

PLOT WAYANG KULIT PURWA DAN PANDANGAN HIDUP ORANG JAWA

(*The Shadow Puppet Plot and Javanese Way of Life*)

Oleh: Sudarko*

Abstrak

Plot wayang kulit purwa berhubungan erat dengan pandangan hidup orang Jawa. Plot dapat dilihat pada pembagian *gendhing* atas tiga *pathet* di dalam pertunjukan wayang yakni *pathet nem*, *sanga* dan *manyura* yang berhubungan dengan pandangan hidup orang Jawa tentang paham manusia dalam satu putaran hidup (Jw: manungsa sauripan) dan paham sangkan paraning dumadi. *Perang kembang* disajikan hampir setiap pertunjukan wayang kulit purwa. *Perang kembang* ini sering tidak ada hubungannya dengan alur cerita dan ini merupakan peristiwa yang tiba-tiba muncul. Konsep ketidaksengajaan ini merupakan adanya sesuatu yang ada di luar kemampuan manusia. Alur irama pada pertunjukan wayang kulit purwa sebagai simbol salah satu sikap hidup orang Jawa yakni *kendho-kenceng*.

Kata kunci: Wayang Kulit Purwa, Plot, pandangan hidup.

A. Pendahuluan

Berbicara tentang plot (alur) wayang kulit purwa tentu saja harus tahu bagaimana wujud plot. Plot wayang kulit purwa dibentuk secara hierarkis dengan menggunakan tiga macam kesatuan dasar. Sebuah lakon dibagi menjadi tiga *pathet* atau babak yakni *pathet nem*, *sanga*, dan *manyura*, setiap *pathet* mempunyai susunan yang sama. Setiap *pathet* terdiri atas tiga macam adegan dasar, yakni: (1) *jejer* yakni hadirin menghadap raja, di situ muncul permasalahan dan rencana disusun, diikuti dengan (2) adegan yang diambil dari hadirin dan selalu melibatkan suatu

* Staf Pengajar Jurusan Pedalangan STSI Surakarta.

perjalanan jauh dari tempat hadirin saat itu, (3) perang atau pertempuran pada akhir perjalanan. Pada setiap adegan mempunyai tiga komponen, (a) penggambaran situasi, (b) dialog, dan (c) tindakan. Dengan demikian wujud plot wayang kulit purwa adalah urutan adegan. Di kalangan pedalangan tidak dikenal istilah plot atau alur melainkan *balungan lakon*. Menyebut plot dalam pembicaraan ini sama dengan *balungan lakon*.

Seni budaya merupakan cermin kehidupan sosial masyarakatnya. Oleh karena itu berbicara tentang seni, khususnya seni pedalangan yakni tentang plot wayang kulit purwa tidak dapat lepas dari kehidupan sosial masyarakatnya. Di dalam pembicaraan ini digunakan kerangka pemikiran Sartono Kardodirdjo (1990) yang mengatakan bahwa:

...karya-karya seni budaya mempunyai dua aspek, ialah (1) spiritualitas (kejiwaan) dan kreatif, (2) kehidupan sosial. Pengalaman artistik yang unik tidak berarti suatu kehidupan seni budaya yang mempunyai eksistensi yang otonom. Kenyataan ialah bahwa seni budaya berakar dalam kerangka kehidupan kolektif.

Senada dengan itu Hoebel dalam tulisan Budisantosa juga mengatakan, sebagai berikut:

Sesungguhnya apapun bentuk karya seni yang dihasilkan oleh suatu masyarakat, tidak terbatas dari pengaruh kebudayaan yang berlaku. Betapapun besarnya daya imajinasi dan kreatifitas seorang seniman, ia senantiasa merujuk pada nilai-nilai budaya, norma norma sosial ataupun pandangan hidup yang berlaku dalam masyarakat (Budisantosa, 1994:7).

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Plot wayang kulit purwa berhubungan erat dengan sosiokultural serta pandangan hidup masyarakatnya. Pembagian atas tiga *pathet* di dalam pertunjukan wayang kulit purwa *sangat* berkaitan erat dengan pandangan hidup orang Jawa tentang paham manusia dalam satu putaran hidup (Jw: *manungsa sauripan*). Paham itu hubungannya dengan *pathet* sebagai berikut. Dalam *pathet nem* diartikan sebagai gambaran manusia dari lahir sampai menginjak remaja, *pathet sanga* sebagai gambaran manusia telah mencapai tataran dewasa, sedangkan *pathet manyura* manusia telah memasuki masa tua. Perpindahan *pathet* untuk *pakeliran cengkong Mangkunegaran* ditandai dengan perubahan condongnya *kayon*. Pada waktu *pathet nem* yang diartikan manusia dalam strata lahir sampai remaja ditandai dengan *kayon* selalu condong ke kiri. Hal ini sebagai gambaran bahwa pada masa itu umumnya manusia masih menginginkan hal-hal yang kurang baik seperti mengikuti kemauan sendiri dan melakukan hal-hal yang kurang terpuji sehingga akan mengalami kegagalan yang digambarkan melalui perang pertama yakni *perang gagal*.

Pada tahap kedua yakni *pathet sanga* ditandai dengan *kayon* tertancap tegak di tengah *kelir* sebagai gambaran manusia menginjak dewasa. Masa ini manusia mulai sadar akan cita-cita hidup dan tujuan hidup. Untuk mewujudkannya manusia berusaha memperbanyak bekal seperti diwujudkan melalui bertapa, berguru, atau minta petunjuk kepada para pendeta. Dengan ketekunan dan tekad yang kuat akhirnya dapat mengendalikan diri.

Tingkat terakhir adalah *pathet manyura* yang ditandai dengan *kayon condong* ke kanan sebagai gambaran manusia menginjak usia tua seharusnya mulai memikirkan masalah-masalah rohani terutama untuk kemuliaan di hari akhir. Symbolisme manusia dalam satu putaran kehidupan juga digambarkan pada *gendhing petalon* atau *talun* (Seno Sastroamindjojo, 1964:179) yang selanjutnya dijelaskan sebagai berikut. Sebelum pertunjukan wayang kulit purwa dimulai didahului dengan *petalon* atau *talun* yang berarti pendahuluan. *Petalon* ini dengan membunyikan *gendhing-gendhing* tertentu seperti: (1) *Gendhing Cucurbawuk*

kethuk 2 kerep disusul dengan (2) *Paréanom*, disusul dengan (3) *Ladrang Srikaton*, diteruskan (4) *Ketawang Sukmailang*, dilanjutkan (5) *Ayak-ayak Manyura*, dilanjutkan (6) *Srepek Manyura*, kemudian diakhiri dengan (7) *Sampak Manyura*. Ketujuh *gendhing* tersebut menggambarkan tingkat hidup manusia pada umumnya.

Cucurbawuk berasal dari kata *cucur* yang berarti nama suatu kue tertentu sedangkan *bawuk* adalah alat kelamin luar seorang anak perempuan kecil. *Gendhing Cucurbawuk* melambangkan hidup dalam taraf permulaan, jadi masih suci dan murni.

Seperti halnya *Cucurbawuk*, *Paréanom* juga berasal dari dua kata yakni dari kata *paré* yang berarti nama tumbuhan tertentu, sedangkan *anom* berarti muda. Jadi *Paréanom* berarti tumbuhan *paré* yang masih muda. *Gendhing* ini melukiskan masa bayi baik di dalam maupun di luar kandungan ibunya.

Srikaton juga terdiri atas dua kata yakni *sri* yang berarti baik, bagus, cantik, menyenangkan, sedangkan *katon* berarti kelihatan. Jadi *Srikaton* berarti kelihatan serba menyenangkan. *Gendhing* ini melambangkan masa balita.

Sukmailang juga terdiri atas dua kata yakni *sukma* berarti yang memberi hidup manusia, sedangkan *ilang* berarti hilang. Jadi *Sukmailang* berarti tidak bersukma lagi atau sukmanya telah hilang. *Gendhing* ini melambangkan masa remaja.

Ayak-ayak Manyura juga berasal dari dua kata yakni *ayak* berarti nyiru, *ayak-ayakan* berarti laksana nyiruan. Arti kiasannya bahwa pada masa dewasa itu segala sesuatu telah terpilih. Sedangkan kata *manyura* adalah burung merak atau *marak* yang berarti mendekati. Jadi *Ayak-ayak Manyura* melambangkan segala sesuatu yang sedang mendekati akhirnya.

Srepek Manyura juga berasal dari dua kata yakni *srepeg* atau *slepeg* yang berarti tidak cukup waktu lagi, sedangkan *manyura* berarti hampir berakhir. Jadi *Srepek Manyura* berarti waktu telah mendesak, karena waktu sudah tidak cukup lagi. *Gendhing* ini melambangkan masa tua. Selanjutnya *gendhing sampak Manyura* melambangkan masa hidup yang terakhir.

Pembagian pertunjukan wayang kulit purwa atas tiga *pathet* merupakan simbolisme tataran manusia dalam satu putaran hidup yakni *purwa*, *madya*, *wasana*, agaknya ada hubungannya dengan pandangan lain yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

Dalam pandangan hidup orang Jawa untuk mencapai taraf kesucian melalui bertapa, bersemedi. Pada hakekatnya jalan ini adalah suatu usaha untuk dapat menyelami arti atau kekuatan gaib. Dalam pandangan hidup orang Jawa (ilmu *kejawen*) terkenal sebagai *trimurti*, yakni daya tenaga berdasarkan kekuatan *AUM* {*Agni*- api, *Udaka*- air, dan *Maruta* – angin). *Trimurti* berarti 'tiga buah badan' atau 'satu badan yang berbadan tiga (tri tunggal)'. Pengertian ini ada dalam pewayangan dilambangkan dengan Sang Hyang: (1) Brahma, yakni dewa pencipta seluruh alam semesta pencipta kitab suci Weda yang membuat sesuatu yang ada dan berlaku di dunia, (2) Wisnu, yakni dewa pemelihara kesejahteraan dan kebahagiaan dunia, (3) Ciwa, sebagai perwujudan: (a) Mahakala, yang berkuasa atas kematian dan kebinasaan, (b) Maho Guru, seorang pengajar keilmuan luhur, dan (c) Mahadewa, seorang raja yang menguasai segenap dewa dan dewi, dan dapat menentukan hidup dan mati (Seno Sastroamindjojo, 1964:109).

Di samping itu di dalam agama Budha juga terdapat 3 hal penting yang disebut 'triratna' yang terdiri atas (1) Budha, (2) Darma, dan (3) Sanggaha, (Sukmono, 1959:16).

'Budha' adalah orang yang telah mendapat wahyu, oleh karena itu telah sadar akan makna hidup dan terbuka untuk melepaskan diri kekangan karma. 'Darma' adalah apa yang menjadi beban manusia sebagai anggota masyarakat. Maka Darma dipakai dalam arti hukum, peraturan, ketertiban, jumlah kewajiban, yang mengikat manusia baik lahir maupun batin. Selanjutnya 'Sanggaha' adalah masyarakat *Bhiksu* dan *Bhiksuni* yang meninggalkan keduniawian dan harus hidup bersama dalam wihara, serta tidak boleh melanggar 10 (sepuluh) larangan yakni: (1) tidak menyakiti atau mengganggu sesama makhluk, (2) tidak boleh mengambil apa yang bukan haknya, (3) tidak boleh berzinah, (4) tidak boleh berkata tidak benar, (5) tidak boleh minum-minuman yang memabukkan, (6) tidak boleh makan tidak pada waktunya, (7) tidak boleh menonton kesenangan duniawi (8) tidak boleh bersolek, (9) tidak boleh tidur di tempat yang enak, (10) tidak boleh menerima hadiah uang.

Dengan demikian pembagian atas bilangan 3 adalah bersifat universal, karena semuanya dilakukan untuk manusia dalam mencapai tujuan hidupnya, terutama tujuan batin.

Selain pertunjukan wayang kulit purwa sebagai lambang paham manusia dalam satu putaran hidup, ada juga yang berpaham hampir sama dengan itu, yakni bahwa pertunjukan wayang kulit purwa sebagai simbol paham *sangkan paraning dumadi* yang berarti manusia akan pulang pada asal mulanya (Sastroamindjojo. 1984:183-199). Adapun paham itu hubungannya dengan pertunjukan wayang kulit purwa adalah sebagai berikut:

Pertunjukan wayang kulit purwa disajikan selama 9 jam yakni dari pukul 21.00 sampai dengan pukul 05.00 pagi tanpa henti. Pertunjukan wayang kulit purwa yang berlangsung selama 9 jam itu dibagi menjadi 3 babak besar yang disebut *pathet*, yakni *pathet nem* yang berlangsung dari pukul 21.00 sampai dengan pukul 24.00, *pathet sanga* berlangsung dari pukul 24.00 sampai dengan pukul 03.00. dan *pathet manyura* berlangsung dari pukul 03.00 sampai dengan pukul 05.00. Tiap-tiap *pathet* sebagai penggambaran fase kehidupan manusia. Adapun gambaran fase kehidupan manusia itu adalah sebagai berikut.

Di dalam *pathet nem* terdiri atas beberapa adegan yang diawali dengan ki dalang mencabut *kayon* yang berada di tengah-tengah *kelir* kemudian ditancapkan di akhir *simpingan* kanan, sebagai lambang 'hidup sebelum menjelma'. Kedua emban, raja, dan para punggawa melambangkan bahwa tempat dan kedudukan manusia di dunia fana ini telah dipastikan lebih dahulu, masing-masing menurut bakat dan nilainya sendiri-sendiri, berdasarkan watak kepribadian sendiri. Adapun pendidikan, asuhan, pengaruh suasana atau keadaan sekitarnya dilambangkan dengan *sunggingan* yang pada hekekatnya merupakan selubung tipis terhadap dasarnya yakni sepotong kulit kerbau.

Setelah selesai bermusyawarah di pasewakan agung, raja kembali ke istana. Dalam perjalanannya raja berhenti sejenak di muka pintu gerbang istana sambil menikmati keindahan pintu gerbang. Peristiwa ini melambangkan perasaan

seorang pria terhadap seorang wanita. Perasaan ini membangkitkan semangat percintaan. Kemudian daun pintu dibuka oleh kedua wanita kembar atas perintah permaisuri raja. Arti kiasannya adalah bahwa dua manusia yang berjiwa satu. Peristiwa ini melambangkan kesiapsiagaan sang isteri melayani suaminya. Setelah itu raja berganti pakaian yakni pakaian keprabon diganti dengan pakaian keprajuritan. Peristiwa ini melambangkan tercapainya puncak asmara yang sama antara suami dan istri, yang akhirnya kelak akan mengakibatkan lahirnya bayi.

Adegan selanjutnya adalah di *paseban Jawi*, patih beserta punggawa membicarakan tindak lanjut perintah raja. Peristiwa melambangkan persiapan yang harus dilaksanakan menjelang lahirnya sang bayi. Beberapa kesulitan digambarkan pada *perang ampyak* yakni para prajurit bekerja keras untuk menghilangkan perintang jalan. Setelah rintangan itu dapat dihilangkan maka dengan tenang jalan dapat dilalui lagi. Hal ini menggambarkan bahwa sang bayi telah mencapai tingkat hidup baru yakni sekitar umur 6 sampai 7 tahun.

Selanjutnya adalah adegan *sabrangan*, biasanya raja menguasai prajurit raksasa atau yang setaraf dengan itu. Dalam setiap wayang kulit purwa, raja pada kerajaan adegan kedua pada umumnya sebagai saingan kehendak raja pada adegan pertama. Dalam adegan ini melambangkan pertentangan atau perselisihan. Dalam adegan ini melambangkan pertentangan antara baik dan buruk yang umumnya tampak pada masa pancaroba atau masa remaja yakni sekitar umur 15 sampai 20 tahun. Oleh karena itu adegan ini melambangkan masa remaja. Pada masa ini anak sering berbuat hal-hal yang kurang terpuji sehingga hidupnya sering mengalami kegagalan yang dilambangkan pada *perang gagal*.

Selesai perang gagal, *pathet* berubah dari *pathet nem* menjadi *pathet sanga* yang kemudian disajikan adegan *gara-gara*, sebagai lambang pergantian masa hidup, dari masa remaja ke masa dewasa, di sini banyak kesulitan yang harus diatasi. Untuk mengatasi kesulitan digambarkan dalam adegan kesatria minta petunjuk kepada pendeta. Pendeta lambang kedudukan guru gaya ketimuran yakni seorang pemberi petunjuk ke arah kesempurnaan hidup.

Ketika kesatria sampai di hutan bertemu dengan 4 raksasa, terjadi perselisihan dan akhirnya terjadi pula perkelahian dengan berakhir kemenangan di pihak kesatria. Adegan ini melambangkan bahwa manusia sudah dapat mengendalikan diri, sadar akan kebenaran dan kesalahan lahir maupun batin. Maka manusia telah dapat menempatkan diri secara tepat di tengah-tengah masyarakat.

Adegan selanjutnya adalah adegan *sintren*. Dalam adegan ini melambangkan bahwa manusia di dalam hidupnya bagaimanapun baiknya akan tetap diuji terus menerus tentang kekuatannya, keteguhannya, dan kejujurannya serta selalu diharapkan kepada berbagai rintangan dan kesulitan hidup besar kecil, lahir batin yang beraneka ragam coraknya. Tugas utama manusia berusaha sekuat tenaga untuk lulus dari ujian.

Setelah adegan *sintren* selesai, *pathet* berubah dari *pathet sanga* menjadi *pathet manyura*. Adegan *manyura* menggambarkan manusia telah berusia tua, hampir menemui ajalnya. Di masa tua datang kesulitan yang bertubi-tubi. Dalam pertunjukan wayang kulit purwa kekuatan musuh yang bertubi-tubi relatif dapat dikalahkan oleh Bima. Peristiwa ini menggambarkan bahwa pada masa menghadapi maut, semua kekuatan jasmani dan rokhani untuk mengimbangi, menolak, dan membendung maut.

Adegan terakhir yakni Bima—melambangkan kekuatan terbesar—diperitnah oleh Prabu Puntadewa, melambangkan kekuatan yang telembut, terlemah, untuk menutup pintu gerbang. Adegan ini melambangkan saat manusia menjelang ajalnya, badan halus meninggalkan badan wadagnya.

Adegan itu ditutup dengan *tancep kayon*, yakni *kayon* ditancapkan (tengah-tengah *kelir* tempat menancapkan *kayon* pertama kali sebelum pertunjukan wayang kulit purwa dimulai. Peristiwa ini menggambarkan secara simbolik pengertian dalam ilmu *kejawen* yang tersimpul dalam peribahasa *sangkan paraning dumadi*. yang berarti manusia akan pulang pada asal mulanya.

Plot-plot wayang kulit purwa dibangun terutama di sekitar ketidaksengajaan. relatif kebetulan saja, misalnya perang cakil melawan Arjuna dalam *pathet sanga* yang dinamakan *perang kembang*. *Perang kembang* disajikan hampir setiap pertunjukan wayang kulit purwa. Hal ini sering tidak ada

hubungannya dengan alur cerita dan ini merupakan peristiwa yang tiba-tiba muncul. Konsep ketidaksengajaan ini merupakan salah satu simbol sikap hidup orang Jawa yang percaya adanya sesuatu yang ada di luar kemampuan manusia. Seorang sering tidak dapat menghindari hal-hal yang terjadi secara mendadak. Umpama tiba-tiba hujan turun disertai angin ribut sehingga memporak-porandakan rumah-rumah, tiba-tiba terjadi gempa bumi, tiba-tiba ada berita bahwa ibunya yang rumahnya berjarak 100 kilometer meninggal, dan sebagainya. Hal semacam ini mengakibatkan timbulnya tiga macam sikap hidup bagi orang Jawa yakni sikap (1) rela (Jw: *riila*), (2) menerima (Jw: *narima*) (toleransi (Jw: *sabar*) (De Jong, 1976:19).

Sikap *riila* yakni penyerahan segala milik, hak, dan semua buah pekerjaannya kepada Tuhan dengan tulus ikhlas, karena sadar bahwa manusia itu ada di dalam kekuasaan-Nya. Penyerahan itu tidak hanya berwujud dalam perbuatan-perbuatan insidental dan spontan, melainkan harus menjadi sikap hidup yang tetap. Sikap *riila* mengharapkan sesuatu yang lebih baik sebagai penggantinya. Faktor lain yang dapat menyebabkan manusia bersikap *riila* adalah kekecewaan dan tekanan. Oleh karena itu manusia harus menyerahkan segala keinginannya menyerahkan dirinya tanpa keinginan dan kemauan sedikit pun kepada Tuhan Yang Maha Kuasa.

Sikap *narima* yakni sikap merasa puas dengan nasibnya serta menerima segala sesuatu yang masuk dalam hidupnya, baik yang bersifat materiil maupun kewajiban atau beban yang diletakkan di atas bahu oleh sesama manusia. Sikap *narima* ini menyebabkan orang miskin dapat merasa bahagia, sebab kebahagiaan itu tidak timbul karena bermateriil, akan tetapi disebabkan oleh sesuatu yang jauh lebih dalam. Seseorang yang memiliki kekayaan materiil, hendaklah didasarkan juga kepada sikap *narima*, artinya tidak mencari kepentingan sendiri melainkan untuk keselamatan dan kepentingan masyarakat.

Sikap yang lain adalah sikap *sabar* yakni sikap dengan rela hati menyerahkan diri dan menerima dengan senang hati. Seseorang yang mempunyai

sikap *sabar* akan selalu bersikap hati-hati, karena sudah menjadi bijaksana. Sikap *sabar* pada hakekatnya tidak membedakan emas dan batu, kawan dan lawan. Kesabaran merupakan kelapangan dada yang dapat merangkul segala pertentangan.

Selain itu *perang kembang* juga sebagai simbol paham dualistik. Keanekaragaman hidup manusia diatur dengan jelas oleh dikotomi-dikotomi yang nyata. Misalnya, adanya pemisah yang fundamental antara kiri dan kanan, Kurawa Pandawa, yang pada dasarnya timbul dari adanya dualitas yang nyata dalam alam semesta, seperti pria dan wanita, matahari dan bumi, gunung dan laut, siang dan malam, tua dan muda, dan sebagainya. Semua itu perlu dan saling melengkapi satu dengan lainnya. Siang bukanlah siang kalau tidak ada malam. Pembagian pada *kelir* (layer wayang) antara Kurawa dan Pandawa sering diartikan sebagai gambaran adanya konflik antara baik dan buruk (Anderson, 1965:9). Begitu juga perang Cakil melawan Arjuna di dalam *perang kembang* sebagai lambang kebaikan melawan kejahatan.

Plot dan alur wayang kulit purwa *sangat* serupa dengan musik tradisional yang jiwa musiknya dikembangkan dari dalam. Hal ini dapat dianalisa sebagai berikut. Pada penyajian *Ketawang Gendhing Kawit kethuk 2 kerep minggah ladrang laras slendro pathet manyura*, diawali dengan buka gender, dilanjutkan penyajian *gendhing Kawit* dengan irama *seseg* atau *kenceng* (cepat), kemudian agak *tamban* atau *gak kendho* (agak lambat), dan pada kenong 2 irama menjadi *tamban* atau *kendho* (lambat) yang disajikan berulang-ulang. Pada waktu *gendhing* akan *minggah ladrang* irama menjadi *seseg* atau *kenceng* (cepat) sampai menjadi ladrang. Setelah *kenong* satu pada *ladrang*, sedikit-demi sedikit irama menjadi *tamban* atau *kendho* (lambat). Pada irama *tamban* disajikan berulang-ulang. Pada waktu *gendhing* akan *suwuk* (selesai), irama menjadi cepat lagi, kemudian agak lambat, makin lama makin lambat dan akhirnya sampai pada *suwuk*. Dengan demikian alur irama pada *Gendhing Kawit kethuk 2 kerep minggah ladrang laras slendro pathet manyura*, dapat diurutkan sebagai berikut. Mula-mula cepat - agak lambat - lambat -cepat - agak lambat - lambat - cepat - agak lambat - lambat - cepat -agak lambat - lambat sampai *gendhing suwuk*. Pada penyajian *gendhing* itu dapat dikatakan bahwa alur iramanya adalah *seseg* atau

kenceng - agak *tamban* atau agak *kendho* - *tamban* atau *kendho* - *seseg* atau *kendho* - *seseg* atau *kenceng* - agak *tamban* atau agak *kendho* - *tamban* atau *kendho* sampai *gendhing suwuk*. Secara garis besar alur irama pada *gendhing Kawit* minggah ladrang atau *gendhing* pada umumnya adalah *seseg - tamban - seseg - tamban - seseg - tamban - suwuk*. Atau juga dapat dikatakan bahwa alur iramanya adalah: *kenceng - kendho -kenceng - kendho - kenceng - kendho - suwuk*.

Seperti halnya alur irama *gendhing Kawit* itu bahwa alur irama wayang kulit purwa juga *kendho - kenceng*, yang dapat dikemukakan sebagai berikut. Pergelaran wayang kulit purwa telah diketahui bahwa berlangsung semalam suntuk Terdiri atas tiga *pathet* yakni *pathet nem*, *sanga*, dan *manyura*. Setiap *pathet* terdiri atas *jejer*, adegan, dan perang. Pada *jejer* dan adegan iramanya *kendho*, sedang pada perang ini *kenceng*. Setelah perang selesai irama menjadi *kendho* lagi, dan seterusnya. Dengan demikian alur irama pada pertunjukan wayang kulit purwa dapat dikatakan *kendho - kenceng - kendho - kenceng* dan seterusnya. Jadi alur irama pada *gendhing* maupun pertunjukan wayang kulit purwa pada dasarnya adalah *kendho - kenceng*.

Hal ini sesuai dengan salah satu pandangan hidup orang Jawa bahwa Manusia di dalam menempuh jalan hidupnya tidak diperbolehkan selalu *kenceng*, sebagaimana juga tidak diperbolehkan selalu *kendho*. Manusia hidup di dunia ini tidak boleh selalu tegang sebab orang yang selalu tegang akan mudah menjadi marah, akibatnya tidak mempunyai ketenangan jiwa, sehingga dalam menyelesaikan suatu masalah akan tergesa-gesa, akhirnya tidak akan dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik. Sebaliknya manusia di dalam menempuh hidupnya juga tidak diperbolehkan selalu rilek/*kendho* orang yang selalu rilek, tidak akan dapat menyelesaikan suatu masalah dengan cepat, yang akhirnya ketinggalan pekerjaan. Dengan demikian orang Jawa berpandangan bahwa hidup yang baik adalah melakukan konsep *kendho kenceng*. Dengan melakukan konsep ini manusia akan selalu terkontrol didalam hidupnya, sehingga akan mencapai kesejahteraan baik lahir maupun batin.

C. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa plot atau alur wayang kulit purwa berhubungan erat dengan pandangan hidup orang Jawa. Pembagian *pathet* atas tiga macam yaitu *pathet nem*, *sanga*, dan *manyura*, merupakan simbol paham manusia dalam satu putaran hidup yakni *purwa*, *madya*, *wasana*. Plot atau alur atau balungan lakon juga merupakan simbol paham *sangkan paraning dumadi*.

Adegan *perang kembang* selalu ada di setiap lakon, dan adegan ini sering tidak ada hubungannya dengan lakon. Adegan ini sebagai simbol konsep ketidaksengajaan, yakni bahwa orang Jawa percaya kepada hal-hal di luar kemampuan manusia. Selain itu *perang kembang* juga sebagai lambang kebaikan melawan keburukan.

Alur irama pada pertunjukan wayang kulit purwa berhubungan erat dengan pandangan hidup orang Jawa tentang konsep *kendho kenceng*.

D. Daftar Pustaka

- Anderson, ROG. Benedict, 1965 *.Mythology and the Tolerance of the Javanese*. New York: Southeast Asia Program Department of Asian Studies Cornell University Ithaca.
- Bakdi Soemanto, 1994, "Seni Pedalangan, Wayang, Perubahan Sosial" dalam *Wiled*. Surakarta; STSI Press.
- Becker, A.L. tt, *Tex Building Epistemology and Aesthetic in Javanese Shadow Theater*. University of Michigan.
- Budisantosa, 1994, "Kesenian dan Kebudayaan" dalam *Wiled*. Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta. STSI Press.
- Sartono Kartodirdjo, 1990, *Kebudayaan Pembangunan dalam Perspektif Sejarah*. Gadjah Mada University Press.
- Sastroamindjojo. A. Seno, 1964, *Renungan Tentang Pertunjukan Wayang Kulit*. Jakarta: Kinta.
- Soediro Sototo, 1985, *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya*. Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Soepomo Poedjosoedarmo. 1986, *Ragam Panggung dalam Bahasa Jawa*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukmono. 1959, *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Jakarta: Nasional Trikarya.
- Sri Mulyono, 1983. *Symbolisme dan Mistikisme dalam Wayang*. Jakarta: Gunung Agung.
- Sudarko, 1994 'Pakeliran Padat Pembentukan dan Penyebarannya'. Tesis S-2 Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

