

Ki Manteb Soedharsono

PEMIKIRAN DAN KARYA PEDALANGANNYA

Penulis

Manteb Soedharsono

Sugeng Nugroho

Bambang Murtiyoso

Editor

Sunardi



KI MANTEB SOEDHARSONO
PEMIKIRAN DAN KARYA PEDALANGANNYA





Dipersembahkan kepada:

- *para dosen dan mahasiswa perguruan tinggi seni*
 - *para pecinta dan pemerhati wayang*
 - *para dalang dan calon dalang*

KI MANTEB SOEDHARSONO

PEMIKIRAN DAN KARYA PEDALANGANNYA

Pengantar Editor
Sunardi

Bagian I
“SENI PEDALANGAN SEBUAH AUTOKREASI”
Manteb Soedharsono

Bagian II
“*BIMA BANGKIT: SANGGIT DAN GARAP PAKELIRAN*
MANTEB SOEDHARSONO”
Sugeng Nugroho

Bagian III
“KI MANTEB SEMAKIN MANTAP”
Bambang Murtiyoso

Diterbitkan oleh:
ISI Press Surakarta
2015

**KI MANTEB SOEDHARSONO
PEMIKIRAN DAN KARYA PEDALANGANNYA**

Cetakan I, ISI Press Surakarta, 2015
x + 178 halaman; ukuran 15,5 x 23 cm

Penulis

Manteb Soedharsono
Sugeng Nugroho
Bambang Murtiyoso

Editor

Sunardi

Layout & Desain Sampul

Taufik Murtono

Ilustrasi Foto

Sugeng Nugroho, Pono Anggo Jayantoro, Danang Susilo, Sri Wahjoedi

ISBN: 978-602-8755-99-3

Penerbit

ISI Press Surakarta

Jln. Ki Hadjar Dewantara 19, Ketingan, Jebres, Surakarta 57126
Telp. (0271) 647658; Fax. (0271) 646175; <http://www.isi-ska.ac.id>

All right reserved

© 2015, Hak Cipta dilindungi Undang-undang.

*Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak
sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penulis.*

Sanksi pelanggaran Pasal 72 Undang-Undang Hak Cipta (UU No. 19 Tahun 2002)

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksudkan dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana diumumkan dalam ayat 1 (satu), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

PENGANTAR EDITOR

Sunardi

Nama Ki Manteb Soedharsono telah melekat dalam balutan dinamika jagat pedalangan Indonesia hingga sekarang. Bahkan sosok Ki Manteb terbukti menjadi salah satu dalang yang mampu menyulam masa silam dan merajut masa depan kehidupan wayang Indonesia. Eksistensi ini dibarengi dengan usaha Ki Manteb menghadirkan gelaran wayang kreatif-inovatif dalam bingkai estetika baru, sehingga jatidiri *pakelirannya* responsif dan adaptif terhadap fenomena perubahan zaman.

Dalam alur historis jagat pedalangan Indonesia, Ki Manteb Soedharsono pantas didudukkan sebagai tokoh pembaharu. Di sini, Ki Manteb dikatakan sebagai dalang kondang yang berhasil membuat fenomena baru dengan mengeksploitasi gerak wayang. Tradisi pedalangan yang semula sangat fenomenal di bidang *catur*, telah diubah dengan bidang *sabet* wayang. Semenjak munculnya Ki Manteb, fenomena *sabet* menggejala di kalangan dalang-dalang muda yang menggantikan *trend catur* wayang. Karena piawai dalam bidang *sabet* wayang, Ki Manteb mendapatkan gelar "*dalang setan*" dari tokoh *sesepeuh* pewayangan dan mantan Menteri Penerangan RI, Boedihardjo.

Corak estetika baru pada *pakeliran* Ki Manteb Soedharsono juga ditunjukkan pada *garapan lakon*, *catur*, *sulukan*, dan *gending*. Pada *garap lakon*, Ki Manteb mengacu pada *garapan 'pakeliran padat'* hasil kreativitas dari ASKI Surakarta, dengan kecenderungan menghadirkan adegan-adegan yang secara signifikan membentuk alur *lakon*, sehingga tidak terjadi pengulangan dan penampilan

adegan yang tidak penting. Pada sajian *catur*, yang meliputi *janturan*, *pocapan*, dan *ginem*, Ki Manteb memiliki kecenderungan mengubah bahasa klise dalam *janturan* dan *pocapan* dengan cara mengadakan penambahan dan penggantian wacana *janturan* dan *pocapan*. Dalam sajian *ginem* wayang, ia memiliki kecenderungan menampilkan dialog tokoh secara proporsional menyesuaikan persoalan yang dibahas. Selain pengaruh 'pakeliran padat', Ki Manteb mengaku banyak dipengaruhi Ki Nartasabda, terutama dalam dramatisasi *ginem* wayang. Dalam hal gending, Ki Manteb mengadakan inovasi dengan cara menata gending sendiri atau merekrut seorang penyusun gending dalam setiap pertunjukan wayang. Ki Manteb juga menggunakan berbagai peralatan musik non-gamelan, seperti: rebana, klarinet, *bas-drum*, terompet, *snardram*, *symbol*, dan *organ*. Peralatan ini digunakan untuk membuat aransemen lagu selingan dan memberikan efek tertentu pada gerak wayang. Gejala estetis seperti ini disambut para dalang lain sebagai kiat untuk menjawab pangsa pasar, sehingga instrumen non-gamelan menggejala di setiap pentas dalang di berbagai daerah. Ki Manteb memberikan tawaran baru dalam hal *sulukan* wayang dengan menyajikan *sulukan* wayang dari tradisi pedalangan keraton dicampur gaya *sulukan* dari pedalangan lain, seperti *sulukan Banyumasan*, Yogyakarta, Kedu, *Jawatimuran*, dan gaya pedesaan.

Setiap penggemar wayang, tidak hanya di Jawa tetapi juga di seluruh nusantara bahkan mancanegara, telah mengenal Ki Dalang "Oye" Manteb Soedharsono. Popularitasnya sebagai dalang wayang kulit purwa mulai melejit setelah sukses menggelar *lakon Banjaran Bima* selama dua belas bulan berturut-turut di Jakarta pada tahun 1988, yang dimotori oleh Soedarko Prawiroyudo. Oleh karena cuplikan pentas selalu disiarkan dalam TVRI melalui acara *Dunia Dalam Berita*, dan adanya ekspos media massa cetak, maka popularitas Ki Manteb semakin menyebar di masyarakat Indonesia. Bahkan menurut Bambang Murtiyoso dalam *Menggapai Popularitas: Aspek-aspek Pendukung Agar Menjadi Dalang Populer* (2004), pada tahun 1992-1995 pentas Ki Manteb rata-rata mencapai 28 hingga 30 kali per bulan, dengan jarak tempuh dari pentas yang satu ke pentas lainnya relatif jauh.

Jejak langkah karier Ki Manteb Soedharsono tidak hanya mendapatkan pengakuan masyarakat Indonesia saja, namun legalitas publik internasional menempatkan eksistensinya pada jagat

pedalangan tak terbantahkan. Pada tahun 2003 Ki Manteb mewakili komunitas dalang Indonesia untuk menerima piagam penetapan wayang sebagai warisan budaya dunia oleh Unesco. Kekuatan sebagai sosok dalang ditunjukkan Ki Manteb dengan memecahkan rekor Muri mendalang selama 24 jam 28 menit tanpa istirahat pada tahun 2004. Bahkan, legalitas Ki Manteb semakin mantap ketika mendapat penghargaan *Nikkei Asia Prize Award 2010* untuk bidang kebudayaan. Nikkei memberikan penghargaan atas dedikasi Ki Manteb yang sedemikian besar dalam melestarikan dan mengembangkan wayang kulit. Ki Manteb dianggap sebagai tokoh legendaris yang telah menyebarkan dan menyajikan pertunjukan wayang secara memukau bagi masyarakat Indonesia maupun di berbagai belahan dunia.

Oleh karena popularitas dan legalitasnya, maka tidak aneh jika banyak media massa baik lokal maupun nasional yang meriliskan kiprah Ki Manteb Soedharsono di jagat pedalangan. Bahkan riwayat hidup Ki Manteb pun telah ditulis oleh Agus Komar Abbas dan Seno Subro dalam buku berjudul *Ki Manteb "Dalang Setan": Sebuah Tantangan* (1995). Selain itu beberapa testimoni para pakar pedalangan, pengamat wayang, dan seniman dalang mengenai *pakeliran* Ki Manteb juga telah dibukukan oleh Won Poerwono dan kawan-kawan dengan judul *Profil Pakeliran Ki Manteb Soedharsono Menjadikan Wayang Enak Dipandang* (2000). Dan, yang tak kalah penting, wacana *pakeliran* Ki Manteb telah terdokumentasi dalam beberapa tulisan ilmiah dalam bentuk laporan penelitian, skripsi, tesis, dan disertasi yang telah mewarnai perpustakaan di berbagai perguruan tinggi terutama perguruan tinggi seni.

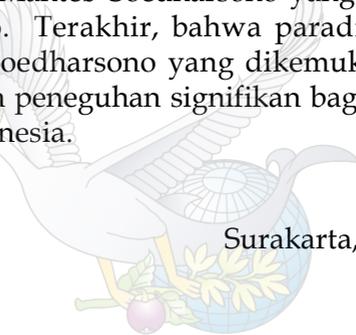
Namun demikian, masih terdapat celah-celah tentang Ki Manteb Soedharsono dengan dunia pedalangannya yang belum pernah ditulis dalam berbagai media, baik dalam bentuk tulisan ilmiah maupun populer. Nah, pada kesempatan ini Sugeng Nugroho mencoba menyajikan tulisan tentang Ki Manteb Soedharsono dalam perspektif holistik. Ia menggandeng Ki Manteb Soedharsono sendiri dan Bambang Murtiyoso, seorang kritikus pedalangan, untuk menyusun sebuah buku bunga rampai. Dalam buku yang berjudul *Ki Manteb Soedharsono: Pemikiran dan Karya Pedalangannya* ini, Ki Manteb Soedharsono dikaji dari tiga aspek: (1) aspek genetik, (2) aspek objektif, dan (3) aspek afektif. Aspek genetik berkaitan dengan latar belakang kesenimanannya dan konsep-konsep *pakelirannya*; hal ini ditulis sendiri oleh Ki Manteb Soedhar-

sono dengan judul “Seni Pedalangan Sebuah Autokreasi.” Aspek objektif berkaitan dengan struktur dan tekstur pertunjukan wayang kulit sajian Ki Manteb Soedharsono, ditulis oleh Sugeng Nugroho dengan judul “*Bima Bangkit: Sanggit dan Garap Pakeliran Manteb Soedharsono.*” Adapun aspek afektif berkaitan dengan tanggapan pengamat wayang terhadap *pakeliran* Ki Manteb Soedharsono, ditulis oleh Bambang Murtiyoso dengan judul “Ki Manteb Semakin Mantap.”

Kompleksitas pembahasan dari buku ini setidaknya memberikan wawasan bagi kita mengenai liku-liku perjalanan seorang dalang menuju puncak popularitasnya. Bahkan kita dapat memetik pelajaran berharga dari seorang Manteb yang bermurah hati membeberkan konsep autokreasinya dalam mewujudkan *pakeliran* yang hidup dan berjiwa. Kita juga mendapatkan perspektif *sanggit* dan *garap pakeliran* Ki Manteb Soedharsono yang dikupas tuntas oleh Sugeng Nugroho. Terakhir, bahwa paradigma kritik pedalangan Ki Manteb Soedharsono yang dikemukakan Bambang Murtiyoso memberikan penegasan signifikan bagi pembangunan jagat pedalangan Indonesia.

Selamat membaca!

Surakarta, Februari 2015



DAFTAR ISI

| | |
|--|----|
| PENGANTAR EDITOR | v |
| DAFTAR ISI | ix |
| BAGIAN I | |
| SENI PEDALANGAN SEBUAH AUTOKREASI | |
| Oleh: Manteb Soedharsono | 1 |
| I. Pengantar | 3 |
| II. Proses Menjadi Dalang | 4 |
| A. Belajar Mendalang | 4 |
| B. Menenal Konsep 'Pakeliran Padat' | 8 |
| C. <i>Banjaran Bima</i> Awal Kesuksesan Karier Sebagai Dalang | 10 |
| D. Penghargaan yang Saya Terima | 12 |
| III. Konsep-konsep Pedalangan | 14 |
| A. Konsep <i>Lakon</i> | 14 |
| B. Konsep <i>Sabet</i> | 22 |
| C. Konsep <i>Catur</i> | 24 |
| D. Konsep <i>Gending</i> | 29 |
| E. Konsep <i>Sulukan</i> | 30 |
| IV. Seni Pedalangan Masa Depan | 34 |
| BAGIAN II | |
| <i>BIMA BANGKIT: SANGGIT DAN GARAP</i> | |
| <i>PAKELIRAN MANTEB SOEDHARSONO</i> | |
| Oleh: Sugeng Nugroho | 37 |
| I. Pengantar | 39 |

| | |
|---|-----|
| II. <i>Sanggit Lakon</i> | 42 |
| A. <i>Bangunan Lakon</i> | 42 |
| B. Hubungan dengan Teks Hipogram | 52 |
| C. Penokohan | 59 |
| D. Tema dan Amanat <i>Lakon</i> | 63 |
| III. <i>Garap Lakon</i> | 64 |
| A. Hubungan Antarunsur <i>Garap Pakeliran</i> | 64 |
| B. Alur Dramatik yang Dihasilkan oleh <i>Garap Pakeliran</i> | 104 |
| IV. Penutup | 112 |
| Kepustakaan | 114 |

BAGIAN III

KI MANTEB SEMAKIN MANTAP

Oleh: Bambang Murtiyoso 119

I. Pengantar 121

II. Wayang Mengalir Sepanjang Zaman 122

III. Kehidupan *Pakeliran* Sekarang Pada Umumnya 125

Kepustakaan 144

GLOSARIUM 145

INDEKS 163

PARA PENULIS DAN EDITOR 175





BAGIAN I
SENI PEDALANGAN
SEBUAH AUTOKREASI

Oleh
Manteb Soedharsono



Ki Manteb Soedharsono sedang memberi kuliah praktik pedalangan di Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta.

(Foto: Pono Anggo Jayantoro)

SENI PEDALANGAN SEBUAH AUTOKREASI

Manteb Soedharsono

I. PENGANTAR

Saya melalui tulisan ini tidak bermaksud menggurui kepada para pembaca, khususnya para seniman dalang, tetapi hanya ingin berbagi pengalaman barangkali ada manfaatnya bagi mereka yang ingin meniti karier sebagai dalang profesional. Bahwa keberhasilan seseorang itu tidak diperoleh secara tiba-tiba, tetapi perlu liku-liku perjuangan yang panjang, bahkan kalau perlu pengorbanan, baik tenaga, pikiran, ataupun harta benda. Dan liku-liku yang saya hadapi mungkin jauh berbeda dengan liku-liku yang dihadapi oleh calon-calon dalang yang usianya di bawah saya, apalagi yang seumuran dengan anak-anak saya. Sebab, zamannya telah berbeda, situasi dan kondisinya telah berbeda.

Saya melalui tulisan ini hanya ingin menghimbau kepada para pembaca terutama para calon dalang, bahwa Anda melihat saya itu jangan melihat Manteb Soedharsono yang sekarang, tetapi ketahuilah Manteb Soedharsono pada masa lalu. Bagaimana proses yang saya lalui untuk bisa menjadi dalang seperti sekarang ini. Oleh karena itu, tulisan ini bukan autobiografi secara umum, melainkan hanya yang berkaitan dengan perjuangan saya dalam meraih cita-cita menjadi dalang.

Tulisan ini menyajikan informasi tentang bagaimana proses saya menjadi dalang, konsep-konsep pedalangan saya, dan yang terakhir berkaitan dengan pandangan saya terhadap kehidupan seni pedalangan di masa depan. Sebagai seorang seniman yang

tidak berlatar belakang akademis, tentu saja tidak mungkin dapat menyajikan tulisan yang bersifat ilmiah. Oleh karena itu mohon dipahami bahwa tulisan ini lebih sekedar ungkapan hati seseorang yang berprofesi sebagai dalang sebagai '*tinggalan*' atau warisan kepada anak cucu.

II. PROSES MENJADI DALANG

A. Belajar Mendalang

Saya lahir pada hari Selasa Legi, tanggal 31 Agustus 1948 di Dusun Jatimalang, Desa Palur, Kecamatan Mojolaban, Kabupaten Sukoharjo. Saya merupakan anak pertama dari tujuh bersaudara. Ayah saya bernama Ki Brahim Hardjowiyono dan ibu saya bernama Darti. Ayah saya adalah seorang dalang yang terampil dalam menggerakkan boneka wayang kulit, sedangkan ibu saya adalah seorang dalang sekaligus *pengrawit* yang terampil memainkan *ricikan gendèr*. Kakek saya dari ayah yang bernama Ki Djarot Hardjowiguno, dan kakek saya dari ibu yang bernama Ki Gunawan Gunowihardjo juga seorang dalang. Oleh karena itu, tidak mustahil apabila sejak lahir saya telah mengenal dunia pedalangan, karena saya dilahirkan, hidup, dan dibesarkan di lingkungan keluarga dalang.

Saya belajar mendalang secara autodidak kepada kedua orang tua saya. Sebagai anak pertama, saya memang diharapkan kelak menjadi dalang. Oleh karena itu berbeda dengan anak-anak dalang pada umumnya yang belajar mendalangnya kepada orang lain, atau *ngèngèr* kepada dalang lain, saya justru dilatih sendiri oleh ayah dan ibu saya. Sejak kecil saya dilatih secara khusus oleh ayah tentang bagaimana cara memegang figur-figur wayang yang benar dan bisa terkesan hidup. Adapun kemampuan *bersuluk* saya dapatkan dari ibu saya, karena ibu saya selain dalang wanita, juga mahir dalam berulah karawitan terutama menabuh *ricikan gendèr*. Adapun pemahaman saya terhadap *lakon-lakon* wayang dan bahasa pedalangan (*catur*) saya peroleh dari pengamatan saya pada berbagai pementasan pedalangan ayah saya. Ayah saya merupakan salah satu dalang yang kaya *lakon* pedalangan.

Setiap ayah dan ibu melaksanakan pentas, saya selalu mengikutinya; bahkan saya sering tidur di antara gamelan yang sedang *ditabuh*. Oleh karena itu, saya sejak berusia 5 tahun sudah dapat

memainkan wayang serta menabuh beberapa *ricikan* gamelan, seperti *demung*, *bonang*, dan *kendhang*. Untuk berlatih *sabet* atau gerak wayang, saya gunakan wayang kardus/karton. Setelah saya dipandang cukup umur, setiap ayah mendapat job pentas, saya selalu disuruh berangkat mendahuluinya, mengiring gerobak pengangkut wayang dan gamelan. Setibanya di tempat pentas, saya disuruh menata panggung, gamelan, dan *nyimping* wayang, yaitu menata atau menjajar figur-figur wayang di *kelir* bagian kanan dan kiri. Bahkan bentakan amarah ayah saya selalu saya dapatkan jika ia sudah tiba di tempat pentas tetapi *simpingan* wayang belum dapat saya selesaikan.

Berkaitan dengan pemahaman terhadap *lakon-lakon* wayang, selain dari pengamatan saya terhadap pentas pedalangan ayah, juga saya peroleh dari cerita wayah saya. Ayah saya kalau menceritakan suatu *lakon* selalu lengkap, mulai dari urutan adegannya, peristiwa *lakonnya*, sampai dengan detail percakapan tokoh-tokoh wayangnya, bahkan humor atau *banyolannya* pun tidak ketinggalan. Humor seperti ini disebut dengan *banyolan gawan lakon*, yaitu humor yang terkait dengan *lakon* tertentu.

Pemahaman lain yang tidak kalah penting adalah dalam hal *sabet* terutama *tanceban* wayang. Ayah saya selalu memegang teguh pada *udanegara* sebuah adegan. Salah satu contoh, *jejer* di Kerajaan Hastina dalam *lakon Kresna Duta*. Urutan penampilan tokoh-tokoh wayangnya sebagai berikut. Duryudana *tanceb* di gawang kanan menghadap ke kiri pada *gedebog nginggil*, kemudian disusul oleh penampilan Bisma dari kiri, setelah dipersilakan duduk kemudian *tanceb* di gawang kiri menghadap ke kanan pada *gedebog nginggil*. Disusul Salya tampil dari kiri, setelah dipersilakan duduk kemudian *tanceb* di gawang kanan sisi Duryudana menghadap ke kiri pada *gedebog nginggil*. Selanjutnya Drona tampil dari kiri, setelah dipersilakan duduk kemudian *tanceb* di gawang kiri berjajar dengan Bisma menghadap ke kanan pada *gedebog nginggil*. Kemudian Karna tampil dari kiri, setelah dipersilakan duduk kemudian *tanceb* di gawang kiri berjajar dengan Drona menghadap ke kanan pada *gedebog nginggil*. Baru yang terakhir Sangkuni tampil dari kiri, setelah dipersilakan duduk kemudian *tanceb* di gawang kiri samping Karna menghadap ke kanan pada *gedebog ngandhap*. Perlu diketahui bahwa ayah saya dikenal sebagai dalang Baladewa dan Dasamuka yang sangat pandai menciptakan *sabet* yang segar dan lucu.

Pendidikan ayah kepada saya dan adik-adik saya sangat keras. Segala tindakan berkesenian yang menurut penilaian ayah saya merupakan keteledoran dan kelalaian pasti mendapat hukuman berupa pukulan rotan atau sabetan sabuk, sehingga tubuh saya dan adik-adik saya kerap kali lebam membiru. Berbeda dengan adik-adik saya (Sumanto dan Maryono) yang kadang menghindari dari hukuman ayah, saya selalu patuh menjalani hukuman ayah jika saya teledor. Pendidikan yang sangat keras tersebut ternyata mempengaruhi tumbuhnya semangat dalam diri saya untuk selalu berlatih dan mengembangkan kemampuan pedalangan yang saya kuasai. Perlu diketahui bahwa di tangan ayah saya, tidak ada satu tokoh wayang pun yang disaltokan, termasuk wayang-wayang raksasa. Oleh karena itu, ketika ayah masih hidup, saya tidak pernah mensaltokan tokoh wayang; terlebih jika pementasan saya itu dilihat langsung oleh ayah. Saya baru berani mensaltokan figur-figur wayang setelah ayah saya meninggal.

Saya pentas mendalang pertama kali pada usia 8 tahun (1956), mengawali pertunjukan ayah saya (*mucuki*) di Jatimalang selama satu jam. Pada saat itu saya menampilkan adegan Pertapan Saptaharga (Abimanyu menghadap kepada Begawan Abiyasa), dilanjutkan *alas-alasan*, *prang kembang*, dan diakhiri *prang samberan* Gatotkaca melawan para raksasa. Pada usia 9 tahun (1957), saya telah berani melakukan pentas mendalang satu *lakon* penuh pada siang hari di Jogorogo, Ngawi, dengan menyajikan *lakon Jatipitutur*. Sejak saat itu saya kemudian sering melaksanakan pentas mendalang, baik pertunjukan pada siang maupun malam hari.

Oleh karena ayah sangat mengharapkan saya kelak menjadi dalang profesional yang berhasil, maka saya harus rela mengorbankan sekolah saya di STM 1 Surakarta Jurusan Teknik Mesin. Meskipun demikian, bekal-bekal pelajaran teknik yang saya peroleh secara singkat di STM itu cukup membantu memberikan dasar-dasar pengetahuan terutama di bidang penalaran. Adapun teknik dan keterampilan menabuh gamelan saya peroleh dari ibu saya. Ibu saya yang lembut dan sabar telah menurunkan pelajaran khusus tentang teknik menguasai irama gamelan, yang dimulai dari belajar memperhatikan dan menguasai ketukan nada melalui *tabuhan ricikan kethuk*. Setelah saya menguasai irama gamelan, baru diizinkan belajar menabuh *ricikan* yang lain sampai saya menguasai *tabuhan* seluruh *ricikan* gamelan. Pada saat berusia 14 tahun saya telah dikenal sebagai *pengendhang cilik* yang mumpuni.

Untuk menguasai teknik-teknik pedalangan, saya tidak cukup puas hanya dengan menimba ilmu pedalangan dari ayah saya. Pada tahun 1962 saya sering menyaksikan pentas pedalangan Ki Warsina Gunasukasna, seorang dalang dari Baturetno, Kabupaten Wonogiri, yang terkenal sebagai *dhalang kethèk*. Ia dikenal sebagai *dhalang kethèk* karena keterampilannya memainkan figur-figur wayang kera. Di tangan Ki Warsina, tiga sampai lima figur wayang kera dapat tampil bersamaan. Bermula dari sering menyaksikan pertunjukannya, kemudian saya memberanikan diri masuk ke dalam panggung dan menawarkan diri sebagai *pengendhangnya*. Alhamdulillah tawaran saya diterima oleh Ki Warsina. Setiap Ki Warsina menampilkan figur wayang selalu saya amati bagaimana teknik *cepengannya*. Dari Ki Warsina, saya mendapatkan pengalaman dalam hal teknik kecepatan tokoh wayang mengambil gada yang tidak terlihat oleh penonton, teknik perang *buta babrah*, dan keterampilan menggerakkan tokoh-tokoh kera seperti Anoman menggendong *gunungan*, beberapa tokoh kera bertumpukan kemudian berjalan bersama-sama.

Perlu diketahui bahwa jarak dari Mojolaban ke Baturetno adalah sekitar 70 km, dan saat itu saya tempuh dengan naik sepeda ontel, bahkan kadang-kadang berjalan kaki menyusuri rel kereta api Sala–Baturetno. Tingkat kesulitan mobilitas yang cukup tinggi itu membutuhkan semangat juang dan ketahanan fisik yang memadai. Proses-proses seperti inilah yang turut membentuk ketahanan tubuh saya sampai sekarang, sehingga saya mampu mendalang selama dua berpuluh-puluh malam secara berturut-turut. Untuk diketahui bahwa pada tahun 1992, saya pernah melakukan pentas setiap malam selama enam bulan, dengan libur pentas hanya pada malam Selasa Legi (35 hari sekali). Sementara itu jarak dari tempat pentas satu ke tempat pentas yang lain relatif jauh, misalnya dari Jember ke Cilacap; jarak relatif jauh yang tidak mungkin dapat ditempuh dengan berpesawat terbang. Ketahanan tubuh saya itu antara lain karena sejak kecil saya telah ditempa oleh keadaan yang serba susah.

Teknik-teknik *cepengan* dan *solah* wayang juga saya dapatkan dari Ki Ganda Bana (Dolopo, Madiun) dan Ki Darman Gandadarsana (Tambakboyo, Mantingan, Ngawi). Pada tahun 1970-an saya sering mengikuti pentas pedalangan kedua dalang tersebut, baik sebagai penonton maupun sebagai *pengendhang*. Dari Ki Ganda Bana dan Ki Darman Gandadarsana saya mendapatkan

pengalaman dalam hal teknik gerak dan perang *cakil*. Selain itu juga teknik perang tokoh wayang dengan bersenjata sejenis tombak atau *candrasa*.

Pada tahun 1978–1982 saya *nyantrik* kepada Ki Nartasabda (Semarang). Saya sambil *menyimping*, menjadi *pengeprak*, atau menabuh *ricikan* gamelan tertentu pada saat Ki Nartasabda melaksanakan pentas mendalang, saya banyak mendapatkan *sanggit lakon* dan *garap gendhing* Nartasabdan. Bahkan saya sambil memijit Ki Nartasabda ketika waktu senggang, saya menjadi mengerti mengenai *sandiasma* di dalam *gendhing* ataupun *tembang*.

B. Mengenal Konsep ‘Pakeliran Padat’

Pada tahun 1973 saya mulai kenal dengan akademisi seni yaitu Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta, melalui Sarasehan Pedalangan di Kabupaten Sragen yang diselenggarakan oleh Lembaga Pembina Seni Pedalangan Indonesia (Ganasidi). Pada saat itu yang tampil sebagai pembicara antara lain S.D. Humardani, atau yang lebih akrab dipanggil Gendhon Humardani. Ia adalah Ketua ASKI Surakarta sekaligus Ketua Pusat Kesenian Jawa Tengah (PKJT), yang berkampus di Sasonomulyo, Baluwarti, Karaton Surakarta. Di dalam sarasehan ia kemukakan tentang konsep *pakeliran* baru yang disebut ‘*pakeliran padat*’. *Pakeliran* padat adalah bentuk pertunjukan wayang yang lebih menekankan pada perpaduan antara ‘wadah’ dan ‘isi’ *pakeliran*. Apa yang tersaji di dalam *pakeliran* harus *wos*, *mentes*, tidak banyak *isèn-isèn* yang tidak berarti. Oleh karena sajiannya harus *wos* atau *mentes*, maka unsur-unsur *pakelirannya* yang meliputi *catur*, *sabet*, *sulukan*, dan *gendhing pakeliran* harus disajikan seefisien mungkin. Akibatnya, durasi pertunjukannya menjadi relatif pendek yakni berkisar satu sampai dengan satu setengah jam.

Tawaran Gendhon Humardani tersebut banyak mendapat kritik bahkan penolakan dari para dalang peserta sarasehan, terutama para dalang sepuh. Dari sekian banyak peserta, hanya saya yang pada saat itu menyatakan mau menerima konsep *pakeliran* padat yang ditawarkan oleh Gendhon Humardani. Setelah peristiwa itu saya kemudian sering bermain ke Kampus ASKI Surakarta, melihat para mahasiswa Jurusan Pedalangan seperti Bambang Suwarno, Sumanto, dan Blacius Subono berlatih *pakeliran* padat. Terutama dari mengamati *pakeliran* padat yang disajikan

Bambang Suwarno, saya menjadi tahu: “Oh, ternyata bentuk *pakeliran* padat itu seperti itu.” Berbekal dari pemahaman saya terhadap konsep *pakeliran* padat tersebut akhirnya pada tahun 1982 saya memberanikan diri mengikuti Lomba *Pakeliran* Padat se-Karesidenan Surakarta, mewakili Kabupaten Karanganyar. Lomba dilaksanakan di Sasonomulyo, Baluwarti, Karaton Surakarta. Saya pada saat itu menampilkan *lakon Jaka Maruta* atau *Kangsa Lair*, *sanggit* saya sendiri. Ternyata pada saat diumumkan, saya dinyatakan sebagai juara pertama, menyisihkan Ki Sukasna Mudhacarita (mewakili Kabupaten Sukoharjo), Ki Tomo Pandoyo (mewakili Kabupaten Klaten), dan Ni Ngatini (mewakili Kota Surakarta). Meskipun pada saat lomba di tingkat Jawa Tengah saya didiskualifikasi, karena oleh dewan juri saya dianggap ‘dalang laris’ sehingga tidak diperbolehkan ikut lomba, tetapi saya merasa bangga karena saya bukan dalang akademis tetapi mampu menyusun dan menyajikan *pakeliran* padat yang notabene merupakan produk akademi seni.

Salah satu adegan yang membuat kagum para penonton, termasuk Gendhon Humardani pada saat menyaksikan, adalah adegan Gorawangsa yang menyamar sebagai Prabu Basudewa sedang memadu kasih dengan Dewi Maerah. Dalam *pakeliran* dalang pada umumnya, adegan ini biasanya disajikan dalam bentuk *pocapan*, tetapi saya menyajikannya dalam bentuk *sabet*. Melalui *sabet* saya gambarkan bagaimana gerak Basudewa palsu yang memadu kasih dengan Dewi Maerah, kemudian diketahui oleh Harya Prabu, adik Prabu Basudewa. Basudewa palsu saya gambarkan terkejut bercampur takut, sedangkan Dewi Maerah saya gambarkan terkejut bercampur malu. Gendhon Humardani setelah menyaksikan *sabet* tersebut kemudian menyatakan kepada saya: “Ya begitu itu *sabet* yang bisa berbicara. *Sabet* yang baik itu tidak sekedar terampil atau bersifat akrobatik, tetapi *sabet* yang mampu mewakili dialog tokoh-tokoh wayangnya.” Berpangkal dari arahan Gendhon Humardani itulah, maka saya kemudian berubah haluan dari sajian-sajian *sabet* akrobatik ke bentuk *sabet* yang mampu berbicara, yang oleh Gendhon Humardani disebut ‘*sabet tematik*’.

Sejak saat itu saya menjadi lebih sering bermain ke Kampus ASKI Surakarta, baik pada saat masih berada di Sasonomulyo maupun setelah berpindah ke Ketingan, Jebres, Surakarta. Saya akui bahwa saya banyak mendapat variasi ‘*sabet tematik*’ dari Bambang

Suwarno, seperti perang Bratasena dengan Naga Nemburnawa dalam *lakon Déwaruci*. Meskipun demikian, *sabet* Bambang Suwarno tidak saya tiru apa adanya, tetapi saya kembangkan lagi sesuai dengan kemampuan tangan saya dan kemantapan rasa saya. Saya kemudian mulai berpikir, bagaimana kalau *pakeliran* semalam itu disajikan dengan konsep padat tetapi tidak mengurangi durasi waktu pertunjukan. Saya kemudian mencoba menggabungkan dua *lakon* menjadi satu pertunjukan. *Lakon* yang pertama kali saya *garap* adalah *lakon Bimasuci*. Saya awali dari Bima berguru kepada Drona sampai bertemu dengan Dewaruci, kemudian dilanjutkan Bima mendirikan *paguron* di Hargakelasa bergelar Begawan Bimasuci, dan berakhir pada keberhasilan Bima mengangkat kedua orang tuanya (Prabu Pandu dan Dewi Madrim) dari neraka menuju surga. *Lakon Déwaruci* saya sajikan dalam bentuk '*pakeliran padat*', sedangkan *lakon Bimasuci* saya sajikan dalam bentuk '*pakeliran ringkas*', sehingga keduanya tersebut menjadi satu *lakon* secara utuh.

C. *Banjaran Bima* Awal Kesuksesan Karier Sebagai Dalang

Pada awal tahun 1988 saya ditawarkan oleh Sudarko Prawiro-yudo, anggota DPR/MPR Fraksi Karya Pembangunan, untuk mem- pergelarkan wayang kulit dengan *lakon* serial Bima, mulai dari *Bima Bungkus* sampai dengan *Bima Muksa*. Menurut Sudarko, *lakon-lakon* serial Bima ini akan disajikan setiap bulan sekali selama satu tahun, mulai Mei 1988 sampai dengan April 1989 bertempat di Jakarta. Mendapat tawaran tersebut, saya tidak langsung meng- iyakan, tetapi saya minta jangka waktu sekitar tiga bulan untuk merenungkan terlebih dahulu bagaimana *sanggit* yang akan sajikan. Saya selain harus berkonsentrasi secara penuh, juga perlu menjalankan laku batin. *Banjaran Bima* yang rencananya akan dipentaskan selama 12 bulan berturut-turut bukan perkara yang mudah. Saya sebagai dalang dituntut untuk menggali karakterisasi tokoh Bima dan tokoh lain dalam bangunan adegan demi adegan dalam berbagai konflik keseluruhan jalannya cerita.

Saya kemudian pergi ke Alas Purwo, daerah Banyuwangi, untuk memohon petunjuk kepada Tuhan Yang Mahakuasa agar mendapatkan *piandel*. Kepergian saya diikuti oleh Suluh Darmadi, Jumadi, dan Padmo. Pada hari kelima saya melakukan tapa, saya bermimpi bertemu dengan Bung Karno. Dalam mimpi itu Bung

Karno memberi *cempala* atau kayu pemukul *kothak*, sembari berkata: “*Nyoh, muliha!*” Setelah terbangun, kemudian saya bergegas mencari kayu untuk dijadikan *cempala*.

Sepulang dari Alas Purwo, saya segera menyusun *sanggit Banjaran Bima*. Satu bulan kemudian saya ke Jakarta untuk menemui Sudarko Prawiroyudo. Pada saat itu Sudarko sedang mengadakan rapat panitia pementasan *Banjaran Bima*. Selesai rapat, saya menyatakan siap untuk melaksanakan pentas, tetapi Sudarko justru menundanya sekitar satu bulan. Ia beralasan bahwa di samping panitia belum siap, ia juga ingin berdiskusi terlebih dahulu dengan saya perihal *sanggit* dan *garap Banjaran Bima*, karena pentas perdana itu nanti akan menentukan sukses tidaknya *pakeliran* saya, yang sekaligus menentukan dapat berlanjut atau tidaknya serial-serial *Banjaran Bima* berikutnya.

Pentas *Banjaran Bima* selama 12 bulan berturut-turut menampilkan *lakon*: (1) *Bima Bungkus*, (2) *Balé Sigala-gala*, (3) *Gandamana Sayembara*, (4) *Babad Wanamarta*, (5) *Sesaji Rajasuya*, (6) *Déwaruci*, (7) *Bimasuci*, (8) *Pandhawa Dhadhu*, (9) *Wirathaparwa*, (10) *Dursasana Jambak*, (11) *Duryudana Gugur*, dan (12) *Pandhawa Muksa*. Dari 12 episode yang saya pentaskan itu ada dua episode yang memperoleh sambutan luar biasa dari penonton, yaitu *lakon Bimasuci* dan *Duryudana Gugur*. Dalam *lakon Duryudana Gugur* saya sisipkan beberapa *flash back*, yaitu *Pandhawa Dhadhu*, *Wirathaparwa*, *Karna Tandhing*, dan *Sengkuni Besèt*; masing-masing memakan waktu seperempat jam.

Untuk mengakhiri *Banjaran Bima*, pada tanggal 4 Juni 1988 panitia penyelenggara yang terdiri dari Yayasan Rara Wilis, Bentara Budaya, Direktorat Jenderal Radio, Televisi dan Film (RTF), dan Persatuan Radio Siaran Swasta Nasional Indonesia (PRSSNI), bekerja sama dengan lima perguruan tinggi, mengadakan sarasehan pedalangan bertempat di Kampus Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Negeri Jakarta. Sebelum sarasehan dimulai, saya menyajikan *pakeliran* padat dengan *lakon Aji Pancasunya*. Selanjutnya pada malam harinya saya menyajikan *pakeliran* semalam dengan *lakon Pandhawa Muksa*, bertempat di Gedung Granada, Jakarta.

Banjaran Bima saya anggap sebagai awal kesuksesan karier saya sebagai dalang. Bagaimana tidak, karena setiap pementasan selalu dipadati penonton dari segala usia dan segala lapisan masyarakat. Tokoh-tokoh nasional pada saat itu yang menyaksikan pertunjukan

saya antara lain: M. Kharis Suhud (Ketua DPR/MPR), Try Sutrisno (Panglima ABRI), Oetomo (KSAU), Rudini (Menteri Dalam Negeri), Harmoko (Menteri Penerangan), Soepardjo Roestam (Menko Kesra), Munawir Syadzali (Menteri Agama), Wiyogo Atmodarminto (Gubernur DKI Jakarta), dan Abdurrachman Wahid. Adapun para budayawan antara lain: Umar Kayam, Soetjipto Wirosardjono, I Kuntara Wiryamartana, dan Khanna (Duta Besar India). Kesuksesan pentas *Banjaran Bima* itu kemudian diuji coba kembali oleh Panitia Banjaran Bima sampai dengan tahun 1992, dengan menyajikan berbagai *lakon banjaran*.

D. Penghargaan yang Saya Terima

1. Satya Lencana Kebudayaan

Kesuksesan pentas berkali-kali di Jakarta, baik yang diselenggarakan oleh Panitia Banjaran Bima maupun instansi-instansi pemerintah, menjadikan nama saya populer di kalangan pejabat pemerintah, budayawan, seniman, maupun masyarakat pecinta pertunjukan wayang. *Pakeliran* saya pada waktu itu dianggap mempunyai format yang berbeda dengan *pakeliran* para dalang pada umumnya. Oleh karena itu maka pada tahun 1995 saya mendapat penghargaan dari Presiden Soeharto berupa Satya Lencana Kebudayaan.

2. Penghargaan dari UNESCO untuk Wayang Indonesia

Penghargaan berikutnya saya terima dari UNESCO, sebuah badan PBB yang mengurus pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan dunia. Dalam hal ini saya diminta untuk mewakili dalang Indonesia menerima *UNESCO Award*, yakni sebuah penghargaan UNESCO atas diakuinya wayang sebagai "*Masterpiece of the Oral and Intangible Cultural Heritage of Humanity*," yang telah ditetapkan pada tanggal 7 November 2003. Berkaitan dengan penghargaan yang akan diterimakan kepada saya untuk wayang Indonesia itu, saya terlebih dahulu diminta mengirimkan rekaman *pakeliran* berdurasi maksimal 5 menit. Suatu pekerjaan yang tidak mudah, karena dalam durasi 5 menit saya harus bisa menampilkan satu *lakon*. Dengan diajangi oleh Bupati Wonogiri, Begug Purnomosidhi, saya berhasil membuat rekaman *lakon Rahwana Gugur*

berdurasi 3 menit 2 detik, bertempat di Alun-alun Kabupaten Wonogiri. Rekaman inilah yang saya kirimkan ke UNESCO. Selanjutnya pada tanggal 19 April 2004 saya bersama kerabat kerja “Sanggar Bima” dan Pengurus PEPADI Pusat (sebanyak 24 orang) berangkat ke Paris, Perancis. Akhirnya pada tanggal 21 April 2004 bertempat di *Place de Fontenoy*, Paris, Prancis, saya mewakili dalang Indonesia menerima *UNESCO Award*. Acara ini diawali dengan penayangan rekaman *pakeliran* saya yang berdurasi 3 menit 2 detik itu dan disaksikan oleh audiens dari 130 negara. Setelah menerima penghargaan, saya kemudian diminta untuk melaksanakan pentas *pakeliran* selama 90 menit. Adapun *lakon* yang saya sajikan pada waktu itu adalah *Sesaji Raja Suya*.

3. Pecahkan Rekor MuRI

Pada tanggal 4 September 2004 saya pernah melaksanakan pentas *pakeliran* selama 24 jam 28 menit tanpa jeda, bertempat di halaman RRI Stasiun Semarang, dengan menyajikan *lakon Baratayuda Jayabinangun*. Pergelaran bertajuk “wayang kulit spektakuler” tersebut digelar dalam rangkaian peringatan Hari Radio Ke-59. Usai melaksanakan pentas tersebut, saya mendapat penghargaan dari Museum Rekor Indonesia (MuRI) sebagai dalang penyaji terlama; RRI Semarang memperoleh rekor sebagai stasiun radio pertama di Indonesia yang menyiarkan wayang kulit selama 24 jam 28 menit, sedangkan kru Sanggar Bima pimpinan saya mendapatkan penghargaan sebagai pengiring pertunjukan wayang terlama.

4. Penghargaan “Sang Maestro”

Pada tahun 2009 saya menerima penghargaan sebagai “Sang Maestro” dari Presiden Soesilo Bambang Yudhoyono. Pada waktu itu saya mementaskan *lakon Makutharama*, bertempat di halaman RRI Jakarta. Berhubung Presiden menghendaki segera menyaksikan Limbuk–Cangik, maka *pakeliran* saya awali dengan adegan Kesawasidi dihadap oleh Anoman. Adegan ini tidak diiringi dengan gending, tetapi dengan *sulukan Sendhon Arum-arum* dilanjutkan *Ketawang Sri Kascaryan*, *laras sléndro pathet manyura*. Setelah Kesawasidi memberikan pemahaman kepada Anoman tentang kesatria yang pantas menerima wahyu, kemudian *bedholan*,

dilanjutkan Limbuk-Cangik. *Sanggit* seperti ini merupakan salah satu model *sanggit* adegan spontanitas untuk memenuhi permintaan pihak penanggap atau pejabat yang berkepentingan. Selanjutnya pada saat Limbuk-Cangik, Presiden Soesilo Bambang Yudhoyono saya daulat untuk naik ke atas pentas, dengan diiringi lagu *Mars Kabinet Indonesia Bersatu, laras pélog pathet lima*, hasil karya saya yang saya susun sebelum pentas berlangsung.

5. *Nikkei Asia Prize*

Pada tanggal 19 Mei 2010 saya memperoleh penghargaan bergengsi *Nikkei Asia Prize* untuk bidang kebudayaan dari Nikkei, kelompok media terkemuka Jepang, bertempat di Hotel Imperial Tokyo, Jepang. Nikkei memberikan penghargaan karena saya dianggap memiliki dedikasi sedemikian besar dalam melestarikan dan menekuni wayang kulit. Saya dianggap sebagai legenda yang telah menyebarkan dan menyajikan pertunjukan wayang yang memukau masyarakat tidak hanya di Indonesia tetapi juga di berbagai belahan dunia. Penghargaan *Nikkei Asia Prize* tersebut merupakan yang kelima belas kalinya diselenggarakan sebagai penghargaan atas prestasi individu atau kelompok di Asia dan bukan berasal dari Jepang. Pada acara tersebut saya memperoleh kesempatan untuk mendemonstrasikan keterampilan *sabet* selama 10 menit, sebagai tambahan waktu dari panitia bagi pidato saya yang berdurasi 10 menit. Duta Besar RI untuk Jepang, Jusuf Anwar, yang hadir pada acara tersebut, mengungkapkan bahwa dengan diperolehnya Asia Award merupakan prestasi yang amat membanggakan karena wayang kulit akan semakin populer di kalangan internasional.

III. KONSEP-KONSEP PEDALANGAN

A. Konsep *Lakon*

Modal utama dalang untuk bisa membuat *sanggit lakon* yang baik, dalang harus menguasai urutan dan peristiwa *lakon*. Jika seorang dalang ingin menyajikan sebuah *lakon*, maka ia harus mengetahui *lakon* sebelum dan *lakon* sesudahnya, agar apa yang tersaji di dalam *pakeliran* selalu berkaitan, terutama jika dalang menyajikan *lakon* jenis *banjaran*. Sebagai contoh dalam *lakon Bima*



Gambar 1. Manteb Soedharsono sedang mendemonstrasikan keahliannya sebagai dalang wayang kulit selama 10 menit dalam acara *Nikkei Asia Prize* di Tokyo, Jepang.
(Foto: repro www.indonesianembassy.jp)



Gambar 2. Manteb Soedharsono bersama dengan Jusuf Anwar, Duta Besar RI untuk Jepang.
(Foto: repro www.indonesianembassy.jp)



Gambar 3. Manteb Soedharsono bersama dengan KGPH. Benowo dan Anom Soeroto dalam pentas safari Paguyuban Dhalang Surakarta.

(Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 4. Manteb Soedharsono sedang melakukan latihan sebelum pentas.

(Foto: Sugeng Nugroho)

Bangkit atau *Bima Kalajaya*, susunan adegannya sebagai berikut.

1. Kelahiran Bima atau *Bima Bungkus*.

Diawali dari adegan Kahyangan; Batara Guru memerintahkan kepada Batara Bayu untuk meruwat putra Pandu yang berwujud bungkus, yang saat ini dibuang ke dalam Hutan Tikbrasara. Batara Bayu kemudian berangkat dan mengajak Gajahsena, seekor gajah piaraan Batara Bayu yang ingin mendapatkan surga.

Adegan berikutnya adalah Hutan Tikbrasara; Batara Bayu merasuk ke dalam bungkus, untuk memberikan pakaian kepada si bayi yang berada di dalam bungkus. Setelah Batara Bayu keluar, tidak lama kemudian Gajahsena datang dan menyerang bungkus. Gading Gajahsena berhasil menembus bungkus, sehingga bayi yang berada di dalamnya keluar. Karena merasa teraniaya, maka si bayi murka sehingga terjadi perang dengan Gajahsena. Gading Gajahsena berhasil dipatahkan, tetapi secara ajaib gading menempel di ibujari sang bayi sehingga menjadi *kuku pancanaka*. Gajahsena berhasil dikalahkan, kemudian merasuk ke dalam paha kiri sang bayi. Tidak lama kemudian Batara Bayu datang. Sang bayi menanyakan kepada Batara Bayu: “Kalau tidak salah, saya pernah bertemu denganmu di dalam kegelapan. Siapakah kau?” Dijawablah bahwa ia adalah Batara Bayu. Kemudian Batara Bayu memberi nama kepada sang bayi, dengan nama Bratasena. Selanjutnya Bratasena diminta kembali ke Hastina menghadap kepada ayah dan ibunya, Prabu Pandu dan Dewi Kunti, sekaligus berkumpul dengan kedua saudaranya yaitu Puntadewa dan Premadi.

2. Bima membunuh Prabu Baka atau *Sena Bumbu*.

Bagian ini diawali dengan adegan Kerajaan Ekacakra; Prabu Baka dihadap oleh para punggawa kerajaan, memperbincangkan tentang upeti berupa manusia yang menjadi santapan Prabu Baka. Ia telah lama menunggu Demang Ijrapa yang pada saat itu mendapatkan jatah persembahan upeti kepadanya. Oleh karena yang ditunggu-tunggu tidak kunjung datang, Prabu Baka memerintahkan untuk menjemput paksa Demang Ijrapa di Desa Manahilan. Adegan ini diakhiri dengan *budhalan prajurit*.

Adegan berikutnya adalah di Kademangan Desa Manahilan; Demang Ijrapa berbincang-bincang dengan istri dan anaknya

yang bernama Nyai Ruminta dan Bambang Rawan. Mereka memperbincangkan tentang upeti berupa manusia yang harus diserahkan kepada Prabu Baka. Mereka saling berebut untuk menjadi mangsa Prabu Baka. Tidak lama kemudian datanglah prajurit Ekacakra, tetapi Demang Ijrapa sekeluarga berhasil melarikan diri.

Di tengah perjalanan, Demang Ijrapa sekeluarga bertemu dengan Dewi Kunti beserta kelima putranya, Pandawa. Demang Ijrapa meminta kepada Dewi Kunti untuk segera menyingkir dari wilayah Ekacakra karena dalam situasi bahaya. Namun Dewi Kunti tidak mengindahkan saran Demang Ijrapa. Ia justru menawarkan diri menjadi santapan Prabu Baka. Pada saat inilah Dewi Kunti memperkenalkan diri kepada Demang Ijrapa bahwa ia sesungguhnya adalah permaisuri almarhum Prabu Pandu, Raja Hastina. Adapun kelima putra yang menyertai itu adalah para Pandawa. Selanjutnya Dewi Kunti menceritakan sebab-musabab mereka pergi dari Kerajaan Hastina. Di sinilah kisah *lakon Balé Sigalagala* diceritakan oleh Dewi Kunti kepada Demang Ijrapa. Setelah itu, Dewi Kunti memerintahkan kepada Bratasena untuk membunuh Prabu Baka. Dalam hal ini Dewi Kunti mempunyai prinsip bahwa untuk dapat menuai kebaikan maka seseorang haruslah menanam kebaikan.

Setelah kematian Prabu Baka, datanglah Patih Nirbita dari Kerajaan Wirata, yang mengemban tugas Prabu Matswapati untuk mencari keberadaan Pandawa beserta Dewi Kunti. Oleh karena itu, setelah bertemu yang dicari, Bratasena diajak ke Wirata untuk menghadap kepada Prabu Matswapati.

3. Bima membuka lahan pemukiman atau *Babad Wanamarta*. Bagian ini diawali dengan adegan Kerajaan Wirata; Prabu Matswapati menerima kedatangan Bratasena yang diantar oleh Patih Nirbita. Prabu Matswapati bermaksud memberi hadiah kepada Pandawa berupa hutan belantara yang bernama Wanamarta, untuk dibuka dan dijadikan kota kerajaan. Hal ini dimaksudkan agar Pandawa tidak usah meminta kembali Kerajaan Hastina yang telah dikuasai oleh Duryudana bersaudara. Selain itu, juga dimaksudkan untuk menjaga kewibawaan Resi Wiyasa; jangan sampai cucu Resi Wiyasa berebut tahta Kerajaan Hastina. Inilah perbedaan *sanggit* saya jika dibandingkan dengan *sanggit-sanggit* dalang pada umum-

nya bahwa Bratasena disuruh membuka Wanamarta itu sebagai bentuk hukuman Prabu Matswapati kepada Bratasena yang telah berani membunuh Kencaka, Rupakenca, dan Rajamala; ketiganya merupakan adik ipar Matswapati yang sekaligus sebagai senapati Kerajaan Wirata.

Bratasena setelah manyanggupi kemudian berangkat menuju Wanamarta. Bratasena di tengah Wanamarta bertemu dengan Jim Yudistira bersaudara. Yudistira menyerahkan Kerajaan Indraprasta, Jim Suparta menyerahkan Kasatriyan Madukara, Jim Nakula menyerahkan Kasatriyan Bumi Rahtawu, dan Jim Sadewa menyerahkan Kasatriyan Sawojajar. Berbeda dengan keempat saudaranya, Jim Dandunwacana tidak mau menyerahkan Kasatriyan Jodipati begitu saja sebelum Bratasena mampu mengalahkannya. Maka terjadilah peperangan, yang akhirnya Dandunwacana kalah dan menyerahkan Kasatriyan Jodipati. *Sanggit* ini saya dasarkan pada adanya *cakepan sulukon Sendhon Rencasih* gaya Mangkunagaran yang berbunyi sebagai berikut:

*Mawantu witaning gita, ginupitèng kandhanira Risang,
Gandawastratmaja, nguni sabedhahing Jodhipati punggawa
samya hanungkul, branèstri wus kaboyongan, tan ana
suwalèng ndriya, sigra kondur, saha wadya samarga ramé
gumuruh, dalu kèndel, masanggrahan ngunggar, sukaning
pra wadya, O -- (ompak gendèr), rinilan sakarsanira, O --
(ompak gendèr), dènira ndon andrawina.*

Saya berpendapat bahwa jika ada *cakepan sulukannya*, pasti juga harus ada wujud *pakelirannya*. Oleh karena itu, Jim Dandunwacana tidak mau menyerahkan Kasatriyan Jodipati begitu saja tanpa melalui perjuangan Bratasena. Peperangan Bratasena dengan Jim Dandunwacana ini sekaligus untuk mengakhiri *lakon Bima Bangkit*.

Itu tadi salah satu gambaran *sanggit* untuk jenis *lakon banjaran*. Untuk *lakon-lakon* yang bersifat mandiri [istilah Sugeng Nugroho: *lakon* bentuk episode], saya tidak selalu mengawalinya dengan *jejer* sebuah kerajaan. Adegan pertama bisa berupa pertapaan, pedesaan (Jawa: *padhukuhan*), di tengah perjalanan, bahkan sebuah peperangan. Misalnya *lakon Udawa Waris*, biasanya diawali

dengan *jejer* Kerajaan Dwarawati; Prabu Kresna menerima kehadiran Baladewa yang mempersoalkan tindakan Udawa yang telah lama tidak menyerahkan upeti (Jawa: *glondhong pangareng-areng*) kepada Baladewa. Permasalahan ini menurut saya kurang jelas, kurang dapat dipahami oleh penonton mengapa Udawa harus menyerahkan upeti kepada Baladewa Raja Mandura, padahal Udawa adalah patih Kerajaan Dwarawati.

Dalam *lakon Udawa Waris*, saya menampilkan adegan-adegan yang berbeda dengan sajian para dalang pada umumnya. Oleh karena yang menjadi tokoh utama dalam *lakon* ini adalah Udawa, maka tokoh Udawa saya tampilkan sejak awal sampai dengan akhir *lakon*. Saya tidak menampilkan *jejer* Kerajaan Dwarawati sebagaimana *pakeliran* dalang pada umumnya. Saya mengawali dengan adegan Udawa di makam Demang Sagopa. Udawa galau karena sebagai patih Kerajaan Dwarawati tetapi berkedudukan di Widarakandang yang merupakan *kademangan* di bawah wilayah kekuasaan Kerajaan Mandura. Jika demikian keadaannya lalu bagaimana ia dapat memuliakan rakyat Widarakandang? Oleh karena itu muncul keinginan Udawa untuk menjadikan Widarakandang sebagai *kepatihan*. Pada saat Udawa sedang merenung, tiba-tiba Sagopi ibunya datang. Dalam dialog ini saya sisipi pemahaman tentang agama dan budaya. Sagopi mengingatkan kepada Udawa, bahwa Sagopa itu sudah mati sehingga tidak akan bisa memberikan restu apa pun. Bahkan jika salah bertindak, tindakan Udawa tersebut dapat dikatakan musyrik. Namun Udawa menjawab bahwa tindakannya itu tidaklah musyrik, karena permohonannya tetap kepada Tuhan Yang Mahakuasa; selain mendoakan almarhum Sagopa agar mendapatkan surga di sisi Tuhan, juga ingin memohon kepada Tuhan agar Widarakandang dapat memiliki posisi yang jelas. Akhirnya Sagopi menceritakan peristiwa masa lalu dalam bentuk *flash back*.

Di dalam *flash back* saya tampilkan kehidupan Basudewa dan Sagopa pada masa muda. Mereka berdua adalah saudara seperguruan. Pada saat itu Basudewa hendak dinikahkan dengan putri pilihan Prabu Kuntuboja ayahandanya, sementara itu ia terlanjur berhubungan intim dengan seorang abdi *juru tebah* sekaligus juru pijat yang bernama Sagopi, sehingga Sagopi hamil. Menghadapi permasalahan ini Basudewa menyerahkan Sagopi kepada Sagopa untuk dinikahi. Akan tetapi Sagopa menolak karena ia telah bersumpah *wadat*, yakni selama hidupnya tidak akan ber-

hubungan dengan wanita. Penolakan Sagopa membuat Basudewa marah, sehingga terjadilah perang. Basudewa menyerahkan sebilah keris bernama *Kyai Blabar* agar ditusukkan kepadanya. Dihadapkan pada dilema ini Sagopa mau tidak mau harus bersedia menikahi Sagopi, tetapi ia hanya sekedar mengayominya agar bayi yang dikandung berstatus memiliki ayah. Akhirnya Basudewa menyerahkan keris *Kyai Blabar* kepada Sagopa, serta menyerahkan Widarakandang sebagai *bumi perdikan*. Setelah *flash back*, Udawa membuat surat kepada Raja Dwarawati Prabu Kresna untuk memohon dukungan agar Widarakandang dapat dijadikan *kepatihan*.

Adegan berikutnya adalah Kerajaan Dwarawati; Prabu Kresna menerima kehadiran Prabu Baladewa. Baladewa memberi tahu kepada Kresna bahwa salah satu keris peninggalan Prabu Basudewa yang bernama *Kyai Blabar*—yang merupakan pasangan dari keris *Kyai Gandaludira*—hilang dari gedong pusaka Kerajaan Mandura. Ia juga memberi tahu bahwa beberapa bulan terakhir Udawa tidak pernah menyerahkan upeti ke Kerajaan Mandura, padahal Kademangan Widarakandang itu merupakan wilayah dari Kerajaan Mandura. Pertistiwa selanjutnya seperti *lakon Udawa Waris* pada umumnya.

Saya sebagai dalang yang banyak melaksanakan job pentas, tidak terlepas dari rasa capek. Akibat dari rasa capek itu, saya pernah berbuat kekeliruan di dalam *pakeliran*, yang dalam istilah *kethoprak* disebut dengan adegan *kobong*. Hal ini terjadi ketika saya menyajikan *lakon Kresna Gugah*. Di dalam *lakon Kresna Gugah*, pada bagian *pathet nem* telah saya sajikan Kresna bertapa tidur di Bale Makambang. Namun pada saat adegan Kerajaan Amarta di bagian *pathet sanga*, saya tanpa sadar menghadirkan tokoh Kresna di hadapan para Pandawa. Hal ini mestinya tidak harus terjadi, karena Kresna pada saat itu telah bertapa tidur di Bale Makambang. Nah, ketika *janturan* adegan Amarta habis, saya baru sadar bahwa kehadiran Kresna di adegan ini *kobong*. Oleh karena itu, pada saat *Gendhing Gambirsawit wudhar* kemudian dilanjutkan *ciblon*, saya merenung hingga beberapa saat, bahkan *Gendhing Gambirsawit* sampai mencapai delapan *gongan*. Saya berusaha mencari cara agar kesalahan tersebut tidak kelihatan. Oleh karena itu, pada saat dialog antara Kresna dan Pandawa saya *sanggit* bahwa Kresna yang hadir dalam adegan tersebut bukan Kresna tetapi Batara Wisnu. Ia ingin memberitahu kepada Pandawa bahwa saat ini dewa akan menurunkan *Kitab Jitapsara* yang merupakan *pepakem*

Baratayuda, dan *Bagawat-Gita* yang merupakan ajaran bagi kesatria yang akan melaksanakan dharma-nya. Oleh karena itu, Pandawa diminta untuk segera mencarinya. Setelah itu, Kresna pun menghilang. Sepeninggal Kresna, Semar memberitahu kepada Pandawa bahwa Kresna yang hadir ini tadi adalah jelmaan Batara Wisnu. Semar kemudian mengajak para Pandawa untuk segera menuju Bale Makambang, guna membangunkan Kresna. Digarisbawahi oleh Semar bahwa yang paling dominan untuk dapat membangunkan Kresna adalah Arjuna, karena Arjuna dan Kresna bagaikan daun sirih dari dua sisi (Jawa: *suruh lumah lan kurebê*), meski berbeda warna tetapi merupakan satu kesatuan; keduanya sama-sama titisan Batara Wisnu.

B. Konsep Sabet

Untuk dapat menghidupkan gerak wayang, menurut saya tidak sekedar terampil dan cekatan, tetapi berkaitan dengan *rasa*. Pertama-tama dalang harus menguasai *lakon* yang disajikan. Setelah itu, memahami tokoh yang berperan di dalam *lakon*. Misalnya dalam *lakon Déwaruci*, dalang harus mengetahui tokoh utama dan tokoh-tokoh peran pembantunya. Tokoh utama dalam *lakon* ini adalah Bima, sedangkan tokoh-tokoh peran pembantunya adalah Drona dan Anoman. Bima digambarkan sebagai tokoh yang bersemangat untuk meraih suatu cita-cita, yakni *kawruh sangkan-paraning dumadi*. Untuk dapat menghidupkan karakter Bima yang demikian itu perlu didukung oleh *solah* Drona yang menyemangati. Misalnya, ketika Bima menyampaikan maksud untuk meraih *kawruh sangkan-paraning dumadi*, pada saat *suluk Pathet Nem Jugag* disertai *solah* Drona yang mondar-mandir. Pada saat *sulukan* berakhir, Drona merangkul Bima sambil berkata: “Oh anakku nggèr ... Brataséna. Dak-wawas wus wanciné sira nggayuh ngèlmu kasampurnan. Ya mung ana tetembungan jer basuki mawa béya; kalakoning panjangka kudu mawa pangurbanan” (“Oh anakku ... Bratasena. Menurutku kini telah tiba saatnya kau mencari ilmu kesempurnaan hidup. Hanya saja ada pepatah bahwa keselamatan itu tidak terlepas dari biaya; terlaksananya cita-cita perlu pengorbanan”). Bratasena bertanya: “Tegesé kuwi piyé Bapa?” (“Maksudnya bagaimana?”). Drona menjawab: “Nah, kuwi ngéné ya Nggèr” (“Nah, maksudnya begini, ‘Nak’”), kemudian Drona *tanceb*. Setelah ini Drona baru meminta upeti (Jawa: *bebana*) kepada

Bratasena berupa *kayu gung susuhing angin dan banyu suci perwitasari*.

Sebaliknya *solah* Anoman yang mengendorkan cita-cita Bima, digambarkan dengan *solah* sebagai berikut. Pada saat Anoman menanyakan tentang maksud Bima yang berguru kepada Drona, Anoman dalam posisi dicabut, tangan belakang bertolak pinggang dan tangan depan digerakkan menyertai dialognya. Anoman berkata sambil berjalan ke kanan, sampai di sisi Bima kemudian membalik berjalan ke kiri: “*Brataséna, apa wus mbok pikir kanthi wening, mbok pétung kanthi genep kowé maguru Begawan Drona?*” (“Bratasena, apakah sudah kau pikirkan masak-masak, kau berguru kepada Begawan Drona?”). Anoman berhenti di hadapan Bima kemudian membalik dan menatap wajah Bima: “*Élinga Yayi, Begawan Drona kuwi guruning olah perang, prigeling olah curiga, lan titising njemparing, dudu guruning ngèlmu. Mula yèn kowé arep nggegulang ngèlmu marang Begawan Drona, tangèh bisané kelakon*” (Ingatlah ‘Dinda, Begawan Drona itu guru perang, guru dalam berlatih keterampilan memainkan senjata keris dan panah, bukan guru dalam hal kebatinan. Oleh karena itu jika kau ingin mendapatkan ilmu kebatinan dari Begawan Drona, niscaya tidak akan terlaksana”).

Dalam *lakon Déwaruci* tersebut, selain diperlukan tokoh peran pembantu, juga perlu dihadirkan tokoh peran ‘hura-hura’, dalam hal ini adalah Rukmuka dan Rukmakala. Melalui kedua tokoh ini dalang dapat memamerkan keterampilan *sabetnya*, termasuk *solah* yang akrobatik. Dengan demikian, dalam satu *lakon* dapat dihadirkan *sabet* secara lengkap. Yang terpenting menurut saya, pada saat tokoh wayang berdialog, tidak cukup *tanceb*, tetapi dalam keadaan tertentu dapat disertai *solah*: mondar-mandir, menoleh, menunjuk, dan sebagainya.

Untuk menghidupkan suasana hati tokoh, menurut saya tidak harus terungkap melalui dialog, tetapi dapat diwakili melalui *solah* tokoh wayang. Misalnya untuk menggambarkan kemarahan Duryudana dalam *jejer* Kerajaan Hastina, Duryudana tampil dari kanan bersamaan dengan Drona tampil dari kiri. Ketika Drona menatap wajah Duryudana, Duryudana langsung membalik membelakangi, diam sejenak, kemudian *dientas* ke kanan. Setelah itu Sangkuni tampil dari kiri, *tanceb* di samping Drona sambil berkata: “*Kakang Drona, sampéyan wong tuwa krasa napa mboten?*” (“Kakang Drona, kau sebagai orang tua dapat merasakan sesuatu

ataukah tidak?”). Perkataan Sangkuni tersebut dimaksudkan untuk menebalkan kesan bahwa Duryudana marah. *Sabet* yang demikian itu meskipun tidak disertai dialog atau monolog Duryudana, tetapi sudah dapat memberikan gambaran kepada penonton bahwa Duryudana saat itu sedang marah. Namun, untuk membangun suasana tersebut perlu juga didukung dengan *gendhing* yang sesuai dengan suasana adegan.

*Banyol*an tokoh pun menurut saya tidak harus diungkapkan melalui dialog, tetapi dapat diwakili dengan *solah* tokoh wayang. Misalnya untuk menggambarkan rasa asmara Kencaka kepada Salindri diungkapkan melalui *solah* sebagai berikut. Kencaka tampil berpapasan dengan Salindri, Salindri menyembah, Kencaka memandangnya dengan perasaan tertegun, kemudian membalik membelakangi. Selanjutnya Kencaka mengambil cermin dari saku untuk bercermin, kemudian menyisir rambutnya. Setelah itu membalik menghadap Salindri lalu *tanceb*. Meskipun adegan ini tidak disertai dialog, tetapi melalui *solah* Kencaka dapat dipahami bahwa Kencaka saat itu sedang gandrung kepada Salindri dan menjadi salah tingkah. Kesalahtingkah Kencaka yang diungkapkan melalui *sabet* ini dapat mengundang tawa penonton.

Di dalam *sanggit sabet* saya pernah menyajikan *sabet* yang tidak pernah disajikan oleh dalang lain, yakni *abur-aburan* Baladewa (Baladewa terbang). Tokoh Baladewa di mata para dalang dan penonton wayang tidak dapat terbang, tetapi di tangan saya Baladewa dapat terbang sebagaimana halnya Gathutkaca, Kresna, dan Arjuna. Hal ini bukan tanpa alasan. Sebab, tokoh Baladewa pernah mendapatkan *Aji Garudha Nglayang* dari Batara Brama, ketika Baladewa—yang pada saat itu masih muda dan bernama Kakrasana—bertapa di Hargasonya. Kakrasana di Hargasonya tidak hanya mendapatkan *Senjata Nenggala*, tetapi juga *Aji Garudha Nglayang* dan *Aji Banthèng Wulung*. *Aji Garudha Nglayang* ini jika dimanterai maka pemiliknya dapat terbang ke angkasa, sedangkan *Aji Banthèng Wulung* jika dimanterai maka pemiliknya dapat melompat seperti binatang banteng.

C. Konsep *Catur*

Di bidang *catur*, saya cenderung menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh penonton. Hal ini bukan berarti saya tidak memahami bahasa pedalangan, melainkan karena penonton saya

itu masyarakat umum, tidak terbatas pada pengamat seni atau sastrawan. Dalam dialog, saya tidak selalu menampilkan *bagé-binagé*, tetapi langsung pada pokok permasalahan di dalam adegan tersebut. Bahkan jika perlu saya sisipi bahasa-bahasa politik yang sesuai dengan situasi dan kondisi pada saatnya. Misalnya pada saat adegan Wirata, Matswapati memberi tahu kepada Seta sebagai berikut.

MASTWA: *Nadyan ta sira iku putraning ratu, apa kudu mesthi jumeneng dadi ratu? Yèn kowé kepéngin jumeneng ratu, tarinen dhisik kawulamu mbok-ratoni gelem apa ora. Aja-aja gelemé nyengkuyung awakmu mung amarga mbok-byuki reruba, mbok-wènèhi brana arta. Sebab wong jumeneng ratu kuwi dudu ratuning kulawarga ning ratuning bangsa. Semono uga yèn kowé dadi dutaning kawula, tindakna minangka dutaning bangsa, aja mung dadi dutaning golongan. Minangka dutaning bangsa netepana tembung: lathi lan pakarti nyawiji, ucap lan batiné padha. Yen iya ... ya iya, yen ora ... ya ora.*

(Meskipun kau itu anak raja, apakah kelak harus menjadi raja? Jika kau ingin menjadi raja, tanyakan terlebih dahulu kepada rakyatmu; bersedialah kau pimpin. Jangan-jangan dukungannya itu hanya karena kau beri imbalan harta benda. Sebab menjadi raja itu bukan hanya sebagai pemimpin keluarga, tetapi adalah pemimpin bangsa. Demikian juga jika kau menjadi wakil rakyat, laksanakan tugasmu sebagai wakil bangsa, jangan hanya mewakili golongan. Sebagai wakil bangsa kau harus dapat memegang teguh ungkapan: kata dan tindakan menjadi satu kesatuan. Jika kau mengatakan ‘iya’ maka laksanakan, tetapi jika kau mengatakan ‘tidak’ maka janganlah kau ingkari.)

Dialog tersebut bersifat kritik tetapi tidak vulgar, melainkan *medhang miring*. Pembicaraan Matswapati tersebut tidak mengena langsung pada sasaran yang dituju, tetapi yang sasaran yang dituju dapat merasakan sebuah kritik. Dialog kritik tersebut selalu saya

sisipkan pada adegan-adegan baku, tidak sekedar pada adegan Limbuk–Cangik atau *gara-gara*. Menurut saya, untuk adegan Limbuk–Cangik atau *gara-gara* itu lebih mudah disisipi kritik karena tidak terikat oleh karakteristik tokoh. Selain itu juga dialognya bersifat interaktif dengan penonton. Berbeda dengan adegan baku, kritik yang disampaikan tidak akan menggurui kepada penonton, karena yang berbicara itu tokoh satu dengan tokoh yang lain; bukan dalang dengan penontonnya.

Dalam dialog wejangan, saya menghindari wejangan yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh penonton wayang sekarang pada umumnya. Misalnya wejangan tentang “asal dan tujuan hidup” (Jawa: *sangkan-paraning dumadi*) yang disampaikan oleh Dewaruci kepada Bratasena, saya sampaikan secara nalar, sebagai berikut.

BRATASÉNA: *Pukulun, gesang menika saking sinten, gesang menika badhé menapa, pungkasaning gesang menika kadospundi?*

DÉWARUCI: *Urip kuwi peparingé Gusti Kang Mahaurip, lantarané bapa karo biyung kowé lahir ènèng ngalam ndonya. Lha kok ndadak urip kuwi ngapa ta? Urip kuwi diutus. Sing ngutus sapa? Ya Gusti Kang Mahaurip. Kon ngapa? Kon nindakké kuwajibaning urip manut klawan kodraté nalika urip. Yèn kowé dadi ratu, kudu bisa nentremké nagara lan kawula. Yèn dadi brahmana ya mejanga ngèlmu sing piguna, lan sapituruté. Nindakaké kuwajibaning urip kuwi sawijining pangibadah. Lha pungkasané urip kepriyé? Ya bali marang ngarsané Kang Mahaurip. Ibaraté macan mati ninggal walulang, gajah mati ninggal gadhing, manungsa mati ninggala bebudèn kang becik kang murakabi marang bebrayan. Nadyan wongé wis mati, nanging darmané isih ditindakké anèng bebrayan. Bratasena, mengkono mau lagi gampang diucapaké nanging angèl anggoné nglakoni.*

BRATASÉNA: *Lha sababipun menapa?*

DÉWARUCI: *Sabab manungsa iku isih kadunungan napsu papat. Yèn kowé kepéngin ngerti, manjinga nèng jroning jiwaku.*

(BRATASENA: *Pukulun*, hidup itu dari siapa, hidup itu akan berbuat apa, akhirnya hidup itu bagaimana?)

DEWARUCI: Hidup itu pemberian dari Tuhan Yang Maha Esa, engkau lahir di dunia dengan perantara ayah dan ibumu. Mengapa harus hidup? Hidup itu diutus. Siapa yang mengutus? Yang mengutus adalah Tuhan Yang Maha Esa. Untuk apa? Agar melaksanakan kewajiban hidup sesuai dengan kemampuannya ketika hidup. Jika engkau menjadi raja, kau harus mampu menteramkan negara beserta rakyatmu. Jika menjadi brahmana ajarkanlah ilmu yang bermanfaat, dan sebagainya. Melaksanakan kewajiban hidup itu merupakan salah satu bentuk ibadah. Selanjutnya, bagaimana akhir dari hidup? Yakni kembali ke hadirat Yang Maha Esa. Ibaratnya harimau mati meninggalkan kulit, gajah mati meninggalkan gading, manusia mati tinggalkanlah budi pekerti yang baik yang bermanfaat bagi sesama. Meskipun orangnya telah mati, tetapi kebajikannya masih dikenang di tengah masyarakat.

Bratasena, demikian tadi baru mudah diucapkan tetapi sulit dilaksanakan.

BRATASENA: Mengapa demikian?

DEWARUCI: Sebab manusia masih diliputi oleh empat nafsu. Jika engkau ingin tahu, merasuklah ke dalam diriku.)

Bratasena merasuk ke dalam tubuh Dewaruci. Hal ini dapat diibaratkan *warangka manjing curiga*; artinya, dunia lahiriah memasuki dunia batin. Apa yang disampaikan oleh Dewaruci tersebut tidak akan dipahami oleh Bratasena jika Bratasena tidak memasuki dunia batinnya, karena apa yang disampaikan itu merupakan alam *rasa pangrasa kang tan kasat ing netra*, alam yang tidak tampak secara lahiriyah.

DÉWARUCI: *Brataséna, kowé nyumurupi apa?*

BRATASÉNA: *Kula sumerep cahya cemeng, abrit, jenar, lan pethak.*

DÉWARUCI: *Lha ya kuwi kang sinebut napsu papat mau. Kang ireng cahya luwamah; menungsa nduwèni karep mangan, ngombé, lan turu. Kang abang sinebut amarah, kang njalari manungsa watak brangasan, nepsu, lan kamurkan. Kang kuning sinebut supiyah, kang darbé watak irèn, mèrèn, lan mélik. Déné kang putih aran mutmainah, kang darbé watak suci dhemen tetulung. Mula kalamangsané cahya putih kuwi disengiti karo cahya telu: sing kuning, abang, lan ireng. Mula prayogané aja nganti ngumbar marang salah sawijining napsu. Kudu bisa milah lan milih, kapan gunané cahya siji lan sijiné. Sebab manut napsu kuwi ora becik, ora manut napsu menungsa ora sampurna. Mula prayoga napsu iku di-kendhalèni. Uripé sing kudu ngendhalèni napsu.*

(DEWARUCI: Bratasena, apa yang kau lihat?

BRATASENA: Saya melihat cahaya hitam, merah, kuning, dan putih.

DEWARUCI: Itulah yang disebut empat nafsu tadi. Cahaya yang berwarna hitam disebut *lawamah*, yang menyebabkan manusia mempunyai hasrat makan, minum, dan tidur. Yang berwarna merah disebut *amarah*, yang menyebabkan manusia bersifat pemaarah dan tamak. Yang berwarna kuning disebut *sufiyah*, yang mempunyai sifat iri hati, cemburu, dan ingin memiliki kepunyaan orang lain. Adapun yang berwarna putih disebut *mutmainah*, mempunyai sifat suci dan suka menolong. Oleh karena itu adakalanya cahaya yang berwarna putih itu tidak disukai oleh ketiga cahaya yang lain: kuning, merah, dan hitam. Sebaiknya kau jangan membiarkan salah satu nafsu. Harus dapat memilah dan memilih, kapan nafsu satu dan nafsu yang lain itu digunakan. Sebab terlalu menuruti nafsu itu tidak baik, tetapi jika tidak memiliki nafsu manusia hidup tidak akan sempurna. Oleh karena itu sebaiknya manusia dapat mengendalikan nafsu. Hidupnyalah yang harus mengendalikan nafsu.)

Bratasena keluar dari tubuh Dewaruci, kemudian Dewaruci bergantian merasuk ke dalam tubuh Bratasena. Hal ini dapat diibaratkan *curiga manjing warangka*; artinya, dunia batin memasuki dunia lahiriah. Dengan bentuk wejangan seperti itu diharapkan penonton dapat dengan mudah memahami arti atau makna hidup.

Dalam penyajian *ginem*, saya sering menyajikan dialog yang terkesan tidak sambung, tetapi sesungguhnya justru memberikan pemahaman kepada penonton bahwa *ginem* yang diungkapkan itu menunjukkan kondisi batin tokoh yang bersangkutan. Misalnya dalam lakon *Bimasuci*, pada *jejer* Kerajaan Hastina, Prabu Duryudana menerima kedatangan Pendeta Drona sambil berkata: “*Sinuhun, menapa ingkang dados dosa kalepatan kula? Katimbang kula sinanjata liring, manawi kula nandhang kalepatan, sumangga kula aturi matrapi pidana ingkang cundhuk kaliyan kalepatan kula*” (“Tuan, apa dosa dan salah saya? Daripada kau sendir, jika saya bersalah silakan diberi hukuman yang setimpal dengan kesalahan saya”). Tiba-tiba Sangkuni datang, kemudian Duryudana berkata: “*Paman Sengkuni, aja cedhak kebo gupak, mundhak ketularan letuh kang njejemberi*” (Paman Sengkuni, jangan mendekati pada kerbau yang berkubang, nanti kau akan terkena kotoran”). Dialog Duryudana ini meskipun tidak sambung dengan dialog Drona, tetapi dapat menunjukkan kepada penonton bahwa Duryudana saat ini sedang marah kepada Drona. Kemarahan itu diungkapkan kepada Sengkuni.

D. Konsep Gending

Garap gending, menurut saya tidak harus berupa susunan baru. Bukan berarti gending baru itu tidak baik, tetapi menurut saya gending-gending yang sudah ada sangat cukup untuk mewakili berbagai macam suasana adegan yang dikehendaki oleh dalang. Tinggal bagaimana ki dalang dapat memilih dan menggarapnya. Misalnya *jejer* Kerajaan Hastina tidak harus selalu diiringi dengan *Ketawang Gendhing Kabor*. Dalam suasana tertentu, misalnya kemarahan Duryudana mengetahui ulah Begawan Bimasuci yang bermukim di Hargakelasa dalam lakon *Bimasuci*, saya gunakan gending *Ladrang Sekarlesah* (bentuk *inggah* dari *Ketawang Gendhing Kabor*) *garap soran*, kemudian dilanjutkan *Ladrang Kembangpépe*. *Ladrang Sekarlesah garap soran* digunakan untuk menjelang tampilnya Duryudana. Pada saat Duryudana dan Drona tampil

berpapasan, *gendhing sirep* kemudian menjadi *Ladrang Kembang-pépé irama dadi*.

Pada kasus lain, untuk mengiringi adegan *sabrang denawa enom gandrung* (raja raksasa muda sedang mabuk asmara), digunakan *Gendhing Majemuk, laras sléndro pathet nem*. Mengingat dalam satu gongan *Gendhing Majemuk* terdapat lima *kenongan*, sehingga durasi penyajiannya terlalu lama (Jawa: *nglangut*), sehingga gending ini saya *garap* berbeda dengan *garap* tradisi pedalangan. Setelah *buka gendèr* langsung masuk *inggah* dengan *garap lancaran*. *Garapan* ini saya gunakan untuk mengiringi *kiprah* raja raksasa yang sedang *gandrung*. *Kiprahan* ini saya maksudkan untuk mendukung narasi *janturan*—yang diucapkan kemudian—yang menyatakan bahwa sang raja sedang *gandrung*. Setelah *denawa raton tanceb*, gending *sirep*, kemudian ditimpali narasi *janturan*. Bersamaan dengan penyajian *janturan*, tokoh-tokoh yang menghadap kepada raja ditampilkan. Untuk mengawali *janturan denawa gandrung* ini menurut saya tidak harus berupa pelukisan sebuah kerajaan, tetapi dapat langsung melukiskan kondisi batin tokoh yang bersangkutan. Misalnya: “*Yayah ketaman kunjana papa* [disajikan dengan suara lantang], *lah menika ta warnanipun naréndra Jongbiraji Prabu Baranjana . . .*” (“Bagaikan terserang sakit asmara, inilah Raja Jongbiraji Prabu Baranjana . . .”).

Untuk dapat menyajikan *garap* gending seperti itu, dalang harus betul-betul memahami gending dengan berbagai *garapnya*. Tanpa pemahaman terhadap *garap* gending, niscaya dalang tidak mungkin dapat menyajikan *garapan* seperti itu. Meskipun dalang tahu gending tetapi jika tidak memahami dan mampu menggarapnya maka tidak akan dapat mewujudkan *garapan* gending yang sesuai dengan kebutuhan adegan atau suasana batin tokoh yang ditampilkan. Oleh karena itu, menurut saya, seorang dalang harus mampu menabuh *ricikan* gamelan dan menggarap gending, karena sesungguhnya gending-gending tradisi itu dapat digarap berbagai macam sesuai dengan kebutuhan *pakeliran*.

E. Konsep *Sulukan*

Sulukan menurut saya adalah narasi atau pelukisan sesuatu yang disajikan dengan lagu. Jika penyajiannya tanpa dilagukan maka menjadi *janturan* atau *pocapan*. Mengapa demikian? Karena *cakepan sulukan* itu berisi pelukisan sesuatu, misalnya tentang

suasana alam, suasana peperangan, suasana batin tokoh, dan sebagainya. Oleh karena itu saya sering melakukan perubahan *sulukan*, baik yang berkaitan dengan *cakepan* atau bahkan berkaitan lagu dan sekaligus *cakepannya*. *Sulukan* yang berubah *cakepannya*, misalnya *Sendhon Kloloran* untuk mengiringi pertemuan Kresna dengan Jembawati, sebagai berikut.

3 3 5 6.5653, i i i i i2 i.6
 Ma-nis ga- pyak, a-nge-n-di-ka a - rum,
 2 2 3.21 612
 Kang ka- du - lu,
 3 3 5 6 5 3 365321 623.5321, 2.1612
 De-deg len-cir leng-kung- leng - kung, O---
 3 3 353 21, 2 12 6 53 1 1 123 2.16
 A- le- lé - wa, pan-tes tan-sah kar-ya wu - yung,
 3 23 2 12, 3 3 5 6 353 2.1, 2.16.53
 È-sem-é ngu- ji-wat me-ma-lat kung, O---

Adapun *sulukan* yang berubah lagu sekaligus *cakepannya*, misalnya untuk menggantikan *Sendhon Kloloran* pada pertemuan Duryudana dengan Banuwati. Dalam hal ini saya mengambil dari lagu *Macapat Mijil*, sebagai berikut.

3 6 i i, i i i 2. 3 3
 Ku-ning-ku-ning cah-ya-né wong ku-ning
 i 6 i i i2 i.6
 Ma-lé- la man-co- rong
 3 6 i i.2., 6 3 5 6 353 2.1
 Gan-dhes lu- wes kè-wes sa- so- lah- é
 2 1 6 3, 3 6 i i i i
 Wi-ra-ga-né tan-sah mi-la-ngon- i
 i i2 6 6 616 5.3
 È- sem-é mrak a - ti

1 1 1 1 1232 1.6
 Tan-sah kar-ya wu - yung.

Menurut saya, *sulukan* itu tidak hanya berfungsi sebagai *sulukan*, tetapi juga dapat disajikan untuk menggantikan gending. Misalnya untuk *jejer* Kahyangan, Batara Guru sedang gundah karena memikirkan huru-hara yang menimpa kahyangan. Dalam adegan ini saya tidak menggunakan *Ketawang Gendhing Kawit*, tetapi mulai *bedhol kayon* sampai dengan penampilan Batara Guru saya gunakan *sulukan Sendhon Kuwung-kuwung*, laras *sléndro pathet manyura*. Lagu *sulukan* ini saya ambil dari *Suluk Plencung* gaya Yogyakarta, tetapi *cakepannya* saya susun sendiri, sebagai berikut.

3 3 356 56.53
 Ku-wung- ku - wung

3 5. 6 6 6 6 i 2.16 565 3.2
 ha-nge-ngu-wung pra-da-né ne - lah - i

6 i 2 2 2i 123 6 5.653
 Cah-ya lin-tang ha- ngreng-ga- ni

3 6 i i 123 2i6
 Sa-mi-ra-na min- tir

3 3 3.2 33.32i6
 a-rum- a - rum,

6. 1 2. 3 3. 2 1.2
 lu-mrang ga-dhung me- la-thi.

Untuk menambah suasana *wingit* dalam adegan ini, maka setelah *Sendhon Kuwung-kuwung* saya lanjutkan *Ayak-ayak Gadhungmelathi*, yang digarap dalam nuansa *pathet manyura*.

Disebabkan *sulukan* berfungsi untuk mendukung suasana *pakeliran*, maka saya tidak hanya menggunakan *sulukan* gaya Surakarta yang dipakemkan oleh PADHASUKA (*Pasinaon Dhalang Surakarta*) dan PDMN (*Pasinaon Dhalang ing Mangkunagaran*), tetapi juga *sulukan* gaya pedalangan yang lain, misalnya gaya Yogyakarta, Banyumasan, Jawatimuran, dan gaya lama (Jawa: *sulukan lawas*). Salah satu contoh berikut ini adalah *sulukan* yang digunakan

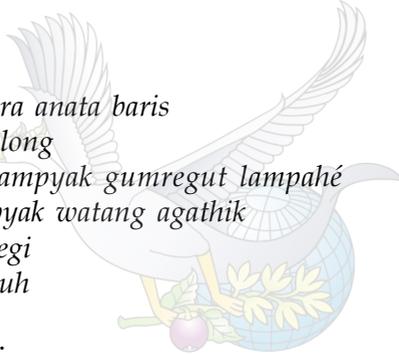
untuk menggantikan *Ada-ada Astakuswala*. Dalam hal ini saya menggunakan *Astakuswala Asmarandana gagrag Mataraman* dilanjutkan *Ada-ada Mijil* dengan *cakepan* susunan saya sendiri, disambung *Lancaran Wrahatbala*.

Ada-ada Astakuswala Asmarandana:

*Gandhang-gandhang janjam kuning
Sarenteg asmarandana
Bungah-bungah yèn binopong
Ulaté sada mbelalak
Wajanya èsmu mancal
Èsemé lir napas madu
Wong ireng sinangga rukma.*

Ada-ada Mijil:

*Sang patih sigra anata baris
Nyawiji gumolong
Dhampyak-dhampyak gumregut lampahé
Binarung krapyak watang agathik
Gumelar ngèbegi
Suraké gumuruh*



Ompak-ompakan:

3635 3632 3635 3632
2 2 6 2 3 3
Gu-me-lar ngè-beg-i
36 5 2 1 3 2
Su-rak-é gu-mu-ruh.

Lancaran Wrahatbala, dengan *gérongan* secara bersama-sama antara *swarawati* dan *wiraswara* sebagai berikut.

*Sang patih sigra anata baris
Nyawiji gumolong
Dhampyak-dhampyak gumregut lampahé
Binarang krapyak watang agathik*

*Gumelar ngèbegi
Suraké gumuruh.*

Salah satu *sulukan* gaya lama yang sering saya sajikan dalam *pakeliran* adalah *Pathet Sanga Wantah*, dengan *cakepan* susunan saya sendiri, sebagai berikut.

2 2 2 2 2 2 2 2
Wan-ci-né wus ma-dya ra-tri
 5 5 5 5, 6 165 353 2.1
Hyang Can-dra pur- na- ma - si - dhi
 3 3 3 3 35 1.235 565 32, 6...
Lin-tang a- ra- ras ku - me- nyar, O---
 i i i i 16 12 61 65, 2.161
A-ngreng-ga-ni ngan-ta - rik- sa, O---
 6 6 6 6 6 i 2 6165 23216, 2.1212
Si-lir-si-lir kang sa-mi- ra - na, O---
 5 5 5 5, 6 165 353 21
Mbre-nge-ngeng si kom-bang i - ku
 5 1 2 2 3 5656 232 16, 3.52. 61.65
An-tuk se-ja- ti- ning ma - du, O---, O---

IV. SENI PEDALANGAN MASA DEPAN

Setiap zaman memiliki napas budaya masing-masing, sehingga zaman kemerdekaan berbeda dengan zaman penjajahan, Orde Baru berbeda dengan zaman Orde Lama, zaman Reformasi berbeda dengan zaman Orde Baru, demikian seterusnya. Begitu juga kehidupan seni pedalangan saat ini berbeda dengan kehidupan seni pedalangan pada masa lampau, dan tentu akan berbeda pula dengan kehidupan seni pedalangan pada masa depan. Kita memang sulit memprediksi seperti apa kehidupan seni pedalangan pada masa depan. Akan tetapi menurut saya, sangat tidak mungkin dapat kembali 'menggembirakan' seperti pada masa lampau, yang diminati oleh segala umur dan semua lapisan masyarakat, karena kondisi masyarakat dan situasi budayanya telah berbeda.

Generasi muda sekarang telah mulai jauh pemahamannya terhadap bahasa Jawa yang menjadi bahasa pokok *pakeliran* purwa. Selain itu, mereka sudah tidak memahami tokoh-tokoh pewayangan, lebih-lebih *lakon-lakon* wayang. Oleh karena itu untuk mendekatkan kembali masyarakat kepada dunia pewayangan, berbagai kiat dilakukan oleh para dalang; dari kiat yang mengarah pada teknik-teknik *unsur garap* yang dapat menambah kualitas sajian *pakeliran* sampai dengan kiat-kiat yang bersifat sensasional.

Dalang memang memiliki kebebasan yang seluas-luasnya, tetapi harus diingat bahwa pertunjukan wayang itu untuk kepentingan manusia hidup seutuhnya. Artinya, bahwa pertunjukan wayang sesungguhnya adalah *garapan jiwa* dan *garapan rasa*, sehingga mestinya apa yang disajikan di dalam *pakeliran* harus dapat menyentuh jiwa dan dapat dirasakan oleh para penikmatnya, tidak sekedar tontonan yang bersifat lahiriah.

Dalang di dalam menyajikan *pakeliran* harus mampu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi tempat, waktu, serta perkembangan kebudayaan. Sebagai ilustrasi, bahwa bentuk pedalangan saya dapat 'laku' di tengah masyarakat sekarang karena saya menggunakan konsep drama Barat sebagaimana yang dilontarkan oleh Gendhon Humardani yang disebut konsep '*pakeliran padat*'. Tanpa bermaksud menyombongkan diri, bahwa saya adalah satu-satunya dalang non-akademis yang memahami dan mau menggarap *pakeliran* bentuk semalam dengan konsep '*pakeliran padat*'. Oleh karena itu dalam *pakeliran* saya tidak sekedar membeber peristiwa *lakon*, tetapi saya berupaya semaksimal mungkin untuk bisa menggarap tokoh-tokohnya dalam setiap adegan. Peristiwa yang terjadi dalam sebuah adegan selalu saya kaitkan dengan peristiwa yang terjadi sebelum dan/atau sesudahnya, sehingga tidak sekedar berupa pengklipingan *lakon*.

Untuk menghadapi masa depan pewayangan, dalang wajib memiliki intelektualitas dalam arti yang luas, antara lain meliputi kecerdasan pikiran, kecerdasan moral, kecerdasan rasa, sensitivitas humanistis yang tinggi, dan keterbukaan. Artinya, terbuka menerima konsep-konsep baru dan terbuka menerima kritik dari berbagai pihak. Menurut saya, kritik bukanlah cemoohan, ejekan, ataupun hujatan bagi seniman dan karya seninya, melainkan justru merupakan media 'pencerah' bagi seniman. Dengan adanya kritik, seniman akan mengetahui sisi-sisi kekurangannya sehingga akan berupaya meningkatkan kualitas karya seninya.

Pada sisi lain, diperlukan 'insan pilihan' yang peduli, mau, dan mampu mendampingi serta memotivasi sang dalang. Tentu saja insan tersebut juga harus memahami karakteristik wayang sekaligus karakter dalangnya; dan yang terpenting adalah bahwa ia tidak berhasrat menjadi dalang, tetapi dengan sukacita bertindak sebagai 'promotor' dalang. [ms]





BAGIAN II
BIMA BANGKIT:
SANGGIT DAN GARAP PAKELIRAN
MANTEB SOEDHARSONO

Oleh
Sugeng Nugroho



**BIMA BANGKIT:
SANGGIT DAN GARAP PAKELIRAN
MANTEB SOEDHARSONO**

Sugeng Nugroho

I. PENGANTAR

Lakon wayang kulit purwa pada umumnya disajikan per episode. Misalnya *lakon Bima Bungkus*, menceritakan tentang kelahiran Bima yang berwujud bungkus, kemudian oleh Pandhu, ayahnya, dibuang ke Hutan Tikbrasara. Selama bertahun-tahun bungkus hidup di tengah hutan dan tak kunjung dapat melepaskan sang bayi dari dalamnya. Akhirnya sang bayi dapat dikeluarkan dari bungkusnya oleh Gajahsena. Oleh karena merasa terusik, sang bayi yang telah tumbuh besar itu membunuh Gajahsena. Atas petunjuk dewata, Gajahsena kemudian merasuk ke tubuh sang bayi. Oleh karena itu Resi Narada memberinya nama kepada sang bayi: Bima atau Bratasena. Contoh lain adalah *lakon Déwaruci*. *Lakon* ini menceritakan tentang upaya Bima untuk mendapatkan ilmu kesempurnaan hidup. Oleh Drona gurunya, ia disuruh mencari persyaratan berupa *kayu gung susuhing angin* ke Gunung Reksamuka dan *banyu suci perwitasari* ke Samudera Minangkalku. Di Gunung Reksamuka ia dianugerahi cincin *druhéndra maniking warih* oleh Batara Indra dan Batara Bayu yang sebelumnya berwujud dua raksasa. Di Samudera Minangkalku, Bima setelah mengalahkan seekor naga kemudian bertemu dengan Dewaruci dan mendapatkan wejangan ilmu kesempurnaan hidup.

Berbeda dengan *lakon* wayang kulit purwa pada umumnya, *lakon Bima Bangkit* karya Manteb Soedharsono—yang disajikan di Pendapa Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada tanggal 16

Januari 2011¹ – yang dijadikan topik kajian ini, terbentuk dari tiga episode dalam satu kesatuan pentas: *Bima Bungkus*, *Séna Bumbu*, dan *Babad Wanamarta*. *Lakon* wayang yang berupa sekumpulan episode dalam satu kesatuan pentas disebut *lakon banjaran*. Berkaitan dengan *lakon banjaran*, Sugeng Nugroho membaginya menjadi tiga jenis: *banjaran wantah*, *banjaran jugag*, dan *banjaran kalajaya*. *Banjaran wantah* menceritakan peristiwa kehidupan satu tokoh dari lahir sampai dengan kematiannya. *Banjaran jugag* menceritakan peristiwa kehidupan satu tokoh dari lahir sampai dengan masa dewasanya, atau dari masa dewasa sampai dengan kematiannya. Adapun *banjaran kalajaya* menceritakan peristiwa kehidupan satu tokoh pada masa-masa kejayaannya saja (Nugroho, 2012:24–28). Berdasarkan pengelompokan tersebut, *lakon Bima Bangkit* karya Manteb Soedharsono ini termasuk dalam kategori *banjaran jugag*.

Lakon wayang kulit purwa dalam bentuk *banjaran* pertama kali diciptakan oleh Nartasabda pada tahun 1977, dengan judul *Banjaran Bisma*, yang menceritakan peristiwa kehidupan Bisma sejak lahir sampai dengan kematiannya dalam *Baratayuda* oleh Srikandi. Bermula dari *Banjaran Bisma*, kemudian Nartasabda menciptakan *lakon-lakon banjaran* untuk tokoh-tokoh yang lain, yakni *Banjaran Karna* (1978), *Banjaran Arjuna* (1980), *Banjaran Drona* (1981), *Banjaran Bima* (1981), dan *Banjaran Gathutkaca* (1981).

Manteb Soedharsono sebagai salah satu murid Nartasabda (1978–1982) sedikit banyak mendapat pengaruh gaya *pakelirannya*, terutama dalam hal *sanggit lakon*. Seperti halnya Nartasabda, Manteb Soedharsono pun banyak menciptakan *lakon* bentuk *banjaran*, antara lain: *Banjaran Karna* (1989), *Banjaran Gathutkaca* atau *Prawira Kusuma Nagara* (1990), *Banjaran Bisma* (1991), *Banjaran Durgandini* (1997), *Banjaran Gathutkaca* (2003), *Bima Bangkit* (2007), *Banjaran Gandamana* (2009), *Banjaran Drupadi* atau *Sejatiné Drupadi* (2009), dan *Banjaran Abiyasa* atau *Abiyasa Dhalang Sejati* (2010). Dari sejumlah *lakon banjaran* karya Manteb Soedharsono, *lakon Bima Bangkit* merupakan *lakon* bentuk *banjaran* yang paling sering dipentaskan dalam berbagai kesempatan.

¹ Pergelaran wayang kulit purwa ini terselenggara atas kerja sama ISI Surakarta dengan Yayasan Kertagama pimpinan Harmoko, mantan Menteri Penerangan pada era Orde Baru. Sebelum ini, pada tahun 2010 *lakon Bima Bangkit* pernah disajikan oleh Ki Manteb Soedharsono di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta, dalam rangka Hari Ulang Tahun BKKBN.

Lakon di dalam pertunjukan wayang kulit purwa mempunyai kedudukan yang sangat pokok untuk membangun keutuhan sebuah pertunjukan yang disebut *pakeliran*. Berpangkal dari *lakon*, *garap* unsur-unsur pertunjukan wayang kulit purwa (meliputi: *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan*) terbentuk. *Catur* atau wacana pedalangan, *sabet* atau gerak wayang, *gending* atau musik pendukung *pakeliran*, dan *sulukan* atau nyanyian dalang untuk membangun suasana *pakeliran*, hanya dapat tersajikan berdasarkan repertoar *lakon* dan *sanggit* sang dalang. Artinya, masing-masing unsur *garap* pertunjukan wayang kulit tersebut tidak dapat tampil secara mandiri tanpa berpijak pada repertoar *lakon* dan *sanggit* dalang. Masing-masing unsur *garap* tersebut saling mendukung, saling mengisi, dan saling melengkapi dalam rangka membentuk sebuah pertunjukan wayang yang disebut *pakeliran*. Dengan meminjam istilah Kernodle (1967:339, 344-366), *sanggit lakon* dapat disebut 'struktur' pertunjukan wayang kulit, sedangkan *garap* unsur-unsur *pakeliran* dapat disebut 'tekstur' pertunjukan wayang kulit. 'Struktur' adalah kerangka dasar pertunjukan, sedangkan 'tekstur' adalah jalinan bagian-bagian sesuatu untuk mengimplementasikan struktur tersebut menjadi sebuah pertunjukan.

Lakon Bima Bangkit karya Manteb Soedharsono dalam tulisan ini dianalisis berdasarkan *sanggit lakon* dan *garap pakelirannya*. Dalam konteks ini yang dimaksud *sanggit* adalah "interpretasi seorang dalang yang berbeda dengan interpretasi dalang lain, yang bertujuan untuk menghidupkan peristiwa *lakon* dalam *pakeliran*" (Nugroho, 2012:16). Dengan demikian, perubahan sedikit pun dari karya pedalangan yang sudah ada, dapat dikategorikan sebagai *sanggit* (Nugroho, 2012:99). Adapun *garap* merupakan "suatu sistem atau rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh dalang bersama kerabat kerjanya (meliputi: *pengrawit*, *wiraswara*, dan *swarawati*) dalam penyajian unsur-unsur *pakeliran*, yang terdiri dari: *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan*" (Nugroho, 2012:245). *Garap* dilakukan untuk mendramatisasi *lakon* di dalam sajian *pakeliran* sehingga menimbulkan kesan tertentu bagi audiens.

Analisis terhadap *sanggit lakon Bima Bangkit* dalam tulisan ini tidak hanya mencari persamaan ataupun perbedaannya dengan *sanggit-sanggit lakon Bima Bungkus*, *Séna Bumbu*, dan *Babad Wanamarta* yang sudah ada, tetapi bagaimana jalinan antarepisode, peran tokoh utama di dalam *lakon*, dan peran tokoh-tokoh yang lain dalam mendukung kehadiran tokoh utama. Artinya, apakah

sanggiti lakon Bima Bangkit dapat memenuhi kriteria *tutug*, *kempel*, dan *mulih* ataukah tidak. *Lakon* disebut *tutug* jika dapat terselesaikan sesuai dengan porsi, judul, atau bingkai sebuah *lakon*. *Lakon* disebut *kempel* jika tokoh-tokoh yang berperan di dalam *lakon* mempunyai jalinan yang sangat erat. *Lakon* disebut *mulih* jika persoalan-persoalan yang mengena pada diri satu atau beberapa tokoh yang ditampilkan dapat terjawab atau terselesaikan (Sumanto, 2002:193-207).

Analisis terhadap *garap* unsur-unsur *pakeliran lakon Bima Bangkit* dalam tulisan ini tidak bersifat parsial tetapi integralistik, karena *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan* mempunyai jalinan yang sangat kuat untuk mewujudkan dan menghidupkan sebuah *lakon*. Terlebih dalam *pakeliran* Manteb Soedharsono, penyajian unsur-unsur *pakelirannya* dimungkinkan 'merata'; saling mengisi, saling mendukung, dan saling melengkapi.

II. SANGGIT LAKON

Analisis *sanggiti lakon Bima Bangkit* dalam tulisan ini meliputi empat hal: bangunan *lakon*, hubungan dengan teks hipogram atau *lakon-lakon* yang tercipta sebelumnya, penokohan, tema dan amanat *lakon*.

A. Bangunan Lakon

1. Adegan Kahyangan Jonggringsalaka

Tokoh wayang: Batara Guru, Resi Narada, Batara Bayu.

Batara Guru meminta penjelasan kepada Resi Narada tentang huru-hara yang menerpa kahyangan. Narada melaporkan bahwa huru-hara itu terjadi sebagai akibat diasingkannya putra Prabu Pandu yang berwujud bungkus ke Hutan Tikbrasara. Meskipun telah lima belas tahun berada di tengah hutan tetapi tidak ada binatang buas satu pun yang mau mencabik dan memangsanya, bahkan sekarang si bungkus bertambah besar dan perkasa. Menurut Narada, hanya Batara Bayu yang mampu melepaskan bayi dari bungkusnya itu. Oleh karena itu, dipanggilah Batara Bayu untuk menghadap.

Batara Bayu diperintahkan oleh Batara Guru untuk meruwat bungkus yang berada di Hutan Tikbrasara. Batara Bayu menyanggupi dan ia akan mengajak Gajahsena, seekor gajah

yang ingin mendapatkan kesempurnaan hidup. Setelah Batara Guru merestui, Batara Bayu segera mohon diri.

Batara Bayu memberi tahu kepada Gajahsena bahwa keinginannya akan segera terpenuhi apabila Gajahsena mampu mengeluarkan bayi putra Pandu dari selongsongnya yang saat ini berada di Hutan Tikbrasara. Ia terlebih dahulu akan merasuk ke dalam bungkus untuk memberi pakaian kepada si bayi, setelah itu Gajahsena baru diperkenankan bertindak. Setelah mereka bersepakat kemudian berangkat menuju Hutan Tikbrasara.

2. *Candhakan* Hutan Tikbrasara

Tokoh wayang: Batara Bayu, Gajahsena, bungkus.

Batara Bayu merasuk ke dalam bungkus untuk memberi pakaian kepada bayi yang berada di dalam bungkus. Sepe-ninggal Batara Bayu, Gajahsena datang. Dengan kekuatan kedua gadingnya, Gajahsena berusaha memecah bungkus. Meskipun pada masa sebelumnya bungkus tidak mempan oleh berbagai macam senjata, tetapi sekarang dapat tertembus oleh kedua gading Gajahsena.

Diceritakan bahwa bersamaan dengan peristiwa itu, Raja Banakeling Prabu Sempani bersama istrinya, Dewi Drata, sedang mengadakan upacara yang disebut *Sesaji Tirtanata*. Mereka menampung air hujan yang turun pertama kali di musim kemarau di dalam bokor emas. Ketika mereka sedang bersemadi, tiba-tiba bokor emas itu kejatuhan bungkus bayi anak Pandu. Seketika itu pula bungkus berubah menjadi bayi, kemudian oleh Sempani diberi nama Jayadrata atau Tirtanata. Kelak Tirtanata bergabung dengan Kurawa.

Bayi yang terlepas dari bungkusnya itu telah tumbuh menjadi anak. Karena merasa terusik, si anak menghajar Gajahsena. Ia cabut kedua gadingnya hingga mati. Gajahsena selanjutnya merasuk ke dalam paha kiri si anak, sedangkan kedua gadingnya menempel di kedua ibujari si anak menjadi kuku *pancanaka*. Seketika itu pula si anak terkulai lemas, tetapi segera ditolong oleh Batara Bayu. Ia setelah diberi tahu asal-usulnya kemudian diberinya nama Bratasena.

Batara Bayu juga menjelaskan bahwa pakaian yang dikenakan oleh Bratasena adalah pemberiannya ketika Bratasena masih berada di dalam bungkus. Adapun wujud dan namanya adalah: *pupuk mas* berbentuk *jaroting asem*, *sumping*

sekar pudhak sinumpet, subang balibar manggis, kalung naga-banda, gelang candrakirana, dan kain polèng bang bintulu. Selanjutnya Bratasena disuruh pulang ke Kerajaan Hastina untuk berkumpul dengan keluarganya.

3. Adegan Kerajaan Ekacakra

Tokoh wayang: Prabu Baka, Emban Kepetmega, Kumandanggarba, Jayakendaga, Togog, dan Bilung.

Prabu Baka sangat menantikan pasokan Demang Ijrapa dari Desa Manahilan berupa korban manusia. Oleh karena tidak kunjung disetorkan, Prabu Baka memerintahkan para punggawanya untuk menagih jatah kepada Ijrapa.

4. Adegan Hutan Ekacakra

Tokoh wayang: Dewi Kunti, Puntadewa, Bratasena, Premadi, Pinten, Tangsen, Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

Dikisahkan bahwa sepeninggal Prabu Pandu, Dewi Kunti beserta kelima putranya selalu diperlakukan semena-mena oleh Kurawa dan yang terakhir dibakar di dalam Bale Sigalagala. Akan tetapi karena diterimanya dengan penuh kesabaran, sehingga mereka mendapatkan perlindungan dari Yang Mahakuasa. Saat ini Kunti beserta kelima putranya berjalan tanpa arah dan tujuan, menyusuri hutan belantara, diikuti oleh Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

Pada saat beristirahat di tengah hutan, Kunti meminta maaf kepada putra-putranya karena sebagai ibu ia tidak dapat memberikan kebahagiaan kepadanya. Ia berharap agar Pandawa dapat menerima kenyataan yang dihadapi dengan penuh kesabaran. Ia juga memintanya untuk mau berkorban demi kepentingan orang lain.

Tidak berselang lama datang Demang Ijrapa beserta istri dan anaknya, Nyai Ruminta dan Rawan. Mereka saling memperkenalkan diri. Kunti mengaku bernama Dewi Prita; dengan kelima anaknya mengembara tanpa arah dan tujuan. Selanjutnya Ijrapa memberi tahu bahwa hutan yang mereka tempati merupakan wilayah Kerajaan Ekacakra. Dijelaskan pula bahwa Raja Ekacakra yang bernama Prabu Baka atau Gajah Kalawreku adalah raksasa pemangsa daging manusia. Oleh karena itu, Prita beserta kelima putranya diminta segera meninggalkan tempat karena mereka berada dalam situasi bahaya. Mendapat peringatan tersebut Prita menyatakan tidak takut; ia ingin tetap bertahan di tempat.

Ijrapa kemudian berbincang-bincang dengan istri dan anaknya tentang ancaman Baka kepada rakyat Manahilan. Ia sebagai tetua Desa Manahilan tidak mau mengorbankan rakyatnya. Ia justru ingin menggantikannya sebagai mangsa Baka, tetapi istri dan anaknya tidak mengizinkan. Akhirnya mereka sepakat untuk mati bersama-sama sebagai santapan Baka. Selanjutnya Ijrapa, Ruminta, dan Rawan pergi meninggalkan Prita.

Prita segera menyuruh kepada Bratasena untuk mencegah tindakan Ijrapa sekeluarga. Setelah Ijrapa kembali ke hadapannya, Dewi Prita menyerahkan Bratasena dan Tangsen sebagai pengganti mereka untuk dikorbankan kepada Baka, tetapi ditolak. Akhirnya Prita memberi tahu bahwa sesungguhnya ia adalah Dewi Kunti, istri mendiang Prabu Pandu, sedangkan kelima anaknya itu adalah Pandawa. Seketika itu pula Ijrapa terkejut, kemudian bersujud di hadapannya. Demikian juga Ruminta dan Rawan. Ijrapa memohon maaf atas ketidaktahuannya, serta menyerahkan sepenuhnya keselamatan mereka kepada Pandawa. Selanjutnya Kunti menyuruh kepada Bratasena untuk membinasakan Baka, dan Premadi diminta untuk menghadapi pasukan Ekacakra. Bratasena dan Premadi segera berangkat.

Premadi di tengah perjalanan berpapasan dengan pasukan Ekacakra. Karena pasukan Ekacakra bersikeras ingin mencari korban untuk santapan rajanya, sementara itu Premadi tidak mengizinkan, maka terjadilah peperangan. Pasukan Ekacakra mati di tangan Premadi.

5. *Candhakan* Kerajaan Ekacakra

Tokoh wayang: Prabu Baka, Bratasena, dan Ijrapa.

Ijrapa menyerahkan Bratasena sebagai wakil keluarganya untuk menjadi santapan Prabu Baka. Melihat postur tubuh Bratasena yang tinggi besar, Baka menerimanya dengan senang hati. Akan tetapi Bratasena tidak mau disantapnya begitu saja tanpa melalui perkelahian terlebih dahulu. Permintaan Bratasena disanggupi. Terjadilah perang tanding antara Bratasena dan Baka, yang akhirnya Baka mati di tangan Bratasena.

Patih Nirbita yang mengemban tugas Prabu Matswapati untuk mencari tahu keberadaan Pandawa, melihat sendiri tindakan Bratasena menghabisi Baka. Oleh karena itu, usai

peperangan ia segera menemui Bratasena. Ia mengajak Bratasena untuk menghadap kepada Matswapati di Kerajaan Wirata. Bratasena menyanggupi.

6. *Candhakan* Kerajaan Wirata

Tokoh wayang: Prabu Matswapati, Seta, Utara, Wratsangka, dan Bratasena.

Prabu Matswapati mengawali pembicaraan dengan memperkenalkan hubungan kekerabatan antara Matswapati dan Pandawa. Selanjutnya Matswapati menyatakan ketidakpercayaannya terhadap berita yang tersebar luas bahwa Pandawa telah mati terbakar dalam Bale Sigala-gala. Semula Matswapati berniat menghajar Sangkuni dan Kurupati, tetapi kemudian dibatalkan sendiri karena dianggap tidak ada artinya. Oleh karena itu, Matswapati bermaksud menganugerahkan sebagian tanah Wirata yang berupa hutan belantara, bernama Wanamarta, kepada Pandawa. Bratasena diminta menebas hutan tersebut untuk dibangun menjadi sebuah kerajaan. Matswapati berpesan kepada Bratasena agar berhati-hati dalam melakukan pekerjaan, karena Wanamarta merupakan hutan yang sangat angker.

Bratasena menyanggupi. Setelah mohon restu kepadanya, Bratasena berangkat menuju Wanamarta. Sepeninggal Bratasena, Matswapati memerintahkan kepada Seta, Utara, dan Wratsangka untuk menyiapkan pasukan Wirata guna mengawal perjalanan Bratasena. Akan tetapi Matswapati tidak memperkenankan Seta bersaudara membantu pekerjaan Bratasena jika tidak diperlukan.

7. *Candhakan* Tengah Hutan

Tokoh wayang: Premadi, Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong berusaha menghibur Premadi yang sedang susah, dengan melantunkan berbagai gending *dolanan*. Setelah merasa terhibur, Premadi memberi tahu kepada *panakawan* bahwa ia mengkhawatirkan keselamatan Bratasena yang akan menebas hutan bernama Wanamarta. Ia kemudian disarankan oleh Semar agar segala sesuatunya diserahkan kepada Tuhan Yang Mahakuasa, dan jika perlu Premadi membantunya. Mereka pun segera berangkat menuju Wanamarta.

8. *Candhakan* Wanamarta

Tokoh wayang: Bratasena dan Anoman.

Diceritakan bahwa Wanamarta merupakan hutan yang sangat rimbun dan menyeramkan. Tempat ini dihuni oleh berbagai macam makhluk halus. Meskipun demikian, Bratasena tidak patah semangat. Dicabutlah seluruh pohon beserta akar-akarnya, sehingga berserakan. Sementara itu, Anoman yang sedang terbang di angkasa mengetahui tindakan Bratasena. Ia bertanya di dalam hati, apakah kesatria yang dilihatnya itu adalah Bratasena, yang menurut petunjuk Batara Bayu adalah saudara seperguruannya (Jawa: *kadang tunggal bayu*). Untuk membuktikan dugaannya, ia kemudian menukik dan bertengger di atas dahan.

Bratasena tercengang melihat seekor kera yang bertengger di atas dahan, sementara kera-kera yang lain telah melarikan diri. Kera tersebut ditanya mengaku bernama Senggana. Ia tidak beranjak dari tempatnya karena sedang sakit sehingga tidak mampu bergerak, terlebih untuk menyingkir. Oleh karena itu, Senggana meminta tolong kepada Bratasena untuk memindahkannya ke tempat lain.

Bratasena berusaha memindahkan Senggana ke tempat lain tetapi tidak mampu mengangkatnya. Ia kemudian mengeluarkan *Aji Nagabanda*, yang dapat memunculkan kekuatan luar biasa. Sebaliknya Senggana segera mengeluarkan *Aji Maundri*, yang dapat memperberat badannya, sehingga dengan cara apa pun Bratasena tidak mampu mengangkatnya. Lama kelamaan Bratasena kehabisan tenaga.

Bratasena menganggap Senggana bersikap congkak. Menurut Bratasena, kesaktian Senggana belum seberapa jika dibandingkan dengan kesaktian Anoman, saudara seperguruannya yang pernah memporak-porandakan Kerajaan Alengka. Dalam berkata demikian sesungguhnya Bratasena sendiri belum pernah bertemu dengan Anoman.

Senggana ketika mendengar ucapan Bratasena segera memberi tahu kepadanya bahwa dirinyalah yang bernama Anoman. Akan tetapi Bratasena tidak percaya begitu saja, karena konon Anoman itu bertubuh kekar, tinggi dan besar luar biasa. Segeralah Anoman mengubah wujud menjadi besar sehingga Bratasena terperangah melihatnya. Setelah kembali ke wujud semula, Anoman menjelaskan bahwa seperti itulah ketika ia menjadi senapati Prabu Rama menggempur pasukan Alengka. Selanjutnya Anoman mencegah tindakan

Bratasena menebas hutan, karena Wanamarta sangat angker, tetapi Bratasena tidak mempedulikannya bahkan segera menghindar dari pencegahan Anoman.

9. *Candhakan* Wanamarta

Tokoh wayang: Jin Hanggaraparna, Jin Dandunwacana, Jin Damdarat Jin Dandang, Bratasena, Anoman, dan Premadi.

Jin Hanggaraparna dan Jin Dandunwacana bermaksud menemui Bratasena yang telah berani merusak keindahan Wanamarta. Di tempat terpisah, Jin Damdarat dan Jin Dandang berusaha mencegah tindakan Bratasena tetapi tidak dihiraukan, sehingga terjadi perang. Anoman berusaha membantunya, tetapi justru tidak dikehendaki oleh Bratasena. Ia dianggap tidak berkompeten dengan pekerjaan yang sedang dilaksanakan, bahkan Anoman dimintanya pergi. Karena diusir, Anoman segera meninggalkan Bratasena sambil berkata bahwa ia tidak akan memberikan bantuan apa pun meski Bratasena dalam kondisi bahaya.

Sepeninggal Anoman, Bratasena diserang oleh Dandunwacana dengan kabut beracun. Anoman yang melihat hanya membiarkan begitu saja tanpa mau menolongnya. Bratasena diminta berupaya sendiri melepaskan dari serangan kabut beracun.

Di tempat lain, Hanggaraparna melihat Premadi dari kejauhan. Ia bertanya di dalam hati, apakah ini kesatria yang dimaksud oleh Batara Indra yang kelak akan menghuni Kerajaan Indraprasta? Untuk membuktikannya, ia uji kesaktian Premadi dengan jaring *Jalasutra*. Oleh karena itu, Premadi segera dijaring dan dibawanya pergi.

Petruk dan Bagong yang mengetahui peristiwa itu melaporkannya kepada Semar. Semar segera mengejar Hanggaraparna. Setelah terkejar, Semar meluapkan amarahnya kepada Hanggaraparna, sehingga Premadi dikeluarkan dari jaringnya. Setelah meminta maaf, Hanggaraparna memberi tahu kepada Premadi bahwa pada masa lalu Wanamarta merupakan kerajaan yang bernama Indraprasta, yang dibangun oleh Batara Indra. Sepeninggal Batara Indra, Kerajaan Indraprasta ditunggu oleh sekelompok jin. Akan tetapi Batara Indra pernah bersabda, bahwa kelak Indraprasta akan menjadi kerajaan para kesatria yang berbudi luhur. Sementara itu menurut pengamatan Hanggaraparna, hanyalah Pandawa

yang kelak mampu menghuni Kerajaan Indraprasta. Hanggaraparna kemudian menyerahkan tiga buah pusaka kepada Premadi: (1) batu *timpuru*, yang dapat digunakan untuk mengobati seseorang yang terkena sihir gandarwa; (2) minyak *pranawa*, yang jika dioleskan di pelupuk mata dapat berkhasiat untuk melihat makhluk halus; dan (3) akar *bayura*, yang jika dicambukkan kepada gandarwa maka gandarwa itu akan takluk kepadanya. Ia berpesan kepada Premadi agar tidak memerangi para gandarwa, karena mereka sebatas penunggu Kerajaan Indraprasta. Ia juga berpesan bahwa jika pada suatu saat Premadi menemui hambatan diminta untuk memanggilnya, maka Hanggaraparna akan membantu. Akhirnya Hanggaraparna pergi meninggalkan Premadi.

Premadi kemudian menghampiri Bratasena yang terserang kabut beracun. Dengan batu *timpuru* Premadi berhasil mengobati Bratasena. Selanjutnya Premadi menyarankan agar Bratasena tidak memerangi para gandarwa. Bratasena bersedia menerima saran Premadi.

10. *Candhakan* Kerajaan Indraprasta

Tokoh wayang: Jin Prabu Yudistira, Jin Suparta, Jin Dama-granti, Jin Tantripala, dan Jin Dandunwacana.

Jin Dandunwacana melaporkan kepada Jin Prabu Yudistira bersaudara bahwa Kerajaan Indraprasta saat ini kedatangan musuh. Akan tetapi Yudistira justru menganggap bahwa Pandawa bukanlah musuh. Yudistira kemudian memberikan pemahaman kepada para saudaranya bahwa keberadaannya di Indraprasta hanya sebatas penunggu, bukan pemilik. Oleh karena itu, ia akan menyerahkannya kepada Pandawa yang dianggap mampu menempatnya. Selanjutnya mereka menemui Pandawa.

Yudistira bersaudara setelah saling memperkenalkan diri dengan Puntadewa bersaudara kemudian menyerahkan Kerajaan Indraprasta kepada Yudistira, karena hanya Pandawa yang berhak menempati. Ia berharap agar Pandawa dan Yudistira bersaudara dapat hidup berdampingan di dua alam yang berbeda dengan tidak saling mengganggu. Ia juga berpesan bahwa jika kelak Puntadewa menjadi raja di Indraprasta hendaknya juga bergelar Prabu Yudistira.

Bangunan *lakon* tersebut sangat berbeda dengan bangunan *lakon pakeliran* konvensional gaya Surakarta, yang terdiri dari: *jejer kerajaan*, *adegan kedhaton*, *adegan paséban jawi* dilanjutkan *budhalan*, *adegan sabrang*, *prang gagal*, *adegan sabrang rangkep* (jika ada), *adegan sanga sepisan*, *prang kembang*, *adegan sintrèn*, *prang sintrèn* (jika ada), *adegan manyura sepisan*, *adegan manyura pindhho*, *prang manyura*, *adegan manyura ping telu*, *prang brubuh*, dan *candhakan panutup/tanceb kayon* (lihat Nojowirongko, 1960:I-III; Wignjo-soetarno, 1972). Berdasarkan ciri-cirinya, bangunan *lakon Bima Bangkit* mengacu bangunan *lakon 'pakeliran padat'*, meskipun sajian *pakelirannya* berdurasi empat jam.

Pertunjukan wayang kulit dapat disebut '*pakeliran padat*' apabila memenuhi syarat: (1) tidak berpola pada struktur *pakeliran* konvensional; (2) peran tokoh utama sangat menonjol sejak awal sampai dengan akhir *lakon*; (3) disajikan dengan wacana baik narasi maupun dialog/monolog, gerak wayang, gending, dan *sulukan* yang efektif; dan (4) karena efektivitas penggarapan unsur-unsur *pakelirannya* itu sehingga durasi pertunjukannya menjadi relatif pendek (lihat Sudarko, 2003). Dari keempat persyaratan tersebut, *lakon Bima Bangkit* karya Manteb Soedharsono telah memenuhi dua syarat '*pakeliran padat*': pertama, struktur *adegan*nya tidak terpola; dan kedua, peran tokoh utama menonjol sejak awal sampai dengan akhir *lakon*.

Adegan pertama dalam *lakon Bima Bangkit* (urutan ke-1) tidak dapat dikategorikan sebagai *jejer*, karena menurut konvensi pedalangan gaya Surakarta bahwa suatu *adegan* dapat disebut *jejer* apabila memenuhi empat persyaratan: (1) berada di urutan pertama; (2) berlatar kerajaan; (3) diiringi gending berbentuk *kethuk loro kerep* atau *kethuk loro arang*; (4) disertai narasi dalang yang disebut *janturan*, yang mendeskripsi secara lengkap tentang: (a) nama kerajaan dan artinya, (b) keadaan negara dan rakyatnya, (c) nama dan karakter rajanya, (d) situasi persidangan, (e) para punggawa yang menghadap kepada raja, dan (f) pokok permasalahan yang menimpa diri sang raja (lihat Nojowirongko, 1960:I:69-72). Sementara itu, *adegan* Kahyangan Jonggringsalaka dalam sajian Manteb Soedharsono tanpa disertai narasi *janturan*, tetapi langsung dilakukan dialog antara Batara Guru dan Narada.

Urutan ke-2, ke-5, ke-6, ke-7, ke-8, ke-9, dan ke-10 disebut *candhakan*, karena *adegan-adegan* tersebut hanya diiringi gending bentuk *ayak-ayak*, *srepeg*, atau *sampak*, dan tidak disertai narasi

dalang (Jawa: *janturan*). Berbeda halnya urutan ke-3 dan ke-4, disebut adegan karena memenuhi kriteria sebagai adegan. Urutan ke-3 meskipun tidak disertai narasi *janturan* tetapi diiringi dengan gending bentuk *lancaran*. Urutan ke-4 di samping diiringi gending bentuk *kethuk loro kerep*, juga disertai narasi *janturan* yang mendeskripsi penyebab Dewi Kunti beserta para Pandawa berada di tengah hutan. Berdasarkan pembagian babak (baca: *pathet*) dan ciri-ciri para tokoh wayang yang ditampilkan, adegan Hutan Eka-cakra (urutan ke-4) berada dalam babak yang tidak lazim dalam struktur *lakon* konvensional. Tampilnya *panakawan* Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong yang menyertai majikannya pada umumnya berada dalam babak kedua atau wilayah *pathet sanga*, tetapi dalam *lakon Bima Bangkit* masih berada di babak pertama atau wilayah *pathet nem*.²

Penempatan perang dalam *lakon* ini juga telah menyingkari konvensi pedalangan tradisi gaya Surakarta. Perang antara Bima dan Gajahsena yang dapat dikategorikan sebagai *prang gagal* justru ditempatkan sebelum adegan *sabrang*. Peperangan Premadi dengan para punggawa Ekacakra yang lazimnya berada di wilayah *pathet sanga* (disebut *prang kembang*), ditempatkan setelah adegan *sabrang rangkep*, dalam wilayah *pathet nem*. Peperangan Bima dengan Prabu Baka ditempatkan setelah peperangan Premadi melawan punggawa Ekacakra. Peperangan Bima dengan Jin Damarat dan Jin Dandang yang lazimnya berada di wilayah *pathet manyura* (disebut *prang manyura*), ditempatkan di wilayah *pathet sanga*. Di wilayah *pathet manyura* yang lazimnya terdapat dua sampai dengan tiga kali perang (disebut *prang manyura sepisan*, *prang manyura pindho*, dan *prang brubuh*) justru tidak ada perang.

Bima sebagai tokoh utama mempunyai peran yang sangat kuat sejak awal sampai dengan akhir *lakon*. Pada wilayah *pathet nem* Bima tampil dalam empat peristiwa: (1) Bima yang berwujud bungkus berhasil dipecah oleh Gajahsena sehingga menjadi anak, kemudian Bima membunuh Gajahsena; (2) Bima bersama ibu dan keempat saudaranya mengembara di hutan belantara; (3) Bima

² Pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta dibagi dalam tiga babak: (1) *pathet nem*, merupakan babak pengenalan dan pemunculan masalah; (2) *pathet sanga*, merupakan babak perumitan masalah; dan (3) *pathet manyura*, merupakan babak puncak dan penyelesaian masalah.

menumpas keganasan Prabu Baka; dan (4) Bima menghadap kepada Prabu Matswapati untuk menerima hadiah berupa Wanamarta. Pada wilayah *pathet sanga* Bima tampil dalam empat peristiwa: (1) Bima menebas Wanamarta; (2) Bima bertemu dengan Anoman; (3) Bima berperang dengan Jin Damdarat dan Jin Dandang; dan (4) Bima diserang oleh Dandunwacana dengan kabut beracun sehingga tidak berdaya. Pada wilayah *pathet manyura* Bima tampil dalam dua peristiwa: (1) Bima terlepas dari kabut beracun oleh pertolongan Premadi; dan (2) Bima bersaudara menerima Kerajaan Indraprasta dari Jin Yudistira bersaudara.

Berdasarkan penempatan adegan dan perang serta penampilan tokoh utama pada hampir setiap adegan, semakin memperkuat indikasi bahwa *lakon Bima Bangkit* karya Manteb Soedharsono ini berstruktur 'pakeliran padat'. Dalam bangunan *lakon 'pakeliran padat'* tidak ada struktur yang bersifat tetap atau terpola; adegan dan perang dapat ditempatkan di bagian mana pun sepanjang dapat mendukung bangunan *lakon* (Sudarko, 2003).

B. Hubungan dengan Teks Hipogram

Hubungan dengan teks hipogram penting untuk dirunut, mengingat munculnya sebuah *sanggit lakon* tidak terlepas dari *sanggit-sanggit lakon* yang sudah ada. Dengan meminjam pemikiran Riffaterre, bahwa lahirnya suatu karya pada dasarnya merupakan tanggapan terhadap karya-karya yang telah ada sebelumnya. Dalam dunia sastra, karya yang dijadikan dasar penulisan oleh karya sastra yang muncul kemudian itu disebut hipogram. Adapun hipogram tercipta dari klise-klise dan kutipan-kutipan dari teks lain (Riffaterre, 1984:63). Demikian juga dalam dunia pedalangan, jalannya cerita wayang kulit purwa yang *disanggit* oleh dalang tertentu kadang diacu dari *sanggit* dalang lain. Saling mengacu atau saling meniru, baik dalam hal *sanggit* maupun *garap pakeliran* merupakan hal yang biasa terjadi dalam kehidupan seni tradisi termasuk pedalangan.

Lakon Bima Bangkit secara kronologis menyajikan tiga episode secara berturut-turut dalam satu kesatuan pentas, meliputi: (1) masa kelahiran Bima atau *lakon Bima Bungkus*; (2) masa pengembaraan Bima pasca terbakarnya Bale Sigala-gala atau *lakon Séna Bumbu*; dan (3) masa kejayaan Bima atau *lakon Babad Wanamarta*. Episode pertama berpijak dari serial *Mahabarata* versi

pedalangan gaya Surakarta; episode kedua berpijak dari *Adiparwa*, bagian pertama *Mahābhārata*³ Jawa Kuna; sedangkan episode ketiga berpijak dari *Pustaka Raja Purwa*.

Perlu diketahui bahwa *lakon-lakon* wayang kulit purwa serial *Mahabarata* terbentuk dari berbagai sumber, yang secara garis besar dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok besar. Pertama, *Mahābhārata Jawa Kuna*, yang disadur dari *Mahābhārata* India oleh para penyair pada masa pemerintahan Sri Dharmawangsa Teguh Anantawikramottunggadewa di Kerajaan Kadiri pada sekitar tahun 913–929 Çaka atau 991–1007 Masehi (Poerbatjaraka, 1964:8–14; Zoetmulder, 1985:80–113). Kedua, *Pustaka Raja Purwa*, karya R.Ng. Ranggawarsita, pujangga besar Karaton Surakarta pada masa pemerintahan Susuhunan Paku Buwana VII sampai dengan Susuhunan Paku Buwana IX pada sekitar tahun 1845–1873 Masehi (Poerbatjaraka, 1964:151–157). Ketiga, *lakon-lakon* yang berkembang di kalangan para dalang, yang biasanya terwariskan melalui tradisi pertunjukan dan tradisi lisan. Dari ketiga sumber tersebut *lakon* wayang kulit purwa serial *Mahabarata* berasal, dan tidak jarang hal itu masih dibumbui dengan *sanggit* atau tafsir pribadi dalang yang menyajikan.

Episode pertama *lakon Bima Bangkit* memiliki *sanggit* berbeda dengan cerita tentang kelahiran Bima menurut versi pedalangan pada umumnya. Kelahiran Bima dalam versi pedalangan berada dalam dua *lakon*, yaitu *lakon Lahiré Bungkus* dan *Pecahé Bungkus*. Kedua *lakon* ini tidak tersaji secara berurutan, tetapi tersela oleh *lakon* lain. *Lakon Lahiré Bungkus* berada sebelum *lakon Lahiré Puntadéwa*, sedangkan *lakon Pecahé Bungkus* berada sesudah *lakon Lahiré Premadi* (Suryasaputra, 1983:IV:2–14). Dengan demikian urutannya adalah: *Lahiré Bungkus*, *Lahiré Puntadéwa*, *Lahiré Premadi*, *Pecahé Bungkus*.

Dalam *lakon Lahiré Bungkus* diceritakan bahwa janin yang dikandung oleh Dewi Kunti ketika menginjak usia sembilan bulan pernah hilang tetapi kemudian kembali lagi. Selanjutnya pada saat kelahirannya, janin yang keluar dari rahim tidak berwujud bayi tetapi berupa selongsong atau bungkus yang berisi air. Oleh

³ Dalam tulisan ini dibedakan antara *Mahabarata* sebagai sebuah serial *lakon* wayang dan *Mahābhārata* sebagai judul karya sastra Jawa Kuna yang diadopsi menjadi sumber cerita wayang kulit purwa.

karena Prabu Pandu merasa kecewa, maka bungkus dibuang ke Hutan Setra Gandamayit.

Dalam *lakon Pecahé Bungkus* diceritakan bahwa meskipun bungkus telah lima belas tahun berada di Hutan Setra Gandamayit, bayi tidak kunjung terlepas dari dalamnya. Kakak Pandu yang bernama Destarastra telah berusaha dengan kesaktiannya untuk memecah bungkus tetapi gagal. Bungkus yang merasa terusik bahkan mengamuk berguling-guling menyerang Destarastra beserta seluruh pasukan Hastina. Sementara itu di Kahyangan Jonggringsalaka, Batara Guru menerima kedatangan Gajahsena yang ingin memperoleh kesempurnaan hidup. Dijawab oleh Batara Guru bahwa keinginan Gajahsena akan terkabul jika ia dapat memecah bungkus putra Pandu yang dibuang ke Hutan Setra Gandamayit. Gajahsena segera mohon diri untuk mencari keberadaan bungkus. Setibanya di Hutan Setra Gandamayit, Gajahsena dengan kedua gadingnya menyerang bungkus hingga robek dan keluarlah sesosok anak berperawakan tinggi besar dari dalamnya. Sang anak pun dengan cekatan menyerang Gajahsena, sehingga terjadi perkelahian sengit. Gajahsena berhasil dibunuh, kemudian arwahnya merasuk ke dalam tubuh sang anak. Resi Narada yang sebelumnya telah mengikuti jejak Gajahsena segera menghampiri sang anak, kemudian memberinya nama Bratasena serta memberi tahu asal-usulnya. Bratasena disuruh menghadap kepada kedua orang tuanya di Kerajaan Hastina. Selanjutnya selongsong Bratasena dilemparkan oleh Narada hingga jatuh di Alun-alun Kerajaan Banakeling, tempat Prabu Sempani yang telah lama mendambakan anak. Selongsong tersebut dipuja oleh Sempani, berubah menjadi sesosok anak laki-laki kemudian diberi nama Jayadrata atau Tirtanata.

Berbeda dengan kedua *lakon* yang telah disampaikan di atas, episode pertama *lakon Bima Bangkit* karya Manteb Soedharsono (urutan ke-1 s.d. ke-2) hanya menyajikan cerita pecahnya bungkus. Hal itu pun terdapat perbedaan *sanggit* dengan versi pedalangan pada umumnya. Dalam *sanggit* Manteb Soedharsono disebutkan bahwa sebelum bungkus dipecah oleh Gajahsena, terlebih dahulu dirasuki Batara Bayu yang memberi pakaian kepada bayi atau anak yang berada di dalam bungkus. Oleh karena itu, ketika bayi atau anak keluar dari bungkusnya telah berpakaian lengkap. Juga berbeda dengan *sanggit* pedalangan di atas, tokoh pemberi nama Bratasena dalam *sanggit* Manteb Soedharsono adalah Batara Bayu.

Dengan menghadirkan tokoh Batara Bayu dalam proses pecahnya bungkus, kiranya lebih masuk akal, karena antara Batara Bayu dan Bima terdapat tali kekerabatan. Dalam pandangan tertentu disebutkan bahwa dewa, manusia, raksasa, dan binatang yang dapat mengendalikan angin disebut *kadang tunggal bayu* atau saudara seperguruan pengendali angin. Ada sembilan tokoh yang termasuk *kadang tunggal bayu*, yakni Batara Bayu, Dewaruci, Begawan Mainaka, Anoman, Wil Jajahwreka, Liman Setubanda, Naga Kuwara, Garuda Mahambira, dan Bima (Padmosoekotjo, 1979:I:83).

Perbedaan *sanggit* berikutnya adalah proses kelahiran Jayadrata atau Tirtanata. Dalam *sanggit* Manteb Soedharsono disebutkan bahwa Prabu Sempani tidak langsung begitu saja mendapatkan selongsong Bratasena, tetapi melalui proses ritual. Disebabkan perkawinan Sempani dengan Dewi Drata tidak segera mendapatkan anak, mereka mengadakan ritual yang disebut *Sesaji Tirtanata*, yakni dengan cara menampung air hujan yang turun pertama kali di musim kemarau di dalam bokor emas. Ketika mereka sedang bersemadi, tiba-tiba bokor emas itu kejatuhan selongsong Bratasena. Seketika itu pula selongsong berubah menjadi bayi, kemudian oleh Sempani diberi nama Jayadrata atau Tirtanata. Nama Jayadrata diambilkan dari nama istrinya yakni Dewi Drata, sedangkan nama Tirtanata diambil dari nama sesaji yang dilakukan yaitu *Sesaji Tirtanata*.

Episode kedua *lakon Bima Bangkit* karya Manteb Soedharsono adalah masa pengembaraan Bima pasca terbakarnya Bale Sigalagala (urutan ke-3 s.d. ke-5). Dalam episode ini Manteb Soedharsono mengacu dari versi *Mahābhārata Jawa Kuna* yang telah di-*sanggit* ke dalam *lakon* wayang purwa. Meskipun demikian, terdapat perbedaan dengan sumber yang diacu. Dalam versi *Mahābhārata Jawa Kuna* disebutkan bahwa setelah selamat dari kobaran api di Bale Sigalagala, Dewi Kunti beserta Pandawa mengembara di hutan belantara. Di tengah hutan mereka dihadang oleh raksasa Hidimba (dalam pedalangan disebut Arimba) bersama adiknya yang bernama Hidimbi (dalam pedalangan disebut Arimbi). Hidimba bermaksud membunuh Bima untuk disantapnya. Sementara itu Hidimbi setelah melihat Bima justru jatuh cinta kepadanya. Perbedaan tujuan ini menimbulkan perselisihan; mereka saling mempertahankan keinginannya. Akhirnya Hidimba mati di tangan Bima, sedangkan Hidimbi diperistri oleh

Bima. Setelah Hidimbi melahirkan bayi yang diberi nama Gatotkaca, Bima beserta ibu dan keempat saudaranya meninggalkannya untuk melanjutkan pengembaraan (Padmosoekotjo, 1984:IV:156-165). Kisah kematian Hidimba dan perkawinan Bima dengan Hidimbi tersebut tidak diungkap dalam *sanggit pakeliran* Manteb Soedharsono.

Dalam *sanggit* Manteb Soedharsono (urutan ke-4) disebutkan bahwa pasca terbakarnya Bale Sigala-gala, Kunti beserta Pandawa mengembara ke hutan belantara. Ketika sampai di Hutan Ekacakra, mereka bertemu dengan Demang Ijrpa sekeluarga yang hendak melarikan diri dari Desa Manahilan karena dikejar oleh pasukan Prabu Baka. Ijrpa menyarankan kepada Kunti—yang saat itu mengaku bernama Prita—beserta kelima anaknya untuk segera menyingkir dari Hutan Ekacakra, tetapi tidak diindahkan. Ijrpa yang saat itu masih berada di hadapan Kunti beserta Pandawa kemudian berbincang-bincang dengan istrinya tentang kebulatan tekad mereka menggantikan rakyat Manahilan menjadi santapan raksasa Baka.

Sanggit Manteb Soedharsono tersebut berbeda dengan versi *Mahābhārata Jawa Kuna* yang telah disanggit ke dalam *lakon* wayang purwa. Menurut *Mahābhārata*, pertemuan Kunti beserta Pandawa dengan Ijrpa sekeluarga tidak di tengah perjalanan, tetapi Kunti sekeluarga menginap di rumah Ijrpa. Selanjutnya pada saat tengah malam, Kunti mendengar pembicaraan Ijrpa dengan istrinya yang disertai isak tangis karena saling berebut mati untuk santapan Baka. Oleh karena merasa iba, Kunti memberanikan diri keluar dari kamar dan melibatkan diri dalam pembicaraan mereka. Kunti menawarkan salah satu anaknya yang berperawakan tinggi besar untuk menggantikan Ijrpa sebagai santapan Baka. Semula Ijrpa tidak dapat menerima usulan Kunti, tetapi karena terpojokkan akhirnya ia menurut saja (Suryasaputra, 1995:II:9).

Episode ketiga *lakon Bima Bangkit* karya Manteb Soedharsono adalah penebasan Wanamarta oleh Bratasena (urutan ke-6 s.d. ke-10). Dalam *lakon* pedalangan gaya Surakarta terdapat dua versi tentang penebasan hutan yang dilakukan oleh Bratasena, yakni versi *Mahābhārata Jawa Kuna* dan versi *Pustaka Raja Purwa*. Dalam versi *Mahābhārata Jawa Kuna* disebutkan bahwa hutan yang ditebas oleh Bima bernama Kandawaprasta. Hutan ini diberikan oleh Destarastra dan merupakan separo wilayah Negara Hastina.

Penebasan hutan oleh Bima terjadi pasca terbakarnya Bale Sigalagala, Pandawa hidup sebagai *wanaprastha*, kemudian memenangkan sayembara memanah di Panchala dan mengawini Dropadi (Padmosoekotjo, 1984:IV:152-199). Dalam versi *Pustaka Raja Purwa* disebutkan bahwa hutan yang ditebas oleh Bratasena bernama Mertani atau Wanamarta, yang diberikan oleh Raja Wirata Prabu Matswapati sebagai hadiah sekaligus hukuman kepada Bratasena. Sebagai hadiah karena Bratasena—yang pada saat itu bernama Jagal Abilawa—telah berjasa menyelamatkan Wirata dari kudeta Kencakarupa, Rupakenca, dan Rajamala. Sebagai hukuman karena bagaimanapun Kencakarupa, Rupakenca, dan Rajamala adalah adik ipar Matswapati, sehingga demi tegaknya hukum Bratasena harus menjalani hukuman. Peristiwa ini terjadi pasca terbakarnya Bale Sigalagala, Pandawa menyamar di Wirata kemudian membunuh Kencakarupa bersaudara (Suryasaputra, 1983:IV:21-27).

Manteb Soedharsono meskipun mengacu dari *Pustaka Raja Purwa* tetapi telah mengubahnya. Matswapati menghadihkan Wanamarta kepada Bratasena tidak dikaitkan dengan kematian Kencaka, Rupakenca, dan Rajamala, tetapi semata-mata untuk meredakan konflik yang terjadi antara Pandawa dan Kurawa. Dengan dibangunnya Wanamarta yang merupakan wilayah Negara Wirata menjadi sebuah kerajaan untuk Pandawa, diharapkan perdamaian antara Pandawa dan Kurawa dapat terwujud; Pandawa tidak akan meminta Kerajaan Hastina dari tangan Kurawa, sebaliknya Kurawa tidak akan mengusik keberadaan Pandawa.

Sanggit Manteb Soedharsono yang berbeda dengan versi *Mahābhārata Jawa Kuna*, *Pustaka Raja Purwa*, maupun *sanggit* pedalangan pada umumnya yakni pada kehadiran tokoh Anoman yang memperingatkan Bratasena agar mengurungkan niatnya menebas Wanamarta yang dapat membahayakan diri. Kehadiran Anoman ini untuk memperkuat niat dan semangat Bratasena yang hendak menebas Wanamarta seorang diri, yang dalam *sanggit* Manteb Soedharsono ditunjukkan dengan pengusiran Bratasena kepada Anoman. Bahkan Bratasena juga tidak mau menerima bantuan Anoman ketika ia menghadapi pasukan jin Wanamarta. Satu hal yang mencolok dalam *sanggit* Manteb Soedharsono adalah bahwa pertemuan Bratasena dengan Anoman merupakan pertemuan yang pertama kali. Hal ini berbeda dengan versi *Mahābhārata Jawa Kuna*,

pertemuan pertama kali Bima dengan Anoman (Jawa Kuna: Hanuman) adalah ketika Bima mencari bunga tunjung atas permintaan Dropadi (Padmosoekotjo, 1985:VI:90-94), yang dalam *sanggit* pedalangan pada umumnya terdapat dalam *lakon Sekar Tunjung Sugandika* atau *Pandhawa Matirta*.

Sanggit Manteb Soedharsono lainnya yang berbeda dengan versi *Pustaka Raja Purwa* maupun *sanggit* pedalangan pada umumnya adalah tentang lenyapnya Jin Yudistira bersaudara. Dalam *Pustaka Raja Purwa* dan *sanggit* pedalangan pada umumnya disebutkan bahwa pasca penebasan Wanamarta, Jin Yudistira bersaudara merasuk ke dalam tubuh Pandawa. Jin Yudistira merasuk ke tubuh Puntadewa, Jin Dandunwacana merasuk ke tubuh Bratasena, Jin Suparta merasuk ke tubuh Premadi, Jin Nakula merasuk ke tubuh Pinten, dan Jin Sadewa merasuk ke tubuh Tangsen.⁴ Dalam *sanggit* Manteb Soedharsono, kelima jin penunggu Wanamarta tidak merasuk ke tubuh Pandawa, tetapi kembali ke alamnya (Jawa: *alam kajiman*); mereka hidup berdampingan dengan Pandawa tetapi dalam dunia yang berbeda. Tentang kerajaan bekas Wanamarta menurut *sanggit* pedalangan pada umumnya bernama Amarta atau Cintakapura, sedangkan dalam *sanggit* Manteb Soedharsono bernama Indraprasta.⁵

Hubungan interteks *lakon Bima Bangkit* karya Manteb Soedharsono dengan sejumlah teks hipogramnya dapat digambarkan seperti pada Diagram 1.

⁴ Nama-nama jin penunggu Wanamarta berbeda-beda. Dalam tulisan Suryasaputra disebutkan sebagai berikut. Jin Sudarma merasuk ke tubuh Puntadewa, Jin Susena merasuk ke tubuh Bratasena, Jin Margana merasuk ke tubuh Premadi, Jin Suparta merasuk ke tubuh Pinten, dan Jin Suparti merasuk ke tubuh Tangsen (1983:IV:26). Adapun menurut Manteb Soedharsono, kelima jin penunggu Wanamarta bernama Yudistira, Dandunwacana, Suparta, Damagranti, dan Tantripala.

⁵ Ada pendapat yang membedakan antara Indraprasta dan Amarta. Indraprasta terjadi dari Kandawaprasta, sebuah hutan belantara bagian wilayah Negara Hastina yang diberikan oleh Destarastra kepada Pandawa. Amarta terjadi dari Wanamarta atau Mertani, sebuah hutan belantara bagian wilayah Negara Wirata yang diberikan oleh Matswapati kepada Pandawa. Meskipun demikian ada juga yang mencampur aduk bahwa Kerajaan Indraprasta juga bernama Amarta, Cintakapura, atau Batanakawarsa (Nugroho, 2012:65).

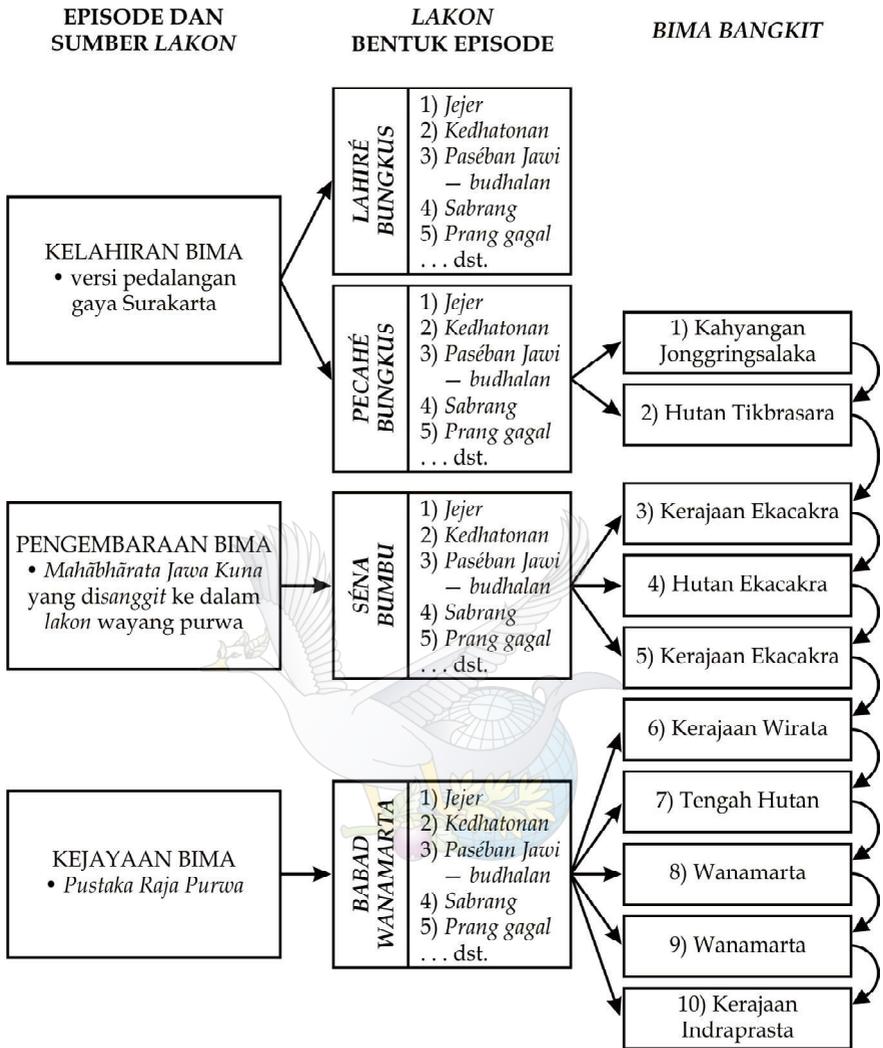


Diagram 1. Hubungan interteks lakon Bima Bangkit karya Manteb Soedharsono dengan sejumlah teks hipogramnya. (Diagram oleh Sugeng Nugroho)

C. Penokohan

Lakon Bima Bangkit karya Manteb Soedharsono sebagai bentuk banjaran jugag dapat memenuhi kriteria tutug, kempel, dan mulih. Kriteria tutug tercermin pada terselesaikannya peristiwa lakon, yang dimulai dari masa kelahiran Bima atau pecahnya bungkus sampai

dengan masa kejayaannya yakni mendapatkan tempat di Indra-prasta. Kriteria *kempel* tampak pada terjalannya permasalahan sejumlah tokoh yang dihadirkan. Kehadiran Bima sebagai tokoh utama atau protagonis, sejak awal sampai dengan akhir *lakon* mempunyai peran yang sangat kuat, bahkan ia selalu hadir dalam setiap adegan, baik sebagai pelaku kejadian, yang dikenai kejadian, maupun yang berkonflik dengan tokoh-tokoh lain. Demikian juga kehadiran tokoh-tokoh peran pembantu, tokoh-tokoh antagonis, tokoh-tokoh tritagonis, dan tokoh-tokoh pelengkap⁶ dapat memperkuat kehadiran dan karakteristik Bima.

1. Tokoh-tokoh peran pembantu dalam *lakon Bima Bangkit* dikategorikan menjadi dua kelompok; tokoh-tokoh peran pembantu lapis pertama dan tokoh-tokoh peran pembantu lapis kedua.
 - a. Tokoh-tokoh peran pembantu lapis pertama adalah sejumlah tokoh yang mendukung secara langsung terhadap peran Bima sebagai tokoh utama, meliputi: Batara Guru, Batara Bayu, Gajahsena, Dewi Kunti, Premadi, Prabu Matswapati, dan Anoman.
 - b. Tokoh-tokoh peran pembantu lapis kedua adalah sejumlah tokoh yang mendukung secara tidak langsung terhadap peran Bima sebagai tokoh utama, meliputi: Resi Narada, Demang Ijrapa, Nyai Ruminta, dan Patih Nirbita.
2. Tokoh-tokoh antagonis adalah sejumlah tokoh yang bertentangan dengan tokoh utama sehingga menimbulkan konflik, meliputi: Prabu Baka, Kumandanggarba, Jayakendaga, Hanggaraparna, Jin Dandunwacana, Jin Damarat, dan Jin Dandang.
3. Tokoh-tokoh tritagonis adalah sejumlah tokoh yang berperan sebagai pelerai, pendamai, atau perantara antara tokoh utama dan tokoh-tokoh antagonis, meliputi: Semar dan Jin Yudistira.

⁶ Analisis peran tokoh dalam pertunjukan wayang kulit purwa sengaja dibedakan dengan analisis peran tokoh dalam pertunjukan teater modern (Barat). Dalam pertunjukan wayang kulit purwa selalu terdapat tokoh-tokoh pelengkap yang kehadirannya kadang tidak mempunyai peran apa pun kecuali untuk menambah semaraknya pertunjukan.

4. Tokoh-tokoh pelengkap adalah sejumlah tokoh yang melengkapi peristiwa *lakon*, baik yang berpihak pada tokoh utama, tokoh peran pembantu, maupun tokoh-tokoh antagonis, meliputi: Gareng, Petruk, Bagong, Rawan, Seta, Utara, Wratsangka, Emban Kepetmega, Togog, Bilung, Jin Suparta, Jin Damagranti, dan Jin Tantripala.

Hubungan antartokoh tersebut dapat digambarkan seperti pada Diagram 2.

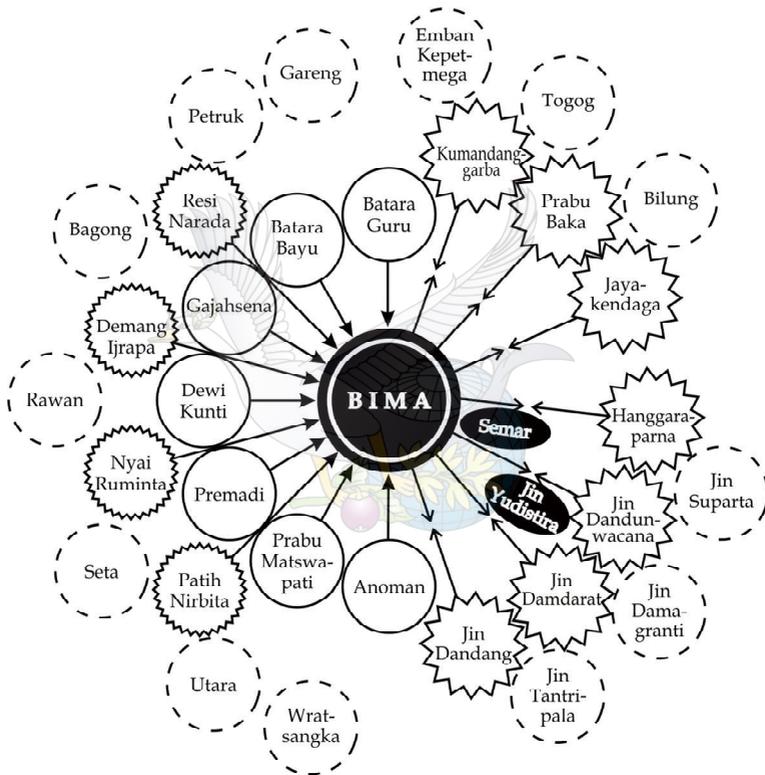


Diagram 2. Hubungan antartokoh dalam *lakon Bima Bangkit* karya Manteb Soedharsono. (Diagram oleh Sugeng Nugroho)

- = tokoh utama
- = tokoh-tokoh peran pembantu lapis pertama
- ⊙ = tokoh-tokoh peran pembantu lapis kedua
- ⊛ = tokoh-tokoh antagonis
- ◐ = tokoh-tokoh tritagonis
- ⊖ = tokoh-tokoh pelengkap

Kriteria *mulih* tampak pada semua persoalan yang mengena pada diri tokoh yang ditampilkan dapat terjawab. Artinya, tokoh-tokoh yang ditampilkan tidak sekedar 'numpang lewat' tetapi memiliki penyelesaian.

1. Permasalahan Bima dalam setiap episode dapat terjawab. Ketika masa kanak-kanak ia berhasil terlepas dari selongsong yang membelenggunya selama lima belas tahun. Pada masa pengembaraan ia berhasil menyelamatkan rakyat Ekacakra dari keganasan Prabu Baka. Selanjutnya pada saat menerima hadiah dari Prabu Matswapati yang berupa hutan belantara (Wanamarta), ia mampu menebasnya sehingga terwujudlah Kerajaan Indraprasta.
2. Batara Guru dan Narada dengan seluruh kahyangannya yang tertimpa huru-hara dapat teratasi setelah bayi Bima dapat terbebas dari selongsongnya.
3. Batara Bayu mampu menyelesaikan tugasnya memberi pakaian kepada Bima di saat berada dalam bungkus dan memberi nama ketika Bima telah terlepas dari selongsongnya.
4. Gajahsena yang ingin mendapatkan kesempurnaan hidup dapat terlaksana setelah ia berhasil membebaskan bayi Bima dari selongsongnya.
5. Keinginan Dewi Kunti beserta Pandawa untuk menolong sesama hidup dapat terlaksana karena Premadi dapat menumpas pasukan Ekacakra dan Bima berhasil membunuh Prabu Baka.
6. Prabu Matswapati sekeluarga yang resah memikirkan nasib Kunti beserta Pandawa pasca terbakarnya Bale Sigala-gala dapat terobati, karena ternyata mereka masih hidup, bahkan akhirnya Bima berhasil membangun Kerajaan Indraprasta sebagai tempat tinggal Pandawa.
7. Kehadiran Anoman yang tanpa menyelesaikan masalah bukan berarti tidak *mulih*; ia terpaksa pergi karena dihardik oleh Bima.
8. Demang Ijrapa sekeluarga akhirnya selamat dari maut karena Prabu Baka yang hendak memangsanya dapat dibunuh oleh Bima.
9. Prabu Baka sebagai tokoh antagonis akhirnya mati di tangan Bima. Kumandanggarba dan Jayakendaga mati di tangan Premadi.

10. Hanggaraparna, Jin Dandunwacana, Jin Damdarat, dan Jin Dandang sebagai tokoh antagonis di pihak lain akhirnya takluk kepada Pandawa.
11. Semar di pihak Pandawa dan Jin Yudistira di pihak jin penunggu Wanamarta, sebagai tokoh tritagonis dapat meleraikan permasalahan yang terjadi antara Pandawa dan bangsa jin.

D. Tema dan Amanat *Lakon*

Penciptaan *lakon* wayang kulit purwa berbeda dengan penciptaan *lakon* teater modern yang bermula dari ide dasar, kemudian dituangkan ke dalam cerita. Para seniman dalang tradisional pada umumnya dalam 'menyusun' *lakon* wayang tanpa memikirkan tema terlebih dahulu; mereka cenderung mengawalinya dengan menyusun kronologi cerita yang disebut *balungan lakon*. Oleh karena itu dalam penyajian *lakon* tradisi, pembebaran alur cerita kadang lebih dominan daripada tema dan amanat yang tersirat di dalam *lakon*. Tema dan amanat *lakon* wayang tidak mbingkai sebuah cerita tetapi justru sering tersembunyi di dalam adegan-adegan tertentu, sehingga suatu *lakon* kadang-kadang terdapat lebih dari satu tema dan amanat.

Sumanto berpendapat bahwa sesungguhnya yang menentukan tema dan amanat *lakon* wayang itu bukan dalang, melainkan para pengamat wayang. Tema dan amanat *lakon* wayang sebenarnya hanyalah interpretasi dari si pengamat berdasarkan hasil pengamatannya terhadap pertunjukan *lakon*. Oleh karena itu tema yang dirumuskan oleh pengamat wayang belum tentu sama atau sesuai dengan gagasan dalangnya. Oleh karena tema dan amanat merupakan hasil interpretasi, maka rumusan tema dan amanat setiap pengamat *lakon* dapat berbeda-beda, bergantung pada sudut pandang masing-masing (2011:145).

Berdasarkan bangunan *lakon* yang telah dipaparkan di muka, tema *lakon Bima Bangkit* karya Manteb Soedharsono adalah: "tiada kebahagiaan yang diperoleh tanpa pengorbanan." Pengorbanan Bima tampak sejak ia masih berada di dalam bungkus. Selama lima belas tahun ia hidup di tengah hutan belantara dengan berbagai cuaca dan situasi yang membahayakan. Setelah ayahnya wafat, ia bersama ibu dan keempat saudaranya mendapat perlakuan buruk Kurawa; Bale Sigala-gala tempatnya berpesta

dibakar oleh Purocana atas perintah Kurawa. Mereka hidup terlunta-lunta di tengah hutan. Setibanya di wilayah Ekacakra ia justru harus menghadapi maut akibat keganasan raksasa Baka yang telah menanti pasokan manusia dari Demang Ijrapa. Akan tetapi karena keikhlasannya dalam menolong sesama hidup, akhirnya tanpa diduga ia beserta keempat saudaranya mendapatkan hadiah berupa Hutan Merani atau Wanamarta dari Prabu Matswapati. Dalam menebas hutan pun Bima harus menghadapi maut akibat serangan para jin penunggu Wanamarta. Akan tetapi karena kegigihan yang disertai penyerahan dirinya kepada Yang Mahakuasa akhirnya para jin takluk kepadanya, bahkan dengan sukarela mereka serahkan Kerajaan Indraprasta kepada Pandawa.

Berdasarkan tema tersebut, amanat *lakon Bima Bangkit* adalah “bahwa jika seseorang ingin mendapatkan kebahagiaan, maka ia terlebih dahulu harus mau berkorban, dan pengorbanan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk: waktu, tenaga, pikiran, bahkan harta benda.” Ada pepatah yang menyatakan: “berakit-rakit ke hulu, berenang ke tepian; bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian.”

III. GARAP LAKON

Pertunjukan wayang kulit purwa *lakon Bima Bangkit* ini didukung oleh kerabat kerja (*pengrawit, wiraswara, dan swarawati*) “Kridha Wacana,” pimpinan Manteb Soedharsono, bekerja sama dengan Tenaga Laboran Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta. Sajian *pakeliran* yang didukung oleh kerabat kerja dalam bersangkutan (Jawa: *pengrawit/pesindhèn gawan dhalang*) biasanya dapat terjadi interaksi ‘sambung rasa’ yang kompak, sehingga menghasilkan *garap pakeliran* yang berkualitas. Untuk membuktikan tesis ini perlu dilakukan analisis yang komprehensif terhadap sajian *pakeliran*, meliputi hubungan antarunsur *garap pakeliran* dan alur dramatik yang dihasilkan oleh *garap pakeliran*.

A. Hubungan Antarunsur *Garap Pakeliran*

Sajian *pakeliran* yang berdurasi empat jam ini dibagi dalam tiga babak: *pathet nem, pathet sanga, dan pathet manyura*. Dalam ketiga babak tersebut terdapat tiga adegan, tujuh *candhakan*, dan empat *perangan*.

1. Adegan Kahyangan Jonggringsalaka

Adegan ini diawali dengan *Sendhon Kuwung-kuwung*, laras *sléndro pathet manyura*, yang dilantunkan oleh *swarawati*.

3 3 356 56.53
 Ku-wung- ku - wung
 3 5. 6 6 6 6 i 2.i6 565 3.2
 ha-nge-ngu-wung pra-da-né ne - lah - i
 6 i 2 2 2i i23 6 5.653
 Cah-ya lin-tang ha- ngreng-ga- ni
 3 6 i i i23 2i6
 Sa-mi-ra-na min- tir
 3 3 3.2 33.32i6
 a-rum- a - rum,
6. 1 2. 3 3. 2 1.2
 lu-mrang ga-dhung me- la-thi.

(Bima Bangkit, DVD No. 1)

Sulukan karya Manteb Soedharsono tersebut digunakan untuk mengiringi pencabutan figur gunung (Jawa: *bedhol kayon*) dari tengah *kelir*, yang dilanjutkan dengan penampilan Batara Guru yang disertai *kayon hakekat* dengan efek bayangan diperbesar. *Sulukan* dilanjutkan sirepan *Ayak-ayak Gadhungmelathi*, laras *sléndro pathet manyura*,⁷ untuk mengiringi penampilan Resi Narada yang menghadap kepada Batara Guru.

Bedhol kayon yang disajikan Manteb Soedharsono berbeda dengan *bedhol kayon* pada umumnya. Dalam hal ini terdapat satu buah *kayon hakekat* (figur gunung berukuran kecil) yang tertancap di tengah *kelir* ditutup oleh dua buah *kayon gapuran* (figur gunung-an pada umumnya). Kedua *kayon gapuran* dicabut bersama-sama, masing-masing digerakkan ke kanan dan ke kiri sehingga membentuk huruf V dan menopang bagian bawah *kayon hakekat*. Se-

⁷ *Ayak-ayak Gadhungmelathi* dalam versi aslinya adalah *sléndro pathet sanga*.

lanjutnya *kayon hakekat* dicabut, naik pelan-pelan dengan ditopang oleh dua *kayon gapuran* yang membentuk huruf V, setelah sampai di *kelir* bagian atas (Jawa: *plangitan*) *kayon hakekat* ditarik dari *kelir* sehingga tinggal dua *kayon gapuran* dengan efek bayangan diperbesar. Masing-masing *kayon gapuran* ditarik ke kanan dan ke kiri, kemudian *tanceb* di batas gawang kanan dan kiri. Batara Guru tampil dari kanan atas dengan dibayangi oleh *kayon hakekat*, berjalan pelan-pelan ke kiri dengan efek bayangan diperbesar, sampai di gawang kiri kemudian membalik, berjalan pelan-pelan ke kanan, lalu meninggalkan *kelir* (eksit; Jawa: *dientas*). Batara Guru tampil lagi dari kanan atas, kemudian *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri (lihat Gambar 1).

Bentuk *bedhol kayon* dan penampilan Batara Guru tersebut merupakan bentuk *sabet* yang diadopsi dari teknik *sabet 'pakeliran padat'*. Jenis *sabet* ini di kalangan ISI Surakarta disebut '*sabet tematik*', yakni bentuk *sabet* yang mengungkapkan suasana batin tokoh wayang (Suwarno, 2007:11). Penampilan Batara Guru dalam *pakeliran* tradisi pada umumnya cukup tampil dari kanan – tanpa disertai *kayon* – kemudian *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri.

Penggunaan *Sendhon Kuwung-kuwung* untuk mengiringi adegan kahyangan merupakan *garap 'baru'* dalam pedalangan, bahkan dapat dikatakan sebagai *garap* khas *pakeliran* Manteb Soedharsono. Hal ini tidak akan dijumpai dalam konvensi *pakeliran* tradisi gaya mana pun. Dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta, gending untuk mengiringi *jejer* telah dibakukan sebagai berikut. *Jejer* kahyangan digunakan *Kawit*, *ketawang gendhing*⁸ *kethuk loro kerep minggah ladrangan, laras sléndro pathet nem*. *Jejer* Kerajaan Hastina dengan raja Prabu Duryudana digunakan *Kabor*, *ketawang gendhing kethuk loro kerep minggah Ladrang Sekarlesah, laras sléndro pathet nem*. Untuk *jejer* kerajaan yang lain digunakan *Karawitan*, *gendhing kethuk papat kerep minggah ladrangan, laras sléndro pathet nem* (Nojowirongko, 1960:I:34).

Sendhon Kuwung-kuwung karya Manteb Soedharsono yang digunakan untuk mengiringi adegan kahyangan ini mempunyai

⁸ Dalam tulisan ini dibedakan antara '*gending*' dan '*gendhing*'. *Gending* berarti musik tradisional Jawa, sedangkan *gendhing* berarti bentuk susunan melodi dalam satu kesatuan musikal.

nuansa musikal yang dapat menimbulkan kesan ‘menapak jauh penuh harap’ (Jawa: *nglangut*), terlebih dalam sajiannya tidak hanya diiringi oleh *ricikan gendèr barung* seperti halnya *sulukan jenis sendhon* pada umumnya, tetapi juga disertai *ricikan rebab*.⁹ Suara *senggrèngan rebab* inilah yang dapat mempertebal kesan *nglangut* pada *sulukan* tersebut. Adapun *Ayak-ayak Gadhungmelathi* yang disajikan dengan volume lembut (Jawa: *sirep*) dan didominasi oleh *tabuhan ricikan gendèr barung* serta *sindhènan* yang melengking, dapat menimbulkan kesan sakral (Jawa: *wingit*). Konon gending ini merupakan ciptaan oleh Kanjeng Ratu Kidul, makhluk halus penguasa pantai selatan Jawa, yang diajarkan kepada Nyi Jlamprang, *abdidalem penggendèr* wanita pada masa pemerintahan Susuhunan Paku Buwana IV di Karaton Surakarta (Pradja-pangrawit, 1990:99–105). Oleh karena itu, gending ini di kalangan *pengrawit* tradisional Jawa merupakan salah satu gending yang dikeramatkan, sehingga tidak setiap saat boleh dibunyikan.

Adegan kahyangan ini meskipun tampil pertama kali tetapi tidak dapat disebut *jejer*, karena di samping tidak diiringi gending berbentuk *kethuk loro kerep* atau *kethuk loro arang*, juga tanpa disertai narasi *janturan jejer*, tetapi langsung ditimpali dialog (Jawa: *ginem*) sebagai berikut.

GURU: *Astungkara sidham sekaring bawana langgeng. Nuwun mangké ta Kakang, Kakang Narada. Punapi boya andadosaken getering penggalih Jengandika Kakang ulun piji mangarsa, Kakang?*

NARADA: *Oow, pragenjong pak-pak-pong waru dhoyong hauwi cekather, kali codhé sapa sing gawé. Kawula nuwun. Kagyat raosing manah kula déné Paduka Pukulun kepareng miji dhumateng rakanta ing Sidik Pangudal-udal. Baya wonten wigatos punapa, Pukulun?*

GURU: *Kakang Narada. Pramila Si Kakang ulun caketaken lenggah mangayun, ulun namung mundhut pa-wartosing gara-gara, menika gara-garanipun menapa, Kakang? Menapa wonten kayu lan watu ingkang mawi téja, sarta wonten brahmana ingkang*

⁹ Dalam tradisi pedalangan gaya Surakarta, penyajian *sendhon* tidak disertai *ricikan rebab*.

hamalik tingal? Manawi wonten kayu lan watu ingkang mawi téja, manira sendhal mayang kinarya santuning saka dalah ompaking Balé Martyukundha Manik. Wondéné manawi wonten brahmana ingkang hamalik tingal, prayogi sinendhala mayang cinem-plungna Kawah Candradimuka supados dados intiping naraka jahanam.

NARADA: *O lha dalah, ha ha ha Pregonjong pak-pak-pong pak-pak-pong, nangka bosok kemropyok mung kari betoné. Inggih Pukulun, mugé andadosna ing kawuningan. Menggah kawontenanipun gara-gara ingkang sumundhul ing ngawiyat ngoregaken kalenggahanipun para déwa menika mboten karena wonten kayu lan watu ingkang mawi téja sarta brahmana ingkang hamalik tingal. Inkang ndadosaken gara-gara menika muhung . . . (Bima Bangkit, DVD No. 1).*

(GURU: *Astungkara sidham sekaring bawana langgeng.¹⁰ Kakang, Kakang Narada. Apakah tidak menjadikan keterkejutanmu, kau saya panggil untuk menghadap kepadaku, Kakang?*

NARADA: *Oow, pragenjong pak-pak-pong waru dhoyong hauwi cekather, kali codhé sapa sing gawé.¹¹ Sungguh terkejut perasan kakanda di Sidik Pangudal-udal ketika menerima panggilan Paduka. Ada apakah gerangan, Tuan?*

GURU: *Kakang Narada. Engkau saya minta datang tidak lain karena saya ingin mendapatkan informasi tentang huru-hara yang melanda kahyangan. Apakah ada kayu dan batu yang bercahaya, ataukah ada brahmana yang berkhianat? Jika ada kayu dan batu yang bercahaya, bawalah ke kahyangan untuk menggantikan tiang dan batu sendi Bale Martyukunda Manik. Jika ada brah-*

¹⁰ Kalimat ini merupakan idiolek dewa pada umumnya, yang merupakan puji-pujian untuk keselamatan dunia seisinya.

¹¹ Kalimat ini merupakan idiolek Narada yang bersumber dari pedalangan gaya Surakarta mazhab Kasunanan (lihat Nojowirongko, 1960:IV:6).

mana yang berkhianat, cabutlah nyawanya lalu masukkanlah ke Kawah Candradimuka agar menjadi kerak neraka jahanam.

NARADA: *O lha dalah, ha ha ha Pregenjong pak-pak-pong pak-pak-pong, angka bosok kemropyok mung kari betoné.*¹² Iya Tuan, ketahuilah. Huru-hara yang menerpa kahyangan itu bukan disebabkan oleh adanya kayu dan batu yang bersinar serta brahmana yang berkhianat. Yang menjadikan huru-hara itu tiada lain)

Dialog Batara Guru dan Narada tersebut dapat dikategorikan sebagai *ginem blangkon*, yakni percakapan tokoh wayang yang telah terpola sedemikian rupa dalam tradisi pedalangan sehingga dalang tinggal menerapkan dalam *pakeliran*. Dialog seperti itu sesungguhnya tidak bersifat mutlak, sehingga boleh saja tidak dipakai. *Ginem blangkon* itu kemudian dilanjutkan *ginem baku*, yakni dialog pokok yang berkaitan dengan permasalahan tokoh dalam sebuah adegan; dalam hal ini berisi penjelasan Narada tentang penyebab huru-hara yang menerpa kahyangan. Selanjutnya Narada memanggil Batara Bayu untuk ikut berperan menenangkan huru-hara.

Sirepan Ayak-ayak Gadhungmelathi ditimpali *Srepeg, laras sléndro pathet nem*, untuk mengiringi kedatangan Batara Bayu. Selanjutnya untuk membangun kesan dramatik sebuah adegan, dialog Batara Guru dengan Batara Bayu tetap disertai alunan *Srepeg* dalam nuansa *sirep*. Gending kembali berbunyi keras (Jawa: *wudhar*) setelah Batara Bayu menyanggupkan diri memecah bungkus, sekaligus untuk mengiringi keberangkatan Batara Bayu, kepergian Narada, dan Batara Guru meninggalkan tempat persidangan.

Pertemuan Batara Bayu dengan Gajahsena masih tetap menggunakan iringan *Srepeg, laras sléndro pathet nem*. Setelah gending *suwuk* kemudian dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Nem, laras sléndro pathet nem*, dengan syair (Jawa: *cakepan*): "*Manganjur lakuning angin, guntur anggraning arga, gora gurnita kagiri-giri, horeg bumi prakempa, O---, pragola mangambak-ambak, lésus lir pinusus, lésus lir pinusus, O---*" (Bima Bangkit, DVD No. 1). *Cakepan* sulukan yang melukiskan tentang berbagai macam gerak angin ini sangat relevan untuk men-

¹² Kalimat ini merupakan idiolek Narada yang bersumber dari pedalangan gaya Surakarta mazhab Mangkunagaran (lihat Wignjosoetarno, 1972:76).

dukung penampilan Batara Bayu yang merupakan dewa penguasa angin. Selanjutnya keberangkatan Batara Bayu dan Gajahsena diiringi *Srepeg, laras sléndro pathet nem*.

2. *Candhakan Hutan Tikbrasara*

Candhakan ini diawali dengan penampilan bungkus yang berguling-guling dari kanan ke kiri. Setelah gerak bungkus berhenti, Batara Bayu dan Gajahsena tampil. Batara Bayu memberi isyarat kepada Gajahsena untuk pergi sejenak, selanjutnya Batara Bayu merasuk ke dalam bungkus.

Srepeg sirep, ditimpali *janturan* peristiwa yang menceritakan bahwa Batara Bayu merasuk ke dalam bungkus untuk memberi pakaian kepada bayi yang berada di dalam bungkus (lihat Gambar 2). *Sirepan wudhar*, Batara Bayu keluar dari dalam bungkus kemudian pergi. Gajahsena datang, gending kembali *sirep*, ditimpali *janturan* peristiwa. Narasi *janturan* ini menceritakan dua peristiwa yang bersamaan waktu. Pertama, tentang usaha Gajahsena memecah bungkus hingga berhasil; dan yang kedua, upaya Raja Banakeling Prabu Sempani bersama istrinya, Dewi Drata, yang mengadakan *Sesaji Tirtanata* hingga mereka mendapatkan anak laki-laki yang kemudian diberi nama Jayadrata atau Tirtanata. Bahasa pedalangan Manteb Soedharsono dalam *janturan* ini cenderung sederhana, tidak terlalu arkais, sehingga mudah dipahami oleh penonton.

Riwusnya Gajahséna nampi sasmita klawan Sang Hyang Bathara Bayu, kridha Gajahséna. Mentheleng mripaté, ciptané kaya arsa énggal jumangkah. Risaksana jroning mangké, Gajahséna sigra namakaken ponang gadhing. Wau wujuding bungkus ingkang rikala semana pranyata bungkus datan tedhas mring braja lungid, parandéné *riwusnya* Gajahséna namakaken gadhing kekalih, sami sakala bles, kénging marang wujuding bungkus. Kacarita, bedhahé ponang bungkus, bungkus cinuthat klawan Gajahséna. Nalika semana amarengi wonten salah satunggiling naréndra ingkang lagya ngawontenaken Sesaji Tirtanata. Tirta banyu, nata tegesé ratu; ratuning banyu. Sejatiné banyu udan sepisan. Wanciné ketiga dawa suwé ora ana udan, ana udan tumeka iku sinebut tirtanata, ratuning banyu. Mula ila-ilané jaman kuna makunané banyu udan sepisan kuwi kena kanggo tamba,

kayata: ngelu, watuk, lara weteng, mènchrèt, lan sapituruté. Sing percaya. Ora percaya ora apa-apa.

Kocap, **riwusnya** ngawontenaken Sesaji Tirtanata ingkang winadhahan wonten ing bokor kencana. Lah menika ta warnanipun Naréndra Sindu ya Ratu Banakeling, ingkang ajejuluk Sang Prabu Sempani, dalasan ingkang garwa Dèwi Drata. Apa ta sababé mangkono? Karana wus sawetawis warsa dènira bebrayan datan piningan putra, tegesé dèrèng piningan momongan. **Riwusnya** ngawontenaken Sesaji Tirtanata, ponang bokor kencana ingkang isi tirtanata kedhawahhan ... kedhawahhan bungkusé ponang jabang bayi ingkang luwar saking penandhang, bungkus dhumawah wonten jroning bokor, ilang wujuding bungkus ... cengèr wujud ponang jabang bayi kakung, piningan tetenger Radèn Jayadrata, karana atmajanira Dèwi Drata. Ya Radèn Tirtanata, karana dènira ngawontenaken sesaji: Sesaji Tirtanata. Diwasané Jayadrata ya Tirtanata kempal klawan Kurawa.

Riwusnya luwar saking penandhang, ponang jabang bayi yektiné wus jejaka, gagah prekosa. **Riwusnya** pana kalamunta wujuding kéwan ingkang ganggu gawé, kridha sang abagus (Bima Bangkit, DVD No. 1).

(Gajahsena setelah menerima isyarat dari Sang Hyang Batara Bayu segera mengambil tindakan. Matanya melotot, yang dipikirkan hanya untuk segera bertindak. Gajahsena segera menyerang dengan gadingnya. Konon, bungkus yang semula tidak mempan oleh berbagai senjata tajam, setelah diserang dengan kedua gading Gajahsena, tembus seketika. Konon, setelah robek, bungkus dilempar jauh oleh Gajahsena. Bersamaan dengan itu, ada seorang raja yang sedang mengadakan *Sesaji Tirtanata*. *Tirta* berarti air, *nata* berarti raja; rajanya air. Maksudnya adalah air hujan yang jatuh pertama kali. Pada saat musim kemarau tidak ada hujan tiba-tiba turun hujan, hujan inilah yang disebut *tirtanata*, rajanya air. Oleh karena itu, dalam kepercayaan tradisi bahwa hujan yang turun pertama kali itu dapat dipakai sebagai obat, seperti: pusing, batuk, sakit perut, diare, dan sebagainya. Itu bagi yang mempercayainya. Akan tetapi bagi yang tidak percaya juga tidak apa-apa.

Konon, telah mengadakan *Sesaji Tirtanata* yang ditampung di sebuah bejana yang terbuat dari emas. Inilah

Raja Sindu atau Raja Banakeling, yang bergelar Sang Prabu Sempani, beserta istrinya yang bernama Dewi Drata. Mengapa demikian? Karena telah bertahun-tahun berumah tangga mereka belum dikaruniai anak. Setelah mengadakan *Sesaji Tirtanata*, bejana emas yang berisi air hujan itu kejatuh-an selongsong bayi, bungkus jatuh ke dalam bejana, seketika itu pula berubah menjadi bayi laki-laki, diberinya nama Raden Jayadrata, karena putra Dewi Drata. Juga bernama Raden Tirtanata, karena ia lahir pada saat mereka mengadakan *Sesaji Tirtanata*. Setelah dewasa, Jayadrata atau Tirtanata bergabung dengan Kurawa.

Setelah terlepas dari bungkusnya, postur bayi tampak perjaka, gagah perkasa. Setelah mengetahui ada binatang yang menggagungnya, ia segera bertindak.)

Kata-kata yang digunakan untuk melukiskan peristiwa *pakeliran* tersebut kebanyakan merupakan kata-kata Jawa sehari-hari atau *basa padinan*, misalnya: “*Gajahséna namakaken gadhing kekalih, sami sakala bles, kénging marang wujuding bungkus.*” Demikian juga kalimat yang berbunyi sebagai berikut.

. . . Sejatiné banyu udan sepisan. Wanciné ketiga dawa suwé ora ana udan, ana udan tumeka iku sinebut tirtanata, ratuning banyu. Mula ila-ilané jaman kuna makunané banyu udan sepisan kuwi kena kanggo tamba, kayata: ngelu, watuk, lara weteng, mènèrèt, lan sapituruté. Sing percaya. Ora percaya ora apa-apa

Perlu diketahui bahwa setiap dalang pasti memiliki kata atau kalimat yang ‘siap pakai’ dan sering diucapkan sehingga menjadi ciri khasnya. Dalam narasi *janturan* tersebut Manteb Soedharsono enam kali mengucapkan kata “*riwusnya*” (lihat kata yang dicetak tebal). Hal ini membuktikan bahwa narasi *janturan* tersebut tidak dipersiapkan sebelumnya dalam sebuah naskah, tetapi disampaikan secara spontan oleh Manteb Soedharsono di depan *kelir*.

Janturan berakhir kemudian ditimpali *Sampak, laras sléndro pathet nem*. Peralihan dari *Srepeg* menjadi *Sampak* merupakan isyarat adanya peningkatan nuansa dramatik *pakeliran* (*rising action*). Gajahsena dengan kedua gadingnya menusuk bungkus, kemudian melemparkannya ke kanan. Bungkus pecah bersamaan dengan Bratasena keluar dari dalamnya. Karena merasa terusik, Bratasena

menyerang Gajahsena. Kedua gading Gajahsena dicabut hingga mati. Gajahsena kemudian merasuk ke dalam paha kiri Bratasena. Bratasena kebingungan mencari musuhnya. Dalam perang tersebut Manteb Soedharsono memperlihatkan keterampilan teknik *sabetnya* yang atraktif dan akrobatik (lihat Gambar 3). Banyak gerak-gerak wayang yang tidak setiap dalang mampu menirukan. Jika mampu dalam hal teknik keterampilan, mungkin tidak ‘sehidup’ *sabet* Manteb Soedharsono.

Gending beralih menjadi *Ayak-ayak Mangu*, laras *sléndro pathet nem*, Batara Bayu tampil dari kiri, kemudian mendekati kepada Bratasena. Gending *sirep*, ditimpali dialog Batara Bayu membangunkan Bratasena. *Ayak-ayak Mangu* sangat tepat untuk mengiringi kehadiran Batara Bayu pada saat Bratasena sedang kebingungan mencari musuhnya yang lenyap dari pandangan. Hal ini sesuai dengan namanya yakni *Ayak-ayak Mangu*, gending ini memiliki nuansa musikal yang terkesan ‘ragu-ragu’.

Gending *wudhar* kemudian *suwuk*, dilanjutkan *Suluk Plencung Jugag*, laras *sléndro pathet manyura*, dengan *cakepan*: “*Bremara rèh manguswa, O---, humyung ambrengengeng, kadi karunaning kaswosih, anèng marga amalat kung, O---, leng-leng lalu hangulati, surya mangrangsang wayah, kumyus amarawayanta, O---*” (Bima Bangkit, DVD No. 1). Perlu diketahui bahwa syair yang berbunyi: “*Bremara rèh manguswa . . .*” di kalangan pedalangan gaya Surakarta biasanya digunakan untuk *cakepan Pathet Sanga Wantah*, tetapi oleh Manteb Soedharsono digunakan untuk *cakepan Suluk Plencung Jugag*, sebuah repertoar *sulukan pakeliran* gaya Yogyakarta. Pencampuran gaya pedalangan—antara gaya Surakarta dan gaya Yogyakarta serta gaya yang lain—sudah menjadi hal yang biasa terjadi dalam *pakeliran* purwa pasca tahun 1960-an. Pencampuran gaya pedalangan ini dipelopori oleh Nartasabda pada sekitar tahun 1961 (Sumanto, 2002:60). Ketidaklaziman antara *cakepan* dan lagu *sulukan* yang dilakukan oleh Manteb Soedharsono itu justru semakin memperkuat suasana adegan. Berdasarkan isi syairnya, *cakepan* yang diambil dari *Serat Dewaruci* itu menggambarkan kegundahan hati Bima ketika mencari air kehidupan,¹³ sedangkan

¹³ Syair selengkapnya berbunyi: “*Bremara rèh manguswa, humyung hambrengengeng, kadi karunaning kaswosih, anèng marga memalat kung, Risang Gandawastratmaja, leng-leng lalu hangulati, surya mangrangsang wayah, kumyus hamarawayanta*” (Kumbang yang mencium bunga itu, bersuara riuh, bagaikan

berdasarkan nuansa lagunya, *Suluk Plencung Jugag* memiliki kesan 'menapak jauh'. Dengan demikian, perpaduan syair dan lagu *sulukan* tersebut mampu membangun suasana hati Bratasena ketika melihat musuhnya lenyap dari pandangan.

Batara Bayu setelah memperkenalkan diri kemudian memberi nama kepada Bratasena serta memberi tahu asal-usulnya. Di samping itu juga menjelaskan tentang pakaian yang dikenakannya. Adegan ini diakhiri dengan *entas-entasan mati*, yakni dicabutnya tokoh-tokoh wayang dari *kelir* tanpa disertai gerak tetapi ditutup dengan figur gunung. Gending yang mengiringi adalah *Sampak, laras sléndro pathet nem*, dengan irama 'cepat' (Jawa: *seseg*). *Entas-entasan mati* sangat tepat untuk mengakhiri episode *Bima Bungkus* dalam *lakon Bima Bangkit*. Artinya, dalang tanpa harus menyajikan narasi *pocapan pagedhongan* telah dapat memberi petunjuk kepada audiens bahwa adegan yang ditampilkan selanjutnya adalah adegan yang terdapat dalam episode lain, yang secara kronologis terdapat rentang waktu relatif lama dengan episode sebelumnya. Hal semacam inilah yang oleh Gendhon Humardani disebut *sabet* 'yang mampu berbicara', yakni bentuk *sabet* yang mampu mewakili atau menggantikan narasi.

3. Adegan Kerajaan Ekacakra

Sampak dihentikan secara mendadak (Jawa: *sirep suwuk*) dengan isyarat kedua figur gunung ditutupkan di tengah *kelir*. Selanjutnya ditimpali *Mikat Manuk, lancaran, laras sléndro pathet manyura*, dalam berbagai irama: cepat (*seseg*), pelan (*tamban*), kembali *seseg*, untuk mengiringi penampilan Prabu Baka yang menari sesuai dengan irama gending (Jawa: *kiprah*). Prabu Baka *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri; disusul secara berturut-turut: Emban Kepetmega, Kumandanggarba, Jayakendaga, Togog, dan Bilung, dari arah kiri, menyembah, kemudian *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan (lihat Gambar 4). Gending berhenti dalam irama cepat (Jawa: *suwuk gropak*), dilanjutkan *Ada-ada Sekar Durma, laras sléndro*

tangis kesedihan, di tengah perjalanan tergilagila, Sang Bima [Ganda-wastratmaja = Gandawastra + atmaja; Gandawastra = nama lain Pandu, *atmaja* = anak; anak Pandu = Bima], terpesona mencarinya [air kehidupan], matahari tepat di tengah hari, keringatnya bercucuran).



Gambar 1. Batara Guru tampil dari kanan disertai bayangan dua *kayon blumbangan*. (Foto: Pono Anggo Jayantoro)



Gambar 2. Batara Bayu merasuk ke dalam bungkus untuk memberi pakaian kepada bayi yang berada di dalam bungkus. (Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 3. Sabet atraktif akrobatik yang ditunjukkan oleh Manteb Soedharsono; Gajahsena diangkat oleh Bratasena. (Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 4. Prabu Baka dihadapi oleh Emban Kepetmega, Kumandanggarba, Jayakendaga, Togog, dan Bilung. (Foto: Sugeng Nugroho)

pathet nem, dengan *cakepan*: “*Sru mawahyut, sang yakséndra gora rupa, mangeses kadi angin, pang sempal kaprapal, sêla-sêla kaplesat, sato lumayu mangungsi, kagyat katgodha, kang jaga-jaga bumi, O –*” (Bima Bangkit, DVD No. 1).

Lancaran *Mikat Manuk* sangat tepat untuk mengiringi adegan *sabrang* dengan tokoh utama raja raksasa yang penampilannya disertai *kiprah*. *Kiprah* menjadi semacam ‘keharusan’ bagi Manteb Soedharsono pada saat menampilkan tokoh raja raksasa dalam sebuah adegan, terutama jika raja raksasa itu tampil pertama kali. Hal ini untuk menunjukkan sifat tokoh raksasa yang bengis, banyak tingkah, dan hura-hura.

Berkenaan dengan repertoar *sulukan*, sesungguhnya dalam *pakeliran* gaya Surakarta telah terdapat *ada-ada* yang digunakan untuk mengiringi adegan raksasa, yakni *Ada-ada Girisa* dengan *cakepan* berbunyi: “*Yaksa gora rupa, risedheng naréndra, yaksa lelaku, kamalwalèng ingkang, gambira mangarah, angisis siyung metu prabawa, lésus aprakempa, gora mawalikan, ditya durbalarsa, mrih curnaning lawan, wira trirodra, O---*” (Nojowirongko, 1960:I:25). Akan tetapi Manteb Soedharsono justru menggunakan *Ada-ada Sekar Durma*, salah satu repertoar *sulukan* gaya Yogyakarta. Hal ini dimaksudkan sebagai bentuk penjelajahan nuansa musikal yang memang diperlukan kehadirannya dalam sebuah *garapan* karya seni.

Karakter Prabu Baka sebagai raksasa pemangsa daging manusia yang biasanya ditunjukkan melalui narasi *janturan*, oleh Manteb Soedharsono diungkapkan melalui dialog Emban Kepetmega. Pada saat Prabu Baka menanyakan keadaan rakyatnya, Kepetmega melaporkan bahwa rakyat Ekacakra telah banyak yang mengungsi karena takut dimakan oleh sang raja. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun adegan ini tidak disertai narasi *janturan* yang menggambarkan karakter Prabu Baka, tetapi dengan dialog tersebut dapat memberi pemahaman kepada audiens bahwa Prabu Baka adalah raksasa pemangsa daging manusia yang ketamakannya tanpa pandang bulu. Ketamakan Prabu Baka yang terungkap dalam dialog Kepetmega diperkuat dengan perintah Prabu Baka sendiri kepada para punggawa untuk menagih pasokan manusia kepada Demang Ijraba di Desa Manahilan.

Keberangkatan para punggawa beserta kepulauan sang raja dari tempat persidangan diiringi *Srepeg Pinjalan* dilanjutkan *Srepeg, laras sléndro pathet nem*. *Srepeg Pinjalan* biasanya digunakan untuk mengiringi keberangkatan salah satu punggawa raksasa yang di-

utus oleh rajanya untuk melaksanakan suatu pekerjaan, yang berjalan sambil menari sesuai dengan *sekarang kendhang* dan irama gending (lihat Nojoworingko, 1960:II:24). Akan tetapi dalam sajian Manteb Soedharsono, gending tersebut hanya digunakan sebagai ilustrasi menjelang keberangkatan para punggawa raksasa, tanpa disertai *sabet*, sedangkan keberangkatannya menggunakan *Srepeg*, *laras sléndro pathet nem*.

4. Adegan Hutan Ekacakra

Figur gunungan ditempelkan di tengah *kelir* dengan posisi tegak lurus disertai *dhodhogan singget* untuk memberi isyarat kepada *pengrawit* bahwa gending *sirep*, kemudian dalang *buka celuk*: “*Saya nengah dènnya adus*,” sebagai isyarat dibunyikan *Duradasih*, *ketawang gendhing kethuk loro kerep*, *laras sléndro pathet manyura*. Setelah figur gunungan ditancapkan di akhir gawang kanan, Kunti bersama Puntadewa berjalan dari arah kanan ke kiri. Premadi berjalan bersama Bratasena yang menggendong Pinten-Tangsen dari arah kanan ke kiri (lihat Gambar 5). Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong berjalan satu per satu dari arah kanan ke kiri. Kunti bersama Puntadewa tampil dari kanan, Kunti *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri; Puntadewa menyembah kemudian *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* adegan.

Sotya coplok saking ngembanan. Ana prayagung luhur anamur kawula amémba sudra, lelana manjing madyaning wana, minggah harga tumurun ing jurang trebis, anut èrèng-èrènging haldaka. [Premadi tampil dari kanan] *Mahas ing asamun*, [Premadi menyembah] *ngisep sepining sopana, kang cinipta bisoa* [Premadi *tanceb* di belakang Puntadewa] *sajiwa klawan jagad saisiné, satemah bangkit angandelaken kapitayané mriming Gusti kang anyipta jagad saisiné.* [Bratasena menggendong Pinten-Tangsen tampil dari kanan] *Lah punika ta warnanipun* [Bratasena berjalan ke kiri] *garwa nata ing Ngastina sawargi Prabu Pandhudéwanata kang asesilih Dèwi Kunthitalibrata ya Dèwi Prita, nganthi putra gangsal ingkang winastan Brata Pandhawa. Pambayuné kekasih Radèn Puntadéwa. Kang panenggak gagah prakosa, sinung tetenger Sang Brataséna. Panengahé bagus warnané kekasih Sang Pamadi ya Harjuna.*

Déné sumendhi lan warujuné kembar, kekasih Radèn Pintèn-Tangsèn ya Nangkula lan Sadéwa. [Bratasena menggendong Pinten-Tangsen tampil dari kiri berjalan ke kanan] Sasédané Prabu Pandhu, Dèwi Kunthi miwah para Pandhawa tansah siniyasi déning Kurawa; jinarah kratoné, dèn-arah patiné. Bawané tulus ing budi nglungguhi bebener, marma tansah pinayungan teguh yuwana kalis ing pangrencana.

Duk samana sang dèwi dalasan para putra lerem wonten madyaning Wana Ékacakra, kadhèrèkaken sagung repat panakawan. Ki Lurah Semar, Nala Garèng, Pétruk miwah Bagong, kang tansah anglelipur sungkawaning penggalih (Bima Bangkit, DVD No. 1).

(Bagaikan permata terlepas dari bingkainya. Ada bangsa-wan menyamar rakyat jelata, mengembara di tengah hutan, naik gunung turun lembah, berjalan di sela-sela gunung. Mereka hidup menyepi, dengan tujuan agar dapat menyatu dengan alam semesta, sehingga dapat menebalkan keyakinannya kepada Tuhan pencipta alam semesta. Inilah permaisuri Raja Hastina mendiang Prabu Pandudewanata yang bernama Dewi Kuntitalibrata atau Dewi Prita, mengajak serta kelima putranya yang disebut Brata Pandawa. Putra sulung bernama Raden Puntadewa. Putra kedua gagah perkasa, bernama Sang Bratasena. Putra ketiga sangat tampan bernama Sang Pamadi atau Arjuna. Adapun putra bungsu berwujud kembar, bernama Raden Pinten-Tangsen atau Nakula dan Sadewa. Sepeninggal Prabu Pandu, Dewi Kunti beserta para Pandawa selalu dianiaya oleh Kurawa; direbut kerajaannya, diancam kematiannya. Akan tetapi karena dilandasi oleh ketulusan budi dan berpegang pada kebenaran, sehingga mereka senantiasa mendapatkan keselamatan jauh dari malapetaka.

Pada saat itu sang dewi beserta para putranya beristirahat di tengah Hutan Ekacakra, diikuti para abadinya: Ki Lurah Semar, Nala Gareng, Petruk, dan Bagong, yang selalu menghibur kesedihan mereka.)

Gending beralih menjadi *Ayak-ayak, laras sléndro pathet nem*. Bratasena menggendong Pinten-Tangsen tampil dari kanan berjalan ke kiri (lihat Gambar 6). Bratasena menggendong Pinten-

Tangsen tampil dari kiri, sampai di samping Kunti kemudian menidurkan Pinten–Tangsen. Bratasena setelah mengipasi Pinten–Tangsen kemudian *tanceb* di belakang Premadi pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Semar tampil dari kanan, sampai di gawang kiri membalik, menghormat, *tanceb* di samping Bratasena pada *gedebog* bawah. Gareng tampil dari kanan, sampai di gawang kiri membalik, *tanceb* di belakang Semar pada *gedebog* bawah. Petruk dan Bagong tampil dari kanan, sampai di gawang kiri membalik, *tanceb* di belakang Gareng pada *gedebog* bawah. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Nem Wantah*, laras *sléndro pathet nem*, dengan *cakepan*: “Dhuh kulup putraningsun, sirèku wus wanci, O---, pisah lan jenengingwang, O---, ywa kulinèng ardi, becik sira nèng praja, suwitèng narpati, O---, nanging ta wekasingwang ywa pegat tetèki, O---” (Bima Bangkit, DVD No. 2).

Duradasih, ketawang *gendhing kethuk loro kerep*, laras *sléndro pathet manyura* dalam tradisi karawitan gaya Surakarta lazim digunakan untuk mengiringi tari *Bedhaya Duradasih*, karya Susuhunan Paku Buwana VIII di Karaton Surakarta pada tahun 1787 (Pradjapangrawit, 1990:95). Gending *garap bedhayan* digunakan untuk mengiringi adegan *pakeliran* pertama kali dilakukan oleh Nartasabda pada tahun 1970-an, antara lain dalam *lakon Banjaran Bisma* untuk mengiringi adegan Kerajaan Wirata (Nugroho, 2012: 260). Adapun gending adegan *sabrang alus* dalam suasana sedih untuk *pakeliran* tradisi gaya Surakarta adalah *Remeng*, *ladrang*, laras *sléndro pathet nem* (Wignjosoetarno, 1972:39).

Narasi *janturan* dalam adegan ini cukup representatif untuk menggambarkan peristiwa sebuah adegan. Disebutkan dalam narasi *janturan* bahwa sepeninggal Prabu Pandu, Dewi Kunti beserta para Pandawa selalu dianiaya oleh Kurawa; direbut kerajaannya, diancam kematiannya (“*Sasédané Prabu Pandhu, Dèwi Kunthi miwah para Pandhawa tansah siniya-siya déning Kurawa; jinarah kratoné, dèn-arah patiné*”). Kalimat ini secara tidak langsung memberikan pemahaman kepada audiens bahwa adegan ini terjadi pasca terbakarnya Bale Sigala-gala. Perlu diketahui bahwa adegan ini terdapat rentang waktu yang cukup lama dari peristiwa sebelumnya, yakni kembalinya Bratasena dari Hutan Tikbrasara ke tengah keluarganya. Sebab, dalam rentang waktu tersebut sesungguhnya terdapat beberapa episode yang tidak dikelirkan, meliputi: kematian Pandu (*lakon Pandhu Banjut*), Pandawa dan Kurawa berebut minyak *tala* (*lakon Rebutan Lenga Tala* atau *Drona*

Ngejawa), dan Pandawa dan Kurawa saling beradu ketangkasan (*lakon Pandadaran Siswa Sokalima*).

Narasi *janturan* dalam adegan ini diawali sebuah metafora berkaitan dengan kepergian para kaum bangsawan dari kerajaannya, mengembara di tengah hutan, naik gunung turun lembah, hidup menyepi untuk dapat menyatu dengan alam semesta. Kemudian tokoh-tokoh yang tampil dalam adegan tersebut diperkenalkan, meliputi Dewi Kunti beserta kelima putranya: Puntadewa, Bratasena, Premadi, Pinten, dan Tangsen. Juga dijelaskan latar belakang kepergian mereka dari Kerajaan Hastina serta keberadaannya di Hutan Ekacakra. Narasi *janturan* diakhiri dengan pengenalan *panakawan*: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, yang selalu menghibur kesedihan mereka. Bahasa yang digunakan cukup variatif (meliputi: *ngoko*, *krama*, dan *kawi*) sehingga memenuhi unsur-unsur leksikal arkais bahasa pedalangan gaya Surakarta.

Narasi *janturan* yang disajikan bersamaan dengan tampilnya tokoh-tokoh wayang di *kelir*, terinspirasi dari *garap 'pakeliran padat'*. Dalam konsep '*pakeliran padat*' ditegaskan bahwa semua unsur *garap pakeliran* harus diberdayakan sedemikian rupa agar dapat menimbulkan kesan dramatik suatu adegan. Oleh karena itu, untuk mendukung suasana adegan ditampilkan '*sabet tematik*' yang melukiskan Bratasena menggendong Pinten-Tangsen berjalan ke sana kemari hingga kedua adik bungsunya itu tertidur. Setelah Pinten-Tangsen tertidur kemudian dibaringkan di samping Kunti dan dikipasi hingga beberapa saat sampai mereka tertidur lelap. *Garap sabet tematik* seperti itulah yang jarang bahkan mungkin tidak pernah dilakukan oleh dalang pada umumnya.¹⁴

Penggunaan *Pathet Nem Wantah* untuk *sulukan* adegan *sabrang alus* merupakan bentuk pengingkaran tradisi pedalangan gaya Surakarta. *Sulukan* adegan *sabrang alus* dalam konvensi pedalangan gaya Surakarta adalah *Pathet Lasem, laras sléndro pathet nem* (Nojowirongko, 1960:I:20; Wignjosoetarno, 1972:40). Di samping itu, *cakepan* yang berbunyi: "*Dhuh kulup putraningsun . . .*" tidak biasa digunakan sebagai syair *Pathet Nem Wantah* dalam tradisi pedalangan gaya Surakarta.

¹⁴ Dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta, narasi *janturan* biasanya diucapkan oleh dalang setelah semua tokoh wayang dalam posisi *tanceb*.

Pada saat Dewi Kunti beserta Pandawa menerima kedatangan Demang Ijrpa sekeluarga yang diiringi *Sampak, laras sléndro pathet nem*, posisi *tanceban* wayang mengalami perubahan. Diawali Kunti memandang jauh ke kiri (Jawa: *ulat-ulat*), kemudian Puntadewa dan Premadi pindah *tanceb* di samping Kunti menghadap ke kiri pada *gedebog* bawah. Selanjutnya Bratasena membopong Pinten-Tangsen dibawa masuk ke kanan. Setelah gending *seseg*, Ijrpa tampil dari kiri, dipersilakan duduk oleh Kunti, kemudian disusul Nyai Ruminta dan Rawan; mereka *tanceb* pada *gedebog* bawah di depan *panakawan* menghadap ke kanan. Bratasena tampil dari kanan, *tanceb* pada *gedebog* atas di belakang Kunti menghadap ke kiri; disusul Pinten dan Tangsen tampil dari kanan, *tanceb* pada *gedebog* bawah di samping Bratasena menghadap ke kiri.

Tokoh wayang yang ditampilkan dalam adegan ini meskipun relatif banyak (ada 13 tokoh), tetapi *tancebannya* tidak tampak berdesakan (lihat Gambar 7). Di samping itu juga terdapat keseimbangan komposisi penancangan tokoh-tokoh wayang. Tokoh-tokoh wayang yang tertancap di gawang kanan meliputi Kunti, Puntadewa, Premadi, Bratasena, Pinten, dan Tangsen; sedangkan di gawang kiri adalah Ijrpa, Ruminta, Rawan, Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

Cakepan sulukan Manteb Soedharsono terutama jenis *ada-ada* sangat beragam dan tidak pernah terulang. Terbukti sebanyak empat kali *ada-ada* digunakan *cakepan* berbeda-beda.

1. Pada saat menjelang kedatangan Ijrpa, digunakan *cakepan*: "*Narpati Darmaputra, myang Dananjaya, humatur ing raka Narénda Harimurti, O---*" (Bima Bangkit, DVD No. 2).
2. Setelah Ijrpa sekeluarga *tanceb*, digunakan *cakepan*: "*Kagyat risang kapingrangu, rinangkul kinempit-kempit, dhuh sang retnaning bawana, O---, ya kitu kang walangati, ya kitu kang ngenes ing tyas, ya kitu kang kudu gering, O---*" (Bima Bangkit, DVD No. 2).
3. Pada saat Ijrpa sekeluarga kembali ke hadapan Kunti karena dijemput oleh Bratasena, digunakan *cakepan*: "*Cancut gumregut manjing, samodra tulya dreng wiraganya banyu sumaput wentis, meleg angganira sumingep nampeki, migeg jangga kang warih, O---*" (Bima Bangkit, DVD No. 2).
4. Pada saat Premadi berpapasan dengan pasukan Ekacakra yang dipimpin oleh Kumandanggarba, digunakan *cakepan*: "*Mulat mara Dyan Harjuna, èsmu kamanungsanira, sawangnyanya*



Gambar 5. Premadi berjalan bersama dengan Bratasena yang menggendong Pinten-Tangsen. (Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 6. Kunti dihadap oleh Puntadewa dan Premadi. Sementara itu Bratasena menggendong Pinten-Tangsen berjalan ke kiri dan ke kanan. (Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 7. Kunti beserta Pandawa dan *panakawan* menerima kedatangan Demang Ijrpa sekeluarga. (Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 8. Premadi yang diikuti *panakawan* Gareng, Petruk, dan Bagong berpapasan dengan Kumandanggarba, Jayakendaga, Jayadirgantara (Jayalodong), dan Pangejurnyawa (Jayakarneli). (Foto: Sugeng Nugroho)

gendrèh memanis, liringé tri kamantyan, O---, kèngising ujwala kongas, singa mulat leng-leng brangta, O---" (Bima Bangkit, DVD No. 2).

Pada saat Premadi berpapasan dengan pasukan Ekacakra, yang dalam hal ini berada dalam kategori *prang gagal*, terkesan seperti *prang kembang*, karena tokoh antagonisnya berupa tokoh wayang kesatria halus (Jawa: *bambangan*) yakni Premadi, diikuti *panakawan*: Gareng, Petruk, dan Bagong (lihat Gambar 8).

Sabet perang Premadi dengan pasukan Ekacakra bervariasi, yang secara teknis dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis: *sabet prang gagal*, *sabet prang kembang*, dan *sabet prang tandhing*. Pertama, *sabet prang gagal* adalah *sabet* perang antara pasukan negara satu dan pasukan negara lain dalam wilayah *pathet nem*. Dalam jenis *sabet* ini terdapat vokabuler gerak antara lain: *jeblos*, *prapatan*, *sikepan*, *tebakan*, *tendhangan*, dan *jotosan* (lihat Gambar 9 sebelah kiri). Kedua, *sabet prang kembang* adalah *sabet* perang tokoh *bambangan* melawan raksasa *nyarèng* (*buta cakil*) dan raksasa *prepat* (*buta babrah*), dalam wilayah *pathet sanga*. Dalam jenis *sabet* ini terdapat vokabuler gerak antara lain: *tubrukan*, *gendiran*, dan *tendhangan* (lihat Gambar 9 sebelah kanan). Ketiga, *sabet prang tandhing* adalah *sabet* perang antartokoh yang memiliki kesaktian seimbang. Dalam jenis *sabet* ini terdapat vokabuler gerak yang sangat menonjol, meliputi: *bantingan*, *cengkah*, dan perang dengan menggunakan senjata keris (Jawa: *prang keris*) (lihat Gambar 10). Untuk *prang keris* biasanya dilakukan oleh sesama tokoh *bambangan* atau sesama tokoh *putrèn*. Jenis *sabet* yang pertama dan kedua ditampilkan dalam peperangan Premadi melawan Jayakendaga, sedangkan jenis *sabet* yang ketiga ditampilkan dalam peperangan Premadi melawan Kumandanggarba.

Sabet perang yang disajikan oleh Manteb Soedharsono dalam *prang gagal* sangat lengkap. Selain ketiga jenis perang tersebut, juga terdapat *prang gecul*, yakni peperangan antartokoh humoris: Gareng melawan Pangejurnyawa dan Petruk melawan Jayalodong (lihat Gambar 11). Berbagai macam gerak yang mengundang gelak tawa penonton disajikan dalam jenis perang ini.

Gending yang digunakan untuk mengiringi perang terdapat dua jenis. Diawali dari *Sampak*, *laras sléndro pathet nem*, untuk mengiringi tokoh-tokoh wayang meninggalkan arena (Jawa: *entas-entasan*) sebelum peperangan berlangsung. Menjelang Jayakendaga

tampil, irama gending dipercepat (Jawa: *seseg*). Pada saat Jaya-kendaga terlempar dari arah kanan, gending *disirep* kemudian beralih menjadi *Srepeg, laras sléndro pathet nem*. *Srepeg* ini digunakan untuk mengiringi peperangan Premadi melawan Jayakendaga dan *prang gecul* Gareng melawan Pangejurnyawa. Pada saat Petruk berperang dengan Jayalodong digunakan *Sampak, laras sléndro pathet nem*. *Sampak* juga digunakan untuk mengiringi peperangan Premadi melawan Kumandanggarba. *Sampak* di wilayah *pathet nem* dalam tradisi pedalangan gaya Surakarta hanya digunakan untuk mengiringi bagian akhir sebuah perang, tetapi dalam *pakeliran* Manteb Soedharsono digunakan untuk mengawali dan mengakhiri peperangan. Sebuah 'tradisi baru' ini sekarang diikuti oleh para dalang penganut pedalangan gaya Surakarta.

5. *Candhakan* Kerajaan Ekacakra

Candhakan ini diawali dengan *singgetan kayon*, yakni gerak figur gunungan untuk menyekat antaradegan. Selanjutnya Prabu Baka tampil dari kanan, *gèbès, tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Ijrapa dan Bratasena tampil dari kiri; Bratasena *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan, sedangkan Ijrapa *tanceb* di depan Bratasena pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Sekar Durma, laras sléndro pathet nem*, dengan *cakepan*: "*Ingang naga, ngébat-ébat 'gengira, caritanira nguni, naga makikikan, kumambang katon gumawang, wisanya manampeg gisik, manaut sigra, marang Risang Bayusiwi*" (Bima Bangkit, DVD No. 2). *Ada-ada Sekar Durma* meskipun telah digunakan di depan (lihat adegan Prabu Baka beserta para punggawanya), tetapi disajikan dengan *cakepan* yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa Manteb Soedharsono merupakan seorang dalang yang kaya akan vokabuler *cakepan sulukan*. *Cakepan ada-ada* yang berbunyi: "*Ingang naga . . .*" tersebut diambil dari *Serat Dewaruci* pada saat Bima bertemu dengan Naga Nemburnawa, sehingga cukup relevan untuk mendukung penampilan Bratasena berhadapan dengan Prabu Baka.

Pada saat Prabu Baka hendak menantang Bratasena digunakan *Ada-ada Greget-saut Nem Jugag* dengan *cakepan*: "*Yaksa gora rupa risedheng naréndra, yaksa lelaku kan malwalya ingkang, gambira marangah angisis siyung, O---*" (Bima Bangkit, DVD No. 2). *Cakepan* yang biasanya digunakan untuk *Ada-ada Girisa* (bagi adegan raja

raksasa di wilayah *pathet nem*) atau *Ada-ada Manggalan* (bagi adegan raja raksasa di wilayah *pathet sanga*) ini dapat mendukung karakteristik Prabu Baka yang ganas dan bengis. *Sulukon* ini berfungsi untuk membangun suasana batin Prabu Baka.

Peperangan Bratasena melawan Prabu Baka diiringi dua jenis gending. *Entas-entasan* Bratasena, Ijrapa, dan Prabu Baka diiringi *Sampak, laras sléndro pathet nem*. Peperangan Bratasena melawan Prabu Baka pada tahap pertama diiringi *Srampat, laras sléndro pathet sanga*, sedangkan pada tahap terakhir menjelang kematian Prabu Baka diiringi *Sampak, laras sléndro pathet nem*. Gending untuk mengiringi perang dalam tradisi pedalangan gaya Surakarta dibedakan menjadi tiga jenis. Pertama, jenis *srepeg* digunakan untuk mengiringi *prang gagal* bagian pertama dan *prang kembang bambangan* melawan raksasa *nyarèng (buta cakil)*. Kedua, jenis *sampak* digunakan untuk mengiringi *prang gagal* bagian akhir, *prang kembang bambangan* melawan raksasa *prepat (buta babrah)*, *prang sintrèn*, *prang manyura*, dan *prang brubuh*. Ketiga, jenis *ganjur* digunakan untuk mengiringi *prang tandhing* (Nojowirongko, 1960:I: 38-40). Berbeda dengan kebiasaan yang berlaku di kalangan pedalangan gaya Surakarta, *prang tandhing* Bratasena melawan Prabu Baka dalam sajian Manteb Soedharsono menggunakan *Srampat*, sebuah gending Jawatimuran, dengan irama *tamban*. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan penonjolan *garap* perang, yang dalam *lakon Bima Bangkit* termasuk *prang tandhing* antara tokoh utama dan tokoh antagonis.

Peperangan Bratasena melawan Prabu Baka menggunakan vokabuler gerak: *abar-abaran*, *jogédan*, *menggigit* (untuk Baka), *tendangan* (untuk Bratasena), *jotosan* (untuk Bratasena), *junjungan*, dan *bantingan* (lihat Gambar 12 dan 13). Untuk menampilkan kesan gagah pada kedua tokoh, peperangan disajikan dengan gerak-gerak pelan tetapi mantap.

Pada akhir peperangan tidak ditampilkan kematian Prabu Baka yang ditusuk oleh Bratasena dengan *kuku pancanaka*, tetapi diakhiri dengan gerak Bratasena menyikap Prabu Baka lalu *tanceb* di gawang tengah. Selanjutnya dua figur gunung ditutupkan pada kedua tokoh tersebut dengan efek bayangan diperbesar (lihat Gambar 14), kemudian kedua tokoh itu dicabut dari *tanceban* (Jawa: *entas-entasan mati*). Sebagaimana *entas-entasan mati* di depan yang mengakhiri sebuah episode, jenis *sabet* ini juga digunakan sebagai tanda berakhirnya episode kedua yakni *Séna Bumbu* dalam *lakon*

Bima Bangkit. Artinya, peristiwa *pakeliran* yang terjadi setelah *entas-entasan mati* ini merupakan episode ketiga, yakni *Babad Wanamarta*.

Episode ketiga diawali dengan penampilan Nirbita yang mengemban tugas Prabu Matswapati untuk mencari tahu keberadaan Pandawa. Penampilan Nirbita dalam *candhakan* ini berfungsi untuk menjembatani antara episode kedua dan episode ketiga, agar alur *lakornya* tidak terputus. Oleh karena itu, meskipun penampilan Nirbita masih diiringi *Sampak*, *laras sléndro pathet nem* – yang merupakan gending iringan peristiwa sebelumnya – tetapi setelah *suwuk* kemudian dilanjutkan *Ada-ada Mataraman*, *laras sléndro pathet nem*, dengan *cakepan*: “O – , Katri gumulung mangrempak, O – , krodha gora rèh kagiri-giri, kagiri magawéya gelar, O – ” (*Bima Bangkit*, DVD No. 3). Perubahan suasana dari *Sampak* gaya Surakarta yang bernuansa tegang ke *ada-ada* gaya Yogyakarta yang bernuansa kendur, sekaligus juga sebagai tanda peralihan antarepisode. Selanjutnya untuk mengiringi keberangkatan Nirbita mengantar Bratasena ke Wirata digunakan *Srepeg Mataraman*, *laras sléndro pathet nem*, sebuah repertoar gending *pakeliran* gaya Yogyakarta.

6. *Candhakan* Kerajaan Wirata

Candhakan ini masih tetap menggunakan iringan *Srepeg Mataraman*, *laras sléndro pathet nem*. Prabu Matswapati tampil dari kanan, *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Irama gending *seseg*, Matswapati memanggil Bratasena: “Éh, Brataséna! Wah putuku, Nggèr.” Bersamaan dengan penampilan Bratasena dari kiri, Matswapati beranjak dari tempat kemudian memeluk Bratasena, gending *sirep*, ditimpali monolog Matswapati: “Kéné-kéné Brataséna!” Perpaduan antara *sabet*, monolog, dan nuansa gending sedemikian rupa ini dapat menimbulkan kesan dramatik yang mengharukan. Hal ini dapat terungkap bagaimana suasana hati seorang kakek (Matswapati) yang merindukan kehadiran cucunya (Bratasena) karena telah lama tidak bertemu, terlebih ia mendapat kabar bahwa Pandawa terbakar dalam Bale Sigala-gala. Matswapati setelah memeluk erat Bratasena kemudian *tanceb* di tempat semula. Bratasena menghormat, kemudian *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Seta tampil dari kiri, menyembah, kemudian *tanceb* di samping Matswapati pada *gedebog* bawah menghadap ke kiri. Utara tampil dari kiri,

menyembah, kemudian *tanceb* di samping Bratasena pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan. Wratsangka tampil dari kiri, menyembah, kemudian *tanceb* di belakang Utara pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan.

Gending *suwuk*, dilanjutkan *Suluk Plencung Jugag, laras sléndro pathet nem*, dengan *cakepan*: “Arum-arum, O---, lumrang kang sekar gadhung, myang srigadhing, rerengganing tamansari, O---, bremara ngingsep sarining, mbrengengeng pindha pujining brahmana, mangsah santi jaya-jaya, O---” (Bima Bangkit, DVD No. 3). *Suluk Plencung* ini meskipun telah digunakan di depan (lihat adegan Batara Bayu dengan Bratasena), tetapi disajikan dengan *cakepan* yang berbeda. Hal ini sekali lagi menunjukkan bahwa Manteb Soedharsono kaya akan *cakepan sulukan*.

Kesanggupan Bratasena menebas Wanamarta atas perintah Matswapati dibangun dengan nuansa dramatik berupa *Ada-ada Mataraman Jugag, laras sléndro pathet nem*, dengan *cakepan*: “O---, Riris arda palwa nut ing ranu, O---, dresing karsaningsun déning kanyut, O---” (Bima Bangkit, DVD No. 3). Syair ini diambil dari *cakepan Pathet Lindur* pedalangan tradisi gaya Surakarta mazhab Mangkunagaran, yang disajikan menjelang peralihan dari *pathet nem* ke *pathet sanga* (Wignyosarsono, 1993:10). Perlu diketahui bahwa meminjam syair dari jenis *sulukan* yang berbeda dapat dilakukan, sepanjang nuansa *cakepan* yang dipinjam serasi dengan jenis *sulukannya*. Beberapa kasus yang terjadi dalam pedalangan gaya Surakarta, *cakepan sulukan* jenis *pathetan* sering dipinjam untuk syair *ada-ada*, bukan sebaliknya. Misalnya *cakepan Pathet Kedhu* yang berbunyi “Myat langening kalangyan . . .,” *cakepan Pathet Lindur* yang berbunyi “Riris harda palwa nut ing ranu . . .,” dan *cakepan Pathet Manyura Wantah* yang berbunyi “Mèh rahina semu bang hyang haruna . . .” atau “Kenthonging palu apindha . . .” Beberapa *cakepan* tersebut memiliki kesan ‘gerak’, sehingga dapat dipinjam untuk syair *ada-ada* yang memiliki nuansa ‘gerak’ atau ‘semangat’ (Jawa: *greget*).

Keberangkatan Bratasena menunaikan perintah Matswapati diiringi *Srepeg Mataraman, laras sléndro pathet nem*. Demikian juga *entas-entasan* Seta, Utara, Wratsangka, dan Matswapati untuk mengakhiri *candhakan* Kerajaan Wirata. Figur gunung dihempaskan ke tengah *kelir* bersamaan dengan gending *sirep*. Selanjutnya figur gunung digerakkan seperti menari; setelah beberapa saat kemudian *tanceb* pada *gedebog* bawah dengan posisi tegak lurus,

gending berhenti dengan irama pelan (Jawa: *suwuk tamban*). Gerak gunung dan pola gending seperti itu merupakan salah satu ciri vokabuler *pakeliran* tradisi gaya Yogyakarta, yang sekarang lazim digunakan dalam *pakeliran* gaya Surakarta.

7. *Candhakan* Tengah Hutan

Pathet Sanga Wantah céngkok Banyumasan, laras sléndro pathet sanga, yang disajikan oleh dalang kemudian dilanjutkan oleh *swarawati*, dengan lagu dan *cakepan* sebagai berikut.

Dalang:

2 2 2, 2 3 5. 1 6.52

Ka-yu-né pur-wa se - ja - ti

Swarawati:

2. 3 5 5 5 5 5 5 5 6 1.62.165 353 2.1

pang-i- ra ja-gad go-dhong ki-nar-ya ru - mem- bé

5. 6 1 16 1.231 565 3.532

a - pra-da-pa ke - ku - wung

[Figur gunung dicabut, Premadi tampil dari kanan, pelan-pelan berjalan ke kiri dengan dibayangi figur gunung]

2.56 6 6 6 6 6 6. 6121 6.5, 2.1.65

kem- bang lin-tang sa-la- ga la - ngit, O---

[Premadi tampil lagi dari kanan dengan tangan depan disampirkan pada *manggaran*, kemudian *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Disusul Semar tampil dari kanan, kemudian *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan.]

2 6. 5 2 2.32 1.6

woh sur-ya lan têng - su

[Gareng tampil dari kanan, kemudian *tanceb* di belakang Semar pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan.]

1.62 2 2 2. 2 1 221.216

a - si-rap bun lan u- dan

[Petruk tampil dari kanan, kemudian *tanceb* di belakang Gareng pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan.]

5. 6 1 1 1. 1 2 2. 1 61
 pu-cak a- ka- sa bung-kah pra- ti- wi

[Bagong tampil dari kanan, kemudian *tanceb* di belakang Premadi pada *gedebog* bawah menghadap ke kiri.]

5.61 2 2, 5.61 2 2, 3 5.356 2 1.216, 3.52 61.65
 o - yot-é, o - yot-é ba- yu ba- jra, O--- O---

(Bima Bangkit, DVD No. 3)

Penampilan tokoh-tokoh wayang dengan iringan *pathetan* yang dilantunkan oleh *swarawati* merupakan sebuah *garap* yang terinspirasi dari *garap* 'pakeliran padat'. Dalam tradisi pedalangan gaya Surakarta, penampilan tokoh kesatria di tengah hutan dalam suasana sedih biasanya diiringi *Lagudhempel*, *gendhing kethuk loro kerep minggah ladrangan*, *laras sléndro pathet sanga*, atau *Kalunta*, *gendhing kethuk loro kerep minggah papat*, *laras sléndro pathet sanga* (Nojowirongko, 1960:I:39).

Intermeso *panakawan* dalam *candhakan* ini sama halnya intermeso yang disajikan para dalang pada umumnya. Selain berisi humor yang terlepas dari permasalahan *lakon* (Jawa: *banyol medal saking kelir*), juga penyajian gending-gending *dolanan*, meliputi: (1) *Sinom Parijatha*, *laras sléndro pathet sanga*; (2) *Jineman Uler Kambang*, *laras sléndro pathet sanga*; (3) *bawa Kinanthi Kasmaran* dilanjutkan *Langgam Ngentèni*, *laras pélog pathet nem* (karya Manteb Soedharsono); (4) *bawa Sinom Kalatidha* (karya Raden Ngabehi Ranggawarsita) dilanjutkan *Lelagon Jaman Édan*, *laras pélog pathet nem* (karya Manteb Soedharsono); (5) *Langgam Sang Proklamator*, *laras pélog pathet nem* (karya Manteb Soedharsono), dilanjutkan *Monggang*, *sirep*, ditimpali orasi oleh dalang, dilanjutkan *Lelagon Semangat Juang*, *laras pélog pathet nem*; dan (6) *Macapat Dhandhanggula*, *laras sléndro pathet sanga*.

Premadi sadar dari kesedihannya diiringi *Pathet Sanga Jugag*, *laras sléndro pathet sanga*, dengan *cakepan*: "Lir sadpadèngsun kang tumiling, angulati puspita kang mèdem, O---" (Bima Bangkit, DVD No. 3). Setelah Premadi menyatakan kekhawatirannya terhadap keselamatan Bratasena yang akan membuka Wanamarta, suasana adegan dibangun dengan *Ada-ada Greget-saut Sanga Lawas*, *laras sléndro pathet sanga*, dengan lagu dan *cakepan* sebagai berikut.

5 5 5 5 5 1̇ 2̇ 2̇
 So-rot-ing pan-dam su-mu-luh
 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ 2̇.3̇ i i 2̇i6i i
 a-ma-dhang-i jro-ning pa-sa- ré - yan
 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ 2̇, 2̇ 2̇ 2̇ 2̇ 2̇3̇ 1̇.65 5
 nge-na-ni wa-da-na re-mu-re-mu ka-ling-an nga-ngrang-an
 2 5 6 6 6 6, 6 2̇ 16i 565 32
 sang dyah ma-na-hen kung su-mung-kem gu - ling
 2 3 5 5, 56i65 32
 sang ka-kung ngre- re - pa
 6 5 6 5 5 35
 a-lon wu-wus- i - ra
 2 5 6 6.1̇ 3 1 21 1
 ba-bo ya- yi é-man- é - man
 2 3 535 6.1̇ 1
 'man-é- man - é - man
 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 565 2 16
 bé-rat-en tik-bran-ta ya-yi u-lun ta-dhah run-tik
 3 5 6 53 61 65 1...
 u-lun ta-dhah run-tik, I---

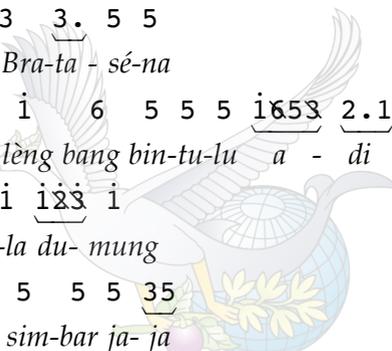
(Bima Bangkit, DVD No. 4)

Céngkok ada-ada tersebut sangat berbeda dengan céngkok Ada-ada Greget-saut Sanga pada umumnya, termasuk dengan Ada-ada Greget-saut Sanga Lawas céngkok Klathènan dan céngkok Anom Suratana, karena hal ini telah diwarnai oleh céngkok pribadi Manteb Soedharsono. Céngkok pribadi itu tampak pada pengolahan lagu yang cenderung zig-zag 'tidak beraturan'; dari nada-nada tinggi ke nada-nada rendah tanpa melalui rambatan (lihat baris ke-5, 7, dan 10). Ia menyajikan *sulukan* dengan variasi céngkok yang khas pribadinya itu dimaksudkan untuk menutupi kekurangmerduan warna dasar vokalnya (Manteb Soedharsono, wawancara 1 Desember 2014).

Setelah *ada-ada* kemudian Semar memberi saran kepada Premadi agar segala sesuatunya diserahkan pada Tuhan Yang Mahakuasa, dan jika perlu Bratasena harus dibantu. Keberangkatan Premadi beserta *panakawan* dalam *candhakan* ini diiringi *Srepeg*, *laras sléndro pathet sanga*.

8. *Candhakan Wanamarta*

Srepeg berirama *seseg*, Bratasena tampil dari kanan, *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri, kedua tangan ditangkupkan di pinggang. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Pangkur Suragreget*, *laras sléndro pathet sanga*, dengan lagu dan *cakepan* sebagai berikut.



5 5 5 1 3 3. 5 5
Ri-ka-ta Dyan Bra-ta - sé-na

ī ī ī²ī 6 5 5 5 ī⁶53 2.1
kam-puh po - lèng bang bin-tu-lu a - di

5 6 ī ī ī ī ī²ī ī
sa-ri-ra a-ngu-la du- mung

3²ī 6 5 5 5 5 35
go - dhèg wok sim-bar ja- ja

5 5 5 6 5 3 2 2 3 3. 5 65
yèn ngan-di-ka ge-reng-ge-reng ka-ya gun-tur

5 5 5 5 6 ī. 653 21
ka-dang pa-neng-gak Pan- dha - wa

1 1 6 5. 5 56 ī⁶53 2.1
ma-wa sin-dhung yèn lu - ma - ris.

(*Bima Bangkit*, DVD No. 4)

Pangkur Suragreget ini dalam tradisi pedalangan gaya Surakarta tidak pernah dipakai untuk *sulukan*. Sebuah adegan *pakeliran* yang pertama kali menggunakan iringan *Pangkur Suragreget* adalah *pakeliran* padat lakon *Déwaruci*, karya Bambang Suwarno (1983), pada saat Bima hendak mencebur ke Samudera Minangkalbu. Suatu hal yang tidak mustahil jika kemudian juga digunakan oleh

Manteb Soedharsono, karena: pertama, Manteb Soedharsono pernah mengikuti proses *pakeliran* padat *lakon Déwaruci* karya Bambang Suwarno; kedua, adegan ini ada kemiripan dengan adegan Bima hendak mencebur ke Samudera Minangkabau, yakni Bratasena bersiap-siap untuk menebas Wanamarta.

Dalang setelah menyajikan narasi *pocapan* yang melukiskan semangat dan keteguhan hati Bratasena dalam menghadapi kerimbunan dan keangkeran Wanamarta, kemudian mengakhirinya dengan kalimat: “. . . mbedholi kekayon ingkang ageng-ageng rebah kabarubuh, ingkang alit-alit rug brungkat katut saoyot-oyoté, nganti **bubrah** langkrah candrané” (*Bima Bangkit*, DVD No. 4). Kalimat “nganti **bubrah** langkrah candrané” ini merupakan isyarat dalang kepada *pengrawit* (Jawa: *sasmita gendhing*) untuk dibunyikan gending *Kandhang Bubrah, lancaran, laras sléndro pathet sanga*. *Sasmita gendhing* yang diucapkan tersebut termasuk jenis *wangsalan wantah*, yakni teka-teki dengan salah satu kata menunjuk pada sesuatu yang dimaksud (perhatikan pada kata yang dicetak tebal).

Bratasena dengan gerak-gerak atraktif akrobatik mencabuti beberapa figur gunung yang tertancap di depannya dan membuangnya hingga berserakan. Dalam hal ini Bratasena tidak hanya mensaltokan satu figur gunung, tetapi dua sampai dengan tiga figur gunung secara beruntun (lihat Gambar 15 dan 16). *Sabet* Bratasena menebas hutan ini tidak hanya terlihat terampil dan tangkas, tetapi juga terkesan hidup. *Sabet* ini diakhiri dengan tiga buah figur gunung yang dipegang dengan tangan kiri dalang, sementara Bratasena dipegang dengan tangan kanan dalang. Bersamaan dengan gending beralih menjadi *Sampak, laras sléndro pathet sanga* dalam irama *seseg*, Bratasena menendang tiga figur gunung hingga terpentak ke kiri. Bratasena kemudian berjalan cepat ke kiri.

Anoman tampil dari kiri atas, gending *suwuk*. Bersamaan dengan *Ada-ada Greget-saut Sanga, laras sléndro pathet sanga*, Anoman terbang ke kanan. Setelah Anoman bermonolog kemudian ditimpali *Sampak, laras sléndro pathet sanga*. Anoman menukik ke bawah kemudian bertengger di atas figur gunung. Bratasena tampil dari kanan, terkejut (lihat Gambar 17), kemudian *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Sanga, laras sléndro pathet sanga*, kemudian dialog. Bratasena tercengang melihat seekor kera yang bertengger di atas dahan, sementara kera-kera yang lain telah



Gambar 9. Kiri: *tebakan* Premadi kepada Jayakendaga, salah satu vokabuler *sabet prang gagal*. Kanan: *gendiran* Premadi kepada Jayakendaga, salah satu vokabuler *sabet prang kembang*. (Foto: Sugeng Nugroho)



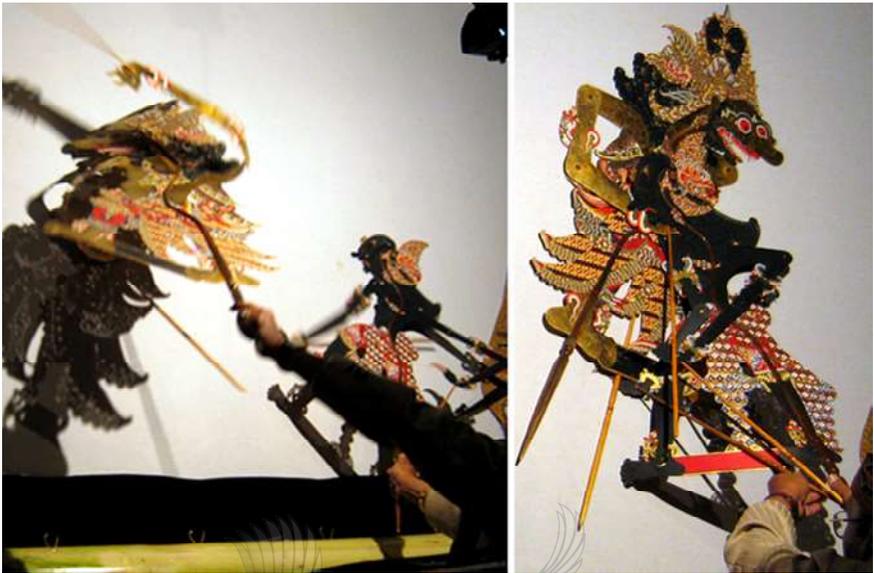
Gambar 10. *Prang keris* antara Premadi dan Kumandanggarba, salah satu vokabuler *sabet prang tandhing*. (Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 11. Petruk berhadapan dengan Jayalodong. Adegan ini dilanjutkan *prang gecul*.
(Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 12. *Sabet* atraktif akrobatik yang ditunjukkan oleh Manteb Soedharsono. Kiri: Prabu Baka menggigit leher Bratasena. Kanan: Prabu Baka mengangkat Bratasena.
(Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 13. *Sabet* atraktif akrobatik yang ditunjukkan oleh Manteb Soedharsono. Kiri: Bratasena menendang Prabu Baka. Kanan: Bratasena mengangkat Prabu Baka untuk dibanting. (Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 14. *Entas-entasan mati* Bratasena dan Prabu Baka, dengan cara ditutup kedua figur gunung dengan efek bayangan diperbesar. (Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 15. *Sabet* atraktif akrobatik Bratasena yang mencabuti, mengangkat, dan melemparkan figur gunungan dalam menebas Wanamarta.

(Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 16. *Sabet* atraktif akrobatik Bratasena yang mencabuti, mensaltokan, dan melemparkan beberapa figur gunungan hingga berserakan.

(Foto: Sugeng Nugroho)

melarikan diri. Anoman mengaku bernama Senggana. Ia tidak beranjak dari tempatnya karena sedang sakit sehingga tidak mampu bergerak, terlebih untuk menyingkir. Oleh karena itu, Senggana meminta tolong kepada Bratasena untuk memindahkan ke tempat lain.

Sampak, laras sléndro pathet sanga. Bratasena berusaha memindahkan Senggana ke tempat lain tetapi tidak mampu mengangkutnya. Gending *sirep* – tetapi masih dalam bentuk *sampak*¹⁵ – ditimpali *janturan* peristiwa, yang menceritakan bahwa Bratasena tercengang karena tidak mampu mengangkat Senggana. Ia segera mengeluarkan *Aji Nagabanda*, yang dapat memunculkan kekuatan luar biasa. Sebaliknya Senggana segera mengeluarkan *Aji Maundri*, yang dapat memperberat badannya, sehingga dengan cara apa pun Bratasena tidak mampu mengangkutnya. *Sirepan wudhar*, Bratasena berusaha sekuat tenaga mengangkat Anoman tetapi tidak berdaya bahkan kemudian tersungkur. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Sanga Jugag, laras sléndro pathet sanga*, kemudian dialog.

Bratasena menganggap Senggana bersikap congkak. Menurut Bratasena, kesaktian Senggana belum seberapa jika dibandingkan dengan kesaktian Anoman, saudara seperguruannya yang pernah memporak-porandakan Kerajaan Alengka. Anoman terkejut seraya menyebut adik kepada Bratasena. *Sampak, laras sléndro pathet sanga.* Anoman turun dari pucuk figur gunung kemudian memeluk Bratasena. Gending *suwuk*, Senggana menyatakan bahwa dirinyalah yang bernama Anoman. Bratasena tidak percaya, karena konon Anoman bertubuh kekar, tinggi dan besar luar biasa. *Sampak, laras sléndro pathet sanga*, Anoman mengubah wujud menjadi besar sehingga Bratasena terperangah (lihat Gambar 18). Gending *suwuk*, Bratasena menyatakan percaya bahwa Senggana adalah Anoman. Anoman kemudian kembali ke wujud semula.

Anoman menjelaskan bahwa seperti itulah ketika ia menjadi senapati Prabu Rama menggempur pasukan Alengka. Selanjutnya Anoman mencegah tindakan Bratasena yang menebas Wanamarta karena hutan ini terkenal sangat angker, tetapi Bratasena tidak

¹⁵ Dalam ‘gending *wayangan* tradisi’ gaya Surakarta, bentuk *sampak* jika disirep maka berubah menjadi *srepeg*. Akan tetapi dalam *pakeliran* Manteb Soedharsono ini tetap berbentuk *sampak* dengan irama *seseg*, hanya volume *tabuhannya* diperlembut.

mempedulikannya. *Sampak, laras sléndro pathet sanga*, Bratasena menghindari dari pencegahan Anoman.

Seperti halnya *cakepan-cakepan sulukan* sebelumnya, dalam *candhakan* Anoman bertemu dengan Bratasena ini Manteb Soedharsono menyajikan dua kali *Ada-ada Greget-saut Sanga* dan satu kali *Ada-ada Greget-saut Sanga Jugag*, tetapi *cakepannya* tidak ada yang terulang. Pada saat Anoman mengawasi Bratasena dari angkasa, digunakan *cakepan*: “*Andedel nggayuh nggegana, sira Ramandayapati, O---, ana yaksa gung cangkrama, namané Wil Kathaksini, jejagi jroning warih, mbadhog ulam tanpa tuwuh, O---*” (Bima Bangkit, DVD No. 4). Syair ini dipetik dari *pupuh Sinom* yang terdapat dalam *Serat Rama Yasadipuran* bagian *Anoman Duta*. Pada saat Anoman bertengger di atas dahan dan bertemu dengan Bratasena, digunakan *cakepan*: “*Sinawung kendhang suling, Anoman mangidung, O---, kidung wor lan saraba swara ‘rum, runtut rarasing kidung, angembat-embat tembungnya, O---*” (Bima Bangkit, DVD No. 4). Syair ini dipetik dari *Sekar Ageng Wégang Sulanjari* yang terdapat pada *Serat Rama Yasadipuran* bagian *Anoman Duta*. Selanjutnya pada saat Bratasena tersungkur karena tidak kuat mengangkat Anoman, digunakan *cakepan*: “*Punapa ta mirahingsun, prihatin waspa gung mijil, tuhu dhahat tanpa karya, O---*” (Bima Bangkit, DVD No. 4). Syair ini dipetik dari *pupuh Kinanthi* dalam *Serat Baratayuda Yasadipuran* bagian *Salya Gugur* (Mardusari, 1991:163).

9. *Candhakan Wanamarta*

Sampak, laras sléndro pathet sanga (gending lanjutan dari *candhakan* sebelumnya), Hanggaraparna tampil dari kanan, *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri, kemudian disusul oleh Dandunwacana. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Sanga, laras sléndro pathet sanga*, dengan *cakepan*: “*Nihan siswa humatur, marang risang mahayogi, sang wipra kadiparan, O---, karsaning Hyang Hodipati, yogya salwiring warna, kang gumelar anèng mbumi mugi ulun tedahna, O---*” (Bima Bangkit, DVD No. 4). Syair ini diambil dari *cakepan Sekar Ageng Pamularsih* yang biasa digunakan untuk *cakepan Pathet Sanga Ngelik* (Nojowirongko, 1960:I:21). Persoalannya dalam hal ini bukan karena *sulukan* jenis *ada-ada* menggunakan *cakepan pathetan*, melainkan berdasarkan nuansa kalimatnya syair tersebut tidak mengandung kesan ‘gerak’ sebagaimana halnya *cakepan Pathet Kedhu, Pathet Lindur, dan Pathet*

Manyura Wantah yang telah disampaikan di muka. *Cakepan* “*nihan siswa humatur . . .*” menggambarkan keinginan seorang siswa untuk mendapatkan penjelasan dari gurunya tentang ilmu kesempurnaan hidup. Nuansa kalimat ini mengandung kesan syahdu atau khidmat, sehingga tidak tepat untuk membangun suasana tegang (Jawa: *greget*) yang mengawali dialog kemarahan Dandunwacana. Keberangkatan Hanggaraparna dan Dandunwacana untuk mencegah tindakan Bratasena diiringi *Sampak, laras sléndro pathet sanga*.

Gending *seseg*, Bratasena tampil dari kanan, *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Jin Damdarat tampil dari kiri, *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan, kemudian disusul oleh Jin Dandang. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Sanga Jugag, laras sléndro pathet sanga*, dengan *cakepan*: “*Jumangkah hanggro sru sesambar, lindhu bumi gonjing, gumaludhug guntur ketug, umob kang jalanidhi lumémbak penyu kumambang, O---*” (Bima Bangkit, DVD No. 4). Syair ini sangat tepat untuk mendukung kemarahan Jin Damdarat dan Jin Dandang atas tindakan Bratasena.

Peperangan Jin Damdarat dengan Bratasena diiringi *Sampak, laras sléndro pathet sanga*. Sementara itu Jin Dandang berperang dengan Anoman. Bratasena marah melihat Anoman campur tangan. Anoman ditendangnya, gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Sanga Jugag, laras sléndro pathet sanga*, dengan *cakepan*: “*Duka yayah sinipi, jaja bang mawinga-winga, nétra kocak ngondar-andir, O---*” (Bima Bangkit, DVD No. 4). Syair ini sangat tepat untuk mendukung kemarahan Bratasena atas tindakan Anoman yang telah merebut musuhnya. Bratasena pergi meninggalkan Anoman diiringi *Sampak, laras sléndro pathet sanga*. Gending *suwuk*, Anoman bermonolog bahwa ia tidak akan memberikan bantuan apa pun kepada Bratasena meski dalam keadaan bahaya. Anoman terbang ke kiri diiringi *Sampak, laras sléndro pathet sanga*.

Dandunwacana tampil dari kiri, *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Srambahan Sanga, laras sléndro pathet sanga*, dengan *cakepan*: “*Bima palguna wruh sekarang toya, alun gulung-gulungan, ombak gumulung anempuh parang, O---*” (Bima Bangkit, DVD No. 4). Jika dilihat dari awal *cakepannya* yang berbunyi “*Bima palguna,*” syair *sulukan* ini terkesan kurang relevan dengan tokoh yang ditampilkan, yakni Dandunwacana. Akan tetapi perlu diketahui bahwa syair

sulukan dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta tidak harus selalu sesuai dengan tokoh wayang yang ditampilkan sebagaimana halnya *pakeliran* tradisi gaya Yogyakarta. Kesesuaian antara *sulukan* dan tokoh wayang yang ditampilkan dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta lebih pada 'kesesuaian rasa', yakni seberapa dekat nuansa *sulukan* dengan suasana batin tokoh wayangnya. Dengan demikian, kehadiran *cakepan ada-ada* pada adegan tersebut tidak perlu dipersoalkan.

Dandunwacana bermaksud melumpuhkan Bratasena dengan kabut beracun. *Sampak, laras sléndro pathet sanga. Kayon hakekat* keluar dari tubuh Dandunwacana, terhempas ke kanan. Dandunwacana kemudian mundur ke kiri. *Kayon hakekat* berubah menjadi *kayon gapuran* kemudian berjalan ke kanan dengan efek bayangan diperbesar, menyerang Bratasena. Gending beralih menjadi *Sampak Tlutur, laras sléndro pathet sanga*, Bratasena tersungkur (lihat Gambar 19).

Anoman tampil dari kanan, sampai di gawang kiri membalik menghadap ke kanan, kemudian *tanceb* pada *gedebog* atas. Gending *sirep* menjadi *sirepan Srepeg Tlutur*, Anoman menyatakan tidak akan menolong Bratasena. Anoman meninggalkan Bratasena diiringi *Sampak, laras sléndro pathet manyura*. Bratasena dicabut dalam bentuk *entas-entasan mati*.

Hanggaraparna tampil dari kiri, *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Manyura, laras sléndro pathet manyura*, dengan *cakepan*: "Hyang Candra wus gumléwang, ing imbinging cakrawala, O---, wayahé wus gagat énjang, ramé swaraning sato, kekluruk sesauran, wétan sorotong Haruna méga bang katon sumirat, O---" (Bima Bangkit, DVD No. 4). Syair ini melukiskan suasana fajar, dan biasanya digunakan untuk *cakepan Pathet Manyura Wantah*. Peralihan suasana dari *pathet sanga* ke *pathet manyura* dalam pedalangan gaya Surakarta tidak selalu ditandai dengan *sulukan* jenis *pathetan*, tetapi dapat pula dengan *ada-ada*; bergantung pada situasi dan kondisi *pakeliran*. Berdasarkan makna kalimatnya, syair tersebut sangat tepat digunakan untuk *cakepan Ada-ada Greget-saut Manyura*.

Hanggaraparna setelah bermonolog kemudian ditimpali *Sampak, laras sléndro pathet manyura*. Hanggaraparna dalam posisi terbang menyerang Premadi dengan jaring *Jalasuwa* yang diwujudkan dengan *kayon hakekat*. Gending *seseg*, Premadi tampil dari

kanan, tiba-tiba terjaring oleh *kayon hakekat* dan terhempas ke kiri atas. Hanggaraparna tampil dari kiri atas menyambar *kayon hakekat*, dibawa terbang ke kiri.

Petruk tampil dari kanan, melihat Premadi terjaring *Jalasuktra* segera lari untuk melaporkannya kepada Semar. Dalam peristiwa ini terdapat gerak lucu (Jawa: *gecul*) Petruk yang lari dari arah kiri tanpa sengaja menendang Bagong yang tampil dari kanan. Mendapat laporan Petruk dan Bagong, Semar marah kepada Hanggaraparna, kemudian melabraknya. Pada saat berpapasan, Hanggaraparna dan Semar sama-sama *tanceb* di *gedebog* atas, tetapi setelah Semar marah kepadanya, *tanceban* Hanggaraparna pindah ke *gedebog* bawah kemudian menyembah kepada Semar sebagai tanda meminta ampun. Semar mendesak kepada Hanggaraparna untuk segera melepaskan Premadi dari jeratan *Jalasuktra*.

Sampak, laras sléndro pathet manyura, Hanggaraparna melepaskan Premadi dari jeratan *Jalasuktra*. Gending *suwuk*, Hanggaraparna meminta maaf kepada Premadi. Setelah memperkenalkan diri dan menjelaskan asal-usul Kerajaan Indraprasta yang saat ini berwujud hutan, Hanggaraparna menyerahkan tiga buah pusaka kepada Premadi, diiringi *Sampak, laras sléndro pathet manyura*. Selanjutnya Hanggaraparna berpesan kepada Premadi untuk tidak memerangi para gandarwa, dan jika pada suatu saat Premadi menemui hambatan diminta untuk memanggilnya.

Sampak, laras sléndro pathet manyura, Hanggaraparna meninggalkan Premadi. Premadi beserta *panakawan* kemudian mengobati Bratasena yang terkena kabut beracun dengan batu *Timpuru* pemberian Hanggaraparna. Setelah Bratasena sadar, gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Srambahan Manyura, laras sléndro pathet manyura*, dengan *cakepan*: “*Ulun caos atur, yèn pinujwèng karsa, mugi parenga kalilana nyekar, ing tepi kawuri, tibèng montronya, O –*” (Bima Bangkit, DVD No. 4). Syair yang diambil dari *cakepan Sekar Ageng Tepi Kawuri* ini meskipun tidak biasa digunakan untuk *cakepan sulukan* tetapi relevan dengan suasana batin Bratasena yang ber-serah diri kepada kekuasaan Tuhan.

10. *Candhakan* Kerajaan Indraprasta

Yudistira tampil dari kiri, *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan; disusul oleh Suparta, Damagranti, dan Tantripala, *tanceb* di belakang Yudistira pada *gedebog* bawah.

Dandunwacana tampil dari kanan, *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*, dengan *cakepan*: “*Narpati Darmaputra, myang Dananjaya, O---*” (*Bima Bangkit*, DVD No. 4). Dandunwacana melaporkan kepada Yudistira bahwa Kerajaan Indraprasta saat ini kedatangan musuh. Setelah Yudistira meredakan amarah Dandunwacana, kemudian mengajaknya untuk menemui para Pandawa, dengan iringan *Sampak, laras pélog pathet barang*.

Yudistira tampil dari kiri berpapasan dengan Puntadewa dari kanan, *tanceb* berhadapan sama-sama di *gedebog* atas. Dandunwacana tampil dari kiri berpapasan dengan Bratasena dari kanan; Dandunwacana *tanceb* di belakang Yudistira pada *gedebog* atas, sedangkan Bratasena *tanceb* di belakang Puntadewa pada *gedebog* atas. Suparta tampil dari kiri berpapasan dengan Premadi dari kanan; Suparta *tanceb* di sisi Yudistira pada *gedebog* bawah, sedangkan Premadi *tanceb* di sisi Puntadewa pada *gedebog* bawah. Pinten dan Tangsen tampil dari kanan, *tanceb* di belakang Premadi pada *gedebog* bawah. Selanjutnya Damagranti dan Tantripala tampil dari kiri, *tanceb* di belakang Suparta pada *gedebog* bawah. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Manyura Jugag, laras pélog pathet barang*, dengan *cakepan*: “*Niyata laruta sakèhing godha sang kurukula, yèn tan amutusa sang sri, O---*” (*Bima Bangkit*, DVD No. 4). Yudistira bersaudara setelah saling memperkenalkan diri dengan Puntadewa bersaudara kemudian menyerahkan Kerajaan Indraprasta kepada mereka. *Ayak-ayak, laras pélog pathet barang, kayon gapuran* ditancapkan di tengah *kelir* sebagai pertanda berakhirnya lakon *Bima Bangkit* (lihat Gambar 20).

B. Alur Dramatik yang Dihasilkan oleh *Garap Pakeliran*

Alur dramatik *pakeliran* tidak hanya terbentuk oleh *sanggit lakon*, tetapi juga jalinan *garap* unsur-unsur *pakelirannya*, yang meliputi: *catur, sabet, gending, dan sulukan*. *Sanggit lakon* sebagai ‘struktur’ pertunjukan tidak akan dapat dinikmati alur dramatisnya jika tidak didukung oleh penggarapan unsur-unsur *pakeliran* sebagai ‘tekstur’ pertunjukannya. Masing-masing unsur *pakeliran* juga tidak akan menghasilkan alur dramatik jika tidak terjalin dengan erat, saling mendukung, saling mengisi, dan saling melengkapi.



Gambar 17. Bratasena terkejut melihat seekor kera (Anoman) yang bertengger di atas dahan. (Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 18. Anoman mengubah wujud menjadi tinggi dan besar, sehingga Bratasena terperangah. (Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 19. Bratasena diserang kabut beracun, ajian Dandunwacana, sehingga tidak berdaya. (Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 20. Yudistira bersaudara (sebelah kiri) menyerahkan Kerajaan Indraprasta kepada Puntadewa bersaudara (sebelah kanan). (Foto: Sugeng Nugroho)

Berdasarkan teori Freytag, alur dramatik terdiri dari: pengenalan atau eksposisi (*exposition*), pergerakan peristiwa atau *rising action*, perumitan atau komplikasi (*complication*), puncak masalah atau klimaks (*climax*), peredaan atau *falling action*, penyelesaian atau resolusi (*resolution*), dan kesimpulan atau konklusi (*conclusion*) (Dietrich, 1955:29-30), yang jika digambarkan dapat membentuk sebuah piramid seperti pada Diagram 3.

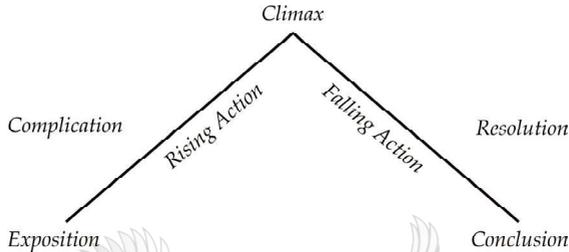


Diagram 3. 'Freytag's Pyramid' atau 'Piramid Freytag' atau Struktur Piramidal Gustave Freytag. (Dietrich, 1955:30)

Alur dramatik *pakeliran* meskipun mempunyai unsur-unsur lakuan yang sama dengan alur dramatik teater modern (teater Barat), tetapi tidak dapat membentuk sebuah piramid, karena masing-masing babak (baca: *pathet*) memiliki alur lakuan tersendiri sehingga menghasilkan piramid-piramid dalam bentuk dan ukuran yang berbeda-beda. Juga dapat terjadi dalam masing-masing babak terdapat lakuan yang membentuk piramid-piramid kecil dengan ukuran berbeda, atau bahkan membentuk pola 'non-piramid'. Hal ini sangat bergantung pada *sanggit lakon* dan penggarapan unsur-unsur *pakelirannya*.

Pakeliran lakon Bima Bangkit karya dan sajian Manteb Soedharsono ini memiliki alur dramatik yang berbeda dengan alur dramatik *pakeliran* purwa tradisi gaya Surakarta pada umumnya. Dalam *pakem* pedalangan gaya Surakarta (Nojowirongko, 1960; Wignyosoetarno, 1972), *pakeliran* purwa tradisi memiliki struktur adegan sebagai berikut.

1. Dalam wilayah *pathet nem* terdapat: (a) *jejer* kerajaan atau kahyangan; (b) adegan *kedhaton*; (c) adegan/*candhakan paséban jawi* yang dilanjutkan keberangkatan pasukan (Jawa: *budhalan*); (d) adegan *sabrang* yang dilanjutkan *budhalan*; (e) *prang gagal*; dan (f) adegan *sabrang rangkep* (jika ada).

2. Dalam wilayah *pathet sanga* terdapat: (a) *candhakan gara-gara* (untuk *lakon-lakon* tertentu); (b) adegan pertapaan atau kesatria di tengah hutan; (c) *prang kembang*; (d) adegan/*candhakan sintrèn*; dan (e) *prang sintrèn* (jika ada).
3. Dalam wilayah *pathet manyura* terdapat: (a) adegan *manyura sepisan*; (b) adegan/*candhakan manyura pindho*; (c) *prang manyura*; (d) adegan/*candhakan manyura ping telu*; (e) *prang brubuh*; dan (f) *candhakan panutup/tanceb kayon*.

Alur dramatik *pakeliran* purwa tradisi tersebut dapat digambarkan dengan grafik lakuan seperti pada Diagram 4.

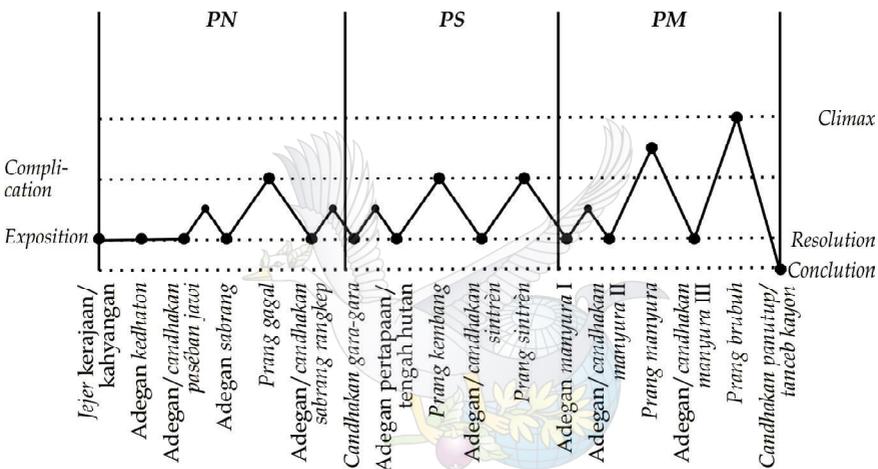


Diagram 4. Alur dramatik *pakeliran* purwa tradisi gaya Surakarta.

Keterangan: PN = *pathet nem*; PS = *pathet sanga*; PM = *pathet manyura*.

(Diagram oleh Sugeng Nugroho)

Struktur adegan tersebut meskipun dalam kenyataannya tidak selalu diikuti secara ketat oleh para dalang, tetapi ‘pengingkaran’ yang dilakukan tidak terlalu jauh dari struktur yang telah digaris-kan di dalam *pakem* pedalangan. Hal itu berbeda dengan *garap pakeliran* Manteb Soedharsono dalam *lakon Bima Bangkit* yang memang benar-benar telah ‘ingkar’ dari struktur *pakeliran* tradisi gaya Surakarta. Peningkaran ini tampak pada ketidakseimbangan jumlah adegan, *candhakan*, dan *perangan* pada masing-masing *pathet*.

1. Dalam wilayah *pathet nem* terdapat: (a) adegan Kahyangan Jonggringsalaka; (b) *candhakan* Hutan Tikbrasara; (c) *prang*

- nem sepisan*; (d) adegan Kerajaan Ekacakra; (e) adegan Hutan Ekacakra; (f) *prang nem pindho*; (g) *candhakan* Kerajaan Ekacakra; (h) *prang nem ping telu*; dan (i) *candhakan* Kerajaan Wirata.
2. Dalam wilayah *pathet sanga* terdapat: (a) *candhakan* tengah hutan; (b) *candhakan* Wanamarta; (c) *candhakan* Wanamarta; dan (d) *prang sanga*.
 3. Dalam wilayah *pathet manyura* hanya terdapat satu *candhakan* yakni Kerajaan Indraprasta.

Perbedaan struktur adegan *pakeliran* purwa lakon Bima Bangkit dengan *pakeliran* purwa tradisi gaya Surakarta terjadi karena Manteb Soedharsono dalam *garap pakeliran* ini mengacu *garap 'pakeliran padat'*. Sebagaimana telah disampaikan di muka bahwa *pakeliran* padat tidak memiliki struktur adegan yang bersifat tetap atau terpola. Dengan demikian, alur dramatik yang dihasilkannya pun berbeda dengan alur dramatik *pakeliran* purwa tradisi gaya Surakarta.

Pada babak pertama (wilayah *pathet nem*) terdapat tiga adegan, tiga *candhakan*, dan tiga *perangan*.

- a. Adegan Kahyangan Jonggringsalaka; didukung dengan *sulukan* yang bernuansa 'menapak jauh' (Jawa: *nglangut*) dan *gending* yang bernuansa 'sakral' (Jawa: *wingit*). Dalam adegan ini diperkenalkan sebuah permasalahan lakon (*exposition*) oleh Narada tentang penderitaan bungkus anak Pandu dengan Kunti yang diasingkan ke Hutan Tikbrasara. Permasalahan secara perlahan mulai bergerak (*rising action*) dan akhirnya dapat dipecahkan dengan keberangkatan Batara Bayu bersama Gajahsena dalam upaya memecah bungkus.
- b. *Candhakan* Hutan Tikbrasara; didukung dengan *gending* bernuansa 'semangat' (Jawa: *greget*). Alur dramatik menanjak ketika Gajahsena berhasil memecah bungkus dan menyebabkan kemarahan Bratasena sehingga terjadi perang (*complication*). Alur dramatik menurun (*falling action*) setelah Batara Bayu menjelaskan asal-usul Bratasena serta menyarakannya untuk pulang ke Kerajaan Hastina berkumpul dengan keluarganya.
- c. Adegan Kerajaan Ekacakra; didukung dengan *gending* bernuansa 'semangat' (Jawa: *greget*). Dalam adegan ini diperkenalkan sebuah permasalahan baru (*exposition*) bahwa

Prabu Baka sangat mengharapkan pasokan dari Demang Ijrapa berupa korban manusia. Permasalahan mulai bergerak (*rising action*) yang ditandai dengan keberangkatan pasukan Ekacakra menuju Desa Manahilan, tempat Ijrapa.

- d. Adegan Hutan Ekacakra; didukung dengan gending yang bernuansa 'menapak jauh' (Jawa: *nglangut*). Dalam adegan ini diperkenalkan sebuah permasalahan baru (*exposition*) tentang kesengsaraan Dewi Kunti beserta kelima Pandawa. Permasalahan mulai bergerak (*rising action*) yang ditandai dengan kedatangan Ijrapa sekeluarga yang melarikan diri dari desanya. Suasana *pakeliran* berubah menjadi 'tegang' (Jawa: *greget*) ketika Premadi di tengah perjalanan dihadang oleh pasukan Ekacakra dan terjadi perang (*complication*).
- e. *Candhakan* Kerajaan Ekacakra; didukung dengan gending bernuansa 'tegang' (Jawa: *greget*). Permasalahan semakin meruncing (*complication*) ketika Prabu Baka murka akibat tantangan Bratasena. Suasana pun semakin 'mencekam' (Jawa: *sereng*) dan mencapai puncaknya ketika dalam peperangan Prabu Baka mati di tangan Bratasena (*climax*). Alur dramatik menurun (*falling action*) pasca kematian Prabu Baka, Bratasena ditemui oleh Nirbita dan diajaknya menghadap kepada Raja Wirata.
- f. *Candhakan* Kerajaan Wirata; didukung dengan gending bernuansa 'kendur' (Jawa: *merdika*). Dalam *candhakan* ini diperkenalkan sebuah permasalahan baru (*exposition*) tentang tawaran Prabu Matswapati kepada Bratasena untuk membangun sebuah kerajaan bagi para Pandawa dari sebuah lahan yang berupa hutan belantara. Permasalahan mulai bergerak (*rising action*) yang ditandai dengan kesanggupan Bratasena menebas Wanamarta, pemberian Matswapati.

Pada babak kedua (wilayah *pathet sanga*) terdapat tiga *candhakan* dan satu *perangan*.

- a. *Candhakan* Tengah Hutan; didukung dengan *sulukan* yang bernuansa 'menapak jauh' (Jawa: *nglangut*). Dalam *candhakan* ini diperkenalkan sebuah permasalahan baru (*exposition*) tentang kekhawatiran Premadi terhadap keselamatan Bratasena yang hendak menebas Wanamarta. Permasalahan mulai bergerak (*rising action*) setelah Semar memberi saran kepada Premadi agar segala sesuatunya diserahkan kepada

Tuhan Yang Mahakuasa, dan jika perlu Premadi diminta untuk membantunya.

- b. *Candhakan* Wanamarta; didukung dengan gending bernuansa 'tegang' (Jawa: *greget*). Alur dramatik dalam *candhakan* ini semakin meningkat (*rising action*); hal ini ditunjukkan dengan semangat Bratasena dalam upaya menebas Wanamarta. Bratasena tidak menghiraukan bahaya yang akan menimpa dirinya meskipun telah diperingatkan oleh Anoman.
- c. *Candhakan* Wanamarta; didukung dengan gending bernuansa 'tegang' (Jawa: *greget*). Alur dramatik dalam *candhakan* ini mencapai tingkat perumitan (*complication*). Permasalahan Bratasena semakin meruncing karena ia harus menghadapi marabahaya yang dilancarkan oleh para jin penunggu Wanamarta, bahkan ia akhirnya tidak berdaya karena serangan kabut beracun dari Dandunwacana. Sementara itu, di tempat lain Premadi mendapat serangan jaring *Jalasuwa* dari Hanggaraparna. Meskipun demikian, alur dramatik kemudian bergerak menurun (*falling action*) setelah Hanggaraparna dimarahi oleh Semar, bahkan kemudian Hanggaraparna menyerahkan tiga buah pusaka (batu *timpuru*, minyak *pranawa*, dan akar *bayura*) kepada Premadi, yang salah satunya dapat dipakai untuk mengobati Bratasena yang terkena kabut beracun.

Pada babak ketiga (wilayah *pathet manyura*) hanya terdapat satu *candhakan*, yakni Kerajaan Indraprasta. Alur dramatik dalam *candhakan* ini bergerak semakin menurun (*falling action*) hingga mencapai tahap penyelesaian (*resolution*). Hal ini ditandai dengan penyerahan Kerajaan Indraprasta dari Jin Prabu Yudistira bersaudara kepada Pandawa, yang diakhiri dengan *tanceb kayon*.

Alur dramatik *pakeliran* purwa lakon Bima Bangkit karya dan sajian Manteb Soedharsono tersebut dapat digambarkan dengan grafik lakuan seperti pada Diagram 5.

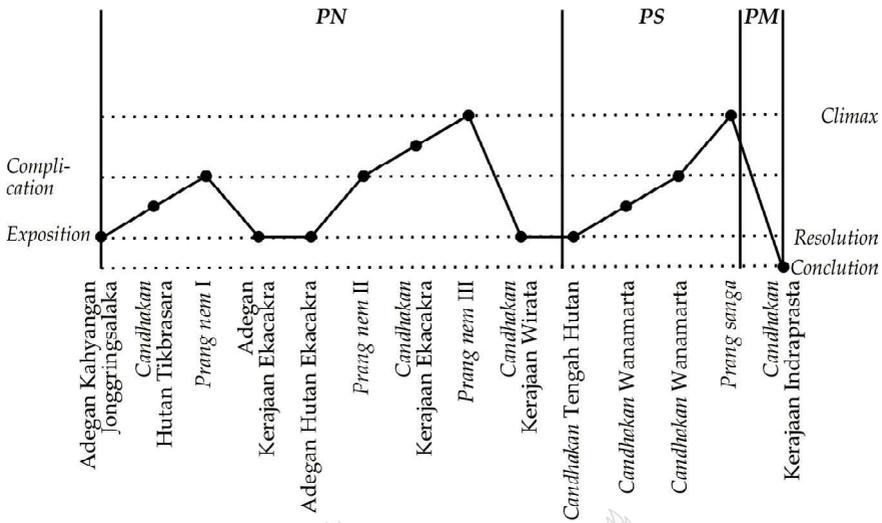


Diagram 5. Alur dramatik pakeliran purwa lakon Bima Bangkit karya dan sajian Manteb Soedharsono. Keterangan: PN = *pathet nem*; PS = *pathet sanga*; PM = *pathet manyura*. (Diagram oleh Sugeng Nugroho)

IV. PENUTUP

Perbedaan *sanggit lakon Bima Bangkit* sebagai *banjaran jugag* dengan *lakon Bima Bungkus*, *Séna Bumbu*, dan *Babad Wanamarta* yang menjadi sumber acuannya, dapat dipahami sebagai sebuah teks kreatif Manteb Soedharsono yang mengkonteks. Artinya, di dalam konteks yang berbeda dapat terjadi *lakon-lakon* 'bentuk episode' yang dijadikan sumber acuan untuk *lakon Bima Bangkit* tidak selalu *Bima Bungkus*, *Séna Bumbu*, dan *Babad Wanamarta*. Terbukti *lakon Bima Bangkit* yang dipentaskan sebelumnya (pada tahun 2010 di Jakarta) terbentuk dari empat episode: *Bima Bungkus*, *Babad Wanamarta*, *Déwaruci*, dan *Bimasuci*. Perbedaan *sanggit* tersebut tentu saja berpengaruh pula pada perbedaan *garap pakeliran*, karena *garap pakeliran* sangat bergantung pada *sanggit lakon*.

Manteb Soedharsono dapat menciptakan *sanggit lakon* yang berbeda dengan *lakon-lakon* konvensional serta mampu menuangkannya ke dalam *garap pakeliran* sebagaimana kasus *lakon Bima Bangkit* tersebut, pada dasarnya tidak terlepas dari enam faktor, yakni: (1) penguasaannya terhadap repertoar *lakon* wayang dengan berbagai versinya; (2) penguasaannya terhadap teknik *garap unsur-*

unsur *pakeliran*; (3) kemampuannya menyerap keahlian dalang lain; (4) penguasaannya terhadap konsep '*pakeliran* padat'; (5) luasnya pergaulan, baik dengan kalangan budayawan, empu, ilmuwan, politikus, maupun birokrat, bahkan kalangan bawah; dan (6) keterbukaannya menerima saran dan kritik.

Garap pakeliran yang cenderung 'mengingkari' konvensi pedalangan yang dianut dan selalu kontekstual tersebut, menunjukkan adanya kreasi dan inovasi Manteb Soedharsono yang tidak pernah henti. Hal ini menurut Arnold Toynbee, merupakan sebuah proses pencapaian kompleksitas progresif yang bersifat *creative minority*, yakni sebuah kemajuan yang hanya dapat dihasilkan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki inteligensi dan kreativitas (Boskoff, 1964:147). Kreativitas dan inovasi itu, menurut Karl Mannheim, hanya dapat dilakukan oleh individu-individu yang mampu merespon situasi sosial yang telah berlangsung (Boskoff, 1964:153-154).

Jika sajian *pakeliran* para dalang umumnya dapat berlangsung seperti sajian *pakeliran* Manteb Soedharsono dalam *lakon Bima Bangkit* tersebut, tidak bersifat monoton tetapi selalu berubah sesuai dengan konteksnya, niscaya pertunjukan wayang kulit purwa tidak akan ditinggalkan oleh masyarakat pendukungnya. Akan tetapi sayangnya tidak semua dalang memiliki bekal, kecerdasan, kemampuan teknik, sikap kesenimanan, dan pergaulan seperti Manteb Soedharsono. [sn]

KEPUSTAKAAN

- Adhikara, S.P. *Unio Mystica Bima: Analisis Cerita Bimasuci Jasadipoera I*. Bandung: Penerbit ITB, 1984.
- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. *Ketika Orang Jawa Nyeni*. Yogyakarta: Galang Press dan Yayasan Adhi Karya, 2000.
- Anderson, Benedict R.O'G. *Mitologi dan Toleransi Orang Jawa*. Yogyakarta: Qalam, 2000.
- Becker, AL. "Text-Building, Epistemology and Aesthetics in Javanese Shadow Theatre," *The Imagination of Reality Essays in Southeast Asian Coherence Systems*. New Jersey: Ablex Publishing Corporation Norwood, 1979:211-243.
- Becker, Howard S. *Art Worlds*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1982.
- Benamou, Marc. "Rasa in Javanese Musical Aesthetics." Disertasi Doktorat (Musikologi). Michigan: University of Michigan, 1998.
- Boskoff, Alvin. "Recent Theories of Social Change," dalam Ed. Warner J. Cahnman & Alvin Boskoff, *Sociologi and History: Theory and Research*. London: The Free Press of Glencoe, 1964.
- De Marinis, Marco. *The Semiotics of Performance*, translated by Aine O'Healy. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1993.
- Dietrich, John E. *Play Direction*. New York: Prentice-Hall, Inc., 1955.
- Hastanto, Sri. *Konsep Pathet dalam Karawitan Jawa*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press, 2009.
- Humardani, Gendhon (S.D.). *Gendhon Humardani: Pemikiran dan Kritiknya*, Ed. Rustopo. Surakarta: STSI Press, 1991.
- Kats, J. *Het Javaansche Tooneel: Wajang Poerwa*. Weltevreden: Uitgave van de commissie voor de Volkslectuur, 1923.
- Kayam, Umar. *Kelir Tanpa Batas*. Yogyakarta: Gama Media, 2001.
- Kernodle, George R. *Invitation to the Theatre*. New York/Chicago/San Francisco/Atlanta: Harcourt, Brace & World, Inc., 1967.
- Komar Abbas, A. dan Seno Subro. *Ki Manteb "Dalang Setan": Sebuah Tantangan*. Surakarta: Yayasan Resi Tujuh Satu, 1995.

- Kwant, R.C. *Manusia dan Kritik*. Yogyakarta: Penerbit Yayasan Kanisius, 1975.
- Mangkunagara VII, K.G.P.A.A. *Serat Pedhalangan Ringgit Purwa*, Jilid XXXI s.d. XXXIII. Batawi Sentrum: Balai Pustaka, 1932.
- Mardusari, Nyi Bei. *Kidung Kandhasanyata*. Ed. Rahayu Supanggah. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia, 1991.
- Mudjanattistomo, R.M. dan Sangkono Tjiptowardojo. *Pedalangan Ngayogyakarta*, Jilid I. Yogyakarta: Habirandha, 1977.
- Murtiyoso, Bambang. *Seni Pedalangan (Jawa): Unsur-unsur Pokok*. Surakarta: ASKI Surakarta, 1981a.
- _____. *Garap Pakeliran Sekarang Pada Umumnya*. Surakarta: ASKI, 1981b.
- _____. "Pakeliran Padat Salah Satu Bentuk Pembaharuan dalam Pakeliran," makalah Lokakarya Dalang Budha III, diselenggarakan oleh Proyek Pengembangan Kesenian Jawa Tengah pada tanggal 23-27 Mei 1983 di Sasonomulyo, Baluwarti, Surakarta.
- _____. "Bayang-bayang di Balik Dalang." Pidato Dies Natalis XXXIV STSI Surakarta, dalam *Dies Natalis XXXIV, Wisuda Sarjana/Diploma STSI Surakarta, 15 Juli 1998*. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia, 1998[a].
- _____. "Model-model Bentuk Pembaruan Pedalangan Jawa," *Gelar, Jurnal Ilmiah dan Seni STSI Surakarta* No. 1 Th. I/1998[b]:53-59.
- _____. *Menggapai Popularitas: Aspek-aspek Pendukung Agar Menjadi Dalang Kondang*. Surakarta: STSI Press, 2004.
- Murtiyoso, Bambang dan Suratno. "Studi tentang Repertoar Lakon Wayang yang Beredar Lima Tahun Terakhir di Daerah Surakarta." Laporan Penelitian Yayasan Masyarakat Musikologi Indonesia, 1992.
- Murtiyoso, Bambang, dkk. *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*. Surakarta: Citra Etnika, 2004.
- Nojowirongko, M.Ng., al. Atmotjendono. *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*, Djilid I, II, III, IV. Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa, Djawatan Kebudayaan Departemen P.P. dan K, 1960.

- Nugroho, Sugeng. "Keleluasaan Sanggit/Kreativitas bagi Seorang Dalang," *Gatra* Majalah Warta Wayang No. 25-III-1990: 30-33. Jakarta: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia
- _____. "Pengaruh Teks Wacana Pedalangan terhadap Aspek Estetik Sajian Pakeliran." Laporan Penelitian Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2000.
- _____. "Konsep-konsep Artistik dan Estetik Seni Pedalangan Jawa," *Dewaruci*, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni Vol. 4 No. 3 (Desember 2007):319-338.
- _____. *Lakon Banjaran: Tabir dan Liku-likunya*. Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press, 2012.
- Oemarjati, Boen Sri. *Bentuk Lakon dalam Sastra Indonesia*. Djakarta: Gunung Agung, 1971.
- Padmosoekotjo, S. *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita*, Jilid I, IV, VI. Surabaya: CV. Citra Jaya, 1979, 1984, 1986.
- Pendit, Nyoman S. *Mahabarata Sebuah Perang Dahsyat di Medan Kurukshetra*. Jakarta: Bhratara Karya Aksara, 1980.
- Poerbatjaraka, R.M.Ng. *Kapustakan Djawi*. Djakarta: Djambatan, 1964.
- Poerwono, Won, dkk. *Profil Pakeliran Ki Manteb Soedharsono Menjadikan Wayang Enak Dipandang*. Surakarta: Yayasan Dwara Budaya, 2000.
- Pradjapangrawit, R.Ng. *Serat Sujarah utawi Riwayating Gamelan: Wédhapradangga (Serat saking Gotèk)*. Ed. Sri Hastanto dan Sugeng Nugroho. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia, 1990.
- Prawiroatmodjo, S. *Bausastra Jawa-Indonesia*, Jilid I dan II. Jakarta: Gunung Agung, 1985.
- Rahno Triyogo, YB dan Kuntara Wiryamartana, "Hubungan Inter-tekstual dalam Banjaran Gathukaca Karya Ki Nartosabdo," *Sosiohumanika* No. 14 Th. II, Mei 2001:323-334.
- Rajagopalachari, C. *Mahâbhârata Sebuah Roman Epik Pencerah Jiwa Manusia*, diindonesiakan oleh Yudhi Murtanto. Yogyakarta: Ircisod, 2009.
- Riffaterre, Michael. *Semiotics of Poetry*. Bloomington: Indiana University Press, 1984.

- Rustopo. "Peran Dalang di Era Reformasi," *Gelar, Jurnal Ilmiah dan Seni STSI Surakarta* No. 1 Th. I/1998:45-52.
- Rustopo (ed.). *Krisis Kritik: Seperempat Abad Pasca Gendhon Humardani*. Surakarta: ISI Press, 2008.
- Satoto, Soediro. *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatisnya*. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi), Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1985.
- Soedarsono, R.M. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- Soemanto, Bakdi. *Godot di Amerika dan Indonesia, Suatu Studi Banding*. Jakarta: Grasindo, 2002.
- Soetarno, Sunardi, dan Sudarsono. *Estetika Pedalangan*. Surakarta: ISI Press, 2007.
- Soetrisno, R. *Kawruh Pedalangan*. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1976.
- Subono, B. "Garap Pakeliran," *Cempala* Edisi Gatutkaca. Jakarta: Pepadi Pusat, 1996.
- Sudarko. *Pakeliran Padat: Pembentukan dan Penyebarannya*. Surakarta: Citra Etnika, 2003.
- Sumanto. "Konsep Lakon Wayang Gaya Surakarta," *Dewaruci, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni Program Pendidikan Pascasarjana STSI Surakarta* Vol. 1 No. 2, Oktober 2002a: 193-207.
- _____. "Dasar-dasar Garap Pakeliran," dalam Ed. Suyanto, *Teori Pedalangan: Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. Surakarta: ISI Press, 2007.
- _____. *Bahan Ajar: Pengetahuan Lakon II*. Surakarta: Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, 2011.
- Sumanto, Titin Masturoh, Kuwato, dan Sumardji. "Jantaran dan Pocapan Gaya Surakarta Sebuah Tinjauan Tekstual." Laporan Penelitian STSI Surakarta, tidak diterbitkan, 1993.
- Supanggah, Rahayu. *Bothèkan Karawitan II: Garap*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press, 2009.

Suryasaputra. "Serat Pustaka Raja Purwa (Sampun Kadhapuk Balungan Lakon) Jilid IV." Naskah ketikan, tidak diterbitkan, 1983.

_____. "Buku Balungan Lakon Serie Mahabarata II." Naskah ketikan, tidak diterbitkan, 1995.

Suwarno, Bambang. "Konsep Garap Sabetan Wayang Kulit Purwa dalam Pakeliran," makalah Seminar Pedalangan Nusantara III, tanggal 20 September 2002 di STSI Surakarta.

_____. "Kemauan, Kemampuan, Keberanian: Dasar Kreativitas Seni," dalam Ed. Waridi dan Bambang Murtiyoso, *Seni Pertunjukan Indonesia: Menimbang Pendekatan Emik Nusantara*. Surakarta, Jakarta: Program Pendidikan Pascasarjana Sekolah Tinggi Seni Indonesia bekerja sama dengan The Ford Foundation, 2005:262-274.

_____. "Perkembangan Garap Pakeliran," makalah Seminar Pedalangan Nusantara, Proyek Hibah Kompetisi A2 Tahun ke-2 Batch 3 Tahun 2007, tanggal 30 November 2007 di STSI Surakarta.

Tanojo, R. *Serat Dewarutji Kidung*. Sala: Toko Buku Peladjar, 1962.

Tjabang Bagian Bahasa. *Kitab Dewarutji*. Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa Djawatan Kebudayaan Kementerian Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan, 1954.

Wignjosoetarno, Ng. *Lampahan Makutarama: Pedalangan Ringgit Purwa Watjutjal*. Surakarta: Jajasan PDMN, 1972.

Wignyosarono, Ng. Suyatno. "Diktat Sulukan Ringgit Purwa Céngkok Mangkunagaran." Naskah ketikan, tidak diterbitkan, 1993.

Zoetmulder, P.J. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*, diindonesiakan oleh Dick Hartoko. Jakarta: Djambatan, 1985.

BAGIAN III
KI MANTEB SEMAKIN MANTAP

Oleh
Bambang Murtiyoso





(Foto: Pono Anggo Jayantoro)

KI MANTEB SEMAKIN MANTAP

Bambang Murtiyoso

I. PENGANTAR

Komunitas wayang Indonesia, khususnya SENA WANGI dan PEPADI, pantas berbangga saat wayang Indonesia mendapat penghargaan UNESCO sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Cultural Heritage of Humanity* pada tanggal 7 November 2003. Penulis berpendapat bahwa penghargaan UNESCO itu lebih layak diberikan pada lima dasa warsa lalu atau sebelumnya. Kebanggaan itu menjadi beban cukup berat, sebab sebagian besar para pelaku wayang, terutama para dalang, seakan-akan tidak peduli atas penghargaan besar itu. Para dalang, sebagian besar sedang 'terbius', wayang hanya disikapi sebagai barang komoditas semata. Oleh karena itu, pangsa pasar menjadi pusat orientasi dalang, demi untuk peningkatan pendapatan (finansial) mereka. Ironisnya, sebagian besar masyarakat bersikap sama dengan dalang, sebab kurang memiliki apresiasi yang cukup bahwa wayang merupakan pruduk budaya unggulan.

Pertunjukan wayang dapat berumur panjang sampai berabad-abad, disebabkan oleh dua hal pokok, yaitu selalu: (1) konsisten pada nilai moral; dan (2) adaptif terhadap perkembangan zaman. Bahkan wacana yang dikembangkan dalang dalam *pakeliran* sering mendahului zamannya. Melalui *pakeliran* sajian beberapa dalang dapat disimak tanda-tanda zaman yang akan terjadi. Sebab, lazimnya para dalang pada masa lalu senantiasa melakukan semedi, perenungan, atau kontemplasi secara intens. *Pakeliran* lebih didarmakan bagi kemaslahatan masyarakat luas, *bebrayan agung*,

dengan semboyan: *memayu hayuning sasama* dan *memayu hayuning bawana*. Dengan semboyan itu para dalang di masa lalu seolah-olah tidak memikirkan imbalan atau *pituwes*. Yang utama bagi dalang adalah mendapat kesempatan untuk menyebarkan pesan-pesan moral ke khalayak luas. Karena itulah maka dalang memiliki kharismatik dan menduduki posisi yang sentral di masyarakat masa lalu.

II. WAYANG MENGALIR SEPANJANG ZAMAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa cerita wayang, yang menggunakan cerita epos (wiracarita) *Mahābhārata* dan *Rāmāyāna*, telah hidup mapan di Indonesia semenjak Bangsa Hindu datang. Olan atau garap cerita *Mahābhārata* dan *Rāmāyāna* di Indonesia mengalami perkembangan sangat berbeda dengan yang berada di tanah asalnya. Di India, cerita wayang berkembang melalui tradisi tulis, sebagai “kitab suci” agama Hindu, sebaliknya di Indonesia lebih cenderung lewat tradisi lisan. Di Indonesia banyak ditemukan episode cerita serta nama-nama tokoh wayang ‘baru’ yang tidak terdapat di dalam epos asli, *Mahābhārata* dan *Rāmāyāna* India.

Juga tidak dapat dibantah bahwa ekspresi pertunjukan wayang itu asli Indonesia. Sebelum kedua wiracarita India datang, di Indonesia sendiri telah memiliki sejumlah carita lokal, seperti: *Murwakala*, *Watugunung*, dan *Mikukuhan*. Sepanjang pengetahuan saya, di India belum pernah ditemukan pertunjukan wayang menggunakan boneka (*puppet*); meski banyak dugaan bahwa wayang Indonesia purba pada mulanya – sebelum agama Hindu – dijadikan sarana untuk pemujaan roh nenek moyang. Dua dasar pikiran yang berbeda itulah yang sering menimbulkan perdebatan panjang tentang asal-muasal wayang. Sekarang, perdebatan (asli atau bukan) itu telah usai.

Selaras dengan kepentingan agama Hindu, wayang di Indonesia dijadikan sarana untuk menyebarkan dan memperdalam hal-hal yang berkaitan dengan kehinduan. Oleh karena itu tidak mengherankan bila di dalam alur cerita wayang Indonesia ditemukan nama-nama tokoh dan tempat yang sama, atau mirip, seperti yang termuat di dalam kedua wiracarita – *Mahābhārata* dan *Rāmāyāna* – dari India itu. Perjalanan panjang jagat wayang di Indonesia terus mengalir tanpa henti-hentinya, selalu mencari bentuk baru, beriringan dengan dinamika masyarakat pendukungnya.

Demikian halnya pada saat Islam masuk ke wilayah Indonesia (baca: Jawa), terjadi penafsiran baru dalam susastra serta pentas wayang. Wayang, yang semula bernuansa Hindu, oleh para cendekiawan muslim – wajah, isi, alur *lakon*, pesan, serta misinya – telah dimodifikasi menjadi Islam Jawa. Artinya, geneologi, alur cerita, dan nama tokoh wayang berubah dan bertambah secara transisional cerdas, sesuai dengan akidah Islam. Wayang yang semula diekspresikan sebagai politeisme berubah menjadi mono-teisme. Dewa-dewa dalam wayang, sebelumnya sebagai penguasa tertinggi jagat gaib, diubah menjadi sejajar dengan peran-peran manusia biasa dengan segala problematiknya.

Pada masa Hindu wayang diungkapkan untuk kepentingan sarana peribadatan, setelah zaman Islam wayang dimanfaatkan untuk syiar dan dakwah, serta dikembangkan bagi media pendidikan/ajaran moral yang lebih universal; meski kadang-kadang masih terselip nilai-nilai lama, dengan tanpa mengganggu alur cerita yang disajikan. Contoh sederhana, Islam tidak mengenal paham poliandri, maka dalam wayang Indonesia sekarang tokoh Drupadi hanya bersuami satu orang, Puntadewa. Dalam *Mahābhārata* lama, suami Drupadi terdiri atas lima bersaudara, Pandawa (Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa).

Perkembangan selanjutnya, wayang terus mengalir sesuai dengan perkembangan zamannya. Pada masa kerajaan Jawa, wayang dikukuhkan sebagai sarana legitimasi kekuasaan raja. Hanya terjadi di komunitas wayang Jawa bahwa semua tokoh-tokoh wayang secara geneologis merupakan keturunan para dewa, dan paling atas Adam (sesuai dengan keyakinan agama wahyu). Di Jawa, tokoh-tokoh sentral wayang telah menurunkan raja-raja semenjak Kerajaan Kediri, Singasari, Majapahit, Demak, Pajang, Mataram, dan terakhir para Raja Surakarta serta Yogyakarta. Hal ini tidak ditemukan dalam epos *Rāmāyāna* dan *Mahābhārata*, di Bali maupun yang asli India.

Para raja Jawa sangat besar perhatiannya terhadap kehidupan wayang; di dalam menghargai, melestarikan, dan mengembangkan jagat wayang. Apalagi setelah keraton secara politik dan ekonomi tidak memiliki kekuatan, karena beralih di tangan penjajah (baca: Belanda). Akibatnya, kerajaan-kerajaan Jawa berkonsentrasi pada penanganan dunia sastra dan seni, termasuk seni pedalangan. Atas perintah raja Jawa, para *sentana* menyusun semacam ‘kaidah’ pertunjukan wayang. Kaidah, yang kemudian disebut dengan

pakem itu meliputi panduan cerita, teknik pertunjukan, serta bahasa yang 'harus' ditaati dalang di lingkungan keraton. Termasuk yang paling penting panduan tentang etika dan estetikanya.

Pakem kemudian menyebar ke seluruh wilayah kekuasaan raja, sesuai dengan batas administrasi masing-masing. Dari sinilah kemudian mengerucut munculnya gaya, *style*, *céngkok*, dan/atau genre yang bermacam-macam dan beragam. Penyebaran genre pedalangan didukung oleh lahirnya sejumlah sanggar atau tempat pembelajaran dalang di beberapa kota. Ekses dari penyebaran *pakem* keraton ini menimbulkan pembakuan gaya yang cenderung menimbulkan pembekuan kreativitas dalang. Hal ini berjalan sampai pada awal-awal kemerdekaan.

Setelah kemerdekaan Republik Indonesia, fungsi untuk menghargai, melestarikan, dan mengembangkan wayang secara otomatis ditangani oleh lembaga pemerintah RI; mulai dari zaman Orde Lama sampai masa Orde Baru (pada dekade 80-an). Pada masa Orde Lama wayang lebih difungsikan sebagai sarana pendidikan moral dan memperkuat kesatuan bangsa. Media komunikasi modern belum berkembang seperti sekarang, sehingga peran dalang dan pertunjukan wayang sangat efektif untuk kedua fungsi itu. Dengan demikian status dalang menjadi sangat berwibawa di masyarakat luas. Secara terselubung partai-partai juga memanfaatkan para dalang untuk kepentingan politik.

Tidak mengherankan apabila pada masa Orde Lama, mengingat posisi dalang yang penting itu kemudian muncul kelompok dalang PNI (Partai Nasional Indonesia dengan LKN-nya), dalang PKI (Partai Komunitas Indonesia dengan LEKRA-nya), dan sejumlah kecil dalang dari partai Islam. Meskipun demikian, para dalang masih tetap memiliki keteguhan di dalam menyampaikan pesan-pesan moral. Kecuali, yang dilakukan oleh sejumlah kecil dalang dari kelompok LEKRA (Lembaga Kesenian Rakyat) yang secara vulgar dan eksplisit sengaja menyelipkan program-program partainya (PKI).

Pada masa pemerintahan Orde Baru (pasca pemberontakan G-30-S/PKI), situasi jagat pedalangan nyaris lengang, memprihatinkan, akibat situasi ekonomi Indonesia yang lemah dan kondisi mental masyarakat yang traumatis. Keadaan yang memprihatinkan ini 'ditangkap' sejumlah elite Orde Baru yang masih memiliki apresiasi tinggi terhadap dunia pedalangan/pewayangan. Dari sinilah kemudian lahir PEPADI (Persatuan Pedalangan Indo-

nesia) yang dimotori oleh Jenderal Soerono serta SENA WANGI (Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia) oleh kelompok H. Boedihardjo (mantan Menteri Penerangan saat itu) yang bekerja sama dengan berbagai insitusi terkait.

Pada masa itu, dekade 1980-an, PEPADI benar-benar memiliki otoritas tinggi di dalam menghidupkan kembali atas kelesuan yang terjadi di dalam jagat wayang, di seluruh wilayah budaya wayang. Para petinggi kedua lembaga itu (PEPADI dan SENA WANGI) memperoleh perhatian dan dukungan fasilitas yang memadai dari pihak pemerintah, baik di pusat maupun daerah. Perhatian yang besar ini didasari atas asumsi bahwa wayang memiliki daya luar biasa untuk menyebarkan gagasan-gagasan pembangunan ekonomi dan program-program pemerintah. Pada masa Orde Baru dapat dikatakan sebagai zaman keemasan bagi dunia pedalangan; pertunjukan wayang hampir selalu terselenggara di setiap saat, kapan pun dan di mana saja. Pada masa itu kehidupan dalang secara ekonomis meningkat tajam. Pengembangan wayang yang menggemirakan ini di antaranya atas bantuan berbagai media massa, baik cetak maupun elektronik yang semakin maju, bervariasi, dan menarik perhatian khalayak.

Kondisi yang menggemirakan ini juga disebabkan oleh pertumbuhan perekonomian masyarakat yang semakin meningkat. Pada masa itu kreativitas insan pedalangan juga semakin beragam. Sejak dekade 80-an pula semakin marak berbagai upaya untuk mengemas pertunjukan wayang. Alat-alat musik non-gamelan (seperti *bas-drum*, *snar-dram*, biola, dan klarinet) menggemuruhkan tontonan wayang. Terjadi pembesaran dan penggandaan gamelan dan boneka wayang. Selain itu, juga didukung oleh penggunaan *sound system* yang semakin canggih serta tata cahaya gemerlapan. Tidak berhenti di situ, dalam pertunjukan wayang juga mulai menghadirkan bintang tamu (para pejabat, elite, pelawak, penyanyi, dan penari).

III. KEHIDUPAN PAKELIRAN SEKARANG PADA UMUMNYA

Masa reformasi tidak dapat dihindari telah berpengaruh kuat ke dalam pertunjukan wayang kita. Pengolahan kreativitas pertunjukan cenderung lebih bebas dan sangat terbuka, muncullah wayang-wayang dengan format baru dan 'liar'. Umar Kayam me-

nyebutkan dalam penelitiannya terakhir bahwa *kelir* wayang seakan-akan tanpa batas. Konsep estetika wayang telah teraduk-aduk tanpa melalui proses kontemplasi mendalam, tujuan utama mereka dapat cepat laku keras di publik, sehingga Rahayu Supanggah secara kelakar mengatakan bahwa “pertunjukan wayang beralih menjadi keranjang sampah.” Hal itu disebabkan para seniman pedalangan lebih beorientasi pada finansial yang tidak didasari oleh etos profesional dan proporsional di dalam mengemas pertunjukan wayang; terlebih jika empat pilar penyangga pertunjukan wayang dirapuhkan oleh para pelakunya. Fungsi wayang sebagai penyangga nilai-nilai keluhuran dan keutamaan sudah terkikis oleh paham baru hedonisme dan konsumerisme semakin mempercepat kematian wayang. Suatu saat wayang akan berhenti mengalir relung-relung kebudayaan Indonesia.

Keberadaan PEPADI dan SENA WANGI saat ini sekedar penjaga gawang akhir; yang nyaris tidak berdaya menghadapi kondisi wayang yang semakin memprihatinkan itu. Proses kerapuhan ini juga dipicu oleh ketidakpedulian para pejabat dan pemimpin bangsa di zaman reformasi terhadap kelangsungan hidup jagat wayang. Para *pengageng* bangsa ini sakan-akan tidak memiliki beban peradaban; meski dengan susah payah PEPADI dan SENA WANGI mengusahakan pengakuan UNESCO atas kebesaran wayang sebagai warisan dunia. Kematian wayang dapat dimaknai sebagai perlambang percepatan kehancuran bangsa ini. Pengikisan nilai-nilai keluhuran, kemanusiaan, semakin tampak di negeri ini.

Pada masa lalu akomodasi terhadap berbagai kecenderungan sosial selalu dikemas oleh para dalang dalam idiom-idiom *pakeliran* secara cerdas dan menarik. Masyarakat pada saat itu masih sangat apresiatif terhadap jagat wayang, sehingga tidak menyulitkan para dalang. Sebaliknya, sebagian besar masyarakat sekarang, terutama generasi muda, nyaris tidak memiliki latar budaya wayang sama sekali, sehingga merepotkan para dalang dalam menggarap *pakelirannya* agar selalu mendapat simpati khalayak luas.

Para pujangga dan cendekiawan masa lalu selalu melakukan reinterpretasi (penafsiran atau penerjemahan terus-menerus) terhadap pesan, alur cerita, dan tokoh wayang di setiap zaman masing-masing. Hasil reinterpretasi itu bersama dengan para dalang dituangkan ke dalam kemasan: dialog, narasi, *garapan sabet*,

gending, *sulukan*, dan bahasa pedalangan dengan arif, kreatif, canggih, dan cerdas. Kearifan kolektif itu terwujud ke dalam *pakeliran* dengan menggunakan empat *frame*: (1) moral (*etika*); (2) peribadatan (*devosional*); (3) keindahan seni (*estetika*); dan (4) hiburan (*intertainment*). Keempat hal itu digarap secara seimbang. Ki Nartasabda salah satu dalang maestro terakhir yang mampu menggarap *pakeliran* dengan empat bingkai (*frame*) tersebut secaraimbang, tidak *bot sih* atau menonjolkan salah satu.

Dalam seni tradisional, khususnya Jawa, perubahan atau penyimpangan yang terjadi – sekalipun kadarnya terhitung kecil dan tipis – efeknya sama besar dengan penyimpangan yang radikal dalam sastra modern (Teeuw, 1983:9). Sajian unsur-unsur *pakeliran* banyak berbeda bila dibandingkan dengan yang dilakukan oleh dalang lain dan/atau sebelum mereka. Hal ini menunjukkan adanya perubahan, meskipun sedikit atau tipis sekali.

Kekuatan estetis *pakeliran* dan seni pertunjukan tradisional pada umumnya terletak pada daya reinterprestasi dalang terhadap perwujudan vokabuler-vokabuler yang berlaku di subbudaya tertentu. Reinterpretasi ini berupa kemampuan dalang dalam pengembangan lebih lanjut berbagai wujud aspek-aspek *pakeliran*, yang kemudian menjadi ciri yang khas dari seorang dalang. Ciri khas dalang ini di Surakarta lazim disebut dengan *wilet* atau gaya pribadi. Hal ini juga berarti bahwa teknik penyajian dalam pertunjukan wayang tidak harus baru; artinya, dapat meniru dan/atau mengembangkan yang telah ada sebelumnya.

Ciri dasar perwujudan seni tradisional terletak pada penggunaan vokabuler, yang pada awalnya merupakan *garapan* medium: gerak, suara, bahasa, bentuk, warna, serta garis. Vokabuler seni tradisional umumnya telah mapan dan berlaku lama, secara turun-temurun di subgaya tertentu, sebagai panduan berkarya seni. Setiap perubahan dalam seni tradisional harus melalui proses panjang dan mendapat ‘persetujuan’ dari para pemegang otoritas seni tradisional. Dalam pertunjukan wayang Jawa, vokabuler ini disebut dengan *pakem*.

Pakem berisi panduan sebagian atau keseluruhan aspek *pakeliran*, meliputi: cerita, *catur*, *sabet*, dan iringan. *Pakem*, yang semula ditetapkan sebagai panduan dan hanya berlaku bagi subgaya pedalangan tertentu, oleh generasi penerusnya dianggap sebagai sesuatu yang baku. Ada sementara masyarakat pewayangan dan/atau pedalangan mendudukan *pakem* sebagai sesuatu yang sangat

tinggi dan normatif, seperti pendapat di bawah ini.

. . . sang dalang *DILARANG*: merubah sesuka hatinja sendiri (sewenang-wenang) rangka, djalannja dan maksud pertundjukan wajang kulit. Satu dan jang lain harus sesuai dengan apa jang telah ditetapkan dalam "*Pakem*," jaitu sebuah kitab (tjataan atau daftar) dalam mana tertjantum pelbagai peraturan mengenai bentuk dan djalannja tjeritera pada suatu pertundjukan wajang kulit, boneka-boneka jang harus dipakai, lagu-lagu gamelan jang menghantarkan, dan lain-lain (Sastroamidjojo, 1958:54-55).

Sikap menolak dan/atau menghambat perbaruan demikian itu selalu muncul dalam kehidupan masyarakat tradisional, seperti pendapat Kartodirdjo bahwa:

. . . Faktor penyimpangan dan pembaharuan rupanya dipandang mengandung risiko bagi kesinambungan atau dengan perkataan lain hal itu mengancam keutuhan tradisi yang tercipta. Dapat dipahami bahwa tradisi dengan sistemnya adalah hasil usaha suatu masyarakat untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan situasi baru. Sekali terbentuk sudah barang tentu tidak begitu saja hendak dilupakan, akhirnya setiap pengaruh dari luar dipandang sebagai ancaman, sebab secara potensial menimbulkan krisis. Kehilangan orientasi menempatkan orang dalam kebingungan dan serba kekhawatiran, oleh karena itu hendak dihindari sejauh-jauhnya (Kartodirdjo, dkk, 1987:71-72).

Penulis mengenal Ki Manteb Soedharsono sejak sekitar pertengahan 1970-an. Sepintas terlihat bahwa dia adalah seorang dalang muda yang berbakat dan benar-benar seorang profesional, dalam pengertian mengenal dunia pedalangan dan siap bersaing di khalayak ramai. Dalam berbagai pertemuan para dalang, sesuai dengan usianya yang masih muda, saat itu berusia 29 tahun, Ki Manteb Soedharsono masih pasif, tidak banyak terlibat dalam diskusi. Kegiatannya cenderung banyak bertukar pengetahuan tentang teknik pedalangan, seperti masalah *lakon* wayang dan *suluk* misalnya. Pengenalan lebih dekat pada wujud *pakelirannya* pada waktu penulis ditugaskan menjadi pengamat pentas para

dalang di RRI Stasiun Surakarta (sekitar 1979) dan saat yang bersangkutan mengikuti lomba dalang di ASKI/PKJT Sasonomulyo Surakarta (1983).

Bentuk *pakeliran* wayang kulit purwa dalam perkembangannya sekarang telah cenderung menuju ke bentuk seni pertunjukan yang lebih berorientasi ke selera penonton – seperti yang diakui para dalang dan diungkap langsung hampir di setiap pementasannya – mengundang penilaian dan/atau kritik dari berbagai kalangan. Disebabkan oleh orientasinya pada selera pasar, maka pasti timbul berbagai “distorsi” kualitas pertunjukan wayang. Tulisan ini didasarkan atas pengamatan penulis pada saat mengikuti pertunjukan Ki Manteb Soedharsono dari tahun 1993 sampai dengan 1996.

Pada kesempatan pentas *pakeliran* yang khusus untuk kalangan para dalang – seperti saat acara *Rebo Legèn* dan *Selasa Legèn*^{*)} – sering dijadikan sarana saling memberikan evaluasi di antara para dalang. Penyampaian kritik terhadap sesama dalang melalui sajian *pakeliran* semacam ini lazim dilakukan oleh para dalang sekarang, bahkan kadang-kadang di luar kesenian dan mengarah pada persoalan yang bersifat pribadi. Mereka, para dalang, lebih banyak berbicara tentang dirinya, bukan berperan sebagai tokoh wayang. Hal demikian ini sering dirasa sebagai suatu bentuk pelecehan di antara para dalang sendiri.

Pada umumnya dalang senior merasa prihatin terhadap perkembangan *pakeliran* yang dilakukan oleh para dalang muda sekarang ini. Banyak dalang senior mengatakan tidak rela bila *sabet* wayang hanya asal berjempalitan tanpa memperhitungkan karakter tokohnya; alur dan inti cerita sering tidak mendapat perhatian. Padahal *garapan* cerita dalam *pakeliran* itu dapat dijadikan acuan kehidupan masyarakat. Masalahnya adalah, para dalang sekarang hanya menuruti selera penontonnya, takut tidak laku di masyarakat, sehingga selera yang dangkal pun terpaksa selalu dilayani. *Pakeliran* yang dilakukan para dalang sekarang mengalami perkembangan atau kemajuan yang luar biasa. Sayangnya, para

^{*)} *Rebo Legèn* adalah forum komunikasi antardalang berbentuk sarasehan dan pentas, sebagai peringatan hari kelahiran Ki Anom Soeroto (Rabu *Legi*) diselenggarakan di tempat tinggalnya; kemudian diikuti oleh Ki Manteb Soedharsono, lahir pada hari Selasa *Legi*, yang dinamakan *Selasa Legèn*.

dalang muda pada umumnya belum mampu mengungkap *pakelirannya* secara batiniah, *wayangé racak durung krasa* (tidak menyentuh jiwa), lebih mengutamakan lahir, tanpa roh. Mereka lebih *ngoyak payu* (mencari laku) mengabaikan mutu (Darman Gandadarsana, wawancara 12 September 1994).

Ada sesuatu yang hilang dalam dunia *pakeliran* sekarang. Jumlah subgaya dan gaya pribadi yang pada masa lalu sangat bervariasi, sekarang semakin menyusut, disebabkan oleh sentralisasi bentuk. Sentralisasi bentuk ini dapat dipastikan akibat dari semakin banyaknya para dalang, terutama dalang muda, yang meniru gaya *pakeliran* beberapa dalang yang memiliki tingkat ketenaran puncak. Dengan cara meniru demikian ini, para dalang muda berharap segera dapat mencapai tingkat ketenaran puncak (Gandawarangka, wawancara 2 Desember 1993).

Warsina, dalang senior dari Wonogiri, mempunyai penilaian hampir sejajar dengan pendapat Darman Gandadarsana, bahwa para dalang populer, disebabkan terlalu laris, kurang banyak menghayati dunianya sendiri, *pakeliran*. Akibatnya, *pakelirannya* hanya mengejar kebagusan bentuk lahir saja, kurang ekspresif hampir di segala hal, meskipun secara teknis diakui telah tuntas dan tidak mengecewakan (Warsina, wawancara 20 Februari 1995). Suryasaputra tidak menyalahkannya, sebab orientasi para dalang sekarang lebih ditujukan demi kepuasan masyarakat luas. Sekitar 1960-an, banyak dalang laris, tetapi kemantapan estetis *pakeliran* tetap menjadi perhatian utamanya, meskipun selera penonton juga diperhatikan (Suryasaputra, wawancara 15 Desember 1994).

Timbul Hadiprayitna tidak menyampaikan kritik terhadap para dalang populer, tetapi lebih banyak memberikan pandangan pribadinya, bahwa seorang dalang yang baik harus mampu menyajikan *pakeliran* dengan cara seimbang di seluruh unsurnya, tidak hanya menonjolkan salah satu bagian saja. Oleh sebab itu, setiap akan memulai pentas, dalang wajib berdoa dan berniat dalam hati agar *pakelirannya* tersaji sebagus-bagusnya. Selanjutnya Timbul Hadiprayitna berharap agar para dalang saat mendalang jangan sampai terpengaruh oleh jumlah penonton yang hadir (Timbul Hadiprayitna, wawancara 25 Maret 1994).

Tiga dalang dari Klaten – Kedik Kesimalmana, Sayoko Gondosaputro, dan Gaib – pada intinya berpendapat bahwa para dalang sekarang ini dianggap terlalu menjual diri, kurang menjaga wibawanya. Dengan imbalan uang yang tidak seberapa jumlah-



Gambar 1. Sarasehan “*Lakon Banjaran*” pada tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta. Dari kiri ke kanan: Sunu Sudarsono, T. Slamet Suparno, Bambang Murtiyoso, Manteb Soedharsono, Harmoko.

(Foto: Danang Susilo)



Gambar 2. Sarasehan “*Bedah Karya Cipta Pedalangan*” pada tanggal 24 Februari 2015 di Museum Radya Pustaka Surakarta. Dari kiri ke kanan: Sugeng Nugroho, Manteb Soedharsono, Bambang Murtiyoso, Blacius Subono.

(Foto: Sri Wahjoedi)



Gambar 3. Manteb Soedharsono sedang melayani wawancara wartawan.
(Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 4. Manteb Soedharsono sedang menjelaskan konsep pedalangnya kepada mahasiswa yang sedang wawancara untuk penyusunan skripsi.
(Foto: Pono Anggo Jayantoro)

nya, dalang menilainya sangat rendah, sebab sering menjajakan lagu-lagu atau gending kepada siapa saja, termasuk penjual bakso. Kritik ini sering terungkap dalam pementasan mereka, khususnya pada saat tampil di kalangan para dalang; forum *Rebo Legèn* dan *Selasa Legèn* misalnya.

Pasca ketenaran Ki Nartasabda, empat dalang Jawa yang masih terkenal sekarang (Ki Anom Soeroto, Ki Manteb Soedharsono, Ki Enthus Susmono, dan Ki Purbo Asmoro) kadang-kadang ‘kedodoran’ dalam menuruti kemauan khalayak penonton. *Pakeliran* format *adiluhung* tinggal kenangan masa lalu, sudah selesai. Penggemar *pakeliran adiluhung* juga orang-orang separo baya ke atas, bahkan sebagian besar sudah uzur, serenta usia *pakelirannya*. *Adiluhung* sekarang hanya sebagai wacana, omongan komunitas terbatas, sangat langka dalam realitas pertunjukan wayang. *Quo vadis pakeliran adiluhung?*

Situasi jagat *pakeliran* sekarang cukup memprihatinkan, sebab sebagian besar dalang tidak sekedar melayani penonton tetapi lebih banyak ‘memanjakan penonton’ yang tidak apresiatif itu. *Pakem* atau referensi para dalang sekarang pada umumnya sudah bukan lagi masalah-masalah kemanusiaan, cenderung mengarah pada bentuk hiburan, yang lucu, yang meriah, yang spektakuler, dan glamor. Dalang sekarang pada umumnya, untuk tetap *survive*, sudah sangat memanjakan segala keinginan penonton; meskipun keinginan-keinginan yang tidak layak dan tidak pantas untuk dikabulkan.

Repotnya lagi adalah, pemanjaan terhadap penonton seperti itu mendapatkan legitimasi para elite birokrasi dan politik yang notabene juga kurang apresiatif terhadap budaya wayang. Oleh sebab itulah bentuk pengembangan wayang cenderung ke arah yang sangat mengkhawatirkan, “*pakeliran* sekarang nyaris tidak lagi memperhatikan segi moral atau etika, ibarat ‘*wastra lungset ing sampiran*’, sudah kehilangan rohnya.”

Perhatian para dalang dalam menggarap *pakeliran* – karena didorong oleh selera penonton yang tidak apresiatif – lebih banyak diarahkan pada bentuk-bentuk *phisical* yang bersifat menghibur, seperti: *guyonan* yang kadang-kadang tidak mendidik, *sabet* akrobatik, sajian gending-gending populer yang berkepanjangan. Akibatnya, alur dramatik dan *sanggit lakon* sama sekali langka kita jumpai lagi dalam *pakeliran* sekarang. Para dalang sekarang kesulitan mengikuti jejak Ki Nartasabda. Yang diikuti hanya terbatas

pada *guyonannya* saja, tidak pada *sanggit* dan dramatika wayang. Yang terpenting untuk para dalang sekarang, penonton menjadi terhibur dengan berbagai alasan dan risikonya.

“*Pakeliran* format spektakuler” – dengan gemerlapan lampu, penggandaan jumlah instrumen dan *pengrawit/pesindhèn*, penggoyangan penari/penyanyi, kehadiran bintang tamu, *penjujudan* wayang, pengerasan bunyi yang didukung oleh teknologi pemekaan telinga – menjadi sebuah “pertunjukan wayang bergengsi,” yang dibanggakan masyarakat luas, elite politik, elite ekonomi, pemilik modal, media massa, sebagian besar birokrat, para dalang, dan pendukungnya. Lama-kelamaan penonton awam semakin kecanduan terhadap *pakeliran* spektakuler yang hingar-bingar itu.

Seni pertunjukan yang hanya menonjolkan sisi spektakuler, yang menghibur, yang mengekspos *guyonan* pornografi, yang hingar-bingar, dan sejenisnya lazimnya tidak mampu bertahan lama. Seperti nasib wayang orang panggung, ludruk, ketoprak, dan Aneka Ria Sri Mulat. Kondisi keempat seni pertunjukan ini sekarang sangat mengesankan, “hidup sudah tidak, mati tetapi belum.” Kalau masyarakat pendukung *pakeliran* dan/atau pewayangan lalai – dan tidak mau belajar dari pengalaman keempat genre seni pertunjukan itu – dapat diramalkan “pertunjukan wayang akan segera mengalami nasib yang sama, mati.”

Para dalang potensial yang masih konsisten dan kreatif dalam mengembangkan *lakon*, nilai moral, *sanggit*, dan alur dramatik lazimnya kurang digemari khalayak luas. Para dalang potensial yang kreatif – seperti Ki Sukron Suwondo, Ki Enthus Susmono, dan Ki Purbo Asmoro – kadang-kadang memaksa dirinya untuk larut pada selera publik yang dangkal. Mereka, terutama Ki Sukron dan Ki Enthus, terpaksa harus berani mengambil risiko untuk ‘dimaki-maki’ pengamat; lantaran dinilai terlalu “kasar, jorok, norak, vulgar,” dan jauh menyimpang dari budaya wayang; meskipun mereka masih ‘agak setia’ menggunakan idiom, peralatan, dan kelengkapan pertunjukan wayang tradisi.

Masyarakat penggemar wayang yang bernostalgia untuk menghayati *pakeliran* yang bukan spektakuler, jumlahnya sangat sedikit, tidak pernah mendapat bagian atau tempat. Mereka ini, yang jumlahnya sedikit, menghadapi banyak kesulitan untuk dapat menyelenggarakan *pakeliran* sendiri seperti yang diinginkannya dengan berbagai sebab; kurang mampu atau biaya tidak men-

cukupi, misalnya. Selain itu, seperti yang dikemukakan di depan, golongan ini jumlahnya tinggal sedikit dan rata-rata sudah berusia lanjut yang sudah tidak berdaya.

Antisipasi terhadap kondisi yang sangat memprihatinkan tersebut sudah pernah dipikirkan, didiskusikan, dirumuskan, dan dilaksanakan. Semua bentuk antisipasi yang dipikirkan, didiskusikan, dirumuskan, dan dilaksanakan di lapangan ternyata tidak mempan membendung arus *pakeliran* yang memprihatinkan itu. Berbagai bentuk antisipasi itu setengah gagal atau gagal di tengah-tengah, sebab hanya dilakukan secara setengah-tengah dengan terengah-engah, tidak berkelanjutan, tidak terus-menerus, sporadis, kurang koordinasi, dan mungkin tidak bersungguh-sungguh.

Segala macam kegiatan antisipasi itu hasilnya tidak maksimal, berhenti sebelum masalahnya terobati. Upaya mulia itu mandeg setelah institusi mengalami pergantian pejabat dan/atau proyek selesai dilaporkan dan semua 'SPJ beres'. Ironisnya lagi kalau bentuk antisipasi itu hanya bersifat temporer serta tidak dirancang dalam program jangka panjang yang berkesinambungan. Di sinilah mulai perlu dirumuskan sebuah konsep strategis pengembangan yang koordinatif terhadap keberlangsungan jagat wayang untuk prospek yang lebih baik di masa depan.

Pakeliran sekarang kurang memperhatikan isi, karena mengutamakan hiburan-hiburan ringan dengan mengisi *lelucon* sebanyak-banyaknya hampir di setiap adegan, tanpa memandang suasana dan tokoh wayangnya, menggandakan selingan *klenengan* memanjang, pameran *sabet* akrobatik (bukan saja *buta prepat* yang jungkir balik, kadang-kadang wayang *gagahan* atau *tatagan*), keterampilan *sabet* sangat ditonjolkan. Hal-hal semacam ini dirasa mengganggu penyajian *pakeliran*. Mungkin dalang tidak sadar bahwa ini berpengaruh terhadap daya apresiasi masyarakat. Akan tetapi mungkin juga ada yang secara sadar mengubah asal mengubah, atau sekedar berbeda dari yang lama, tanpa perhitungan bobot.

Kondisi memprihatinkan pertunjukan wayang kulit yang disajikan para dalang populer sekarang mengarah pada perkembangan yang membahayakan dan segera dicari jalan pemecahannya. Kritik Rustopo meliputi berbagai aspek, di antaranya: 'pendagelan' tokoh-tokoh wayang yang tidak sepatutnya mendagel, bentuk-bentuk *sabet* perang yang lebih melukiskan pada kekejian, adegan *gara-gara* dengan sajian gending-gending dan

lagu-lagu populer yang terlalu banyak dan lama, penggarapan alur *lakon* sekenanya, penggunaan alat musik Barat ke dalam gamelan tanpa memperhitungkan rasa musikal, dan kelatihan dalam penciptaan *lakon-lakon*. Para dalang terlalu berorientasi pada kepentingan komersial dan dapat melecehkan kedudukan *pakeliran* serta merusak tingkat apresiasi masyarakat pewayangan.

Orientasi dalang yang terlalu berkiblat pada selera penonton demikian oleh para pengamat wayang dan dalang senior sering dianggap membahayakan terhadap eksistensi seni pedalangan, yang sebenarnya situasi demikian ini juga terjadi pula dalam seni pertunjukan tradisional pada umumnya. Kekhawatiran terhadap situasi dan perkembangan seni tradisional yang cenderung lebih mengarah ke bentuk hiburan komersial berakibat kurang memperhatikan segi-segi lain yang lebih mendalam, dapat dicermati pada hasil pengamatan Tim STSI Surakarta bahwa: “Rupanya komersialisasi inilah yang menjadi sumber penyebab mencairnya sifat-sifat utama seni tradisi. Orientasi *garapannya* lebih diarahkan untuk *payu*. Komitmen terhadap isi atau nilai-nilai kehidupan rohani yang bermakna mulai dikesampingkan” (Tim STSI Surakarta, 1991:5).

Tanda-tanda ini juga dilaporkan Bakdi Soemanto dalam penelitiannya berjudul “Pergeseran Makna Sakral dalam Pertunjukan Wayang Kulit,” disebutkan bahwa aspek pertunjukan wayang yang digemari generasi muda, yaitu: permainan *sabetan* atau gerak wayang yang hebat, lelucon pornografik, dan sindiran terhadap situasi yang aktual di masyarakat (Soemanto, 1988:53). Berkaitan dengan hal ini Anderson (1965:21) mengatakan bahwa tumbuhnya golongan elite pseudo-tradisional baru di Jakarta, meluasnya urbanisme komersial, dan munculnya nasionalisme sebagai satu-satunya standar yang dominan untuk menilai aspek-aspek seseorang, semuanya secara pasti, meskipun lambat akan merusak toleransi lama menurut aturan-aturan struktural. Dengan cara-cara yang berbeda, pengaruh nasionalisme dan peradaban Barat menjadi semakin nyata. Tanda-tanda yang menunjukkan ke arah ini menurut Anderson, dua di antaranya adalah:

- i) *A growing trend to percieve in wayang a simple conflict between Good ang Evil, with a resulting impoverishment of its aesthetic and moral complexity. The political parties have accelerated this trend Boyolali their attempts to explisit wayang for pro-*

paganda purposes. "We" become the Pendawa, "they" the Kurawa-with obvious consequences in terms of crudeness and simplification. ii) The reduction of wayang's elaborate formal structure into a series of bottle-seeners linked Boyolali banal jokes and sentimental boudoir interludes (Anderson, 1965:27).

(i) Timbulnya kecenderungan untuk memahami wayang hanya secara sederhana, adanya perselisihan antara yang baik dan jahat, dengan semakin mengabaikan nilai-nilai estetis dan moralnya yang kompleks itu. Partai-partai politik telah mempercepat kecenderungan ini melalui percobaan mereka untuk menggunakan wayang sebagai alat propaganda. "Kita" adalah Pandawa, sedang "mereka" adalah Kurawa-dan sebagai konsekuensinya adalah timbulnya kekasaran dan penyederhanaan. ii) Berkurangnya ketelitian struktur formal wayang menjadi serentetan adegan-adegan perang yang dihubungkan dengan lelucon-lelucon kasar dan selingan-selingan sentimental tentang perilaku wanita.)

Boedihardjo mengisyaratkan adanya keharusan-keharusan yang 'wajib' dimiliki oleh dalang profesional, termasuk persyaratan dalam penyampaian pesan-pesan kemasyarakatan ke dalam pertunjukan wayang, unsur seni wajib menjadi tolok ukurnya. Pendapat itu terungkap demikian:

. . . dalang makanya diharap dia harus profesional, menguasai, perkara statusnya amatir tidak menjadi soal tapi ia harus profesional. Teknis paling tidak ia menguasai ... *Lebet* (mendalam) ilmunya dia harus kreatif dan inovatif, harus responsif, harus tahu, dan saya sering menjumpai inovasi-inovasi. Dalang yang seketika itu hanya menangkap dari suasananya penonton maupun apa, kalau *gemremeng diladèni* [berisik dilayani] bagaimana, kalau berteriak diladèni bagaimana, kalau bertepuk sorak diladèni bagaimana? Semua itu respon asal jangan *kemalingan* [kecurian], keterusan, dan *rada kladuk* [agak berlebihan] . . . Dalam menyampaikan pesan-pesan kemasyarakatan yang tidak dapat ditinggalkan adalah unsur seni dengan demikian idiom yang dipakai tentu saja idiom pedalangan (Boedihardjo, 1986).

Pengertian *kemalingan* dan *rada kladuk* dapat dipahami sebagai satu bentuk teguran agar dalang tidak hanya melayani semua selera atau kecenderungan penonton, unsur seni mesti harus tetap dijaga dan dipertimbangkan, tidak vulgar. Semua bentuk kecaman, kritik, saran, dan harapan berbagai sumber itu telah didengar dan dibaca oleh pihak yang bersangkutan; tetapi tidak semua dalang menanggapi secara serius. Ki Manteb Soedharsono berusaha mencari keseimbangan antara selera penonton dengan nilai estetis pedalangan. Untuk itu, Ki Manteb Soedharsono sering memanfaatkan jasa orang lain untuk membantu memikirkan berbagai ihwal pertunjukan wayangnya, yang tidak mungkin dapat dipecahkan sendiri. Ki Manteb Soedharsono sering mengundang pengamat khusus untuk menyampaikan evaluasi pertunjukannya. Ki Manteb Soedharsono juga menugasi orang-orang khusus yang diminta membuat desain wayang baru; menyusun naskah *lakon garapan* baru; menata, menyusun, dan *menggarap* gending baru; meskipun penetapan atau keputusan terakhir tetap berada di tangannya. Semua ini sangat langka dijumpai pada para dalang dan/atau seniman tradisional Jawa pada umumnya, lebih-lebih yang sudah kondang.

Ungkapan kekecewaan para pengamat wayang serta para dalang senior terhadap bentuk *pakeliran* telah dimulai semenjak tahun 1970, dalam berbagai pertemuan resmi para dalang di Surakarta. Masalah ini berawal dari berbagai bentuk perubahan dan/atau pengembangan *pakeliran*—yang dipelopori Ki Nartasabda serta berkembang meluas melalui siaran radio serta penyebaran kaset komersial—dinilai para pengamat dan dalang lain sebagai sesuatu yang melecehkan *keadilan* wayang.

Keberhasilan Ki Nartasabda—yang tidak pernah peduli terhadap segala macam bentuk kritik—dalam meraih popularitas meluas melalui *garapan pakelirannya* kemudian menimbulkan semangat para dalang yang lebih muda untuk mengikuti. Cara-cara Nartasabda yang lebih profan, glamor, spektakuler, dan menghibur, sekarang dilanjutkan para dalang penerusnya semakin terbuka, lajunya semakin cepat, dan berani.

Ungkapan-ungkapan simbolik—melalui bahasa, gerak, suara, dan bentuk garis serta warna—semakin jarang terdapat dalam *pakeliran* sekarang; diganti dengan bentuk-bentuk yang lebih sederhana, lugas, realistis, dan mudah ditangkap oleh indera non-kesenian sekalipun. Dari kenyataan ini, kesimpulan yang dapat

dirumuskan adalah bahwa *pakeliran* sudah bukan lagi sebagai salah satu pusat acuan kehidupan rohani bagi orang Jawa sekarang, meskipun kadang-kadang sebagian sisanya masih tersirat; itu pun hanya tertangkap oleh sekelompok orang yang terbatas. Nilai moral hanya tertangkap secara verbal oleh sebagian besar dalang. Apakah ini sebagai petunjuk adanya “tanda-tanda zaman?”

Bentuk *pakeliran* para dalang muda sebagian besar lebih dipusatkan pada kepentingan khalayak umum, yang memiliki cita rasa, kecenderungan, serta selera menghibur secara langsung, tanpa harus melalui proses perenungan lebih dahulu. Dengan demikian, berbagai aspek ungkapannya – ceritera, *catur*, *sabet*, dan iringan – tidak mendalam, pasti mengarah ke bentuk yang lebih menghibur.

Semenjak akhir pemerintahan Orde Baru, kemajuan teknologi informasi yang pesat, campur tangan para pemilik modal serta para elite politik, tanpa terasa telah mengubah cita rasa masyarakat terhadap pewayangan/pedalangan. Empat pilar penyangga kekuatan pertunjukan wayang (devosional, etika, estetika, dan hiburan) secara perlahan-lahan, dan kadang-kadang radikal, mulai tergeser tidak berimbang. Kecenderungan ke arah hiburan semakin hari semakin terasa lebih menguat. Ironisnya, perhatian sebagian besar dalang lebih ke arah komersialisasi sangat menggenjala. Fungsi estetika dan hiburan mendominasi hampir di seluruh pertunjukan wayang sekarang.

Masa reformasi tidak dapat dihindari telah berpengaruh kuat ke dalam pertunjukan wayang kita. Pengolahan kreativitas pertunjukan cenderung lebih bebas dan sangat terbuka, muncullah wayang-wayang dengan format baru dan ‘liar’. Umar Kayam menyebutkan dalam penelitiannya terakhir bahwa *kelir* wayang seakan-akan tanpa batas. Konsep estetika wayang telah teraduk-aduk tanpa melalui proses kontemplasi mendalam, tujuan utama mereka dapat cepat laku keras di publik. Oleh karena itu, Rahayu Supanggah secara kelakar mengatakan bahwa “pertunjukan wayang beralih menjadi keranjang sampah.”

Pakeliran sajian dalang sekarang lebih mengarah ke bentuk seni *kitch* yang spektakuler, glamor, dan meriah. Dalang yang dipandang lebih berbobot semakin jarang tampil di kalangan masyarakat luas. Debat tentang mutu dan *payu* sering muncul dalam berbagai pertemuan para dalang di Surakarta dan sekitarnya (sekitar 1990 s.d. 1992), meskipun mereka sepakat bahwa keduanya perlu serta harus diwujudkan secara seimbang, pada kenyataannya

condong mengarah pada pilihan terakhir; hasil yang disepakati telah mereka ingkari sendiri.

Ungkapan keprihatinan perkembangan *pakeliran* sekarang juga muncul dalam Sidang Dewan Kebijaksanaan SENA WANGI V tahun 1995, di antaranya sebagai berikut.

. . . hal-hal yang sebenarnya pokok dalam pergelaran wayang menjadi “*tambel butuh*” [pelengkap] saja, maka saya ragu, apakah wayang kulit masih berhak menyandang predikatnya sebagai seni *adiluhung*? . . . seandainya para dalang terkemuka yang terhormat mau kembali pada hakekat pertunjukan wayang (bukan berarti terus *ndlujur* [lurus] tanpa *banyolan*, tetapi meletakkan segenap unsur estetis itu secara proporsional) maka dunia pewayangan akan lain masa depannya. Mungkin sementara itu para dalang unggulan ini ditinggalkan sebagian penontonnya, mungkin tanggapannya tidak lagi 40 kali dalam satu bulan, dengan demikian pendapat materialnya susut, tetapi lewat keberanian ini kita akan melihat siapa sebenarnya yang menggunakan untuk membangun manusia seutuhnya . . . Alangkah mulianya dalam memperingati 50 tahun kemerdekaan RI dalang-dalang tersebut membayar infak sambil mengembalikan citra “dalang *ngundhal piwulang* [pendidik masyarakat]” (Hastanto, 1995:4-5).

Perubahan dalam budaya masyarakat sekarang, khususnya yang berkaitan dengan selera massa, yang sering menjadi penyebab dekadensi, vulgarisasi, dan pencemaran budaya. Memang selera publik sering menyebabkan formalisme menjadi luntur, seperti lunturnya *pakem* pedalangan oleh munculnya *lakon* baru. Barangkali deformalisasi merupakan gejala yang lumrah pada waktu dualisme budaya dihapuskan. Sebuah kebijaksanaan kebudayaan ialah menjaga agar deformalisasi itu justru menjadi dasar bagi tumbuhnya krestivitas baru, dan bukan menuju kepada anarkisme.

Tidak banyak dalang yang peduli terhadap kondisi yang semakin runyam ini. Satu-satunya dalang yang masih komitmen terhadap kualitas *pakeliran* tinggallah Ki Manteb Soedharsono. Semakin memantapkan diri dalam berekspresi *garapan lakon*, termasuk *garap karawitannya*. Para dalang muda yang menjadi epigonnya merasa kesulitan untuk mencoba mengungkap *pa-*

kelirannya, akhirnya mencari jalan pintas dengan lebih berkonsentrasi pada bentuk lahiriahnya, *menggarap sabet* yang diharapkan mampu menyaingi Ki Manteb Soedharsono.

Jagat wayang yang semakin carut-marut, yang menimbulkan tanggapan sinis bahwa *pakeliran* dianggap seperti ‘keranjang sampah’ yang menampung berbagai kotoran apa pun. Oleh karena itu pantas dipertanyakan: “*Quo vadis* wayang Indonesia?” “Mengapa wayang yang dulu menjadi kebanggaan kita, sekarang telah merosot kualitasnya?” Pertanyaan ini, kemungkinan dapat dijawab adanya kondisi yang tidak mendukung terhadap pertumbuhan jagat wayang, ibarat “telah *kinepung wakul binaya mangap*” (seperti dikelilingi mulut buaya yang menganga) dapat diurai seperti pada diagram berikut ini.



Diagram. Jagat wayang *kinepung wakul binaya mangap*.

(Diagram oleh Bambang Murtiyoso)

Sistem pendidikan yang tidak pernah memberi peluang terhadap perkembangan dan/atau pertumbuhan jagat wayang, khususnya *pakeliran*, menjadikan anak didik serta generasi muda semakin dijauhkan darinya. Muatan lokal yang tidak pernah menjamah cerita wayang, menyebabkan generasi muda semakin tidak

kenal tentang dunia wayang. Strategi kebudayaan di Indonesia belum pernah dirumuskan. Politik kebudayaan juga belum menjamah secara rinci dan jelas berkaitan dengan masalah pewayangan dan/atau pedalangan, padahal UNESCO telah menetapkan bahwa wayang termasuk sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Cultural Heritage of Humanity*, warisan budaya *adiluhung* milik dunia, pada tanggal 7 November 2003.

Secara serentak politisasi budaya berbarengan dengan marginalisasi kesenian semakin semarak menyebabkan wayang semakin menurun kualitasnya demi untuk penggiatan budaya massa. Paham hedonisme yang menjangkiti kalangan muda semakin menjerumuskan wayang ke dalam jurang pendistorsian yang mencepat. Di satu pihak kemajuan teknologi, khususnya televisi tidak pernah memberi kesempatan wayang untuk tampil seperti sekitar tahun 1995-an. Pada pihak lain munculnya gerakan pemurnian agama menyebabkan masyarakat semakin menjauh dari dunia wayang. Mobilitas masyarakat, karena kebutuhan yang ganda, tidak memberi kesempatan untuk mengapresiasi wayang secara intens.

Semua itu – sistem pendidikan, politisasi budaya, maraknya hedonisme, kemajuan teknologi, mobilitas sosial, marginalisasi, komersialisasi, dan purifikasi agama – mendera jagat wayang, langsung atau tidak, untuk menjauh dari masyarakat penyangganya. Untuk mengantisipasi situasi demikian itu telah diambil cara yang kreatif, di antaranya adalah: memanfaatkan atau mengadopsi konsep serta teknik-teknik ‘*pakeliran padat*’ (*sanggit cerita*, *garap karawitan*, *garap catur*, dan *garap sabet*). Selain itu, Ki Manteb Soedharsono memang memiliki keterampilan yang luar biasa dalam hal penguasaan gerak wayang (*sabet*), seakan-akan seluruh urat nadinya mengalir senyawa dengan gerak hatinya. Lebih dari itu, kemampuannya dalam menyerap pikiran dan mengolah konsep rasa orang lain sulit dipahami dalang lain.

Konsep dan teknik ‘*pakeliran padat*’ memang tidak banyak dalang yang menguasainya, sehingga dalang-dalang muda menghadapi kesulitan untuk itu. Cara yang mudah, bagi para dalang muda adalah meniru atau mengadopsi pada bidang *sabet*. Bagaimanapun usaha para dalang muda untuk ‘mencoba’ – tidak sadar menjadi epigonna – Ki Manteb Soedharsono semakin lama semakin mantap untuk menjadi dalang yang unggul, sulit untuk tersaingi dalam hal kepaiwaan serta pada kualitas *garapan ‘rasa*

pakeliran'. Sampai tulisan ini berakhir diselesaikan, seingat penulis, belum ada dalang yang mampu menandinginya.

Rasa (estetika) *pakeliran* tidak dapat ditularkan atau diajarkan kepada orang lain, tetapi hal itu dapat diserap pihak ketiga dengan cara melatih dan mendalami secara intens serta terus-menerus. Dalam pengembaraan serta kontemplasi yang tidak pernah henti, menyebabkan Ki Manteb Soedharsono semakin mantap dalam menyikapi dunia profesinya, sebagai dalang. Ki Manteb Soedharsono semakin rajin memaknai kehidupan serta menerima berbagai kritik, yang pedas sekalipun terhadap dunianya, dalang. [bm]



KEPUSTAKAAN

- Anderson, Benedict R.O'G. *Mythology and The Tolarence of The Javanese*. Monograph Series. Ithaca, New York: Cornell University, 1965.
- Boedihardjo. "Peningkatan Peranan Dalang Pewayangan Guna Mensukseskan Pemilu 1987 dalam rangka Memantapkan Demokrasi Pancasila." Sumbangan Pikiran disampaikan pada Sarasehan Dalang Pewayangan Seluruh Indonesia di Jakarta, tanggal 24-25 Juli 1986.
- Hastanto, Sri. "Pandangan dan Arahan Pembinaan dan Pengembangan Wayang di Indonesia." Makalah disampaikan pada Sidang Dewan Kebijaksanaan SENA WANGI V di Jakarta, tanggal 31 Maret s.d. 3 April 1995.
- Kartodirdjo, Sartono, dkk. *Perkembangan Peradaban Priyayi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1987.
- Sastroamidjojo, A. Seno. *Nonton Pertundjukan Wajang Kulit*. Djogjakarta: Pertjetakan Republik Indonesia, 1958.
- Soemanto, Bakdi. "Pergeseran Makna Sakral Pertunjukan Wayang Kulit." Laporan Penelitian Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, 1988.
- Teeuw, A. *Membaca dan Menilai Sastra*. Jakarta: Gramedia, 1983.
- Tim STSI Surakarta. "Konsep Pengembangan dan Strategi Pembinaan Kehidupan Seni Tradisi," makalah disampaikan pada Seminar Nasional Peranan Perguruan Tinggi Seni dalam Penanganan Seni Tradisi Sebagai Unsur Budaya Nasional Indonesia, tanggal 8-9 Juli 1991.

GLOSARIUM





(Foto: Pono Anggo Jayantoro)

GLOSARIUM

- Ada-ada* : jenis *sulukan* yang berfungsi untuk membangun suasana tegang, geram, tergesa-gesa, atau hiruk-pikuk. Penyajian *sulukan* jenis ini disertai bunyi pukulan kayu (*cempala*) pada kotak wayang, disebut *dhodhogan*; atau kadang-kadang disertai bunyi sepakan kaki pada lempengan logam (*keprak*) yang digantung pada sisi kotak wayang, disebut *keprakan*.
- Adiluhung* : indah dan bernilai tinggi.
- Alam kajiman* : dunia jin.
- Alas-alasan* : sebuah penggarapan irama gending *Ayak-ayak* yang dipercepat, hampir menyerupai irama *Srepeg*. Disebut *garap alas-alasan* karena gending yang berirama seperti itu dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta disajikan untuk mengiringi kesatria hendak masuk hutan.
- Ayak-ayak* : (1) salah satu jenis gending yang masuk dalam kategori gending *alit*; (2) nama repertoar gending.
- Balungan lakon* : kerangka *lakon*; struktur adegan.
- Bambangan* : tokoh kesatria halus. *Bambangan* berdasarkan bentuk kainnya dapat dibedakan menjadi dua kategori: (a) *bambangan bokongan*, yakni tokoh kesatria halus yang kain bagian belakangnya berbentuk bulat menyerupai pantat (Jawa: *bokong*),

misalnya: Lesmana, Sekutrem, Palasara, Arjuna; (b) *bambangan jangkah*, yakni tokoh kesatria halus yang jarak langkah kakinya lebih lebar daripada *bambangan bokongan*, serta kainnya menjuntai ke bawah (Jawa: *kuncan*), misalnya: Sumantri, Abimanyu, Irawan, Priyambada, Prabakusuma.

- Banjaran* : salah satu bentuk sajian *lakon* wayang yang mengisahkan peristiwa kehidupan salah satu tokoh secara berkeseinambungan dalam satu kesatuan pentas. *Lakon banjaran* berdasarkan bentuk sajiannya dapat dibedakan menjadi tiga macam: (a) *banjaran wantah*, yang mengungkapkan peristiwa kehidupan tokoh dari lahir sampai dengan mati; (b) *banjaran jugag*, yang mengungkapkan peristiwa kehidupan tokoh pada fase tertentu: sejak lahir sampai dengan masa dewasa, atau sejak masa dewasa sampai dengan kematiannya; dan (c) *banjaran kalajaya*, yang mengungkapkan peristiwa kehidupan tokoh pada masa-masa kejayaannya saja.
- Bantingan* : salah satu vokabuler *sabet* perang wayang kulit untuk menggambarkan dua tokoh saling membanting.
- Banyol* : dialog humor. *Banyol* berdasarkan materi yang disampaikan dapat dibedakan menjadi dua macam: (a) *banyol gawan lakon*, yakni humor yang ada kaitannya dengan permasalahan tokoh di dalam sebuah cerita atau *lakon* yang dipergelarkan; dan (b) *banyol medal saking kelir*, yakni humor yang terlepas dari permasalahan tokoh di dalam sebuah cerita atau *lakon* yang dipergelarkan.
- Bedhol kayon* : pencabutan figur gunung sebagai tanda dimulainya pertunjukan wayang kulit.
- Budhalan* : peristiwa keberangkatan pasukan dari sebuah kerajaan atau kahyangan.
- Buka celuk* : vokal pria atau wanita yang mengawali tersajinya sebuah repertoar gending.

- Buta babrah* : raksasa punggawa berukuran sedang yang biasanya digunakan untuk berperang dengan kesatria halus seperti Arjuna, Abimanyu, dan sejenisnya dalam *prang kembang*.
- Cakepan* : syair tembang, *sulukan*, atau gending.
- Candhakan* : sebuah adegan yang hanya diiringi gending bentuk *ayak-ayak*, *srepeg*, atau *sampak*, dan tidak disertai narasi *janturan*.
- Catur* : wacana dalang yang disajikan dalam *pakeliran*.
- Cengkah* : salah satu vokabuler *sabet* perang wayang kulit untuk menggambarkan dua tokoh saling mendorong dan saling menarik.
- Cepengan* : teknik memegang tangkai penggapit (Jawa: *cempurit*) wayang.
- Ciblon* : *garap* gending dengan memperlambat irama serta memaksimalkan variasi *kendhangan*.
- Dhodhogan singget*: bunyi pukulan kayu pemukul kotak wayang kulit (disebut *cempala*) untuk memberi isyarat kepada *pengrawit* bahwa *tabuhan* gending bervolume lembut atau lirih (*sirep*), dengan teknik pukulan: xx x (berbunyi 'dhedhog-dhog').
- Dolanan* (gending): salah satu bentuk gending tradisional Jawa yang masuk dalam kategori gending *alit*.
- Entas; dientas* : wayang meninggalkan *kelir*; eksit.
- Entas-entasan mati*: tercabutnya boneka wayang dari *pakeliran* yang tidak disertai gerak-gerak ekspresif; biasanya pada saat dicabut dari *gedebog* dibayang-bayangi dengan figur gunung.
- Gagahan* : figur wayang yang berperawakan tinggi besar dan rentangan kaki cenderung lebar (Jawa: *jangkah wiyar*), misalnya: Baladewa, Gatutkaca, Gandamana, Bratasena, Wrekudara.
- Gara-gara* : nama adegan wayang kulit yang menampilkan figur *panakawan*: Gareng, Petruk, dan Bagong, baik untuk bersenda-gurau maupun menyajikan gending-gending atau lagu-lagu *dolanan*.

- Garap** : (1) Suatu sistem atau rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh dalang bersama dengan kerabat kerjanya (*pengrawit, wiraswara, dan swarawati*) dalam berbagai unsur *pakeliran*, meliputi: *catur, sabet, gending, dan sulukan*. Masing-masing unsur tersebut memiliki cara kerja tersendiri yang bersifat mandiri tetapi tidak dapat berdiri sendiri-sendiri; artinya, *catur, sabet, gending, dan sulukan* saling terkait, saling berinteraksi, saling mendukung, dan saling mengisi sehingga menghasilkan kualitas karya seni yang sesuai dengan visi, misi, dan sasaran yang hendak dituju oleh seniman dalang. (2) Implementasi *sanggit*.
- Garapan** : hasil *garap*; hasil inovasi sebuah karya seni.
- Gawan dhalang** : *pengrawit, swarawati, atau wiraswara* yang selalu diajak pentas oleh dalang tertentu.
- Gecul** : kesan lucu yang ditimbulkan oleh gerak-gerik tertentu figur wayang.
- Gedebog** : batang pisang yang digunakan untuk menancapkan tangkai penggapit wayang kulit dalam sebuah pertunjukan wayang.
- Gendhing kethuk loro** : (1) salah satu bentuk gending; (2) sebuah komposisi gending yang dalam satu baris lagu (Jawa: *kenongan*) terdapat dua kali *tabuhan kethuk*.
- Gendhing kethuk papat** : (1) salah satu bentuk gending; (2) sebuah komposisi gending yang dalam satu baris lagu (Jawa: *kenongan*) terdapat empat kali *tabuhan kethuk*.
- Gendiran** : salah satu vokabuler *sabet* perang wayang kulit yang salah satu tokohnya menghantam lawan dengan tangkai tangan depan atau belakang (Jawa: *tuding*).
- Ginem** : percakapan wayang, baik berupa dialog ataupun monolog. *Ginem* berdasarkan fungsinya dapat dibedakan menjadi lima kategori: (a) *ginem blangkong*, yakni percakapan wayang yang telah terpola sedemikian rupa sehingga dalang tinggal me-

nerapkan dalam *pakeliran* sesuai sesuai dengan situasi dan kondisi adegan; biasanya digunakan sebagai pengantar pembicaraan, yang berisi dialog basa-basi seorang patih atau putra raja kepada raja yang melaporkan tentang keadaan negara pada umumnya; (b) *ginem baku*, yakni percakapan wayang yang berkaitan langsung dengan permasalahan tokoh dalam sebuah peristiwa *lakon*; (c) *ginem isèn-isèn*, yakni percakapan wayang yang masih berkaitan dengan permasalahan tokoh tetapi telah mengalami variasi, biasanya dikaitkan dengan masalah-masalah humanistik; (d) *ginem sampiran*, yakni percakapan wayang yang berisi pesan-pesan tertentu di luar permasalahan tokoh dalam sebuah peristiwa *lakon*; dan (e) *ginem banyol*, yakni percakapan wayang yang berisi humor, bertujuan untuk membuat tertawa penonton.

- Greget* : (1) semangat; (2) kesan bersemangat, tegang, tergesa-gesa, kaku, kasar, polos, marah, bernafsu, atau menakutkan yang ditimbulkan oleh *garap catur*, *sabet*, *gending*, atau *sulukan*; (3) salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti dapat menyajikan peristiwa *pakeliran* seolah-olah peristiwa nyata.
- Greget-saut* : (1) jenis *sulukan* yang bersifat tegang untuk *pakeliran* gaya Surakarta; (2) tidak adanya jarak ucapan antartokoh.
- Isèn-isèn* : isian; variasi; motif terkecil.
- Janturan* : narasi dalang untuk melukiskan suatu adegan yang disertai alunan gending berbunyi lembut (Jawa: *sirepan*). *Janturan* dapat dibedakan menjadi tiga kategori: (a) *janturan jejer*, yakni narasi dalang yang digunakan untuk menyertai sebuah *jejer*; (b) *janturan* adegan, yakni narasi dalang yang digunakan untuk menyertai sebuah adegan; dan (c) *janturan* peristiwa, yakni narasi dalang yang digunakan untuk melukiskan peristiwa yang sedang terjadi dalam *pakeliran*.

- Jeblos* : salah satu vokabuler *sabet* perang wayang kulit yang menggambarkan serangan tokoh kepada musuhnya dengan cara menghantam tetapi dihindari oleh pihak lawan.
- Jejer* : (1) nama adegan *pakeliran* tradisi gaya Surakarta yang tampil pertama kali, biasanya dengan latar (*setting*) berupa kerajaan atau kahyangan; (2) suatu adegan dapat disebut *jejer* apabila memenuhi empat persyaratan: (a) berada di urutan pertama; (b) berlatar kerajaan; (c) diiringi gending berbentuk *kethuk loro kerep* atau *kethuk loro arang*; (d) disertai narasi dalang yang disebut *janturan*, yang mendeskripsi secara lengkap tentang: nama kerajaan dan artinya, keadaan negara dan rakyatnya, nama dan karakter rajanya, situasi persidangan, para punggawa yang menghadap kepada raja, dan pokok permasalahan yang menimpa diri sang raja.
- Jotosan* : salah satu vokabuler *sabet* perang wayang kulit yang salah satu tokohnya menghantam muka lawan.
- Kadang tunggal bayu*: saudara seperguruan pengendali angin. Ada sembilan tokoh yang termasuk *kadang tunggal bayu*, yakni: (1) Batara Bayu, (2) Dewaruci, (3) Begawan Mainaka, (4) Anoman, (5) Wil Jajahwreka, (6) Liman Setubanda, (7) Naga Kuwara, (8) Garuda Mahambira, dan (9) Bima.
- Kawruh sangkan-paraning dumadi*: ilmu pengetahuan tentang asal dan tujuan hidup.
- Kayon* : figur gunung pada wayang kulit.
- Kayon blumbangan*: figur gunung pada wayang kulit yang di bagian tengahnya berlukiskan kolam.
- Kayon gapuran* : figur gunung pada wayang kulit yang di bagian bawahnya berlukiskan gapura kerajaan.
- Kayon hakekat* : figur gunung pada wayang kulit berukuran kecil, yang di bagian tengahnya berlukiskan genta diapit dua ekor rusa, sedangkan pada bagian bawah terdapat lukisan ular yang diapit dua

malaikat saling bertolak belakang. Figur gunung ini merupakan ciptaan Bambang Suwarno.

- Kedhaton* : istana raja; keputrian.
- Kelir* : layar berwarna putih—dengan tepi atas dan bawah berwarna hitam atau merah—yang direntangkan pada sebuah gawang dan digunakan untuk pertunjukan wayang kulit.
- Kempel* : (1) menyatu; (2) salah satu konsep *lakon* wayang Jawa bahwa tokoh-tokoh yang berperan di dalam *lakon* mempunyai jalinan yang sangat erat.
- Ketawang gendhing*: sebuah komposisi gending yang dalam satu kalimat lagu (Jawa: *gongan*) terdiri dari 32 *sabetan*, dengan empat kali *tabuhan kethuk* dan dua kali *tabuhan kenong*.
- Kiprah* : salah satu nama vokabuler gerak wayang untuk melukiskan tokoh sedang menari, atau sebagai ungkapan perasaan gembira.
- Klenèngan* : sajian gending-gending untuk keperluan konser karawitan secara mandiri, bukan untuk mengiringi pertunjukan.
- Kobong* : (1) terbakar; (2) sebuah adegan yang gagal, disebabkan oleh kehadiran tokoh yang belum saatnya tampil, atau pembicaraan yang belum saatnya diucapkan.
- Lakon* : cerita wayang; (1) judul atau nama repertoar cerita yang disajikan; (2) alur atau jalannya cerita; (3) tokoh utama pada keseluruhan peristiwa di dalam sebuah cerita yang disajikan.
- Lancaran* : (1) salah satu bentuk gending *alit*; (2) sebuah komposisi gending yang dalam satu kalimat lagu (Jawa: *gongan*) terdiri dari 16 *sabetan*, dengan empat kali *tabuhan kenong* dan tiga kali *tabuhan kempul*.
- Laras* : nada gamelan (*sléndro* dan *pélog*).
- Macapat* : salah satu jenis tembang Jawa yang setiap baitnya (*pada*) ditentukan oleh jumlah baris, serta

setiap baris ditentukan oleh jumlah suku kata (*guru wilangan*) dan akhir bunyi vokal (*guru lagu*).

- Manyura pindho* : adegan kedua pada bagian *pathet manyura*.
- Manyura ping telu*: adegan ketiga pada bagian *pathet manyura*.
- Manyura sepisan*: adegan pertama pada bagian *pathet manyura*.
- Mentes* : berisi; bernas.
- Merdika* : nuansa tenang dan santai.
- Minggah* : bagian kedua dari *garap gending*, baik *ketawang gendhing* ataupun *gendhing*.
- Mucuki* : pentas eksposisi yang dilaksanakan oleh calon dalang sebelum pergelaran wayang kulit yang sesungguhnya dimulai, biasanya berupa demonstrasi *sabet prang gagal* atau *prang kembang*.
- Mulih* : (1) kembali, terjawab; (2) salah satu konsep *lakon* wayang Jawa bahwa persoalan-persoalan yang mengena pada diri satu atau beberapa tokoh yang ditampilkan dapat terjawab atau terselesaikan.
- Nglangut* : kesan menapak jauh penuh harap yang ditimbulkan oleh *garap gending* atau *sulukan*.
- Nyantrik* : proses belajar mendalang dengan cara mengabdikan diri kepada dalang tertentu. Sebagaimana layaknya pembantu rumah tangga, dalam kesehariannya ia bertugas mengerjakan pekerjaan rumah majikannya, dan pada saat majikannya melaksanakan pentas mendalang, ia bertugas membantu menata wayang dan gamelan. Pada saat mengikuti pentas dalang inilah ia memperhatikan segala aktivitas *pakeliran*, dengan harapan ia dapat menirunya sehingga dalam jangka waktu tertentu dapat tampil sebagai dalang.
- Nyarèng* : raksasa bertangan dua (lazim disebut Cakil) yang biasanya digunakan untuk berperang dengan kesatria halus seperti Arjuna, Abimanyu, dan sejenisnya dalam *prang kembang*.

- Nyimping* : (1) menata wayang di sebelah kanan-kiri *panggung*, dengan mengurutkan berdasarkan ukuran dan jenis wayang; (2) sebagai asisten dalang—dengan duduk di belakang dalang—ia bertugas menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan oleh dalang.
- Pakeliran* : pertunjukan wayang kulit.
- Pakeliran* padat: bentuk pertunjukan wayang yang mengutamakan kesesuaian antara sarana ungkap ('wadah') dan misi yang disampaikan ('isi'), bersifat efektif dan efisien, serta penghapusan segala bentuk ekspresi yang bersifat klise dan pengulangan; sajian *pakeliran* yang benar-benar mempertimbangkan efektivitas *garap*, baik *lakon*, *catur*, *sabet*, *gending*, maupun *sulukan*.
- Pakem* : acuan pertunjukan wayang, baik berupa reper-toar lakon (disebut *pakem lakon* atau *pakem gancaran*, misalnya: *Rāmāyāna*, *Mahābhārata*, *Pustaka Raja Purwa*), struktur adegan lakon wayang (disebut *pakem balungan lakon*), atau petunjuk teknis pergelaran wayang (disebut *pakem tuntunan padhalangan*).
- Panakawan* : abdi kesatria, terdiri dari: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.
- Paséban jawi* : balai penghadapan luar.
- Pathet* : (1) konsep musikal di dalam karawitan Jawa; sistem yang mengatur peran dan kedudukan nada; konvensi yang memberi batasan daerah wilayah suara (semacam 'kunci' dalam musik diatonis); salah satu jenis atau bentuk komposisi musikal yang terdapat dalam tradisi karawitan gaya Surakarta; (2) bagian atau babak dalam pertunjukan wayang kulit (*pathet nem* = babak pertama; *pathet sanga* = babak kedua; *pathet manyura* = babak ketiga).
- Pathetan* : jenis *sulukan* yang berfungsi untuk membangun suasana sakral, agung, tenang, mantap, khidmat, lega, atau gembira.

- Pengendhang* : musisi pemain gendang.
- Pengeprak* : asisten dalang yang bertugas membunyikan *keprak* (lempengan logam yang tergantung di sisi kotak wayang kulit).
- Pengrawit* : musisi Jawa.
- Perangan* : gerak-gerik wayang yang menggambarkan perkelahian atau peperangan.
- Pesindhèn* : vokalis wanita dalam karawitan Jawa.
- Piandel* : kepercayaan; sesuatu yang diyakini sehingga menjadi kekuatan batin untuk melaksanakan suatu pekerjaan, atau sesuatu yang dapat menambah kepercayaan diri.
- Plangitan* : kain memanjang berwarna hitam atau merah sebagai pelisir *kelir* bagian atas pada pertunjukan wayang kulit.
- Pocapan* : narasi dalang untuk melukiskan suatu adegan atau peristiwa *pakeliran* yang tidak disertai alunan gending. Berdasarkan fungsinya maka *pocapan* dapat dibedakan menjadi lima kategori: (a) *pocapan* situasi, berfungsi untuk menggambarkan situasi adegan; (b) *pocapan* peristiwa, berfungsi menggambarkan peristiwa yang sedang atau telah terjadi dalam *pakeliran*; (c) *pocapan* mandiri, berfungsi menyertai bagian dari suatu adegan dengan porsi mendominasi bagian itu; (d) *pocapan* peralihan, berfungsi mengalihkan perhatian dari adegan satu ke adegan berikutnya; dan (e) *pocapan pagedhongan*, berfungsi untuk mendeskripsi peristiwa tertentu, menyingkat episode tertentu, atau menyambung antarperistiwa dan antar-episode agar tidak terjadi pemutusan alur cerita.
- Prang brubuh* : salah satu nama peristiwa *pakeliran* yang melukiskan peperangan antartokoh menjelang akhir pertunjukan, biasanya berakhir dengan kematian satu atau beberapa tokoh dari salah satu pihak.
- Prang gagal* : salah satu nama peristiwa *pakeliran* yang melukiskan peperangan antartokoh pada bagian *pathet*

- nem*, biasanya berakhir dengan kekalahan satu atau beberapa tokoh dari salah satu pihak.
- Prang gecul* : peperangan antartokoh dengan gerak-gerik humoris atau memberikan kesan lucu.
- Prang kembang* : salah satu nama peristiwa *pakeliran* yang melukiskan peperangan tokoh kesatria melawan raksasa pada bagian *pathet sanga*, biasanya dengan kematian para raksasa.
- Prang keris* : peperangan antartokoh yang sama-sama menggunakan senjata keris.
- Prang manyura* : salah satu nama peristiwa *pakeliran* yang melukiskan peperangan antartokoh pada bagian *pathet manyura*, biasanya berakhir dengan kekalahan satu atau beberapa tokoh dari salah satu pihak.
- Prang sambaran*: peperangan dengan menyambar kepada musuhnya, misalnya Gatutkaca melawan raksasa.
- Prang sintrèn* : salah satu nama peristiwa *pakeliran* yang melukiskan peperangan antartokoh pada bagian *pathet sanga* setelah *prang kembang*, biasanya berakhir dengan kekalahan salah satu tokoh. *Prang sintrèn* juga disebut *prang sampak tanggung* karena peperangan ini diiringi dengan gending berbentuk *sampak* dalam irama *tanggung*.
- Prang tandhing* : salah satu nama peristiwa *pakeliran* yang melukiskan peperangan antartokoh yang memiliki kesaktian seimbang, misalnya: Ramawijaya dengan Dasamuka, Wrekudara dengan Duryudana, Arjuna dengan Karna.
- Prapatan* : salah satu vokabuler *sabet* perang wayang kulit yang menggambarkan kedua tokoh saling serang dengan saling berpindah posisi.
- Prepat* : lihat *buta babrah*.
- Pupuh* : bait tembang.
- Putrèn* : tokoh wayang putri.
- Rebo Legèn* : forum pertemuan dalang di rumah Anom Soeroto yang dilaksanakan setiap 35 hari sekali, jatuh

pada hari malam Rabu Legi, yang merupakan hari kelahiran Anom Soeroto.

- Ricikan* : instrumen gamelan.
- Sabet* : segala hal yang berkaitan dengan gerak-gerak wayang dalam *pakeliran*. *Sabet* berdasarkan bentuknya dibedakan menjadi dua macam: (a) *sabet* representatif, yakni *sabet* wayang yang merepresentasikan gerak-gerak manusia atau binatang secara maknawi, misalnya: berjalan, menari, melompat, terbang, berenang, tidur, bertapa, bermesraan, berpelukan, memondong, menggendong, berkelahi, dan sebagainya; dan (b) *sabet* tematik, yakni *sabet* bertema, atau *sabet* yang mengungkapkan suasana batin tokoh wayang.
- Sabrang* : istilah yang diberikan bagi tokoh-tokoh wayang antagonis dari negeri seberang.
- Sabrang alus* : (1) tokoh wayang seberang yang berperawakan halus, misalnya: Wibisana, Dewasrani, dan Jungkungmardeya; (2) nama adegan *pakeliran* pada bagian *pathet nem* dengan latar (*setting*) sebuah kerajaan yang rajanya berperawakan halus, misalnya: adegan Dwarawati, adegan Amarta, adegan Kahyangan, adegan Singgela, adegan Tunggulmalaya, adegan Paranggubarja.
- Sabrang rangkep*: nama adegan *pakeliran* pada bagian *pathet nem* (setelah *prang gagal*) dengan latar (*setting*) sebuah kerajaan, kesatrian, pertapaan, atau kahyangan.
- Sampak* : (1) salah satu jenis gending yang masuk dalam kategori gending *alit*; (2) nama repertoar gending.
- Sandiasma* : nama seseorang yang disamarkan di dalam syair tembang Jawa; dapat berada di awal, di tengah, atau di akhir setiap baris.
- Sanga sepisan* : nama adegan pertama pada bagian *pathet sanga* dengan latar (*setting*) tengah hutan, kesatrian, pertapaan, atau kahyangan.
- Sanggit* : (1) Ide atau imajinasi tentang sesuatu, yang dilakukan dalam rangka menghasilkan sesuatu

yang sama sekali baru. (2) Interpretasi seseorang (dalang) terhadap sebuah karya (pedalangan) yang muncul sebelumnya, yang dilakukan dalam rangka mencari pengalaman baru yang belum pernah dilakukan oleh para seniman (dalang) terdahulu.

Sasmita gendhing: isyarat dalang kepada *pengrawit* untuk dibunyikan gending tertentu; dapat berupa kalimat, lagu vokal, gerak figur wayang, *dhodhogan*, atau *keprakan*.

Sekar ageng : salah satu jenis tembang Jawa yang setiap baitnya (*pada*) ditentukan oleh jumlah baris, serta setiap barisnya ditentukan oleh jumlah kata (*lampah*) dan jumlah penggalan suku kata (*pedhotan*).

Sekaran kendhang: variasi tepakan gendang.

Selasa Legèn : forum pertemuan dalang di rumah Manteb Soedharsono yang dilaksanakan setiap 35 hari sekali, jatuh pada hari malam Selasa Legi, yang merupakan hari kelahiran Manteb Soedharsono.

Sendhon : jenis *sulukan* yang berfungsi untuk membangun suasana sedih, haru, sesal, gundah, sunyi, atau romantis.

Senggrèngan rebab: gesekan dawai *rebab* yang menghasilkan nada-nada tertentu.

Sereng : tegang atau mencekam untuk suasana.

Seseg : (1) salah satu tingkatan irama atau kecepatan dalam sajian gending Jawa, yang berarti irama cepat; (2) percepatan irama *tabuhan* gending.

Sikepan : salah satu vokabuler *sabet* perang wayang kulit yang salah satu tokohnya mendekap tubuh lawan dari arah belakang.

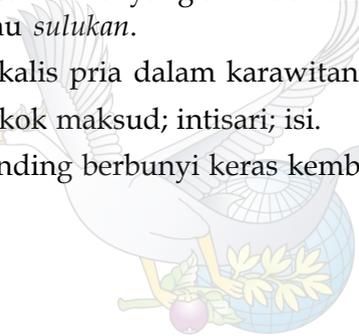
Simpingan : sejumlah boneka wayang kulit yang ditancapkan berderet-deret di sebelah kanan-kiri *panggung*, diurutkan berdasarkan ukuran: wayang berukuran paling besar atau paling tinggi berada di depan, berturut-turut hingga wayang berukuran paling kecil atau paling pendek berada di paling

belakang. Disebut *simpingan* atau *sumpingan* karena jajaran boneka wayang ini jika dilihat tampak seperti *simping* atau *sunting*.

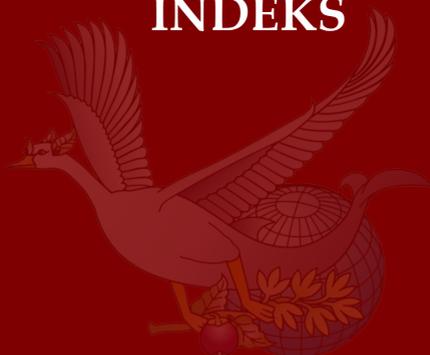
- Sintrèn* : (1) dari kata *sintru*, yang berarti sunyi atau lengang, yakni menunjukkan suasana setelah tengah malam sampai menjelang dini hari (\pm pukul 02.00); (2) nama adegan *pakeliran* pada bagian *pathet sanga* (setelah *prang kembang*) dengan latar (*setting*) sebuah kesatrian, keputrian, pertapaan, kerajaan, atau kahyangan.
- Sirep; sirepan* : gending berbunyi lirih; *garap* instrumentasi yang menyisakan beberapa *ricikan*, meliputi: *rebab*, *kendhang*, *gendèr barung*, *kethuk*, *kenong*, *kempul* (kecuali gending yang berbentuk *ketawang gendhing* dan *gendhing*), *gong*, dan kadang-kadang *suling* dengan volume *tabuhan* yang lembut atau lirih.
- Sirep suwuk* : gending berbunyi secara mendadak tetapi awalnya—berupa *dhodhogan*, *keprakan*, atau *kendhangan*—seperti hendak *sirep*.
- Solah* : gerak.
- Srepeg* : (1) salah satu jenis gending yang masuk dalam kategori gending *alit*; (2) nama repertoar gending.
- Sulukan* : perpaduan syair dan lagu yang dilantunkan oleh dalang untuk membangun suasana tertentu dalam *pakeliran*.
- Sulukan lawas* : *sulukan* tradisi gaya lama (sebelum dibakukan oleh keraton).
- Suruh lumah lan kurebé*: bagaikan daun sirih dari dua sisi, meskipun berbeda warna tetapi satu rasa; perumpamaan antara Kresna dan Arjuna, meskipun berbeda orang tetapi sama-sama merupakan reinkarnasi Batara Wisnu.
- Suwuk* : berhenti untuk gending Jawa.
- Suwuk gropak* : gending berhenti dengan irama cepat.
- Suwuk tamban* : gending berhenti dengan irama lambat.

- Swarawati* : vokalis wanita dalam karawitan Jawa (lihat *pe-sindhèn*).
- Tamban* : salah satu tingkatan irama atau kecepatan dalam sajian gending Jawa, yang berarti irama lambat.
- Tanceb* : posisi tertancapnya tangkai penggapit wayang pada *gedebog*.
- Tanceban* : tertancapnya tangkai penggapit wayang pada *gedebog* yang dibedakan berdasarkan kedudukan tokoh dan keperluan adegan.
- Tanceb kayon* : berakhirnya pertunjukan wayang yang ditandai dengan tertancapnya figur *kayon* di tengah *kelir*.
- Tatagan* : figur wayang punggawa kerajaan yang berperawakan sedang dan rentangan kaki agak lebar (Jawa: *jangkahan*), misalnya: Setyaki, Kartamarma, Aswatama, *patih sabrang*, *tumenggung sabrang*.
- Tebakan* : salah satu vokabuler *sabet* perang wayang kulit yang salah satu tokohnya menghantam dada lawan, baik dengan satu ataupun kedua tangannya secara bersamaan.
- Tendhangan* : salah satu vokabuler *sabet* perang wayang kulit yang salah satu tokohnya menendang tubuh lawan.
- Tlutur* : nuansa sedih yang ditimbulkan oleh *garap* gending ataupun *sulukan*.
- Tubrukan* : salah satu vokabuler *sabet* perang wayang kulit yang salah satu tokohnya menubruk lawan; biasanya dilakukan oleh tokoh raksasa atau binatang harimau.
- Tutug* : (1) selesai atau tuntas; (2) salah satu konsep *lakon* wayang Jawa bahwa permasalahan-permasalahan yang terungkap dalam *pakeliran* dapat terselesaikan sesuai dengan porsi, judul, atau bingkai sebuah *lakon*.
- Ulat-ulat* : melihat jauh, dengan posisi telapak tangan depan wayang berada di depan atas dahi.

- Wanaprastha* : orang yang hidup di tengah hutan karena melaksanakan kewajiban tertentu.
- Wangsalan wantah*: susunan kalimat sebagai teka-teki tetapi terkannya tercantum pula pada kalimat tersebut. Misalnya: “nganti bubrah langkrah candrané,” merupakan isyarat dalang kepada *pengrawit* untuk dibunyikan *Lancaran Kandhang Bubrah*; “dhasar pertapan hangungkang Kali Jamuna,” merupakan isyarat dalang kepada *pengrawit* untuk dibunyikan *Ketawang Gendhing Jongkang*
- Wilet* : suatu teknik penyuaran sebagai pengembangan *céngkok* tertentu dengan variasi melalui satu atau beberapa nada.
- Wingit* : kesan sakral yang ditimbulkan oleh *garap* gending atau *sulukan*.
- Wiraswara* : vokalis pria dalam karawitan Jawa.
- Wos* : pokok maksud; intisari; isi.
- Wudhar* : gending berbunyi keras kembali dari *sirepan*.



INDEKS





(Foto: Pono Anggo Jayantoro)

INDEKS

A

- ada-ada* 89, 92, 93, 102, 147
- Ada-ada Asmarandana* 33
- Ada-ada Astakuswala* 33
- Ada-ada Astakuswala Asmarandana* 33
- Ada-ada Girisa* 86
- Ada-ada Greget-saut Manyura* 102
- Ada-ada Greget-saut Manyura Jugag* 104
- Ada-ada Greget-saut Nem* 69
- Ada-ada Greget-saut Nem Jugag* 86
- Ada-ada Greget-saut Sanga* 92, 94, 100
- Ada-ada Greget-saut Sanga Jugag* 99, 100, 101
- Ada-ada Greget-saut Sanga Lawas* 91
- Ada-ada Greget-saut Sanga Lawas céngkok Klathènan* 92
- Ada-ada Mataraman* 88
- Ada-ada Mataraman Jugag* 89
- Ada-ada Mijil* 33
- Ada-ada Pangkur Suragreget* 93
- Ada-ada Sekar Durma* 74, 86
- Ada-ada Srambahan Manyura* 103
- Ada-ada Srambahan Sanga* 101
- adiluhung* 133, 138, 140, 142, 147
- alam kajiman* 58, 147
- alas-alasan* 6, 147
- ASKI Surakarta 8, 9, 115, 129
- Ayak-ayak* 50, 79, 104, 147, 149

Ayak-ayak Gadhungmelathi 32, 65, 67, 69,
Ayak-ayak Mangu 73

B

balungan lakon 63, 118, 147, 155
bambangan 85, 87, 147
 bambangan bokongan 147, 148
 bambangan jangkah 148
banjaran 12, 14, 19, 40, 116, 131, 148
 Banjaran Abiyasa 40
 Banjaran Arjuna 40
 Banjaran Bima 10, 11, 12
 Banjaran Bisma 40, 80
 Banjaran Drona 40
 Banjaran Drupadi 40
 Banjaran Gandamana 40
 Banjaran Gathutkaca 40
 banjaran jugag 40, 59, 112, 148
 banjaran kalajaya 40, 148
 Banjaran Karna 40
 banjaran wantah 40, 148
bantingan 85, 87, 148
banyol (banyolan) 5, 24, 140, 148, 151
 banyol gawan lakon 5, 148
 banyol medal saking kelir 91, 148
bedhol kayon 32, 65, 66, 148
budhalan 17, 50, 107, 148
buka gendèr 30
buka celuk 78
buta babrah 7, 85, 87, 149, 157
buta cakil 85, 87
buta prepat 135, 157

C

cakepan 19, 30, 31, 32, 33, 34, 69, 73, 77, 80, 81, 82, 86, 88, 89, 90,
 91, 93, 100, 101, 102, 103, 104, 149
candhakan 43, 45, 46, 48, 49, 50, 64, 70, 86, 88, 89, 90, 91, 93, 100,
 103, 107, 108, 109, 110, 111, 149
catur 4, 8, 24, 41, 42, 104, 127, 139, 142, 149, 150, 151, 155

cengkah 85, 149
cepgangan 7, 149
ciblon 21, 149

D

dhodhogan singget 78, 149
dolanan 46, 91, 149

E

entas 23, 66, 149
entas-entasan 87, 89
entas-entasan mati 74, 87, 88, 97, 102, 149

G

gagahan 135, 149
gara-gara 26, 67, 68, 108, 135, 149
garap 8, 10, 11, 29, 30, 32, 35, 37, 39, 41, 42, 50, 52, 64, 66, 80, 81, 87, 91, 104, 107, 108, 109, 112, 113, 115, 117, 118, 122, 126, 127, 133, 136, 138, 140, 141, 142, 147, 149, 150, 151, 154, 155, 160, 161, 162
garapan 77, 126, 127, 129, 136, 138, 140, 142, 150
gawan dhalang 64, 150
gecul 85, 86, 96, 103, 150, 156
gedebog 5, 66, 74, 78, 80, 82, 86, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 100, 101, 102, 103, 104, 149, 150, 160, 161
gendhing kethuk loro 66, 78, 80, 91, 150
gendhing kethuk papat 66, 150
gendiran 85, 95, 150
ginem 29, 67, 69, 150, 151
ginem baku 69, 151
ginem banyol 151
ginem blangkon 69, 150
ginem isèn-isèn 151
ginem sampiran 151
greget 89, 101, 109, 110, 111, 151

I

isèn-isèn 8, 151
 ISI Surakarta 2, 40, 64, 66, 114, 117, 131

J

janturan 21, 30, 50, 51, 67, 70, 72, 77, 78, 80, 81, 99, 117, 149, 151, 152
janturan adegan 151
janturan jejer 151
janturan peristiwa 151
jeblos 85, 152
jejer 5, 19, 20, 23, 29, 32, 50, 66, 67, 107, 151, 152
jotosan 85, 87, 152

K

kadang tunggal bayu 47, 55, 152
kawruh sangkan-paraning dumadi 22, 152
kayon 32, 66, 86, 108, 152
kayon blumbangan 75
kayon gapuran 65, 66, 102, 104, 152
kayon hakekat 65, 66, 102, 103, 152
kedhaton 50, 107, 153
kelir 5, 65, 66, 72, 74, 78, 81, 91, 104, 114, 126, 139, 148, 149, 156, 161
kempel 42, 59, 60, 153
ketawang gendhing 29, 32, 66, 78, 80, 153, 154, 160
Ketawang Gendhing Jongkang 162
Ketawang Gendhing Kabor 29
Ketawang Gendhing Kawit 32
kiprah 30, 74, 77, 153
klenèngan 135, 153
kobong 21, 153

L

lakon 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 18, 19, 20, 22, 23, 35, 39, 40, 41, 42, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 59, 60, 61, 63, 64, 87, 88, 91, 104, 107, 108, 109, 111, 112, 115, 116, 117, 118, 123, 128, 133, 134, 136, 138, 140, 147, 148, 151, 153, 154, 155, 161
lakon Aji Pancasunya 11
lakon Babad Wanamarta 11, 41
lakon Balé Sigala-gala 11, 18
lakon banjaran 131
lakon Banjaran Abiyasa atau Abiyasa Dhalang Sejati 40
lakon Banjaran Arjuna 40

- lakon Banjaran Bima* 40
lakon Banjaran Bisma 40, 80
lakon Banjaran Drona 40
lakon Banjaran Drupadi atau *Sejatiné Drupadi* 40
lakon Banjaran Durgandini 40
lakon Banjaran Gandamana 40
lakon Banjaran Gathutkaca atau *Prawira Kusuma Nagara* 40
lakon Banjaran Karna 40
lakon Baratayuda Jayabinangun 13
lakon Bima Bangkit 19, 40, 42, 50, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 74, 87, 88, 104, 107, 108, 109, 111, 112, 113
lakon Bima Bungkus 11, 39, 41, 52
lakon Bimasuci 10, 11, 29
lakon Déwaruci 10, 11, 22, 23, 39, 93, 94
lakon Dursasana Jambak 11
lakon Duryudana Gugur 11
lakon Gandamana Sayembara 11
lakon Jaka Maruta atau *Kangsa Lair* 9
lakon Jatipitatur 6
lakon Kresna Gugah 21
lakon Lahiré Bungkus 53
lakon Lahiré Premadi 53
lakon Lahiré Puntadéwa 53
lakon Makutharama 13
lakon Pandadaran Siswa Sokalima 81
lakon Pandhawa Dhadhu 11
lakon Pandhawa Muksa 11
lakon Pandhu Banjut 80
lakon Pecahé Bungkus 53, 54
lakon Rahwana Gugur 12
lakon Rebutan Lenga Tala atau *Drona Ngejawa* 80, 81
lakon Sekar Tunjung Sugandika atau *Pandhawa Matirta* 58
lakon Séna Bumbu 40, 41, 52, 87
lakon Sesaji Rajasuya 11
lakon Udawa Waris 19, 20, 21
lakon Wirathaparwa 11
lancaran 30, 51, 74, 94, 153
Lancaran Kandhang Bubrah 94, 162
Lancaran Mikat Manuk 74, 77

Lancaran Wrahatbala 33

laras 153

laras pélog pathet barang 104

laras pélog pathet lima 14

laras pélog pathet nem 91

laras sléndro pathet manyura 13, 32, 65, 73, 74, 78, 80, 102, 103, 104

laras sléndro pathet nem 30, 66, 69, 70, 72, 73, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 85, 86, 87, 88, 89

laras sléndro pathet sanga 87, 90, 91, 93, 94, 99, 100, 101, 102

M

macapat 153

Macapat Mijil 31

Macapat Dhandhanggula 91

Mahabarata [serial lakon wayang] 52, 53, 116, 118

Mahābhārata [judul karya sastra India/Jawa Kuna] 53, 55, 56, 57, 122, 123, 155

manyura pindho 50, 51, 108, 154

manyura ping telu 50, 108, 154

manyura sepisan 50, 51, 108, 154

mentes 8, 154

merdika 110, 154

minggah 66, 91, 154

mucuki 6, 154

mulih 42, 59, 62, 154

N

nglangut 30, 67, 109, 110, 154

Nikkei Asia Prize 14, 15

nyantrik 8, 154

nyarèng 85, 87, 154

nyimping 5, 8, 155

P

PADHASUKA 32

pakeliran 8, 9, 11, 12, 13, 14, 19, 20, 21, 30, 32, 34, 35, 37, 39, 40, 41, 42, 50, 52, 56, 64, 66, 69, 72, 73, 77, 80, 81, 86, 88, 90, 93, 99, 102, 104, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 115, 116, 117, 118, 121, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 133, 134, 135, 136,

- 138, 139, 140, 141, 143, 147, 149, 150, 151, 152, 154, 155,
156, 157, 158, 160
- pakeliran konvensional* 50
- pakeliran padat* 8, 9, 10, 11, 35, 50, 52, 66, 81, 91, 93, 94, 109,
113, 115, 117, 142, 155
- pakeliran ringkas* 10
- pakeliran semalam* 10, 11
- pakeliran tradisi* 66, 80, 81, 90, 102, 108, 147, 152
- pakem* 22, 32, 107, 108, 124, 127, 128, 133, 140, 155
- pakem balungan lakon* 155
- pakem lakon atau pakem gancaran* 155
- pakem tuntunan padhalangan* 155
- panakawan* 46, 51, 79, 81, 82, 84, 85, 91, 93, 103, 149, 155
- paséban jawi* 50, 107, 155
- pathet* 21, 51, 52, 64, 85, 86, 87, 102, 107, 108, 109, 110, 111, 112,
114, 154, 155, 157, 158, 160
- Pathet Kedhu* 89, 101
- Pathet Lasem* 81
- Pathet Lindur* 89, 101
- Pathet Manyura Wantah* 89, 101, 102
- Pathet Nem Jugag* 22
- Pathet Nem Wantah* 80, 81
- Pathet Sanga Jugag* 91
- Pathet Sanga Ngelik* 100
- Pathet Sanga Wantah* 34, 73, 90
- pathetan* 89, 91, 100, 102, 155
- PDMN* 32, 118
- pengendhang* 6, 7, 156
- pengeprak* 8, 156
- pengrawit* 4, 41, 64, 67, 78, 134, 149, 150, 156, 159, 162
- PEPADI* 13, 117, 121, 124, 125, 126
- perangan* 64, 108, 109, 110, 156
- pesindhèn* 64, 134, 156, 161
- PKJT* 8, 129
- piandel* 10, 156
- plangitan* 66, 156
- pocapan* 9, 30, 94, 117, 156
- pocapan mandiri* 156
- pocapan pagedhongan* 74, 156
- pocapan peralihan* 156

- pocapan peristiwa* 156
pocapan situasi 156
prang brubuh 50, 51, 87, 108, 156
prang gagal 50, 51, 85, 87, 95, 107, 154, 156, 158
prang gecul 85, 86, 96, 157
prang gecul 85, 86, 96, 157
prang kembang 6, 50, 51, 85, 87, 95, 108, 149, 154, 157, 160
prang keris 85, 95, 157
prang manyura 50, 51, 87, 108, 157
prang samberan 6, 157
prang sampak tanggung 157
prang sintrèn 50, 87, 108, 157
prang tandhing 85, 87, 95, 157
prapatan 85, 157
prepat 85, 87, 135, 157
pupuh 100, 157
Pustaka Raja Purwa [judul karya sastra wayang versi Jawa]
 53, 56, 57, 58, 118, 155
putrèn 85, 157

R

- Rāmayāna* [judul karya sastra India/Jawa Kuna] 122, 123, 155
Rebo Legèn 129, 133, 157
ricikan 4, 5, 6, 8, 30, 67, 158, 160

S

- sabet* 5, 8, 9, 10, 14, 22, 23, 24, 41, 42, 66, 73, 74, 76, 78, 81, 85, 87,
 88, 94, 95, 104, 126, 127, 129, 133, 135, 139, 141, 142, 148,
 149, 150, 151, 152, 154, 155, 157, 158, 159, 161
sabet akrobatik 9, 133, 135
sabet atraktif akrobatik 76, 96, 97, 98
sabet 'pakeliran padat' 66
sabet prang gagal 85, 95, 154
sabet prang kembang 85, 95, 154
sabet prang tandhing 85
sabet representatif 158
sabet tematik 9, 81, 158
sabet 'yang mampu berbicara' 74
sabrang 50, 51, 77, 107, 158, 161
sabrang alus 80, 81, 158

- sabrang denawa enom gandrung* 30
sabrang rangkep 50, 51, 158
Sampak 50, 72, 74, 82, 85, 86, 87, 88, 94, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 149, 157, 158
Sampak Tlutur 102
sandiasma 8, 158
sanga sepisan 50, 158
sanggit 8, 9, 10, 11, 14, 18, 19, 21, 24, 37, 39, 40, 41, 42, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 104, 107, 112, 116, 133, 134, 142, 150, 158
sasmita gendhing 94, 159
sekar ageng 159
Sekar Ageng Pamularsih 100
Sekar Ageng Tepi Kawuri 103
Sekar Ageng Wégang Sulanjari 100
sekaran kendhang 78, 159
Selasa Legèn 129, 133, 159
SENA WANGI 121, 125, 126, 140, 144
sendhon 67, 159
Sendhon Arum-arum 13
Sendhon Kloloran 31
Sendhon Kuwung-kuwung 32, 65, 66
Sendhon Rencasih 19
senggrèngan rebab 67, 159
sereng 110, 159
seseg 74, 82, 86, 88, 93, 94, 99, 101, 102, 159
sikepan 85, 159
simpingan 5, 159, 160
sintrèn 50, 87, 108, 157, 160, 172
sirep 30, 67, 69, 70, 73, 78, 86, 88, 89, 91, 99, 102, 149, 160
sirep suwuk 74, 160
sirepan 65, 69, 70, 99, 102, 151, 160, 162
solah 7, 22, 23, 24, 160
Srepeg 50, 69, 70, 72, 77, 78, 86, 87, 93, 99, 102, 147, 149, 160
Srepeg Mataraman 88, 89
Srepeg Pinjalan 77
Srepeg Tlutur 102
STSI Surakarta 114, 115, 117, 118, 136, 144
suluk 4, 22
Suluk Plencung Jugag 73, 74, 89,

sulukan 8, 13, 19, 22, 30, 31, 32, 34, 41, 42, 50, 65, 67, 69, 73, 74, 77,
 81, 82, 86, 87, 89, 92, 93, 100, 101, 102, 103, 104, 109, 110,
 118, 127, 128, 147, 149, 150, 151, 154, 155, 159, 160, 161, 162
suruh lumah lan kurebé 22, 160
suwuk 69, 73, 74, 80, 86, 88, 89, 93, 94, 99, 100, 101, 102, 103, 104,
 160
suwuk gropak 74, 160
suwuk tamban 90, 160
swarawati 33, 41, 64, 65, 90, 91, 150, 161

T

tamban 74, 87, 90, 160, 161
tanceb 5, 22, 23, 24, 30, 66, 74, 78, 80, 81, 82, 86, 87, 88, 89, 90, 91,
 93, 94, 100, 101, 102, 103, 104, 161
tanceb kayon 50, 108, 111, 161
tanceban 5, 82, 87, 103, 161
tatagan 135, 161
tebakan 85, 95, 161
tendhangan 85, 161
tlutur 102, 161
tubrukan 85, 161
tutug 42, 59, 161



U

ulat-ulat 82, 161
 UNESCO 12, 13, 121, 126, 142

W

wanaprastha 57, 162
wangsalan wantah 94, 162
wilet 127, 162
wingit 32, 67, 109, 162
wiraswara 33, 41, 64, 150, 162
wos 8, 162
wudhar 21, 69, 70, 73, 99, 162

PARA PENULIS DAN EDITOR



MANTEB SOEDHARSONO, lahir di Mojo-
laban Sukoharjo, 31 Agustus 1948. Ia di-
besarkan di tengah keluarga dalang. Pada
usianya yang relatif muda (14 tahun), ia telah
mampu menguasai seluruh instrumen musik
gamelan. Pentas mendalang pertama kali ber-
usia 8 tahun. Untuk lebih meningkatkan ke-
ahliannya, ia banyak belajar kepada para
dalang senior, seperti: Ki Warsina Gunasukasna
(Wonogiri), Ki Ganda Bana (Madiun), Ki Dar-

man Gandadarsana (Ngawi), dan Ki Nartasabda (Semarang).

Konsep pedalangannya banyak mendapat pengaruh dari konsep ‘*pakeliran* padat’ produksi Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) –sekarang Institut Seni Indonesia (ISI) –Surakarta. Berbekal dari pemahamannya terhadap konsep *pakeliran* padat pada tahun 1982 ia berhasil menjuarai Lomba *Pakeliran* Padat se-Karesidenan Surakarta. Julukan “dalang setan” diberikan pertama kali oleh Boedihardjo, mantan Menteri Penerangan Republik Indonesia era Presiden Soekarno, pada tahun 1987. Karier pedalangannya mulai melejit setelah sukses mempergelarkan *Banjaran Bima* selama 12 bulan berturut-turut (Mei 1988 s.d. April 1989) di Jakarta. Selain sebagai dalang profesional, ia juga dipercaya sebagai dosen luar biasa pada Program Studi Seni Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Beberapa penghargaan yang pernah diterima antara lain: “Satya Lencana Kebudayaan” dari Presiden Soeharto (1995);

UNESCO Award, sebuah penghargaan UNESCO atas diakuinya wayang sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Cultural Heritage of Humanity* (2004); “Dalang Penyaji Terlama” (pementasan 24 jam 28 menit tanpa jeda) dari Museum Rekor Indonesia (2004); “Sang Maestro” dari Presiden Soesilo Bambang Yudhoyono (2009); dan “Penghargaan Budaya” dari *Nikkei Asia Prize* (2010). Sebagai dalang profesional ia telah beberapa kali melakukan pentas di luar negeri, antara lain di Amerika Serikat, Spanyol, Jerman, Jepang, Suriname, Belanda, Perancis, Belgia, Hongaria, dan Austria.



Dr. SUGENG NUGROHO, S.Kar., M.Sn., lahir di Wonogiri, 14 September 1965. Gelar Seniman Karawitan (S.Kar) diraih dari Jurusan Pedalangan Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta (1988), dengan predikat “sangat memuaskan.” Gelar Magister Seni (M.Sn) diraih dari Program Studi Pengkajian Seni Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta (2003), dengan predikat “*cumlaude.*” Gelar Doktor diraih dari Program Studi Peng-

kajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (2012), dengan predikat “*cumlaude.*”

Ia bekerja sebagai dosen S1 Program Studi Seni Pedalangan (1998–sekarang) dan S1 Program Studi Seni Teater (2013–sekarang) pada Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Ia juga mengajar S2 pada Program Studi Penciptaan Seni Program Pascasarjana ISI Surakarta (2013–sekarang). Di kalangan seniman ia dipercaya menjadi Sekretaris Yayasan Sesaji Dhalang ‘93 (1993–2000); Sekretaris Paguyuban Dhalang Surakarta (2004–sekarang); Sekretaris Dewan Kesenian Surakarta (2008–2012); dan Seksi Pendidikan dan Hubungan Masyarakat Persatuan Pedalangan Indonesia (PEPADI) Wilayah Jawa Tengah (2013–sekarang).

Sebagai peneliti, beberapa artikel ilmiahnya telah dimuat di majalah *Gatra Warta Wayang* (1989 dan 1990); jurnal *Seni Pertunjukan Indonesia* (1991 dan 2003); jurnal *Seni* (2003); jurnal *Dewaruci* (2003, 2007, 2011); jurnal *Lakon* (2007 dan 2008); jurnal *Långö* (2009); jurnal *Gelar* (2013); jurnal *Mudra* (2015); buku *Nilai-*

nilai Seni Pewayangan (1993); buku *Indonesian Heritage: Performing Arts* (1998); buku *Teaching Grant II: Sosial* (2007); dan buku *Seni dalam Dimensi Bentuk, Ruang, dan Waktu* (2009). Buku yang telah diterbitkan berjudul *Lakon Banjaran: Tabir dan Liku-likunya* (2012). Selain itu, beberapa karya kritiknya pernah dimuat di surat kabar *Solopos*, *Suara Merdeka*, dan *Kedaulatan Rakyat*. Sebagai editor, telah banyak jurnal ilmiah, proseding, buku ajar, dan buku teks yang disuntingnya.

Ia sering berperan sebagai pembicara di berbagai seminar seni pertunjukan, juri lomba pedalangan, dan pengamat festival pedalangan. Ia bersama dengan Purbo Asmoro pernah memberi *workshop* dan melakukan pentas pedalangan di La Paz, Bolivia, Amerika Selatan.

(E-mail: sgngnugroho@gmail.com)



BAMBANG MURTIYOSO, S.Kar., M.Hum, lahir di Nganjuk, 24 Juli 1946. Gelar Seniman Karawitan (S.Kar) diraih dari Jurusan Pedalangan Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta (1981). Gelar Magister Humaniora (M.Hum) diraih dari Program Pascasarjana, Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan, Jurusan Ilmu-ilmu Humaniora, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (1995).

Pernah melanjutkan studi S3 pada Program Studi Linguistik/Pragmatik di Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dosen S1 Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta (1974–2011). Di kalangan seniman ia dipercaya menjadi Ketua Yayasan Sesaji Dhalang '93 (1993–2000); Ketua Komisi Penelitian dan Pengembangan Dewan Kesenian Surakarta (2008–2012); Ketua II Persatuan Pedalangan Indonesia (PEPADI) Wilayah Jawa Tengah (2013–sekarang); Anggota Dewan Kebijaksanaan SENA WANGI; dan Ketua Paguyuban Penggemar Nartasabda "Sabda Pandhita."

Ia adalah penggagas *pakeliran* layar lebar "Sandosa" (1982); penggagas Festival Greget Dalang 1995, pertunjukan wayang selama 50 malam berturut-turut dalam rangka HUT Kemerdekaan RI ke-50 di Surakarta; penulis naskah wayang dan *kethoprak*; penulis artikel di berbagai media massa; pengamat dan peneliti

seni pertunjukan; penulis kolom LINCAK di *Solopos*; dan editor buku-buku seni dan budaya.

Di bidang penelitian, ia pernah menjadi asisten peneliti seorang antropolog dari Belanda, V.M. Clara van Groenendael untuk disertasinya “*Dalang behind Wayang*” (1977–1978). Pada tahun 1984–1985 bersama dengan empat dosen Jurusan Pedalangan ASKI Surakarta dan seorang peneliti dari USA (Alan H. Feinstain) melaksanakan pendokumentasian *lakon carangan*, yang dibiayai oleh The Ford Foundation; hasilnya diterbitkan menjadi tiga jilid buku oleh Proyek Dokumentasi Lakon Carangan ASKI Surakarta (1986). Bukunya yang telah terbit: *Pengetahuan Pedalangan* (2002); *Garap Pakeliran Sekarang* (2002); *Menggapai Popularitas: Aspek-aspek Pendukung Agar Menjadi Dalang Popoler* (2004); *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang* (2004); dan *Teori Pedalangan* (2007).

Pengalamannya ke luar negeri, meliputi: Jepang (1970); Australia (1975); Eropa (1979); Singapura (1996); Arab (1997); dan Thailand (2002).
(E-mail: hbtiyoso@yahoo.com)



Dr. SUNARDI, S.Sn., M.Sn., lahir di Sukoharjo, 28 Januari 1969. Gelar Sarjana Seni (S.Sn) diraih dari Jurusan Pedalangan Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta (1995). Gelar Magister Seni (M.Sn) diraih dari Program Pascasarjana STSI Surakarta (2004). Gelar Doktor diraih dari Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (2012), dengan predikat “*cumlaude*.”

Ia bekerja sebagai dosen S1 Prodi Seni Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan dan S2 Program Pascasarjana ISI Surakarta. Sejak 2014 ia menjabat sebagai Pembantu Rektor Bidang Umum dan Keuangan ISI Surakarta. Ia aktif melakukan penelitian di bidang seni pertunjukan wayang. Artikel-artikel ilmiahnya telah dimuat di berbagai jurnal ilmiah dan buku bunga rampai.

Ia bersama dengan Purbo Asmoro pernah melakukan misi pentas wayang kulit dalam *Conference: “The Culture and Politics of Asean Cinema”* di New Delhi dan Jaipur, India.

(E-mail: gunowijoyo@gmail.com)

Dalang memang memiliki kebebasan yang seluas-luasnya, tetapi harus diingat bahwa pertunjukan wayang itu untuk kepentingan manusia hidup seutuhnya Dalang di dalam menyajikan pakeliran harus mampu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi tempat, waktu, serta perkembangan kebudayaan Dalang wajib memiliki intelektualitas dalam arti yang luas, antara lain meliputi kecerdasan pikiran, kecerdasan moral, kecerdasan rasa, sensitivitas humanistik yang tinggi, dan keterbukaan Pada sisi lain, diperlukan 'insan pilihan' yang peduli, mau, dan mampu mendampingi serta memotivasi sang dalang.

(Manteb Soedharsono)

Manteb Soedharsono dapat menciptakan sanggait lakon yang berbeda dengan lakon-lakon konvensional serta mampu menuangkannya ke dalam garap pakeliran, pada dasarnya tidak terlepas dari enam faktor: (1) penguasaannya terhadap repertoar lakon wayang dengan berbagai versinya; (2) penguasaannya terhadap teknik garap unsur-unsur pakeliran; (3) kemampuannya menyerap keahlian dalang lain; (4) penguasaannya terhadap konsep 'pakeliran padat'; (5) luasnya pergaulan, baik dengan kalangan budayawan, empu, ilmuwan, politikus, maupun birokrat, bahkan kalangan bawah; dan (6) keterbukaannya menerima saran dan kritik.

(Sugeng Nugroho)

Rasa (estetika) pakeliran tidak dapat ditularkan atau diajarkan kepada orang lain, tetapi hal itu dapat diserap pihak ketiga dengan cara melatih dan mendalami secara intens serta terus-menerus. Dalam pengembaraan serta kontemplasi yang tidak pernah henti, menyebabkan Ki Manteb Soedharsono semakin mantap dalam menyikapi dunia profesinya, sebagai dalang. Ki Manteb Soedharsono semakin rajin memaknai kehidupan serta menerima berbagai kritik, yang pedas sekalipun terhadap dunianya, dalang.

(Bambang Murtiyoso)