

PENCIPTAAN *PADA TUNDHA RINUMPAKA*

Sukisno
Universitas Negeri Yogyakarta
E-mail: sukisno@uny.ac.id

Abstrak

Proses penciptaan *Pada Tundha Rinumpaka* ini adalah sebuah pertunjukan dalam rangka Macapatan rutin yang diadakan oleh komunitas macapat, dan lembaga pemerintah. Universitas Negeri Yogyakarta yang diampu oleh Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, mendapat giliran sebagai tuan rumah. Dalam acara tersebut Pendidikan Bahasa Daerah menyuguhkan sebuah konser karawitan dengan garapan *Pada Tundha Rinumpaka*. Konser karawitan ini digelar untuk memberikan wawasan bahwa tembang Macapat bisa digarap dalam bentuk seni pertunjukan yang mandiri. Ini mengesampingkan asumsi bahwa pagelaran tersebut bisa berdiri sendiri sebagai seni pertunjukan, bukan hanya sekedar karawitan sebagai pengiring, tembang sebagai pelengkap dalam berbagai sajian karawitan.

Kata kunci: penciptaan, *Pada Tundha Rinumpaka*, seni pertunjukan mandiri

THE CREATION OF *PADA TUNDHA RINUMPAKA*

Abstract

The creation of *Pada Thunda Rinumpaka* is a performance in annual Macapatan which is hosted by Macapat Community and States department. Bahasa daerah department of Yogyakarta State University hosted this annual performance which presented a karawitan concert which was called *Pada Tundha Rinumpaka*. The purpose of this concert was to prove that Tembang Macapat can be created into solo art performance. It put aside the assumption that karawitan just play as background song and tembang in any karawitan performance.

Keywords: creation, *Pada Tundha Rinumpaka*, solo art performance

PENDAHULUAN

Pada Tundha Rinumpaka adalah judul dari sebuah garapan konser karawitan. Judul ini tidak serta merta merupakan sebuah arti pendek, tetapi mempunyai arti yang luas. Kalau di terjemahkan satu persatu kata *pada* adalah berarti satu tembang dari awal sampai selesai, *tundha* berarti bersusun susun, sedangkan *rinumpaka* adalah dirakit dan ditata supaya menjadi tertata. *Pada Tundha Rinumpaka* berarti suara yang bersusun rapi karena ditata.

Konser *Pada Tundha Rinumpaka* melibatkan instrument gamelan dan garap

vocal gerongan. Garap Tembang *Pada Tundha Rinumpaka* menjadi sebuah pilihan karya seni merupakan terobosan baru dalam pengembangan tembang garap *panembrama*. *Gerongan* lajim dilakukan oleh *wiraswara* (suara laki laki) dalam sajian gendhing dengan berbagai struktur baik lancaran, ketawang, ladrang, gendhing kethuk loro kerep, dan yang lain. Dalam garap *Pada Tundha Rinumpaka* tidak hanya dalam suara dalam satu *cengkok* atau kalimat lagu tetapi dengan garap *swara tundha* (susun) yang dilakukan oleh suara laki laki dan perempuan. Garap ini secara keseluruhan sama dengan paduan suara, tetapi

cara penataan dan pengisian kalimat lagu pada suara 2 (dua) sangat berbeda. Wilayah nada gamelan hanya memiliki nada mayor, tidak memiliki nada minor. Gamelan slendro dari nada 1, 2, 3, 5, 6 (ji, ro, lu, mo, nem) dan pelog nada 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 (ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi). Nada minor hanya bisa dilakukan dengan garap vokal dengan nama garap *barang mirin*.

Garapan ini berpijak pada tradisi yang dikembangkan. Tradisi adalah kebudayaan suatu daerah yang sudah mempunyai pola tertentu dan mempunyai ciri khas yang mampu mencerminkan identitas suatu daerah. Tradisi bukan hanya dipertahankan tetapi juga dikembangkan sehingga terjadi *action* (tindakan) dalam melestarikan tradisi. Dalam pelestarian terdapat pengembangan, perlindungan, dan pemanfaatan. Rendra (1981: 11) mengungkapkan, bahwa tradisi itu bukan barang yang mati, tetapi barang hidup yang dapat dikembangkan. Seperti dalam *Pada Tundha Rinumpaka* Pengembangan merujuk pada *nut ing jaman kelakone* (jaman yang sedang berlaku), sehingga tradisi sebagai akar budaya dipakai sebagai pedoman dalam pengembangan. Pelindungan supaya tradisi tidak tercerabut dari akarnya, tetapi semakin dikokohkan dengan rasa *andarbeni* dan dikuatkan dengan aturan aturan yang ada dalam peraturan daerah. Pemanfaatan adalah seni tradisi dimanfaatkan sebagai salah satu tolok ukur kuatnya kebudayaan yang hidup di suatu negara (*asor luhuring darajating bangsa bisa ditonton maju mundure kabudayan*)

Tembang macapat terdapat beberapa macam karakter sesuai dengan jenisnya. Dalam hal ini, macapat *Dhandhanggula Banjet laras pelog pathet barang* sebagai rangsang awal dalam proses penciptaan *Pada Tundha Rinumpaka*.

Penciptaan *Pada Tundha Rinumpaka* juga diinspirasi tokoh karawitan Yogyakarta Cokro Wasitodipuro pada tahun 1950-an telah menciptakan banyak gending yang di dalamnya terdapat *gerongan* yang sudah menggunakan suara I (satu), suara II (dua) dan suara III (tiga) disuarakan secara bersama sama. Nada nada yang disajikan adalah nada laras pelog dan nada laras slendro. Dalam

ciptanya yang berjudul *Jaya manggala Gita* dan *Gita Nirmala*, sudah banyak kreatifitas penggarapan karawitan dan vocal yang ditata dalam rangkaian kalimat lagu yang tertata untuk mencapai harmoni. Demikian juga tokoh Karawitan dari Wedi Klaten, Ki Narto Sabdo, telah banyak melahirkan komposisi gendhing yang sampai sekarang masih digunakan oleh para praktisi karawitan, pemerhati, budayawan, dan para ilmuwan.

Rumusan Penciptaan

Lahirnya sebuah karya penciptaan berangkat dari ide dan gagasan baik itu dilatarbelakangi oleh sebuah inspirasi langsung maupun tidak langsung. Inspirasi langsung akan terjadi dimanapun, kapanpun, dalam situasi apapun, dan tanpa digagas terlebih dahulu. Rangsang awal secara naluri akan mengalir begitu saja tanpa ada yang melatarbelakangi. Inspirasi tidak langsung dengan melalui pencarian ide dan gagasan (Hidajat, 2005). Biasanya akan memerlukan banyak waktu untuk menemukan sesuatu yang akan menjadi pilihan utamanya untuk dituangkan dalam proses berkarya. Sebagai titik awal pencarian akan melibatkan beberapa aspek sebagai sumber penciptaan di antaranya adalah :

1. Kehidupan sosial masyarakat
2. Kehidupan percintaan remaja maupun lika likunya
3. Kisah nyata
4. Bencana alam
5. Kekaguman terhadap alam, kecantikan wanita (*pangalembana*), keindahan,
6. Pengalaman pribadi
7. Legenda, mitos, dan cerita rakyat
8. Tembang macapat dari *mijil* sampai *wirangrong*
9. Pariwisata
10. Dan sumber yang lain

Sumber penciptaan di atas adalah merupakan rangsang awal dari sebuah penciptaan karya. Inspirasi langsung adalah datang secara tiba tiba tanpa digagas dan tanpa memikirkannya. Bisa saja inspirasi itu hadir saat kita berjalan, saat sedang melakukan pekerjaan, saat sedang berdiam diri, saat

sedang makan, saat sedang melihat sesuatu, dan saat yang lain. Ketika inspirasi itu hadir, saat itu juga tangan mengalir menuliskan apa yang sedang ditangkap dari pikiran yang ada. Karakter tembang ataupun musik yang akan dihasilkan, sudah ada gambaran yang menyatu dengan ide yang hadir ditengah pikiran kita. Jenis music dan tembang yang akan dibuat, tentu saja bisa music dan tembang pentatonic yakni tradisi karawitan dengan *gerongannya*, maupun diatonic dengan lagu pop Indonesia, atau yang lain.

Dalam seni karawitan dikenal kalimat lagu yang menandakan bahwa, *satugatra* dalam *gerongan* atau pola gending *balungan* terdapat penataan nada dari *padhang* sampai *ulihan* atau biasa disebut *cengkok*. Formula penataan kalimat lagu atau *cengkok* berperan penting untuk menentukan sebuah komposisi lagu atau gendhing untuk menuju suatu *pathet* tertentu. *Pathet* dalam gendhing akan menentukan rasa atau bobot gendhing yang disajikan sesuai dengan penataan nada dalam urutan nada *kempyung*. Kalimat lagu atau *cengkok* bisa dilakukan dengan permainan demung dan saron sebagai *balungan gendhing*, dan juga bisa dilakukan dengan *gerongan* atau *bawa swara*. Penataan nada dalam *balungan gendhing* tidak sebanyak pada penataan nada pada *gerongan* atau *bawa swara*. *Balungan gendhing* bersifat *balungan nibani*, sedangkan *gerongan* lebih pada *cengkok* dan *grejel* untuk memperindah lagu yang disajikan. Sebagai salah satu contoh *balungan nibani* dan *gerongan* :

Balungan nibani : . 1 . 6 . 5 . 3

Gerongan : . . . 5 6 12 6 15 3

Balungan nibani : . 2 . 3 . 2 . 1

Gerongan : . . 3 21 . 3 52 1

Kalimat lagu atau *cengkok* di atas merupakan salah satu perpaduan atau komposisi yang sederhana tetapi mengarah pada kesempurnaan garap baik dari garap gender dengan *cengkok sri kacaryan* dan *dua lolo ageng*, maupun garap rebab dengan garap *ukel pakis* jatuh nada 1 (satu) *ageng*. Kalimat lagu di atas merupakan kalimat lagu yang lajim didengar dan sudah disesuaikan dengan *cengkok gerongan*. Apabila kalimat lagu

tersebut dirubah dengan notasi yang berbeda, tetapi dengan *padang* dan *ulihan* yang sama, maka *cengkok gerongannya* pun akan berbeda. Sebagai salah satu contoh adalah

Balungan nibani : . 2 . 1 . 2 . 3

Gerongan : . . . 2 1 . 2 2 13 3

Balungan nibani : . 6 . 5 . 6 . 1

Gerongan : . . 3 6 1 1 62 1

Kalimat lagu 1653 2321 mempunyai *padhang* nada 3 (tiga) dan *ulihan* nada 1 (satu) *ageng*, tetapi pada kalimat lagu 2123 6561 mempunyai *padhang* nada 3 (tiga) dan *ulihan* nada 1 (satu) tinggi. Untuk sebuah komposisi penataan *gerongan* dan *balungan* bisa dilakukan berbagai macam *cengkok* sesuai dengan tuntutan pencipta dalam mengolah lagu dalam ketukan. 8 (Delapan) ketukan bisa diisi dengan 16 (enam belas) kata dalam *gerongan* ataupun 10 (sepuluh) kata, sesuai dengan kehendak si pencipta.

PEMBAHASAN

Menurut Sumarsam dalam bukunya *Gamelan, Interaksi Budaya dan Perkembangan mucikal di Jawa*, tradisi adalah buatan manusia, dan makanya tradisi tersebut dicetuskan, dikembangkan, diubah sesuai dengan pandangan manusia peraganya. Garap *Gerongan* yang menggunakan teori perpaduan suara atau percampuran nada tidak akan terlepas dari teori *kempyung*. Teori *kempyung* adalah harmonisasi dalam *pathet* atau yang lajim disebut *accord* di dalam istilah diatonic (Djohan, 2008). *Kempyung* untuk menentukan wilayah nada atau *pathet* yang akan dibuat, apakah *slendro Nem*, *slendro Sanga*, atau *Slendro Manyura*. Kalau dalam *laras pelog* apakah *Pelag Nem*, *Pelag Lima*, ataukah *Pelag Barang*. Tanpa menggunakan teori *kempyung* maka sebagai *padhang* dan *ulihannya* tidak tepat pada sasaran nada di dalam *pathet*. Wilayah nada tersebut untuk pathokan membuat perpaduan nada dalam *gerongan* garap suara 1 (satu) dan suara 2 (dua).

Pada dasarnya kalimat lagu yang dirangkai dalam format *gerongan* akan memakai aturan *kempyung adu manis* dan *kempyung salah gumun*. Seperti pada garap komposisi karawitan

Pada Tundha Rinumpaka memakai aturan garap pada pengolahan kalimat lagu suara 1 (satu) dan 2 (dua) untuk mencapai harmoni dari masing masing *gatra* yang dilagukan dan disuarakan oleh suwarawati (suara wanita) dan wirasuwara (suara laki laki). Pada masing masing *gatra* tentu saja suara 1 (satu) sebagai lagu baku atau lagu pokok dari jatuhnya nada, sedangkan pada suara 2 (dua) sebagai penghias lagu yang mencampur dua nada tidak secara total penuh dengan nada yang sama dengan lagu pokok dan ketukannya. Suara 2 (dua) hanya mengisi pada ketukan tertentu dan berfungsi sebagai fill in (pengisi dalam ketukan) yang mencari nada *kempyung* baik *kempyung adu manis* maupun *kempyung salah gumun*. Dan juga tidak setiap akhir dari *gatra* secara bersama sama dibunyikan *kempyung*, bisa juga saling menyusul atau suara *tundha* (susun) yang dalam istilah diatonic dikenal *cannon*.

Serat Tripama (tiga suri tauladan) karya KGPAA Mangkunegara IV (1809-1881). Macapat Dandhanggula yang menceritakan kepahlawanan dari tiga tokoh dalam cerita pewayangan yaitu Kumbokarno, Suryaputra atau Adipati Karno, dan Bambang Sumantri (Patih Suwanda). Ketiga tokoh ini mempunyai jiwa kepahlawanan yang patut dicontoh sebagai tuntunan budi pekerti yang luhur (Jatmiko, 2005).Selengkapnya ketiga tokoh tersebut dapat diseskripsikan sebagai baerikut.

Kumbokarno

Kumbakarna adalah manusia *apaes diyu* (bermuka raksasa) adik dari Prabu Rahwana. Walaupun manusia raksasa tetapi berhati mulia, Kumbakarna tidak membenarkan tindakan kakaknya yang selalu berbuat angkara murka dengan menculik Dewi Sinta. Di dalam berperang melawan Prabu Rama Wijaya, Kumbakarna tidak membela Prabu Rahwana dalam merebut Dewi Sinta dari tangan prabu

Rama Wijaya, tetapi Kumbakarna memenuhi panggilan jiwa ksatrianya mengorbankan jiwa raganya untuk membela tanah air dari serangan Prabu Rama Wijaya. Kumbakarna gugur sebagai kusuma bangsa Alengka Diraja.

Raden Bambang Sumantri

Raden Bambang Sumantri adalah anak dari Resi Suwandagni, karena *lelabuhanipun* (darma baktinya) terhadap negara Maespati yang dipimpin prabu Harjuna Sasrabahu, maka Sumantri diangkat menjadi patih dan diberi nama patih Suwanda. Dalam melaksanakan tugasnya Patih Suwanda penuh dengan tanggungjawab dan gagah berani, tetapi akhirnya Patih Suwanda gugur dimedan laga melawan Rahwana

Adipati Karna

Adipati Karna adalah tokoh dalam Mahabarata. Adipati Karna dilahirkan dari rahim Kunthi Talibrata atas kasih bathara Surya. Dengan para pandhawa merupakan saudara satu ibu. Tetapi dalam perang Baratayuda Adipati Karna memilih membela para Kurawa yang dipimpin prabu Suyudana karena ingin membalas budi kepada Prabu Suyudana yang telah mengangkat derajat dirinya. Saat kelahirannya dibuang disungai dan kemudian ditemu oleh kusir Adirata, dan diangkat derajatnya menjadi adipati oleh prabu Suyudana. Yang sebenarnya Adipati Karna mengetahui bahwa Kurawa adalah berwatak angkara murka dan Pandhawa berbudi mulia. Pada akhirnya Adipati Karna dalam perang Baratayuda, mati oleh adiknya sendiri yaitu Arjuna.

Adapun penggambaran ketiga satriya tersebut adalah *cengkok* dan *cakepan* tembang Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Pathet Barang yang dipakai sebagai dasar penciptaan adalah seperti di bawah ini :

3	5	5	67,	7	7	72	7.6	7	2.7.65
Yo	gya	ni	ra	kang	pa	ra	pra	ju	rit
3	5	5	67,	5	5	7	6	565	32
La	mun	bi	sa	si	ra	a	nu	la	dha

2	3 5	2	3	5	3.27	6.5				
Duk	ing	ngu	ni	ca	ri	ta	ne			
72	2 2 2		2	23	5					
An	de	li	ra	sang	pra	bu				
7	6 565	32	2 3	5.653.567	3.276	7.232.7				
Sa	sra	ba	hu	ing	Ma	es	pa	ti		
7	6 6	5	7	327	6.5					
A	ran	pa	tih	su	won	do				
72	2 3	5.653.567		3.276	7.2327					
Le	la	bu	han	I	pun					
2	3 5	2		3	5	657	65			
Kang	gi	ne	lung	tri	pra	ka	ra			
3	216	1	2.32,	2	2	2	2	3	4	323
Gu	na	ka	ya	pu	ru	ne	kang	den	an	te
2	23 6	7	2	27..67	7					
Nu	ho	ni	trah	u	ta	ma				

Pada Tundha Rinumpaka disajikan dalam bentuk seni pertunjukan yang mengedepankan garapan vokal. *Pada* sebagai pencapaian akhir dari sebuah kalimat lagu, *tundha* adalah bersusun saling mengisi dalam ketukan maupun dinamika lagu, *rinumpaka* yakni merangkai dari beberapa kalimat lagu dan *cengkok* yang disajikan dalam suara koor. *Pada Tundha Rinumpaka* adalah merangkai kalimat lagu dan cengkok yang didalamnya terdapat syair atau *cakepan* dengan suara bersusun saling mengisi untuk mencapai sebuah harmoni yang *seleh*. Tentu saja dalam garap *Pada Tundha Rinumpaka* ini diperlukan dinamika atau permainan irama dari *purwa*, *madya*, dan *wusana*. Masyarakat karawitan mengenal lagu yang disuarakan secara bersama dalam sebuah struktur gendhing yang disebut *gerongan* dan *senggakan*. *Gerongan* menjadi bagian dari penyajian gendhing baik dalam tempo irama I (satu), irama II (dua), maupun irama III (tiga). Di samping gerongan disajikan pada struktur baku seperti lancar, ketawang, ladrang, kethuk 2 kerep, dan yang lain, juga disajikan

dalam bentuk struktur yang lain seperti playon atau srepegan, dan kemuda. Senggakan adalah suara bersama atau koor yang disuarakan di tengah tengah gendhing, sebagai contohnya adalah ketawang Sinom Parijoto garap versi kethoprak. Dalam garap gendhing ini disajikan dalam tempo Irama III (tiga) atau rangkep, setiap satu gong dalam tembang terdapat satu senggakan. Sebagai contoh adalah *sing lanang seniman sing wadon seniwati kayane nglumpuk, janji sabar ora dha kesusu sawahe jembar jembar parine lemu lemu, blarak disampirke omahe cerak ora ngampirke, orang aring kudu eling kang peparang, ngetan bali ngulon apa sedyane kelakon, degane kambil ijo bejane sing duwe bojo nanging aja loro*.

Berbagai bentuk dan kemasan penyajian menjadi alternatif pilihan. Paduan suara dan *accapela* disajikan dengan berdiri, hanya diiringi oleh satu instrumen yaitu keyboard ataupun tanpa iringan. Rupanya bentuk penyajian ini menjadi pilihan dalam menyajikan garap *gerongan*. Dalam karawitan *gerongan* hanya dilakukan kurang lebih 3 sampai 5 orang, kemudian

pada perkembangannya disuarakan 10 orang sampai 50 orang. Kemudian tidak lagi disebut sebagai gerongan tetapi disebut *panembrama*. Kalau dibaca dari arti kata *panembrama* adalah memberikan penghormatan. Dengan demikian *panembrama* dalam hal ini adalah memberikan penghormatan dengan sajian *tembang gerongan* yang disuarakan oleh banyak orang.

Bentuk penyajian *panembrama* tidak lagi duduk seperti wiraswara tetapi berdiri layaknya seperti paduan suara. Saling ketergantungan antara gerongan dan instrumental adalah fakta. Gerongan yang disajikan pada *tembang panembrama* biasanya dibarengi dengan karawitan untuk menuntun ketukan irama ataupun hitungan *ulihannya* (Soeroso, 1993). Gendhing yang biasanya digunakan untuk *panembrama* yaitu Gendhing ketawang Subokastawa laras Slendro *pathet sanga*, ladrang pangkur laras slendro *pathet sanga*, gendhing Kinanthi Padhang mbulan, dan yang lain. *Panembrama* yang disajikan masih terbatas pada satu suara yang disuarakan secara bersama sama.

Penataan nada yang dirangkai menjadi kalimat lagu menggunakan idiom *pathet* yang menandakan dalam suasana atau karakter gending yang disajikan. *Pathet* dalam karawitan mempunyai tiga *pathet* yaitu dalam laras slendro *pathet Nem*, *pathet Sanga*, dan *pathet Manyura*, sedangkan dalam laras pelog mempunyai *pathet Nem*, *pelog Lima*, dan *pelog Barang*. Penggambaran *pathet* dalam karawitan diibaratkan dari *pathet Nem* ibarat bayi yang baru lahir kemudian menjadi remaja, *Pathet Sanga* adalah kehidupam usia remaja sampai dewasa, sedangkan *pathet Manyura* adalah kehidupan dari remaja menuju masa tua sampai akhir hayat.

Dalam *pathet* mempunyai wilayah nada seperti :

Pathet Nem: sebagai tonika nada dasarnya adalah nada 2 (dua), nada pelengkap adalah 6 (enam), sedangkan nada sirikan adalah nada 1 (satu)

Pathet Sanga: Sebagai tonika nada dasar adalah nada 5 (lima), nada pelengkap 1 (satu) sedang nada sirikan adalah 3 (tiga)

Pathet Manyura: Sebagai tonika nadadasar adalah 6 (enam), nada pelengkap nada 2 v(dua) dan nada sirikan adalah 5 (lima)

Wilayah nada dalam *pathet* tersebut di atas merupakan pathokan atau aturan dalam merangkai nada untuk membuat gending ataupun gerongan. Kalimat lagu yang dihasilkan dari sebuah rangkaian nada akan terdengar dan terlihat dalam suatu *pathet* tertentu. Terkadang para pendahulu kita yang sering kita sebut empu, dalam merangkai nada terdapat kenakalan kenakalan yang luar biasa, seperti mencampurkan nada *sirikan* kedalam tonika nada dasar (nada 1 dimasukan dalam rangkaian nada pelog *pathet barang*), tetapi dikembalikan lagi pada *pathet* aslinya, secara *urutan nada kempyung* menjadi salah, tetapi secara *kepenaking rasa* menjadi sesuatu yang sangat istimewa seperti pada Dhandhanggula Banjet Laras Pelog *pathet Barang*. Eksperimentasi gending banyak dilakukan oleh para empu gending tanpa meninggalkan pola pola baku yang sudah ada, tetapi sebagai eksperimentasi adalah merupakan warna dan garap baru yang mampu menembus pasar karawitan, sehingga layak jual dan dipakai oleh para praktisi seni karawitan sebagai pendukung dalam melakoni sebagai pengrawit. Para empu telah banyak *nyangoni* para pengrawit di antaranya adalah Ki Narto Sabdo (alm), Ki Cokro Wasito Dipuro (alm), dan empu gending yang lain.

Pelog barang sebagai *pengejawantahan peksi manyura* mendekati pada kesempurnaan tataran kehidupan yang digambarkan dalam urutan *pathet* beserta filosofinya. Pelog barang apabila disetarakan dengan karakter urutan nada kempyung sama dengan slendro manyuro. Sehingga Dhandhanggula Banjet Laras Pelog *Pathet Barang* yang didalamnya terdapat serat Tripama, sangat luas untuk ditafsir dalam garapan komposisi *tembang* yang disuarakan melalui suara *tundha* (susun) yang dirakit (*rinumpaka*) menjadi suara satu dan dua untuk menuju kesempurnaan (*pada*).

Langkah-langkah di dalam penciptaan Pada *Tundha Rinumpaka* menggunakan beberapa tahapan, antara lain.

1. Rangsang awal adalah gerongan. Gerongan yang dilakukan dalam garap gendhing dilakukan hanya satu *cengkok*
2. Menggagas gerongan untuk dilakukan dengan disuarakan dua kalimat lagu atau *cengkok* yang berbeda
3. Sebuah tembang macapat Dhandhanggula Banjet laras pelog pathet barang sebagai inspirasi untuk mengembangkan kalimat lagu atau *cengkok* dalam dua suara dalam struktur garap tafsir lancar, ladrang, dan lancar dhandhut
4. Membuat kalimat lagu atau *cengkok* suara 1 (satu) sebagai pola baku dalam lagu yang disesuaikan jatuhnya nada pada tembang macapat Dhandhanggula Banjet laras pelog pathet barang
5. Membuat kalimat lagu atau *cengkok* suara 2 (dua) yang disesuaikan dengan irama, dan karakter lagu
6. Membuat *balungan* gendhing yang sesuai dengan notasi gerongan dan penyesuaian dengan karakter lagu
7. Proses bersama antara kalimat lagu suara 1 (satu) dan 2 (dua) dengan gamelan sebagai instrument pendukung utama dalam menciptakan karakter lagu atau suasana
8. Koreksi, evaluasi, dan pembenahan
9. Proses pelatihan dan penyempurnaan

Karya *Pada Tundha Rinumpaka* digelar secara kolosal. Karya ini melibatkan 20 orang suara perempuan, 15 suara laki laki, dan 20 orang *pengrawit*. Adapun bahan-bahan yang digunakan untuk menggarap *Pada Tundha Rinumpaka* selengkapnya sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data
2. Tembang macapat Dhandhanggula Banjet laras pelog pathet barang
3. Notasi tembang macapat Dhandhanggula Banjet laras pelog pathet barang
4. Rekaman dalam kaset gendhing
5. Audio dan visual melalui internet
6. Pergelaran wayang kulit
7. Uyo-uyon atau klenengan (penyajian karawitan)
8. Produksi

Karya *Pada Tundha Rinumpaka* menghadirkan sebuah garapan baru tentang

tembang dalam gerongan yang digarap memakai idiom idiom suara tunggal, bersama dengan suara 1 (satu) dan 2 (dua) dalam keseluruhan garap. Secara orchestra gamelan sangat mendukung dalam penciptaan karya ini, karena pola *tabuhan* yang sangat kompleks dari masing masing instrument yang berbeda menjadikan karya *Pada Tundha Rinumpaka* kental dengan suasana jawa yang *njawani*. Pola lagu pada tembang Dhandhanggula Banjet tetap terdengar sebagai inspirasi dari garap karya ini. Tafsir Struktur gending dalam berbagai pola Lancaran mengatur dinamika dalam karya *Pada Tundha Rinumpaka* ini. Karya ini dipergelarkan dengan durasi 30 menit dari awal sampai akhir. Dilihat dari sisi fungsi, bahwa karya yang mengangkat pengembangan gerongan, karya ini bukan bersifat auditif tetapi bersifat audio dan visual. Konser karawitan yang berdiri sebagai sebuah seni pertunjukan yang didengar dan ditonton, sehingga busana atau kostum yang dipakai juga digarap sebagai visual sebuah tontonan dalam sebuah pertunjukan.

Alat musik yang digunakan pada karya *Pada Tundha Rinumpaka* menggunakan seperangkat gamelan Jawa. Permainan pada masing masing instrumen disesuaikan dengan pola *tabuhan* yang ada. Kelompok *balungan* (demung, saron, dan peking) sebagai penguat atau tiang dari struktur gending memperkuat jatuhnya nada pada garap vokal yang disajikan dengan beberapa pengembangan pada pengisian notasi nada. Kelompok Kolotomis atau *pencon* (kenong, Bonang, dan kempul gong) sebagai penuntun, penguat tonika nada dasar, dan penguat rasa tentang arah nada yang akan dituju. Kelompok Garap *Ngarep* (gender barung, gender penerus, gambang, slentem, rebab) memberikan nuansa garap rasa yang harmoni. Kelompok membranophone (kendang ageng, kendang ketipung, kendang batangan) mengarahkan dan mengatur permainan dinamika (Trustho, 2005: 99), yang disajikan dalam garap karawitan (*pamurba irama*). Permainan kalimat lagu nada nada gamelan ditafsir dan disesuaikan dengan karakter gending yang disajikan. Sebagai contoh adalah sebagai berikut :

