikan atau *nyuwuk* gending Ayak-ayak dilakukan dengan *keprakan mbanyu tumetes* beberapa kali diikuti *mlatuk* satu kali tepat pada hitungan keempat pada gatra sebelum terakhir diikuti dengan *neteg* satu kali pada hitungan pertama gatra terakhir kemudian diikuti *keprakan Mbanyu tumetes* sampai sesaat setelah gong.

2. Gending Playon

Gending Playon merupakan gending yang paling sering digunakan dalam mendukung pertunjukan wayang. Untuk memulai gending jenis ini ditandai dengan *ater-ater* berupa *keprakan geter*. Setelah *geter* diikuti dengan *keprakan mlatuk* satu kali *neteg* satu kali diikuti dengan *geter* sampai tempo sesuai dengan yang dikehendaki dalang.

Pola 2. Keprakan pada gending playon

Gending Playon sangat fleksibel, dalam artian dapat di-*sirep* (*rep*) setiap saat dan di-*suwuk* setiap saat. Untuk membuat *rep* gending ini dilakukan dengan *keprakan Mbanyu tumetes* dengan tempo yang semakin cepat (*ngangseg*) lalu *keprakan* berhenti, maka pengendang akan membuat tanda *rep*. Untuk mengembalikan atau membuat *udhar* digunakan *keprakan neteg* satu kali. Untuk menghentikan atau *nyuwuk* gending ini dilakukan dengan *keprakan geter* lalu jeda dilanjutkan *geter* lagi diikuti *mlatuk* sekali. maka pengendang akan membuat pola kendang untuk berhenti.

Ada dua kemungkinan *suwuk* gending Playon, yaitu *suwuk antal* dan *suwuk seseg*. Apabila menghendaki *suwuk antal*, maka setelah

gong diikuti *keprakan mbanyu tumetes*, tetapi kalau *suwuk seseg* diikuti dengan *keprakan geter*.

P l b . ⑤

.....

6 5 6 5 6 5 2 3 5 ⑥ 1 6 5 6 2 3 5 3 2 1 2 ①

2 1 2 1 5 2 3 ⑤ 2 3 5 6 1 6 5 6 3 2 6 3 6 5 3 ②

[5 6 5 3 5 6 5 3 6 5 2 6 5 2 3 ⑤ 1 2 3 2 6 5 2 ③

5 3 5 3 5 2 3 5 1 6 5 3 2 1 3 ② 1 6 3 2 3 5 6 ⑤

2 3 2 ① 2 1 3 2 6 3 5 6 3 2 6 3 6 5 3 ②]

.....

swk 1 1 3 2 1 ⑥

.....

Keprakan gending Playon Lasem untuk *buka* dan *suwuk antal* pada pementasan lakon *Antasena Lair*.

3. Gending Sampak

Dalam pertunjukan wayang tradisi Yogyakarta ada dua gending Sampak yang sering dipentaskan dalam pertunjukan wayang yaitu Sampak Sanga dan Sampak Manyura. Untuk memulai gending ini didahului dengan *ater-ater* berupa *keprakan geter* diikuti dengan *keprakan neteg* beberapa kali. Ketika mendengar *keprakan neteg* beberapa kali, pengendang akan membuat pola kendangan dengan bunyi kendang *dlang* maka instrumen yang lain akan mengikuti untuk menyajikan gending Sampak.

Ater-ater

.....

Buka

.....

Sirep

Suwuk

.....

Pola 3. *Keprakan* pada gending sampak

②

.....

3232132① 2132561⑥ 16163653 5353561⑥

16162532 3232532① [21213653 5353653②

3232561⑥ 16163653 5353561⑥ 16162532 3232532①]

.....

swk 3 1 2 3

.....

Keprakan gending Sampak Manyura dalam pertunjukan Ki Hadi Sugito pada lakon *Baladewa Tlaga*.

Untuk menghentikan atau *nyuwuk* gending Sampak dilakukan dengan cara *keprakan geter* dilanjutkan *mbanyu tumes* lalu *geter* lagi.

4. Gending Ketawang

Gending jenis ketawang jarang digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang. Hanya ada beberapa gending antara lain Ketawang Subakastawa, Ibu Pertiwi, dan Puspawarna yang kadang-kadang digunakan. Gending ini biasanya digunakan untuk mengiringi tokoh wayang yang sedang berjalan di tengah hutan.

Untuk memulai gending ini setelah dalang memberi *sasmita* gending yang dikehendaki dilanjutkan dengan *ater-ater* berupa *keprakan mlatuk* sekali *neteg* sekali. Setelah mendengar *keprakan* tersebut perebab akan memulai *buka* dan pada ketukan ke dua belas dalang memberi *keprakan neteg* satu kali.

Ater-ater

.....

Buka

.....

Sirep

Suwuk

.....

Pola 4. *Keprakan* pada gending ketawang

Untuk *nyuwuk* gending ini digunakan *keprakan mlatuk* beberapa kali dimulai pada ketukan kesepuluh kemudian *mlatuk* beberapa kali diikuti dengan *banyu tumetes* dengan tempo yang semakin lambat, diakhiri dengan *mlatuk* sekali *neteg* sekali sampai gong dibunyikan. Setelah gong diikuti *neteg* satu kali.

Buka: ⑥

. 1 2 3 . 2 . 1 3 3 1 2 . 1 2 ⑥

.....

. 2 . 3 . 2 . 1 . 3 . 2 . 1 . ⑥

. . 6 6 2 3 2 1 3 2 6 5 1 6 5 ③

. . 3 2 5 3 2 1 . 3 . 2 . 1 . ⑥

5 2 5 3 5 2 5 1 5 3 5 2 . 1 . ⑥

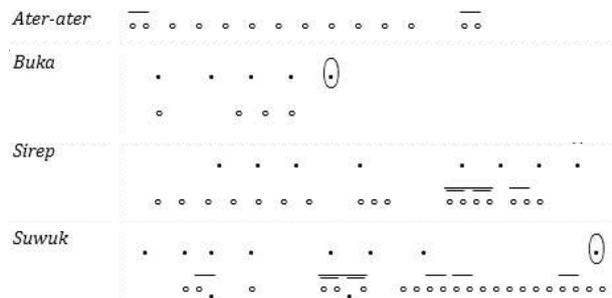
swk

.....

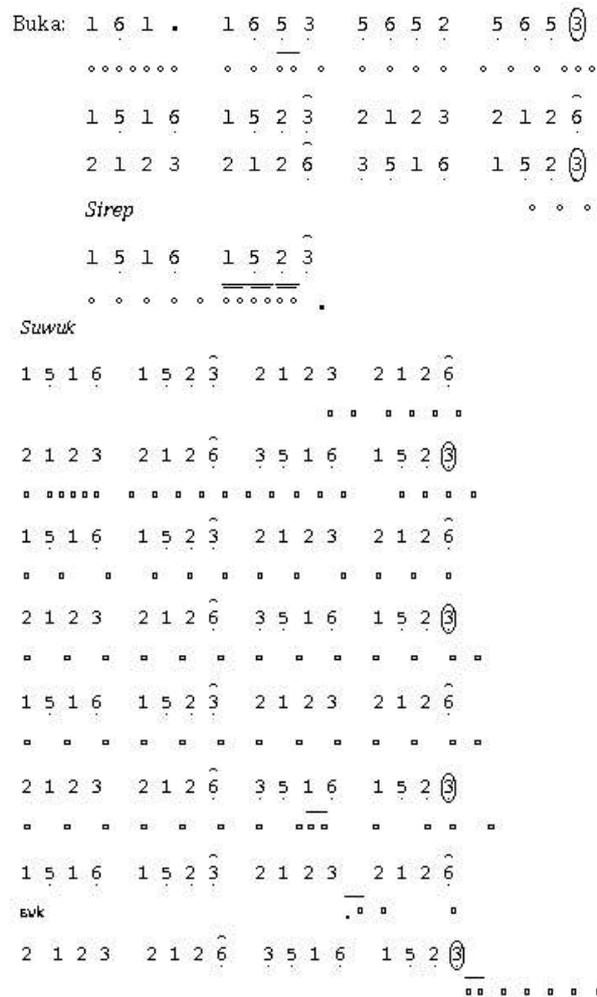
Keprakan buka dan *suwuk* pada gending Ketawang Puspawarna Slendro Manyura pada pementasan Ki Hadi Sugito.

5. Gending Ladrang

Ada banyak gending ladrang yang digunakan untuk mendukung pertunjukan wayang. Antara lain Ladrang Pangkur, Ladrang Tebu Sauyun, Ladrang Clunthang, dan Ladrang Maskumambang (Prasetya, 2013: 59).



Pola 5. Keprakan pada gending ladrang untuk buka, sirep, dan suwuk gropak



Keprakan pada gending Ladrang Maskumambang Slendro Manyura pada Jejer IV untuk mengiringi jejer wadya sabrang raksasa dengan suwuk gropak pada pementasan lakon Gathutkaca Sungging

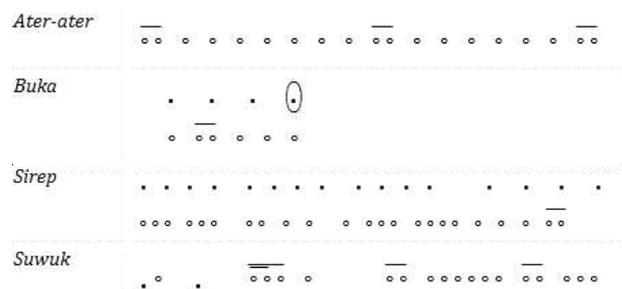
Pada pertunjukan wayang, selesai atau *suwuk*-nya gending tergantung pada tokoh wayang yang dipergelarkan. Bila tokoh wayang yang dipergelarkan adalah tokoh raksasa atau wayang gagahan, gending diakhiri dengan tempo cepat atau *suwuk gropak*. Namun jika tokoh wayang yang didukung adalah wayang halus, wanita, atau wayang dalam suasana susah, tenang, dan biasa, gending diakhiri dengan *suwuk* tempo lambat atau *antal* yang diikuti dengan suluk *lagon*.

Pada bagian *buka*, gatra I dan II merupakan *ater-ater*, sedangkan gatra III dan IV *keprak* menuntun irama pada kendang agar tempo tetap pada irama I. Sampai *keprak* tidak dimainkan tempo berubah menjadi irama II.

Untuk memberi tanda *sirep*, *keprak* dimulai dari gatra gong menggunakan *keprakan banyu tumetes* sampai gatra kenong pertama. Untuk *nyuwuk gropak*, pada kempul pertama *keprak* mendorong tempo agar beralih ke irama I. Peralihan irama ini merupakan tanda suwuk *gropak*.

6. Gending Candra

Ada beberapa gending Candra yang biasa digunakan untuk mendukung pertunjukan wayang antara lain Gending Krawitan, Gending Genes, dan Gending Runtut Slendro Sanga.



Pola 6. Keprakan pada gending candra

7. Keprakan Gending Candra

Gending Runtut pada contoh berikut biasanya digunakan untuk mengiringi pertunjukan pada Jejer IV. Untuk memulai repertoar ini diawali dengan *ater-ater mlatuk* sekali *neteg* sekali agar perebab memulai *buka*. Setelah rebab mulai repertoar, pada ketukan ke empat belas diberi *keprakan mlatuk* untuk menegaskan rasa gending.

- New York: Oxford University Press
- Mudjanattistomo, RM., dkk. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta*. Yogyakarta: Habirandha.
- Prasetya, Hanggar Budi. 2011. *Ki Hadi Sugito: Guru Yang Tidak Menggurui*. Yogyakarta: BP ISI
- _____. 2013. "Mleset dan Nggandhul dalam Karawitan Pedalangan Gaya Yogyakarta: Tinjauan Budaya, Karawitanologi, dan Fisika Bunyi" [Disertasi]. Yogyakarta: Prodi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Putro, Ign. Nurtanto., Hanggar B. Prasetya, dan Sunyata. 2013. "Keprakan dan Dhodhogan Hadisugitan dalam Membentuk Estetika Pedalangan Gaya Yogyakarta" [Laporan Penelitian] Hibah Bersaing. Jakarta: DP2M Dikti
- Soetarno, Sunardi, dan Sudarsono. 2006. *Estetika Pedalangan*. Surakarta: ISI Surakarta
- Hadiprayitno, Kasidi. 2004. *Teori Estetika Untuk Pedalangan*. Yogyakarta: BP ISI.
- Weis, Sarah. 2003. "Embodiment and Aesthetics in Javanese Performance" dalam *Asian Music*, Spring/Summer 2003, pp. 29-45
- Audio
- Sugito, Hadi. 2006. *Lakon Abimanyu Gugur*. (Pita Kaset). Dahlia
- _____. 2006. *Lakon Anoman Lahir*. (Pita Kaset). Dahlia
- _____. 2006. *Lakon Antareja Mbalela*. (Pita Kaset). Fajar
- _____. 2006. *Lakon Antasena Lahir*. (Pita Kaset). Dahlia
- _____. 2007. *Lakon Antasena Ngraman*. (Pita Kaset). Kusuma Recording
- _____. 2007. *Lakon Antasena Rabi*. (Pita Kaset). Dahlia
- _____. 2007. *Lakon Bagong Ratu*. (Pita Kaset). Fajar
- _____. 2007. *Lakon Baladewa Tlaga*. (Pita Kaset). Dahlia
- _____. 2007. *Lakon Cakraningrat*. (Pita Kaset). Fajar
- _____. 2007. *Lakon Durna Picis*. (Pita Kaset). Dahlia
- _____. 2007. *Lakon Gathutkaca Gugur*. (Pita Kaset). Fajar
- _____. 2007. *Lakon Gathutkaca Sungging*. (Pita Kaset). Fajar
- _____. 2008. *Lakon Irawan Lahir*. (Pita Kaset). Dahlia
- _____. 2008. *Lakon Karna Mbalela*. (Pita Kaset). Dahlia
- _____. 2008. *Lakon Kresna Duta*. (Pita Kaset). Dahlia
- _____. 2008. *Lakon Narayana Ratu*. (Pita Kaset). Dahlia
- _____. 2008. *Lakon Palasara Krama*. (Pita Kaset). Dahlia
- _____. 2008. *Lakon Semar Mbangun Kahyangan*. (Pita Kaset). Kusuma Recording
- _____. 2008. *Lakon Suryatmaja Maling*. (Pita Kaset). Dahlia
- _____. 2008. *Lakon Wisanggeni Gugat*. (Pita Kaset). Kusuma Recording