# NUKSMA DAN MUNGGUH :
# KONSEP DASAR ESTETIKA PERTUNJUKAN WAYANG

Penulis:
Sunardi

Pengantar:
Prof. Dr. Soetarno, DEA.

# NUKSMA DAN MUNGGUH :
# KONSEP DASAR ESTETIKA PERTUNJUKAN WAYANG

Cetakan I , ISI Press Surakarta. 2013
xxxiv + 490 halaman; ukuran 15,5 X 23 cm

**Penulis**
Sunardi

**Pengantar**
Prof. Dr. Soetarno, DEA.

**Lay out & desain sampul**
Irvan M.

**ISBN: 978-602-8755-84-9**

**Penerbit**
ISI Press Surakarta
Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Kentingan, Jebres, Surakarta 57126
Telp (0271) 647658, Fax. (0271) 638974, http://www.isi-ska.ac.id

*All rights reserved*
*© 2013, Hak Cipta dilindungi Undang-undang.*
*Dilarang keras menterjemahkan, 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. Barang siapa 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 paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana diumumkan dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

# PRAKATA

Saya panjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan buku berjudul "*Nuksma* dan *Mungguh*: Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang" ini dapat diselesaikan. Buku ini semula merupakan hasil penelitian disertasi saya ketika kuliah di Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Isi pokok yang saya uraikan yakni pemahaman mengenai konsep *nuksma* dan *mungguh* sebagai orientasi estetik dalam pertunjukan wayang. Bagi dalang, *nuksma* dan *mungguh* dijadikan dasar dalam penjiwaan pertunjukan wayang, selain memberikan petunjuk mengenai kualitas dalang. *Nuksma* dan *mungguh* bagi penonton, dijadikan dasar acuan untuk menilai dan menghayati pertunjukan wayang, di samping memberikan stimulan bagi terjadinya katarsis. *Nuksma* dan *mungguh* dalam pandangan budaya Jawa, terkait dengan konsep *nyawiji* dan *kemungguhan* yang merupakan takaran ideal bagi pola tindakan religi, praktik seni, dan hubungan sosial budaya manusia Jawa.

Buku ini dapat saya selesaikan, karena kontribusi dari berbagai pihak, baik yang berupa bimbingan, pemikiran, saran, kritik, bantuan dana, bantuan administrasi, pelayanan akademik, pelayanan publik, dan dorongan moral-spiritual. Pada kesempatan ini, saya sampaikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih tiada tara kepada berbagai pihak yang berjasa dalam penyusunan buku ini.

Pertama kali, saya sampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc., selaku promotor pada saat penyusunan disertasi di Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Dalam kesibukan luar biasa, beliau selalu ada dalam ruang dan waktu tiada batas untuk memberikan bimbingan secara signifikan. Rasa kasih sayang, kearifan, dan kesabaran beliau memberikan dorongan moral dan

spiritual kepada saya untuk terus-menerus berusaha merampungkan tulisan ini. Kecerdasan, ketelitian, dan kekritisan beliau memberikan dampak positif bagi tulisan ini, terutama dalam hal teknis, metodologis, dan substansinya. Hal penting yang perlu saya sampaikan, bahwa beliau selalu bertindak sebagai orang tua yang penuh kasih, guru yang memberikan nuansa akademis, dan teman yang memberikan hiburan dan rasa nyaman. Perkataan filosofis beliau, yakni *"yèn wani aja wedi-wedi, yèn wedi aja wani-wani"* telah memberikan cambuk kepada saya untuk menyelesaikan tulisan ini.

Ungkapan gembira dan rasa terima kasih serta penghargaan mendalam, juga saya sampaikan kepada Prof. Dr. R.M. Soedarsono dan Prof. Dr. Soetarno, DEA., selaku co-promotor. Beliau berdua telah memberikan bimbingan, masukan, kritik, dan wawasan kepada penulis, baik secara teknis, metodologis, dan substansial dari tulisan ini. Ketelitian dan kejelian beliau berdua memberikan sumbangan yang besar bagi tulisan saya ini. Selain itu, dorongan moral dan dukungan spiritual menambah daya kekuatan saya untuk menyelesaikan tulisan ini.

Kepada Prof. Dr. Soetarno, DEA., saya menghaturkan penghargaan setinggi tingginya dan ucapan terima kasih karena kesediaan beliau memberikan kata pengantar pada buku ini. Secara khusus, penulis sampaikan terima kasih tiada tara kepada Direktur dan Ketua Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, yang telah membantu dalam penerbitan buku ini. Selanjutnya, ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Rektor, Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, dan Ketua Juruan Pedalangan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, yang telah memberikan ijin, bantuan dana, dan memberikan kemudahan penggunaan berbagai fasilitas serta peralatan untuk mendukung penulisan buku ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Mas Irvan, yang telah bersedia mengkoreksi dan me-*layout* buku ini.

Tak lupa kepada segenap narasumber, yang terdiri dari para dalang, dosen pedalangan, pemerhati wayang, dan budayawan, yang

banyak memberikan sumbangan berharga kepada saya, baik berupa data ataupun pemikiran untuk mendukung buku ini, maka saya menyampaikan terima kasih sebanyak-banyaknya. Secara khusus, ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya saya haturkan kepada Ki Purbo Asmoro, S.Kar., M.Hum., selaku narasumber utama. Berbagai informasi mengenai rasa estetik dalam pertujukan wayang memberikan sumbangan pemikiran yang luar biasa bagi tulisan ini. Akhir kata semoga buku ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

# PENGANTAR

## PROF. DR. SOETARNO, DEA.
## "MENGUNGKAP KONSEP ESTETIKA PEDALANGAN JAWA"

Karya seni pada dasarnya merupakan hasil penafsiran kehidupan. Seorang seniman dalam berkarya seni pada hakikatnya menafsirkan realitas kehidupan dan penilaian terhadapnya. Dalam proses kreatif merupakan proses pembelajaran dan di dalam karya seni terdapat makna yang bersentuhan dengan perasaan, berpikir, bersikap, dan bertindak, baik dalam tataran realitas personal maupun realitas sosiokultural.

Dalam berkarya seni atau kegiatan kesenian, sering menggunakan istilah estetik dan artistik. Istilah estetik adalah menunjuk kepada kegiatan mengamati seni, di mana pelakunya disebut penonton, penghayat, kritikus, sedangkan artistik adalah suatu kegiatan mengolah seni yang pelakunya disebut seniman, komponis, musisi dan sebagainya. Kata *estetis* atau *aesthetis* dari kata *aesthesis,* yang dipakai pertama kali oleh Baumgarten (1762) seorang sarjana Jerman untuk menunjuk cabang filsafat yang berurusan dengan seni dan keindahan. Kegiatan artistik maupun kegiatan estetik memerlukan pemusatan perhatian, daya khayal, rasa, fikir, imaginasi, krativitas, daya menilai dan pengalaman, tetapi kita sadari bahwa yang menjadi inti dari kegiatan artistik maupun estetik adalah perasaan.

Karya seni yang baik termasuk seni pedalangan tetap berakar pada kehidupan itu sendiri, serta mengacu pada nilai-nilai kehidupan dan bukan tiruan langsung kehidupan, melainkan merupakan interpretasi evaluatif terhadap kehidupan, yang kemudian diaktualisasikan melalui medium seni pedalangan. Jadi sumber

penciptaan karya-karya seni pedalangan tidak lain adalah kehidupan dalam keseluruhannya. Maka dalam karya seni pakeliran dijumpai sekumpulan nilai, baik yang terkait dengan berbagai hal yang terwujud dalam satu bentuk nyata maupun yang terkait dengan kebiasaan atau adat istiadat masyarakat.

Karya-karya seni pedalangan yang baik bukanlah suatu formula, rumus-rumus, atau jurus-jurus kehidupan, melainkan merupakan model-model kehidupan tentang kemanusiaan, yang akan menyarankan berbagai kemungkinan yang berhubungan dengan moral, psikologi, dan masalah-masalah sosial budaya. Karya seni pedalangan akan membawa pikiran penghayat ke berbagai macam situasi yang disajikan dan dibentuk melalui pengalaman-pengalaman imajinatif. Melalui pergumulan dengan karya seni termasuk pedalangan maka penonton atau penghayat dapat menghayati berbagai hal yang bermakna yang berada di luar dirinya. Interaksi, pemahaman, dan penghayatan terhadap karya seni seperti melalui tarian, teater, musik, puisi, pakeliran dan sebagainya, maka akan dapat membuka cakrawala berpikir kita terhadap makna di balik karya seni tersebut.

Pergumulan seni dengan realitas sosiokultural akan berhadapan dengan dua kemungkinan. Pertama, karya seni atau senimannya diharapkan mampu memberikan pengaruh terhadap lingkungan yang telah mengkondisikan keberadaannya. Kedua, bahwa seni termasuk pedalangan dipengaruhi oleh perubahan sosial, dalam arti bahwa kebermaknaan seni lebih ditentukan oleh sistem sosiokultural. Oleh karena itu karya seni pedalangan mengandung dua aspek, yaitu: pertama, aspek spiritualitas/ kejiwaan yang kreatif, dalam hal ini bahwa karya pakeliran sebagai bentuk ekspresi yang membeberkan gagasan, dan kehidupan yang dalam. Kedua, aspek kehidupan sosial, dalam hal ini bahwa karya seni berakar kuat dalam kehidupan kolektif untuk kebutuhan ekonomi, penerangan, politik, propaganda, sosial, hiburan dan sebagainya. Maka dalam kehidupan manusia, seni termasuk pedalangan mempunyai dua fungsi, yaitu fungsi primer bahwa seni sebagai ekspresi estetis, dalam arti bahwa pakeliran pada hakikatnya adalah penggarapan rohani yang *wigati*.

Sedangkan fungsi sekunder bahwa seni pertunjukan wayang adalah sebagai instrumen yaitu sebagai alat propaganda, pendidikan, penerangan, mencari nafkah, hiburan dan sebagainya. Namun demikian fungsi yang hakiki seni adalah sebagai penjelajahan pengalaman jiwa yang dalam, sehingga sajiannya diharapkan dapat mengangkat harkat dan martabat manusia.

Orang selalu berasumsi bahwa tujuan seni adalah komunikatsi, entah itu seni yang berupa lukisan, tari, teater, musik, wayang dan sebagainya. Maka kegiatan artistik-estetik dimaksudkan untuk memiliki makna bagi penghayat. Di Asia Tenggara, seni termasuk pakeliran mempunyai fungsi yang bermacam-macam sangat ditentukan oleh masyarakat, golongan, usia, jenis kelamin serta senimannya sendiri. Seni dalan kehidupan sosial dapat berfungsi sebagai sarana kepuasan batin, sebagai hiburan, penerangan, sebagai alat penyembuhan, sebagai wadah ekspresi sekuler maupun ritus religi dan sebagainya. Sedangkan bardasarkan genrenya seni dapat dikelompokkan seperti seni klasik, seni rakyat, seni tradisi, seni pop, seni kontemporer, seni massa. Berbagai macam dan bentuk kesenian termasuk pedalangan diharapkan dapat berperan dalam mengintensifikasikan penginderaan manusia dan mempercerah pengalaman kita. Karya pakeliran yang artistik dan penghayatan estetik merupakan antisipasi dalam peradaban kita mengenai kehidupan yang baik, maka pakeliran mewadahi nilai-nilai manusia dan sosialnya dalam beragam bentuknya. Manusia akan menghadapi resiko yang besar bila hidup tanpa nilai, maka seni sangat penting artinya dalam kehidupan bangsa. Pengalaman estetik akan mampu memberikan dukungan bagi pembentukan dan pengembangan manusia seutuhnya.

Kegiatan seni termasuk pedalangan sebagai bagian yang fundamental bagi pendidikan manusia, ekspresi dan komunikasi suatu gagasan, serta pengembangan pengetahuan. Partisipasi melalui beragam bentuk perwujudan karya seni termasuk pakeliran, akan memberikan kebebasan untuk belajar, menggali prinsip-prinsip seni dan budaya, dan akan menemukan hal-hal yang baru di dunia baru, yang tujuan akhirnya diharapkan terciptanya situasi kehidupan multikultural, yang mengutamakan sikap toleransi, rukun, damai, beradab

dan perilaku saling menghormati antar sesama malalui kegiatan berkesenian.

Kegiatan berkesenian khususnya pada pertunjukan wayang kulit dapat dikatakan indah bilamana sajiannya dapat menimbulkan pengalaman estetis. Pengalaman estetis yang dimaksud bukan yang indah-indah saja, tetapi dalam arti juga yang mengharukan, mempesona, menegangkan, menjijikan dan sebagainya. Maka pada sajian pakeliran yang dapat menyampaikan isi yang berupa nilai-nilai kehidupan entah itu nilai kemanusiaan, keadilan, kejujuran, kesetiaan, kepahlawanan, kepemimpinan dan sebagainya, dan nilai-nilai itu bila dapat diresapi sering dijadikan pedoman dalam menjalankan hidup dan kehidupan bagi masyarakat pendukung budaya Jawa. Kearifan lokal mengenai ajaran bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, seperti ajaran kepemimpinan yang mengambil dari sumber karya sastra seperti: *Wulangrèh, Wédatama, Tripama*, dan sebagainya. Salah satu ajaran kepemimpinan dalam *Serat Wulangrèh* karya Paku Buwana IV sering diselipkan pada adegan tokoh wayang tertentu. Hal itu dapat disimak sebagai berikut.

*"1. Aja nedya katèmpèlan,ing wewatek kang tan pantes ing budi, watek rusuh nora urus, tunggal lawan manungsa, dipun sami karya labuhan kanga patut, darapon dadi tinuta ing wuri-wuri.*
*2. Aja lonyo lèmèr genjah, angrong pasanakan nyumur gumuling, ambuntut arit puniku, watekan tan raharja, pan wong lonyo nora kena dipun etut, monyar-manyir tan antepan déné lèmèran puniki.*
*3. Para pénginan tegesnya, genjah iku cecegan barang kardi, angrong pasanakan liripin, remen salah miruda, mring rabiné sadulur miwah ing batur, miwah sanak myang pasanakan, sok senenga dèn ramuhi.*
*4. Nyumur gumuling tegesnya, ambelawah datan duwé wewadi nora kena rubung-rubung, wewadiné kang wutah, buntut arit punika precekanipun abener ing pangrepé nanging garathel ing wuri".*

Ajaran kepemimpinan yang tertuang dalam *pupuh Pangkur* intinya bahwa seorang pemimpin harus menghindari enam hal yaitu: *aja lonyo, aja lèmèran, aja genjah, aja angrong pasanakan, aja*

*nyumur gumuling* dan *ambuntut arit.* Artinya *aja lonyo,* bahwa seorang pemimpin jangan ragu-ragu dalam mengambil keputusan; *aja lèmèran*, bahwa seorang pemimpin tidak mudah tenggelam terhadap keinginan-keinginan yang menuju ke pemborosan; *aja genjah*, bahwa seorang pemimpin harus menekuni pekerjaan yang dibebankan dan harus tanggung jawab terhadap pekerjaannya; *aja ngrong pasanakan*, bahwa seorang pemimpin tidak boleh mengganggu istri orang lain, atau memiliki wanita simpanan*; aja nyumur gumuling*, bahwa seorang pemimpin harus dapat menyimpan rahasia; dan *ambuntut arit*, bahwa seorang pemimpin harus bersikap kesatria.

Kearifan lokal yang lain juga sering ditampilkan dalam pertunjukan wayang pada adegan *pendhita* dengan seorang ksatria yaitu mengenai *panca pratama* (lima hal yang terbaik bagi seorang pemimpin) yaitu: *mulat, amilala, amiluta, miladarma* dan *parimarma. Panca pratama* itu diambil dari *Serat Witaradya* yang ditulis Ranggawarsita pujangga keraton Surakarta pada zaman Paku Buwana VII s.d Paku Buwana IX. Makna *panca pratama* yaitu: *(1) mulat* (awas, hati-hati), artinya seorang pemimpin harus memahami kemampuan anak buahnya serta waspada terhadap anak buah yang baik dan yang jahat. (2) *amilala* (memelihara, memanjakan), artinya seorang pemimpin harus dapat memberikan penghargaan terhadap anak buah yang berprestasi; (3) *amiluta* (membujuk, membelai), artinya seorang pemimpin harus dapat mendekati anak buahnya dengan kata-kata yang menyenangkan, membangkitkan kecintaan terhadap atasannya dan negara; (4) *miladarma* ( menghendaki, kebijakan), artinya seorang pemimpin harus dapat memberikan pencerahan serta mengajarkan hal-hal yang menuju kepada kesejahteraan batin dan memuliakan manusia; (5*) parimarma* (belas kasihan), seorang pemimpin harus memiliki rasa kemanusiaan yang besar serta memaafkan. Sedangkan ajaran kepemimpinan yang lain, juga sering disampaikan oleh dalang dalam adegan tertentu yaitu tentang konsep *olah praja* dan *tata praja* yang dikutip dari *Serat Narapati Tama*, ditulis oleh Paku Alam I, dinyatakan bahwa seorang pemimpin yang baik yaitu berperilaku: *wikan-wasitha, wicaksanèngnaya, mengku ning uga ngayomi, wening nguri budaya, wenang nglubèri, waskitha prana*. Maknanya (1) *wikan wasitha*, bahwa pemimpin yang baik

apabila memerintah secara tegas dan perpandangan luas, terampil dan menguasai konsep dan ajaran pemerintahan, politik dan keamanan; (2) *wicaksanèngnaya*, artinya seorang pemimpin mengemban dan mengembangkan kewibawaannya ke penjuru dunia; (3) *mengku ning uga ngayomi*, artinya seorang seorang pemimpin harus menguasai seluk beluk tugasnya sebagai pemimpin, tetapi juga melindungi seluruh rakyatnya; (4) *wening nguri budaya, wenang nglubèri*, artinya seorang pemimpin harus melaksanakan dan mengembangkan kebudayaan dan berwenang melimpahkan kekuasannya dan kekayannya, dan harus *berbudi bawa leksana, ambeg darma, memayu hayuning bawana* (seorang pemimpin harus dapat memilah dan memilih mana yang utama dan selalu memelihara kedamaian dan stabilitas rohani serta selalu memperindah jagad raya). Di samping itu seorang pemimpin juga harus *ngrungkebi kumrembyahing ngagesang* (harus dapat memberikan pengayoman serta mengangkat harkat rakyatnya); dan (5) *waskitha prana*, artinya seorang pemimpin harus memiliki pandangan yang jauh ke depan serta arif dan bijaksana.

Pada *adegan gara-gara* yang menampilkan para *panakawan*: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong sering disampakan ajaran kepemimpinan yang penyampaiannya secara kocak atau dengan *tembang macapat*. Sebagai contoh Petruk melagukan *tembang Sinom* yang mengambil dari *Serat Wedhatama* karya Sri Mangkunegara IV (1853-1881) di Surakarta berbunyi sebagai berikut.

*"Bonggan kang tan mrelokena,*
*mungguh ugering ngaurip,*
*uripé lan tri prakara,*
*wirya, arta, tri winasis,*
*kalamun kongsi sepi,*
*saka wilangan tetelu,*
*telas-telasing janma,*
*aji godhong jati aking,*
*temah papa papariman ngulandara".*

(Bila orang tidak memperhatikan, yang menjadi dasar kehidupan, bekal hidup ada tiga hal, pekerjaan (pangkat), modal uang, dan

kepandaian, ketiganya bila tidak dimiliki, hilang kedudukannya sebagai manusia, dan lebih berharga daun jati kering dari pada orang itu).

Dalam pertunjukan wayang kulit, kearifan lokal juga sering dikemukakan oleh tokoh Semar, sebagai contoh bahwa seorang pemimpin harus "*ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani"* seorang pemimpin di depan memberikan tauladan, memberikan motivasi serta di belakang memberikan dukungan moril maupun materiil. Ajaran tersebut diambil dari tokoh budayawan yaitu R.M.Sasrakartana, dan ajaran Ki Hajar Dewantara tokoh pendidikan Indonesia. Demikian pula ajaran *Tri Dharma* yaitu: *mèlu handarbèni, mèlu hangrungkebi, mulat sarira angrasa wani"* (ikut memiliki, ikut menjaga dan selalu mawas diri atau introspeksi), merupakan nilai nasionalisme yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin. Ajaran *Tri Dharma* yang bersifat anjuran, dorongan dan pesan diambil dari karya Mangkunegara I atau RM. Said yang berkuasa di Pura Mangkunegaran tahun 1757-1795 M. Demikan pula nasihat yang berupa ungkapan Jawa yang disampaikan dalam dunia pewayangan seperti: *nglurug tanpa bala, menang tanpa ngasoraké, digdaya tanpa aji, sugih tanpa bandha; nglurug tanpa bala, tanpa gaman, ambedhah tanpa perang, tanpa pedhang, menang tanpa mejahi, tanpa nyakiti, menang tanpa ngrusak ayu, tan ngrusak adil, yen unggul sujud bekti marang sesami.* Artinya secara garis besar bahwa seorang pemimpin harus pandai berdiplomasi, dapat menundukkan lawan politiknya secara halus dan tidak disadari olehnya dan selalu mengedepankan rasa kemanusiaan dan kekeluargaan. Sedangkan pada adegan *pendhita* seperti Abiyasa yang dihadap Abimanyu, disampaikan petuah atau nasihat yang berupa ungkapan seperti: *leladi sasaming dumadi, memayu hayuning sesami, leladi sesamining umat, mamayu hayuning jagad, ngawula dhateng kawulaning Gusti, mamayu hayuning urip"*. Artinya bahwa seorang pemimpin yang berjiwa ksatria itu harus selalu mengabdi kepada tugasnya sebagai pelayan masyarakat, tidak harus dilayani tetapi harus melayani, serta selalu mempercantik dunia dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Ajaran kepemimpinan yang tersirat dan tersurat dalam pewayangan adalah merupakan pendidikan budi pekerti, serta ajaran perilaku yang dinyatakan bahwa seorang pemimpin harus: pengasih, penyayang, *asih mring sesami, adil paramarta, sabar, momong, momor, momot* (rasa kemanusiaan yang dalam, adil dan menerima segala masukan serta kritik yang membangun dan selalu dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi). Maka di lingkungan markas besar Tentara Nasional Indonesia, ungkapan Jawa itu dijadikan azas kepemimpinan yaitu: "*Taqwa, ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani, waspada purba wisésa, ambeg para marta, prasaja, satya, gemi nastiti, blaka,* dan *legawa*". (Bertakwa, di depan sebagai panutan, di tengah memberikan semangat, di belakang mengayomi, selalu hati-hati dalam bertindak, bijaksana, jujur, loyal, tidak boros, apa adanya dan legawa).

Dalam *Serat Ajipamasa* juga dijelaskan tentang sikap seorang pemimpin, seperti yang disampaikan Prabu Kusumawicitra kepada raja Kediri Prabu Gandakusuma sebagai bekal untuk mengatur negara, bahwa seorang pemimpin harus memahami sifat: *nistha, madya* dan *utama. Nistha,* mempunyai arti bahwa seorang pemimpin tidak dibenarkan mempunyai watak *mélikan* terhadap apa yang dimiliki rakyatnya atau punggawanya, baik yang berupa benda atau harta kekayaan serta wanita, maka sifat ini harus dihindari. *Madya*, bahwa seorang pemimpin harus bersifat pemurah, gemar memberi ganjaran terhadap orang-orang yang berprestasi dan berjasa. *Utama*, bahwa seorang pemimpin selalu harus mengutamakan *tindak kautaman.* Ciri-ciri orang yang utama itu adalah memiliki sifat *berbudi bawaleksana, anata, aniti* dan *apariksa. Berbudi,* dalam arti memiliki perasaan yang ikhlas dalam hati dan pikiran, serta gemar memberikan seseatu kepada orang lain. Sedangkan *bawa leksana*, adalah menetapi janji kata-kata yang telah diucapkan. *Anata*, dalam arti mampu menjamin tata pemerintahan yang baik serta dapat menjaga ketentraman yang aman dan damai. *Aniti,* mempunyai arti bahwa seorang pemimpin harus turun ke bawah, menyerap aspirasi rakyat. *Apariksa*, bahwa seorang pemimpin harus peka dan tanggap terhadap permasalahan

yang dihadapi rakyatnya, terutama yang menyangkut kesejahteraannya. Untuk itu seorang pemimpin harus dapat memuliakan rakyatnya dengan cara: *paring sandhang wong kawudan, paring pangan wong kaluwèn, paring banyu wong kasatan, paring teken wong kalunyon, paring kudhung wong kepanasan, paring payung wong kodanan.* (Memberikan pakaian kepada orang yang telanjang, memberi makan orang yang kelaparan, memberikan air kepada orang yang sedang haus, memberikan tongkat kepada orang yang sedang tergelincir, memberikan topi kepada orang yang sedang kena terik matahari, dan memberikan payung kepada orang yang sedang kehujanan).

Nilai-nilai kepemimpinan yang tersirat dalam *hastha brata*, *panca pratama* dan yang tersurat dalam karya-karya sastra lama, kiranya masih relevan dengan kehidupan sekarang. Kearifan lokal yang dimiliki oleh bangsa Indonesia bilamana kita hubungkan dengan teori manajemen Barat muaranya sama, yaitu kebenaran dan kebijaksanaan. Untuk mencari kebenaran di Barat ditempuh dengan rasio, sedangkan di Timur atau Indonesia dengan cara perenungan. Dengan demikian pertunjukan wayang, tidak hanya dilihat dari segi visualnya saja, tetapi kandungan nilai-nilai religio-kultural dapat dipakai untuk memecahkan permasalahan hidup manusia. Kemajuan teknologi dan informasi telah menyeret kehidupan manusia ke arah pragmatisme, materialisasi, hedonistik dan menjurus pada kehidupan yang nirmakna. Oleh karena itu seni atau pertunjukan wayang diharapkan dapat memberikan keseimbangan hidup manusia dari kamajuan ekonomi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Dengan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam pertunjukan wayang diharapkan dapat menumbuhkan sikap hidup yang berwawasan multikultural.

Usaha untuk memahami keindahan pertunjukan wayang sebelumnya sebagai masalah naluri dan perasaan, ke taraf pengertian dan taraf pemahaman. Memahami kesenian berarti menemukan suatu gagasan atau pembatasan yang berlaku untuknya dan menentukan hubungan dengan unsur-unsur yang lain dalam kebudayaan manusia. Dalam budaya Jawa termasuk dalam

pertunjukan wayang, orang menyebut keindahan dengan sebutan/istilah sebagai berikut.

*Apik*, untuk menyatakan suatu peristiwa atau benda yang mengandung keindahan. *Bregas*, untuk menyatakan penampilan seseorang yang mengandung keindahan. *Saé*, untuk menyatakan suatu tindakan manusia yang mengandung keindahan. *Bagus*, untuk menyatakan perbuatan atau penampilan manusia yang mengandung keindahan. *Élok,* untuk menyatakan suatu karya manusia yang mengandung keindahan. Manusia pada dasarnya memiliki rasa estetis, karena itu kehidupan manusia tak dapat dilepaskan dari keindahan adalah merupakan salah satu kebutuhan manusia. Tanpa estetika manusia tidak lagi mempunyai perasaan dengan semua kehidupan akan menjadi steril. Demikian eratnya kehidupan manusia dengan keindahan, maka Baumgarten (1762) seorang filsuf Jerman mengenalkan estetika yang berarti seni tentang keindahan artistik sebagai bidang khusus.

Pada peristiwa pakeliran, masyarakat pendukung wayang dalam merespon atau menangkap keindahan diwarnai oleh konvensi tembang *macapat,* khususnya pada zaman keraton Surakarta. Sehingga banyak karya sastra baik dari tradisi Jawa kuno maupun tradisi Islam ditransformasikan ke dalam bentuk *macapat*. Sebagai contoh pada masa Sultan Agung penghayatan estetik tertuang dalam *Serat Sastra Gendhing* yang dinyatakan bahwa orang hanya patut mengaku berdarah Mataram apabila dapat menghayati sastra yang diiringi oleh *gendhing*. Bahkan dikatakan bahwa *gendhing* adalah agama dalam wujud konkrit, dan *sastra* adalah agama dalam wujud batin, atau juga dirumuskan sebagai *manunggaling kawula Gusti* (bersatunya hamba dan tuan). Dengan kata lain konvensi sastra diangkat menjadi etos budaya yang dikaitkan dengan kebanggaan dinasti dan bahkan kebanggaan religi.

Konsep keindahan dalam pertunjukan wayang sering dilakukan tahapan pengukuran, namun sering pengamat menemui masalah yang menyangkut kriteria. Pada zaman Surakarta Paku Buwana X (1893-1939) terdapat konsep keindahan pakeliran wayang seperti yang tersurat dalam *pupuh Mijil* sebagai berikut.

*Wus jamaké jeneng dhalang yekti*
*Kudu wruh lelakon*
*Ora mung leluconé waé,*
*Sabet crita tutuk tur gendhingi,*
*Yen isiné sepi*
*Sepen sepa samun*

(Seorang dalang yang baik harus paham cerita wayang, tidak hanya pandai membuat humor, terampil dalam menggerakan wayang, serta menguasai karawitan pakeliran, tetapi bilamana esensi lakon tidak dapat ditemukan, maka pertunjukannya hambar).

*Pupuh Mijil* di atas menjelaskan bahwa seorang dalang dalam mementaskan wayang kulit memahami repertoar lakon, pandai membuat humor, menguasai karawitan pakeliran, mempunyai keterampilan *sabet* (gerak wayang), pandai bertutur (membuat ekspresi dalam adegan). Namun demikian bilamana esensi cerita (isi lakon) tidak ditemukan dalam pertunjukan wayang, maka sajian pakelirannya akan tarasa hambar (bias) tidak berisi. Dengan demikian sajian wayang yang dikatakan baik atau bermutu harus menyampaikan isi lakon, serta diwadahi medium pakeliran yang memiliki rasa *regu, greget, renggep, nges, sem, udanegara, cucut, tutug, trampil, wijang* dan sebagainya.

Konsep keindahan dalam pertunjukan wayang juga dinyatakan dalam *Serat Wedhatama* karya Mangkunegara IV (1853-1881) yang menjelaskan bahwa dalang yang baik harus berpenampilan *gendhing, gandhang, gendhung* dan *gendheng*. *Gendhing*, artinya seorang dalam harus menguasai dan memahami karawitan pakeliran yang dipergunakan meliputi: *sulukan, tembang, gendhing, dhodhogan* dan *keprakan*. *Gandhang*, artinya seorang dalang dalam penyajian harus dapat menyampaikan isi lakon yang berupa nilai-nilai seperti nilai hedonik, nilai artistik, nilai kultural dan dinilai *etis-moral-religius* lewat unsur-unsur pakeliran seperti *catur, sabet, lakon* dan karawitan pakeliran. *Gendhung*, artinya seorang dalang harus percaya diri dapat mengendalikan dan memimpin pertunjukan wayang. Ia harus bertindak sebagai sutradara, *dirigen metter en scane* dan dapat membuat hidupnya suasana pertunjukan wayang. *Gendheng*, artinya

seorang dalang harus memiliki adeg-adeg, penyajiannya harus mempunyai gaya tersendiri, dana kekhasan yang tidak dimiliki oleh dalang yang lain. Serta penampilan pakelirannya tidak dapat diintervensi oleh siapapun.

Pada zaman Paku Buwana X di Surakarta yang memprakarsai pendidikan dalang formal yang pertama kali yang dinamakan *Pasinaan Dhalang ing Surakarta* (*PADHASUKA*), juga menjelaskan bahwa berdasarkan penampilan dalang dalam menyajikan lakon wayang dapat dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu: *dhalang apik, dhalang wasis, dhalang pinter* dan *dhalang sabet*. *Dhalang apik*, artinya penyajiaannya sangat memperhatikan kaidah-kaidah pedalangan serta mengutamakan nilai estetis. *Dhalang wasis*, artinya dalam menggarap lakon yang disajikan sangat mengutamakan dramatiknya serta garapan tokoh utama sehingga pakelirannya terasa hidup dan menarik. *Dhalang pinter*, artinya penyajian pakelirannya tidak jarang menyampaikan pesan moral, spiritual, serta melakukan kritik sosial dengan cara *medhang miring, nyampar pakalèh* atau dengan cara *selip sisip, seloka* dan *simbol*. *Dhalang sabet*, artinya penampilan pakelirannya sangat menonjolkan kemampuan *sabet* (gerak wayang yang berkaitan).

Wujud penampilan pakeliran berdasarkan peran sosial dapat dikategorikan menjadi tiga kategori yaitu: *wayangan daleman, wayangan pendapan* dan *wayangan kebonan. Wayangan daleman*, adalah suatu bentuk pertunjukan wayang kulit yang merupakan refleksi nilai-nilai estetis, serta nilai-nilai kejiwaan yang menjadi sasaran penggarapan pakeliran. Nilai yang berupa pesan-pesan itu disampaikan melalui unsur pakeliran seperti: *sabet, catur*, iringan karawitan dan lakon. Garapan pakelirannya selalu mengutamakan nilai estetis serta berusaha menjawab tuntutan dan kebutuhan manusia melalui karyanya yang berisi masalah duniawi. *Wayangan pendapan*, adalah suatu bentuk penyajian pakeliran yang memadukan antara nilai estetis dan tontonan. Seniman dalang sadar bahwa dunia pewayangan tidak bisa dipisahkan dari tata kehidupan sosial dewasa ini, oleh karena seorang dalang mempunyai peran sebagi juru penerang, memberikan hiburan kepada masyarakat. Ia menyadari bahwa para penonton wayang selain ingin memperoleh perjalanan jiwa, mereka juga membutuhkan hiburan dan pendidikan.

*Wayang kebonan*, adalah suatu bentuk penyajian wayang yang lebih banyak menonjolkan porsi hiburan dari pada garapan artistiknya. Pakelirannya berupa permainan bentuk hura-hura dan sajian pakelirannya dalam bentuk kesenian *materialistik* dan *hedonik*, serta bukan bentuk pakeliran baru, tetapi bentuk pakelirannya yang anarkis (*acak-acakan*).

Konsep estetis pada seni pertunjukan Jawa dan penghayatan estetis yang terdapat dalam *Serat Centhini* (Tjentini, Jakarta 1915, jilid VII, VIII, hal 206, tembang 278, Asmaradana, bait 3) sebagai berikut.

"*Jen wus wruh rasaning gendhing*
*lan surasaning pangateré*
*gendhing dadya pangateré*
*marang sejatining niat"*

(Kalau sudah mengenal rasa gending
dan makna, inti kepercayaan
maka gending itu dapat menjadi petunjuk
keadaan keinginan yang sebenarnya).

Konsep estetis pedalangan yang terdapat dalam *Serat Centhini*, dalam *Pupuh Pocung*, sebagai berikut.

*"Dalang iku pat prakawis kudu gambu*
*dingin jejanturan*
*kapindho gending kekawin*
*ping tri banyol*
*kaping paté sesabetan"*

("Seorang dalang harus menguasai empat unsur wayang, yang pertama *janturan,* kedua gending dan tembang, ketiga humor dan keempat gerak wayang")

Penghayatan estetis masyarakat terhadap seni pertunjukan seperti terungkap dalam *Serat Sastra Gendhing* karya zaman Sultan Agung (1613-1645) bahwa karya sastra tersebut secara eksplisit diungkapkan bahwa pengalaman estetis itu sama dengan pengalaman religius. Hal itu tercermin dalam *tembang macapat Serat Sastra Gendhing* I; II-I: 12 sebagai berikut.

Sinom (Naskah Pura Mangkunegaran No.27)
"*Pramila gendhing yèn brubah*
*gugur sembahé mring widi,*
*batal wisésaning salat,*
*tanpa gawé ulah gendhing.*
*tukarèng swara linuhung,*
*asmuji asmaning dat,*
*swara saking osiking wadi,*
*osik mulya wentaring cipta surasa"*

(Apabila gending rusak, sembah kepada Tuhan gugur.
makna salat batal, permainan gending tak ada gunanya
adapun yang disebut tembang yang diiringi
gending bersumber pada suara yang luhur
memuji sifat Zat tertinggi, suara keluar dari
gerak kalbu terdalam, gerak mulia, tercetusnya
cipta dan rasa")

"*Surasaning ngeksi kajat,*
*akajat ing baka kadim,*
*pramila wong ulah tembang*
*wus déné merdanggèng-gendhing,*
*dèn wignya tanduk manis,*
*wirama wiletireng rum,*
*myang nyamblengira raras,*
*raras manrus ing pangèsthi*
*lamun bubrah tan mot pemudyèngira dat"*

(Rasa karena merenungi hasrat
hasrat ke arah hal yang baka dan kodim,
maka orang yang memainkan tembang atau gending
hendaknya paham (memahami) gerakan indah,
irama bercampur keindahan dan kemantapan nada
nada yang dalam sampai kepada pujian dan apabila
rusak, tidak mengandung pujian kepada Zat tertinggi

Pemahaman estetika dalam kesenian khususnya seni pertunjukan juga terdapat dalam *Serat Nitisruti* karya Ranggawarsita, tahun 1871 yang diterbitkan tahun 1918 oleh *Netherlands Bible Society* (NBS). Dalam tradisi oral *Serat Nitisruti* ditulis pada zaman Pajang oleh Pangeran Karanggayam atas perintah Sultan Pajang tahun 1513 A.J (1591 M) sebagai berikut.

Serat Nitisruti (NBS, 59, baik: 51.1-51.10) *Dhandhanggula.*
"*Punang ingandel ing ulat rawit,*
*karawitan witipun tan ana,*
*malih amung pinangkané,*
*sing kakawin myang kidung,*
*kadi kadang kidungan jarwi,*
*sarekaning kalangyan,*
*ungguhing raras rum,*
*rumarah murang ing gita,*
*sandining sakyendriya rekaning kawi,*
*kawidi Widayaka".*

(Adapun orang yang dipercaya dalam olah seni, kesenian tak ada lain asal mulanya, kecuali berasal dari kakawin dan kidung, seperti juga karibnya yang berupa kidung jarwa. Segala ciptaan seni, susunan keselarasan dan keindahan, terarah dalam gita, rahasia segala indria, itulah terciptanya sastra kawi yang dipilih oleh Widayaka)

Penghayatan estetis dan konsep estetika seni pedalangan Jawa dalam manuskrip maupun dalam karya sastra telah muncul sejak zaman Mataram sampai dengan zaman keraton Surakarta. Pengalaman estetis masyarakat Jawa pada zaman Surakarta diwarnai dengan konvensi tembang *macapat*. Konsep estetis seni pertunjukan Jawa khususnya karawitan dan pedalangan tersirat dan tersurat dalam *Serat Sastra Gendhing, Serat Centhini, Serat Wedatama, Serat Sastramiruda*, maupun dalam manuskrip yang tersimpan di keraton Surakarta. Konsep-konsep keindahan seperti tersebut di atas dapat dijadikan sebagai referensi atau pijakan dalam penghayatan dan penyajian wayang kulit. Di pihak lain sebagai bahan perbandingan dengan konsep estetis yang berlaku di Barat dan India. Konsep estetika wayang pada umumnya masih bersifat abstrak dan perlu penafsiran dan penjabaran yang komprehensip sesuai dengan perubahan yang terjadi di masyarakat dewasa ini. Dengan demikian

penerapannya harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang berlaku, serta *empan papan* tanpa mengurangi mutu sajian wayang.

Penjabaran estetika pedalangan yang lebih komprehensip dan kongkrit dalam pertunjukan wayang dapat disimak dalam buku ***Nuksma dan Mungguh: Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang*** karya Dr. Sunardi, S.Sn., M.Sn, sebagai karya ilmiah hasil penelitiannya untuk Disertasi Program Doktor pada Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Dalam karyanya dijelaskan unsur-unsur estetika pertunjukan wayang dan penerapannya serta perwujudannya dalam pakeliran wayang, berdasarkan sajian para dalang tenar sejak era Nartasabda, Anom Suroto, Manteb Sudharsono dan generasi dalang muda yakni Purbo Asmoro. Uraian dalam buku ini sangat jelas dan rinci serta berdasarkan kenyataan di lapangan dan pengalaman empiris, sehingga konsep estetika pedalangan dapat dipahami dan tidak abstrak, tetapi dapat disimak, dicermati berdasarkan logika maupun perasaan. Usaha penulis untuk menjelaskan konsep estetika pedalangan dari tataran bersifat oral ke tataran yang bersifat akademik dengan berlandaskan ontologis, epistimologis dan aksiologis berpijak konsep yang dimiliki oleh pelaku budaya, maka karya ilmiah ini memiliki nilai tersendiri dan perlu mendapat apresiasi bagi para pengamat dan peneliti dunia pewayangan, sebab selama ini para peneliti dan pemerhati jagad pewayangan dalam membahas dan menganalisis peristiwa pakeliran selalu berkiblat pada teori dan atau konsep-konsep dari Barat yang kenyataannya kurang pas dan tampak dipaksakan penerapannya. Untuk itu bagi para pendukung pewayangan kiranya buku karya Dr. Sunardi perlu dibaca selain untuk memperluas cakrawala juga sebagai bahan pengayaan ilmu pengetahuan maupun bahan untuk berkarya dalam jagad pedalangan, yang pada gilirannya diharapkan dapat memantapkan disiplin seni pertunjukan Indonesia lebih khusus ilmu pedalangan.

# DAFTAR ISI


PRAKATA ..... iii
PENGANTAR: PROF. DR. SOETARNO, DEA ..... vi
DAFTAR ISI..... xxii
DAFTAR GAMBAR ..... xxvii
DAFTAR DIAGRAM ..... xxxiii
EJAAN ..... xxxiv

BAB I PENDAHULUAN..... 1

BAB II. ESTETIKA PERTUNJUKAN WAYANG ..... 22
A. Pengertian Estetika Pedalangan ..... 22
B. Unsur-unsur Estetika Pertunjukan Wayang..... 24
1. Pelaku Pertunjukan Wayang..... 24
a. Dalang..... 24
b. Kelompok Karawitan..... 49
2. Peralatan Pergelaran ..... 59
a. Boneka Wayang ..... 59
b. Gamelan ..... 66
c. *Kelir* ..... 69
d. *Kothak, Cempala, Keprak*..... 72
e. *Bléncong* dan Pengeras Suara ..... 75
3. Unsur *Garap Pakeliran* ..... 77
a. *Lakon* ..... 78
b. *Catur* ..... 80
c. *Sabet* ..... 85
d. *Karawitan Pakeliran* ..... 94
4. Penonton ..... 99

BAB III. KONSEP *NUKSMA* DAN MUNGGUH..... 111
A. Konsep *Rasa* ..... 111

1. Konsep *Rasa* dalam Teater India ..... 114
a. *Srengara Rasa* ..... 117
b. *Hasya Rasa* ..... 118
c. *Karuna Rasa* ..... 119
d. *Raudra Rasa* ..... 119
e. *Vira Rasa* ..... 120
f. *Bhayanaka Rasa* ..... 121
g. *Bibhatsa Rasa* ..... 121
i. *Adbhuta Rasa* ..... 122
j. *Santa Rasa* ..... 123
2. Konsep *Rasa* dalam Sastra Kakawin..... 123
3. Konsep *Rasa* dalam Karawitan Jawa ..... 126
4. Konsep *Rasa* dalam Pertunjukan Wayang ..... 131
B. Konsep Estetik Pedalangan Gaya Surakarta..... 137
1. Pedalangan Keraton ..... 137
2. Pedalangan Kerakyatan..... 145
3. Pedalangan "Baru" ..... 157
C. Konsep *Nuksma* dan *Mungguh* ..... 158
D. Kedudukan *Nuksma* dan *Mungguh* dalam *Rasa* Estetik ..... 164
1. Pola Oposisi Berpasangan ..... 168
2. Pola Siklus ..... 172
E. Unsur-unsur *Nuksma* dan *Mungguh* ..... 176
1. Medium ..... 177
a. Bahasa ..... 177
b. Gerak ..... 179
c. Suara ..... 180
d. Rupa ..... 181
2. Ekspresi ..... 181
a. *Antawecana* ..... 184
b. *Sabetan* ..... 189
c. Vokal dan Instrumental ..... 194
3. Ketepatan dan Keselarasan..... 203
4. Daya Batiniah Dalang ..... 209

F. Proses Pembentukan *Nuksma* dan *Mungguh* pada Dalang ..... 212
1. Penguasaan Pengetahuan dan Ketrampilan Teknik 213
2. Kemampuan *Garap/Sanggit*..... 219
3. Kemampuan Ekspresi..... 221

BAB IV. *NUKSMA* DAN *MUNGGUH* DALAM PERTUNJUKAN WAYANG ..... 231
A. *Adegan Samodra Minangkalbu* Sajian Nartasabda 232
1. *Pocapan:* Ketika Bima Memasuki Tubuh Dewa Ruci ..... 233
2. *Janturan:* Bima Menyaksikan Keindahan Mikrokosmos..... 235
3. *Ginem:* Pengetahuan *Sastrajéndra*..... 238
4. Komposisi *Tancepan* dan *Solah* Wayang ..... 244
5. *Sulukan Pathet Nem Wantah* ..... 251
6. Pola *Dhodhogan-keprakan* ..... 254
7. *Garap* Gending ..... 255
B. *Jejer Negara Wiratha* Sajian Anom Suroto ..... 258
1. *Janturan: Jejer* Negara Wiratha ..... 259
2. *Ginem:* Teka-teki Keberadaan Pandawa ..... 267
3. *Solah* dan *Tancepan* Wayang ..... 277
4. *Sulukan Ada-ada Girisa* ..... 284
5. Pola *Dhodhogan-keprakan* ..... 286
6. *Garap* Gending ..... 287
C. *Adegan Wana Dhandhaka* Sajian Purbo Asmoro .... 291
1. *Ginem:* Rahwana Memperdaya Sinta..... 291
2. *Ginem:* Jatayu Melaporkan Penculikan Sinta..... 294
3. *Ginem*: Rama *Gandrung* ..... 297
4. Komposisi *Tancepan* dan *Solah* Wayang ..... 300
5. *Sulukan Ada-ada Tlutur* dan *Tembang Tlutur*..... 307
6. Pola *Dhodhogan-keprakan* ..... 311
7. *Garap* Gending ..... 312
D. *Adegan Jambakan* Sajian Harjaka Jaka Pandaya..... 313

1. *Pocapan:* Peristiwa Kejar-kejaran Bima dengan Dursasana ..... 314
2. *Ginem:* Tangisan Dursasana ..... 316
3. *Ginem*: Pro-Kontra Perilaku Bima ..... 319
4. Komposisi *Tancepan* dan *Solah* Wayang ..... 324
5. *Sulukan Ada-ada Greget-saut* ..... 335
6. Pola *Dhodhogan-keprakan* ..... 337
7. *Garap* Gending ..... 338
E. *Adegan Prolog* Sajian Manteb Soedharsono ..... 339
1. *Ginem:* Naga Gombang ingin Membunuh Pandawa..... 339
2. *Pocapan:* Malih Naga ..... 348
3. Kompoisi *Tancepan* Wayang ..... 349
4. *Solah* Wayang: *Kiprahan, Malih, Mabur* ..... 354
5. *Sulukan Ada-ada Durma* ..... 363
6. Pola *Dhodhogan-keprakan* ..... 366
7. *Garap* Gending ..... 367
F. *Adegan Candhakan* Sajian Ganda Darsana ..... 370
1. *Ginem:* Pertemuan Saudara ..... 370
2. *Ginem:* Sembadra Yang Manja ..... 384
3. *Ginem*: Sembadra Diperdaya ..... 387
4. Komposisi *Tancepan* dan *Solah* Wayang..... 394
5. Pola *Dhodhogan-keprakan* ..... 401
6. *Garap* Gending ..... 402

BAB V. *NUKSMA* DAN *MUNGGUH* SEBAGAI ORIENTASI ESTETIK ..... 410
A. *Nuksma* dan *Mungguh* bagi Dalang ..... 411
1. Dramatisasi Pertunjukan Wayang..... 411
a. Dramatisasi Adegan ..... 411
b. Dramatisasi Tokoh ..... 416
1). Ekspresi *Catur* Wayang ..... 417
2). Ekspresi *Sabet* Wayang ..... 423
3). Ekspresi *Karawitan Pakeliran* ..... 427
2. Kualitas Dalang ..... 432

B. *Nuksma* dan *Mungguh* bagi Penonton……..... 435
1. Penilaian Pertunjukan Wayang……. .... 435
2. Katarsis ……..……. 439
C. *Nuksma* dan *Mungguh* dalam Pandangan Jawa ……. 450

BAB VI. PENUTUP ..... 457

KEPUSTAKAAN …..... 461
REKAMAN AUDIO-VISUAL……..... 470
NARA SUMBER …..... 470
GLOSARIUM ……..... 472

# DAFTAR GAMBAR


| | | | |
|---|---|---|---|
| Gambar 1 | : | Ki Nartasabda (Foto: PDWI) ……..... | 32 |
| Gambar 2 | : | Ki Anom Suroto (Foto: Sunardi) ……..... | 32 |
| Gambar 3 | : | Ki Darman Ganda Darsana (Foto: PDWI) dan Ki Harjaka Jaka Pandaya (Foto: koleksi Slamet Wardono) ……..... | 41 |
| Gambar 4 | : | Ki Manteb Soedharsono (Foto: PDWI) …..... | 46 |
| Gambar 5 | : | Ki Purbo Asmoro (Foto: Sunardi) ……..... | 46 |
| Gambar 6 | : | *Pengrawit* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)……..... | 51 |
| Gambar 7 | : | *Pengrawit* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)……..... | 52 |
| Gambar 8 | : | *Pengrawit* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)……..... | 53 |
| Gambar 9 | : | *Pesindhèn* pada pertunjukan wayang kulit, dari kiri ke kanan Ni Putri Anjarsari, Nyi Pujiyani, Nyi Sulastri, dan Nyi Yayuk Rahayu (Foto: Sunardi) ……..... | 55 |
| Gambar 10 | : | *Pesindhèn* pada pertunjukan wayang kulit, dari kiri ke kanan Ni Lina, Ni Putri Anjarsari, Nyi Pujiyani, Nyi Suwarti, dan Nyi Nina (Foto: Sunardi) ..... | 56 |
| Gambar 11 | : | *Pesindhèn* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi) ……..... | 57 |
| Gambar 12 | : | *Penggérong* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi) ……..... | 57 |
| Gambar 13 | : | *Penggérong* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)……..... | 58 |
| Gambar 14 | : | *Simpingan tengen* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi) ……..... | 60 |

Gambar 15 : *Simpingan kiwa* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi) ..... 61
Gambar 16 : Wayang *dhudhahan* berada di dalam *kothak* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi) ..... 62
Gambar 17 : *Wayang ricikan* dan wayang yang akan digunakan berada di atas tutup *kothak* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)..... 63
Gambar 18 : Wayang yang akan digunakan pada pertunjukan diletakkan pada *èblèk* di atas bibir *kothak* (Foto: Sunardi) ..... 63
Gambar 19 : Penataan kendang pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi) ..... 68
Gambar 20 : Penataan *bonang* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi) ..... 69
Gambar 21 : Penataan *ricikan balungan* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi) ..... 69
Gambar 22 : Panggung Pertunjukan Wayang Kulit (Foto: Sunardi) ..... 71
Gambar 23 : Panggung Pertunjukan Wayang Kulit (Foto: Sunardi) ..... 71
Gambar 24 : *Kothak, cempala,* dan *keprak* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)..... 73
Gambar 25 : Penataan *keprak* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi) ..... 74
Gambar 26 : *Bléncong* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi) ..... 76
Gambar 27 : Peralatan pengeras suara dalam pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi) ..... 77
Gambar 28 : Permainan efek bayangan boneka wayang menambah *rasa* estetis pada sajian Ki Purbo Asmoro (Foto: Sunardi) ..... ..... 87
Gambar 29 : Permainan kayon untuk adegan membabat hutan ..... 87

pada sajian Ki Purbo Asmoro (Foto: Sunardi)
Gambar 30 : Permainan kayon untuk adegan pembuka pada sajian Ki Sri Susilo *Thengklèng* (Foto: Sunardi)..... 88
Gambar 31 : Permainan kayon penutup bayangan tangan dalang dan penguat *rasa* estetis pada sajian Ki Purbo Asmoro (Foto: Sunardi) ..... 88
Gambar 32 : Pola *tancepan* statis pada sajian Ki Joko Rianto (Foto: Sunardi) ..... 89
Gambar 33 : Pola *tancepan* dinamis pada sajian Ki Purbo Asmoro (Foto: Sunardi) ..... 89
Gambar 34 : Pola *tancepan* dinamis pada sajian Ki Purbo Asmoro (Foto: Sunardi) ..... 90
Gambar 35 : Bima gaya Surakarta (Foto: PDWI) ..... 93
Gambar 36 : Gatutkaca gaya Surakarta (Foto: PDWI) ..... 93
Gambar 37 : Menonton wayang dengan duduk di kursi (Foto: Sunardi) ……..... 105
Gambar 38 : Menonton wayang dengan berdiri (Foto: Sunardi) ……..... 105
Gambar 39 : Menonton wayang dengan duduk di tanah (*lesehan*) (Foto: Sunardi) …… 106
Gambar 40 : Menonton wayang dengan duduk di tanah (*lesehan*) dan berdiri (Foto: Sunardi) …… 106
Gambar 41 : Menonton wayang dengan duduk di kursi dan berdiri (Foto: Sunardi) ……..... 107
Gambar 42 : Komposisi *tancepan* ketika Bima berjumpa dengan Dewa Ruci yang disusun Nartasabda (Repro VCD *lakon Bima Sekti*) ..... 245
Gambar 43 : komposisi *tancepan* ketika Bima menghamba Dewa Ruci yang disusun Nartasabda (Repro VCD *lakon Bima Sekti*) 245
Gambar 44 : Komposisi *tancepan* ketika Bima berada di dalam tubuh Dewa Ruci yang disusun Nartasabda (Repro VCD *lakon Bima Sekti*) 247

Gambar 45 : Nartasabda menggerakkan tokoh Bima keluar dari tubuh Dewa Ruci (Repro VCD *lakon Bima Sekti*) ..... 249
Gambar 46 : Nartasabda menggerakkan tokoh Bima menyembah Dewa Ruci (Repro VCD *lakon Bima Sekti*) ..... 250
Gambar 47 : Anom Suroto menyajikan *solah bedhol kayon* Sebagai tanda dimulainya pergelaran wayang (Repro VCD *lakon Dewi Utari Palakrama*) ..... 278
Gambar 48 : Anom Suroto menampilkan *solah laku dhodhok* pada Parekan (Repro VCD *lakon Dewi Utari Palakrama*) ..... 279
Gambar 49 : Anom Suroto menggerakkan *sembahan* tokoh Parekan kepada Raja Matswapati (Repro VCD *lakon Dewi Utari Palakrama*) ..... 280
Gambar 50 : Komposisi *tancepan jejer* Negara Wiratha yang disusun Anom Suroto (Repro VCD *lakon Dewi Utari Palakrama*) ..... 282
Gambar 51 : Komposisi *tancepan* Sinta menerima kedatangan Lomasa yang disajikan Purbo Asmoro (Foto: Danang Susilo) ..... 300
Gambar 52 : Komposisi *tancepan* Rama dan Leksmana bertemu Jatayu yang disajikan Purbo Asmoro(Foto: Danang Susilo) ..... 302
Gambar 53 : Purbo Asmoro menyajikan *solah* ketika Rahwana menculik Sinta (Foto: Danang Susilo)(Foto: Danang Susilo) ..... 304
Gambar 54 : Purbo Asmoro menyajikan *solah* tokoh Jatayu(Foto: Danang Susilo) ..... 306
Gambar 55 : Purbo Asmoro menyajikan *solah* Jatayu merebut Sinta dari tangan Rahwana (Foto: Danang Susilo) ..... 306
Gambar 56 : Komposisi *tancepan* tokoh Bima

menjambakDursasana sajian Harjaka Jaka Pandaya (Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*) ..... 324
Gambar 57 : Komposisi *tancepan* tokoh Bima menjambak Dursasana dikelilingi para raja sajian Harjaka Jaka Pandaya (Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*)..... 326
Gambar 58 : Hardjaka Djaka Pandaja memegang boneka wayang tokoh Bima (Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*) ……..... 328
Gambar 59 : Hardjaka Djaka Pandaja menampilkan tokoh Bima (Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*) ..... 329
Gambar 60 : Hardjaka Djaka Pandaja menyajikan *solah* Bima menjambak Dursasana (Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*) ……..... 331
Gambar 61 : Hardjaka Djaka Pandaja menyajikan *solah* Dusasana kesakitan (Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*)……..... 331
Gambar 62 : Hardjaka Djaka Pandaja menyajikan *solah* Bima membunuh Dursasana (Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*) …… 334
Gambar 63 : Komposisi *tancepan* Naga Gombang dihadap Hardawalika, Togog, dan Bilung sajian Manteb Soedharsono (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*) ……..... 350
Gambar 64 : Komposisi *tancepan* Naga Gombang bersemadi Sajian Manteb Soedharsono (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*) …… 352
Gambar 65 : Komposisi *tancepan* Naga Gombang (ular) dihadap Togog dan Bilung sajian Manteb Soedharsono (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*) ..... 353

Gambar 66 : Manteb Soedharsono memegang boneka wayang Kayon (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*) ..... 355
Gambar 67 : Manteb Soedharsono menampilkan tokoh Naga Gombang (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*) ..... 356
Gambar 68 : Manteb Soedharsono menyajikan *entasentasan* tokoh Naga Gombang (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*)..... 356
Gambar 69 : Manteb Soedharsono menyajikan *solah kiprahan* Naga Gombang (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*) ..... 357
Gambar 70 : Manteb Soedharsono menyajikan *solahmalih* pada Naga Gombang (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*) ..... 359
Gambar 71 : Manteb Soedharsono menyajikan *solah mabur* pada Naga Gombang (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*) ..... 360
Gambar 72 : Manteb Soedharsono menyajikan *solah* tokoh Togog dan Bilung (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*) ..... 362
Gambar 73 : Manteb Soedharsono menyajikan permainan efek bayangan wayang (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*) ..... 363
Gambar 74 : Komposisi *tancepan* Kakrasana bertemu Narayana sajian Darman Ganda Darsana(Repro VCD *lakon Kangsa Adu Jago*) ..... 395
Gambar 75 : Komposisi *tancepan* Sembadra menyusul Kakrasana dan Narayana sajian Darman GandaDarsana (Repro VCD *lakon Kangsa Adu Jago*) ..... 396
Gambar 76 : Ganda Darsana menyajikan *solah* Sembadra berlari karena terperdaya Narayana (Repro VCD *lakon Kangsa Adu Jago*) ..... 399

# DAFTAR DIAGRAM


Diagram 1 : Konsep *rasa* pada seni teater di India, (diagram disusun Sunardi) ……..... 117
Diagram 2 : Kelompok *rasa regu* pada karawitan Jawa (Marc Benamou, 1998) ……..... 127
Diagram 3 : Kelompok *rasa sereng* pada karawitan Jawa(Marc Benamou, 1998) ……..... 128
Diagram 4 : Kelompok *rasa sedhih* pada karawitan Jawa (Marc Benamou,1998) …….. 128
Diagram 5 : Kelompok *rasa prenès* pada karawitan Jawa (Marc Benamou, 1998)……..... 129
Diagram 6 : Kelompok *rasa bérag* pada karawitan Jawa (Marc Benamou,1998) ……..... 129
Diagram 7 : Kelompok *rasa gecul* pada karawitan Jawa (Marc Benamou, 1998) ……..... 130
Diagram 8 : Perbandingan konsep *rasa* estetik (diagram disusun Sunardi)……..... 133
Diagram 9 : Konsep rasa estetika pertunjukan wayang gaya Surakarta (diagram disusun Sunardi) ….. 166
Diagram 10 : Pola oposisi berpasangan pada *rasa* estetik pedalangan (diagram disusun Sunardi) ……..... 172
Diagram 11 : Pola siklus pada *rasa* estetika pedalangan (diagram disusun Sunardi) ……..... 173
Diagram 12 : Kaitan *nuksma* dan *mungguh* bagi dalang (disusun Sunardi) ……..... 434
Diagram 13 : Kaitan *nuksma* dan *mungguh* bagi penonton (disusun Sunardi) ……... 450
Diagram 14: Kaitan *nuksma* dan *mungguh* dengan budaya Jawa (disusun Sunardi)……..... 453

# EJAAN

1. Penulisan nama dalang dan/atau narasumber yang telah meninggal dunia, dalam buku ini, ditulis dengan ejaan baku, seperti: Nartasabda, tidak Nartosabdo, Darman Ganda Darsana, tidak Darman Gondo Darsono.
2. Penulisan nama dalang dan/atau narasumber yang masih hidup, dalam buku ini, ditulis seperti yang berlaku bagi orang Jawa, seperti:Anom Suroto, tidak Anom Surata,Manteb Soedharsono, tidak Manteb Soedarsana.
3. Penulisan nama penulis buku yang masih hidup dan/atau yang telah meninggal, ditulis apa adanya seperti yang tercantum dalam sampul buku, seperti: Soetarno, tidak Sutarno atau Soetarna atau Sutarna, Nojowirongko, tidak Nayawirangka atau Noyowirongko.
4. Huruf é diucapkan seperti e dalam kata ‘sehat’ atau ‘enak’
   Hurup è diucapkan seperti e dalam kata ‘instrumen’ atau ‘panen’
   Huruf e diucapkan seperti e dalam kata ‘senang’ atau ‘sepi’
   Huruf dh diucapkan seperti d dalam kata ‘desa’ atau ‘dada’
   Huruf th diucapkan seperti t dalam kata ‘patet’ atau ‘catut’

# BAB I
## PENDAHULUAN

*Nuksma* dan *mungguh* menjadi konsep dasar estetika pertunjukan wayang purwa gaya Surakarta. Di sini, *nuksma* dan *mungguh* dipergunakan sebagai pedoman dramatisasi dan penilaian pertunjukan wayang. Ini artinya, konsep *nuksma* dan *mungguh* memiliki kedudukan yang sangat penting dalam estetika pertunjukan wayang. Sebagai bukti bahwa *nuksma* dan *mungguh* signifikan, berikut ini dipaparkan beberapa fenomena yang mendasarinya.

(1) Pada pertunjukan wayang purwa *lakon Wiratha Parwa* yang digelar di Purwokerto, seorang dalang remaja menyuguhkan adegan perang Bilawa melawan Susarma. Dalang menyajikan *sabetan* wayang dengan terampil dan atraktif. Ketika penulis meminta tanggapan seorang pengamat wayang, dikatakan bahwa *sabetan* tersebut *belum nuksma*, karena dalang belum mampu menyajikan *sabetan* wayang secara hidup dan *krasa*.[1]

(2) Di dalam VCD pertunjukan wayang purwa *lakon Bima Sekti*, pada *jejer* Astina, Nartasabda menyajikan dialog antara Duryudana dan Karna tentang pribadi Bima. Dalam dialog kedua tokoh terjadi perdebatan yang menegangkan sehingga memukau perhatian penonton. Dalam pandangan penulis, dialog tokoh wayang tersebut disajikan dengan *nuksma*, karena dalang mampu membawakan *antawecana* tokoh dengan hidup dan menjiwai.[2]

(3) Pada suatu pertunjukan wayang purwa di RRI Surakarta, seorang dalang muda menyajikan *lakon Brubuh Ngalengka*. Dalam dialog tokoh Rahwana dengan Indrajit kadangkala suara tokoh tidak jelas perbedaannya. Menurut penulis, dialog tersebut kurang *nuksma*, karena dalang memiliki kekurangan dalam menjiwakan tokoh wayangnya.[3]

Merujuk pada fenomena tersebut, dapat dikatakan bahwa konsep *nuksma* dijadikan ukuran estetik dalam pertunjukan wayang. *Nuksma* menunjuk pada kekuatan dalang di dalam menjiwakan

pertunjukan wayang. Kriteria belum *nuksma*, kurang *nuksma*, dan *nuksma* mengindikasikan adanya tingkatan keahlian dalang dalam mempergelarkan wayang. Kenyataan ini menunjukkan bahwa konsep *nuksma* menjadi pilar estetika pertunjukan wayang yang sangat penting bagi dalang dan penonton wayang.

Estetika pertunjukan wayang, selain menggunakan konsep *nuksma*, juga dikenal konsep *mungguh*. Peristiwa pertunjukan wayang yang menunjukkan adanya konsep *mungguh* dapat dicontohkan pada fenomena berikut.

a) Ketika pertunjukan wayang purwa di Pendapa ISI Surakarta dengan *lakon Begawan Udawala*, dalang menyajikan dialog antara Udawala dengan Anoman. Dalam percakapan tersebut, Anoman tak mampu mengimbangi argumentasi Udawala mengenai ajaran kehidupan, bahkan Anoman didudukkan sebagai tokoh yang tak tahu apa-apa. Menurut salah seorang penonton, percakapan tokoh yang disajikan dalang *ora mungguh.* Hal ini didasarkan pada alasan bahwa Anoman adalah seorang brahmana yang juga memiliki pengatahuan luas dan *mumpuni*.[4]

b) Pada pertunjukan wayang purwa di wilayah Pengging, Boyolali, dengan *lakon Amarta Binangun,* dalang menyuguhkan adegan prolog yang menggambarkan Pandawa masih dituntun oleh Kunthi dalam mengatasi persoalan. Atas dasar pandangan Sumanto, peristiwa itu dianggap *ora mungguh*, karena *lakon* tersebut terjadi setelah Perang Baratayuda atau Pandawa sudah tua yang sesungguhnya telah memiliki kematangan jiwa, sehingga dominasi Kunthi menjadi tidak logis.[5]

c) …dalam suatu *lakon* berawal dari *jejer Astina*. Dalam adegan ini dibahas tentang adanya seorang pria berani bermain cinta dengan Dewi Lesmanawati putri kerajaan Astina. Selanjutnya sidang memutuskan, menunjuk Karna bersama Kurawa untuk meringkus pria tersebut. Setelah *jejer* selesai dilanjutkan adegan *Paseban Jawi*, Karna meminta Kurawa agar segera berangkat ke kedaton dengan berkuda. Peristiwa keberangkatan Karna dan Kurawa ke kedaton dengan berkuda ini oleh sementara dalang dianggap tidak *mungguh*. Mereka berpendapat bahwa antara alun-alun dengan kedaton itu jaraknya sangat dekat serta sangat tidak masuk akal pergi ke kedaton dengan berkuda.[6]

Pada peristiwa pertunjukan wayang tersebut, terdapat konsep penting yang dikemukakan para dalang dan pengamat wayang yaitu *mungguh* dan *ora mungguh*. Konsep ini berkaitan dengan kadar kemampuan dalang untuk menyusun pola hubungan logis pada pertunjukan wayang. Inilah sebabnya kedudukan konsep *mungguh* menjadi penting dalam estetika pertunjukan wayang.

Kedua konsep tersebut, yakni *nuksma* dan *mungguh* menyatu menjadi dasar estetika pertunjukan wayang yang ideal. *Nuksma* memberikan pemahaman bahwa pertunjukan wayang memiliki kesan hidup dan menjiwai karena kekuatan dalang menjiwakan *rasa* estetik dalam *lakon* wayang. *Nuksma* merupakan kualitas estetik yang dihasilkan dari proses persatuan (merasuk atau *manjing*) berbagai unsur *pakeliran* ke dalam sanubari dalang. Di sini, *nuksma* dimaknai sebagai daya batiniah yaitu kekuatan *rasa* dalam diri dalang yang selalu muncul pada waktu pertunjukan wayang melalui ekspresi *garap pakeliran*. *Nuksma* memiliki implikasi bagi tercapainya ketepatan *rasa* estetik dalam pertunjukan wayang.

*Mungguh* menunjuk pada pertunjukan wayang yang diekspresikan dalang memiliki ketepatan dan keselarasan dengan kaidah-kaidah seni pedalangan. *Mungguh* merupakan kualitas estetik yang dihasilkan atas dasar kekuatan penalaran dan perasaan dalang dalam menyusun pola hubungan logis dari berbagai unsur *pakeliran.* Ketepatan dan keselarasan ekspresi *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran* menjadi dasar bagi kualitas estetik pertunjukan wayang. *Mungguh* mengandung implikasi terhadap ketepatan azas dalam pertunjukan wayang.

*Nuksma* dan *mungguh* mengandung tiga aspek, yaitu: teknis, *rasa,* dan budaya. Aspek teknik mengacu pada keterampilan dalang dalam penguasaan teknik *garap pakeliran*; aspek *rasa* dapat dijelaskan melalui kemampuan dalang mengekspresikan berbagai kesan *rasa* estetik dalam pertunjukan wayang; dan aspek budaya merupakan bingkai untuk menentukan ketepatan azas pada setiap pertunjukan wayang.

Pada aspek teknis, dalang dituntut untuk mampu mengolah medium menjadi unsur *garap pakeliran*, seperti *catur, sabet*, dan

*karawitan pakeliran* dengan baik. Di dalam estetika pedalangan, aspek teknik menjadi syarat pertama bagi seorang dalang agar sajian wayangnya dapat menjiwai dan memiliki keselarasan dengan budaya Jawa. Aspek teknik dapat diperlihatkan melalui kemampuan dalang memilih dan mendemonstrasikan *antawecana, sabetan*, dan vokal serta instrumental.

Aspek *rasa* dalam pertunjukan wayang berarti segala hal yang berkaitan dengan kesan *rasa* estetik yang diekspresikan dalang melalui unsur *garap pakeliran*. Sebagai salah satu bentuk kesenian, pertunjukan wayang, merupakan sesuatu yang hidup senafas dengan mekarnya *rasa* keindahan dalam sanubari manusia yang hanya dapat dinilai dengan ukuran *rasa*, karena seni diciptakan untuk melahirkan gelombang kalbu *rasa* keindahan.[7] Dalam hal ini, *rasa* berkaitan dengan perasaan dan makna yang terungkap dalam pertunjukan wayang. Pada intinya, aspek *rasa* dalam estetika pertunjukan wayang dikelompokkan dalam empat kualitas *rasa* estetik, yaitu: *rasa regu*; *rasa sedhih*, yang di dalamnya tercantum sub *rasa nges,* dan *sem*; *rasa greget*, yang memuat sub *rasa sereng* dan *ramé*; dan *rasa prenès*, yang di dalamnya terdapat sub *rasa lucu*.

Jika aspek teknik dan aspek *rasa* lebih menunjuk pada kualitas internal dari dalang dan pertunjukan wayang, pada aspek budaya, selain bersumber pada kualitas internal juga didominasi adanya hubungan eksternal. Hubungan yang dimaksud adalah keterkaitan antara pertunjukan wayang dengan budaya Jawa. Artinya, aspek budaya memberikan petunjuk adanya ketepatan azas, yaitu kesesuaian antara pertunjukan wayang dengan latar belakang budaya. Budaya Jawa yang dimaksud adalah budaya yang berlaku pada saat pertunjukan wayang disajikan dalang.

*Nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang dapat ditelusuri berdasarkan model estetika yang dianut para dalang. Setidaknya terdapat tiga model estetika pedalangan yang berkembang di Surakarta, yaitu: estetika pedalangan gaya keraton, estetika pedalangan gaya kerakyatan, dan estetika pedalangan gaya "baru".[8]

Pada mulanya, gaya keraton menunjuk pada permainan wayang kulit yang dilakukan oleh dalang-dalang keraton. Gaya ini dianut oleh para bangsawan dan *abdi dalem* keraton karena hidup dan berkembang di wilayah perkotaan (kota kerajaan). Pedalangan gaya keraton Surakarta terbagi menjadi gaya *Mangkunegaran* dan *Kasunanan*. Pada perkembangan berikutnya, gaya pedalangan keraton mempengaruhi gaya pedalangan yang berada di daerah-daerah kekuasaan kerajaan bahkan merambah pada gaya kerakyatan yang hidup di pedesaan atau pesisiran. Hal ini dipengaruhi oleh adanya kursus pedalangan yang menyebabkan keterbukaan tradisi para dalang lokal untuk belajar pedalangan gaya keraton. Kursus pedalangan pertama dibuka di keraton Surakarta atas perintah Paku Buwana X dengan nama *Pasinaon Dhalang ing Surakarta* (disingkat *Padhasuka*) pada tahun 1923. Gaya pedalangan yang dikembangkan adalah gaya *Kasunanan*. Mangkunegara VII mendirikan sekolah pedalangan dengan nama *Pasinaon Dhalang ing Mangku-Nagaran* atau disingkat PDMN pada tahun 1931, yang mengembangkan pedalangan gaya *Mangkunegaran*. Munculnya kursus pedalangan keraton dilandasi alasan: pertama, adanya rasa tidak puas terhadap kualitas pertunjukan wayang yang dilakukan oleh kebanyakan dalang sebagai akibat kurangnya pendidikan; dan kedua, ketidakmampuan para dalang mengikuti perkembangan masyarakat dalam pergelaran-pergelaran wayang yang dilakukan, sehingga daya tarik pertunjukan bagi kaum intelektual Jawa dirasakan menurun.[9]

Pedalangan gaya keraton memiliki kekhususan pada corak permainan wayang dengan aturan yang telah dibakukan, yang kemudian dinamakan sebagai *pakem* pedalangan. *Pakem* pedalangan lazimnya berisi panduan teknis bagi calon dalang yang berisi: petunjuk teknis penggunaan bahasa, gending, *sulukan*, wayang, struktur *lakon*; berbagai contoh tentang ringkasan *lakon* dan *janturan* serta *pocapan* adegan tertentu; persyaratan calon dalang yang baik dan berbagai larangannya; panduan cerita, baik secara garis besar maupun skenario lengkap.[10] Umumnya, gaya keraton dianggap memiliki sofistikasi yang tinggi karena bersumber pada budaya keraton yang diagungkan.

Gaya pedalangan keraton memiliki warna estetik seperti yang dipersyaratkan bagi dalang untuk mempertunjukkan wayang pada *Serat Sastramiruda* tulisan Kusumadilaga maupun *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi* susunan Nojowirongko. Konsep estetika pedalangan pada *Serat Sastramiruda* di antaranya bahwa dalang yang baik harus memiliki bekal: (1) menguasai *karawitan pakeliran*, (2) menguasai bahasa pedalangan dan *antawecana* wayang, (3) menguasai *lakon* wayang, (4) menguasai bahasa *Kawi* dan *dasanama*, (5) menguasai kesusasteraan, (6) tidak merubah *lakon*, tidak kurang dan tidak berlebihan dalam menggunakan waktu untuk pergelaran, (7) tidak keluar dari konteks *lakon*, tidak terlalu porno leluconnya, (8) tidak mengendur semangatnya, dan (9) terampil menggerakkan wayang.[11] Konsep estetika pedalangan keraton juga dikemukan Nojowirongko sebagai berikut: (1) dalam adegan tertentu, dalang dapat menciptakan *rasa* agung, wibawa, luhur; (2) dalang dapat menciptakan *rasa* tegang, panas hati; (3) dalang dapat memunculkan *rasa* asmara dalam adegan percintaan; (4) dapat memunculkan *rasa trenyuh* dalam adegan kesedihan; (5) dalang mampu membuat suasana tetap hidup dan bersemangat; (6) dalang dapat membedakan suara tokoh wayang dalam dialog maupun lagu dialog dan narasi; (7) dalang dapat menciptakan humor; (8) dalang dapat menerapkan bahasa, gerak wayang, *karawitan pakeliran* sesuai kaidah yang berlaku dalam pedalangan maupun norma-norma masyarakat; (9) dalang dapat membeberkan cerita dengan jelas dan runtut serta berkesan di hati penonton; dan (10) dalang cekatan menggerakkan wayang, terampil bercerita, menyusun bahasa pedalangan, memilih *karawitan pakeliran*, dan dialog wayang.[12]

*Nuksma* dan *mungguh* pada estetika pedalangan keraton dapat ditunjukkan ketika dalang mampu mengekspresikan pertunjukan wayang dengan menjiwai serta memiliki pola ketepatan dan kesesuaian dengan budaya keraton. Ketaatan mengikuti aturan baku, penerapan *garap pakeliran* yang rumit dan formal, serta kecenderungan *rasa* estetik yang agung dan serius menjadi indikasi dari konsep *nuksma* dan *mungguh* pada model estetika pedalangan keraton.

Berseberangan dengan gaya keraton, yakni gaya kerakyatan (pesisiran dan/atau pedesaan) yang memiliki ciri khusus lugas dan komunal. Gaya kerakyatan memiliki konvensi dan model estetika sendiri dan berkembang pada komunitasnya masing-masing. Para dalang gaya kerakyatan telah tersebar di berbagai daerah yang jauh dari jangkauan tradisi pedalangan gaya keraton. Pertunjukan wayang kulit purwa gaya kerakyatan atau pesisiran dapat dilacak dari beberapa rekaman *pakeliran* Ki Darman Ganda Darsana (Sragen), para dalang Banyumas, Temanggung, Pati, Tegal, Kedu, Cirebon, beberapa dalang *jèk-dong* di Jombang, Mojokerto, Malang, Gresik, Pasuruan, Sidoarjo, dan Surabaya.[13] Corak pergelaran dalang kerakyatan juga dapat diamati pada para dalang yang bermukim di pedesaan, seperti: Klaten, Sragen, Boyolali, dan Wonogiri.

Pedalangan gaya kerakyatan merupakan tradisi pedalangan yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang selama berabad-abad secara lisan. Dalam lingkungan tradisi pedalangan gaya kerakyatan, para dalang memiliki gayanya sendiri-sendiri yang ditentukan oleh tradisi keluarga dan tradisi daerah setempat, sehingga tiap-tiap daerah masing-masing memiliki dalang terkenal.[14] Dengan demikian wilayah persebaran masing-masing gaya kerakyatan sangat terbatas dan para dalang memiliki daerah pentasnya sendiri-sendiri.

Mengenai konsep estetika pedalangan yang menjadi acuan pergelaran wayang gaya kerakyatan, Darman Ganda Darsana mengungkapkan tiga konsep, yaitu: (1) *semu* berarti ekspresi *catur* maupun *sabet* mampu menyentuh perasaan, misalnya tokoh wayang marah, jatuh cinta, sedih dan sebagainya memiliki kesan seperti kejadian sesungguhnya; (2), *ramé,* berarti ekspresi *lakon*, *catur, sabet,* maupun *karawitan pakeliran* mampu memberikan kepuasan kepada penonton*;* dan (3) *lucu,* berarti ekspresi *catur* maupun *sabet* mampu menampilkan kesan humor yang segar tetapi tidak berbau porno atau jorok.[15]

Apabila dilihat pada konsep estetika pedalangan yang berlaku di kalangan pedalangan gaya keraton dan gaya kerakyatan,

memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Model estetika pedalangan keraton lebih mengarah pada kesan *rasa* estetik yang *agung, wingit, nges*, sedangkan estetika pedalangan kerakyatan yang berisi kesan *rasa* estetik *ramé, gayeng, gobyog*. Estetika keraton yang berbasis pada budaya keraton memiliki sofistikasi tinggi yang dikenal dengan seni elite (*high art*). Estetika kerakyatan yang dianut masyarakat pedesaan memiliki nuansa lugas, lebih dikenal sebagai seni rakyat (*folk art*).[16] Waridi membahas konsep estetika karawitan gaya Surakarta masa Paku Buwana X yang menempatkan estetika kerakyatan sejajar dan bermakna dalam konstelasi konsep estetika keraton,[17] sehingga antara *agung, wingit, nges* dengan *ramé, gayeng, gobyog* menjadi satu kesatuan konsep estetika seni yang terpadu.

*Nuksma* dan *mungguh* pada estetika pedalangan kerakyatan dapat diukur berdasarkan latar belakang budaya dalang. Ketepatan dan kesesuaian dalam penjiwaan unsur *garap pakeliran* mengacu pada nuansa budaya pedesaan, sehingga kesan *gayeng, ramé,* dan *gobyog* mewarnai model estetika pedalangan mereka. Di sini, pertunjukan wayang yang *gayeng, gobyog*, akrab, dan cair sangat dipengaruhi oleh nuansa kebersamaan dan keakraban masyarakat pedesaan dan atau pesisiran.[18]

Selain model estetika pedalangan keraton dan kerakyatan, dikenal pula model estetika pedalangan "baru" (akademik).[19] Estetika pedalangan "baru" merupakan warna estetik yang berbeda dengan estetika lama (keraton dan kerakyatan). Corak estetika pedalangan "baru" sesungguhnya merupakan gabungan antara estetika keraton dan estetika kerakyatan yang diolah secara kreatif sehingga memunculkan warna estetik baru. Kontribusi signifikan dari konsep *pakeliran padat* yang diadopsi ke dalam pertunjukan wayang semalam, menghadirkan nuansa estetika pedalangan dengan warna baru.

Estetika pedalangan "baru" mulai menggejala di masyarakat ketika Manteb Soedharsono menggebrak dunia pedalangan dengan garapan baru. Pertunjukan wayang yang dilakukan Manteb Soedharsono, selain mengacu pada estetika pedalangan tradisi keraton dan kerakyatan, juga dilandasi konsep *pakeliran padat* yang

tumbuh dan berkembang di ASKI (ISI sekarang) Surakarta sejak tahun 1976. Pada perkembangan selanjutnya, estetika pedalangan "baru" ini dapat diamati pada sajian pergelaran wayang dari Purbo Asmoro. Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro telah memunculkan warna estetika pedalangan "baru" yang sangat berpengaruh terhadap para dalang lain. Bahkan, pada dewasa ini model estetika pedalangan "baru" mulai menggejala dan menjadi kecenderungan baru bagi para dalang di Surakarta.

Konsep *rasa* pada estetika pedalangan "baru" merupakan gabungan dari konsep *regu, nges, sem,* pada pedalangan keraton dan konsep *ramé, gobyog, gayeng* pada pedalangan kerakyatan, dengan menempatkan konsep *mungguh* sebagai ciri utamanya. Di sini, *mungguh* memiliki ciri proporsional, aktual, dan selaras dengan nilai-nilai kemanusiaan yang universal. Konsep *regu, nges, sem, rame, gobyog,* dan sebagainya ditafsir dengan pendekatan kekinian sehingga menghasilkan nuansa estetik yang proporsional dan aktual sifatnya.

*Nuksma* dan *mungguh* pada estetika pedalangan "baru" diindikasikan pada pertunjukan wayang yang hidup dan menjiwai serta memiliki ketepatan dan kesesuaian dengan dasar pandangan akademik. Inilah sebabnya *nuksma* dan *mungguh* mengutamakan terjadinya proporsi, keutuhan, aktual, dan selaras dengan nilai-nilai humanisme unversal.

Pada kenyataannya, pertunjukan wayang yang dilakukan para dalang dewasa ini, secara estetik dapat dikelompokkan menjadi empat macam, yaitu: (1) pertunjukan wayang *nuksma* tetapi kurang *mungguh*; (2) pertunjukan wayang *mungguh* tetapi tidak *nuksma*; (3) pertunjukan wayang tidak *nuksma* dan tidak *mungguh*; dan (4) pertunjukan wayang *nuksma* dan *mungguh*. Empat kategori ini dapat terjadi pada pertunjukan wayang yang dilakukan para dalang gaya keraton, kerakyatan, ataupun "baru".

Kategori pertama, dapat dijelaskan pada pertunjukan wayang yang hidup dan menjiwai namun tidak diimbangi penyusunan pola ketepatan dan kesesuaian *garap pakeliran*. Para dalang yang memiliki kuantitas tinggi dalam mempergelarkan wayang, namun

memiliki bekal pengetahuan pedalangan yang lemah adalah ciri dari warna estetik pada kategori pertama. Kategori kedua, diperlihatkan pada pertunjukan wayang yang memiliki pola ketepatan dan kesesuaian *garap pakeliran* namun ekspresi dalang tidak memiliki daya hidup sehingga pancaran *rasa* estetik tidak muncul. Tipe ini diketahui dari para dalang yang kaya pengetahuan pedalangan, namun lemah dalam penjiwaan wayang. Kategori ketiga, menunjuk pada pertunjukan wayang yang dilakukan dalang tidak memiliki daya hidup ataupun ketepatan dan kesesuaian *garap pakeliran*. Adapun kategori keempat, diketahui dari pertunjukan wayang yang hidup dan menjiwai serta memiliki kesesuaian dan ketepatan ekspresi *garap pakeliran*.

Pertunjukan wayang yang *nuksma* dan *mungguh* dapat ditelusuri dari para dalang kondang di Surakarta. Dalam babakan sejarah pertunjukan wayang kulit purwa Jawa dikenal beberapa dalang yang mengalami prestasi puncak dan berpengaruh luas terhadap para dalang pengikutnya. Dalang-dalang kondang ini antara lain: Puja Sumarta, Nartasabda, Anom Suroto yang mewakili model estetika pedalangan gaya keraton; Harjaka Jaka Pandaya dan Darman Ganda Darsana yang merepresentasikan model estetika pedalangan gaya pedesaan; dan Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro yang mewakili model estetika pedalangan gaya "baru".

Gaya *pakeliran* Puja Sumarta mengutamakan segi estetika pedalangan, sehingga dirinya mendapat julukan sebagai dalang *apik*. Pada mulanya, gaya pedalangan Puja Sumarta adalah gaya pedesaan yang diperoleh dari orang tuanya, kemudian setelah mengikuti kursus pedalangan di keraton Surakarta, dirinya mengubah gaya pedalangan dengan memadukan gaya pedesaan dan keraton. Kekuatan estetik pakeliran Puja Sumarta terletak pada teknik penyuaraan dan dramatisasi adegan yang sangat berkesan. Gaya pedalangan Puja Sumarta sangat populer dan ditiru para dalang pengikutnya.[20]

Babakan baru dalam perkembangan estetika pedalangan ditandai munculnya Nartasabda dengan gebrakan baru, yaitu mengadopsi beberapa gaya pedalangan menjadi satu pertunjukan wayang purwa. Ciri-ciri model estetika pedalangan Nartasabda

antara lain: (1) menekankan garapan dramatik melalui ekspresi *antawecana* dalam dialog tokoh dan narasi adegan; (2) mencampur beberapa teknis berbagai gaya *pakeliran*: (3) menyelipkan lagu-lagu pop karya barunya serta *garap* gending klasik dalam adegan tertentu; (4) menyelipkan dialog segar dan humoristik dalam adegan yang serius atau menegangkan; (5) mengubah kebiasaan penempatan gamelan serta posisi tempat duduk pesinden.[21] Model estetika pedalangan Nartasabda pada mulanya mendapatkan kritikan pedas, namun perkembangan berikutnya justru ditiru dan dijadikan model bagi para dalang pengikutnya.

Sepeninggal Nartasabda, di Surakarta terdapat tiga dalang yang dapat dikategorikan sebagai dalang kondang dengan wilayah penyebaran, frekuensi pentas dan pengikut yang banyak, yaitu: Anom Suroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro. Ketiga dalang ini sangat mewarnai corak estetika pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta hingga dewasa ini. Anom Suroto lebih condong menerapkan model estetika keraton, Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro menawarkan model estetika keraton, kerakyatan dengan dibumbui konsep akademik. Selain itu, di kalangan dalang pedesaan dikenal Harjaka Jaka Pandaya dan Darman Ganda Darsana yang menerapkan model estetika pedesaan.

Anom Suroto menawarkan model estetika keraton dengan titik garapan pada *catur* dan lagu *sulukan*. Anom Suroto mendapatkan julukan sebagai *dalang kung* karena modal suara yang sangat bagus untuk *antawecana* maupun *suluk* dan tembang. Model estetik gaya pedalangan Anom Suroto telah menyebar secara luas dan telah menghasilkan epigon-epigon yang cukup signifikan mewarnai perkembangan estetika pertunjukan wayang kulit purwa.

Manteb Soedharsono menawarkan model estetika yang berbeda dengan Anom Suroto karena pusat garapan pada unsur *sabet* wayang purwa. Manteb Soedharsono mampu memberikan warna baru pada tampilan estetika pertunjukan wayang kulit purwa dengan mengemas berbagai vokabuler *sabet* yang digarap secara atraktif dan hidup. Gejala munculnya model estetika pertunjukan wayang kulit purwa dengan mengedepankan unsur *garap sabet* mendapat

sambutan hangat dari para dalang lain, yang selanjutnya melahirkan epigon-epigon Manteb Soedharsono.

Model estetika pertunjukan wayang kulit purwa lainnya diwakili oleh kehadiran Purbo Asmoro. Dengan meramu model estetika keraton dan estetika kerakyatan, Purbo Asmoro menyuguhkan model estetika dalam format akademik. Dengan berbekal konsep estetika dari perguruan tinggi seni (ISI) Surakarta, Purbo Asmoro mampu menembus estetika para dalang lain, bahkan telah memiliki epigon yang cukup banyak.

Harjaka Jaka Pandaya dan Darman Ganda Darsana menerapkan model estetika pedesaan, dengan corak khusus, seperti *garapan* bahasa yang lugas*, garapan sabet* yang *ramé* dan *gobyog*, serta *garapan karawitan pakeliran* yang menirukan tradisi keraton. Kedua dalang ini memiliki keunggulan dalam bidang *sabet* wayang dan dramatisasi *lakon* wayang. Dua dalang ini dapat representatif menunjukkan corak khas *pakeliran* gaya pedesaan yang memiliki pengaruh kuat di daerahnya masing-masing, bahkan Darman Ganda Darsana telah mendapatkan legalitas sebagai dalang pedesaan yang berkualitas di lingkungan para dalang keraton ataupun akademik.

Perjalanan model estetika pertunjukan wayang purwa dari zaman keraton hingga dewasa ini memiliki persamaan yang cukup signifikan yaitu *nuksma* dan *mungguh* dijadikan dasar dalam mempergelarkan wayang yang ideal. Konsep *nuksma* dan *mungguh* dari tiap zaman memiliki kadar penafsiran yang berbeda, namun secara hakikat memiliki persamaan, yakni sebagai orientasi estetik pertunjukan wayang purwa. Bersatunya *nuksma* dan *mungguh* merupakan syarat keutuhan untuk menghasilkan estetika pertunjukan wayang yang ideal. Inilah sebabnya, fenomena *nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang sangat menarik untuk dikaji.

Tulisan ini berangkat dari tesis bahwa konsep *nuksma* dan *mungguh* didudukkan sebagai orientasi estetik pertunjukan wayang kulit purwa. *Nuksma* dan *mungguh* bersumber dari diri dalang yang diejawantahkan melalui ekspresi *garap pakeliran*. Oleh karena *nuksma* dan *mungguh* merupakan konsep estetika pertunjukan wayang, maka dapat dikaji berdasarkan paradigma estetika, dengan

meminjam konsep dan teori *rasa* India dan Jawa, yang dilengkapi dengan konsep *garap pakeliran,* teori hermeneutika, dan konsep budaya Jawa.

Paradigma estetika berusaha mengungkap keindahan secara umum terhadap karya seni dan motif yang mendasari penciptaan karya seni. De Witt H. Parker mengungkapkan teori untuk mengkaji keindahan seni yang dapat dilakukan dengan pengamatan, eksperimen, analisis, dan menggunakan metode lain, di luar metode ilmiah. Kajian estetika dapat diarahkan pada unsur-unsur karya seni dan pada pengalaman seni.[22]

Pembahasan estetika pertunjukan wayang difokuskan pada ekspresi *rasa* estetik yang dilakukan dalang, sehingga diperlukan konsep dan teori *rasa*. *Rasa* dalam ilmu keindahan budaya Timur, Jawa khususnya diartikan sebagai berpadunya ide yang digiring oleh serangkaian pengertian akal, dengan penerimaan indera yang dilontarkan oleh wujud, gerak, atau suara terpola yang melambangkan pengertian tertentu.[23] *Rasa* merupakan konsep seni yang terbukti bertahan sebagai konsep kunci. *Rasa* adalah pengalaman penghayatan seni di mana kesiapan akal, budi, dan emosi menyatu untuk mewujudkan penikmatan seni.[24]

Untuk membahas *rasa* dalam pertunjukan wayang dipergunakan konsep dan teori *rasa* dari Bharata Muni, Marc Benamou, dan Nojowirongko. Bharata Muni, seorang penulis *Nâtyasâstra* (kitab tentang pentas) pada abad ke-5 dan ke-6 Masehi, menulis pengertian mendalam tentang seluk beluk batin manusia dan gelombang-gelombang emosinya, mulai dari kesadaran praktis sampai perenungan estetik. Teori estetika yang muncul di India yang disebut *rasa* (*bhâva*) adalah suatu konsep estetik yang digunakan oleh seniman. *Rasa* dilahirkan dari manunggalnya situasi yang ditampilkan bersamaan dengan reaksi-reaksi dan keadaan batin para pelaku yang secara terus menerus berubah.

Kaidah estetik yang dikemukakan Bharata dalam *Nâtyasâstra* memuat delapan *rasa* yang berpedoman pada delapan emosi dasar *(sthâyibhâva)*. Di sini, *Srngara* (asmara) mengacu pada *rati* (cinta); *hâsya* (komik) mengacu pada *hâsa* (humor); *Karuna* (belas kasihan)

mengacu pada *śoka* (sedih); *raudra* (ganas) yang mengacu pada *krodha* (marah); *vîra* (kepahlawanan) mengacu pada *utsâha* (teguh); *bhayânaka* (khawatir) mengacu pada *bhaya* (takut); *bîbhatsa* (ngeri) berpedoman pada emosi dasar *jugupsâ* (muak); dan *adbhuta* (takjub) yang mengacu pada *vismaya* (heran). Abhinavagupta menambahkan *santâ* (damai) yang berpedoman pada emosi *śama* (tenang). *Santâ* merupakan *rasa* tertinggi yang mengatasi kedelapan *rasa* lainnya.[25] Sehingga terdapat sembilan *rasa* dalam estetika India yang mengacu pada sembilan emosi dasar.

Dalam *lakon, rasa* inilah yang akan disajikan oleh seniman kepada penontonnya, yaitu *rasa* yang bersifat universal yang merupakan pengungkapan makna esensial dari bebagai peristiwa. Dalam pengungkapan, ilham atau penerangan itulah terletak keindahan. Dalam *rasa* terjadi sublimasi emosi dari tataran psikologis ke dalam tataran estetik. Dalam proses ini, emosi individual ditransformasikan menjadi *rasa*, pengalaman estetik yang non-individual atau universal, mengatasi ruang dan waktu serta keadaan partikular. Individu lupa akan dirinya dan mencapai titik pandang universal yang membawa kebahagiaan tertinggi. Inilah sebabnya pengalaman estetik menjadi identik dengan pengalaman religius.[26]

*Rasa* dialami oleh orang yang memiliki kepekaan, timbul dari adanya pengaruh kuat *sattva* (bagian dari jiwa seseorang yang tidak terlihat dan wujud dengan sendirinya), campuran perasaan riang dan kesadaran yang dalam, tak tersentuh oleh apa saja yang nampak, dan menakjubkan. *Rasa* merupakan konsep *sophisticated* mengenai respons terhadap karya seni. Inilah sebabnya *rasa* dapat dikatakan sebagai penjelmaan emosi yang disajikan dalam karya seni. Kesembilan perasaan utama (*sthâyibhâva*) merupakan kecenderungan jiwa yang ada dalam diri manusia yang merupakan bagian dari kodrat manusia. *Sthâyibhâva* tetap tinggal sebagai perasaan di dalam diri manusia dan tidak akan keluar kecuali mendapatkan stimulus dari luar. *Sthâyibhâva* merupakan keadaan jiwa kekal dan universal, setiap orang mempunyai kemampuan terpendam untuk menjelmakan *rasa*. Kesembilan *sthâyibhâva* ini

saling mempengaruhi, namun hanya orang berbakat dan terlatih yang dapat menjelmakan *rasa* di dalam karya seni dan dapat merangsang timbulnya *sthâyibhâva*. Bharata Muni menjelaskan bahwa tidak ada kesan yang timbul tanpa *rasa*. *Rasa* muncul dari gabungan beberapa *vibhâva* (penentu), *anubhâva* (kesan akibat), dan *vyabicharibhâva* (keadaan jiwa pelengkap). Apabila ketiga hal ini bergabung, maka munculah *sthâyibhâva* yang berkembang menjadi *rasa*.[27]

Teori *rasa* juga dikemukakan Marc Benamou untuk mengupas karawitan Jawa. Benamou menjelaskan bahwa *rasa* merupakan orientasi estetik yang paling signifikan untuk memahami gending. Pengertian *rasa* dibedakan atas: (1) *rasa* sebagai kualitas; (2) *rasa* sebagai bakat; dan (3) *rasa* sebagai kemampuan persepsi. Sebagai kualitas, *rasa* di dalam karawitan Jawa dianalogikan dengan persepsi rasa pada lidah, seperti: *cemplang, langu*, enak, empuk, renyah, manis, getir, pedas. Dalam karawitan, *rasa* memiliki efek estetis atau kesan bunyi yang sampai pada pendengaran. *Rasa* sebagai bakat, artinya bahwa bakat mengungkapkan *rasa* musikal secara tepat, tidak hanya tergantung rincian *garap* pada keseluruhan permainan instrumen, tetapi yang lebih utama adalah interpretasi yang sesuai dengan konteksnya. *Rasa* sebagai kemampuan persepsi adalah kepekaan dalam mendengarkan, merasakan, dan memahami lewat intuisi.[28] Lebih lanjut dikatakan bahwa *rasa* memiliki multi makna, seperti: unsur, jiwa, sifat, karakter, watak, isi, ataupun suasana. Multimakna dari *rasa* seperti yang dikemukakan Benamou, memiliki kesesuaian dengan makna *rasa* dalam pedalangan Jawa, yaitu: (1) *rasa* bermakna jiwa, isi. Artinya bahwa ruh yang menghidupkan seni pertunjukan wayang adalah *rasa*. Tanpa kehadiran *rasa*, pertunjukan wayang tidak memiliki ruh yang berarti tidak hidup dan tidak memiliki makna. Dalam estetika pedalangan lebih dekat dengan istilah *nuksma,* yaitu bermakna hidup atau berjiwa, *krasa, urip, kasarira*; (2) *rasa* disebut juga sebagai sifat, watak, dan karakter yang berarti bahwa dalam seni pertunjukan wayang perwujudan *rasa* direpresentasikan pada sifat, watak, dan karakter tokoh-tokoh wayang. Dalam hal ini, kita mengenal *rasa alus, gagah, luruh*, dan *lanyap* untuk tokoh-tokoh wayang; dan (3)

*rasa* dapat pula dimaknai sebagai suasana. Di dalam seni pertunjukan wayang kita kenal suasana adegan maupun suasana batin tokoh. Kedua suasana ini direpresentasikan menjadi *rasa mrabu, regu, wingit, greget, sem, nges, prenes, gecul, sedhih, seneng, bérag,* dan sebagainya.

Konsep *rasa* estetik dalam pertunjukan wayang dikemukakan Nojowirongko dalam *pakem* pedalangan keraton. Nojowirongko menyatakan bahwa pertunjukan wayang kulit dapat dikatakan memiliki derajat estetik jika mengandung konsep: (1) *regu,* artinya: suasana pada saat *jejer* [sore hari] dapat berkesan agung, berwibawa; (2) *greget,* artinya: adegan dalam suasana tegang atau seram dapat berkesan seolah-olah peristiwa nyata sehingga menggetarkan jiwa penikmatnya; (3) *sem,* artinya: menghanyutkan; adegan percintaan atau yang bernuansa asmara dapat menyentuh *rasa* asmara; (4) *nges,* artinya: adegan bersuasana sedih dapat menimbulkan perasaan iba; (5) *unggah-ungguh,* artinya: dalang di dalam mengungkapkan bahasa, dialog, genealogi, menancapkan wayang, menggerakkan wayang, menyajikan adegan perang, dan sebagainya selalu mempertimbangkan etika; (6) *renggep,* artinya: dalang dalam menyajikan pertunjukan wayang harus selalu bersemangat, pantang menyerah atau tidak kendur; (7) *antawecana,* artinya: dalang dalam menyajikan narasi harus sesuai dengan melodi *gending [rasa pathet]* yang mengiringi, dalam menyajikan dialog/monolog wayang harus sesuai dengan bentuk dan roman muka wayangnya; (8) *cucut,* artinya: dalang harus mampu membangkitkan *rasa* humor/lucu bagi penonton; (9) *tutug,* artinya: dalang di dalam menyajikan wacana *pakeliran* harus mudah ditangkap maknanya, pola pikirnya harus urut/sistematis, dan artikulasinya harus jelas; dan (10) *trampil,* artinya: dalang harus menguasai seluruh teknik *pakeliran; sabêt*nya terampil dan sesuai dengan bentuk wayang; narasi dan percakapannya sesuai dengan suasana adegan; gending*, sulukan, dhodhogan,* dan *keprakan* mendukung suasana adegan; ilmu pengetahuan yang disampaikan relevan dengan *lakon*, tokoh wayang, dan suasana adegan serta mudah dipahami oleh penonton; dapat mempersingkat ataupun menambah durasi pertunjukan.[29]

Ekspresi *rasa* estetik dalam pertunjukan wayang didasarkan pada konsep *nuksma* dan *mungguh* yang dikuasai dalang. Untuk membahas persoalan ini dipergunakan konsep *nuksma* dari Sunan Paku Buwana V dan konsep *mungguh* dari S.D. Humardani. Pemahaman konsep *nuksma*, termuat dalam *Serat Centhini*, yang menyatakan bahwa *nuksma* merupakan persatuan yang tak terpisahkan, yang dianalogikan sebagai masuknya dalang ke dalam boneka wayang. Jiwa dan raga menyatu sehingga tak dapat dibedakan kedua unsurnya.[30]

Konsep *mungguh* didasarkan pada hubungan keselarasan atau harmoni antara unsur *garap pakeliran* dalam membentuk kesatuan utuh dalam pertunjukan wayang. Humardani mengartikan bahwa *mungguh* atau *kemungguhan* adalah keselarasan atau ketepatan wujud antara bentuk lahir dan isi atau watak yang dibawakan dalam kesatuan wujud seni.[31]

*Nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang dapat dianalisis berdasarkan teknik *garap pakeliran.* Untuk kepentingan ini diperlukan konsep *garap* yang dikemukakan Sumanto. Konsep *garap pakeliran* ini untuk mengkaji ekspresi pertunjukan wayang melalui *sabet*, *catur,* dan *sulukan*. Dalam pedalangan *garap* memiliki pengertian yang sama dengan *sanggit,* yaitu usaha seniman dalang dalam rangka menghasilkan pertunjukan wayang yang berkualitas. Konsep dasar *sanggit sabet*, diantaranya: (1) *cepengan* mengacu konsep *mungguh,* yakni kesesuaian antara bagian mana dari *cempurit* yang harus dipegang dan cara memegang; (2) *tancepan* mengacu konsep *mungguh*, yakni penempatan tokoh serta posisi masing-masing tokoh yang tampil dalam adegan sesuai karakter, status sosial, kedudukan, peran, dan suasana hati. *Tancepan* juga mengacu pada konsep *wijang,* yakni figur wayang yang tampil dalam adegan terlihat jelas, baik dari depan atau belakang *kelir;* (3) *penampilan* dan *entas-entasan* dengan konsep dasar *mungguh*; dan (4) *solah* dengan konsep dasar *mungguh*, yakni sesuai bentuk figur, karakter, alur dramatik, dan kondisi batin tokoh wayang. Konsep dasar *sanggit catur* adalah: *nuksma*, yaitu ada kejelasan perbedaan *antawecana* tokoh, jelas artikulasi, dan sesuai dengan karakter dan suasana hati tokoh

wayang. Konsep dasar *garap sulukan*, yaitu: (a) ketepatan pemilihan lagu dengan karakter tokoh dan situasi yang ingin dicapai; (b) ketepatan *cakepan* dengan lagu *sulukan*; dan (c) ketepatan menginterpretasi penyuaraan lagu *sulukan*.[32]

Untuk mengungkap makna *nuksma* dan *mungguh* dalam sajian pertunjukan wayang digunakan ancangan teori hermeneutika. Tujuan hermeneutika untuk mencari dan menemukan makna yang terkandung dalam obyek penelitian yang berupa fenomena kehidupan manusia, melalui pemahaman dan interpretasi. Prinsip kerja hermeneutika adalah untuk menangkap *objective geist* yang terkandung di dalam obyek penelitian. *Objective geist* diartikan sebagai makna yang terdalam, hakekat nilai yang terkandung dalam obyek penelitian.[33] Di dalam kesenian, hermeneutika adalah menerangkan dan mengungkapkan makna dari sebuah teks kesenian. Hal yang diuraikan bukanlah sebab-akibat, namun pengertian-pengertian yang ada di balik apa yang tersurat, atau pengertian di balik teks kesenian itu sendiri. Inilah sebabnya langkah terpenting dalam hermeneutika yaitu interpretasi atau tafsir. Menafsir berarti mengungkapkan apa yang dianggap sebagai hal-hal yang diacu oleh sebuah teks yang dipandang sebagai makna dari teks kesenian yang dianalisis.[34]

Teori dan konsep yang telah dijabarkan merupakan landasan berpikir dalam analisis estetika pertunjukan wayang. Beberapa pembahasan yang belum terpecahkan oleh konsep dan teori di atas, dikaji dengan konsep budaya Jawa, seperti konsep *manunggaling kawula-gusti, kasektèn*, monodualistik, dan sebagainya.

## *Endnotes*

[1] Pengamatan pertunjukan wayang dan wawancara dengan Kuwato pada tanggal 3 Maret 2012.

[2] Pengamatan terhadap VCD lakon *Bima Sekti* sajian Nartasabda.

[3] Pengamatan pertunjukan wayang di RRI Surakarta.

[4] Pengamatan pertunjukan wayang di Pendapa ISI Surakarta dan wawancara dengan Suwondo pada tanggal 14 Juli 2010.

[5] Wawancara dengan Sumanto pada tanggal 12 Maret 2012.

[6] Sumanto, "Dasar-dasar Garap Pakeliran" dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, *Teori Pedalangan: Bunga Rampa Elemen-elemen Dasar Pakeliran* (Surakarta: ISI Surakarta dan CV Saka Production, 2007), 100.

[7] Timbul Haryono, *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni.* (Surakarta: ISI Pres Solo, 2008), 1.

[8] Umumnya pengelompokan gaya pedalangan di Jawa dipilah menjadi dua, yaitu gaya keraton dan gaya kerakyatan yang menunjukkan pada eksistensi tradisi besar dan tradisi kecil, seperti yang ditulis Victoria Maria Clara van Groenendael, Umar Kayam, dan lainnya. Namun pada tulisan ini, sengaja ditampilkan tiga kategori untuk menunjukkan realita empiris gaya pedalangan yang berkembang di masyarakat Surakarta. Gaya keraton mengikuti kaidah estetika dari *pakem* pedalangan keraton dan gaya kerakyatan memiliki kaidah tersendiri yang hidup di lingkungan para dalang pedesaan. Satu lagi gaya "baru" merupakan gaya pedalangan yang berkembang di masyarakat dewasa ini. Model estetika ini berasal dari institusi pendidikan tinggi seni, yakni menerapkan konsep *pakeliran padat* yang kemudian dipadukan dengan estetika keraton dan kerakyatan.

[9] Victoria Maria Clara van Groenendael, *Dalang Di Balik Wayang* (Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1987), 53—54.

[10] Bambang Murtiyoso, Waridi, Suyanto, Kuwato, dan Harijadi Tri Putranto, *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang* (Surakarta: Etnika, 2004), 18; M.Ng. Nojowirongko, *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi* (Yogyakarta: Tjabang Bagian Bahasa Jogjakarta Djawatan Kebudajaan Departemen P.P dan K, 1960)

[11] K.P.A. Kusumadilaga, *Serat Sastramiruda*, alihbahasa oleh Kamajaya dan alihaksara oleh Sidibjo Z. Hadisutjipto (Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, Depdikbud, 1981), 50—51; Seno Sastroamidjojo, *Renungan Tentang Pertunjukan Wayang Kulit* (Djakarta: PT Kinta, 1964), 94.

[12] Nojowirongko, 1960, 8.

[13] Murtiyoso, Waridi, Suyanto, Kuwato, dan Harijadi Tri Putranto, 2004, 23—24.

[14] van Groenendael, 1987, 114—115.

[15] Suratno, Sumardji, Sarwanto, Blacius Subono, dan Purbo Asmoro, "Pengertian Elemen-elemen Estetika Pedalangan Kaitannya dengan Pernilaian dalam Sajian Wayang" (Laporan Penelitian STSI Surakarta, 1995), 39.

[16] Arnold Hauser, *The Sociology of Art,* translated by Kenneth J. Northscott. (Chicago and London: The University of Chicago Press, 1974), 556—575.

[17] Waridi, *Karawitan Jawa Masa Pemerintahan PB X: Perspektif Historis dan Teoritis* (Surakarta:ISI Press Solo, 2006), 5.

[18] Umar Kayam, *Seni Tradisi Masyarakat* (Jakarta: Sinar Harapan, 1981), 26.

[19] Dalang penganut estetika pedalangan "baru" (akademik) pada umumnya mengikuti kaidah estetik yang mendasarkan pada konsep *pakeliran padat*. Model estetika pedalangan "baru" mulai disebarluaskan ke masyarakat melalui peran Purbo Asmoro dan Manteb Soedharsono. Sekarang, model pedalangan ini menjadi *trend* baru di masyarakat dan mendapat legalitas dari para dalang keraton ataupun kerakyatan.

[20] Soetarno, 2002, 12—14.

[21] Murtiyoso, Waridi, Suyanto, Kuwato, dan Harijadi Tri Putranto, 2004, 29.

[22] De Witt H Parker, *The Principles of Aesthetics*, (New York: Appleton Century Crofts, 1948)

[23] Edi Sedyawati, *Pertumbuhan Seni Pertunjukan* (Jakarta: Sinar Harapan, 1981), 20.

[24] Edi Sedyawati, *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), 128.

[25] Kapila Malik Vatsyayan, "Aesthetic Theories Underlying Asian Perfoming Arts" dalam J.R. Brandon (ed) *The Performing Arts in Asia* (Unesco Press, 1971), 15.

[26] A.K. Warder, *Indian Kavya Literature. Vol I: Literary Criticism,* 34, seperti yang dikutip oleh Wiryamartana, 1990, 356.

[27] Abdul Hadi W M, "Teori Rasa, Azas Kritikan India" dalam *Seni,* VI/2-Nopember 1998 (Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 1998), 140—145.

[28] Marc Benamou, *Rasa in Javanese Musical Aesthetics* (USA: UMI, 1998) 62—81.

[29] Nojowirongko, 1960, 57.

[30] Sunan Paku Buwana V, *Serat Centhini,* Jilid 5 (Yogyakarta: Yayasan Centhini, 1986), 367; P.J. Zoetmulder, *Manunggaling Kawula Gusti: Pantheisme dan Monisme dalam Sastra Suluk Jawa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991), 290 dan 294.

[31] S.D. Humardani, "Kumpulan Kertas tentang Kesenian" (Surakarta: ASKI, 1982/1983), 14; Rustopo, *Gendon Humardani Sang Gladiator Arsitek Kehidupan Seni Tradisi Modern* (Yogyakarta; Yayasan Mahavhira, 2001), 116.

[32] Sumanto, "Dasar-dasar Garap Pakeliran" dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran* (Surakarta: ISI Surakarta dan CV Saka Production, 2007), 45—84.

[33] F.D.E. Schleiermacher, *Hermeneutics: The Handwritten Manuscripts*. (ed) Heinz Kimmerle. Terjemahan James Duke dan Jack Forstman. (Montana: Scholars Press, 1977).

[34] Ahimsa Putra- Heddy Shri (ed). *Ketika Orang Jawa Nyeni*. (Yogyakarta: Galang Press, 2000), 403—404.

# BAB II

## ESTETIKA PERTUNJUKAN WAYANG PURWA

### A. Pengertian Estetika Pertunjukan Wayang

Pemahaman umum mengenai istilah estetika, bermula dari kata *aesthesis*, yang artinya pencerapan, persepsi, pengalaman, perasaan, ataupun pemandangan. Kata *aesthesis* pertama kali dipergunakan dalam konteks seni oleh Baumgarten, untuk menunjuk cabang filsafat yang berurusan dengan seni dan keindahan dalam bingkai pengetahuan. Pada masa Kant, pengetahuan tentang seni dan keindahan tidak lagi berpayung pada Logika ataupun Etika, namun tetap mempertahankan istilah Estetika. Pada masa ini, estetika dinyatakan sebagai cabang filsafat yang berurusan dengan keindahan seni, baik menurut realisasinya dalam karya seni maupun menurut pengalaman subjektif tentang karya seni. Sebelumnya, para filsuf dan pujangga tidak berpikir tentang istilah estetika ataupun seni, mereka menggunakan istilah yang lebih umum, misalnya istilah *poetika* dipakai oleh Aristoteles, kemudian muncul istilah-istilah lain, seperti *art* dan *humaniora*, bahkan para pujangga lebih senang menggunakan istilah *langõ* atau *kalangwan.*[1]

Dalam pandangan masyarakat Jawa, pengertian estetika selain menyangkut hal-hal yang indah, juga diartikan *adi luhung*, yaitu melebihi apa yang dilihat dan didengar. Estetika bagi masyarakat Jawa berfungsi ganda, yaitu *outward-journey* dan *inward-journey* (*two-way-traffic*). Pengertian *outward-journey* melayani daya penangkapan indera mata dan pendengaran. Di dalam seni pertunjukan wayang kulit meliputi: bentuk wayang, *sunggingan, karawitan pakeliran, sabet*, dan *catur.* Adapun *inward-journey* wilayahnya meliputi citra hidup, rasa hidup, dan pengalaman

penghayatan. Jalan yang ditempuh melalui falsafah, sejarah, mitologi, dan kesusastraan. Penggarapannya tenggang rasa dan *empan papan*, yang dalam dunia pedalangan, kita mengenal kata-kata: "*sagaduking nalar anut kadéwasaning jiwa*" (mengingat batas-batas pengertian nalarnya dan melayani kedewasaan jiwanya).[2] Abdulah Ciptoprawiro menegaskan bahwa dalam menghayati wayang kulit, cerita yang disajikan dalang mengiaskan perilaku watak manusia dalam mencapai tujuan hidup baik lahir maupun batin. Pemahaman kias ini tidak semata-mata dilakukan dengan akal pikiran, melainkan dengan seluruh cipta-rasa-karsa, tergantung pada kedewasaan masing-masing.[3]

Dalam tradisi pedalangan, seorang dalang harus memahami konsep keindahan dalam pertunjukan wayang kulit. Berbagai panduan pedalangan menyiratkan bahwa *pakeliran* yang baik adalah jika mengandung konsep estetik *regu, greget, sem, nges, renggep, wijang, cucut, unggah-ungguh, tutug, trampil*, dan sebagainya. Nojowirongko menambahkan bahwa agar pertunjukan wayang menimbulkan pengalaman estetis, seorang dalang harus memiliki keterampilan teknis dan memahami pengetahuan mengenai seluk-beluk dunia pedalangan. Hal-hal teknis, seperti: *lakon*, *janturan, pocapan, ginem, pathetan, ada-ada, sekar, sendhon, dhodhogan, keprakan,* gending, dan *sabet* merupakan sarana mutlak untuk mewujudkan pertunjukan wayang yang estetis. Pengetahuan pedalangan yang meliputi pengetahuan yang berhubungan dengan teknis *pakeliran*, sejarah pedalangan, pengetahuan wayang, filsafat wayang dan sebagainya memberikan penguatan bagi dalang untuk mewujudkan pertunjukan wayang yang berkualitas.[4] Oleh karena itu, seorang dalang tidak hanya melengkapi diri dengan berbagai keahlian teknis, tetapi juga terdorong untuk mematangkan diri dengan hal-hal yang bersifat isi. Isi yang dimaksud menyangkut nilai kehidupan, seperti: nilai moral ataupun nilai religius. Pesan yang disampaikan merupakan himbauan yang dapat mempengaruhi perilaku manusia. Dalang, di dalam menyampaikan isi dari pertunjukan wayang dapat dilakukan dengan menggunakan perabot-perabot *garap pakeliran*, seperti: gerak wayang (*sabet*), dialog dan

narasi (*catur*), *sulukan, tembang*, gending dan *dhodhogan-keprakan* (*karawitan pakeliran*), dan *lakon* yang dipergelarkan. Isi atau pesan yang disampaikan oleh dalang sangat tergantung pada kemampuannya dalam menggarap unsur-unsur *pakeliran*, yang dikenal dengan istilah *sanggit* atau *garap* artistik. Kemampuan *garap* artistik dari dalang selanjutnya disampaikan kepada penonton sehingga terjadi komunikasi sambung *rasa* estetik yang mendalam.

Berdasarkan uraian ini dapat dikatakan bahwa estetika pedalangan adalah totalitas keindahan pertunjukan wayang kulit yang terdiri dari *garap* artistik dan *garap* estetik yang disajikan secara utuh yang selanjutnya menimbulkan kesan estetik bagi para penghayat wayang.

## B. Unsur-unsur Estetika Pertunjukan Wayang

Unsur-unsur estetika pertunjukan wayang purwa gaya Surakarta yaitu: (1) pelaku pertunjukan, yang terdiri dari dalang sebagai pelaku utama; dan *pengrawit, pesindhèn, penggérong* sebagai kelompok karawitan; (2) peralatan pertunjukan, meliputi: wayang, *kelir, kothak, keprak, cempala*, gamelan, maupun lampu; (3) unsur *garap pakeliran*, diantaranya: *lakon, catur, sabet,* dan *karawitan pakeliran;* serta (4) penonton dan penghayat seni pedalangan. Keempat unsur ini, satu sama lain memiliki hubungan sinergis dan organis dalam membentuk kualitas estetik dalam pertunjukan wayang.

### 1. Pelaku Pertunjukan Wayang

Seperti diketahui bahwa, di dalam pertunjukan wayang, dalang dan kelompok karawitan merupakan pelaku pertunjukan yang mewujudkan *garap pakeliran*. Untuk menjelaskan kontribusi signifikan dari berbagai elemen ini terhadap pencapaian kualitas estetik akan dipaparkan secara berurutan sebagai berikut.

#### a. Dalang

Makna dari kata ‘dalang’ dapat diinterpretasikan ke dalam dua cara; pertama, berdasarkan arti-arti yang diberikan yaitu: ‘yang

berkelana' yang memberikan pemahaman seorang pemain yang berkeliling.[5] Hazeu menegaskan hubungan antara perkataan 'dalang' dengan '*langlang*' yang berarti menjelajah, mengadakan perjalanan, mengembara yang mengingatkannya pada kata *ambarang wayang*, yang ternyata mempunyai arti berjalan dari tempat yang satu ke tempat yang lain untuk mempertunjukkan wayang. Berdasarkan hal ini, Hazeu mengajukan kemungkinan arti dari perkataan 'dalang' adalah orang yang mengembara untuk mengadakan pertunjukan wayang dari tempat yang satu ke tempat lainnya.[6] Kata 'dalang' dalam sastra Jawa berasal dari kata *wédha* dan *wulang*, yang diartikan sebagai orang yang bertugas mengajarkan nasihat mengenai tafsir *Wédha* kepada penontonnya. Kata 'dalang' juga dapat dimaknai dari kata *ngudhal piwulang*, yaitu orang yang memberikan ajaran atau nasihat kebaikan bagi pendidikan moralitas manusia.[7]

Dalam artian *kedua*, menghubungkan gelar dalang dengan konsep-konsep kreativitas dan kecerdikan, yang menunjukkan bahwa dalang adalah seorang yang memiliki keterampilan dalam penciptaan dan kebijakan, dengan demikian gelar itu memiliki sebuah konotasi yang mengilhami penghormatan. Dalang adalah anggota masyarakat yang sangat dihormati dalam komunitasnya. Dalang dihubungkan dengan sebutan kehormatan *Ki* (singkatan dari *Kyai*) atau *Yang Patut Dimuliakan.*[8] Tentang peranan sentral dalang dalam kehidupan wayang maupun dalam kehidupan bermasyarakat, dibahas van Groenendael, bahwa dalang sebagai seorang yang menguasai pengetahuan gaib, melalui pertunjukannya, ia mampu memasukkan hubungan dengan masa lalu, yaitu dengan kekuatan-kekuatan yang tidak tampak yang menguasai kehidupan masyarakat, untuk memohon karunia mereka terhadap kehidupan dan menegakkan kembali hubungan-hubungan yang telah terganggu.[9] Di sini jelas bahwa kedudukan dalang sebagai orang terhormat dalam kehidupan masyarakat mampu menjadi mediator bagi terwujudnya tertib kosmis dalam masyarakat, yang ditandai hubungan harmonis antara manusia, kekuatan gaib, dan alam raya.

Dalang adalah kekuatan sentral dalam pertunjukan wayang. Ia merupakan orang yang bertindak sebagai pemain boneka wayang.

Dalang sangat bertanggung jawab terhadap seluruh pergelaran yang berlangsung, harus memimpin *karawitan pakeliran*, membuat hidupnya pertunjukan itu sendiri, bertindak sebagai sutradara, sebagai penyaji, sebagai juru penerang, juru pendidik, penghibur, dan pemimpin artistik. Berhasil atau tidaknya suatu pertunjukan wayang kulit sangat ditentukan oleh kemampuan seorang dalang. Oleh karena itu, dirinya dituntut tidak hanya menguasai teknis pedalangan namun harus memahami bidang yang lain seperti masalah kerohanian, falsafah hidup, pendidikan, kebatinan, kesusasteraan, ketatanegaraan dan sebagainya. Claire Holt menerangkan bahwa dalang dituntut pengetahuan yang luas, keterampilan tingkat tinggi, serta disiplin yang besar. Dengan merujuk pendapat Reditanaya, Holt memaparkan beberapa hal yang harus dikuasai oleh seorang dalang profesional, yaitu: (1) *tambo* (sejarah), yakni pengetahuan tentang cerita-cerita kuna, sejarah para raja dan sebagainya; (2) *gending* (musik), yakni dalang harus memiliki pemahaman yang benar mengenai lagu-lagu, cara-cara serta fase-fase, nyanyian dan sebagainya, yang diperlukan untuk iringan dalam pertunjukan wayang; (3) *gendhèng* (resitasi), adalah penguasaan resitasi yang dinyanyikan dengan diiringi musik gamelan (*sulukan* dan tembang) juga resitasi yang diucapkan yang berhubungan dengan bunyi gamelan (*antawecana*); (4) *gendheng* (keberanian yang tidak memihak), bahwa dalang berperilaku seperti orang yang tak terusik oleh apapun, melupakan diri sendiri, tanpa malu ataupun takut untuk memainkan wayang, seperti orang gila; (5) *bahasa*, yakni penguasaan tingkat-tingkat tutur yang beraneka macam sesuai dengan status dan peranan setiap tokoh; (6) *ompak-ompakan* (kepandaian berbicara), bahwa dalang harus mampu menggambarkan semua keindahan yang dicipta dengan kata-kata yang penuh perasaan, serta dengan satu cara yang cocok bagi pewayangan; (7) *ilmu batin* (pengetahuan spiritual), artinya dalang mampu menjelaskan esensi dari pengetahuan spiritual, misalnya pendeta memberikan nasihat kepada ksatria. Pengetahuan spiritual ini tidak mengacu pada agama, namun lebih pada kesempurnaan Jawa atas kekuatan magi.[10]

Pembahasan figur dalang pada tulisan ini lebih difokuskan pada enam dalang dalam varian gaya pedalangan yang berbeda, yaitu: Nartasabda dan Anom Suroto yang representatif menunjukkan permaian wayang gaya keraton; Darman Ganda Darsana dan Harjaka Jaka Pandaya yang memiliki corak khas gaya pedesaan; serta Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro dengan corak *pakeliran* "baru" yang merupakan gabungan antara gaya keraton, pedesaan, dan *pakeliran padat*.

Perkembangan estetika pedalangan gaya Surakarta tidak dapat dilepaskan dari pengaruh kuat para dalang kondang sejak masa seputar kemerdekaan Repubik Indonesia sampai dewasa ini. Para dalang kondang telah memberikan corak khusus warna estetika pedalangan yang sangat fenomenal di masyarakat. Bukti kuat adanya model estetika pedalangan dalang kondang, dapat diamati dari adanya kecenderungan pertunjukan wayang yang mengacu pada satu atau lebih corak khas dari dalang kondang pada periode tertentu.

Pada masa kejayaan keraton Surakarta hingga tahun 1960-an, para dalang di berbagai daerah berlomba-lomba mempelajari praktik pedalangan gaya keraton yang memunculkan warna estetika pedalangan keraton yang dominan. Pada masa ini bermunculan dalang kondang, seperti: Puja Sumarta, Tiksnasudarsa, Pringgasutata, Wignyasutarna, dan Nyatacarita yang dinyatakan sebagai dalang rakyat bergaya keraton untuk generasi pertama. Beberapa tahun berikutnya, muncul generasi kedua dari dalang kondang bergaya keraton, seperti: Sujarna Atmagunarda, Warsina, Surana, dan Kiyat Diharja.[11] Para dalang kondang ini memiliki pengaruh yang kuat di wilayah pentasnya. Mereka menjadi panutan dan idola bagi generasi dalang berikutnya. Groenendael menyatakan bahwa hal demikian telah mendorong timbulnya gaya permainan yang khas di setiap daerah, dan melahirkan ragam-ragam perbedaan, baik dalam tradisi keraton ataupun kerakyatan. Oleh karena itu muncul berbagai sebutan dalang yang memberikan pengesahan bagi keahlian mereka. Soetarno menyebut Puja Sumarta sebagai *dalang apik*, karena mengutamakan nilai estetika pedalangan; Wignyasutarna dikatakan sebagai *dalang wasis*, karena memiliki

kekayaan *sanggit*; dan Tiksnasudarsa disebut *dalang pinter*, karena kaya akan *wejangan* (nasihat)[12] Sebutan nama sebagai label spesifikasi permainan dalang juga berlaku pada dalang Darman Ganda Darsana sebagai *dalang sabet*, karena kepiawaian memainkan gerak wayang; Nyatacarita terkenal sebagai *dalang bagong*, karena menjadikan tokoh Bagong sebagai ciri khas pedalangannya; Warsina sebagai *dalang kethèk*, karena permainan tokoh kera sangat memukau penonton. Groenendael mencatat sebutan dalang-dalang dari Klaten, seperti *dalang dhagelan* untuk ciri khas permainan para dalang Jombor; *dalang wejangan* untuk para dalang Wedi; *dalang paramakawi* untuk dalang-dalang dari Pedan.[13] Mengenai sebutan dalang yang diasumsikan sebagai corak khas gaya permainan dalang menjadi indikasi yang memberi penguatan pada estetika yang dianutnya. Sebutan dalang yang berarti warna estetik permainan wayang dari seorang dalang selalu muncul pada setiap babakan sejarah para dalang di Surakarta.

Dekade 1960-an hingga 1970-an, kekuatan *pakem* sebagai corak khas permainan wayang gaya keraton mulai memudar dengan munculnya dalang Nartasabda. Gaya permainan wayang Nartasabda yang terpengaruh dari tradisi keraton, karena dirinya murid Puja Sumarta, dikemas dengan nuansa baru yang lebih segar dan kocak. Dalam catatan beberapa penulis terdahulu, seperti Murtiyoso dkk.[14]; Soetarno dkk.[15]; dan Sumanto[16] dijelaskan bahwa Nartasabda membuat gebrakan baru dalam permainan wayang dengan cara mencampur berbagai gaya pedalangan, seperti Yogyakarta, *Banyumasan, Jawatimuran*; dan memasukkan idiom-idiom gending *bedhayan*, *keroncong, langgam,* dan *dangdut* dalam *garapan karawitan pakeliran*. Hal penting yang menjadi catatan adalah kemampuan Nartasabda menghadirkan *garapan* dramatik wayang dengan sangat memukau, melalui ekspresi *antawecana* dalam narasi dan cakapan tokoh. Nartasabda juga membuat fenomena baru dalam komposisi panggung dengan merubah penataan gamelan dan tempat duduk *pesindhèn.* Hubungannya dengan popularitas, Nartasabda mencoba memasuki dapur rekaman komersial yang kemudian disiarkan melalui radio dan dijual di pasaran, sehingga

mendatangkan legitimasi yang kuat sebagai dalang puncak pada masa itu. Warna estetik pedalangan gaya Nartasabda menggejala di masyarakat dan menjadi idola bagi para dalang generasi berikutnya.

Nartasabda terlahir dari pasangan Kantaruslan dan Kencur pada 25 Agustus 1925 di Krangkungan, Pendes. Kecamatan Wedi, Kabupaten Klaten. Keahlian di bidang karawitan merupakan bakat turunan dari orang tuanya. Sebelum menjadi dalang kondang, Nartasabda pernah mengikuti dalang kondang Puja Sumarta sebagai pengendang serta bergabung dalam group wayang orang *Ngesti Pandhawa* di Semarang.[17]

Kecenderungan estetik dari Nartasabda dapat diamati pada *garap lakon, catur,* dan *karawitan pakeliran*nya. Pada *garap lakon,* Nartasabda banyak mengikuti struktur *lakon* pada tradisi keraton. Hal penting yang dilakukan Nartasabda pada *garap lakon* yakni membuat penebalan atau penekanan pada adegan-adegan yang dianggap penting dan menyusun *lakon* "baru". Pada adegan yang dianggap penting, Nartasabda memberikan perhatian khusus, terutama pada penggarapan konflik yang sangat memukau. Nartasabda juga berhasil memunculkan jenis *lakon* "baru" yang dinamakan *lakon banjaran. Lakon banjaran* merupakan jajaran atau rangkaian peristiwa besar dari berbagai *lakon* wayang yang dikemas dan diringkas dalam satu *lakon* wayang. *Garap* adegan tertentu dan *lakon banjaran* inilah yang banyak berpengaruh terhadap para dalang berikutnya dalam penggarapan *lakon* wayang.

Kecenderungan berikutnya, yakni pada *garap catur* diindikasikan dari kepiawaian Nartasabda membuat dramatisasi, penyusunan bahasa dan sastra pedalangan, serta *garapan* humor pada tiap *lakon* yang ditampilkan. Dalam hal dramatisasi, Nartasabda mampu menghidupkan karakteristik tokoh wayang dan peristiwa adegan yang sedang terjadi. Dialog tokoh wayang satu dengan lainnya dapat berjalan lancar dengan teknik *sambung rapet* dan *greget saut* yang luar biasa, sehingga pembicaraan terkesan hidup dan dramatis. Nartasabda mampu mendramatisir suasana adegan dengan mengesankan. Kesedihan, kemarahan, keagungan, dan asmara dapat diimplementasikan dalam drama yang memikat pada

pembicaraan tokoh ataupun narasi yang diucapkan. Untuk kepentingan dramatisasi, Nartasabda memiliki bekal kemampuan dalam penyusunan bahasa dan sastra pedalangan. Pilihan kata, penebalan kata dan kalimat, penyusunan *purwakanthi,* pemakaian gaya bahasa hiperbola dan repetisi menjadi andalan dalam *garap catur* pada *lakon* yang dipergelarkannya. Nartasabda juga memiliki ciri khas pada *garapan* humor di berbagai adegan, baik yang sifatnya formal maupun non-formal. Dalam pembicaraan serius dan tegang, kadang-kadang diselingi humor untuk mengendorkan suasana tegang bagi penontonnya.

Kecenderungan estetik pada *garap karawitan pakeliran* ditunjukkan Nartasabda dalam meramu berbagai vokabuler *sulukan,* gending, dan *dhodhogan-keprakan* dari berbagai gaya *pakeliran*; dan menyusun gending-gending baru. Pada *garap karawitan pakeliran*, Nartasabda mencampur berbagai *sulukan* gaya keraton Surakarta, gaya pedesaan, gaya Banyumas, dan gaya Yogyakarta. Hal ini juga berlaku pada *garap dhodhogan-keprakan* yang menggunakan pola-pola dari gaya Yogyakarta. Nartasabda sangat piawai memberikan gebrakan dalam bidang gending-gending, baik garapan baru maupun pengadopsian dari gaya lain. Gending-gending *bedhayan*, gending *dolanan,* bentuk *ndangdutan, langgam* dan sebagainya mewarnai dinamika *pakeliran* Nartasabda. Sebagai *dalang gending*, Nartasabda selalu menampilkan gending-gending baru hasil karyanya sendiri, terutama pada adegan *gara-gara* yang memakan waktu tidak kurang dari satu setengah jam.[18]

Kecenderungan estetik yang lain dari *pakeliran* Nartasabda adalah penataan dan penempatan gamelan serta *pesindhèn* yang berbeda dengan para dalang pendahulunya. Nartasabda membuat formasi baru dalam penataan gamelan. Selain itu, tempat duduk *pesindhèn* yang semula menghadap *kelir* dan berjajar dengan para *pengrawit*, kemudian ditempatkan di samping kanan dalang menghadap ke arah dalang. Hal ini dimaksudkan untuk memperlancar dialog interaktif antara dalang dan *pesindhèn* pada adegan *limbuk-cangik* dan *gara-gara* yang seringkali dilakukan Nartasabda.

Anom Suroto merupakan dalang kondang yang memiliki reputasi ketenaran sejak tahun 1960-an hingga dewasa ini. Menurut catatan Groenendael, Anom Suroto telah mencapai ketenaran semenjak berumur 28 tahun. Keahlian mendalang telah dibentuk oleh lingkungannya yang merupakan keturunan keluarga dalang dari daerah Juwiring, Klaten. Anom Suroto juga pernah mengikuti kursus pedalangan di Surakarta yang bernama *Himpunan Budaya Surakarta* (HBS) dan *Pasinaon Dhalang Kraton Surakarta* (PDKS).[19] Bekal mendalang yang diperoleh dari tradisi keraton inilah yang menjadikan gaya permainan Anom Suroto cenderung bercorak klasik keraton, terutama dalam struktur dramatik *lakon.*

Selain kemahiran dalam mementaskan *lakon* wayang, ketenaran Anom Suroto banyak dipengaruhi oleh RRI (Radio Republik Indonesia) di Surakarta yang memberikan kesempatan untuk siaran wayang purwa semalam. RRI menjadi ajang pembelajaran berharga bagi Anom Suroto, karena sebelum siaran diadakan berbagai tes keahlian dalam menyajian berbagai aspek *pakeliran*, seperti: gending, *sulukan, antawecana*, dan *sabet*. Menurut catatan Kayam,[20] Anom Suroto harus melalui tiga tahapan untuk dapat siaran penuh di RRI Surakarta. Pada tahap pertama, lamaran ditolak karena belum memenuhi persyaratan; tahap kedua, diperbolehkan mendalang sampai tengah malam; dan ketiga, diperkenankan mendalang sampai semalam suntuk. Dari siaran RRI ini, popularitas Anom Suroto terbangun dan secara cepat dikenal oleh masyarakat dalam skala wilayah yang sangat luas.



Gambar 1: Ki Nartasabda (Foto: PDWI)



Gambar 2: Ki Anom Suroto (Foto: Sunardi)

Bentuk estetik pertunjukan wayang dari Anom Suroto dapat diamati pada kecenderungan menampilkan *garap pakeliran* melalui *lakon*, sajian *catur*, sajian *sabet,* dan sajian *karawitan pakeliran*. Pada *garap lakon*, Anom Suroto masih mengikuti pola *lakon* dari tradisi keraton; dalam sajian *catur* menekankan pada bahasa pedalangan yang aktual; dalam bidang *sabet* masih mengikuti pedoman dasar dari tradisi keraton; dan dalam bidang *karawitan pakeliran* bertumpu pada kreativitas penciptaan gending dan lagu, serta pelantunan *sulukan* dengan suara merdu. Kecenderungan estetik ini memunculkan warna dan corak estetika pedalangan Anom Suroto yang sangat populer di masyarakat.

Secara internal, popularitas Anom Suroto dibangun oleh keahlian dan kepekaan terhadap selera publik. Berbekal keterampilan, pengalaman, dan pengetahuan mendalang dari keluarga yang dipadukan dengan hasil kursus mendalang di keraton Surakarta, Anom Suroto mulai memunculkan kecenderungan baru sebagai penguat eksistensi pedalangannya.

Pertama, dalam *garap lakon*, kecenderungan yang dianut Anom Suroto adalah keteguhan memegang prinsip estetika klasik tradisi keraton. Hal ini terlihat pada corak permainan wayang yang selalu mengikuti *pakem* pedalangan keraton, terutama dalam hal *garapan* struktur adegan dalam *lakon*. Anom Suroto masih menerapkan *balungan lakon* dari tradisi keraton pada pertunjukan wayangnya, walaupun tidak secara ketat. Mengenai keteguhan mengikuti pola dramatik *lakon*, Bambang Murtiyoso[21] telah mencatat pernyataan Anom Suroto, bahwa bangunan *lakon* tidak harus diubah karena setiap adegan mengandung makna simbolis yang mendalam. Bagi Anom Suroto, bobot sajian *pakeliran* lebih penting dari pada perubahan bangunan *lakon*.

Mengenai struktur adegan, pada kenyataanya dalam pementasan yang dilakukan Anom Suroto, tidak secara ketat mengikuti panduan *pakem* pedalangan keraton. Anom Suroto seringkali melakukan pengurangan berbagai adegan dalam *lakon* wayang. Hal ini dapat dilihat pada kesengajaan Anom Suroto untuk tidak menampilkan *adegan gapuran, kedhatonan, pocapan kréta,*

*pocapan gajah, perang ampyak, perang sampak tanggung, adegan manyura katelu*, dan *golèkan*. Pengurangan ini dilandasi alasan mengenai durasi waktu dan kebutuhan *garap lakon*. Umumnya, pembagian durasi waktu adegan dalam pertunjukan wayang dewasa ini berkurang karena porsi *adegan limbukan* dan *gara-gara* lebih berdurasi panjang dari tradisi *pakem* keraton. Alasan yang mendasar adalah adegan-adegan yang dikurangi, dirasakan oleh dalang sebagai adegan linear sebagai bentuk pengulangan adegan sebelumnya ataupun kurang diperlukan bagi keutuhan *garap lakon* wayang.

Kedua, menurut catatan Groenendael[22] dan Kayam[23], hal utama yang menjadi daya kekuatan pergelaran Anom Suroto adalah kemampuannya menerjemahkan persoalan-persoalan aktual ke dalam bahasa pedalangan yang akurat, tanpa merusak eksistensi dunia pedalangan. Dirinya sangat piawai menyisipkan berbagai pesan dan kritik sosial dengan cara tersamar. Kepiawaian Anom Suroto juga karena kemampuannya membuat lelucon dalam pergelaran yang selalu mendapat sambutan dari penontonnya.

Anom Suroto melakukan penambahan dan penggantian pada teks *janturan* dan *pocapan* wayang. Penambahan untaian kata dapat disimak dari berbagai varian *manggala* pada *janturan jejer* yang disusun dan disuguhkan kepada publik. Kata-kata dipilih untuk memperkuat keindahan kalimat atau *purwakanthi*. Mengenai kekayaan varian *janturan* ini, penggunaannya disesuaikan dengan suasana adegan dan tipologi karakteristik tokoh dalam *lakon* tertentu. Hal demikian juga berlaku pada sajian *pocapan* yang ada pada pergelaran Anom Suroto.

Salah satu *pocapan* yang menggejala di masyarakat adalah *pocapan gara-gara*. Ada perbedaan mendasar antara *pocapan gara-gara* gaya tradisi keraton dan hasil pengembangan yang dilakukan Anom Suroto, terutama dalam segi isi yang dicandra. *Pocapan gara-gara* dari Anom Suroto, sekarang ini, lebih banyak menampilkan gambaran mengenai situasi aktual yang berkembang di masyarakat senyatanya, yang berbeda dengan kondisi kerusakan alam pada *gara-gara* tradisi keraton. Kemampuan Anom Suroto memformulasikan bahasa dan pilihan kata serta *purwakanthi* dalam *pocapan* banyak

diwarnai dengan kritik sosial, pesan pembangunan, dan pencandraan kondisi jagat senyatanya.

Corak khas *catur* yang aktual dan responsif terhadap dinamika sosial budaya masyarakat juga diaplikasikan Anom Suroto pada sajian *ginem* wayang. Dialog pada *adegan limbukan* dan *gara-gara* berisi pesan-pesan pembangunan, kritik sosial, dan pesan keagamaan. Bahkan, dalam berbagai adegan, selain *limbukan* dan *gara-gara*, Anom Suroto piawai dalam mengemas pesan-pesan pembangunan material dan moral secara tersamar dalam bentuk petuah yang diwacanakan oleh tokoh wayang. Dialog tokoh pada adegan pertama, *adegan pasében jawi*, ataupun adegan lainnya sangat diwarnai dengan sajian *catur* yang bersifat aktual dengan isu-isu sosial budaya yang kekinian.

Ketiga, Anom Suroto menganut paham bahwa keindahan dan daya tarik pergelaran wayang terletak pada suara. Dalam hal ini, Anom Suroto mengandalkan suara *kung* (merdu) sebagai aset utama untuk mempergelarkan wayang.[24] Kiat Anom Suroto ini cukup beralasan, karena pada hakikatnya seni pertunjukan wayang dikatakan sebagai seni bertutur yang mengandalkan kekuatan oral dari sang dalang. Kekuatan *garapan catur* dan *sulukan* pada *pakeliran* Anom Suroto memberikan ciri mendasar dari model estetika pertunjukan wayang.

Gaya *antawecana*, baik dalam *janturan, pocapan*, dan *ginem*, mendapatkan penguatan dari modal dasar suara Anom Suroto yang bagus. Penyuaraan *janturan* dan *pocapan* dengan suara *kung* yang diekspresikan dengan penekanan pada intonasi, jeda, dan volume memberikan warna khas corak gaya estetika *catur* Anom Suroto. Gaya *antawecana* juga mewarnai pengekspresian *ginem* wayang. Kejernihan, kejelasan, dan lagu *antawecana* tokoh wayang sangat digemari oleh para pendengar dan penonton wayang. Bukti kekuatan suara Anom Suroto dapat diamati pada setiap pergelarannya yang disaksikan beribu-ribu penonton, yang sebagian besar dari mereka merasa puas dengan suara dalang sehingga penonton tanpa melihat boneka wayang di *kelir* sudah dapat menikmati sajian pertunjukan wayang dari sang dalang. Gaya estetika *catur* dari Anom Suroto

yang mengandalkan suara *kung* dan gaya *antawecana* ini sangat dominan diikuti dan ditiru oleh para dalang generasi berikutnya.

Modal suara *kung* Anom Suroto juga memberikan implikasi positip pada pengekspresian *sulukan* dan *tembang*. Ciri utama pada gaya *sulukan* dan *tembang* terletak pada: pertama, suara *pleng* (selaras) dengan gamelan; kedua, dilantunkan dengan nafas yang *landhung* (panjang); dan memiliki *céngkok* khas sebagai gaya Anom Suroto. Ketiga indikasi inipun menjadi acuan bagi para dalang penganut gaya Anom Suroto untuk mempergelarkan wayang mereka. Bahkan para dalang yang bermodal suara dan nafas pas-pasan, mencoba menirukan *céngkok sulukan* Anom Suroto yang memiliki perbedaan mendasar dengan *céngkok sulukan* para dalang kondang sebelumnya. *Céngkok sulukan* dan gaya *antawecana* Anom Suroto, sesungguhnya merupakan *céngkok* yang diturunkan oleh orang tua dan nenek moyangnya. Gaya *antawecana* dan *céngkok sulukan* Anom Suroto menggejala di masyarakat pedalangan dan diikuti para dalang lain, seperti: Warseno Slank, Joko Wardana, Joko Winarno, Tomo Pandoyo, Warjito Kliwir, dan beberapa dalang lain yang menggunakan tambahan nama "Anom" sebagai pengesahan diri mengikuti dan mengagumi gaya Anom Suroto. Fenomena nama sang maestro dalang, memunculkan banyak dalang di tingkat lokal yang memberikan tambahan nama "Anom" sebagai upaya untuk mendongkrak popularitasnya di masyarakat.

Keempat, dalam sajian *sabet* wayang, Anom Suroto cenderung menampilkan bentuk dan vokebuler *sabet* yang telah diperolehnya dari lingkungan keluarga dan *pasinaon* pedalangan keraton. Sajian *sabet* dari Anom Suroto dapat dikatakan menerapkan gaya klasik keraton karena mengacu pada *pakem* pedalangan yang telah dipelajarinya.

Kelima, Anom Suroto juga menaruh perhatian terhadap gending-gending kreasi baru untuk mengiringi pergelaran wayangnya.[25] Dalam kariernya yang panjang, Anom Suroto telah menciptakan berbagai gending dan tembang kreasi baru untuk memperkuat suasana yang dihadirkan dalam pertunjukan wayang. Nampaknya, kecenderungan ini terinspirasi dari kiat dalang kondang

sebelumnya, yaitu Nartasabda yang menggebrak tradisi klasik pedalangan Jawa dengan meramu berbagai gaya, ragam gaya, dan gending ataupun tembang kreasi baru.

Nartasabda dan Anom Suroto memiliki corak khas *pakeliran*nya yang banyak mengacu pada tradisi pedalangan gaya keraton Surakarta. Berbeda dengan kedua dalang ini, Harjaka Jaka Pandaya dan Darman Ganda Darsana merupakan dalang yang banyak terpengaruh oleh tradisi pedalangan gaya pedesaan. Harjaka Jaka Pandaya merepresentasikan dalang dengan *pakeliran* gaya pedesaan di Klaten, atau *klathènan,* adapun Darman Ganda Darsana lebih dekat dengan *pakeliran* gaya pedesaan di wilayah Sragen atau *sragènan*. Untuk membahas kedua dalang pedesaan ini, akan dikemukakan berbagai kecenderungan estetika pedalangan mereka.

Harjaka Jaka Pandaya merupakan dalang kondang di Somokaton, Kecamatan Karangnongko, Kabupaten Klaten. Ia dilahirkan pada 31 Desember 1943 di Somokaton, dari pasangan Ki Sudarna Widiharsana, seorang dalang kondang di daerahnya, dengan Sudalmi. Sebagai seorang anak dalang, dirinya telah terbiasa dengan dunia pedalangan semenjak masa kanak-kanak. Harjaka Jaka Pandaya meniti karier sebagai seorang dalang dengan cara mengikuti setiap kali ayahnya pentas di berbagai daerah di wilayah Klaten dan sekitarnya. Selain menimba pengalaman mendalang dari ayahnya, Jaka Pandaya memperdalam pedalangan gaya Surakarta dengan cara belajar dari buku *Pakem Pedhalangan Mangkunegaran*, susunan Wignyosoetarno. Ia mulai mendalang semalam suntuk pada umur 14 tahun, yang berlanjut dengan keberaniannya mementaskan *lakon* Baratayuda pada tahun 1970-an. Sejak itulah Jaka Pandaya mulai tenar di kalangan masyarakat Somokaton, Karangnongko, Klaten.[26]

Beberapa kecenderungan estetik *pakeliran* Harjaka Jaka Pandaya dapat diamati pada *garap lakon, sabet, catur*, dan *dhodhogan-keprakan*. Pada *garapan lakon*, Jaka Pandaya banyak mengadopsi dan menirukan struktur *lakon* dan *sanggit lakon* dari para dalang pendahulunya. Struktur *lakon* mengikuti *pakem* pedalangan yang telah mapan, seperti halnya gaya keraton Surakarta. Dalam hal *sanggit lakon*, kecenderungan yang terjadi adalah adanya

peniruan dari orang tua atau para dalang yang dilihatnya. Di sini, Jaka Pandaya menghadirkan *sanggit* adegan, penokohan, dan penyusunan konflik *lakon* dengan mengikuti tradisi para dalang di daerahnya. Artinya, tradisi *lakon* gaya pedesaan yang dipergelarkannya diperoleh secara turun temurun dari para dalang leluhurnya.[27]

Kecenderungan estetik pada *garap sabet* menjadi andalan utama dalam pedalangan Jaka Pandaya. Ia mampu menghidupkan karakter wayang dan peristiwa tertentu melalui *garap sabet*. Di sini *garap sabet* memiliki kesan hidup yang disajikan secara bersih dan mantap. Ciri khas *garap sabet* terlihat pada kejelasan gerak wayang dengan penggunaan volume gerak yang lebar dan *wijang*.

Kecenderungan estetik yang lain dapat diamati pada *garap karawitan pakeliran*, terutama pada *sulukan* dan *dhodhogan-keprakan*. Jaka Pandaya lebih intens menggunakan vokabuler *sulukan* dari pedesaan atau dikenal gaya *sulukan klatènan lawas*. Hal ini terutama jika diamati pada lagu *sulukan*nya yang memiliki perbedaan dengan lagu *sulukan* gaya keraton Surakarta. Namun demikian terdapat kesamaan pada penggunaan *cakepan sulukan*nya. Jaka Pandaya juga memiliki kecenderungan estetik pada *dhodhogan-keprakan*. Sarwanto mencatat mengenai ciri khas *keprakan* yang dilakukan pada setiap pergelaran wayangnya yaitu: *sisiran* yang halus dan mampu mengikuti irama gending; *jejakan* sangat mantap dengan didukung instrumen kendang; seringkali membunyikan *keprakan* pada waktu *suluk* jenis *ada-ada*; dan menggunakan *keprakan* untuk keperluan *singget* gending, karena tangan kiri dalang seringkali memegang boneka wayang.[28]

Profil dalang gaya pedesaan lainnya adalah Darman Ganda Darsana. Walaupun dalang ini berasal dari Klaten, namun lebih dikenal masyarakat sebagai sosok yang memunculkan pedalangan gaya pedesaan di Sragen atau dikenal dengan sebutan gaya *sragènan*. Gaya *sragènan* identik dengan penonjolan unsur *sabet* wayang yang meriah, *ramé*, dan *gayeng*. Sebagai dalang yang kondang di wilayah pedesaan, Darman Ganda Darsana memiliki kelebihan lain dalam hal *sanggit lakon* dan *banyolan* wayang.

Darman Ganda Darsana, yang memiliki nama kecil Sudarman, lahir pada Minggu Pahing, tanggal 28 Mei 1933 di Dukuh Pundung, Desa Sidoharjo, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten. Ia merupakan anak dari pasangan Ganda Puspita dengan Sutirah. Ganda Puspita merupakan dalang dari garis keturunan dalang-dalang Wangga. Sejak kecil dirinya telah ditinggal mati ibunya dan menjalani kehidupan ekonomi yang serba kekurangan. Karena kondisi ekonomi lemah inilah dirinya meninggalkan rumah menuju Kedung Banteng, sebuah desa di perbatasan Ngawi dan Sragen, dengan harapan menemukan kehidupan yang lebih layak. Namun demikian, di Kedung Banteng dirinya tambah melarat bahkan menumpang hidup pada keluarga mBok Po Bitu kemudian pindah kepada Pak Lurah Desa Sumberejo.[29]

Liku-liku perjalanan hidup Darman Ganda Darsana dilaluinya dengan cara menjadi anggota ketoprak, ludruk, dan pengamen jalanan. Dalam ketoprak, dirinya bertugas sebagai tukang sapu, pemukul bende keliling, dan kadangkala menjadi pemain figuran.[30] Pada masa remaja, Darman Ganda Darsana banyak belajar pedalangan dengan cara *nyantrik* kepada para dalang terkenal masa itu. Mula-mula dirinya berguru pada Arja Suganda, seorang dalang dari Boyolali, kemudian kepada para dalang lain seperti Puja Sumarta dari Kuwoso, Klaten; Kandha Disana dari Pedan, Klaten; dan Ganda Diyata dari Jolotundho, Klaten. Masa belajar pedalangan kepada Puja Sumarta banyak memberikan pelajaran berharga kepada dirinya. Ia bersama Nartasabda menimba pengetahuan pedalangan dari Puja Sumarta dengan cara mengikuti pergelaran sang dalang. Bagi Darman Ganda Darsana, Puja Sumarta dianggap sebagai guru yang sangat keras dan disiplin tinggi. Hal inilah yang juga berperan menghantarkan Darman Ganda Darsana mencapai ketenaran di daerahnya pada sekitar tahun 1959, kemudian dikenal secara luas di kalangan dalang Surakarta pada 1982 ketika dirinya seringkali pentas pada acara *Rebo Legèn* di rumah Anom Suroto, PKJT, dan ASKI Surakarta.

Kecenderungan estetik pedalangan Darman Ganda Darsana dapat ditelusuri melalui *garap lakon, sabet, catur*, dan *karawitan*

*pakeliran*. Pada *garapan lakon,* Darman Ganda Darsana mengikuti struktur *lakon* dari tradisi keraton yang telah dibakukan, mulai dari *jejer* sampai *tancep kayon.* Akan tetapi, Darman Ganda Darsana memberikan penebalan dan penekanan pada berbagai adegan yang dianggap sangat penting kehadirannya dalam *lakon*. Hal yang perlu dikemukakan bahwa Darman Ganda Darsana sangat mengesankan ketika menggarap adegan yang menggambarkan peristiwa keharuan dan kesedihan.[31]

Kecenderungan estetik pada *garap catur* diindikasikan pada *garapan* dialog dan narasi wayang yang mengangkat citra dialog dan bahasa pedesaan, dengan ungkapan bahasa yang lugas dan beberapa pengulangan. Darman Ganda Darsana juga memunculkan *paraban* (penyebutan) untuk tokoh-tokoh tertentu, seperti *Rara Brintik* untuk memanggil Sumbadra. Dalam hal *ginem* untuk nasihat atau petuah banyak diambil dari sumber pustaka seperti *Serat Kalatidha, Wulangrèh,* dan *Wédhatama.*

Kecenderungan estetik selanjutnya adalah pada *garap sabet* wayang. Gerakan boneka wayang akan hidup dan menjiwa jika dimainkan oleh Darman Ganda Darsana. Kehebatan *sabetan* yang sering dipuji para dalang lain yakni dalam *kiprahan*, di mana dirinya mampu menarikan tokoh wayang *bapang,* seperti Dursasana atau Pragota yang terkesan sangat hidup. *Sabet* wayang yang menjadi ciri khas Darman Ganda Darsana lainnya adalah wayang *kedhelèn* dengan gerak meludah; *alusan lanyap* atau *luruh* berjalan dengan *malangkerik*; wayang terbang dengan variasi gerak yang beragam; dan *cakilan* yang dibuat *kenès* dan *kemayu*. Gerak wayang yang hidup didukung pula oleh boneka wayangnya. Untuk hal ini, Darman Ganda Darsana membuat wayang dengan *wanda* baru.[32]

Kecenderungan estetik pada *garap karawitan pakeliran* diperlihatkan pada *garap* gending *liwungan* untuk *kiprahan* tokoh, seperti tarian *ngrémo* dalam ludruk. *Garap sulukan* cenderung menyajikan lagu *sulukan* gaya pedesaan atau *klatènan lawas*. Hal yang menarik bahwa syair *sulukan* seringkali diambil dari berbagai ajaran Jawa yang termuat pada *Serat Wulangrèh, Kalatidha*, ataupun *Wédhatama*. Bahkan *sulukan* yang diambil dari *Serat Kalatidha*

untuk *cakepan suluk Pathet Nem Wantah* dan *Ada-ada Girisa* sangat menggejala di dunia pedalangan dan dipakai oleh para dalang lain hingga sekarang. Pada *garap keprakan*, Darman Ganda Darsana memiliki ciri khas *keprakan sisiran* yang ajeg dan lirih dengan *jejakan* yang sangat kuat. Model *keprakan* inipun banyak ditiru oleh para dalang lain di Surakarta.



Gambar 3: Ki Darman Ganda Darsana (Foto: PDWI) dan Ki Harjaka Jaka Pandaya (Foto: koleksi Slamet Wardono)

Hal lain yang mendukung model estetika *pakeliran* Darman Ganda Darsana adalah penyajian *banyolan* wayang yang sangat kocak. *Banyolan* diwujudkan secara auditif dan visual dalam pergelaran wayang. Secara auditif, *banyolan* muncul pada dialog tokoh pada berbagai adegan. Tokoh-tokoh yang mem*banyol* tidak terbatas pada Panakawan, namun tokoh raja dan ksatria pun kadangkala memunculkan *banyolan* yang menggelitik. Darman Ganda Darsana juga sangat piawai mem*banyol* melalui gerak tokoh wayang atau dikenal dengan istilah *lonyodan*.[33] Gerak tokoh Panakawan sangat dominan dalam memunculkan *banyolan*, namun

demikian kadangkala tokoh-tokoh yang memiliki peranan penting dalam *lakon*, seperti raja, ksatria, dewa, dan sebagainya dapat digerakkan dengan lucu yang mengundang senyum ataupun tawa dari para penonton wayang.

Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro dikategorikan sebagai dalang kondang, dengan basis *pakeliran* gaya Surakarta, yang munyusul popularitas Anom Suroto. Manteb Soedharsono mulai populer pada tahun 1980-an[34], berkat adanya sponsor *Yayasan Rara Wilis* yang secara rutin pada setiap bulan menyelenggarakan pentas *pakeliran* pada berbagai instansi pemerintah dan tempat-tempat elite di Jakarta, yang terkenal dengan pentas *Banjaran Bima*. Oleh karena cuplikan pentas selalu disiarkan dalam TVRI melalui acara *Dunia Dalam Berita*, dan adanya ekspos media massa cetak, maka popularitas Manteb Soedharsono semakin menyebar di masyarakat Indonesia.[35] Berbeda dengan Manteb, Purbo Asmoro mulai terkenal di masyarakat dalam skala luas pada tahun 1990-an, pada saat pertunjukan wayang mengalami *booming* di masyarakat. Purbo Asmoro semakin dikenal masyarakat luas, setelah dirinya mendirikan *karawitan pakeliran* "Mayangkara" (*Mangesthi Wayang Kagunan Rahayu*) tepatnya pada tahun 1992. Menurut pengakuan Purbo Asmoro, dirinya mulai dikenal masyarakat pedalangan pada tahun 1989, pada waktu mengisi acara *Rebo Legèn* di rumah Anom Suroto.[36]

Kedua dalang ini memiliki persamaan dalam hal statusnya sebagai keturunan dalang. Ayah Manteb Soedharsono, yakni Hardja Brahim merupakan seorang dalang di Mojolaban, Sukoharjo, yang memiliki popularitas di tingkat lokal. Begitu pula Purbo Asmoro, merupakan anak keturunan dalang bernama Soemarno dari daerah Pacitan. Selain belajar mendalang pada lingkungan keluarganya, kedua dalang ini memiliki perbedaan jalur pendidikan mendalangnya. Manteb Soedharsono memilih jalur non formal, yakni dengan *nyantrik* (mengabdi) kepada para dalang yang dikaguminya. Para dalang yang dipilih sebagai guru memiliki spesifikasi pada *garapan pakeliran*, seperti: Wignyasutarna, yang mahir menggambarkan alam dan realitas sosial; Warsina, dalam hal

permainan gerak prajurit kera; Darman Ganda Darsana dan Gandabuwana, dalam hal *sabet* wayang; dan Nartasabda, mengenai *sanggit lakon*, dramatisasi, dan gending.[37] Berbeda dengan Manteb Soedharsono yang memilih pendidikan secara tradisional, Purbo Asmoro menempuh pendidikan dalang secara formal, yakni Konservatori Karawitan dan ASKI Surakarta dengan sistem pembelajaran pedalangan yang bercorak modern. Purbo Asmoro juga banyak menyerap berbagai kecenderungan dari para dalang lain, seperti Darman Ganda Darsana, Gandabuwana, dan Manteb Soedharsono mengenai *sabet* wayang; Nartasabda mengenai *sanggit,* dramatisasi, dan *garap* gending; Anom Suroto mengenai *cengkok sulukan*; Mujaka Jaka Raharja mengenai *antawecana*, dan berbagai dalang dari berbagai gaya *pakeliran*.

Berbeda dengan Anom Suroto, yang lebih berorientasi pada pedalangan tradisi klasik keraton, Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro lebih inovatif dengan cara mengolah pedalangan tradisi klasik keraton dengan paradigma baru. Model estetik kedua dalang ini dapat disebut sebagai *pakeliran* "baru", karena bingkai *pakeliran* bernuansa tradisi klasik keraton, sedangkan isinya merupakan hasil olahan dengan konsep kreativitas dan penafsiran baru. Kecenderungan *garapan* inilah yang memunculkan ciri estetik pada *pakeliran* Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro. Mengenai kecenderungan estetik kedua dalang ini, dapat diamati pada berbagai unsur *garap pakeliran*, seperti: *lakon, catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*.

Kecenderungan pertama, dalam *garap lakon*, dua dalang ini lebih mengacu pada *garapan pakeliran padat* hasil kreativitas dari ASKI Surakarta. *Pakeliran padat* merupakan bentuk pertunjukan wayang dengan menerapkan konsep padat, yaitu kesatuan antara wadah dan isi pertunjukan.[38] Kedua dalang ini cenderung menghadirkan adegan-adegan yang secara signifikan pembentuk alur *lakon*, sehingga tidak terjadi pengulangan dan pemakaian adegan yang tidak penting. Karena menerapkan konsep *pakeliran padat*, maka struktur *lakon* sangat berbeda dengan *pakem* pedalangan gaya keraton. Dalam hal ini, adegan dalam suatu *lakon* dapat dimulai

dari tempat di mana saja sesuai konteks *lakon*, yang berbeda dengan gaya keraton yang selalu dimulai dari adegan kerajaan. Selain struktur adegan yang digarap menyesuaikan konteks peristiwa dan situasi batin tokoh dalam *lakon* tertentu, kedua dalang ini memasukkan adegan prolog dan pengkayaan jenis alur dramatik. Prolog dihadirkan sebagai gambaran intisari tokoh atau *lakon*. Dalam hal alur dramatik, kedua dalang ini seringkali menyajikan alur *flash back* (kilas balik) dalam rangkaian *lakon* yang dipergelarkan. Adegan prolog dan alur kilas balik dikatakan sebagai adegan tambahan dan sisipan. Adegan tambahan atau prolog ini di kalangan dalang lazim dinamakan "*tablo*".[39] Kedua dalang ini seringkali mempergelarkan *lakon* wayang dengan cara meramu atau menggabungkan dua atau lebih *lakon* dalam satu judul *lakon*. Penggabungan beberapa *lakon* tidak terbatas pada jenis *lakon banjaran* seperti yang pernah dilakukan oleh Nartasabda. Dalam *lakon-lakon non-banjaran*, kedua dalang ini mampu menyuguhkan rangkaian *lakon* ke dalam satu *lakon* secara utuh. Hal ini dapat diamati misalnya pada *lakon Bima Suci*, yang merupakan gabungan dari *lakon Dewa Ruci* dan *lakon Bima Suci*.

Kecenderungan kedua, dapat diamati pada sajian *catur*, yang meliputi *janturan, pocapan,* dan *ginem* dari Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro. Mengenai *janturan,* kedua dalang ini memiliki kecenderungan yang hampir sama dengan para dalang lain, yakni merubah bahasa klise dalam *janturan* wayang dengan cara mengadakan penambahan dan penggantian wacana *janturan*. Selain menggubah sendiri *janturan* wayangnya, kedua dalang ini telah mendapat pengaruh dari *janturan* karya Tristuti Rachmadi Suryasaputra yang menggejala di masyarakat pedalangan. Ciri utama dari *janturan* kedua dalang ini mengungkapkan kondisi alam dengan bahasa yang indah yang sangat berbeda dengan *janturan* klise yang termuat dalam *pakem* pedalangan keraton.

Sama halnya dengan Anom Suroto, kedua dalang ini memiliki kecenderungan menggubah dan menyajikan *pocapan* wayang, terutama *pocapan gara-gara*. Kedua dalang ini memiliki beberapa vokabuler *pocapan gara-gara* sehingga dapat disajikan secara

berbeda-beda yang menunjukkan adanya perhatian yang besar dari kedua dalang untuk memberikan nuansa yang beragam bagi masyarakat penanggapnya. *Pocapan gara-gara* berisi pencandraan mengenai situasi alam yang kacau-balau; kondisi sosial-budaya-dan ekonomi masyarakat; dan kritik terhadap elit penguasa yang dirasakan kurang peka terhadap penderitaan rakyat. Umumnya, pada akhir pencandraan, kedua dalang memberikan semacam anjuran untuk mengatasi krisis berbagai dimensi dengan muatan pesan religius.

Dalam sajian *ginem* wayang, kedua dalang ini memiliki kecenderungan untuk menampilkan dialog tokoh secara proporsional menyesuaikan persoalan yang dibahas. Isi dialog yang diwacanakan tokoh wayang mengacu pada permasalahan utama dalam suatu adegan. Di sini, kedua dalang ini mencoba menampilkan *sanggit ginem* yang mengacu pada pola *ginem* pada *pakeliran padat*, yaitu *ginem* penting yang sangat terkait dengan inti persoalan. Pengaruh kuat *pakeliran padat* terindikasi pada pemberian peranan yang sejajar antara tokoh wayang yang dihadirkan dalam suatu adegan. Hal ini berbeda dengan pola *ginem* gaya *pakem* keraton yang membatasi peran tokoh wayang untuk mengemukakan pendapat, atau hanya tokoh utama yang diberi porsi banyak untuk berdialog sedang tokoh lainnya dalam kondisi pasif. Selain pengaruh *pakeliran padat*, Manteb Soedharsono mengaku banyak dipengaruhi Nartasabda, terutama dalam dramatisasi *ginem* wayang.[40] Pengaruh demikian juga berlaku pada dalang Purbo Asmoro.

Mengenai gaya *antawecana,* Manteb Soedharsono memiliki ke-khasan pada warna suara *kemèng*, yang pada perkembangan *pakeliran*nya justru ditiru oleh dalang lain yang sesungguhnya memiliki warna suara yang bagus. Purbo Asmoro memiliki warna suara biasa namun dapat diolah untuk memunculkan karakter tertentu. Kemampuan menirukan berbagai gaya *antawecana* dari para dalang pendahulunya, memberikan corak khas pada gaya *antawecana* Purbo Asmoro.



Gambar 4: Ki Manteb Soedharsono (Foto: PDWI)



Gambar 5: Ki Purbo Asmoro (Foto: Sunardi)

Kecenderungan ketiga, dua dalang ini memiliki kemahiran dalam mengekspresikan gerak wayang dengan mempesona. Bahkan Manteb Soedharsono dikatakan sebagai dalang kondang yang berhasil membuat gebrakan baru dengan mengeksploitasi gerak wayang menjadi fenomena baru dalam kancah dunia pedalangan. Tradisi pedalangan yang semula sangat fenomenal di bidang *catur,* telah diubah dengan bidang *sabet* wayang. Di tangan Manteb Soedharsono, *sabet* wayang dapat refresentatif untuk mengganti dominasi *catur* wayang. Semenjak munculnya Manteb Soedharsono, fenomena *sabet* menggejala di kalangan dalang-dalang muda yang menggantikan *trend catur* wayang. Karena piawai dalam bidang *sabet* wayang, Manteb Soedharsono mendapatkan gelar "*dalang setan*" dari tokoh *sesepuh* pewayangan dan mantan Menteri Penerangan RI, Boedihardjo.[41] Warna *sabet* wayang Manteb Soedharsono dipengaruhi oleh dalang *sabet* sebelumnya, yaitu Gandabuwana dan Darman Ganda Darsana, yang kemudian dikembangkan menjadi corak khas dirinya. Beberapa kreasi *sabet* Manteb Soedharsono, seperti: gerak akrobatik (koprol, silat); *kapalan ngiwa, cakilan ngiwa, abur-aburan* wayang, tarian wayang, dan sebagainya yang mampu mendudukkan posisi dalang ini sebagai dalang kondang sejajar dengan Anom Suroto. Dalam bidang *sabet* ini, Purbo Asmoro juga memiliki kepiawaian menggerakkan tokoh wayang dengan menjiwai. Gaya *sabet* Purbo Asmoro banyak mengimitasi dari para dalang pendahulunya, seperti: Darman Ganda Darsana, Gandabuwana, Manteb Soedharsono, dan Bambang Suwarno. Purbo Asmoro meramu gaya *sabet* wayang purwa dan *pakeliran padat* menjadi corak khas pribadinya. Warna *sabet* wayang Purbo Asmoro sangat menonjol pada permainan efek bayangan dan gerak wayang tematis seperti dalam *pakeliran padat*.

Kecenderungan terakhir, kedua dalang ini memunculkan *garapan* pada gending dan *sulukan* wayang. Pada awalnya, Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro menggunakan gending tradisi *pakem* dan gending-gending karya Nartasabda. Pada perkembangan berikutnya, kedua dalang ini mulai mengadakan inovasi dengan cara menata gending sendiri atau merekrut seorang penyusun gending

dalam setiap pergelaran wayang. Manteb Soedharsono menggunakan jasa Blacius Subono untuk inovasi gending wayangnya. Beberapa gending yang memiliki pengaruh luas terhadap para dalang lain, seperti: *Hong, Manuhara, Gejuk, Paséban, Gandhul, Gumregut, Sekar Mayang, Kasimpar, Renggut* dan sebagainya.[42] Mengenai penyusun gending, Purbo Asmoro secara mandiri menentukan susunan dan penataan gending untuk pertunjukan wayangnya. Purbo Asmoro lebih memilih menata gending yang telah ada dibandingkan menyusun gending baru.

Kedua dalang ini juga mengikuti Nartasabda dalam hal penataan gending, seperti memasukkan berbagai repertoar gending dari gaya pedalangan lain (*Banyumasan, Jawatimuran,* Yogyakarta, Kedu, Sunda, Bali dan sebagainya) maupun menyajikan *garap* gending, seperti *santiswaran, tayuban, kethoprakan*, dan berbagai aliran musik non gamelan (*langgam, keroncong, ndangdut, jaipong, musik rock* dan lainnya). Usaha mencampur berbagai gaya dan aliran musik dalam pergelaran wayang mendapat sambutan yang baik, bahkan menggejala di kalangan para dalang lain. Warna estetik pada *garap* gending *pakeliran* Manteb Soedharsono ditunjukkan pula dengan cara menggunakan berbagai peralatan musik non gamelan, seperti: rebana, klarinet, *bas-drum*, terompet, *snar-dram, symbal*, dan *organ*. Peralatan ini digunakan untuk membuat aransemen lagu selingan dan memberikan efek tertentu pada gerak wayang.[43] Gejala estetik seperti ini disambut para dalang lain sebagai kiat untuk menjawab pangsa pasar, sehingga instrumen non gamelan menggejala di setiap pementasan dalang di berbagai daerah. Berbeda dengan warna gending Manteb Soedharsono, Purbo Asmoro banyak mengandalkan *garap* gending klasik dengan penataan baru sehingga menghasilkan nuansa estetik yang dapat memenuhi kebutuhan ungkapan *lakon* yang dipergelarkan. Purbo Asmoro berorientasi pada kekuatan *rasa* musikal untuk mendukung kualitas pergelaran wayangnya.

Selain kecenderungan sajian gending, Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro memberikan tawaran baru dalam hal *sulukan* wayang. Kedua dalang ini menyajikan *sulukan* wayang dari tradisi

pedalangan keraton yang dicampur dengan gaya *sulukan* dari pedalangan lain serta menyajikan *sulukan* hasil garapan baru. Beberapa *sulukan* gaya pedalangan lain, seperti *sulukan Banyumasan,* Yogyakarta, Kedu*, Jawatimuran*, dan *gaya pedésaan* (Darman Ganda Darsana) mewarnai estetika *sulukan* Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro. Jika Manteb Soedharsono menyajikan *sulukan* gaya pedalangan lain dengan suara khas yang *kemèng*, Purbo Asmoro mampu menghadirkan *sulukan* dari gaya pedalangan lain dengan menirukan warna suara dalang dan *céngkok sulukan*nya. *Sulukan* gaya baru yang disajikan Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro dapat disimak dari beberapa pergelaran kedua dalang tersebut, seperti: *sulukan* yang bersumber dari *tembang macapat* dengan lagu gubahan baru.

**b. Kelompok Karawitan**

Kelompok karawitan merupakan sekumpulan orang yang bertugas mendukung sajian wayang kulit yang dilakukan oleh dalang. Pada umumnya, para dalang memiliki kelompok karawitan yang sangat solid untuk mensukseskan pergelaran wayang. Kelompok karawitan ini dibentuk oleh dalang yang terdiri dari para *pengrawit, pesindhèn*, dan *penggérong*. Setiap mempergelarkan wayang kulit, Anom Suroto menggunakan kelompok karawitan yang dinamakan "Abdi"; Manteb Soedharsono didukung kelompok karawitan "Sanggar Bima"; Purbo Asmoro diperkuat oleh kelompok karawitan "Mayangkara"; dan sebagainya. Orang-orang yang tergabung dalam kelompok karawitan ini biasanya merupakan saudara, kerabat dekat, ataupun teman yang dianggap memiliki kelebihan dalam hal permainan gamelan (*pengrawit*) dan olah vokal (*penggérong* dan *pesindhèn*).

*Pengrawit* adalah orang yang bertugas memainkan gamelan. Dalam pergelaran wayang kulit, *pengrawit* juga dinamakan *niyaga, penabuh, pradangga*, atau musisi. Jumlah pengrawit dalam setiap pertunjukan wayang kulit, antara 15 sampai 30 orang, bahkan lebih, disesuaikan dengan kebutuhan. Jumlah *pengrawit* ini berbeda-beda dari masa ke masa, misalnya pada zaman keraton Surakarta,

menggunakan *pengrawit* untuk pertunjukan wayang berjumlah 14 orang, dan pada perkembangan berikutnya sampai dewasa ini, jumlah *pengrawit* dapat mencapai 30-an orang. Dari sejumlah *pengrawit* ini, ada *pengrawit* yang memiliki kedudukan sangat menonjol, yaitu: *pengendhang, pengrebab*, dan *penggendèr*.[44] Ketiga macam *pengrawit* ini memiliki tugas yang lebih banyak serta memiliki dominasi yang kuat dalam sajian pertunjukan wayang kulit dengan tidak menafikan kontribusi *pengrawit* instrumen gamelan lainnya.

*Pengendhang* (pemain kendang) bertugas mengiringi gerak wayang, mengatur cepat lambat gending, memberi isyarat musikal kepada dalang maupun *pengrawit* lainnya. Di sini kedudukan seorang *pengendhang* sangat vital, bahkan seringkali antara *pengendhang* dan dalang merupakan satu-kesatuan yang tak terpisahkan, terutama untuk menghidupkan gerak-gerak wayang. Oleh karena itu, banyak dalang yang telah memiliki *pengendhang* secara mapan, atau di kalangan dunia pedalangan dikenal istilah *pengendhang gawan*, yakni kemana pun dalang pentas, walaupun tidak bersamaan kelompok karawitannya, seringkali mengajak *pengendhang*nya.

Para dalang kondang, umumnya memiliki *pengendhang gawan* dalam setiap pergelaran wayang mereka. Anom Suroto menggunakan jasa Daryoko atau Wahyo sebagai *pengendhang* utama, selain beberapa *pengendhang* untuk sajian gending di luar gaya Surakarta, seperti: *pengendhang jaipongan* dan *pengendhang surabayanan*. Manteb Soedharsono memiliki *pengendhang* bernama Sunarto atau Purnomo dalam setiap pergelaran wayangnya. Purbo Asmoro mempercayakan penabuh kendang yaitu Hadisucipto. Darman Ganda Darsana lebih cocok dengan *pengendhang* bernama Joko Santoso. *Pengendhang gawan* pada umumnya telah hafal benar terhadap kecenderungan *garap* musikal dan pola gerak wayang yang dimainkan oleh dalang.

*Pengrebab* (pemain rebab), memiliki tugas pokok mengiringi *sulukan* yang dilantunkan dalang, terutama *sulukan* jenis *pathetan,* dan beberapa *sendhon*. Selain itu, *pengrebab* seringkali menjadi

orang pertama yang menafsirkan *sasmita* yang berupa *wangsalan* dalang untuk memulai gending (*buka gending*). Secara musikal, *pengrebab* memberikan dasar musikal bagi *pesindhèn*, serta memperkuat keseluruhan *garap* gendingnya. Pada umumnya, para dalang kondang, seperti Anom Suroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro memiliki *pengrebab* andalan yang sering digunakan dalam pergelaran wayang mereka.



Gambar 6: *Pengrawit* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)

*Penggendèr* (pemain gender) dalam pertunjukan wayang sangat vital kedudukannya, selain *pengendhang* dan *pengrebab*. *Penggendèr* merupakan satu-satunya pemain gamelan dalam pertunjukan wayang yang paling intens memainkan *gendèran*nya. *Penggendèr* bertugas merespons permintaan dalang tentang gending tertentu, mengiringi dan memperkuat *sulukan* dari dalang, dan secara kontinyu memainkan *grimingan* di sela-sela *suwuk* gending untuk menghiasi suasana dalam pertunjukan wayang. Pada masa dulu seorang dalang memiliki *penggendèr* yang telah mapan, biasanya

seorang wanita. *Penggendèr* wanita biasanya masih memiliki hubungan kekerabatan dengan sang dalang, seperti: nenek, orang tua, saudara, ataupun isteri sang dalang. *Penggendèr* wanita memiliki *grimingan* yang lebih khas dalam artian tempo dan *rasa* musikalnya. Pada perkembangan berikutnya, para dalang menggunakan jasa *penggendèr* laki-laki karena eksistensi *penggendèr* wanita sangat langka.



Gambar 7: *Pengrawit* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)

Selain ketiga *pengrawit* yang memiliki kedudukan pokok sebagai *pengrawit ricikan ngajeng* tersebut, para *pengrawit* lainnya, seperti *pemain gong, slenthem, demung, saron, peking, kenong, kethuk, bonang, suling, siter,* dan sebagainya yang dinamakan *pengrawit ricikan wingking*, bertugas melengkapi dan menguatkan *rasa* musikal dalam pertunjukan wayang kulit. Mereka saling berinteraksi untuk mewujudkan suatu sajian gending untuk memberikan penguatan estetik dalam pertunjukan wayang yang dilakukan oleh dalang.



Gambar 8: *Pengrawit* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)

Hal utama yang menjadi perhatian *pengrawit* dalam mendukung pertunjukan wayang kulit, yaitu: pertama, mengetahui teknik membunyikan gamelan untuk menghasilkan bunyi yang baik; kedua, mengetahui pola gending yang dimainkan; ketiga, memahami alur *lakon* yang disajikan. Karena *karawitan pakeliran* tradisi telah memiliki aturan-aturan baku, maka teknik memainkan dan membunyikan gamelan telah diatur dan dikuasai dengan baik. *Pengrawit* biasanya telah mengetahui pola gending yang dimainkan. Artinya, mereka hafal benar dengan gending yang dimainkan dan pola tabuhannya. Hal penting yang harus diketahui *pengrawit* wayang kulit adalah tentang alur *lakon* yang disajikan oleh dalang. Dengan pemahaman alur *lakon* memudahkan *pengrawit* dalam menjalankan tugasnya. Kapan gamelan harus dibunyikan, *seseg, sirep*, maupun *suwuk*, tergantung alur *lakon*nya.

Orang yang bertugas menyajikan vokal putri atau *sindhènan* dinamakan sebagai *pesindhèn*. Dalam jagat pedalangan, *pesindhèn* seringkali disebut dengan *widuwati, swarawati, lèdhèk,* atau *waranggana*. Menurut Martapangrawit, munculnya *pesindhèn* dalam pertunjukan wayang kulit, dimulai semenjak masa Paku Buwana X

di Surakarta, ketika itu Patih Sasradiningrat menyelenggarakan acara pertunjukan wayang kulit dengan dalang *abdi dalem kraton*. Oleh karena suara dalang kurang bagus, maka dalam pertunjukan wayang dibantu oleh *pesindhèn* yang menghiasi gending sebagai pengganti *kombangan* dalang. Sejak masa itu, setiap pertunjukan wayang kulit selalu dilengkapi *pesindhèn* dengan jumlah satu atau dua orang.[1] Semenjak kepopuleran Ki Nartasabda, jumlah *pesindhèn* dalam pertunjukan wayang kulit semakin banyak, yaitu antara lima sampai sepuluh orang. Bahkan posisi *pesindhèn* yang semula menghadap *kelir* atau berada di antara para *pengrawit*, kemudian diubah di sebelah kanan dalang dengan posisi menghadap kepada dalang. Alasan utamanya, karena dalang seringkali mengadakan dialog dengan *pesindhèn*nya. Semenjak tahun 1990-an letak duduk *pesindhèn* berubah, yakni di sebelah kanan dalang dengan posisi menghadap kepada penonton; mereka berjajar membelakangi *simpingan* wayang. Di sini jelas bahwa, daya tarik *pesindhèn* dijadikan sebagai aset penting dalam pertunjukan wayang kulit, selain pertunjukan *lakon* wayang itu sendiri. Perkembangan ini memberikan implikasi bahwa *pesindhèn* yang dijajar dipanggung pertunjukan wayang adalah orang yang memiliki wajah cantik dan suara bagus.

Kedudukan *pesindhèn* dalam pertunjukan wayang kulit yakni: (1) menghias gending yang disajikan untuk mengiringi *pakeliran*; (2) melagukan *sulukan* tertentu atas perintah dari dalang; (3) melagukan tembang dan gending dolanan dalam sajian pertunjukan wayang; (4) sebagai daya tarik bagi penonton karena wajah yang cantik dan suara yang bagus; dan (5) kadang-kadang dimanfaatkan dalang untuk dialog interaktif pada adegan yang bersifat hiburan.

Sama halnya dengan para *pengrawit ricikan ngajeng*, pada umumnya para dalang telah memiliki *pesindhèn* yang setia mengikuti setiap pergelaran wayang mereka. *Pesindhèn* biasanya direkrut dari kalangan keluarga dalang sendiri, seperti saudara, orang tua, atau isterinya; ataupun dari kalangan seniman luar yang memiliki reputasi tinggi. Kecenderungan yang terjadi dalam jagat pedalangan,

umumnya para *pesindhèn* sangat setia dan mementingkan pergelaran dalang yang diikutinya, kecuali pada kesempatan tertentu ketika sang dalang tidak menerima tanggapan, mereka diperbolehkan mengikuti pergelaran dari dalang lain.



Gambar 9: *Pesindhèn* pada pertunjukan wayang kulit, dari kiri ke kanan Ni Putri Anjarsari, Nyi Pujiyani, Nyi Sulastri, dan Nyi Yayuk Rahayu (Foto: Sunardi)

Selain *pesindhèn*, dalam pertunjukan wayang juga memerlukan *penggérong* yang fungsi utamanya adalah hampir sama dengan *pesindhèn*. Perbedaannya, *pesindhèn* adalah penyanyi wanita dengan karakter suara wanita, adapun *penggérong* adalah penyanyi pria dengan karakter suara pria di dalam pertunjukan wayang. *Penggérong* seringkali dinamakan sebagai *wiraswara* atau vokal putra. Tugas *penggérong* dalam menghiasi gending terbatas pada gending-gending yang menyertakan *gérongan* gending. *Penggérong* umumnya juga dimanfaatkan dalang untuk membawakan *bawa*, tembang ataupun meneruskan *sulukan* dalang. Antara *pesindhèn* dan *penggérong*, dituntut memiliki suara yang berkualitas sehingga memiliki daya dukung yang kuat bagi keberhasilan pertunjukan

wayang kulit. Para *penggérong* yang dianggap baik adalah mereka yang memiliki kualitas suara *kung* atau *landhung* serta memahami *rasa* musikal dengan baik.

Kehadiran *pengrawit, pesindhèn*, dan *penggérong* dalam pergelaran wayang adalah mendukung terciptanya kualitas estetik. Itulah sebabnya, *pengrawit, pesindhèn*, maupun *penggérong* dituntut memiliki kemampuan *garap* musikal yang baik serta peka terhadap *sasmita* dari dalang. Kemampuan *garap* musikal meliputi pemahaman struktur dan pola gending, pemilihan vokabuler gending, teknik memainkan instrumen gamelan, dan kepekaan *rasa* musikal yang menjadi orientasi gending. Hal utama yang harus diperhatikan oleh *pengrawit, pesindhèn*, dan *penggérong* adalah *sasmita* dari dalang. *Sasmita* dalang adalah tanda-tanda tertentu mengenai permintaan gending yang diberikan dalang untuk diikuti oleh para musisinya. *Sasmita* gending biasanya berupa *dodogan-keprakan*, boneka wayang, *buka celuk* dalang, ataupun *wangsalan* dalang.



Gambar 10: *Pesindhèn* pada pertunjukan wayang kulit, dari kiri ke kanan Ni Lina, Ni Putri Anjarsari, Nyi Pujiyani, Nyi Suwarti, dan Nyi Nina (Foto: Sunardi)



Gambar 11: *Pesindhèn* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)



Gambar 12: *Penggérong* pada pertunjukan wayang kulit
(Foto: Sunardi)

Hal penting yang menjadikan kelompok karawitan mampu memberikan penguatan estetik dalam pergelaran wayang adalah:

profesionalisme dan penampilan mereka. Profesionalisme menjadi tuntutan utama bagi kelompok karawitan untuk mendukung keberhasilan pergelaran wayang dari sang dalang. Petunjuk mengenai hal ini dapat diamati pada disiplin tinggi dan kemampuan *garap* musikal mereka. Anom Suroto, Manteb Soedharsono, Purbo Asmoro, dan para dalang lain memberikan aturan yang ketat mengenai kedisiplinan dan kemampuan *garap* bagi kelompok karawitan. Mereka yang melanggar komitmen kedisiplinan dan kemampuan *garap* gending akan mendapatkan sangsi dari sang dalang, seperti pemberhentian sementara atau dipecat dari rombongan karawitan dalang.



Gambar 13: *Penggérong* pada pertunjukan wayang kulit
(Foto: Sunardi)

Penampilan kelompok karawitan dapat dilihat dari penampilan fisik dan penampilan memainkan gending untuk mendukung pergelaran wayang dari sang dalang. Penampilan fisik yang meliputi kebugaran tubuh dan kerapian berbusana menjadi aspek penting bagi kelompok karawitan yang mengiringi pergelaran wayang. Penampilan memainkan gending juga menjadi faktor

signifikan bagi tercapainya pergelaran wayang yang memiliki kualitas estetik. Agar dapat memainkan gending dengan baik, pada umumnya para dalang mengadakan latihan bersama kelompok karawitan sebelum pentas dalam perhelatan tertentu. Anom Suroto, Manteb Soedharsono, Purbo Asmoro, dan para dalang lainnya seringkali melakukan persiapan yang matang dengan cara mengadakan latihan bersama kelompok karawitannya agar mampu mempergelarkan wayang dengan baik. Latihan bagi kelompok karawitan dan dalang ini berdampak positip bagi kekompakan mereka pada saat pergelaran wayang. Kekompakan kelompok karawitan dengan dalang menjadi penyebab keberhasilan pergelaran wayang.

### 2. Peralatan Pergelaran

Peralatan pergelaran wayang adalah berbagai instrumen atau alat yang sangat mendukung keutuhan pertunjukan wayang. Tanpa kehadiran peralatan pendukung ini, pergelaran wayang tidak akan terwujud. Peralatan-peralatan yang mendukung pergelaran wayang yang berupa: wayang, gamelan, *kelir, kothak, cempala, keprak*, *blĕncong*, dan pengeras suara telah dimiliki oleh sebagian dalang atau pun dipinjam dari persewaan. Umumnya, dalang telah memiliki peralatan pendukung berupa seperangkat wayang dan gamelan.

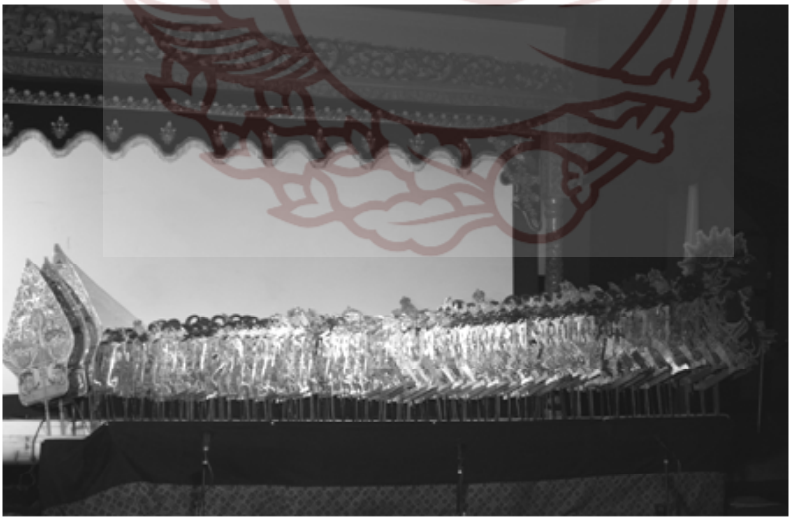
#### a. Boneka Wayang

Di dalam pergelaran wayang kulit, boneka wayang memiliki kedudukan sebagai visualisasi pemeran watak tokoh. Oleh karena pergelaran wayang kulit menggunakan benda mati, yaitu boneka wayang, sebagai pemeran watak tokoh, maka dibantu oleh dalang untuk menghidupkan peran tersebut, melalui *antawecana* dan gerak gerik boneka wayang.

Wayang dibuat dari bahan dasar kulit kerbau yang telah dibersihkan bulunya serta dikeringkan. Kulit yang dipilih, benar-benar kulit yang telah kering dan memiliki ketebalan rata-rata, tidak melengkung, serta tidak cacat kulitnya. Untuk menghasilkan pahatan

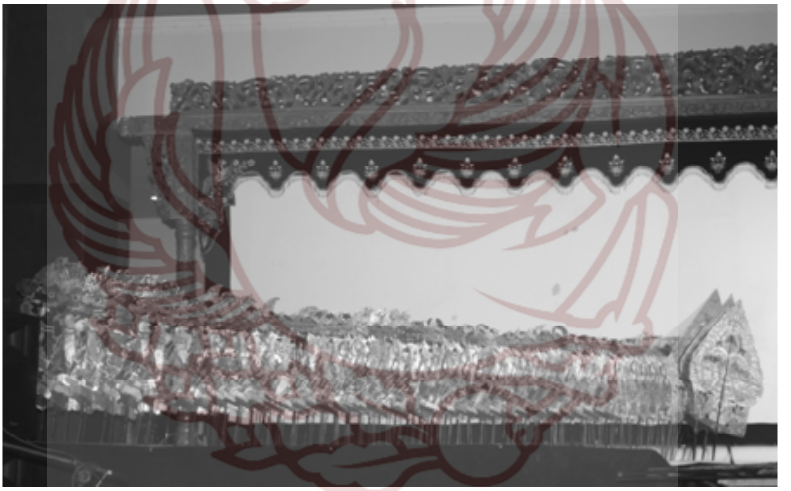
yang lebih baik, maka dipilih kulit kerbau yang masih muda, selain itu kerbau yang berpenyakit kurap juga menghasilkan kualitas kulit yang lebih baik karena kadar lemak yang dikandung sangat rendah.[2]

Berdasarkan tata letaknya, boneka wayang dapat digolongkan ke dalam tiga jenis, yaitu: *wayang panggungan* atau *simpingan; wayang dhudhahan*; dan *wayang ricikan*.[3] Wayang *panggungan* atau *simpingan* adalah semua jenis wayang yang ditata di atas panggung. Mengenai *simpingan* atau *panggungan* dapat dikelompokkan menjadi *panggungan* atau *simpingan tengen* yang terletak di sebelah kanan dan *simpingan kiwa* yang ada di sebelah kiri. Tokoh-tokoh yang berada di *simpingan tengen* adalah: Tuguwasesa, Werkudara, Bratasena, Jagalbilawa, Gandamana, Antareja, Gatutkaca, Antasena, Anoman, Guru, Kresna, Ramawijaya, Parikesit, Yudistira, Arjuna, Pandu, Suryaputra, Puntadewa, Premadi, Jembawati, Sarpakenaka, Arimbi, Banuwati, Kunti, Gendari, Drupadi, Erawati, Sembadra, Rukmini, Setyaboma, Srikandi, Surtikanti, Jembawati, Dursilawati, Pregiwa, Siti Sendari, Utari, Lesmanawati, Rara Ireng, Anjani, Ratih, Bondanpaksajandu, dan *Putran Bayèn*. *Simpingan tengen* diberi pembatas *Kayon Gapuran*.



Gambar 14: *Simpingan tengen* pada pertunjukan wayang kulit
(Foto: Sunardi)

Adapun tokoh-tokoh *simpingan kiwa*, antara lain: Buta Raton, Kumbakarna, *Buta Nom Popogan, Buto Nom Ngoré*, Dasamuka, Kangsa, Bomantara, Bomanarakasura, Baladewa, Duryudana, Kurupati, Kakrasana, Kencaka, Rupakenca, Seta, Utara, Wratsangka, Ugrasena, Kuntiboja, Basudewa, Matswapati, Drestarastra, Drupada, Setyajid, Salya, Bismaka, Radeya, Karna, Setyaki, Lesmana Mandrakumara, Yamawidura, Narayana, Narasoma, *Ratu Sabrang Wok, Ratu Sabrang Bagus*, Patih Suwanda, Wibisana, Praburukma, Rukmarata, Drestajumna, Samba, Warsakusuma, Partajumna, Pancawala, Angkawijaya, Sumitra, Irawan, Wijanarka, Setyaka, Nakula, Sadewa, Wisanggeni, Pinten, Tangsen. *Simpingan kiwa* diberi pembatas *Kayon Blumbangan*.



Gambar 15: *Simpingan kiwa* pada pertunjukan wayang kulit
(Foto: Sunardi)

*Wayang dhudhahan* yaitu segala jenis tokoh wayang yang ditata di dalam kotak wayang, seperti: (1) *putran,* antara lain: Trisirah, Trikaya, Dewantaka, Narantaka, Wilmuka, Wisatha, Rajamala, Kartapiyoga, Sanga-sanga, Yuyutsuh; (2) *Kurawa,* antara lain: Durna, Sengkuni, Kartamarma, Surtayu, Citraksa, Citraksi, Jayadrata, Aswatama, Krepa, Burisrawa, Durmagati; (3) patih dan

*punggawan,* seperti: Udawa, Prebawa, Tuhayata, Adimanggala, Tambakganggeng, Saragupita, Pragota, Nirbita, Sucitra, Jalasengara, Handakasumilir, Sabrang Klambèn, Tatagan Klambèn, Gagakblorok, Dandangminangsi, Podhangbinorehan, Jangetinela; (4) *Pendita* dan *Pertapa*, seperti: Abiyasa, Sentanu, Kanwa, Bisma, Bagaspati, Wisrawa, Ramabargawa, Manumayasa, Sekutrem, Palasara, Jembawan, Mintaraga, Putut Jayasemedi, Demang Antagopa, Jagalwelakas; (5) *Para Denawa*, seperti: *denawa rucah* (Cakil, Pragalba, Galiyuk, Buta Terong, Buta Rambutgeni, Kenyawandu dan lain-lain), *denawa Setragandamayit* (Jarameya, Jurumaya, Randumaya, Palasiya), *denawa Kiskendha* (Maesasura, Jathasura, Lembusura), *denawa Pringgandani* (Prabakesa, Brajadenta, Brajamusti, Brajalamatan, Kalabendana), *denawa Alengka* (Prahasta, Aswanikumba, Kumba-kumba, Wirupaksa, Jambumangli, Wilkampana, Mintragna, Wiroda dan lain-lain); (6) *Jawata*, antara lain: Narada, Brahma, Durga, Indra, Sambu, Surya, dan lain-lain; (7) *Dhagelan*, seperti: Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Togog, Bilung, Limbuk, Cangik dan sebagainya; dan (8) *Ratu Sabrang*, seperti: Jarasanda, Supala, Gardapati, Sridenta, Bogadenta, Kalinggapati dan sebagainya.



Gambar 16: Wayang *dhudhahan* berada di dalam *kothak* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)

*Wayang ricikan* adalah semua jenis tokoh wayang yang ditata dan diletakkan di atas tutup kotak, biasanya berada di sebelah kanan dalang, ketika pergelaran wayang. Termasuk jenis *wayang ricikan*, yaitu: Ampyak, Kreta, Jaran, Gajah, Nagaraja, Ula, Banteng dan sebagainya. Biasanya dilengkapi wayang senjata atau *gamanan* dan wayang lain, diletakkan di bawah gedebog, seperti: keris, panah, gada, tumbak, pedang, sabit, bunga, surat, cupu, dan sebagainya.



Gambar 17: *Wayang ricikan* dan wayang yang akan digunakan berada di atas tutup *kothak* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)



Gambar 18: Wayang yang akan digunakan pada pertunjukan diletakkan pada *èblèk* di atas bibir *kothak* (Foto: Sunardi)

Boneka wayang memiliki pengaruh signifikan untuk mendukung tercapainya kualitas estetik dalam pergelaran wayang. Mengenai boneka wayang, setidaknya ada tiga hal penting yang mendapatkan perhatian dalang untuk dapat menguatkan estetika pergelarannya, yaitu: jumlah dan *wanda* wayang lengkap, *tatahan* dan *sunggingan* menarik, serta *gapitan* yang mendukung teknik *sabet* wayang.

Para dalang kondang di Surakarta sangat memperhatikan boneka wayang yang selalu dipergunakan dalam pertunjukan wayang, sehingga tidak mengherankan apabila mereka memiliki seperangkat wayang atau lebih yang representatif untuk mempergelarkan berbagai *lakon* wayang. Bahkan para dalang kondang memiliki kecenderungan terhadap penggunaan boneka wayang tokoh tertentu yang disukainya pada setiap pergelaran wayang. Boneka wayang tokoh tertentu ini selalu dibawa ke mana pun sang dalang akan mempergelarkan wayang, apabila sang dalang tidak membawa seperangkat gamelan dan wayangnya sendiri dalam suatu perhelatan tertentu. Para dalang pada umumnya memperhatikan *wanda* wayang untuk kebutuhan ekspresi *lakon* wayang, sehingga tokoh-tokoh wayang tertentu dibuat dengan *wanda* rangkap, seperti: Bima, Gatutkaca, Arjuna, Kresna, Baladewa, Duryudana, Dasamuka, Setyaki dan sebagainya. *Wanda* wayang menggambarkan kondisi psikologis tokoh wayang yang disajikan menurut suasana adegan dan situasi batin tokoh wayang. Jumlah boneka wayang dan *wanda* wayang memberikan penguatan secara estetis karena representasi tokoh yang dihadirkan dalam *lakon* wayang dapat ditampilkan sesuai kebutuhan.

Boneka wayang yang baik, selain dilihat dari jumlah dan *wanda*, juga dilihat dari kualitas *tatahan, sunggingan,* dan *gapitan. Tatahan* adalah hasil pahatan pada boneka wayang yang dibuat menurut pola yang telah digambarkan pada kulit. *Tatahan* boneka wayang yang baik diindikasikan dari *tatahan* anatomi tubuh (*kapangan* atau *gebingan), tatahan* asesoris, dan *tatahan* paras-muka wayang (*bedhahan*). *Bedhahan* merupakan indikator signifikan untuk menilai baik-buruknya tatahan boneka wayang. Hal ini

disebabkan karena *bedhahan* boneka wayang merupakan representasi karakter atau *wanda* wayang yang diinginkan. Apabila *bedhahan* baik, *tatahan* yang lain kurang baik, maka *wanda* wayang masih kelihatan baik. Tetapi, *bedhahan* yang jelek, sedang *tatahan* lainnya sempurna, akan mengurangi gambaran karakter wayang yang diinginkan.[4]

*Sunggingan* merupakan pewarnaan pada boneka wayang. Istilah *sunggingan* didasari alasan bahwa pemberian warna pada asesoris dan busana wayang tidak hanya satu warna namun menggunakan berbagai kombinasi warna. Selain itu, *sunggingan* wayang menerapkan berbagai motif untuk menghasilkan tampilan warna yang estetik.[5] Kecenderungan *sunggingan* boneka wayang yang dimiliki oleh para dalang adalah wayang *prada emas* yang memiliki kualitas tinggi. *Tatahan* dan *sunggingan* wayang yang *sophisticated* memberikan nuansa estetis yang mendukung pergelaran wayang.

*Gapitan* merupakan ketepatan pemberian tangkai penggapit pada boneka wayang. *Gapitan* berfungsi memberi kekuatan boneka wayang dan sebagai tangkai pegangan untuk menggerakkan wayang. Material *gapitan* adalah *cempurit* yang terbuat dari tanduk kerbau, terdiri dari bagian bawah sebagai pegangan bagi dalang, dan bagian atas sebagai penggapit boneka wayang. *Gapitan* sangat erat hubungannya dengan bentuk dan kebutuhan gerak boneka wayang. *Luk-lukan* (lekukan) *cempurit* pada pinggang, leher, telinga, dan kepala wayang mempengaruhi estetika bentuk boneka wayang, sehingga ketepatan *luk-lukan* menjadi perhatian utama. *Luk-lukan* juga berpengaruh pada keseimbangan boneka wayang ketika digerakkan oleh dalang. Model *gapitan* pada boneka wayang sangat mempengaruhi keberhasilan teknik *sabet* wayang yang dilakukan oleh dalang. Dalam hal ini, dikenal *gapitan mecut* untuk tokoh wayang yang memiliki gerakan lentur seperti mencambuk, yaitu jenis wayang bermahkota (Kresna, Duryudana, Baladewa, Dasamuka, Rama, dan sebagainya) maupun kayon; *gapitan membat* untuk tokoh wayang yang memiliki gerakan berkesan mantap, yakni tokoh wayang bergelung, misalnya Werkudara, Janaka, Setyaki, Gatutkaca,

dan sebagainya; *gapitan nggebug* untuk tokoh wayang memiliki gerakan lincah dengan ritme cepat, seperti Cakil dan prajurit kera; dan *gapitan seimbang* untuk wayang yang lebar, seperti kewanan, ampyak, dan kreta.[6]

Para dalang, selain berprofesi mempergelarkan wayang, mereka juga ahli dalam pembuatan boneka wayang. Bahkan, para dalang kondang seperti Manteb Soedharsono, Purbo Asmoro, Darman Ganda Darsana, Harjaka Jaka Pandaya dan lainnya, membuat boneka wayangnya sendiri untuk kebutuhan pergelaran. Mereka mahir membuat gambar wayang, menatah, menyungging, dan memasang tangkai boneka wayang. Dalang-dalang ini juga memunculkan boneka wayang baru sebagai hasil kreativitasnya. Umumnya, mereka sangat memperhatikan boneka wayang, karena mempengaruhi keberhasilan dalam mempergelarkan wayang. *Wanda* dan jumlah boneka wayang yang lengkap; *tatahan* dan *sunggingan* yang menarik; dan *gapitan* boneka wayang yang baik, akan memberikan spirit dan kepuasan dalang sehingga mendukung tercapainya kualitas estetik pergelaran wayang. Hal ini juga berpengaruh terhadap respons penonton yang mendapatkan kepuasan estetik melalui wujud boneka wayang yang berkualitas.

**b. Gamelan**

Dalam tradisi pedalangan di Surakarta, gamelan diartikan sebagai ensambel musik Jawa yang berlaras *sléndro* dan *pélog*. Dalam hal ini, kehadiran gamelan digunakan untuk menciptakan rasa musikal yang memberikan penguatan pada pergelaran wayang kulit.

Pada mulanya dalam pergelaran wayang kulit hanya menggunakan seperangkat gamelan wayang *laras sléndro* tanpa *pesindhèn*. Dalam perkembangan berikutnya, ditambah dengan kehadiran *pesindhèn*, penambahan instrumen fisik, seperti: *bonang barung, bonang penerus, saron, demung, laras kempul,* dan *kenong*; serta pemanfaatan *laras pélog* untuk pergelaran wayang kulit. Perkembangan penggunaan instrumen gamelan dalam pertunjukan

wayang dapat dilihat dari *gamelan gadhon* menjadi *gamelan ageng*, bahkan ditambah pula instrumen non gamelan, seperti: *bass drum, cymbal,* dan *terompet*. Instrumen *gamelan ageng* di antaranya: kendang, rebab*, gendèr barung, gendèr penerus, slenthem, gambang, siter, suling, kecèr, kenong, kethuk-kempyang, kempul,* gong*, demung, saron I, saron II, saron penerus, bonang barung*, dan *bonang penerus.*[7]

Gamelan yang lengkap dan berkualitas sangat berpengaruh terhadap tercapainya kualitas estetik dalam pergelaran wayang kulit. Seperangkat gamelan untuk pertunjukan wayang kulit terdiri atas gamelan *laras sléndr*o dan *pélog*, dengan jumlah instrumen lengkap, seperti: instrumen petik (*siter*), instrumen gesek (rebab), instrumen tiup (*suling*), dan instrumen pukul (kendang*, gendèr, slenthem, kenong, kethuk, kecèr, kempul,* gong*, tambur, bonang, gambang, demung, saron,* dan *peking*). Pada umumnya, lengkapnya gamelan juga ditunjukkan dengan jumlah *ricikan balungan*, seperti: *demung 1, demung 2, saron 1, saron 2, saron 3,* dan *saron wayangan*. Para dalang di Surakarta, umumnya memiliki seperangkat gamelan ber*laras sléndro* dan *pélog* yang dipergunakan untuk mendukung pergelaran wayangnya.

Kualitas gamelan untuk mendukung pergelaran wayang dapat ditunjukkan dari mutu bahan dan *laras* yang baik. Gamelan dibuat dari besi, perunggu, ataupun kuningan. Namun pada umumnya, para dalang dewasa ini memilih gamelan yang terbuat dari perunggu. Gamelan jenis ini memiliki kelebihan dalam hal keawetan bahan dan wujud yang menarik. Kualitas suara dan wujud atau gebyar gamelan ini memiliki daya tarik bagi penonton maupun *pengrawit* yang menambah bentuk estetika pergelaran wayang. Selain gebyar yang menarik, gamelan untuk mendukung sajian pergelaran wayang memiliki *laras* dan *embat* yang baik. *Laras* dan *embat* gamelan inilah yang memiliki andil besar bagi tercapainya kualitas estetik *karawitan pakeliran*, sehingga mendukung keberhasilan pergelaran wayang kulit yang dilakukan oleh dalang.

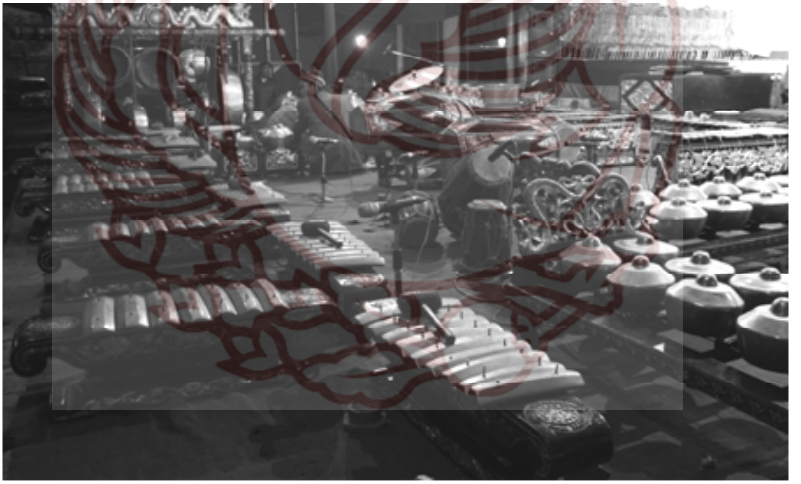


Gambar 19: Penataan kendang pada pertunjukan wayang kulit
(Foto: Sunardi)

Tandakusuma dalam *Serat Gulang Yarya*, memberikan petunjuk tentang keindahan suara gamelan untuk pertunjukan wayang kulit, yaitu: (1) ukuran estetik untuk kualitas suara *kempul* adalah seperti suara *gemak melung* (burung gemak berkokok); (2) ukuran estetika untuk kualitas suara rebab, seperti suara *sendari (sendarèn*) tertiup angin, yaitu warna suara keras dan bergetar atau biasa disebut *rebab crawak*; (3) ukuran estetik untuk kualitas suara dari *gendèr* dinamakan *nyopak,* artinya nyaring, yaitu hasil dari ketepatan nada bilah dengan resonatornya; (4) ukuran estetik untuk kualitas suara *ricikan gambang* yaitu *gumlendheng,* artinya suara tiap-tiap bilah kayu *gambang* nadanya terdengar keras; (5) ukuran estetik untuk kualitas suara dari ricikan *demung*, yaitu *gumrunggung angebaki*, artinya nadanya keras dapat memenuhi kebutuhan sebagai *balungan* atau kerangka gending; (6) ukuran estetik untuk kualitas suara *gong ageng* dipilih *embat Bima nggruguh*.[8]



Gambar 20: Penataan *bonang* pada pertunjukan wayang kulit
(Foto: Sunardi)



Gambar 21: Penataan *ricikan balungan* pada pertunjukan wayang kulit
(Foto: Sunardi)

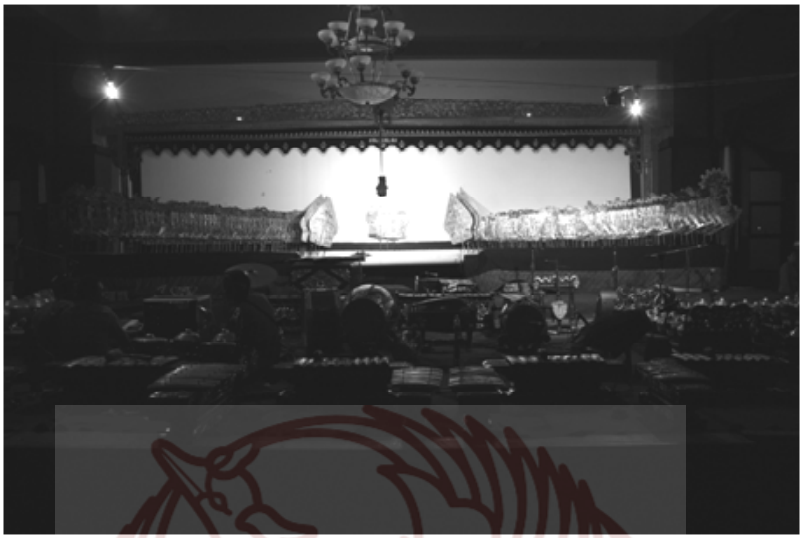
**c. *Kelir***

*Kelir* berarti kain putih yang dibentangkan untuk keperluan pertunjukan wayang kulit. Kata *kelir* berarti tabir. Semua kata dengan *lar, lir* dan sebagainya mengandung pengertian sesuatu yang

terbentang memanjang. Demikian halnya kata *kelir* yang berarti sesuatu yang digelar atau dibentangkan. Sekarang *kelir* mempunyai arti warana atau perantara untuk pergelaran wayang kulit.[9]

*Kelir* dibuat dari kain putih, yang pada umumnya berbahan kain blacu, di sekelilingnya dibingkai oleh kain berwarna merah ataupun hitam, dengan ukuran lebar 1,5—2 meter dan panjang 3—3,5 meter. Pada perkembangannya, *kelir* dibuat dari kain mori prima putih yang sekelilingnya dihiasi bludru warna hitam, merah, atau biru dengan hiasan benang emas.[10] *Kelir* untuk pergelaran wayang kulit dibingkai oleh kayu berukir ataupun bambu, yang berfungsi sebagai penyangga dan penahan bentangan kain. Pada bagian bawah *kelir* terdapat dua jajaran gedebog sebagai tempat untuk mencacakkan boneka wayang yang bersandar di *kelir*. Pada wayang purwa, gedebog (pohon pisang) diletakkan secara berjajar dengan posisi horizontal, yang satu sedikit lebih tinggi dari lainnya, sehingga membentuk pola berundak, atas dan bawah. Gedebog bagian atas dipergunakan untuk mencacakkan tokoh wayang dengan peranan, derajat, status, umur yang lebih tua maupun untuk pengkait *kelir*, sedangkan bagian bawah dipergunakan untuk mencacakkan tokoh-tokoh dengan status dan peranan yang lebih rendah. Pada wayang purwa juga dikenal *simpingan* atau jajaran wayang yang berada di sebelah kanan dan kiri panggungan. *Simpingan* kanan didominasi oleh tokoh wayang golongan baik, sedang kiri didominasi tokoh wayang golongan jahat.

Fungsi utama *kelir* dalam pertunjukan wayang kulit adalah sebagai arena untuk mempergelarkan *lakon* wayang, di samping untuk meletakkan *simpingan* wayang. *Kelir* sebagai simbol alam semesta merupakan tempat bagi kehidupan tokoh-tokoh wayang yang dirangkai dalam satu kesatuan *lakon* wayang. *Kelir* menjadi tempat kelahiran, kehidupan, dan kematian bagi tokoh-tokoh wayang. Selain fungsi utama sebagai arena dan pusat kehidupan para tokoh wayang, *kelir* menjadi media untuk memamerkan dan memperkenalkan berbagai tokoh wayang yang dijajar di kanan dan kiri arena pergelaran, yang dinamakan *simpingan kiwa* dan *tengen*. *Simpingan* ini menambah daya estetik dari *kelir* yang dibentang.



Gambar 22: Panggung Pertunjukan Wayang Kulit (Foto: Sunardi)



Gambar 23: Panggung Pertunjukan Wayang Kulit (Foto: Sunardi)

*Kelir* yang bersih, utuh bahannya, serta bentangan yang kuat memberikan pengaruh signifikan bagi terwujudnya kualitas estetik pergelaran wayang. *Kelir* yang bersih atau bebas dari noda dan

kotoran, utuh bahannya atau tidak rusak, serta kuat bentangannya atau tidak kendor dapat memberikan efek visual yang kuat bagi boneka wayang yang sedang dimainkan, baik ketika bergerak maupun saat dicacakkan. Efek visual ini dapat dinikmati oleh penonton dari depan dan belakang *kelir*, yang berupa kejelasan rupa dan warna wayang ataupun efek bayangan wayang yang terlihat jelas.

### d. *Kothak, Cempala*, dan *Keprak*

*Kothak* wayang merupakan sebuah tempat berbentuk empat persegi panjang yang terbuat dari kayu nangka, suren, atau jati. Dalam pertunjukan wayang, *kothak* merupakan peralatan yang mendukung sajian dari dalang. *Kothak* wayang berada di sebelah kiri dalang dengan tutup kotak di sebelah kanan dalang. Ketika pergelaran wayang, *kothak* hanya berisi wayang *dhudhahan*, adapun tutup kotak untuk meletakkan *wayang ricikan*. Fungsi *kothak* wayang adalah: pertama, sebagai tempat boneka wayang; dan kedua, untuk menimbulkan suara dari *cempala* yang dipukulkan pada *kothak*, dan suara *keprak* dari hentakan kaki dalang pada *keprak*.[11]

*Kothak* memiliki kontribusi penting bagi terwujudnya kualitas estetik pergelaran wayang yang dilakukan oleh dalang. Oleh sebab itu, dalang memilih dan menggunakan *kothak* wayang dengan pertimbangan dapat menghasilkan suara yang mantap, baik hasil dari pukulan *cempala* atau *dhodhogan*, maupun dari hentakan *keprak* atau *keprakan*. Kualitas suara *dhodhogan* dan *keprakan* ini sangat tergantung kualitas kayu yang dipergunakan untuk membuat *kothak*. Dalam hal ini, dipilih kayu yang memiliki suara sedang, yaitu tidak terlalu empuk dan tidak terlalu keras. Bahan dasar *kothak* yang cocok untuk memenuhi pencapaian suara sedang adalah kayu nangka, suren, atau jati.[12]

Selain pertimbangan hasil suara yang mantap, pada umumnya para dalang memiliki *kothak* wayang dengan gebyar atau tampilan yang glamour. Para dalang kondang, seperti Anom Suroto, Manteb Soedharsono, Purbo Asmoro, dan sebagainya seringkali menggunakan *kothak* wayangnya sendiri dengan kualitas suara yang bagus dan tampilan *kothak* dengan hiasan *ukir-ukiran*. *Kothak*

dengan tampilan glamour dan kualitas suara yang bagus sangat mendukung tercapainya kualitas estetik pergelaran wayang.

*Cempala* dan *kepra*k merupakan alat yang berfungsi untuk memberikan penguatan pada suasana yang diciptakan dalang pada pergelaran wayang. Kedua instrumen ini memiliki hubungan sinergis dengan *garap catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran. Cempala* terbuat dari kayu galih asem, kemuning atau kayu sambi, adapun *keprak* terbuat dari tembaga, perunggu, besi, atau kuningan. Kedua alat ini dirancang untuk menimbulkan efek suara *dog* bagi *cempala* dan efek suara *crèk* untuk *keprak*.



Gambar 24: *Kothak, cempala,* dan *keprak* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)

Dalam pergelaran wayang, dalang menggunakan dua macam *cempala* untuk memberi daya penguatan pada suasana yang disajikan, yaitu *cempala ageng* dan *cempala alit. Cempala ageng* biasanya dipegang tangan kiri dalang yang dipukulkan pada bagian dalam *kothak* pada posisi atas atau tengah. *Cempala alit* umumnya dijepit antara ibu jari dan telunjuk kaki kanan dalang yang dipukulkan pada *kothak* bagian bawah atau *keprak*. *Cempala ageng*

lebih sering dipergunakan dalang dari pada *cempala alit. Cempala ageng* untuk aba-aba permintaan gending kepada *pengrawit*, menguatkan *sulukan* dalang, jeda *antawecana* dalang, dan mengiringi gerak-gerak wayang tertentu. *Cempala alit* dipergunakan secara insidentil untuk memberikan penguatan suasana, ketika kedua tangan dalang sedang menggerakkan wayang.



Gambar 25: Penataan *keprak* pada pertunjukan wayang kulit
(Foto: Sunardi)

*Keprak* atau *kepyak* atau *kecrèk* merupakan kepingan logam berbentuk segi empat, yang digantung dengan tali dan pengait dengan posisi menempel pada dinding *kothak* bagian luar. Teknik membunyikan *keprak* dengan cara menyepak *keprak* dengan telapak kaki dalang. Teknik ini berhubungan erat dengan pencapaian efek suara *keprak* yang berkualitas dan sesuai kebutuhan. Untuk menghasilkan efek suara *keprak* yang keras dipergunakan teknik *gejrosan*, yakni membunyikan *keprak* dengan sepakan kaki yang kuat. Teknik *sisiran* dipergunakan untuk menghasilkan efek suara *keprak* yang lirih dengan tempo ajeg. *Keprakan sisiran* umumnya untuk menguatkan dan mengiringi *sulukan*, gerak wayang ataupun

*antawecana,* adapun *keprakan gejrosan* untuk menandai gerakan tertentu yang ditonjolkan (menghantam, jatuh, menendang, membanting, keluar layar, tampil di layar) dan memberi jeda pada *antawecana* tertentu.

*Cempala* yang dipukulkan pada *kothak* wayang dan *keprak* yang disepak kaki dalang dapat memunculkan berbagai efek suara, seperti: *lamba, rangkep, geter, banyu-tumètès, tetegan,* dan *angganter* yang dapat menciptakan rasa estetik yang berbeda-beda sesuai dengan suasana adegan dan situasi batin tokoh yang disajikan dalang. Ini artinya bahwa kehadiran *cempala* dan *keprak* dalam pergelaran wayang sangat mendukung terciptanya kualitas estetik *lakon* yang disajikan oleh dalang.

### e. *Bléncong* dan Pengeras Suara

*Bléncong* merupakan alat penerangan dalam pergelaran wayang. Letak lampu *bléncong* berada di depan *kelir*, tepat di atas tempat duduk dalang. Pada mulanya, pergelaran wayang menggunakan lampu *bléncong* yang terbuat dari perunggu berbentuk burung garuda yang diisi dengan minyak kelapa dan diberi sumbu dari sepotong kain. Pada perkembangan berikutnya, penggunaan *bléncong* digantikan dengan lampu petromak yang memiliki sinar lebih terang, dan pada dewasa ini menggunakan bohlam lampu listrik dengan cahaya yang lebih terang. Agar cahaya lampu memfokus pada *kelir* dan tidak mengganggu pandangan *pengrawit* dan penonton wayang, maka pada bagian belakang lampu diberi penutup.

Fungsi utama *bléncong* pada pergelaran wayang kulit adalah untuk memperkuat efek bayangan wayang, yang berarti menghidupkan tokoh wayang itu sendiri. Selain itu, lampu berfungsi menerangi arena pergelaran, sehingga penonton dapat melihat wayang dari jarak dekat maupun jarak jauh dengan jelas. Lampu *bléncong* yang baik memiliki kekuatan cahaya yang tetap dan tidak mati pada saat pergelaran berlangsung. Kekuatan cahaya dan kualitas materi lampu memberikan dukungan bagi tercapainya kualitas estetik pergelaran wayang.



Gambar 26: *Bléncong* pada pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)

Pengeras suara merupakan peralatan penting yang digunakan untuk mendukung efek audio. Kedudukan peralatan ini di dalam pergelaran wayang sangat terkait dengan usaha untuk memantapkan kuantitas dan kualiatas suara dari dalang, *pesindhèn, penggérong*, dan suara gamelan. Oleh karena itu, kehadiran pengeras suara memiliki fungsi untuk memperjelas efek suara (manusia, gamelan, *dhodhogan-keprakan*) dalam pergelaran wayang dan mendukung tercapainya kemantapan estetik dalam pergelaran.

Peralatan ini terdiri dari *amplifier, mikrofon*, dan *loudspeaker* (pengeras suara). Getaran mekanis suara manusia atau instrumen lain diubah oleh *mikrofon* menjadi getaran elektronis yang kemudian dikuatkan oleh a*mplifier* ke arah *loudspeaker. Amplifier* dipakai untuk mengatur keajegan dan perubahan efek suara sesuai dengan suasana yang dikehendaki. *Mikrofon* berfungsi untuk menangkap suara dari dalang, *pesindhèn, penggérong*, maupun gamelan. Alat ini ditempatkan pada tiap ricikan gamelan serta dihadapan dalang, *pesindhèn,* dan *penggérong*. Pengeras suara berfungsi sebagai terminal akhir yang menyebarkan suara ke segala penjuru.



Gambar 27: Peralatan pengeras suara dalam pertunjukan wayang kulit (Foto: Sunardi)

Pada pergelaran wayang dewasa ini, kedudukan pengeras suara mendapatkan perhatian yang serius dari para dalang. Hal ini dibuktikan dari beberapa dalang yang memiliki peralatan *sound system* lengkap dengan operatornya untuk mendukung pergelaran wayang yang dilakukannya.[13] Hal utama yang harus diperhatikan adalah cara penempatan pengeras suara dalam arena pergelaran. Agar tercipta akuistik yang baik, pengaturan peralatan ini disesuaikan dengan tempat di mana pertunjukan dilakukan. Penempatan peralatan ini memiliki spesifikasi tersendiri, baik di gedung tertutup, gedung terbuka, maupun di lapangan. Mutu peralatan dan pengaturan yang baik akan mendukung tercapainya kualitas estetik pergelaran wayang.

### 3. Unsur *Garap Pakeliran*

Unsur *garap pakeliran* ditelusuri melalui: *lakon*, *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*nya. Pembahasan tentang *lakon* menitikberatkan pada sumber *lakon*, jenis *lakon*, dan struktur *lakon*. Pada *garap catur, sabet,* dan *karawitan pakeliran* akan dipaparkan berdasarkan elemen-elemennya, yaitu: pertama, *catur* terdiri dari

bahasa, *ginem, janturan, pocapan,* dan teknik *antawecana*; kedua, *sabet* meliputi *cepengen, tancepan, solah, entas-entasan*, ragam gerak, dan makna gerak; ketiga, *karawitan pakeliran* terdiri atas urutan sajian dan nama gending, jenis dan *céngkok sulukan*, maupun *dhodhogan-keprakan.*

**a. *Lakon***

Sumber utama penyusunan *lakon* wayang pada pedalangan gaya Surakarta adalah *Serat Pustakaraja*, yakni buku tentang raja-raja. Buku karangan Ranggawarsita (1802—1874) ini memuat kumpulan cerita rakyat dalam bentuk alur cerita wayang yang memiliki kesan adanya urutan kronologis dengan penanggalan yang bersifat khayalan. Khusus pada bagian pertama yang dinamakan *Pustaka Raja Purwa* telah dijadikan sumber bagi penyusunan *lakon-lakon* dalam pedalangan gaya Surakarta.[14]. *Serat Pustakaraja* merupakan cerita wayang dalam bentuk narasi. Apa yang tertulis dalam *Pustakaraja* banyak mengacu pada karya sastra wayang sebelumnya, seperti: *Serat Ramayana, Mahabarata, Baratayuda, Arjunawiwaha, Lokapala* dan sebagainya. Secara khusus, Mangkunegara VII menulis *lakon* wayang dalam bentuk ringkasan terstruktur atau *balungan lakon* wayang. *Balungan lakon* wayang ini dimulai dari cerita para dewa, cerita Ramayana, zaman Lokapala, siklus Pandawa-Kurawa sampai Parikesit. Sumber penggarapan *lakon* yang ditulis secara lengkap sebagai panduan mendalang telah dilakukan Kusumadilaga dengan *lakon Palasara Krama*[15], Nojowirongko dengan *lakon Irawan Rabi*[16], dan Wignyosoetarno dalam *lakon Makutharama*[17].

Jenis *lakon* wayang yang banyak beredar di kalangan dalang dapat dikelompokkan dalam jenis *lakon* berdasarkan nama tokoh dan peristiwa penting. Mengenai penggolongan jenis *lakon*, setidaknya Murtiyoso dan Suratno[18] secara signifikan berhasil menyajikan pengklasteran *lakon* wayang berdasarkan: pertama, judul *lakon*, seperti: jenis *lakon lahiran, rabèn, alap-alapan, gugur, jumenengan, duta* dan sebagainya; kedua, berdasarkan peristiwa penting, seperti: jenis *lakon perang ageng, ngèngèr, wirid, asmara, kraman,* dan sebagainya.

Allan Feinstein dan kawan-kawan[19] menggolongkan jenis *lakon* dalam kategori *lakon baku* dan *lakon carangan* berdasarkan sumber tertulis dan lisan. Mengenai hal ini, setidaknya ada empat golongan yang memberikan pemahaman tentang *lakon baku* dan *lakon carangan*. Golongan pertama menyatakan bahwa *lakon baku* merupakan *lakon* berseri, berurutan dari *lakon* satu dengan lainnya, sedangkan *lakon carangan* dimaknai sebagai *lakon* yang otonom, berdiri sendiri. Golongan kedua, menyatakan bahwa *lakon baku* sebagai awal dari siklus cerita, sedangkan *lakon carangan* merupakan lanjutan dari bagian awal. Di sini dikatakan bahwa *lakon* setelah peristiwa perkawinan Arjuna dinyatakan sebagai *lakon carangan*. Golongan ketiga, menganggap bahwa *lakon baku* diambil dari epos baku Ramayana dan Mahabarata, sedang *lakon carangan* lebih merupakan penyimpangan dari cerita asli. Golongan keempat, menyatakan bahwa *lakon baku* merupakan *lakon* yang pernah dibukukan dan dibakukan, sedangkan *lakon carangan* merupakan karangan dalang yang belum lazim dipentaskan. Pada kenyataannya, *lakon-lakon* baku sangat mewarnai dinamika pertunjukan wayang di keraton. Hal ini dapat dibuktikan dengan beredarnya panduan *lakon* wayang berlabel keraton, seperti: *lakon Irawan Rabi* karya Nojowirongko, *lakon Makutarama* karya Wignyosoetarno, dan *Pedhalangan Ngayogyakarta* karya Mudjanattistomo dan kawan-kawan.

Struktur *lakon* pada pedalangan gaya Surakarta meliputi: (1) bagian *pathet nem*, yang terdiri dari beberapa adegan, seperti: *jejer, gapuran; kedhatonan; pasowanan jawi, budhalan, kapalan, perang ampyak; adeg sabrang; perang gagal, adeg sabrang rangkep*; (2) bagian *pathet sanga*, terdiri dari: *adeg pandhita* atau *gara-gara; perang kembang; adeg sampak tanggung 1, 2, sampai 3; perang sintrèn*; dan (3) bagian *pathet manyura*, terdiri dari: *adeg manyura 1, 2, kadang-kadang 3; perang sampak manyura; perang sampak amuk-amukan; tayungan; adeg tancep kayon*.[20] Struktur *lakon* atau dikenal dengan nama *balungan lakon* ini merupakan acuan dasar bagi dalang dalam mempergelarkan wayang. *Balungan lakon* memiliki sifat yang statis, sehingga hampir semua *lakon* wayang

yang dipergelarkan oleh dalang menganut sistem pembabakan yang sama, walaupun judul *lakon* yang disajikan berbeda-beda. *Balungan lakon* pada hakekatnya mengikat permasalahan yang disajikan dalam pertunjukan wayang. Dengan demikian para dalang tidak perlu menggubah struktur *lakon* baru untuk menyajikan *lakon* wayang. Hal signifikan yang harus dilakukan dalang adalah mengingat permasalahan utama *lakon* dan tokoh-tokoh yang hendak ditampilkan.

**b. *Catur***

Bentuk *catur* dalam pedalangan gaya Surakarta dapat ditelusuri melalui aspek kebahasaan, seperti: penggunaan bahasa pedalangan, *janturan* dan *pocapan*, *ginem*, serta teknik *antawecana*. Penggunaan bahasa pedalangan memiliki norma khusus yang disesuaikan dengan kode sosial budaya yang berlaku. Bahasa yang dipakai adalah bahasa arkhais dengan aturan-aturan yang dibakukan sehingga terdapat stratifikasi bahasa bagi tokoh wayang. Bahasa yang berlaku di lingkungan para raja dan bangsawan dibedakan dengan bahasa para rakyat jelata; raksasa; maupun para dewa. Derajat sosial yang lebih rendah akan menggunakan bahasa *karma inggil* terhadap derajat sosial di atasnya. Dalam hal ini, para dewa memiliki derajat tertinggi, disusul raja, ksatria, raksasa, dan punakawan dalam lingkungan sosial dunia wayang. Mengenai aturan penerapan aspek kebahasaan dalam *lakon* wayang, Nojowirongko memberikan rambu-rambu penting sebagai berikut.

> *Tjara [cara] pedalangan [pedhalangan] Surakarta, mboten nganggé dalem, namung nganggé ingsun, sira, éwadéné limrahipun namung kanggé djejer [jejer] adegan kawitan, adegan sanga, manyura mboten mawi tembung ingsun, sira, kadjawi [kajawi]: Prabu Duryudana, dhateng Pandita Durna, tuwin dateng [dhateng] Arya Sangkuni, ngantos patet [pathet] manjura [manyura] lestantun nganggé kedaton [kedhaton] (pakenira-manira). Sanghjang [Sanghyang] Guru, para dewa dumugi patet [pathet] manjura [manyura] inggih lestari mawi basa (ingsun-sira, tuwin ulun-pukulun)* . . . .[21]

(Di dalam pedalangan gaya Surakarta, tidak menerapkan kata *dalem* (aku), tetapi menggunakan kata *ingsun* (aku), *sira* (kamu), yang pada umumnya dipergunakan dalam adegan pertama, tetapi untuk adegan pada bagian patet sanga dan manyura tidak menerapkan kata *ingsun* dan *sira* kecuali: Raja Duryudana kepada Pendeta Durna dan Patih Sangkuni sampai pada bagian patet manyura masih menggunakan bahasa keraton (*pakenira-manira*: aku-kamu). Batara Guru dan para dewa sampai pada bagian patet manyura tetap menerapkan kata (*ingsun-sira*: aku-kamu, serta *ulun-pukulun*: aku-kamu). . . .)

Selanjutnya, Nojowirongko menandaskan bahwa pembicaraan antara Durna dengan Sangkuni menerapkan kata *robaya-palibaya* (aku-kamu). Hal ini juga berlaku untuk semua tokoh pendeta yang berbicara dengan pendeta; Bima dengan siapapun menggunakan *basa ngoko*, kecuali dengan Dewaruci dengan *krama inggil*; Sembadra dengan tokoh lain, kecuali dewa dengan menerapkan *basa ngoko*.

Bentuk *janturan* dan *pocapan* untuk pedalangan gaya keraton Surakarta dapat dilihat pada penggunaan bahasa, pilihan kata, susunan kalimat, dan pokok masalah yang dilukiskan. *Janturan jejer* (adegan pertama) yang menggambarkan kebesaran raja dan negaranya dilukiskan dengan bahasa dan sastra pedalangan yang indah dengan pilihan kata yang tepat dan susunan kalimat yang runtut. Bentuk *janturan jejer* pada pedalangan gaya Surakarta dapat disimak pada karangan Nojowirongko sebagai berikut.

> *Swuh rep data pitana, anenggih nagari pundita ingkang kaéka adi dasa purwa— éka sawidji [sawiji] adi linuwih dasa sepuluh purwa wiwitan— sanadyan katah [kathah] titahing déwa ingkang kasongan ing akasa, kasangga pratiwi, kapit ing samodra, katah [kathah] ingkang sami anggana raras, mboten wonten kados nagari ing Dwarawati ja [ya] Dwaraka; mila kinarja [kinarya] bebuka ngupajaa [ngupayaa] nagari satus tan angsal kalih, sewu tan antuk sadasa; mila winastan ing Dwarawati, palawanganing djagat [jagat], utawi wenganing rahsa, Dwaraka panggenan pambuka . . . .* [22]

(Dalam keheningan dan kekosongan kupanjatkan doa. Syahdan negara yang pantas disebut *kaeka adi dasa purwa. Eka* berarti pertama, *adi* berarti besar, *dasa* berarti sepuluh, *purwa* berarti permulaan. Meskipun banyak makhluk ciptaan Tuhan yang dipayungi langit, ditopang bumi, diapit oleh lautan, tetapi banyak yang kalah wibawa dan tidak ada yang mengungguli Negara Dwarawati yang juga disebut Dwaraka; disebut Dwarawati karena menjadi pintu dunia, penerang hati, Dwaraka sebagai tempat pembuka . . . .)

Penggambaran awal pada *janturan jejer* ini selalu digunakan oleh para dalang. Perbedaan yang muncul adalah tentang nama negara yang sedang ditampilkan oleh dalang, sehingga mereka tinggal mengganti nama kerajaan tertentu dari *janturan* tersebut, misalnya Dwarawati diganti Ngastina, Ngamarta, atau negara lainnya. Bentuk *janturan jejer* telah terpola dan dapat dipergunakan dalam berbagai *lakon* yang dipertunjukkan.

Bentuk *pocapan* dalam pedalangan gaya Surakarta dapat dicontohkan mengenai narasi ketika raja akan meninggalkan persidangan, seperti yang termuat dalam panduan pedalangan Mangkunegaran *lakon Wahyu Makutarama* karangan Wignyosoetarno sebagai berikut.

*Lah ing kana ta wau, wus titi pangandikané Sri Nata ing Ngastina marang Pandhita ing Sokalima, tuwin sang Mantri Muka, Sri Nara Nata laju jengkar angedhaton, para biada parèkan ingkang samya ngampil upacara Nata, wus padha tanggap ing cipta sasmita, padha nyandhak ampilané dhéwé-dhéwé, Sri Nata jumeneng saking palenggahanira dhampar denta, horeg para mantri bupati samya kurmat kondurira Srinata . . . .*[23]

(Syahdan diceritakan, telah jelas sabda dari sang raja Astina kepada pendeta di Sokalima dan pimpinan para menteri. Sang raja kemudian meninggalkan persidangan, para dayang yang mengikuti upacara kenegaraan, telah mengetahui tugasnya, mereka membawa perabotan masing-masing. Sang raja berdiri dari tempat duduk kursi gading, bergemuruh para menteri dan bupati segera memberi penghormatan kepada raja . . . .)

Sama halnya dengan *janturan*, bentuk *pocapan* memiliki sifat yang baku dan tetap sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai *lakon* dengan penyesuaian pada nama negara, tokoh yang dicandra, dan suasana adegan.

Bentuk *ginem* dalam pedalangan gaya Surakarta terpilah menjadi dua kategori, yaitu *ginem blangkon* dan *ginem bebas*. *Ginem blangkon* atau dialog klise dapat diketahui pada dialog *bagé-binagé* antara tokoh wayang pada adegan-adegan tertentu. Dialog klise memiliki bentuk dan pilihan kata yang statis yang menunjukkan terjadinya percakapan antara tokoh wayang, misalnya mengenai kode etik penghormatan kepada tamu. *Ginem bebas* memiliki bentuk yang bebas sesuai persoalan yang dibahas oleh tokoh wayang. Hal ini dapat dilihat pada percakapan tentang permasalahan dalam adegan, dialog humor dari para tokoh tertentu, dan sebagainya. Gambaran mengenai bentuk dialog *blangkon* adalah sebagai berikut.

> *Sri Kresna ngaturaken pambagja: Katuran panakrama kaka Prabu sarawuhipun wonten nagari Dwarawati.*
>
> *Prabu Baladéwa, mangsuli: Sih panakramané jaji Prabu tak tampani tangan loro, tak usapaké ing pranadja lumebèra marang pangkon, amuwuhana bawa leksanané pun kakang, pangèstuku marang jaji Prabu.*[24]
>
> (Raja Kresna memberikan penghormatan: Aku haturkan hormat kepada kakanda Raja atas kedatangamu di negara Dwarawati
>
> Prabu Baladewa, menjawab: Penghormatan dari adinda Raja kuterima dengan kedua tangan, kuusapkan di dada hingga mengalir sampai kaki, semoga menjadikan kekuatan pada diriku, doaku untukmu adinda Raja.)

Salah satu contoh mengenai bentuk dialog bebas adalah sebagai berikut.

> *Garèng: Ah wong tuwa ora golèk dalan padhang ya Truk, ngendi ana wong sing luput dhèwèké, kok sing dikon nglakoni ukuman kancané, yèn ora carané kyainé apa ana.*
>
> *Pétruk : O, Rèng! Wong nèk aku, kyainé ki ora dak lebokaké ati kok, togna waé rak uwis, sak uni-uniné mumpung isih*

*urip, witikna mengko sedhéla engkas rak ngomyang, nanging ya togna waé, mengko rak uwis dhéwé, mangsa betaha nganti sèket tahun maneh, ora . . . .*[25]

(Gareng : Ah orang tua tidak mencari jalan lurus ya Truk, mana ada orang yang salah dirinya sendiri, orang lain yang disuruh menjalani hukumannya, kalau bukan cara yang dilakukan bapak apa ya ada.

Petruk : O, Reng! Kalau menurutku, perkataan bapak itu tidak usah dimasukkan dalam hati, biarkan saja, apapun perkataannya mumpung masih hidup, terus bagaimana lagi nanti sebentar lagi pasti cerewet, tapi ya biarkan saja, nanti akan berhenti sendiri, mana mungkin bertahan sampai lima puluh tahun lagi, tidak.)

Bentuk *catur* dalam pedalangan gaya Surakarta ini dapat pula diperhatikan dari persoalan *antawecana* yang dilafalkan oleh dalang. Pengucapan *catur (antawecana)* meliputi *janturan, pocapan*, dan *ginem. Antawecana janturan* dan *pocapan* menyesuaikan dengan suasana adegan atau batin tokoh wayang yang digambarkan. *Antawecana* dalam *ginem*, selain mempertimbangkan suasana adegan dan situasi batin tokoh, juga memperhatikan siapa tokoh yang berbicara. *Antawecana* tokoh wayang mengacu pada perbedaan warna suara dari tiap-tiap tokoh wayang yang memberikan gambaran konkrit mengenai karakteristik tokoh. Dalam hal ini Nojowirongko menjelaskan sebagai berikut.

*Uloning dalang [dhalang] ndjantur [njantur] saha tjarita [carita], turut raosing patet [pathet] tuwin gending [gending] saged mantes ingkang katjaritakaken [kacaritakaken].*

*Uloning ginemipun ringgit, ageng alitipun ulon, ladak luruhipun, kapendet [kapendhet] dugi-dugi saking sawanganing paraènipun ringgit. Udanegaranipun ingkang kaleres nem dipun agengaken (antep) minangka tanda [tandha] dekungipun . . .* [26]

(Penyuaraan dari dalang ketika melantunkan *janturan* maupun *pocapan* mengikuti rasa musikal agar sesuai dengan hal yang diceritakan.

> Penyuaraan dialog tokoh wayang, besar-kecilnya suara, tinggi rendahnya suara, diambil kira-kira disesuaikan dengan paras muka tokoh wayang. Etikanya yang muda suaranya dibesarkan (lebih mantap) sebagai pertanda semangatnya...)

Bentuk *antawecana* pedalangan gaya Surakarta diwarnai pula dengan idiolek tokoh wayang, baik idiolek umum maupun khusus. Idiolek umum, seperti: *nglokor* untuk tokoh raksasa, *meré* untuk tokoh kera, *nggereng* untuk tokoh Bima dan Bayu, *hong ilahèng* untuk para dewa dan pendeta, tertawa untuk tokoh *bapangan* dan sebagainya. Adapun idiolek khusus hanya dimiliki oleh beberapa tokoh wayang tertentu, seperti: *mbregegeg ugeg-ugeg hemel-hemel sadulita* untuk tokoh Semar; *pregènjong—pregènjong pak-pak-pong, pak-pak-pong, waru dhoyong ditegor uwong, kali codé sapa sing gawé* untuk tokoh Batara Narada; *gandrik sontolotis* untuk tokoh Sengkuni; *lolé-lolé samaranté, emprit gantil buntuté omah joglo* untuk tokoh Durna dan sebagainya.

**c. *Sabet***

Bentuk *sabet* pada pedalangan gaya Surakarta dapat ditelusuri melalui beberapa ragamnya, yaitu: *cepengen, tancepan, bedholan, solah,* dan *entas-entasan,* yang dapat diamati pada berbagai vokabuler dan makna gerak. *Cepengan* diartikan sebagai teknik dalang dalam memegang boneka wayang.[27] Orientasi *cepengan* yang dilakukan oleh dalang bertumpu pada *gapit* (tangkai wayang) yang letaknya di bawah kaki belakang dari boneka wayang. *Gapit* untuk *cepengan* dirinci menjadi enam bagian sesuai bentuknya, yaitu secara berurutan dari bawah ke atas diberi nama *antup, genuk ngandhap, lengkèh, genuk tengah, picisan,* dan *genuk nginggil*.

Nojowirongko merinci empat jenis *cepengan* dalam pertunjukan wayang, yaitu: (1) *methit*, berarti memegang tangkai boneka wayang dari *antup* sampai *genuk ngandhap* yang diperuntukkan bagi jenis wayang *putrèn, putran*, dan *katongan* yang besarnya kira-kira sama dengan tokoh Setyaki; (2) *sendhon*, yaitu memegang boneka wayang pada bagian *lengkèh*, terutama untuk jenis wayang *gagahan*, seperti tokoh-tokoh Kurawa sampai tokoh

yang memiliki besar tubuh sama dengan Gatutkaca; (3) *ngepok*, merupakan cara memegang tokoh wayang dari *picisan* sampai *genuk nginggil*, yang biasa dipergunakan untuk memegang tokoh *denawa prepatan, denawa raton*, maupun *kayon;* dan (4) *njagal,* berarti memegang boneka wayang pada *genuk nginggil* hingga bagian kaki atau *palemahan* wayang, seperti *ampyak, kréta*, maupun *kéwanan*.[28]

*Tancepan* merupakan sistem pencacakan boneka wayang pada gedebog yang dibingkai *kelir*. *Tancepan* memberikan tampilan estetika yang menggambarkan adegan dengan tokoh, suasana, dan tempat tertentu sesuai *lakon* wayang yang disajikan. Beberapa hal utama yang diperhatikan dalam estetika *tancepan* wayang pada pedalangan gaya keraton Surakarta meliputi: model *tancepan*, ragam *tancepan,* dan aturan *tancepan*. Model *tancepan* dalam pedalangan di antaranya adalah *tancepan simetris*, yaitu jumlah, ukuran, dan posisi pencacakan tokoh wayang pada gedebog antara gawang kanan dan kiri memiliki kesamaan. Adapun *tancepan asimetris* tidak ada kesamaan antara pencacakan tokoh wayang di gawang kanan dan kiri, baik jumlah, ukuran, maupun posisinya. *Tancepan kontras* menggambarkan pencacakan tokoh wayang yang kontras, baik didasarkan atas jenis tokoh, karakter tokoh, ukuran badan tokoh, maupun posisi pencacakannya.

Mengenai ragam *tancepan* wayang dapat dibedakan menurut struktur adegan sehingga nama *tancepan* menyesuaikan nama adegan, seperti: *tancepan jejer, tancepan gapuran, tancepan limbuk cangik, tancepan kedhatonan, tancepan paséban jawi, tancepan adeg kapindho, tancepan perang gagal, tancepan adeg candhakan*, *tancepan gara-gara, tancepan perang begal, tancepan jejer kaping gangsal, tancepan perang tanggung* dan sebagainya. Khusus *adegan candhakan* atau adegan insidentil yang kadang tidak terpola dalam struktur *lakon,* ragam *tancepan* menyesuaikan tokoh atau suasana, misalnya *tancepan Werkudara mlumpat, tancepan* tokoh sedih, *tancepan* tokoh sedang semadi dan sebagainya.



Gambar 28: Permainan efek bayangan boneka wayang menambah *rasa* estetis pada sajian Ki Purbo Asmoro (Foto: Sunardi)



Gambar 29: Permainan kayon untuk adegan membabat hutan pada sajian Ki Purbo Asmoro (Foto: Sunardi)



Gambar 30: Permainan kayon untuk adegan pembuka pada sajian Ki Sri Susilo *Thengklèng* (Foto: Sunardi)



Gambar 31: Permainan kayon penutup bayangan tangan dalang dan penguat *rasa* estetis pada sajian Ki Purbo Asmoro (Foto: Sunardi)



Gambar 32: Pola *tancepan* statis pada sajian Ki Joko Rianto
(Foto: Sunardi)



Gambar 33: Pola *tancepan* dinamis pada sajian Ki Purbo Asmoro
(Foto: Sunardi)



Gambar 34: Pola *tancepan* dinamis pada sajian Ki Purbo Asmoro (Foto: Sunardi)

*Tancepan* wayang juga terikat oleh aturan-aturan tertentu, seperti: status sosial tokoh, kedudukan, dan umur. Aturan normatif (*udanegara*) ini berimplikasi pada posisi pencacakan wayang berdasarkan gedebog bawah atau atas; posisi di gawang kanan atau kiri, dan posisi menunduk atau menengadah.

*Bedholan* menunjuk pada teknik yang dilakukan dalang untuk mencabut boneka wayang dari posisi *tancepan*. Di dalam *pakeliran* gaya keraton, *bedholan* merupakan cara mencabut boneka dari gedebog dengan tekanan halus dan berarti pula urut-urutan mencabut boneka wayang dari posisi *tancepan* pada suatu adegan tertentu. Ragam *bedholan* meliputi *bedholan tunggal*, yaitu pencabutan satu tokoh wayang pada adegan tertentu; *bedholan ganda,* yaitu pencabutan tokoh wayang secara bersamaan pada adegan tertentu; dan *bedholan berurutan*, yaitu pencabutan tokoh wayang secara urut. Ragam *bedholan* yang ketiga sangat ditentukan oleh tokoh, suasana, dan tempat adegan yang ditampilkan. Bentuk estetika *bedholan* pada *pakeliran* gaya Surakarta, salah satunya dapat

dilihat pada peristiwa *bedhol jejer* atau *bedholan* untuk adegan pertama yang dilakukan dengan aturan tertentu sesuai kode sosial budaya yang berlaku dalam kerajaan. Suasana yang ditunjukkan adalah suasana agung, yang ditunjukkan dari kekhidmatan upacara kerajaan pada saat raja meninggalkan persidangan. Urutan tokoh wayang yang *dibedhol* dimulai dari para dayang yang bertugas mengiringi raja menuju ke dalam pura; disusul sang raja yang memiliki wibawa tertinggi; kemudian para tokoh yang menghadap raja. Urutan pencabutan tokoh ini dimulai dari patih, pendeta, senapati, dan seterusnya para punggawa dari pangkat tertinggi sampai pangkat terendah. Nojowirongko memberikan acuan dasar untuk *bedholan jejer*, sebagai berikut.

- *Parekan kalih njembah [nyembah] ladjeng [lajeng] kabedol [kabedhol], katjepeng [kacepeng] tangan kiwa dipun rangkep, njembah [nyembah] kapeta [kapetha] linggih ing ngarsa Nata*
- *Katongan (Sri Kresna) kabedol [kabedhol] malik, ladjeng [lajeng] malik lumampah manengen, parekan ngajap [ngayap] tengening sang Nata kepara wingking, ladjeng [lajeng] kaentas.*
- *Putran njembah [nyembah] ladjeng [lajeng] kebedol [kabedhol] malik mangiwa, tangan kiwa njembahaken [nyembahaken] ingkang taksih ngadep [ngadhep] (Setyaki) ladjeng [lajeng] kabedol [kabedhol], Putran kalampahaken mangiwa, ingkang ngadep [ngadhep] wurining putran wau (Setyaki) njarengi [nyarengi] lampahing putran kapara wingking, ladjeng [lajeng] kaentas.*[1]

- (Dayang berdua menyembah lalu dicabut, dipegang menyatu pada tangan kiri dalang, menyembah digambarkan duduk di depan raja.
- Raja Kresna dicabut kemudian dibalik berjalan ke kanan, para dayang mengiringi di bagian kanan Sang Raja dengan posisi agak belakang, kemudian dikeluarkan dari layar.
- Samba menyembah lalu dicabut berbalik ke kiri, tangan kiri dalang menggerakkan tangan Setyaki posisi menyembah lalu dicabut, Samba dijalankan ke kiri, sementara Setyaki

mengiringi perjalanan Samba dengan posisi agak belakang, lalu dikeluarkan dari kelir.)

Bentuk *sabet* gaya Surakarta dapat diindikasikan pula pada *solah* atau segala gerak-gerik boneka wayang di *kelir*. Setidaknya ada dua pemilahan ragam *solah*, yaitu: *solah umum* dan *solah khusus*. *Solah umum* merupakan vokabuler gerak wayang yang umum dilakukan oleh berbagai tokoh wayang, sedang *solah khusus* terdiri atas beberapa vokabuler gerak yang diperuntukkan bagi tokoh wayang tertentu. Pada *solah umum* dapat dicontohkan gerakan wayang ketika berjalan, *ulap-ulap, ngawé, capeng,* dan sebagainya. Vokabuler *solah khusus* diperuntukkan bagi tokoh tertentu seperti *kiprahan, abur-aburan, sarapadan, gléyongan*, dan sebagainya. *Solah* sangat terikat oleh karakter tokoh dan suasana yang digambarkan. Mengenai rincian penggunaan gerak wayang, Nojowirongko secara detail memberikan aturan-aturan yang signifikan dalam membentuk estetika *solah* wayang gaya Surakarta. Rincian mengenai *solah* wayang ditunjukkan Nojowirongko dengan memilah penggunaan vokabuler gerak untuk tokoh manusia, raksasa, kera, hewan, *ampyak*, dan peperangan. Gambaran vokabuler gerak tokoh kera dirinci sebagai berikut.

> *(1) ulap-ulap, tancep, capeng, malangkerik; (2) ulat-ulatan; (3) meré; (4) lampah dingkik-dingkik; (5) ngiwi-iwi (saradanipun kukur-kukur); (6) njaut; (7) nggraut; (8) njakot (menawi mengsahipun ageng mawi ngemplok); (9) mbanting; dan (10) mbuwang.*[2]
>
> ((1) menengok, tancap, mengencangkan ikat pinggang, berkacak pinggang; (2) melihat-lihat; (3) mendesis; (4) berjalan dingkik-dingkik; (5) menggaruk-garuk; (6) njaut; (7) mencakar; (8) menggigit (jika musuhnya besar dengan menalan); (9) membanting; dan (10) melempar.)

*Sabet* dalam pedalangan gaya Surakarta dapat dilihat pula pada *penampilan* dan *entas-entasan*, yaitu tampilnya boneka wayang di *kelir* dan pengeluaran boneka wayang dari *kelir*. *Penampilan* dan *entas-entasan* mempertimbangkan karakter tokoh, suasana, dan efek bayangan wayang. Teknik penampilan yang baik adalah jika boneka

wayang yang tampil dapat tergambar dengan jelas pada *kelir*. Teknik *entas-entasan* yang baik adalah jika *entas-entasan* wayang tidak *ambles* (masuk ke bawah) atau tidak *mabur* (terbang), namun selalu memperhatikan efek bayangan wayang pada layar yang memperlihatkan bayangan *palemahan* wayang sejajar dengan *palemahan* (batas bawah) *kelir*.



Gambar 35: Bima gaya Surakarta (Foto: PDWI)



Gambar 36: Gathutkaca gaya Surakarta (Foto:PDWI)

Estetika *sabet* tidak dapat dilepaskan dari boneka wayang. Tiap-tiap boneka wayang memiliki ragam *sabet* yang berbeda sesuai dengan *wanda* wayang. *Wanda* yang dimaknai sebagai wujud fisik boneka wayang yang menyiratkan karakteristik tokoh dan situasi batin tokoh wayang menjadi penanda dan acuan gerak wayang. Pada estetika pedalangan gaya Surakarta dikenal berbagai *wanda* pada tokoh-tokoh wayang yang dianggap penting. Inilah sebabnya satu tokoh wayang kadang-kadang memiliki *wanda* yang beragam, yang menunjukkan situasi batin tokoh tersebut. Perbedaan situasi batin, karakteristik, dan suasana adegan memunculkan beragam gerak wayang.[3]

### d. *Karawitan Pakeliran*

Bentuk *karawitan pakeliran* pada pedalangan gaya Surakarta dapat ditelusuri dari penggunaan gending, *sulukan,* dan *dhodhogan-keprakan*. Pilihan gending, *sulukan*, dan *dhodhogan-keprakan* sangat terkait dengan suasana adegan dan suasana batin tokoh wayang.

Penggunaan gending pada pertunjukan wayang dapat dirunut berdasarkan adegan-adegan dalam lakon. Pada *jejer* Negara Astina dipilih *Ketawang Gending Kabor; babak unjal* (kedatangan tamu) Karna digunakan *Ladrang Peksi Kuwung; paseban jawi* dengan tokoh Dursasana dengan *Gending Semukirang; budhalan wadya* dengan *Lancaran Singanebah; adeg raja denawa* dengan *Gending Majemuk; perang gagal* menggunakan *Srepegan Nem; adeg pendhita* menggunakan *Gending Kalunta; perang kembang* dengan *Srepegan Sanga; adeg manyura* dengan *Ladrang Éling-éling*; dan sebagainya.[4] Beberapa contoh bentuk gending yang dipergunakan dalam pertunjukan wayang dapat dilihat pada notasi berikut.

***Ladrang Peksi Kuwung, laras sléndro pathet nem***

*Buka:* . i 6 5

. 6 . 2 . 6 . 2 . 6 . 3 . 6 . 5

. 6 . 3 . 6 . 5 . 6 . 3 . 6 . 5

. 3 . 2 . 3 . 2 . 5 . 3 . 6 . (5)

. x . xx x x x x xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

*Ngelik*:

B . 6 . 3 . 6 . 5 . 6 . 3 . 6 . 5

xxxxxx xx. x < *sirep*

. 5 . 6 . 5 . 6 . 2 . 3 . 6 . (5)

.

. 6 . 3 . 6 . 5 . 6 . 3 . 6 . 5

. 3 . 2 . 3 . 2 . 5 . 3 . 6 . (5)

. x . xx x x . x xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

.

. 6 . 3 . 6 . 5 . 6 . 3 . 6 . 5

xxxxxxxxxxxxxxxx x

. 3 . 2 . 3 . 2 . 5 . 3 . 6 . (5)

. . . xx x x . xx x x . x *suwuk*

*tamban*

Keterangan tanda:

n = *kenong*; p = *kempul*; g = *gong*; x = *dhodhogan*

## ***Lancaran Singanebah, laras sléndro pathet manyu*ra**

*Buka:* 5 3 2 . 5 3 2 . . 5 . (3)

Irama Lancar:

‖ . 5 . 3 . 5 . 3 . 5 . 3 . 2 . (1)

. 2 . 1 . 2 . 1 . 2 . 1 . 3 . (2)

. 3 . 2 . 3 . 2 . 3 . 2 . 5 . (3)‖

Irama Tanggung:

‖ i 6 5 3 i 6 5 3 i 6 5 3 2 3 2 (1)

2 3 2 1 2 3 2 1 2 3 2 1 3 5 3 (2)

6 5 3 2 6 5 3 2 6 5 3 2 5 6 5 ③

Irama Dadi:

‖ i 6 i 6 5 3 5 3 i 6 i 6 5 3 5 3 i 6 i 6 5 3 5 3 2 3 2 3 2 1 2 ①

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

6 5 6 5 3 2 3 2 6 5 6 5 3 2 3 2 6 5 6 5 3 2 3 2 5 6 5 6 5 3 5 3 ‖

*Sulukan* dalam pertunjukan wayang dimaksudkan untuk menguatkan unsur *garap pakeliran* yang lain, seperti *catur* dan *sabet* terutama yang terkait dengan ekspresi peristiwa adegan atau suasana hati tokoh wayang dalam suatu *lakon*. Ada tiga jenis *sulukan*, yaitu *pathetan, sendhon,* dan *ada-ada. Pathetan* dipergunakan dalang untuk membangun dan menguatkan suasana agung, lega ataupun tenang pada adegan dalam *lakon* wayang. *Sendhon* dipakai untuk membangun dan menguatkan suasana sedih, ragu, asmara, ataupun sendu dalam adegan pada *lakon* wayang. Adapun *ada-ada* dipergunakan untuk membangun dan menguatkan suasana tegang dan semangat pada adegan tertentu dalam *lakon* wayang. Selain terkait dengan adegan, masing-masing jenis *sulukan* ini memiliki hubungan sinergi dengan gending yang mengiringi suatu adegan. Contoh-contoh *sulukan* dapat dilihat pada notasi dan *cakepan* sebagai berikut.

***Pathetan Sanga Wantah, laras sléndro pathet sanga***

2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2.. 2... ()

*Sang-sa-ya da-lu a-ra-ras a-byor kang lin-tang ku-me-dhap,*

2.3.21 1 1 1 1 1 1.. 6..1... ()

*tis - tis so-nya te-ngah we - ngi,*

2 2 2 2 2 2 2.. 1..2... ()

*lu-mrang gan-da-ning pus-pi- ta,*

2.35. 5 5 5 5 5 5.. 3..5... i..i..
*ka - re – ngwan ing pu-dya –ni - ra, O . . .*

2 2 2 2 2 2..16 6...
*sang dwi-ja wa-ra mbre- nge - ngeng,*

2.3.21 1 1 1 1 1 1.. 6.1...
*lir swa-ra-ning ma-du brang - ta,*

2..16.1..65...
O...

***Sendhon Pananggalan, laras sléndro pathet nem***

6 6 6 6 6 6.5 5
*Si-yang pan-ta-ra ra- tri,*

2 2 2 2 2 2.1 1.2.16. 5.6
*a-mung cip-ta pu- ku- lun, O . . .*

2 2 2 2 2. 12.
*tan- na lyan ka- èk- si*

3 5.6 5.32 2.
*mi – la ka- tur,*

2.35 2.35 2 2 2.1 6.165.
*ing - kang cun-dha ma - nik,*

3 3 3 35.32 2.
*ra- sa- sat ra - gèng*

3 5.6 5 5 5.32 2. ()
*u – lun kang su - mem - bah,*

2.35 2.35 2 2 2 2.1 6.165.
*mung - gwing pa-dan-ta pra - bu,*

6 6 6 6 6 6. 56.
*myang ka- gu- ngan-ta sing- sim,*

32 2 2 2 2. 12. ()
*sak- sat sam-pun prap – ti,*

2 3 5.6 5 5 5.32 2. ()
*ka-ton as - ta pu- ku- lun,*

2.35 2.35 2 2 2.1 6.1.65. 3..
*wu - la- ten nar- pa- ti, O . . .*

3 3 3 35.32 2. ()

*Umpak gendèr:* (. 3 3 5 2 3 5 6 1 2 6 3 6 5 3 2)

2 2 2 2 2.1 1.2.16 1...
*Ra- ma dé-wa- ning - sun, O . . .*

*Umpak gendèr* 1 1 1 1 2 6 1 2 6 1 2 3 2 1 2 6
3 5 3 2 5 3 5 6

***Ada-ada Greget-saut Manyura, laras sléndro pathet manyura***

i i i i i i i i i i
*I – ri – ka-ta Sang Ga-thut-ka-ca ki-non,*

3.56 6 6 6 6 6 3..
*ma -pag Ar- ka-su- ta, O . . .*

ẋ ẋ ẋ ẋ ẋ.i6 6
*te- kap-i– ra Kres-na,*

2 2 2 2 2 2 2 2 2 2. 2. 0
*Par – ta ma- ne- her mu- ji sak-ti- ni- ra,*

3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3.21 1. 2..
*Sang i- nu ja-ran wang-wang se-mu gar-ji- ta, O . . .*

Bentuk *karawitan pakeliran* juga dapat diamati pada penggunaan *dhodhogan-keprakan* dalam pertunjukan wayang. *Dhodhogan-keprakan* memiliki kaitan erat dengan gending, *sulukan*, maupun unsur-unsur *pakeliran* lainnya. *Dhodhogan-keprakan* menjadi penanda signifikan dalam permainan gending dan *sulukan* untuk adegan tertentu. Selain itu, *dhodhogan-keprakan* berfungsi sebagai penguat suasana adegan dan situasi batin tokoh wayang. Dalam pedalangan gaya Surakarta, ketika dalang ingin meminta, memperlambat, mempercepat, dan/atau menghentikan gending, aba-aba *sulukan*, ditandai *dhodhogan-keprakan*. Nojowirongko[5] mengklasifikasikan jenis *dhodhogan-keprakan*, yaitu: *lamba, rangkep, geter, banyu-tumètès, tetegan,* dan *angganter,* yang difungsikan untuk tujuan tertentu dalam pertunjukan wayang.

**4. Penonton**

Dalam pergelaran wayang terdapat tiga komponen utama yang menentukan berhasil atau tidaknya sajian wayang, yaitu dalang, *lakon* wayang yang digelar, dan penonton. Dalam hal ini, dalang bertindak sebagai penyaji, *lakon* wayang sebagai wahana pergelaran, dan penonton sebagai penanggap pergelaran. Hubungan ketiga komponen ini sangat sinergis dalam pergelaran wayang.

Penonton merupakan orang atau sekumpulan orang yang menyaksikan pergelaran wayang. Mereka pada umumnya terdiri dari anak-anak, kaum muda, dan orang tua, baik laki-laki maupun

perempuan yang tidak dibatasi oleh status sosial, pekerjaan, umur, agama, daerah asal, dan pendidikan. Mereka menyaksikan pergelaran wayang dengan mengambil tempat di sekitar panggung, baik di belakang atau depan layar, maupun di kanan-kiri panggung. Mereka berbaur bersama dalam kesetaraan posisi sebagai penikmat pergelaran wayang. Walaupun memiliki kesetaraan posisi sebagai penonton wayang, mereka dapat dibedakan berdasarkan perilakunya pada waktu menyaksikan pergelaran wayang.

Perilaku penonton diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu: tipe penurut, tipe penuntut, dan tipe ikut-ikutan.[6] Penonton penurut merupakan orang-orang yang relatif dapat menerima apapun kualitas pergelaran yang dilakukan dalang. Mereka cenderung pasif, mengikuti tata aturan menonton wayang, dan berlaku sopan. Tipe ini umumnya terdiri atas orang-orang yang memiliki motivasi dan tujuan untuk mencari hiburan karena gemar wayang dan ingin memahami serta menambah wawasan mengenai wayang. Tipe penonton ini lebih menguntungkan bagi dalang untuk mempergelarkan wayang secara ekspresif tanpa adanya tekanan dari penonton. Bahkan, dalang dapat mengendalikan dan membentuk sikap penonton yang baik.

Tipe penonton kedua, adalah penonton penuntut, yakni segolongan orang yang secara langsung ataupun tidak langsung ikut menentukan jalannya pergelaran wayang yang dilakukan dalang. Tipe ini dibagi dalam dua golongan, yaitu: penonton kritis dan penonton egois. Penonton kritis terdiri dari orang-orang yang memiliki bekal-bekal seni pedalangan, seperti kritikus, penghayat, ataupun budayawan. Penonton tipe ini sangat membantu peningkatan kualitas pergelaran wayang bagi sang dalang. Mereka lebih menuntut pergelaran wayang yang berkualitas dengan pertimbangan artistik dan estetik. Di sisi lain, ditemukan tipe penonton egois, merupakan sekumpulan orang yang memaksakan kehendaknya untuk mencampuri pergelaran wayang yang dilakukan dalang. Mereka memiliki tuntutan yang didasarkan pada selera dan kepentingan sendiri. Umumnya, tipe ini kurang memahami wayang dan menempatkan pergelaran wayang sebagai hiburan sesaat demi

kepuasan pribadi. Pada kenyataannya, penonton tipe ini sering membuat kegaduhan dan mendikte dalang untuk melayani kehendak mereka yang seringkali mengganggu kenikmatan bagi penonton lainnya. Tipe penonton ini sering memunculkan sikap dalang untuk mengadakan tawar-menawar dalam pergelarannya.

Tipe ketiga, yaitu penonton ikut-ikutan yang merupakan sekumpulan orang yang tidak memiliki pendirian tetap sebagai penonton penurut atau penuntut. Mereka mengambil posisi diri di antara penonton penurut dan penuntut. Penonton golongan ini memiliki kecenderungan mengikuti keadaan yang terjadi pada pergelaran wayang. Ketika kebanyakan penonton lain mengadakan protes dan menuntut dalang, maka tipe penonton ini ikut-ikutan menjadi penonton penuntut. Pada waktu kondisi penonton tenang dalam menghayati pergelaran, mereka ikut-ikutan bersikap santun. Tipe penonton ini pada umumnya memiliki daya apresiasi yang rendah terhadap pergelaran wayang, namun tidak progresif seperti penonton penuntut yang egois.

Tipe penonton memiliki hubungan signifikan dengan pencapaian kualitas estetik pergelaran wayang yang dilakukan oleh dalang. Tipe penonton penurut lebih memberikan ruang ekspresi bagi dalang untuk menyajikan pergelaran wayang dengan maksimal. Dalam hal ini, dalang menjadi figur sentral yang dapat membentuk sikap penonton dan mengikat kesadaran mereka untuk menyaksikan pergelaran wayang dengan baik. Tipe penonton kritis juga memberikan stimulan bagi dalang untuk selalu menjaga aspek artistik dan estetik secara baik. Penonton jenis ini mendorong semangat dalang untuk menampilkan pergelaran wayang yang berkualitas.

Berdasarkan daya apresiasinya, penonton wayang dapat dibedakan atas penonton awam dan penonton terlatih (penghayat). Penonton awam meliputi orang-orang yang menonton wayang untuk mencari hiburan, melepas lelah, dan penyegaran. Mereka umumnya memiliki daya apresiasi yang relatif rendah terhadap pergelaran wayang. Orang-orang yang termasuk golongan ini adalah: petani, pedagang, buruh, pegawai negeri, tentara, pelajar, pengangguran,

dan anak-anak yang tidak memiliki bekal-bekal seni. Mereka dapat menjadi penonton tipe penurut, penuntut yang egois, ataupun ikut-ikutan. Ada dua kemungkinan kondisi yang terjadi dalam pergelaran wayang bagi penonton awam, yaitu mereka dapat dikendalikan dalang dengan tenang dan mereka dapat mengendalikan dalang dengan bertindak anarkhis.

Penonton terlatih atau dikenal dengan istilah penghayat meliputi orang-orang yang menonton wayang dengan motivasi untuk pemuasan kebutuhan rohani dan meningkatkan kualitas dunia pedalangan. Penonton ini memiliki daya apresiasi yang tinggi dan memahami seluk-beluk dunia pedalangan. Orang-orang yang dapat dikategorikan sebagai penghayat adalah: budayawan, kritikus, pecandu wayang, dalang, dan seniman lainnya. Mereka didudukkan sebagai penonton tipe penurut ataupun tipe penuntut yang kritis. Menghadapi jenis penonton ini, dalang bertindak sangat hati-hati dalam mempergelarkan wayang.

Penghayat merupakan penonton yang benar-benar ingin mencari esensi dari pergelaran wayang. Untuk menjadi seorang penghayat yang baik, diperlukan beberapa persyaratan, seperti: bagaimana latar belakang budayanya, tingkat kepekaan *rasa* terhadap sajian pergelaran wayang, pengetahuan dan wawasan dalam hal wayang, *lakon*, dan segala hal yang berhubungan dengan seni pedalangan, dan yang tak kalah penting adalah penguasaan serta pemahaman teknik pergelaran wayang kulit. Dengan bekal-bekal ini, seorang penghayat akan memiliki *sense* yang kuat untuk menghayati pergelaran wayang kulit.

Penonton wayang kulit semalam memiliki kebebasan dalam menyaksikan pergelaran. Artinya, orang menonton wayang dapat bertindak serius mengikuti jalannya *lakon* dengan selalu menatap *kelir*, dapat pula dilakukan dengan santai sambil berbincang dengan penonton lain, ataupun sambil menikmati makanan yang dijajakan di sekitar panggung pergelaran. Pada umumnya, penonton tidak betah menyaksikan pergelaran secara terus-menerus hingga selesainya *lakon*. Mereka menonton wayang secara sambil lalu, dengan memfokuskan pada adegan-adegan yang digemarinya.

Mereka juga selalu berpindah-pindah tempat dalam menikmati pergelaran, bahkan berganti-ganti posisi dengan berdiri, duduk-duduk, ataupun tiduran. Pada waktu dalang menyajikan adegan tertentu, *gara-gara, limbukan, peperangan, budhalan jawi*, penonton yang tertarik akan mengikuti sajian dari dalang. Pada waktu dalang mencandra adegan atau melagukan *sulukan*, sebagian penonton mengadakan aktivitas sambilan, seperti bercanda, bercakap-cakap, minum dan makan, atau tiduran. Kebiasaan penonton yang demikian memberikan petunjuk bahwa menonton wayang tidak harus dilakukan secara terfokus pada sajian dalang, namun kenikmatan menonton wayang dapat dirasakan dengan cara santai. Ini artinya bahwa pergelaran wayang memberikan berbagai tawaran kepada penontonnya untuk memilih sendiri sajian dalang yang mereka minati.

Sikap penonton ditunjukkan dengan reaksi mereka terhadap pergelaran wayang dari dalang. Sikap tenang ketika menyimak sajian *lakon* menunjukkan adanya keseriusan penonton untuk menghayati pergelaran, terutama pada adegan-adegan yang dianggap serius dan memerlukan perhatian khusus. Di sisi lain, penonton menunjukkan adanya sikap senang dengan senyum, tertawa, tepuk tangan atau menimpali ujaran dalang, terutama ketika dalang menampilkan adegan tertentu yang responsif dan mengundang tawa penonton, seperti *gara-gara, limbukan,* dialog tokoh dengan humor, dialog kritik sosial, dan sebagainya. Reaksi penonton yang demikian dapat memberikan pengaruh besar bagi dalang untuk menyajikan pergelaran wayang secara estetis.

Jumlah penonton sedikit banyak memberikan andil bagi dalang untuk menampilkan pergelaran wayang yang baik. Jumlah penonton juga memberikan petunjuk keberhasilan pergelaran, selain indikasi kepopuleran dalang. Anom Suroto, Manteb Soedharsono, Purbo Asmoro, Warseno *Slènk*, dan beberapa dalang kondang lain memiliki penonton dalam jumlah ribuan orang. Bahkan para dalang kondang memiliki penggemar yang setiap saat hadir pada pergelaran wayang mereka. Manteb Soedharsono didukung oleh penonton penggemar yang tergabung dalam kelompok *Manteb Fans Club*

(MFC) yang terdapat di berbagai daerah yang sering menanggapnya. Jumlah penonton yang banyak memberikan motivasi bagi dalang untuk mempergelarkan wayang dengan baik. Semakin banyak penonton yang hadir akan memberikan dorongan yang kuat bagi dalang untuk mempergelarkan wayang dengan baik, dan semakin sedikit jumlah penonton akan berpengaruh pula terhadap semangat dalang.

Kualitas penonton sangat dipengaruhi oleh daya apresiasi mereka pada waktu menyaksikan pergelaran wayang. Jenis penonton penggemar, pecandu, dan penghayat memiliki kualitas apresiasi yang baik dibandingkan dengan jenis penonton yang sekedar mencari hiburan. Penonton yang berkualitas ini lebih betah menyaksikan jalannya pergelaran wayang. Penonton yang berkualitas dan memiliki jumlah yang ajeg hingga pergelaran wayang selesai sangat mempengaruhi ekspresi dalang dalam menyajikan *lakon* wayang. Penonton dengan jumlah yang ajeg dapat diamati pada setiap pergelaran wayang yang dilakukan pada ajang *slasa legèn* di rumah Manteb Soedharsono, *rebo legèn* di kediaman Anom Suroto, *jumat kliwonan* di Taman Budaya Surakarta, ataupun pergelaran insidentil di Sasana Hinggil Keraton Kasunanan Surakarta.

Berdasarkan uraian mengenai penonton wayang memberikan pemahaman tentang adanya hubungan signifikan antara dalang, pergelaran wayang, dengan penontonnya. Tipe penonton penurut dan kritis, daya apresiasi penonton yang tinggi, sikap penonton yang mengikuti tata aturan menonton wayang, jumlah penonton yang banyak dan ajeg, serta kualitas penonton sangat berpengaruh bagi pencapaian estetika pergelaran wayang yang dilakukan oleh dalang. Di sisi lain, perilaku penonton dapat terbentuk oleh pergelaran wayang yang dilakukan dalang. Pergelaran wayang yang baik akan direspons dengan daya apresiasi yang baik oleh penonton berkualitas. Dalam hal ini, kemampuan akomodasi dan daya tawar dalang terhadap selera penonton juga mempengaruhi sikap dan perilaku penonton. Dalang yang akomodatif dan memiliki kekuatan estetik yang tinggi akan mampu mengikat penonton untuk setia mengikuti

jalannya pergelaran wayang. Hubungan dalang dengan penonton merupakan hubungan timbal balik yang saling menguntungkan.



Gambar 37: Menonton wayang dengan duduk di kursi (Foto: Sunardi)



Gambar 38: Menonton wayang dengan berdiri (Foto: Sunardi)



Gambar 39: Menonton wayang dengan duduk di tanah (*lèsèhan*)
(Foto: Sunardi)



Gambar 40: Menonton wayang dengan duduk di tanah (*lesehan*)
dan berdiri (Foto: Sunardi)



Gambar 41 : Menonton wayang dengan duduk di kursi dan berdiri
(Foto: Sunardi)

## *Endnotes*

[1] Dick Hartoko, *Manusia dan Seni* (Yogyakarta: Kanisius, 1984), 15—16.

[2] Herman Pratikto, "Estetika dalam Seni Pedalangan Wayang Purwa" dalam *Gatra,* No. 14 (Jakarta: Senawangi, 1987), 2.

[3] Abdulah Ciptoprawiro, *Filsafat Jawa* (Jakarta: Balai Pustaka, 1986), 1.

[4] M.Ng. Nojowirongko, *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi* (Yogyakarta: Tjabang Bagian Bahasa Jogjakarta Djawatan Kebudajaan Departemen P.P dan K, 1960), 8.

[5] Claire Holt, *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia.* Alih bahasa R.M. Soedarsono, (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2000), 178.

[6] Victoria Maria Clara van Groenendael, *Dalang Di Balik Wayang* (Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1987), 10.

[7] M. Jazuli, *Dalang, Negara, Masyarakat: Sosiologi Pedalangan* (Semarang: Limpad, 2003), 13.

[8] Holt, 2000, 178; Koentjaraningrat, *Kebudayaan Jawa* (Jakarta: Balai Pustaka, 1984), 379.

[9] van Groenendael 1987, 7.

[10] Holt, 2000, 175—176.

Bambang Murtiyoso, Waridi, Suyanto, Kuwato, dan Harijadi Tri Putranto, *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang* (Surakarta: Etnika, 2004), 22; Soetarno, Sarwanto, Sudarko, *Sejarah Pedalangan* (Surakarta: ISI Surakarta dan CV Cendrawasih, 2007, 227—228.

[11] Soetarno, Sarwanto, Sudarko, 2007, 227.

[12] van Groenendael, 1987, 117—118.

[13] Murtiyoso, Waridi, Suyanto, Kuwato, Harijadi Tri Putranto, 2004, 27—32.

[14] Soetarno, Sarwanto, Sudarko, 2007, 262—264.

[15] Sumanto, *Nartasabda Kehadirannya dalam Dunia Pedalangan: Sebuah Biografi* (Surakarta: STSI Press Surakarta, 2002), 60—72.

[16] Sumanto, 2002, 17—35.

[17] Sumanto, 2002, 76.

[18] van Groenendael, 1987, 242.

[19] Umar Kayam, *Kelir Tanpa Batas* (Yogyakarta: Gama Media, 2001), 200—203.

[20] Bambang Murtiyoso, *Menggapai Popularitas: Aspek-aspek Pendukung Agar Menjadi Dalang Kondang* (Surakarta: STSI Press, 2004), 68.

[21] van Groenendael, 1987, 278.

[22] Kayam, 2001, 202.

[23] Kayam, 2001, 201.

[24] Kayam, 2001, 201.

[25] Sarwanto, "Fungsi dan Makna Pertunjukan Wayang Kulit Purwa dalam Upacara Bersih Desa di Daerah Eks Karesidenan Surakarta" (Disertasi pada Program Pascasarjana S-3 Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, 2007), 236—237.

[26] Wawancara dengan Slamet Wardono pada tanggal 10 Juni 2010.

[27] Sarwanto, 2007, 239.

[28] Sindhunata, *Cikar Bobrok* (Yogyakarta: Kanisius, 1997), 4—5.

[29] Sindhunata, 1997, 6—9.

[30] Sindhunata, 1997, 11.

[31] Wawancara dengan Joko Santoso pada tanggal 16 Juni 2011.

[32] Wawancara dengan Joko Santoso pada tanggal 16 Juni 2011

[33] Mengenai kapan tepatnya awal popularitas Manteb Soedharsono ada dua sumber yang berbeda. Bambang Murtiyoso dkk., menyatakan bahwa Manteb Soedharsono mulai popular pada tahun 1986; sedangkan Soetarno dkk., menuliskan angka tahun 1984 sebagai awal ketenaran Manteb Soedharsono.

[34] Murtiyoso, Waridi, Suyanto, Kuwato, Harijadi Tri Putranto, 2004, 39.

[35] Wawancara dengan Purbo Asmoro pada tanggal 10 Maret 2010.

[36] Wahyono, *Ki Manteb Soedharsono Profil Dalang Sukses: Kajian Perspektif Edukatif* (Surakarta: ISI Press, 2008, 19—20.

[37] Sudarko, *Pakeliran Padat Pembentukan dan Penyebaran* (Surakarta: Citra Etnika, 2003), 30.

[38] Murtiyoso, Waridi, Suyanto, Kuwato, Harijadi Tri Putranto, 2004, 79.

[39] Wahyono, 2008, 20.

[40] Murtiyoso, 2004, 111.

[41] Murtiyoso, 2004, 117.

[42] Murtiyoso, 2004, 119.

[43] Soetarno, *Pertunjukan Wayang dan Makna Simbolisme* (Surakarta: STSI Press, 2005), 26.

[44] Soetarno, 2005, 25.

[45] S. Haryanto, *Seni Kriya Wayang Kulit: Seni Rupa, Tatahan, dan Sunggingan* (Jakarta: Djambatan, 1991), 39.

[46] R.M. Sajid, *Bauwarna Kwruh Wayang* (Sala: Widyaduta, 1958), 25—29; Soetarno, 2005, 53—59.

[47] Sukir, *Bab Natah Sarta Nyungging Ringgit Wacucal.* Alih bahasa Kamajaya (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, 1980), 11—24; Haryanto, 1991, 240—256.

[48] Haryanto, 1991, 257—258.

[49] Soetarno, Sarwanto, Sudarko, 2007, 19—20.

[50] Murtiyoso, Bambang, Waridi, Suyanto, Kuwato, Harijadi Tri Putranto, 2004, 112—113.

[51] R.M.H.Tandakusuma, "Serat Gulang Yarya" (Rekso Pustoko Mangkunegaran, Surakarta, 1870).

[52] Hazeu, 1979, 52.

[53] Soetarno, 2005, 65.

[54] Soetarno, 2005, 69.

[55] Wawancara dengan Margono pada tanggal 4 April 2009.

[56] Murtiyoso, B., Waridi, Suyanto, Kuwato, Harijadi Tri Putranto, 2004, 129.

[57] van Groenendael, 1987, 58.

[58] Kusumadilaga, 1981, 191—263.

[59] M.Ng. Nojowirongko, *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi* (Yogyakarta: Tjabang Bagian Bahasa Jogjakarta Djawatan Kebudajaan Departemen P.P dan K, 1960)

[60] Wignjosoetarno, *Lampahan Makurharama Pedalangan Ringgit Purwa Wacucal* (Surakarta: Yayasan PDMN, 1972)

[61] Bambang Murtiyoso dan Suratno, "Studi Tentang Repertoar Lakon Wayang yang Beredar Lima Tahun Terakhir di Daerah Suarakarta" (Laporan Penelitian MMI Surakarta, 1991).

[62] Alan Feinstein, Murtiyoso, Kuwato, Sudarko, Sumanto, *Lakon Carangan Jilid I* (Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1986), xvii—xxxiii.

[63] Nojowirongko, 1960, 8; J. Kats, *Het Javaansche Tooneel I: Wajang Poerwa* (Weltervreden:Comissie voor Volkslectuur, 1923), 180—18.

[64] Nojowirongko, 1960, 13.

[65] Nojowirongko, 1960, 70.

[66] Wignjosoetarno, 1972, 9.

[67] Nojowirongko, 1960, 79.

[68] Wignjosoetarno, 1972, 28.

[69] Nojowirongko, 1960, 12.

[70] Bambang Murtiyoso, Waridi, Suyanto, Kuwato, Harijadi Tri Putranto, 2004, 82.

[71] Nojowirongko, 1960, 48.

[72] Nojowirongko, 1960, 82.

[73] Nojowirongko, 1960, 53.

[74] R. Soetrisno, "Pitakon lan Wangsulan Bab Wanda Wayang Purwa" (Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta, 1977); Soetarno, dkk., "Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta" (Surakarta: Sub Proyek ASKI Surakarta, Proyek Pengembangan IKI, 1977); Sastronaryatmo Moeljono (ed), *Wanda Ringgit Purwa* (Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, 1985).

[75] Nojowirongko, 1960, 34-44.

[76] Nojowirongko, 1960, 44.

[77] Jazuli, 2003, 189—193.

# BAB III

## KONSEP *NUKSMA* DAN *MUNGGUH*

### A. Konsep *Rasa*

*Nuksma* dan *mungguh* merupakan konsep estetika pertunjukan wayang paling inti yang mendasari berbagai *rasa* estetik lainnya, seperti: *regu, sedhih, greget, prenès* dan sebagainya. Untuk memahami posisi teoritis dari konsep *nuksma* dan *mungguh* perlu dipaparkan mengenai konsep *rasa* estetik dan teori *rasa* dari berbagai penulis terdahulu, seperti Bharata dalam estetika teater di India, Zoetmulder pada estetika kakawin, dan Benamou dalam estetika karawitan Jawa.

Istilah *rasa* diambil dari urat kata *ras* dalam bahasa Sansekerta yang berarti meraung, menangis, berteriak, bergema, dan berkumandang.[1] Menurut Zoetmulder dan Robson, kata *rasa* dapat diterjemahkan dalam beberapa pengertian, yaitu: (1) air (getah) tumbuh-tumbuhan, air (sari) buah; rasa; (2) perasaan, pendapat, maksud; (3) intisari, isi (esensial), substansi, makna, pokok isi, arti; (4) bagaimana seterusnya ada, disposisi atau kondisi nyata; (5) berkata secara demikian, seolah-olah, seakan-akan; (6) dalam bentuk (tentang jenis) puisi atau karya tulis yang khas; serta (7) air raksa.[2] Dalam kamus umum Bahasa Indonesia, Poerwadarminta menjelaskan bahwa *rasa* berarti: (1) apa yang dialami oleh lidah atau badan (ketika kena sesuatu); (2) sifat suatu benda dan sebagainya yang mengadakan rasa; (3) apa yang dialami oleh hati atau batin; keadaan hati atau batin; (4) pertimbangan pikiran (hati) mengenai baik-buruk, benar-salah dan sebagainya; pendapat; dan (5) kira-kira; agaknya; rupa-rupanya; barangkali.[3]

Pemahaman Poerwadarminta mengenai *rasa* berpedoman pada klasifikasi *rasa* dalam budaya Jawa, yaitu *rasa* lahiriah dan *rasa* batiniah. *Rasa* lahiriah berhubungan dengan berbagai *rasa* yang

berasal dari efek sentuhan badan dan pencecapan lidah manusia. Adapun *rasa* batiniah lebih erat dengan perasaan yang berada dalam hati dan pikiran manusia. Senada pandangan ini, Clifford Geertz menyatakan bahwa *rasa* dalam budaya Jawa memiliki arti ganda yaitu; perasaan (*feeling*) dan makna (*meaning*). Sebagai perasaan, *rasa* diartikan sebagai salah satu pancaindra orang Jawa yaitu merasakan, dari ke-empat pancaindra yang lain yaitu: mendengar, berbicara, membaui, dan melihat. Dari pancaindra 'merasakan' mengandung tiga segi 'perasaan' sehingga pandangan tentang kelima indra itu terpisah yaitu: pencecapan cita–rasa pada lidah; sentuhan pada badan berkaitan dengan pancaindra peraba; dan perasaan emosional di dalam hati seperti kesedihan dan kebahagiaan. Cita rasa sebuah pisang adalah *rasa*–nyata (pancaindra pengecap-lidah); suatu firasat adalah suatu *rasa* (pancaindra 'perasaan'), kesakitan adalah suatu *rasa;* dan *rasa* adalah suatu nafsu atau emosi. Sebagai makna, *rasa* diterapkan pada kata-kata di dalam sebuah surat, dalam sebuah puisi. *Rasa* juga diterapkan pada tingkah laku pada umumnya: untuk menunjukkan muatan implisit, perasaan konotatif dari gerakan-gerakan tari, gerak-gerik tata-krama. Dalam arti kedua, arti semantis, *rasa* juga berarti makna terakhir, yakni makna terdalam yang dicapai seseorang dengan usaha mistis dan yang kejelasannya menjernihkan segala ambiguitas dari kehidupan duniawi. *Rasa* adalah kehidupan, apa saja yang memiliki *rasa* itu hidup dan apa saja yang hidup itu memiliki *rasa.*[4]

Suvarnalata Rao membedakan interpretasi *rasa* dalam tiga kategori, yaitu: (1) *rasa* fisik; (2) *rasa* psikis; dan (3) *rasa* metafisik. Pemilahan tingkatan *rasa* ini mengacu pada pengertian *rasa* dalam literatur Hindu, yaitu: *Rigvéda, Atharvavéda*, dan *Taittiriya Upanishad*. Dalam *Rigvéda* dan *Atharvavéda, rasa* dipahami secara imanen yakni selera yang timbul dari sesuatu; adapun dalam *Upanishad*, *rasa* lebih dipahami secara transendental yakni merupakan hakekat tertinggi dari alam semesta.[5] Tiga kategori *rasa* dalam pandangan Rao tidak jauh berbeda dengan *rasa* dalam kehidupan manusia Jawa, yang dibagi menjadi beberapa tingkatan yaitu: (1) *rasa pangrasa*, yakni *rasa* badan wadag, seperti yang

dihayati manusia melalui indranya: *rasa* pedas, gatal, sakit, enak dan lain-lain; (2) *rasa rumangsa*, yakni *rasa éling*, *rasa cipta*, dan *rasa grahita*, misalnya ketika manusia menyatakan bahwa Kramadangsa telah "*ngrumangsani kaluputané*" atau "*rumangsa amung titah, Kramadangsa amung raos syukur*"; (3*) rasa sejati*, yakni *rasa* yang masih mengenal *rasa* yang merasakan, dan *rasa* yang dirasakan. Sudah manunggal, tetapi masih dapat disebut. *Rasa* damai, *rasa* bebas, *rasa* abadi, termasuk dalam pilihan ini; (4) *sejatining rasa*, yakni *rahsa*, yang berarti hidup itu sendiri yang abadi.[6]

Baik Rao maupun Hadiwiyono memberikan penegasan bahwa *rasa* bertalian erat dengan penginderaan fisik, perasaan psikis, dan penghayatan mistik. Dalam hal ini, terutama jika dikaitkan dengan budaya Jawa, *rasa* seringkali diimplementasikan menjadi bentuk etika, estetika, dan religi. Paul Stange menegaskan bahwa potensi khusus konsep *rasa* bersumber pada spektrum pengertian yang dikaitkan padanya. Karena *rasa* menghubungkan penginderaan fisik dari selera (pencicipan) dan sentuhan emosi, perasaan dari hati, dan penghayatan mistik terdalam dari pengertian yang hakiki. Orang Jawa telah memperpadukan pengertian *rasa* dari Sanskrit diasosiasikan dengan "rasa" (rasa lidah, aroma, saripati, kenikmatan, sentimen, kecenderungan) dan *rahasya* (rahasia, misteri). Interpretasi Jawa mengandung penekanan yang berbeda dengan bahasa Sanskritnya, yang di dalamnya *rasa* terutama bersifat estetis dan bukan psikologis.[7]

Paul Stange menjelaskan *rasa* dalam laku mistik yang dapat dicermati dari tulisannya mengenai praktik *Sumarah* yang merupakan representasi kelompok mistik dan pandangan filosofi di Jawa. *Sumarah* berarti menyerah yang merujuk pada proses kesadaran normal menjadi sadar akan *rasa sejati*. Berdasarkan faham *Sumarah,* ketika manusia dapat membebaskan diri dari kesadaran normal, maka dirinya akan menjadi sadar dengan apa yang disebut Stange sebagai blokade internal dan penolakan pada pengertian yang sesungguhnya. Kesadaran terhadap fakta, bahwa apa yang dipahami sebagai realitas luar yang objektif terdistorsi oleh perasaan,

keyakinan, dan gagasannya sendiri. Dalam meditasi manusia dapat melihat pemahaman dan persepsi tentang dunia yang terhubung dengan dirinya. Ketika hambatan terlepaskan, manusia akan terbuka terhadap ide, keyakinan, dan emosi baru dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam praktik meditasi, manusia akan lebih terbuka kepada Yang Mutlak, yang merupakan segala-galanya.[8] Pada saat manusia telah mencapai kesatuan dengan Yang Mutlak, maka dirinya telah merasakan apa yang dinamakan *rasa sejati* atau *rahsa*, yaitu misteri yang merujuk pada unsur yang paling tersembunyi di dalam hati manusia.

*Rasa* dalam ilmu keindahan budaya Jawa diartikan sebagai berpadunya ide yang digiring oleh serangkaian pengertian akal, dengan penerimaan indera yang dilontarkan oleh wujud, gerak, atau suara terpola yang melambangkan pengertian tertentu.[9] *Rasa* merupakan konsep seni yang terbukti bertahan sebagai konsep kunci. Melalui berbagai paparan analitis dinyatakan bahwa, *rasa* merupakan sasaran akhir dari satu ungkapan seni. Dalam hal ini Edi Sedyawati menyimpulkan bahwa *rasa* adalah pengalaman penghayatan seni di mana kesiapan akal, budi, dan emosi menyatu untuk mewujudkan penikmatan seni.[10] Kunci tercapainya *rasa* adalah pada hadirnya unsur ketepatan dan kepantasan dalam suatu karya. Maka yang harus dicermati adalah kepantasan suatu pola untuk mewakili suatu pengertian, dan ketepatan pemakaian suatu pola untuk menggambarkan watak tertentu atau suasana tertentu. *Rasa* itu dapat terungkap secara spontan ketika jiwa dalam keadaan hening dan seluruh kekuatan *rasa* terpusat (*pameleng*).[11]

### 1. Konsep *Rasa* dalam Teater India

Muni Bharata, seorang penulis *Nâtyasâstra* (kitab tentang pentas), menulis pengertian mendalam tentang seluk beluk batin manusia dan gelombang-gelombang emosinya, mulai dari kesadaran praktis sampai perenungan estetik. Teori estetika yang muncul di India yang disebut *rasa* (*bhâva*) adalah suatu konsep estetik yang digunakan oleh seniman. *Rasa* dilahirkan dari manunggalnya situasi yang ditampilkan bersamaan dengan reaksi-reaksi dan keadaan batin

para pelaku yang secara terus menerus berubah. Vatsyayan mengungkapkan teori *rasa* yang memiliki dua aspek, yaitu: (1) *rasavâstha* dan *sthâyibhâva* (suasana-suasana hati yang dominan); dan (2) *vyabhicaribhâva* (peralihan sebagai sarana presentasi artistik). Aspek pertama menyangkut pengalaman dan ekspresi artistik, adapun aspek kedua menyangkut bahan yang digunakan oleh seniman. *Rasavâstha* adalah keadaan yang sengaja dihadirkan dan mengandung kenikmatan surgawi transendental yang dapat dialami oleh para penghayat seni, merupakan tujuan akhir dari semua pengalaman dan pengungkapan artistik, adapun *sthâyibhâva* berfungsi memberikan seniman suatu cara khas untuk mengabstraksi dan mensemestakan karya seni.[12]

*Rasa* dialami oleh orang yang memiliki kepekaan, timbul dari adanya pengaruh kuat *sattva* (bagian dari jiwa seseorang yang tidak terlihat dan wujud dengan sendirinya), campuran perasaan riang dan kesadaran yang dalam, tak tersentuh oleh apa saja yang nampak, dan menakjubkan. *Rasa* merupakan konsep *sophisticated* mengenai respons terhadap karya seni. Inilah sebabnya *rasa* dapat dikatakan sebagai penjelmaan emosi yang disajikan dalam karya seni. Kesembilan perasaan utama (*sthâyibhâva*) merupakan kecenderungan jiwa yang ada dalam diri manusia yang merupakan bagian dari kodrat manusia. *Sthâyibhâva* tetap tinggal sebagai perasaan di dalam diri manusia dan tidak akan keluar kecuali mendapatkan stimulus dari luar. *Sthâyibhâva* merupakan keadaan jiwa kekal dan universal, setiap orang mempunyai kemampuan terpendam untuk menjelmakan *rasa*. Kesembilan *sthâyibhâva* ini saling mempengaruhi, namun hanya orang berbakat dan terlatih yang dapat menjelmakan *rasa* di dalam karya seni dan dapat merangsang timbulnya *sthâyibhâva*. Bharata menjelaskan bahwa tidak ada kesan yang timbul tanpa *rasa*. *Rasa* muncul dari gabungan unsur *bhava,* yaitu: (1) *vibhâva* (penentu), keadaan atau situasi dan objek yang membangkitkan emosi; (2) *anubhâva* (kesan akibat), ekspresi *rasa* yang dikehendaki hadir; dan (3) *vyabicharibhâva* (keadaan jiwa pelengkap), keadaan mental yang bersifat sementara yang timbul sebagai penyerta dalam proses terbentuknya *rasa*. Apabila ketiga

hal ini bergabung, maka munculah *sthâyibhâva* (emosi dasar yang dominan dan potensial ada pada diri manusia) yang berkembang menjadi *rasa*.[13] Sankula menegaskan bahwa *rasa* itu merupakan bayangan atau penggandaan keadaan batin yang diperoleh penonton dari pembawaan si pelaku beserta gerak-geriknya, sebuah pengalaman estetik yang berada di luar bidang kebenaran dan ketidakbenaran. *Rasa* itu persepsi yang langsung, *self evident*, gamblang tidak perlu dibuktikan lagi. Karena estetika adalah bukan suatu putusan (*judgement*) melainkan suatu gambar.[14] Mason dan Patwardhan menambahkan bahwa hanya penghayat yang peka (*sahrdaya*) yang mampu mengalami kebahagiaan estetik. Penghayat yang peka ini memiliki kemampuan untuk menurunkan kelemahan, bakat, ketakutan, hasrat diri, kepribadian, atau ego-nya yang dimiliki oleh mistik. Inilah yang menjadikan dirinya mampu memiliki persepsi yang jelas mengenai objek seni. Peran penghayat yang peka ini mengalami penggabungan mistis dengan Yang Mutlak melalui penikmatan terhadap keindahan seni, dirinya memandang bahwa karya seni sebagai ungkapan realita yang paripurna.[15]

Bharata dalam *Nâtyaúâstra,* membagi *rasa* menjadi delapan macam yang berpedoman delapan emosi dasar (*stâhyibhâva*). Kedelapan *rasa* yang dimaksud adalah *Srngara* (asmara), *hâsya* (komik), *Karuna* (belas kasihan), *raudra* (ganas), *vîra* (kepahlawanan), *bhayânaka* (khawatir), *bîbhatsa* (ngeri), dan *adbhuta* (takjub). Kedelapan *rasa* ini mengacu pada delapan emosi dasar yaitu: *rati* (cinta), *hâsa* (humor), *œoka* (sedih), *krodha* (marah), *utsâha* (teguh), *bhaya* (takut), *jugupsâ* (muak), dan *vismaya* (heran). Abhinavagupta menambahkan satu *rasa* yaitu *santâ* (damai) yang berpedoman pada emosi *śama* (tenang). *Santâ* merupakan *rasa* tertinggi yang mengatasi kedelapan *rasa* lainnya.[16] Teori *rasa* India dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

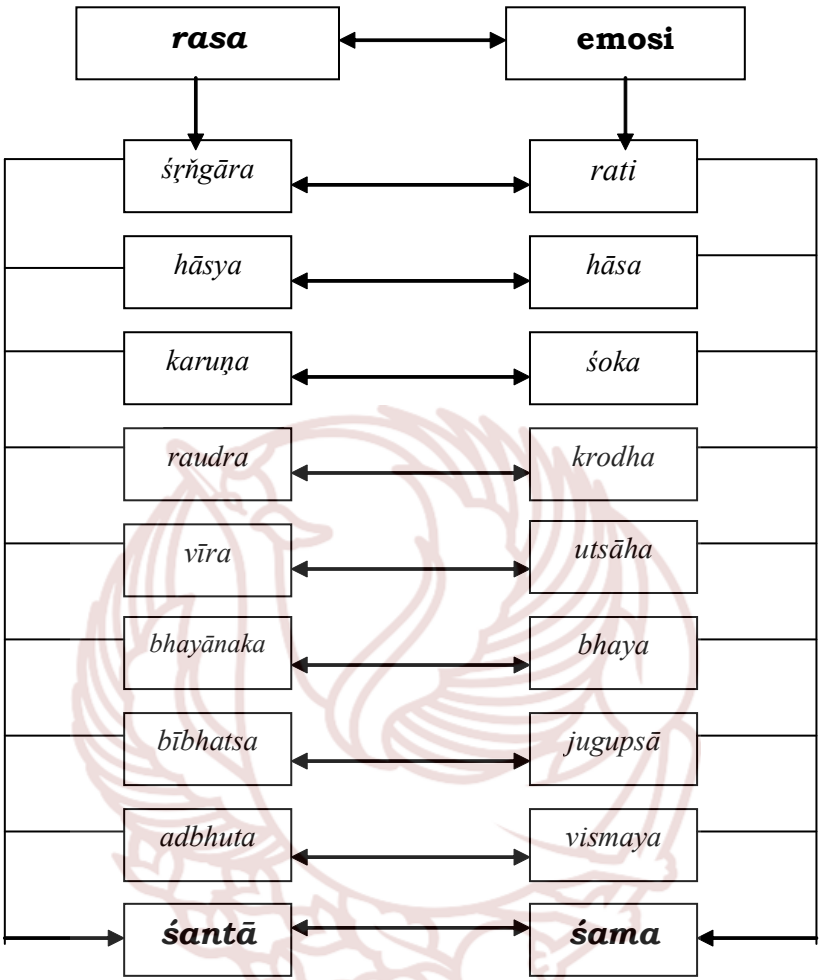



Diagram 1: Konsep *rasa* pada seni teater di India,
(diagram disusun Sunardi)

**a. *Srngara rasa***

*Srngara* atau rasa asmara akan bangkit ketika orang menghayati karya seni yang verbal, visual, ataupun auditif yang bernada atau bertema cinta asmara. *Srngara rasa* dibangkitkan oleh bunga, perhiasan, bertemu kekasih, musik, puisi cinta, kata-kata manis, wajah tersenyum, dan laku penuh kasih. Ada dua rasa cinta, yakni cinta dalam persatuan dan cinta dalam perpisahan.[17] Dalam

berkarya seni, *srngara rasa* dapat dibangkitkan serta diekspresikan dengan:

(1) *vibhava*: latar dan perwajahan yang mencitrakan suasana yang didominasi warna biru gelap temaram, kemerlap temaram, yang didukung pula oleh musim semi, taman, bunga, wewangian, ornamen, musik lembut dan sesuatu yang indah. Objek dapat berupa wanita cantik, seksi, pria gagah, tampan, simpatik, dan sebagainya yang dapat menumbuhkan gairah asmara;
(2) *anubhava:* penampilan anggun, indah, seksi, perilaku manja, lirikan manis, tersipu malu, wajah penuh kasih, kata sanjungan, sentuhan mesra, ciuman, pelukan, goyang, lagu asmara dan berbagai hal yang membangkitkan gairah cinta asmara;
(3) *vyabhicaribhava*: berupa kelesuan, kelembutan, kecemburuan, ketidaksabaran, linglung, menangis, gelisah, penyesalan, dan sesuatu hal lain yang mampu membangkitkan asmara.[18]

**b. *Hãsya rasa***

*Hãsya rasa* atau rasa humor dapat terwujud ketika orang menyaksikan adegan, lukisan, pahatan, musik, dan wacana yang menampilkan bentuk, suasana, nada, dan tema yang menggelitik sehingga menjadikan orang tertawa atau tersenyum. Humor pada dasarnya bersifat spontan dan tidak mengada-ada. Humor dibagi dalam dua kategori, yaitu mengenai diri sendiri dan orang lain.[19]

Di dalam berekspresi seni, *hãsya rasa* dapat dibangkitkan dengan:

(1) *vibhava*: latar dan perwajahan dengan nuansa didominasi warna putih. Objek dapat berupa penampilan wajah naif, perilaku menyimpang, pakaian aneh, keliru, dan sebagainya yang dapat membangkitkan humor;
(2) *anubhava:* gaya penampilan dan ekspresi melebarkan mulut, mengkerutkan kening, mencibir, menjulingkan mata, memancungkan atau memesekkan hidung, nada suara ambigu, wacana mengolok-olok, lelucon segar, dan sejenisnya yang dapat menyebabkan orang tertawa;

(3) *vyabhicaribhava*: dapat berupa kepura-puraan, mengantuk, kelesuan, kemalasan, tertawa terbahak-bahak dan sesuatu hal lain yang mampu membangkitkan rasa humor.[20]

### c. *Karuna rasa*

*Karuna* atau rasa belas kasih dibangkitkan pada waktu orang menghayati karya seni yang verbal, visual, ataupun auditif yang bernada atau bertema kesedihan. Dalam *Natyasastra, Karuna rasa* muncul ketika melihat orang yang disayangi meninggal atau ketika orang bertemu dengan hal-hal yang membuat hati sedih. Kesedihan semacam ini diungkapkan dengan menangis, meratap, gerakan fisik yang menyiksa, melelahkan, dan pingsan.[21] *Karuna rasa* dapat diekspresikan dan dibangkitkan melalui:

(1) *vibhava:* latar dan perwajahan bernuansa warna abu-abu, serta adanya rangsangan dari objek yang mencitrakan kesedihan karena kehilangan, kematian, bencana, terluka, sengsara, dan berbagai hal yang menjadikan rasa sedih;
(2) *anubhava:* ekspresi gerak sedih, menangis meneteskan air mata, menampakkan wajah pucat, nada sendu, wacana penuh keluh kesah, mengutuk, dan segala hal yang membangkitkan rasa iba;
(3) v*yabhicaribhava*: sedih, gemetar, ketakutan, panik, linglung, khayalan, malas, dan sebagainya.[22]

### d. *Raudra rasa*

*Raudra* atau rasa ganas akan bangkit jika orang menghayati karya seni yang verbal, visual, ataupun auditif yang mencitrakan naunsa kekejaman atau ganas, seperti merusak dan menghancurkan. Menurut Bharata, *raudra rasa* dibangkitkan oleh pertempuran, benturan, luka, pembunuhan, penyiksaan, dan sebagainya yang dilakukan secara bengis dengan menggunakan berbagai senjata untuk memotong kepala atau lengan. Dalam wacana verbal, *raudra rasa* ini dinyatakan dengan kata-kata kasar dan suara keras.[23]

Di dalam kesenian, *raudra rasa* dapat diekspresikan dengan:
(1) *vibhava:* latar dan perwajahan didominasi dengan warna merah

menyala. *Raudra* juga dibangkitkan dengan cara menghadirkan objek yang dapat memancing rasa marah, keberanian, celaan, penghinaan, kebohongan, provokasi, melalui kata-kata kasar, nada gaduh, meraung-raung dan berbagai hal yang membangkitkan rasa marah;

(2) *anubhava:* ekspresi marah dengan wujud mata merah, mengerutkan alis, mengeratkan gigi, tangan mengepal, mengacungkan senjata, menendang, mencak-mencak, berkata kasar, keras, mengumpat, memfitnah, menantang dan berbagai hal yang bernuansa rasa marah;

(3) *vyabhicaribhava:* berdarah dingin, emosi, tidak toleran, penipuan, kekejaman, kesombongan, menggigil, berkeringat, berbicara gagap, gempar, dan sebagainya.[24]

**e. *Vîra rasa***

*Vîra* atau rasa perwira (kepahlawanan) bangkit jika orang menghayati karya seni yang verbal, visual, ataupun auditif yang mencitrakan nuansa keberanian dan keteguhan hati. Bharata menjelaskan bahwa *vîra rasa* muncul dengan mempertunjukkan kata-kata dan sikap yang tegas menantang, yang dibangkitkan oleh perbuatan yang penuh keberanian dan percaya diri.[25] Dalam seni, energi estetik *vîra* dapat dibangkitkan dan diekspresikan melalui:

(1) *vibhava:* latar dan perwajahan didominasi oleh nuansa warna kuning emas. *Vîra* dapat dibangkitkan dengan cara menghadirkan objek yang dapat memunculkan rasa keberanian, patriotisme, pengambilan keputusan yang tegas, adil, ksatria, cerdas, cermat dan sebagainya;

(2) *anubhava:* ekspresi dari tingkah laku yang menunjukkan kepribadian yang tabah, berani, wibawa, terampil, cermat, dermawan, wacana yang arif, tegas, keras dan penuh pertimbangan, giat dan segala hal yang dapat membangkitkan rasa kepahlawanan;

(3) *vyabhicaribhava:* pemahaman mendalam, pengendalian diri, keyakinan diri, kesadaran diri, kegairahan, dan sebagainya.[26]

**f. *Bhayânaka rasa***

*Bhayanaka* atau rasa khawatir akan bangkit jika orang menghayati karya seni yang verbal, visual, ataupun auditif yang mencitrakan naunsa menakutkan. *Bhayânaka rasa* dihasilkan oleh perasaan takut karena melihat atau mendengar sesuatu yang mengerikan, memasuki medan laga, seorang diri di tengah hutan belantara, perasaan berdosa yang diekspresikan dengan perilaku tertekan dan mulut terasa kering.[27] Rasa khawatir dalam kesenian dapat diekspresikan dan dibangkitkan melalui:

(1) *vibhava:* latar dan perwajahan didominasi oleh nuansa warna hitam. *Bhayânaka* dapat dirangsang dengan mendengarkan kata-kata ancaman, suara meraung dan melonglong, kehadiran objek yang aneh mengerikan, sendirian berada di tempat gelap atau di ketinggian dan sebagainya yang mampu menumbuhkan rasa khawatir;

(2) *anubhava*: tingkah laku yang menunjukkan perasaan takut dengan menggigilkan tubuh, kaki, tangan; mengerutkan tubuh, gerak terkencing-kencing, gelisah, melihat ke sana ke mari, merasa was-was, bulu kuduk merinding, muka pucat, suara gagap, terbata-bata, melenguh, berdiri atau berjongkok dengan kaku dan pucat dan sesuatu yang mampu membangkitkan rasa khawatir;

(3) *vyabhicaribhava:* berkeringat, merasa seperti lumpuh, gagap, muka pucat, bingung, kehilangan ingatan dan lain-lain.[28]

**g. *Bîbhatsa rasa***

*Bîbhatsa* atau rasa ngeri yang dibangkitkan pada waktu orang menghayati karya seni verbal, visual, ataupun auditif yang bernada atau bertema memuakkan, menjijikkan, dan mengerikan. Dalam *Natyasastra*, Bharata memberikan penjelasan bahwa *bîbhatsa rasa* akan bangkit pada seseorang ketika melihat dan bersentuhan dengan hal-hal yang menjijikkan, mencium bau busuk, yang diekspresikan dengan cara menyingkirkan mulut, memalingkan muka, memicingkan mata, menutup hidung, jalan berjingkat-jingkat,

dan sebagainya.[29] Pada karya seni, rasa ngeri dapat dibangkitkan dengan:

(1) *vibhava:* latar dan perwajahan didominasi oleh nuansa kerlap warna biru. Rasa ini dapat dimunculkan dengan cara menghadirkan objek yang menyebabkan penghayat dapat mendengar, melihat, dan merasakan hal-hal yang tidak diinginkannya, seperti sesuatu yang buruk, menjijikkan, kumal, jahat, bau busuk dan sebagainya yang dapat menumbuhkan rasa ngeri;
(2) *anubhava:* tingkah laku yang menunjukkan perasaan jijik dengan cara memicingkan mata, meludah, menutup hidung, membuang muka, muntah-muntah, berkata menajiskan, dan sebagainya yang dapat menstimulasi rasa ngeri;
(3) *vyabhicaribhava:* lemah, sakit, kehilangan ingatan, kematian, dan sebagainya.[30]

**h. *Adbhuta rasa***

*Adbhuta* atau rasa takjub dibangkitkan pada waktu orang menghayati karya seni verbal, visual, ataupun auditif yang bernada atau bertema menakjubkan. Bharata menyatakan bahwa *adbhuta rasa* dihasilkan dari wacana dan tindakan yang aneh dan memberikan kejutan. Hal seperti ini diekspresikan dengan mengucapkan kata-kata penghargaan, menangis, terharu, bicara terbata-bata, tertawa riang, gemetar, dan lain sebagainya.[31] Oleh karena itu, di dalam karya seni, rasa takjub dapat diekspresikan dengan:

(1) *vibhava:* latar dan perwajahan memancarkan nuansa warna kuning emas. Rasa ini dapat dibangkitkan dengan menghadirkan objek kejutan yang menyebabkan timbulnya perasaan heran, tercengang, atupun kagum. Rasa takjub dicitrakan dengan bentuk ilusi, baru, unggul, dan berbagai hal yang menimbulkan perasaan takjub;
(2) *anubhava*: tingkah laku yang menunjukkan perasaan heran dengan cara berdecak kagum, mata membelalak, menatap tajam, terpesona, hati bergetar, meneteskan air mata keharuan, seruan

kagum, kata-kata penghargaan, dan sebagainya yang mampu menimbulkan rasa kagum;
(3) *vyabhicaribhava:* kebingungan, meneteskan air mata, berbicara gagap karena terlalu senang dan sebagainya.[32]

### i. *Santâ rasa*

*Santâ* atau rasa damai merupakan rasa yang dibangkitkan pada waktu orang menghayati karya seni verbal, visual, ataupun auditif yang bernada atau bertema kedamaian, kebajikan, kebahagiaan, ataupun kebenaran. Warder menyatakan bahwa *Santâ rasa* merupakan rasa tertinggi yang mengatasi kedelapan rasa yang lainnya.[33] Dalam kesenian, *Santâ rasa* ini dapat dibangkitkan dan diekspresikan melalui:
(1) *vibhava*: latar dan perwajahan memancarkan nuansa sejuk, lembut, dan remang-remang seperti senjakala. Rasa ini dapat dibangkitkan dengan menghadirkan objek yang simpatik, lembut, dan berwibawa yang dapat menimbulkan perasaan damai dan tenang;
(2) *anubhava*: tingkah laku yang menunjukkan perasaan hati tenang, bergaya lembut, anggun, sederhana, tersenyum lembut, penuh kasih, keibuan, seorang guru atau pertapa. Rasa damai juga dapat terlihat manakala bertutur kata penuh kearifan, penuh makna, mendalam, dan sebagainya yang menjadikan para penikmat merasa damai;
(3) *vyabhicaribhava*: berupa tangis haru, terserap dalam perasaan lega, berseru, tertidur, bersyukur dan sebagainya.[34]

### 2. Konsep *Rasa* dalam Sastra *Kakawin*

Konsep *rasa* juga ditunjukkan P.J. Zoetmulder dalam pembahasan mengenai *kakawin*. Pada intinya, *rasa* didudukkan sebagai hasil dari pemurnian emosi sang kawi yang sangat terkait dengan yoga. Untuk mencapai *rasa* tertinggi dalam karya *kakawin,* Zoetmulder menyajikan tahapan-tahapan signifikan yang dilalui oleh sang kawi, yaitu:

(1) *Sang kawi* menyembah dewa pilihannya (*istadewata*) yang dipuja sebagai dewa keindahan untuk memulai karya kakawinnya. *Sang kawi* meyakini bahwa dewa pilihannya didudukkan menjadi asal dan tujuan segala keindahan ataupun menjelma di dalam segala sesuatu yang indah (*langö*). *Sang kawi* memohon pertolongan kepada *istadewata* dengan cara menyatukan diri dengannya (*dewãsraya*).

(2) Persatuan dengan dewa keindahan merupakan sarana dan tujuan. Sarana, berarti bahwa perasaan tersebut membuat *sang kawi* bertunas keindahan (*alung langö*). Dengan demikian *sang kawi* akan berhasil menciptakan karya keindahan (*kalangwan*), yakni *kakawin.* Tujuan berarti bahwa persatuan dengan dewa keindahan dan penciptaan karya keindahan, maka *sang kawi* berharap akan mencapai kelepasan (*moksa)*. Dalam hal ini, *kakawin* menjadi candi, tempat semayam dewa keindahan, dan *silunglung*, bekal kematian *sang kawi.*

(3) Bagi *sang kawi*, persatuan dengan dewa keindahan dan penciptaan *kakawin* merupakan yoga yang khas, yakni yoga keindahan dan yoga sastra. Berkat semadi *sang kawi*, dewa keindahan sebagai Yang Mutlak dalam alam transenden (*niskala*) akan turun dan bersemayam di alam *sakala-niskala* (imanen-transenden) di atas *padma* (*mungw ing sarasija*) di dalam hati atau jiwa sang kawi (*twas, jñãna, hidp, tutur*). Hal inilah yang menjadikan diri *sang kawi* dapat berhubungan dengan dewa yang nampak dalam alam *sakala*, dalam sesuatu hal yang indah. Dengan kesadaran bersatu dengan dewa di dalam aneka ragam pernyataannya, maka *sang kawi* menyadari kesatuannya dengan dewa di alam *niskala*, yang menjadi tujuan akhir yoga.

(4) Dalam rangka yoga itu, *kakawin* merupakan *yantra*, tempat bersemayam dewa keindahan dan objek semadi bagi para pemuja dewa keindahan, baik *sang kawi* sendiri maupun pembaca atau pendengar. Seperti halnya *sang kawi* yang menemukan jalan kelepasan dan keabadian dalam *kakawin,* di sini orang yang melagukan, membaca, atau mendengarkan *kakawin* akan memperoleh keselamatan.

(5) *Sang kawi* melakukan pengembaraan, penjelajahan ke gunung dan pantai, hutan dan sungai sambil berlaku tapa untuk menemukan dewa keindahan. *Sang kawi* rindu akan keindahan alam yang dapat dijelmakan dalam *kakawin,* dan alam pun rindu akan ditangkap keindahannya untuk dijelmakan dalam *kakawin*.

(6) Keindahan yang ditemukan *sang kawi* dalam alam, juga terbayang di mana-mana, khususnya dalam pertempuran, kecantikan wanita, dan percintaan. Pada bagian-bagian lukisan dalam *kakawin*, hal-hal itu sering dipadukan dan dipertukarkan. Pertempuran seringkali dilukiskan dengan gambaran alam dan percintaan. Wanita yang sangat cantik dikatakan bahwa kecantikannya melebihi alam. Berhadapan dengan wanita dalam percintaan menimbulkan *rasa*, seperti dialami bila orang berhadapan dengan keindahan alam dan terlibat dalam pertempuran.

(7) Alam dan manusia menjadi satu dalam keindahan. Berhadapan dengan alam yang begitu menarik dan mempesona (*alang*), maka *sang kawi*, pecinta keindahan (*mangö*), terpesona (*alangö*) terserap seluruhnya dan tenggelam dalam objek yang dilihatnya (*lngng, lnglng*), sehingga segala sesuatu yang lain lenyap dan terlupakan. Semua kegiatan budi berhenti. Persepsi objek sendiri menjadi samar-samar dan dalam pengalaman kesatuan, yang mengaburkan perpisahan subjek dan objek itu, kesadaran diri pun lenyap pula. Itulah yang dinamakan pengalaman ekstatik, yang merangkum pengalaman estetik dan mistik/religius.

(8) Pengalaman ekstatik *sang kawi* bukan melulu ketenggelaman dengan keindahan alam yang sensual dan fenomenal, melainkan ketenggelaman dengan Yang Mutlak, di mana *sang kawi* mengatasi segala nafsu dan godaan. Artinya bahwa yoga *sang kawi* telah menjalani tahap *dhyãna* dan *dhãrana*, lalu sampai kepada *samãdhi.* Jika diterapkan dalam hubungan antara *kakawin* dengan pembaca atau pendengarnya, maka pengalaman *sang kawi* tersebut tenggelam dalam alam fenomenal, tembus sampai ke hakikatnya, bertemu dengan Sang Keindahan sendiri.[35]

Pokok pikiran Zoetmulder memberikan pemahaman bahwa dalam estetika *kakawin* mendasarkan pada konsep *rasa* sebagai konsep inti pada karya *kakawin. Rasa* muncul manakala *sang kawi* mengadakan pertemuan dengan sang dewa keindahan dengan cara yoga. *Sang kawi* mengadakan pengembaraan untuk menangkap keindahan alam melalui persatuannya dengan dewa keindahan. Pada puncaknya *sang kawi* menemukan keindahan dari Yang Mutlak yang mampu melenyapkan kesadaran diri hingga bertemu dengan Sang Keindahan. Pada puncak *rasa,* pengalaman estetik *sang kawi* menjelma sebagai pengalaman ekstatik yang melampaui batas-batas kedasaran *sang kawi.*

### 3. Konsep *Rasa* dalam *Karawitan* Jawa

Marc Benamou mengemukakan konsep *rasa* dalam estetika karawitan Jawa. Dalam hal ini, *rasa* dipergunakan sebagai kunci utama untuk memahami gending-gending Jawa. Dengan pemaparan menarik, Benamou menjelaskan bahwa *rasa* merupakan orientasi estetik yang paling signifikan untuk memahami gending (musik Jawa). Pengertian *rasa* dibedakan atas: (1) *rasa* sebagai kualitas; (2) *rasa* sebagai bakat; dan (3) *rasa* sebagai kemampuan persepsi. Sebagai kualitas, *rasa* di dalam karawitan Jawa dianalogikan dengan persepsi rasa pada lidah, seperti: *cemplang, langu*, enak, empuk, renyah, manis, getir, pedas. Dalam karawitan, *rasa* menunjuk perasaan dan *mood* khusus yang dinamakan dengan *rasaning* gending. *Rasa* sebagai bakat, artinya bahwa bakat mengungkapkan *rasa* musikal secara tepat, tidak hanya tergantung rincian *garap* pada keseluruhan permainan instrumen, tetapi yang lebih utama adalah interpretasi yang sesuai dengan konteksnya. *Rasa* sebagai kemampuan persepsi menunjuk kepada kepekaan dalam mendengarkan, merasakan, dan memahaminya melalui intuisi.[36]

*Rasa* merupakan sumber improvisasi dan dasar evaluasi bagi seorang pengrawit dalam penyajian gending-gending Jawa. Dalam penyajian gending, *rasa* didudukkan sebagai landasan ekspresi untuk menghasilkan *garap* gending yang estetik. *Rasa* sangat terkait erat dengan teks dan konteks penyajian gending. Dalam kaitan dengan

teks, *rasa* bertalian dengan karakteristik gending, *pitch*, waktu, dinamika, timbre, dan syair vokal. Secara konteks, *rasa* berkorelasi dengan pengrawit, penghayat, dan konteks sosial. Benamou menyusun kategori *rasa* menjadi enam kelompok, yaitu: *regu, sereng, sedhih, prenès, bérag,* dan *gecul*.[37] Gambaran diagram kelompok *rasa* dari Benamou adalah sebagai berikut.

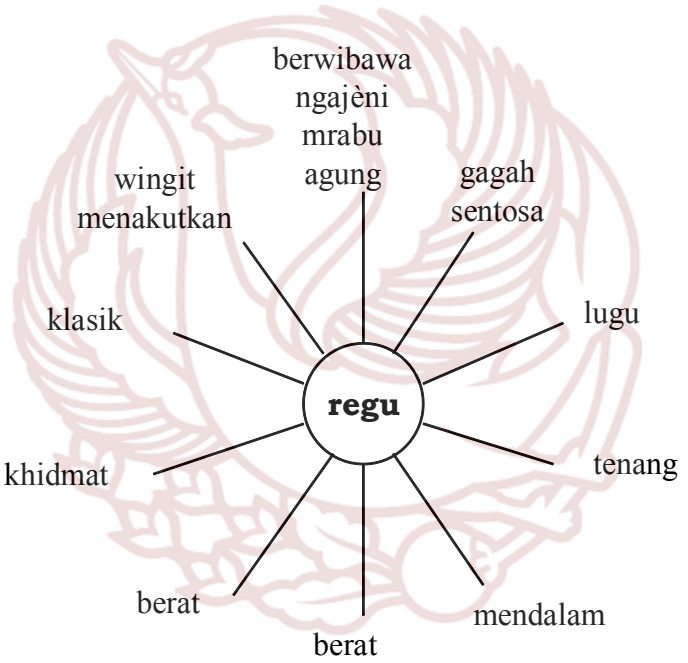



Diagram 2: Kelompok *rasa regu* pada karawitan Jawa
(Marc Benamou, 1998)




Diagram 3: Kelompok *rasa sereng* pada karawitan Jawa
(Marc Benamou, 1998)

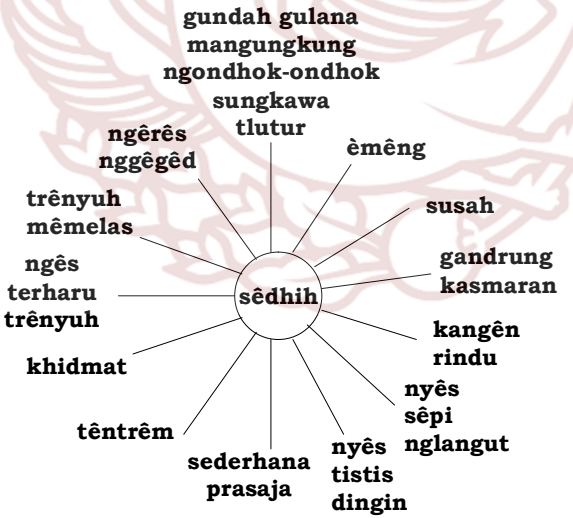



Diagram 4: Kelompok *rasa sedhih* pada karawitan Jawa
(Marc Benamou, 1998)

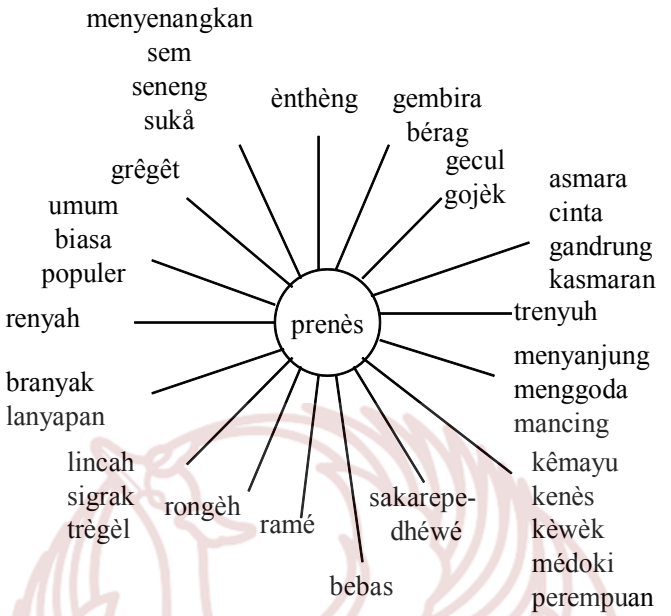



Diagram 5: Kelompok *rasa prenès* pada karawitan Jawa
(Marc Benamou, 1998)

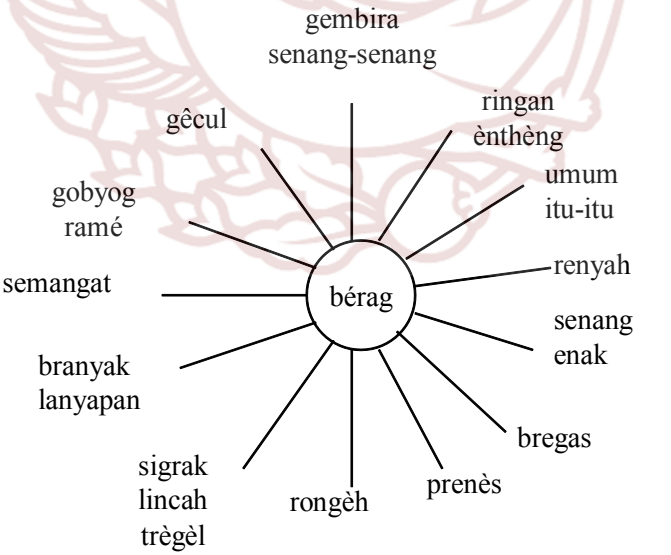



Diagram 6: Kelompok *rasa bérag* pada karawitan Jawa
(Marc Benamou, 1998)

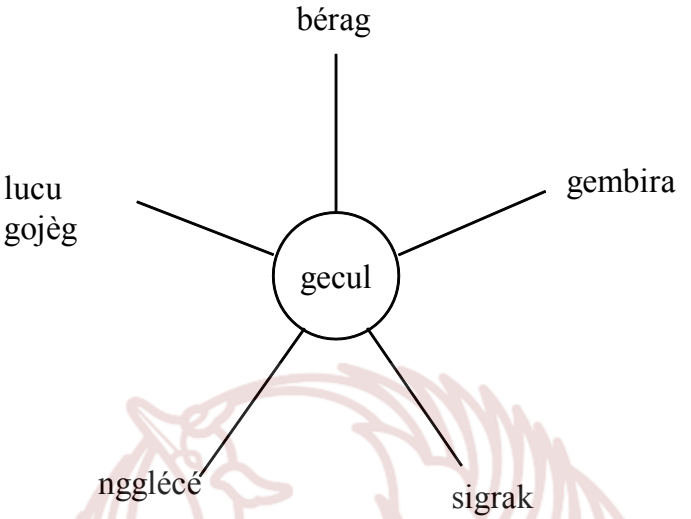



Diagram 7: Kelompok *rasa gecul* pada karawitan Jawa
(Marc Benamou, 1998)

Pada kelompok pertama, *rasa regu* menjadi *rasa* utama yang memiliki berbagai varian *rasa* pengikutnya, yaitu: berwibawa, gagah, lugu, tenang, mendalam, berat, khidmat, klasik, dan *wingit*. Kelompok kedua*, rasa greget* didudukkan sebagai *rasa* utama yang mengandung *rasa* tambahan seperti: tegang, kasar, marah, nafsu, *greget*, menakutkan, wibawa, gagah, polos, dan kaku. Kelompok ketiga, *rasa sedhih* dipergunakan sebagai *rasa* utama dengan berbagai varian *rasa* penyerta, yaitu gundah gulana, *èmeng*, susah, kasmaran, rindu, sepi, *tistis*, sederhana, tenteram, khidmat, terharu, memelas, dan *ngeres*. Pada kelompok keempat, *rasa prenès* menjadi pilar *rasa* utama bagi berbagai *rasa* tambahan, seperti gembira, *gecul,* asmara, *trenyuh*, menggoda, *kemayu*, bebas, *ramé, rongèh*, lincah, *mbranyak*, renyah, populer, segar, dan senang. Pada kelompok kelima, *rasa bérag* didudukkan menjadi *rasa* utama dengan *rasa* gembira, ringan, umum, renyah, enak, *bregas, prenes, rongèh*, lincah, *mbranyak*, semangat, *ramé,* dan *gecul* sebagai rasa pengikutnya. Pada kelompok terakhir*, rasa gecul*, menjadi pusat

*rasa* utama bagi berbagai *rasa* tambahan yang lain, yaitu *berag*, gembira, *sigrak*, macho, dan lucu.

Berdasarkan uraian tentang *rasa* dari teater India, sastra kakawin, dan seni karawitan dapat ditarik suatu pemahaman bahwa: (1) *rasa* merupakan konsep kunci yang mendasari ekspresi berbagai macam seni; (2) *rasa* dikatakan sebagai ruh yang menghidupi karya seni; dan (3) ada pengelompokan *rasa* yang menunjukkan kesan estetik yang bertalian dengan aspek psikologis manusia atau berkaitan dengan gelombang kalbu manusia.

Pengelompokan *rasa* dari estetika India ke dalam sembilan macam *rasa* ataupun klasifikasi *rasa* dalam karawitan Jawa yang berjumlah enam macam *rasa*, merujuk pada kesan *rasa* dominan yang terdapat dalam ekspresi seni. Konsep *rasa* dalam teater India dan karawitan Jawa dapat dipergunakan untuk mengupas aspek *rasa* dalam pertunjukan wayang. Hal ini dilandasi alasan bahwa di dalam pertunjukan wayang ada empat kelompok *rasa* dominan yang dihadirkan dalang dalam sebuah *lakon*. Empat *rasa* dominan pada pertunjukan wayang, yaitu *regu, sedhih, greget*, dan *prenès* memiliki persamaan dengan sembilan *rasa* dari estetika India ataupun enam kelompok *rasa* dalam karawitan Jawa.

### 4. Konsep *Rasa* dalam Pertunjukan Wayang

Konsep estetika pertunjukan wayang yang dikemukakan Nojowirongko, Kusumadilaga, Darman Ganda Darsana, dan para dalang lainnya mendasarkan pada aspek teknik, *rasa*, dan budaya. Ketiga aspek inilah yang menjadi acuan dalang dalam mempergelarkan wayang secara estetik. Aspek teknik berkenaan dengan berbagai konsep yang melandasi keterampilan teknik dalang dalam menyajikan berbagai unsur *garap pakeliran*. *Renggep, antawecana, tutug, terampil, sabet, wijang, mentes,* dan *timbang* berada pada ranah keterampilan teknik dalang. Aspek *rasa* berhubungan dengan kesan *rasa* estetik dalam pergelaran wayang. *Rasa regu, nges, sem, greget, semu, ramé, lucu, krasa, sengsem, nuksma,* dan *urip* merupakan perwujudan *rasa* yang dihasilkan dari

kekuatan ekspresi dalam pergelaran wayang. Aspek budaya menyangkut adanya hubungan antara pergelaran wayang dengan budaya Jawa. Konsep *mungguh, nalar, lungguh,* atau *udanegara* berada pada ranah budaya. Hal ini bertalian erat dengan tuntutan tentang keselarasan pengungkapan unsur *garap pakeliran* dengan budaya Jawa yang melingkupinya.

Berbeda halnya dengan konsep *rasa* dalam *Natyasastra* yang berjumlah sembilan *rasa* ataupun konsep *rasa* dari Benamou yang berjumlah enam kelompok *rasa,* pada tulisan ini mengelompokkan konsep *rasa* menjadi empat, yaitu: *rasa regu, prenès, greget,* dan *sedhih. Regu* memiliki indikasi utama sebagai suasana serius; *prenès* lebih mengarah pada suasana *guyonan; greget* memiliki indikasi utama sebagai suasana semangat; dan *sedhih* memiliki nuansa utama sebagai suasana sedih. Keempat *rasa* ini didudukkan sebagai *rasa* dominan yang terjadi dalam pergelaran wayang. Enam kelompok *rasa* yang ditawarkan Benamou sesungguhnya dapat diringkas ke dalam empat kategori *rasa* ini, yaitu: *rasa regu, sedhih, greget* (yang merupakan penggabungan *rasa sereng* dan *bérag*), dan *prenès* (yang merupakan kombinasi antara *rasa prenès* dan *gecul*). Pada kategori *rasa* yang disajikan Bharata dalam *Natyasastra* pun dapat diringkas ke dalam empat kategori, yaitu: *rasa regu* (meliputi *vîra, adbhuta*, dan *santâ*), *rasa sedhih* (meliputi *Karuna* dan *bhayânaka*), *rasa greget* (meliputi *raudra* dan *bîbhatsa*), dan *rasa prenès* (meliputi *srngara* dan *hãsya*).

Keempat kesan *rasa* ini merupakan hasil kombinasi antara teknik dan ekspresi dalang dalam sajian pertunjukan wayang. *Rasa* dalam hal ini merupakan manifestasi dari ungkapan perasaan yang diekspresikan dalang. Kesan *rasa* merupakan orientasi akhir dari komunikasi seni pertunjukan wayang kepada publiknya. Dalang mengekspresikan *rasa* tertentu dalam suasana adegan atau situasi batin tokoh pada pertunjukan wayang dengan sangat menjiwa, hidup, dan berkarakter. Pencapaian kualitas *rasa* tertentu menunjukkan kekuatan dalang dalam menjiwakan pertunjukan wayang. *Rasa greget* dapat diungkapkan dengan menjiwa, hidup, atau *krasa*, begitu pula *rasa regu, prenès,* dan *sedhih*.

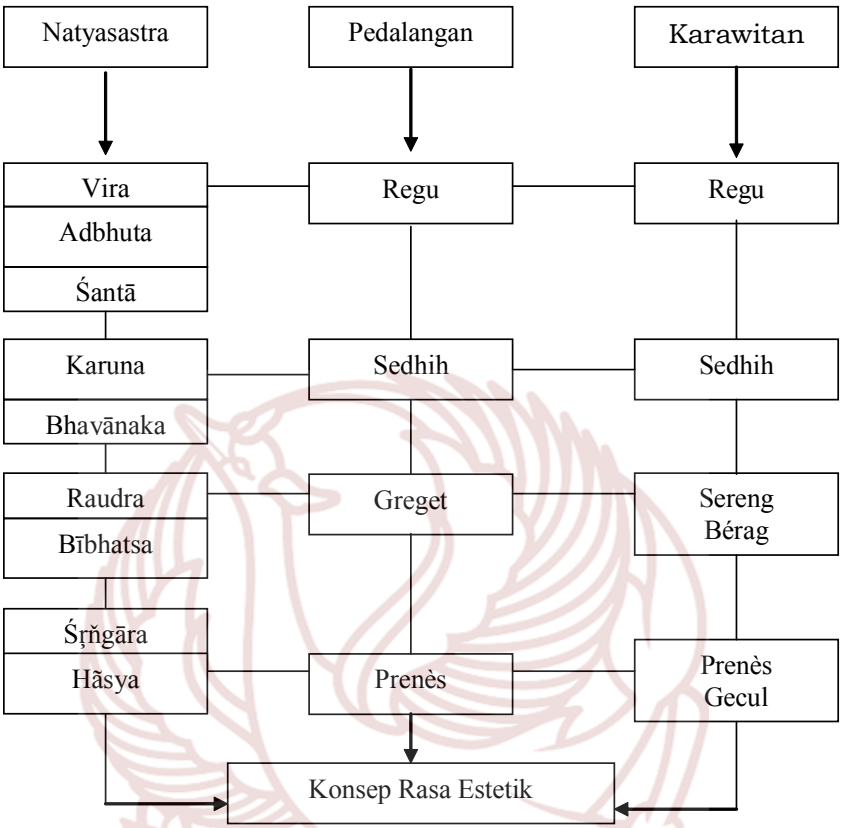



Diagram 8: Perbandingan konsep *rasa* estetik
(diagram disusun Sunardi)

Kesan *rasa* dihasilkan dari akumulasi pemilihan materi, teknik menyajikan, dan luapan ekspresi dalang. Kesan *rasa* muncul dari berbagai unsur *garap pakeliran*, seperti *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*. Tiap-tiap unsur *garap pakeliran* dapat memunculkan kesan *rasa regu, sedhih, greget,* dan *prenès*. Masing-masing *rasa* memiliki sub *rasa* yang merupakan pengejawantahan dari keempat *rasa* utama tersebut.

Kesan *rasa regu* adalah kesan *rasa* yang menunjukkan adanya dimensi suasana agung. Benamou mengklasifikasi sub *rasa*

*regu,* seperti: agung, gagah, lugu, tenang, mendalam, berat, khidmat, klasik, dan *wingit*.[1] Artinya bahwa *regu* menjadi kualitas utama dari *rasa* estetik, adapun *rasa-rasa* lain mengikuti *rasa* utama, sehingga ada *rasa regu* agung; *regu* gagah; *regu* lugu; *regu* tenang; *regu* mendalam; *regu* berat; *regu* khidmat; *regu* klasik; dan *regu* yang wingit.

Kesan *rasa regu* secara umum diketahui berdasarkan: (1) adegan yang ditampilkan kerajaan, *kahyangan, pertapan, pesanggrahan* dan sebagainya, memiliki kesan serius, agung, wibawa, tenang, khidmat, ataupun *wingit*; (2) narasi *janturan* maupun *pocapan* menggunakan bahasa arkhais dan pilihan kata yang mendukung suasana adegan serius, misalnya *swuh rep data pitana, aum awignam astu, hening sesanti niskala* dan sebagainya; lagu penyuaraan mendatar dengan tempo dan tekanan cenderung *ajeg*; (3) dialog tokoh wayang bersifat serius dengan menggunakan bahasa resmi dan pilihan kata yang mendukung suasana serius, seperti dalam dialog *bagé-binagé, keprajan, wejangan* dan sebagainya; lagu *antawecana* mendatar dengan tempo dan tekanan suara cenderung *ajeg*; (4) gerak wayang serius, mantap, secukupnya dengan ragam gerak yang menggambarkan keagungan tokoh dan suasana; dan (5) *karawitan pakeliran* bersifat khidmat, berbentuk *gending, ketawang gending, ladrang*, *ayak-ayakan; sulukan* jenis *pathetan; dhodhogan-keprakan* pelan, mantap, terkesan agung.

Kesan *rasa sedhih* menunjukkan adanya dimensi suasana sedih. *Rasa sedhih* mengandung berbagai *rasa* yang lain, seperti *rasa tlutur, èmeng, susah, kasmaran,* rindu*, nges, tistis,* terharu, memelas, atau *ngeres*. Dalam hal ini *sedhih* menjadi *rasa* utama, adapun *rasa* yang lain sebagai *rasa* tambahan, sehingga dikenal *rasa sedhih tlutur; sedhih èmeng; sedhih* yang *susah; sedhih kasmaran; sedhih rindu; sedhih* yang *nges; sedhih tistis; sedhih* terharu; *sedhih* memelas; dan *sedhih* yang *ngeres*.[2]

Secara umum, kesan *rasa sedhih* dapat diindikasikan pada: (1) adegan yang ditampilkan kerajaan, *kahyangan, pertapan, pesanggrahan* dan sebagainya, memiliki kesan *tlutur, èmeng*, susah, kasmaran, rindu, *nges, tistis*, terharu, *memelas,* atau *ngeres;* (2) narasi

*janturan* atau *pocapan* menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana adegan sedih, misalnya: *kandhuhan kingkin, dhuhkita, palastra* dan sebagainya; lagu penyuaraan naik-turun dengan tempo dan tekanan berubah-ubah (cepat-lambat, menguat-melemah) (3) dialog tokoh wayang bersifat sedih, diucapkan tersendat-sendat dengan menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana sedih, misalnya dalam dialog kesedihan, tangisan, terharu dan sebagainya; (4) gerak wayang bersifat sedih, *tancepan* cenderung menunduk, tidak banyak gerakan. Tanda kesedihan wayang *putra* dengan posisi tangan depan disampirkan di pinggang belakang; tokoh *putri* dengan posisi tangan disampirkan di pundak belakang; dan (5) *karawitan pakeliran* bernuansa sedih, bentuk *gending, ketawang gending, ladrang, ayak-ayakan, srepeg* dengan irama *tlutur; sulukan* jenis *sendhon; dhodhogan-keprakan* pelan, terkesan sedih.

Kesan *rasa greget* menunjukkan adanya dimensi *rasa* bersemangat. *Rasa greget* mengandung berbagai kategori *rasa,* seperti: tegang, kasar, marah, nafsu, menakutkan, wibawa, gagah, polos, kaku, *sereng, bérag*, senang, sedih, ringan, umum, renyah, enak, *bregas, prenès, rongèh, sigrak, lanyapan*, semangat, *ramé*, atau *gecul*. Dalam hal ini, *rasa greget* diperlakukan sebagai *rasa* utama, adapun kategori *rasa* di dalamnya bisa mengikuti *rasa* utama, sehingga terdapat *rasa greget* tegang; *greget* kasar; *greget* marah; *greget* nafsu; *greget* menakutkan; *greget* kaku; *greget sereng; greget bérag; greget* senang; *greget* sedih; *greget* renyah; *greget bregas; greget prenès; greget rongèh; greget sigrak; greget lanyapan; greget* semangat; *greget ramé*; dan *greget* yang *gecul*.

Kesan *rasa greget* diperlihatkan melalui: (1) adegan yang ditampilkan kerajaan, *kahyangan, pertapaan,* perjalanan dan sebagainya, memiliki kesan tegang, kasar, marah, nafsu, menakutkan, kaku, *sereng, bérag*, senang, *rongèh, sigrak,* semangat, *ramé*; (2) narasi *janturan* atau *pocapan* menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana *greget*, misalnya *sigra, bandayuda, silih ungkih, sesumbar, suka marwata* dan sebagainya; lagu penyuaraan cenderung keras dan tinggi dengan tempo cepat dan tekanan menguat; (3) dialog tokoh wayang bersifat lantang, keras, ataupun

menegangkan, diucapkan menggebu-gebu dengan menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana *greget,* misalnya dalam dialog *tantangan, bantah*, marah dan sebagainya; lagu penyuaraan keras dan tinggi dengan tempo cepat dan tekanan kuat; (4) gerak wayang bersifat mantap, lincah, kasar, *tancepan* menengadah, dengan banyak gerakan. Tanda untuk tokoh wayang *putra* dengan posisi tangan perkacak pinggang, ataupun tangan digetarkan sebagai tanda semangat; dan (5) *karawitan pakeliran* bersifat tegang, berbentuk *gending, ketawang gending, ladrang* dengan *suwuk gropak, ayak-ayakan, srepeg*, ataupun *sampak* dengan irama *greget; sulukan* jenis *ada-ada; dhodhogan-keprakan* keras, diulang-ulang.

Kesan *rasa prenès* menunjukkan adanya dimensi *rasa* humor atau lucu. *Rasa prenès* mengandung unsur *rasa* yang lain, seperti: *sem, ènthèng*, gembira, *gecul*, asmara, *trenyuh*, menggoda, *kemayu*, bebas, *ramé, rongèh, sigrak, mbranyak, renyah*, popular, *seger, bérag, gembira, sigrak, ngglécé*, atau *lucu*.[3] *Prenès* dimaknai sebagai *rasa* utama yang dapat diikuti oleh *rasa-rasa* lain sebagai *rasa* tambahan. Oleh karena itu di dalam pertunjukan wayang, terdapat *rasa prenès sem; prenès èntèng; prenès* gembira; *prenès gecul*; *prenès* asmara; *prenès trenyuh; prenès* menggoda; *prenès kemayu*; *prenès ramé; prenès sigrak; prenès mbranyak; prenès renyah; prenès seger; prenès bérag; prenès ngglécé*; dan *prenès* yang *lucu*.

Kesan *rasa prenès* dapat muncul pada: (1) adegan yang ditampilkan dengan *setting* tempat di mana saja, memiliki kesan *sem, ènthèng, gembira,* gecul*, asmara,* menggoda, *kemayu*, *ramé, rongèh, sigrak, mbranyak,* renyah, *seger, bérag*, gembira, *sigrak, ngglécé,* atau lucu; (2) narasi *janturan* atau *pocapan* menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana adegan *prenès*, misalnya *galak ulat, trègèl, leléwané milangoni;* lagu penyuaraan naik-turun dengan tempo dan tekanan berubah-ubah (cepat-lambat, menguat-melemah); (3) dialog tokoh wayang bersifat humor, *gojèkan,* santai, dengan menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana *prenès* seperti dalam dialog *gandrungan*, bermesraan, sendau-gurau, *banyolan* dan sebagainya; (4) gerak wayang bersifat lucu, lincah, dan santai,

dengan vokabuler gerak *ngglécé, kemayu*, manja dan lain-lain; serta (5) *karawitan pakeliran* bersifat bebas, dapat berbentuk *gending, ketawang gending, ladrang, ayak-ayakan, srepeg,* ataupun *sampak* dengan irama *greget*; biasanya disertai tembang atau *lelagon*.

Keempat *rasa* estetik dominan dapat terimplementasikan dengan mantap jika dalang mendasarkan orientasi pertunjukan wayang pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. Artinya, *nuksma* dan *mungguh* diyakini menjadi intisari dari berbagai *rasa* estetik. *Rasa regu, prenès, greget*, dan *sedhih* bermakna sebagai *rasa* estetika manakala dilandasi konsep *nuksma* dan *mungguh*.

## B. Konsep Estetik Pedalangan Gaya Surakarta

### 1. Pedalangan Keraton

Keraton sebagai pusat budaya, memiliki bentuk-bentuk kesenian yang *adi luhung*. Makna *adi luhung* dapat disamakan dengan bernilai estetik yang tinggi, halus, dan penuh makna. Kayam menjelaskan bahwa keraton, yakni wilayah budaya dengan masyarakat yang terikat aturan tertentu, baik dalam berbahasa, tingkah laku, berinteraksi, maupun berkarya, cenderung bersifat halus, rumit, agung, dan khidmat. Nuansa ini dalam *pakeliran* dapat dicapai karena adanya kejelasan bentuk, pola, dan teknik *garap* (gaya, ritme, volume, dan vokabuler ungkap) yang telah dipertimbangkan dengan matang oleh para ahlinya.[41] Inilah sebabnya, dalam pedalangan gaya keraton diterapkan model estetika keraton yang jauh berbeda dengan estetika dalang-dalang kerakyatan. Estetika pedalangan keraton yang dimaknai sebagai bentuk estetika seni tinggi (*high arts*)[42] seringkali menjadi acuan dan barometer kualitas seni pertunjukan wayang purwa. Kualitas seni pertunjukan wayang yang *adi luhung* didasarkan pada konsep estetik yang telah dicetuskan para seniman keraton. Konsep estetik pedalangan keraton menjadi landasan bagi praktik pergelaran wayang dari para dalang. Mereka menyajikan pergelaran wayang dengan mengikuti kaidah estetik yang diyakini mampu menghasilkan *rasa* estetik yang memikat hati penontonnya.

Mengenai konsep estetika pedalangan gaya keraton Surakarta, setidaknya dapat ditemukan beberapa pemikiran, seperti Kusumadilaga maupun Nojowirongko. *Serat Sastramiruda* telah memberikan andil besar untuk mengungkap konsep estetika pertunjukan wayang gaya Surakarta. Kusumadilaga, selain membahas berbagai konsep seni tradisional Jawa, juga memaparkan bentuk estetik *lakon* wayang dan berbagai konsep estetik untuk mempergelarkan wayang. Lebih lanjut dikatakan bahwa untuk menghasilkan pertunjukan wayang yang berkualitas dan memenuhi derajat estetik tinggi, seorang dalang harus memperhatikan beberapa konsep sebagai berikut.

1. *Amardawagung,* artinya: dalang harus paham akan gending atau tembang Kawi yang dipakai untuk *suluk* wayang.
2. *Amardibasa,* artinya: dalang harus dapat menguasai bahasa dalam pewayangan, misalnya: bahasa keraton dan ucapan-ucapan dewa, manusia, raksasa, prajurit, pendeta, dan perbedaan-perbedaan wayang; jangan sampai ada suara yang sama. Itu namanya "*antawecana*" (pengaturan percakapan = dialog).
3. *Awicarita,* artinya: dalang harus mempunyai banyak cerita atau paham sekali tentang cerita (*lakon-lakon*) wayang.
4. *Parama-kawi,* artinya: dalang harus mengetahui bahasa Kawi yang dipakai dalam cerita dan harus diberikan artinya dalam kata-kata lain (*dasanama* Jw.=sinonim).
5. *Parama-sastra,* artinya: dalang harus memahami pengetahuan tentang buku-buku atau paham aksara agar mengetahui urut-urutan *lakon*.
6. Dalang kalau mempergelarkan wayang, jangan sampai merobah kerangka *lakon* wayang, atau jangan sampai kekurangan waktu untuk menyelesaikan *lakon* dalam satu malam (*kebogélan* Jw.) dan jangan sampai pula belum selesai pada waktu matahari terbit (*karahinan* Jw.; *rina*=siang).
7. Dalang jika mempergelarkan wayang jangan sampai bercerita hal-hal di luar *kelir* (*lakon*nya), dan janganlah melucu (membanyol) yang jorok (porno) dan jangan pula membosankan penonton.

8. *Renggep,* artinya: jangan turun semangat dalam melaksanakan pementasan (anti klimaks) dan jangan terlalu menyukai atau membenci sesuatu wayang.
9. *Sabet,* artinya: dalang jika memegang wayang jangan canggung (kaku) dan dalam mementaskan perang, haruslah tampak jelas; tangannya jangan memegang kulit wayang (yang dipegang tangkai wayang = *cempurit*).[43]

Paparan Kusumadilaga ini menunjukkan bahwa seorang dalang akan mampu menghasilkan pergelaran wayang yang estetis jika dapat menguasai konsep *amardawagung, amardibasa, awicarita, parama-kawi, parama-sastra, renggep*, dan *sabet*. Konsep-konsep ini lebih mengarah pada bekal penguasaan teknis *pakeliran* bagi dalang yang diharapkan mampu menghasilkan kesan estetis dalam pertunjukan wayang. Konsep-konsep ini mengindikasikan kemampuan teknis dalang dalam hal unsur-unsur *garap pakeliran*, seperti: *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*. Kusumadilaga juga memberikan anjuran tentang hal-hal yang harus disingkiri dalang dalam mempergelarkan wayang. Hal ini ditunjukkan pada konsep *kebogélan, karahinan*, merubah struktur *lakon*, *metu saka kelir*, dan *lékoh*.

Ancangan konseptual mengenai estetika pedalangan keraton secara lebih detail dikemukakan oleh Nojowirongko,[44] guru dalang pada *Pasinaon Pedalangan Paheman Radyapustaka Keraton Surakarta*, yang menyatakan bahwa pertunjukan wayang kulit dapat dikatakan memiliki derajat estetik jika mengandung konsep-konsep sebagai berikut.

1. *Regu, manggènipun ing wantji sonten.*
2. *Greget, tegesipun sereng kados sajektos.*
3. *Sem, tegesipun seming pondhongan.*
4. *Nges, tegesipun welasan saged damel trenjuh.*
5. *Renggep, tegesipun adjeg tumemen.*
6. *Antawatjana, tegesipun ndjantur, ulon-ipun tjotjog raosing pathet, ngginemaken ringgit tjotjog pantes lan ringgitipun.*
7. *Tjutjut = lutju, tegesipun saged damel gumudjeng.*

8. *Unggah-ungguh, tegesipun angsal udanagaranipun traping basa, ginem, peprenahan, tantjeban, lampah, perangan sasaminipun*
9. *Tutug, tegesipun tjetha urut widjang tjaritanipun.*
10. *Trampil, tegesipun tandangipun, a. nglampahaken ringgit sumeblak resik boten kètèr, b. saged ngringkes saged ngulur tjarita, djanturan, ginem, gending, suluk, kepjakan, sirepan (dhodhogan kepjakan] boten tjèwèt, c. saged mapanaken ginem kawruh-kawruh ingkang kedah kasumerepan ing akatah, saged njekak saged mandjangaken lampahan.*

1. *Regu,* artinya: suasana pada saat *jejer* [adegan pertama] dapat berkesan agung, berwibawa.
2. *Greget,* artinya: adegan dalam suasana tegang atau menyeramkan dapat berkesan seolah-olah peristiwa nyata sehingga meng-getarkan jiwa penikmatnya.
3. *Sem,* artinya: menghanyutkan; adegan percintaan atau yang bernuansa asmara dapat menyentuh rasa asmara.
4. *Nges,* artinya: adegan bersuasana sedih dapat menimbulkan perasaan iba.
5. *Renggep,* artinya: dalang dalam menyajikan pertunjukan wayang harus selalu bersemangat, pantang menyerah atau tidak kendur.
6. *Antawacana,* artinya: dalang dalam menyajikan narasi harus sesuai dengan melodi *gending [rasa pathet]* yang mengiringi, dalam menyajikan dialog/monolog wayang harus sesuai dengan bentuk dan roman muka wayangnya.
7. *Cucut,* artinya: dalang harus mampu membangkitkan rasa humor/lucu bagi penonton.
8. *Unggah-ungguh,* artinya: dalam mengungkapkan bahasa, dialog, genealogi, dalam mencacakkan wayang, menggerakkan wayang, menyajikan adegan perang, dan sebagainya selalu mempertimbangkan etika.
9. *Tutug,* artinya: dalang dalam menyajikan wacana *pakeliran* harus mudah ditangkap makna-nya, pola pikirnya harus urut/sistematis, dan artikulasinya harus jelas.

10. *Trampil,* artinya: dalang harus menguasai seluruh teknik *pakeliran; sabet*nya terampil dan sesuai dengan bentuk wayang; narasi dan percakapannya sesuai dengan suasana adegan; *gending, sulukan, dhodhogan,* dan *keprakan*-nya mendukung suasana adegan; ilmu pengetahuan yang disampaikan relevan dengan *lakon*, tokoh wayang, dan suasana adegan serta mudah dipahami oleh penonton; dapat mempersingkat ataupun menambah durasi pertunjukan.)

Konsep estetika pedalangan dari Nojowirongko mengarah pada penciptaan *rasa* estetik yang harus dilakukan dalang dalam mempergelarkan wayang. *Rasa regu, greget, sem, nges, renggep, cucut,* dan *tutug* menjadi orientasi utama dari pergelaran wayang yang dilakukan oleh dalang. Di sini jelas bahwa ketepatan *rasa* estetik menjadi landasan bagi pencapaian derajat estetik pertunjukan wayang. Nojowirongko juga melengkapi konsep *rasa* estetik dengan konsep ketepatan azas, seperti konsep *unggah-ungguh, antawecana,* dan *trampil* yang mengarah pada keterampilan dalang dalam pengaplikasian unsur-unsur *garap pakeliran* berdasarkan kode budaya dalam pertunjukan wayang. Seperti halnya Kusumadilaga, pada pemaparan berikutnya Nojowirongko[45] menunjukkan beberapa hal yang menjadi cacat dalang pada waktu mempergelarkan wayang, yaitu: merubah struktur *lakon*, *kebogèlan, karahinan, medal saking kelir, leled, nilar panggungan*, dan *rongèh*. Hal-hal seperti ini, di dalam konsep estetika pertunjukan wayang gaya keraton Surakarta menjadi pantangan yang harus disingkiri oleh dalang.

Pedalangan keraton Surakarta juga mengenal konsep *mandraguna, nawungkridha*, dan *sambégana,* selain rumusan konsep estetika pertunjukan wayang dari Kusumadilaga dan Nojowirongko. Sastroamijoyo[46] memaknai konsep *mandraguna,* yaitu dalang harus tangkas dan terampil memainkan wayang sehingga wayang tersebut seolah-oleh hidup. Konsep *nawungkridha* dimaknai bahwa dalang memiliki perasaan yang halus, peka terhadap situasi dan kondisi penonton wayang yang juga dikatakan Sutrisno[47] sebagai keterampilan dalang untuk mewujudkan sejumlah gagasan

atau perasaan dalam pertunjukan wayang. Selanjutnya Sastroamijoyo menyatakan bahwa konsep *sambégana*, berarti bahwa dalang menguasai makna panembah, falsafah, dan penghayatan atau dalam bahasa Sutrisno dimaknai sebagai kemampuan dalang menguasai berbagai pengetahuan yang berkaitan dengan dunianya (*kawruh padhalangan*). Dari pandangan Sastroamijoyo dan Sutrisno terdapat tiga konsep penting yang memberikan pilar bagi tercapainya derajat estetik dalam pertunjukan wayang, yaitu: keterampilan teknis dalang, pengekspresian *rasa* estetik, dan penguasaan bekal-bekal bagi dalang.

Claire Holt menerangkan bahwa dalang dituntut pengetahuan yang banyak, keterampilan yang tinggi, serta disiplin yang besar. Dengan merujuk pendapat Reditanaya, Holt memaparkan beberapa hal yang harus dikuasai oleh seorang dalang yang mumpuni, yaitu: (1) *tambo* (sejarah), adalah pengetahuan tentang cerita-cerita kuna, sejarah para raja dan sebagainya; (2) *gending* (musik), yakni dalang harus memiliki pemahaman yang benar mengenai lagu-lagu, cara-cara serta fase-fase, nyanyian dan sebagainya, diperlukan untuk iringan dalam pertunjukan wayang; (3) *gendhèng* (resitasi), adalah penguasaan resitasi yang dinyanyikan dengan diiringi musik gamelan juga resitasi yang diucapkan yang berhubungan dengan bunyi gamelan; (4) *gendheng* (keberanian yang tidak memihak), bahwa dalang berperilaku seperti orang yang tak terusik oleh apapun, melupakan diri sendiri, tanpa malu ataupun takut untuk memainkan, seperti orang gila; (5) *bahasa*, yakni penguasaan tingkat-tingkat tutur yang beraneka macam sesuai dengan status dan peranan setiap tokoh; (6) *ompak-ompakan* (kepandaian berbicara), bahwa dalang harus mampu menggambarkan semua keindahan yang dicipta dengan kata-kata yang penuh perasaan yang mempertingginya di atas realita melulu, serta dengan satu cara yang cocok bagi pewayangan; (7) *ilmu batin* (pengetahuan spiritual), artinya dalang mampu menjelaskan esensi dari pengetahuan spiritual, misalnya pendeta memberikan nasihat kepada ksatria. Pengetahuan spiritual ini tidak mengacu pada agama, namun lebih pada kesempurnaan Jawa atas kekuatan magi.[48]

Pada perkembangan selanjutnya, konsep *gending, gendheng,* dan *gendhèng* dari Reditanaya mengalami penambahan konsep *gandhang* dan *gendhung*. Konsep-konsep ini merupakan persyaratan bagi dalang yang dinamakan *Panca Ga* atau *Panca Guna*. Ada perbedaan pemaknaan konsep *gendhèng* dari Reditanaya dengan Kodiron. Jika Reditanaya mengartikan *gendhèng* sebagai resitasi, Kodiron mengartikan *gendhèng,* yaitu seorang dalang harus dapat mengayomi kru pertunjukan, mampu memimpin pertunjukan, dan bertanggung jawab atas sajian *pakeliran*nya. *Gending,* memiliki makna bahwa seorang dalang harus menguasai *sulukan* dan *gending-gending* pendukung *pakeliran*, dan mampu memainkan instrumen gamelan. *Gendhung,* dimaknai bahwa seorang dalang harus percaya diri, seakan-akan tidak ada orang lain yang lebih pandai kecuali dirinya. *Gendheng,* memiliki arti bahwa seorang dalang selalu berpegang teguh pada konsep pribadi atau memiliki ideologi yang kuat, tidak larut pada selera penonton. *Gandhang,* artinya bahwa dalang dapat menyampaikan ungkapan-ungkapan verbal secara komunikatif, bahasa mudah dipahami, artikulasi dan intonasi- jelas.[49]

Konsep *gending, gendhung*, *gendheng,* dan *gandhang* harus dimaknai sesuai konteks, yaitu bekal dasar yang harus dimiliki dalang untuk dapat mewujudkan estetika seni pertunjukan wayang yang berkualitas. *Gending* mengandung makna bahwa seorang dalang dalam mempergelarkan pertunjukan wayang harus mampu memahami, menguasai, dan mengaplikasikan *karawitan pakeliran* dalam pertunjukan wayang secara baik. Ini artinya dalang dituntut menguasai *sulukan, tembang*, gending, dan *dhodhogan-keprakan* dalam pertunjukan wayang. *Gendhung* memberikan pemahaman bahwa seorang dalang yang baik haruslah memiliki rasa percaya diri sehingga mampu mengendalikan dan memimpin jalannya pertunjukan wayang. Dalang bertindak sebagai sutradara, dirigen, pusat perhatian penonton, serta dituntut untuk dapat menghidupkan suasana pertunjukan wayang. *Gendheng* memilki makna bahwa seorang dalang yang berkualitas harus memiliki ideologi yang kuat, adeg-adeg, *style* (gaya) permainan wayang, dan kekhasan yang tidak dimiliki oleh dalang lain. Di samping itu, dalang dalam

mempergelarkan wayang tidak dapat diintervensi oleh pihak manapun. Dalang berdiri bebas dan independen dari berbagai pengaruh eksternal seni pertunjukan wayang. *Gandhang* berarti bahwa seorang dalang dalam menyajikan pertunjukan wayang harus mampu menyampaikan isi *lakon* berdasarkan kaidah estetika pertunjukan wayang. Isi *lakon* yang disampaikan berupa nilai-nilai kehidupan manusia, seperti: nilai hedonik, nilai artistik, nilai kultural, nilai moral, dan nilai religius. Nilai-nilai ini dibungkus dalam unsur *garap pakeliran*, yaitu: *lakon, catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran.*

Berdasarkan uraian mengenai konsep tersebut, dapat ditarik pemahaman bahwa konsep *gending, gendhung, gendheng,* dan *gandhang*, telah memiliki andil besar dalam mewujudkan sajian pertunjukan wayang yang memiliki derajat estetik yang tinggi. Dalang yang mampu mewujudkan estetika pertunjukan wayang harus memiliki ideologi yang kuat dan rasa percaya diri dalam mempergelarkan wayang. Corak khas pribadi dalang akan memberikan warna estetik dalam jagat pertunjukan wayang. Secara teknik, seorang dalang juga harus mampu mengekspresikan *rasa* estetik yang terbingkai dalam unsur *garap pakeliran*. Kualitas *rasa* estetik menjadi orientasi utama bagi dalang dalam setiap pertunjukan wayangnya.

Perihal persyaratan estetik dalam pedalangan gaya keraton Yogyakarta, ditunjukkan dalam buku *pakem* pertunjukan wayang susunan Mudjanattistomo dan kawan-kawan. Dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta, dipaparkan tentang bekal-bekal dalang untuk mempergelarkan wayang secara estetik, yaitu: (1) *tanduk:* kemampuan menyusun bahasa dan kata-kata untuk materi bercerita; (2) *tutug:* cerita dipergelarkan secara runtut dan mengetahui genealogi tokoh wayang; (3) *kedal*: dapat membedakan suara wayang menurut karakteristiknya; (4) *nukma*: penyuaraan wayang sesuai karakternya; (5) *lebda*: terampil berbicara, tepat, dan sesuai dengan kebutuhan; (6) *saguh*: gerak-gerik wayang sesuai dengan karakteristik tokoh; (7) *cancut: cepengan, tancepan, jebolan, solah*, dan penataan wayang dapat proporsional; (8) *greget*: gerak-gerik wayang terkesan hidup; (9) *sahut*: terampil, mantap, bersih dalam

menggerakkan wayang; (10) *lagu*: lagu suara sesuai aturan; (11) *laras:* suara dalang selaras dengan nada gamelan; (12) *wirama*: mengetahui irama gending; (13) *gending*: mengetahui repertoar gending untuk pakeliran; (14) *gecul*: gerak wayang sesuai karakter dan terkesan lucu; (15) *cucut*: ucapan dalang dapat membuat tertawa, tidak porno, dan tidak menyindir orang lain; (16) *nges:* dapat mengekspresikan peristiwa yang manarik hati; dan (17) *langut:* dapat mengekspresikan peristiwa yang memiliki kesan sedih.[50]

**2. Pedalangan Kerakyatan**

Pedalangan gaya kerakyatan hidup dan berkembang di lingkungan budaya pedesaan dan/atau pesisiran. Nuansa estetik pedalangan gaya kerakyatan merepresentasikan nafas kehidupan masyarakatnya. Sifat komunal, lugas, kasar, humor, *ramé*, dan *gayeng* mengejawantah dalam setiap hasil karya, termasuk seni pertunjukan wayang. Kayam menandaskan bahwa nafas seni pertunjukan wayang yang *gayeng, gobyog*, akrab, dan cair sangat dipengaruhi oleh nuansa kebersamaan dan keakraban masyarakat pedesaan dan atau pesisiran.[51]

Konsep *gayeng* dan *gobyog* memiliki kesan *rasa* ramai, gembira, cair, lantang, keras, kasar, lincah yang menjadi satu kesatuan *rasa* dalam seni pertunjukan wayang gaya kerakyatan. Konsep *gayeng* dan *gobyog* mewarnai garapan *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*. Konsep ini merupakan manifestasi dari nuansa kehidupan masyarakat petani dan nelayan yang memiliki kebiasaan hiruk-pikuk, kebersamaan, sendau-gurau, apa adanya, dan sederhana. Nuansa estetik ini tercermin pada kesan *rasa catur* pertunjukan wayang yang gegap gempita, keras, lantang, humor, kasar, dengan ungkapan bahasa yang sederhana dan akrab bagi komunitasnya. Nuansa estetik pada *garapan sabet* wayang memperlihatkan adanya gerak wayang yang atraktif, *ramé*, humor, kasar, yang merepresentasikan gambaran pola gerak kehidupan masyarakat pedesaan dan pesisiran. Pada garapan *karawitan pakeliran*, nuansa *rasa* estetik *gayeng* dan *gobyog* dipengaruhi oleh kebiasaan aktivitas keseharian mereka yang penuh keramaian, volume suara yang keras

dan lantang, ritme kehidupan yang statis, serta kesederhanaan. Kesan *rasa gayeng* dan *gobyog* pada pertunjukan wayang gaya kerakyatan merupakan ciri menonjol, di samping kesan *rasa* estetik lainnya, seperti *sem, nges, mungguh*, dan sebagainya.

Salah satu dalang yang pergelaran wayangnya dinilai sangat dekat dengan gaya kerakyatan adalah Darman Ganda Darsana dari Tambakboyo, Sragen. Mengenai konsep estetika pedalangan yang menjadi acuan pergelaran wayang, Darman Ganda Darsana berpedoman pada tiga konsep estetik, yaitu: pertama, *semu* berarti ungkapan *pakeliran* baik *catur* maupun *sabet* mampu menyentuh perasaan (Jawa: *krasa*) sehingga seperti benar-benar terjadi; wayang marah seperti marah sesungguhnya, wayang *gandrung* layaknya *gandrung* yang sesungguhnya, wayang sedih seolah-olah sedih sesungguhnya, dan sebagainya; kedua, *ramé,* berarti ungkapan *pakeliran* baik dalam hal *garap lakon*, *catur, sabet,* maupun *karawitan pakeliran* mampu memukau dan/atau memberi kepuasan pada penonton, bukan hanya pada saat menyaksikan pertunjukan, melainkan sesudahnya penonton masih teringat pada sesuatu hal yang diungkapkan dalam *pakeliran;* dan ketiga, *lucu,* berarti ungkapan-ungkapan *pakeliran*nya baik *catur* maupun *sabet* dapat menampilkan kesan humor atau segar tetapi tidak berbau porno atau jorok.[52]

Konsep estetika pedalangan yang berlaku pada dalang-dalang kerakyatan memiliki varian yang beragam. Para dalang memiliki beragam konsep dengan pemberian nama (istilah) yang berbeda-beda, selain konsep *gayeng* dan *gobyog* yang menjadi penanda estetika pedalangan gaya kerakyatan. Perbedaan istilah tentang konsep estetika pedalangan di kalangan dalang rakyat ini disebabkan karena dua hal, yaitu: pertama, adanya kesetian mereka terhadap konsep estetik yang diwariskan para nenek moyangnya; dan kedua, adanya pengaruh kuat dari tradisi keraton yang telah menyebar di kalangan dalang rakyat. Alasan pertama ini seperti ditunjukkan pada konsep estetika pedalangan dari Darman Ganda Darsana yang sangat dekat dengan nuansa kerakyatan. Konsep *ramé* dan *lucu* dari Darman Ganda Darsana mengindikasikan bahwa

*pakeliran* yang dipentaskan berorientasi pada konsep *gobyog* dan *gayeng*. Kesan estetik *ramé* dan *lucu* merupakan bagian dari konsep *gobyog* dan *gayeng*. Indikasi yang kedua ditunjukkan dari beberapa konsep estetika pertunjukan wayang yang dikemukakan para dalang kerakyatan yang telah menyerap tradisi keraton. Pengaruh tradisi keraton disebarkan melalui kursus pedalangan keraton dan buku *pakem* pertunjukan wayang keraton yang telah menggejala di kalangan dalang rakyat sampai dekade 1960-an. Bambang Murtiyoso dan kawan-kawan. mencatat bahwa sampai dekade ini *pakeliran* gaya keraton Surakarta telah berpengaruh luas sampai di luar pengaruh administrasinya, seperti Purwokerto, Purwadadi, Pati, Semarang, Boyolali, Wonogiri, Pacitan, Sragen, Ngawi, Ponorogo, Madiun, Nganjuk, Surabaya, Jember, Banyuwangi, Malang, Kediri, Blitar, dan Tulungagung.[53]

Para dalang dari tradisi kerakyatan, seperti Sujarna Atmagunarda, Puspacarita, Sayoko Gondosaputro, Sutiksna Slamet, Pringgadarsana, Tristuti Rahmadi Suryasaputra, Narya Carita dan lain-lain, banyak meramu konsep estetika dari tradisi nenek moyang dan konsep estetika pertunjukan wayang keraton. Oleh karena tafsir yang berbeda-beda mengenai pengertian istilah konsep estetika pedalangan, dapat dipastikan para dalang kerakyatan memilik varian konsep estetika yang beragam dan seringkali terjadi persamaan istilah konsep estetik namun berbeda pemahaman dan penerapannya. Walaupun banyak varian istilah konsep estetika pedalangan yang satu sama lain kadang bertentangan, namun tidak pernah terjadi klaim kebenaran subjektif mengenai konsep estetika mereka. Varian konsep estetika pedalangan dimaknai sebagai kekayaan istilah-istilah konsep estetika pedalangan yang dapat dijadikan pilar bagi pergelaran wayang mereka.

Sujarna Atmagunarda, dalang sepuh dari Baturetno, Wonogiri, mengemukakan lima konsep estetika pedalangan yang dijadikan sebagai landasan dalam pertunjukan wayang, yaitu: (1) *sem*, berarti menawan atau menghanyutkan; apa yang disampaikan oleh dalang melalui *garap catur* mampu menyentuh perasaan penonton; ekspresi *catur* seolah-olah peristiwa yang sesungguhnya.

Aspek estetik ini terutama dibangun oleh susunan sastra yang selaras, ungkapan kalimat yang berisi, dan teknik pengekspresian yang menjiwai; (2) *nges*, memiliki arti bahwa penggarapan *lakon*, terutama *sanggit* adegan, mengungkapkan permasalahan yang bermanfaat bagi kehidupan; bermutu atau bernilai tinggi; dan tidak sekedar membeberkan peristiwa *pakeliran*; (3) *mungguh*, berarti ungkapan-ungkapan *pakeliran*, baik *garap catur, sabet*, maupun *karawitan-pakeliran* selaras, serasi, atau relevan dengan *garap lakon*, suasana *pakeliran*, serta karakter dan suasana batin tokoh wayang; (4) *padhang*, berarti ada kejelasan penggambaran gerak wayang, sehingga mudah dimengerti dan mampu menyentuh perasaan penonton; dan (5) *mentes* atau *isi*, yang dimaknai bahwa pesan-pesan yang disampaikan melalui *pakeliran* mengandung ajaran moral yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.[54] Pemaparan konsep estetika pedalangan dari Atmagunarda menguatkan dugaan bahwa dalang kerakyatan telah banyak menyerap konsep estetika pedalangan gaya keraton. Jika dicermati, konsep *sem, nges,* dan *mungguh,* baik dari sisi istilah yang digunakan maupun makna konsep kelihatan bahwa ada kesamaan dengan istilah dan makna konsep estetik yang digunakan di kalangan dalang keraton, seperti konsep estetika pedalangan dari Nojowirongko. Petunjuk mengenai keakraban Atmagunarda dengan konsep estetika keraton dapat dilihat dari informasi yang disampaikan oleh Groenendael bahwa ia pernah belajar pedalangan di PDMN Surakarta kepada Manjudiwirya.[55] Alasan lain, bahwa secara administratif, Wonogiri termasuk wilayah kekuasaan Mangkunegara, sehingga konsep-konsep estetika keraton yang dibawa oleh para penguasa setempat telah menyebar dan mempengaruhi para dalang kerakyatan di Wonogiri. Dua konsep yang disebut terakhir yakni *padhang* dan *mentes* kemungkinan merupakan konsep yang digagasnya sendiri ataupun didapatkan dari lingkungan tradisi dalang kerakyatan.

Puspacarita, dalang dari Klaten, mengemukakan empat konsep estetika pedalangan[56] yang memiliki banyak persamaan dengan konsep estetika yang dikemukakan Atmagunarda, seperti konsep *nges* yang berarti menjiwa (*sem*: Atmagunarda); konsep

*mungguh* yang berarti selaras; dan konsep *mentes* yang berarti bernas. Khusus pada *garap sabet* wayang, Puspacarita menyebutnya dengan istilah *wijang*, yaitu penggambaran gerak wayang jelas dan sesuai dengan kaidah, sehingga mudah dimengerti dan mampu menyentuh perasaan penonton. Konsep *wijang* dalam tataran makna, sesungguhnya memiliki persamaan dengan konsep *padhang* seperti yang dikemukakan Atmagunarda. Sama halnya dengan Atmagunarda, Puspacarita pun sesungguhnya telah mendapatkan pengaruh konsep estetika keraton.

Dalang kondang di wilayah Klaten, yakni Sutiksna Slamet, menyatakan bahwa, pertunjukan wayang kulit yang memiliki derajat estetik tinggi, apabila memenuhi enam persyaratan utama, yaitu: *nges, mentes, mulih, renggep, timbang,* dan *nalar.*[57] Pertama, konsep *nges,* memiliki arti bahwa penyajian wayang kulit dari dalang dapat memacu tergeraknya perasaan penonton (*bisa ndudut rasa*). Konsep ini memiliki arti dan makna yang sama dengan konsep *nges* dari Puspacarita atau konsep *sem* dari Atmagunarda. Pada konsep estetika keraton, konsep *nges* dan *sem* dibedakan dalam detail kesan *rasa*, yaitu *rasa sedih* dan *rasa asmara* yang sangat menjiwai. Kedua, konsep *mentes,* memiliki arti bahwa di dalam suatu adegan tertentu, berisi ajaran hidup yang disampaikan kepada penonton. Konsep ini tidak jauh berbeda dengan pandangan Atmagunarda ataupun Puspacarita. Ketiga, konsep *mulih,* artinya bahwa *garapan lakon* wayang, dari awal, tengah, dan akhir memiliki keseimbangan. Dengan demikian peristiwa yang menjadi pokok permasalahan *lakon* dapat tergarap dan ada penyelesaiannya. Keempat, konsep *renggep,* artinya bahwa dalam penyajian, baik *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran* bisa terjadi sambung menyambung tanpa banyak memakan waktu. Dengan kata lain, dalang di dalam menyajikan pertunjukan wayang kulit tidak mengendur semangatnya. Konsep ini memiliki persamaan makna dengan konsep *renggep* dari Nojowirongko ataupun tradisi keraton lainnya. Kelima, konsep *timbang,* artinya ada keseimbangan dalam pembagian *pathet* dalam satu *lakon*, yaitu imbang antara *pathet nem, pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Antara *pathet* yang satu dengan lainnya tidak terjadi pembagian yang lebih

panjang atau lebih pendek. Keenam, konsep *nalar,* artinya bahwa dalam menyusun *sanggit lakon* ataupun *sanggit adegan* terkesan logis. Selain itu, motivasi tokoh dalam bertindak harus jelas, dan alur yang disajikan memiliki variasi. Nampaknya konsep *mulih, timbang*, dan *nalar* memiliki kedekatan makna dengan konsep *mungguh* dalam tradisi keraton.

Konsep estetika pedalangan juga dikemukakan Sayoko Gondosaputro, yang tidak jauh berbeda dengan dalang-dalang lainnya.[59] Gondosaputro meyakini bahwa konsep *semu*, yang berarti *tepat rasa* terutama pada unsur *garap catur* menjadi barometer bagi dalang untuk menyajikan dialog dan narasi dalam pertunjukan wayang. Konsep ini memiliki makna yang sama dengan konsep *sem* dan *nges* dalam tradisi keraton, hanya saja Gondosaputro merangkumnya menjadi satu kesatuan konsep. Gondosaputro juga mengemukakan konsep *krasa, isi*, dan *udanegara.* Konsep *krasa* lebih spesifik ditujukan untuk *garap sulukan* wayang. Gondosaputro menyamakan konsep ini dengan istilah *ndalangi*, yang bermakna bahwa syair dan melodi *sulukan* mampu menyentuh perasaan. Dalam hal ini ada pernyataan bahwa suara yang bagus belum menjamin ketepatan *rasa* pada sajian *sulukan* yang dilantunkan dalang. Dua konsep terakhir dinamakan konsep *isi* dan *udanegara*. Konsep *isi* memiliki pengertian yang sama dengan konsep *mentes* seperti yang dikemukakan Atmagunarda, Puspacarita ataupun Sutiksna Slamet. Konsep *udanegara* memiliki makna *kemungguhan, unggah-ungguh,* atau *mungguh* seperti dalam tradisi keraton, yang berarti adanya ketepatan azas dalam *garap pakeliran* yang dilakukan dalang. Berbagai konsep estetik yang dikemukakan Gondosaputro menunjukkan bahwa terjadi persentuhan yang kuat antara tradisi kerakyatan dengan tradisi keraton mengenai konsep estetika pedalangan yang dijadikan landasan dalang dalam mempergelarkan wayang yang berkualitas.

Konsep estetika pedalangan juga dikemukakan oleh Narya Carita, empu dalang dari Kartosuro, Sukoharjo, yang memberikan indikator utama bagi dalang untuk mempergelarkan wayang dengan baik, yakni: *cocok lan jarwa rasané, mentes, nalar*, dan *renggep*

.[60] Konsep *cocok lan jarwa rasané* berarti penggarapan perwatakan suatu tokoh wayang harus sesuai dengan tokoh wayang yang ditampilkan. Konsep ini sebanding dengan makna konsep *semu, sem*, ataupun *nges*, yakni ada ketepatan *rasa* yang diekspresikan dalang dalam pertunjukan wayang. Konsep *mentes,* artinya bahwa dalam menyajikan unsur *garap catur* menggunakan bahasa yang tepat dan berisi serta tidak berbelit-belit (*ujar ulihan*). Konsep ini memiliki makna yang sama dengan konsep *isi* atau *mentes* seperti yang dikemukakan Atamagunarda, Puspacarita, Sutiksna Slamet, ataupun Gondosaputro. Konsep *nalar,* dalam arti penggarapan *sanggit,* baik *sanggit lakon* maupun *sanggit adegan*, serta penokohan harus didasarkan atas motivasi yang jelas dan logis, atau menurut pertimbangan nalar. Konsep ini juga mengacu pada konsep estetika yang berlaku pada tradisi keraton, yakni konsep *mungguh*. Konsep *renggep*, artinya tidak ada yang terlalu melantur ataupun mengendur. Konsep ini mengadopsi dari pemikiran Nojowirongko dalam estetika pedalangan gaya keraton.

Menurut Tristuti Rahmadi Suryasaputra, seorang dalang dari Surakarta, bahwa pertunjukan wayang kulit yang memiliki kadar estetik tinggi adalah *pakeliran* yang sajiannya hidup (*nuksma*). Artinya, dalam menggarap unsur-unsur *pakeliran*, seperti: *lakon*, *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran* diupayakan dapat terasa dalam penghayatan dalang maupun penontonnya. Lebih jauh dikatakan bahwa untuk mencapai *nuksma* (hidup) dalam pertunjukan wayang, seorang dalang harus *trampil, sabet*, dan *nges*. Konsep *trampil,* artinya seorang dalang harus mempunyai kepandaian dalam mengolah *lakon* agar menarik perhatian penghayat. Konsep *sabet,* artinya bahwa seorang dalang harus pandai menyusun *sanggit* dan peka terhadap situasi dan kondisi saat pementasan. Persoalan *lakon* yang disampaikan dapat ditangkap oleh penonton. Konsep *nges,* artinya menjiwai. Dalam hal ini, Suryasaputra mencontohkan adegan yang bernuansa *wigati* (penting), maka dalang harus mampu membuat suasana yang benar-benar *wigati,* yang tidak dikotori oleh humor yang bisa mengurangi bobot *wigati*nya suatu adegan.

Sebaliknya, pada adegan yang bernuansa lucu, dalang dituntut mampu membuat adegan tersebut benar-benar lucu.[61]

Sebagai pembanding terakhir, Pringgadarsana, seorang dalang dari wilayah Sragen, mengemukakan rumusan konsep estetika pedalangan, yaitu: *sengsem, mentes, urip, cucut,* dan *mungguh.*[62] Konsep *sengsem,* memiliki makna bahwa penyajian wayang kulit dari dalang dapat memunculkan kesan *rasa* bagi diri penonton, sehingga kesan *rasa* itu berdampak lama dalam diri penonton. Dalam hal ini, Pringgadarsana membedakan antara konsep *sengsem* dengan *seneng*. *Seneng* hanya dapat dirasakan pada saat pertunjukan berlangsung, tetapi *sengsem* mempunyai dampak yang lebih lama dan membekas di hati penonton. Konsep *mentes,* bermakna bahwa sesuatu hal yang digarap dalam unsur *catur* memiliki isi yang bermanfaat bagi seseorang. Konsep *urip,* dapat dimaknai bahwa dalam menyajikan *sabet* (gerak wayang) terkesan hidup di dalam penghayatan. Pringgadarsana membedakan antara *trampil* dengan *urip*. *Trampil* berarti cekatan dalam menggerakkan wayang, adapun *urip* dimaknai sebagai gerak wayang yang hidup. Dengan demikian *sabet* yang *trampil* belum tentu dapat mencapai derajat estetik *urip*. Konsep *cucut,* diartikan bahwa dalang dalam menyuarakan tokoh-tokoh wayang dapat menjiwai sesuai *wanda* wayang. Dalam hal ini, *wanda* dimaknai sebagai keselarasan antara wujud dan karakter wayang. Konsep *mungguh,* berarti penggarapan tokoh terkesan masuk akal, atau tokoh-tokoh wayang yang melakukan sesuatu tindakan didasarkan pada alasan yang logis. Konsep *sengsem, mentes*, dan *urip* merupakan tawaran konsep estetik dari Pringgadarsana yang didapatkan dari tradisinya sendiri, adapun konsep *cucut* dan *mungguh* bermakna sama dengan konsep estetika gaya keraton.

Atas dasar rumusan konsep estetika yang dikemukakan para dalang di pedesaan, dapat ditarik pemahaman menyeluruh bahwa mereka dengan sengaja meramu konsep estetika yang dimilikinya, berdasarkan tradisi setempat yang dipadukan dengan konsep estetika dari tradisi keraton. Dari berbagai pendapat para dalang, hanya Darman Ganda Darsana yang secara khusus mengemukakan konsep

estetika dengan nuansa kerakyatan, adapun dalang-dalang lainnya mencampur konsep estetika dari tradisinya dengan konsep estetika keraton.

Konsep estetika keraton dan kerakyatan mengandung tiga hal signifikan yang menjadi dasar estetika pertunjukan wayang purwa gaya Surakarta, yaitu: (1) aspek teknik; (2) aspek *rasa*; dan (3) aspek budaya. Ketiga aspek ini menjadi satu entitas pembentuk kualitas estetik dalam pertunjukan wayang.

Merujuk pada uraian konsep estetika pedalangan, baik yang berasal dari tradisi pedalangan keraton maupun kerakyatan, ditemukan beberapa konsep yang memiliki arti teknik *pakeliran*. Konsep-konsep ini memberikan himbauan kepada dalang agar secara teknik dapat menyajikan pertunjukan wayang dengan baik. Dalam *Sastramiruda*, Kusumadilaga menawarkan aspek teknik bagi dalang agar sajian pertunjukan wayang berkualitas, yaitu: *amardawagung, amardibasa, awicarita, paramakawi*, dan *sabet*. Jika dicermati, konsep yang ditawarkan *Sastramiruda* mengandung tiga unsur *garap* yang signifikan dalam pertunjukan wayang, yaitu: *karawitan pakeliran* (gending dan *sulukan*), *catur* (bahasa pedalangan yang meliputi *janturan, pocapan,* dan *ginem*), serta *sabet* (gerak-gerak wayang).

Aspek teknik juga termuat dalam konsep estetika yang dirumuskan Nojowirongko, seperti: konsep *renggep, antawecana, tutug*, dan *trampil*. Makna *antawecana* dan *tutug* adalah tuntutan kemampuan dalang dalam mengekspresikan unsur *garap catur*, adapun konsep *trampil* dimaknai dalam berbagai teknik *garap pakeliran*, yaitu terampil dalam *garap sabet, catur*, dan *karawitan pakeliran*. Satu tambahan yakni konsep *renggep* yang diartikan sebagai semangat dalang secara total untuk mengekspresikan unsur *garap pakeliran*.

Konsep *mandraguna* juga dikelompokkan pada wilayah teknik pertunjukan wayang, karena konsep ini mengandung harapan agar dalang memiliki ketrampilan teknik, baik *sabet*, *catur*, ataupun *karawitan pakeliran*. Konsep *mandraguna* memiliki kesejajaran arti dengan konsep *trampil* yang ditawarkan oleh Nojowirongko. Di sini

ditandaskan bahwa aspek teknik sangat terkait dengan keterampilan dan bakat dalang dalam mengekspresikan unsur *garap pakeliran*.

Aspek teknik juga dirumuskan Reditanaya, yang menekankan pentingnya penguasaan keterampilan teknik *pakeliran* bagi dalang agar pertunjukan wayang berkualitas. Misalnya *gandhang*, jelas-jelas menunjukkan bahwa dalang harus menguasai teknik *karawitan pakeliran*, yang meliputi gending*, suluk, tembang*, dan *dhodhogan-keprakan*. Dalam hal penguasaan teknik dan pengekspresian unsur *garap lakon*, *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran* termuat pada konsep *gandhang*.

Di kalangan dalang-dalang tradisi kerakyatan, konsep estetika yang berhubungan dengan aspek teknik memiliki istilah yang berbeda-beda, walaupun kadangkala menyatakan maksud yang sama. Sujarna Atmagunarda menyajikan konsep *padhang* dan *mentes* untuk menunjuk keterampilan teknis yang harus dimiliki dalang. Konsep *padhang* terkait dengan teknik mengekspresikan *garap sabet* secara jelas dan *wijang*. Pada konsep *mentes* memberikan pemahaman kepada dalang agar teknik sajian *pakeliran*nya mengandung isi pesan yang akan disampaikan kepada penonton. Sejajar dengan konsep yang ditawarkan Sujarna Atmagunarda adalah konsep *wijang* dan *mentes* (isi) dari Puspacarita. Antara konsep *padhang* dan *wijang* memiliki arti yang sama, dan fokus perhatiannya pada teknik *garap sabet* yang jelas, *cetha, pilah*, dan *wijang*. Adapun konsep *mentes*, dua dalang ini menggunakannya dalam makna dan arti yang sama. Bahkan dalang lain, seperti Sayoko Gondosaputro, Pringgadarsana, dan Sutiksna Slamet juga menyajikan konsep isi atau *mentes* untuk maksud yang sama dengan Sujarna Atmagunarda dan Puspacarita. Wilayah unsur *garap*nya lebih tebal pada *lakon* dan *catur*. Narya Carita memasukkan konsep *mentes* dengan pembatasan pada ketrampilan dalang dalam menggunakan bahasa pedalangan yang tepat dan berisi.

Konsep estetika yang terkait aspek teknik, selain *padhang* dan *mentes* adalah *renggep*. Setidaknya ada dua makna dari konsep *renggep*, yaitu tidak melantur pada *garap pakeliran* dan menunjuk semangat dalang tidak mengendor dalam menyajikan pertunjukan

wayang semalam suntuk. Konsep *renggep* menjadi acuan pokok dari usaha dalang meraih derajat estetik, selain beberapa konsep yang lain seperti yang dikemukakan oleh Narya Carita dan Sutiksna Slamet.

Konsep *trampil* dan *sabet* yang dikemukakan oleh Tristuti Rahmadi Suryasaputra bermuara pada aspek teknik *pakeliran* yang harus dilakukan dalang. *Trampil* dimaknai sebagai ketrampilan dalang dalam mengolah cerita. Di sini, teknis mengolah *lakon* dalam wujud *garap pakeliran* sangat signifikan bagi dalang. Adapun konsep *sabet* bagi Tristuti Rahmadi Suryasaputra dimaknai sebagai ketrampilan teknik dalang menyusun *sanggit* dan kepandaian dalang mengkomunikasikan sajian wayangnya.

Tiga konsep lain, yaitu *mulih, timbang*, dan *cucut* ditengarai sebagai hal yang terkait dengan aspek teknik yang harus dikuasai dalang. Sutiksna Slamet berpandangan bahwa *mulih* lebih berorientasi pada kemampuan teknik dalang dalam menggarap *lakon* wayang, dari awal, tengah, sampai akhir terjadi kesinambungan. Adapun *timbang* dimaknai sebagai keterampilan teknik dalang membagi *lakon* dalam tiga babak (*pathet)* secara seimbang. Terkait dengan aspek teknik yang lain adalah konsep *cucut*, seperti yang dikemukakan Pringgadarsana. *Cucut* diberi batasan makna bahwa dalang harus terampil dalam menyuarakan tokoh wayang sesuai dengan karakternya sehingga dapat benar-benar menjiwai.

Aspek *rasa* dalam konsep estetika pedalangan berarti segala hal yang berkaitan dengan kesan *rasa* estetik dari pertunjukan wayang. Berdasarkan pemahaman konsep estetika pedalangan keraton dan kerakyatan ditemukan beberapa konsep yang terkait dengan aspek *rasa*, seperti: *regu, greget, sem, nges, nawungkridha, nuksma, langgut, semu, ramé, lucu, krasa, cocok lan jarwa rasané, sengsem,* dan *urip.* Intinya, aspek *rasa* dalam estetika pedalangan dikelompokkan dalam empat kualitas estetik, yaitu: (1) *rasa regu*; (2) *rasa sedhih*, yang di dalamnya tercantum sub *rasa nges, sem*; (3) *rasa greget*, yang memuat sub *rasa sereng* dan *ramé*; dan (4) *rasa prenès*, yang di dalamnya terdapat sub *rasa lucu*.

*Rasa regu* merupakan kualitas estetik yang ditimbulkan oleh keberhasilan dalang dalam mengekspresikan suasana khidmat dengan penghayatan total. Konsep estetika keraton lebih cenderung menyebut konsep *regu* untuk menunjukkan kualitas *rasa mrabu* dalam kadar dan gradasi tertentu. Nojowirongko menyebut konsep *regu* untuk menunjuk kualitas rasa estetik yaitu agung.

*Rasa sedhih* dimaknai sebagai kualitas estetik yang bernunsa sedih. *Rasa* ini direpresentasikan dari konsep *sem* dan *nges*. *Sem* menunjuk pada kualitas *rasa* menghanyutkan dalam adegan asmara, adapun *nges* menunjuk nuansa kesedihan dalam adegan susah. Konsep *sem* dan *nges*, baik dalam lingkungan estetika keraton maupun kerakyatan memiliki arti dan makna yang sama, seperti yang dikemukakan Nojowirongko, Sujarna Atmagunarda, Puspacarita, Tristuti Rahmadi Suryasaputra, dan Sutiksna Slamet.

*Rasa greget* menunjukkan derajat estetik yang bernuansa tegang, *ramé*, ataupun *sigrak*. Nojowirongko menyebutnya sebagai konsep *greget*, adapun dalam tradisi pedesaan disebut konsep *ramé*, seperti diutarakan Darman Ganda Darsana.

*Rasa prenès* menunjuk pada derajat estetika bernuansa humor, lucu, menggemaskan, atau menggelikan. Nojowirongko menyebut *rasa* ini dengan konsep *cucut,* adapun Darman Ganda Darsana menyebutnya sebagai konsep *lucu.*

Satu hal yang menjadi orientasi utama dari estetika pertunjukan wayang adalah konsep *nuksma*. Konsep ini dapat diartikan bahwa ekspresi dalang dalam menggarap berbagai suasana dapat terasa hidup dan menggetarkan jiwa penontonnya. Konsep *nuksma* memiliki padanan arti dengan konsep-konsep dari dalang keraton maupun pedesaan. Tradisi keraton menyebut sebagai konsep *langgut* atau *nukma*, adapun dalang-dalang tradisi kerakyatan menyebutnya dengan konsep *semu, krasa, urip*, atau *cocok lan jarwa rasané*.

Selain aspek teknik dan *rasa,* berbagai konsep estetika yang dipaparkan di atas bermuara pada pemahaman aspek budaya. Aspek budaya yang dimaksud adalah konsep *mungguh*, yang dalam konsepsi para dalang memiliki sebutan yang beragam. Nojowirongko

menyebut dengan konsep *unggah-ungguh* yang bermakna *kemungguhan* dengan etika wayang dalam bingkai budaya Jawa. Dalam tradisi keraton juga dikenal konsep *sambégana* yang dimaknai bahwa dalang mengetahui makna panembah. Di sini jelas bahwa estetika wayang terkait dengan makna filosofinya.

Konsep *mungguh* dalam pandangan estetika pedalangan gaya kerakyatan diberi padanan yang berbeda. Sujarna Atmagunarda, Puspacarita, dan Pringgadarsana memilih istilah *mungguh* seperti konsep yang berlaku di kalangan keraton untuk menyebut ketepatan, keselarasan, ataupun keselarasan aspek teknik dan *rasa* dengan aspek budaya. Dalang lain menyebutnya dengan konsep nalar, seperti yang dikemukakan oleh Naryacarita dan Sutiksna Slamet. Adapun Sayoko Gondosaputro memberikan konsep *udanegara* untuk menyebut adanya kemungguhan dalam pertunjukan wayang Jawa, baik dengan sisi internal maupun eksternalnya.

### 3. Pedalangan "Baru"

Konsep *rasa* estetika pedalangan "baru" (akademis) merupakan penggabungan dari konsep *rasa* estetika pedalangan keraton dan pedalangan kerakyatan yang ditafsir secara kreatif dan inovatif. Ciri utama *pakeliran* yang serius untuk estetika keraton dan *pakeliran* yang *ramé* pada estetik kerakyatan diramu dan ditafsir ulang menjadi nuansa estetik baru. Berdasarkan daya interpretatif para akademisi seni di ASKI (ISI sekarang) Surakarta memunculkan fenomena baru dalam khasanah *rasa* estetika pertunjukan wayang yang dinamakan *mungguh*. Ini berarti bahwa *rasa mungguh* menjadi ruh dari estetika pedalangan "baru" (akademis). *Rasa mungguh* mengandung makna adanya keselarasan, harmoni, dan keutuhan antara berbagai unsur *garap pakeliran* dan berbagai nuansa estetik yang dihadirkan oleh dalang.

Konsep *rasa regu, nges, sem, greget, renggep, cucut* yang dominan pada *rasa* estetik pedalangan keraton yang berpadu dengan konsep *rasa ramé, gobyog, gayeng, semu, cucut* yang dominan pada estetika pedalangan gaya kerakyatan menjadi kesatuan konsep yang

didasari dengan konsep *mungguh* sebagai ciri utamanya. Berbagai *rasa* estetika dari pedalangan gaya keraton dan kerakyatan direinterpretasi oleh dalang menjadi nuansa estetik yang *mungguh.*

*Mungguh* dalam konsep estetika pedalangan "baru" juga memiliki ciri aktual dan selaras dengan nilai-nilai kemanusiaan yang universal. Sifat aktual menunjukkan bahwa dimensi *rasa* estetik yang dihadirkan dapat kekinian dan mengikuti perkembangan zaman. Dalam hal ini *rasa mungguh* berhubungan erat dengan isu-isu aktual yang terjadi dalam kehidupan manusia. Konsep *cucut, nges, sem, regu, prenès* dan sebagainya ditafsir dengan pendekatan kekinian sehingga menghasilkan nuansa estetik yang *mungguh* dan aktual sifatnya. *Mungguh* juga menjadi dimensi penentu bagi dalang dalam menginterpretasikan nilai-nilai kemanusiaan yang relevan pada zamannya. Nilai-nilai humanisme universal yang terbingkai budaya menjadi dasar presentasi estetis dalam pergelaran wayang.

## C. Konsep *Nuksma* dan *Mungguh*

*Nuksma* berarti merasuk ke dalam sesuatu atau *manjing.*[63] Menurut Zoetmulder, *nuksma* memiliki kata dasar *suksma*, yang berarti halus, dari bahan yang lembut, sangat halus (ringan), dan tidak bersubstansi. *Nuksma* tidak dapat diterima (diperoleh) dengan alat-alat persepsi biasa, tetapi dapat dimengerti atau nampak oleh barang siapa yang mempunyai kekuatan supernatural. Ia tidak nampak, imaterial (dapat disamakan dengan *sunya*, *niskala,* yaitu status dewa yang tidak mewujudkan diri dalam bentuk yang nampak). Jadi *nuksma* merupakan esensi dari sesuatu. Zoetmulder juga menyatakan bahwa *nuksma* atau *anuksma* memiliki tiga pengertian, yaitu: pertama, hadir (tetapi) tidak nampak, berada di suatu kondisi immaterial yang menyebabkan dirinya tidak nampak; kedua, masuk tanpa kelihatan ke dalam, menyembunyikan diri dalam, atau menghilang ke dalam sesuatu; dan ketiga, memasuki sesuatu sebagai esensinya yang tidak nampak, yaitu menjelma ke dalam sesuatu, mengambil bentuk luar dari sesuatu atau seolah-olah seperti sesuatu.[64]

Pemahaman mengenai istilah *nuksma* dapat disimak pada kesatuan antara jiwa dan raga yang dianalogkan sebagai hubungan antara dalang dengan boneka wayang yang dipergelarkan. Dalam *Serat Centhini*, pada *pupuh* Megatruh, *pada* 35 dan 36 dinyatakan sebagai berikut.

> *35. Kaélokan Hyang Mahagung karya dunung,*
> *panuksma ning rasa jati,*
> *jati ning rasa roh kudus,*
> *nelahi urip ing ringgit,*
> *gending janturan ing lakon.*
> *36. Panuksma ning suksma ring raga puniku,*
> *nuksma ning dalang mring ringgit,*
> *patembayan ing apagut,*
> *ing badan kalawan budi,*
> *tan kena selaya ning ro.*[65]
>
> (35. Sungguh menakjubkan, Yang Maha Agung menentukan saat rasa memasuki (badan). Rasa itu sebetulnya roh kudus, yang menyinari kehidupan wayang-wayang, lagu dan dialog dalam *lakon*.
> 36. Masuknya suksma ke dalam badan ialah masuknya dalang dalam wayang-wayang. Raga dan jiwa demikian manunggal, sehingga tidak lagi dapat dibedakan kedua unsurnya.)

Kutipan ini memberikan pemahaman bahwa istilah *nuksma* bermakna *manjing* atau merasuk, sehingga antara dalang dan wayang menyatu dalam kesatuan estetik yang dinamakan hidup, menjiwa, atau *kasarira* yang dikukuhkan oleh dalang sebagai orientasi estetik dalam mempergelarkan wayang.

*Nuksma* memberikan pemahaman bahwa pertunjukan wayang memiliki kesan hidup dan menjiwai karena kekuatan dalang menjiwakan *rasa* estetik dalam *lakon* wayang. *Nuksma* merupakan kualitas estetik yang dihasilkan dari proses persatuan (merasuk atau *manjing*) berbagai unsur *pakeliran* ke dalam sanubari dalang. Di sini, *nuksma* dimaknai sebagai daya batiniah yaitu kekuatan *rasa* dalam batin dalang atau *rasa njero* yang selalu muncul pada waktu pertunjukan wayang melalui ekspresi *garap pakeliran*. *Nuksma* memiliki implikasi bagi tercapainya ketepatan *rasa* estetik dalam pertunjukan wayang.

Konsep *nuksma* di dalam dunia pedalangan memiliki pengertian *tepat rasa*, yaitu ketepatan antara ekspresi dalang dan *rasa* estetik yang dihasilkan. Konsep *nuksma* dipahami masyarakat pedalangan sebagai kualitas *rasa* estetik dalam pengertian menjiwai. Dalam konsep *nuksma* terjadi sinergi yang kuat antara berbagai *rasa* estetik yang diejawantahkan melalui keterampilan dalang mengeskpresikan unsur *garap* pertunjukan wayang. *Nuksma* berada pada tataran wilayah *rasa* yang merupakan kesan estetik dari pertunjukan wayang. *Nuksma*, untuk menunjukkan sajian pertunjukan wayang yang dilakukan dalang dengan sangat menjiwai sehingga berbagai kesan *rasa* estetik yang dimunculkan dapat tercipta dengan sempurna.

Dalam tradisi pedalangan, pengertian *nuksma* seringkali diungkapkan dalam istilah yang berbeda-beda, namun masih dalam satu kesamaan maksud. Mereka menyebutnya dengan istilah-istilah khusus, seperti: *kasarira, krasa, urip*, ataupun *semu*. Istilah-istilah ini berada pada kesadaran dalang dan penonton wayang untuk menyatakan kesan *rasa* estetik dalam pergelaran wayang yang diakibatkan oleh daya batin dalang.

*Kasarira* atau *kasalira* mempunyai makna bahwa sesuatu hal telah menyatu atau mendarah-daging pada pelakunya. Ketika dalang mempergelarkan wayang, semua unsur *garap pakeliran* telah menyatu dengan dirinya, sehingga dengan sendirinya dalang mampu mengekspresikan *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran* dengan mengalir, otomatis, dan tanpa terlebih dahulu memikirkan apa yang harus diekspresikan. Orang Jawa menyebutnya dengan istilah *manjing* atau merasuk, yakni bersatunya segala kemampuan ekspresi ke dalam diri dalang. Dalam hal ini, kemudian muncul istilah *saciptané dadi*, artinya bahwa segala sesuatu yang dikehendaki dalang dapat terwujud dengan baik dan sempurna. Segala sesuatu yang dimaksud adalah pengekspresian semua unsur *garap pakeliran*, baik dalam hal *catur (ginem, janturan, pocapan, antawecana), sabet (tancepan, solah, bedholan, entas-entasan),* dan *karawitan pakeliran (gending, sulukan, dhodhogan-keprakan,* dan *tembang)*.

Padanan kedua untuk istilah *nuksma* yang berlaku dalam dunia pedalangan adalah *krasa* (terasa atau dapat dirasakan). *Krasa* mengandung pemahaman bahwa segala ekspresi dalang dalam unsur *garap pakeliran* dapat terasa atau dirasakan oleh dalangnya sendiri maupun penonton wayang. Ungkapan *rasa* estetik dari sang dalang mampu menggetarkan jiwa penontonnya, sehingga terjalin komunikasi sambung *rasa* yang dapat mengantarkan kepada terjadinya katarsis. Dalam hal ini, dunia pedalangan memberinya predikat *ndudut rasa*, yakni pergelaran wayang yang mampu memunculkan kenikmatan *rasa* estetik bagi penonton. Nampaknya *ndudut rasa* memiliki padanan dengan konsep estetik yang dikemukakan Pringgadarsana, yakni *sengsem*. Konsep *sengsem*, memiliki makna bahwa penyajian wayang kulit dari dalang dapat memunculkan kesan *rasa* bagi diri penonton, sehingga kesan *rasa* itu berdampak lama dalam diri penonton.[1]

*Nuksma* juga memiliki padanan kata *urip* (hidup), yaitu segala unsur *garap pakeliran* yang dipergelarkan oleh dalang memiliki kesan hidup, baik secara auditif maupun visualnya. Dalam hal ini, dalang mampu mengekspresikan *garap pakeliran* seolah-olah hidup. Boneka wayang yang digerakkan dan disuarakan oleh dalang seperti memiliki nyawa. Jadi kualitas estetik *urip* atau hidup mengandung pemahaman bahwa sesuatu yang diekspresikan seolah-olah bernyawa. Artinya bahwa nyawa atau suksma atau ruh merupakan intisari dari kehidupan. Dalam dunia pedalangan, konsep *urip*, nyawa, suksma, ataupun ruh menjadi substansi signifikan bagi kualitas estetika pertunjukan wayang. Indikasi kualitas estetik pertunjukan wayang dapat dilihat pada kesan *urip* (hidup) pada semua aspek *pakeliran* yang dilakukan oleh dalang. Kemampuan dalang mempergelarkan wayang dengan hidup, seringkali dikatakan pula dengan istilah *nggeni* (dari kata *geni*=api). *Nggeni* menunjukkan kekuatan dalang mengekspresikan *garap pakeliran* yang semakin hidup, menyala, ataupun berkobar. *Garap pakeliran* dari dalang, mulai awal sampai akhir pergelaran menunjukkan tingkat pengekspresian yang semakin berkualitas dan semakin hidup.

Para dalang di Surakarta, memiliki konsepsi khusus untuk

menyebut *nuksma* dalam pergelaran wayang dengan konsep *semu*. Dalam dunia pedalangan, konsep *semu* memiliki makna menyentuh perasaan, menawan atau menghanyutkan, menjiwai, memacu tergeraknya perasaan, ataupun ketepatan ekspresi dalang dalam mempergelarkan wayang. *Semu* dapat diperlihatkan pada berbagai unsur *garap pakeliran*, seperti *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*.

Berdasarkan pengertian istilah atau konsep di atas, dapat ditarik suatu pemahaman menyeluruh bahwa *nuksma* berada pada diri dalang yang akan menjelma pada ekspresi *garap pakeliran*. *Nuksma* yang mengarah pada ketepatan *rasa* dalam pergelaran wayang dapat tercapai jika dalang mampu menampilkan pergelarannya dengan *kasarira, krasa, urip*, ataupun *semu*, sehingga tercipta suatu pergelaran wayang yang mampu *ndudut rasa* dan membuat *sengsem* bagi penonton wayang.

*Mungguh* memiliki pengertian pantas, cocok, sesuai dengan sifat-sifatnya, atau seperti sepatutnya.[2] Dalam dunia pedalangan Jawa, konsep *mungguh* memiliki pengertian dasar tepat azas, yaitu keselarasan penggunaan materi *garap* dengan *rasa* estetik yang dihasilkan. Konsep *mungguh* dipahami masyarakat pedalangan sebagai kualitas *rasa* estetik dalam pengertian sesuai, pantas, atau masuk akal yang mengarah pada pemahaman nalar dan *rasa* penghayat seni pertunjukan wayang. *Mungguh*, untuk menunjukkan sajian pertunjukan wayang yang dilakukan dalang memiliki keselarasan dengan kaidah-kaidah seni pertunjukan wayang sehingga mampu memunculkan kesan *rasa* estetik yang sempurna. Humardani mengartikan *mungguh* atau *kemungguhan* adalah keselarasan atau ketepatan wujud antara bentuk lahir dan isi atau watak yang dibawakan dalam kesatuan wujud seni.[3]

Aspek *mungguh* sangat terkait dengan makna simbolik, makna filosofis, dan makna budaya Jawa, yaitu etika dan keselarasan. Konsep *mungguh* memberikan pemahaman tentang tuntutan akal atau logika dan perasaan, bahwa pertunjukan wayang yang *mungguh* apabila memiliki dimensi ketepatan, kecocokan, keselarasan yakni dapat diterima oleh logika dan perasaan yang berlaku dalam dunia pedalangan. Pengertian ini sejajar dengan *mungguh* dalam karawitan

gaya Surakarta, yang dimaknai bahwa penggarapan gending sesuai dengan karakter gendingnya. *Mungguh* dapat pula diartikan ketepatan dalam memilih gending yang disajikan kaitannya dengan waktu dan fungsinya, juga dapat dimaknakan ketepatan dalam memilih pola permainan instrumen.[4]

Dalam pertunjukan wayang, konsep *mungguh* memiliki dua pengertian, yaitu *mungguhing nalar* dan *mungguhing rasa*. *Mungguhing nalar* dimaknai sebagai pola keselarasan yang didasarkan pada penalaran manusia. Adapun *mungguhing rasa* diartikan sebagai pola keselarasan atas dasar *rasa* atau perasaan manusia. Ini artinya, *mungguh* memiliki dua dimensi yaitu nalar dan *rasa* yang menjadi kesatuan konsep estetika pedalangan.

*Mungguh* menunjukkan pertunjukan wayang yang diekspresikan dalang memiliki keselarasan dengan kaidah-kaidah seni pertunjukan wayang. *Mungguh* merupakan kualitas estetik yang dihasilkan atas dasar kekuatan penalaran dan perasaan dalang dalam menyusun pola keselarasan dari berbagai unsur *pakeliran*. *Mungguh* mengandung implikasi terhadap ketepatan azas dalam pertunjukan wayang.

Mengenai makna *mungguh*, memiliki pengertian yang sama dengan ungkapan para dalang seperti: *pantes*, *nalar,* dan *trep*. Istilah-istilah ini untuk memberikan predikat kualitas estetika ideal dari pergelaran wayang yang dilakukan oleh para dalang. Istilah-istilah ini berada pada kesadaran dalang dan penonton wayang untuk menyatakan kesan *rasa* estetik dalam pergelaran wayang.

*Mungguh* memiliki pemahaman serupa dengan istilah *pantes* (pantas) atau cocok, yang berarti bahwa *garap pakeliran* yang dilakukan oleh dalang memiliki dimensi keselarasan. Dalam hal ini, dalang mampu memilih, meramu, dan mengkombinasikan berbagai elemen-elemen *garap* pertunjukan wayang. Dalang mampu memadukan ekspresi, teknik, dan kode budaya wayang. Perpaduan antara unsur *garap,* adegan, tokoh, suasana dengan norma-norma sosial budaya dalam wayang menjadikan pertunjukan wayang yang pantas.

Padanan kata *mungguh* yang lain adalah *nalar*, yang berarti ada hubungan logis, masuk akal, dan dapat diterima dengan akal sehat. Dalam dunia pedalangan, *nalar* dapat tercermin pada *garap lakon, sabet, catur,* dan *karawitan pakeliran. Garap pakeliran* yang *nalar*, jika dilandasi oleh motivasi, alasan, dan maksud yang jelas dan masuk akal. Selain itu, *nalar* diukur berdasarkan bingkai sosial budaya yang melingkupi dunia pedalangan.

*Mungguh* memiliki persamaan makna dengan istilah *trep*, yaitu keselarasan antara dua unsur atau lebih dalam membentuk maksud tertentu. *Trep* dalam pertunjukan wayang mengandung maksud bahwa terjadinya jalinan erat antara berbagai elemen *garap pakeliran* menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam konsep *trep* terdapat dimensi *unity* (keutuhan) dan harmoni. *Trep* sangat dekat maknanya dengan istilah *gambuh*, yaitu perpaduan yang selaras.

Berdasar paparan mengenai sinonim istilah *mungguh* dapat ditarik suatu pemahaman menyeluruh bahwa *mungguh* dalam *garap pakeliran* memiliki istilah yang berbeda-beda, tergantung sudut pandang orang yang mengartikannya. *Mungguh* mengandung makna *pantes, nalar*, atau *trep*, yang di dalamnya terdapat jalinan, keutuhan, keselarasan, ketepatan *garap pakeliran* dengan ukuran sosial budaya masyarakat Jawa. *Mungguh* tercipta karena adanya motivasi, alasan, maksud, dan tujuan yang tercermin dalam *garap pakeliran* dari dalang.

## D. Kedudukan *Nuksma* dan *Mungguh* dalam *Rasa* Estetik

Konsep *rasa* estetik dalam pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta mengacu pada peristiwa adegan dan situasi batin tokoh wayang. Peristiwa adegan adalah kejadian atau insiden yang digambarkan dalam suatu babak pada *lakon* wayang. Ini artinya bahwa tiap adegan memiliki satu peristiwa atau lebih. Adegan *perang gagal* pada *lakon* tertentu memiliki satu atau lebih peristiwa, seperti peristiwa adu kesaktian, kesedihan tokoh yang kalah, kematian, kejayaan, kegembiraan, penyesalan, dan sebagainya. Pada adegan pendeta berisi peristiwa kesedihan, nasihat, ketenangan, semangat

membara, dan sebagainya. Tiap-tiap peristiwa diekspresikan dengan mengacu pada *rasa* estetik, seperti *regu, prenès, greget, sedhih, gecul, sem, nges, terampil*, dan sebagainya. Misalnya dalam peristiwa perang terdapat *rasa greget* pada semangat dan emosi jiwa tokoh yang sedang berperang dan bagi tokoh yang menang; *rasa sedhih* bagi tokoh yang mengalami kekalahan atau kematian. Pada *jejer* terdapat nuansa *rasa regu* pada sikap dan pembicaraan formal kerajaan; *rasa èmeng* pada tokoh raja karena mendengar suatu permintaan yang meragukan hati; *rasa lega* karena ada jalan pemecahan masalah; dan berbagai *rasa* yang lain tergantung konteks pembicaraan pada adegan tersebut.

Situasi batin tokoh menunjuk pada kondisi kejiwaan tokoh wayang yang terjadi pada saat tampil di *kelir*. Pembacaan dan pemaknaan kondisi kejiwaan tokoh pun menggunakan ukuran *rasa* estetik yang dibingkai oleh peristiwa yang menyertainya. *Rasa èmeng* menunjukkan kondisi psikologis tokoh dalam keadaan guncang, ragu, atau bingung ketika mendengar, melihat, atau mengalami sesuatu hal. *Rasa greget* menunjuk pada kondisi jiwa tokoh bersemangat, senang, garang, dan sejenisnya ketika sedang melakukan atau menyaksikan kejadian tertentu.

Estetika pertunjukan wayang gaya Surakarta mengenal bermacam-macam konsep *rasa* estetik, seperti *sem, nges, regu, greget, cucut, prenès, èmeng, sedhih, tlutur, kenès, kemayu, mrabu, nelangsa, ngondhok-ondhok, tintrim, kagol, bérag, wantah, lega*, dan sebagainya. Mengenai varian *rasa* estetik dalam pertunjukan wayang ini, sebenarnya telah dikemukakan oleh Nojowirongko, Kusumadilaga, dan para dalang-dalang pedesaan di Surakarta. Namun demikian, mereka belum menguraikan indikator serta mengadakan pengelompokan *rasa* secara detail. Itulah sebabnya, tulisan ini mencoba memberikan gambaran mengenai kelompok *rasa* estetik berdasarkan dominasi *rasa* tertentu.

Dalam estetika pertunjukan wayang dikenal *rasa* dominan, yakni *rasa* estetik yang hadir secara kuat pada peristiwa atau situasi batin tokoh, yang memiliki varian *rasa* lain. *Rasa* dominan ini kehadirannya menjadi bingkai atau wadah bagi varian *rasa* yang

lain. Ada empat *rasa* dominan dalam estetika pertunjukan wayang gaya Surakarta, yaitu: *regu, sedhih, greget,* dan *prenès*. *Regu* menunjuk nuansa estetik dengan dominasi rasa khidmat; *prenès* merepresentasikan *rasa* asmara ataupun lucu; *greget* menunjuk dominasi *rasa* semangat; dan *sedhih* adalah representasi *rasa* sedih.

Pada pengekspresian peristiwa adegan dan situasi batin tokoh wayang yang dilakukan oleh dalang, keempat *rasa* dominan ini akan membentuk entitas *rasa* estetik yang dicita-citakan ketika dilandasi oleh konsep *nuksma* dan *mungguh*. Keempat *rasa* estetik dominan merupakan bentuk *rasa* estetik, sedang *nuksma* dan *mungguh* menjadi daya bagi keempat *rasa* dominan ini. Jadi *nuksma* dan *mungguh* adalah inti *rasa* yang menggerakkan segala *rasa* yang tampak pada ekspresi pertunjukan wayang. Kedudukan *nuksma* dan *mungguh* dalam konstelasi *rasa* estetik pertunjukan wayang dapat digambarkan pada diagram sebagai berikut.

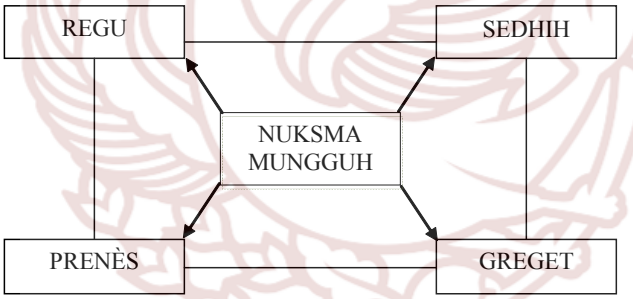



Diagram 9: Konsep *rasa* estetika pertunjukan wayang gaya Surakarta (diagram disusun Sunardi)

Diagram ini menunjukkan bahwa *nuksma* dan *mungguh* didudukkan sebagai pusat yang mendasari ekspresi *rasa regu, sedhih, greget,* dan *prenès*. Artinya, *rasa regu, sedhih, greget*, dan *prenès* tidak akan memiliki makna signifikan dalam pertunjukan wayang apabila tidak diekspresikan dengan *nuksma* dan *mungguh*. Atas dasar ini, di dalam pertunjukan wayang, masing-masing *rasa* dihadirkan secara hidup dan menjiwai serta harmoni, sehingga terjadi *rasa regu*

yang *nuksma* dan *mungguh*; *rasa sedhih* yang *nuksma* dan *mungguh; rasa greget* yang *nuksma* dan *mungguh;* serta *rasa prenès* yang *nuksma* dan *mungguh.*

*Rasa regu* yang *nuksma* dan *mungguh* diindikasikan dari kekuatan dalang menjiwakan suasana hati tokoh atau peristiwa adegan yang agung, wibawa, *wingit*, khidmat, khusuk dan sejenisnya secara hidup dan menjiwai serta menyusun keselarasan *garap pakeliran. Rasa sedhih* yang *nuksma* dan *mungguh* diperlihatkan dari kemampuan dalang mengekspresikan kesedihan hati tokoh ataupun peristiwa adegan dalam pertunjukan wayang secara hidup dan menjiwai serta kemampuan menyusun pola hubungan logis berbagai *garap pakeliran*.

*Rasa greget* yang *nuksma* dan *mungguh* diketahui berdasarkan ekspresi semangat pada suasana hati tokoh ataupun peristiwa adegan dalam pertunjukan wayang yang disajikan dalang. *Rasa greget* dapat bermakna karena didasari oleh *nuksma* dan *mungguh*. *Rasa prenès* yang *nuksma* dan *mungguh* dipahami berdasarkan kemampuan dalang menjiwakan suasana hati atau peristiwa adegan humor maupun asmara secara hidup dan menjiwai serta kemampuan menyusun pola harmoni *garap pakeliran.*

*Rasa regu, sedhih, greget*, dan *prenès* dapat hadir sebagai *rasa* dominan di dalam pertunjukan wayang purwa. Artinya, bahwa *rasa* tersebut dapat representatif menggambarkan kesan estetik pada suatu adegan dalam *lakon* wayang. Pada *jejer* kerajaan, *rasa regu* dihadirkan secara dominan, adapun *rasa* yang lain menjadi *rasa* tambahan atau pelengkap. Pada adegan mengenai kesedihan tokoh wayang, *rasa sedhih* mendominasi keseluruhan adegan, adapun *rasa* yang lainnya dihadirkan sebagai penyeimbang dan pelengkap dalam adegan. Dalam adegan perang, *greget* lebih mendominasi keselurahan kesan *rasa* estetik, dan berbagai *rasa* yang lain muncul sebagai akibat atau penyerta dari dominan. Pada adegan percintaan, *rasa prenès* mewarnai keseluruhan nuansa estetiknya, adapun berbagai *rasa* yang lain memberikan penguatan dan pelengkap dari adegan tersebut.

Apabila dicermati, kehadiran *rasa* dominan dalam pertunjukan wayang memiliki pola-pola tertentu. Ada kalanya, *rasa* dihadirkan secara berpasangan dan berlawanan ataupun memiliki pergerakan secara melingkar. Pola pertama dinamakan sebagai oposisi berpasangan, adapun pola kedua disebut siklus.

### 1. Pola Oposisi Berpasangan

Pola oposisi berpasangan (*oposisi biner*) merupakan kategori dalam alam pikiran manusia yang membagi segala sesuatu dalam sistem pembagian atas dua. Pada alam pikiran Timur, terdapat konsep filsafat *samkhya* dengan faham *duaita*, yakni sistem ganda. Dalam filsafat agama Jawa kuno, konsep *duaita* dinamakan *rwa bhineda* atau dua hal yang dibedakan. Menurut konsep ini, alam semesta dibangun di atas landasan dikotomi yang tidak terpecahkan antara *purusa* (sel kehidupan) dan *prakreti* (materi tak bernyawa).[1] Oposisi biner memiliki dua pengertian, yaitu: pertama, oposisi biner yang bersifat eksklusif, misalnya pada kategori menikah dan tidak menikah. Pengertian kedua adalah oposisi biner yang tidak eksklusif yang ditemukan dalam berbagai macam kebudayaan, misalnya oposisi air-api, gagak-elang, siang-malam, matahari-bulan dan sebagainya.[2]

Pada pertunjukan wayang purwa, *rasa* seringkali mewujud secara berpasangan sehingga membentuk kesatuan adegan atau suasana hati tokoh wayang. Di sini, *rasa* hadir secara bergantian dan masing-masing memiliki peran saling melengkapi. Mengenai hal ini, dapat dicontohkan beberapa adegan dalam *lakon* wayang, seperti: adegan *jejer* kerajaan; adegan peperangan; adegan tokoh wayang jatuh cinta; adegan *sanga sepisan* (pertapaan); adegan tokoh berpamitan maju perang; adegan pertemuan Bima dengan Dewa Ruci, dan sebagainya.

Pada *jejer* kerajaan, digambarkan peristiwa keagungan yang tercermin melalui pencandraan kebesaran raja dan negaranya, ataupun etika dan suasana persidangan. Setelah terjadi pembicaraan antara raja dan para penggawanya, muncul persoalan penting yang seringkali merubah suasana hati raja menjadi ragu ataupun sedih.

Hal ini dapat diamati pada berbagai *lakon* wayang yang dipergelarkan dalang.

Adegan peperangan melukiskan peristiwa perkelahian antara tokoh wayang. Ada dua peristiwa yang dominan, yaitu kemenangan tokoh wayang yang satu dan kekalahan tokoh wayang lainnya. Perang digambarkan sebagai kondisi yang hiruk pikuk, semangat, dendam, dan keberanian. Pada tokoh wayang yang menang memunculkan rasa senang, gembira, dan semangat, akan tetapi tokoh yang mengalami kekalahan menderita kesedihan bahkan kematian. Dalam *lakon* wayang peperangan ditunjukkan melalui adegan *perang gagal, perang kembang*, *perang inti lakon* ataupun *perang amuk-amukan*.

Dalam *lakon* wayang, seringkali muncul suatu adegan tentang tokoh wayang yang sedang jatuh cinta. Umumnya adegan ini dinyatakan sebagai adegan *gandrungan*, yaitu keinginan tokoh wayang untuk mempersunting tokoh lainnya. Suasana hati pada tokoh wayang jatuh cinta adalah *gandrung* dan semangat tinggi untuk memiliki pujaan hatinya. Antara asmara dan senang mewarnai suasana hati tokoh wayang yang sedang jatuh cinta. Suasana ini dilukiskan dalang pada adegan *denawa gandrung, Gathutkaca gandrung, Burisrawa gandrung,* dan sebagainya.

Pada adegan *sanga sepisan*, ketika seorang ksatria menghadap pendeta untuk minta petunjuk, mengandung suasana agung. Kekhidmatan padepokan dan kharisma sang pendeta mendominasi kesan estetik pada adegan ini. Pada umumnya, adegan ksatria menghadap pendeta diikuti Panakawan yang memberikan nuansa lucu. *Banyolan* dari Panakawan memunculkan suasana segar dan menggelikan. Artinya, suasana agung dan segar menyatu dalam adegan pendeta dan ksatria.

Pertunjukan wayang *lakon* dengan tema perang besar, di dalamnya memunculkan adegan-adegan ketika senapati akan maju perang, seperti: Kumbakarna berpamitan kepada isterinya untuk maju perang; Karna pamit kepada Surtikanthi untuk menuju medan perang; dan sebagainya. Pada peristiwa ini dilukiskan suasana mesra antara tokoh wayang dan suasana sedih karena perpisahan. Antara

mesra dan kesedihan menjadi kesatuan suasana yang dibangun dari adegan-adegan tersebut.

Suasana senang dan takjup pada tokoh wayang diperlihatkan dalang melalui adegan dalam *lakon* wayang. Misalnya pada adegan perjumpaan Bima dengan Dewa Ruci, dilukiskan semangat diri Bima mencari air kehidupan dengan menceburkan diri ke dalam samodera. Setelah melalui berbagai godaan akhirnya Bima menemukan Dewa Ruci dengan perasaan takjup. Kondisi kejiwaan Bima yang semula senang dan bersemangat menjadi takjup dan heran karena dapat menemukan apa yang dicarinya.

Berbagai contoh kasus pada adegan-adegan dalam *lakon* wayang di atas menunjukkan bahwa *rasa* estetik dapat hadir secara bergantian yang menjadikan kesatuan nuansa estetik pada *lakon* wayang. Di dalam pertunjukan wayang juga ditemukan kehadiran *rasa regu, sedhih, greget, prenès* secara berkesinambungan. *Rasa* hadir secara bergantian untuk membentuk suasana adegan yang ditampilkan dalang. Untuk menunjukkan hadirnya berbagai *rasa* estetik, dapat dicontohkan dari adegan *jejer* dan adegan ksatria menghadap pendeta, ataupun adegan peperangan dalam *lakon* wayang.

Merujuk pada berbagai contoh adegan-adegan dalam *lakon* wayang yang dipaparkan ini, pola oposisi berpasangan paling signifikan dapat diperlihatkan pada gambaran *rasa regu– prenès* dan *rasa greget–sedhih.* Di sini, *regu* berlawanan dan berpasangan dengan *prenès*; adapun *greget* berpasangan dan berlawanan dengan *sedhih*. Dengan demikian ada dua oposisi berpasanganan yang memiliki makna mendalam.

Pertama, *rasa regu* yang berlawanan dan berpasangan dengan *rasa prenès*. *Regu* dan *prenès* menunjukkan dimensi *rasa* estetik yang bermakna serius yang disandingkan dengan *rasa guyon*. Serius memiliki indikasi peristiwa formal, tertata, dan khidmat, adapun *guyon* ditandai dengan peristiwa santai, improvisasi, dan bercanda. Kedua *rasa* ini ada dalam satu ikatan sehingga menjadikan nuansa *rasa* yang saling berlawanan dan berpasangan. *Rasa* serius yang berlebihan berimplikasi pada terjadinya suasana tegang dan kaku,

sehingga dibutuhkan *rasa guyon* yang memiliki implikasi pada terjadinya suasana cair dan lentur. Sebaliknya *rasa guyon* yang berlebihan akan dapat terkendali oleh hadirnya *rasa* serius. Jadi *regu* dan *prenès* menjadi satu kesatuan nuansa *rasa* yang saling berlawanan (kontradiksi) dan berpasangan (saling membutuhkan).

Kedua, pola oposisi berpasangan antara *rasa sedhih* dengan *rasa greget. Sedhih* menunjukkan dimensi *rasa* sedih sedangkan *greget* berhubungan dengan nuansa *rasa* semangat. Pada *rasa sedhih* memiliki indikasi peristiwa kesedihan, putus asa, dan tangisan, sedangkan *greget* diindikasikan dengan peristiwa kegembiraan, semangat, dan sorak-sorai. *Rasa greget* memiliki implikasi pada terjadinya nafsu, sedangkan kesedihan lebih mengarah pada peristiwa putus asa. Kehadiran *rasa greget* dalam berbagai peristiwa dapat dikendalikan oleh adanya nuansa *rasa sedhih,* demikian pula *rasa sedhih* yang berkepanjangan akan dapat dikendalikan oleh *rasa greget*. Dalam hal ini ada pasangan *rasa,* yakni antara nafsu dan iba atau putus asa dan semangat.

Oposisi berpasangan dalam *rasa* dapat diimplementasikan pada peristiwa adegan ataupun situasi batin tokoh dalam *lakon* wayang. *Rasa regu* dalam adegan kerajaan dihadirkan dengan diselingi nuansa *rasa* humor pada pembicaraan tokoh wayang. Hal ini juga dapat dilihat pada adegan pendeta ketika memberikan petuah kepada ksatria dengan nuansa *rasa regu*, seringkali diimbangi dengan hadirnya nuansa *rasa prenès* dari pembicaraan Panakawan. Ini berarti *rasa regu* dan *rasa prenès* dihadirkan secara bergantian untuk mewujudkan keseimbangan nuansa estetik dalam *lakon* wayang. *Rasa regu* membutuhkan kehadiran *rasa prenès*, begitu pula sebaliknya *rasa prenès* dapat dikendalikan dengan *rasa regu* menuju harmonisasi *rasa*. Di sini, dalang menghadirkan pola-pola *rasa* secara berpasangan, seperti: formal-informal, serius-*guyon*, beku-cair, dan sebagainya.

*Rasa greget* dan *rasa sedhih* menjadi kesatuan *rasa* yang saling berpasangan dan berlawanan pada peristiwa adegan ataupun situasi batin tokoh wayang. Pada adegan perang, munculnya *rasa greget* seringkali diimbangi dengan *rasa sedhih*. Pada tokoh yang

menang, rasa senang dan kegembiraan muncul, sedang pada tokoh yang kalah muncul *rasa sedhih* dan menderita. Puncak dari *rasa greget* yakni munculnya nafsu yang dapat dikendalikan dengan timbulnya rasa iba. Ini berarti bahwa *rasa greget* dan *rasa sedhih* hadir secara harmonis dalam suatu peristiwa ataupun situasi batin tokoh wayang. *Rasa* semangat-putus asa, kejam-kasihan, gembira-sedih, dan semacamnya mewarnai dinamika *rasa* dalam *lakon* wayang. Diagram oposisi berpasangan dapat diperlihatkan sebagai berikut.




Diagram 10: Pola oposisi berpasangan pada *rasa* estetika pertunjukan wayang (diagram disusun Sunardi)

**2. Pola Siklus**

*Rasa* memiliki pola siklus, yakni pola melingkar dari nuansa *rasa* yang satu menuju nuansa *rasa* lain dan akan kembali pada nuansa *rasa* awal. Lingkaran *rasa* ini berorientasi pada inti lingkaran. Dalam estetika pertunjukan wayang, *nuksma* dan *mungguh* menempati inti lingkaran yang membawahi berbagai *rasa* yang ada di luarnya, yakni *rasa regu, sedhih, greget,* dan *prenès*. Pada pergelaran wayang, nuansa *rasa* ini memiliki gerakan secara melingkar yang terimplementasi pada peristiwa adegan ataupun situasi batin tokoh wayang. Pola siklus dalam hal ini memiliki kesamaan dengan pola *pangider* ataupun pola *kéblat papat lima pancer*. Pola siklus pada *rasa* estetik dalam pergelaran wayang dapat dilihat diagram berikut.

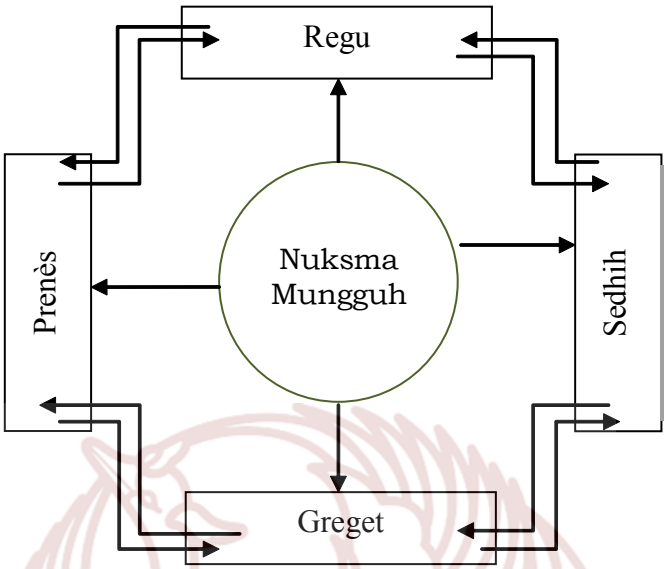



Diagram 11: Pola siklus pada *rasa* estetika pertunjukan wayang (disusun Sunardi)

Menurut pola siklus, *rasa* bergerak dalam dua kategori yakni *daksinayana* (searah jarum jam) dan *utarayana* (berlawanan jarum jam). Pola siklus pertama (*daksinayana)* menunjukkan adanya proses *murti* (menjadi), yaitu dari lembut menjadi keras atau dari halus menjadi kasar. Gerakan *murti* bersifat *sentripugal*.[1] Berdasarkan siklus ini, *rasa* bergerak dari *regu* menjadi *sedhih, sedhih* menjadi *greget, greget* menjadi *prenès*, dan *prenès* menjadi *regu.* Pola siklus kedua (*utarayana*) menunjuk pola kebalikan yakni adanya proses *somya* (kembali/ruwat). Gerakan *somya* bersifat *sentripetal*. *Rasa* bergerak dari kasar tersublimasi menjadi halus, keras menjadi lembut.[2] Siklus ini memberikan pemahaman bahwa *rasa* bergerak dari *rasa greget* menjadi *sedhih, sedhih* menjadi *regu, regu* menjadi *prenès*, dan *prenès* menjadi *greget*.

Pada pertunjukan wayang purwa, adegan *jejer* secara keseluruhan menghadirkan berbagai peristiwa, yaitu: (1) suasana agung pada penggambaran kebesaran raja dan negaranya yang dapat diketahui dari *janturan jejer;* gambaran persidangan agung yang

khidmat yang diketahui dari komposisi *tancepan, sabetan,* gending, *sulukan* jenis *pathetan*, dan *ginem;* (2) suasana ragu atau kesedihan pada diri sang raja ketika mendapatkan persoalan, yang diketahui dari *sulukan* jenis *sendhon* dan *ginem* wayang; (3) suasana senang atau bersemangat karena raja mendapatkan jalan untuk mengatasi masalah yang ditunjukkan pada *ginem* bersemangat, *sulukan* jenis *ada-ada*; dan (4) suasana meriah atau gembira pada saat terjadi *lelucon* sebagai selingan suasana tegang, yang diketahui dari *ginem* tokoh wayang.

Sejajar dengan *jejer*, pada adegan *sanga sepisan* yang melukiskan ksatria menghadap pendeta mengandung berbagai suasana yang secara mengalir menjadi satu kesatuan adegan, yaitu: (1) suasana agung yang dilukiskan melalui pencandraan padepokan dan kharisma pendeta, didukung *sulukan* jenis *pethetan*, gending, dan dialog pendeta; (2) suasana sedih pada diri ksatria karena keinginan untuk menemukan orang tuanya, dilukiskan dengan *sulukan sendhon tlutur* dan *ginem* kesedihan ksatria; (3) suasana senang, ketika ksatria memperoleh petunjuk dari pendeta mengenai orang tuanya, tercermin pada *ginem* pendeta dan ksatria serta *sulukan* jenis *ada-ada*; (4) suasana lucu yang muncul dari *banyolan* para Panakawan yang menyertai ksatria dalam menghadap pendeta, dilukiskan melalui *ginem* Panakawan, dan gerak geriknya.

Pada adegan peperangan, seperti: perang inti *lakon*, ditemukan berbagai suasana yang memiliki pertalian dalam membentuk kesatuan adegan tersebut. Sebagai contoh perang inti *lakon* ketika Bisma gugur di medan laga. Di sini terdapat beberapa *rasa* yang saling terkait, yaitu: (1) suasana tegang, bersemangat pada waktu Bisma memasuki medan perang dan mampu mengalahkan para senapati. Suasana ini dilukiskan melalui gerakan peperangan, *sulukan* jenis *ada-ada, ginem* menegangkan, ataupun gending yang mengiringi; (2) suasana kesedihan, terjadi ketika Bisma terbunuh oleh Srikandi. Suasana ini diketahui dari *ginem* tokoh sedih, gerak wayang dan komposisi *tancepan*, gending kesedihan, dan *sulukan* jenis *ada-ada tlutur*; (3) suasana agung dan khidmat dihadirkan ketika terjadi penghormatan terhadap arwah Bisma. Hal ini

dilukiskan melalui gending *regu* ataupun *ginem* tokoh; dan (4) suasana menggelitik yang muncul dari perilaku Panakawan yang ikut memberikan penghormatan kepada Bisma. *Ginem* dan gerak gerik Panakawan memunculkan *lelucon* yang menggelitik.

Pergerakan *rasa* dalam *lakon* wayang sangat ditentukan oleh peristiwa ataupun situasi batin tokoh yang dihadirkan. Dalam pola siklus, adegan *jejer* yang berisi peristiwa persidangan di kerajaan dimulai dari nuansa *rasa regu* yang menggambarkan kewibawaan raja dan khidmatnya persidangan, bergerak menjadi *rasa sedhih*, di mana konflik mulai mengemuka, baik konflik yang terindra maupun konflik batin sang raja atau tokoh yang hadir. Pada puncaknya, *rasa sedhih* menjelma menjadi *rasa greget*, ketika keputusan dapat diambil dengan tegas. Dalam hal ini akan ada tindakan yang mengharuskan semangat dari raja dan para penggawa. *Rasa greget* ini diselingi dengan hadirnya *rasa prenès* untuk mengimbangi ketegangan. Perputaran *rasa* pada adegan *jejer* mengikuti kategori pertama yaitu *daksinayana*. Hal demikian juga berlaku pada adegan *sanga sepisan*, yang bermula dari *rasa regu* karena kharisma pendeta dan suasana pertapaan, bergerak menjadi *rasa sedhih* karena suasana hati ksatria. Pergerakan *rasa sedhih* berlanjut menjadi *rasa greget* karena ksatria memperoleh petunjuk dari pendeta. Selanjutnya, *rasa greget* diselingi *rasa prenès* dari pembicaraan dan tingkah laku Panakawan. Adegan *jejer* dan adegan *sanga sepisan* menunjukkan pergerakan *rasa* secara siklus pada kategori *daksinayana.* Di sini diperlihatkan pergerakan *rasa regu – sedhih – greget – prenès –* dan seterusnya.

Pergerakan *rasa* pada kategori *utarayana* diperlihatkan pada contoh kasus adegan *perang inti lakon* ketika Bisma gugur di medan laga. Pergerakan bermula dari *rasa greget* karena semangat Bisma dalam berperang, kemudian beralih menjadi *rasa sedhih* ketika Bisma gugur dalam pertempuran. *Rasa sedhih* beralih kepada *rasa regu* karena peristiwa penghormatan arwah secara khidmat, selanjutnya *rasa regu* menjadi *rasa prenès* akibat pembicaraan dan perilaku Panakawan. Pergerakan *rasa* secara siklus pada peristiwa

Bisma gugur cenderung melemah, yaitu: *rasa greget – sedhih – regu – prenès* - dan seterusnya.

Berdasarkan contoh-contoh di atas, *rasa* estetik dapat diterangkan dalam dua pola penting, yaitu: (1) pola oposisi berpasangan; dan (2) pola siklus. Pada pola pertama, terdapat *rasa* estetik yang saling berlawanan dan berpasangan, seperti: *regu-prenès; prenès-sedhih; sedhih–greget; greget–regu; regu–sedhih;* dan *prenès–greget.* Namun demikian, pola oposisi berpasangan lebih dominan terjadi pada *rasa sedhih-greget* dan *regu-prenès*. Pola kedua, yakni siklus memperlihatkan adanya empat *rasa* dominan yang saling melengkapi satu sama lain. *Rasa regu* meningkat menjadi *rasa sedhih*, kemudian berlanjut pada *rasa greget* yang meningkat menjadi *rasa prenès* atau sebaliknya.

## E. Unsur-unsur *Nuksma* dan *Mungguh*

Unsur *nuksma* dan *mungguh* merupakan sesuatu hal yang harus ada dalam pembentukan kualitas estetik pertunjukan wayang. Masing masing unsur memiliki hubungan yang sinergis sehingga membentuk kesatuan harmoni dalam estetika pertunjukan wayang. Ada empat unsur utama pembentuk *nuksma* dan *mungguh,* yaitu: (1) medium atau materi, (2) kekuatan ekspresi, (3) ketepatan dan keselarasan; serta (4) daya batiniah dalang. Medium merupakan bahan pokok yang didudukkan sebagai materi *garap* dalam pertunjukan wayang. Materi *garap* selanjutnya diekspresikan dalang dengan keterampilan teknik *catur, sabet,* dan *karawitan pakeliran.* Perpaduan antara materi *garap* dan ekspresi dalang sangat membutuhkan adanya ketepatan dan keselarasan. Untuk memberi daya hidup dan menjiwai pada pertunjukan wayang didasari oleh kekuatan batiniah dalang (*iner feeling*), sehingga tercipta kesatuan *garap pakeliran* yang estetik.

### 1. Medium

Medium dalam peristilahan umum, disamakan dengan kata media yang diartikan sebagai alat atau alat komunikasi, dan dapat

pula berarti alat untuk mengalihkan atau mencapai sesuatu. Secara khusus, terutama dalam seni pertunjukan, medium dimaknai sebagai bahan baku yang di*garap*. Ini artinya, medium menjadi hal yang harus ada dalam pembentukan seni pertunjukan. Mengenai pengertian medium dalam seni pertunjukan telah dibahas dalam beberapa karangan tentang pengetahuan ataupun teori pedalangan dari Sutrisno (1972), Murtiyoso (1981), ataupun Suyanto (2007).[74] Pada dasarnya pengertian medium yang mereka tulis mengacu pada pendapat Humardani. Pada seni karawitan, dikenal medium pokok berupa suara dan pada seni tari dikenal medium pokok berupa gerak. Adapun pada seni pertunjukan wayang dikenal adanya medium pokok yang bersifat ganda, karena menggunakan medium suara, bahasa, rupa, dan gerak. Medium ini diolah menjadi wacana verbal, gerak wayang, *wanda* wayang, serta vokal dan instrumental.

**a. Bahasa**

Bahasa menjadi bahan pokok yang diolah menjadi teks bahasa atau wacana verbal. Teks bahasa terdiri dari pilihan kata, rangkaian kalimat, dan sastra pedalangan. Dalam perwujudannya, teks bahasa disajikan dalam bentuk narasi (*janturan* dan *pocapan)*, dialog (*ginem* dan *ngudarasa*), dan syair (*sulukan* dan *kombangan*).

Pilihan kata menjadi dasar dalam penyusunan *janturan, pocapan, ginem,* dan *cakepan*. Ada dua sifat utama dari pilihan kata, yaitu kata baku dan kata bebas. Kata baku merupakan vokabuler kata yang merepresentasikan makna yang akan dituju. Untuk membentuk makna *sedhih*, dipilih kata baku yang menggambarkan kesedihan, demikian halnya dengan gambaran suasana *greget, prenès*, ataupun *regu* menerapkan pilihan kata yang bermakna sesuai suasana yang dituju. Artinya, bahwa kata baku menjadi materi utama dalam penyusunan *janturan, pocapan, ginem*, dan *cakepan.* Kata baku memerlukan kehadiran kata bebas sebagai penyambung, pemanis, dan pemersatu dalam sebuah kalimat.

Rangkaian kalimat dibentuk dari kesatuan pilihan kata yang memiliki arti tertentu. Dalam hal ini, keselarasan dan kesatuan antara kata yang satu dengan kata lain sangat dipertimbangkan. Jalinan

antara satu kata dengan kata berikutnya memiliki keselarasan dan kesatuan sehingga membentuk kalimat yang bermakna. Rangkaian kalimat bermakna apabila memiliki kejelasan dan adanya koherensi. Di sini kejelasan menunjuk pada maksud atau topik dasar yang dijadikan acuan dalam kalimat. Kejelasan maksud juga ditunjukkan dari adanya pertalian antara kata yang satu dengan kata lainnya.

Bahasa dalam pertunjukan wayang adalah bahasa Jawa atau yang dikenal dengan bahasa pedalangan. Bahasa (*basa*) pedalangan merupakan bahasa khusus yang dipakai dalam pertunjukan wayang yang memiliki perbedaan dengan bahasa Jawa untuk komunikasi sehari hari. Bahasa pedalangan lebih mementingkan aspek estetik, sehingga dikenal adanya sastra pedalangan. Dalam sastra pedalangan ditemukan *undha usuk basa* (tingkatan bahasa), *purwakanthi* (persajakan), gaya bahasa, dan bahasa sastra khusus lainnya.[75] Pada pertunjukan wayang purwa banyak dijumpai berbagai varian sastra pedalangan, baik pada pergelaran dalang tipe klasik keraton, klasik pedesaan, maupun "baru".

*Undha usuk basa* dapat diperlihatkan pada garap *catur,* terutama pada sajian *ginem.* Antara golongan tokoh wayang yang satu dengan lainnya memiliki perbedaan penerapan bahasa sastra pedalangan. Golongan dewa, manusia, raksasa, *dagelan*, kera dan sebagainya, masing-masing mempunyai tingkatan bahasa tersendiri. Ragam *purwakanthi* (*swara, basa,* dan *sastra*) sangat mewarnai estetika *janturan, pocapan, ginem*, dan *cakepan*. Untuk menambah nuansa estetik pada *janturan, pocapan, ginem,* ataupun *cakepan*, seringkali diterapkan penggunaan gaya bahasa pedalangan, seperti hiperbola, repetisi, personifikasi dan sebagainya. Sebagai pelengkap aspek kebahasaan dalam pertunjukan wayang, diterapkan adanya sastra khusus, diantaranya *wejangan, cangkriman, bantah, tantangan,* dan sebagainya.[76] Kekayaan bahasa pedalangan menjadikan sajian *janturan, pocapan, ginem*, dan *cakepan* lebih estetik dan bermakna.

**b. Gerak**

Hasil olahan medium pedalangan yang lain dapat berupa gerak. Sajian gerak wayang bukan sekedar gerak dalam artian *obah* (*moving*), namun gerak-gerak ekspresif (*solah*) dengan nuansa *rasa* estetik.[77] Medium gerak dapat berupa boneka wayang, vokabuler gerak, dan penataan tampilan wayang. Boneka wayang memiliki kedudukan sebagai materi utama yang akan digerakkan dalang. Tiap karakter wayang mempunyai konvensi gerak tertentu. Tata aturan gerak pada tokoh dengan karakter *alusan* berbeda dengan karakter *gagahan, putrèn, kéwanan*, ataupun *geculan*. Gerak juga ditentukan oleh ukuran boneka wayang, sehingga wayang besar, sedang, dan kecil masing-masing memiliki perwujudan gerak yang berbeda-beda. Gerak wayang merupakan perpaduan gerak representatif dan non-representatif. Gerak representatif merupakan gerak yang menggambarkan gerak keseharian, seperti berlari, melompat, menghantam, menendang, dan sebagainya. Gerak non-represtatif berupa gerak wayang yang tidak terjadi pada gerak keseharian, seperti *gendiran*.[78]

Selain boneka wayang, di dalam medium gerak dikenal adanya vokabuler gerak. Tiap karakter tokoh wayang dan dalam peristiwa tertentu memiliki vokabuler gerak yang berlainan. Hewan, raksasa, kera, manusia, dewa, *ampyak*, dan *kayon* memiliki vokabuler geraknya masing-masing yang memberikan ciri khusus pada karakter wayang. Jika dicermati dari peristiwa yang melibatkan tokoh wayang, seperti perangan, *abur-aburan, kiprahan, jaranan*, dan sebagainya memiliki vokabuler gerak yang berbeda-beda. Nojowirongko (1970), Murtiyoso (1981), dan Suyanto (2007) telah merinci ragam gerak wayang secara mendetail. Misalnya ragam gerak prajurit perang terdiri atas gerak *njunjung, mbanting, mancat, ndugang;* ciri gerak raksasa, seperti*: mlaku cekotan, nggiro, nggubel, nyawur, ngayang, njungkir walik, ngglundhung, ngebruki, nggigit, nyakot, nggetak*.

**c. Suara**

Medium suara dapat diolah menjadi *antawecana* dalang, vokal dalang, dan instrumental. Suara dalam pertunjukan wayang diejawantahkan menjadi *antawecana janturan-pocapan-ginem* dari dalang, *sulukan* dalang, *dhodhogan-keprakan*, dan gending. Suara dalam hal ini memiliki materi pembentuk berupa instrumen, vokabuler suara, dan lagu.

Instrumen yang memunculkan suara dalam pertunjukan wayang berupa gamelan, dalang, dan *cempala-keprak-kothak*. Gamelan yang ditabuh oleh *pengrawit* memunculkan suara secara musikal dalam bentuk gending ataupun iringan untuk *sulukan* dan *antawecana* dalang. Dalang sebagai instrumen yang menghasilkan suara vokal dalam *antawecana* ataupun *sulukan* dan *kombangan* pada pertunjukan wayang. *Cempala-keprak-kothak* merupakan alat penghasil suara musikal untuk mendukung terciptanya nuansa estetik tertentu dalam pertunjukan wayang.

Vokabuler suara dapat berupa suara dalang, *pesindhèn*, ataupun *penggérong* dan dapat berupa suara gamelan dan *dhodhogan-keparakan*. Ragam suara dalang dapat ditunjukkan dari *sulukan, kombangan, janturan, pocapan*, dan *ginem*. Ragam suara *pesindhèn* dan *penggérong* terlihat pada *sindhenan,* tembang, dan *gérongan*. Ragam suara yang dihasilkan dari instrumen gamelan berupa aneka ragam gending. Ragam suara *dhodhogan-keprakan* berujud aneka ragam pola *dhodhogan-keprakan*.

Lagu merupakan hasil olah suara yang dilakukan berdasarkan teknik instrumental maupun vokal. Secara instrumental, gamelan menghasilkan berbagai lagu yang terbingkai dalam aneka ragam gending, seperti lagu yang bernuansa *greget, prenès, sedhih*, ataupun *regu*. Selain itu, *dhodhogan-keprakan* menghasilkan lagu secara instrumental yang berupa pola-pola *dhodhogan-keprakan*, seperti *tetegan, ngganter, sisiran, gejrosan*, dan sebagainya yang memberikan penguat bagi suasana yang diinginkan dalang dalam sajian *lakon* wayang. Lagu yang terlahir dari olahan suara vokal dalang berupa aneka *sulukan, kombangan*, dan tembang dengan nuansa estetik yang berlainan. Lagu yang muncul dari suara vokal

*pesindhèn* dan *penggérong* merujuk pada *rasa* estetik tertentu untuk mendukung pertunjukan wayang yang dilakukan dalang.

**d. Rupa**

Seni pertunjukan wayang menekankan pada sinergisme semua medium, baik bahasa, gerak, suara, dan rupa. Medium rupa dalam pertunjukan wayang lebih diperlihatkan pada unsur boneka wayang sebagai pemeran watak dalam *lakon* wayang. Dalam hal ini, dikenal adanya *wanda* dan *tatahan-sunggingan* boneka wayang yang menjadi aspek rupa. *Wanda* merupakan gambaran watak tokoh wayang yang diwujudkan dalam bentuk figur boneka wayang. Dalam pertunjukan wayang dikenal berbagai *wanda* tokoh wayang, terutama pada tokoh wayang yang memiliki kontribusi kuat dalam membangun *lakon*. *Wanda* dapat diselidiki berdasarkan paras-muka tokoh wayang, atribut asesoris tokoh wayang, ataupun berdasarkan bentuk figur tokoh wayang secara keseluruhan. Selain *wanda,* dikenal pula *tatahan* dan *sunggingan* wayang yang memberikan nuansa rupa yang estetik pada tokoh wayang. *Tatahan* memberikan implikasi pada gambaran figur beserta asesoris dari boneka wayang, serta memberikan efek bayangan boneka wayang yang estetik. *Sunggingan* memberikan nuansa warna pada boneka wayang yang memberikan penguatan pada karakter dan ciri khusus pada boneka wayang. *Sunggingan,* terutama pada warna paras-muka menjadi daya tarik dan berperan sebagai pembentuk watak dari tokoh wayang.

**2. Ekspresi**

Ekspresi adalah sesuatu yang dikeluarkan, dalam seni sesuatu itu adalah perasaan dan pikiran. Perasaan yang dikeluarkan seniman merupakan perasaan yang harus dikuasai lebih dahulu, dijadikan objek, diatur, dan dikelola serta diwujudkan dalam karya seni.[79] Herbert Read menyatakan bahwa ekspresi dipergunakan untuk menyebutkan reaksi-reaksi emosional yang langsung.[80] Ekspresi dalam pertunjukan wayang dimaknai sebagai daya kekuatan dalang dalam mengolah berbagai materi *garap* untuk menghasilkan nuansa

estetik tertentu. Ekspresi yang dilakukan dalang sangat mengandalkan pada kekuatan teknik *pakeliran,* kreativitas, imajinasi, dan sensibilitas yang ada pada diri seorang dalang.

Kekuatan teknik *pakeliran* merujuk pada penguasaan teknik dalang dalam bidang *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*. Ini artinya dalang mampu menguasai teknik *antawecana,* teknik *sabetan* wayang, teknik vokal, dan teknik instrumental. Teknik *antawecana* untuk menyajikan *janturan, pocapan*, dan *ginem;* teknik *sabetan* wayang untuk menyajikan *cepengan, tancepan, bedholan, solah*, dan penampilan serta *entas-entasan* wayang; teknik vokal untuk menyajikan *sulukan, kombangan*, dan tembang; dan teknik instrumental untuk menyajikan *dhodhogan-keprakan*.

Teknik dapat diartikan sebagai keterampilan dalang dalam mendemostrasikan berbagai unsur *garap pakeliran*, seperti: *catur, sabet,* dan *karawitan pakeliran.* Pada unsur *catur*, dalang memiliki keterampilan ber-*antawecana*, yakni menyajikan dialog dan narasi dalam pertunjukan wayang dengan mengambil bahan dasar teks bahasa (kata-kata, kalimat, sastra, gaya bahasa). Keterampilan ber-*antawecana* menuntut kemampuan dalang memilih kata-kata, merangkai kata, menyusun kalimat, menggubah gaya bahasa, menyusun *purwakanthi*, mengatur volume suara, tekanan suara, tempo suara, lagu kalimat, dan jeda.

Di dalam unsur *sabet*, dalang memiliki keterampilan memvisualisasikan gerak, yaitu menyajikan *cepengan* (cara memegang wayang), *tancepan* (cara mencacakkan dan mengatur tampilan wayang pada *kelir*), *bedholan* (cara mencabut dan mengatur urutan mencabut wayang), *solah* (cara menggerakkan wayang), dan *entas-entasan* (cara mengeluarkan wayang dan mengatur bayangan dari *kelir*). Teknik menggerakkan wayang didasarkan pada bahan dasar *sabet,* yaitu gerak dan boneka wayang. Teknik memvisualisasikan gerakan boneka wayang sangat ditentukan oleh vokabuler gerak, pilihan *sekaran*, volume gerak, tempo gerak, dan tekanan gerak.

Pada unsur *karawitan pakeliran*, dalang harus terampil melagukan *sulukan, kombangan*, dan tembang serta terampil

menyuarakan *keprak* dan *dhodhogan*. Bahan dasar untuk *karawitan pakeliran* adalah instrumen, ragam gending, ragam *sulukan*, ragam tembang, ragam *dhodhogan*, ragam *keprakan*, dan suara. Keterampilan teknik melantunkan dan menyuarakan *karawitan pakeliran* tergantung dari kemampuan dalang mengatur volume suara, tempo suara, *céngkok,* dan *pedhotan*.

Kreativitas dalam pertunjukan wayang merupakan kemampuan dalang dalam menafsir dan menyusun pola baru atau dengan membuat pertalian baru dalam menyajikan unsur *garap pakeliran* untuk membentuk *lakon* wayang. Dalam kreativitas ini, dalang memiliki daya inovasi untuk memunculkan sajian *pakeliran* secara estetik. Kreativitas dalam dunia pedalangan seringkali diistilahkan dengan kata *sanggit.* Dengan *sanggit*, dalang memiliki ruang yang lebar untuk menafsir dan mengembangkan *lakon* dan unsur *garap* lainnya, sehingga memunculkan adanya *sanggit lakon, sanggit catur, sanggit sabet*, dan *sanggit karawitan pakeliran*.

Dalang, dalam mengekspresikan berbagai unsur *garap pakeliran* pada pertunjukan *lakon* wayang seringkali mengandalkan daya imajinasinya. Daya khayal mengenai berbagai peristiwa dan nuansa estetik dihadirkan untuk menambah kekuatan ekspresi dalang dalam pertunjukan wayang. Imajinasi bersumber pada berbagai peristiwa nyata yang pernah disaksikan dalang atau peristiwa imajiner hasil dari khayalan dalang. Dalam imajinasi terkandung kemampuan dalang dalam menghadirkan kembali berbagai peristiwa yang disajikan dalam pertunjukan wayang.

Hal lain yang tak kalah penting dalam ekspresi yaitu sensibilitas dalang dalam menangkap berbagai fenomena yang melingkupi dirinya. Artinya bahwa sensibilitas merupakan kepekaan yang dimiliki dalang dalam merekam dan merespons gejala-gejala yang muncul di dalam kehidupannya. Sensibilitas juga dimaknai sebagai kepekaan *rasa* yang dimiliki dalang. Dalam hal ini, seorang dalang harus peka dalam mengekspresikan berbagai nuansa *rasa* yang disajikan dalam berbagai peristiwa dan tokoh wayang pada pertunjukan wayang.

Perwujudan ekspresi dalang dalam pertunjukan wayang berupa: (a) *antawecana;* (b) *sabetan*; serta (c) vokal dan instrumental. Ekspresi *antawecana* untuk menghasilkan sajian *janturan, pocapan*, dan *ginem* yang estetik. Ekspresi *sabetan* dimaksudkan untuk menghasilkan *tancepan, bedholan, solah, penampilan* dan *entas-entasan* wayang yang estetik. Ekspresi vokal untuk menghasilkan *sulukan, kombangan*, dan tembang; dan ekspresi instrumental untuk menghasilkan *dhodhogan-keprakan* dan gending yang estetik.

**a. *Antawecana***

Ekspresi wacana verbal pada *janturan, pocapan*, dan *ginem* yang dilakukan dalang dalam pertunjukan wayang dinamakan *antawecana. Antawecana* menekankan daya ekspresi pada aspek suara dalang. Dalam hal ini suara menjadi basis pencapaian nuansa estetik.

Ekspresi dialog dan narasi dalam pertunjukan wayang dapat tercapai manakala dalang telah memiliki endapan pengalaman jiwa mengenai berbagai dialog tokoh dan narasi suasana atau situasi batin tokoh. Pengalaman jiwa yang berhubungan dengan dialog berbagai suasana dan narasi berbagai peristiwa diolah secara kreatif oleh dalang sehingga memunculkan berbagai dialog dan narasi dalam pertunjukan wayang. Dalam mengekspresikan dialog wayang, dalang mengandaikan dirinya seolah-oleh menjadi tokoh yang diwacanakan. Dengan demikian, pikiran, perasaan, emosi, dan tabiat wayang telah dikuasai oleh dalang dan diekspresikan dengan tepat. Hal ini juga berlaku untuk pengekspresian narasi wayang, dimana seorang dalang melibatkan diri dalam berbagai suasana atau peristiwa yang tengah terjadi.

Pengekspresian dialog tokoh sangat tergantung berbagai hal, seperti: figur tokoh, watak tokoh, suasana hati tokoh, persoalan yang dibicarakan. Dalam hal figur tokoh, ekspresi dialog sangat mempertimbangkan warna *antawecana*, seperti tokoh puteri dengan ekspresi *antawecana* dengan suara wanita; tokoh *alusan* diekspresikan dengan warna *antawecana* halus; tokoh *bapang*

dengan warna suara mantap; dan tokoh raksasa dengan suara keras kasar; dan sebagainya. Ekspresi dialog berdasarkan watak tokoh memunculkan aneka ragam warna *antawecana,* seperti suara lantang untuk tokoh berwatak keras; suara licik untuk tokoh berwatak licik; suara halus untuk tokoh berwatak halus; suara kasar untuk tokoh berwatak kasar dan sebagainya. Mengenai suasana hati tokoh juga tercermin dalam ekspresi dialog tokoh wayang. Tokoh sedang marah memiliki ekspresi suara keras, kasar, meninggi; tokoh gembira diekspresikan dengan suara bersemangat, nyaring, tawa dan sebagainya. Ekspresi dialog yang berhubungan dengan persoalan yang dibicarakan menunjukkan adanya intensitas perbincangan, debat, adu argumen, pemberian solusi bagi masalah yang dihadapi.

Pengekspresian narasi tokoh ataupun narasi peristiwa dalam pertunjukan wayang mempertimbangkan situasi batin tokoh dan suasana adegan. Suasana sedih pada tokoh ataupun peristiwa adegan diekspresikan dengan pilihan kata tertentu yang mampu menunjukkan suasana sedih; di*antawecana*kan dengan warna suara yang mampu membangkitkan suasana hati dan peristiwa kesedihan; dan ekspresi dalang dengan membayangkan dan merasakan kondisi batiniahnya dalam kesedihan.

Pengekspresian *antawecana* sangat ditentukan berbagai hal yang merupakan unsur dari suara atau bunyi, yaitu: nada, tempo, tekanan, jeda, dan *sambung rapet.* Masing masing unsur suara memiliki hubungan sinergis dalam membentuk nuansa estetik pada unsur *garap catur* dalam pertunjukan wayang.

Nada menyangkut tinggi rendahnya suatu bunyi. Bunyi segmental yang diucapkan dengan frekuensi getaran yang tinggi, pasti dibarengi dengan bunyi suprasegmental dengan prosodi nada tinggi. Sebaliknya, semakin rendah frekuensi getarannya maka nada yang menyertai juga semakin rendah.[81] Nada dapat dibedakan menjadi lima jenis, yaitu (1) nada naik, yakni nada yang meninggi; (2) nada datar, yaitu nada yang mendatar; (3) nada turun, yakni nada yang merendah; (4) nada turun naik, yaitu nada yang merendah kemudian meninggi; dan (5) nada naik turun, adalah nada yang meninggi kemudian merendah.[82]

Nada dalam ekspresi *antawecana* merupakan tinggi dan rendahnya suara. Nada menjadi patokan dasar untuk melafalkan tinggi rendahnya suara dalam *janturan, pocapan*, maupun *ginem*. Ukuran tinggi rendahnya suara *antawecana* dalang mengacu pada nada gamelan. Nada *gulu* (2) pada umumnya dipakai sebagai acuan dasar dalam penyuaraan *janturan* dan *pocapan,* dengan variasi nada *barang* (1) dan nada *dhadha* (3), baik pada register *ageng, tengah*, ataupun *alit*. Penggunaan nada sebagai acuan dasar dalam *antawecana* tokoh wayang dapat diperlihatkan pada pemakaian nada *nem ageng*, untuk tokoh Duryudana; tokoh *gagahan* seperti Gandamana, Gathutkaca, Jayadrata memakai nada dasar *nem ageng* dalam *pathet nem* dan *manyura*, dan *barang tengah* dalam *pathet sanga*. Tokoh *katongan alus* seperti Kresna, Matswapati, Batara Guru, Drupada, Arjunasasra dan lainnya menerapkan nada dasar *gulu tengah* pada *jejer*. Berbagai contoh penggunaan nada sebagai acuan dasar dalam pengekspresian *antawecana* menunjukkan bahwa tinggi rendahnya suara dalam *janturan, pocapan*, dan *ginem* sangat ditentukan oleh perbedaan tokoh, perbedaan *pathet,* dan perbedaan tempat dan suasana adegan. Pengaturan nada dalam *antawecana* juga terkait dengan strategi dalang dalam membantu menemukan nada dasar *sulukan* yang sewaktu-waktu harus dilantunkannya.

Tempo dalam *antawecana* dimaknai sebagai cepat atau lambatnya penyuaraan dalang dalam melafalkan *janturan, pocapan*, dan *ginem*. Cepat atau lambat suara terkait dengan jarak penyuaraan suku kata, kata, ataupun kalimat. Ada tiga macam tempo yang dijumpai dalam pengekspresian *antawecana*, yaitu tempo lambat, tempo sedang, dan tempo cepat. Tempo lambat memiliki durasi waktu lebih lama dari pada tempo sedang; tempo sedang dengan durasi lebih lama dari tempo cepat; dan tempo cepat memiliki durasi waktu lebih cepat dari tempo sedang dan tempo lambat. Tempo dapat disamakan dengan panjang bunyi, yakni lamanya bunyi diucapkan. Bunyi segmental yang waktu pengucapannya dari alat ucap yang dipertahankan cukup lama semestinya disertai bunyi suprasegmental dengan ciri prosodi yang panjang. Sebaliknya, apabila alat ucap dalam membentuk bunyi segmental tidak dipertahankan cukup lama

(hanya sebentar) maka bunyi suprasegmental penyertanya adalah dengan prosodi bunyi pendek.[83] Rendra menyatakan bahwa tempo yang menarik dalam drama, yakni tempo yang mengandung keragaman cepat, lambat, dan hening. Tempo lambat umumnya dipergunakan untuk memberikan penekanan pada adegan yang penting; tempo cepat untuk adegan yang kurang penting; dan tempo hening untuk adegan yang sangat penting. Hening tidak hanya dimaknai sebagai keragaman, namun juga dipakai sebagai teknik untuk memberikan kesempatan kepada penonton agar mengendapkan bobot *antawecana* atau bobot suasana adegan. Dalam hening harus benar-benar ada sesuatu yang ditonjolkan. Hening yang berisi sesuatu untuk direnungkan dan diendapkan tidak akan menyebabkan pertunjukan terasa lamban. Bahkan, hening yang tepat tidak akan disadari adanya oleh penonton, sehingga kelancaran pertunjukan tidak pernah terganggu.[84]

Dalam praktik pergelaran wayang, tempo hadir dalam dua kualitas yakni datar dan bergelombang. Tempo datar dihadirkan secara monoton, *ajeg*, dan statis; tempo bergelombang dihadirkan secara variatif, naik-turun, dinamik. Penggunaan tempo dalam *antawecana* sangat terkait dengan tokoh, tempat, dan suasana yang diekspresikan dalam pergelaran wayang. Pada *janturan jejer*, umumnya digunakan tempo *ajeg* untuk menghasilkan efek *rasa* atau suasana *regu*. *Pocapan* dengan tempo naik-turun untuk menggambarkan gejolak atau suasana yang sedang terjadi. *Antawecana* tokoh Kresna pada saat berbicara dengan tokoh Puntadewa, Arjuna, dan lainnya dapat dibedakan dari tempo suara. *Antawecana* tokoh wayang tertentu pada peristiwa dan saat tertentu, masing-masing dapat dibedakan dari tempo suara yang dipergunakan.

Keberhasilan eskpresi *antawecana* juga ditentukan oleh tekanan bunyi, yang berhubungan dengan keras-lunak bunyi. Suatu bunyi segmental yang diucapkan dengan ketegangan kekuatan arus udara sehingga menyebabkan amplitudonya lebar, sewajarnya dibarengi dengan bunyi suprasegmental dengan ciri prosodi tekanan keras. Sebaliknya, suatu bunyi segmental yang diucapkan tanpa

ketegangan kekuatan arus udara sehingga amplitudonya sempit, semestinya dibarengi dengan bunyi suprasegmental dengan ciri prosodi tekanan lunak (lemah).[85] Dengan demikian, tekanan dapat dibedakan atas tekanan keras yang diberi tanda [! . .] (di depan atas sebelah kiri dari suku kata yang mendapatkan tekanan keras) dan tekanan lunak atau lemah.[86]

Dalam teknik drama, Rendra membedakan tekanan ucapan menjadi tiga macam, yakni tekanan dinamik, tekanan tempo, dan tekanan nada. Tekanan yang demikian akan membantu dalam menonjolkan isi pikiran dan perasaan dari teks wacana verbal. Pertama, tekanan dinamik merupakan tekanan keras dalam ucapan. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pembedaan antara kata yang lebih penting dari kata yang lain. Rendra memberikan contoh: (1) saya tidak suka **serabi**! (diartikan bahwa makanan lain saya suka; (2) s**aya** tidak suka serabi! (diartikan bahwa kalau ibu saya suka); (3) saya **tidak** suka serabi! (artinya tidak perlu dibujuk lagi). Kedua, tekanan tempo adalah tekanan terhadap kata dengan memperlambat pengucapan kata tersebut, misalnya (1) saya tidak suka se-ra-bi!; (2) sa-ya tidak suka serabi!; (3) saya ti-dak suka serabi!. Kata yang diberi tekanan tempo menjadi kata yang lebih penting dari kata yang lainnya. Sama halnya dengan tekanan dinamik, tekanan tempo sangat berguna untuk menjelaskan isi pikiran. Ketiga, tekanan nada, yakni nada lagu yang dipergunakan untuk mengucapkan kata-kata tertentu. Sebagai contoh: "Hebat betul kau ini!" dapat mencerminkan perasaan kagum, tetapi juga dapat mencerminkan perasaan lain, seperti jengkel, marah, sedih, yang sangat tergantung nada pengucapannya.[87]

Tekanan dalam *antawecana* adalah tekanan yang dikenakan pada suku kata, kata, ataupun bagian kalimat tertentu. Pemberian tekanan ini dimaksudkan untuk menimbulkan kesan tertentu, seperti marah, terkejut, *kogel,* sedih, dan sebagainya. Tekanan juga dimaksudkan untuk menonjolkan suatu kata, kelompok kata/frase, bagian kalimat tertentu.[88] Ekspresi *antawecana* pada *janturan, pocapan*, ataupun *ginem* memiliki keragaman tekanan, seperti penekanan kata, frase, atau kalimat; pengulangan kata, frase, atau

kalimat. Penekanan *antawecana* umumnya dilakukan dengan memperlambat tempo pengucapan ataupun memperkeras volume nada pengucapan kata, frase, atau kalimat dalam *janturan, pocapan* atau *ginem.* Pengulangan *antawecana* biasanya dilakukan dengan cara mengulang-ulang pengucapan kata, frase, atau kalimat dalam *janturan, pocapan*, atau *ginem.*

Ekspresi *antawecana* juga memperhatikan adanya jeda dan *sambung rapet*. Jeda menyangkut pemberhentian bunyi dalam bahasa. Bunyi segmental dalam suku kata, kata, frasa, klausa, kalimat dan wacana, biasanya disertai dengan bunyi suprasegmental perhentian di sana-sini. Bunyi suprasegmental yang berciri prosodi perhentian di sana-sini disebut jeda atau persendian. Jeda dalam bahasa yang satu dengan lainnya memiliki perbedaan signifikan. Ada kalanya jeda dalam bahasa tertentu terlihat sangat jelas, ada yang kurang jelas.[89] *Sambung rapet* dalam *antawecana* adalah korelasi antara kata, frase, atau kalimat satu dengan kalimat lainnya dalam membentuk kesatuan wacana. *Sambung rapet antawecana* ditandai dengan jeda, tempo, tekanan, dan nada penyuaraan.

Jeda dalam ekspresi *antawecana* biasa disebut *pedhotan*, yakni pemenggalan kata, frase, atau kalimat dalam *janturan, pocapan*, dan *ginem*. *Pedhotan* memiliki fungsi memperjelas pengertian dan makna kalimat yang diucapkan, selain untuk mengambilan nafas bagi dalang. Kesalahan dalam pemenggalan kata, frase, atau kalimat mengakibatkan *antawecana* menjadi kurang bermakna bahkan merusak pengertian atau isi wacana yang dimaksudkan.

**b. *Sabetan***

Ekspresi gerak secara visual yang dilakukan dalang dalam pertunjukan wayang dinamakan *sabetan*. *Sabetan* mencakup *cepengan, tancepan, bedholan, penampilan dan entas-entasan*, serta *solah* boneka wayang. *Cepengan* merupakan teknik dalang dalam memegang boneka wayang, *tancepan* dimaknai sebagai komposisi pencacakan boneka wayang yang menggambarkan suatu adegan atau peristiwa tertentu, *penampilan* adalah kemunculan boneka wayang

pada *kelir* sebelum *solah* dan *entas-entasan* merupakan gerakan boneka wayang ketika meninggalkan *kelir*, serta *solah* dimaknai sebagai gerak-gerik boneka wayang pada *kelir*. Pada ekspresi *sabet* sangat memperhatikan gerak dan visual dari boneka wayang.

Ekspresi *sabet* membutuhkan kekayaan vokabuler gerak wayang yang diperoleh dari endapan pengalaman jiwa dalang mengenai berbagai gerak yang dialami atau dilihat. Dalam mengekspresikan gerak wayang, dalang memiliki berbagai ragam gerak, baik gerak *wadag* keseharian; gerak *tan wadag*; ataupun gerak *tematik*.

Gerak *wadag* memperlihatkan berbagai gerakan wayang yang memiliki makna dan bentuk yang sama dengan gerak-gerak keseharian dari benda, binatang, ataupun manusia. Gerak berjalan, lari, melompat, berguling, berputar dan sebagainya ditengarai sebagai gerak keseharian. Ekspresi gerak keseharian sangat mudah dilakukan dalang karena telah ditemui dan dialaminya secara rutin dalam keseharian mereka.

Gerak *tan wadag* yang merupakan aneka ragam gerak dalam bentuk dan makna simbolik, seperti gerak *kiprahan, jaranan, abur-aburan* menunjukkan adanya makna dibalik gerakan wayang. Ekspresi gerak ini membutuhkan kekuatan daya tafsir dalang dan pengalamannya merekam berbagai gerakan tersebut, sehingga hasil gerak yang dilakukan dalang mampu merepresentasikan makna gerak tersebut.

Dalam hal gerak tematik, yakni rangkaian gerak bertema, dibutuhkan pengalaman jiwa yang matang dari dalang untuk mampu mengekspresikannya dengan baik. Ekspresi orang sedang jatuh cinta digambarkan melalui gerak tematik yang menunjukkan tokoh wayang dalam balutan asmara. Dalam hal ini, ekspresi keraguan, hasrat memiliki, membabi buta, senang, was-was, dan sebagainya memberikan nuansa gerak tematik bagi tokoh wayang yang sedang jatuh cinta.

Ekspresi *cepengan* berorientasi pada tercapainya teknik dalang memegang wayang dengan *lulut*, yakni menyatunya tangan dan *gapit* wayang yang memberikan kesan hidup.[90] *Cepengan lulut*

memberikan indikasi bahwa dalang telah menguasai teknik-teknik memegang tangkai wayang dengan baik.

Pada ekspresi *tancepan,* hal penting yang menjadi dasar estetik yakni kemampuan dalang menyusun pencacakan boneka wayang dengan baik, yang dapat memberikan gambaran adegan atau peristiwa tertentu. Dalam hal ini, dalang berpedoman pada konsep *wijang* dan perhatian terhadap variasi serta komposisi pencacakan boneka wayang. *Tancepan* yang *wijang* berarti pencacakan boneka wayang dapat dilihat indah dengan pola tertentu yang menggambarkan peristiwa tertentu. Ini berarti dalang memperhatikan jarak, kerapatan, dan posisi tertentu bagi boneka wayang yang dicacakkan pada gedebog.

Ekspresi *penampilan* boneka wayang bertumpu pada kesan hidup atau *greg* ketika wayang tampil di *kelir*. Dalam hal ini, karakter wayang dan suasana hati dapat tergambar dengan jelas. Pada ekspresi *entas-entasan* boneka wayang mengacu pada konsep *resik,* yakni bersih, jelas, dan lancarnya gerakan boneka wayang ketika meninggalkan *kelir.*

Ekspresi *solah* sangat mempertimbangkan *konsep urip,* yakni gerakan wayang seolah olah hidup dengan menyesuaikan peristiwa, suasana hati, dan karakteristiknya. *Solah* terkait langsung dengan vokabuler gerak yang harus dipahami dan dikuasai dalang untuk menghasilkan *solah* yang estetik dalam pertunjukan wayang.

*Sabetan* atau ekspresi gerak boneka wayang memiliki unsur-unsur pembentuknya, seperti: tekanan, tempo, komposisi, dan *sambung rapet*. Dalam *cepengan*, unsur tekanan menjadi penentu keberhasilan ekspresi. Pada t*ancepan*, komposisi menjadi dasar ekspresi. Pada *penampilan* dan *entas-entasan*, ekspesi dilihat berdasarkan tekanan dan tempo. Pada pengekspresian *solah,* semua unsur gerak menjadi penentu, yakni tekanan, tempo, komposisi, dan *sambung rapet*.

Tekanan pada pengekspresian *cepengan* yakni kuat atau lemahnya tangan dalang memegang *cempurit* boneka wayang. Hal ini tentu berkait dengan besar kecilnya *cempurit* dan gaya berat dari boneka wayang. *Cepengan methit* membutuhkan tekanan lemah

ataupun kuat untuk mengekspresikannya. *Cepengan gapit* untuk tokoh *bayèn, putrèn*, hewan kecil, dan *gamanan* memerlukan tekanan lemah. Gaya berat wayang dan tekanan lemah ini bersinergi untuk mewujudkan *cepengan* yang diekspresikan dengan *wijang.* Namun demikian *cepengan methit* kadangkala membutuhkan tekanan kuat, seperti terlihat pada *cepengan* untuk tokoh yang sedang terbang, seperti Gathutkaca, Kresna, Dewa, Raksasa, Arjuna, dan sebagainya.[91]

Ekspresi *tancepan* dapat diukur berdasarkan komposisi pencacakan wayang pada gedebog. Komposisi diartikan sebagai susunan berpola boneka wayang untuk memberikan gambaran peristiwa dalam suatu adegan. Dalam komposisi *tancepan* terdapat posisi, jarak, kerapatan, dan variasi. Posisi pencacakan wayang berada di gawang kiri atau kanan dan pada gedebog atas atau bawah. Jarak dalam *tancepan* berarti jeda antara tokoh wayang pada gawang kanan dan gawang kiri. Jauh dekatnya jarak pencacakan memiliki makna tertentu sesuai dengan adegan yang disajikan dalang. Dalam komposisi *tancepan* dikenal adanya kerapatan, yakni pencacakan wayang satu menempel dengan wayang lainnya tanpa menghilangkan gambaran tokoh wayang tertentu. Pada *jejer,* kerapatan terlihat pada pencacakan tokoh raja dengan *parekan* ataupun tokoh *patih, pendeta, senapati* dan *punggawa*.

Hal penting yang menjadi unsur komposisi *tancepan* adalah variasi, yang diartikan sebagai pola-pola tertentu dalam *tancepan.* Dalam hal ini ditemukan adanya *tancepan* simetris, harmonis, berlawanan, dan tunggal. Pola *tancepan* simetris menggambarkan adanya keseimbangan antara *tancepan* boneka wayang di gawang kanan dan kiri, atau gedebog atas dan bawah, atau kesamaan tinggi rendahnya boneka wayang. Pola *tancepan* harmonis menunjukkan adanya kesatuan *tancepan* dalam menggambarkan adegan tertentu, seperti persidangan dengan *tancepan*: raja dan dayang di gawang kanan, adapun *patih, pendeta, senapati*, dan *punggawa* di gawang kiri. Pola *tancepan* berlawanan yakni pencacakan wayang secara berlawanan antara boneka wayang satu dengan lainnya. Pola berlawanan memiliki varian, seperti berlawanan antara gawang kiri

dengan gawang kanan; berlawanan antara gedebog bawah dengan atas; berlawanan antara tokoh boneka wayang ukuran kecil dengan ukuran besar; berlawanan antara boneka wayang tokoh laki-laki dengan perempuan; berlawanan antara tokoh berstatus tinggi dengan tokoh berstatus rendah, dan sebagainya. Satu hal mengenai pola *tancepan* yakni *tancepan* tunggal yang menggambarkan satu boneka wayang yang dicacakkan pada gedebog. *Tancepan* tunggal dapat diamati pada *tancepan kayon* atau tokoh boneka wayang seorang diri dalam sajian adegan tertentu.

Ekspresi *penampilan* dan *entas-entasan* dapat diukur berdasarkan tekanan dan tempo yang dilakukan oleh dalang. Tekanan pada *penampilan* dan *entas-entasan* yakni menunjuk pada kuat dan lemahnya boneka wayang saat tampil pertama di *kelir* dan saat terakhir keluar dari *kelir*. Kuat serta lemahnya *penampilan* dan *entas-entasan* dipengaruhi gaya berat wayang, *cepengan* dalang, dan suasana hati tokoh yang ditampilkan.[92] Hal demikian juga berlaku pada tempo *penampilan* dan *entas-entasan*. Tempo lebih fokus pada cepat dan lambatnya *penampilan* dan *entas-entasan* tokoh boneka wayang. Tempo *penampilan* dan *entas-entasan* lebih banyak didasarkan pada peristiwa dan suasana hati yang menyelimuti tokoh wayang. Dalam hal ini ada perbedaan mengenai tempo *penampilan* pada saat tokoh wayang mengikuti persidangan di istana atau *entas-entasan* meninggalkan persidangan (*bedhol jejer*) dengan *penampilan* dan *entas-entasan* pada waktu bepergian atau perang.

Pengekspresian *solah* wayang mengacu pada unsur gerak, seperti tekanan, tempo, komposisi, dan *sambung rapet*. Tekanan pada *solah* yakni kuat dan lemahnya gerak gerik boneka wayang dalam menggambarkan tindakan tertentu. Tekanan dalam *solah* juga diukur berdasarkan besar kecilnya ukuran boneka wayang, gambaran situasional batin tokoh, karakteristik tokoh, dan peristiwa yang melingkupinya. Pada *solah* perang, terbang, melompat, berbaris dan sebagainya membutuhkan tekanan kuat untuk mencapai kesan garang, lincah, dan semangat pada tokoh wayang. Pada *solah* linglung, sedih, ragu, dan sebagainya menerapkan tekanan lemah pada gerak gerik wayang. Tekanan sedang untuk mengekspresikan

*solah* boneka wayang dalam suasana agung, *wingit*, wibawa, dan sejenisnya.

Tempo dalam *solah* adalah cepat atau lambatnya gerak gerik tokoh wayang dalam tindakan dan peristiwa tertentu. Cepat-lambat *solah* berhubungan dengan tokoh wayang dan peristiwa yang menyertainya. Tempo *solah* untuk tokoh berjalan terdapat perbedaan antara yang *luruh* dengan yang *lanyap*; laki-laki dengan perempuan dan sejenisnya. Tempo *solah* pada suasana hati sedih memiliki perbedaan dengan suasana hati marah, gembira, romantis, ragu-ragu, dan lainnya.

Komposisi dalam *solah* adalah susunan pola-pola gerak yang membentuk satu makna gerak tertentu. Dalam komposisi ini, dalang mengandalkan kemampuan menyusun dan mengekspresikan berbagai vokabuler gerak menjadi pola tertentu. Pada pola *solah jaranan,* komposisinya terbentuk dari *sekaran-sekaran* yang memberikan gambaran pola *jaranan*. Pola gerak *jaranan* dibentuk oleh jalinan *sekaran nyigarada, andhéhan, sirig pendapan, wedi kèngser, nyongklang,* dan *kridha*. Pola gerak *buta repatan* terdiri atas *sekaran nggiro, gèbès badan, gèbès kepala, nggubel, mbrangkang, ngayang, nyawur, mbalang, gulung,* dan *jungkir balik*. Pola gerak *abur-aburan* meliputi *cancut, ulap-ulap, malik, kirig, njejak, mabur,* dan *ngléyang*.[93]

### c. Vokal dan Instrumental

Vokal merupakan ekspresi suara manusia yang dilakukan dalang dan/atau kelompok karawitan (*pesindhèn, penggérong*) pada pertunjukan wayang. Aneka ragam vokal dalam pertunjukan wayang yaitu *sulukan, kombangan*, dan tembang yang dilantunkan dalang; ataupun tembang, *sindhènan*, dan *gérongan* yang dinyanyikan oleh *pesindhèn* dan/atau *penggérong*. Kadangkala, *sulukan* yang dilantunkan dalang dapat dilanjutkan atau disambung oleh vokal *pesindhèn* atau *penggérong*.

Instrumental dapat diartikan sebagai ekspresi suara atau bunyi-bunyian yang dihasilkan dari peralatan pertunjukan. Dalam

hal ini *dhodhogan-keprakan* merupakan ekspresi instrumental yang dilakukan dalang, adapun sajian gending yang bersumber dari instrumen gamelan, merupakan hasil ekspresi dari kelompok *pengrawit*.

Ekspresi *karawitan pakeliran,* seperti lagu *sulukan, kombangan,* tembang, gending, dan *dhodhogan-keprakan* diperoleh dari pengalaman dalang dan *pengrawit*nya dalam mendengarkan, menghayati, dan merasakan nuansa musikal. Dalam hal ini aneka ragam *rasa* musikal harus dikuasai dan terpatri dalam jiwa dalang dan *pengrawit*nya. Pada saat dalang mengekspresikan nuansa *rasa* tertentu, dirinya telah memiliki bekal nuansa *rasa* musikal tersebut. Dalang juga mendapatkan penguatan musikal, terutama gending, *sindhènan,* dan *gérongan* dari kelompok karawitannya.

Pengekspresian *sulukan* dilakukan dalang dengan mempertimbangkan jenis *sulukan*, lagu, syair, dan suasana yang dipergelarkan. Jenis *sulukan ada-ada* diekspresikan dengan lagu bersemangat, menyajikan syair tertentu yang memberikan gambaran mengenai suasana bersemangat, marah, kaget pada tokoh ataupun adegan. Jenis *sulukan sendhon* diekspresikan dengan lagu sedih dengan menyajikan syair tertentu yang memberikan penguatan mengenai suasana adegan dan batin tokoh pada saat sedih maupun ragu. Jenis *sulukan pathetan* diekspresikan dengan lagu yang agung dengan menyajikan syair tertentu yang memberikan gambaran mengenai suasana adegan dan situasi batin tokoh yang sedang serius, wibawa, merdeka, ataupun biasa. Selain *sulukan,* dikenal pula ekspresi *kombangan* yang dilantunkan dalang bersamaan dengan sajian gending dari kelompok karawitannya. *Kombangan* memberikan kontribusi bagi penguatan *rasa* musikal dalam pertunjukan wayang. Untuk dapat melantunkan *kombangan* dengan baik, dalang telah menguasai nuansa musikal gending yang disajikan. Sinergi antara ekspresi *kombangan* dan sajian gending menambah daya estetis dalam *karawitan pakeliran.*

Pengekspresian *sulukan* dan *kombangan* memiliki banyak persamaan dengan pengekspresian tembang yang menitik beratkan pada lagu, syair, dan suasana yang dikehendaki oleh dalang. Ekspresi

tembang yang dilantunkan dalang biasa digunakan pada *adegan gara-gara, limbuk-cangik*, adegan tokoh sedang asmara (*gandrung*), ataupun pada *wejangan* dan petuah tertentu. Ekspresi tembang dalam pertunjukan wayang lebih banyak dilakukan oleh *pesindhèn* dan *penggérong*.

Ekspresi gending pada pertunjukan wayang dilakukan oleh kelompok pengrawit untuk menguatkan suasana yang diinginkan dalang. Pengekspresian gending, yang meliputi *tabuhan* gending, *sindhènan,* dan *gérongan* dilakukan secara sinergis oleh pengrawit, *pesindhèn,* dan *penggérong*. Untuk memberikan daya hidup pada suasana adegan atau tokoh yang tampil, maka dalang menambahkan *kombangan* sebagai penghias, pemanis, dan penguat *rasa* musikal gending. *Tabuhan* gending memperhatikan teknik menabuh gamelan dan nuansa musikal yang ingin dicapai oleh *pengrawit*. Sajian tembang, *sindhènan,* dan *gérongan* dilakukan *pesindhèn* atau *penggérong* dengan memperhatikan *rasa* musikal, lagu, dan syair yang diekspresikannya.

Pengekspresian *dhodhogan-keprakan* yang dilakukan oleh dalang mempertimbangkan suara, pola, dan suasana adegan atau situasi batin tokoh wayang. *Dhodhogan* merupakan ekspresi suara '*dhog'* yang memiliki pola-pola tertentu, seperti *lamba, rangkep, geter* dan sebagainya. Suara '*dhog'* merupakan hasil kreasi dalang dalam memukul kotak dengan peralatan *cempala*. Sama halnya dengan *dhodhogan, keprakan* mengandalkan jejakan kaki dalang pada susunan lempengan logam secara berlapis (*keprak*) yang menghasilan suara '*crek'* dengan pola-pola tertentu. Pola-pola *dhodhogan-keprakan* yang diekspresikan dalang menghasilkan nuasa *rasa* musikal tertentu. Pola *dhodhogan-keprakan* ini terkait langsung dengan penguatan suasana adegan dan situasi batin tokoh pada pertunjukan wayang. *Dhodhogan-keprakan* juga terkait langsung dengan gending yang sedang dibunyikan. Dalam hal ini, *dhodhogan-keprakan* yang dilakukan dalang menjadi pengendali bagi ekspresi gending yang dilakukan kelompok pengrawit.

Ekspresi *karawitan pakeliran* yang dilakukan dalang dan bantuan dari kelompok karawitan dapat diukur berdasarkan nada,

tempo, tekanan, jeda, dan *sambung rapet*. Dalam *karawitan pakeliran* pengertian nada adalah tinggi rendahnya suara; tempo diartikan sebagai cepat dan lambatnya suara; tekanan yakni kuat dan lemahnya suara, jeda dimaknai sebagai letak pemberhentian suara; dan *sambung rapet* adalah korelasi antara suara satu dengan lainnya.

Pada *karawitan pakeliran*, nada *sulukan, kombangan*, tembang, *sindhènan, gérongan*, dan gending bertumpu pada patokan interval nada suara gamelan. Nada dalam gamelan dibedakan dengan *laras sléndro* dan *pélog* yang memiliki jarak nada dan karakter suara yang berbeda. Nada juga dibangun dari *pathet* yang membingkai *sulukan, kombangan*, tembang, *sindhènan, gérongan*, dan gending. *Laras sléndro* memiliki tiga *pathet*, yakni *nem, sanga*, dan *manyura; laras pélog* dibagi menjadi *pélog bem* dan *pélog barang*. Masing-masing *pathet* ini dibedakan dari *rasa sèlèh* nada gong. Sebagai contoh bahwa *pathet manyura* dengan *rasa sèlèh* nada gong *nem ageng* (6), *gulu tengah* (2), *dhadha tengah* (3); *pathet sanga* memiliki *rasa sèlèh* pada nada gong *lima ageng* (5), *penunggul tengah* (1), *gulu tengah* (2); dan *pathet nem* memiliki *rasa sèlèh* pada nada gong *gulu ageng* (2), *lima ageng* (5), *nem ageng* (6).[94] Adapun pada *dhodhogan-keprakan*, nada didasarkan pada hasil suara alat tersebut, yaitu *'dhog'* dan '*crek'* yang merupakan efek bunyi pukulan *cempala* pada *kothak* dan atau jejakan jari-jari kaki pada tumpukan lempeng logam pada *kothak.*

Tekanan pada vokal dan instrumental dibedakan atas keras-lunaknya suara. Tekanan pada vokal merupakan keras-lunaknya suara manusia, sedang pada instrumental adalah keras-lunaknya suara peralatan (*tabuh, gamelan, cempala, keprak, kothak*). Pada vokal manusia seperti *sulukan, kombangan*, tembang, *sindhènan*, dan *gérongan*, tekanan suara dipengaruhi syair dan lagu. Dalam hal ini, keras-lunaknya suara dapat dideteksi dari pengucapan syair dan lantunan lagu. Hal ini berbeda dengan tekanan pada instrumental, seperti *dhodhogan-keprakan*, gending. Pada *dhodhogan-keprakan* tekanan dideteksi dari keras-lunaknya pukulan *cempala* pada *kothak* atau sepakan kaki dalang pada *keprak*. Khusus untuk gending,

tekanan dapat dilihat dari hasil tabuhan pada gamelan dan lagu musikalnya

Tekanan suara dalam *sulukan* dapat dibedakan menjadi tekanan kuat, sedang, dan lemah. *Sulukan* jenis *ada-ada* lebih banyak didominasi dengan nada dan syair dengan tekanan kuat. Hal ini berhubungan erat dengan kesan *rasa sulukan* yang diinginkan yakni *rasa greget*. Pada *sulukan* jenis *sendhon* digunakan tekanan kuat ataupun lemah. *Sendhon Tlutur* memiliki tekanan lemah, adapun *Sendhon Pananggalan, Rencasih, Sastradatan*, dan *Bimanyu* memiliki tekanan lebih kuat. *Sendhon Tlutur* digunakan untuk menimbulkan kesan *rasa susah* (sedih), adapun *Sendhon Pananggalan, Rencasih, Sastradatan,* dan *Bimanyu* lebih memfokus pada nuansa *rasa èmeng* (ragu). *Sulukan* jenis *pathetan* dilantunkan dengan tekanan suara sedang, yang memberikan efek *rasa regu* (agung), wibawa, merdeka, lega, dan sejenisnya. Ekspresi dalang dalam melantunkan *sulukan* tanpa mempertimbangkan tekanan suara dapat menjadikan lagu *sulukan* tidak sesuai dengan kesan *rasa* yang diharapkan. *Sulukan ada-ada* dilantunkan dengan tekanan lembut (lemah) tidak akan memberikan efek *rasa greget*, demikian halnya *pathetan* yang dilantunkan dengan tekanan suara kuat akan merubah *rasa* musikalnya.

Tekanan suara pada tembang, baik yang dilantunkan dalang, *pesindhèn* ataupun *penggérong* memberikan indikasi *rasa* tertentu sesuai jenis tembang yang dilagukan. Tekanan suara juga terkait dengan tema tembang dan syair yang disajikan. Tema tembang memiliki kaitan dengan suasana dan peristiwa adegan dalam *lakon* wayang. Pada peristiwa perang disajikan tembang dengan suasana *greget*, misalnya *palaran Durma*. Dalam hal ini tekanan suara lebih banyak menggunakan tekanan keras. Berbeda halnya penggunaan tekanan lemah atau sedang untuk lagu *Asmarandana* atau *Kinanthi,* yang menguatkan suasana romantis, jatuh cinta, ataupun kesedihan. Tekanan suara dalam tembang dapat diketahui dari adanya penekanan suara pada kata atau suku kata tertentu dalam syair tembang yang dilantunkan. Tekanan suara dapat hadir secara kombinasi, yakni tekanan lemah dicampur tekanan sedang dan

tekanan kuat. Namun demikian, pada umumnya tiap-tiap tembang memiliki dominasi tekanan suara tertentu yang memberikan ciri khas pengekspresian tembang.

Vokal dalam tembang dapat disajikan secara mandiri sebagai suara dalang, *pesindhèn*, atau *penggérong*, maupun dengan dibarengi suara gamelan. Hal ini berbeda dengan vokal dalam *kombangan,* yakni lantunan suara dalang yang mengikuti nada gamelan atau gending yang disajikan; atau vokal dalam *sindhènan* dan *gérongan,* yang dilantunkan *pesindhèn* dan *penggérong* dengan mengikuti lagu musikal gending. Oleh karena mengikuti gending, maka tekanan suara *kombangan*, *sindhènan,* dan *gérongan* dibingkai oleh *rasa* musikal gending.

*Dhodhogan-keprakan* memiliki tekanan suara beragam sesuai dengan konteks pemakaiannya. Setidaknya ada dua perbedaan signifikan tekanan suara pada *dhodhogan-keprakan*, yakni pada *sasmita* gending dan penguatan peristiwa atau suasana adegan. Pada *sasmita* gending, tekanan suara *dhodhogan-keprakan* dipergunakan untuk mengajak pengrawit memulai gending, membuat keras-lirihnya gending (*seseg-sirep*), perubahan irama gending, dan menghentikan gending (*suwuk)*. Untuk kepentingan ini semua, dalang menggunakan tekanan sedang dalam *dhodhogan-keprakan*nya. Tekanan suara *dhodhogan-keprakan* yang berfungsi memberikan penguatan suasana atau peristiwa adegan disajikan secara berbeda-beda. Tekanan suara *cempala* atau *keprak* yang keras seringkali dipergunakan untuk penguatan suasana *greget* baik dalam *pocapan* ataupun cakapan tokoh wayang. Tekanan suara kuat pada *dhodhogan-keprakan* juga dipergunakan untuk penekanan perubahan suasana, baik dari suasana agung menjadi suasana ragu, bingung menjadi lega, senang menjadi ragu, dan sebagainya. Tekanan suara sedang untuk *singgetan* dalam pembicaraan resmi dalam adegan tertentu dengan suasana agung, *wingit*, wibawa, maupun biasa. Tekanan suara lemah bisanya dipergunakan untuk memberikan efek penguatan pada adegan dengan suasana susah, sedih, linglung, dan sejenisnya.

Tekanan suara pada gending yakni keras lemahnya efek suara gamelan yang dilakukan oleh *pengrawit*. Tekanan suara pada gending didasarkan atas teknik penyajian dan efek suasana yang diinginkan. Aspek pertama bertalian dengan penyajian gending yang meliputi *buka,* menuju *sirep,* dan menuju *suwuk. Buka* menerapkan tekanan tabuhan keras atau sedang menuju tekanan lirih atau sedang. Ketika gending akan *sirep*, terdapat tekanan sedang beralih keras yang berangsur-angsur melemah; dan pada saat menuju *suwuk*, tekanan pukulan dari sedang menuju keras selanjutnya dapat melemah untuk *suwuk alus* dan atau menguat untuk *suwuk gropak*. Aspek kedua berhubungan dengan suasana atau peristiwa adegan yang diberi penguatan oleh gending. Pada suasana *greget*, dipilih gending yang didominasi oleh tekanan kuat, seperti bentuk *srepegan, sampak*, dan *lancaran*. Pada adegan dengan suasana agung, *regu*, *wingit*, dan sejenisnya dipilih gending dengan tekanan suara sedang.

Tempo merupakan ukuran cepat lambatnya suara vokal ataupun instrumental. Pengekspresian *sulukan,* tembang, *kombangan, sindhènan,* dan *gérongan* ataupun *dhodhogan-keprakan* dan gending berpedoman pada tempo suara tertentu untuk menghasilkan kesan *rasa* tertentu. Dalam *sulukan*, penggunaan tempo didasarkan pada jenis dan rasa musikal *sulukan. Sulukan* jenis *ada-ada,* seperti *Girisa, Greget saut, Astakuswala, Budhalan Mataraman*, dan sejenisnya yang dipergunakan untuk menguatkan *rasa greget* disajikan dengan dominasi tempo suara cepat. Pada *sulukan* jenis *sendhon*, misalnya *Tlutur, Pananggalan, Rencasih, Sastradatan,* dan *Bimanyu* didasarkan pada patokan cepat lambat yakni dominasi tempo lemah untuk memberikan penguatan kesan rasa susah, ragu, bingung dan sejenisnya. Pada *sulukan* jenis *pathetan,* seperti *Pathet Nem Ageng, Nem Jugag, Nem Wantah, Lindur, Kedhu, Sanga Wantah, Manyura Wantah*, dan sejenisnya didominasi oleh penggunaan tempo sedang sebagai penguat kesan rasa *regu,* biasa, lega, dan sejenisnya. Tempo juga nampak pada penerapan *luk* (pemanjangan nada) dalam *sulukan.*

Pada tembang, tempo dapat diperlihatkan dalam jenis-jenis irama, *luk*, dan *rasa* musikalnya. Jenis-jenis tembang dilihat dari

varian iramanya yaitu *langgam, dangdut, jineman, palaran, keroncong, mars*, dan sebagainya. Tiap-tiap jenis irama tembang ini memiliki batasan tempo suara yang berbeda-beda. *Langgam* dan *keroncong* cenderung menerapkan tempo suara lambat dan sedang; dangdut, mars, *palaran* lebih sering dilantunkan dengan tempo suara cepat; dan *jineman* menggunakan tempo sedang. Variasi tempo suara pada tembang, baik yang dilantunkan dengan iringan gamelan ataupun suara manusia secara mandiri dipengaruhi oleh penggunaan *luk. Luk* yang panjang memerlukan tempo lambat dan *luk* yang pendek atau tanpa *luk* memerlukan tempo sedang atau cepat. Adakalanya, dalam satu repertoar tembang digunakan beberapa macam tempo suara. Hal demikian dapat diketahui dari adanya peralihan irama dalam tembang tertentu. Misalnya pada tembang atau lagu *Caping Gunung* yang semula dilantunkan dengan tempo lambat dapat bergerak atau beralih menjadi tempo cepat pada saat berubah irama menjadi *dangdut* dan sebagainya. Pada vokal yang dilantunkan bersama iringan gamelan atau menjadi satu dengan gending, seperti *kombangan, sindhènan*, dan *gérongan*, maka tempo suara mengikuti cepat dan lambatnya irama gending.

Tempo suara dalam *dhodhogan-keprakan* disesuaikan dengan penggunaannya, yakni secara teknik untuk memberikan aba-aba tertentu kepada kelompok *pengrawit*, dan secara estetik akan memberikan penguatan terhadap suasana dan peristiwa adegan yang disajikan dalang. *Dhodhogan-keprakan* untuk mengawali gending dilakukan dengan tempo ajeg; untuk menghentikan gending dengan tempo sedang menjadi cepat untuk *sowak gropak* atau sedang menjadi pelan untuk *suwuk alus*; untuk memberi aba-aba *sirep* dilakukan dengan tempo sedang, cepat dan semakin cepat. Di dalam memberikan penguatan suasana atau peristiwa adegan, tempo *dhodhogan-keprakan* diekspresikan dengan menyesuaikan suasana dan peristiwa yang terjadi pada *lakon.* Pada suasana *greget* dibarengi *dhodhogan-keprakan* dengan tempo cepat dan *ajeg* sifatnya, seperti *geteran-sisiran* dan *singgetan*. Peristiwa tokoh perang maupun terbang lebih banyak menerapkan tempo cepat dan *ajeg.*

Tempo pukulan atau suara dalam gending dapat diamati pada peralihan-peralihan irama ataupun dalam jenis-jenis irama gending. Peralihan dari *buka* menjadi gending terjadi pergantian tempo, yakni dari cepat melambat. Pada waktu gending akan *sirep* terjadi peralihan tempo lambat atau sedang menjadi cepat kemudian melambat lagi; atau pada saat gending *suwuk* terjadi peralihan tempo dari sedang atau lemah menjadi cepat kemudian melambat untuk *suwuk alus* dan dari tempo cepat menjadi semakin cepat untuk *suwuk gropak*. Jenis irama gending juga menentukan penggunaan tempo sebagai indikasi ekspresi. Irama *dangdut, mars, lancaran, srepegan, sampak* cenderung menerapkan tempo cepat yang berbeda dengan irama *langgam, keroncong, gending, ketawang, ladrang* yang cenderung dominan bertempo lambat atau sedang.

Jeda merupakan pemberhentian sementara dari pengekspresian vokal atau instrumental. Artinya bahwa dalam satu jenis *sulukan,* pada tembang, pola *kombangan, sindhènan, gérongan*, pola *dhodhogan-keprakan*, dan repertoar gending masing-masing memiliki jeda tertentu. Pada ekspresi vokal yang dilakukan dalang, *pesindhèn*, ataupun *penggérong*, jeda sebagai pemberhentian sementara untuk pengambilan nafas bagi mereka; memberi pemilahan dan penekanan syair, ataupun memberi pemilahan serta penekanan lagu. Jeda dalam hal ini memiliki pengertian yang sama dengan *pedhotan* atau *andhegan* pada rasa musikal. *Pedhotan* merupakan jeda sementara dengan durasi lebih cepat dari *andhegan* yang merupakan jeda agak lama. Dalam ekspresi instrumental, seperti *dhodhogan-keprakan*, jeda mengikuti *rasa* musikal ataupun suasana dan peristiwa adegan dalam *lakon* wayang.

*Sambung rapet* dalam ekspresi *karawitan pakeliran* dimaknai sebagai hubungan antara elemen satu dengan lainnya dalam bingkai repertoar. *Sambung rapet* merupakan keterpaduan yang terjadi dalam ekspresi unsur *garap karawitan pakeliran*. Pada *sulukan*, *sambung rapet* dapat dijelaskan melalui korelasi antara *cakepan* dan lagu yang satu dengan lainnya dalam membentuk makna *rasa* musikal. Demikian halnya pada ekspresi tembang, *kombangan, sindhènan*, dan *gérongan.* Pada ekspresi *dhodhogan-keprakan*, *sambung rapet*

muncul ketika dalang merangkaikan jenis *dhodhogan-keprakan* yang satu dengan lainnya hingga membentuk nuansa *rasa* musikal tertentu. *Sambung rapet* antara jenis *dhodhogan-keprakan rangkep* dan *lamba* dan *geteran/sisiran* membentuk satu pola *dhodhogan-keprakan* untuk mengawali gending *srepegan*. Dalam gending, *sambung rapet* merupakan jalinan antara nada satu dengan nada lain atau *gatra* satu menuju *gatra* berikutnya sehingga membentuk satu repertoar gending tertentu.

### 3. Ketepatan dan Keselarasan

Ketepatan dan keselarasan merupakan unsur pelengkap dari pembentukan konsep *nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang. Ketepatan dan keselarasan dimaknai sebagai hubungan sinergis antara ekspresi dalang pada unsur *garap pakeliran* dengan hal-hal lain yang menjadikan keutuhan estetik. Dalam hal ini hubungan sinergis dapat dirinci sebagai berikut: (1) ketepatan dan keselarasan pemilihan materi; (2) ketepatan dan keselarasan penggunaan boneka wayang; (3) ketepatan dan keselarasan dengan suasana dan peristiwa *lakon*; (4) ketepatan dan keselarasan dengan unsur *garap* lainnya; dan (5) ketepatan dan keselarasan dengan konteks sosial pergelaran.

Ketepatan dan keselarasan pemilihan materi menunjuk pada kemampuan dalang memilih dan menggunakan materi untuk mendukung pengekspresian *garap pakeliran*. Ini artinya, dalang mampu memadukan bahasa, gerak, suara, dan rupa dengan kesan *rasa* estetik yang ingin ditampilkan. Materi-materi yang dimaksud adalah bahan dasar dari unsur *garap pakeliran*. *Garap catur* dengan penekanan pada medium bahasa dan suara memanfaatkan materi berupa pilihan kata, rangkaian kalimat, susunan sastra, dan *purwakanthi*. Pada *garap sabet* yang menggunakan medium ungkap gerak dan rupa, mengolah materi berupa ragam gerak, bentuk gerak, dan boneka wayang. Pada *garap karawitan pakeliran* yang bermedium suara dan bahasa, mengolah materi yang berupa pola gending, vokabuler gending, syair, jenis *sulukan, kombangan*, dan *dhodhogan-keprakan.*

Pada unsur *garap catur*, dalang memilih materi dialog dan/ atau narasi untuk mengungkapkan suasana adegan dan situasi batin tokoh. Ini artinya bahwa keselarasan dalam *garap catur* dapat dilihat dari adanya ketepatan pemilihan dan penggunaan materi dengan tokoh wayang dan suasana adegan. Ketepatan materi dialog tokoh wayang dapat dilihat dari pilihan kata-kata dan penggunaannya serta adanya ketepatan dengan tokoh yang berdialog maupun suasana adegan yang dipergelarkan. Ungkapan dialog dengan nuansa *rasa greget*, seperti: tokoh marah, dipilih dan digunakan kata-kata yang dapat membentuk arti dan karakter marah. Demikian halnya dengan dialog bernuansa *rasa prenès* dipilih dan digunakan kata-kata dan rangkaian kalimat yang membentuk makna lucu; *rasa sedhih* dengan kata-kata dan kalimat yang berwatak sedih; dan *rasa regu* menerapkan pilihan kata dan rangkaian kalimat yang esensinya berkarakter agung. Pilihan kata juga memiliki keselarasan dengan tokoh yang sedang berdialog. Tokoh pria berkarakter halus memiliki vokabuler dan warna suara yang berbeda dengan tokoh yang berkarakter kasar, *gecul*, atau *putri.* Dalam hal ini secara kongkrit dapat dicontohkan bahwa tokoh raja memiliki pilihan kata dan warna suara yang berbeda dengan tokoh *panakawan, putrèn*, raksasa, kera, hewan, *sétanan* dan sebagainya untuk membentuk ketepatan azas dalam dialog wayang.

Ketepatan dan keselarasan pemilihan materi dalam narasi dapat diperlihatkan pada pilihan kata, penggunaan kata, dengan suasana adegan dan tokoh wayang yang digambarkan. Pencandraan tokoh Bima yang kuat menggunakan pilihan kata dan rangkaian kalimat yang dapat menunjukkan dimensi kekuatan bagi tokoh Bima; demikian halnya dengan tokoh-tokoh lain dalam pewayangan. Pencandraan untuk adegan pertama yang bernuansa agung, dipilih dan digunakan kata-kata dan kalimat yang mencerminkan nuansa kewibawaan dan keagungan adegan. Hal ini juga berlaku untuk pencandraan adegan pertapaan yang khidmat, adegan *gara-gara* yang *greget* dan *gecul* dan sebagainya. Narasi untuk memberikan gambaran suasana pada tengah malam memiliki pilihan kata dan rangkaian kalimat yang berbeda dengan gambaran suasana pada

siang hari, pagi hari, ataupun waktu sore hari. Pencandraan adegan dengan nuansa *rasa sedhih, prenès, greget*, ataupun *regu*, masing-masing memiliki ketepatan dalam pemilihan dan penggunaan kata, kalimat, dan sastra untuk memberikan makna estetik yang berkualitas.

Di dalam *garap sabet,* ketepatan dan keselarasan dapat terwujud ketika dalang mampu memilih materi yang berupa vokabuler gerak sesuai dengan tokoh wayang dan suasana adegan yang dihadirkan. Ketepatan gerak untuk tokoh *gecul* diperlihatkan dari pilihan gerak, *sekaran* gerak, pola gerak, dan tokoh wayang berkarakter *gecul* yang memiliki perbedaan dengan ragam gerak untuk tokoh *gagah, putri*, ataupun tokoh *alus*. Ini artinya, bahwa masing-masing karakteristik tokoh wayang memiliki pilihan gerak, *sekaran* gerak, dan pola gerak tersendiri yang menunjukkan adanya dimensi ketepatan azas dalam *sabet* wayang. Keselarasan *sabet* wayang dalam menggambarkan suasana adegan memiliki aturan tersendiri yang sangat ditentukan oleh adanya kaitan erat antara tokoh wayang, *sekaran*, dan pola gerak. Pada adegan dengan nuansa sedih, dipilih *sekaran* dan pola gerak yang merepresentasikan gambaran kesedihan. Hal ini seringkali diperlihatkan pada kondisi *tancepan* wayang cenderung menunduk, sikap tangan depan tokoh wayang yang disampirkan pada pinggang atau pundaknya. Pada adegan dengan suasana *greget,* bersemangat, atau marah memiliki ketepatan pemilihan materi gerak dan tokoh wayang, seperti digambarkan dengan posisi *tancepan* berubah dari biasa menjadi menengadah, gerakan mengelus dada, tangan dari tokoh wayang digerakkan dinamis, perubahan posisi tancap dan posisi tangan, dan sebagainya. Gambaran adegan dengan suasana hati tokoh wayang sedang *kasmaran* diperlihatkan dengan gerak tokoh wayang menari kegirangan bahkan terkadang seperti orang gila, gerakan merayu, gerakan bercumbu, dan sebagainya yang memberikan penguatan adanya ketepatan azas dalam adegan tersebut.

Pada unsur *garap karawitan pakeliran,* keselarasan dapat ditelusuri melalui ketepatan pemilihan gending, *sulukan*, tembang, maupun *dhodhogan-keprakan* dengan tokoh wayang dan suasana

yang digambarkan. Ketepatan pemilihan gending dengan tokoh dan suasana adegan menjadi persyaratan dimensi estetik ini. Gending bernuansa *rasa* musikal agung memiliki keselarasan jika dipergunakan untuk mendukung dan mengiringi adegan dengan suasana *regu* dalam pergelaran wayang. Hal ini juga berlaku untuk gending lain dengan nuansa *rasa* musikal *greget, sedhih*, ataupun *prenès,* masing-masing memiliki keselarasannya untuk mendukung kehadiran tokoh wayang dan suasana adegan yang ditampilkan. Dalam hal ini, keselarasan pemilihan gending, *garap* gending, dan ketepatan penggunaannya menjadi barometer bagi tercapainya kualitas estetik dalam pergelaran wayang yang dilakukan oleh dalang. *Gending Kalunta, Bondhet, Kinanthi Sandhung, Ayak-ayak Tlutur, Sampak Tlutur, Panjang Ilang* dan sejenisnya memiliki dimensi ketepatan azas jika dipergunakan untuk mendukung suasana adegan dalam nuansa *rasa sedhih* dalam pergelaran wayang. Jenis-jenis *lancaran, sampak*, dan *srepeg* memiliki korelasi signifikan bagi penguatan nuansa *rasa greget* dalam suatu adegan pada pergelaran wayang. Demikian halnya dengan gending bernuansa *rasa* musikal yang *prenès* ataupun *regu* sangat tepat untuk memberikan penguatan pada adegan dalam pergelaran wayang yang bernuansa *prenès* ataupun *regu.*

Ketepatan dan keselarasan dalam sajian *sulukan* dan tembang memiliki hubungan erat antara *rasa* musikal, syair, lagu, dan tokoh wayang maupun suasana adegan yang dipergelarkan. Pada adegan dengan suasana *greget,* terdapat dimensi ketepatan azas, jika dalang mampu memilih jenis *sulukan ada-ada* dengan nuansa *rasa* musikal *greget,* pilihan syair yang memberikan penguatan gambaran suasana *greget,* dan ketepatan melantunkan jenis *sulukan greget* dengan suara bersemangat. Ketepatan azas *sulukan* untuk suasana adegan atau hati tokoh yang sedang dilanda kegamangan ataupun kesedihan, dipilih jenis *sulukan sendhon*, dengan pilihan syair yang menunjuk suasana hati tokoh atau adegan, dan adanya ketepatan melantunkan *sulukan sendhon* dengan suara terbata-bata dan bernuansa musikal sedih. Keselarasan dalam adegan dan batin tokoh dengan suasana agung, jika terdapat ketepatan pemilihan jenis *sulukan pathetan*

dengan nuansa *rasa* musikal yang agung, adanya ketepatan penggunaan syair yang mendukung suasana batin dan adegan, serta ketepatan melantunkan jenis *sulukan pathetan* dengan suara mantap dan alunan yang panjang. Pada adegan dan situasi batin tokoh wayang dalam kondisi *prenès*, maka dipilih jenis *sulukan* bernuansa *rasa* musikal *prenès*, dengan syair yang memberi penguatan kondisi *prenès*, serta ketepatan melantunkan jenis *sulukan* ini. Hal demikian, juga berlaku dalam sajian tembang pada pergelaran wayang ataupun sajian *dhodhogan-keprakan*nya. *Dhodhogan-keprakan geteran* memiliki dimensi ketepatan untuk mendukung suasana tegang; *dhodhogan-keprakan lamba* atau *rangkep* sebagai penguat suasana keagungan, kesedihan, ataupun kejenakaan.

Keselarasan dapat diukur dari adanya ketepatan ekspresi unsur *garap pakeliran* dengan kode sosial budaya wayang, seperti etika, norma, dan *unggah-ungguh*. Hal ini dapat diperlihatkan pada unsur *garap catur* wayang sangat terbingkai oleh kode sosial budaya wayang. Dialog tokoh wayang memiliki etika dan norma sesuai dengan karakteristik tokoh wayang. Kebiasaan tertawa, *misuh*, melawak dapat dianggap sesuai jika dilakukan oleh tokoh-tokoh yang memiliki pembawaan watak tertentu. Tokoh Puntadéwa memiliki kebiasaan dan etika tersendiri untuk mengungkapkan perasaan hatinya. Puntadewa *misuh*, tertawa atau melawak diangap tidak memiliki keselarasan dalam dunia pedalangan. Dasamuka *misuh* dan tertawa sangat sesuai dengan karakteristik tokoh. Demikian halnya *punakawan* yang memiliki kode sosial budaya tersendiri, sehingga melawak dan tertawa menjadi tepat azas untuk *garap catur* bagi tokoh tersebut. Ketepatan pemakaian struktur bahasa ujaran dalam wayang sangat terbingkai oleh adanya kode budaya dan sosial dalam wayang, seperti karakteristik tokoh wayang, status sosial, kedudukan dalam kekerabatan, peranan dalam alur *lakon*, dan suasana yang ingin dicapai.

Pada unsur *garap sabet*, terdapat berbagai kebiasaan gerak tokoh yang mencerminkan ketepatan dengan karakter dan eksistensi tokoh tersebut. Gerak *mabur* (terbang) dikatakan tepat atau sesuai jika dilakukan oleh tokoh yang memiliki kemampuan terbang, seperti

Gatutkaca, Kresna, Arjuna, para Dewa dan beberapa tokoh lainnya. Gerak terbang tidak tepat bagi tokoh Antasena karena adanya bingkai kode sosial budaya tertentu, bahwa Antasena memiliki kemampuan masuk ke dalam tanah. Gerak *gebes* hanya dilakukan oleh para raksasa karena gerak ini telah menjadi ciri khusus yang melekat pada tokoh wayang raksasa. Gerak *tayungan* hanya dilakukan oleh beberapa tokoh wayang tertentu, seperti Bima, Petruk, Batara Bayu, dan Anoman. Gerak *kiprahan* memiliki ketepatan jika diperuntukkan pada tokoh Dursasana, Pragota, Jayalodong, ataupun tokoh-tokoh yang sedang mengalami kegirangan atau jatuh cinta. Kode sosial budaya wayang juga dapat diamati pada *tancepan* wayang dalam suatu adegan tertentu, yang mempertimbangkan adanya status sosial tokoh, peranan tokoh dalam adegan, dan hubungan kekerabatan tokoh wayang.

Muara akhir dari pembahasan mengenai ketepatan dan keselarasan pada konsep *nuksma* dan *mungguh* adalah adanya ketepatan *rasa* dan logika yang berlaku dalam dunia pedalangan atau seringkali dinamakan *mungguhing rasa* dan *mungguhing nalar.* Semua *garapan* unsur-unsur *pakeliran* dianggap memiliki keselarasan jika dapat dijelaskan dengan alasan yang logis. Hal penting yang perlu diperhatikan bahwa logis dalam dunia pedalangan memiliki banyak perbedaan dengan logis dalam kehidupan sehari-hari. Logis atau nalar dalam wayang hanya dapat diukur berdasarkan kode-kode yang berlaku dalam dunia pedalangan. Hal demikian dapat dicontohkan pada peristiwa ataupun perilaku tokoh wayang dalam *lakon* wayang. Peristiwa menghidupkan tokoh wayang yang telah mati dengan cara disentuh senjata sakti, ditangisi, dimasukkan dalam air, dilangkahi dan sebagainya, menunjukkan peristiwa logis dalam jagat pedalangan. Perilaku tokoh *mabur*, menghilang, *ambles bumi*, *malih* ataupun peristiwa pertumbuhan badan tokoh wayang karena disiram air (*banyu gégé*) dan dimasukkan kawah, juga mengindikasikan kejadian yang logis atau nalar dalam pertunjukan wayang. Dalam kehidupan sehari-hari, hal-hal tersebut merupakan peristiwa yang tidak masuk akal.

Ketepatan dan keselarasan dapat diukur pula berdasarkan konteks pertunjukan, yakni fungsi sosial, latar belakang budaya, penonton, dan situasi zaman. Estetika pertunjukan wayang sangat terkait dengan fungsi sosialnya, seperti untuk ritual bersih desa, perhelatan keluarga, ataupun perhelatan institusi tertentu. Ekspresi estetik yang dilakukan dalang memiliki keselarasan dengan berbagai fungsi sosial pertunjukan. Demikian halnya dengan latar belakang budaya sangat menentukan corak estetika pedalangan. Dalang-dalang dengan latar belakang budaya keraton memiliki ukuran *nuksma* dan *mungguh* tersendiri yang kadang-kadang berbeda dengan estetika para dalang kerakyatan. Bentuk pertunjukan wayang yang *gayeng, ramé*, dan sederhana memiliki keselarasan dengan latar belakang budaya masyarakat pedesaan dan pesisiran. Pada masyarakat keraton, bentuk estetika pertunjukan wayang memiliki orientasi agung, serius, dan rumit. *Nuksma* dan *mungguh* juga dapat diukur berdasarkan adanya keselarasan dengan penonton wayang yang memiliki karakter dan selera yang berbeda-beda. Situasi zaman juga mempengaruhi adanya keselarasan pada ekspresi estetik pertunjukan wayang. *Nuksma* dan *mungguh* pada masa sebelum kemerdekaan, pasca kemerdekaan, zaman orde lama, zaman orde baru, dan masa kini memiliki kadar yang berbeda-beda sesuai dengan kondisi zamannya.

### 4. Daya Batiniah Dalang

Daya batiniah merupakan kekuatan internal yang dimiliki dalang untuk menjiwakan pertunjukan wayang. Daya batiniah atau *rasa njero* menjadi ruh yang mampu menghidupkan tokoh dan suasana batin wayang ataupun peristiwa adegan yang tersusun menjadi perunjukan wayang. Karakter tokoh, suasana batin tokoh, dan peristiwa adegan dapat tergambarkan secara hidup dan menjiwai karena dorongan dari daya batiniah dalang. Ini artinya, daya batiniah dalang dapat disebut sebagai *iner vision* yang melekat pada diri dalang dan menjelma menjadi ekspresi unsur *garap pakeliran*. Ekspresi *antawecana, sabetan*, vokal, dan instrumental dari dalang tidak akan menimbulkan kesan *rasa* tertentu jika tidak didasari oleh

daya batiniah dalang. Di sinilah pentingnya daya batiniah dalang untuk menjadikan pertunjukan wayang yang *krasa, urip*, dan menjiwai, yang memperkokoh bangunan estetika pertunjukan wayang.

Daya batiniah dalang menjadi bakat terpendam yang merupakan *rasa* bawaan karena faktor genetika dalang ataupun hasil dari proses belajar bagi seorang dalang. Pada umumnya, dalang yang merupakan garis keturunan dari keluarga (*trah*) dalang, dirinya telah memiliki bakat bawaan untuk menjelmakan *rasa* menjadi ekspresi *garap pakeliran*. Adapun para dalang yang tidak berasal dari keluarga dalang, mampu menghidupkan kekuatan batiniahnya dengan cara belajar.

Bagi para dalang dari garis keturunan dalang, mereka telah memiliki ikatan kuat terhadap bakat bawaan yang diturunkan, sehingga sering terjadi adanya kesamaan gaya dan kecenderungan estetik dalam pertunjukan wayangnya. Daya batiniah yang dijelmakan menjadi ekspresi *garap pakeliran* sedikit banyak merupakan pengaruh dari faktor genetika dalang. Hal demikian berbeda dengan para dalang yang terbentuk hanya karena proses belajar. Mereka memupuk daya batiniah berdasarkan proses latihan secara berkesinambungan. Karena faktor kebiasaan dan kemauan inilah yang mampu memunculkan daya batiniah dalang. Di sini tercermin betapa pentingnya daya batiniah bagi dalang untuk memberikan nuansa estetik pada pertunjukan wayang yang disajikannya. Ketika daya batiniah dalang belum terbentuk, maka pertunjukan wayang yang dilakukan tidak memiliki pancaran *rasa*, sehingga kesan hidup dan menjiwai belum tercapai.

Daya batiniah menjadi dasar mengenai tingkat kedalaman *rasa* yang dijelmakan dalang pada pertunjukan wayang. Semakin besar daya batiniah dalang semakin besar pula tingkat pencapaian *rasa* yang dimunculkan. Daya batiniah dalang bertalian erat dengan kemampuan menyelami masalah kemanusiaan dan sensibilitas terhadap fenomena aktual sesuai perkembangan zaman.

Dalam pandangan masyarakat Jawa, wayang didudukkan sebagai model perilaku watak manusia. Pertunjukan wayang

mengungkapkan nilai dan norma yang terkait dengan masalah-masalah kemanusiaan. Inilah sebabnya, dalang harus mampu menyelami masalah-masalah kemanusiaan yang diekspresikan dalam pertunjukan wayang. Kemampuan dalang menyelami masalah kemanusiaan dapat mempertebal daya batiniahnya yang akan dijelmakan dalam *garap pakeliran* menjadi *rasa* estetik.

Daya batiniah dalang juga terkait dengan fenomena aktual dalam kehidupan manusia. Di sini aspek ruang dan waktu membingkai dalang untuk mewujudkan pertunjukan wayang yang estetik. Fenomena aktual, seperti gaya hidup, peristiwa alam, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan materi bagi dalang yang memperkaya pengalaman batinnya, sehingga daya batiniah dalang terasah dengan baik.

Daya batiniah dalang digunakan untuk memberi ruh pada unsur *garap pakeliran* (*catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*) yang akan memunculkan kesan *rasa* estetik, seperti *regu, greget, sedhih* dan *prenès. Rasa regu, sedhih, greget,* dan *prenès* pada pertunjukan *lakon* wayang hanya dapat dipancarkan dengan kekuatan batiniah dalang. Apabila dalang belum memiliki daya batiniah yang baik, maka ekspresi *rasa regu, sedhih, greget,* dan *prenès* tidak memiliki jiwa, sehingga berbagai *rasa* estetik tidak memiliki kesan hidup dan menjiwai.

Daya batiniah dalang tercermin pada unsur *garap pakeliran*, yaitu *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*. Dalam *garap catur,* daya batiniah terlihat pada kemampuan dalang menghidupkan *antawecana ginem, pocapan*, dan *janturan*. Daya batiniah pada *ginem* wayang tercermin melalui kemampuan dalang menghidupkan suara tokoh wayang sesuai karakter dan suasana batinnya. Pada ekspresi *pocapan* dan *janturan,* daya batiniah terjelmakan melalui keberhasilan dalang memberi daya hidup pada pencandraan peristiwa tertentu. Dalam hal ini, dalang mengandaikan dirinya sebagai tokoh wayang yang di*antawecana*kan atau terlibat dalam peristiwa yang dicandra.

Pada unsur *garap sabet*, daya batiniah dalang terwujud melalui kekuatan dalang menjiwakan gerak melalui *cepengan, solah,*

komposisi *tancepan, penampilan* dan *entas-entasan*. *Cepengan* yang hidup apabila dilakukan dengan *ceg dadi*, yaitu begitu dalang memegang wayang dapat dipancarkan ruh dari boneka wayang sesuai karakter, figur, suasana hati, dan peristiwa yang melingkupi. *Solah* dapat hidup dan berjiwa karena kekuatan batiniah dalang dalam menggerakkan wayang sesuai karakter, figur, suasana hati tokoh, dan peristiwa adegan. Pada ekspresi *tancepan,* daya batiniah dalang tercermin melalui kemampuannya menyusun komposisi pencacakan wayang yang dilandasi aturan tertentu. Adapun dalam ekspresi *penampilan* dan *entas-entasan*, daya batiniah dalang terungkap pada kemampuan menghidupkan gerak wayang ketika masuk dan meninggalkan *kelir.*

Pada unsur *garap karawitan pakeliran*, ekspresi vokal dan instrumental tercermin melalui *garap sulukan* dan *dhodhogan-keprakan* yang dilandasi oleh daya batiniah dalang. *Sulukan* yang hidup dan menjiwai, jika dilagukan dalang dengan penghayatan *rasa* musikal dan menyesuaikan suasana yang dikuatkan. Daya batiniah dalang pada ekspresi *dhodhogan-keprakan* tercermin melalui kekuatan dalang membunyikan *cempala* dan *keprak* menurut pola-pola tertentu, dengan menyesuaikan situasi batin tokoh dan peristiwa adegan yang diberi penguatan musikal.

Berdasarkan paparan di atas, dapat diterangkan bahwa daya batiniah dalang merupakan kekuatan pancaran *rasa* yang bersumber dari dalam diri dalang. Pancaran *rasa* inilah yang memberikan daya hidup bagi setiap ekspresi *garap pakeliran* yang dilakukan dalang. Dalam hal ini, daya batiniah menjadi daya pendorong dan pembentuk tercapainya sajian pertunjukan wayang yang hidup dan menjiwai.

## F. Proses Pencapaian *Nuksma* dan *Mungguh* pada Dalang

Berdasarkan wawancara dengan para dalang dan pengamat wayang, setidaknya terdapat tiga tahapan untuk mencapai kualitas estetik dalam pertunjukan wayang, yaitu: (1) penguasaan pengetahuan dan ketrampilan teknik; (2) kemampuan *garap*/*sanggit*; dan (3) kemampuan ekspresi.[96] Pada tahap pertama, dalang dituntut

untuk mampu mengetahui berbagai aspek pertunjukan wayang dan menguasai ketrampilan teknik *pakeliran*. Selanjutnya, mereka diharapkan mampu menyusun hubungan ketepatan dan keselarasan antara berbagai aspek dalam pertunjukan wayang. Pada tahapan berikutnya, dalang harus memiliki kepekaan tinggi terhadap *rasa* estetik dalam pertunjukan wayang. Akhirnya, dalang mampu mengejawantahkan daya batiniah dan pola ketepatan dalam pertunjukan wayang. Di sinilah *nuksma* dan *mungguh* mampu menjelma dalam pertunjukan wayang yang dipergelarkan dalang. Untuk memahami proses pencapaian *nuksma* dan *mungguh* bagi seorang dalang, dipaparkan dalam pentahapan secara berurutan.

### 1. Penguasaan Pengetahuan dan Ketrampilan Teknik

Tahap ini merupakan langkah awal bagi dalang untuk mengetahui berbagai aspek yang ada dalam pertunjukan wayang. Pengetahuan mengenai medium bahasa, rupa, suara, dan gerak yang diwujudkan dalam unsur *garap pakeliran*, seperti: *lakon, catur, sabet,* dan *karawitan pakeliran* menjadi signifikan bagi dalang. Persoalan teknik pertunjukan wayang juga mendasari dalang untuk mencapai kualitas estetik dalam pergelaran wayang.

Penguasaan medium, unsur *garap pakeliran,* dan teknik pertunjukan dapat dilakukan dengan cara belajar, baik secara mandiri ataupun terbimbing. Beberapa cara yang ditempuh dalang agar tumbuh dalam keahlian, yaitu: (1) mengikuti dan menyaksikan secara langsung pergelaran yang dilakukan oleh orang tua, kakek, paman, atau dalang lain yang dianggap memiliki kontribusi bagi dirinya; (2) menyaksikan dan mendengarkan pergelaran wayang dari para dalang kondang secara tidak langsung, baik melalui siaran radio, siaran televisi, ataupun melalui rekaman kaset audio ataupun video; (3) berguru atau *nyantrik* kepada para guru yang dianggap memiliki kelebihan dalam pengetahuan dan praktik mendalang; (4) mengikuti pendidikan formal pedalangan baik pendidikan menengah (Konservatori Karawitan, berubah menjadi SMKI, kemudian SMK Negeri 8) ataupun pendidikan tinggi (ASKI, berubah menjadi STSI, kemudian ISI) di Surakarta; serta pendidikan non-formal di sanggar

seni pedalangan.[97] Berbagai cara belajar ini memberikan pengetahuan bagi dalang terutama dalam hal medium, unsur *garap pakeliran*, dan teknik pergelaran.

Pengetahuan terhadap medium dimaknai sebagai usaha dalang untuk memahami materi pokok yang diolah dalam *garap pakeliran*. Mereka harus mengetahui aspek kebahasaan wayang, boneka wayang, gerak-gerik wayang, dan aspek musikal dalam pertunjukan wayang. Dalam hubungannya dengan aspek kebahasaan, diketahui berbagai unsurnya, seperti: pilihan kata, *dasanama, undha-usuk*, makna kata, gaya bahasa, humor, dan sebagainya. Pengetahuan tentang boneka wayang menyangkut persoalan *wanda, tatahan sunggingan*, serta nama tokoh. Pada aspek musikal, dalang pada mulanya dituntut mengetahui repertoar gending, ragam *sulukan,* ragam tembang, dan pola *dhodhogan-keprakan*.

Pada tahap ini, dalang juga dituntut mengetahui unsur *garap pakeliran* secara baik. Hal-hal yang terkait dengan *lakon, catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran* menjadi penting bagi landasan keahlian mendalang. Di sini, dalang dikenalkan dengan repertoar *lakon* wayang dan penggunaannya dalam perhelatan. Pengetahuan mengenai judul *lakon*, tema *lakon*, struktur dramatik *lakon*, dan penggunaannya memberikan kekuatan bagi dalang dalam praktik pergelaran wayang. Dalam hal *garap catur,* dalang mengenal bahasa dan sastra pedalangan, ragam *antawecana* wayang, dan teknik ber*antawecana.* Pada unsur *garap sabet*, dalang harus mengetahui boneka wayang, ragam gerak wayang, dan teknik menggerakkan wayang. Selain itu, pada unsur *garap karawitan pakeliran*, pengetahuan mengenai repertoar gending, *sulukan*, tembang; pola *dhodhogan-keprakan*, dan teknik vokal serta instrumental dijadikan modal dasar bagi dalang untuk mencapai kualitas estetik ketika mempergelarkan wayang.

Tahap ini juga diwarnai dengan hal-hal yang bersifat penguasaan ketrampilan teknik, seperti: teknik *antawecana,* teknik *sabetan*, dan teknik vokal serta instrumental. Teknik berhubungan dengan bagaimana cara yang dilakukan dalang dalam mempergelarkan *lakon* wayang. Oleh karena pergelaran wayang

terdiri atas berbagai unsur *garap pakeliran*, maka pembahasan mengenai teknik ini menyangkut *garap catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*. Teknik *catur* mengandalkan kekuatan dalang dalam ber*antawecana*; teknik *sabet* menitikberatkan pada kekuatan dalang menggerakkan wayang; dan teknik *karawitan pakeliran* mengandalkan kekuatan dalang dalam memilih gending, melantunkan lagu *sulukan* dan tembang serta ketepatan *dhodhogan-keprakan*.

Keterampilan teknik *pakeliran* dapat dikuasai oleh dalang dengan cara menirukan (imitasi) dalang lain ataupun melakukan kerja kreatif secara mandiri. Imitasi dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Peniruan secara langsung, pada umumnya dilakukan para dalang dengan cara belajar langsung (*nyantrik*) kepada dalang lain. Pola imitasi secara langsung yakni para dalang muda mempraktikkan teknik *pakeliran* tertentu berdasarkan contoh yang diberikan gurunya. Teknik *pakeliran* yang dimiliki sang guru ini ditiru secara mendetail sampai sang murid merasakan bahwa teknik yang dilakukannya menyerupai teknik yang dilakukan gurunya. Imitasi secara tidak langsung dilakukan para dalang dengan cara menyaksikan pergelaran ataupun menyaksikan rekaman audio-visual para dalang lain yang dianggap memiliki kelebihan pada unsur *garap pakeliran* tertentu.

Pada umumnya, para dalang muda memiliki kecenderungan menirukan ketrampilan teknik dalang yang dikaguminya dalam hal-hal tertentu yang dianggap menarik. Peniruan dapat berupa teknik *antawecana*, teknik menggerakkan wayang, maupun teknik memilih gending, melantunkan *sulukan*, dan menyuarakan *dhodhogan-keprakan*. Teknik *catur* yang menjadi acuan para dalang muda di Surakarta adalah gaya Anom Suroto dan Nartasabda. Mereka menirukan *antawecana* dari kedua dalang semirip mungkin. Imitasi dalam teknik *catur* meliputi warna suara, gaya suara, pilihan kata, susunan bahasa dan sastra pedalangan. Pada teknik penyuaraan unsur *catur,* para dalang sedapat mungkin menirukan intonasi, tempo, dinamika, dan *sambung rapet*, serta kecenderungan *antawecana* dari para dalang yang dijadikan referensi imitasi.

Teknik *sabet pakeliran* gaya Surakarta diwarnai dengan gaya *sabet sragènan* yang dipopulerkan oleh Ki Manteb Soedharsono. Para dalang di Surakarta, terutama para dalang muda, memiliki kecenderungan menirukan teknik dan gaya *sabet* Manteb Soedharsono. Ciri khas *sabet* yang atraktif, variatif, dan bermakna menjadikan acuan bagi para dalang lain yang menirukannya. Vokabuler dan bentuk gerak, tempo, dan dinamika gerak menjadi kecederungan baru bagi dalang untuk berlomba-lomba menyajkan gerak wayang yang fenomenal ini.

Imitasi pada teknik *sulukan* seringkali dilakukan para dalang muda dengan mengikuti pola dan gaya *sulukan* dalang yang dikaguminya. *Céngkok* dan *luk sulukan*, kecenderungan penggunaan *cakepan* tertentu, tempo dan dinamika suara, serta warna suara dari dalang yang ditiru menjadi barometer ketercapaian usaha peniruan mereka. Dalam hal *sulukan*, umumnya para dalang muda mengkiblat pada gaya Anom Suroto ataupun Nartasabda. Bahkan Purbo Asmoro mampu melakukan imitasi *sulukan* dari beberapa dalang dalam berbagai gaya *pakeliran.*

Teknik gending yang menjadi referensi bagi para dalang muda di Surakarta diwarnai dengan penataan gending-gending wayangan klasik konvensional, peniruan gending-gending wayangan karya Nartasabda, dan gending-gending wayangan susunan baru karya Blacius Subono. Vokabuler gending, warna gending, ritme, tempo, dan *rasa* gending menjadi perhatian bagi para dalang gaya Surakarta. Gending-gending *gobyog, sigrak*, dan *ramé* mewarnai dinamika perkembangan *garap* gending wayangan di Surakarta.

Kecenderungan teknik *dhodhogan-keprakan* yang menjadi acuan para dalang gaya Surakarta adalah para dalang *Klatènan*, seperti Kesdik Kesdalamana, Sutiksna Slamet, Harjaka Jaka Pandaya ataupun para dalang *Sragènan*, seperti Darman Ganda Darsana. Teknik *keprakan sisiran* stabil tempo cepat untuk gaya *Klatènan* serta *sisiran* stabil tempo sedang untuk gaya *Sragènan* banyak dijumpai pada pergelaran wayang yang dilakukan para dalang muda di Surakarta dewasa ini. Khusus untuk teknik *dhodhogan*, para dalang cenderung mengacu gaya Nartasabda. Teknik *dhodhogan-*

*keprakan* ini pada umumnya sangat mempertimbangkan tempo musikal ataupun *antawecana*. Suasana adegan dan situasi batin tokoh juga menjadi perhatian bagi teknik *dhodhogan-keprakan* yang dilakukan oleh dalang.

Teknik *antawecana* yang dilakukan Anom Suroto maupun Nartasabda seringkali menjadi acuan dalang muda untuk mengembangkan teknik *antawecana* mereka. *Antawecana* yang *pilah*, jelas, dan berkarakter menjadi barometer yang ideal bagi para dalang muda, sehingga mereka mencoba menirukan teknik *antawecana* para dalang yang dikaguminya. Kemampuan para dalang menguasai teknik *antawecana* pada *janturan, pocapan*, dan *ginem* yang dapat menghasilkan nuansa *rasa* yang ingin disampaikan kepada penonton menjadi modal dasar untuk mempergelarkan wayang secara estetik.

Teknik *antawecana* pada *janturan, pocapan*, maupun *ginem* sangat ditentukan oleh kemampuan mengolah suara; *rasa* musikal; pemilihan kata; rangkaian kalimat; penyusunan sastra; intonasi; tekanan suara, tempo suara; dan *sambung rapet* suara. *Antawecana janturan, pocapan*, maupun *ginem* tergantung dari kemampuan dalang mengolah suara secara baik. Suara yang *kung, kemèng, atos, bindheng* dan sebagainya dapat dijiwakan dalang menjadi suara yang berkarakter, sehingga penyuaraan *antawecana* menjadi hidup dan menjiwai.

Teknik *antawecana, pocapan*, maupun *ginem* berhubungan erat dengan penghayatan rasa musikal yang dilakukan dalang. *Antawecana janturan, pocapan*, maupun *ginem* dilafalkan dalang dengan mengikuti suasana gending yang mengiringinya. Dengan demikian *antawecana janturan, pocapan*, maupun *ginem* dalam berbagai nuansa rasa dapat diperkuat dengan kemampuan dalang menghayati *rasa* musikal gending atau *grimingan gender* yang mengiringinya.

Untuk menghasilkan *janturan, pocapan*, maupun *ginem* yang baik, dalang dituntut memiliki kemampuan memilih kata-kata, merangkai kalimat, dan menyusun sastra pedalangan. Teknik memilih kata-kata didasarkan pada perbendaharaan kata yang

dikuasai dalang yang selanjutnya disesuaikan dengan suasana atau peristiwa yang akan digambarkan pada *janturan, pocapan* ataupun *ginem.* Setelah dalang berhasil memilih kata-kata sebagai materi, kemudian merangkai menjadi kalimat yang baik dan bermakna. Kalimat-kalimat ini dibumbui dengan sastra pedalangan, seperti *purwakanti, dasanama, undha-usuk*, dan gaya bahasa.

Dalang di dalam menyuarakan *janturan, pocapan*, ataupun *ginem* sangat mempertimbangkan intonasi, tekanan suara, tempo, dan *sambung rapet*. Intonasi merupakan lagu kalimat yang diucapkan dalang pada saat menyuarakan *janturan, pocapan* ataupun *ginem.* Tekanan suara merupakan keras dan lirih suara dalang pada waktu melafalkan *janturan, pocapan* ataupun *ginem*. Tekanan suara memberikan penguatan pada kata atau kalimat untuk menggambarkan sesuatu peristiwa atau batin tokoh wayang. Tempo dalam hal ini dimaknai sebagai cepat lambatnya penyuaraan *janturan, pocapan* ataupun *ginem* yang dilakukan dalang. Tempo memberikan kejelasan antara pembicaraan satu dengan berikutnya, atau antara kalimat satu dengan kalimat selanjutnya. Tempo juga menambah penguatan terhadap sesuatu yang digambarkan. *Sambung rapet* pada penyuaraan *janturan, pocapan*, ataupun *ginem* berarti ketepatan dan kecepatan pengucapan kata kata atau kalimat satu dengan kata atau kalimat berikutnya yang membentuk makna kata atau kalimat. *Sambung rapet* membutuhkan kepandaian dalang menyusun kalimat dengan pilihan kata yang tepat serta memiliki makna sesuai maksud yang diinginkan. Intonasi, tekanan suara, tempo dan *sambung rapet* sangat terkait dengan suasana dan karakteristik adegan atau peristiwa batin tokoh yang digambarkan, rasa musikal yang mengiringi, jeda, panjang pendek kalimat, dan makna kata.

Dalam perspektif estetik, penguasaan ketrampilan teknik para dalang dikategorikan dalam kualitas estetik yaitu *trampil*. Di sini, ketrampilan mendominasi dari keseluruhan kekuatan dalang. Tingkatan *trampil* merupakan babak awal bagi dalang untuk mampu mewujudkan kualitas estetik pada pertunjukan wayangnya. Dalam hal ini, dalang *trampil* meng*antawecana*kan wayang, *trampil*

menggerakkan wayang, *trampil* melantunkan *sulukan*, dan *trampil* menggunakan pola *dhodhogan-keprakan*.

### 2. Kemampuan *Garap/Sanggit*

Kemampuan *garap pakeliran* dari dalang menjadi faktor penentu bagi kualitas estetik pertunjukan wayang. Dalam dunia pedalangan, *garap pakeliran* memiliki pemahaman yang sama dengan *sanggit*. Dalam hubungan ini, *sanggit* atau *garap* menjadi kekuatan signifikan untuk memberi daya tarik bagi *lakon* wayang yang dipergelarkan dalang. Inilah sebabnya kemampuan *garap* menjadi tuntutan dalang untuk dapat mempergelarkan wayang secara estetik.

Menarik tidaknya sebuah *lakon* wayang tergantung dari *sanggit* yang disusun dalang. *Sanggit* yang bermakna kreativitas akan memberikan keleluasaan bagi dalang untuk menyusun *lakon* wayang yang berkualitas. Dalam hal ini, dalang dituntut memiliki daya tafsir tinggi untuk menjelmakan *lakon* wayang yang estetik.

Pada kenyataannya, *sanggit lakon* wayang yang disusun dalang memiliki keragaman. Kebanyakan dalang pedesaan menyusun *sanggit lakon* dengan menirukan atau meneruskan hasil olahan dalang lain yang dikaguminya. Dengan demikian *sanggit* mereka terkesan mengikuti tradisi yang telah ada. Lain halnya dengan para dalang penganut estetika "baru" yang lebih intens melakukan penyusunan *sanggit* secara inovatif. *Lakon* wayang ditafsir dengan perspektif inovatifnya sehingga menghasilkan *sanggit* yang berbeda dengan para dalang tradisi pedesaan atau penganut *pakem* pedalangan keraton. Namun demikian, perbedaan *sanggit* dari beragam gaya dan model estetika pertunjukan wayang menunjukkan kekayaan tafsir *lakon* wayang.

Kemampuan penyusunan *sanggit* merupakan kemampuan dalang dalam menyusun pertalian pola-pola unsur *garap pakeliran.* Dengan bekal penguasaan ketrampilan teknik, dalang meningkatkan keahliannya dalam menyusun pertalian dan konfigurasi pola dalam pertunjukan wayang. Artinya, dalang mampu menyusun pola ketepatan dan keselarasan *garap pakeliran* agar *lakon* wayang

memiliki dimensi *kemungguhan*. Di sinilah dalang dituntut mampu menyusun *sanggit lakon, catur, sabet,* dan *karawitan pakeliran.*

*Sanggit lakon* dimaknai sebagai kerja kreatif dalam menyusun cerita wayang. Hal penting yang diperhatikan dalang adalah: (1) kemampuan memahami intisari *lakon*; (2) kemampuan menyusun alur dramatik *lakon* atau pengadegan; (3) kemampuan memunculkan karakteristik tokoh; dan (4) kemampuan menentukan seting.[98]

Pada mulanya, ketika seorang dalang menyusun *lakon*, dirinya dituntut mengetahui dan memahami intisari *lakon* wayang. Dalam hal ini, pemahaman tentang gagasan pokok, tema, dan amanat *lakon* telah ada dalam konstruk berpikir dalang, sehingga dirinya dengan mudah menuangkan ke dalam intisari *lakon* wayang yang digarapnya. Gagasan pokok, tema, dan amanat akan menuntun dalang dalam menyusun alur dramatik *lakon* wayang, pengkarakteran, dan penentuan seting *lakon*.

Pada tahapan ini, dalang dituntut mampu menyusun pola ketepatan dan keselarasan dalam *lakon* wayang. Artinya, dalang harus dapat menyatukan unsur *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran* menjadi kesatuan *garap lakon*. Di sini, ketepatan dan keselarasan penyusunan adegan sangat tergantung pada kemampuan dalang menyatukan unsur *garap catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran* sesuai adegan yang dimaksud dalang.

Kemampuan *garap* untuk *jejer* diindikasikan dari keberhasilan dalang menyusun pola ketepatan dan keselarasan unsur *catur, sabet,* dan *karawitan pakeliran* serta ketrampilan teknik dari dalang. Menurut Purbo Asmoro, di dalam *jejer*, kemampuan *garap* diperlihatkan pada penggunaan sastra pedalangan, kemampuan menyusun permasalahan yang akan dibahas, kemampuan teknik *antawecana*, penyusunan *janturan* dan *ginem*, pemilihan gending, penggunaan pola *dhodhogan-keprakan*, dan penyusunan komposisi *tancepan* wayang. Antara unsur satu dengan lainnya memiliki ketepatan dan keselarasan dalam membentuk adegan *jejer* dalam *lakon* wayang. Hal ini juga berlaku untuk adegan-adegan lain dalam keseluruhan *lakon* wayang yang dipergelarkan dalang.[99]

Ketika dalang telah mampu menyusun pola pertalian dalam *garap pakeliran,* akan dihasilkan suatu kualitas estetik yang dinamakan kejelasan atau *cetha*. Segala kemampuan *garap* dari dalang membangkitkan dimensi *mungguh* pada pergelaran wayang yang diukur dari kejelasan pertalian unsur *garap pakeliran*. Predikat kejelasan atau *cetha* dalam perspektif estetika pertunjukan wayang berada satu tingkat lebih tinggi dari pada *trampil*. Dengan demikian, dalam rangka pencapaian *nuksma* dan *mungguh*, dalang telah melalui dua tahap signifikan yang menghasilkan kualitas estetik *trampil* dan *cetha*.

### 3. Kemampuan Ekspresi

Apabila kemampuan *garap* lebih dominan pada keahlian dalang dalam menyusun pola berpikir logis, yaitu ketepatan dan keselarasan *garap*, maka kemampuan ekspresi lebih cenderung mengungkapkan segi-segi perasaan yang harus dijelmakan dalang dalam pertunjukan wayang. Kemampuan *garap* juga dibatasi pada segi visual-auditif dari pertunjukan wayang, sedangkan kemampuan ekspresi lebih pada hal yang batiniah sifatnya. Ini berarti, daya batin dalang menjadi pokok persoalan untuk menjelmakan nuansa estetik dalam pertunjukan wayang.

Daya batiniah dalang sebagai pusat pancaran *rasa* estetik akan memberikan daya hidup pada pertunjukan wayang. Daya batiniah dalang merupakan bakat bawaan yang diperoleh secara turun-temurun ataupun karena kekuatan penghayatan dalang. Pada umumnya, para dalang yang berasal dari keturunan dalang atau seniman tradisional lainnya lebih mudah dalam menjelmakan *rasa* melalui *garap pakeliran*. *Rasa* seolah telah mendarah daging (*kasalira*) pada diri dalang karena tertanam semenjak dirinya masih kecil. Kekuatan *rasa* ini tumbuh seiring dengan perkembangan keahliannya dalam mempergelarkan wayang. Pada kenyataan yang lain, *rasa* dapat dicapai dalang dengan proses penghayatan yang tinggi. Karena keterlatihan dan kemauan menangkap *rasa* inilah, para dalang dari luar garis keturunan seniman memiliki sensibilitas

yang baik. Ini berarti daya batiniah dalang dapat diasah dengan jalan penghayatan yang serius dan dilakukan secara intens.

Sumanto menandaskan bahwa penghayatan serius terhadap masalah-masalah kemanusiaan menjadi modal dasar bagi dalang dalam menjelmakan *rasa* pada pertunjukan wayang. Di sini, dalang mampu mengungkapkan berbagai persoalan kehidupan ke dalam pertunjukan wayang dengan hidup dan menjiwai. Keharuan, kegoncangan, dilema, kebahagiaan, dan sebagainya dapat diekspresikan secara hidup dalam pertunjukan wayang.[100] Selain kekuatan penghayatan, ekspresi *rasa* dapat terungkap karena pengalaman hidup dari sang dalang. Dalam hal ini dapat dicontohkan pada kekuatan Darman Ganda Darsana dalam mengekspresikan adegan-adegan yang bersifat keharuan dan penderitaan secara hidup dan menjiwai. Persitiwa keharuan dan penderitaan telah menyatu dalam diri dalang yang dapat dimunculkan kembali pada pertunjukan wayang.

Ekspresi dalam hal ini merupakan pengungkapan perasaan dari dalang yang mewujud dalam *garapan* pertunjukan wayang. Proses pengungkapan perasaan bersumber dari spektrum batin dalang yang selalu menuntun ketercapaian *rasa* estetik. Daya batin akan bergerak secara mengalir dalam setiap *garap pakeliran* yang dilakukan dalang. Kuat lemahnya daya batin memberikan derajat estetik yang berbeda-beda antara dalang satu dengan dalang lainnya. Daya batin dalang juga terkait dengan kekayaan pengalaman jiwa mereka terhadap berbagai persoalan kehidupan manusia.

Pengalaman jiwa merupakan endapan memori yang ada pada diri manusia. Berbagai peristiwa yang terjadi atas pribadi seseorang maupun peristiwa-peristiwa di luar dirinya dapat ditangkap dan direkam yang dinamakan memori seseorang. Berbagai peristiwa nyata ataupun fiksi ditangkap secara sensorik oleh akal manusia. Apabila manusia terkesan dengan suatu peristiwa tertentu, maka peristiwa ini akan terus membekas dan memperbanyak memori manusia. Setelah melalui pengendapan, rekaman peristiwa ini menjadi pengalaman jiwa manusia yang dapat mempengaruhi aspek psikologisnya. Dalam hal ini, seorang dalang memanfaatkan endapan

pengalaman jiwa menjadi bahan utama dalam kerja kreatifnya. Ini artinya bahwa pengalaman jiwa merupakan kristalisasi dari berbagai peristiwa yang ditangkap oleh indera manusia dan selalu tersimpan dalam memori batiniahnya. Kristalisasi peristiwa batiniah manusia dapat dimunculkan pada saat mengungkapkan pikirannya dalam kehidupan sehari-hari ataupun dalam kekaryaan seni. Setiap dalang, memiliki berbagai pengalaman jiwa yang terakumulasi dalam dunia batiniah yang dapat memperkaya vokabuler *garap* seninya. Semakin kompleks pengalaman jiwa dalang, semakin mudah mengekspresikannya dalam karya seni.

Pengalaman jiwa bersumber dari peristiwa nyata dan khayalan dari seorang dalang. Peristiwa nyata merupakan kejadian-kejadian yang dialami oleh dalang ataupun orang lain mengenai berbagai hal yang melingkupi kehidupan manusia. Khayalan merupakan hasil imajinasi dalang mengenai suatu peristiwa tertentu yang belum pernah dialami olehnya. Sumber peristiwa nyata ataupun khayalan dapat diperoleh secara internal maupun eksternal. Secara internal, peristiwa-peristiwa dari kelahiran hingga kematian manusia menjadi vokabuler pengalaman jiwa. Selain itu, daya hayal, mimpi, imajinasi, dan intuisi mampu membangkitkan pengalaman jiwa seseorang. Secara eksternal, pengalaman jiwa diperoleh melalui pendengaran, penglihatan, dan pengamatan terhadap peristiwa yang terjadi pada diri orang lain. Di samping itu, peristiwa-peristiwa alam, seperti banjir, gempa bumi, ombak besar, gunung meletus, dan sebagainya, menjadi sumber bagi pengkayaan pengalaman jiwa dalang.

Pengalaman jiwa bagi seorang dalang diperoleh melalui berbagai cara, seperti *lakubrata* dan merenungkan berbagai peristiwa yang melingkupi diri. *Lakubrata* merupakan kegiatan mengekang hawa nafsu dalang dengan cara puasa pada hari tertentu, tidak tidur pada malam tertentu, dan/atau mengunjungi tempat tertentu yang dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologis dalang. *Lakubrata* telah menjadi tradisi turun-temurun di kalangan dalang yang diyakini mampu memberikan nilai tambah bagi pergelaran wayang yang dilakukannya. *Lakubrata* telah menjadi kesadaran dalang untuk

mampu menstimulasi dan membangkitkan berbagai pengalaman jiwa bagi dalang. Pada *lakubrata* terjalin kekuatan batiniah yang sinergis, seperti refleksi diri dan semesta, perenungan, imajinasi, dan konsentrasi. Kekuatan batiniah inilah yang selanjutnya mampu menghasilkan berbagai rekaman pengalaman jiwa dalang. Sebagian besar dalang di Surakarta melakukan *lakubrata* untuk menambah daya pesona pergelarannya. Dalang kondang seperti Anom Suroto dan Manteb Soedharsono pernah menjalani *lakubrata* untuk menunjang kekuatan karier mendalangnya, demikian halnya dengan para dalang di tingkat lokal, seperti dalang-dalang dari wilayah Surakarta, Sragen, Klaten, Boyolali, Wonogiri, Karanganyar, dan Sukoharjo.

Seiring dengan dinamika perubahan zaman terjadi perkembangan pemaknaan *lakubrata* di kalangan dalang. Sebagian dalang masih memaknai *lakubrata* sebagai cara tradisional yang dilakukan dalang untuk memperoleh pengalaman jiwa yang mendukung kekuatan kepekaan rasa estetik dan sebagian yang lain memaknai *lakubrata* sebagai usaha dalang dengan konsentrasi tinggi untuk mendapatkan pengalaman jiwa yang mendukung pergelaran wayang. Inti dari *lakubarata* adalah pemusatan daya batin melalui konsentrasi atau meditasi sehingga dalang mampu memunculkan endapan pengalaman jiwa yang akan dijadikan materi utama dalam pergelaran wayang.

Bentuk-bentuk pengalaman jiwa yang menjadi sumber inspirasi bagi dalang dalam pergelaran wayang dapat diperoleh dari eksistensi dan peristiwa alam maupun makluk hidup. Keberadaan dan peristiwa alam, seperti keindahan bentuk, kondisi material, dan peristiwa bencana menjadi acuan bagi dalang untuk pengkayaan pengalaman jiwa mereka. Bentuk dan kondisi serta peristiwa kehidupan makluk hidup, seperti manusia, binatang, dan makluk halus juga memberikan sumber pengkayaan pengalaman jiwa bagi dalang. Berbagai sumber acuan pengkayaan pengalaman jiwa ini dapat diekspresikan dalang menjadi suasana adegan dan karakteristik tokoh wayang dalam suatu *lakon*. Bentuk-bentuk pengalaman jiwa dapat tercermin pada ungkapan suasana atau *rasa,* seperti *regu,*

*prenès, sedhih,* maupun *greget* yang muncul dalam sajian pergelaran wayang. Pada kategori *rasa regu* diperlukan pengalaman jiwa mengenai mantra, berdoa, ritual, petuah, sidang, dan sebagainya. *Rasa prenès* menyangkut pengalaman jiwa mengenai cinta, asmara, humor, tingkah laku lucu, dan sebagainya. Pada *rasa sedhih* mengandung pengalaman jiwa tentang duka, kematian, kehilangan, frustasi, kalah, dan sebagainya. Pada kategori *rasa greget*, diperlukan pengalaman jiwa mengenai perang, marah, garang, semangat, dan lain-lain.

Kemampuan ekspresi dalang yang bersumber dari bakat, penghayatan, dan pengalaman jiwanya menjadikan pertunjukan wayang yang hidup dan menjiwai. Dalam perspektif estetik, dalang yang mampu mengekspresikan nuansa *rasa* secara hidup dan menjiwai dikategorikan dalam derajat estetik yang *nuksma* atau *kasalira*.

Berdasarkan proses yang dilalui dalang, yaitu penguasaan ketrampilan teknik, kemampuan *garap*, dan kemampuan ekspresi, maka memunculkan pertunjukan wayang yang *nuksma* dan *mungguh*. Artinya, kemampuan dalang mencapai derajat estetik *nuksma* dan *mungguh* memerlukan kematangan dan kedewasaan seorang dalang. Di sini dalang dituntut menguasai materi, pengetahuan, dan ketrampilan teknik *pakeliran*; kemampuan menyusun pola ketepatan dan keselarasan *garap pakeliran*; dan mampu menjelmakan *rasa* dalam pertunjukan wayang. Dengan demikian *nuksma* dan *mungguh* dapat dicapai dalang dengan baik.

## *Endnotes*

[1]I Gede Semadi Astra, *Kamus Sansekerta-Indonesia* (Denpasar: Pemerintah Propinsi Bali Proyek Peningkatan Sarana dan Prasarana Kehidupan Beragama, 2001), 348.

[2] P.J. Zotmulder dan S.O.Robson, *Kamus Jawa Kuna-Indonesia* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1995), 926.

[3] W.J.S.Poewadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1984), 802.

[4] Clifford Geertz, *The Interpretation of Culture* (New York: Basic Book Inc, 1973), 134—136.

[5] Suvarnalata Rao, *Acoustical Perspective on Raga-Rasa Theory* (New Delhi: Munshiram Manohartal Publishers Pvt. Ltd, 2000), 1—2.

[6] Harun Hadiwijono, *Konsepsi Tentang Manusia dalam Kebatinan Jawa* (Jakarta: Sinar Harapan, 1983),103.

[7] Paul Stange, *The Logic of Rasa in Java*, (Ithaca: Cornell Southeast Asia Program, 1984), 127.

[8] Stange, 1984, 120—121.

[9] Edi Sedyawati, *Pertumbuhan Seni Pertunjukan* (Jakarta: Sinar Harapan, 1981), 20.

[10] Edi Sedyawati, *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), 128.

[11] Sedyawati, 1981, 20.

[12] Kapila Malik Vatsyayan, "Aesthetic Theories Underlying Asian Perfoming Arts" dalam J.R. Brandon (ed) *The Performing Arts in Asia* (Unesco Press, 1971), 15.

[13] Abdul Hadi W M, "Teori Rasa, Azas Kritikan India" dalam *Seni,* VI/2-Nopember 1998 (Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 1998), 140—145; I Wayan Suka Yasa, *Teori Rasa: Memahami Taksu, Ekspresi, dan Metodenya* (Denpasar: Program Magister (S2) Ilmu Agama dan Kebudayaan Universitas Hindu Indonesia Denpasar bekerjasama Widya Dharma Denpasar, 2006), 6.

[14] Dick Hartoko, *Manusia dan Seni* (Yogyakarta: Kanisius, 1984), 69.

[15] J.L. Mason dan M.V. Patwardhan, *Santarasa and Abhnavagupta's Philosophy of Aesthetics* (Poona: Bhandarkar Oriental Research Institute, 1969), 49—50.

[16] A.K. Warder, *Indian Kavya Literature. Vol I: Literary Criticism* (Delhi, Patna, Paranasi: Motilal Banarsidass, 1972), 34, seperti yang dikutip oleh I Kuntara Wiryamartana dalam buku *Arjunawiwaha Transformasi Teks Jawa Kuna Lewat Tanggapan dan Penciptaan di Lingkungan Sastra Jawa* (Yogyakarta: Duta Wacana Press, 1990), 355—356.

[17] Adya Rangacharya, *Natyasastra English Translation with Critical Notes* (New Delhi: Munshiram Manoharlal Publishers Pvt. Ltd., 1999), 57.

[18] Suka Yasa, 2006, 17.

[19] Rangacharya, 1999, 58.
[20] Suka Yasa, 2006, 19.
[21] Rangacharya, 1999, 59.
[22] Suka Yasa, 2006, 21.
[23] Rangacharya, 1999, 60.
[24] Suka Yasa, 2006, 22.
[25] Rangacharya, 1999, 60.
[26] Suka Yasa, 2006, 23.
[27] Rangacharya, 1999, 61.
[28] Suka Yasa, 2006, 25—26.
[29] Rangacharya, 1999, 61.
[30] Suka Yasa, 2006, 26—27.
[31] Rangacharya, 1999, 61.
[32] Suka Yasa, 2006, 29—30.
[33] Warder, 1972, 34, seperti yang dikutip oleh Wiryamartana, 1990, 355—356.
[34] Suka Yasa, 2006, 31.
[35] P.J. Zoetmulder, *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang* (Jakarta: Penerbit Djambatan, 1983), 203—218; Wiryamartana, 1990, 356—358.
[36] Marc Benamou, *Rasa in Javanese Musical Aesthetics* (USA: UMI, 1998), 68—81.
[37] Benamou, 1998, 129—134.
[38] Benamou, 1998, 129.
[39] Benamou, 1998, 131.
[40] Benamou, 1998, 132.
[41] Umar Kayam, *Seni Tradisi Masyarakat* (Jakarta: Sinar Harapan, 1981), 2.
[42] Arnold Hauser, *The Sociology of Arts* (Chicago and London: The University of Chicago Press, 1983), 547—596.
[43] Kusumadilaga, 1981, 50—51.
[44] Nojowirongko, 1960, 57.
[45] Nojowirongko, 1960, 57—58.
[46] Seno Sastroamijoyo, *Renungan tentang Pertunjukan Wayang Kulit* (Jakarta: Kinta, 1964), 94.
[47] R. Sutrisno, *Kawruh Pedalangan* (Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1976), 2.
[48] Claire Holt, *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia,* Terjemahan R.M. Soedarsono (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2000), 175—176.
[49] Kodiron, *Serat Tuntunan Ngringgit Lampahan Sri Bojong* (Surakarta: Fa. Tri Jasa, 1964), 5.
[50] R.M. Mudjanattistomo, R. Ant. Sangkono Tjiptowardojo, R.L. Radyomardowo, dan M Basirun Hadisumarto, *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid*

*I: Gegaran Pamulangan Habirandha* (Yogyakarta: Yayasan Habirandha, 1977), 11—12.

[51] Kayam, 1981, 26.

[52] Suratno, Sumardji, Sarwanto, Blacius Subono, dan Purbo Asmoro, "Pengertian Elemen-elemen Estetika Pedalangan Kaitannya dengan Pernilaian dalam Sajian Wayang" (Laporan Penelitian STSI Surakarta, 1995), 39.

[53] Bambang Murtiyoso, Waridi, Suyanto, Kuwato, Harijadi Tri Putranto, *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang* (Surakarta: Etnika, 2004), 25—26.

[54] Suratno, Sumardji, Sarwanto, Blacius Subono, dan Purbo Asmoro, 1995, 30—32.

[55] van Groenendael, 1986, 61.

[56] Suratno, Sumardji, Sarwanto, Blacius Subono, dan Purbo Asmoro, 1995, 31—32.

[57] Suratno, Sumardji, Sarwanto, Blacius Subono, dan Purbo Asmoro, 1995, 42.

[58] Nojowirongko, 1960, 57.

[59] Sugeng Nugroho, "Studi tentang Pertunjukan Wayang Kulit Enthus Susmono" (Tesis Pascasarjana STSI Suarakarta, 2003).

[60] Suratno, Sumardji, Sarwanto, Blacius Subono, dan Purbo Asmoro, 1995, 40.

[61] Suratno, Sumardji, Sarwanto, Blacius Subono, dan Purbo Asmoro, 1995, 40.

[62] Suratno, Sumardji, Sarwanto, Blacius Subono, dan Purbo Asmoro, 1995, 43.

[63] Tim Penyusun Balai Bahasa Yogyakarta, *Kamus Bahasa Jawa (Bausastra Jawa)* (Yogyakarta: Kanisius, 2001), 540.

[64] P.J. Zoetmulder dan S.O. Robson, *Kamus Jawa Kuna Indonesia.* Terjemahan Darusuprapta dan Sumarti Suprayitna (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1995), 1139.

[65] Sunan Paku Buwana V, *Serat Centhini,* Jilid 5 (Yogyakarta: Yayasan Centhini, 1986), 367; P.J. Zoetmulder, *Manunggaling Kawula Gusti: Pantheisme dan Monisme dalam Sastra Suluk Jawa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991), 290 dan 294.

[66] Suratno, Sumardji, Sarwanto, Blacius Subono, dan Purbo Asmoro, 1995, 43.

[67] Tim Penyusun Balai Bahasa Yogyakarta, 2001, 526; Zoetmulder dan Robson, 1995, 1334.

[68] S.D. Humardani, "Kumpulan Kertas tentang Kesenian" (Surakarta: ASKI, 1982/1983), 14; Rustopo, *Gendon Humardani Sang Gladiator Arsitek Kehidupan Seni Tradisi Modern* (Yogyakarta; Yayasan Mahavhira, 2001), 116.

[69] Waridi, *Karawitan Jawa Masa Pemerintahan PB X: Perspektif Historis dan Teoretis* (Surakarta: ISI Press Solo, 2006), 271.

[70] Heinrich Zimmer, *Sejarah Filsafat India.* Terjemahan Agung Prihantoro (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2003), 273.

[71] Heddy Shri Ahimsa-Putra, *Strukturalisme Levi-Strauss Mitos dan Karya Sastra* (Yogyakarta: Galang Press, 2001), 70.

[72] Suka Yasa, 2006*,* 35.

[73] Suka Yasa, 2006*,* 35.

[74] Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, *Teori Pedalangan: Bungan Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran* (Surakarta: ISI Surakarta Press dan CV Saka Production, 2007), 3; Bambang Murtiyoso, *Pengetahuan Pedalangan* (Surakarta: ASKI Surakarta, 1981), 1.

[75] S. Padmosoekotjo, *Ngengrengan Kasusastran Djawa* (Jogjakarta: Hien Hoo Sing, 1960).

[76] Marwanto, *Wejangan Wewarah Bantah Cangkriman Piwulang Kaprajan* (Surakarta: Cendrawasih, t.t)

[77] Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 3.

[78] Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 58.

[79] Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 73.

[80] Herbert Read, *Seni Arti dan Problematikanya* (Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 2000), 5.

[81] Marsono, *Fonetik* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1993), 116.

[82] Samsuri, *Analisa Bahasa Memahami Bahasa Secara Ilmiah* (Jakarta: Erlangga, 1978), 123.

[83] Marsono, 1993, 115.

[84] Rendra, *Seni Drama untuk Remaja* (Jakarta: Burungmerak Press, 2007), 60—61.

[85] Marsono, 1993, 116—117.

[86] Samsuri, 1978, 123.

[87] Rendra, 2007, 23—24.

[88] Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, dan Kuwato, 2007, 71.

[89] Bernard Bloch dan George L. Tiger, *Outline of Linguistic Analysis* (Baltimore, Md: Linguistic Society of America, 1942), 35—36; Marsono, 1993, 117.

[90] Sumanto, "Dasar-dasar Garap Pakeliran" dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, dan Kuwato, *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran* (Surakarta: ISI Surakarta dan CV Saka Production, 2007), 54.

[91] Wawancara dengan Bambang Suwarno pada tanggal 30 September 2011

[92] Wawancara dengan Bambang Suwarno pada tanggal 30 September 2011

[93] Sugeng Nugroho, Suratno, Sudarsono, Joko Rianto, Sunarto, Widodo, *Buku Petunjuk Praktikum Pakeliran Gaya Surakarta* (Surakarta: STSI Press, 2006), 67 dan 71—73; Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, dan Kuwato, 2007, 59.

[94] Sri Hastanto, *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa* (Surakarta: Program Pascasarjana dan ISI Press Surakarta, 2009), 100.

[95] Padmosoekotjo, 1960, 27—28.

[96] Wawancara dengan Purbo Asmoro pada tanggal 29 September 2011; Bambang Suwarno pada tanggal 15 Maret 2012, Suwondo pada tanggal 12 Maret 2012; Sumanto pada tanggal 15 Maret 2012; dan Kuwato pada tanggal 15 Maret 2012.

[97] Wawancara dengan Purbo Asmoro pada tanggal 13 Maret 2012; Sumanto pada tanggal 12 Maret 2012.

[98] Wawancara dengan Sumanto dan Kuwato pada tanggal 12 Maret 2012.

[99] Wawancara dengan Purbo Asmoro pada tanggal 13 Maret 2012.

[100] Wawancara dengan Sumanto, pada tanggal 6 Maret 2012.

# BAB IV

## *NUKSMA* DAN *MUNGGUH* DALAM PERTUNJUKAN WAYANG PURWA

Perwujudan *nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang dapat diamati pada sajian Nartasabda dan Anom Suroto yang merepresentasikan model estetika pedalangan keraton; sajian Harjaka Jaka Pandaya dan Darman Ganda Darsana yang menerapkan model estetika pedalangan pedesaan; serta sajian Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro yang merupakan gambaran model estetika pedalangan "baru".

Pemahaman mengenai *nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang dari enam dalang ini, difokuskan pada adegan tertentu yang merepresentasikan kecenderungan estetik mereka. Adegan yang dimaksud merupakan inti *lakon* ataupun perwujudan *rasa regu, sedhih, greget,* dan *prenès*. Pada *lakon Bima Sekti* sajian Nartasabda, dipilih *adegan Samodra Minangkalbu* atau pertemuan Bima dengan Dewa Ruci yang merepresentasikan *rasa regu*. *Rasa regu* juga ditelusuri melalui *Jejer Negara Wiratha lakon Dewi Utari Palakrama* sajian Anom Suroto. Dalam *lakon Rama Gandrung* yang dipergelarkan Purbo Asmoro, inti *lakon* terletak pada *Adegan Wana Dhandhaka,* yang mengimplementasikan *rasa sedhih* dan *prenès. Lakon Dursasana Jambak* yang disajikan Harjaka Jaka Pandaya, intisari *lakon* terletak pada *adegan Jambakan,* yakni peperangan antara Bima melawan Dursasana dengan *rasa greget*. Pada *lakon Duryudana Tlikung* sajian Manteb Soedharsono, perhatian utama adalah *Adegan Prolog* dengan *rasa greget* yang mendominasi nuansa estetik. Pada *lakon Kangsa Adu Jago* sajian Darman Ganda Darsana difokuskan dalam *Adegan Candhakan,* yang mengandung ekspresi *rasa prenès*. Berbagai *lakon* yang dipergelarkan para dalang, memiliki variasi pengekspresian nuansa *rasa* estetik. Tiap adegan

yang dijadikan fokus perhatian penelitian ini, masing-masing memiliki *rasa* dominan, yaitu: *regu, sedhih, greget*, dan *prenès*.

*Nuksma* dan *mungguh* merupakan *rasa* estetik yang diejawantahkan dalang dalam bentuk ekspresi unsur *garap pakeliran.* Ekspresi merupakan sesuatu yang dikeluarkan, yaitu perasaan dan pikiran. Perasaan yang dikeluarkan seniman merupakan perasaan yang harus dikuasai lebih dahulu, dijadikan objek, diatur, dan dikelola serta diwujudkan dalam karya seni.[1] Herbert Read menyatakan unsur yang permanen pada diri manusia yang berhubungan dengan seni adalah kesadaran estetiknya. Hal yang statis dimaknai sebagai kesadaran, sedangkan yang berubah-ubah adalah interpretasi yang diberikan orang terhadap bentuk seni yang disebut ekspresi. Ekspresi dipergunakan untuk menyebutkan reaksi-reaksi emosional yang langsung.[2] Ekspresi dalam pertunjukan wayang dimaknai sebagai daya kekuatan dalang dalam mengolah berbagai materi *garap* untuk menghasilkan *rasa* estetik tertentu.

*Nuksma* dan *mungguh* pada tulisan ini dijelaskan melalui unsur *garap pakeliran*, yaitu: (1) *catur (pocapan, janturan,* dan *ginem)*; (2) *sabet (cepengan, tancepan, penampilan-entas-entasan,* dan *solah)*; serta (3) *karawitan pakeliran (*gending, *sulukan*, *dhodhogan-keprakan*).

## A. *Adegan Samodra Minangkalbu* Sajian Nartasabda

*Adegan Samodra Minangkalbu* merupakan bagian dari adegan-adegan dalam *lakon Bima Sekti* yang disajikan Nartasabda. Adegan ini menjadi inti dari keseluruhan *lakon* yang menceritakan pertemuan Bima dengan Dewa Ruci. Adegan ini juga merepresentasikan nuansa estetik *rasa regu* yang diekspresikan dalang. Untuk mengupas perwujudan *nuksma* dan *mungguh* pada *Adegan Samodra Minangkalbu*, ditelusuri berdasarkan keselarasan unsur *garap catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*.

### 1. *Pocapan:* Ketika Bima Memasuki Tubuh Dewa Ruci

Nartasabda menyajikan *pocapan* mengenai persiapan penyampaian ajaran *sastrajéndra*, atau peristiwa ketika Bima akan memasuki tubuh Dewa Ruci seperti pada teks berikut.

> *Pocapan:* ***Yayah musna kinedhèpaké*** *Sang Werkudara dènnya* ***manjing guwa garba****ning Bathara Dewa Ruci, kacarita* ***Sang Maha Sabda*** *ya* ***Ki Dhalang*** *dènirarsa* ***ambabaraké ngelmu sangkan paraning dumadi*** *kalebet wedharaning* ***sastra jéndra hayuningrat, nyuwun sabiyantu pamujinipun para lenggah*** *supados boten wonten setunggal menapa, tanpa cicir nanging saged anjangkepi anut déwasaning kodrat. Déné kang mangkono 'ra jeneng mokal lamun* ***éling*** *lawan* ***Kang Akarya Jagad****.*[3]
>
> (Narasi: Bagai hilang dari kerdipan Sang Bima ketika merasuk ke dalam tubuh Dewa Ruci, diceritakan Sang Maha Sabda alias Ki Dalang, akan membeberkan ilmu asal dan tujuan hidup, termasuk petuah *sastrajéndra hayuningrat*, mohon bantuan doa kepada para penonton, agar tiada satu halangan apapun, tanpa kesalahan namun dapat lengkap menurut kedewasaan kodrat. Yang seperti itu, tidak aneh jika selalu ingat kepada Tuhan Pencipta Dunia.)

Pada *pocapan* di atas, dipilih kata-kata yang mampu membangun makna persatuan batin Bima. Dalam perspektif hermeneutika, *pocapan* ini mengungkap makna keberhasilan seseorang dalam melakukan meditasi. Kata-kata atau kalimat yang dicetak tebal menjadi dasar bagi bangunan *pocapan* ketika Bima merasuk ke alam mikrokosmos. Tiga hal pokok yang disampaikan Nartasabda, yaitu: (1) *pocapan* ini mencandra diri Bima memasuki tubuh Dewa Ruci; (2) adanya permohonan dalang kepada penonton untuk memberikan bantuan doa, karena dalang akan menjabarkan *sastrajéndra*.[4] Di sini diperlihatkan betapa dalang memahami *sastrajéndra* sebagai ilmu gaib yang tidak boleh sembarangan dijabarkan; dan (3) penggunaan kata *éling* (ingat) dimaksudkan dalang untuk *sasmita gending Ladrang Éling-éling* kepada kelompok karawitan. Kata *musna kinedhèpaké, manjing guwa garba, Sang Maha Sabda, ngelmu sangkan paraning dumadi,*

*sastrajéndra hayuningrat, éling,* dan *Kang Akarya Jagad* memberikan petunjuk mengenai makna agung dan *wingit* sehingga memiliki kedudukan penting dalam membangun makna *pocapan*.

Ekspresi *antawecana* pada *pocapan* dibangun berdasarkan ketrampilan teknik dalang dan keterkaitan dengan pandangan budaya Jawa. Dengan demikian tercapai keselarasan *garap pakeliran* dan makna budayanya. Penggunaan konsep *garap* terlihat ketika dalang menyajikan *antawecana* yang menggambarkan proses persatuan Bima ke dalam tubuh Dewa Ruci, selaras dengan alur musikal pada *Ladrang Éling-éling laras sléndro pathet manyura.* Penyuaraan *pocapan* dibarengi dengan pengaturan tempo dan tekanan sedang, menghasilkan ramuan suara datar dengan ritme ajeg (*tledhak-tledhok*) yang memberikan kesan agung dan *wingit*. Secara teknik, *antawecana* dilakukan berdasarkan ketepatan pemenggalan kalimat (jeda), ketepatan lagu kalimat, pemahaman makna dan arti kata, penghayatan rasa kalimat, dan ketepatan interpretasi *sambung rapet*.[5]

*Pocapan* persiapan penyampaian ajaran *sastrajéndra,* diekspresikan dalang selaras dengan *dhodhogan* dan komposisi *tancepan*. Nuansa *regu* yang *wingit* dapat dikuatkan dengan *dhodhogan tetegan*. Para dalang memaknai *tetegan* sebagai denyut jantung (*keketeging jantung*) yang memberikan daya hidup. Pada peristiwa ini, *tetegan mbanyu tumètès* (dengan keajegan ritme) memberi penguat pada *rasa regu* yang *wingit*. Ekspresi *pocapan* juga selaras dengan *sabetan* yang menggambarkan Bima merasuk (*manjing*) ke dalam tubuh Dewa Ruci. Dalam laku spiritual Jawa, peristiwa ini menunjukkan keberhasilan semadi. Ketika manusia dapat membebaskan diri dari kesadaran normal, akan menjadi sadar dengan apa yang disebut Paul Stange sebagai blokade internal dan penolakan pada pengertian yang sesungguhnya. Dalam meditasi, manusia dapat melihat pemahaman dan persepsi tentang dunia yang terhubung dengan dirinya. Ketika hambatan terlepaskan, manusia akan terbuka terhadap ide, keyakinan, dan emosi baru dalam kehidupan. Di sini, manusia akan lebih terbuka kepada Yang Mutlak, yang merupakan segala-galanya.[6]

*Nuksma* dan *mungguh* pada *pocapan* ini juga terkait dengan kekuatan dalang dalam menjiwakan peristiwa *wingit, regu*, atau agung, melalui aspek kebahasaan, teknik *antawecana,* dan keselarasan unsur *garap pakeliran.* Daya batin atau ungkapan *rasa* yang muncul dari diri dalang didasarkan atas penghayatan dan imajinasi yang tinggi terhadap persoalan laku spiritual sehingga *rasa regu* yang *wingit* dapat terbangun dengan tepat. Menurut Benamou, *rasa regu* pada adegan ini dikagorikan sebagai kesan *rasa* yang agung, *wingit*, khidmat, tenang, mendalam.[7] Hal ini beralasan karena *rasa regu* yang digambarkan lebih transendental sifatnya yang berbeda dengan *rasa regu* pada peristiwa yang lain. Dalam konteks budaya Jawa, persatuan diri Bima dengan Dewa Ruci memuat pemahaman mengenai *laku mistik kejawèn*, yakni ajaran *manunggaling kawula-gusti*.[8] Untuk itulah, pemaknaan mengenai *manunggaling kawula-gusti* sangat mendasari pola pikir dan perasaan dalang sehingga dapat menyajikan pergelaran wayang dengan *nuksma* dan *mungguh*.

Berdasarkan paparan tersebut, *nuksma* pada *pocapan* ketika Bima memasuki tubuh Dewa Ruci diindikasikan dari kekuatan Nartasabda dalam menjiwakan *antawecana pocapan* untuk mencapai kesan *rasa regu (wingit)*. Adapun *mungguh* diperlihatkan melalui kemampuan dalang menyusun hubungan logis antara makna *pocapan* dengan aspek kebahasaan, teknik *antawecana,* dan keselarasan komposisi *tancepan* serta penggunaan pola *dhodhogan*.

### 2. *Janturan:* Bima Menyaksikan Keindahan Mikrokosmos

Ekspresi *rasa regu* pada *Adegan Samodra Minangkalbu,* dapat diamati pula pada *janturan* tentang *rasa* takjub diri Bima ketika menyaksikan keindahan mikrokosmos, seperti pada teks berikut.

> *Janturan:* ***Aum... awignam astu, mugi rahayuwa sagung dumadi, aum awignam astu, mugi rahayuwa sagung dumadi, aum awignam astu, mugi rahayuwa sagung dumadi.*** *Wus mapan sekéca risang Bimaséna* ***ana jroning guwa garba****ning Sang Hyang Déwa Ruci nanging sadhéla-sadhéla* ***ngungun*** *nyumerepi kawontenan-kawontenan kang*

*selawasé dumadi dèrèng naté tiningalan. Mila teka mekaten menggah aturipun sang Werkudara* ***dhahat analangsa***.[9]

(Narasi: *Aum... awignam astu*, semoga selamat seluruh kehidupan, *aum awignam astu*, semoga selamat seluruh kehidupan, *aum awignam astu*, semoga selamat seluruh kehidupan. Telah merasa nyaman Bimasena di dalam sanubari Dewa Ruci, akan tetapi terus menerus keheranan mengetahui keadaan yang selama hidup belum pernah disaksikannya. Seperti inilah ucapan Bima dalam ketakjubannya.)

*Nuksma* dan *mungguh* pada *janturan* ini dibangun berdasarkan beberapa elemen, yaitu: aspek kebahasaan, teknik *antawecana*, keselarasan dengan komposisi *tancepan* serta gending, dan kedalaman *rasa* pada diri dalang.

Kata yang dicetak tebal seperti *aum awignam astu, mugi rahayuwa sagung dumadi, ana jroning guwa garba, ngungun,* dan *dhahat analangsa* memberikan pemahaman bagaimana dalang memilih kata yang arkhais dan keindahan sastra. Ada dua hal yang disampaikan Nartasabda pada *janturan* tersebut, yaitu: (1) mantra atau doa yang diucapkan dalang untuk mengupas *sastrajéndra*; dan (2) berhubungan dengan *lakon*, yaitu suasana hati Bima ketika berada di dalam alam mikrokosmos. Mantra *"aum awignam astu"*[10] diucapkan tiga kali menunjukkan pola berpikir dalang yang relevan dengan pandangan budaya Jawa, selain memberikan penekanan pada mantra yang dinarasikan dalang untuk menghasilkan kesan *rasa regu* pada *janturan*.

Secara teknik, ekspresi *janturan* yang dilakukan dalang berkaitan dengan *rasa* musikal yang dibangun melalui *Ladrang Éling-éling laras sléndro pathet manyura*. Ekspresi *janturan* menerapkan tempo dan tekanan sedang yang berimplikasi pada penggunaan volume suara pelan dan ritme mendatar sehingga menghasilkan alunan *antawecana* lirih, khusuk, dan *tledhak-tledhok*. Kesan *rasa* estetik juga muncul dari hubungan antar kata yang arkhais dan keindahan sastra membentuk bangunan *janturan* dengan *rasa regu* sebagai gambaran kondisi kejiwaan tokoh Bima yang takjup ketika berada di dalam tubuh Dewa Ruci.

*Janturan* yang diekspresikan dalang mempunyai keselarasan dengan penggambaran suasana batin tokoh Bima yakni merasakan takjub dan heran ketika menyaksikan tempat yang belum pernah dilihat selama hidup. Ini terjadi karena hubungan selaras dengan alunan suara lirih dari *Ladrang Éling-éling* yang memberikan daya penguat *rasa regu* melalui efek musikal. Selain itu, ada keselarasan dengan komposisi *tancepan* Dewa Ruci seorang diri yang menggambarkan alam *sonyaruri* yang *regu* dan *wingit*.

Pada peristiwa ini, penghayatan dan imajinasi mengenai suasana khidmat, khusuk, serta peristiwa transendental dijadikan pengalaman kejiwaan bagi dalang yang muncul menjadi ekspresi *rasa regu*. Artinya, dalang mampu menghidupkan suasana agung dengan daya batinnya. Dalang seolah-olah berada di suatu tempat kekosongan dan mengalami pengalaman religus seperti yang digambarkan pada *janturan* di atas. Di sini, suasana batin Bima yang terbungkus dengan peristiwa *hening* telah merasuk pada diri dalang. Dalam estetika India, *rasa regu* pada *janturan* ini memiliki makna yang sama dengan *adbhuta rasa*, yang dikatakan Bharata merupakan hasil dari wacana dan tindakan yang aneh serta memberi kejutan.[11] Pada *janturan* ini digambarkan kondisi batin Bima yang mencitrakan rasa takjup dan tingkah laku yang kagum terhadap keadaan yang dilihat dan dirasakannya. Dalam estetika India, *adbhuta rasa* dibangun dari *vibhava* takjup, *anubhava* tingkah laku dan perasaan heran, dan *vyabhicaribhava* kebingunan, gagap dan terlalu senang.[12]

Sama halnya dengan *nuksma* dan *mungguh* dalam *pocapan,* pada *janturan* ini, ditunjukkan pada kekuatan Nartasabda dalam menjiwakan *antawecana janturan* dengan hidup dan menjiwai sehingga tercapai kesan *rasa regu (wingit)*. Sementara, *mungguh* dijelaskan berdasarkan kemampuan dalang menyusun hubungan logis antara makna *janturan* dengan aspek kebahasaan, teknik *antawecana,* dan keselarasan dengan penggunaan gending dan komposisi *tancepan*.

### 3. *Ginem:* Pengetahuan *Sastrajéndra*

Kelanjutan dari *rasa* takjub pada diri Bima yakni tentang pengetahuan *sastrajéndra*. Pada bagian ini, Nartasabda mewujudkannya ke dalam sajian *ginem* sebagai berikut.

*Werkudara: Pukulun, ing **mriki boten wonten menapa-menapa**. Ingkang wonten namung **pepadhang hanglamuk** nanging **boten kénging soroting Sang Hyang Srengéngé**, mila tanpa wonten wewayangan, **menika jagad menapa**, pukulun?*

*Dewa Ruci: Yoh, wong bagus. Ya iku ingkang **Sonyaruri**. Sonyaruri iku **papan suwung nanging isi, ora ana nanging ana**. Ya iku ingkang **sinebut Sang Hyang Taya**. Ingkang ana amung **awang-awang** lan **uwung-uwung**, awang-awang iku langit, uwung-uwung iku banyuné samodra. Kawruhana sak durungé jagad iku digelar isiné amung **samodra** lan **akasa**.*

*Werkudara: Nggih, wonten malih ingkang badhé kula pitakèkaken, menapa sababipun badan kula menika rumaos **saged ucap**, kula **saged mirengaken, saged angganda, saged kedhèp, saged ningali**, nanging kénging menapa kula kok **boten nyumerepi dhateng badan kula piyambak**? Kados ngaten **menika gesang wonten ing pundi**?*

*Dewa Ruci: Yoh, jagad kang tok ambah iku ingaran **laknyana**. Mila sinebut jagad laknyana **mati jroning urip, urip ana jagading pati**.*

*Werkudara: Inggih mila kula boten saged ningali kula piyambak. Wonten malih ingkang kula sumurupi. Urub siji cahya wolu, **urub siji cahya wolu menika menapa**?*

*Dewa Ruci: Lhah . . . urub kuwi **pangwasaning gaib**, cahya wolu mau bandha isèn-isèn jagad yaiku **bumi, geni, banyu, angin, surya, candra, kartika, lan himanda.** Wolung prakara mau kabèh mawa cahya kang cahyané hanguripi sagung tumitah ora ngemungaké manungsané kalebu thethukulan kang sarta sato kewané.*

*Werkudara: Nggih kok ketingal wonten mriki?*

*Dewa Ruci: Lha iya, yèn tanpa daya kuwi ora bakal manungsa bisa urip.*

*Werkudara: Wonten malih wewujudan kados déné **tawon gumana menika bangsanipun menapa**?*

*Dewa Ruci: Lha ngéné ya, ya iku ingkang sinebut **wijining menungsa**. Manungsa kang durung dilahiraké kena sinebut **wahyu nungkat gaib**, nungkat tegesé wiji, gaib iku samar dadi durung karuwan lanang wadoné, **sipaté isih samar**.*

*Werkudara: Nggih menika kados tawon gumana, lajeng kula nyumurupi wonten **cahya sekawan abang, ireng, kuning, putih**, menika **cahyanipun menapa**?*

*Dewa Ruci: Lha… cahya patang prakara abang, ireng, kuning, putih **dayaning manungsa**. Kanepson-kanepsoning manungsa ingkang **abang iku hanepsu marang angkara**. Déné ingkang **ireng iku dununging kasantosan**. Ingkang **kuning iku dununging pepinginan**. Dadi isih kurup kang sarta isih kilut karo kahanan-kahanan kang gumelar, déné **cahya putih iku cahyané kasucèn**. Mula besuk samangsa **tinekakaké ing janji**, sira **aja pisan-pisan angliwati cahya telung prekara** mau nanging kudu pratitis **metuwa cahya kang putih** ya ing kono bakal menga **swargamu** kuwi bésuk paraning dumadi, déné **loro** mau wis tak sebutaké **sangkan lan paraning dumadi**.*

*Werkudara: Wonten mriki kula boten kraos luwé, boten kraos ngelak.*

*Dewa Ruci: Ya kéné papan gaib **seger tanpa ngombé, wareg tanpa mangan**.*

*Werkudara: Menawi ngaten, kula wonten mriki kémawon boten wangsul, mangké menawi kula wangsul boten wurung dipun pikuli kewajiban pinten-pinten bab.*

*Dewa Ruci: Kuwi klèru. Kowé **sawijining satriya** kang duwé kewajiban mèlu gawé **katentremaning praja, tetangguling negara, pangayomaning bangsa**, kudu kena kinarya tepa tuladha kang becik marang kabèh para kawulamu murih rahayuning jagad raya. Krana ngapa kok dadi kowé sélaki kewajiban dupèh kéné tanpa ana apa-apa, iku klèru! Yèn pancèn kowé hanggelak mung **hanggelak mangsa, hanggégé wanci** manungsa iku yèn wis **wani angelawan kodrat** bakal **gedhé dosané**.*

*Werkudara: Nggih… menapa srananipun kula kedah **nglalu**.*

*Dewa RucI: Lhoh… nglalu iku **mati kang nistha**, manungsa iku aja menèh matèni wong liya, matèni dhéwé waé dosa, ngono! Dadi tepungna kasedyanmu **dina iki tak kipataké**, kowé **metuwa saka kupingku ing kiwa**.*[13]

(Werkudara: Tuanku, di sini tiada apapun. Yang ada hanyalah cahaya yang tak terkena sinar matahari, sehingga tiada bayangan, dunia apakah ini, tuanku?

Dewa Ruci: Baiklah, anakku. Inilah yang disebut *Sonyaruri*. *Sonyaruri* itu tempat kosong tetapi berisi, tiada tapi ada. Inilah yang dinamakan Sang Hyang Taya. Yang ada hanyalah *awang-awang* dan *uwung-uwung, awang-awang* itu langit, *uwung-uwung* itu air laut. Ketahuilah, sebelum dunia digelar, isinya hanyalah samodera dan angkasa.

Werkudara: Ya, ada lagi yang ingin kutanyakan, apa sebabnya tubuhku ini rasanya dapat berucap, aku dapat mendengarkan, dapat mencium, dapat berkedip, bisa melihat, akan tetapi kenapa aku tak dapat melihat tubuhku sendiri? Yang seperti ini aku hidup di mana?

Dewa Ruci: Baiklah, dunia yang kau tapaki itu bernama laknyana. Disebut jagad *laknyana* karena mati dalam kehidupan, dan hidup dalam dunia kematian.

Werkudara: Ya, inilah sebabnya aku tak mampu melihat jasadku sendiri. Ada lagi yang kulihat. Nyala satu bercahaya delapan, apa itu?

Dewa Ruci: Ya . . . nyala itu kuasa gaib, delapan cahaya tadi kekayaan isi dari dunia, yaitu bumi, api, air, angin, matahari, bulan, bintang, dan mega. Delapan hal itu disertai cahaya yang sinarnya memberi daya hidup segala mahkluk hidup, bukan hanya manusia, termasuk tumbuhan dan hewan.

Werkudara: Ya, kenapa kelihatan di sini?

Dewa Ruci: Benar, seandainya tanpa kekuatan itu manusia tidak mampu hidup.

Werkudara: Ada lagi perwujudan bagaikan *tawon gumana*, itu sejenis apa?

Dewa Ruci: Begini ya, itulah yang dinamakan bakal janin manusia. Manusia yang belum dilahirkan dapat disebut *wahyu nungkat*

*gaib*, *nungkat* artinya janin, *gaib* itu masih samar jadi belum diketahui laki-laki atau perempuan, sipatnya masih samar.

Werkudara: Ya itu bagaikan *tawon gumana*, lalu aku melihat empat cahaya yaitu merah, hitam, kuning, putih, itu cahaya apa?

Dewa Ruci: Ya… empat cahya merah, hitam, kuning, putih kekuatan manusia. Nafsu manusia yang merah merupakan nafsu angkara. Adapun yang hitam itu letak kekuatan. Yang kuning itu tempat keinginan. Jadi masih tergiur dan larut dengan peristiwa yang terjadi, sedang cahaya putih itu adalah cahaya suci. Oleh karena itu, kelak sampai saat mati, kau jangan sekali-kali melewati ketiga cahaya itu tetapi hendaklah waspada melewati cahaya putih, di situlah akan terbuka pintu surga, itu kelak yang menjadi tujuan hidup, adapun kedua hal itu telah kukatakan sebagai asal dan tujuan hidup.

Werkudara: Di tempat ini aku tak merasakan lapar dan dahaga.

Dewa Ruci: Ya di sinilah tempat gaib, segar tanpa minum, kenyang tanpa makan.

Werkudara: Jika demikian, aku di sini saja tidak akan pulang, nanti kalau aku pulang, pasti dibebani kewajiban yang sangat banyak.

Dewa Ruci: Itu keliru. Kau merupakan salah satu ksatria yang memiliki kewajiban ikut menjaga ketenteraman negara, kekuatan negara, pengayom bangsa, harus dapat menjadi contoh yang baik terhadap rakyatmu untuk keselamatan dan perdamaian dunia. Apa sebabnya kau tinggalkan kewajibanmu, hanya karena di sini tiada apapun, itu keliru! Jika memang kau ingin mendahului kodrat, manusia itu kalau berani melawan takdir akan besar dosanya.

Werkudara: Ya… apakah jalannya aku harus bunuh diri.

Dewa Ruci: Lhoh… bunuh diri itu termasuk mati nista, jangankan membunuh orang lain, bunuh diri saja berdosa, begitu! Jadi pusatkan keinginanmu, kau kuhentakkan, keluarlah dari telingaku yang kiri.)

Dramatisasi dialog tokoh Bima dengan Dewa Ruci, menggunakan bahasa dan sastra pedalangan yang mampu membentuk makna mengenai pengetahuan *sastrajéndra.* Jika ditinjau dari pilihan kata dan sastra pedalangan yang digunakan,

menunjukkan aspek kebahasaan yang arkhais, halus, dan penuh makna. Kata ataupun kalimat yang dicetak tebal memberikan petunjuk tentang kepiawaian Nartasabda menyusun dialog yang mengupas elemen-elemen *sastrajéndra*. Seluruh pengetahuan *sastrajéndra* dipaparkan berdasarkan pertanyaan mendasar dari Bima, seperti: *sonyaruri, laknyana, pangwasaning gaib, tawon gumana, wahyu nungkat gaib, dayaning manungsa, suwarga, sangkan paraning dumadi*, dan sebagainya.

Pemahaman mengenai *sastrajéndra* bagi dalang didasarkan pada pandangan budaya Jawa yang berkait dengan *laku semadi*, yaitu manusia akan menemukan batinnya sendiri yang pada hakekatnya merupakan asal-usul ilahi. Orientasi kepada *sangkan paran* merupakan keyakinan dan dijadikan tujuan utama bagi manusia, sehingga dirinya akan melawan segala godaan. Manusia semacam inilah yang disebut telah mati bagi alam luar dan mencapai hidup yang benar, atau dikenal dengan konsep *mati sajroning urip* (mati dalam hidup) dan *urip sajroning mati* (hidup dalam mati). Di sini manusia Jawa menghayati kesatuan hakiki dengan asal-usul ilahi sebagai kesatuan antara hamba dengan Tuhan (*pamoré kawula Gusti*). Melalui persatuan ini, manusia Jawa menemukan *kawruh sangkan paraning dumadi* (pengetahuan tentang asal dan tujuan segala apa yang diciptakan).[14]

*Nuksma* dan *mungguh* pada *ginem* diindikasikan dari teknik *garap* dan makna dialog wayang. Ini menunjukkan bahwa teori hermeneutika, dan konsep *garap* sangat mendasari telaah pada *ginem* ini. *Ginem* merupakan salah satu lapisan *garap pakeliran* yang membentuk kesatuan utuh jika terintegrasi dengan unsur *garap* yang lain. *Ginem* merupakan salah satu tanda yang pantas dimaknai secara teknik ataupun filosofis. Secara teknik, *garap ginem* tokoh menggunakan suara dengan nada dasar *nem ageng* (6) untuk tokoh Bima, dan nada *gulu tengah* (2) untuk Dewa Ruci. Patokan nada suara terkait dengan *rasa* musikal pada gending sehingga menghasilkan suara Bima yang pelan dan *tledhak-tledhok*, adapun Dewa Ruci di*antawecana*kan dengan kesan suara yang agung dan berwibawa. Hal penting yang menjadi perhatian dalang, bahwa nada

dan intonasi suara tokoh Bima mengalami penghalusan dari kebiasaan sehari-hari karena pengaruh kondisi kejiwaan yang merasakan keagungan dunia yang disaksikan. Suara Bima yang kasar, kaku, dan bersahaja mengalami perubahan menjadi bahasa yang halus; dari bahasa *ngoko* berubah *krama inggil*. Penggunaan *krama inggih* menunjukkan tataran bahasa tertinggi dalam adab kesopanan berbicara di lingkungan masyarakat Jawa.

*Nuksma* dan *mungguh* pada ekspresi *ginem* ini memiliki hubungan keselarasan dengan *garap* gending dan komposisi *tancepan*. *Ladrang Éling-éling* dalam alunan *sirep* memberikan dukungan kuat bagi pembentukan kesan *rasa regu* pada *ginem* Bima dengan Dewa Ruci. Di sini, kedudukan *Ladrang Éling-éling* secara musikal memberikan ilustrasi bagi dialog Bima dengan Dewa Ruci. Konsep *nglambari*[15] yang ada pada ekspresi gending menunjukkan bahwa *Ladrang Éling-éling* menjadi lapisan bawah yang menyangga dialog wayang. *Ginem* juga memiliki keselarasan dengan komposisi *tancepan* Bima berada di dalam tubuh Dewa Ruci.

Pada ekspresi *ginem*, pencapaian *nuksma* dan *mungguh* mengacu pada kekuatan dalang menjiwakan tokoh wayang dan menyusun dramatisasi dialog wayang. Dalang telah menyelami karakter, bentuk figur, suasana hati tokoh Bima dan Dewa Ruci, serta referensi budaya untuk menghidupkan *ginem* tokoh tersebut. Unsur ini menyatu dan menjadi daya batiniah bagi dalang yang dapat muncul ketika menyajikan *ginem* tokoh Bima dan Dewa Ruci.

*Nuksma* terlihat pada dramatisasi dan kesan *rasa regu* yang dijelmakan dalang dalam *ginem* tokoh Bima dan Dewa Ruci. Dalang seolah-olah menjadi pribadi Bima dengan karakter *gagahan putra* dalam kondisi kejiwaan yang pasrah ataupun Dewa Ruci berkarakter *alusan putra* dalam kondisi kejiwaan yang *wingit.* Adapun *mungguh* terjadi karena hubungan logis antara aspek bahasa dan sastra pedalangan pada *ginem* dengan tokoh wayang, *antawecana,* gending, dan komposisi *tancepan*.

*Nuksma* dan *mungguh* pada sajian *catur* dengan *rasa regu* yang diekspresikan Nartasabda diindikasikan oleh hadirnya ketepatan dan keselarasan. Ketepatan materi dan teknik serta

keselarasan (harmoni) unsur *garap pakeliran* menghasilkan keutuhan sajian *catur* yang memuncukan *rasa regu*. Dalam *Adegan Samodra Minangkalbu*, keutuhan *garap catur* diindikasikan dari ketepatan dan keselarasan: (1) penggambaran karakter tokoh Bima dan Dewa Ruci melalui *ginem* serta *janturan* dan *pocapan* peristiwa keagungan; (2) penggambaran figur tokoh Bima dan Dewa Ruci melalui ekspresi *ginem* dan penggambaran peristiwa keagungan dan keheningan melalui *janturan* dan *pocapan;* (3) penggambaran situasi batin Bima yang tenang, takjup, pasrah, dan peristiwa yang agung serta *wingit*; (4) penggunaan bahasa dan sastra pedalangan yang arkhais, halus, dan bernas; (5) pemenggalan kalimat, lagu kalimat, makna dan pengertian kata, penghayatan rasa kalimat, dan ketepatan interpretasi *sambung rapet* kata dan kalimat dalam *janturan* agung, *pocapan* agung, dan *ginem* Bima dengan Dewa Ruci; (6) ekspresi *janturan, pocapan*, dan *ginem rasa regu* dengan *Ladrang Éling-éling*, komposisi *tancepan* Bima di dalam tubuh Dewa Ruci, dan *dhodhogan tetegan*; (7) ekspresi *rasa regu* pada *janturan*, *pocapan*, dan *ginem* tokoh Bima dan Dewa Ruci; dan (8) ekspresi *janturan, pocapan*, dan *ginem* pada *Adegan Samodra Minangkalbu* dengan pandangan budaya Jawa.

### 4. Komposisi *Tancepan* dan *Solah* Wayang

*Adegan Samodra Minangkalbu* sajian Nartasabda memiliki beragam komposisi *tancepan*, di antaranya: (1) *tancepan* ketika Bima berjumpa Dewa Ruci; (2) *tancepan* ketika Bima menghamba Dewa Ruci; dan (3) *tancepan* ketika Bima berada di alam *sonyaruri*.

Pola *tancepan* ketika Bima berjumpa dengan Dewa Ruci, yaitu: (a) Bima tancap di gawang kiri, pada gedebog atas, menghadap ke kanan, dengan sikap tubuh berdiri dan sikap tangan lurus ke bawah; dan (b) Dewa Ruci tancap di gawang sebelah kanan, pada gedebog atas, menghadap ke kiri, dengan sikap tubuh berdiri, berada di atas Kayon yang rebah ke kanan. Kompisisi *tancepan* dalam peristiwa ini dapat diamati pada gambar di bawah.



Gambar 42: Komposisi *tancepan* ketika Bima berjumpa dengan Dewa Ruci yang disusun Nartasabda (Repro VCD *lakon Bima Sekti*)

Pola *tancepan* ketika Bima menghamba kepada Dewa Ruci, yaitu: (a) Bima berada di gawang sebelah kiri pada gedebog bawah, menghadap ke kanan, dengan sikap tubuh rebah dan sikap tangan lurus ke bawah; (b) Dewa Ruci tancap di gawang sebelah kanan, pada gedebog atas, menghadap ke kiri, dengan sikap tubuh berdiri, berada di atas Kayon yang rebah ke kanan. Komposisi *tancepan* wayang pada peristiwa ini dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 43: Komposisi *tancepan* ketika Bima menghamba Dewa Ruci yang disusun Nartasabda (Repro VCD *lakon Bima Sekti*)

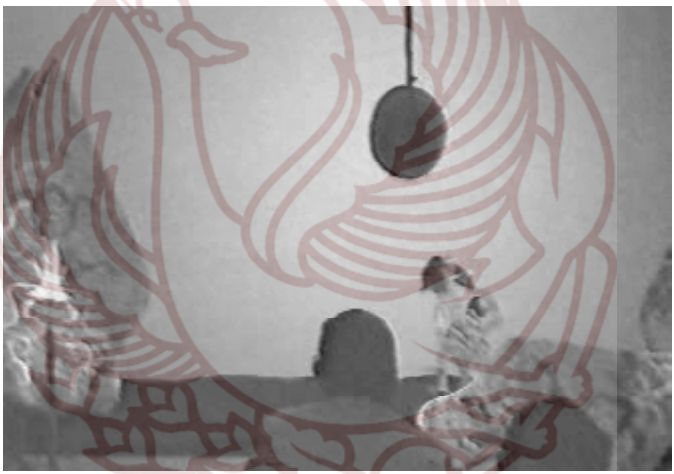
Secara teknis, pola *tancepan* tersebut cenderung menerapkan komposisi simetris berlawanan. Simetris, artinya terdapat dua boneka wayang yang masing-masing berada di gawang kanan dan gawang kiri. Adapun berlawanan, karena tokoh saling berhadapan; terdiri dari tokoh besar dan tokoh kecil; tokoh kanan dan kiri; tancap di gedebog bawah dan di gedebog atas; manusia dan dewa; serta merupakan lambang *kawula* dan *gusti*. Pola *tancepan* ini merupakan bentuk oposisi berpasangan, yakni alam pikiran manusia yang membagi segala sesuatu dalam sistem pembagian atas dua. Pada alam pikiran Timur, dinamakan *samkhya* dengan faham *duaita*, yakni sistem ganda atau *rwa bhineda* atau dua hal yang dibedakan pada filsafat agama Jawa kuno. Konsep ini menerangkan bahwa alam semesta dibangun berdasarkan dikotomi yang tidak terpecahkan antara *purusa* (sel kehidupan) dan *prakreti* (materi tak bernyawa).[16] Oposisi berpasangan menunjukkan adanya keutuhan komposisi *tancepan* yang menggambarkan Bima menjumpai Dewa Ruci.

Antara *tancepan* pertama dan kedua terjadi perubahan, terutama pada sikap duduk Bima, yang semula menengadah menjadi lebih menunduk. Perubahan komposisi *tancepan* disebabkan gejolak suasana batin Bima, yang semula heran menemui anak kecil di pusat samodera kemudian menjadi lega dan takjup karena bertemu Dewa Ruci yang merepresentasikan keillahiannya. *Tancepan* tersebut didudukkan sebagai tanda yang mengacu pada referensi budaya mengenai tata laku orang bersembahyang. Bima yang khusuk dan pasrah seolah menemukan Tuhan yang ada di hadapannya.

Komposisi *tancepan* juga dibangun dari keselarasan dengan alunan *suluk pathetan* dengan nuansa musikal *rasa regu* dan *janturan* peristiwa agung *wingit* maupun *ginem* mengenai *sastrajéndra* yang sangat rahasia. Ini artinya, *nuksma* pada kedua *tancepan* di atas diakibatkan kekuatan dalang menyusun komposisi *tancepan* Bima dan Dewa Ruci yang menghasilkan gambaran suasana agung dan *wingit*. Di sini dalang seolah merasakan dirinya berada pada keadaan khusuk ketika bersembahyang kepada Tuhan. *Mungguh* terjadi karena harmoni antara *tancepan* wayang, *sulukan*, gending, *janturan*, dan *ginem* dalam membangun keutuhan komposisi *tancepan* Bima

berjumpa Dewa Ruci. Pola *tancepan* memiliki hubungan dengan: (1) status sosial tokoh wayang; (2) kedudukan tokoh dalam hubungan kekerabatan; (3) peranan tokoh dalam membentuk alur *lakon*; (4) karakteristik tokoh; dan (5) suasana adegan atau batin tokoh yang ingin dicapai.[17]

Satu contoh lain tentang pola *tancepan* pada *Adegan Samodra Minangkalbu* adalah ketika Bima berada di alam *sonyaruri*. Komposisi *tancepan* yaitu: (a) Dewa Ruci tancap seorang diri di gawang kanan pada gedebog atas, menghadap ke kiri, dengan sikap tubuh berdiri, berada di atas Kayon yang rebah ke kanan. Komposisi ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 44: Komposisi *tancepan* ketika Bima berada di dalam tubuh Dewa Ruci yang disusun Nartasabda (Repro VCD *lakon Bima Sekti*)

*Tancepan* ini menggambarkan diri Bima yang telah menyatu dengan Dewa Ruci. *Tancepan* tunggal atau seorang diri pada Dewa Ruci memberikan pemahaman mengenai maksud dalang menonjolkan kehadiran tokoh wayang. Di sini Dewa Ruci sebagai gambaran Tuhan yang disembah oleh Bima. *Tancepan* tunggal pada adegan ini terkait dengan makna eksistensi Tuhan, yaitu sifat ke-esa-an atau ke-tunggal-an. *Tancepan* tunggal merepresentasikan alam ketuhanan, yang dalam konsep budaya Jawa, terutama *laku*

*mistik kejawèn* dinamakan *sonyaruri*. Searah dengan pemikiran Laksono, bahwa alam *sonyaruri* dikatakan sebagai titik paradoksal yang menjadi pusat orientasi bagi kepercayaan Jawa yang dinamakan *suwung awang-uwung* atau sesuatu yang tidak bisa diterangkan dan dideskripsikan.[18]

*Nuksma* pada komposisi *tancepan* ini tercermin dari kekuatan dalang memancarkan *rasa regu* yang *wingit* melalui gambaran ketunggalan Dewa Ruci. Adapun *mungguh* terbentuk dari harmonisasi pola *tancepan* tunggal dengan figur dan karakter wayang yang agung dan berwibawa, alunan *Ladrang Éling-éling* dengan alur musikal *rasa regu* yang *wingit*, dan *ginem* pengatahuan *sastrajéndra* yang diwacanakan Bima bersama Dewa Ruci. *Nuksma* dan *mungguh* dipengaruhi oleh kemampuan dalang menyusun komposisi *tancepan* yang menggambaran peristiwa adegan di *sonyaruri*.

Implementasi konsep *nuksma* dan *mungguh* pada *solah* wayang diperlihatkan pada gambaran ketika Bima memasuki tubuh Dewa Ruci. Dalam kerangka *garap pakeliran*, vokabuler gerak menyembah, melayang, dan masuk ke tubuh Dewa Ruci diekspresikan dalang dengan tempo dan tekanan sedang yang menghasilkan gerakan Bima yang mengalir secara tenang dan halus. Gerakan lugu, bersahaja dan *semèlèh* memberikan makna mendalam mengenai proses persatuan Bima dengan Dewa Ruci.[19]

Secara teknik, solah tokoh Bima memiliki jalinan dengan *cepengan* dan *penampilan-entas-entasan* wayang. Selain memberikan gambaran gerak tokoh, *solah* dipengaruhi oleh ukuran dan gaya berat boneka wayang.[20] *Solah* tokoh Bima menerapkan *cepengan ngepok* dan *sedheng* ketika melayang di udara kemudian merasuk ke tubuh Dewa Ruci. Ekspresi *penampilan* dan *entas-entasan* merujuk pada siapa tokoh yang dihadirkan, bagaimana kondisi kejiwaannya, dan peristiwa apa yang melingkupinya. Purbo Asmoro berpendapat bahwa ukuran estetik pada penampilan adalah terjadinya *greg* atau daya hidup pada tokoh wayang. Adapun di dalam *entas-entasan, resik* menjadi ukuran estetiknya.[21]

*Solah* Bima *manjing* ke tubuh Dewa Ruci dalam perspektif hermeneutik dimaknai sebagai persatuan antara manusia dengan Tuhan. Pandangan budaya Jawa mengartikan dengan konsep *manunggaling kawula-gusti* atau *jumbuhing kawula-gusti, warangka manjing curiga, curiga manjing warangka.* Melalui kesatuan ini, manusia mencapai *kawruh sangkan paraning dumadi*.[22]



Gambar 45: Nartasabda menggerakkan tokoh Bima keluar dari tubuh Dewa Ruci (Repro VCD *lakon Bima Sekti*)

Ekspresi *solah* memiliki keselarasan dengan suasana batin tokoh Bima yang semangat dan *regu* dalam peristiwa persatuan dengan Dewa Ruci ataupun gending, *dhodhogan-keprakan,* ataupun *ginem* tokoh. *Sampak* menguatkan *rasa greget* pada semangat Bima untuk memasuki tubuh Dewa Ruci. Unsur *dhodhogan* memberi *sasmita gending* yakni *Sampak*, adapun *keprakan sisiran-jejakan* dihadirkan untuk memantapkan *solah* tokoh Bima. Hubungan antara *solah* tokoh Bima, gending, dan *dhodhogan-keprakan* membentuk kesatuan gerak wayang yang estetis dan bermakna.



Gambar 46: Nartasabda menggerakkan tokoh Bima menyembah Dewa Ruci (Repro VCD *lakon Bima Sekti*)

*Nuksma* dan *mungguh* pada *solah* wayang dipengaruhi oleh daya batiniah dalang dalam menjelmakan gerak-gerak wayang menjadi hidup dan menjiwai. Ketika menggerakkan wayang, dalang telah memahami karakter dan figur tokoh Bima dan Dewa Ruci, suasana batin tokoh, dan peristiwa adegan khidmat di alam *sonyaruri*. Karakter tokoh, suasana hati, dan peristiwa adegan telah merasuk pada diri dalang sehingga keluar menjadi ekspresi *solah* pada *Adegan Samodra Minangkalbu*. Setiap gerak wayang bersumber dari pancaran *rasa* yang ada pada sanubari dalang, sehingga tersusun pola *sabet* tokoh Bima dan Dewa Ruci yang hidup dan menjiwai.

Tercapainya *nuksma* dan *mungguh* pada sajian *sabet rasa regu* yang diekspresikan dalang diperlihatkan melalui ketepatan dan keselarasan: (1) penggambaran karakter melalui *sabet* tokoh Bima dan Dewa Ruci; (2) penggambaran figur tokoh Bima dan Dewa Ruci melalui ekspresi *sabet;* (3) penggambaran situasi batin Bima yang tenang dan takjup pada peristiwa yang agung dan *wingit*; (4) penggunaan boneka wayang Bima, Dewa Ruci, dan Kayon; (5) pengaturan tempo, tekanan, komposisi, dan *sambung rapet* gerak

Bima, Dewa Ruci, dan Kayon; (6) ekspresi *cepengan, tancepan, solah, penampilan,* dan *entas-entasan* yang berorientasi *rasa regu* dengan *garap karawitan pakeliran*, *ginem, pocapan, dan janturan*, serta *dhodhogan-keprakan*; (7) pengekspresian *rasa regu* pada *tancepan* dan *solah* tokoh Bima dan Dewa Ruci; dan (8) pengekspresian *sabet* dengan pandangan budaya Jawa.

### 5. *Sulukan Pathet Nem Wantah*

*Rasa regu* pada *Adegan Samodra Minangkalbu*, juga tercermin melalui sajian *sulukan Pathet Nem Wantah*. Untuk memberikan gambaran mengenai *sulukan* ini, dapat diamati pada notasi sebagai berikut.

3 3 3 3 3 3.. 2.3..
*Dwan sembah nirèng u— lun,*

2.35 5 5 5 5 5 5.. 3.5...
*ka- purba risang ur - bèng-rat,*

6..53.5..32...
O...,

6 6 6 6i...6.5 5...
*sahana ning kang,*

2..i.2..i6... 3.532 2 2 2 2 2.. 1..2... ()
*O..., dwan kanang sihing da—sih,*

3 5.356. 5 5 5 5.32 2... ()
*ma- wèh boga sa- we—gung,*

2.35. 35. 2 2 2..16 6.1.65..
*ma— sih ring de- la — han,*

6... 6.12 2 2 2 2 2 2.. 1..2... ()
*O..., sa— gung pi-nu-ju ing a- ri,*

1.... () 2..16.53... 5..6..5.32... ()
*O... O... É...*

Pada *sulukan Pathet Nem Wantah*, *cakepan* dan lagu menjadi materi utama yang harus ada. *Sulukan* ini dikategorikan jenis *pathetan* yang mengandung *rasa regu*, tercermin dalam makna *cakepan* yang digunakan. Nartasabda menerapkan *cakepan* "*dwan sembah nirèng ulun kapurba risang murbèngrat"* dan seterusnya yang memiliki makna keagungan. *Cakepan* di atas diterjemahkan oleh Uhlenbeck sebagai berikut:

> Dan hormatku pertama-tama ditujukan kepada Nya yang menciptakan dunia dan segalanya/ yang mencintai pengikut-pengikutnya, yang selalu memberi makan, mencintainya hingga akherat. Seterusnya pujianku (ditujukan) kepada (kaki) penyair dunia, utusan terutama di dunia, semoga mendapatkan kemurahan hati (Tuhan) dan akhirnya untuk mengagungkan Nya.[23]

*Sulukan* ini melukiskan puja-puji kepada kebesaran Illahi, sehingga sangat cocok digunakan untuk menguatkan *Adegan Samodra Minangkalbu* yang agung dan *wingit*. Namun demikian, sesungguhnya *sulukan* ini dapat dipergunakan untuk berbagai adegan dalam *lakon* wayang yang memiliki kaitan *rasa* atau suasana agung, *wingit*, wibawa, sakral, dan sejenisnya. *Rasa regu* pada *sulukan* dapat menguatkan kesakralan yang sifatnya imanen seperti *Jejer* suatu kerajaan, *Adeg Sanga Sepisan* (pendeta dan ksatria) ataupun yang transendental seperti *Adegan Samodra Minangkalbu* ini.

Secara teknik, pemilihan nada dengan dominasi nada pada interval sedang, mengandung *rasa regu*. Dominasi *sèlèh* nada *gulu* (2), *nem* (6), dan *lima* (5) banyak mempengaruhi *rasa* musikalnya. Mengenai *rasa sèlèh* dalam *sulukan* ini, Sri Hastanto menemukan ramuan penumbuh *pathet nem* yang didasarkan pada frasa (satuan terkecil dari sebuah lagu), yaitu: frasa turun *sèlèh* nada *gulu ageng*, frasa turun *sèlèh* nada *lima ageng*, frasa turun *sèlèh* nada *gulu tengah*; frasa naik *sèlèh* nada *gulu tengah*, frasa naik *sèlèh* nada *lima tengah*, frasa naik *sèlèh* nada *nem tengah*; dan frasa *gantungan sèlèh* nada *lima ageng*, frasa *gantungan sèlèh* nada *nem ageng*, frasa *gantungan sèlèh* nada *gulu tengah*, frasa *gantungan sèlèh* nada *dhadha tengah*, frasa *gantungan sèlèh* nada *lima tengah*.[24]

Penggunaan tempo cenderung lambat dengan tekanan cenderung lemah menjadikan *sulukan* ini terkesan santai, khidmat, dan agung. Jeda pendek terimplementasi pada peralihan nada satu dengan lainnya pada tiap baris *sulukan*, adapun jeda lama dapat diperhatikan pada peralihan baris *sulukan* yang satu dengan baris lainnya. Korelasi antara nada dan *cakepan* menunjukkan adanya pertalian yang kuat pada *sulukan Pathet Nem Wantah* dalam rangka membentuk kesatuan nuansa estetik, yaitu *rasa regu.* Kekuatan *rasa* pada *sulukan* mendapatkan penguatan secara musikal dari *gendèran kembang tiba* yang *tledhak-tledhok* ritmenya, selain didukung suara gesekan tegas dan mantap dengan *rasa* agung dari *rebab*. Dukungan musikal juga muncul dari suara *suling* pada *angkatan* dan *sèlèh sulukan*, suara *gambang* menuntun dan *nglambari sulukan*, ataupun penguat kemantapan *sèlèh* nada *sulukan* dari *kenong, kempul,* dan *gong*.

Pencapaian *rasa regu* pada ekspresi *sulukan Pathet Nem Wantah* yang dilakukan Nartasabda memiliki ketepatan dan keselarasan dengan peristiwa adegan, suasana batin tokoh, gending, *tancepan,* dan *dhodhogan-keprakan.* Peristiwa dalam samodera dan suasana batin Bima yang merasa heran, sesuai dengan *sulukan* ini, sehingga dapat memberikan penguatan pada *Adegan Samodra Minangkalbu*. Selain itu, terdapat keselarasan antara gending yang bernuansa *regu* dengan *sulukan* yang dilantunkan dalang dan adanya keterjalinan antara komposisi *tancepan* wayang, *dhodhogan-keprakan,* gending *suwuk alus* dengan *rasa* musikal *sulukan Pathet Nem Wantah*.

*Nuksma* pada *sulukan* ini terjadi karena kekuatan batin dalang dalam menjiwakan kesan *rasa regu* yang *wingit* melalui pemilihan *cakepan* dan lagu *sulukan*. Ketika melantunkan *sulukan*, dalang merasakan dirinya berada pada situasi yang agung dan *wingit*, sehingga jiwa *sulukan* dapat diekspresikan dengan *kasalira*. Adapun *mungguh* diketahui dari adanya keselarasan antara peristiwa agung dan *wingit* dengan pemilihan *cakepan*, alur musikal, teknik vokal dalang, dan kaitannya dengan komposisi *tancepan* wayang. *Nuksma* dan *mungguh* pada ekspresi *sulukan pathet nem wantah* dipahami

berdasarkan ketepatan dan keselarasan melantunkan lagu vokal yang hidup dan menjiwai.

### 6. Pola *Dhodhogan-keprakan*

*Dhodhogan-keprakan* yang dihadirkan pada *adegan Samodra Minangkalbu* di antaranya: *tetegan, singgetan, lamba, rangkep*, dan sebagainya. Pola *tetegan* dipergunakan untuk memantapkan *pocapan* yang dilakukan dalang, yaitu *pocapan* persiapan penyampaian ajaran *sastrajéndra* atau peristiwa ketika Bima akan memasuki tubuh Dewa Ruci. Pola *singgetan* dipakai untuk peralihan pembicaraan tokoh wayang Bima dengan Dewa Ruci; dan sebagai *sasmita Ladrang Éling-éling*. Pola *lamba* seringkali untuk jeda *ginem* yang kadang-kadang dicampur dengan pola *singgetan* ataupun untuk *sasmita Ayak-ayakan* serta *Sampak*.

Ekspresi *dhodhogan-keprakan* memperhatikan tempo cepat untuk *tetegan* ataupun *lamba,* pada ekspresi *rasa greget*. Hal ini didukung dengan tekanan kuat sehingga menghasilkan volume suara keras dalam ritme yang ajeg. Tempo dan tekanan sedang, dapat diamati pada *dhodhogan-keprakan singgetan* sebagai penjelas dan jeda *ginem* ataupun untuk *sasmita gending*. Khusus pada ekspresi *keprakan* yaitu *sisiran* dan *jejakan* menggunakan tempo dan tekanan variatif. Untuk *sisiran* dipergunakan tempo dan tekanan lambat, adapun *jejakan* dengan tempo cepat dan tekanan kuat. *Keprakan* memberikan penguatan pada *sabetan* wayang. *Keprakan jejakan* berfungsi memantapkan gerak wayang karena dibarengi oleh *sèlèh* nada pada gending. *Dhodhogan-keprakan* dimaknai sebagai denyut atau detak rasa yang menghidupkan peristiwa adegan pada *lakon* wayang. *Dhodhogan-keprakan* sebagai gambaran *keketeging* jantung memiliki daya hidup bagi ekspresi unsur *garap pakeliran* yang dilakukan dalang.

*Nuksma* pada *dhodhogan-keprakan* dipancarkan melalui suara terpola dari cempala dan keprak yang dilakukan dalang. Tentunya, dalang mengandalkan kekuatan batin untuk memunculkan aspek suara instrumental dengan rasa regu, agung, lega, dan semangat. *Mungguh* diprelihatkan melalui hubungan keselarasan

pola *dhodhogan-keprakan* dengan peristiwa adegan, suasana batin tokoh, *pocapan, ginem, sabetan*, dan gending. Peristiwa dalam samodera ataupun peralihan suasana batin tokoh Bima terkait dengan pola *dhodhogan-keprakan*nya. Demikian halnya dengan *pocapan* ketika Bima akan memasuki tubuh Dewa Ruci, *ginem* Bima dengan Dewa Ruci, gerak-gerik Bima, serta pemilihan gending berbentuk *ladrang, ayak-ayakan*, dan *sampak* memiliki hubungan sinergis dengan *dhodhogan-keprakan*.

Dengan demikian, *nuksma* dan *mungguh* pada sajian *dhodhogan-keprakan* dapat dilihat pada ketepatan dan keselarasan: (1) pemilihan pola *dhodhogan-keprakan* untuk mendukung penggambaran karakter tokoh Bima dan Dewa Ruci, serta peristiwa di Samodra Minangkalbu; (2) pengaturan tempo dan tekanan untuk mendukung *rasa* estetik pada *Adegan Samodra Minangkalbu*.

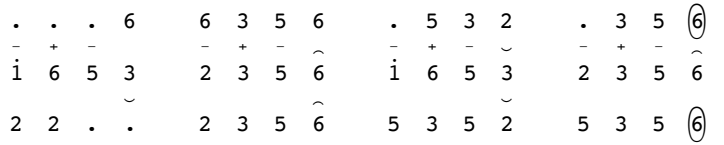
### 7. *Garap* Gending

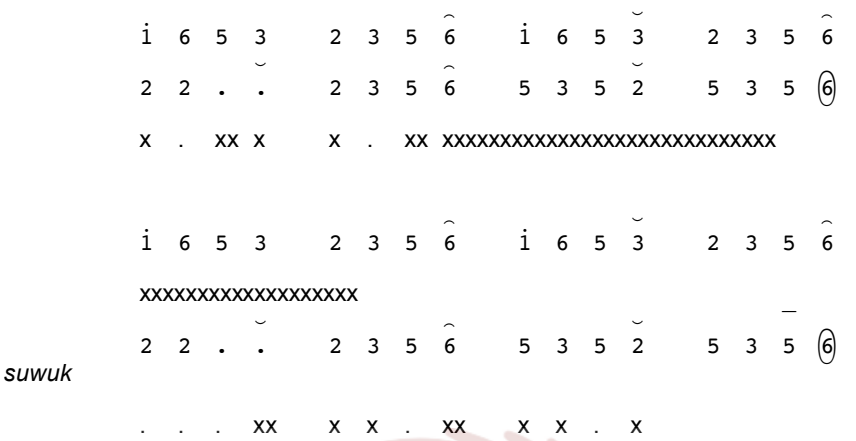
Pada *garap* gending, dalang memilih *Ayak-ayakan sléndro nem* sebagai penguat peristiwa perubahan batin Bima, yang selanjutnya menghamba kepada Dewa Ruci; *Sampak sléndro nem* untuk mengiringi peristiwa ketika Bima masuk ke dalam tubuh Dewa Ruci, dan Bima keluar dari tubuh Dewa Ruci; serta *Ladrang Éling-éling laras sléndro pathet manyura* sebagai iringan ketika Bima menerima ajaran *sastrajéndra* dari Dewa Ruci.

*Rasa regu* pada sajian gending dapat diperlihatkan melalui *Ladrang Éling-éling laras sléndro pathet manyura* yang dipilih Nartasabda untuk mengiringi gejolak jiwa Bima ketika menerima ajaran *sastrajéndra* dari Dewa Ruci. *Ladrang Éling-éling laras sléndro pathet manyura* dapat dipahami melalui notasi gending sebagai berikut.[25]

*Ladrang Éling-éling, laras sléndro pathet manyura*

*Buka*:






*Ladrang Éling-éling laras sléndro pathet manyura* diekpresikan dengan memperhatikan *rasa regu.* Nada-nada yang dipilih bertumpu pada *sèlèh* nada gong *nem* (6). Pola *Ladrang Éling-éling* dengan penerapan tempo dan tekanan sedang memberikan keajegan *rasa* musikal untuk menguatkan peristiwa ketika Bima menerima ajaran *sastrajéndra* dari Dewa Ruci. Kekuatan ekspresi pada *Ladrang Éling-éling* adalah komposisi nada yang terikat dalam satuan *gatra*. Dalam karawitan, *gatra* diartikan sebagai unit terkecil dari gending yang terdiri dari empat *sabetan balungan*.[26] Korelasi antara nada satu menuju lainnya ataupun antara *gatra* yang satu dengan *gatra* berikutnya membentuk hubungan signifikan antara *padhang* dan *ulihan* dalam gending.[27] *Sambung rapet* nada inilah yang selanjutnya mampu membentuk kesatuan *garap Ladrang Éling-éling* untuk memperkuat *rasa regu* dalam peristiwa adegan ini.

Dalam tradisi pedalangan, *Ladrang Éling-éling* ditempatkan sebagai gending untuk mengiringi adegan-adegan yang memiliki *rasa regu wingit*, seperti adegan *wejangan*, adegan ritual, adegan dengan mantra-mantra pada *ruwatan*, dan sebagainya. Kadangkala, gending ini digunakan untuk adegan dalam *rasa sedhih* yang *wingit*. Jika ditilik dari makna kata pada judul gending yaitu: *Éling-éling* dapat dimaknai sebagai ajakan untuk mengingat kepada Tuhan atau kebaikan, atau pengendali tindakan nafsu. Ada korelasi signifikan

antara gending dengan peristiwa ketika Bima mendapatkan petuah *sastrajéndra* dari Dewa Ruci yang mengandung *rasa regu* yang *wingit*.

Dengan demikian *rasa regu* pada *Ladrang Éling-éling* dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu: (a) kekuatan *sèlèh* pada nada yang tegas ditunjukkan nada *nem* (6) pada *kenong* dan *gong;* (b) memiliki tempo datar dan ajeg; (c) memiliki susunan nada dengan interval pendek dan ajeg sifatnya; serta (d) adanya sinergi dengan suasana atau peristiwa adegan dalam suatu *lakon* wayang.[28]

Selain *rasa regu* sebagai *rasa* utama, Nartasabda memberikan kombinasi berbagai nuansa musikal, melalui *Ayak-ayakan* dan *Sampak sléndro nem.* Ekspresi *Ayak-ayak sléndro nem* dengan *rasa lega*, dipergunakan dalang untuk mengiringi perubahan temperamen Bima ketika mengetahui bahwa orang yang dijumpai adalah Dewa Ruci. *Rasa lega* berada dalam gending dan suasana hati Bima. Nada *gulu ageng* (2), *lima ageng* (5), dan *nem ageng* (6) ditengarai sebagai *sèlèh* nada gong yang menghantarkan nuansa *rasa* gending pada bagian *pathet nem*.[29] *Rasa sèlèh* pada gending ini dapat dirasakan berdasarkan frasa pembangunnya, yaitu: frasa *gantungan sèlèh* nada *nem tengah*, frasa naik *sèlèh* nada *gulu alit*, frasa turun *sèlèh* nada *lima tengah*, frasa turun *sèlèh* nada *gulu tengah*, frasa *gantungan sèlèh* nada *dhadha tengah*, frasa turun *sèlèh* nada *nem tengah*, frasa naik *sèlèh* nada *dhadha tengah*, frasa turun *sèlèh* nada *gulu tengah*, frasa turun *sèlèh* nada *lima ageng,* frasa *gantungan sèlèh* nada *lima ageng,* dan frasa naik *sèlèh* nada *lima tengah*.[30] Tempo dan tekanan sedang dengan ritme yang ajeg menambah daya estetik pada gending ini untuk mendukung kesan *rasa lega*. Komposisi dan *sambung rapet* nada, *gatra*, dan *padhang-ulihan* membentuk satu entitas *Ayak-ayak sléndro nem*.

*Sampak sléndro nem* dipergunakan dalam dua peristiwa, yaitu: (1) ketika Bima memasuki tubuh Dewa Ruci; dan (2) ketika Bima keluar dari tubuh Dewa Ruci. *Sampak* mengandung *rasa greget*, sehingga mampu memberikan daya penguat peristiwa yang terjadi maupun suasana batin Bima. Ekspresi *Sampak* bertumpu pada penggunaan nada kuat untuk *sèlèh*, yaitu *gulu* (2), *lima* (5), dan

*nem* (6) sesuai wilayah nada musikal atau *pathet nem*. Tempo cenderung cepat dengan tekanan menguat menambah daya estetik untuk ekspresi *rasa greget*. Komposisi nada-nada tersebut membentuk satu *garapan Sampak* dengan ritme tabuhan ajeg memberi dampak terhadap kesan *rasa greget*. Adanya hubungan antara nada satu dengan lainnya, *gatra* satu dengan lainnya, dan kesesuaian antara *padhang-ulihan* dalam membentuk *Sampak*.

Tiap-tiap gending yang diekspresikan, memiliki ketepatan dan keselarasan dengan peristiwa adegan, karakter dan suasana batin tokoh, *ginem, pocapan, janturan, sabetan, sulukan*, ataupun *dhodhogan-keprakan. Ayak-ayakan* memiliki keselarasan dengan suasana batin tokoh Bima yang berubah menjadi lega, selain sesuai dengan *sabet* wayang tokoh Bima berubah posisi tancap dari berdiri kemudian duduk bersimpuh dengan tangan menyembah pada Dewa Ruci. *Ladrang Éling-éling* memiliki ketepatan dan keselarasan dengan *rasa regu* pada peristiwa adegan yang tercermin dalam *pocapan, janturan* ataupun *ginem*. Ekspresi *Sampak* memiliki jalinan erat dengan suasana batin Bima, *sabetan* Bima masuk dan keluar dari tubuh Dewa Ruci.

*Nuksma* dan *mungguh* pada *garap* gending terkait dengan kemampuan dalang memilih vokabuler gending berdasarkan *sasmita gending* serta penggunaannya dalam peristiwa ketika Bima merasa lega hatinya, marasuk ke tubuh Dewa Ruci, ada dalam alam *sonyaruri*, ataupun keluar dari tubuh Dewa Ruci. Di sini, alur musikal dari gending member landasan dan penguat bagi ekspresi *pocapan, janturan, ginem,* dan *solah* boneka wayang.

## B. *Jejer Negara Wiratha* Sajian Anom Suroto

*Jejer Negara Wiratha* merupakan salah satu adegan dalam *lakon Dewi Utari Palakrama* yang disajikan Anom Suroto. Adegan ini menggambarkan suasana agung di Negara Wiratha yang melukiskan kebesaran raja, kondisi Negara, dan suasana persidangan di istana. Untuk membahas pengejawantahan *nuksma* dan *mungguh* pada *Jejer Negara Wiratha*, dapat diamati melalui *garap catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran* yang disajikan Anom Suroto.

### 1. *Janturan: Jejer* Negara Wiratha

*Janturan jejer* dalam pedalangan gaya keraton, secara konvensional memiliki struktur yang telah membaku, yaitu: (a) pembukaan, (b) batang tubuh, dan (c) penutup. Pembukaan berisi doa atau mantra sang dalang untuk meminta keselamatan. Pada bagian batang tubuh, umumnya berisi tentang nama negara dan maknanya; kondisi negara; nama raja dan maknanya; kebesaran raja; kondisi persidangan; serta orang yang menghadap raja. Bagian penutup berisi suasana atau gejolak batin raja terhadap persoalan yang akan dibahas dalam persidangan agung.[31]

Pada pertunjukan wayang purwa gaya Surakarta, istilah *jejer* dipergunakan untuk memberikan sebutan adegan pertama dalam *lakon* wayang. Konvensi ini dapat ditemukan dalam buku panduan pedalangan, seperti *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaki*ng *Pakeliran Lampahan Irawan Rabi* susunan Nojowirongko ataupun karangan Wignjosoetarno berjudul *Lampahan Makutharama Ringgit Purwa Wacucal*. Kedua buku ini menyebut *jejer* hanya untuk adegan pertama, adapun babak-babak berikutnya dipergunakan istilah *adeg* atau *adegan*, seperti: *adeg sabrang alus, adeg sanga sepisan, adeg manyura kapindho* dan sebagainya. Namun demikian, para dalang dari tradisi pedalangan kerakyatan, seringkali menggunakan istilah *jejer* untuk menyebut berbagai adegan dalam *lakon* wayang, misalnya *jejer pindho, jejer pendhita, jejer kahyangan*, dan sebagainya.

*Janturan jejer Negara Wiratha* disajikan Anom Suroto seperti pada teks berikut.

> *Janturan:* ***Swuh rep data pitana****, swuh iku werdiné sirna, rep nenggih swasana tentrem, data iku angèsti, wondéné pitana luhur. Sirna sagung memala mahanani jagat tentrem lamun ta angèsti marang luhuring budaya, nenggih asesanti minangka amurwani wayang purwa bebasan* ***durga mendhak kala sirna****,* ***rahayu ingkang kaèsthi, rahayu sagung dumadi****.*[1]
>
> *Anenggih* ***negari*** *pundita ingkang minangka* ***purwakaning carita****, ing mangké datan kadi gumelaré* ***Negari Wiratha*** *inggih ing* ***Nagari Kasepuhan****. Nyata Praja Wiratha*

*samangké wus ngancik **jaman kencana**, ketitik tansah **pinardawa pocapané**, tur ta **luhur kawibawané**, dhasar nagari **kinembong jaladri, pinasah harga**, mila datan mokal yèn ta negari **kahèbegan ing sungapan ginupitan tuwin mangku bandar pelabuhan**. Para **hamong kisma** wekel olah **tetanèn**, apa ingkang **tinandur subur**, satemah **murah kang tinuku**, **raja kaya pitik iwèn** datan ana ingkang cinancangan, **rahina aglar ing pangonan suruping arka wangsul marang kandhangé dhéwé-dhéwé, tanpa ana ingkang kecicir**. Para **dagang layar** rahinten dalu datan ana pedhoté, lumampah **hanglur selur** pindha **brakithi** ingkang **baris mungwing séla**, dhasar nagari **tata titi tentrem**, tebih ing parangmuka, mila mboten mokal mboten sekedhik jalma ingkang **samya bebadra**, bebasan **aben cukit tepung tritis**, papan wiyar katingal rupak inggih labet **raharjané negari**.*[2]

*Nenggih wau ingkeng **ngasta panguwaosing** Negari Wiratha, wenang ajejuluk **Sri Bagindha Raja Basu Matswapati**, ya **Prabu Mangsahpati**, ya **Sang Nata Prabu Durgandana.** Nyata Prabu Mangsahpati naléndra ingkang **sumbaga wirotama, mahambeg tanuhita, darmahita, sarahita, samahita**, dhasar kukuh ngetrapaké **sama béda dana dhendha**, mila datan hambau kapiné.*[3]

*Wau ta kaya mangkana anyarengi **hari respati** sang katong **miyos sinéwaka** lenggah ing dhampar dhenta asesèmèk permadhani, sinebaran sekar mlathi kang mahambeg wangi, satemah kongas gandanya sang katong ngantya tumekèng paningrat. Miyosing sang nata **kahayap emban cèthi** ingkang samya ngampil upacara nata, arupi **bèbèk mas ménthok mas banyak dhalang sawunggaling hardawalika dalah dwipangga** ingkang sarwa kencana, cinandra kados sanès titah manungsa pan yayah jawata **Bathara Kuwéra** déwané kesugihan ingkang ngéjawantah kahayap para hapsari, **beg ambèr ambelabar** ingkang samya sumèwa wiwit saking paningrat dumugi jawining kori brajanala kèbegan wadya kang anggantung séba. **Rep sidhem premanen** tan wonten **swara kang nyabawa**, hamung kapiyarsa dhawahing tus swara kahiring **gusoli kang lagya makarti**, **pating calengkrang pating calengkring** imbal gantya lir swaraning mandyaraga.*[4]

*Hanenggih ingkang samya ketingal ngabyantara ing ngarsa prabu tuhu menika **atmajéndra** ing Wiratha kekasih **Radèn Harya Séta**, satriya gagah prekosa sembada ing warna,*

*dhasar godhèk wok simbar jaja, kawimbuh sekti mandraguna prawira jayèng palugon. Déné ing wuri sampun sowan abdi kinasih* ***juru nampi sapèn peken*** *kang apangkat tandha kekasih* ***Sang Tandha Dwijakangka****. Ing mangké dèrèng kawiyos dhawuhing sang nata, teka mangkana aturé Radyan Séta konjuk marang Sang Prabu Mangsahpati kapyarsa* ***rèrèh ririh ruruh angrèrèh*** *prana mecah marang kang sepining swasana.* [5] [32]

(Narasi: Dalam hening aku berdoa, *swuh* berarti sirna, *rep* adalah hening, *data* itu memuja, adapun *pitana* berarti luhur. Sirna segala marabahaya menjadikan dunia tenteram jika menjunjung tinggi terhadap kearifan budaya, adalah kata bijak sebagai pembuka wayang purwa ibarat sirna segala rintangan, keselamatan yang ditemui, damai seluruh kehidupan.

Sahdan negara sebagai pembuka cerita, inilah wajah Negara Wirata juga disebut Negara Kasepuhan. Sungguh Negeri Wirata kini telah memasuki zaman keemasan, terbukti selalu tersohor ceritanya, serta memiliki wibawa besar. Negara dikelilingi lautan luas, dipagari gunung, sehingga tak ayal jika negara dilingkari sungai serta pelabuhan. Para petani giat bekerja, apa pun yang ditanam tumbuh subur, sehingga harga murah, hewan piaraan tiada yang dirantai, jika siang mencari makanan, pada sore hari kembali ke kandang masing-masing, tiada yang berkurang. Para saudagar tiada putusnya siang hingga malam, berjalan beriringan bagaikan semut berbaris di atas bebatuan. Sungguh negara yang tenteram, jauh dari kejahatan, sehingga tak aneh jika banyak orang asing mengembara dan bermukim, ibarat rumah mereka berhimpitan atapnya, tempat luas terlihat sempit karena keamanan negara.

Siapakah yang memegang tahta kerajaan Wirata, dia bergelar Sri Baginda Raja Basu Matswapati, alias Prabu Mangsahpati, juga disebut Sang Nata Prabu Durgandana. Memang benar jika Prabu Mangsahpati sebagai raja gagah perkasa, suka berderma, suka menolong, adil, serta konsisten menjalankan hukum.

Syahdan bertepatan hari kamis, raja memasuki persidangan, duduk di kursi gading beralaskan permadani, disebari bunga melati yang harum baunya, sehingga tercium aroma sang raja hingga luar persidangan. Kedatangan raja diiringi para dayang

yang bertugas dalam upacara kerajaan, berupa itik emas, mentok emas, *banyak dalang, sawunggaling, hardawalika,* serta gajah yang serba emas, ibarat bukan manusia tetapi dewa Kuwera, penguasa kekayaan yang turun ke dunia diiringi bidadari, penuh sesak orang yang menghadap, mulai dari luar persidangan hingga pintu depan dipenuhi bala tentara yang bersimpuh. Sunyi senyap tiada suara terucap, hanya terdengar inti suara diiringi meriam yang sedang bekerja, bunyinya bersautan bagaikan suara gamelan.

Adalah orang yang terlihat menghadap raja, inilah putra raja Wirata bernama Raden Harya Seta, ksatria gagah perkasa, dan rupawan, serta sakti mandraguna selalu unggul di medan laga. Adapun di belakangnya telah menghadap yakni seorang abdi yang disayangi memiliki pangkat sebagai lurah pasar bernama Sang Tanda Dwijakangka. Saat ini belum terucap sabda raja, seperti inilah ucapan Raden Seta kepada Sang Prabu Mangsahpati terdengar sopan, jelas, dan menghanyutkan kalbu, memecah keheningan suasana.)

*Janturan jejer* mengandung kode-kode sosial budaya yang berlaku di suatu kerajaan, menunjukkan wajah budaya tinggi yang dianut oleh bangsawan.[33] Hal demikian mengukuhkan terjadinya situasi formal yang memberikan daya keagungan bagi raja dan kerajaannya. Budaya tinggi merupakan cermin budaya halus dan memiliki sophistikasi tinggi. Implementasi budaya tinggi terlihat dalam berbagai kebiasaan dan tata aturan kerajaan. Penghormatan lambang kebesaran atau simbol kenegaraan, penghormatan dan pemujaan raja, etiket sosial kerajaan, tata cara menghadap raja, tata cara berdialog dengan raja, dan sebagainya memberikan pengertian mendalam mengenai makna budaya tinggi di suatu kerajaan. Nampaknya, gambaran dan nilai-nilai budaya tinggi di kerajaan Jawa, menjadi dasar pijakan bagi dalang untuk mengekspresikan *janturan Jejer Negara Wiratha.*

*Nuksma* pada *janturan* ini diindikasikan oleh kemampuan dalang dalam menjiwakan suasana yang menggambarkan kondisi Negara Wiratha. Dengan bekal pengalaman jiwa mengenai kondisi suatu negara, maka dalang memiliki daya batiniah yang terungkapkan kembali di dalam ekspresi *janturan jejer*. Suasana dan gambaran suatu negara telah merasuk ke dalam sanubari dalang,

sehingga kesadaran dalang seolah-olah berada pada negara yang sedang dicandra. Dalang seolah-olah merasakan atmosfir, melihat, dan mengalami persidangan di Negara Wiratha. Daya batin atau kekuatan menjelmakan *rasa* ke dalam sajian *janturan* menunjukkan betapa tinggi tingkat kualitas estetik dari dalang.

Kekuatan daya batiniah dalang didukung oleh adanya ketepatan dan keselarasan penyusunan pola *garap catur* untuk mewujudkan pergelaran yang *mungguh.* Jika *nuksma* lebih dominan berasal dari dalam diri dalang atau pancaran batin dalang, maka *mungguh* merupakan representasi dari penyusunan ketepatan dan keselarasan unsur *garap pakeliran*. Untuk mencapai ketepatan dan keselarasan dibutuhkan materi kebahasaan, ketrampilan teknik *antawecana,* dan harmonisasi antara berbagai unsur *pakeliran*.

*Janturan jejer* disajikan dalang dengan menerapkan bahasa dan sastra pedalangan. Soetrisno memilah aspek kebahasaan *janturan* menjadi tiga macam, yaitu: *basa krama* dan *krama inggil, basa ngoko*, dan *basa kawi* disesuaikan stratifikasi sosial penonton wayang. *Basa krama* untuk menghormati penonton, *basa ngoko* untuk dirinya sendiri dan orang-orang yang lebih rendah strata sosialnya, serta *basa kawi* untuk penghias kalimat agar berkesan arkhais.[34] *Basa krama* dan *krama inggil* pada *janturan* ini misalnya *nenggih, samangké, mila datan mokal, nenggih wau* dan sebagainya. *Basa ngoko,* seperti dicontohkan pada *janturan* yaitu *iku werdiné, teka mangkana*, dan sebagainya. Adapun *basa kawi* terlihat pada *swuh rep data pitana, durga mendhak kala sirna, rahayu sagung dumadi* dan sebagainya.

Pada bagian pembukaan [1] yang berisi mantra atau doa, penggunaan aspek kebahasaan diwujudkan dengan pilihan kata, rangkaian kalimat, dan keindahan sastra. Kata atau kalimat yang dicetak tebal memiliki kedudukan penting untuk membentuk narasi mengenai mantra atau doa dari dalang. Bentuk mantra tersebut menggunakan bahasa arkhais yang memberikan efek estetik, selain makna transendental. Mantra ini dimaksudkan untuk menolak bala sehingga keselamatan selalu diperoleh. Untaian kata-kata "*swuh rep data pitana*" diharapkan memiliki implikasi positif yaitu "*durga*

*mendhak kala sirna, rahayu ingkang kaèsthi, rahayu sagung dumadi*". Mantra yang diwujudkan dengan untaian kata *"wuh rep data pitana"*, menjadi pembuka bagi dalang untuk memunculkan nuansa *regu*.

Mantra ini memiliki efek *rasa* dari aspek bahasa maupun suara. Secara kebahasaan, *"swuh rep data pitana"* diartikan *"dalam keheningan sang dalang memuja"* yang dimaknai sebagai doa bagi dalang untuk meminta keselamatan dalam mempergelarkan wayang. Adapun aspek suara muncul dari kekuatan *antawecana* dalang melafalkan *"swuuuuh rep- datapitana"* dengan tempo panjang, berhenti sejenak, disambung tempo datar. Intonasi suara mendatar dan ajeg menambah daya agung dan khusuk dari mantra ini.

Pada bagian kedua, dalang mendeskripsikan profil negara Wiratha dengan menunjuk letak geografis, kondisi sosial, ekonomi, dan keamanan. Untuk mencapai pencandraan tersebut, dalang memilih kata-kata, rangkaian kalimat, dan keindahan sastra seperti pada kata-kata yang dicetak tebal. Kata-kata atau kalimat ini menjadi bahan baku bagi dalang untuk membentuk satu kesatuan *janturan* tentang deskripsi negara Wiratha. Pemakaian bahasa arkhais, yang berupa bahasa *kawi* dan bahasa pedalangan memberikan kekhususan pada aspek kebahasaan *janturan*. Dalang juga mengandalkan susunan sastra, seperti penggunaan *purwakanthi* dan gaya bahasa.

Pada bagian ketiga, dalang mencandra kondisi raja dan kebesarannya. Kata-kata yang dicetak tebal memberikan petunjuk mengenai nama raja beserta legalitasnya. Di sini, kedudukan raja sebagai orang terhormat karena mumpuni dalam segala bidang, baik, persoalan hukum, sosial, ekonomi, dan keamanan negara. Raja digambarkan secara sempurna dalam urusan kenegaraan. Kata-kata seperti: *"sumbaga wirotama, mahambeg tanuhita, darmahita, sarahita, samahita"*, merepresentasikan pribadi raja dalam *janturan jejer* ini. Selain makna kata yang representatif menunjuk kebesaran raja, efek estetik juga muncul dari keindahan bahasa.

Deskripsi mengenai suasana persidangan menjadi pokok pembahasan pada bagian keempat. Dalang mendayagunakan pilihan kata yang arkhais, gaya bahasa, dan *purwakanthi* untuk memberikan

nuansa estetik. Aspek kebahasaan juga dipergunakan untuk membentuk gambaran mengenai kebiasaan raja menggelar persidangan pada hari tertentu, peralatan persidangan, para abdi yang bertugas, dan suasana hening di persidangan. Kata-kata yang dicetak tebal mampu menjadi kunci utama untuk menyusun deskripsi suasana persidangan. Rangkaian kata "*beg ambèr ambelabar*" ataupun *"rep sidhem premanem"* menunjukkan gaya bahasa hiperbola yang memberikan penyangatan pada makna yang dimaksud, yaitu penuh sesak yang menghadap raja ataupun hening dan khidmat suasana persidangan. Gaya bahasa ataupun *purwakanti* dimunculkan untuk menambah efek estetik, seperti *"pating calengkrang, pating calengkring"*.

Bagian terakhir, berupa deskripsi tentang punggawa yang menghadap kepada raja. Untuk pendeskripsian ini, dalang memilih kata-kata yang mampu membentuk gambaran siapa orang yang menghadap raja. Kata-kata yang dicetak tebal menunjukkan nama orang yang menghadap beserta statusnya. Di sini Seta memiliki kedudukan sebagai *atmajéndra* (anak raja), dan Dwijakangka berstatus sebagai lurah pasar. Selain itu, terdapat rangkaian kata yang menunjukkan *purwakanti* yaitu: *rèrèh, ririh, ruruh.*

Ekspresi *janturan jejer* mencapai *nuksma* dan *mungguh*, dapat diketahui dari kemampuan dalang dalam menyajikan *antawecana* secara hidup. Dalang mempertimbangkan penggunaan nada, pengaturan tempo, tekanan, dan jeda, serta penyusunan *sambung rapet* bahasa dan sastra pedalangan. Untaian bahasa dan sastra pedalangan pada *janturan jejer* di*antawecana*kan dengan bertumpu pada penggunaan nada *gulu* (2). Nada *gulu tengah* (2) untuk *janturan jejer* dilagukan secara mendatar atau dengan menjaga keajegan wilayah nada. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesan *rasa regu.*

Seperti diketahui bahwa *janturan jejer* pada umumnya memiliki kesan *regu* atau wibawa untuk menggambarkan suasana persidangan di suatu kerajaan. Keajegan penggunaan nada juga dibarengi dengan pengaturan tempo dan tekanan cenderung sedang. Hanya pada saat tertentu dipergunakan tempo cepat atau lambat,

dan tekanan kuat atau lemah, untuk menyesuaikan nuansa musikalnya. Hal ini juga berlaku pada penggunaan jeda yang cenderung sedang, adakalanya dalang mempergunakan jeda pendek atau panjang untuk memberikan penekanan kata sesuai *rasa* musikalnya. Hal lain yang menjadi kekuatan dalang adalah kepiawaiannya menyusun *sambung rapet* antara kata satu dengan lainnya dalam membentuk kalimat, ataupun sambung menyambung antara kalimat satu dengan lainnya dalam membangun keutuhan *janturan jejer*. *Sambung rapet* dalam segi kebahasaan ataupun *antawecana* memberikan daya hidup dalam ekspresi *janturan jejer*.

*Rasa regu* pada *janturan* ini tercipta karena adanya harmoni antara berbagai unsur yang membentuk kesatuan utuh gambaran kondisi Negara Wiratha. Harmoni antara *antawecana janturan* dari dalang dengan alur musikal yang dihadirkan melalui *Ketawang Gending Kawit* dan komposisi *tancepan* di persidangan. Alunan *Ketawang Gending Kawit* dalam irama *sirep* menambah *rasa* agung pada *janturan* ini. *Sirep* dimaksudkan untuk memberikan penonjolan pada *antawecana janturan* sehingga perhatian penonton terfokus pada gambaran kondisi Negara Wiratha. Penggunaan *sèlèh* nada tegas, interval nada yang relatif pendek, tempo datar dan ajeg, penggunaan *cakepan sindhénan* yang netral, memunculkan alur musikal *regu* yang selaras dengan *janturan* Negara Wiratha yang agung berwibawa. Kehadiran gending memiliki fungsi memberikan ilustrasi dan daya penguat bagi ekspresi *antawecana janturan jejer* sesuai dengan makna *konsep nglambari* yang ada dalam *karawitan pakeliran*.[35]

Kemantapan *antawecana janturan*, selain dukungan dari gending, juga selaras dengan komposisi *tancepan* di persidangan. Komposisi *tancepan* menggambarkan kondisi persidangan di istana. Acuan yang menjadi dasar penyusunan komposisi *tancepan* adalah tata aturan persidangan di keraton Surakarta. Inilah sebabnya suasana khidmat dan agung pada *tancepan* wayang memberikan kontribusi bagi pencapaian *rasa regu* pada *janturan jejer* Negara Wiratha ini.

### 2. *Ginem:* Teka-teki Keberadaan Pandawa

Anom Suroto juga menyajikan *ginem* tentang teka-teki nasib Pandawa yang diwacanakan Matswapati, Seta, dan Dwijakangka. Pada bagian ini Anom Suroto mengungkapkan sebagai berikut.

> *Matswapati:* ***Putraningsun*** *kulup Harya Séta,* ***mawantu wantu*** *pun bapa* ***mundhut pangapura****, wis sawetara wektu nggonira sowan nanging durung ingsun kanthi wawan pangandikan, nggèr, kapara nyata kang dadi aturmu. Manawa* ***ri kalenggahan iki*** *pun bapa lagi* ***ketaman sungkawa****, wondéné ingkang andadèkaké duhkitaningsun, amung kejaba nggoningsun* ***menggalih marang buyut-buyutku Pendhawa****, Séta. Saka pétungku Pendhawa kuwi kuduné* ***wis pundhat*** *anggoné padha* ***nglakoni namur kawula****, nanging généya nganti teka ri kalenggahan iki pun bapa durung mireng pawarta mungguh* ***ana ngendi*** *olèhé Pandhawa padha* ***sesingidan*** *mau, hèh Séta.*
>
> *Seta: Kepareng munjuk atur kanjeng déwaji.*
>
> *Matswapati: Mara gagé matura nggèr.*
>
> *Seta: Nuwun inggih, kula kinten kanjeng déwaji* ***mboten kesupèn*** *dhumateng* ***suraosing prejanjèn*** *duk nalikanipun putu kula Pandhawa tinantang* ***sesukan dhadhu kaliyan Kurawa****. Suraosing prejanjèn nyebataken sinten* ***ingkang kawon*** *kedah* ***nilar negari*** *lajeng* ***mlebet wana*** *laminipun* ***kalih welas warsa*** *kawimbuh* ***sesingidan*** *laminipun* ***setunggal tahun.*** *Menawi anggènipun sesingidan menika* ***konangan*** *telik sandining Kurawa, Pendhawa kedah* ***wangsul gesang wonten wana malih*** *kalih welas warsa kanjeng déwaji. Inggih kanthi wewaton menika wau, mila Pandhawa anggènipun sesingidan* ***primpen sanget*** *sampun ngantos kawuningan déning Kurawa dalah telik sandinipun. Mila dhuh rama, tangèh lamun menawi kanjeng déwaji pirsa utawi mireng menggah pundi papan pasingidanipun putu kula Pandhawa, déwaji.*
>
> *Matswapati: Wé lha dalah, o, o, iya, iya kepara nyata nggèr aturmu Séta, ingsun ngakoni Pendhawa kuwi* ***angger wis ndhelik tangèh jalma bisa nemokaké****, aja kok lamak menungsa, déwa kang kondhang waskitha waé mesthi ora bisa nemokaké mungguh ana ngendi Pendhawa,* ***sebab apa****, jalaran kang wis rumangsa* ***kepotangan budi karo***

***Pendhawa kuwi kabèh mèlu ndelikaké*** *kok nggèr, kabèh padha mèlu ndelikaké. Ora mung para wong apik kang nyingidaké, nadyan para durjana pisan ta ya padha mèlu ndelikaké kok nggèr. Hawit Pendhawa kuwi* ***olèhé srawung ora ndadak nganggo pilih pilih****, aja kok wong becik ora disrawungana, para penjahat waé kabèh padha disrawungi, mula ora anèh yèn kabèh titah anané mung* ***welas asih marang Pandhawa****. Iki nggèr Séta, sira bisa nulat marang putumu Pendhawa ing bab srawung ya nggèr. Aja dumèh sira iku atmajané naléndra banjur srawungmu pilih kasih kuwi aja ya nggèr, aja. Yèn dudu trahing kusuma, yèn ora wong sugih kowé ora gelem srawung kuwi* ***ora kena, ora kena nggèr, ora kena****. Ngèlingana yèn ing* ***donya iki*** *kahanané owah gingsir utawa* ***cakra manggilingan****, ya saiki uripé lagi kesrakat, ning sapa ngerti mengko ganti wektu dhèwèké dadi wong mulya nggér. Mula ana* ***piwulang luhur para éyang swargi*** *kang wus ngendikakaké* ***tinimbang pager témbok aluwung pager séndhok*** *ngana kaé. Kuwi mengku karep* ***wong urip kuwi dhemena tulung-tinulung mad-sinamadan, daya-dinayan.*** *Yèn kowé kapinujon pinaringan nasib becik saka Gusti kang nyipta jagat sinung bandha raja donya ya dhemena wèwèh marang kang wajib ditulung, kuwi jenengé pager séndhok. Yèn kowé seneng tetulung utawa dana wèwèh, nggèr, ora susah omahmu tok pageri nganggo témbok mubeng, wong sing rumangsa ditulungi mau mesthi tuwuh rasa rumangsa andarbèni marang omahmu kuwi mau, ingkeng tundhoné nadyan wong mau ora dipréntah mesthi banjur rumeksa wilujengé omahmu. Sabab padha ngelingi menawa sing duwé omah mau seneng tetulung. Ning kosok baliné Séta, arepa omahmu kuwi tok brukuti témbok mubeng sing dhuwuré pitung mèter, ning gandhèng sing duwé omah mau wong cethil ora tau dana wèwèh, sugihé bandha mung dirasakké dhéwé, lha akhiré wong sing kekurangan ya mesthi mènèk pager sing dhuwuré pitung mèter mau, banjur wani njupuk bandhamu kang wigati kanggo nyambung uripé, Séta.*

*Seta: Nuwun inggih kaluhuran sabda kanjeng déwaji, jebul* ***tiyang gesang menika mboten saged mentas piyambak*** *déwaji.*

*Matswapati: Kuwi* ***pancèn kepara nyata*** *nggèr,* ***pancèn kepara bener****, yèn wis éling jebul manungsa urip kuwi ora bisa mentas dhéwé kuduné cak cakané aja banjur kumingsun kaya sata Kurawa kaé, nggèr. Kurawa kaé tuladhané*

*manungsa kang mangèran marang bonda raja donya, mula menang olèhé main dhadhu waé rumangsané kaya wis menang perang kok nggèr.*

*Seta: Déwaji*

*Matswapati: Priyé*

*Seta: Keterangan ingkang sampun kula tampi,* ***èstunipun*** *kala semanten menika* ***ingkang mimpang*** *lugunipun* ***putu kula Puntadéwa****, nanging* ***déning sang bandar dhadhu*** *maha julig* ***Patih Sengkuni****,* ***dhadhunipun dipun walik****, nalika dhadhu dipun walik èstunipun putu kula* ***Pendhawa menika sumerep,*** *Puntadéwa ngertos, namung kok* ***mboten purun alok****, wonten menapa kanjeng déwaji.*

*Matswapati: Aja klèru panemu nggèr Séta, mulané Puntadéwa ora alok, ora kok wedi karo Kurawa ki ora, nanging kuwi* ***nuduhaké menawa buyut-buyutku Pendhawa iku kebak ing rèh tata krama****, dhèwèké ngerti marang wataké tata krama, upama kala semana Puntadéwa gelem alok, yèn dhadhuné kuwi diwalik Sengkuni, waah,* ***méndah kaya ngapa wirang isiné Dhestarata lan Bisma*** *ingkang kala semana uga lenggah ana sacedhaking papan kono.*

*Seta: Nuwun inggih.*

*Matswapati: Dadi garis gedhéné, wong sing wis* ***ngerti marang wataké tata rama*** *kuwi jebul* ***sirik lamun gawé wirangé liyan*** *nggèr,* ***sirik gawé wirangé liyan****. Lha kaya ngono kuwi* ***arang-arang*** *sing bisa nglakoni lho nggèr,* ***arang-arang****. Saya kowè kuwi blas mesthi ora bisa nglakoni marga kowé ki wong getapan kurang kesabaranmu, kancamu jajan mbayari nunut wé kok lokké nggenggon ya ta.*

*Seta: Menawi mekaten labet kesangeten déwaji*

*Matswapati: Séta.*

*Seta: Wonten timbalan.*

*Matswapati: Aja wedi kangélan nggèr, yèn wis titi wanci rampung olehé buyutku Pendhawa nggoné sesingidan pun bapa* ***kepingin boyong Pandhawa praptèng Praja Wiratha****, saperlu pun bapa bakal nganakaké* ***tasyakuran*** *kunjuk syukur ngarsaning Gusti kang anyipta jagat, déné buyutku wis*

*pundhat olèhé padha nglakoni prejanjèn kanthi wilujeng niskala.*

*Seta: Nuwun inggih kula ngestokaken dhawuh kanjeng déwaji.*

*Matswapati: Hé, Tandha Dwijakangka.*

*Dwijakangka: Kula wonten timbalan kanjeng sinuwun, amiji abdi paduka pun Kangka.*

*Matswapati: Olèhé Puntadéwa* ***seneng main*** *kuwi* ***aja tok tiru*** *ya, tinimbang bandha* ***dienggo main***, ***becik dicèlèngi apa ditanjakaké*** *liyané kang kena kanggo mbyantu penguripanmu hèh, Kangka.*

*Dwijakangka: Nuwun inggih sinuwun ngèstokaken dhawuh kanjeng sinuwun.*[36]

(Matswapati: Anakku Harya Seta, sungguh aku mohon maaf, sudah lama kau menghadap, tetapi aku belum mengajakmu berbicara, anakku, memang benar yang menjadi ucapanmu. Bahwa pada hari ini aku sedang dilanda kesedihan, penyebab dari kesedihanku, tak lain karena aku memikirkan cucu-cucuku Pandawa, Seta. Menurut perhitunganku Pandawa seharusnya telah usai menjalani hukuman, tetapi kenapa hingga saat ini, aku belum mendengar kabar di mana sesungguhnya Pandawa berada, wahai Seta.

Seta: Apakah aku diperkenankan bicara, paduka.

Matswapati: Silahkan kau bicara, anakku.

Seta: Baiklah, aku kira paduka masih ingat dengan inti perjanjian pada waktu cucuku Pandawa ditantang bermain dadu oleh Kurawa. Inti dari perjanjian menyebutkan bahwa siapapun yang kalah harus meninggalkan kerajaan lalu masuk hutan selama dua belas tahun ditambah bersembunyi selama satu tahun. Jika persembunyiannya diketahui mata-mata Kurawa, maka Pandawa harus kembali hidup di tengah hutan selama dua belas tahun lagi, paduka. Berdasarkan kesepakatan itu, maka Pandawa bersembunyi secara rapat agar tidak sampai diketahui mata-mata dari Kurawa. Oleh karena itu wahai paduka, mustahil jika paduka mengetahui atau mendengar kabar di mana tempat persembunyian cucuku Pandawa, tuanku.

Matswapati: *Wé lha dalah*, o, o, ya, ya memang benar ucapanmu Seta, aku yakin kalau Pandawa bersembunyi, tak satu pun orang mengetahuinya, jangankan manusia biasa, dewata yang terkenal awas saja tak mampu menemukan di mana letak Pandawa berada, apa sebabnya, karena orang yang merasa berhutang budi dengan Pandawa itu semuanya ikut melindungi. Tidak terbatas orang baik saja yang melindungi, walaupun para penjahat juga ikut menyembunyikan, anakku. Karena Pandawa itu dalam bergaul tidak pilih kasih, jangankan orang baik tidak dikumpuli, para penjahat saja, semuanya didekati, maka tidak aneh jika semua orang selalu cinta kasih terhadap Pandawa. Inilah anakku, Seta, kau dapat meneladani cucumu Pandawa dalam hal bergaul, anakku. Jangan mentang-mentang kau putra raja, lalu pergaulanmu pilih kasih, itu jangan sampai anakku, jangan. Kalau bukan turunan ningrat, kalau bukan orang kaya tidak mau bergaul, itu tak boleh, tidak boleh anakku, tidak boleh. Ingatlah bahwa di dunia ini keadaannya dapat berubah atau mengikuti pola siklus, ya sekarang ini hidupnya miskin, tetapi siapa tahu nanti bergantinya waktu dirinya menjadi kaya raya anakku. Maka ada petuah luhur dari para leluhur yang telah mengatakan "daripada berpagar tembok lebih baik berpagar sendok", seperti itu. Hal itu memiliki maksud bahwa manusia hidup senanglah tolong menolong, saling menghormati, saling membantu. Jika dirimu kebetulan diberikan nasib baik dari Tuhan yang mencipta dunia, dikaruniai kekayaan, ya sukalah berderma kepada orang yang wajib ditolong, itu yang disebut berpagar sendok. Jika kau suka menolong atau berderma, anakku, tidak perlu rumahmu kau pagari dengan tembok melingkar, orang yang merasa ditolong tadi pasti muncul perasaan ikut memiliki terhadap rumahmu tadi, yang akibatnya walaupun orang itu tidak diperintah pasti segera menjaga keamanan rumahmu. Karena semua ingat jika yang punya rumah itu suka menolong. Tetapi kebalikannya Seta, walaupun rumahmu itu rapat dengan pagar tembok melingkar yang tingginya tujuh meter, tapi karena yang punya rumah itu orang kikir tak pernah berderma, kekayaannya hanya dirasakan sendiri, ya akhirnya orang yang kekurangan ya pastilah memanjat pagar yang tingginya tujuh meter tadi, kemudian berani mengambil hartamu yang penting untuk menyambung hidupnya, Seta.

Seta: Baiklah, memang benar sabda paduka, bahwa orang hidup itu tidak dapat hidup sendirian, paduka.

Matswapati: Itu memang benar anakku, memang benar, jika telah sadar kalau orang hidup itu tak mampu sendirian, seharusnya perilakunya jangan sombong seperti Kurawa itu, anakku. Kurawa itu sebagai gambaran manusia yang menuhankan harta benda duniawi, maka baru menang berjudi saja sudah merasa seperti menang dalam peperangan, anakku.

Seta: Baginda

Matswapati: Bagaimana.

Seta: Keterangan yang telah aku terima, sesungguhnya pada waktu itu yang menang seharusnya cucuku Puntadewa, tetapi oleh sang bandar dadu yaitu orang yang licik Patih Sengkuni, dadunya dibalik, ketika dadu dibalik sesungguhnya cucuku Pandawa mengetahui, Puntadewa tahu, tetapi kenapa tidak mau protes, ada apa baginda.

Matswapati: Jangan salah sangka anakku Seta, kenapa Puntadewa tidak protes, bukan karena takut kepada Kurawa itu bukan, tetapi itu menandakan jika cucu-cucuku Pandawa telah tertanam etika, mereka mengetahui tentang etika, jika pada masa itu Puntadewa mau protes, jika dadunya dibalik Sengkuni, waah, seperti apa malu dari Dhestarata dan Bisma yang pada waktu itu juga duduk di dekat tempat berjudi.

Seta: Begitu.

Matswapati: Jadi pada intinya, orang yang mengetahui dan memahami etika itu selalu pantang untuk mempermalukan orang lain, anakku, pantang mempermalukan orang lain. Lha yang seperti itu langka bagi orang yang mampu menjalani, anakku, jarang-jarang. Apalagi kau itu pasti tidak mampu menjalani karena kamu itu orang yang temperamen kurang sabar, temanmu jajan minta dibayari saja kau olok-olok di tempat, kan.

Seta: Kalau itu karena keterlaluan baginda.

Matswapati: Seta.

Seta: Daulat baginda.

MatswapatI: Jangan takut rintangan anakku, jika telah tiba waktunya usai cucuku Pandawa yang sedang bersembunyi, aku ingin mengajak Pandawa ke negara Wirata, aku akan mengadakan syukuran untuk Tuhan Pencipta Dunia, karena

cucuku telah selesai menjalani perjanjian dengan selamat tak kurang apapun.

Seta: Baiklah, aku ikuti perintahmu baginda.

Matswapati: Wahai, Tanda Dwijakangka.

Dwijakangka: Daulat baginda, memanggil diri Kangka.

Matswapati: Perilaku Puntadewa senang berjudi itu jangan kau tiru ya, dari pada harta untuk berjudi, lebih baik ditabung atau dibelanjakan kebutuhan yang dapat membantu kehidupanmu, hai, Kangka.

Dwijakangka: Baiklah baginda kuikuti perintahmu.)

*Ginem* tiga tokoh ini diekspresikan dalang dengan hidup dan menjiwai sesuai karakteristik, figur, dan suasana hati mereka. Kemampuan dalang menyelami kepribadian tokoh Matswapati, Seta, dan Dwijakangka memberikan daya penguat bagi ekspresi *ginem* dalam adegan ini. Dalam pergelaran wayang ketiga tokoh ini merasuk pada diri dalang, sehingga ekspresi *ginem* Matswapati, Seta, dan Dwijakangka memiliki kesan hidup. Kekuatan batin dalang akan menggerakkan kehidupan tokoh wayang menjadi pribadinya masing-masing. Ini artinya, dalang mampu menyajikan *antawecana* tokoh Matswapati, Seta dan Dwijakangka secara *pilah* (jelas perbedaan *antawecana* tokoh), *wijang* (jelas artikulasi *antawecana* tokoh), bahkan *nuksma* (mengandung pengertian *pilah, wijang*, dan sesuai karakter serta situasi kejiwaan tokoh).[37] Dalam pandangan Sutarko dan Purbo Asmoro, *nuksma* merupakan kemampuan dalang untuk *manjing* dalam pribadi tokoh wayang.[38] Pada *Serat Centhini,* Sunan Paku Buwana V menyebut sebagai *"nuksmaning dhalang mring ringgit"*.[39]

Dialog di atas disusun berdasarkan materi bahasa, yaitu bahasa yang berlaku di kerajaan, sifatnya halus, dan mengenal strata bahasa atau *undha-usuk basa.*[40] Di sini ditampilkan bahasa Jawa *krama halus* yang memberikan cermin tentang tatanan berbicara dalam lingkungan kerajaan dan pembedaan status sosial tokoh wayang. Kata-kata atau kalimat yang dicetak tebal merepresentasikan makna dialog ataupun nuansa estetika bahasa

wayang. Jika dicermati, dialog antara Matswapati, Seta dan Dwijakangka mengarah pada satu kesatuan makna yaitu tentang teka-teki keberadaan Pandawa.

Dalang juga memberikan pesan-pesan moral dalam dialog, seperti: suri tauladan dari watak Pandawa yang suka menolong dan menghormati orang tua, ataupun kritik sosial yang ditujukan kepada penonton wayang, misalnya petuah mengenai ajakan berderma ("*tinimbang pager témbok aluwung pager séndhok*"), "jangan sombong dan takabur", "jangan pilih kasih dalam pergaulan", dan "jangan berjudi". Hal yang dapat dikaji dari aspek kebahasaan yaitu pencapaian nuansa estetik dalam dialog wayang, yang diwarnai dengan penggunaan sastra yang indah, gaya bahasa, *purwakanthi, basa rinengga*[41], dan sebagainya. Bahasa dan sastra pedalangan yang arkhais, halus, dan formal menjadi ciri khas pada dialog antara Matswapati, Seta, dan Dwijakangka.

Ekspresi *ginem* tokoh Matswapati, Seta, dan Dwijakangka berorientasi pada kesan *rasa regu,* yaitu pembicaraan tokoh di persidangan agung. Makna *regu* lebih imanen sifatnya, yakni keagungan dan kewibawaan raja. Mengenai hal ini, Benamou menyusun klaster *rasa regu* dalam beberapa nuansa, seperti *mrabu, agung,* berwibawa, dan khidmat yang sesuai untuk menyebut *rasa* estetik pada adegan kerajaan.[42] Menurut Nojowirongko *"regu manggenipun ing wanci sonten",* yang dapat diartikan bahwa *rasa regu* dipergunakan untuk *jejer* dalam pertunjukan wayang.[43]

*Rasa regu* pada sajian *ginem* didasarkan pada dua hal yaitu: (1) *rasa regu* telah terbingkai oleh *lakon* wayang atau merupakan *rasa* bawaan yang harus diekspresikan dalang; dan (2) *rasa regu* muncul karena kekuatan ekspresi dalang dalam menjiwakan *antawecana* tokoh wayang. Secara umum, *rasa regu* dalam *antawecana* didasarkan pada elemen pembentuknya, seperti: materi kebahasaan bersifat formal dan menunjuk makna *regu*; teknik *antawecana* menekankan pengaturan tempo dan tekanan sedang, intonasi cenderung statis dan mendatar, suara mengikuti alur musikal dengan menggunakan nada-nada tengah.

Secara teknik, ekspresi *ginem* diukur berdasarkan pengunaan nada suara tokoh wayang, yaitu nada dasar *gulu tengah* (2) untuk tokoh Matswapati; nada *nem ageng* (6) untuk tokoh Seta; dan nada *dhadha tengah* (3) untuk tokoh Dwijakangka. Nada dasar *gulu tengah* (2) bagi tokoh Matswapati memberikan kesan suara yang agung dan berwibawa dari seorang raja. *Ginem* tokoh Seta memperhatikan penggunaan nada suara tokoh *gagahan* pada *pathet nem*, yaitu nada dasar *nem ageng* (6).[44] Pemakaian nada dasar *nem ageng* (6) untuk *antawecana* tokoh Seta, memiliki kesan suara yang mantap, yang disuarakan dalang dengan lantang untuk memberikan kejelasan ucapan tokoh Seta. Pada tokoh Dwijakangka, penggunaan nada *dhadha tengah* (3) untuk menunjukkan kedudukan sebagai abdi raja dan karakteristik tokoh. Adanya perbedaan penggunaan patokan nada suara bagi ketiga tokoh wayang ini dimaksudkan untuk menunjukkan perbedaan orang yang sedang berbicara. Dalam tradisi pedalangan konsep *pilah* menjadi dasar bagi dalang untuk meng*antawecana*kan *ginem* tokoh-tokoh wayang dengan karakter berlainan.[45]

Penggunaan nada dasar memperkuat gambaran karakter tokoh, yakni *katongan* untuk Matswapati; *gagahan* untuk Seta; dan *alusan* untuk Dwijakangka. Perbedaan karakter memunculkan adanya keragaman penggunaan tempo, tekanan, dan jeda suara tokoh. Pada tokoh Matswapati, dipergunakan tempo dan tekanan sedang serta jeda yang agak panjang, sehingga menghasilkan intonasi suara sedikit bergelombang namun tegas. Ini berbeda dengan ekspresi *ginem* tokoh Dwijakangka yang menerapkan tempo lebih lambat dan tekanan lebih lemah dan jeda bicara cenderung agak panjang karena intonasi suara datar dan memiliki gaya yang lemah lembut. Pada tokoh Seta ekspresi *ginem* diungkapkan dengan tempo dan tekanan sedang dengan jeda yang agak lambat, yang menghasilkan warna suara tegas dan mantap serta memiliki intonasi mendatar dengan kejelasan suara yang lantang. *Sambung rapet* antara pilihan kata ataupun antara *ginem* tokoh satu dengan tokoh lainnya dapat terjalin dengan hidup, sehingga memunculkan terjadinya

kasatuan dan keutuhan ekspresi *ginem* mengenai teka-teki nasib Pandawa.

Mengenai *nuksma* dan *mungguh* dalam *antawecana ginem*, Purbo Asmoro menjelaskan, bahwa hal tersebut dapat dicapai dengan beberapa persyaratan, yaitu: penguasaan keterampilan teknik *antawecana*, kekayaan memori tentang materi kebahasaan; kemampuan imajinasi yang didasarkan atas memori yang dimiliki dalang; pengejawantahan imajinasi dalam praktik *antawecana*; dan penyusunan hubungan sinergis dengan unsur *garap pakeliran*.[46]

*Mungguh* pada *ginem* didasarkan pada keselarasan dengan karakter tokoh, suasana adegan, komposisi *tancepan* wayang, ataupun *dhodhogan-keprakan*. *Ginem* tiap-tiap tokoh diekspresikan sesuai karakteristik tokoh, seperti *ginem* yang tegas dan berwibawa untuk karakter tokoh *katongan* dengan peran utama sebagai raja, *ginem* yang tegas dan lantang untuk karakter tokoh *gagahan* dengan kedudukan sebagai senapati, dan *ginem* yang lemah lembut untuk tokoh dengan karakter *alusan* dengan peran sebagai abdi kerajaan. Ini menunjukkan adanya kaitan antara status dan peran sosial tokoh wayang dalam adegan persidangan. Raja sebagai tokoh tertinggi di*antawecana*kan secara menonjol, pada volume dan tekanan suara, dibandingkan tokoh senapati dan abdi kerajaan. *Antawecana* g*inem* tokoh wayang dimaksudkan untuk membangun citra tokoh secara hidup dan berjiwa sehingga terlihat jelas karakteristiknya.[47] Ekspresi *antawecana* pada *ginem* tokoh juga selaras dengan suasana adegan persidangan di kerajaan Wiratha. Dalam hal ini suasana agung, berwibawa, serius, dan khidmat menjadi penanda dari pola harmoni pada *ginem* dan peristiwa adegan.

Hal lain yang menentukan adanya keselarasan ekspresi *ginem* adalah komposisi *tancepan* yang disusun dalang. *Tancepan* Matswapati duduk di singgasana didampingi para dayang, yang berhadapan dengan Seta dan Dwijakangka yang ada dihadapan raja memberikan gambaran mengenai suasana agung di persidangan. Posisi dan sikap badan dari semua tokoh yang dihadirkan menunjukkan tata cara dan etika persidangan di keraton. Inilah sebabnya, etika pada *ginem* dan sikap badan memiliki hubungan

sinergi yang memberikan pemahaman tentang sopan santun dan tata aturan persidangan dalam tradisi keraton.

Penggunaan *dhodhogan-keprakan singgetan* pada *ginem* memiliki maksud sebagai jeda, penjelas, dan tanda pergantian *antawecana* masing-masing tokoh wayang. Makna *singgetan* dalam tradisi pedalangan adalah berhenti sementara yang disimbolkan dengan tanda xx x untuk *singgetan rangkep* dibaca [*dhero dhog*] dan *lamba* atau tanda x untuk *singgetan lamba* yang dibaca [*dhog*]. Oleh karena *rasa regu* menjadi ciri dari *ginem* persidangan, sudah barang tentu ekspresi instrumental dari *dhodhogan-keprakan* menyesuaikan *rasa* tersebut. Suara *dhodhogan-keprakan* pelan dan ajeg menambah kemantapan *ginem* tokoh wayang pada adegan di persidangan Wiratha.

Berdasarkan paparan di atas, *nuksma* dan *mungguh* pada sajian *ginem* dengan *rasa regu* yang diekspresikan Anom Suroto diindikasikan dari ketepatan dan keselarasan: (1) penggambaran karakter dan figur tokoh Matswapati, Seta, dan Dwijakangka melalui *ginem*; (2) penggambaran situasi batin Matswapati yang gundah; Seta yang terusik; dan Dwijakangka yang tenang; (3) penggunaan bahasa dan sastra pedalangan yang halus dan arkhais; (4) pemenggalan kalimat, lagu kalimat, makna dan pengertian kata, penghayatan rasa kalimat, dan ketepatan interpretasi *sambung rapet* kata dan kalimat dalam *ginem* Matswapati, Seta, dan Dwijakangka; (5) *ginem rasa regu* dengan *garap karawitan pakeliran*, komposisi *tancepan*, dan *dhodhogan-keprakan*; (6) pengekspresian *rasa regu* pada *ginem* tokoh wayang; dan (7) penggambaran *Jejer Negara Wiratha* dengan konsep budaya Jawa yang dipahami dalang.

### 3. *Solah* dan *Tancepan* Wayang

*Solah* pada *Jejer Negara Wiratha* menggunakan boneka wayang Kayon, Parekan, Matswapati, Seta, dan Dwijakangka. Secara teknis, ekspresi *solah* wayang dilakukan dalang dengan memperhatikan tempo dan tekanan gerak. *Solah* Kayon dibangun dari kesatuan gerak naik, turun, bergetar, ke kanan, ke kiri, dan

berputar dengan tempo dan tekanan sedang. Pada *solah* Kayon terdapat jeda untuk memberikan kejelasan gerak dan pergantiannya, seperti Kayon bergerak naik, (jeda), bergerak turun, (jeda), bergetar ke kanan, (jeda), ke kiri, (jeda), berputar, (jeda) dan tancap. Rangkaian gerak tersebut membentuk keutuhan gambaran tentang *bedhol kayon* sebagai penanda dimulainya pertunjukan wayang. Dalam tradisi pedalangan, *bedhol kayon* memiliki maksud digelarnya jagat wayang, sama halnya dengan seni pertunjukan tradisional lain yang dimulai dengan pembukaan layar di panggung. Ketika Kayon dicabut, digetarkan, digerakkan ke kiri dan ke kanan, naik-turun, dan berputar menggambarkan dimulainya detak kehidupan wayang. Pada peristiwa *bedhol kayon*, dalang memegang pucuk Kayon seraya membacakan mantra pengasihan untuk memikat hati penonton.[48]



Gambar 47: Anom Suroto menyajikan *solah bedhol kayon* sebagai tanda dimulainya pergelaran wayang (Repro VCD *lakon Dewi Utari Palakrama*)

*Solah* Parekan diekspresikan dengan tempo lambat dan tekanan lemah sesuai dengan bentuk, karakter, dan suasana adegan.

Pengaturan tempo dan tekanan ini menghasilkan gerakan pelan yang merepresentasikan perilaku santun dan terikat norma yang berlaku di istana. Jeda dan *sambung rapet* gerak Parekan terlihat pada peralihan antara gerakan *laku dhodhok, ungak-ungak*, dan *sembahan.*[49] *Solah* Parekan memberi gambaran tentang tata cara para dayang ketika mempersiapkan upacara persidangan di keraton. Dalam sudut pandang semiotika, *laku dhodhok* dan *sembahan* merupakan tanda yang berlaku dalam tradisi mereka untuk menghormati raja dan lambang-lambang keraton. *Laku dhodhok* atau berjalan dengan sikap jongkok menandai etika orang berjalan di dalam istana untuk menghadap raja. Parekan menyembah tiga kali sebagai tanda penghormatan mendalam terhadap raja dan kebesarannya.



Gambar 48: Anom Suroto menampilkan *solah laku dhodhok* pada Parekan (Repro VCD *lakon Dewi Utari Palakrama*)



Gambar 49: Anom Suroto menggerakkan *sembahan* tokoh Parekan kepada Raja Matswapati (Repro VCD *lakon Dewi Utari Palakrama*)

Secara teknik, penggunaan tempo dan tekanan gerak dengan ukuran sedang diterapkan pada tokoh Matswapati, Seta, dan Dwijakangka. Namun demikian, ketiga tokoh ini memiliki perbedaan ragam gerak yang menunjukkan karakter dan peranan mereka dalam membangun keutuhan *jejer Negara Wiratha*. Sebagai raja dengan karakter *gagahan*, Matswapati memiliki varian gerak *miyos sinéwaka* (berjalan ke persidangan) dan *lenggah dhampar dhenta* (duduk di singgasana). Seta sebagai seorang senapati dan putra raja dengan karakter *gagahan* dan Dwijakangka sebagai abdi raja dengan karakter *alusan*, menggunakan gerakan *laku dhodhok* dan *sembahan*. Berbagai ragam gerak pada masing-masing boneka wayang diekspresikan dalang untuk menggambarkan tata cara memasuki istana atau ruang persidangan. Di sini kode budaya keraton menjadi acuan bagi dalang untuk menjelmakan *solah* wayang pada *jejer Negara Wiratha*.

*Nuksma* pada *solah* wayang diperlihatkan dalang melalui ketepatan ekspresi gerak tokoh wayang secara hidup dan menjiwai. Dalang *manjing* dalam wayang atau wayang menyatu dengan

dalangnya. Dalam proses persatuan ini, muncul pancaran *rasa* estetik dari diri dalang yang tersalurkan melalui *solah-solah* wayang. *Bedhol kayon, laku dhodhok* dan *sembahan* pada Parekan, Seta, dan Dwijakangka, serta *solah nata miyos sinéwaka* dan *lenggah dhampar dhenta* telah menyatu pada perasaan dalang, sehingga *solah* tersebut dapat dijelmakan secara estetis. Semua *solah* wayang *kasalira* pada diri dalang, sehingga pribadi Matswapati, Seta, Dwijakangka, dan Parekan dapat digambarkan secara hidup dan menjiwai.

*Mungguh* pada *solah* wayang diterangkan berdasarkan pola pertalian harmoni antara tokoh wayang, peristiwa adegan, dan gending yang mengiringi. Ada hubungan signifikan antara tokoh Matswapati, Seta, Dwijakangka, dan Parekan dengan peristiwa persidangan dalam membentuk nuansa keagungan kerajaan. *Solah* tokoh wayang terkait dengan gending *Ayak-ayakan sléndro manyura* dengan alur musikal *rasa regu* yang agung. Kehadiran gending tidak sebatas *nglambari solah* wayang, namun lebih tepat dikatakan *nyawiji* atau menyatu dengan *solah* wayang.[50] Artinya, kehadiran gending setara dengan ekspresi *solah* wayang yang menjadikan keutuhan *solah* pada *jejer Negara Wiratha.*

Dengan demikian *nuksma* dan *mungguh* pada *solah* wayang dalam *jejer Negara Wiratha* ditunjukkan dari adanya ketepatan dan keselarasan: (1) *solah* Kayon pada *bedhol kayon, laku dhodhok* dan *sembahan* pada Seta, Dwijakangka serta Parekan, dan nata *miyos sinewaka* maupun *lenggah dhampar dhenta* pada Matswapati; (2) gambaran karakter dan status sosial tokoh Matswapati sebagai raja, Seta sebagai senapati dan putra raja, Dwijakangka sebagai abdi raja, dan Parekan sebagai dayang kerajaan; dan (3) gending *Ayak-ayakan sléndro manyura* dengan alur musikal *rasa regu* yang agung. Atas dasar harmoni antara *solah*, boneka wayang, peristiwa adegan, dan gending memunculkan kesan estetik yakni *rasa regu* yang berwibawa. Menurut Bambang Suwarno, *rasa regu* pada *jejer* ditunjukkan dari *solah* boneka wayang yang *semeleh* dan lugas. *Semeleh* dimaknai sebagai gerak wayang yang tenang, khidmat, dan pelan sehingga memunculkan *rasa regu* yang agung dan berwibawa.[51]

*Tancepan Jejer Negara Wiratha* menggambarkan suasana persidangan di istana. Komposisi *tancepan* adalah: (a) Matswapati berada di gawang kanan, tancap pada gedebog atas, menghadap ke kiri dengan sikap badan duduk di singgasana dan tangan berkacak pinggang; (b) Parekan duduk di belakang raja, pada gedebog bawah, menghadap ke kiri dengan sikap tubuh duduk; (c) Seta berada di gawang kiri, tancap pada gedebog bawah, menghadap ke kanan dengan sikap badan duduk *ngapurancang*; dan (d) Dwijakangka berada di gawang kiri, tancap pada gedebog bawah, menghadap ke kanan dengan sikap badan duduk *ngapurancang*. Komposisi *tancepan* dapat dilihat pada gambar di bawah.

Komposisi *tancepan* yang disusun dalang memiliki pola seimbang tidak setara, yaitu raja di sebelah kanan bersama dayang berhadapan dengan Seta dan Dwijakangka di sebelah kiri. Posisi tancap menunjukkan bahwa raja berada di gedebog atas sedangkan lainnya berada di gedebog bawah. Pola *tancepan* memberikan pemahaman mengenai status dan peranan masing-masing tokoh wayang. Dalam *jejer* terdapat empat status yang berbeda, yaitu raja, putra raja, abdi negara, dan dayang yang memiliki perbedaan peranan, sehingga posisi tancap memiliki perbedaan signifikan. Menurut Sumanto, *tancepan* ini berkaitan dengan status sosial, kedudukan, peranan, karakter tokoh, dan suasana yang dikehendaki dalang.[52]



Gambar 50: Komposisi *tancepan jejer* Negara Wiratha yang disusun Anom Suroto (Repro VCD *lakon Dewi Utari Palakrama*)

Secara teknik, komposisi *tancepan* memperhatikan jarak posisi tancap antara tokoh satu dengan lainnya. Jarak tancap memiliki maksud agar perbedaan boneka wayang dapat terlihat dengan jelas. Pada *jejer Negara Wiratha*, diperlihatkan jarak tancap antara Raja dengan Parekan ataupun antara Raja dengan senapati dan abdi kerajaan. Selain memberi kejelasan figur tokoh, jarak tancap berfungsi untuk menunjukkan penonjolan pada tokoh tertentu. Dalam hal ini, tokoh Raja Matswapati lebih ditonjolkan dari pada tokoh yang lain.

*Tancepan* ini merupakan salah satu bagian dari keseluruhan *Jejer Negara Wiratha*, yang dikatakan sebagai salah satu lapis pembentuk kesatuan utuh pada *garap* pertunjukan. Kehadiran *tancepan* sebagai gambaran persidangan agung di kerajaan. Di sini terdapat korelasi antara pertunjukan wayang dengan referensi budaya Jawa, yaitu budaya yang berlaku dalam keraton. Komposisi *tancepan* memiliki persamaan dengan persidangan di suatu istana Jawa, di mana terdapat tokoh raja yang di kelilingi para dayang serta dihadap para ksatria dan pejabat negara. Posisi raja duduk di singgasana, dayang-dayang duduk di belakang raja dengan membawa berbagai peralatan upacara, dan senapati serta pejabat negara duduk menghadap raja menunjukkan potret persidangan di kerajaan.

*Nuksma* pada *tancepan Jejer Negara Wiratha* diperlihatkan dari kemampuan dalang menjelmakan *rasa* agung berwibawa melalui komposisi pencacakan wayang. Dalang seolah-olah berada dan menyaksikan persidangan Negara Wiratha, sehingga aura agung dari susunan *tancepan* wayang dapat dijelmakan secara hidup. Atmosfir persidangan di istana tergambar secara hidup dan memiliki kesan agung dan khidmat.

*Mungguh* di dalam ekspresi *tancepan* dibentuk berdasarkan keselarasan komposisi *tancepan* dengan tokoh wayang, *janturan*, *ginem,* dan gending. Tokoh wayang dengan karakter, status, dan peranannya masing-masing mempengaruhi pola *tancepan*. *Janturan* yang menggambarkan keadaan Negara, kebesaran raja, dan suasana persidangan sangat sinergis dengan komposisi *tancepan*. *Ginem* persidangan yang agung dengan tata aturan formal kerajaan

mendukung terbentuknya komposisi *tancepan* ini. Kehadiran gending juga memberi dukungan secara musikal terhadap nuansa *rasa regu* pada gambaran komposisi *tancepan* wayang.

### 4. *Sulukan: Ada-ada Girisa*

Mengenai *sulukan Ada-ada Girisa, laras sléndro pathet nem* yang dilantunkan Anom Suroto dapat dilihat pada notasi dan *cakepan* sebagai berikut.

2.35 5 5 5 5 5 5. 3.56.
*Ti— dhem jroning panang ki—lan,*
35.32 2 2 2 2. 1.2 ()
*se- mu- né ka-wur—yan,*
3.5 5 5 5 5. 3.56
*wi- ga-tining kar—sa,*
35.32 2 2 2 2 2 2 2 2 2. 1.2 ()
*ke- pareng nata Durgandana Pra— bu,*
6 6 6 6 6. 56.
*Kang miyos ti-nang-kil,*
1 1 1 1 1 1. 1. () 2 2 2 2 2.16 6.
*béda lan saban- saban akanthi pra- ba- wa,*
3 5.6. 5 5 5.32 2. () 2.i.2.i6
*ke- kes ge-te—ring tyas, O...*
3.5.32 2 2 2 2. 12. ()
*kang sami su-mé- wa,*
3.5 2 2 2 2 2.16 6. 3...
*tan a-na kang nya- ba- wa, Ywa...*

*Sulukan Ada-ada Girisa* termasuk dalam jenis *ada-ada* yang digunakan pada *Jejer* ataupun peristiwa lain yang mengandung *rasa greget* yang agung. Berbeda halnya dengan *sulukan* jenis *ada-ada* pada umumnya yang diterapkan untuk mendukung suasana *greget*, seperti marah, semangat, terkejut dan sebagainya, pada *Ada-ada*

*Girisa* memiliki perkecualian sebagai pendukung dan pembentuk *rasa greget* tetapi *regu*, misalnya *jejer, padupan, paseban jawi* dan sebagainya.

Pada *Jejer Negara Wiratha*, selain *Ada-ada Girisa* juga digunakan *sulukan Pathet Nem Wantah* dan *Pathet Nem Jugag*. Tulisan ini membatasi pembahasan pada *Ada-ada Girisa* sebagai salah satu ragam *sulukan* yang dilantunkan Anom Suroto pada *Jejer Negara Wiratha*. Untuk memahami *sulukan* tersebut, perlu dikaji berdasarkan *cakepan* dan lagu *sulukan*nya.

*Cakepan* di atas memiliki arti "hening dalam persidangan, seperti terlihat, pentingnya keperluan, Sang Raja Durgandana berkenan, masuk ruang sidang, berbeda dengan biasanya diselimuti kharisma, mendinginkan suasana hati, yang sedang menghadap, tiada yang berani berkata". *Cakepan* ini menggambarkan suasana hening ketika raja memasuki persidangan. Hening pada persidangan dan suasana batin tokoh yang menghadap dikarenakan kharisma yang terpancar dari aura sanga raja. Atas dasar *cakepan* ini diperoleh suatu makna mendalam mengenai *rasa regu* yang agung dan berwibawa di persidangan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *cakepan* yang dipilih Anom Suroto untuk *suluk Ada-ada Girisa* mampu membangun dan mendukung suasana persidangan pada *Jejer Negara Wiratha*.

Secara musikal, *sulukan* ini didominasi nada-nada tegas pada bagian *pathet nem* dengan *sèlèh* nada *gulu* (2) dan *nem* (6). Walaupun jenis *sulukan ada-ada*, namun penggunaan tempo cenderung lambat dengan tekanan cenderung datar dan ajeg sehingga terkesan santai, khidmat, dan agung bercampur nuansa *greget*. Alur musikal pada *sulukan* juga didukung pola tabuhan *gendèr* untuk menguatkan makna *cakepan* dan tabuhan *kenong, kempul*, dan *gong* pada *sèlèh* nada *sulukan*. Jalinan antara suara dalang, nada, tempo dan tekanan, *gendèran*, dan tabuhan *kenong, kempul, gong* membentuk kesatuan musikal *rasa greget* yang *regu*. Kehadiran *dhodhogan tetegan* dengan ritme ajeg dan tekanan lemah juga menambah daya estetik pada *sulukan Ada-ada Girisa.* Dalam *sulukan* ini, konsep *nyawiji* seperti yang dikemukakan Waridi menjadi relevan, karena kehadiran

masing-masing unsur saling melengkapi dalam membentuk kesatuan *sulukan Ada-ada Girisa*. Tanpa kehadiran salah satu unsur, menjadikan *sulukan* ini kurang memiliki *rasa*.

*Sulukan rasa greget* yang *regu* yang diekspresikan Anom Suroto memiliki ketepatan dan keselarasan dengan peristiwa adegan, komposisi *tancepan*, dan *dhodhogan-keprakan*. Peristiwa persidangan di kerajaan Wiratha yang agung dan khidmat selaras dengan *sulukan* ini, sehingga terjadi keutuhan *rasa* pada *Jejer Negara Wiratha*. Komposisi *tancepan* yang menggambarkan persidangan selaras dengan pemilihan dan penggunaan *sulukan* dengan *rasa greget* yang agung. Demikian halnya dengan *dhodhogan-keprakan tetegan* dengan irama pelan dan ajeg memiliki keselarasan dengan pencapaian *rasa greget* yang agung pada *sulukan Ada-ada Girisa*. Dalam catatan Benamou, *rasa* pada *sulukan* ini dapat dikategorikan pada klaster *rasa sereng* yang berwibawa.[53]

*Nuksma* pada *sulukan Ada-ada Girisa* ditimbulkan dari daya batin dalang menjelmakan *rasa greget* yang *regu* melalui alur musikal dan makna *cakepan*. Pada saat melantunkan *sulukan* ini, perasaan dalang menyatu dalam *rasa greget* yang *regu* yang dirangsang dari kepekaannya menangkap fenomena *rasa greget* yang agung pada persidangan di kerajaan. Di sini penghayatan dalang mengenai suasana *greget* yang *regu* pada peristiwa persidangan di istana dapat dijelmakan menjadi ekspresi *sulukan* ini. Adapun *mungguh*, tercapai karena kemampuan dalang menyusun pola keselarasan antara *sulukan* dan *dhodhogan-keprakan* untuk menghasilkan keutuhan lagu *sulukan*. Atas dasar pemahaman ini, *nuksma* dan *mungguh* pada ekspresi *sulukan Ada-ada Girisa* diindikasikan dari kekuatan dalam menyusun ketepatan *rasa* dan keselarasan unsur *garap* dalam membentuk kesatuan *sulukan* yang hidup dan menjiwai.

### 5. Pola *Dhodhogan-keprakan*

Jenis *dhodhogan-keprakan* yang disajikan pada adegan ini adalah *singgetan* dan *tetegan*. Materi yang digunakan berupa *cempala* dan *keprak* yang dimainkan dalang. *Dhodhogan-keprakan*

*singgetan*[54] dipergunakan untuk memberikan penguatan *rasa* estetik dan jeda dalam dialog antar tokoh. *Dhodhogan-keprakan tetegan*[55] mempertebal kesan *rasa greget*, baik pada *sulukan* jenis *ada-ada* maupun *ginem* tokoh wayang. *Dhodhogan-keprakan* diekspresikan dalang menekankan signifikansi suara instrumental, yang berasal dari *cempala-keprak* dan teknik *dhodhogan-keprakan*.

Ekspresi *dhodhogan-keprakan* yang dilakukan dalang mengandalkan pada pengaturan tempo dan tekanan. Pada *dhodhogan-keprakan singgetan*, dipergunakan tempo dan tekanan sedang. Untuk *tetegan* dipergunakan tempo lebih cepat dengan tekanan kuat dan memiliki keajegan suara. Penggunaan *dhodhogan-keprakan singgetan* selaras dengan dialog tokoh wayang dan suasana adegan yang memiliki kesan *rasa regu* serta komposisi *tancepan* yang menggambarkan persidangan. *Dhodhogan-keprakan tetegan*, diekspresikan dengan pertimbangan adanya kesesuaian dengan *sulukan Ada-ada Girisa* yang bernuansa *rasa greget* berwibawa.

*Nuksma* pada *dhodhogan-keprakan* yang dilakukan dalang tergantung pada kekuatan menyalurkan *rasa* melalui pola *singgetan* dan *tetegan*. Perasaan santai dan khidmat dapat dijelmakan menjadi pola *singgetan*, ataupun semangat dalam keagungan dijelmakan dalam pola *tetegan*. Pola-pola ini dapat membangkitkan *rasa* karena penghayatan yang mendalam, baik bagi dalang ataupun penonton wayang. *Mungguh* dipahami berdasarkan penyusunan pola keselarasan untuk membentuk *dhodhogan-keprakan* yang bermakna. Selaras antara *dhodhogan-keprakan* dengan lagu *sulukan* ataupun dialog wayang membentuk kesatuan utuh ekspresi instrumental. *Nuksma* dan *mungguh* pada *dhodhogan-keprakan* diketahui dari ketepatan dan kesesuaian efek musikal dan makna *rasa* yang dapat ditangkap secara jelas.

### 6. *Garap* Gending

Pada sajian gending, dalang bertindak sebagai pemilih repertoar, pemberi aba-aba mengenai repertoar yang diinginkan, ataupun pengatur jalannya gending, seperti *sirep, ngampat*, ataupun *suwuk*. Ekspresi gending yang dilakukan kelompok karawitan

menerapkan materi repertoar gending, pola gending, dan *sindhènan*. Repertoar gending yang dipergunakan untuk menguatkan *rasa* pada *Jejer Negara Wiratha,* adalah *Ayak-ayak Manyura* dan *Ketawang Gending Kawit*. Untuk memberikan kelengkapan nuansa musikal pada *ayak-ayakan* ataupun *ketawang gending*, dilengkapi dengan *sindhènan.*

Pada *Jejer Negara Wiratha*, Anom Suroto memilih sajian *Ayak-ayak Manyura* yang dirangkai dengan *Ketawang Gending Kawit* untuk memberikan penguatan kesan *rasa regu* pada aspek musikalnya. Kedua gending ini dapat dilihat pada notasi sebagai berikut.

***Ayak-ayak, laras sléndro pathet manyura***



***Ketawang Gending Kawit kethuk 2 kerep***
***minggah ladrang Badranaya, laras sléndro pathet manyura***




Pada *Jejer Negara Wiratha*, *Ayak-ayak Manyura* dipilih dalang sebagai iringan *bedhol kayon* hingga *tancepan* persidangan selesai. Adapun *Ketawang Gending Kawit,* dipergunakan untuk memberikan penguatan *janturan* pada *Jejer Negara Wiratha*. Antara

*Ayak-ayak Manyura* dan *Ketawang Gending Kawit* menyatu dalam kesatuan alur musikal *rasa regu* yang berwibawa.

*Rasa regu* pada *Ayak-ayak Manyura* dan *Ketawang Gending Kawit* dapat terbentuk dari pilihan nada yang bertumpu pada *sèlèh* nada gong *nem ageng* (6), *gulu tengah* (2), dan *dhadha tengah* (3). Di sini nada tersebut dikatakan sebagai nada-nada kuat dalam *pathet manyura* sesuai dengan situasi *pathet* dalam kenyataan kehidupan karawitan sehari-hari.[56] *Ayak-ayak Manyura* dan *Ketawang Gending Kawit* dengan tempo datar dan tekanan ajeg memunculkan *rasa* musikal *regu* untuk menguatkan peristiwa persidangan di Negara Wiratha. Ini berarti *rasa regu* pada kedua gending tersebut diakibatkan oleh: (a) kekuatan *sèlèh* pada nada yang tegas ditunjukkan nada *gulu* (2), *dhadha* (3), dan *nem* (6) pada *kenong* dan *gong;* (b) memiliki tempo datar dan ajeg; (c) memiliki susunan nada dengan interval pendek dan ajeg sifatnya; serta (d) adanya sinergi dengan suasana atau peristiwa adegan dalam suatu *lakon* wayang.[57]

Kedua gending ini menggunakan tempo datar dan tekanan ajeg, walaupun pada saat-saat tertentu terjadi perubahan dinamika tempo dan tekanan, seperti ketika *seseg* dengan tempo cepat dan tekanan menguat; *sirep* dengan tempo melambat dan tekanan melemah; ataupun *suwuk* dengan tempo lambat dan tekanan lemah. Adanya perubahan irama dalam setiap gending berimplikasi pada terjadinya dinamika tempo dan tekanan suara. Mengenai dinamik dalam karawitan terdapat kecenderungan perubahan irama dan volume secara gradual, sedikit demi sedikit, atau dalam tradisi karawitan Jawa dinamakan *ngampat, ompak,* atau peralihan.[58]

*Nuksma* dan *mungguh* dalam sajian gending diindikasikan adanya pertalian yang harmonis antara repertoar gending *dhodhogan-keprakan, kombangan*, dan *janturan*. Ekspresi gending menjadi selaras apabila dalang mampu mengekspresikan pola dan letak *dhodhogan-keprakan* sesuai tujuan yang diinginkan, misalnya *seseg, sirep*, dan *suwuk*. Ekspresi gending juga memiliki pola keselarasan dengan *kombangan* yang dilantunkan dalang. Gending juga memiliki kesesuaian dengan *antawecana janturan* dari dalang. Keselarasan

ini menyangkut adanya hubungan harmoni antara *rasa* estetik pada gending dengan unsur *garap* lainnya. Dengan demikian implementasi konsep *nuksma* dan *mungguh* yang dilakukan dalang dalam menyajikan dan memilih gending didasarkan atas adanya ketepatan ekspresi dan keselarasan *garap* dalam pertunjukan wayang.

Berdasarkan pemahaman di atas, *nuksma* dan *mungguh* pada sajian gending dengan *rasa regu* pada *Jejer Negara Wiratha* dapat diketahui melalui ketepatan dan keselarasan pemilihan gending dengan *dhodhogan-keprakan, kombangan,* dan *janturan.* Kesatuan antara unsur-unsur inilah yang membentuk keutuhan *rasa regu* pada *Jejer Negara Wiratha.*

## C. *Adegan Wana Dhandhaka* Sajian Purbo Asmoro

*Adegan Wana Dhandhaka* dalam *lakon Rama Gandrung* yang disajikan Purbo Asmoro merupakan salah satu adegan terpenting. Adegan ini merupakan inti dari keseluruhan *lakon* yang dipergelarkan, di dalamnya mengupas persoalan kesedihan yang diderita Ramawijaya karena kehilangan isterinya bernama Sinta. Untuk menyelidiki konsep *nuksma* dan *mungguh* pada adegan ini, dirunut berdasarkan *garap catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*.

### 1. *Ginem:* Rahwana Memperdaya Sinta

Pada sajian *ginem* ketika Rahwana menjelma Begawan Lomasa untuk memperdaya Sinta, disajikan Purbo Asmoro seperti teks berikut.

> *Lomasa:* ***Hèh hèh laé****, Radèn Ayu, Radèn Ayu. Kula, Radèn Ayu,* ***aé, hem hèh****, Radèn Ayu* ***kula kirang tedhi kirang boga****, hah kula sampun* ***mboten kuwat ngglawat****.*
>
> *Sinta: Kaki pikun, jengandika iku sapa, Kaki.*
>
> *Lomasa:* ***Hya, hèh hèhhh****, kula, menawi ndangu kula, kula pendita Lomasa,* ***pendita Lo-masa, hèh****, kula menika wau lumampah kanthi teken mawon sampun mboten kiyat malih. Nalika kula* ***nglangkungi papan mrika kula ngertos Radèn***

***Rama Regawa kuthah getih lambah-lambah, jrebabah ndhepani lemah**, kula caketi ketingal **taksih wonten keketeg bebayuning angga** ingkang nguripi, ning Radèn Rama sampun **mboten saged ngglawat**. Nggih **dhadhanipun jebol**, oh Radèn Ayu, èstonipun menika saking pakartining buta Ngalengka. Kula badhé tetulung supados gerahipun Radèn Rama **tawa tawi tawar**, ning kula menika nèk namba kudu **nganggé toya**. Mangka mboten wonten toya setètès, napa nèk nganggé uyuh nggih mandi, nggih mboten mandi, wong uyuh nggé tamba, hèh, **kula nyuwun toya setengah kendhi mawon**, badhé **kula japani,** hèh, supados Radèn Rama **waluya jati, jati temah nirmala** Radèn Ayu.*

*Sinta: Iya, Kaki tampanana.*[59]

(Lomasa: *Hèh hèh laé*, Raden Ayu, Raden Ayu. Aku, Raden Ayu, ae, hem heh, Raden Ayu, aku kurang makan, kurang makanan, hah aku sudah tak kuat lagi bergerak.

Sinta: Kekek tua, kau itu siapa, kakek.

Lomasa: *Hya, hèh hèhhh*, aku, kalau memanggilku, aku pendeta Lomasa, pendeta Lo-masa, *heh*, aku ini tadi berjalan dengan tongkat saja sudah tak kuat lagi. Ketika aku melewati tempat itu, aku melihat Raden Rama Regawa bercucuran darah, terjerembab di atas tanah, ketika kudekati terlihat masih ada denyut jantung yang menghidupi, tetapi Raden Rama sudah tak kuasa bergerak. Ya dadanya pecah, oh Raden Ayu, sesungguhnya itu akibat ulah dari raksasa Alengka. Aku bermaksud membantu agar sakit yang diderita Raden Rama dapat sembuh, tetapi aku ini kalau mengobati harus menggunakan air. Padahal tiada setetes air, apa kalau menggunakan air kencing bisa manjur, ya tidak manjur, air kencing untuk obat, *hèh*, aku minta air setengah kendi saja, akan kuberi mantra, *hèh*, supaya Raden Rama sehat walafiat Raden Ayu.

Sinta: Baiklah, kekek terimalah.)

Berdasarkan dialog di atas dapat diterangkan bahwa: (a) dalang menggunakan kata-kata dan dialeknya untuk merepresentasikan karakter tokoh, seperti Lomasa dengan ungkapan dialog yang terbata-bata dan suara nafas tersendat-sendat pada kata *hèh, hèh, hèh, laé . . .; hèh hèhh . . .,* dan sejenisnya; (b) kata dan

kalimat yang dicetak tebal menjadi elemen utama pembangun makna dialog wayang. Di sini, Purbo Asmoro memilih aspek kebahasaan untuk mengungkapkan penyamaran dan pembohongan Lomasa pada diri Sinta, ataupun rapuhnya kondisi kejiwaan Sinta sehingga percaya pada ucapan Lomasa; dan (c) aspek kebahasaan yang digunakan bersifat padat, kaya makna, dan signifikan membentuk gambaran tentang strategi Lomasa dalam memperdaya Sinta.

*Antawecana* dari kedua tokoh mengandung *rasa sedhih* dan kasihan. *Rasa sedhih* tercipta dari *antawecana* Lomasa (Rahwana) terengah-engah minta pertolongan Sinta untuk memberikan minuman. Hal ini menimbulkan emosi kasihan pada diri Sinta dengan memberikan air kepada Lomasa. Di dalam konsep *rasa* India, Bharata menemukakan adanya pertalian antara *rasa* dan emosi dasar. *Rasa sedhih (karuna)* berpasangan dengan emosi dasar kasihan *(soka)*.[60] Ini menunjukkan bahwa peristiwa kesedihan yang ditunjukkan dari gaya bicara Lomasa dapat memunculkan emosi dasar kasihan pada diri Sinta.

Secara teknik, *antawecana* pada *ginem* kedua tokoh dibangun dengan pengaturan nada, tempo, tekanan, jeda, dan *sambung rapet*. Penggunaan nada suara *nem tengah* (6) untuk Lomasa dan *gulu tengah* (2) untuk Sinta memberikan perbedaan suara yang sangat jelas. Tipe suara wanita muda memiliki perbedaan tajam dengan suara pria setengah baya. *Ginem* Lomasa diekspresikan dengan mengandalkan suara sengau untuk memunculkan karakteristik tokoh tua renta dengan suara terengah-engah dan patah-patah. Sinta diekspresikan dengan suara *putri alus* yang bersumber dari tenggorokan dengan ciri suara halus dan lemah lembut. Tempo lambat dengan tekanan cenderung melemah dan jeda yang panjang patah-patah mewarnai *ginem* Lomasa, adapun Sinta menerapkan tempo lambat, tekanan lemah dan jeda yang panjang namun tidak patah-patah. Ada perbedaan dinamika antara suara Lomasa yang tua renta dengan Sinta yang halus. *Ginem* kedua tokoh juga dibentuk dari hubungan antara kata, kalimat, dan wacana *ginem* sehingga membentuk *antawecana* dengan nuansa *rasa sedhih* pada tokoh Lomasa dan emosi kasihan pada tokoh Sinta.

*Ginem* ini diekspresikan dalang dengan mengacu pada daya batiniah, penggunaan aspek kebahasaan, teknik *antawecana*, serta ketepatan dan kesesuaian *garap pakeliran*. Daya batiniah menunjuk pada tingkat kedalaman *rasa* yang dimiliki dalang untuk menghidupkan tokoh wayang dan peristiwa adegan. Di sini, dalang mampu menyelami karakter Sinta dan Lomasa, serta peristiwa penyamaran dan pembohongan. Penghayatan dalang terhadap karakter, figur, suasana hati Sinta dan Lomasa, serta peristiwa yang terjadi mampu memberi daya hidup pada *antawecana ginem* yang diekspresikan. Kemampuan dalang menyelami pribadi Lomasa dan Sinta menunjukkan adanya proses persatuan antara dalang dan boneka wayang atau dalam pernyataan Paku Buwana V disebut "*nuksmaning dhalang mring ringgit . . ., tan kena selaya ning ro*" (masuknya dalang dalam wayang . . ., sehingga tidak lagi dapat dibedakan keduanya).[61]

*Mungguh* dalam *ginem* ini diperlihatkan melalui ketepatan penggunaan bahasa dan sastra pedalangan, penyuaraan *ginem* tokoh Sinta dan Lomasa, serta keselarasannya dengan peristiwa adegan, komposisi *tancepan*, dan *dhodhogan-keprakan*. Peristiwa Lomasa memperdaya Sinta tercermin dari *antawecana ginem* kedua tokoh ini. Lomasa berpura-pura sedih dapat menarik perhatian Sinta, sehingga berhasil memperdaya dan menculiknya. Komposisi *tancepan* Sinta berhadapan dengan Lomasa memberi gambaran mengenai peristiwa adegan tersebut. Keselarasan *garap* juga ditunjukkan pada hubungan antara *ginem* dengan *dhodhogan-keprakan singgetan*.

### 2. *Ginem:* Jatayu Melaporkan Penculikan Sinta

*Ginem* ketika Jatayu melaporkan peristiwa penculikan Sinta kepada Rama, disajikan dalang seperti pada teks berikut.

> *Jatayu:* ***Oh, Radèn Rama,*** *Radèn Rama.* ***Kula Garuda Sempati, oh, Radèn****, badan kula kados mekaten.* ***Swiwi kula sengklèh sampun mboten gatra, cakar kula ingkang sesisih sampun mèh pedhot, telih kula mbrodhol kados mekaten, oh, Radèn*** *kula ngertos, menawi* ***paduka nandang susaking manah ingkang matumpa-tumpa****. Oh, Radèn kula sampun*

*mboten kiyat malih awit* ***kula bandayuda kaliyan ratu Ngalengka Prabu Rahwana inggih Prabu Dasamuka ingkeng nyolong garwa paduka Rekyan Sinta***.[62]

(Jatayu: Oh, Raden Rama, Raden Rama. Aku Garuda Sempati, oh, Raden, tubuhku seperti ini. Sayapku patah sudah tak berujud, kakiku yang sebelah sudah hampir putus, perutku bocor seperti ini, oh, Raden aku tahu, jika paduka menderita susah yang bertumpuk-tumpuk. Oh, Raden, aku sudah tak kuat lagi, karena diriku berkelahi dengan raja Alengka Raja Rahwana alias Raja Dasamuka yang menculik isteri paduka Dewi Sinta.)

*Ginem* yang berisi laporan Jatayu kepada Rama mengenai keberadaan Sinta, oleh dalang dibangun dengan mengandalkan aspek kebahasaan, teknik *antawecana*, ataupun ketepatan dan kesesuaian pola *antawecana ginem* Jatayu. Pada aspek kebahasaan, dalang memilih kata dan rangkaian kalimat serta keindahan sastra untuk mengungkapkan isi dialog Jatayu. Kata-kata atau kalimat yang dicetak tebal memberikan pemahaman mengenai aspek kebahasaan dalam membentuk makna dialog yang diinginkan dalang. Jika dicermati, dialog Jatayu menunjukkan kesedihan karena kalah perang melawan Rahwana untuk memperebutkan Sinta hingga dirinya menemui ajal di hadapan Rama.

Untuk menghasilkan ekspresi yang *nuksma* dan *mungguh*, dalang mengandalkan elemen pembentuk *antawecana*, diantaranya pengaturan nada suara tokoh wayang. Suara Jatayu dengan nada *dhadha tengah* (3) diekspresikan dengan tempo lambat, tekanan melemah, dan jeda yang panjang memunculkan intonasi suara sedih yaitu patah-patah melemah dengan volume semakin kecil dan kurang jelas. Nuansa *sedhih* pada peristiwa ini menjadi orientasi estetik, sehingga ekspresi *antawecana* pada *ginem* Jatayu sangat menjiwai sebagai tokoh yang mengalami derita. *Rasa sedhih* juga tercermin pada kondisi kejiwaan Rama dan Leksmana karena kehilangan Sinta serta mengetahui keadaan Jatayu yang mengenaskan. *Ginem* sedih ini muncul juga dari pengaturan *sambung rapet* ucapan antara kata satu dengan lainnya yang dapat mengalir menuju *rasa sedhih* dan gambaran kesedihan hati tokoh wayang. Pada intinya, dalang memperhatikan pemenggalan kalimat, lagu kalimat, pengertian dan

makna kata yang diucapkan, menghayati *rasa* kalimat, dan interpretasi *sambung rapet*.[63]

Mengenai *rasa sedhih* pada peristiwa ini dapat digolongkan berdasarkan varian *rasa* dari Benamou, yaitu *rasa sedhih* yang *tlutur, trenyuh,* dan *memelas*.[64] *Sedhih tlutur* dirasakan Jatayu, adapun *rasa sedhih* yang *trenyuh* dan *memelas* ada pada diri Rama dan Leksmana. Dalam estetika India, hal seperti ini dikatakan Bharata sebagai perwujudan dari *Karuna* (*rasa sedhih*) dan *soka* (emosi dasar kasihan).[65] Antara sedih dan kasihan membentuk kesatuan estetik pada *ginem* Jatayu melaporkan penculikan Sinta kepada Rama.

*Ginem* Jatayu memiliki kesan hidup dan menjiwai karena kemampuan dalang menjiwakan tokoh wayang. Dalang menghayati karakter dan bentuk figur Jatayu, suara Jatayu, situasi batin Jatayu, dan peristiwa sedih yang dialami Jatayu. Kekuatan mengungkapkan *rasa sedhih* dalam ekspresi *antawecana ginem* Jatayu juga ditentukan tingkat kedalaman *rasa* atau daya batiniah dalang mengenai tokoh Jatayu. Merasuknya tokoh Jatayu dan peristiwa adegan dalam diri dalang diungkapkan kembali menjadi ekspresi *ginem* yang hidup dan menjiwai. Ini menunjukkan betapa pentingnya daya batin dalang untuk memberikan bobot estetik pada sajian *catur* wayang. Dalam tradisi pedalangan gaya Surakarta, *rasa sedhih* yang diekspresikan dengan hidup dan menjiwai digolongkan pada konsep *nges*. Nojowirongko mengartikan *nges* sebagai *rasa sedhih* yang mampu membuat *trenyuh* penontonnya.[66]

*Rasa sedhih* pada *ginem* memiliki ketepatan dan keselarasan dengan karakteristik dan suasana hati tokoh wayang. Ada ketepatan dan keselarasan antara karakter Rama dan Leksmana sebagai tokoh *alusan putra* dan Jatayu sebagai *gagahan kéwanan* dengan *antawecana*nya. Suasana batin tokoh yang sedang mengalami kesedihan memiliki keselarasan dengan *ginem* yang diekspresikan dalang. *Rasa sedhih* juga terkait dengan *Srepeg Tlutur, Sampak Tlutur, Ada-ada Tlutur*, dan komposisi *tancepan* wayang. Alur musikal pada gending dan *sulukan* dengan *rasa sedhih tlutur* memberikan dasar nuansa *rasa sedhih* yang diekspresikan melalui *ginem* Jatayu. Dalam kasus ini, konsep *nglambari* pada *karawitan*

*pakeliran* menjadi relevan. Ada sinergi antara *ginem* dengan komposisi *tancepan* wayang. Kesedihan tokoh direpresentasikan dengan posisi *tancepan* Jatayu rebah dan sikap tubuh Rama dan Leksmana menunduk dengan tangan mengelus dada.

*Nuksma* dan *mungguh* pada *antawecana ginem* tokoh Jatayu diperlihatkan dalang melalui ketepatan dan keselarasan pemilihan dan penggunaan sastra pedalangan, teknik *antawecana*, dan ekspresi *rasa sedhih*. Harmoni antara *ginem, sulukan*, gending, dan komposisi *tancepan* juga memberikan bobot ekspresi *antawecana ginem* Jatayu dengan *rasa sedhih tlutur.* Atas dasar ketepatan dan keselarasan ini, dalang mampu mengekspresikan *antawecana ginem* Jatayu secara hidup dan menjiwai.

### 3. *Ginem:* Rama *Gandrung*

Sajian dialog terakhir pada adegan ini adalah *ginem* Rama *gandrung* yang disajikan dalang seperti pada teks berikut.

> *Rama:* ***Sinta****, sira putri Manthili* ***wong ayu,*** *pinayungan nugrahaning Widhi.* ***Sembada ing warna sorotmu mancur mencorong, téjanira tambarawening, liringing nétramu kumenyar, sorotmu ngenguwung awenès-wenès kamantyan, turut marang émbaning grana kéngis, lungit trusing ati****. Janaki pepunjanku,* *wong ayu,* ***sedhep mantesi soroting jaja wiletan, ngasmaraképdra lakumu, dedeg dedeling lurus, swara gandem arum manis, jaja wijang tindaknya tajem luruh, dlamakan lémpah tarincing tapakmu ora siwah****, wong ayu,* ***lambungmu miyer turut lunging jangga sapaningal gelung maya cethik wangkong alenggah asta membat lembeyanmu netesi, pamidhanganmu kaya traju rukma, oh, memaniking pun kakang****.*[67]
>
> (Rama: Sinta, dikau puteri dari Mantili sayang, diayomi anugerah Tuhan. Cantik rupawan, auramu bersinar terang, wajahnya bening, lirikan matamu sungguh menawan, pandanganmu tajam wibawa, selaras dengan hidung yang mancung, tajam ke dalam hati. Janaki pujaanku, cantik, sedap dan pantas cahaya dada, menawan hati langkah kakimu, postur tubuh tinggi, suara besar harum menawan, dada lebar, jalannya menunduk, telapak kaki diangkat ringan, injakan

kaki seimbang, wahai sayangku, pinggulmu seksi searah dengan leher, sanggul rambut menawan, pantat seperti posisi duduk, gerakan tangan serba pantas, bahu bagaikan timbangan emas, oh, pujaan hatiku.)

Pada peristiwa ini, *gandrung* pada diri Rama dipenuhi dengan suasana hati sedih. Rama kehilangan Sinta memicu *rasa sedhih* pada dua kategori. Pertama, *sedhih* karena Sinta diculik Rahwana dan kedua, *sedhih* karena rasa cinta atau kerinduan yang mendalam. Menurut pengelompokkan *rasa* dari Benamou, peristiwa ini memiliki varian *rasa* yang beragam, yaitu *rasa sedhih sungkawa, susah, gandrung, kasmaran, kangen*, dan rindu.[68] Berbagai gejolak *rasa* bercampur menjadi satu pada suasana hati Rama yang dimaknai dalang sebagai peristiwa *gandrung*.

Dalam pedalangan Jawa, perilaku *gandrung* pada tokoh wayang disebut dengan istilah *kunjana papa* (sakit gila) yang dialami oleh tokoh wayang karena tergila-gila dengan orang yang dicintainya. Istilah lain untuk menyebut *gandrung* atau *kunjana papa* adalah *wuyung*. Karena peristiwa *gandrung* atau *wuyung* telah menggejala pada tokoh, sehingga muncul *lakon Gatutkaca Gandrung, Burisrawa Gandrung, Lesmana Wuyung, Rama Gandrung* dan sebagainya. Selain tersirat dalam judul *lakon*, peristiwa *gandrung* juga termuat pada *lakon-lakon* tertentu yang di dalamnya terdapat *adegan gandrungan*, seperti adegan raja raksasa jatuh cinta, adegan *sabrang alus* jatuh cinta, adegan *alusan putra* jatuh cinta, dan sebagainya. Di sini *gandrung* dapat dibedakan dari karakter tokoh, misalnya *gandrung* tokoh *alusan*, *gandrung* tokoh *gagahan*, *gandrung* tokoh *gagahan kasar,* dan sebagainya.

Apabila *gandrung* pada berbagai tokoh menunjukkan keinginan untuk memiliki sang pujaan hati, pada *lakon Rama Gandrung* memiliki perbedaan makna. *Rama Gandrung* disebabkan karena *rasa sedhih* bercampur rindu terhadap hilangnya isteri yang dicintai. Oleh karena *gandrung* berhubungan dengan cinta, maka *gandrung* pada diri Rama dimaknai sebagai hilangnya belahan jiwa. Konsep budaya Jawa menyebut persatuan suami-isteri dinamakan *garwa*, yaitu *sigarané nyawa* (belahan jiwa), sehingga apabila rasa

cinta telah melekat maka hilangnya suami atau isteri merupakan hilangnya belahan jiwa. Di sinilah kesatuan jiwa yang berkurang mengakibatkan kegoncangan dan gejolak yang mendalam atau *ngengleng*.

*Ngengleng* pada diri Rama digambarkan melalui *ginem* sedih yang dibentuk dari sastra pedalangan dan ekspresi dalang. Kata atau kalimat yang dicetak tebal pada *ginem* di atas, merepresentasikan gambaran mengenai peristiwa *ngengleng* pada diri Rama karena kerinduan yang mendalam. Pada sajian *ginem*, Purbo Asmoro menerapkan aspek kebahasaan yang padat, bernas, arkhais, dan bermakna. Penggunaan aspek kebahasaan yang demikian menunjukkan bahwa Purbo Asmoro menerapkan model estetika "baru" yang merupakan gabungan dari konsep *pakeliran padat* dan *pakeliran* gaya keraton serta kerakyatan.

Secara teknik, *antawecana ginem* tokoh Rama menerapkan nada *gulu tengah* (2) yang diekspresikan dengan tempo lambat, tekanan lemah, dan jeda suara yang agak panjang. Teknik ini menghasilkan intonasi suara Rama datar tersendat-sendat dengan volume yang cenderung lirih.

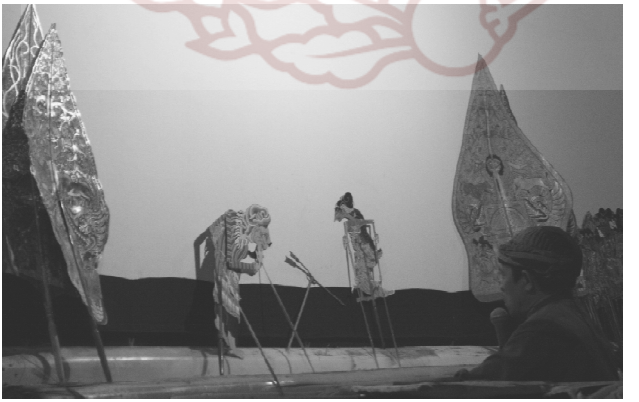
*Mungguh* pada *ginem* Rama *gandrung* didasarkan pada kemampuan dalang menggunakan pilihan kata dalam membentuk makna *gandrung*. Dalam pedalangan, kata-kata pujian terhadap tokoh yang *digandrungi* merupakan ungkapan cinta yang seringkali dipergunakan dalang. Di sini pujian terhadap Sinta atau Janaki diungkapkan Rama dengan perasaan mendalam. Dalam *antawecana, mungguh* tercapai karena dalang mengekspresikan *ginem* Rama dengan mendasarkan karakteristik tokoh, yang tentunya berbeda dengan *antawecana* tokoh raksasa atau tokoh *sabrangan*. *Mungguh* juga tercipta karena keselarasan dengan *garap* gending dan komposisi *tancepan* wayang. *Ladrang Éling-éling* dalam irama *sirep* berfungsi *nglambari* dan memperkuat ungkapan *ginem rasa sedhih*. Pada akhir *ginem, tembang Kinanthi Sandhung* memberikan kejelasan makna dan *rasa sedhih* pada diri Rama. Keselarasan juga diperlihatkan Purbo Asmoro melalui komposisi *tancepan* Rama seorang diri di tengah kelir dengan sikap tangan mengelus dada,

memiliki kaitan dengan *rasa sedhih* pada *antawecana ginem* tokoh Rama.

*Nuksma* pada *ginem* ini terdeteksi melalui ekspresi *rasa sedhih* yang dijelmakan dalang. *Nuksma* tercapai karena penghayatan dalang terhadap persoalan kesedihan yang menimpa manusia. Pengalaman kejiwaan dalang mengenai peristiwa sedih memunculkan ekspresi *rasa sedhih* yang hidup dan menjiwai. Suasana batin sedih telah merasuk ke dalam sanubari dalang sehingga dapat diungkapkan kembali melalui *antawecana ginem* tokoh Rama.

### 4. Komposisi *Tancepan* dan *Solah* Wayang

*Adegan Wana Dhandhaka* menampilkan beragam *tancepan* yang menunjukkan ungkapan *rasa sedhih* yang diekspresikan dalang, seperti: pertama, Sinta menerima kedatangan Begawan Lomasa; kedua, Leksmana mengadukan persoalan pribadi kepada Rama; ketiga, Rama dan Leksmana bertemu Jatayu; dan keempat, Rama *gandrung*. Untuk membahas komposisi *tancepan* pada *Adegan Rama Gandrung* difokuskan pada *tancepan* pertama dan ketiga. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang perwujudan konsep *nuksma* dan *mungguh* pada ekspresi *rasa sedhih* yang dilakukan Purbo Asmoro. Di sini, komposisi *tancepan* wayang dapat dimaknai berdasarkan hubungan dengan acuan budayanya.



Gambar 51: Komposisi *tancepan* Sinta menerima kedatangan Lomasa yang disajikan Purbo Asmoro (Foto: Danang Susilo)

Pada *tancepan* pertama, yaitu Sinta menerima kedatangan Begawan Lomasa, menerapkan komposisi: (a) Sinta berada di sebelah kanan, ditancapkan pada gedebog atas, dengan sikap badan berdiri tegak menghadap ke kiri, kedua tangan lurus ke bawah; dan (b) Begawan Lomasa berada di gawang kiri, tancap di gedebog bawah, dengan sikap badan rebah (duduk) menghadap ke kanan. Di antara kedua tokoh ini terdapat senjata panah yang ditancapkan condong ke kiri, sebagai gambaran *rajah kalacakra* yang dimaksudkan untuk melindungi Sinta dari marabahaya. Komposisi *tancepan* ini diperlihatkan pada gambar di atas.

Pembahasan mengenai komposisi *tancepan* dilihat berdasarkan pola dan maknanya. Pola *tancepan* ini dikatakan seimbang berlawanan atau dikatakan Sumanto sebagai pola seimbang tidak setara.[69] Pola ini diartikan adanya keseimbangan, yaitu satu tokoh tancap di kanan dan di kiri. Adapun tidak setara ditunjukkan dari jenis tokoh laki-laki dan perempuan, usia tua dan muda, tempat di kanan dan kiri, serta posisi di atas dan di bawah. Pola semacam ini dalam budaya Jawa dinamakan sistem klasifikasi simbolik yang didasarkan pada dua kategori, dikaitkan dengan hal-hal yang berlawanan, bermusuhan, atau saling membutuhkan.[70] Pola *tancepan* seimbang tidak setara ini membentuk kesatuan komposisi *tancepan* ketika Sinta menerima kedatangan Begawan Lomasa.

*Tancepan* di atas dimaknai sebagai kesedihan suasana hati tokoh Sinta ataupun Lomana. Sinta sebagai wanita sendirian di tengah hutan sesungguhnya merasakan sedih mendalam, baik ketakutan terhadap bahaya ataupun kesedihan karena kepergian Rama. Adapun Lomasa mengungkapkan kesedihan karena kehausan ataupun menyaksikan kondisi Rama yang mengenaskan. Tanda sedih dari tokoh wayang adalah sikap badan rebah ataupun tangan mengelus dada. Badan rebah dan tangan mengelus dada merupakan tanda dan kebiasaan bagi orang Jawa untuk mengungkapkan kesedihan. Komposisi *tancepan* juga menghadirkan senjata panah yang merupakan visualisasi kesaktian *rajah kalacakra* untuk melindungi Sinta. Hal ini terkait dengan tindakan ilmu gaib Jawa yang ditentukan oleh keyakinan adanya kekuatan sakti (*kasektèn*),

baik dalam bentuk mantra, jimat, pusaka dan sebagainya.[71] Pandangan inilah yang mendasari dalang untuk memvisualisasikan *mantra kalacakra* dalam wujud pusaka panah.

*Nuksma* pada komposisi *tancepan* tersebut ditunjukkan melalui kesan *rasa sedhih* yang diekspresikan dalang. Suasana batin sedih pada tokoh Sinta dan Lomasa telah *manjing* pada perasaan dalang, kemudian menjelma menjadi komposisi *tancepan* yang hidup. Adapun *mungguh* diketahui dari hubungan keselarasan antara komposisi *tancepan* dengan tokoh wayang, *ginem*, gending, dan *dhodhogan-keprakan*. Lomasa sebagai tokoh tua yang sedih dan Sinta sebagai wanita muda yang iba menyatu dalam wujud komposisi *tancepan*nya. Demikian pula dengan *ginem* kesedihan dari Lomasa yang memunculkan rasa kasihan pada diri Sinta dipadu dengan gending *Ayak-ayak Tlutur* dengan alur musikal sedih ataupun dukungan *dhodhogan singgetan* sebagai penjelas dan penguat ekspresi *rasa sedhih* pada tokoh wayang. Dengan demikian *nuksma* dan *mungguh* pada komposisi *tancepan* terbentuk dari ketepatan dan keselarasan ekspresi *garap pakeliran* sehingga memunculkan *rasa sedhih* yang hidup dan menjiwai.



Gambar 52 : Komposisi *tancepan* Rama dan Leksmana bertemu Jatayu yang disajikan Purbo Asmoro (Foto: Danang Susilo)

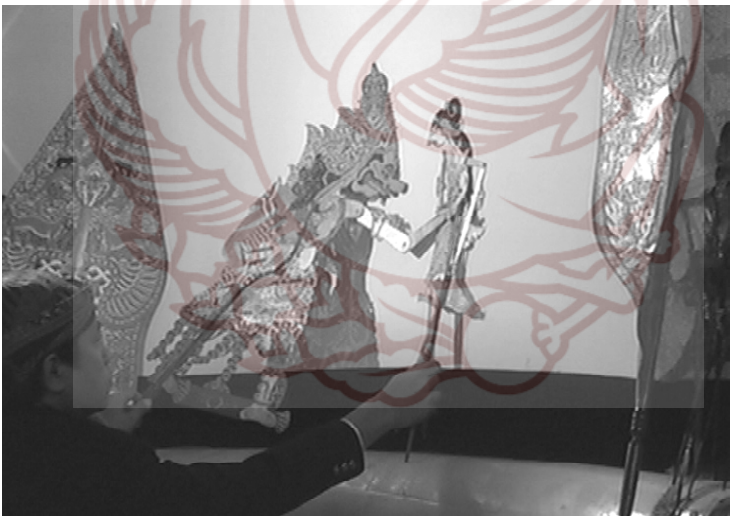
Komposisi *tancepan* Rama dan Leksmana bertemu Jatayu diketahui dari susunan, yaitu: (a) Jatayu berada di gawang kanan, tancap di debog bawah, dengan sikap badan rebah, menghadap ke kiri; (b) Rama berada di gawang kiri, tancap di gedebog bawah, dengan sikap badan memeluk Jatayu, menghadap ke kanan; dan (c) Leksmana berada di gawang kanan, tancap pada gedebog bawah, dengan sikap badan berdiri *sampir* tangan, menghadap ke kiri. Pola *tancepan* disusun secara tidak setara atau asimetris, karena tokoh Rama seorang diri berada di kiri berhadapan tokoh Jatayu dan Leksmana berada di kanan. *Tancepan* tersebut mengandung *rasa sedhih* yang digambarkan melalui sikap dan posisi tancap dari Jatayu. Jika dicermati, *tancepan* ini mengalami perubahan secara dinamik, yaitu: (1) ketika Jatayu tewas dengan posisi badan rebah seluruhnya, Rama memeluk jasad Jatayu dan Leksmana mendekati Jatayu; dan (2) Rama dan Leksmana berdiri menunduk dengan sikap tangan bersedekap untuk mengheningkan cipta.

Ungkapan kesedihan pada komposisi *tancepan* semakin jelas, ketika Jatayu rebah berkalang tanah yang dimaknai sebagai kematian. Adapun ekspresi kesedihan pada Rama dan Lesmana ditunjukkan dalang melalui posisi tangan bersedekap dengan posisi menunduk. Tangan bersedekap pada tokoh Rama dan Leksmana juga bermakna mengheningkan cipta untuk mengantarkan arwah Jatayu ke nirwana.

*Nuksma* diimplementasikan dalang melalui kekuatannya menjemakan kesan *rasa sedhih* ke dalam *tancepan* wayang. Suasana kesedihan tokoh wayang *manjing* atau menyatu dalam perasaan dalang, selanjutnya muncul dalam komposisi *tancepan* wayang yang hidup dan berjiwa. Adapun *mungguh* terdeteksi dari susunan harmoni antara komposisi *tancepan*, perasaan tokoh wayang, *ginem*, gending, dan *sulukan*. Komposisi terkait dengan situasi batin tokoh yang sedih dan *trenyuh, ginem* kesedihan, gending *Srepeg Tlutur* dan *sulukan Ada-ada Tlutur* dengan nuansa musikal *rasa sedhih*. Jadi *nuksma* dan *mungguh* ditunjukkan dalang melalui ketepatan dan keselarasan penyusunan komposisi *tancepan* yang hidup dan menjiwai.

Pada *adegan Wana Dhandhaka*, dalang menampilkan beberapa *solah* wayang yang terbingkai dalam satuan peristiwa. Beberapa solah yang menarik untuk dibahas pada tulisan ini adalah: (1) peristiwa ketika Rahwana menculik Sinta; dan (2) peristiwa peperangan Jatayu melawan Rahwana.

Persitiwa ketika Rahwana menculik Sinta, menggunakan pilihan *solah*, yaitu: Sinta memberikan air kepada Lomasa; Lomasa memegang tangan Sinta; Lomasa beralih rupa menjadi Rahwana kemudian menarik Sinta keluar dari *rajah kalacakra*; Rahwana menari kegirangan seraya mengangkat Sinta; Rahwana terbang dengan menggendong Sinta. *Solah-solah* ini menggambarkan keberhasilan Rahwana memperdaya Sinta dengan cara yang licik, seperti pergantian wujud sebagai pendeta tua, pengekspresian kesedihan melalui gerak dan ujaran, dan kepura-puraannya mengetahui kondisi Rama yang menderita.



Gambar 53: Purbo Asmoro menyajikan *solah* ketika Rahwana menculik Sinta (Foto: Danang Susilo)

*Solah* pada peristiwa penculikan Sinta memiliki dua varian makna. Pertama, *solah* yang mencerminkan *rasa sedhih*, terungkap pada *solah* Lomasa yang berjalan terseok-seok dengan tangan

gemetar. Kesedihan juga terdeteksi melalui *solah* Sinta yang lemah lembut karena emosi kasihan ataupun Sinta yang lemah lunglai dalam gendongan Rahwana. Ketidak-berdayaan Sinta melakukan gerak menunjukkan *rasa sedhih* yang luar biasa. Di sini penerapan tempo lambat dengan tekanan lemah memunculkan *solah* yang lemas dan lemah. Berseberangan dengan kesedihan pada *solah* Lomasa dan Sinta, yaitu kegembiraan Rahwana yang diwujudkan melalui *solah* menari, girang, gembira, dan bersemangat karena berhasil menculik Sinta. Penggunaan tempo cepat dengan tekanan kuat pada *solah* Rahwana membentuk *solah tandang* dan *cékat-cèket*. Ada *solah* sedih dengan kesan *rasa sedhih* yang berlawanan dengan solah gembira dengan kesan *rasa greget*. Antara *solah rasa sedhih* dan *greget* menyatu membentuk keutuhan peristiwa ketika Rahwana menculik Sinta.

Berbagai *solah* yang membangun peristiwa penculikan Sinta telah *kasalira* pada diri dalang, sehingga *nuksma* terwujud dengan baik. Dalang merasakan dirinya mengalami kesedihan seperti yang dialami Sinta, atau *rasa* senang seperti pada tokoh Rahwana, maupun kepura-puraan seperti yang dilakukan Lomasa. Ketika dalang *manjing* ke dalam wayang, dirinya mampu mengekspresikan *solah* wayang dengan *krasa* dan *kasalira*. Dalang juga memiliki kemampuan menyusun pola hubungan logis antara unsur *garap pakeliran* dalam membentuk *solah* peristiwa penculikan Sinta. Hubungan logis ini merupakan ketepatan pemilihan ragam gerak, penafsiran karakter dan suasana hati tokoh wayang, dan keselarasan dengan *garap* gending *Ayak-ayak* dan *Srepeg Tlutur* bernuansa *sedhih* ataupun *Sampak* bernuansa musikal *rasa greget, dhodhogan-keprakan sisiran-jejakan* yang memberi kemantapan *solah*, dan *ginem* kegembiraan Rahwana.

*Solah* peperangan Jatayu melawan Rahwana, menggunakan alur gerak, yaitu: Jatayu terbang melihat Rahwana menculik Sinta; Jatayu mengejar dan menyambar Rahwana hingga Sinta terlepas; Jatayu menyelamatkan Sinta lalu membawanya ke tempat aman; Rahwana mencari Jatayu; terjadi perdebatan sengit hingga perang antara keduanya; Rahwana berhasil melumpuhkan Jatayu dengan

pedang; Jatayu kesakitan lemas tak berdaya; Sinta menemui Jatayu dengan perasaan sedih; Rahwana membawa kembali Sinta terbang ke Alengka.



Gambar 54: Purbo Asmoro menyajikan *solah* tokoh Jatayu (Foto: Danang Susilo)



Gambar 55: Purbo Asmoro menyajikan *solah* Jatayu merebut Sinta dari tangan Rahwana (Foto: Danang Susilo)

*Solah* peperangan memerlukan gerak dengan intensitas tinggi, seperti volume besar, tekanan kuat, tempo cepat yang memiliki kesan *tandang, cékat-cèket* tetapi *resik*.[72] Kriteria ini ditunjukkan dalang untuk ekspresi *solah* Rahwana dan Jatayu ketika berperang. Rahwana mendominasi *solah* yang memiliki kesan *rasa greget*. Jatayu dengan ragam *solah* dengan *rasa greget* dan *sedhih*. Adapun Sinta menggunakan *solah* dengan *rasa sedhih*. Pada akhir peperangan, terdapat dua kategori *rasa* yang muncul dalam *solah* tokoh wayang, yaitu *rasa greget* pada Rahwana dan *rasa sedhih* pada Jatayu ataupun Sinta.

*Nuksma* pada *solah* ini ditunjukkan dalang melalui peristiwa peperangan yang hidup dan menjiwai. Dalang seakan-akan menjadi tokoh yang berperang sehingga kesan *rasa greget* dan *sedhih* dapat diekspresikan dengan memukau. Adapun *mungguh* terjadi karena kemampuan dalang menyusun pola hubungan logis antara *solah*, tokoh wayang, peritiwa adegan dan *garap* gending *Sampak* serta *dhodhogan-keprakan sisiran-jejakan*. Dengan demikian *nuksma* dan *mungguh* pada *solah* peperangan diketahui berdasarkan kemampuan dalang menyusun ketepatan dan keselarasan *solah* wayang sehingga memunculkan kesan *rasa greget* dan *rasa sedhih* secara hidup dan menjiwai.

### 5. *Sulukan Ada-ada Tlutur* dan *Tembang Tlutur*

Repertoar *sulukan* yang dipilih dalang untuk *Adegan Wana Dhandhaka* adalah *Ada-ada Greget-saut Manyura* dan *Ada-ada Tlutur*. *Sulukan* jenis *ada-ada* apapun memiliki fungsi untuk membangun dan menguatkan suasana *sereng*, tegang, atau *greget*, seperti adegan tokoh wayang marah, perdebatan tokoh pada adegan peperangan, dan berbagai adegan yang mengandung *rasa* tegang, keras, seram, geram, dan sebagainya.[73] Pada *Adegan Wana Dhandhaka* kehadiran *Ada-ada Tlutur* lebih mendominasi dalam berbagai peristiwa yang terkait dengan *rasa greget* namun mengandung *rasa sedhih. Sulukan* ini memberi alur musikal *rasa greget* dan *sedhih* untuk menguatkan berbagai peristiwa pada *Adegan Wana Dhandhaka*. *Rasa greget* muncul sebagai kesan peristiwa,

adapun *rasa sedhih* lebih dekat dengan suasana kejiwaan tokoh wayang.

Salah satu *sulukan Ada-ada Tlutur* ditunjukan dalang dengan *cakepan* dan alur musikal sebagai berikut.

3.56 6 6 6 6 5.6 2
*wa da na ni ra la yu,*

3 3 3 3 3 3 3.2 1 2
*kumel kucem rah mara ta- ni, É . . .*

*Cakepan sulukan* ini diambil dari sebagian *sendhon tlutur*, yang memuat teks secara lengkap sebagai berikut.

> *"surem-surem dewangkara kingkin, lir manguswa kang layon, dennya ilang ingkang memanise, wadananira landu, kumel kucem rahnya maratani, marang saliranipun, meles dening ludira kawang-wang, nggegana bang sumirat"*[74]

Bakdi Soemanto menterjemahkan *cakepan sulukan* ini ke dalam bahasa Indonesia sebagai berikut.

> "suram-suram matahari berduka, bagai memeluk mayat itu, yang telah hilang eloknya, wajahnya layu, kumal dan kusam darah membasahi, pada tubuhnya, bagaikan basah kuyup oleh darah, maka langit pun merah merona"[75]

Berdasarkan sumber *cakepan* yaitu *Baratayuda Kawi Mir-ing* LVIII, 1; *Baratayuda Macapat* XII, 1; ataupun *Bharata Yudha Kakawin* XXXII, 1,2,3, *sulukan* ini menggambarkan peristiwa kematian Karna karena panah Arjuna atau dikenal dalam *lakon Karna Tandhing*.[76] Makna *sulukan*, dikatakan Bakdi Soemanto sebagai duka yang mendalam dari Dewa Matahari (Batara Surya) karena kehilangan putra bernama Karna. Jelasnya, kematian Karna membuat alam semesta berduka dalam keadaan memendam amarah. Berdasarkan lukisan pada *sulukan*, menunjukkan bahwa repertoar ini sangat tepat jika dipergunakan untuk mengiringi peristiwa gugurnya Karna. Akan tetapi, dalam fenomena jagat *pakeliran, sulukan* ini dapat digunakan untuk berbagai peristiwa yang mengandung *rasa sedhih* atau dikatakan Bakdi Soemanto telah menipis saran verbalnya.[77]

Dalam *Adegan Wana Dhandhaka*, terutama pada peristiwa kematian Jatayu, *cakepan sulukan* ini dipergunakan dalang untuk mendukung *rasa sedhih* pada kematian dan suasana batin Rama serta Leksmana. Secara keseluruhan *sulukan Ada-ada Tlutur* berfungsi menguatkan suasana tegang dalam kesedihan, atau mengandung kombinasi *rasa greget* dan *rasa sedhih*.

Secara musikal *sulukan* ini cenderung menggunakan nada-nada kuat dalam *pathet manyura* seperti *nem* (6) dan *gulu* (2). Ciri menonjol dari *sulukan Ada-ada* adalah penggunaan nada dan lagu yang cenderung dinamik. Tempo cenderung cepat dengan tekanan menguat yang memberi kesan *rasa greget* atau *sereng*. Kehadiran *rasa sedhih* pada *sulukan Ada-ada* ditunjukkan pada penggunaan tangga nada *laras sléndro* dengan beberapa nada yang dimiringkan (minir).

*Nuksma* dan *mungguh* pada ekspresi *sulukan Ada-ada Tlutur* dipengaruhi oleh kemampuan dalang menjelmakan nuansa musikal kombinasi antara *rasa greget* dan *rasa sedhih*. Alur musikal *greget* dan *sedhih* telah merasuk pada diri dalang sehingga mewujud dalam ekspresi *sulukan*. Ketepatan mengekspresikan *rasa greget* dan *sedhih* didukung dari pola hubungan logis berbagai unsur *sulukan* dan *garap pakeliran* lainnya yang dibangun oleh dalang. Antara *cakepan* dan lagu menyatu dengan orkestrasi gamelan, pola *dhodhogan-keprakan tetegan-sisiran*, dan komposisi *tancepan* Jatayu rebah di hadapan Rama dan Leksmana.

Selain *sulukan Ada-ada Tlutur*, pada *Adegan Wana Dhandhaka*, pembentukan *rasa sedhih* juga didukung oleh kehadiran tembang *Kinanthi Sandhung*. *Rasa sedhih* terungkap melalui *cakepan* ataupun alur musikal pada tembang ini. Untuk memahami tembang ini, perlu dipaparkan *cakepan* dan notasi sebagai berikut.

1̇ 2̇ 2̇ 2̇ 1̇61̇ 2̇3̇ 1̇2̇1̇ 6
*Pu na pa ta mi rah ing sun,*
1̇ 2̇3̇ 1̇2̇6 5 6 61̇2̇ 6 1̇653
*Pri ha tin waspa gung mi jil,*

6 i 6 ȧ 6 565 5 32
*tuhu dahat tanpa karya,*
6 6 i65 3 5 212 616 5 616
*sengkang ri ne me kan gus ti,*
3 5 5 5 6 3 532 2
*ge lung ri-nu sak se kar nya,*
62 12 213 3 5 6 353 2
*su ma wur gambir me la thi*

Tembang ini dapat dijelaskan melalui makna *cakepan* ataupun alur musikal untuk mendukung peristiwa yang terjadi dalam *Adegan Wana Dhandhaka*. Ditinjau dari *cekapan*nya, menggambarkan peristiwa sedih yang diungkapkan seorang pria kepada seorang wanita. Tembang ini dapat diterjemahkan secara bebas, yaitu: "kenapa sayangku, sedih pilu keluar air mata, sungguh tiada gunanya, bunga-bungaan di sanggul rusak, bunga gambir dan melati bertaburan" Makna kesedihan pada *cakepan* ini lebih dekat dengan *rasa sedhih tlutur, kasmaran,* ataupun *kangen* pada suasana hati tokoh Rama. *Cakepan "prihatin waspa gung mijil"* menjadi indikasi yang menentukan *rasa sedhih*.

Secara musikal, kesan *rasa sedhih* pada tembang ini hadir karena penggunaan beberapa nada yang secara khusus dimiringkan dengan tempo lagu lambat dan dinamika lirih yang dilantunkan *pesindhèn*. Sebagai penguat lagu, dibarengi *gendèran kembang tiba* yang mengikuti dinamika suara, sehingga memunculkan alur musikal *tledhak-tledhok* dengan kesan sedih. Tembang ini didominasi *sèlèh* nada-nada kuat pada bagian *pathet manyura,* yaitu: *nem* (6), *gulu* (2), dan *dhadha* (3).

*Nuksma* dan *mungguh* pada tembang dapat terbentuk karena adanya ketepatan ekspresi dan pola hubungan logis dengan peristiwa adegan kesedihan Rama. Selain itu, terjalin harmoni antara tembang dengan komposisi *tancepan* wayang yang membentuk keutuhan peristiwa Rama *gandrung*.

### 6. Pola *Dhodhogan-Keprakan*

*Dhodhogan-keprakan* yang disajikan pada *Adegan Wana Dhandhaka* adalah jenis *geteran, singgetan, sisiran-jejakan.* Pola-pola ini digunakan untuk mendukung suasana dari berbagai peristiwa adegan. *Geteran* diartikan sebagai pukulan *cempala* pada *kothak* wayang (*dhodhogan*) dengan intensitas statis. Kualitas suara *geteran* ditentukan oleh keras-lirih dan cepat-lambat *dhodhogan*. Pada *Adegan Wana Dhandhaka, geteran* difungsikan untuk menguatkan *sulukan* jenis *Ada-ada* dan *pocapan* tokoh atau peristiwa. *Geteran* memberi efek suara instrumental dengan *rasa greget*.

*Dhodhogan singgetan* dimaknai sebagai jeda atau tenggat waktu dalam *ginem* tokoh wayang maupun isyarat bagi kelompok karawitan untuk memainkan gending. *Singgetan* terbentuk dari gabungan *dhodhogan rangkep* dan *lamba* dengan efek suara yang dihasilkan *dhe_ro dhog.* Tempo *dhodhogan* pertama dan kedua menyatu, kemudian digunakan tempo lambat untuk *dhodhogan* ketiga. Pada *Adegan Wana Dhandhaka dhodhogan singgetan* dipergunakan untuk menguatkan dialog wayang dan *sasmita gending* atau tembang.

*Keprakan sisiran-jejakan* diperlihatkan melalui sepakan kaki pada *keprak* secara ritmis dan berulang serta diakhiri dengan sepakan keras atau dipahami melalui efek bunyi *crèk_crèk_crèk crèk_crèk_crèk crèk_crèk_crèk____crèk.* Jenis *keprakan* ini untuk menguatkan *rasa greget* pada *solah* wayang. Bunyi kuat dan keras pada akhir satuan *keprakan* atau *jejakan* memberikan efek musikal mantap. *Jejakan* disuarakan bersamaan *solah* wayang yang ditonjolkan dalang atau berbarengan dengan *sèlèh* nada kuat pada gending, seperti nada pada gatra terakhir, *gong, kempul,* atau *kenong. Keprakan sisiran-jejakan* difungsikan untuk memberi kekuatan efek musikal dan *rasa greget* pada peperangan, *solah-solah* Rahwana, Jatayu, Rama, Leksmana, dan Sinta.

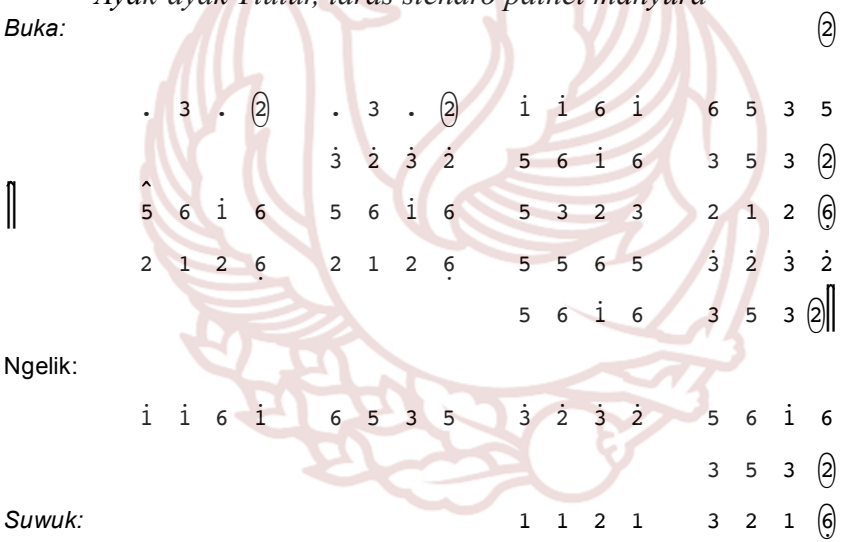
Dalam hal ini, *nuksma* dan *mungguh* tergantung pada kemampuan dalang menjelmakan *rasa* estetik secara hidup melalui pola-pola *dhodhogan-keprakan*. Kemampuan menyusun harmoni antara *dhodhogan-keprakan*, peristiwa adegan, situasi batin tokoh,

gending, *ginem,* dan *sulukan* juga menjadikan keutuhan estetik *Adegan Wana Dhandhaka*.

### 7. *Garap* Gending

Pemilihan dan penggunaan gending pada *Adegan Wana Dhandhaka* menyesuaikan peristiwa adegan. Beberapa gending yang dihadirkan adalah *Srepeg, Sampak, Sampak Tlutur, Ayak-ayak Tlutur, Ayak-ayak Manyura,* dan *Ladrang Éling-éling*. Untuk membahas *garap* gending pada adegan ini difokuskan pada *Ayak-ayak Tlutur laras slendro pathet manyura,* terutama yang terkait dengan alur musikal *rasa sedhih*. Notasi *Ayak-ayak Tlutur* adalah sebagai berikut.

*Ayak-ayak Tlutur, laras sléndro pathet manyura*




*Ayak-ayak Tlutur* merupakan salah satu repertoar gending untuk mendukung suasana dan peristiwa *regu* yang mengandung *rasa sedhih*. Ada dua pemahaman mengenai gending ini, yaitu *Ayak-ayak* dengan kesan *rasa regu* dan *tlutur* artinya kesedihan. Sesuai namanya, gending ini dipergunakan untuk menguatkan peristiwa *wingit* bercampur keharuan.

Pada *Adegan Wana Dhandhaka, Ayak-ayak Tlutur* untuk mendukung peristiwa ketika Jatayu dalam keadaan sekarat bertemu dengan Rama dan Leskmana. Sekarat dapat dikategorikan dalam peristiwa *wingit* karena akan datangnya ajal. Kondisi Jatayu sekarat karena kalah perang melawan Rahwana, sehingga menimbulkan rasa iba dan kesedihan pada Rama dan Leksmana. Kehadiran gending menjadi penguat peristiwa adegan atau dalam karawitan dinamakan konsep *nglambari.*[78]

*Ayak-ayak Tlutur* ini terbentuk karena pilihan nada bertumpu pada *sèlèh* nada gong *nem ageng* (6), *gulu tengah* (2), dan *dhadha tengah* (3). Di sini nada tersebut dikatakan sebagai nada-nada tegas. *Ayak-ayak Tlutur* dengan penggunaan tempo datar dan tekanan ajeg menghasilkan alur musikal *rasa wingit* untuk menguatkan peristiwa Jatayu bertemu Rama dan Leksmana. Petunjuk mengenai *rasa wingit* diamati melalui penggunaan nada yang bertumpu pada kekuatan *sèlèh* pada nada yang tegas pada *kenong* dan *gong;* kecenderungan pemakaian tempo datar dan ajeg dengan susunan nada interval pendek dan ajeg sifatnya; serta keselarasan dengan suasana atau peristiwa adegan. *Rasa wingit* juga diwarnai *rasa sedhih* karena penggunaan nada-nada miring atau minir.[79] Inilah sebabnya *rasa wingit luluh* dengan *rasa sedhih* pada gending tersebut.

*Nuksma* dan *mungguh* pada pemakaian gending ini disebabkan kekuatan *rasa* yang ada pada gending, yaitu *wingit* yang *sedhih* dapat diekspresikan dengan menjiwai. Di sini, terjadi pola hubungan harmoni antara gending *Ayak-ayak Tlutur* dengan *ginem* tokoh dalam kesedihan dan komposisi *tancepan* wayang.

## D. *Adegan Jambakan* Sajian Harjaka Jaka Pandaya

*Adegan Jambakan* menjadi inti dari keseluruhan *lakon Dursasana Jambak* yang dipergelarkan Harjaka Jaka Pandaya. Adegan ini merupakan klimaks dari keseluruhan *lakon*, yang mengisahkan peperangan antara Bima melawan Dursasana. *Jambakan* berasal dari kata dasar *jambak* yang berarti menarik rambut. Istilah ini untuk menyebut tindakan Bima menarik rambut

Dursasana dalam perang Baratayuda. Bagi para dalang, *jambakan* lebih sering digunakan untuk menyebut *lakon* kematian Dursasana dari pada *Dursasana Gugur*. Kasus yang sama dapat dijumpai pada *lakon ranjapan* yang bermakna kematian Abimanyu karena dihujani panah, ataupun *suluhan* untuk *lakon* yang menceritakan peperangan malam hari yang dilakukan Gatutkaca, serta *rubuhan* untuk *lakon* kematian Duryudana di akhir *baratayuda*. Untuk mengetahui perwujudan konsep *nuksma* dan *mungguh* pada *Adegan Jambakan*, dapat dijelaskan berdasarkan unsur-unsur *garap pakeliran*.

### 1. *Pocapan:* Peristiwa Kejar-kejaran Bima dengan Dursasana

*Pocapan* tentang peristiwa kejar-kejaran antara Dursasana dengan Bima dinarasikan oleh Harjaka Jaka Pandaya sebagai berikut.

> *Pocapan:* ***Saya mundur saya mundur*** *Radèn Dursasana, dènira* ***pancabakah****, Radèn Dursasana. Nanging* ***pangajaping Radèn Werkudara*** *angunduri* ***pados papan ingkang prayogi*** *anggènipun badhé mbujung Dursasana. Kirang langkung* ***sak pendeleng gajah tebihé****, padha sakala Radèn Werkudara* ***sigra angoyak*** *Sang Harya Dursasana. Eling-éling Radèn Dursasana* ***anggadhahi aji kidang milas****, Werkudara* ***anggadhahi aji sèpi angin****,* ***padha sektiné padha banteré****. Sakala Radèn Werkudara* ***njangkah****, Radèn Dursasana* ***lumayu aglis****. Sangking banteré Radèn Dursasana nggènnya lumaris, agem-ageman* ***tropong kencana ngantos coplok saking mestaka****, ketingal* ***modhal-madhul rambuté*** *Dursasana. Praptèng tepining* ***Kali Cing-cing Goling****,* ***jinégal si Sagotra dhawah plak kapidara, jinambak Sang Harya Werkudara****.*[80]
>
> (Narasi: Semakin mundur, semakin mundur Raden Dursasana, ketika berperang, Raden Dursasana. Akan tetapi maksud Raden Werkudara mundur mencari tempat strategis untuk mengejar Dursasana. Kurang lebih satu penglihatan gajah jauhnya, segeralah Raden Werkudara mengejar Sang Harya Dursasana. Oleh karena Raden Dursasana memiliki ajian *kidang milas*, Werkudara memiliki ajian *sepi angin*, sama-sama sakti dan setara cepatnya. Seketika Raden Werkudara melompat, Raden Dursasana segera berlari.

Karena cepatnya Raden Dursasana berlari, pakaian mahkota emas terlepas dari kepala, kelihatan amburadul rambut milik Dursasana. Sesampainya di tepian Sungai Cing-cing Goling, diganjal oleh Sagotra, jatuh terjerembab, sehingga dapat ditarik rambutnya oleh Sang Harya Werkudara.)

*Pocapan* ini menggambarkan peperangan sengit antara Bima melawan Dursasana. Adu strategi perang dan kesaktian mewarnai peristiwa ini. Strategi Bima mengambil langkah mundur untuk memancing Dursasana agar lebih mendekat *Kali Cing-cing Goling*, karena ada kepercayaan yang berlaku dalam dunia wayang, bahwa orang yang melompat sungai akan mengalami kekalahan.

Adapun ajian *kidang milas* dan *sèpi angin* memberikan kekuatan Dursasana dan Bima untuk mampu berlari kencang, seperti kijang dan seperti angin. Ajian merupakan bentuk *kasektèn* (kekuatan sakti) yang ada dalam keyakinan masyarakat Jawa. *Kasektèn* dapat berupa japa mantra, pusaka, jimat, dan benda-benda yang tidak lumrah. *Kasektèn* hanya mampu dimiliki orang-orang yang kuat jasmani dan rohaninya. Orang Jawa menganggap *kasektèn* sebagai energi kuat yang mampu mengeluarkan daya sakti.[81] Antara Bima dan Dursasana merupakan orang yang memiliki daya sakti sehingga peperangan dapat dikatakan seimbang.

*Pocapan* ini di*antawecana*kan dengan menjiwai, yang didasarkan pada pengalaman dalang dalam menyelami persoalan peperangan. *Pocapan* tentang peristiwa kejar-kejaran antara Dursasana dengan Bima, lebih berorientasi pada tercapainya *rasa greget* yang menegangkan. Dalam hal ini, dalang mengandaikan dirinya sebagai tokoh-tokoh wayang yang terlibat peperangan, sehingga terjadi proses merasuknya suasana batin tokoh dan peristiwa peperangan pada sanubari dalang. Daya batin, yakni kekuatan *rasa* pada diri dalang dapat muncul kembali menjadi ekspresi *antawecana pocapan*, sehingga kesan *rasa greget* dapat tercipta. Dalam pandangan Nojowirongko *greget* dimaknai suasana menegangkan.[82] *Rasa greget* pada peristiwa perang di dalam konsep estetika India dapat dikategorikan dalam *raudra rasa* (rasa ganas), *vîra rasa* (rasa perwira), ataupun *bîbhatsa rasa* (rasa ngeri).[83]

Artinya, perang mampu memberi efek terhadap keganasan, kepahlawanan, ataupun kengerian. Kesan *rasa* pada peristiwa perang dalam *lakon* wayang juga dapat dikaji berdasarkan penggolongan alur musikal gending dari Benamou, yaitu *rasa sereng* yang tegang, kasar, marah, nafsu, *greged,* dan menakutkan.[84]

*Pocapan* ini diekspresikan dalang untuk memberikan kesan *rasa greget* menegangkan. Nada *antawecana pocapan* mengikuti alur musikal pada bagian *pathet manyura.* Penggunaan tempo cepat dengan tekanan kuat pada *pocapan* berimplikasi pada volume keras dari suara dalang dan intonasi naik-turun, memberikan daya penguatan untuk mencapai kualitas *rasa greget*. Sumanto memberikan rambu-rambu teknik *antawecana pocapan*, yaitu: kemampuan menempatkan *pedhotan* (jeda), memperhatikan tekanan dan intonasi, memahami makna kata, menghayati rasa kalimat, dan ketepatan interpretasi *sambung rapet*.[85]

Ekspresi *rasa greget* dalam *pocapan* memiliki ketepatan dan keselarasan dengan teknik *antawecana*, penggunaan bahasa dan sastra pedalangan yang lugas dan sederhana, peristiwa adegan kejar-kejaran Bima dan Dursasana, *solah* wayang berlari dan melompat, gending *Sampak,* dan *dhodhogan-keprakan sisiran-jejakan* dengan tempo cepat.

*Nuksma* dan *mungguh* pada *antawecana pocapan* dapat tercapai karena kemampuan dalang menjiwakan *rasa greget* pada peristiwa peperangan. Kemampuan menyusun pola hubungan logis antara *pocapan* dengan unsur *garap* gending, *solah* wayang, dan *dhodhogan-keprakan* juga mampu membentuk kesatuan persitiwa kejar-kejaran Bima dan Dursasana. Keutuhan diindikasikan dari ekspresi *antawecana pocapan* yang hidup dan menjiwai.

### 2. *Ginem:* Tangisan Dursasana

Pada *ginem* tentang tangisan Dursasana karena dijambak Bima, diekspresikan dalang seperti pada teks berikut.

> *Dursasana:* ***Adhuh mati aku iyung-iyung****, adhiku dhi,* ***aku wis kapok****, Werkudara* ***adhuh mati aku, yung-yung-yung****,* ***aja dijambak, adhuh mati tenan aku, hoahhhhhh****.*

*Werkudara* ***aku wis kapok*** *Werkudara,* ***hiyuuung adhuh mati aku, kaya jebol-jebola haaa sirahku****, kaya ngéné, Dara, Dara . . . .* [86]

(Dursasana: Aduh mati aku, *iyung-iyung*, adikku, aku sudah jera, Werkudara, aduh mati aku, *yung-yung-yung*, jangan dijambak, aduh mati beneran aku, *hoahhhhh*. Werkudara, aku sudah jera Werkudara, *hiyuuung* aduh mati aku, rasanya seperti pecah kepalaku, seperti ini, Dara, Dara . . . .)

Teks monolog ini menunjukkan suasana batin tokoh Dursasana yang sedih dan takut karena akan dibunuh oleh Bima dalam perang baratayuda. *Ginem* Dursasana dapat dimaknai sebagai rapuhnya jiwa manusia. Hal ini didasarkan pada alasan bahwa Dursasana yang kuat, sangat membenci Bima, serta berambisi untuk membunuh Bima, seketika mengalami kebuntuan karena dirinya berada di bawah tekanan. *Ginem* tersebut memberi arti bahwa sekuat-kuatnya manusia pada kondisi tertentu akan terlihat kelemahannya. Antara dendam dan mengiba menjadi kesatuan perilaku manusia seperti dilukiskan pada tokoh Dursasana. Rintihan, tangisan, dan minta belas kasih memberi petunjuk mengenai rapuhnya jiwa Dursasana.

*Ginem* Dursasana tersebut memunculkan kesan *rasa sedhih* yang diindikasikan dari arti dan makna kata yang dipilih dalang serta teknik *antawecana ginem*. Kata-kata atau kalimat yang dicetak tebal menjadi materi utama pada aspek kebahasaan yang mampu membentuk makna mengenai rintihan Dursasana. Hal menarik dari penggunaan materi kebahasaan yaitu: (1) adanya penyangatan atau gaya bahasa hiperbola dari tangisan Dursasana, seperti: ucapan *mati aku, iyung-iyung*, dan *hoahhhh;* (2) terdapat pengulangan kata dan kalimat, seperti: *aku wis kapok, adhuh mati aku,* dan *iyung-iyung*; (3) dalang menyusun kata dan kalimat untuk membentuk makna tentang kesakitan, tangisan, dan permohonan ampun Dursasana. Ciri khas aspek kebahasaan pada dalang gaya pedesaan ini adalah adanya pengulangan, bahasa sederhana dan lugas.

Secara teknik, *ginem* tersebut diekspresikan dalang dengan memperhatikan nada *antawecana* yang menyesuaikan karakteristik

tokoh Dursasana, yakni *gagahan bapang*. Ciri khas warna suara *groyok* dan terkesan *ngglécé* menjadi acuan dalang dalam *antawecana* Dursasana.[87] Oleh karena *rasa sedhih* yang ingin diungkapkan, maka dalang menggunakan tempo lambat dengan tekanan lemah dan kadang-kadang menguat. Kombinasi tekanan suara menghasilkan volume suara lirih dan pada bagian kata tertentu menggunakan tekanan kuat yang menghasilkan volume suara keras. Suara patah-patah dan memanjang menghasilkan kesan *rasa sedhih* pada *ginem* Dursasana atau menurut Nojowirongko disebut *nges*, yaitu kemampuan dalang mengekspresikan *rasa sedhih* yang dapat mengharukan penonton wayang. *Ginem* Dursasana ini dibingkai peristiwa perang, sehingga ekspresi *rasa sedhih* mengandung *rasa greget* atau sedih yang menegangkan. *Sedhih* berada pada situasi batin Dursasana, dan *rasa greget* menunjuk pada peperangan yang terjadi.

*Nuksma* tercipta karena kekuatan batin dalang mengekspresikan kesedihan Dursasana dengan *krasa*. Pengalaman jiwa dalang tentang sedih dan penderitaan menjadi dasar untuk *antawecana ginem* ini. Dalam ekspresi terjadi proses penyatuan antara suasana hati Dursasana dengan daya batin dalang sehingga memunculkan *rasa sedhih* yang menegangkan pada *ginem* tersebut. *Rasa sedhih* pada suasana hati Dursasana diakibatkan oleh ungkapan *rasa greget* pada diri Bima dan peristiwa peperangan yang tengah terjadi.

*Mungguh* pada *antawecana ginem* Dursasana memiliki keselarasan dengan karakteristik tokoh, suasana hati, *solah* wayang, dan gending. *Antawecana* Dursasana diimplementasikan dengan memperhatikan karakteristik tokoh *gagahan bapang* yang *ngglécé* dan suasana hati sedih. *Antawecana ginem* juga terjalin dengan *solah* Dursasana yang menggambarkan orang kesakitan serta komposisi *tancepan* Bima menjambak Dursasana. *Ginem* juga bersinergi dengan *Sampak Tlutur sirep* yang memberikan daya penguat atau *nglambari* bagi *rasa sedhih* yang menegangkan.

*Nuksma* dan *mungguh* pada *ginem* di atas ditunjukkan dalang melalui ketepatan ekspresi *rasa sedhih* yang menegangkan dan pola

hubungan logis dengan gending *Sampak Tlutur*, komposisi *tancepan* Dursasana dijambak Bima, dan *solah* yang menggambarkan kesakitan pada Dursasana.

### 3. *Ginem:* Pro-Kontra Perilaku Bima

Pada *ginem* tentang pro dan kontra perilaku Bima dari beberapa tokoh yang tampil, dapat dijelaskan melalui dialog seperti pada teks berikut.

> *Duryudana: Adhiku, dhi, adhiku, Dursasana, Dursasana, ah hem, layak tak golèki Taman Kadilengeng kowé ora ana, lha kok kowé tekan kéné yayi, yayi . . . Oh, iki mau larah-larahé kepriyé, lha kok* ***si adhi nganti kecekel yayi Werkudara****, Dursasana?*
>
> *Dursasana: Kakang prabu, kakang prabu,* ***kula mang jalukké ngapura*** *kalih yayi Werkudara, kaka prabu,* ***rambut kula dijambak kados jebol-jebola****.*
>
> *Duryudana: Werkudara, Werkudara mbok ya* ***aja banget-banget*** *karo kakangmu ya dhi,* ***luwarana ya, yayi, luwarana****, yèn kowé gelem ngluwari Dursasana, wis* ***negara Ngestina tak pasrahké*** *si adhi watoné Dursasana urip.*
>
> *Dursasana: Wadhuh, adhuh-adhuh-adhuh iyung mati aku adhuh, adhuh hiyung haaaaa adhuh mati aku, adhuh hiyung adhuh kakang prabu, pripun kula niki* ***kados jebol-jebola rambut kula.*** *Werkudara, Werkudara* ***aku wis kapok*** *ya dhi,* ***aku wis kapok*** *ya dhi.*
>
> *Matswapati: Adhuh putuku nggèr, eh hem, aku nratap atiku ana suwara titir tak kira nèk Werkudara tumeka lalu,* ***jebul kowé énjoh nyekel Dursasana*** *ha lha dalah* ***sokur nggèr****, nggèr. Wis, wis kena nyambung gempaling kulawarga kecekel Dursasana* ***patènana nggèr, patènana, patèni baé****.*
>
> *Puntadewa: Adhiku, adhiku kadangé pun kakang, lha kok teka ndadak si adhi* ***mentala njambak*** *keng raka, ana ngendi* ***kamanungsanmu*** *yayi, toh kuwi sedulurmu tuwa, kuwi kadangmu. Atasé kowé kadang taruna ora ngajèni marang sedulur tuwa. Kakangmu* ***dak jambak dak dhengkul gegeré*** *kaya ngono,* ***ora darbé rasa mesakaké****, yayi.* ***Kamanungsanmu*** *ana ngendi yayi, uwalana keng raka.*

*Kresna: Werkudara, iki jamané wis ora jaman kulawarga,* ***jamané jaman perang****. Déné jaman perang kuwi* ***ora ènèng sanak ora ènèng sedulur, ènèngé mung mungsuh karo mungsuh****, dadi yèn mengko kowé nggugu kulawarga, ora bakal antuk kemenangané bratayuda, ora bakal kowé ngilangi satruning bawana. Mula nadyan ta akèh para kulawarga sing ngélingaké marang kowé, aja nganti kowé nyiksa marang Dursasana. Upamané sing kalah kuwi Werkudara mesthi sing disiksa ya kowé, mula ya yayi,* ***aja nganti kena kowé pambujuk lan pambrangus****, aja kena pengénthaning kulawarga sing madhep mantep* ***Dursasana kudu ilang****.*

*Matswapati: Lha aku cocok,* ***Dursasana kudu mati****.*

*Duryudana: Werkudara luwarana adhiku Dursasana, wis ta, nèk kowé gelem ngluwari Dursasana* ***Negara Ngestina tak pasrahké*** *marang kowé* ***dina iki****.*

*Dursasana: Adhuh-adhuhh, adhuh iyung mati aku, Werkudara* ***aja seru-seru,*** *adhuh kakang prabu, kakang prabu, pripun kakang prabu* ***kados jebol-jebola sirah kula, adhuh mati aku mati****.* [88]

(Duryudana: Adikku, adikku, Dursasana, Dursasana, *ah hem*, kucari di Taman Kadilengeng kau tiada, ternyata kau sampai di sini dinda . . . Oh, ini tadi bagaimana ceritanya, kenapa dinda sampai dapat ditangkap Werkudara, Dursasana?

Dursasana: Kanda Raja, Kanda Raja, mohon aku dimintakan ampunan dari Dinda Werkudara, Kanda Raja, rambutku ditarik rasanya seperti jebol.

Duryudana: Werkudara, Werkudara, janganlah terlalu sadis terhadap kakakmu, ya dinda, lepaskan dinda, lepaskanlah, jika kau bersedia melepaskan Dursasana, sudahlah Negara Astina aku berikan kepadamu, asalkan Dursasana hidup.

Dursasana: Aduh, aduh aduh aduh *iyung* mati aku aduh, aduh *hiyung* haaaaa aduh mati aku, aduh hiyung aduh Kanda Raja, bagaimana ini, aku ini seperti jebol rambutku. Werkudara, Werkudara aku sudah jera ya dik, aku sudah jera ya dik.

Matswapati: Aduh, cucuku, eh hem, aku kaget ketika mendengar suara kentongan bertalu-talu, aku kira Werkudara gugur, ternyata kau mampu menangkap Dursasana, ha lha,

syukurlah, cucuku. Ya, sudah dapat mengobati kesedihan keluarga, Dursasana tertangkap, bunuhlah, cucuku, bunuh, bunuh saja.

Puntadewa: Adikku, adikku saudaraku, kenapa kau tega menjambak kakakmu, di mana letak kemanusiaanmu dinda, toh itu saudaramu tua, itu saudaramu. Kau saudara muda tidak menghormati saudara tua. Kakakmu kau jambak, kau injak seperti itu, tak punya rasa belas kasih, dinda. Rasa kemanusiaanmu di mana dinda, lepaskan kakakmu.

Kresna: Werkudara, ini zamannya bukan lagi zaman kekeluargaan, suasananya suasana perang. Padahal zaman perang itu tiada saudara tiada handaitaulan, yang ada hanyalah musuh dengan musuh, jadi jika nantinya kau menuruti keluarga, tak akan mendapatkan kemenangan Baratayuda, tak akan dirimu menghilangkan musuh dunia. Walaupun banyak keluarga yang mengingatkanmu, jangan sampai dirimu menyiksa pada Dursasana. Andaikan yang kalah itu Werkudara pasti yang disiksa dirimu, maka dari itu dinda, jangan sampai mudah mendapatkan pengaruh, jangan terpengaruh kemauan keluarga, mantapkanlah bahwa Dursasana harus sirna.

Matswapati: Ya aku cocok, Dursasana harus mati.

Duryudana: Werkudara lepaskan adikku Dursasana, sudahlah, jika kau bersedia melepaskan Dursasana, Negara Astina kuserahkan kepadamu hari ini.

Dursasana: Aduh aduhh, aduh *iyung* mati aku, Werkudara jangan terlalu kencang, aduh Kanda Raja, Kanda Raja, bagaimana Kanda Raja, seperti pecah kepalaku, aduh mati aku, mati.)

*Ginem* ini menggambarkan adanya pro dan kontra atas perilaku Bima menjambak Dursasana. Isi dialog dapat dipilah menjadi tiga kategori, yaitu: pertama, rintihan sakit dari Dursasana, yang merupakan pengulangan dari *ginem* sebelumnya; kedua, nasihat dari Duryudana dan Puntadewa agar Bima mengampuni Dursasana; dan ketiga, penguatan agar Bima membunuh Dursasana yang diberikan oleh Kresna dan Matswapati. Hal ini ditunjukkan dari aspek bahasa dan sastra yang digunakan. Kategori pertama,

menerapkan pilihan kata yang merupakan pengulangan dari peristiwa sebelumnya. Kategori kedua, menggunakan pilihan kata seperti: *aja banget-banget* dan *luwarana* yang diucapkan Duryudana, dan kata: *mentala njambak*, *ana ngendi kamanungsanmu, sedulurmu tuwa*, *kowé kadang taruna*, *ora darbé rasa mesakaké*, *uwalana* yang diucapkan Puntadewa. Pilihan kata tersebut memberikan implikasi pada *rasa sedhih* dari tokoh Duryudana dan Puntadewa. Ini berlawanan dengan kategori ketiga, yang menggunakan pilihan kata seperti: *énjoh nyekel*, *sokur nggèr*, *patènana*, yang diucapkan Matswapati; serta pilihan kata: *ora ènèng sanak*, *ènèngé mung mungsuh*, *aja nganti kena pambujuk*, *sing madhep mantep, kudu ilang*, yang diucapkan Kresna. Kata-kata atau kalimat yang dicetak tebal pada teks *ginem* di atas merupakan materi kunci yang dipergunakan dalang untuk menggambarkan suasana adegan dan situasi batin tokoh wayang.

Adanya pro dan kontra dari para tokoh menimbulkan dilema etis pada diri Bima. Hasutan Duryudana dan nasihat Puntadewa di satu sisi, dan perintah Kresna serta Matswapati di sisi lain. Atas dasar peristiwa ini, muncul dua *rasa* yang saling bertentangan, yaitu *sedhih* pada diri Dursasana dan *greget* pada diri Bima. Dalam teori estetika India, kedua *rasa* ini dikategorikan sebagai *karuna* dan *raudra* yang memunculkan emosi dasar *soka* dan *krodha*.[89] Munculnya *rasa sedhih* dan *greget* menunjukkan pola oposisi berpasangan pada pertunjukan wayang. Oposisi *rasa sedhih* dan *greget* dipersatukan oleh peristiwa peperangan.

Berdasarkan aspek kebahasaan, *ginem* tersebut memiliki ciri, yaitu: (1) penggunaan bahasa yang sederhana dan memiliki nuansa kerakyatan, seperti kata: *énjoh* yang menjadi corak khas *pakeliran* gaya pedesaan; (2) adanya pengulangan kata atau rangkaian kalimat yang dimaksudkan untuk memberikan penegasan dialog, selain penerapan gaya bahasa hiperbola; dan (3) dalang menggunakan materi kebahasaan untuk menggambarkan dua pendapat yang bertolakbelakang mengenai keputusan untuk membunuh Dursasana.

Secara teknik, *ginem* tokoh-tokoh wayang diekspresikan dalang dengan mengandalkan penggunaan nada *antawecana*

mengikuti nada gamelan atau alur musikal pada bagian *pathet manyura*. Penyuaraan Duryudana dengan nada *nem ageng* (6) yang disesuaikan dengan karakter tokoh *gagahan,* Puntadewa dengan nada *gulu tengah* (2) yang dipadu karakter tokoh *alusan,* Matswapati dan Kresna, menerapkan nada *gulu tengah* (2) dan nada *nem tengah* (6) yang disesuaikan dengan karakteristik *katongan alusan*. Khusus tokoh Kresna, penyuaraan mengikuti alur *pathet* yakni *manyura* yang memiliki perbedaan dengan *pathet nem*, terutama pada waktu *jejer* Dwarawati. Di sini, *pathet* menjadi salah satu acuan dasar bagi teknik *antawecana* tokoh wayang.[90]

*Antawecana* tokoh dengan tempo lambat dan tekanan lemah menghasilkan volume suara lirih patah-patah dengan jeda suara agak panjang diterapkan pada Puntadewa dan Duryudana. Kedua tokoh merasakan kesedihan, sehingga merayu Bima agar menghentikan tindakannya. Hal ini bertolak belakang dengan penggunaan tempo dan tekanan ataupun jeda pada Matswapati dan Kresna. Tempo cepat dengan tekanan cenderung menguat yang menghasilkan volume suara keras dan mantap merupakan dasar *antawecana* kedua tokoh ini. Matswapati dan Kresna menganjurkan kepada Bima agar segera menghabisi Dursasana. Berdasarkan penerapan nada, tempo, tekanan, volume, dan jeda, suara, dapat dinyatakan bahwa *ginem* ini mengandung ekspresi *rasa sedhih* dan *rasa greget*. *Rasa sedhih* dialami Dursasana karena menderita; Puntadewa dan Duryudana karena iba. Adapun *rasa greget* tercermin pada dialog tokoh Matswapati dan Kresna serta suasana kejiwaan Bima.

*Nuksma* pada *antawecana ginem* dapat terjadi karena kekuatan dalang menjiwakan tokoh wayang menjadi bercitra. Dalang memahami karakteristik dan figur tokoh, suasana hati, dan peristiwa adegan. Bagaimana dalang memberikan ruh pada tokoh-tokoh wayang tersebut, tergantung pada kekuatan batin yang dimiliki. Sinergi antara daya batin dalang dengan tokoh dan peristiwa yang di*antawecana*kan memunculkan kesan *rasa sedhih* dan *greget* dalam peristiwa di atas. Di sini dalang merasuk ke dalam tokoh wayang sehingga menghasilkan *antawecana ginem* yang memiliki pancaran *rasa*.

*Mungguh* pada *antawecana ginem* terjadi karena hubungan logis antara *ginem* dengan karakter tokoh, komposisi *tancepan*, dan *dhodhogan-keprakan*. Jika dicermati dari perkembangan watak tokoh pada saat peristiwa, ekspresi *antawecana* terkait dengan suasana hati Duryudana dan Puntadewa yang sedih dan iba melihat nasib Dursasana, ataupun suasana hati senang dan dendam yang terlihat pada tokoh Kresna dan Matswapati. Komposisi *tancepan* Bima menjambak Dursasana yang dikelilingi para raja dan ksatria selaras dengan *antawecana ginem* yang dilakukan dalang. Komposisi *tancepan* memberikan ilustrasi mengenai peristiwa tersebut. *Antawecana ginem* juga terkait dengan pola *dhodhogan-keprakan tetegan-sisiran* yang memperkuat *rasa sedhih* yang menegangkan.

### 4. Komposisi *Tancepan* dan *Solah* Wayang

Pada *Adegan Jambakan* terdapat dua jenis *tancepan*, yakni: (1) *tancepan* Bima menjambak Dursasana; dan (2) Bima menjambak Dursasana dikelilingi Duryudana, Matswapati, Puntadewa, Kresna, dan Arjuna. Komposisi *tancepan* Bima menjambak Dursasana, yaitu Bima dengan posisi berdiri memegang rambut Dursasana dengan posisi badan rebah seperti pada gambar berikut.



Gambar 56: Komposisi *tancepan* tokoh Bima menjambak Dursasana sajian Harjaka Jaka Pandaya (Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*)

Komposisi *tancepan* ini melukiskan kemampuan Bima menjambak Dursasana. Jika dicermati, komposisi *tancepan* ini menerapkan pola kontradiksi-asimetris, yakni tokoh kanan (Bima) yang memegang rambut tokoh kiri (Dursasana); tokoh Bima posisi berdiri dan tokoh Dursasana dengan posisi rebah. Dalam sistem tanda, komposisi ini dapat dimaknai sebagai keperkasaan Bima dan kerapuhan Dursasana. Di sini diperlihatkan bahwa Bima mampu memperdaya Dursasana dengan cara dijambak rambutnya.

Pada kasus *jambakan,* terdapat hal yang menjadi fokus perhatian yakni kepala, tempat tumbuhnya rambut. Dalam kehidupan sosial budaya masyarakat Jawa, kepala memiliki kedudukan yang sangat penting. Kepala ditempatkan sebagai ikon penghormatan bagi manusia Jawa. Pada kehidupan nyata, orang Jawa pantang memegang kepala orang lain karena dianggap sebagai tindakan yang melanggar norma kesusilaan. Seseorang yang sengaja menjamah kepala orang lain, baik dengan cara memukul, menampar, memegang, menarik rambut dengan keras dengan tujuan menyakiti merupakan tindakan yang melecehkan kehormatan. Di sinilah letak etika penghormatan yang berlawanan dengan kebencian memiliki sasaran pada kepala. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa kepala dimaknai sebagai lambang harga diri manusia Jawa yang dapat menumbuhkan rasa hormat, namun sebaliknya dapat dijadikan sasaran untuk tindakan kebencian. Dalam ungkapan Jawa, menginjak-injak kepala diartikan sebagai tindakan melecehkan harga diri seseorang.[91] Konsep ini menjadi dasar bagi dalang untuk mengekspresikan peristiwa Bima menjambak Dursasana.

Komposisi *tancepan* tersebut memiliki ketepatan dan keselarasan dengan peristiwa yang terjadi, karakteristik tokoh, gending *Srepeg Tlutur sirep*, dan *ginem* Dursasana. Peristiwa yang terjadi adalah Bima berhasil menjambak Dursasana. *Tancepan* berhubungan dengan karakter Bima yang gagah perkasa yang dapat mengungguli keperkasaan Dursasana. Penguatan *rasa greget* dalam peperangan dan *rasa sedhih* pada kondisi batin Dursasana didukung dengan *Srepegan Tlutur*. Komposisi *tancepan* dikuatkan pula dengan *ginem* Dursasana yang merintih kesakitan. *Nuksma* dan *mungguh*

pada komposisi *tancepan* terimplementasi melalui ketepatan *rasa sedhih* dan *greget* yang tergambar pada tokoh Dursasana dan Bima. Kemampuan menyusun pola hubungan logis antara *tancepan*, suasana batin tokoh, *ginem,* dan gending juga menjadikan keutuhan pada komposisi *tancepan* di atas.

Komposisi *tancepan* kedua, Bima menjambak Dursasana dikelilingi para raja, digambarkan: (a) Duryudana berada di sebelah kiri dengan posisi badan menunduk; (b) Matswapati, Puntadewa, Kresna, dan Arjuna berada di sebelah kanan dengan posisi berdiri; dan (c) Bima menjambak Dursasana berada di tengah dengan posisi berdiri. Komposisi *tancepan* diperlihatkan pada gambar berikut.



Gambar 57: Komposisi *tancepan* tokoh Bima menjambak Dursasana dikelilingi para raja sajian Harjaka Jaka Pandaya
(Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*)

Komposisi *tancepan* ini menjadi tanda bagi aneka macam perilaku dan suasana hati tokoh wayang. Bima dengan kedua tangan menjambak rambut Dursasana dimaknai sebagai ungkapan kebencian. Dursasana dengan posisi rebah menggambarkan ketidakberdayaan untuk melawan Bima. Duryudana berdiri menunduk dengan tangan lurus ke bawah melukiskan keinginan

untuk memohon kebaikan Bima. Adapun Matswapati, Puntadewa, Kresna, dan Arjuna sebagai tokoh yang memberi dukungan dan nasihat kepada Bima. Menurut Sumanto, komposisi *tancepan* wayang kadang kala dimaksudkan untuk menonjolkan seorang tokoh atau sekelompok tokoh wayang.[92] Pada *tancepan* tersebut, kiranya jelas bahwa dalang menonjolkan *tancepan* Bima dan Dursasana yang berada di panggungan wayang dari pada *tancepan* tokoh yang lain.

Komposisi kontradiksi-asimetris masih menjadi pilihan dalang untuk memberikan gambaran *tancepan* pada peristiwa Bima menjambak Dursasana. Tokoh sebelah kiri, yakni Duryudana menggambarkan pihak yang kalah dan sedih hatinya, adapun tokoh di sebelah kanan yakni Matswapati, Puntadewa, Kresna, dan Arjuna merupakan pihak yang menang dengan suasana hati senang. Posisi menunduk pada tubuh Duryudana menggambarkan suasana hati sedih, geram, bercampur bingung dan menunjukkan sikap untuk memohon pertolongan agar Dursasana dapat diampuni musuh. Hal ini berbeda dengan posisi tegak bagi tokoh-tokoh pihak Pandawa yang menandakan suasana hati gembira karena keberhasilan Bima menangkap Dursasana.

Komposisi *tancepan* tersebut memberikan pemahaman tentang fenomena pola oposisi berpasangan dalam pertunjukan wayang. Fenomena pertama terkait dengan pihak yang bertikai yaitu Pandawa dan Kurawa. Fenomena kedua, diperlihatkan melalui suasana batin tokoh yang sedih karena kekalahan dan yang senang karena kemenangan. Dalam perspektif *rasa*, komposisi *tancepan* ini mengandung dua kategori, yaitu: *rasa sedhih* dan *greget* sebagai kesan suasana batin tokoh dan peristiwa adegan peperangan.

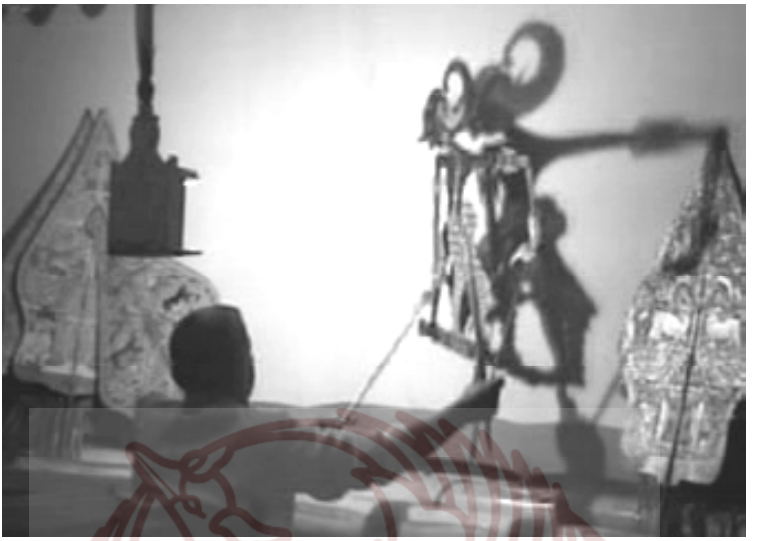
Komposisi *tancepan* ini, memiliki ketepatan dan keselarasan dengan *ginem* tokoh dan *dhodhogan-keprakan. Ginem rasa sedhih* pada diri Dursasana, Duryudana dan Puntadewa menguatkan suasana adegan yang diliputi kesedihan. Sedih Dursasana dan Duryudana karena merasa kalah, adapun Puntadewa sedih karena rasa kasihan. *Ginem rasa greget* dan senang muncul pada perkataan Matswapati dan Kresna yang menambah daya semangat Bima untuk membinasakan musuh. Komposisi *tancepan* juga didukung

*dhodhogan-keprakan geteran singgetan* untuk menambah nuansa estetik pada adegan tersebut.

Unsur *sabet* yang sangat penting pada *Adegan Jambakan* adalah *solah* wayang. Pada *solah* wayang, dalang juga memperhatikan *cepengan* serta *penampilan* dan *entas-entasan*. Jenis *cepengan ngepok* dan *sedheng* lebih sering digunakan, seperti *cepengen* Bima dan Dusasana. *Cepengan ngepok* dan *sedheng* memiliki hubungan dengan ukuran besar dan gaya berat pada tokoh wayang.[93] Kekuatan estetik pada *cepengan* tokoh wayang dinamakan *ceg dadi*, yaitu begitu dalang memegang wayang sudah langsung siap untuk ditampilkan dan tidak mengalami kesulitan.[94] Adapun *penampilan* dan *entas-entasan* memiliki kriteria estetik yaitu *greg* (daya hidup) pada tokoh wayang yang pada saat ditampilkan dan dikeluarkan dari panggungan wayang (*kelir*).[95]



Gambar 58: Harjaka Jaka Pandaya memegang boneka wayang tokoh Bima (Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*)



Gambar 59: Harjaka Jaka Pandaya menampilkan tokoh Bima
(Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*)

Pada adegan ini, *solah* disajikan untuk menggambarkan kejar-kejaran antara Bima dan Dursasana; arwah Sagotra menjegal Dursasana; Bima menjambak Dursasana; Dursasana merintih kesakitan; Duryudana mendekati Bima yang menjambak Dursasana; Matswapati, Puntadewa, Kresna, dan Arjuna menghampiri Bima; dan Bima membunuh Dursasana.

*Solah* kejar-kejaran antara Bima dengan Dursasana, menggunakan ragam gerak lari dan lompat yang dilakukan secara berulang. Untuk memberikan nuansa *greget* yang menegangkan, gerak lari dan lompat diekspresikan dengan tekanan kuat dan tempo cepat yang menghasilkan volume gerak besar, kasar, dan keras pada kedua tokoh. Menurut Bambang Suwarno, *rasa greget* pada peperangan Bima melawan Dursasana ditunjukkan dari *solah* yang *tandang, cékat-cèket*, namun *resik* dengan dinamika gerak lincah dan volume besar.[96]

*Solah* kejar-kejaran menerapkan komposisi gerak Bima lari dan melompat dikejar Dursasana yang dilakukan berulang dengan menjauhi Sungai Cing-cing Goling; dan kondisi berbalik ketika

Bima mengejar Dursasana dengan berlari dan melompat menuju arah Sungai Cing-cing Goling. Ekspresi *solah* kejar-kejaran diperkuat dengan kemahiran dalang merangkai ragam gerak sehingga membentuk gambaran gerak tokoh wayang yang sedang kejar-kejaran. *Solah* ini merepresentasikan keseimbangan kesaktian Bima yang memiliki ajian *sepi angin* dan Dursasana dengan ajian *kidang milas*. Di sini dalang memvisualisasikan ajian dengan gerakan lari kencang. Pemahaman dalang mengenai ajian menjadi dasar dalam mengekspresikan *solah* wayang.

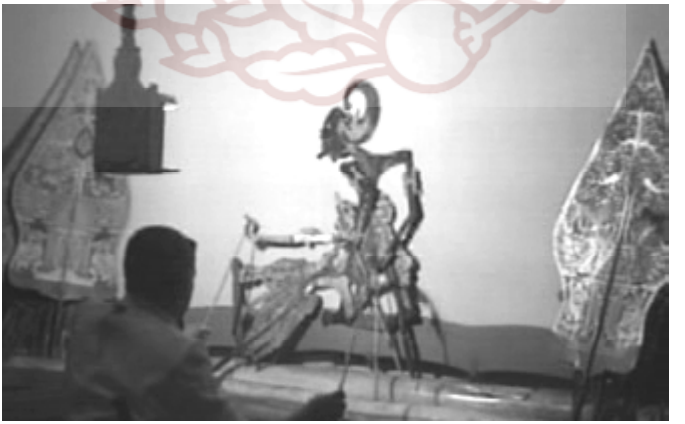
*Solah* tersebut dapat mencapai kualitas estetik jika memiliki ketepatan dan keselarasan dengan karakter tokoh, suasana hati, peristiwa adegan, gending, dan *keprakan*. Ekspresi *solah* untuk kedua tokoh menyesuaikan karakteristik masing-masing sehingga terdapat perbedaan gradasi gerak, baik dalam hal tekanan, tempo, dan volume geraknya, walaupun keduanya masih dalam satu jenis tokoh *gagahan*. Keselarasan dengan gending *Sampak* yang bernuansa *greget* semakin memberikan daya penguat bagi *solah* kejar-kejaran. *Keprakan sisiran-jejakan* yang menyertai *solah* kejar-kejaran juga menambah *rasa greget* yang menegangkan pada peristiwa adegan dan kondisi batin kedua tokoh tersebut. *Keprakan sisiran-jejakan* memberikan kemantapan pada *solah* wayang. Pada *solah-solah* penting, kehadiran *keprakan jejakan* memperkuat *rasa greget* yang memberikan kemantapan gerak.

*Solah* Bima menjambak Dursasana, menerapkan pilihan gerak yaitu: menyeret dan menjambak. Vokabuler gerak ini diekspresikan dengan tekanan kuat dan tempo gerak lambat. Komposisi gerak dibangun dari gerak Bima menubruk Dursasana; Bima menjambak Dursasana; Bima menyeret Dursasana; Bima menghentikan langkah seraya menjambak Dursasana; Bima berulang kali menjambak Dursasana dengan keras. Korelasi antara gerak satu dengan lainnya dapat menciptakan peristiwa yang menimbulkan *rasa greget* menegangkan. Gambaran semangat Bima atas keberhasilannya menangkap Dursasana terungkap dengan jelas melalui *solah* tersebut.

Untuk mencapai kualitas estetik *nuksma* dan *mungguh*, *solah* tersebut memiliki ketepatan dan keselarasan dengan suasana hati Bima yang gagah perkasa, bersemangat menangkap musuh, dan Dursasana yang sedang terperdaya. *Solah* pada bagian ini didukung oleh *Sampak Tlutur rasa greget* untuk menunjuk peristiwa peperangan dan *rasa sedhih* pada suasana hati tokoh Dursasana. Hal lain yang mendukung tercapainya ekspresi *solah* tersebut adalah penggunaan *keprakan sisiran-jejakan* yang dilakukan dalang.



Gambar 60: Harjaka Jaka Pandaya menyajikan *solah* Bima menjambak Dursasana (Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*)



Gambar 61: Harjaka Jaka Pandaya menyajikan *solah* Dusasana kesakitan (Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*)

*Solah* Dursasana kesakitan, menerapkan gerak tangan dan badan meronta-ronta. Untuk mencapai *rasa greget* yang *sedhih, solah* diekspresikan melalui tekanan kuat dan tempo cepat pada seluruh gerakan Dursasana, dan sesekali gerakan tangan Bima menarik rambut Dursasana dengan keras. Komposisi gerak digambarkan dengan urutan Bima menjambak Dursasana; Dursasana meronta dengan menggerakkan anggota tubuh; tangan Dursasana memukul tubuh Bima; dan Bima kembali menjambak rambut Dursasana lebih keras. Korelasi antara gerak tubuh dan tangan Dursasana serta gerak tangan Bima memperkuat ekspresi *solah* pada peristiwa ini.

*Nuksma* dan *mungguh* pada *solah* tersebut dapat terjadi ketika dalang mensinergikan kekuatan ekspresi dengan unsur yang mendukung. Kondisi hati Dursasana yang sedih karena merasakan sakit, dan kondisi kejiwaan Bima yang geram dan bersemangat untuk membunuh Dursasana, memperkuat ekspresi *solah* tersebut. *Ginem* Dursasana yang berisi permohonan ampun dan rintihan kesakitan juga mendukung *rasa greget*, tegang, dan *sedhih*. *Rasa greget* merepresentasikan peristiwa perlawanan Bima versus Dursasana, *rasa* tegang pada kondisi batin Bima, dan *rasa sedhih* pada suasana hati Dursasana. Alunan musikal *Srepeg Tlutur* dalam keadaan *sirep* dengan *rasa greget* yang *sedhih* sesuai dengan ekspresi *solah* dan dapat menambah daya estetik pada peristiwa yang disajikan.

Pada *solah* Duryudana mendekati Bima yang sedang menjambak Dursasana, dalang menerapkan materi gerak berjalan, memeluk, dan memohon untuk tokoh Duyudana. Materi gerak ini diekspresikan dengan tekanan dan tempo sedang. Komposisi gerak terdiri atas gerakan: Duryudana berjalan mendekati Bima; Duryudana memeluk tubuh Dursasana; dan Duryudana memohon belas kasih Bima. Penggabungan gerakan satu dengan gerak lainnya pada *solah* Duryudana menjadikan kekuatan estetik yang mengarah pada *rasa greget* dalam kondisi batin yang sedih.

Pencapaian *nuksma* dan *mungguh* pada ekspresi *solah* Duryudana memiliki ketepatan dan keselarasan dengan karakteristik tokoh *gagah* dan suasana hati yang sedang sedih serta bingung. *Solah*

yang diekspresikan menggambarkan tindakan dan suasana hati Duryudana yang sedang gelisah, sedih, dan bingung menyaksikan kondisi Dursasana. Ekspresi *solah* Duryudana juga memiliki ketepatan dan keselarasan dengan *ginem* yang di*antawecana*kan dalang, yakni mengenai keprihatinan terhadap nasib Dursasana dan permohonan kepada Bima untuk melepaskan adiknya. *Solah* Duryudana bersinergi dengan *Sampak Tlutur* dan *sulukan Sendhon Tlutur* yang memberikan penguatan pada pencapaian *rasa greget* yang *sedhih*. *Sampak Tlutur* bermakna *rasa greget* untuk peristiwa peperangan dan *sedhih* untuk kondisi hati tokoh Duryudana. *Sendhon Tlutur* memberikan nuansa *sedhih* yang ada pada diri Duryudana dan Dursasana.

*Solah* Matswapati, Puntadewa, Kresna, dan Arjuna menghampiri Bima menerapkan komposisi gerak yaitu: Matswapati berjalan menghampiri Bima; Matswapati menari kegirangan; Puntadewa datang menghampiri Bima; Kresna datang menghampiri Bima; dan Arjuna datang menghampiri Bima. Semua tokoh hadir dengan gerak berjalan menuju tokoh Bima yang menjambak Dursasana. Hanya Matswapati yang digerakkan dengan menari untuk menandakan kegirangan hatinya. Dalam ekspresi *solah* terdapat korelasi signifikan antara gerak berjalan, menari, dan gerakan tangan para tokoh wayang. Orientasi *rasa* estetik yang diciptakan adalah *rasa greget* dalam suasana gembira pada tokoh Matswapati, Kresna dan Arjuna, serta nuansa kasihan pada batin tokoh Puntadewa.

Ekspresi *solah* pada keempat tokoh memiliki ketepatan dan keselarasan dengan karakter dan kondisi batin mereka. Dukungan *Sampak Tlutur; Sendhon Tlutur;* dan *ginem* tokoh juga memberikan penguatan estetik. *Sampak Tlutur* mewakili *rasa* pada peristiwa *greget* dan kondisi batin tokoh yang *sedhih*. *Ginem* tokoh terdapat dua perbedaan, yaitu Matswapati dan Kresna memberikan penguatan *rasa greget* pada diri Bima, adapun Puntadewa lebih condong pada penguatan *rasa sedhih* karena kasihan kepada Dursasana.

*Solah* terakhir pada peristiwa *jambakan* adalah Bima membunuh Dursasana. Komposisi gerak yang dirangkai adalah: gerak Bima melambaikan senjata; para raja menyingkir dari medan

laga; Bima mengangkat tubuh Dursasana; Bima mematahkan tangan dan kaki Dursasana; Bima menusuk perut Dursasana; Bima merobek perut Dursasana; Bima mengangkat Dursasana; Bima minum darah Dursasana; dan Bima melempar mayat Dursasana. Dalam ekspresi *solah* terjadi sinergi yang kuat antara gerakan satu menuju gerakan berikutnya yang bertujuan menggambarkan peristiwa terbunuhnya Dursasana secara mengenaskan. Konsep keutuhan atau *unity*[97] pada gerak boneka wayang menjadi pilar penyangga terbentuknya sajian yang *nuksma* dan *mungguh*.

*Solah* Bima membunuh Dursasana memiliki ketepatan dan keselarasan dengan *pocapan* yang di*antawecana*kan dalang yakni mengenai keputusan Duryudana yang memberi ijin Bima untuk menghabisi Dursasana dan perilaku Bima menyingkirkan para raja. *Sampak, Ada-ada Greget Saut*, dan *dhodhogan-keprakan geteran-sisiran-jejakan* juga memberikan penguatan estetik pada pencapaian *rasa greget* dalam peristiwa ini.



Gambar 62: Harjaka Jaka Pandaya menyajikan *solah* Bima membunuh Dursasana (Repro VCD *lakon Dursasana Jambak*)

Selain penguasaan materi, keterampilan teknik *sabet*, dan penyusunan pola ketepatan dan keselarasan *garap*, juga dibutuhkan

kehadiran daya batin dalang. Berbagai gerak tokoh wayang akan memiliki daya hidup karena kekuatan pancaran *rasa* yang dimiliki dalang. Untuk mengekspresikan *sabet* wayang dengan *rasa greget*, dibutuhkan daya batin dalang, sehingga tercipta *garap sabet* yang hidup dan menjiwai. Dalam hal ini, dalang mengandaikan dirinya menjadi tokoh-tokoh wayang yang digerakkannya. Artinya dalang telah *manjing* ke dalam wayang sehingga *solah* wayang dapat dijelmakan secara hidup dan menjiwai.

### 5. *Sulukan Ada-ada Greget-saut*

Mengenai *rasa greget* pada *sulukan* yang disajikan Harjaka Jaka Pandaya, dapat disimak pada *sulukan Ada-ada Greget-saut, laras sléndro pathet manyura* seperti pada notasi berikut.

i i i i i i i
*Nembang tengara muncar,*
3.56 6 6 6 6 6. 6. 3..
*mus- ti- ka-né wongdi-bya, O...*
2 2 2 2 2 2.i6 6
*Kaya ka yu ke- mu- ning,*
2 2 3 3.21 1. 2..
munggwing lan - ca - ran, O...

*Sulukan* ini diamati berdasarkan *cakepan* dan alur musikalnya. *Cakepan* menunjukkan pesan verbal yang memberikan gambaran suasana atau peristiwa. Adapun alur musikal terkait dengan *rasa* yang dibangun dari aspek bunyi. Pada aspek kebahasaan yang berupa *cakepan*, terlihat bahwa dalang kurang memperhatikan makna bahasa untuk mendukung *rasa greget* pada *sulukan Ada-ada*. *Cakepan* tersebut dapat diartikan: "nyanyian sebagai tanda keluar, pujian untuk orang sakti, bagaikan kayu kemuning, yang ada di lancaran". *Cakepan* ini tidak memiliki kesatuan makna yang jelas, karena menurut dugaan penulis merupakan gabungan dari berbagai kesatuan *sulukan* ataupun improvisasi dalang. Penggunaan

*cakepan* seadanya telah menggejala dalam tradisi pedalangan gaya pedesaan. Kadang-kadang, mereka lebih mementingkan alur musikal daripada makna verbal dalam *cakepan sulukan*.[98] Penggunaan *cakepan* di luar konvensi *sulukan* bagi dalang dapat dikatakan sebagai perwujudan konsep *mulur-mungkret*, yaitu fenomena pemanjangan atau pemendekan jumlah suku kata pada *cakepan sulukan,* ataupun penggantian sumber *cakepan sulukan*, seperti *sekar ageng, macapat, tembang* ataupun improvisasi dari dalang.[99]

Jika dicermati, *sulukan* ini menggunakan nada-nada kembar seperti: *penunggul* (1), *nem* (6), *gulu* (2), dan *dhadha* (3), adapun variasi nada dan panjang nada sangat minim. Sesuai wilayah *pathet manyura* yang digunakan, maka nada *nem* (6), *gulu* (2), dan *dhadha* (3), lebih banyak dipergunakan sebagai *rasa sèlèh* nada gong.[100] Pemakaian nada-nada tinggi (*alit*) dengan kombinasi nada sedang (*tengah*), tercermin pada *sulukan Ada-ada Greget-saut*. Dalam hal tempo dan tekanan, *sulukan* jenis *ada-ada* menggunakan tempo cepat dengan tekanan kuat. Kesan *rasa greget* juga ditimbulkan dari lagu dengan volume keras dan intensitas tinggi. Pola *dhodhogan geteran* dengan ritme cepat dan tekanan kuat secara statis memberikan penguat efek musikal pada *sulukan* ini.

Ekspresi *sulukan* dapat mencapai kualitas *nuksma* dan *mungguh* karena memiliki ketepatan dan keselarasan dengan peristiwa adegan, suasana batin tokoh, gending, *sabet* wayang, dan *dhodhogan-keprakan*. Pada *sulukan Ada-ada Greget-saut*, terdapat korelasi signifikan dengan peristiwa adegan, yakni masa peperangan. *Ada-ada* dengan dominasi *rasa greget* dapat representatif menguatkan peristiwa adegan peperangan. Kaitan antara *sulukan ada-ada* dengan gending, terlihat pada penggunaan *Sampak* yang memberikan daya penguat terciptanya *rasa greget*. *Sulukan Ada-ada* pada peristiwa *jambakan* ditumpangi dengan suara *dhodhogan-keprakan tetegan-sisiran* dalam irama *ajeg* memberikan pengaruh bagi pencapaian *rasa greget* yang mantap.

*Nuksma* dan *mungguh* pada ekspresi *sulukan* diketahui berdasarkan kekuatan dalang menjelmakan *rasa* melalui alur musikal. Kesan *rasa greget* menyatu dalam sanubari dalang sehingga

muncul menjadi ekspresi *sulukan Ada-ada Greget-saut*. Dalang juga memiliki kemampuan menyusun pola hubungan logis antara lagu *sulukan* dengan *dhodhogan-keprakan* dan komposisi *tancepan* wayang. *Nuksma* dan *mungguh* diperlihatkan melalui ketepatan dan keselarasan dalam mengekspresikan *sulukan* secara hidup dan menjiwai.

### 6. Pola *Dhodhogan-Keprakan*

*Dhodhogan-keprakan* mempunyai beragam jenis yang dihasilkan dari teknik dan tata aturan membunyikan *cempala* dan *keprak*. Inilah sebabnya pada *Adegan Jambakan* menerapkan *dhodhogan-keprakan* jenis *tetegan/sisiran-jejakan* yang memiliki variasi seperti *lamba, rangkep, banyu tumètès,* dan sebagainya.[101]

Secara teknik, *dhodhogan-keprakan* diekspresikan dalang dengan mengacu pada tempo, tekanan, jeda, dan *sambung rapet. Dhodhogan-keprakan* tunggal memiliki tekanan kuat untuk menghasilkan suara keras yang memiliki efek *rasa* terkejut, selain untuk *sasmita gending* kepada kelompok karawitan atau menarik perhatian penonton wayang. *Dhodhogan-keprakan singgetan* dengan tekanan kuat diekpresikan dalang untuk memberikan jeda pada pembicaraan tokoh wayang. *Dhodhogan-keprakan sisiran/tetegan* memiliki tempo ajeg dengan tekanan sedang, yang umumnya dirangkaikan dengan ekspresi *jejakan* yang dilakukan dengan tempo cepat dan tekanan kuat. Antara *sisiran* dan *jejakan* terdapat jeda yang agak panjang untuk memberikan perbedaan *rasa* musikal dari yang biasa menjadi menguat, keras atau mantap.

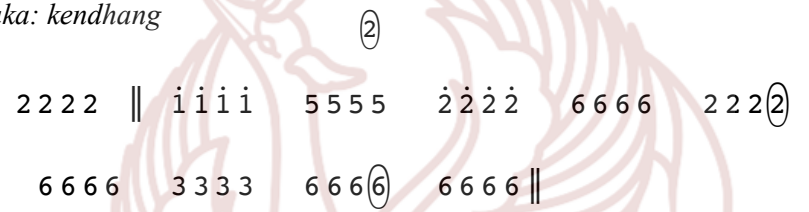
Pencapaian *rasa* musikal pada *dhodhogan-keprakan* memiliki ketepatan dan keselarasan dengan peristiwa adegan, situasi batin tokoh, *ginem, pocapan, sulukan*, dan gending yang menyertai pertunjukan. *Dhodhogan-keprakan* tunggal memiliki keselarasan dengan *rasa* terkejut pada suasana batin tokoh yang kemudian memunculkan *rasa sedhih*. Jenis *dhodhogan* ini sesuai untuk memulai *sulukan Sendhon Tlutur*. Pada *ginem* antar tokoh, terdapat korelasi dengan *dhodhogan-keprakan singgetan* sebagai jeda, untuk memantapkan suasana dan sebagai peralihan pembicaraan.

*Dhodhogan-keprakan tetegan/banyu tumètès* sesuai dengan *pocapan* yang di*antawecana*kan dalang pada peristiwa *jambakan*. *Tetegan* juga berhubungan dengan penguatan *rasa greget* pada adegan, suasana batin tokoh, dan *sulukan Ada-ada. Dhodhogan-keprakan* yang diekspresikan dalang selaras dengan gending yang mengiringi *Adegan Jambakan*.

### 7. *Garap* Gending

Untuk memahami *rasa* estetik pada gending dapat dicontohkan pada notasi *Sampak Tlutur, laras sléndro pathet manyura* sebagai berikut.

*Buka: kendhang*




Jika dicermati, *gending Sampak Tlutur* cenderung menerapkan nada *nem* (6) dan *gulu* (2) sebagai *sèlèh* nada gong, sesuai dengan wilayah *pathet manyura*. Keajegan dan pengulangan nada dan tempo memunculkan ketegangan yang mengarah pada *rasa greget*, adapun *rasa sedhih* diwakili oleh nada-nada tinggi (*alit*). Pola tabuhan ritmis dengan intensitas tinggi memberi kesan *greget* yang mantap bercampur *rasa sedhih* karena pilihan nada-nada tinggi.

Gending yang disajikan memiliki ketepatan dan keselarasan dengan peristiwa adegan, yakni *jambakan. Sampak* memiliki keselarasan dengan peristiwa peperangan, kondisi kejiwaan tokoh yang tegang, kegembiraan, dan dendam kesumat tokoh Bima kepada Dursasana. *Sampak* dan *Srepeg Tlutur* terkait erat dengan peristiwa peperangan yang menegangkan, ataupun diwarnai *rasa sedhih* pada situasi batin Dursasana, Duryudana, dan Puntadewa. *Sampak, Sampak Tlutur,* dan *Srepeg Tlutur* menjadi lebih estetik ketika dibarengi *dhodhogan-keprakan sisiran-tetegan* dan *jejakan*. Gending ini juga memiliki ketepatan dan keselarasan dengan *sabet*

wayang yang menggambarkan orang berperang dan hiruk pikuk medan laga, baik pelaku perang, pendukung yang pro dan kontra, maupun suasana yang melingkupi. Di sinilah fungsi gending yang sesuangguhnya membangun dan memperkuat kesan *rasa greget* dan *sedhih* pada *Adegan Jambakan*. Dalam pandangan Waridi, gending memberi kontribusi *nglambari* ataupun *nyawiji* dengan unsur *garap pakeliran*. *Nglambari* bermakna bahwa gending sebagai penguat kesan rasa estetik pada *garap catur* ataupun *sabet,* adapun *nyawiji* diartikan bahwa gending menjadi kesatuan organis dengan *garap catur* ataupun *sabet* wayang.[102]

## E. *Adegan Prolog* Sajian Manteb Soedharsono

*Adegan Prolog* dalam *lakon Duryudana Tlikung* yang disajikan Manteb Soedharsono menggambarkan keinginan Naga Gombang untuk membalas kematian leluhurnya terhadap Pandawa. *Adegan Prolog* dalam hal ini menjadi adegan pembuka yang memiliki hubungan signifikan dengan keseluruhan adegan-adegan dalam *lakon* wayang. Untuk mengupas kekuatan Manteb Soedharsono dalam mengejawantahkan konsep *nuksma* dan *mungguh* dalam pergelaran wayang, dapat ditunjukkan melalui *garap catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*.

### 1. *Ginem:* Naga Gombang ingin Membunuh Pandawa

Pada *ginem* tentang keinginan Naga Gombang membunuh Pandawa, diekspresikan Manteb Soedharsono melalui teks sebagai berikut.

> *Naga Gombang: Grrrr, hong théthé Lodra Hyang Kalarodra déwaku, anakku nggèr Hardawalika.*
>
> *Hardawalika: Kawula nok, nok, non nuwun, wonten timbalan ingkang adhawuh, kanjeng rama prabu kepareng miji ingkang putra pun Hardawalika lok.*
>
> *Naga Gombang: Togog.*
>
> *Togog: Wonten timbalan ingkang adhawuh sinuhun.*

*Naga Gombang: Mbilung.*

*Bilung: Wonten dhawuh juragané.*

*Naga Gombang: **Marmané sira dak timbali** ana ngarsaningsun, Hardawalika, **sejatiné pun bapa darbé gegayuhan**.*

*Hardawalika: Paduka kanjeng rama darbé gegayuhan punapa.*

*Naga Gombang: Eling menawa pun bapa iki **pinaringan kamuktèn pinaringan kamulyan lumantar swargi Eyangmu kanjeng rama Prabu Nagapaya**, nyatané pun bapa **durung bisa nyuwargakké** kalawan keng eyang swargi kanjeng rama Prabu Nagapaya, kaselak penjenengané **wis seda gugur** ana madyaning palagan, mangka sédané ingkeng éyang Prabu Nagapaya kuwi mau **tandhing yuda** kalawan naléndra Ngastina ingkang jejuluk **Prabu Pandu Déwanata**. Rikala semana Pandu Déwanata sinaraya déning déwa. Mula kang saka iku, **durung lega rasaning atiku, durung marem rasaning pikirku**, nggèr, yèn ta pancèn aku durung bisa **males ukum** sedané ingkeng éyang kanjeng rama Prabu Nagapaya. Nadyan ta Prabu Pandu uga wis nora nana pun bapa ngerti, nanging tedhak turuné Pandu, tedak turuning Pandu ora liya para kadang brata **Pandhawa** dina iki **kudu tak tumpes tapis,** tak bélakaké sedané swargi éyangmu kanjeng rama Prabu Nagapaya.*

*Hardawalika: Ooo lha dalah mekaten kanjeng rama prabu.*

*Naga Gombang: Iya. Piyé Gog panemumu Gog.*

*Togog: Inggih, menawi namung **lèrègipun pados pemarem** inggih **mangga** namung nyuwun ngapunten, nuruti marem pancèn atiné uwong niku nèk pun keturutan niku mesthi péngin liyané, sak jegé urip ora isoh marem, ya ta Lung.*

*Bilung: Lho karo menèh apa jenengé **wong urip mung ditanduri dendam** terus apa kon **tèn-pinatèn, les-winales**, kok ora ènèng ya **kong-sinokong, tu-binantu**, ra ènèng, pol-polé ènèké **thut-cinathut, plok-cinaplok**.*

*Togog: Lambému.*

*Bilung: Lha iya ta, wis arep kepiyé menèh, hara coba wiwit*

*saka Prabu Nagapaya biyèn mati dipatèni Prabu Pandhu rak ngono ta kuwi.*

*Togog: Iya.*

*Bilung: Iki genti, iki kanjeng sinuwun Prabu Nagagombang genti arep males ukum sédané keng ramané,* ***suk iki anaké ya ngono, anaké iki ya ngono menèh, terusssss****, dadi nandur,* ***nandur kebencian*** *rak ngono ta kuwi, nèk tembungé saiki.*

*Togog: Lha iya.*

*Bilung: Nah iki lho kang, salah sawijining sing* ***marahi ra tentrem kahanan*** *ka bangsa ngono-ngono kuwi.*

*Togog: Ha ning arep piyé manèh. Nggih ngaten sinuwun, janipun menawi dipun penggalih, ingkang saleresipun, kok mboten wonten pédahipun. Upaminipun panjenengan punika badhé* ***ngluhuraken asmanipun tiyang sepuh, nyuwargakké wong tuwa****,* ***mboten kudu matèni mungsuhé wong tuwa mbiyèn****, tuladhanipun paduka sinuwun saged mangun Negari Guwa Séluman mriki saged* ***ayem tentrem, bagya mulya*** *sak para kawula alit saged tumut ngenyam kanikmataning kamuktèn punika sampun paduka* ***netepi kuwajibané anak mikul dhuwur mendhem jero karo wong tuwa****, ngaten. Mboten kudu matèni mungsuhé, niku nggih saged. Medal margi menika wau mbok inggiha menawi saged mangga ngudi kémawon,* ***ngrembakané*** *Negari Guwa Séluman,* ***kawibawan*** *paduka,* ***katentremaning*** *para kawula dasih, pun telu niku kecekel sekéca. Dos pundi.*

*Naga Gombang: Togog.*

*Togog: Kados pundi sinuwun.*

*Naga Gombang:* ***Bener kanggo kowé durung mesthi bener kanggo aku****.*

*Togog: Lha niku ngaten niku, lha nggih pun mangga, ha nèk pancèn ngaten mboten sisah mundhut tetimbangan mawon, pun napa-napa tandangi dhéwé mawon.*

*Bilung: Nèk perlu ra sah nganggo Togog-Bilung. Mboten wurung ya mung wayang dagelan wé kok, ya ta kang.*

*Togog: Ning ya ra ngono, nggih kula sumanggakaken, kula*

*namung ndhedèrèk kémawon, namung kula ngertos menawi paduka badhé males ukum kaliyan para Pendhawa ngaturi wuninga paduka sinuwun* ***sampun priksa Pendhawa*** *napa dèrèng?*

*Naga Gombang: Durung Gog.*

*Togog: Nah para Pandhawa dinten menika* ***wonten lebetipun prihatin, ibaratipun wonten lebeting paukuman****.*

*Naga Gombang: Kok ngono, Gog.*

*Togog: Lha inggih, sak mireng kula para Pandhawa menika nembé nglampahi* ***wanaprstha dados tiyang bucalan****, dangunipun pun pitung tahun.*

*Naga Gombang: Lho kok suwé men.*

*Togog: Inggih wong niku kalih welas tahun.*

*Naga Gombang: Mapané.*

*Togog: Enten* ***Wana Kamiyaka****, ngaten.*

*Naga Gombang: Umpamané yèn ta aku iki kepingin* ***arep ketemu karo para Pandhawa****.*

*Togog: Kedah* ***nyuwun palilah rumiyin dhateng Ngestina****, amargi Pandhawa menika wonten lebetipun cengkeremanipun Prabu Duryudana, badhé menapa-menapa kedah nyuwun idi palilah rumiyin, ngaten.*

*Naga Gombang: Ngono ya, Gog.*

*Togog: Inggih, tata kramanipun ngaten.*

*Naga Gombang: Ya, tak tampa kang dadi aturmu, Gog, Hardawalika.*

*Hardawalika: Wonten timbalan ingkang adhawuh, rama.*

*Naga Gombang: Dina iki* ***reksanen Negara Guwa Séluman****, pun bapa bakal ngupadi para Pandhawa, bakal* ***males ukum*** *sédané éyangmu swargi Prabu Nagapaya, yèn kowé krungu payo-payo upamané pun bapa cilik lara gedhé tumekané pati, mangsa bodhowa.*

*Hardawalika: Kawula nuwun nok nok non nun inggih*

*ngèstokaken dhawuh sungkem kula ingkang ndhèrèk paduka kanjeng rama prabu.* [103]

(Naga Gombang: Grrrr, Hyang Kalarodra sesembahanku, wahai anakku Hardawalika.

Hardawalika: Ada perintah apa, paduka berkenan memanggil anakmu, Hardawalika.

Naga Gombang: Togog.

Togog: Daulat paduka.

Naga Gombang: Mbilung.

Bilung: Daulat tuan.

Naga Gombang: Kenapa kalian aku panggil, Hardawalika, sesungguhnya aku punya keinginan.

Hardawalika: Paduka menginginkan apa.

Naga Gombang: Mengingat aku ini diberikan kenikmatan, diberikan kemuliaan melalui almarhum kakekmu, Prabu Nagapaya, pada kenyataannya aku belum mampu membalas kebaikan terhadap almarhum kakekmu, ayahanda Prabu Nagapaya, beliau telah gugur di medan laga, padahal kematian kakekmu Prabu Nagapaya itu karena bertanding melawan raja Astina yang bernama Prabu Pandu Dewanata. Pada masa itu Pandu Dewanata dimintai tolong oleh dewata. Oleh sebab itu, belum lega di hatiku, belum puas pikiranku, anakku, jikalau aku belum mampu membalas dendam kematian kakekmu, ayahanda Prabu Nagapaya. Walaupun kenyataannya Prabu Pandu juga sudah tiada, aku mengetahui, tetapi keturunan Pandu, keturunan Pandu tidak lain adalah Pandawa, hari ini harus kulenyapkan, aku balaskan kematian almarhum kakekmu, ayahanda Prabu Nagapaya.

Hardawalika: Ooo.., begitu paduka.

Naga Gombang: Ya. Bagaimana pendapatmu Gog.

Togog: Ya, kalau tujuannya hanya mencari kepuasan ya silahkan saja, tetapi mohon maaf, menuruti kepuasan, memang perasaan seseorang itu jika sudah puas, pasti menginginkan yang lainnya, sepanjang hidup tidak bisa puas, ya kan, Lung.

Bilung: Lho, yang namanya orang hidup apakah selalu ditanamkan dendam terus menerus, apakan disuruh saling membunuh, saling membalas, kenapa tidak ada saling berderma, saling membantu, itu tidak ada, paling-paling yang ada saling menggelapkan, saling korupsi.

Togog: Mulutmu.

Bilung: Benar kan, mau bagaimana lagi, coba pikirkan, mulai dari Prabu Nagapaya dahulu gugur karena dibunuh Prabu Pandu, begitu kan.

Togog: Ya.

Bilung: Ini gantian, ini paduka raja Prabu Nagagombang gantian akan membalas dendam kematian ayahandanya, besuk itu anaknya juga begitu, anaknya ini ya begitu lagi, terusssss, jadi menanam, menanam kebencian begitu kan, bahasanya sekarang.

Togog: Ya.

Bilung: Nah ini lho 'kak, salah satu yang menjadi penyebab keadaan tidak tenteram karena hal-hal seperti itu.

Togog: Tapi harus bagaimana lagi. Ya begini, paduka, sesungguhnya kalau dipikir dengan sebenarnya, seperti tidak ada gunanya. Jika paduka ini akan menjunjung baik nama orang tua, memuliakan orang tua, tidak harus membunuh musuh dari orang tua pada zaman dulu, contohnya paduka raja dapat membangun Negara Guwa Seluman ini dapat hidup damai, bahagia seluruh rakyat dapat ikut merasakan kenikmatan kemuliaan ini, berarti paduka telah memenuhi kewajiban anak memuliakan kepada orang, begitu. Tidak harus membunuh musuhnya, itu juga benar. Menempuh jalan itu tadi, sebaiknya kalau bisa mari berusaha mensejahterkan Negara Guwa Seluman, kewibawaan paduka, ketenteraman rakyat kecil, sudahlah tiga hal itu tercakup sudah bagus. Bagaimana.

Naga Gombang: Togog.

Togog: Bagaimana tuanku.

Naga Gombang: Benar untukmu belum tentu benar untukku.

Togog: Itu begini, itu ya silahkan saja, kalau memang begitu ya tidak perlu minta pertimbangan saja, sudahlah apapun dikerjakan sendiri saja.

Bilung: Kalau perlu tidak pakai Togog dan Bilung. Paling-paling ya hanya sebagai wayang dagelan saja, ya kan, 'kak.

Togog: Tapi ya tidak begitu, ya hamba persilahkan, hamba hanya ikut saja, tetapi hamba tahu jika paduka akan membalas dendam terhadap Pandawa, perlu diketahui apakah paduka raja sudah mengetahui Pandawa apa belum?

Naga Gombang: Belum itu Gog.

Togog: Nah, para Pandawa pada saat ini tengah bersedih hati, ibaratnya berada di tempat pengasingan.

Naga Gombang: Kenapa begitu, Gog.

Togog: Ya, sepengetahuan hamba, para Pandawa sekarang ini sedang menjalani kehidupan di hutan menjadi orang-orang buangan, telah dijalani tujuh tahun.

Naga Gombang: Kenapa lama sekali.

Togog: Ya, itu semuanya dua belas tahun.

Naga Gombang: Tempatnya.

Togog: Berada di Hutan Kamiyaka, begitu.

Naga Gombang: Seumpama aku ingin bertemu dengan Pandawa.

Togog: Harus mohon ijin dahulu ke Astina, karena Pandawa itu berada di bawah tirani Prabu Duryudana, ingin apapun harus minta ijin dahulu.

Naga Gombang: Begitu ya, Gog.

Togog: Ya, aturannya seperti itu.

Naga Gombang: Baiklah, kuterima pendapatmu, Gog, Hardawalika.

Hardawalika: Daulat ayahandaku.

Naga Gombang: Hari ini jagalah Negara Guwa Seluman,

aku akan mencari Pandawa, akan membalas dendam atas kematian kakekmu almarhum Prabu Nagapaya, jika kau mendengar kabar, seumpama aku sakit ataupun meninggal dunia, semuanya kuserahkan kepadamu.

Hardawalika: Baiklah, aku junjung tinggi amanahmu, sembahku menyertai ayahanda raja.)

*Ginem* ini menggambarkan keinginan Naga Gombang untuk membunuh Pandawa dengan alasan menjunjung tinggi dan memuliakan leluhurnya. Makna verbal yang terkandung pada *ginem* adalah rasa dendam Naga Gombang terhadap anak turun Pandu, yaitu Pandawa. Dendam dipicu dari keinginan membalas kematian leluhurnya. Dalam hal ini, konsep *nyuwargakké wong tuwa* dan *mikul dhuwur mendhem jero* menjadi landasan pokok dari *ginem* tokoh wayang. *Nyuwargakké wong tuwa* bermakna memuliakan orang tua. Adapun *mikul dhuwur mendhem jero* memiliki makna menjunjung tinggi kebaikan dan menutupi kelemahan orang tua dan leluhurnya.

Aspek kebahasaan yang merupakan materi utama terdiri dari beberapa pilihan kata yang dirangkai menjadi suatu kesatuan *ginem* tokoh dengan dibumbui kaidah-kaidah kesusasteraan Jawa, seperti *paribasan, pepindhan, purwakanthi* dan sebagainya.[104] Kata-kata atau kalimat yang dicetak tebal menunjukkan aspek bahasa dan sastra pedalangan yang mampu membentuk makna dialog wayang. Materi kebahasaan pada dialog wayang di atas mengandung beberapa hal, yaitu: (1) secara signifikan, membentuk maksud yang dikehendaki dalang, seperti keinginan Naga Gombang membalas dendam atas kematian leluhurnya; (2) materi kebahasaan yang dipilih dan digunakan bersifat sederhana serta memiliki kejelasan makna; (3) keindahan sastra tercermin dari penggunaan kata dan rangkaian kalimat dalam kerangka *purwakanti*, gaya bahasa, *pepindhan*, dan sebagainya; dan (4) keselurahan rangkaian dialog mengarah pada *rasa greget* yang muncul dari materi bahasa ataupun *antawecana* dalang.

Materi *ginem* yang berupa bahasa dan sastra pedalangan diekspresikan dalang dalam bentuk *antawecana* tokoh wayang, yaitu

Naga Gombang, Hardawalika, Togog, dan Bilung. Untuk mewujudkan sajian *ginem* yang *nuksma* dan *mungguh*, diperlukan teknik *antawecana,* yang menuntut dalang memiliki kepekaan dalam pemilihan nada suara tokoh wayang, tempo dan tekanan suara. Nada suara tokoh wayang berkaitan dengan karakteristik tokoh, yaitu *gagahan* raksasa untuk Naga Gombang dan Hardawalika menggunakan nada suara *dhadha tengah* (2) dan nada *gulu tengah* (3). Karakter tokoh *geculan* untuk Togog dan Bilung memakai nada suara *gulu tengah* (3) dan nada *lima tengah* (5). *Antawecana* tokoh Naga Gombang dan Hardawalika menerapkan tempo lambat dengan tekanan sedang seperti halnya tempo dan tekanan suara tokoh Togog dan Bilung. Namun demikian dapat dibedakan berdasarkan dinamika suara masing-masing, yaitu Naga Gombang cenderung *santak* yang menggelegar, Hardawalika cenderung *santak* yang *kemèng*, Togog cenderung menggunakan suara *sarèh* seperti mau ditelan, dan Bilung memiliki kecenderungan menggunakan suara meninggi dan *kemèng*.

Kekuatan dalang dalam menjiwakan berbagai tokoh tersebut didasarkan pada penghayatannya terhadap karakter dan figur tokoh, suasana hati tokoh, dan peristiwa adegan. Oleh karena adegan ini berorientasi pada *rasa greget*, maka dalang mengandalkan kekuatan batiniahnya untuk memunculkan *rasa* estetik tersebut. *Rasa greget* telah menyatu dalam diri dalang sehingga keluar menjadi ekspresi *antawecana ginem* tokoh wayang tentang keinginan Naga Gombang membalas dendam. Di sini suara dalang telah melebur menjadi suara masing-masing tokoh dengan hidup dan menjiwai.

Persoalan dendam dilatar belakangi oleh perbuatan yang menyakitkan dari seorang atau kelompok kepada orang atau kelompok lain. Inilah sebabnya dendam sering disamakan dengan sakit hati karena perbuatan orang lain. Orang yang memiliki dendam tidak akan sembuh sebelum mampu membalaskan perbuatan menyakitkan kepada orang lain yang menyebabkan dendam. Dalam anggapan orang Jawa, dendam berhubungan dengan harga diri seseorang. Ketika harga diri atau kehormatan seseorang diremehkan, dipermalukan, atau diinjak-injak orang lain, maka munculah dendam jika orang tersebut tak mampu mengendalikan hawa nafsunya. Di

sini, dendam dikategorikan sebagai nafsu angkaramurka yang menyelimuti diri manusia. Pemahaman tentang dendam menjadi pijakan dalang dalam mengekspresikan *ginem* tokoh wayang.

*Nuksma* dan *mungguh* pada ekspresi *ginem* dapat terbentuk karena ketepatan dan keselarasan *antawecana* dengan aspek pendukung yang membentuk pola harmoni. *Ginem* yang berorientasi pada *rasa greget* dapat bersinergi dengan penggunaan *sulukan Ada-ada Palaran Durma* yang memiliki *rasa* musikal *greget*; *dhodhogan-keprakan tetegan/sisiran* dan *singgetan*; ataupun dengan *tancepan* tokoh wayang.

**2. *Pocapan: Malih Naga***

Pada adegan ini, dalang menampilkan *pocapan* ketika Naga Gombang merubah wujud menjadi ular, yang dideskripsikan sebagai berikut.

> *Pocapan: Sigra* ***hangeningaken cipta*** *naréndra Guwa Séluman Prabu Nagagombang,* ***sigra mantak aji, ilang wujudé raseksa wujud dadya naga sabongkoté tal gedhéné.***[105]
>
> (Narasi: Segera mengheningkan cipta raja Guwa Seluman Prabu Nagagombang, seraya mengeluarkan ajian, hilang perwujudan raksasa berubah menjadi Naga sebesar pohon tal.)

*Pocapan* ini melukiskan kesaktian Naga Gombang sehingga berubah menjadi ular Naga. Proses perubahan wujud dicapai dengan cara semadi dan membacakan mantra (ajian). Dalam pandangan orang Jawa, Naga Gombang dikatakan sebagai tokoh yang memiliki *kasektèn*. Di sini *kasektèn* hanya dimiliki orang yang kuat jasmani dan rohani atau memiliki kelebihan. *Kasektèn* dianggap sebagai energi yang kuat yang dapat mengeluarkan cahaya, panas, atau daya tertentu. *Kasektèn* berada pada bagian tertentu dari tubuh manusia, binatang, ataupun benda-benda.[106] Pada diri Naga Gombang, kasekten berupa ajian yang dikeluarkan dengan bersemadi dan membaca mantra. Pada puncak semadi, Naga Gombang berubah wujud menjadi ular besar (Naga).

Untuk membentuk kesatuan *pocapan*, dalang menghadirkan aspek bahasa dan sastra pedalangan. Kata-kata yang dicetak tebal pada teks *pocapan* di atas menjadi penentu dari makna narasi, seperti: *hangeningaken cipta* dan *matek aji*. Selain pilihan kata, dalang menerapkan penggunaan gaya bahasa hiperbola pada teks "*naga sak bongkoté tal gedhéné*" untuk memberikan penekanan yang menyangatkan pada ukuran ular Naga.

Secara teknik, *antawecana pocapan* menekankan penggunaan nada yang mengikuti alur musikal dalam *pathet nem* dengan intonasi naik-turun. *Antawecana* ini disajikan dengan tempo cepat dan tekanan cenderung menguat sehingga memberikan kesan suara bersemangat dan menggebu-gebu sesuai *rasa greget* yang menjadi orientasi estetik. *Antawecana pocapan* memiliki keselarasan dengan *dhodhogan-keprakan tetegan/sisiran* yang menguatkan *rasa greget.*

*Nuksma* dan *mungguh* pada pocapan berorientasi pada kekuatan dalang menjiwakan tokoh wayang dan peristiwa adegan dalam bingkai *rasa greget* melalui medium suara dan bahasa. Penjiwaan ini bersumber dari daya imajinasi terhadap tokoh atau peristiwa dalam *lakon* wayang. Jiwa tokoh ataupun nuansa peristiwa telah menyatu ke dalam sanubari dalang, sehingga pada saat meng*antawecana*kan tokoh wayang atau mencandra peristiwa, seolah-olah diri dalang sebagai tokoh atau terlibat dalam suatu peristiwa yang dicandra. Proses ini dapat dikatakan sebagai empati dalang terhadap tokoh dan peristiwa yang dijiwakan atau *feeling into* dalam ekspresi seni.[107] Pada *Adegan Prolog*, jiwa tokoh Naga Gombang, Hardawalika, Togog, dan Bilung ataupun peristiwa perubahan wujud menjadi Naga telah merasuk dalam sanubari Manteb Soedharsono. Dalam kasus ini, seolah-olah diri dalang terlibat dan merasakan peristiwa serta gejolak hati tokoh wayang yang diekspresikannya melalui *garap catur*.

### 3. Komposisi *Tancepan* Wayang

Ekspresi *tancepan* memberikan gambaran mengenai suatu adegan dalam peristiwa tertentu. Pada *Adegan Prolog lakon*

*Duryudana Tlikung* sajian Manteb Soedharsono, *tancepan* menggambarkan pertemuan raja Naga Gombang dengan Hardawalika, putranya dan Togog serta Bilung, pengikut setianya. Pada *Adegan Prolog,* terdapat tiga jenis *tancepan* dengan tiga peristiwa, yaitu (1) Naga Gombang dihadap Hardawalika, Togog, dan Bilung; (2) Naga Gombang bersemadi; dan (3) Naga Gombang (ular) dihadap Togog dan Bilung.

Komposisi *tancepan* Naga Gombang dihadap Hardawalika, Togog, dan Bilung, yaitu: (a) Naga Gombang tancap di gawang kanan pada gedebog atas menghadap ke kiri dengan sikap tubuh berdiri; (b) Hardawalika tancap di gawang kiri pada gedebog bawah menghadap ke kanan, dengan sikap tubuh merebah; (c) Togog tancap di gawang kiri pada gedebog bawah menghadap ke kanan dengan sikap tubuh merebah di belakang Hardawalika; dan (d) Bilung tancap di gawang kiri pada gedebog bawah menghadap ke kanan dengan sikap tubuh merebah di belakang Togog. Komposisi ini dapat diamati pada gambar berikut.



Gambar 63: Komposisi *tancepan* Naga Gombang dihadap Hardawalika, Togog, dan Bilung sajian Manteb Soedharsono (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*)

Komposisi *tancepan* ini menggambarkan persidangan di kerajaan Guwa Seluman. Raja Naga Gombang duduk di singgasana dan Hardawalika, Togog, serta Bilung yang duduk di hadapan raja. *Tancepan* ini dapat dibaca sebagai atmosfir kerajaan karena masing-masing tokoh menempatkan diri sesuai kode budaya yang berlaku di istana. Makna dari komposisi *tancepan* ini bahwa peran dan status sosial menunjukkan letak dan posisi bagi tokoh wayang. Sumanto mengkaitkan komposisi *tancepan* dengan status sosial, hubungan kekerabatan tokoh, peranan dalam alur *lakon*, karakter tokoh, dan suasana yang ingin dicapai.[108] Berdasar kaitan ini, ada tiga status sosial pada tokoh, yaitu raja, senapati, dan abdi. Dalam hubungan kekerabatan, Naga Gombang sebagai orang tua, Hardawalika sebagai anak, dan Togoh Bilung merupakan pembantu setia. Pada adegan ini, Naga Gombang memiliki peran sentral sebagai pembangun alur *lakon*. Suasana agung yang *greget* menjadi orientasi dari komposisi *tancepan.*

Pola *tancepan* seimbang tidak setara ditunjukkan pada tokoh raja disebelah kanan, gedebog atas berhadapan dengan senapati dan abdi raja di sebelah kiri, pada gedebog bawah. Keseimbangan *tancepan* merujuk pada makna yang diinginkan dalang yaitu adegan kerajaan dengan gambaran raja dihadap para punggawa. Pola tidak setara diperlihatkan pada jumlah tokoh yang tancap di sebelah kanan tidak setara dengan tokoh di sebelah kiri. Selain itu posisi tancap di gedebog atas berlawanan dengan tancap di gedebog bawah.

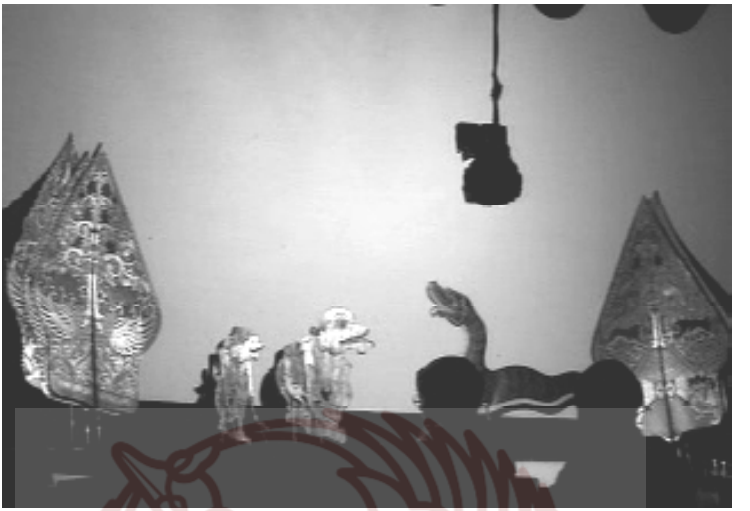
Komposisi *tancepan* Naga Gombang bersemadi, adalah: (a) Naga Gombang tancap di gawang kanan pada gedebog atas menghadap ke kiri, dengan posisi badan berdiri dan sikap tangan bersedekap; dan (b) Togog dan Bilung tancap di gawang kiri pada gedebog bawah menghadap ke kanan, dengan posisi rebah dan sikap tangan *ngapurancang.*



Gambar 64: Komposisi *tancepan* Naga Gombang bersemadi sajian Manteb Soedharsono (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*)

*Tancepan* ini melukiskan tindakan Naga Gombang bersemadi di hadapan Togog dan Bilung. Tanda khusus sebagai gambaran orang bersemadi adalah kedua tangan bersedekap. Tanda yang demikian merujuk pada referensi budaya ketika manusia melakukan semadi atau sembahyang kepada Illahi. Di sini gambaran mengenai suasana hening terbentuk oleh sikap dan posisi tancap Naga Gombang. Dalam perspektif *rasa* estetik, komposisi *tancepan* ini mengandung kesan suasana *regu* atau agung.

Pola seimbang tidak setara diperlihatkan pada *tancepan* tersebut. Keseimbangan dibangun berdasarkan makna komposisi *tancepan* yang melukiskan raja semadi dihadapan abdi kerajaan. Pola tidak setara tercermin dari perbedaan status dan peranan tokoh, perbedaan posisi tancap, perbedaan sikap tubuh, yang diartikan sebagai oposisi berpasangan. Antara kanan-kiri, atas-bawah, *gusti-kawula*, dan *regu-prenes* mewarnai tanda-tanda dari adanya oposisi biner. Oposisi ini dipersatukan melalui peristiwa adegan yaitu raja bersemadi untuk merubah wujud.



Gambar 65: Komposisi *tancepan* Naga Gombang (ular) dihadap Togog dan Bilung sajian Manteb Soedharsono
(Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*)

Komposisi *tancepan* Naga Gombang (ular) dihadap Togog dan Bilung digambarkan dengan urutan: (a) ular Naga Gombang tancap di gawang kanan pada gedebog atas menghadap ke kiri dengan sikap badan tegak; (b) Togog tancap di gawang kiri pada gedebog bawah menghadap ke kanan dengan sikap badan merebah; dan (c) Bilung tancap di gawang kiri pada gedebog bawah menghadap ke kanan di belakang Togog dengan sikap badan merebah. Untuk memahami komposisi *tancepan* ini dapat dilihat pada gambar di atas.

Komposisi *tancepan* ini menggambarkan seekor ular Naga berhadapan dengan Togog dan Bilung. Ular Naga merupakan bentuk perubahan wujud dari Naga Gombang. Jika dicermati, pola seimbang tidak setara menjadi pilihan dalang untuk membangun komposisi *tancepan*. Keseimbangan peristiwa adegan menjadi pengendali dari posisi, status, dan bentuk yang tidak setara. Pada *tancepan* ini, oposisi berpasangan diperlihatkan antara kanan-kiri, atas-bawah, besar-kecil, hewan-manusia, dan *gusti-kawula*.

*Nuksma* dan *mungguh* pada komposisi *tancepan* diindikasikan dari ketepatan dalang menggambarkan peristiwa adegan melalui posisi dan letak pencacakan wayang dengan kesan *rasa greget* dan *regu*. Penyusunan pola hubungan harmoni antara komposisi *tancepan*, peristiwa yang digambarkan, gending, *ginem, pocapan*, dan *dhodhogan-keprakan* juga menghasilkan adanya kesatuan utuh pada ekspresi *tancepan* wayang. *Nuksma* dan *mungguh* tercipta melalaui ketepatan dan keselarasan dalam menyusun komposisi *tancepan* yang dapat menghidupkan dan mencitrakan peristiwa.

### 4. *Solah* Wayang: *Kiprahan, Malih*, dan *Mabur*

Sajian *sabet* yang sangat signifikan menunjukkan corak khas Manteb Soedharsono adalah gerak atau *solah* boneka wayang. Dalam hal ini, dalang mendasarkan ekspresinya pada penguasaan ketrampilan teknik. Kekuatan ekspresi *solah* juga didasarkan atas pengalaman dalang merekam berbagai vokabuler gerak dan penghayatan terhadap gerakan dalam seni tari.[109] Pada *Adegan Prolog*, terdapat beragam *solah* yang merepresentasikan karakter tokoh dan peristiwa yang sedang terjadi.

*Solah* wayang yang diekspresikan dalang terkait langsung dengan teknik *cepengan, penampilan* dan *entas-entasan*. Teknik ini akan memberikan daya hidup pada boneka wayang ketika dipegang, ditampilkan, dan dikeluarkan dari *kelir*. Teknik *cepengan* menyesuaikan ukuran dan gaya berat tokoh wayang, sehingga pada adegan ini ditemukan penggunaan *cepengan sedheng* pada tokoh Hardawalika, Togog, dan Bilung, *ngepok* pada tokoh Naga Gombang, dan *methit* pada tokoh ular Naga Gombang ketika terbang. Konsep *ceg dadi* menjadi acuan dalang untuk mencitrakan boneka wayang ketika dipegang.



Gambar 66: Manteb Soedharsono memegang boneka wayang Kayon (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*)

Teknik *penampilan* dan *entas-entasan* selain dipengaruhi ukuran dan gaya berat boneka wayang, juga didasarkan pada karakter, suasana hati, dan peristiwa yang sedang terjadi. Pada *Adegan Prolog* terdapat keragaman *penampilan* dan *entas-entasan*, seperti Togog-Bilung dengan karakter gerak *geculan,* Naga Gombang dan Hardawalika dengan karakter gerak *gagahan* raksasa, dan Ular Naga Gombang dengan karakter gerak hewan. Masing-masing tokoh memiliki perwujudan *penampilan* dan *entas-entasan* yang berbeda. Di sini *greg* menjadi ukuran estetis dari *penampilan* dan *entas-entasan* wayang. *Greg* dimaknai sebagai daya hidup pada boneka wayang pada saat tampil atau keluar *kelir*. Dalang yang sudah *kasalira* dengan boneka wayangnya akan mampu menghadirkan daya hidup *(greg)* pada ekspresi *penampilan* dan *entas-entasan*.



Gambar 67: Manteb Soedharsono menampilkan tokoh Naga Gombang (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*)



Gambar 68: Manteb Soedharsono menyajikan *entas-entasan* tokoh Naga Gombang (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*)

Manteb Soedharsono sebagai dalang *sabet,* memiliki keunggulan dalam ekspresi *penampilan* dan *entas-entasan* tokoh. Persyaratan lain adalah bayangan wayang memiliki keutuhan sebagai

tokoh dan peristiwa yang melingkupi. Bayangan wayang tidak *ambles* dan tidak *mabur* merupakan ukuran *resik* pada *penampilan* dan *entas-entasan*.

*Cepengan, penampilan* dan *entas-entasan* memiliki rangkaian dengan *solah* wayang. Pada *Adegan Prolog* terdapat beberapa *solah* khusus yang perlu dibahas pada tulisan ini, yaitu: *solah kiprah, malih*, dan *mabur* pada tokoh Naga Gombang; *solah geculan* pada Togog dan Bilung; dan *solah gagahan* raksasa pada tokoh Hardawalika.

Naga Gombang diekspresikan dengan beragam *solah* yang terbingkai dalam peristiwa *kiprah, malih*, dan *mabur*. *Kiprah* diartikan sebagai *solah* tokoh menari, *malih* berarti *solah* tokoh beralih wujud, dan *mabur* diartikan *solah* tokoh terbang.



Gambar 69: Manteb Soedharsono menyajikan *solah kiprahan* Naga Gombang (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*)

*Kiprahan* atau *solah kiprah* menggambarkan tarian yang dilakukan tokoh wayang. *Kiprah* dalam *pakeliran* pada umumnya dilakukan oleh tokoh wayang yang jatuh cinta (*gandrung*) atau senang hatinya. Pada *Adegan Prolog*, *kiprah* melukiskan suasana hati tokoh Naga Gombang yang bersemangat. Di sini kesan *rasa greget* dari tarian Naga Gombang menjadi orientasi estetik.

Nojowirongko memaknai *greget* sebagai kesan *rasa sereng* seperti sesungguhnya.[110] *Rasa greget* ini termasuk dalam kelompok *rasa sereng* yang gagah, bernafsu, dan *greged*, ataupun pada *rasa berag* yang *gobyog*, semangat, dan gembira.[111]

Pada *solah kiprahan,* digunakan tempo dan tekanan sedang, sehingga gambaran gerak dapat terlihat secara jelas dan mantap. Komposisi *solah* terdiri atas gerak menari sambil berjalan, maju, mundur, *kridha, tawing, kridha, tebah dhadha, kridha, pilesan, kridha, tebah siti*, dan berjalan. *Solah kiprahan* terbentuk dari adanya *sambung rapet* antara varian gerak satu menuju gerak berikutnya sehingga membentuk kesatuan gerak yang dinamakan *kiprahan*.

*Kiprahan* memiliki daya hidup karena dalang mampu memahami gerak-gerak pembentuknya. Kekuatan dalang menjelmakan *rasa greget* menjadikan *solah kiprah* yang mencitrakan suasana hati tokoh Naga Gombang. Pola hubungan harmoni antara *solah,* gending, dan *keprakan* membentuk kesatuan utuh dari *kiprahan* Naga Gombang. *Nuksma* dan *mungguh* pada *solah kiprah* dijelmakan dari ketepatan dan keselarasan memilih gerak, mengekspresikan gerak, dan memberikan *rasa* gerak sehingga tercipta *kiprahan* yang hidup dan menjiwai.

Pada *solah malih* (menjelma) dipergunakan vokabuler gerak muncul ke atas, turun ke bawah, *kridha*, dan sebagainya. *Solah* ini menggambarkan peralihan wujud Naga Gombang raksasa menjadi ular Naga. *Malih* memberi petunjuk bahwa tokoh tersebut memiliki kesaktian atau berasal dari bangsa siluman. Dalam dunia *pakeliran, solah malih* menjadi gejala umum ketika tokoh wayang ingin memperlihatkan kesaktiannya. Kata *malih* setara dengan *memba warna*, ataupun *triwikrama*. *Memba warna* diartikan sebagai peralihan wujud tokoh wayang dari figur aslinya menjadi figur lain untuk maksud tertentu. Adapun *triwikrama* merupakan peralihan wujud tokoh kecil menjadi besar, seperti Kresna atau Puntadewa menjadi Brahala, Anoman menjadi Anoman besar. *Triwikrama* berarti tiga langkah maka jadilah. Pada *solah* di atas, dapat dikatakan sebagai bentuk *memba warna* ataupun *malih*. Naga Gombang memiliki garis keturunan bangsa ular, sehingga logis apabila tokoh

ini dapat berubah menjadi ular besar atau Naga. Pemahaman tentang makna *malih* dan latar belakang tokoh wayang mendasari ekspresi dalang pada *solah malih* pada Naga Gombang.



Gambar 70: Manteb Soedharsono menyajikan *solah malih* pada Naga Gombang (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*)

Secara teknik, *solah malih* menerapkan tempo dan tekanan sedang untuk menunjukkan pergantian wujud tokoh Naga Gombang (raksasa) menjadi Naga Gombang (ular). Tempo dan tekanan gerak ini memberikan kejelasan peralihan tokoh raksasa menjadi ular. Komposisi gerak *malih* yaitu: Naga Gombang (raksasa) ditarik ke bawah keluar dari kelir dengan digetarkan bersamaan tokoh Naga Gombang (ular) dimunculkan ke atas seraya digetarkan. *Sambung rapet* gerak ditunjukkan adanya pergantian gerak secara bersamaan antara Naga Gombang (raksasa) dengan Naga Gombang (ular). Komposisi dan *sambung rapet* gerak membentuk kesatuan gerak *malih* pada tokoh Naga Gombang. Teknik gerak ini menghasilkan kesan *rasa greget* pada *solah* Naga Gombang.

*Nuksma* dan *mungguh* pada *solah malih* dipengaruhi oleh kemampuan dalang menjelmakan gerakan *malih* secara hidup. *Solah malih* dibangun dari pola hubungan logis dari berbagai unsur *garap*

*pakeliran*. *Solah malih* terkait dengan gending *Sampak* dan *dhodhogan-keprakan sisiran-jejakan* yang memberi kemantapan pada gerak-gerak yang ditonjolkan. *Rasa greget* pada *solah malih* mendapat penguatan secara musikal dari *Sampak* dan *dhodhogan-keprakan*, sehingga *solah* tersebut dapat diekspresikan dalang secara hidup dan menjiwai.

Pada *solah mabur* (terbang) menggunakan varian gerak berjalan, melingkar, terbang, dan sebagainya. *Mabur* merupakan gerak tokoh wayang terbang yang menempatkan angkasa sebagai seting tempat.

*Mabur* dikatakan sebagai *solah* perkecualian yang lazim dalam jagat *pakeliran*. Atinya, kemampuan *mabur* hanya diberlakukan terhadap tokoh wayang tertentu yang memiliki kesaktian untuk berjalan di angkasa. Tokoh dewa dan bidadari, burung Garuda, Jatayu, Wilmana, Wildata, Lembu Andini, dan beberapa tokoh sakti, seperti Gatutkaca, Kresna, Arjuna, Anoman, Rahwana, Setija, dan beberapa tokoh lain memiliki kemampuan terbang. Pada *Adegan Prolog*, Naga Gombang memiliki kesaktian dapat terbang dalam wujud sebagai ular Naga.



Gambar 71: Manteb Soedharsono menyajikan *solah mabur* pada Naga Gombang (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*)

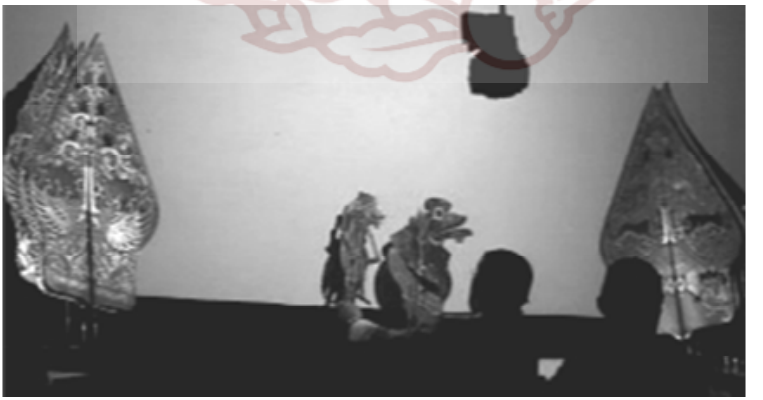
*Solah mabur* pada tokoh Naga Gombang (ular) menggunakan tempo cepat dengan tekanan kuat yang memberikan kesan gerak yang sangat cepat dan lincah. Komposisi gerak yang disusun dalang yaitu: *kridha*, berjalan, membalik, terbang. Komposisi gerak ini menggambarkan kebiasaan gerak pada tokoh ular dan kesaktian tokoh karena dapat terbang dengan cepat dan lincah. Dalam pandangan Bambang Suwarno, gerak cepat, lincah, *tandang, cékat-cèket*, namun resik memunculkan kesan rasa *greget*.[112] Gerak yang demikian dicapai apabila dalang memperhatikan maksud dan makna gerak, dinamika *cepengan* wayang, dan ragam *solah mabur*.

*Nuksma* dan *mungguh* pada *solah mabur* dipengaruhi oleh kemampuan dalang menjelmakan *rasa greget* dan ketrampilan teknik menggerakkan wayang. Di sini, pemahaman dalang terhadap tokoh Naga Gombang, suasana batin, dan perilaku *mabur* melandasi ekspresi *solah mabur*. Dalang mampu menyusun pola hubungan harmoni antara *solah mabur* dengan *Srepegan* dan *dhodhogan-keprakan sisiran-jejakan*. Antara *solah*, alur musikal dan bunyi instrumental menyatu membentuk keutuhan *garap solah mabur* tokoh Naga Gombang dalam wujud ular Naga.

Selain *solah kiprah, malih*, dan *mabur* pada Naga Gombang, juga disuguhkan *solah* tokoh Hardawalika, Togog, dan Bilung. Ekspresi *solah* Hardawalika terdiri dari dua jenis, yaitu *solah* ketika menghadap Naga Gombang dan *solah* ketika meninggalkan Naga Gombang. Pada *solah* pertama dan kedua, dipergunakan tempo serta tekanan sedang, untuk memberikan kejelasan gerak tokoh *gagahan* raksasa. Komposisi *solah* dibentuk dengan berbagai varian gerak seperti berjalan, menyembah, mundur, dan duduk, untuk gerakan menghadap raja; adapun *solah* maju, menyembah, dan mundur, untuk gerakan meninggalkan raja. Komposisi gerak semakin bermakna dalam membentuk kesatuan *solah* Hardawalika ketika menghadap dan meninggalkan raja, karena adanya korelasi antara varian gerak satu dengan gerak berikutnya. *Solah* Hardawalika diekspresikan dengan hidup dan menjiwai. Ciri-ciri *solah tandang, cékat-cèket*, dan *resik* memberikan kesan *rasa greget* pada *solah* Hardawalika.

*Solah* Togog dan Bilung diekspresikan dalang dengan memaksimalkan gerak-gerak *gecul* yang mencerminkan karakteristik tokoh. *Solah* dari kedua tokoh ini diekspresikan dalang dengan tempo dan tekanan sedang, yang memberikan kejelasan makna gerak menghadap dan mengikuti raja. Untuk itu dipilih komposisi gerak yaitu: (a) berjalan, menyembah, mundur; dan (b) maju, menyembah, dan berjalan. Komposisi gerak Togog dan Bilung memiliki ciri khas adanya *solah gecul*, yakni gerakan lucu yang merepresentasikan karakter tokoh *gecul*. Untuk membentuk kesatuan gerak, diperlukan adanya *sambung rapet* antara gerak yang satu menuju gerak berikutnya. Antara gerak maju, menyembah, mundur, dan berjalan mampu menjadikan satu perwujudan gerak Togog dan Bilung dengan hidup dan menjiwai.

*Nuksma* dan *mungguh* pada *solah* Hardawalika, Togog, dan Bilung dibentuk dari ketepatan dan keselarasan vokabuler gerak, makna gerak, karakter tokoh, suasana batin, gending, dan *dhodhogan-keprakan*. *Nuksma* terbentuk dari kemampuan dalang menjelmakan *rasa greget* pada *solah* Hardawalika dan *rasa gecul* pada *solah* Togog dan Bilung secara hidup. *Mungguh* diindikasikan dari penyusunan pola hubungan logis antara *solah* wayang dengan *garap* gending dan *dhodhogan-keprakan*. Adanya ketepatan ekspresi *rasa* dan harmoni unsur *garap pakeliran* menghasilkan *solah* wayang yang hidup dan menjiwai.



Gambar 72: Manteb Soedharsono menyajikan *solah* tokoh Togog dan Bilung (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*)

Ekspresi *solah* wayang dari Manteb Soedharsono dilengkapi dengan *garap* bayangan, yaitu penampilan efek bayangan yang mampu memperkuat gambaran gerak dan karakter tokoh wayang dalam berbagai peristiwa dan gejolak hati tokoh. Berbeda halnya dengan sajian *sabet* dari Harjaka Jaka Pandaya yang menerapkan model estetika pedalangan gaya pedesaan, yaitu *ramé*, lugas, jelas, dan bermakna, dengan konvensi gerak wayang yang telah ada dalam tradisi dalang; pada sajian *sabet* dari Manteb Soedharsono, memadukan model gerak wayang dari gaya keraton, pedesaan, serta pengembangan dari konsep *sabet* pada *pakeliran padat.* Dalam hal ini, efek bayangan sangat signifikan membentuk *sabet* wayang, sehingga permainan bayangan menambah kekayaan unsur gerak wayang dan memberi daya penguatan pada sajian *sabet*.



Gambar 73: Manteb Soedharsono menyajikan permainan efek bayangan wayang (Repro VCD *lakon Duryudana Tlikung*)

### 5. *Sulukan: Ada-ada Durma*

Pada sajian *sulukan*, dipergunakan materi berupa lagu dan *cakepan sulukan*, yang berarti terdapat elemen suara dan bahasa. *Cakepan sulukan* memiliki kedudukan penting, yaitu bersama-sama lagu *sulukan* membentuk nuansa *rasa* tertentu. Dalam fungsinya menciptakan suasana tertentu, peran menonjol pada *cakepan* bukan

semata-mata pada arti harafiah kata-kata *cakepan*, tetapi makna rangkap yang ada di balik kata-kata tersebut. Artinya, terdapat hubungan erat antara lagu dengan pengertian harafiah dan makna rangkap dari kata-kata dalam *cakepan sulukan*.[113]

*Adegan Prolog lakon Duryudana Tlikung* sajian Manteb Soedharsono menggunakan *sulukan Ada-ada Durma* sebagai berikut.

6 6 6 6
*Sru- ma- wah- yut,*
6 i ẋ ẋ ẋ ẋ ẋ.ẋ5 ẋ
*Sang yak- sén- dra go- ra ru- pa,*
6 6 i 6 5 3 2
*ma- nge- ses ka- di a- ngin,*
5 6 5 6 6i 6
*pang sem- pal ka- pra- pal,*
5 2 2 6 2 2.35 2
*sé- la sé- la ka- ple- sat,*
2 3 5 6 6 6 6.i 6.i
*sa- to lu- ma- ywa ma- ngung- si,*
2 ẏ 2 2.3 2.1ẏ6
*ka- gyat kat- ga- da,*
ẏ 1 2 3 5.6 i.65 3.532
*kang ja - ga ja - ga bu - mi,*

*Cakepan Ada-ada Durma* Palaran ini diterjemahkan: "dengan keras berucap, raja raksasa bermuka emas, bergemuruh bagaikan angin, pepohonan patah bertumbangan, bebatuan berterbangan, hewan-hewan berlarian menyelamatkan diri, terkejut mendapat godaan, sang penjaga dunia". *Sulukan* ini menggambarkan kekuatan raja raksasa yang mampu menggetarkan dunia ketika dirinya berkata. *Sulukan* ini diadopsi dari *pakeliran* gaya Yogyakarta, yang diberi nama *Kawin Sekar Durma Suléndro Pathet Nem*.[114] Oleh Manteb Soedharsono, *sulukan* ini dipergunakan untuk mengiringi *Adegan*

*Prolog* yang menghadirkan raja raksasa, seperti halnya pada *pakeliran* gaya Yogyakarta.

Pada peristiwa setelah Naga Gombang *malih* menjadi ular Naga, dalang memperkuat suasana adegan dengan *sulukan Ada-ada Durma* dengan *cakepan*:

*"ingkang naga,*
*Ngedap-edapi gengira,*
*caritanira nguni,*
*naga makikikan,*
*kumambang katon gumawang,*
*wisanya manampek gisik,*
*manaut sigra,*
*marang risang Bayusiwi".* [115]

(inikah sang Naga,
besarnya mengherankan,
ceritanya dahulu kala,
Naga mendesis keras,
mengapung terlihat sangat jelas,
bisanya menyebar ke pantai,
segera menerjang,
pada diri sang Bima.)

*Cakepan sulukan* kedua, menggambarkan Naga besar yang ada di samodera menerjang pada diri Bima. Nampaknya, *cakepan* ini diambilkan dari cerita Dewa Ruci, yakni ketika Bima terlilit Naga Neburnawa. Pada *Adegan Prolog*, dalang mempergunakan *cakepan sulukan* ini untuk memperkuat peristiwa ketika Naga Gombang telah berubah wujud menjadi ular Naga. Di sini jelas, bahwa penggambaran Naga Nemburnawa pada cerita Dewa Ruci diadopsi dalang untuk menggambarkan Naga pada *Adegan Prolog*. Artinya makna verbal dari *cakepan* telah bergeser dan dimaknai secara luas oleh dalang sehingga dapat digunakan untuk adegan yang berkaitan dengan Naga.

Materi *sulukan* yang berupa lagu dan *cakepan* diekspresikan dalang dengan memperhatikan penggunaan nada, tempo, tekanan, dan *sambung rapet*. Nada yang dominan dipergunakan dalam *sulukan* adalah *sèlèh* nada *nem* (6) dan *dhadha* (3) sesuai dengan

kecenderungan nada pada bagian *pathet nem.* Tempo cepat dengan tekanan kuat mewarnai lagu *sulukan* jenis *ada-ada* ini. Tempo dan tekanan berhubungan erat dengan nuansa rasa musikal yang dihasilkan yaitu *rasa greget.* Kesan *rasa greget* juga ditimbulkan dari lagu dengan volume keras dan intensitas tinggi. Pola *dhodhogan geteran* dengan ritme cepat dan tekanan kuat secara statis memberikan penguat efek musikal pada *sulukan* ini.

Materi dan ekspresi *sulukan* menjadi *nuksma* dan *mungguh* jika dibarengi dengan adanya pola kepatutan dengan unsur *garap* lain, seperti *tancepan* wayang, gending, *ginem*, dan *dhodhogan-keprakan*. *Sulukan* jenis *ada-ada* dengan *rasa greget* bersinergi dengan *tancepan* wayang ketika raja dihadap para pengikutnya. Nuansa *greget* pada *sulukan* juga sesuai dengan pilihan gending bernuansa musikal *rasa greget*, seperti: *Palaran*, *Srepegan*, dan *Sampak*. *Ginem* mengenai keinginan Naga Gombang menuntut kematian leluhurnya terhadap Pandawa juga memunculkan rasa dendam yang sangat selaras dengan *sulukan rasa greget*. Hal lain yang terkait dengan *sulukan* yakni *dhodhogan-keprakan tetegan-sisiran-jejakan*, yang keduanya membentuk kesan *rasa greget*.

### 6. Pola *Dhodhogan-Keprakan*

*Dhodhogan-keprakan* memberdayakan materi *cempala* dan *keprak*, selain pola. Pola *dhodhogan-keprakan* pada *Adegan Prolog* adalah *sisiran-jejakan* untuk mendukung gerakan tokoh wayang, *tetegan* untuk menguatkan *sulukan* jenis *ada-ada*, dan *singgetan* untuk menambah daya penguat bagi *ginem* tokoh wayang.

Pola *dhodhogan-keprakan sisiran-jejakan* menggunakan tempo dan tekanan yang berubah-ubah sesuai kebutuhan. Pada *sisiran* dipergunakan tempo cepat dan ajeg dengan tekanan lemah, adapun pada *jejakan* diterapkan tempo lambat dengan tekanan menguat.[116] Tempo dan tekanan sedang untuk jenis *dhodhogan-keprakan singgetan*.[117] Untuk jenis *tetegan* dipergunakan tempo dan tekanan sedang dengan pola yang ajeg. Jeda pendek dan panjang untuk *dhodhogan-keprakan sisiran-jejakan*, karena *sisiran* memerlukan jeda pendek-pendek dan statis sifatnya, adapun *jejakan*

menggunakan jeda panjang pada setiap akhir *sisiran* dalam satu pola. Begitu pula dengan pola *singgetan* yang menggunakan jeda pendek dan panjang. Pada jenis *dhodhogan-keprakan tetegan/ sisiran*, dipergunakan jeda pendek-pendek secara ajeg. Untuk membentuk kesatuan pola diperlukan *sambung rapet dhodhogan-keprakan.* Antara *sisiran* dan *jejakan* membentuk pola *dhodhogan-keprakan sisiran-jejakan*; antara *mlatuk* dan tunggal membentuk pola *singgetan*; dan perulangan *dhodhogan* tunggal membentuk pola *tetegan*. Pola *sisiran-jejakan* berorientasi pada penguatan *rasa greget* pada peristiwa atau suasana batin tokoh wayang. Pola *singgetan* memberikan penguatan pada jeda atau kejelasan *antawecana* tokoh wayang. Pola *tetegan* menambah daya penguat nuansa *rasa greget.*

*Dhodhogan-keprakan* memiliki hubungan keselarasan dengan gending, *sabet, ginem*, dan *sulukan. Singgetan* berkorelasi dengan *sasmita gending* ataupun pemilahan *ginem* tokoh wayang. *Sisiran-jejakan* berhubungan erat dengan kesan *rasa greget* pada gending ataupun *sabet* wayang. Pola *tetegan* membangun nuansa *rasa greget* memiliki keselarasan dengan lagu *sulukan* jenis *Ada-ada* ataupun *pocapan* peristiwa dan suasana kejiwaan tokoh wayang. Adanya pola kepatutan antara materi, ekspresi, dan unsur *garap* lainnya membentuk terjadinya nuansa estetik *nuksma* dan *mungguh* dalam *Adegan Prolog lakon Duryudana Tlikung* yang dipergelarkan Manteb Soedharsono.

### 7. *Garap* Gending

Materi pembentuk gending berupa instrumen gamelan, pola gending, vokabuler gending, dan susunan nada. Materi ini diekspresikan menjadi sajian gending yang dilakukan oleh kelompok karawitan berdasarkan *sasmita gending* dari dalang. *Sasmita gending* merupakan tanda verbal, dalam bentuk *wangsalan* (kata atau frase yang menunjuk nama gending). Walaupun maksud *wangsalan* memberi tanda verbal kepada kelompok karawitan untuk memainkan gending tertentu, sesungguhnya arti *wangsalan* tidak menyimpang dari teks.[118]

Pada *Adegan Prolog lakon Duryudana Tlikung*, dalang memilih gending, yaitu: *Gending Pambuka, Srepegan, Gangsaran, Lancaran, Srepegan Nem,* dan *Sampak Nem. Gending Pambuka* dan *Srepeg* dipergunakan dalang untuk mengiringi *bedhol Kayon; Gangsaran* dan *Lancaran* untuk menguatkan gerak *kiprah* Naga Gombang; *Srepegan Nem* sebagai penguat dalam adegan Naga Gombang bersama Hardawalika, Togog, dan Bilung serta kepergian Naga Gombang (ular) mencari Pandawa; dan *Sampak Nem* untuk mengiringi perubahan wujud Naga Gombang (raksasa) menjadi Naga Gombang (ular).

Sebagai gambaran mengenai sajian *Srepegan laras sléndro pathet nem* dapat dilihat pada notasi berikut.

*Buka kendang:* . . . ⑤

6 5 6 5 2 3 5 ③

5 3 5 3 5 2 3 5 i 6 5 3 6 5 3 ②

3 2 3 2 3 5 6 ⑤

*Ngelik*: ȧ ȧ ȧ ①̇ ȧ ȧ ȧ ȧ 5 6 i ⑥

i 6 5 3 ȧ ȧ ȧ i ȧ ȧ 6 5 3 2 3 ⑤

{: 6 5 6 5 2 3 5 ③

5 3 5 3 5 2 3 5 i 6 5 3 6 5 3 ②

3 2 3 2 3 5 6 ⑤:]

*Rasa greget* pada *Srepegan* dapat dipicu dari penggunaan nada *gulu* (2), *ma* (5), dan *nem* (6) sebagai *sèlèh* nada gong sesuai *pathet nem*. Susunan nada dengan jarak interval yang pendek dan penggunaannya secara berulang mampu membangkitkan *rasa greget*. Penggunaan tempo dinamik dan ajeg juga menambah nuansa musikal *rasa greget*.[119] Menurut Sri Hastanto, penumbuh *rasa pathet* pada *Srepegan Nem* dapat diketahui dari: (a) baris pertama *gantungan lima tengah* dan frasa turun *sèlèh* nada *dhadha tengah*; (b) baris kedua *gantungan dhadha tengah* dan frasa turun *sèlèh* nada

*gulu tengah*; (c) baris ketiga *gantungan gulu tengah* dan frasa naik *sèlèh* nada *lima tengah*; (d) baris keempat frasa turun *sèlèh* nada *barang alit* dan frasa naik *sèlèh* nada *nem tengah*; (e) baris kelima *gantungan nem* tengah dan frasa turun *sèlèh* nada *lima tengah*; (f) baris keenam frasa turun *sèlèh* nada *dhadha tengah* dan *gantungan dhadha tengah*; dan (g) baris terakhir mengandung frasa turun *sèlèh* nada *gulu tengah*, *gantungan gulu tengah*, dan frasa naik *sèlèh* nada *lima tengah*.[120]

Pencapaian *nuksma* dan *mungguh* pada ekspresi gending didasarkan pada penggunaan nada, tempo, tekanan, dan *sambung rapet.* Nada yang dipakai untuk keseluruhan sajian gending pada bagian *pathet nem*, yaitu nada *gulu* (2), *lima* (5), dan *nem* (6). Nada ini banyak memberikan kontribusi pembentukan gending-gending yang dipilih dalang. Secara umum, gending yang disajikan memiliki tempo cepat dengan tekanan cenderung kuat. Hal ini berhubungan dengan nuansa musikal yang diinginkan yakni *rasa greget*. Jenis *lancaran, gangsaran*, dan *srepegan* memiliki corak khas sebagai gending bernuansa *greget* untuk menguatkan peristiwa dan suasana batin tokoh yang cenderung *greget*, bersemangat, marah, dan sejenisnya. Untuk membentuk kesatuan gending, dibutuhkan *sambung rapet* yang baik antara nada satu dengan nada berikutnya, *gatra* satu dengan *gatra* berikutnya, dan *sèlèh* nada satu dengan *sèlèh* nada berikutnya. Kemampuan menyusun korelasi dalam gending menghasilkan *garap* gending yang mampu mendukung *Adegan Prolog* yang disajikan dalang.

Ekspresi gending dapat mencapai kualitas estetik *nuksma* dan *mungguh*, selain karena penggunaan materi dan kekuatan ekspresi, juga ditentukan adanya pola ketepatan dan keselarasan dengan unsur *garap sabet* dan *catur*. Gending-gending bernuansa musikal *rasa greget* memiliki keselarasan dengan peristiwa dan suasana batin tokoh yang *greget*. Antara *gangsaran, lancaran*, dan gerak *kiprahan* dapat terpadu untuk memunculkan kesan *rasa greget*. Keselarasan antara *Srepegan, Sampak* dengan *solah mabur* dan *malih* memberikan indikasi penting bagi implementasi konsep *nuksma* dan *mungguh* yang dilakukan dalang. Dalam hal *garap catur,*

*pocapan* mengenai peralihan wujud Naga Gombang (raksasa) menjadi Naga Gombang (ular) memiliki pola kepatutan dengan *garap* gendingnya. Ini berarti keselarasan atau pola keselarasan antara gending dengan *sabet* ataupun *catur* mampu memunculkan kualitas estetik *nuksma* dan *mungguh* pada sajian *Adegan Prolog* yang dipergelarkan Manteb Soedharsono.

## F. *Adegan Candhakan* Sajian Darman Ganda Darsana

*Adegan Candhakan* dalam *lakon Kangsa Adu Jago* yang dipergelarkan Darman Ganda Darsana merupakan salah satu adegan yang memberi gambaran mengenai *rasa prenès*. Adegan ini mengisahkan pertemuan antara Kakrasana, Narayana, dan Sembadra yang dipenuhi dengan canda tawa dan keakraban. Untuk mengupas perwujudan *nuksma* dan *mungguh* pada adegan ini, dipaparkan melalui rincian *garap catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran*.

### 1. *Ginem:* Pertemuan Saudara

Pada g*inem* tentang pertemuan Kakrasana dengan Narayana, diekspresikan Darman Ganda Darsana seperti pada teks berikut.

*Kakrasana: Kowé **ngapusi** karo aku ta.*

*Narayana: Sing ngapusi pripun.*

*Kakrasana: Aku **mbok kon ndelik** nyang gunung Jaladara kaé, tinemuné aku **mbok kon tapa** ta.*

*Narayana: Ha, **gelem ora kok ya**.*

*Kakrasana: Tibané aku **ketrima** nggonku tapa.*

*Narayana: Lho, lho, **ketrima**.*

*Kakrasana: Iya.*

*Narayana: Etuk calangan.*

*Kakrasana: Calangan apa ta.*

*Narayana: Lha ketrima mau.*

*Kakrasana: Aku **ketekan déwa**.*

*Narayana: Lho, lho,* ***déwa****.*

*Kakrasana: Iya.*

*Narayana: Déwa niku napa.*

*Kakrasana: Déwa ki uwong, wong nèk goblok ndelalah ta, déwa ki wong rumangsamu apa.*

*Narayana: Who, lho uwong ta.*

*Kakrasana: Uwong, bodho.*

*Narayana: Lha nèk anu, ènten kok* ***dha ésoh ngendhog****.*

*Kakrasana: Sing ngendhog piyé.*

*Narayana: Nika ènten wong muni* ***ndhog déwa****.*

*Kakrasana: Kuwi mung* ***unèn-unèn****, aku* ***ketiban déwa****.*

*Narayana: Lho, lho,* ***mak blek*** *ngaten.*

*Kakrasana: Ha kowé ki semuné ngenyèk, mula aku ki ndongengi kowé ki wegah ya ngono.*

*Narayana: Mboten, kula niku tékon kok, déwa kok ésoh tiba niku lho king pundi wauné.*

*Kakrasana: Sangka* ***Surabaya****.*

*Narayana: Déwané niku.*

*Kakrasana: Iya.*

*Narayana: Surabaya?*

*Kakrasana: Ho oh.*

*Narayana:* ***Suralaya****, ta.*

*Kakrasana: Ha iya, ya kuwi,* ***Sarilaya*** *kuwi.*

*Narayana: Sarilaya… Suralaya kok.* ***Déwané naminé sinten****?*

*Kakrasana: Déwané ki* ***klambiné abang****.*

*Narayana: Déwané.*

*Kakrasana: Iya, jenengé …* ***klambiné abang*** *déwané,*

***klambiné abang nganggo sepatu, kaos sikil***.

*Narayana: Jenengé.*

*Kakrasana: Jenengé.*

*Narayana:* ***Bethara Brama***.

*Kakrasana: Lha iya, iya kuwi, hoo ya kuwi jenengé Bethara Brama kuwi.*

*Narayana: Hoo alah.*

*Kakrasana: Kuwi paring dhawuh karo aku.*

*Narayana: Pripun.*

*Kakrasana: Kowé rak durung ngerti aku karo kowé ta, asliné aku karo kowé* ***dudu anaké Demang Antagopa,*** *kuwi kowé durung ngerti ta.*

*Narayana: Kula nggih ngerti yèn dudu anak Antagopa.*

*Kakrasana: Anak sapa.*

*Narayana:* ***Anak Sagopi ta***.

*Kakrasana: Goblok.*

*Narayana: Hé hé hé . . .*

*Kakrasana: Mula sekolaha, mula sing betah tapa kaya aku ki lho, aku ki nèk tapa pinter.*

*Narayana: Hoo,* ***anak sinten***.

*Kakrasana: Kowé karo aku ki* ***anak ratu***.

*Narayana: Lho, lho, lho, ratu.*

*Kakrasana: Iya.*

*Narayana: Ratu Mbornéo apa.*

*Kakrasana: Mbornéo,* ***ratu Mandura***.

*Narayana: Ratu Mandura sing mbawahké kula niku.*

*Kakrasana: Iya, sing tak antemi mbiyèn kaé jebulé pakku cilik.*

*Narayana: Pak cilik sampeyan.*

*Kakrasana: Ya pakmu cilik barang kuwi, marga kanjeng rama Prabu* ***Basudéwa ki seduluré papat****.*

*Narayana: Sinten.*

*Kakrasana:* ***Tuwa dhéwé kanjeng rama*** *bapakku karo bapakmu kuwi, nomer loro* ***Déwi Sunthi****.*

*Narayana: Sunthi.*

*Kakrasana: Ho oh, Déwi Sunthi.*

*Narayana: Kunthi ta kok Sunthi.*

*Kakrasana: Ho oh, ya kuwi* ***Déwi Kunthi****, kaya kuwi. Nomeré telu* ***Radèn rabuk****.*

*Narayana: Arya Prabu kok rabuk.*

*Kakrasana: Ho oh, ya kuwi* ***Arya Prabu*** *kuwi. Nomer papat Radèn agra, agra sapa jenengé.*

*Narayana:* ***Ugraséna.***

*Kakrasana: Ha ya kuwi Ugraséna. Trus* ***kanjeng rama ki garwané telu****.*

*Narayana: Ha thik okèh emen ta kuwi.*

*Kakrasana:* ***Ratu ok*** *ek.*

*Narayana: Wadhuh, ratu ki* ***bojoné telu****.*

*Kakrasana: Ratu kok, kenèng waé, kok.*

*Narayana: Wa layak sampéyan kemlinthi.*

*Kakrasana: Piyé,* ***anak ratu ok****.*

*Narayana: Iya, iya, hèlèh sing ngarani* ***anak krenèt*** *wé sapa ta.*

*Kakrasana: Prabu Basudéwa bojoné telu,* ***Dèwi Amirah*** *duwé anak* ***Kangsa****,* ***Amira*** *mbok tuwa* ***duwé anak aku*** *lho, èlok ra.*

*Narayana: Sampéyan anak mbok tuwa.*

*Kakrasana: Ya.*

*Narayana: Kula anak mbok ragil.*

*Kakrasana: Kowé ki anak Dèwi… sapa kaé.*

*Narayana: Sinten.*

*Kakrasana:* ***Jenengé kaya jarik kaé lho****.*

*Narayana: Jarik.*

*Kakrasana: Ho oh, ngarepé* ***cara mlayu,*** *ngarepé ki ngarepé apa mburiné ki jenengé* ***cara mlayu****, ning mbokmu ki jenengé kaya jarik ngono lho.*

*Narayana: Ooo* ***lèrèng bukan****.*

*Kakrasana:* ***Lèrèng bukan****.*

*Narayana: Lha jaré kaya jarik.*

*Kakrasana: Wong jeneng uwong kok* ***lèrèng bukan****.*

*Narayana: Lha apa* ***sidomukti tidur****.*

*Kakrasana: Dudu.*

*Narayana:* ***Badrahini.***

*Kakrasana: Nah ya kuwi Badrahini,* ***Badra*** *ki rak* ***kaya jarik*** *ta ki,* ***ini cara mlayu****, mula ya kuwi.*

*Narayana: Hoo alah sing goblok awaké, senengané kok.*

*Kakrasana: Ho oh ya kuwi, kowé kok ngerti ta.*

*Narayana: Ngertos ngoten.*

*Kakrasana:* ***Aku ndé gaman élok****.*

*Narayana: Jenengé* ***nenggala****.*

*Kakrasana: Lha kowé ngerti.*

*Narayana: Kira-kira kok.*

*Kakrasana: Tur loro.*

*Narayana: Adhuh, dhuh loro.*

*Kakrasana: Loro kok é, piyé.*

*Narayana: Sing siji.*

*Kakrasana: Sing siji.*

*Narayana: Nggih.*

*Kakrasana: **Alugara**.*

*Narayana: Dhuh dhuh ngéwak ngéwakké ta, sinten, naminé napa.*

*Kakrasana: Cek alugara.*

*Narayana: Dhuh sumelang nèk dicatheti, alugara.*

*Kakrasana: Aku étuk apa, **éntukmu ngluyur** rak **éntuk-éntukané mung kesel** kuwi ta, karo **karipan** kuwi ta.*

*Narayana: Ha nggih mboten éntuk napa-napa ta jenengé wong kloyongan, jenengé wong ngluyur ki ra éntuk apa-apa.*

*Kakrasana: Mula, mula aja sok seneng nyepèlèkké uwong, aku duwé gaman kuwi ampuh, hayo sapa wani tandhing karo aku.*

*Narayana: Ha yo ra ènèng.*

*Kakrasana: Lha iya thik mula anggeré kowé njarak karo aku tak tempilingi kowé.*

*Narayana: Adhuh, kuwi mung arep nggo paitan njejegi sedulur.*

*Kakrasana: Haiya kok.*

*Narayana: Pun **sakniki bethèk-bethèkan**, sampéyan kalih kula nggo **adu awas**.*

*Kakrasana: Hiya.*

*Narayana: **Bocah mlayu saka kulon kaé sapa**.*

*Kakrasana: Sing endi.*

*Narayana: Nika nèh.*

*Kakrasana: Ha **isih kethip-kethip ngana kaé adoh ngana**.*

*Narayana: Ha genah, yèn cedhak ha genah ngerti no.*

*Kakrasana: Sapa ta kaé.*

*Narayana: Nika* ***Lara Ireng.***

*Kakrasana A: Lho Lara Ireng kok tekan kéné.*

*Narayana: Ha inggih pun mengké dinyatakké.*

*Sembadra: Kakang aku sing nusul.* [121]

(Kakrasana: Kau berbohong padaku ya.

Narayana: Berbohong bagaimana.

Kakrasana: Kau menyuruhku bersembunyi ke gunung Jaladara dulu, maksudnya kau menyuruhku bertapa kan.

Narayana: Ha, mau tidak.

Kakrasana: Ternyata aku berhasil dalam bertapa.

Narayana: *Lho, lho*, berhasil.

Kakrasana: Ya.

Narayana: Mendapatkan *calangan*.

Kakrasana: *Calangan* apa itu.

Narayana: *Lha* berhasil itu tadi.

Kakrasana: Aku ditemui dewata.

Narayana: *Lho, lho*, dewata.

Kakrasana: Ya.

Narayana: Dewata itu apa.

Kakrasana: Dewata itu orang, dasar bodoh kau, dewata itu juga manusia, kau kira apa.

Narayana: *Who, lho* manusia ya.

Kakrasana: Manusia, bodoh.

Narayana: *Lha* kalau apa itu, ada yang bisa tertelur.

Kakrasana: Bertelur bagaimana.

Narayana: Itu, ada orang berkata telur dewata.

Kakrasana: Itu hanya bahasa kias, aku ditemui dewata.

Narayana: *Lho, lho, mak blek* seperti itu.

Kakrasana: Ha kau itu sepertinya mengejek, makanya aku ini kalau bercerita kepadamu malas.

Narayana: Tidak, aku ini bertanya, kenapa dewata dapat jatuh, itu dari mana.

Kakrasana: Dari Surabaya.

Narayana: Dewatanya itu.

Kakrasana: Ya.

Narayana: Surabaya?

Kakrasana: *Ho oh*.

Narayana: Suralaya, ya.

Kakrasana: Ha, ya, ya itu, Sarilaya itu.

Narayana: Sarilaya… Suralaya. Siapa nama dewata itu?

Kakrasana: Dewata itu memakai baju merah.

Narayana: Dewatanya.

Kakrasana: Ya, namanya … berbaju merah dewata itu, berbaju merah mengenakan sepatu, kaos kaki.

Narayana: Namanya.

Kakrasana: Namanya….

Narayana: Batara Brama.

Kakrasana: Lha benar, benar itu, hoo ya itu namanya Batara Brama itu.

Narayana: *Hoo alah.*

Kakrasana: Dia bersabda kepadaku.

Narayana: Bagaimana.

Kakrasana: Kau kan belum mengetahui sebenarnya diriku

dan dirimu, sesungguhnya aku dan kau bukan anak dari Demang Antagopa, hal ini kau belum mengetahui kan.

Narayana: Aku juga tahu kalau bukan anak dari Antagopa.

Kakrasana: Anak siapa.

Narayana: Anak Sagopi kan.

Kakrasana: Bodoh.

Narayana: He he he . . .

Kakrasana: Makanya sekolah dulu, makanya yang suka bertapa seperti diriku ini, aku ini jika bertapa kuat.

Narayana: Hoo, anak siapa.

Kakrasana: Kau dan aku ini putera raja.

Narayana: Lho, lho, lho, raja.

Kakrasana: Ya.

Narayana: Raja Borneo, apa.

Kakrasana: Borneo, raja Mandura.

Narayana: Raja Mandura yang mengayomi aku ini.

Kakrasana: Ya, yang kuhajar pada waktu itu ternyata pamanku.

Narayana: Pamanmu.

Kakrasana: Ya pamanmu juga, karena ayahanda Prabu Basudewa itu memiliki empat saudara.

Narayana: Siapa.

Kakrasana: Tertua ayahanda kita, nomor dua Dewi Sunthi.

Narayana: Sunthi.

Kakrasana: Ya, Dewi Sunthi.

Narayana: Kunthi ya, bukan Sunthi.

Kakrasana: Ya, ya benar, Dewi Kunthi, seperti itu. Nomor tiganya Raden Rabuk.

Narayana: Arya Prabu bukan Rabuk.

Kakrasana: Ya, ya benar Arya Prabu itu. Nomor empat Raden Agra, Agra siapa ya namanya.

Narayana: Ugrasena.

Kakrasana: Ha ya benar Ugrasena. Selanjutnya ayahanda itu memiliki tiga isteri.

Narayana: Ha kenapa banyak sekali ya.

Kakrasana: Raja ok ek.

Narayana: Aduh, raja itu isterinya tiga.

Kakrasana: Raja kan, boleh-boleh saja, kan.

Narayana: Wah makanya kamu merasa hebat.

Kakrasana: Bagaimana, anak raja kan.

Narayana: Ya, ya, yang mengatakan anak kondektur ya siapa.

Kakrasana: Prabu Basudewa isterinya tiga, Dewi Amirah menurunkan Kangsa, Amira punya anak ya aku ini, jelak tidak.

Narayana: Kamu anak ibu tua.

Kakrasana: Ya.

Narayana: Aku putera ibu terakhir.

Kakrasana: Kamu ini anak Dewi… siapa itu.

Narayana: Siapa.

Kakrasana: Namanya seperti kebaya itu lho.

Narayana: Kebaya.

Kakrasana: Ya, nama depan berbahasa melayu, nama depan itu nama depan apa belakang itu namanya seperti bahasa melayu, tetapi ibumu itu namanya seperti kebaya, begitu.

Narayana: Ooo lereng bukan.

Kakrasana: *Lereng* bukan.

Narayana: *Lha* katanya seperti kebaya.

Kakrasana: Kenapa nama orang *lereng* bukan.

Narayana: *Lha* apa *sidomukti* tidur.

Kakrasana: Bukan.

Narayana: Badrahini.

Kakrasana: Nah ya itu Badrahini, Badra itu kan seperti kebaya kan ini, ini bahasa melayu, makanya ya itu.

Narayana: Hoo alah yang bodoh dirinya, kesukaannya kok.

Kakrasana: Ho oh ya itu, kamu kenapa tahu ya.

Narayana: Tahu saja.

Kakrasana: Aku punya pusaka bagus.

Narayana: Namanya nenggala.

Kakrasana: Lha kamu tahu.

Narayana: Kira-kira saja.

Kakrasana: Bahkan dua.

Narayana: Aduh, duh dua.

Kakrasana: Dua, bagaimana.

Narayana: Yang satu.

Kakrasana: Yang satu.

Narayana: Ya.

Kakrasana: Alugara.

Narayana: Duh duh bikin sirik ya, siapa, namanya apa.

Kakrasana: *Cek* alugara.

Narayana: Duh takut dicatat, alugara.

Kakrasana: Aku dapat apa, hasilmu mengembara kan cuma mendapatkan capai kan, dan bangun siang itu kan.

Narayana: Ha ya tidak dapat apa-apa, namanya saja orang mengembara, namanya saja orang bepergian itu kan tidak mendapat apa-apa.

Kakrasana: Makanya, jangan suka menganggap enteng orang lain, aku punya pusaka itu ampuh, ayo siapa berani bertanding melawanku.

Narayana: Ha ya tidak ada.

Kakrasana: *Lha* ya, maka jikalau kau memulai usil terhadap diriku, aku pukul kau.

Narayana: Aduh, itu cuma akan dipergunakan untuk menyakiti saudara.

Kakrasana: Ya benar.

Narayana: Sudahlah, sekarang taruhan, aku dengan kamu, mari beradu penglihatan.

Kakrasana: Baiklah.

Narayana: Anak berlari dari arah barat itu siapa.

Kakrasana: Yang mana.

Narayana: Itu *lho*.

Kakrasana: Ha masih samara-samar, jauh sekali.

Narayana: Ha pasti, kalau dekat ya pasti tahu kan.

Kakrasana: Siapa ya itu.

Narayana: Itu Lara Ireng.

Kakrasana: Lho Lara Ireng kenapa sampai ke tempat ini.

Narayana: Ha ya sudah, nanti kita buktikan.

Sembadra: Kakak, aku menyusulmu.)

*Ginem* ini memberikan gambaran mengenai pertemuan antara Kakrasana dan Narayana yang telah lama berpisah. Kakrasana menceritakan keberhasilannya dalam menjalani *lakubrata* hingga memperoleh anugerah senjata dari dewa. Kakrasana juga memahami bahwa dirinya adalah anak raja Mandura. *Ginem* tersebut

menampakkan bahwa kedua tokoh sesungguhnya merupakan anak muda yang hebat. Ada dua kepribadian yang berbeda, Kakrasana sebagai tokoh berkarakter temperamental, adapun Narayana dengan karakter bijaksana. Watak Kakrasana tercermin dari ucapannya yang keras, kasar, pelupa, dan teledor. Adapun Narayana memiliki gaya bicara yang bijak, sabar, dan pandai.

Dialog pada pertemuan Kakrasana dan Narayana, menyajikan materi kebahasaan berupa pilihan kata dan rangkaian kalimat yang mencerminkan corak khas estetika pedalangan gaya pedesaan. Apabila dicermati, Darman Ganda Darsana menyusun *antawecana* tokoh wayang dengan ciri: (a) kalimat dialog pendek-pendek; (b) banyak terjadi pengulangan kata, barangkali untuk memberi penegasan atau penekanan mengenai isi dialog; (c) penggunaan bahasa sederhana, dengan dialek gaya pedesaan; (d) pembicaraan kedua tokoh terkesan *ramé, gayeng,* seru, dan penuh humor yang diletakkan disela-sela pembicaraan penting; dan (e) tokoh Kakrasana lebih aktif berbicara daripada Narayana yang hanya menanggapi lontaran kata yang diucapkan kakaknya. Kata-kata yang dicetak tebal pada *ginem* di atas merupakan kata kunci yang sangat representatif mengungkapkan maksud dalang untuk menggambarkan pertemuan Kakrasana dengan Narayana yang dipenuhi nuansa keakraban dan *gojèkan* kekeluargaan.

Secara teknik, *antawecana* pada *ginem* Kakrasana dan Narayana dilakukan dalang dengan mendasarkan pada penggunaan nada *gulu* (2) untuk Kakrasana dan nada *nem* (6) untuk Narayana. Nada *gulu* (2) sebagai dasar *antawecana* Kakrasana diolah dalang dengan menggunakan tempo cepat dan tekanan cenderung menguat yang mencerminkan nada suara tokoh *gagahan lanyap*. Pada *antawecana* tokoh Narayana, nada dasar *nem* (6) disuarakan dengan tempo cepat dan tekanan menguat. Walaupun memiliki persamaan tempo dan tekanan pada *antawecana* kedua tokoh, namun terdapat perbedaan signifikan. Perbedaan tersebut menyangkut nada dasar suara, yakni Narayana lebih tinggi nada suaranya dari pada Kakrasana. Selain itu, ada petunjuk mengenai temperamen yang berbeda walaupun tempo dan tekanan suara memiliki persamaan.

Temperamen Kakrasana yang pemarah bertolak belakang dengan Narayana yang tegas dan sabar. Jika diamati dari aspek volume dan intonasi, pada dasarnya memiliki persamaan, karena dialek yang serumpun. Volume keras dengan intonasi cenderung meninggi menjadi corak khas dari *antawecana* kedua tokoh ini. Jeda suara dari kedua tokoh cenderung pendek-pendek, karena kedua tokoh memiliki kebiasaan bicara cepat. Kesatuan *antawecana* tokoh Kakrasana dan Narayana terjalin melalui korelasi antara kata satu dengan kata berikutnya ataupun antara *antawecana* Kakrasana dengan Narayana.

*Antawecana* kedua tokoh memiliki kesan *rasa prenès*, yang diindikasikan dari pembicaraan yang penuh canda, ejekan, dan perilaku remaja yang cenderung agresif. Darman Ganda Darsana mendasarkan ekspresi pergelaran dengan mengacu konsep estetika yang diyakininya, yaitu: *semu, ramé*, dan *lucu*. *Semu* bermakna menyentuh perasaan, *ramé* memberikan kepuasan penonton, dan *lucu* berarti humor segar.[122] *Rasa prenès* memiliki makna yang sama dengan pandangan Nojowirongko yaitu *cucut* atau lucu yang bermakna bahwa dalang mampu membuat penonton tertawa.[123] Dalam kelompok rasa yang disusun Benamou, *prenes* memiliki varian rasa *gecul, gojek, berag*, *entheng*, *ramé, rongeh, sigrak, renyah*. Benamou juga memberikan kelompok *rasa gecul*, yaitu: gembira, *sigrak, gojèk*, dan *ngglécé*.[124] Berbagai varian *rasa* yang dikemukakan Nojowirongko ataupun Benamou memiliki kaitan dengan *rasa prenès* pada peristiwa pertemuan Kakrasana dan Narayana.

Ekspresi *antawecana* tokoh Kakrasana dan Narayana memiliki ketepatan dan keselarasan dengan karakter dan suasana batin tokoh, peristiwa adegan, dan komposisi *tancepan*. *Antawecana* Kakrasana dan Narayana mengacu pada karakter tokoh *gagahan* dan *alusan lanyap* dengan nada bicara cepat dan meninggi. Ekspresi *antawecana* tokoh terkait erat dengan suasana kejiwaan, menggambarkan masa remaja yang agresif dan penuh aktivitas. Gejolak kejiwaan yang *kemaki, ngglécé*, dan *guyon* memiliki keselarasan dengan ekspresi *antawecana* tokoh. Peristiwa adegan

pertemuan antar saudara yang pada umumnya diwarnai canda dan saling mengolok, memiliki hubungan selaras dengan ekspresi *antawecana*. Hal penting yang menjadi indikasi adanya ketepatan dan keselarasan, yakni antara ekspresi *ginem* dengan komposisi *tancepan*. Komposisi seimbang setara yang menunjukkan hubungan adik dan kakak telah selaras dengan ekspresi *antawecana* mereka. Dengan demikian perwujudan *nuksma* dan *mungguh* pada *ginem* pertemuan Kakrasana dengan Narayana dapat terwujud melalui ketepatan *rasa* dan keselarasan logika pada *antawecana* yang disajikan dalang.

*Nuksma* dan *mungguh* pada dialog kedua tokoh dilandasi oleh daya batin dalang dalam menjelmakan *rasa*. Di sini, *rasa prenès* memiliki daya hidup karena pancaran *rasa* yang dimiliki dalang. *Antawecana ginem* Kakrasana dan Narayana dapat hidup dan menjiwai karena proses persatuan antara tokoh wayang dengan dalang. Pemahaman dan penghayatan karakter dan figur tokoh Kakrasana serta Narayana, penyelaman suasana hati tokoh, dan perenungan terhadap peristiwa adegan mampu memunculkan ekspresi *ginem* yang estetis.

### 2. *Ginem:* Sembadra yang Manja

Pada sajian *ginem* tentang Sembadra minta digendong dapat diamati melalui teks sebagai berikut.

*Kakrasana: Lha kok kowé **nusul** réné.*

*Sembadra: Kakang aku mau, aku karo biyung Sagopi.*

*Kakrasana: Ha terus.*

*Sembadra: **Aku ditinggal ènèng dalan**.*

*Kakrasana: Biyung **Sagopi rak édan** ta kuwi, bayi seméné ditinggal nèng dalan.*

*Narayana: Kowé **ditinggal apa dititipké** uwong.*

*Sembadra: Aku ditinggal.*

*Narayana: Hayo mokal nèk kowé ditinggal ki.*

*Sembadra: Kakang **aku kesel**, ayo.*

*Kakrasana: Aku arep **nonton jago**.*

*Sembadra: **Aku mèlu no, aku mèlu no**.*

*Kakrasana: Mèlu.*

*Sembadra: Iya.*

*Kakrasana: Wis ayo.*

*Sembadra: **Aku kesel**, aku njuk **géndhong,***

*Kakrasana: Njaluka **géndhong** kakangmu Narayana kaé lho.*

*Sembadra: Kakang Narayana **aku njuk géndhong**.*

*Narayana: Ki lho **gegerku udunen**, ki lho.*

*Kakrasana: Hoo, **geger udunen**, adhiné cah loro adhiku ya adhimu, ha **yo géndhong gentènan**.*

*Narayana: Nggih pun **mang géndhong sik**, **éngko tak gendhongé**.*

*Kakrasana: **Ayo kéné tak géndhongé**.* [125]

(Kakrasana: Lha kenapa kamu menyusul ke sini.

Sembadra: Kakak aku tadi, aku bersama Ibu Sagopi.

Kakrasana: Ha lalu.

Sembadra: Aku ditinggal di jalan.

Kakrasana: Ibu Sagopi sudah gila kan itu, anak kecil seperti ini ditinggal di jalan.

Narayana: Kamu ditinggal apa dititipkan orang lain.

Sembadra: Aku ditinggal.

Narayana: Ah aneh kalau kamu ditinggal itu.

Sembadra: Kakak aku capai, ayo.

Kakrasana: Aku mau melihat adu jago.

Sembadra: Aku ikut ya, aku ikut.

Kakrasana: Ikut.

Sembadra: Ya.

Kakrasana: Ya mari.

Sembadra: Aku capai, aku minta gendong,

Kakrasana: Mintalah gendong pada kakakmu Narayana itu lho.

Sembadra: Kakak Narayana aku minta gendong.

Narayana: Ini lho punggungku bisulan, ini lho.

Kakrasana: Hoo, punggung bisulan, adik kita, adikku ya adikmu, ayo digendong bergantian.

Narayana: Ya kamu gendong dulu, nanti gantian kugendong.

Kakrasana: Ayo sini kugendong.)

*Ginem* ini menggambarkan keinginan Sembadra untuk minta gendong kepada kedua kakaknya. Di sini sikap manja menjadi wacana sentral bagi dalang untuk mengeskpresikan *ginem* tokoh. Manja merupakan salah satu sikap kekanak-kanakan dari seseorang yang ditujukan kepada orang lain. Pada *ginem* ini, sifat manja Sembadra ditujukan kepada Kakrasana dan Narayana.

Darman Ganda Darsana menyajikan *ginem* antar tokoh dengan kalimat pendek dan bahasa lugas yang mudah ditangkap maknanya oleh penonton. Kata dan kalimat yang dicetak tebal pada *ginem* di atas, sangat signifikan untuk membentuk dialog pada ketiga tokoh. Narayana menjadi tokoh utama yang mampu membangun dialog segar dan kocak sehingga menambah daya hidup pada *antawecana* tokoh wayang. Ada beberapa kata yang memiliki jalinan kuat untuk membentuk isi dialog perihal keinginan Sembadra, yaitu *nusul, kesel, mèlu*, dan *géndhong*. Sembadra menyusul (*nusul)* kedua kakaknya; dirinya merasa kecapaian *(kesel)* karena perjalanan yang panjang; dirinya ingin ikut *(mèlu)* bersama kedua kakaknya untuk melihat adu jago di Mandura; dan dirinya minta digendong *(géndhong)* oleh kakaknya.

*Ginem* tokoh Sembadra diantawecanakan dengan warna suara anak perempuan yang kekanak-kanakan dan manja. Nada gulu (2) menjadi patokan dalang untuk *antawecana* Sembadra. Sifat manja tercermin pada penggunaan tempo lambat dan tekanan lemah dengan intonasi menurun. Suara *trègèl, kemayu*, dan kekanak-kanakan memperkuat sifat manja dari Sembadra.

*Nuksma* dan *mungguh* pada *ginem* tersebut dijelaskan melalui ketepatan mengekspresikan *rasa prenès* yang manja dan kekanak-kanakan pada tokoh Sembadra, serta penyusunan pola hubungan harmoni antara *ginem,* karakter, aspek bahasa, dan *dhodhogan-keprakan singgetan*. Ketepatan ekspresi *rasa* dan keselarasan *garap pakeliran* memunculkan *ginem* tokoh yang hidup dan menjiwai. Dalang telah merasuk ke dalam pribadi tokoh Kakrasana, Narayana, dan Sembadra, sehingga ekspresi *antawecana ginem* memiliki daya hidup.

### 3. *Ginem*: Sembadra Diperdaya

Pada sajian *ginem* Narayana memperdaya Sembadra, Darman Ganda Darsana menyajikan seperti pada teks berikut.

> *Kakrasana: Ta,* ***manungsa ki nèk menungsa ra tata, ngajak gentènan sing nggéndhong*** *malah* ***awaké sing mlaku sak pénaké,*** *malah* ***ndelok wong ngundhohi mbako****.*
>
> *Narayana: (datang) Ana apa.*
>
> *Kakrasana: Kowé ki* ***jaré ngajak gentènan****, malah* ***nonton wong ngundhohi mbako****.*
>
> *Narayana : Lha* ***butuhé dhéwé-dhéwé*** *kok ya, Lara Ireng.*
>
> *Sembadra: Apa.*
>
> *Narayana: Kowé* ***sida njuk géndhong aku pa piyé****.*
>
> *Sembadra: Iya,* ***aku kesel.***
>
> *Narayana:* ***Hayo tak géndhong, nèk kowé ora ngéman ayumu*** *ayo, aku ki wong gelem-gelem waé kok.*
>
> *Sembadra:* ***Ngéman ayu piyé****.*

*Narayana: Kowé **rung ngerti ta**.*

*Sembadra: **Durung**.*

*Narayana: **Bapa Demang Antyogopa** ki **mbiyèn ayu banget**, tenan kuwi, **bareng kerep digéndhong karo biyung Sagopi**, trus **bubrah kaya ngana kaé lho**, lho kuwi tenan, **éwadéné kowé wis ayu-ayu, rupamu ayu apik kowé kepéngin èlèk ayuné ndlèdèk nyang lemah**, kowé arep **njuk géndhong aku**, kéné **tak géndhong yo**, aku ya ra papa kok, ning ngko **nèk ayuné ndlèdèk** nyang lemah **mbuh lo**.*

*Sembadra: Kakang Kakrasana.*

*Kakrasana: Apa.*

*Sembadra: Jaré cah ayu ki nèk njuk géndhong ayuné ki ndlèdèk nèng lemah.*

*Kakrasana: **Unine pethut wé mbok gugu**.*

*Narayana: **Aja ngrungokké** kuwi, kuwi ki **pengalamané sepira ta**.*

*Kakrasana: Wadhuh sajaké.*

*Narayana: **Ayo tak géndhong**.*

*Sembadra: Ng **timbang ayuku nyang lemah luwung ora waé**.*

*Narayana: Ngko darani aku ra gelem, gelem waé ayo.*

*Sembadra: Ora.*

*Narayana: **Ndhuk-ndhuk.***

*Sembadra: Apa.*

*Narayana: Saiki **tak kandhani, ora géndhong ya**, wis **trima kowé ora géndhong**.*

*Sembadra: **Ora**.*

*Narayana: Yo, saiki **mlayu waé kowé karo aku, balapan, balapan mlayu**, tekan, **iki tekan nggon wit kaé ya, nggon wit cemara sing ngisor ènèng watuné gedhé kaé ya, ngko sik endi tekané**.*

*Sembadra: Iya, nèk ngono **ayo mlayu**.*

*Narayana: **Ayo**.*

*Sembadra: Aku **dileti no**, **kowé cah gedhé**.*

*Narayana: Yoh kowé **ka kono, aku ka kéné**.*

*Sembadra: **Diabani no**.*

*Narayana: Ya, **ji, ro, lu, yukk,** wadhuh **wah banteré wadhuh yuh wadhuh***

*(Sembadra lari, Narayana sorak sorak)*

*Kakrasana: Ki lih, lih, lih, iki cah kaya ngéné.*

*Narayana: Ho piyé… **wah banteré, aku lho ra kuwat lho** (Narayana pergi)*

*Kakrasana: **Dhus tenan** ni.*[126]

(Kakrasana: Ah, orang itu kalau memang orang tak punya aturan, mengajak bergantian untuk menggendong, malahan jalannya seenaknya, malahan melihat orang memanen tembakau.

Narayana: *(datang)* Ada apa.

Kakrasana: Kamu itu katanya mengajak bergantian, malahan menonton orang panen tembakau.

Narayana: Lha kepentingannya masing-masing, kok ya, Lara Ireng.

Sembadra: Apa.

Narayana: Kamu jadi minta kugendong apa tidak.

Sembadra: Ya, aku capai.

Narayana: Ayo kugendong, kalau kamu tidak menyayangkan kecantikanmu ayo, aku ini mau-mau saja.

Sembadra: Menyayangkan kecantikan bagaimana.

Narayana: Kamu belum tahu ya.

Sembadra: Belum.

Narayana: Bapak Demang Antyogopa dulu cantik sekali, benar itu, karena sering digendong oleh Ibu Sagopi, lalu menjadi rusak seperti itu *lho, lho* sungguh itu, sedang kamu sudah sangat cantik, parasmu cantik, menawan kamu menginginkan jelek, kecantikanmu meleleh di tanah, kamu mau minta kugendong, mari kugendong, ayo, aku ya tidak apa-apa, tapi kalau nanti kecantikanmu meleleh di tanah aku tidak tanggungjawab.

Sembadra: Kakak Kakrasana.

Kakrasana: Apa.

Sembadra: Katanya anak cantik kalau minta digendong, kecantikannya meleleh di tanah.

Kakrasana: Ucapan orang licik saja kau percaya.

Narayana: Jangan dengarkan dia, dia itu pengalamannya seberapa.

Kakrasana: Aduh sombongnya.

Narayana: Ayo kugendong.

Sembadra: Daripada kecantikanku meleleh ke tanah, lebih baik tidak saja.

Narayana: Nanti dikira aku tidak mau, mau saja ayo.

Sembadra: Tidak.

Narayana: Dik, dik…

Sembadra: Apa.

Narayana: Sekarang kukasih tahu, tidak digendong ya, tidak apa-apa kamu tidak digendong.

Sembadra: Tidak.

Narayana: Mari, sekarang lari saja kamu melawan aku, balapan, lomba lari, sampai, ini sampai pohon itu ya, dipohon cemara yang bawahnya ada batuan besar itu ya, nanti duluan mana sampai di sana.

Sembadra: Ya, kalau begitu ayo lari.

Narayana: Mari.

Sembadra: Aku didepan ya, kamu orang dewasa.

Narayana: Ya kamu dari sana, aku dari sini.

Sembadra: Diberi aba-aba ya.

Narayana: Ya, satu, dua, tiga, yukk, aduh wah cepat sekali aduh wah aduh.

(Sembadra lari, Narayana sorak sorak)

Kakrasana: Ki ah, ah, ah, ini orang seperti ini.

Narayana: Ha gimana… wah cepat sekali, aku *lho* tidak kuat *lho (Narayana pergi)*

Kakrasana: Dasar kambing ini.)

*Ginem* ini melukiskan kemampuan Narayana memperdaya Sembadra. Narayana berhasil mengelabuhi Sembadra sehingga tidak jadi menggendong adiknya. Di sini diperlihatkan bagaimana dalang mampu menyusun *ginem* tokoh wayang yang ringan dan penuh humor dengan tetap mementingkan maksud *ginem* yang sesungguhnya, yaitu upaya Narayana memperdaya Sembadra dan Kakrasana. Pada *ginem* ini, Narayana didudukkan sebagai tokoh yang cerdik.

Pada *ginem* ini, dalang mengoptimalkan penggunaan materi kebahasaan, yaitu pilihan kata dan sastra yang lugas dan sederhana, yang mencerminkan tradisi pedalangan pedesaan. Kata-kata dan kalimat yang dicetak tebal pada *ginem* di atas merupakan materi kebahasaan yang signifikan untuk membentuk dialog ketiga tokoh wayang. Kata-kata *géndhong, gentènan* menjadi kunci utama pada keseluruhan dialog. Pada dialog ini, Darman Ganda Darsana menampilkan tokoh Narayana sebagai pemegang kendali dari keseluruhan isi dialog. Narayana memperdaya Kakrasana dan Sembadra karena kemampuan memainkan kata-kata yang mempengaruhi lawan bicara. Dialog Narayana banyak menimbulkan *rasa prenès* yang lucu atau memiliki makna *gojèkan* antar saudara.

*Ginem* tersebut terkait dengan kehidupan masa remaja yang diwarnai dengan kenakalan, jatuh cinta, solidaritas sosial, dan

identifikasi diri. Masa ini diliputi dengan upaya menunjukkan ego seseorang kepada orang lain. Ke-aku-an menjadi orientasi penting bagi kehidupan mereka. Dengan sikap menunjukkan ego, remaja merasa mendapatkan jalan dalam mencari jati dirinya. Ekspresi diri karena ke-aku-an mereka mewujud dalam bentuk kenakalan, superioritas, tingkat kecerdasan, dan legalitas diri di mata orang lain. Pada sisi yang lain, remaja diliputi rasa jatuh cinta kepada orang lain dan munculnya solidaritas sosial mereka. Berbagai peristiwa masa remaja memberikan acuan bagi dalang dalam mempergelarkan wayang.

Selain aspek kebahasaan, perwujudan *nuksma* dan *mungguh* pada *ginem* Sembadra minta digendong dan *ginem* Narayana memperdaya Sembadra, didasarkan teknik *antawecana*, yaitu: penggunaan nada, pengaturan tempo dan tekanan, pemilihan jeda, dan penyusunan *sambung rapet*. *Antawecana* menekankan pentingnya unsur bahasa dan suara. Sumanto merinci unsur suara dalam *antawecana* wayang yaitu: nada, tempo (cepat-lambat), ritme, volume (besar-kecil), dan tekanan (kuat-lemah).[127]

Pilihan nada suara *gulu tengah* (2) untuk tokoh Kakrasana, nada *nem tengah* (6) untuk Narayana, dan nada *gulu tengah* (2) untuk Sembadra mencerminkan watak dan tabiat masing-masing tokoh. Kakrasana sebagai tokoh *gagahan lanyap*, Narayana sebagai *alusan lanyap*, dan Sembadra sebagai tokoh *putrèn luruh* memiliki volume dan intonasi suara yang berbeda. Volume keras dengan intonasi meninggi pada Kakrasana dan Narayana memiliki perbedaan dengan Sembadra yang menggunakan volume kecil dan intonasi cenderung menurun. Adanya dinamika suara tokoh terkait pula dengan pengaturan tempo dan tekanan suara. Kakrasana dan Narayana menggunakan tempo cepat dan tekanan kuat pada suara mereka, adapun Sembadra menerapkan tempo lambat dengan tekanan cenderung lemah. Ini menunjukkan adanya perbedaan penyuaraan untuk tokoh laki-laki *lanyap* dengan tokoh perempuan *luruh*, selain adanya perbedaan ambitus suara pria dan wanita yang sangat menonjol.

Pengaturan jeda pada *ginem* tiap-tiap tokoh ataupun *ginem* antar tokoh menunjukkan keragaman. Pada tokoh Kakrasana dan Narayana menerapkan jeda pendek karena gaya bicara kedua tokoh yang cepat dan tegas, adapun pada tokoh Sembadra menggunakan jeda panjang karena gaya bicara yang lemah lembut dan manja. Jeda *ginem* antar tokoh adalah variatif, tergantung siapa berbicara kepada siapa. *Ginem* Kakrasana dengan Narayana yang menggunakan jeda lebih pendek dari pada ketika bicara dengan Sembadra.

Ekspresi *antawecana* pada kedua *ginem* di atas, memiliki ketepatan dan keselarasan dengan karakter, suasana batin tokoh, peristiwa adegan, dan komposisi *tancepan* wayang. *Antawecana* tokoh Kakrasana, Narayana, dan Sembadra telah menyesuaikan karakteristiknya masing-masing, yaitu tokoh *lanyap* dan *luruh*. Hal ini terkait dengan gejolak kejiwaan tokoh, seperti suka cita pada perasaan Kakrasana dan Narayana, ataupun rasa manja pada suasana batin Sembadra. Pertemuan antar saudara, menimbulkan rasa solidaritas kuat di antara mereka, sehingga kesan *rasa prenès* mewarnai peristiwa ini. *Antawecana* tokoh juga memiliki ketepatan dan keselarasan dengan komposisi *tancepan* dan *solah* tokoh wayang.

Penghayatan dalang terhadap persoalan pertemuan keluarga yang diwarnai canda tawa dan *gojèkan* memberi landasan kuat untuk mengekspresikan *antawecana ginem* di atas. Kekuatan dalang menangkap dan menyelami karakter dan suasana kejiwaan tokoh juga menjadi modal utama penyajian *antawecana ginem* ketiga tokoh tersebut. Artinya, dalang mampu menyajikan tokoh dan peristiwa dengan tepat dan sesuai sehingga memunculkan kesan *rasa prenès* pada *antawecana ginem* tokoh wayang.

*Rasa prenès* pada sajian *catur* wayang didasarkan pada elemen pembentuknya, seperti: (a) aspek kebahasaan yang dipergunakan dalang menunjuk makna *prenès*, dengan varian *rasa ngglécé*, *kemaki*, manja, *gojèkan* dan sebagainya; (b) teknik *antawecana* dalang dengan pengaturan tempo dan tekanan menguat dan melemah, intonasi naik-turun, suara mengikuti nuansa musikal dengan kecenderungan penggunaan nada-nada *gulu* (2) dan *dhadha*

(3). *Nuksma* dan *mungguh* dalam *antawecana*, dicapai dengan penguasaan keterampilan teknik *antawecana,* kekayaan memori tentang materi kebahasaan; kemampuan imajinasi yang didasarkan atas memori yang dimiliki dalang; serta pengejawantahan imajinasi dalam praktik *antawecana* yang bernuansa *prenès;* dan (c) ketepatan serta keselarasan dengan unsur lain, seperti hubungan aspek kebahasaan dan ekspresi dengan karakter wayang, suasana hati, peristiwa adegan, pola *sabetan* wayang, pola *dhodhogan-keprakan*, dan konteks sosial budaya di luar teks pertunjukan.

### 4. Komposisi *Tancepan* dan *Solah* Wayang

*Tancepan* lebih berorientasi pada komposisi pencacakan wayang yang disusun dalang. Komposisi *tancepan* menunjukkan tampilan tokoh-tokoh wayang di *kelir*. Komposisi *tancepan* wayang berhubungan dengan letak, posisi, dan sikap tokoh-tokoh wayang yang membentuk gambaran peristiwa adegan atau suasana batin tokoh wayang. Komposisi *tancepan* mengarah pada terjadinya keseimbangan antara *tancepan* di sebelah kanan dan sebelah kiri,[128] sehingga membentuk keutuhan yang menggambarkan peristiwa adegan.

*Adegan Candhakan* memiliki komposisi *tancepan* sesuai peristiwa adegan, seperti: (1) *tancepan* Kakrasana berjumpa Narayana yang disusul Sembadra; dan (2) *tancepan* Kakrasana menginginkan Narayana bergantian menggendong Sembadra.

Komposisi *tancepan* ketika Kakrasana berjumpa Narayana, dapat dilukiskan sebagai berikut: (a) Kakrasana tancap di gawang kanan pada gedebog atas menghadap ke kiri dengan sikap tubuh berdiri, tangan berkacak pinggang; (b) Narayana tancap di gawang kiri pada gedebog atas menghadap ke kanan dengan sikap tubuh merebah, tangan lurus ke bawah. Mengenai komposisi *tancepan* ini dapat dilihat pada gambar di bawah.

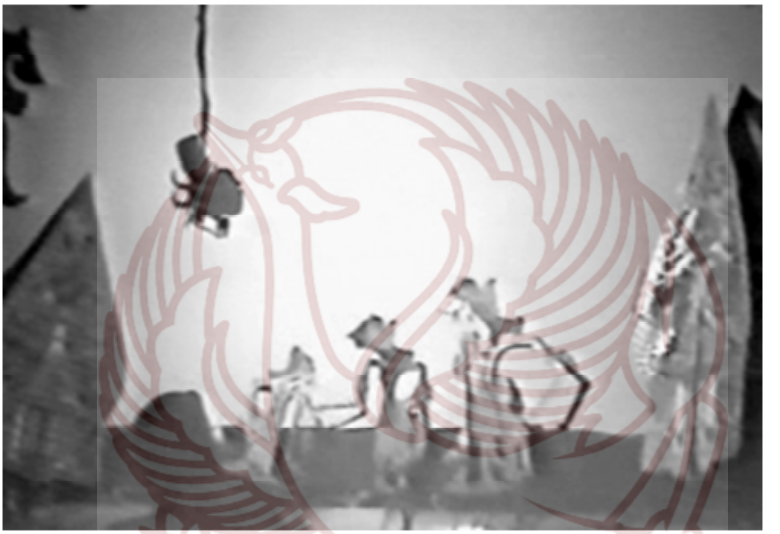


Gambar 74: Komposisi *tancepan* Kakrasana bertemu Narayana sajian Darman Ganda Darsana (Repro VCD *lakon Kangsa Adu Jago*)

Komposisi tersebut menggambarkan pertemuan dua orang bersaudara setelah berpisah cukup lama. Pertemuan ini menyatukan kedua orang yang memiliki perbedaan karakter dan gaya bicara. Kakrasana dengan karakter *gagahan lanyap* memiliki gaya bicara kasar dan temperamental. Adapun Narayana sebagai tokoh berkarakter *alusan lanyap* dengan gaya bicara bijaksana. Keduanya dipersatukan dalam ikatan persaudaraan yang akrab dan penuh canda tawa.

Jika dicermati, *tancepan* ini menggunakan pola seimbang setara. Seimbang setara karena terdapat satu tokoh tancap di kanan dan satu tokoh tancap di kiri yang sama-sama tancap di gedebog atas. Namun demikian ada oposisi biner yang menunjuk adanya tokoh besar dan tokoh sedang; berada di kanan dan di kiri; tokoh besar dan kecil; warna kulit hitam dan putih; kakak dan adik. Adanya perbedaan letak, posisi, dan sikap menunjukkan status dan peranan tokoh yang berbeda. Kedudukan dalam kekerabatan, seperti perbedaan umur dan hubungan kekeluargaan (adik dan kakak) menjadi pertimbangan penting dalam komposisi *tancepan* wayang.[129]

Kakrasana sebagai orang yang lebih tua memiliki peran sebagai orang yang layak mendapat penghormatan yang ditancapkan pada gawang kanan, dan Narayana dengan kedudukan sebagai adik memiliki posisi dan letak *tancepan* di gawang kiri. Dalam tradisi pakeliran, kanan memiliki makna lebih tinggi status dan peranannya. Pola *tancepan* ini membentuk kesatuan komposisi *tancepan* dalam peristiwa Kakrasana berjumpa Narayana.



Gambar 75: Komposisi *tancepan* Sembadra menyusul Kakrasana dan Narayana sajian Darman Ganda Darsana (Repro VCD *lakon Kangsa Adu Jago*)

Komposisi *tancepan* mengalami perubahan setelah Sembadra menyusul kedua kakaknya. Sembadra tancap di gawang kiri pada gedebog bawah menghadap ke kanan, dengan sikap tubuh merebah, tangan lurus ke bawah. Pola *tancepan* berubah menjadi seimbang tidak setara, yaitu satu tokoh di gawang kiri dengan tancap di gedebog bawah berhadapan dengan dua tokoh di gawang kanan dengan tancap di gedebog bawah.

*Tancepan* ketika Kakrasana menginginkan Narayana bergantian menggendong Sembadra, di dalamnya terjadi dinamika

*tancepan*. Semula Kakrasana tancap berhadapan dengan Sembadra. Kakrasana di gawang kanan, tancap di gedebog atas menghadap kiri dengan sikap tubuh berdiri, tangan berkacak pinggang; adapun Sembadra berada di gawang kiri di gedebog bawah menghadap ke kanan dengan sikap tubuh berdiri. Pola simetris-berlawanan ini mengalami perubahan ketika Narayana tancap di belakang Sembadra. Perubahan pola *tancepan* selanjutnya terjadi pada waktu Sembadra menuruti perkataan Narayana untuk berlomba lari. Setelah kepergian Sembadra, pola *tancepan* berubah karena Narayana tancap membelakangi Kakrasana. Berdasarkan gambaran komposisi *tancepan* tersebut, suasana hati dan peristiwa adegan memiliki kontribusi signifikan bagi munculnya tipe-tipe *tancepan* wayang.

*Solah* dalam *Adegan Candhakan* terdiri dari: (1) *solah* peristiwa pertemuan Kakrasana, Narayana, dan Sembadra; (2) *solah* peristiwa Kakrasana menggendong Sembadra; dan (3) *solah* peristiwa Sembadra berlari karena terperdaya Narayana.

*Solah* wayang terkait dengan *cepengan* yang dilakukan dalang. *Cepengan methit* dan *sedheng* pada tokoh Sembadra menyesuaikan karakter tokoh *putrèn alusan luruh* dengan suasana hati manja. *Cepengan sedheng* untuk Narayana telah memiliki keselarasan dengan karakter tokoh *putra alusan lanyap* dan *luruh*, dengan suasana hati gembira pada peristiwa pertemuan dengan saudara-saudaranya. Ekspresi *cepengan* tokoh Kakrasana memiliki keselarasan dengan karakter sebagai *putra gagahan,* dengan suasana hati bergejolak pada peristiwa pertemuan dengan Narayana dan Sembadra.

Selain terkait dengan *cepengan, solah* wayang berhubungan dengan *penampilan* dan *entas-entasan*. *Penampilan* dan *entas-entasan* tokoh wayang memiliki pola ketepatan dan keselarasan dengan gejolak batin tokoh ataupun suasana adegan. *Penampilan* dan *entas-entasan* dengan tempo cepat dan tekanan cenderung menguat berkorelasi dengan suasana hati tokoh wayang yang *prenès* dan *greget* serta bertalian dengan peristiwa pertemuan, menggendong, mengejek, bercanda dan sebagainya. *Penampilan* dan *entas-entasan* berhubungan dengan karakteristik tokoh *gagahan,*

*alusan*, dan *putrèn* yang dibedakan dari penggunaan tempo dan tekanan gerak.

Peristiwa pertemuan Kakrasana, Narayana, dan Sembadra diekspresikan dengan *solah*: berjalan, menyembah, dan berlari. Urutan gerak dimulai dengan Kakrasana berjalan dari kanan, dan Narayana dari kiri; keduanya bertemu kemudian berhenti; Narayana menyembah Kakrasana; Sembadra berlari menghadap Kakrasana.

Tempo dan tekanan sedang untuk *solah* perjalanan Kakrasana dan Narayana ataupun *solah* Narayana memberikan hormat kepada kakaknya. Tempo cepat dan tekanan menguat terjadi pada *solah* Sembadra menghadap Kakrasana. Jeda *solah* diimplementasikan untuk memberikan kejelasan perbedaan gerak antar tokoh wayang, dan sebagai tanda pergantian dari *solah* satu menuju *solah* berikutnya. Untuk memberikan kesan hidup pada *solah* wayang, diperlukan adanya pertalian antara vokabuler gerak satu dengan lainnya yang membentuk kesatuan gerak tokoh wayang dan peristiwa tertentu. Ekspresi *solah* pada peristiwa ini memunculkan nuansa *rasa prenès* yang gembira pada suasana hati tokoh wayang.

*Solah* peristiwa Kakrasana menggendong Sembadra diekspresikan berdasarkan vokabuler gerak seperti: menggendong, berjalan, menari, mengejek, dan sebagainya. Rangkaian *solah* yang membentuk kesatuan peristiwa adalah: (a) Kakrasana menggendong Sembadra; (b) Kakrasana berjalan dengan menggendong Sembadra; (c) Narayana berjalan dengan gerakan mengejek Kakrasana. *Solah* pada peristiwa ini diekspresikan dalang dengan tempo dan tekanan yang berlainan.

Tempo lambat dengan tekanan sedang terjadi pada saat Kakrasana menggendong Sembadra, berubah menjadi tempo lambat dengan tekanan menguat ketika Kakrasana berjalan sambil menggendong. Pada gerakan Narayana yang kocak karena mengejek kakaknya, dilakukan dengan tempo lambat dan tekanan lemah. Jeda antar gerak tokoh ataupun antara gerakan tokoh satu dengan lainnya memiliki variasi, yakni jeda pendek-pendek untuk gerakan Kakrasana menggendong, dan jeda sedang dan cenderung panjang untuk gerakan Narayana. Korelasi antara vokabuler gerak ataupun

antara gerakan tokoh membentuk komposisi gerak yang mempertebal gambaran peristiwa ini. Keseluruhan *solah* memberikan kesan *rasa prenès* yang *greget*, yang terungkap dari gerakan Narayana yang *kemaki* ataupun gerakan Kakrasana yang bersemangat.

*Solah* pada peristiwa Sembadra berlari karena terperdaya Narayana, diekspresikan dalang dengan menggunakan vokabuler gerak dominan, seperti: berlari, berjalan, menoleh, dan sebagainya. Urutan *solah* yaitu: (a) Sembadra maju mendekat Narayana, kemudian membalikkan badan, selanjutnya berlari kencang; (b) Narayana pura-pura berlari, menoleh kepada Kakrasana, kemudian berjalan membuntuti Sembadra; (c) Kakrasana berjalan. Nuansa estetik yang ingin dicapai adalah *rasa prenès* yang *greget*, yang muncul dari gejolak kejiwaan Sembadra yang manja, Narayana yang *ngglécé*, dan Kakrasana yang semangat.



Gambar 76: Darman Ganda Darsana menyajikan *solah* Sembadra berlari karena terperdaya Narayana (Repro VCD *lakon Kangsa Adu Jago*)

Pencapaian *rasa prenès* yang *greget* ini dilandasi oleh ekspresi dalang dengan memperhatikan pengaturan tempo dan

tekanan, jeda, dan pertalian gerak tokoh wayang. Tempo cepat dengan tekanan kuat terimplementasi pada gerak tokoh Sembadra berlari; tempo lambat dengan tekanan sedang pada gerakan Narayana yang kocak, dan tempo cepat dengan tekanan kuat pada gerakan Kakrasana yang bersemangat. Inilah sebabnya, terjadi jeda pendek pada gerakan Sembadra ataupun Kakrasana, dan jeda sedang ataupun panjang pada gerakan Narayana. Ekspresi *solah* menjadi hidup dan menjiwai karena ketepatan pertalian gerak satu dengan gerak lainnya pada masing-masing tokoh ataupun antara tokoh satu dengan tokoh lainnya.

*Solah* wayang yang diekspresikan dalang berhubungan erat dengan karakter tokoh. *Solah* Kakrasana dengan vokabuler gerak yang *gagah* berkaitan dengan karakternya, begitu pula Narayana dengan *solah ngglécé*, dan Sembadra dengan *solah* halus dan manja. *Solah* wayang memiliki ketepatan dan keselarasan dengan peristiwa adegan, seperti *solah* berlari, mengejar, menghadang berkaitan dengan peristiwa kejar-kejaran; *solah* menari, kegirangan berkaitan dengan peristiwa hati senang; dan sebagainya. Demikian halnya keselarasan antara *solah* dan gejolak batin tokoh. *Solah ngglécé* dan jenaka berkait batin tokoh Narayana yang senang dan geli; *solah* manja berhubungan dengan gejolak kejiwaan Sembadra yang manja dan kekanak-kanakan; *solah greget* selaras jiwa tokoh Kakrasana yang bersemangat.

Hal penting yang memberikan dukungan bagi kualitas estetik *nuksma* dan *mungguh* pada sajian *sabet* yaitu adanya jalinan dengan *garap* gending dan *ginem* tokoh. *Sampak* dengan *rasa greget* menambah kekuatan ekspresi *sabet* wayang. *Ginem* berbagai peristiwa juga memiliki pola keselarasan dengan ekspresi *sabet* tokoh Kakrasana, Narayana, dan Sembadra.

*Rasa prenès* pada *Adegan Candhakan* dapat dipancarkan karena daya batiniah dalang dalam menjelmakan *rasa ngglécé* dan manja ke dalam gerak wayang secara hidup dan menjiwai. Di sini dalang mampu mengekspresikan gerak tokoh Kakrasana, Narayana, dan Sembadra dengan hidup dan menjiwai, sesuai karakter, figur, suasana hati, dan peristiwa yang sedang terjadi. Dalang seolah-olah

mengandaikan dirinya sebagai tokoh Kakrasana, Narayana, dan Sembadra, sehingga berbagai gerak-gerik tokoh memiliki daya hidup. Ini artinya, daya batiniah dalang memberikan daya hidup pada *garap sabet* wayang.

### 5. Pola *Dhodhogan-Keprakan*

Perwujudan konsep *nuksma* dan *mungguh* dalam *dhodhogan-keprakan* dapat dilihat berdasarkan penggunaan materi, pengekspresian, serta ketepatan dan keselarasan dengan unsur *garap* lain. *Dhodhogan-keprakan* menggunakan meteri *cempala/keprak* dan suara yang ditimbulkan. Ada beragam jenis *dhodhogan-keprakan* yang dihasilkan dari teknik *dhodhogan-keprakan* dalang. Dalam hal ini terdapat jenis *tetegan/sisiran* dan *jejakan* yang memiliki variasi seperti *lamba, rangkep, banyu tumètès, minjal,* dan *geter*.[130]

Ekspresi *dhodhogan-keprakan* yang dilakukan dalang mendasarkan pada pengaturan tempo, tekanan, jeda, dan *sambung rapet. Dhodhogan-keprakan rangkep* diekpresikan dalang untuk memberikan jeda pada pembicaraan tokoh wayang memiliki tempo cepat dan tekanan cederung menguat. Jenis ini dipakai untuk menguatkan *rasa greget* ataupun *prenès* pada dialog wayang. *Dhodhogan-keprakan sisiran/tetegan* memiliki tempo ajeg dengan tekanan sedang, yang umumnya dirangkaikan dengan *jejakan* dengan tempo cepat dan tekanan cenderung kuat. Antara *sisiran* dan *jejakan* terdapat jeda yang agak panjang untuk memberikan perbedaan *rasa* musikal dari yang biasa menjadi menguat dan memiliki kesan mantap. Hal ini dapat diamati pada berbagai peristiwa dalam *Adegan Candhakan*.

*Dhodhogan-keprakan rangkep* ataupun *sisiran* dan *jejakan* memiliki ketepatan dan keselarasan dengan peristiwa adegan, suasana batin tokoh, *garap* dialog, dan gerak wayang. *Dhodhogan-keprakan rangkep* memiliki fungsi memberikan efek penguat bagi pergantian dialog tokoh wayang. *Sisiran-jejakan* menguatkan *rasa greget,* mantap, dan efek keras. Hal ini sesuai dengan peristiwa adegan pertemuan, perjalanan, dan kejar-kejaran antar tokoh wayang.

Dengan demikian ada korelasi signifikan antara ekspresi *dhodhogan-keprakan* dengan unsur pendukung lainnya, sehingga membentuk kesatuan ekspresi *dhodhogan-keprakan* yang *nuksma* dan *mungguh*.

### 6. *Garap* Gending

*Sampak sléndro manyura* yang mendominasi *karawitan pakeliran* pada *Adegan Candhakan* dapat diamati melalui notasi *gending* sebagai berikut.

‖ 2 2 2 2 3 3 3 3 1 1 1 (1)
1 1 1 1 2 2 2 2 6 6 6 (6)
6 6 6 6 3 3 3 3 2 2 2 (2) ‖

*Sampak Manyura* dipergunakan untuk mengiringi berbagai peristiwa dalam *Adegan Candhakan*. Ekspresi *Sampak* yang dilakukan kelompok pengrawit atas komando dalang memperhatikan penggunaan nada, tempo, tekanan, jeda, dan *sambung rapet*. Pilihan nada pembentuk *pathet manyura*, yaitu: *nem* (6), *gulu* (2), dan *dhadha* (3) mewarnai komposisi dan *sèlèh* nada gong dalam *Sampak*. Gending ini diekspresikan dengan tempo dan tekanan yang berubah-ubah sesuai peristiwa. Tempo cepat dengan tekanan kuat terjadi pada saat gending irama *seseg*, untuk peristiwa yang bernuansa *greget,* seperti terkejut, marah, bingung, dan semangat. Tempo dan tekanan sedang dipergunakan untuk menguatkan kesan *rasa prenès* ataupun *greget*, seperti berjalan, bercanda dan sebagainya. Penggunaan tempo lambat dengan tekanan lemah terjadi pada saat irama *sirep* untuk peristiwa tertentu. Hal ini juga terkait dengan penerapan jeda nada pada gending, yaitu pendek untuk irama *seseg*, sedang untuk irama biasa, dan panjang untuk irama *sirep*. Hal penting sebagai pembentuk *Sampak*, yaitu adanya *sambung rapet* antara nada satu dengan nada berikutnya atau terjalinnya kesatuan *padhang* dan *ulihan* dalam gending.

Ekspresi *Sampak* dapat mencapai kualitas estetik jika memiliki ketepatan dan keselarasan dengan karakter tokoh, peristiwa adegan, suasana batin tokoh, ataupun *garap sabet*. *Sampak* dengan kesan *rasa greget* ataupun *prenès*, memiliki keselarasan dengan gambaran karakter Kakrasana gagah dengan suasana hati bersemangat; tokoh Narayana yang *branyak* dengan suasana hati *ngglécé*; dan Sembadra yang halus dengan gejolak jiwa manja. *Sampak* selaras dengan peristiwa pertemuan Kakrasana, Narayana, dan Sembadra; peristiwa Kakrasana menggendong Sembadra; dan peristiwa Narayana memperdaya Sembadra.

## *Endnotes*

[1] Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni* (Bandung: Penerbit ITB, 2000), 73.

[2] Herbert Read, *Seni Arti dan Problematikanya,* Terjemahan Soedarso Sp (Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 2000), 5.

[3] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Bima Sekti* sajian Nartasabda.

[4] Soetarno, *Pakeliran Pujo Sumarto, Nartosabdo, dan Pakeliran Dekade 1996—2001* (Surakarta: STSI Press Surakarta, 2002), 97—102.

[5] Sumanto, "Dasar-dasar Garap Pakeliran" dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Ppakeliran* (Surakarta: ISI Surakarta dan CV Saka Production, 2007), 72—73.

[6] Paul Stange, *The Logic of Rasa in Java* (Ithaca: Cornell Southeast Asia Program, 1984), 127.

[7] Marc Benamou, *Rasa in Javanese Musical Aesthetics* (USA: UMI, 1998) 129.

[8] KGPAA Mangkunegoro VII, "On the Wayang Kulit (Purwa) and Its Symbolic and Mystical Elements" Terjemahan Claire Holt, (Original text publisher in *Jawa,* Vol XIII, 1933), 13.

[9] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Bima Sekti* sajian Nartasabda.

[10] S. Padmosoekotjo, *Ngengrengan Kasusastran Djawa Jilid II* (Jogjakarta: Hien Hoo Sing, 1958), 122—123. "*Aum awignam astu*" memiliki maksud "Tuhan, aku berdoa semoga mendapatkan keselamatan". *Aum* atau *hong* artinya ucapan kepada Tuhan; *awignam* berarti terhindar dari malapetaka; dan *astu* artinya semoga.

[11] Adya Rangacharya, *Natyasastra English Translation with Critical Notes* (New Delhi: Munshiram Manoharlal Publishers Pvt. Ltd., 1999), 61.

[12] I Wayan Suka Yasa, *Teori Rasa: Memahami Taksu, Ekspresi, dan Metodenya* (Denpasar: Program Magister (S2) Ilmu Agama dan Kebudayaan Universitas Hindu Indonesia Denpasar bekerjasama Widya Dharma Denpasar, 2006), 29-30.

[13] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Bima Sekti* sajian Nartasabda.

[14] Franz Magnis-Suseno, *Etika Jawa Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993), 116—117.

[15] Waridi, *Karawitan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta* (Jakarta: Senawangi, 2005), 18.

[16] Heinrich Zimmer, *Sejarah Filsafat India.* Terjemahan Agung Prihantoro (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2003), 273.

[17] Sumanto, dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 55.

[18] P.M. Laksono, *Tradisi dalam Struktur Masyarakat Jawa: Kerajaan dan Pedesaan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1985), 30.

[19] Wawancara dengan Bambang Suwarno pada tanggal 15 Maret 2012.

[20] Wawancara dengan Bambang Suwarno pada tanggal 30 September 2011.

[21] Wawancara dengan Purbo Asmoro pada tanggal 19 Agustus 2010.

[22] Magnis-Suseno, 1993, 116-117.

[23] Dalam Sutrisno, "Teks Verklaring Sulukan Pedalangan" (ASKI Surakarta, tt)

[24] Sri Hastanto, *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa* (Surakarta: Program Pascasarjana dan ISI Press Surakarta, 2009), 130-131.

[25] Pada notasi gending ini menggunakan beberapa simbol, seperti: + dibaca kethuk; - dibaca kempyang; n dibaca kenong; p dibaca kempul; g dibaca gong; x dibaca dhodhogan.

[26] Rahayu Supanggah, *Bothekan Karawitan II: Garap* (Surakarta: ISI Press Surakarta, 2007), 63.

[27] *Ulihan* dapat disejajarkan dengan *sèlèh*, sedangkan *padhang* disejajarkan dengan *sabetan balungan* sesuai dengan tempatnya pada konstruksi masing-masing lagu. Lihat Supanggah, 2007, 228.

[28] Wawancara dengan Sri Hastanto pada tanggal 15 Maret 2012; Suyoto pada tanggal 16 Maret dan 21 September 2011; Suraji pada tanggal 16 Nopember 2011; dan Bambang Siswanto pada tanggal 20 Maret dan 14 Oktober 2011.

[29] Hastanto, 2009, 100; lihat juga Supanggah, 2007, 229.

[30] Hastanto, 2009, 135.

[31] R. Soetrisno, *Kawruh Pedalangan* (Surakarta: ASKI Surakarta, 1976), 17.

[32] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Dewi Utari Palakrama* sajian Anom Suroto.

[33] Arnold Hauser, *The Sociology of Arts* Translated by Kenneth J. Northscott (Chicago and London: The University of Chicago Press, 1974), 547—596.

[34] Soetrisno, 1976, 17.

[35] Waridi, 2005, 18—19.

[36] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Dewi Utari Palakrama* sajian Anom Suroto.

[37] Sumanto, dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 72.

[38] Wawancara dengan Sutarko Hadi Wacono pada tanggal 23 Maret 2008; Purbo Asmoro pada tanggal 19 Agustus 2010.

[39] Sunan Paku Buwana V, *Serat Centhini,* Jilid 5 (Yogyakarta: Yayasan Centhini, 1986), 367.

[40] Padmosoekotjo, 1958, 13—17.

[41] Padmosoekotjo, 1958, 96—97.

[42] Benamou, 1998, 129.

[43] Nojowirongko, 1960, 57.

[44] Sugeng Nugroho, Suratno, Sudarsono, Jaka Rianto, Sunarto, Widodo, *Buku Petunjuk Praktik Pakeliran Gaya Surakarta* (Surakarta: STSI Press, 2005), 12—13.

[45] Wawancara dengan Purbo Asmoro pada tanggal 29 September 2011; Sumanto dan Kuwato pada tanggal 15 Maret 2012.

[46] Wawancara dengan Purbo Asmoro, pada tanggal 12 September 2011.

[47] Soedira Satoto, *Pengkajian Drama I* (Surakarta: Sebelas Maret University Press, 1989), 43.

[48] Di dalam buku-buku panduan pedalangan, mantra pengasihan ini ditulis lengkap, yaitu: *"humangungkung awakku kadya gunung, kul-kul dhingkul rep-rep-sirep sabuwana, teka kedhep teka lerep, teka welas teka asih, asih-asih saking karsaning Allah"*. Lihat Nojowirongko, 1960, 68; Soetarno, Sunardi, Sudarsono, *Estetika Pedalangan* (Surakarta: ISI Surakarta dan CV Adji Surakarta, 2007), 41.

[49] Sugeng Nugroho, Suratno, Sudarsono, Jaka Rianto, Sunarto, Widodo, 2005, 45—47.

[50] Waridi, 2005, 18-20.

[51] Wawancara dengan Bambang Suwarno pada tanggal 15 Maret 2012.

[52] Sumanto dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 55.

[53] Benamou, 1998, 130.

[54] *Dhodhogan-keprakan singgetan* memiliki variasi: (1) *lamba*, yaitu suara *dhodhogan-keprakan* tunggal (*dhog* atau *ceg*); dan (2) *rangkep*, yaitu bunyi rangkap dari *dhodhogan-keprakan* (*dhero-dhug* atau *crece-ceg*).

[55] *Dhodhogan-keprakan tetegan*, ada dua macam, yaitu: (a) *banyu tumètès*, yaitu suara mengalir dengan tempo lambat (*dhog dhog dhog* atau *crèk crèk crèk*); (b) *geter/nitir*, yaitu suara mengalir dengan tempo cepat (*dhog-dhog-dhog*.... atau *crèk- crèk-crèk* ...)

[56] Hastanto, 2009, 100.

[57] Wawancara dengan Sri Hastanto pada tanggal 15 Maret 2012; Suyoto pada tanggal 16 Maret dan 21 September 2011; Suraji pada tanggal 16 Nopember 2011; dan Bambang Siswanto pada tanggal 20 Maret dan 14 Oktober 2011.

[58] Supanggah, 2007, 247.

[59] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Rama Gandrung* sajian Purbo Asmoro.

[60] I Kuntara Wirjamartana, *Arjuna Wiwaha Transformasi Teks Jawa Kuna Lewat Tanggapan dan Penciptaan di Lingkungan Sastra Jawa* (Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1990), 355—356.

[61] Sunan Paku Buwana V, 1986, 367.

[62] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Rama Gandrung* sajian Purbo Asmoro.

[63] Sumanto dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 73.

[64] Benamou, 1989, 131.

[65] Wirjamartana, 1990, 355—356.

[66] Nojowirongko, 1960, 57.

[67] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Rama Gandrung* sajian Purbo Asmoro.

[68] Benamou, 1998, 131.

[69] Sumanto dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 57.

[70] Koentjaraningrat, *Kebudayaan Jawa* (Jakarta: Balai Pustaka, 1994), 428.

[71] Koentjaraningrat, 1994, 412-413.

[72] Wawancara dengan Bambang Suwarno pada tanggal 15 Maret 2012.

[73] Sutrisno, t.t., 13.

[74] Nojowirongko, 1960, 23; Sutrisno, t.t., 19-20.

[75] Bakdi Soemanto, *Angan-angan Budaya Jawa Analisis Semiotik Pengakuan Pariyem* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2007), 34.

[76] Sutrisno, t.t., 19.

[77] Soemanto, 2007, 34-35.

[78] Waridi, 2005, 18-19.

[79] Wawancara dengan Sri Hastanto pada tanggal 15 Maret 2012; Suyoto pada tanggal 16 Maret dan 21 September 2011; Suraji pada tanggal 16 Nopember 2011; dan Bambang Siswanto pada tanggal 20 Maret dan 14 Oktober 2011.

[80]Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Dursasana Jambak* sajian Harjaka Jaka Pandaya.

[81] Koentjaraningrat, 1994, 341 dan 413.

[82] Nojowirongko, 1960, 57.

[83] Suka Yasa, 2006, 21, 22, 25.

[84] Benamou, 1998, 130.

[85] Sumanto dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 75-76.

[86] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Dursasana Jambak* sajian Harjaka Jaka Pandaya.

[87] Wawancara dengan Kuwato pada tanggal 15 Maret 2012.

[88] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Dursasana Jambak* sajian Harjaka Jaka Pandaya.

[89] Warder, 1972, 34 dalam Wiryamartana, 1990, 355-356.

[90] Sumanto, dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 72.

[91] Wawancara dengan Kuwato, Sumanto, dan I Nyoman Murtana, pada tanggal 10 Mei 2011 di Surakarta.

[92] Sumanto dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 57.

[93] Wawancara dengan Bambang Suwarno pada tanggal 29 September 2011.

[94] Sumanto dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 54.

[95] Wawancara dengan Purbo Asmoro pada tanggal 20 Agustus 2010.

[96] Wawancara dengan Bambang Suwarno pada tanggal 15 Maret 2012.

[97] Sumardjo, 2000, 275.

[98] Wawancara dengan Sumanto, pada tanggal 29 September 2011.

[99] Wawancara dengan Suyoto, pada tanggal 12 Oktober 2011.

[100] Hastanto, 2009, 100.

[101] Nojowirongko, 1960, 44; lihat juga Suyanto, "Unsur-unsur Garap Pakeliran: Catur, Sabet, Sulukan, dan Musik Pakeliran" dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 42—43.

[102] Waridi, 2005, 18 dan 19.

[103] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Duryudana Tlikung* sajian Manteb Soedharsono.

[104] Padmosoekotjo, 1958.

[105] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Duryudana Tlikung* sajian Manteb Soedharsono.

[106] Koentjaraningrat, 1994, 341.

[107] Soedarso Sp, *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni* (Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2006), 57.

[108] Sumanto, dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 55.

[109] Wawancara dengan Bambang Suwarno, pada tanggal 30 September 2011.

[110] Nojowirongko, 1960, 57.

[111] Benamou, 1998, 130 dan 133.

[112] Wawancara dengan Bambang Suwarno pada tanggal 15 Maret 2012.

[113] Sumanto, dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 87.

[114] R.M. Mudjanattistomo, R. Ant. Sangkono Tjiptowardoyo, R.L. Radyomardowo, M. Basirun Hadisumarto, *Pedhalangan Ngayogyakarta,* Jilid I (Ngayogyakarta: Yayasan Habirandha, 1977), 108.

[115] Transkripsi dari VDC lakon *Duryudana Tlikung* sajian Manteb Soedharsono

[116] *Keprakan sisiran-jejakan* dapat disimbolkan: (x x x x x x x x x x)

[117] *Dhodhogan-keprakan singgetan* ada dua macam, yaitu *lamba*, dengan simbol: x (*dog/cre*k), dan *rangkep* dengan simbol: xx x (*dhero-dog/ crece-crek*)

[118] R.M. Soedarsono, *Wayang Wong Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1997), 218; lihat juga Nojowirongko, 1960, 24—44.

[119] Wawancara dengan Suyoto, pada tanggal 13 Oktober 2011 dan Suraji pada tanggal 16 Nopember 2011.

[120] Hastanto, 2009, 137-138.

[121] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Kangsa Adu Jago* sajian Darman Ganda Darsana.

[122] Suratno, Sumardji, Sarwanto, Blacius Subono, Purbo Asmoro, "Pengertian Elemen-elemen Estetika Pedalangan Kaitannya dengan Penilaian dalam Sajian Wayang" (Laporan Penelitian STSI Surakarta, 1995), 39.

[123] Nojowirongko, 1960, 57.

[124] Benamou, 1998, 132 dan 134.

[125] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Kangsa Adu Jago* sajian Darman Ganda Darsana.

[126] Dideskripsikan berdasarkan VCD *lakon Kangsa Adu Jago* sajian Darman Ganda Darsana.

[127] Sumanto, dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 70.

[128] Sumanto dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 57.

[129] Sumanto, dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 55.

[130] Suyanto, dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 42—43.

# BAB V

## *NUKSMA* DAN *MUNGGUH* SEBAGAI ORIENTASI ESTETIK

Orientasi dimaknai sebagai tujuan atau arah yang hendak dicapai, sehingga orientasi estetik mengarah pada pemaknaan mengenai tujuan utama dari estetika pertunjukan wayang. Orientasi menjadi kesadaran manusia untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dalam hal ini berkaitan dengan keindahan pertunjukan wayang. Orientasi adalah kesadaran harus mencari arah, orientasi sebagai eksistensi manusia yang menampakkan diri dalam kesadaran akan norma, alat, kebudayaan, filsafat, pengalaman sehari-hari, praktik sosial, dan sebagainya.[1]

*Nuksma* dan *mungguh* sebagai orientasi *rasa* estetik karena dijadikan dasar pandangan dan tindakan untuk mencipta dan menghayati pertunjukan wayang. Oleh karena menjadi orientasi estetik, maka *nuksma* dan *mungguh* berkaitan dengan tiga hal, yaitu: (1) dalang; (2) penonton/penghayat; dan (3) pandangan budaya Jawa. Bagi dalang, *nuksma* dan *mungguh* dijadikan dasar dalam penjiwaan pertunjukan wayang, selain memberikan petunjuk mengenai kualitas dalang. *Nuksma* dan *mungguh* bagi penonton/penghayat, dijadikan dasar acuan untuk menilai dan menghayati pertunjukan wayang, di samping memberikan stimulan bagi terjadinya katarsis pada diri penonton/penghayat wayang. Hal penting yang perlu dijabarkan adalah kedudukan konsep *nuksma* dan *mungguh* dalam pandangan budaya Jawa, yaitu sebagai ukuran estetika yang ideal. Di sini ditemukan konsep *nyawiji* dan *kemungguhan. Nyawiji* mengandung makna persatuan dengan hakekat keilahian yang memancarkan *rasa. Kemungguhan* bermakna kepantasan atau keselarasan tindakan manusia Jawa. *Nyawiji* dan *kemungguhan* merupakan takaran ideal bagi pola tindakan sosial budaya manusia Jawa.

## *A. Nuksma* dan *Mungguh* bagi Dalang

*Nuksma* dan *mungguh* memiliki kaitan penting bagi seorang dalang, yaitu: (1) sebagai dasar dramatisasi pertunjukan wayang; dan (2) sebagai petunjuk mengenai tingkat kualitas dalang. Dramatisasi pertunjukan wayang berhubungan dengan kekuatan ekspresi dalang dalam menjiwakan tokoh dan menyusun alur *lakon*. Adapun tingkat kualitas dalang mengacu pada konsistensi mereka dalam menjaga keutuhan estetik pada setiap pertujukan wayang yang dilakukannya. Untuk memahami urgensi *nuksma* dan *mungguh* bagi seorang dalang, akan dibahas dalam uraian berikut.

### 1. Dramatisasi Pertunjukan Wayang

*Nuksma* dan *mungguh* merupakan ruh dari estetika pertunjukan wayang. Bagi dalang, konsep *nuksma* dan *mungguh* didudukkan sebagai kunci utama dari berbagai prinsip mempergelarkan wayang. Dalam hal ini, dramatisasi merupakan prinsip penting yang harus dikuasai oleh seorang dalang. Untuk mewujudkan dramatisasi wayang yang baik, dalang dituntut menguasai sistem pengadegan dan karakterisasi. Dengan demikian terdapat dua aspek penting, yaitu: (1) dramatisasi adegan; dan (2) dramatisasi tokoh.

#### a. Dramatisasi adegan

Dramatisasi adegan adalah sistem pengadegan dalam *lakon* wayang yang dilakukan dalang. Dalam pertunjukan wayang purwa gaya Surakarta, sistem pengadegan ini mengacu pada *balungan lakon* yang telah disediakan sebelum pertunjukan atau telah ada dalam pikiran dalang. Pada proses pertunjukan wayang, sistem pengadegan dinamakan struktur dramatik *lakon* wayang yang menerapkan sistem pembabakan berdasarkan *lakon, pathet*, dan adegan. Sistem pembabakan berdasarkan *lakon* dapat diketahui melalui urut-urutan adegan yang dimulai dari *jejer* sampai *tancep kayon*. Jika dilihat berdasarkan *pathet*, maka terdapat tiga bagian, yaitu *pathet nem, pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Unit terkecil dari sruktur dramatik

*lakon* yaitu adegan, yang dapat diperinci menjadi beberapa bagian, seperti: adegan utama, adegan tambahan, dan perang yang dikatakan Alton Becker sebagai struktur internal dalam tiap *pathet* yang terdiri atas *jejer*, adegan, dan perang.[2]

*Jejer* menunjuk pada adegan yang menggambarkan istana, di mana persoalan mulai muncul. Adegan, merupakan suatu babak yang muncul karena *jejer*, seperti *gapuran, paséban jawi, budhalan*, dan sebagainya yang memiliki ciri perjalanan meninggalkan tempat. Perang adalah adegan yang seringkali muncul dalam akhir perjalanan tokoh wayang. Dalam suasana tertentu, baik dalam *jejer*, adegan, ataupun perang terdapat struktur yang lebih kecil yaitu deskripsi, dialog, dan tindakan. Deskripsi merupakan pencandraan adegan atau tokoh yang disebut *janturan* atau *pocapan*. Dialog merupakan percakapan tokoh wayang, yang dikenal dengan istilah *ginem*. Tindakan dimaknai sebagai gerak-gerik tokoh yang dikenal dengan sebutan *sabet*.

Dramatisasi adegan yang dilakukan dalang berorientasi pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. Indikasi dari tercapainya *nuksma* dan *mungguh* dalam dramatisasi adegan adalah adanya pola keterjalinan. Ada dua macam pola keterjalinan adegan, yaitu keterjalinan linear dan kausalitas. Keterjalinan linear terjadi apabila dalang merangkai adegan satu dengan adegan berikutnya dalam kesatuan urutan. Kedudukan adegan satu dengan adegan berikutnya setara karena merupakan satu rangkaian persoalan. Hal ini berbeda dengan keterjalinan kausalitas, yaitu pola jalinan antara adegan satu dengan adegan lainnya karena adanya hubungan sebab akibat. Jadi adegan sebelumnya merupakan penyebab dari adegan berikutnya. Mengenai keterjalinan adegan, dalang harus memahami sifat adegan, baik adegan linear ataupun kausalitas. Secara umum, pola linear dan kausalitas memiliki pengertian serupa dengan kualitas alur dramatik, yaitu alur erat dan longgar. Alur erat atau ketat merupakan jalinan peristiwa yang sangat padu sehingga tidak dapat menghilangkan salah satu bagian karena dapat merusak bangunan *lakon*. Ini berbeda dengan alur longgar yang memiliki jalinan setara sehingga

menghilangkan salah satu atau lebih bagian alur tidak akan merusak kesatuan *lakon.*[3]

Dramatisasi antar adegan merupakan keterjalinan antara adegan satu dengan adegan berikutnya, yang dirangkai dari *jejer* hingga *tancep kayon.* Ini artinya, dalang memperhatikan keterkaitan antar adegan dalam keseluruhan struktur dramatik sehingga membentuk kesatuan alur *lakon* wayang yang *nuksma* dan *mungguh*. Dalam *pakeliran* gaya Surakarta, pola keterjalinan linear menunjuk hubungan antara adegan satu dengan adegan berikutnya saling berurutan, misalnya setelah *jejer* dilanjutkan *gapuran,* kemudian *kedhatonan. Jejer* di istana, berhenti di gapura, dan memasuki puri kerajaan merupakan tempat-tempat yang dilalui sang raja selepas persidangan yang menunjuk pola linear dari adegan wayang. Hal ini berbeda dengan adegan *paseban jawi* yang memiliki kaitan erat dengan *jejer,* karena ada pola sebab akibat, yaitu persoalan pada *jejer* ditindaklanjuti pada adegan *paseban jawi*. Artinya, *jejer* menjadi penyebab dari *paseban jawi*, atau *paseban jawi* sebagai akibat dari persidangan pada *jejer*.[4]

Keterjalinan kedua dapat diamati pada dramatisasi adegan antar *pathet* dalam satu *lakon* wayang. Dramatisasi antar *pathet* mengacu pada keterjalinan dan proporsi adegan yang disusun dalang. Pada *pakeliran* semalam gaya Surakarta, keseluruhan alur *lakon* dibagi menjadi tiga *pathet*, yaitu *nem, sanga*, dan *manyura*. Bagian *pathet nem* berisi adegan: *jejer, gapuran, kedhatonan, pasében jawi, budhalan, adegan sabrang*, dan *perang gagal*. Jika *lakon* panjang, seringkali ditampilkan *adegan magakan* atau *adeg sabrangan pindho.* Pada bagian *pathet sanga* terdapat *adegan gara-gara, adegan sanga sepisan, alas-alasan, perang kembang*. Kadang-kadang ditampilkan *adegan sintrèn* atau *sanga pindho* dan seterusnya serta *perang sintrèn*. Di dalam bagian *pathet manyura* dikenal adanya *adegan manyura sepisan, perang manyura, adegan inti lakon, perang amuk-amukan, tayungan,* dan *tancep kayon*. Munculnya adegan *candhakan*, seringkali terjadi pada bagian *pathet manyura*.

Pembagian alur *lakon* dalam tiga *pathet* memiliki persamaan dengan alur dramatik secara umum, yang terdiri dari bagian awal, tengah, dan akhir. Mengenai alur dramatik, Gustav Freytag menyebut sebagai *lakuan dramatik*[5] ataupun Brander Matthews menyebut *tegangan dramatik*[6] yang terdiri dari: *exposition, complication, climax, resolution,* dan *conclution*. Jika dipadatkan kelima alur ini memiliki tiga bagian pokok yaitu introduksi (pengenalan), situasi (perumitan dan klimaks), dan resolusi (peleraian dan penyelesaian). Namun demikian, jika dicermati terdapat perbedaan signifikan antara alur dramatik *lakon* wayang dan alur dramatik pada umumnya. Perbedaan ini terletak pada posisi klimaks dari *lakon*. Jika drama pada umumnya klimaks terjadi pada bagian tengah *lakon*, tetapi pada *lakon* wayang, klimaks seringkali terjadi pada bagian akhir *lakon* atau bagian *pathet manyura*. Klimaks atau inti *lakon* atau seringkali disebut *liding dongeng*, ditempatkan pada bagian akhir dari keseluruhan *lakon* wayang.

Tiga bagian utama pada struktur dramatik *lakon* wayang disajikan dalang dengan mengacu pada konsep *nuksma* dan *mungguh*, yaitu pola keterjalinan dan proporsi. Pola keterjalinan menunjuk pada penyusunan hubungan antara adegan-adegan dalam *pathet nem, sanga* dan *manyura* dalam membentuk kesatuan alur dramatik. Proporsi memberikan pemahaman bahwa adegan-adegan dalam tiap *pathet* memiliki takaran yang seimbang, sehingga tidak terjadi adegan pada *pathet* yang satu lebih mendominasi dari adegan pada *pathet* lainnya.

Keterjalinan alur dramatik antar *pathet* memiliki pola tetap, yaitu adegan-adegan pada bagian *pathet nem* dijadikan sebagai pertanyaan mengenai persoalan *lakon* yang dijabarkan pada bagian *pathet sanga*, dan dijawab pada bagian *pathet manyura*. Apabila persoalan *lakon* yang muncul pada adegan-adegan dalam bagian *pathet nem* tidak mampu dijabarkan pada bagian *pathet sanga*, dan tidak terjawab pada bagian *pathet manyura*, maka dapat dikatakan bahwa alur dramatik pertunjukan wayang tidak mencapai kualitas estetik *nuksma* dan *mungguh*. Mengenai struktur adegan dalam *lakon* wayang, Sumanto menawarkan konsep *kempel* sebagai acuan dasar.

*Kempel* dimaknai sebagai pola keterjalinan peristiwa dalam berbagai adegan yang membentuk satu kesatuan *lakon* wayang.[7] *Kempel* atau keterjalinan menjadi indikasi utama bagi dramatisasi adegan-adegan dalam *lakon* wayang sehingga menjadikan struktur dramatik *lakon* yang *nuksma* dan *mungguh*.

Keterjalinan ketiga, dapat diperlihatkan pada dramatisasi antar bagian dalam suatu adegan. Ini artinya bahwa setiap adegan dalam *lakon* wayang memiliki beberapa elemen sebagai pembentuknya, seperti: (1) deskripsi dan dialog; (2) tindakan; (3) iringan. Deskripsi dan dialog menunjuk *janturan-pocapan* dan *ginem* yang selalu muncul dalam adegan. Demikian halnya dengan tindakan, yang diejawantahkan menjadi gerak-gerik tokoh wayang atau *sabet*, dan iringan yakni vokal atau instrumental yang menguatkan adegan. Iringan diimplementasikan menjadi *sulukan, tembang, dhodhogan-keprakan*, dan gending.

Bukti dari ketiga elemen pembentuk adegan ini dapat diamati pada *Jejer Negara Wiratha lakon Dewi Utari Palakrama* sajian Anom Suroto yang terdiri dari: (1) *janturan* negara Wiratha dan *ginem* Matswapati, Seta, dan Dwijakangka; (2) iringan *Ketawang Gending Kawit, sulukan Pathet Nem Ageng, Ada-ada Girisa, dhodhogan-keprakan singgetan, ngganter,* dan lainnya: dan (3) gerak tokoh wayang tampil di persidangan. Contoh lain yaitu *Adegan Candhakan lakon Kangsa Adu Jago* sajian Darman Ganda Darsana yang memiliki elemen: (1) *ginem* Kakrasana, Narayana, dan Sembadra; (2) iringan *Sampak*; dan (3) gerak tokoh wayang bertemu, berjalan, berlari, bercanda, dan sebagainya. Atau pada *Adegan Prolog lakon Duryudana Tlikung* garapan Manteb Soedharsono yang membagi adegan dalam tiga elemen yaitu (1) *ginem* tokoh Naga Gombang, Togog, Bilung, Hardawalika; (2) iringan *lancaran* dan *sampak, sulukan Ada-ada Durma;* dan (3) gerak tokoh wayang *kiprah, malih*, terbang, dan sebagainya.

Dalam membentuk adegan yang *nuksma* dan *mungguh*, perlu adanya keterjalinan antara ketiga elemen pembentuknya. Deskripsi kerajaan memiliki jalinan dengan iringan dan gerak-gerik tokoh wayang. Demikian pula dengan dialog tokoh wayang anak-anak Raja

Mandura memiliki jalinan kuat dengan iringan *Sampak* dan gerak-gerik mereka. Pada contoh ketiga, keterjalinan ditemukan dalam hubungan sinergi antara dialog tokoh wayang Naga Gombang dan pengikutnya dengan iringan *lancaran, sampak*, dan *ada-ada* serta keterkaitan dengan tindakan atau gerak-gerik tokoh wayang. Keterjalinan atau *kempel* pada elemen satu dengan elemen berikutnya membentuk sebuah adegan yang *nuksma* dan *mungguh*. Inilah sebabnya dalang selalu berorientasi pada konsep *nuksma* dan *mungguh* untuk menyajikan dramatisasi adegan dalam *lakon* wayang.

Paparan di atas memberikan petunjuk bahwa dalang di dalam menyusun dramatisasi adegan mengacu pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. Di sini, keterjalinan dan proporsional menjadi ciri khusus yang mewarnai dramatisasi adegan *lakon* wayang. Keterjalinan antara adegan di dalam kesatuan *lakon* wayang; keterjalinan dan proporsi antara adegan dalam bagian *pathet nem, sanga*, dan *manyura*; serta keterjalinan antara elemen adegan satu dengan lainnya mengindikasikan bahwa konsep *nuksma* dan *mungguh* dijadian acuan dasar bagi dalang dalam mempergelarkan wayang.

**b. Dramatisasi tokoh**

Dramatisasi tokoh merupakan proses pembentukan watak tokoh atau dikenal dengan istilah penokohan atau karakterisasi yang dilakukan dalang terhadap tokoh-tokoh wayang dalam suatu *lakon*. Penokohan harus mampu menciptakan citra tokoh, sehingga tokoh-tokoh harus dihidupkan.[8] Untuk menghidupkan tokoh boneka wayang, maka dalang mendasarkan proses pembentukan watak dengan acuan *nuksma* dan *mungguh*. Petunjuk mengenai hal ini dapat dilihat ketika dalang telah mampu menjiwa dengan tokoh-tokoh boneka wayang atau dalam *Serat Centhini* dikatakan *"nuksmaning dhalang mring ringgit"*.[9] Dalang-dalang menyebutnya sebagai *"dhalang bisa manjing ing wayang"*.[10] Proses penyatuan antara diri dalang ke dalam tokoh-tokoh wayang memunculkan citra atau karakter yang hidup pada tokoh boneka wayang dalam *lakon*. Untuk

memahami karakteristik tokoh wayang dapat ditelusuri melalui *wanda, sunggingan*, dan peristiwa *lakon* wayang.

Dramatisasi tokoh yang dilakukan dalang dalam menyajian *lakon* wayang dapat terungkap melalui *garap catur, garap sabet*, dan *garap karawitan pakeliran*. Penokohan dapat diketahui dari tindakan, ujaran, pikiran, dan penampilan fisik tokoh.[11] Ujaran atau ucapan dan pikiran diimplentasikan dalang menjadi *janturan, pocapan,* dan *ginem* tokoh wayang. Tindakan, penampilan fisik, dan pikiran dijabarkan ke dalam *sabet* wayang. Salah satu unsur *garap pakeliran* yaitu *karawitan pakeliran* dihadirkan sebagai penguat dari karakterisasi tokoh wayang, terutama berhubungan dengan pikiran atau suasana hati tokoh dan peristiwa. Di sini sajian *sulukan, dhodhogan-keprakan*, dan gending menjadi penguat dramatisasi tokoh. Gambaran mengenai dramatisasi tokoh yang terungkap melalui ekspresi *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran* dijabarkan sebagai berikut.

**(1) Ekspresi *catur* wayang.** Kemampuan menghidupkan percakapan tokoh wayang ataupun narasi peristiwa tertentu dinamakan sebagai penjiwaan *catur* wayang. Dalam hal ini, dalang memiliki kompetensi untuk menyajikan *ginem, pocapan*, dan *janturan* wayang yang dapat dirasakan oleh penontonnya. Landasan utama dalam ekspresi *catur* dalam pertunjukan wayang mengacu pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. Jika konsep ini tidak menyatu dalam diri dalang, sudah barang tentu tidak akan menghasilkan ekspresi *catur* wayang yang mampu menyentuh perasaan penontonnya.

Ekspresi *catur* wayang memiliki elemen pokok yakni bahasa dan suara. Penggunaan bahasa diketahui dari pilihan kata, rangkaian kata, makna bahasa, dan keindahan sastra pedalangan (*purwakanthi, undha-usuk*, gaya bahasa, ungkapan, dan sastra khusus dalam pedalangan). Penggunaan suara merujuk pada warna suara dalang, pernafasan, tempo, tekanan, intonasi, pola nada suara, dan sebagainya. Dua elemen dasar inilah yang menjadi modal bagi dalang untuk menghidupkan dramatisasi wayang.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan ekspresi *catur* wayang, yaitu: (1) warna suara dalang; (2) penggunaan bahasa dan sastra pedalangan; (3) penjiwaan tokoh atau peristiwa; dan (4) improvisasi. Keempat faktor ini saling bersinergi sehingga masing-masing tidak dapat berdiri sendiri untuk mewujudkan dramatisasi wayang. Kekurangan dalang pada salah satu faktor tersebut akan ditutup dengan kelebihannya pada faktor yang lainnya.

Warna suara dalang menjadi perhatian pertama bagi penonton wayang. Bahkan, karena sering menyaksikan pertunjukan wayang, maka penonton dapat mengetahui siapa dalang yang tampil, dengan cara mendengarkan warna suara sang dalang. Warna suara berhubungan dengan olah vokal manusia, baik dalang, *pesindhèn*, ataupun *penggérong*. Dalam tradisi seni pertunjukan Jawa, dikenal beragam istilah untuk memberikan predikat mengenai warna suara, seperti: *empuk, atos, gandhang, landhung, cekak, anteb, kemèng, arum, kempel, ngeprèk, serak* dan sebagainya. Warna suara *empuk*, memberikan kesan enak dan lembut pada pendengaran dan perasaan. *Atos*, menunjuk pada suara yang memekakkan pendengaran. *Gandhang* merupakan kualitas suara dengan intensitas keras, menjangkau pendengar yang banyak, intonasi jelas, serta memiliki kesan enak didengarkan. *Ladhung* berarti kualitas suara dengan melodi yang panjang dalam satu nafas. *Cekak*, adalah kualitas suara dengan pernafasan pendek sehingga dibutuhkan strategi khusus untuk melafalkan vokal. *Anteb*, yakni kualitas suara dengan kesan mantap. *Kemèng*, yaitu kualitas suara kecil, terkesan ringan, kurang enak didengar, dan tidak jelas intonasinya. *Serak* adalah kualitas suara yang tidak bersih namun memiliki keunikan karena kemampuan mengolah dengan baik. *Ngeprek* yaitu suara yang ringan, kecil, dan pecah. *Kempel* adalah kualitas suara yang bersih, *empuk*, dan tidak pecah.[12]

Warna suara para dalang gaya Surakarta memiliki perbedaan menonjol. Masing-masing warna suara menunjukkan gaya pribadi yang selanjutnya berkembang menjadi gaya besar ketika memiliki epigon dengan jumlah banyak. Anom Suroto, Manteb Soedharsono, Nartasabda, Darman Ganda Darsana, Harjaka Jaka Pandaya, dan

Purbo Asmoro, masing-masing memiliki kualitas suara yang berbeda. Warna suara yang berbeda menunjukkan adanya keragaman corak estetika pedalangan mereka. Bahkan, para dalang ini memiliki legalitas kuat yang ditunjukkan dari banyaknya dalang muda yang memiliki kecenderungan meniru mereka. Para dalang ini memiliki epigon yang dapat dicermati dari gaya atau warna suaranya.

Nartasabda memiliki kualitas suara *anteb* dan *gandhang* yang mendukung dramatisasi wayang yang dipergelarkan. Kualitas suara yang demikian memiliki perbedaan dengan para dalang lain yang memiliki kualitas suara yang sama. Perbedaan ini disebabkan karena kecenderungan tertentu yang dimiliki Nartasabda, seperti kemahiran teknik vokal, kebiasaan penyuaraan *diemut*, ambitus suara, dan kualitas suara bawaan egonya. Hal ini juga berlaku bagi dalang lain. Anom Suroto bermodal suara *landhung, anteb*, dan *gandhang*. Di kalangan masyarakat pedalangan, Anom mendapat julukan sebagai *dalang kung*, karena keunggulan warna suara yang *landung, anteb, gandhang, arum*, dan enak di dengar. Seperti halnya Nartasabda, Anom pun memiliki corak pribadi karena suara bawaan ego, ambitus, ketrampilan teknik bersuara, dan suara merdu.

Darman Ganda Darsana memiliki suara *serak, kemèng,* dan *cekak*. Warna suara demikian digolongkan sebagai suara yang tidak bagus. Namun demikian, Darman Ganda Darsana memiliki kemampuan mengolah kekurangan warna suara menjadi keunikan yang dikagumi oleh dalang lain dan penonton wayang. Kekuatan dramatisasi dari warna suara disiasati dengan kemampuannya menghidupkan karakter tokoh dan peristiwa yang disajikan. Harjaka Jaka Pandaya mengandalkan suara yang *anteb* dan *gandhang*, seperti halnya Nartasabda. Akan tetapi ada perbedaan signifikan, yakni kecenderungan pribadi dalang dengan warna suara bawaan ego.

Lain halnya dengan Manteb Soedharsono yang bermodal suara *kemèng, anteb,* mampu membuat dramatisasi wayang yang *nuksma* dan *mungguh*. Suara bawaan ego yakni *kemèng* justru menarik dan dirasakan unik oleh para penggemarnya. Salah satu dalang yang mampu menirukan warna suara dalang lain dengan baik adalah Purbo Asmoro. Sebenarnya, Purbo Asmoro memiliki kualitas

suara *anteb* dan *cekak*, namun dalam setiap pertunjukannya, dirinya menyusun dramatisasi wayang dengan warna suara bawaan ego yang sangat khas, yakni *sliring*, yang selalu dibumbui warna suara dalang lain yang dikaguminya.

Ekspresi *catur* dipengaruhi pula oleh kemampuan dalang di dalam menggunakan bahasa dan sastra pedalangan. Pilihan kata, rangkaian kalimat, dan keindahan bahasa dijadikan materi pokok bagi dalang dalam menyusun *janturan, pocapan*, dan *ginem* tokoh wayang. Pemilihan dan penggunaan aspek kebahasaan ini memberikan petunjuk mengenai kualitas sajian *catur* yang diekspresikan dalang. Aspek kebahasaan dalam *catur* diperlihatkan melalui kata-kata yang mengandung makna tertentu, rangkaian kata atau kalimat yang saling terjalin satu sama lain hingga membentuk kesatuan maksud, keindahan gaya bahasa untuk memberikan efek estetik, dan norma-norma bahasa lainnya.

Mengenai aspek kebahasaan dalam ekspresi *catur* wayang, dapat dijelaskan dalam berbagai varian, yaitu: penggunaan bahasa arkhais, *pakem*, dan sophistikasi sastra untuk pedalangan gaya keraton; aspek kebahasaan yang sederhana, lugas, singkat, dan banyak pengulangan pada pedalangan gaya pedesaan; serta aspek kebahasaan yang merupakan modifikasi antara gaya keraton yang rumit dan gaya pedesaan yang sederhana pada pedalangan gaya "baru". Walaupun memiliki perbedaan strata kebahasaan, namun masing-masing gaya pedalangan memiliki keunikan dan keunggulannya tersendiri.

Nartasabda dan Anom Suroto lebih cenderung menggunakan bahasa dan sastra pedalangan yang arkhais dan rumit pada ekspresi *catur* mereka. Hal ini berlawanan dengan apa yang dilakukan Darman Ganda Darsana dan Harjaka Jaka Pandaya, yang menerapkan sastra pedalangan gaya pedesaan yang lugas, singkat, dan banyak pengulangan. Pada pedalangan gaya "baru", seperti yang dilakukan Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro, ungkapan kebahasaan meramu dari yang sederhana, arkhais, dan rumit menjadi kesatuan bahasa dan sastra pedalangan mereka. Perbedaan penggunaan bahasa dan sastra pedalangan dari para dalang dimaknai

sebagai kekayaan vokabuler dan keunikan yang memberikan corak khas bagi masing-masing dalang.

Ekspresi *catur* juga terkait dengan kemampuan dalang di dalam menyajikan *ginem, janturan*, ataupun *pocapan* secara spontan atau dikenal dengan istilah improvisasi. Kemampuan improvisasi dalang menjadi kekuatan tambahan bagi mereka untuk menyajikan *catur* wayang. Dalam hal ini, dikenal improvisasi yang terkait dengan permasalahan *lakon* ataupun tanggapan dalang terhadap kondisi sesaat yang muncul di luar konteks *lakon* wayang. Improvisasi ini pun mendasarkan pada konsep *nuksma* dan *mungguh*, sehingga menjadi kekuatan dalang dalam penjiwaan *catur* wayang.

Improvisasi yang terkait dengan *lakon*, yakni kemampuan dalang mengembangkan isu utama yang diwacanakan dalam *ginem* tokoh, *janturan*, ataupun *pocapan* peristiwa tertentu. Dalam hal ini, dalang mengandalkan kekayaan pengalaman jiwa dan kekuatan penalaran mereka. Adakalanya, dalang membuat improvisasi yang lepas dari konteks *lakon*, seperti humor dan sindiran. Pada waktu menyajikan dialog atau narasi peristiwa *lakon*, dalang menyelipkan kritik sosial ataupun humor yang muncul secara spontan tanpa adanya perencanaan terlebih dahulu.

Kritik sosial seringkali muncul pada *ginem, janturan*, ataupun *pocapan* wayang, karena dalang secara tiba-tiba mengembangkan atau membelokkan persoalan *lakon* menuju isu aktual yang tengah melanda masyarakat. Ada kaitan antara isu sosial dengan *lakon* wayang, sehingga improvisasi dalang dapat berjalan dengan baik. Selain itu, ada kalanya dalang tiba-tiba memunculkan humor menggelitik yang bersumber dan ditujukan kepada kru pertunjukan ataupun penonton wayang. Ini artinya, improvisasi menjadi penting untuk membantu dalang dalam mempergelarkan *lakon* wayang dan memberikan kejutan-kejutan kepada para penonton wayang. Improvisasi pun berorientasi pada *nuksma* dan *mungguh*, sehingga penjiwaan dan hubungan kepatutan dalam ekspresi *catur* dapat terjaga dengan baik.

Penjiwaan tokoh dan peristiwa diartikan sebagai kemampuan dalang dalam menghidupkan tokoh dan peristiwa dalam ekspresi

*catur*. Dalam hal ini, tokoh wayang yang dibawakan dalang harus memiliki daya hidup atau bercitra, begitu halnya dengan peristiwa yang seolah-olah terjadi. Penjiwaan tokoh dan peristiwa mengacu pada gejolak hati tokoh dan suasana yang terjadi dalam peristiwa tertentu. Unsur penjiwaan inilah yang memiliki bobot tertinggi dalam ekspresi *catur* yang dilakukan dalang.

Penjiwaan tokoh dan peristiwa didasarkan pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. Ini artinya, dalang setiap menjiwakan tokoh dan peristiwa dalam pertunjukan wayang selalu berorientasi pada kekuatan ekspresi dan hubungan logis yang ada di dalam *ginem, janturan*, dan *pocapan* wayang. *Ginem* yang dibawakan dalang benar-benar menunjukkan karakteristik tokoh yang disajikan. Pemahaman dalang mengenai karakteristik tokoh wayang telah mendarah-daging, sehingga suara dalang telah lebur menjadi suara tokoh wayang yang berdialog. Berbagai karakter wayang yang telah merasuk ke dalam diri dalang yang memunculkan aneka ragam suara dan karakter tokoh wayang. Demikian halnya pada sajian *janturan* dan *pocapan* yang mengacu pada peristiwa atau suasana, disajikan dalang dengan mengandalkan kekuatan ekspresi dan pemahaman hubungan logis. Peristiwa dan suasana yang dinarasikan seolah-olah melibatkan diri dalang. Di sini, dalang merasakan, mengetahui, atau berada dalam peristiwa dan suasana yang dinarasikan.

Penjiwaan tokoh dan peristiwa adegan dalam pertunjukan wayang menjadi aspek dominan bagi dalang di dalam menghidupkan karakteristik tokoh dan peristiwa pada *lakon* wayang. Berdasarkan pengamatan terhadap para dalang di Surakarta, aspek penjiwaan menjadi unsur paling signifikan untuk menghidupkan tokoh dan peristiwa pada *lakon* wayang. Dalang yang memiliki kekurangan dalam penguasaan aspek kebahasaan ataupun warna suara, dapat tertutup oleh kekuatan penjiwaan mereka terhadap tokoh dan peristiwa pada *lakon* wayang yang disajikan. Darman Ganda Darsana memiliki kekurangan dalam kualitas suara dan aspek kebahasaan yang lugas dan pengulangan, namun sangat kuat dalam menjiwakan tokoh dan peristiwa pada *lakon* wayang yang disajikan.

**(2). Ekspresi *sabet* wayang.** Ekspresi *sabet* dipahami sebagai penyusunan pola gerak wayang yang mampu menggambarkan maksud tertentu. Pola gerak ini mampu menghidupkan tokoh wayang dan peristiwa tertentu. Artinya, dalang dapat menjiwakan tokoh wayang dan peristiwa adegan melalui gerak-gerik wayang. Dalam tradisi pedalangan, ekspresi *sabet* diwujudkan menjadi gerak-gerak wayang, yang merupakan kesatuan dari *cepengan, tancepan, penampilan* dan *entas-entasan*, serta *solah* boneka wayang. Untuk mewujudkan *sabet* wayang yang estetik, dituntut kemampuan dalang dalam menyusun pertalian gerak-gerak wayang menjadi pola gerak yang bermakna. Ekspresi *sabet* yang disusun dalang dapat dikatakan estetik apabila mengacu pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. Gerak yang hidup dan menjiwai menjadi orientasi bagi sajian *sabet* pada pertunjukan wayang purwa gaya Surakarta.

Bagi dalang, ekspresi *sabet* membutuhkan adanya keterampilan teknik menggerakkan wayang, pemahaman dan penguasaan pola gerak, penjiwaan gerak wayang, dan improvisasi gerak wayang. Teknik menggerakkan boneka wayang berhubungan dengan cara dalang memegang dan menggerakkan wayang. Penguasaan pola gerak berarti dalang memiliki beragam vokabuler gerak wayang. Penjiwaan gerak dimaknai sebagai cara menghidupkan boneka wayang melalui gerak-geriknya. Improvisasi gerak bertalian dengan kepekaan dalang menangkap fenomena sesaat yang diwujudkan menjadi gerakan wayang.

Seperti diketahui bahwa *sabet* wayang dipilah menjadi *cepengan, penampilan, tancepan, solah*, dan *entas-entasan*. Tiap bagian ini membutuhkan ketrampilan teknik dalang untuk menyajikan gerak wayang. Teknik *cepengan* wayang, seperti *methit, sedheng, ngepok*, dan *njagal* telah biasa dipergunakan dalang ketika memegang boneka wayang. Teknik *cepengan* wayang disesuaikan dengan ukuran boneka wayang dan kebutuhan ungkapan gerak, sehingga *cepengan* dapat mengalami perubahan-perubahan signifikan. Pada teknik *penampilan* dan *entas-entasan* ataupun *solah*

boneka wayang juga mengandalkan kekuatan teknik *cepengan* dalang. Untuk teknik *solah* wayang, selain kekuatan *cepengan* dalang, dipengaruhi pula oleh ketrampilan menggerakkan boneka wayang sesuai maksud gerak yang diinginkan. Khusus pada *tancepan*, dalang mengoptimalkan ketrampilan teknik menancapkan wayang pada gebedog dan menyusun komposisi adegan.

Pemahaman dan penguasaan pola gerak menuntut diri dalang mampu memahami makna gerak dan mengimplementasikan pola gerak sesuai tokoh yang disajikan. Dalang memiliki kekayaan pola gerak untuk mendukung *sabet* wayang sesuai karakter tokoh, suasana hati tokoh, dan peristiwa adegan. Karena tiap tokoh memiliki pola gerak tersendiri, maka dalang dituntut memahami karakter tokoh, sehingga antara gerak dan karakter bersinergi untuk membentuk makna gerak. Suasana hati yang sedang melanda diri tokoh, baik senang, sedih, marah, asmara, dan sebagainya, juga memiliki pola gerak tersendiri. Gambaran peristiwa adegan pun terjalin dari pola gerak yang disajikan dan peristiwa yang sedang terjadi.

Pola gerak merupakan rangkaian gerak-gerik tokoh yang disusun untuk memberikan gambaran atau maksud tertentu. Ada pola gerak baku dan pola gerak bebas. Gerak-gerak baku yang berhubungan dengan penjiwaan tokoh atau peristiwa adegan dapat ditelusuri dari pola-pola tertentu, seperti: *kiprahan, jaranan, perang, abur-aburan, malih, gara-gara, capeng*, tarian tokoh tertentu, dan sebagainya. Beberapa contoh pola gerak ini memiliki varian geraknya masing-masing. Berbeda dengan gerak baku yang telah terpola secara baku, pada gerak bebas memiliki pola yang lebih dinamis dan menyesuaikan kebutuhan ungkapan gerak. Hal ini dapat diamati pada gerak berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya yang dapat dikatakan sebagai representasi gerak keseharian tokoh wayang. Gerak-gerak semacam ini oleh Desmons Morris dinamakan *locomotion*, yaitu pola gerak berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain.[13] Berbagai pola gerak yang melekat pada tokoh wayang, digunakan dalang untuk menghidupkan dramatisasi *sabet*.

Masing-masing pola gerak merepresentasikan karakter, suasana hati, ataupun peristiwa tertentu dalam *lakon* wayang.

*Kiprahan*, merupakan tarian yang mengandung gambaran suasana hati tokoh sedang asmara ataupun senang, sehingga terdapat *kiprahan gandrung* dan *kiprahan budhalan*, yang di dalamnya mengandung jalinan gerak *entrag, kridha, tawing, pilesan, tebah dhadha,* dan *tebak siti.* Gerak *kiprahan* dapat digolongkan sebagai *symbolic gestures*, yakni gerak-gerik yang mempresentasikan perasaan manusia.[14]

*Jaranan,* dimaknai sebagai pola gerak tarian kuda yang menggambarkan peristiwa kuda menari saat dinaiki pimpinan prajurit sebelum berangkat ke suatu tempat. *Jaranan* mengandung varian gerak *nyigarada, kridha, andhéhan, sirig pendhapan, wedhi kèngser*, dan, *nyongklang*.[15]

Perang, merupakan gambaran peristiwa perkelahian antara tokoh wayang. Perang memiliki ragam gerak seperti: *ulat-ulatan, ancap-ancapan, tubrukan, prapatan, jeblosan (*untuk *wayang gagahan), dhodhogan, junjungan, bantingan, jambakan (*untuk *wayang putrèn), cengkah, tangkep jaja, dugangan, jotosan, gendiran (*untuk *bambangan versus raksasa), samberan (*untuk *wayang mabur), ngglundhung (*untuk *raksasa), ruket, ngundha, mbandul, onclang (*untuk *perang gada), anggar (*untuk *perang pedang), ranjapan (*untuk *perang panah), tlorongan (*untuk *perang tombak),* dan sebagainya.[16] Gerak perang dalam pandangan Desmons Morris disebut sebagai *fighting behaviour*, yaitu gerak-gerik yang menggambarkan perilaku berkelahi.[17] Ketiga contoh varian gerak yang membentuk pola gerak *kiprahan, jaranan*, dan perang tersebut memberikan petunjuk bahwa pemahaman dan penguasaan pola gerak menjadi hal penting bagi dalang untuk menyuguhkan ekspresi *sabet* wayang.

Hal utama yang memiliki bobot tertinggi dalam ekspresi *sabet* wayang adalah penjiwaan gerak. Ini artinya, berbagai gerak yang ditampilkan dalang di dalam pertunjukan wayang memiliki daya hidup, bercitra, atau berjiwa. Gerak yang hidup mampu menggambarkan maksud tertentu dari dalang. Penjiwaan gerak terkait dengan karakteristik tokoh, suasana hati, ataupun peristiwa adegan dalam *lakon* wayang. Sehingga dalang harus mampu

menyelami tokoh-tokoh wayang dan peristiwa yang diwujudkan dalam *sabet* wayang.

Berdasar pada acuan estetik, yaitu *nuksma* dan *mungguh*, maka gerak wayang menjadi hidup, *krasa*, menjiwai, dan sesuai dengan karakter, suasana, dan peristiwa yang disajikan. Tokoh wayang dengan karakter *alus* dapat dihidupkan melalui gerak-gerik yang tenang, halus, dan sederhana. Tokoh karakter *kasar* memiliki ketepatan jika diungkapkan dengan gerakan yang kasar, tergesa-gesa, dan garang sehingga memiliki daya hidup sebagai tokoh wayang. Demikian halnya dengan tokoh karakter *gagah* yang lebih tepat dipresentasikan dengan gerakan gagah, agung, mantap, dan sebagainya; ataupun tokoh *gecul* dengan pola gerak yang menggambarkan nuansa humor.

Penjiwaan gerak dari berbagai karakter tokoh memiliki perbedaan jika dikaitkan dengan suasana hati mereka. Tokoh karakter *alus* dihidupkan dengan gerak-gerik yang berlainan sesuai suasana hati. Dalam suasana sedih memiliki ungkapan gerak yang berbeda dengan suasana senang, ragu, marah, dan sebagainya. Prinsip demikian berlaku pula pada berbagai karakter tokoh yang lain, seperti *gagahan, gecul*, dan *kéwanan*.

Ekspresi *sabet* wayang yang menggambarkan peristiwa tertentu juga mengacu pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. Peristiwa perang, semadi, huru-hara, angin ribut, ombak besar, kelahiran, kematian, perkawinan, dan sebagainya dapat terungkap melalui pola gerak wayang. Hidup dan tidaknya gambaran gerak wayang sangat tergantung dari kemampuan dalang di dalam menjiwakan gerak untuk peristiwa-peristiwa dalam *lakon* wayang. Ini artinya aspek penjiwaan gerak menjadi dasar signifikan untuk menyusun ekspresi *sabet* wayang. Penjiwaan yang diimbangi dengan pola kesesuaian dapat mencapai ekspresi *sabet* yang *nuksma* dan *mungguh*. Dengan demikian, penjiwaan menjadi aspek terpenting dalam ekspresi *sabet* wayang, selain dukungan dari aspek lainnya.

Aspek lain yang memiliki kedudukan penting dalam mendukung ekspresi *sabet* wayang adalah improvisasi gerak yang dilakukan dalang. Gerak-gerak wayang yang muncul secara spontan

dan sesaat ketika berlangsungnya pertunjukan wayang dimaknai sebagai improvisasi. Dalang, dengan kepekaan dan daya kreativitasnya mampu menghadirkan improvisasi ketika mendapatkan rangsangan, baik dari perkembangan alur *lakon* ataupun situasi penonton wayang. Pada saat alur *lakon* mengalami perubahan atau perkembangan karena faktor tertentu, dalang berimprovisasi untuk mengimbanginya. Ada kalanya, improvisasi muncul ketika dalang merespons kondisi penonton wayang. Munculnya gerak-gerak tambahan, pengulangan, atau pengurangan sebagai bentuk improvisasi gerak wayang.

**(3). Ekspresi *karawitan pakeliran.*** Dramatisasi tokoh dapat diperkuat oleh kehadiran *karawitan pakeliran,* baik yang disajikan dalang, yaitu *sulukan* dan *dhodhogan-keprakan*, ataupun yang disajikan kelompok *karawitan* yang berupa gending. Ekspresi *karawitan pakeliran* menunjuk pada proses pengekspresian lagu *sulukan* dan penggunaan *dhodhogan-keprakan* oleh dalang, serta penyajian gending dari kelompok *karawitan*. Pada prinsipnya, *karawitan pakeliran* ini memberikan dukungan estetik bagi dramatisasi tokoh wayang dan peristiwa adegan.

Ekspresi *sulukan* ditekankan pada kemampuan dalang menjiwakan lagu *sulukan* sesuai dengan suasana hati tokoh wayang ataupun peristiwa adegan. Penggunaan aspek kebahasaan dalam *cakepan sulukan* juga penting untuk memberikan gambaran mengenai makna yang terkandung di dalamnya. Antara lagu dan *cakepan* dapat menyatu dalam membentuk nuansa estetik untuk mendukung dramatisasi tokoh dan peristiwa. Penjiwaan lagu *sulukan* mengandalkan warna suara, *céngkok*, dan kekuatan *ngeng* dalang. Pada penjiwaan *cakepan* lebih mendasarkan kekuatan dalang dalam menguasai vokabuler *cakepan* dan suasana yang hendak diekspresikan. *Sulukan* yang hidup dan menjiwai, yakni ketika dalang mampu menguasai lagu dan *cakepan* sesuai nuansa estetik yang dikehendaki.

Warna suara menjadi modal bagi dalang untuk melantunkan *sulukan*. Setiap dalang memiliki warna suara tersendiri yang

menunjukkan kualitas suara mereka. Suara *gandhang* memiliki kualitas karena kejelasan, keras, dan kenyaringannya. Suara *kemèng*, kualitasnya dapat dikatakan kurang jelas, kecil, dan tertahan. Suara *serak* memiliki kualitas suara kurang jelas, desah, dan pecah. Berbagai contoh warna suara tersebut menunjukkan adanya varian suara dalang yang satu sama lain memiliki perbedaan. Akan tetapi, penjiwaan *sulukan* yang didasarkan pada warna suara, sangat tergantung dari kepiawaian dalang di dalam mengolahnya menjadi suara yang berkarakter. Suara *kemèng* dan *serak* pun dapat dikelola dengan maksimal sehingga menghasilkan karakteristik suara yang berjiwa. Warna suara Darman Ganda Darsana yang dikatakan *serak*, mampu diolah menjadi suara berjiwa, terutama untuk jenis *sulukan* yang menggambarkan nuansa kesedihan.

Hal penting yang seringkali melekat pada *sulukan* wayang adalah penggunaan *céngkok* yang dimiliki dalang. Tiap dalang mempunyai kecenderungan *céngkok* tersendiri. *Céngkok* dihadirkan untuk menambah daya estetik pada *sulukan*, selain mencerminkan corak khas dalang yang melantunkannya. Anom Suroto memiliki *céngkok sulukan* yang berbeda dengan Nartasabda, Darman Ganda Darsana, Manteb Soedharsono, Harjaka Jaka Pandaya ataupun Purbo Asmoro. Masing-masing dalang ini mempunyai kecenderungan *céngkok sulukan*, sehingga mendapatkan legitimasi dari para dalang lain. Peniruan *céngkok sulukan* yang dilakukan para dalang terhadap dalang idolanya, menunjukkan bahwa *céngkok* signifikan untuk menghadirkan ekspresi *sulukan* wayang.

Elemen lain yang memiliki urgensi tinggi di dalam menjiwakan *sulukan* adalah kepekaan *ngeng* dari dalang terhadap nada dasar gamelan. *Ngeng* menjadi pijakan ketika dalang akan melantunkan *sulukan* (*angkatan*) ataupun menghentikan sementara dan mengakhiri *sulukan* (*sèlèh*). Kepekaan *ngeng* dalang memiliki jalinan dengan *laras* dan *pathet* dalam *karawitan pakeliran*. Hubungannya dengan *laras*, dalang mengandalkan *ngeng* terhadap *laras sléndro, laras pélog*, dan peralihan *laras sléndro* ke *laras pélog* atau sebaliknya. Jalinan *ngeng* dengan *pathet*, yakni kepekaan dalang mendeteksi nada dominan pada *pathet nem, sanga, manyura*, dan

peralihannya. Ini artinya, dalang mengetahui nada dasar untuk *angkatan* dan *sèlèh* pada tiap *sulukan* yang dilantunkan. *Rasa sèlèh* merupakan *rasa* berhenti dalam sebuah kalimat lagu. Dalam komposisi karawitan, termasuk *sulukan, rasa sèlèh* tidak hanya dirasakan dalam satu nada saja, melainkan sekelompok nada tertentu. Apabila *rasa sèlèh* ada pada nada gong *nem ageng, gulu tengah*, dan *dhadha tengah* dinamakan *pathet manyura*; *lima ageng, penunggul tengah*, dan *gulu tengah* dinamakan *pathet sanga;* atau *gulu ageng, lima ageng,* dan *nem ageng* merupakan wilayah *pathet nem*.[18] *Rasa sèlèh* inilah yang menjadi dasar kepekaan *ngeng* dalang untuk melantunkan lagu *sulukan* wayang.

Dalang juga dituntut menguasai *cakepan* untuk menjiwakan *sulukan* wayang, selain lagu. Penguasaan vokabuler *cakepan* dan penggunaan *cakepan* mengacu pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. Penguasaan vokabuler *cakepan* bararti dalang telah hafal berbagai *cakepan sulukan* untuk berbagai jenis *sulukan*. Adapun pemahaman mengenai suasana batin tokoh dan peristiwa, berarti dalang memiliki kesadaran tentang suasana dan peristiwa tertentu yang disajikan.

Penjiwaan *sulukan* yang menggambarkan suasana *regu* pada batin tokoh ataupun peristiwa adegan, digunakan jenis *sulukan Pathet Nem Ageng, Pathet Nem Wantah, Pathet Lasem, Pathet Sanga Wantah, Pathet Sanga Ngelik*, ataupun *Pathet Manyura Wantah*. Masing-masing jenis *sulukan* ini memiliki *cakepan* tersendiri dengan beberapa vokabuler. Sebagai contoh, *Pathet Nem Ageng* digunakan vokabuler *cakepan*: (1) "*leng-leng ramya ningkang, sasangka kumenyar"*, dan seterusnya; atau (2) "*ndan sembah nireng ulun, kapurba risang murbeng rat"*, dan seterusnya; atau (3) "*mangkya darajataning bangsa, kawuryan wus sunya ruri"*, dan seterusnya; dan lain sebaginya.

Gambaran tentang suasana *greget* dipresentasikan melalui *sulukan* jenis *ada-ada*, seperti: *Ada-ada Girisa, Ada-ada Greget-saut, Ada-ada Astakuswala*, dan *Ada-ada Palaran*. Jenis *sulukan* tersebut, pada umumnya memiliki lebih dari satu vokabuler *cakepan*. Hal ini memberikan keleluasaan dalang untuk memiliki vokabuler *cakepan* tertentu sesuai suasana atau peristiwa yang digambarkan,

selain menghindari kejenuhan dalang menggunakan satu macam *cakepan sulukan*. *Sulukan Ada-ada Girisa* menggunakan vokabuler *cakepan*, seperti: (1) "*leng-leng gatiningkang, awan saba-saba",* dan seterusnya; atau (2) "*ratuné ratu utama, patihé patih linuwih"*, dan seterusnya; atau (3) "*yogya malih kinarya palupi, Suryaputra Narpati Ngawangga"*, dan seterusnya; dan lain sebagainya.

*Sulukan* jenis *sendhon* dipergunakan untuk menguatkan *rasa sedhih* ataupun *prenès* dalam pertunjukan wayang. Varian *rasa sedhih,* seperti: *susah, tlutur, èmeng, nglangut*, dan sebagainya atau *rasa prenès*, misalnya: asmara, manja, dan lain-lain dikuatkan dengan *sulukan* jenis *sendhon*, yaitu: *Sendhon Tlutur, Pananggalan, Rencasih, Sastradatan, Bimanyu,* dan *Sendhon Kloloran*. Masing-masing *sulukan* memiliki vokabuler *cakepan* tersendiri. *Sendhon Tlutur* menggunakan vokabuler *cakepan*, yaitu: "*o..., o...., surem-surem dewangkara kingkin, lir manguswa kang layon"*, dan seterusnya; atau "*o..., o..., katetangi tangis ing tyas, sira sang paramèng kayun"*, dan selanjutnya; "*o..., o..., punapa ta mirah ingsun, prihatin waspa gung mijil"* dan seterusnya, dan lain sebagainya. Penjiwaan lagu *sulukan* menjadi kekuatan utama bagi dalang untuk mengekspresikan *sulukan* wayang, selain dukungan yang signifikan dari elemen lain, seperti suara dalang, kekayaan *cèngkok*, penguasaan *laras,* kepekaan *ngeng*, dan penguasaan vokabuler *cakepan sulukan.* Ekspresi lagu *sulukan* dari dalang selalu berorientasi pada konsep *nuksma* dan *mungguh*, sehingga menghasilkan *sulukan* yang hidup dan menjiwai serta memiliki kesesuaian dengan suasana hati tokoh dan peristiwa adegan dalam *lakon* wayang.

Selain lagu *sulukan*, ekspresi dalam *karawitan pakeliran* juga menyangkut persoalan *dhodhogan-keprakan* dan gending. Dua unsur *karawitan pakeliran* ini, kehadirannya lebih dominan sebagai penguat dan penambah nuansa estetik dalam dramatisasi tokoh wayang dan peristiwa adegan. *Dhodhogan-keprakan* disebut sebagai aspek instrumental yang memberikan dukungan pada ekspresi *ginem, janturan, pocapan, solah, penampilan, entas-entasan, sulukan*, dan gending. *Dhodhogan-keprakan* tidak dapat berdiri

sendiri sebagai kekuatan ekspresi instrumental yang diekspresikan dalang, namun dihadirkan bersamaan unsur *garap pakeliran* yang lain. Inilah sebabnya, *dhodhogan-keprakan* selalu terintegrasi dan bersinergi dengan unsur *garap pakeliran.* Artinya, *dhodhogan-keprakan* memberikan kekuatan estetik yang tidak bisa ditinggalkan dari unsur *garap pakeliran* lainnya.

Bukti dari signifikansi *dhodhogan-keprakan* bagi unsur *garap pakeliran* yang lain, yaitu: (1) *ginem* wayang kurang *pilah* tanpa *dhodhogan-keprakan*; (2) *janturan* dan gending tak akan mulai dan berhenti tanpa *dhodhogan-keprakan*; (3) *pocapan* kurang memiliki jiwa tanpa *dhodhogan-keprakan;* (4) *sabet* wayang kurang mantap dan hidup tanpa kehadiran *dhodhogan-keprakan.*

*Dhodhogan-keprakan* yang diekspresikan dalang mengacu pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. Hal ini sangat beralasan, karena acuan konsep tersebut membawa ekspresi dalang pada kemantapan, kejelasan, dan ketepatan *dhodhogan-keprakan*. Mantap, jelas, dan tepat merupakan manifestasi dari kualitas estetik *nuksma* dan *mungguh*. Mantap menunjukkan bunyi atau suara *dhodhogan-keprakan* dapat didengar dan dirasakan dengan enak. Suara yang mantap menambah kekuatan pada nuansa *rasa* estetik dari unsur *garap pakeliran* lain yang sedang disajikan dalang. Jelas atau kejelasan memberikan petunjuk bahwa ada perbedaan antara pola satu dengan pola lain dalam *dhodhogan-keprakan*. Tepat atau ketepatan pada *dhodhogan-keprakan* yakni penggunaannya sesuai dengan unsur lain yang akan disertainya. Ketepatan *sasmita gending, sesegan, sirep, suwuk*, jeda *ginem,* dan sebagainya merupakan hal-hal yang berkaitan dengan ketepatan ekspresi *dhodhogan-keprakan* yang dilakukan dalang.

Gending menjadi aspek musikal yang memiliki peran untuk mengiringi dan menguatkan unsur *garap catur* dan *sabet* dalam pertunjukan wayang. Dalam mengemban perannya sebagai pengiring dan penguat *garap pakeliran* lain, ekspresi gending mengacu pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. Setidaknya ada tiga kontribusi dari gending terhadap pertunjukan wayang, yaitu: (1) membingkai unsur *garap pakeliran* yang lain; (2) memperkuat unsur *garap pakeliran*

yang lain; dan (3) menyatu dengan unsur *garap pakeliran* yang lainnya.

Mengenai ketiga peran gending bagi ekspresi pertunjukan wayang yang dilakukan dalang, Waridi merumuskan tiga konsep penting, yaitu: *mungkus, nglambari*, dan *nyawiji*. *Mungkus* dapat dimaknai: (1) kehadiran gending untuk membingkai *sabet* wayang; (2) hubungan simbolik antara dalang dan pengrawit dalam ekspresi *sabet* wayang; dan (3) struktur gending dan *sèlèh-sèlèh* kuat dipergunakan untuk acuan *dhodhogan-keprakan* dalang. Konsep kedua, yaitu *nglambari*, yang dimaknai bahwa kehadiran gending untuk memperkuat unsur *garap pakeliran* yang lain. Konsep *nglambari* pada intinya memberikan penguatan pada suasana adegan dan kondisi batin tokoh selaras dengan gending yang mengiringinya. Ketiga, *nyawiji*, yaitu menyatunya dua unsur atau lebih dalam pertunjukan wayang. Dalam hal ini gending dan adegan melebur menjadi kesatuan estetik pertunjukan wayang.[19]

Berdasarkan paparan tersebut, dapat dikatakan bahwa ekspresi gending menuntut adanya ketepatan nuansa *rasa* estetik serta penggunaan vokabuler gending. Di sinilah konsep *nyawiji* menjadi bermakna untuk menunjukkan ekspresi gending dalam pertunjukan wayang. Penggunaan dan pemilihan gending yang dilakukan dalang sedapat mungkin memiliki jalinan dengan nuansa estetik yang diekspresikan. Ketika dalang menyajikan suasana batin tokoh *sedhih, greget, prenès*, ataupun *regu,* maka dipilih vokabuler gending yang memiliki nuansa musikal *rasa sedhih, greget, prenès*, ataupun *regu.*

### 2. Kualitas Dalang

*Nuksma* dan *mungguh* memiliki kaitan dengan kualitas dalang. Ketika pertunjukan wayang mampu mencapai *nuksma* dan *mungguh*, berarti dalang memiliki kualitas yang ideal. Petunjuk mengenai kualitas dalang dapat dipahami berdasarkan kemampuan dalang menjiwakan pertunjukan wayang dan adanya pengakuan penonton terhadap kualitas dalang.

Secara internal, kualitas dalang dibentuk dari kekuatannya dalam menjiwakan pertunjukan wayang. Daya batiniah dalang yang memancarkan *rasa*, dipadukan dengan kekuatan memilih dan menggunakan medium, serta didasarkan pada ketepatan dan kesesuaian ekspresi *garap pekeliran* memunculkan pertunjukan wayang yang *nuksma* dan *mungguh*. Di sini dalang mampu menjelmakan *rasa* dalam pertunjukan wayang secara hidup dan menjiwai.

Secara eksternal, kualitas dalang dibentuk dari adanya pengakuan penonton terhadap diri dalang dan pertunjukan wayangnya. Pada umumnya, penontonlah yang memberikan predikat kualitas bagi dalang. Pengakuan penonton terhadap kualitas dalang didasarkan pada konsep *nuksma* dan *mungguh* yang tercermin dalam pertunjukan wayang dari sang dalang. Ini menunjukkan bahwa hanya dalang-dalang yang mampu menjiwakan pertunjukan wayang secara hidup dan menjiwai yang mendapatkan legalitas estetik dari penonton.

Kualitas dalang mengarah pada mutu pergelaran wayang yang dilakukan dalang. Dalam tradisi pedalangan Jawa, banyak sebutan bagi dalang untuk memberikan kualifikasi kualitas pertunjukan mereka. Berdasarkan penampilan dalang dalam menyajikan *lakon*, maka dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu: (1) *dalang apik*, dalam menyajikan pertunjukan wayang sangat memperhatikan kaidah-kaidah seni pedalangan serta mengutamakan nilai estetis. Puja Sumarta yang terkenal dengan *sanggit lakon* mendapat julukan sebagai *dalang apik*; (2) *dalang wasis*, adalah dalang ketika menyajikan *lakon* wayang sangat mengutamakan aspek dramatik, sehingga *pakeliran*nya terasa hidup dan menarik. Dalam hal ini, Wignyasutarna dan Nartasabda disebut sebagai *dalang wasis*; (3) *dalang pinter*, yaitu dalam menyajikan *lakon* wayang sangat intens menyampaikan pesan moral, spiritual, dan kritik sosial. Pesan dan kritik sosial disampaikan secara *medhang miring, nyampar pikolih, selip sisip, saloka*, dan secara simbolis. Tipe dalang ini dijumpai pada diri Anom Suroto yang peka terhadap kondisi sosial masyarakat; dan (4) *dalang sabet*, adalah dalang ketika menyajikan

*lakon* wayang sangat menonjolkan kemampuan *sabet* (keterampilan gerak wayang). Dalam hal ini Warsina dengan sebutan *dalang kethèk* dan Manteb Soedharsono dengan julukan *dalang sétan*, merupakan contoh dari *dalang sabet*.[20]

Kriteria tersebut mengacu segi-segi tertentu yang dikuasai dalang atau kecenderungan estetiknya. Dalang yang berkualitas adalah dalang yang mampu menyajikan pertunjukan wayang dengan hidup dan menjiwai. Dalang yang demikian dapat dikatakan sebagai *dalang paripurna*. Dalang tipe ini telah menyatu dan terbiasa dengan unsur *garap pakeliran* yang menjadi pilar pertunjukan wayangnya. Dalam pedalangan, orang menyebutnya sebagai dalang yang *atul* terhadap *garap pakeliran*nya. Makna kata *atul* yaitu menyatu, mendarah daging, dan terbiasa, yang menunjukkan kualitas seorang dalang.

*Dalang paripurna* memiliki ciri khusus, menguasai berbagai materi *garap*, memiliki keterampilan teknik, mampu membangun pola ketepatan dan kesesuaian, dan memiliki daya batiniah untuk memancarkan *rasa* estetik. *Dalang paripurna* adalah dalang yang mampu menyajikan pertunjukan wayang secara hidup dan menjiwai. Dalang ini mendasarkan *pakeliran*nya pada konsep *nuksma* dan *mungguh*, yang digambarkan dalam bagan sebagai berikut.

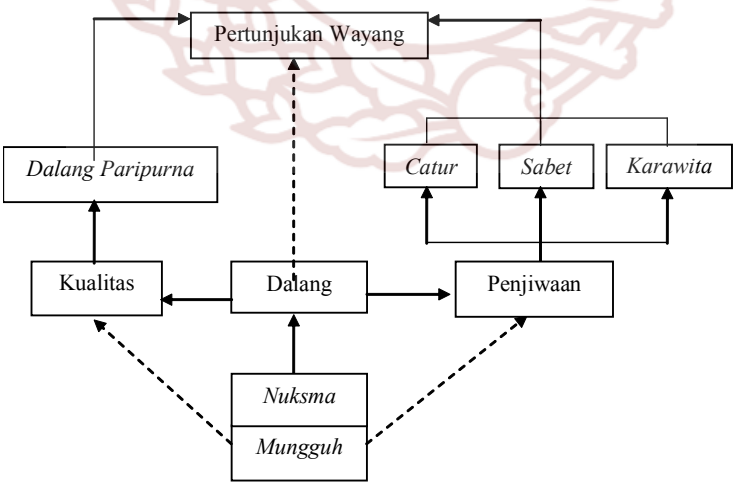



Diagram 12: Kaitan *nuksma* dan *mungguh* bagi dalang
(disusun Sunardi)

Keterangan:

——————▶ : menunjukkan alur penggunaan konsep *nuksma* dan *mungguh* bagi dalang dalam estetika pertunjukan wayang

- - - - - - - - - ▶ : menunjukkan hubungan fungsional dalam estetika pertunjukan wayang

## *B. Nuksma* dan *Mungguh* bagi Penonton

Penilaian pertunjukan wayang berhubungan dengan penonton atau penghayat. Dalam hal ini, penonton didudukkan sebagai subjek yang mengamati dan mencerap pertunjukan wayang yang dilakukan dalang. Untuk melakukan penilaian, mereka mengandalkan daya apresiasi serta mendasarkan penilaian berdasar konsep *nuksma* dan *mungguh* yang diyakini sebagai orientasi estetik pertunjukan wayang. Ada dua hal yang perlu dibahas terkait dengan penilaian penonton wayang, yaitu: (1) konsep *nuksma* dan *mungguh* sebagai acuan penilaian estetik; dan (2) katarsis sebagai puncak penghayatan estetik. Aspek pertama berhubungan dengan langkah-langkah penilaian yang dilakukan penonton wayang, seperti bekal dasar menilai, perilaku menilai, dan dasar serta orientasi penilaian pertunjukan wayang. Pada aspek kedua, difokuskan pada pencapaian katarsis pada diri penonton wayang. Di sini keberhasilan komunikasi estetik maupun indikasi *nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang dapat dijelaskan.

### 1. Penilaian Pertunjukan Wayang

*Nuksma* dan *mungguh*, selain dijadikan rujukan dalang dalam mempergelarkan wayang, juga dijadikan acuan penilaian bagi penonton wayang. Pada umumnya penonton wayang ketika menyaksikan pertunjukan wayang yang disajikan dalang akan memberikan penilaian-penilaian tertentu. Tingkat apresiasi penonton merupakan petunjuk penting dalam menganalisis penilaian mereka. Penonton penghayat, yakni penonton yang telah memahami seluk-beluk seni pedalangan, merupakan sasaran utama dari penelitian

ini. Di sini, penonton didudukkan sebagai penghayat atau kritikus karena bekal-bekal menilai pertunjukan wayang telah dimilikinya.

Bekal-bekal penonton-penghayat untuk menilai pertunjukan wayang, yaitu: (1) memiliki latar belakang budaya yang luas, terutama budaya Jawa; (2) memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai seni pertunjukan wayang; (3) memiliki kepekaan *rasa* estetik mendalam terhadap sajian pertunjukan wayang; dan (4) memiliki kemauan dan keterlatihan untuk selalu mengamati pertunjukan wayang.

Budaya Jawa menjadi referensi bagi ekspresi seni pedalangan yang dilakukan dalang. Berbagai peristiwa dan persoalan dalam *lakon* bersumber dari masalah-masalah kehidupan manusia yang dibingkai oleh latar belakang budayanya. Dalam menilai pertunjukan wayang, latar belakang budaya dari penonton atau kritikus akan membimbing ke arah penilaian yang bermakna. Pemahaman budaya Jawa menjadi kunci pertama bagi mereka untuk menelaah persoalan yang dimunculkan dalam *lakon* wayang. Kaidah-kaidah estetik pun juga dipengaruhi oleh budaya. Maka tidak aneh jika penonton selalu mengkaitkan penilaiannya dengan budaya yang diketahuinya. Masalah etika, keselarasan, budi pekerti, pengendalian nafsu, semadi, wahyu, perkawinan, *mukswa*, petuah luhur, dan sebagainya merupakan nilai dan konsep yang ada dalam budaya Jawa. Kekuatan pada pemahaman dan latar belakang budaya inilah yang memposisikan diri penonton sebagai seorang penghayat pertunjukan wayang yang baik.

Aspek kedua, mengenai kekayaan pengetahuan dan wawasan tentang seni pertunjukan wayang juga menjadi prasyarat penting bagi penghayat. Hal ini terkait dengan aspek teknik dan teoritik yang mendasari pertunjukan wayang. Pada aspek teknik, penghayat setidaknya mengetahui teknik-teknik dramatisasi *lakon* wayang yang berkualitas, seperti *antawecana, sabetan*, vokal ataupun instrumental. Ketika mereka paham teknik *pakeliran,* maka hasil penilaiannya akan lebih komprehensif dan mendalam. Selain teknik, aspek teoritik pun penting bagi penghayat wayang. Pengetahuan tentang *lakon*,

genealogi, sumber *lakon*, filsafat, sejarah, konsep estetika, dan pengetahuan pedalangan lainnya memperkaya wawasan penghayat. Persoalan teoritik ini dapat memperkuat argumen mereka ketika menilai pertunjukan wayang.

Hal penting yang melekat pada diri penghayat, yakni kepekaan *rasa* estetik ketika menghayati pertunjukan wayang. Kepekaan *rasa* dimiliki oleh orang yang kaya akan pengalaman kejiwaan. Kristalisasi pengalaman jiwa yang bersumber dari pencerapan terhadap berbagai persoalan kehidupan menumbuhkan sensibilitas *rasa* pada diri penghayat wayang. Berbagai nuansa *rasa* estetik yang terungkap melalui *lakon* wayang dapat diserap dan ditangkap oleh penghayat dengan mudah.

Aspek terakhir yang menjadi bekal penghayat adalah kemauan dan keterlatihan untuk mengadakan penilaian terhadap pertunjukan wayang. Rasa ingin tahu mendorong seorang penghayat untuk selalu menyelami berbagai nilai yang diekspresikan dalam pertunjukan wayang. Koriositas inilah yang mendorong seseorang untuk aktif melihat pertunjukan wayang. Berbagai pengalaman yang diperoleh melalui pertunjukan wayang memperkaya wawasan dan membangkitkan kualitas penilaian mereka. Kemauan keras dalam menonton dan menilai menjadikan mereka terlatih untuk memberikan tanggapan terhadap pertunjukan wayang.

Dalam pandangan Sal Murgiyanto, seorang kritikus (penghayat) setidaknya berbekal: (a) teknik; (b) pengetahuan dan logika; dan (c) kepekaan *rasa*.[21] Teknik bertalian dengan bahan dasar atau medium yang digunakan dalam ekspresi seni. Dalam tari dikenal medium gerak, adapun dalam seni pedalangan menerapkan multi-medium, yaitu: suara, gerak, bahasa, dan rupa. Pengetahuan dan logika berhubungan dengan daya kritis seorang kritikus atau penghayat terhadap seni yang diamatinya. Dalam menilai seni pertunjukan wayang, maka pemahaman *lakon*, teori pedalangan, dan dramatisasi menjadi signifikan bagi penonton wayang. Kepekaan *rasa* menyangkut sensibilitas penghayat seni terhadap nuansa *rasa* estetik yang terkandung dalam sajian seni. *Rasa* estetik yang

diekspresikan dalang dalam pertunjukan wayang, seperti *rasa regu, greget, prenès,* dan *sedhih* dapat ditangkap oleh penghayat karena kepekaan *rasa* yang dimilikinya.

Penilaian pertunjukan wayang yang dilakukan oleh penonton seringkali dilandasi oleh konsep-konsep estetika yang berlaku bagi masyarakat pedalangan. Ini artinya, dalam setiap unsur *garap pakeliran*, memiliki ukuran penilaian tertentu. Konsep-konsep estetika pedalangan menjadi petunjuk mengenai kualitas pertunjukan wayang yang dilakukan dalang.

Mengenai tolok ukur estetik, Sumanto menjelaskan bahwa masing-masing unsur *garap pakeliran* memiliki konsep penilaian tersendiri. Dalam *garap sabet*, konsep *mungguh* merupakan kualitas estetik yang dicita-citakan. *Mungguh* dalam konteks gerak yaitu sesuai dengan bentuk figur wayang, karakter, alur dramatik, dan suasana batin tokoh wayang.[22] Pada *garap catur*, Sumanto memberikan kriteria kualitas estetik tertinggi yang disebut *nuksma*, yaitu mengandung unsur *pilah, wijang* serta sesuai dengan karakter dan suasana hati tokoh wayang.[23]

Mengenai betapa pentingnya konsep estetika pedalangan dalam penilaian pertunjukan wayang dapat dijelaskan dari kebiasaan para penonton wayang memberikan bobot estetik bagi dalang. Berdasarkan pengamatan dan wawancara terhadap para penonton wayang ataupun dalang, diketahui adanya berbagai istilah untuk memberikan ukuran bobot tidaknya sebuah penyajian wayang. Istilah *sem, nges, semu, krasa, nuksma,* dan *mungguh* memiliki intensitas tinggi untuk dipakai sebagai dasar penilaian. Hal ini dapat disimak dari beberapa ungkapan seperti: *wayangané semu, sabetané krasa, antawecanané nges* atau *sem, pakelirané nuksma, lakoné mungguh* dan sejenisnya yang dapat dimaknai sebagai ukuran penilaian pertunjukan wayang dari penontonnya.

Berbagai istilah tersebut memiliki spesifikasi pengertian yang berbeda, namun dipersatukan oleh adanya pemahaman mengenai kekuatan dalang dalam menjiwakan pertunjukan wayang. Inilah sebabnya, istilah-istilah tersebut dapat diwadahi dalam satu konsep yang dinamakan *nuksma* dan *mungguh*. Pada intinya, semua istilah

mengarahkan pemahaman pada ekspresi dalang dan ketepatan penggunaan, sehingga konsep *nuksma* dan *mungguh* dapat representatif untuk menyatakan kualitas estetik tertinggi yang dicapai dalang. Konsep *nuksma* dan *mungguh* menjadi konsep kunci bagi penonton wayang untuk memberikan penilaian yang proporsional.

**2. Katarsis**

Pokok pikiran Aristoteles mengenai karya seni yang sempurna dinamakan dengan istilah katarsis, yang berarti pemurnian. Dalam hal ini Aristoteles memandang bahwa katarsis merupakan puncak dan tujuan karya seni drama dalam bentuk tragedi. Berbagai peristiwa, pertemuan, perenungan, kegagalan, keberhasilan, dan kekecewaan harus disusun dan dipentaskan sedemikian rupa sehingga secara serentak semuanya tampak logis dan seolah-olah tak terduga. Pada saat inilah katarsis terjadi secara tiba-tiba seolah-olah segala masalah dan kejadian yang muncul tertimbun dalam pengalaman peran utama dan dalam diri penonton tiba-tiba pecah atau mencair, atau terjadi secara mengharukan. Pada dasarnya, katarsis diharapkan terjadi pada diri penonton, yang selanjutnya dibawa pulang sebagai pemahaman mendalam mengenai manusia, ataupun sebagai pembebasan batin dari segala pengalaman penderitaan. Ini berarti katarsis bermakna sebagai terapeutis dari segi kejiwaan, yang seringkali ada unsur penyesalan dan perubahan, atau semacam pertobatan dalam perspektif religius.[24]

Katarsis merupakan tingkatan penghayatan tertinggi yang dapat dicapai oleh penonton wayang. Aspek *rasa* menjadi dasar utama dari terjadinya situasi katarsis. Ketika *rasa* estetik yang diekspresikan dalang berpadu dengan kepekaan *rasa* estetik yang dimiliki penonton wayang, maka peristiwa katarsis terjadi. Menurut Warder, bahwa di dalam *rasa* terjadi sublimasi emosi dari tataran psikologis ke tahap estetik. Pada proses ini, emosi individual ditransformasikan menjadi *rasa*, pengalaman estetik non individual, universal, menembus ruang dan waktu, serta dalam keadaan partikular. Di sini, individu lupa akan dirinya, serta mencapai titik pandang universal yang membawa kebahagiaan tertinggi.[25]

Di dalam penghayatan pertunjukan wayang, seringkali penonton terhanyut dalam permainan dalang. Proses *ahanyutan* inilah yang kemudian membuka ego penonton untuk menerima nuansa *rasa* estetik yang universal. Mereka merasa mendapatkan sesuatu yang berdampak pada kebahagiaan dengan menangkap gejala *rasa* estetik yang diekspresikan dalang. Sesuatu yang tak terdefisinikan inilah yang dapat meningkatkan derajat kemanusiaan penonton wayang. Mereka mendapatkan pemurnian kejiwaan karena ekspresi estetik yang dibawakan dalang. Dalam pandangan Pringgadarsana, pertunjukan wayang yang demikian mampu membawa *sengsem* bagi penontonnya. *Sengsem* bermakna bahwa segala sesuatu yang dipetik penonton dari ekspresi dalang dapat membekas lama bahkan mampu mempengaruhi pola tindakan mereka. Untuk menghasilkan ekspresi estetik yang mampu menggugah kesadaran penonton, tentunya dalang berpedoman pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. Ketika pertunjukan wayang berhasil mencapai derajat estetik *nuksma* dan *mungguh*, maka dapat menjadikan diri penonton mencapai tingkat penghayatan tertinggi. Dengan demikian, katarsis sesungguhnya menjadi tujuan utama dari penonton wayang pada saat menyaksikan pertunjukan wayang yang disajikan dalang.

Pencapaian katarsis pada diri penonton wayang, pada intinya dimulai dari proses komunikasi estetik. Dalam komunikasi estetik, dalang dan pertunjukan wayang sebagai objek yang direspons dan ditanggapi oleh penonton yang merupakan subjek. Di sini, pengalaman estetik dari dalang melalui sajian pertunjukan wayang ditangkap oleh penonton sebagai pengalaman estetik mereka.

Komunikasi estetik yang terjadi antara dalang dan pertunjukan wayang dengan penontonnya dapat bermakna apabila terjadi *sambung rasa* antara keduanya. Dalam komunikasi *sambung rasa*, ekspresi dalang melalui pertunjukan wayang dapat dicerap oleh penonton dengan baik. Penonton mendapatkan tambahan pengalaman batin ketika merespons nuansa *rasa* estetik yang diekspresikan dalang. Pengalaman batin inilah yang memposisikan penonton wayang ke taraf pemahaman nilai-nilai kemanusiaan yang

lebih tinggi. Bahkan kekayaan pengalaman jiwa bagi penonton dapat dijadikan sarana instropeksi dan mawas diri.

Penonton pada saat merespons nuansa *rasa* estetik dalam pertunjukan wayang memiliki kesadaran tentang acuan estetik yang digunakan untuk memberikan penilaian. Pemahaman mengenai konsep *nuksma* dan *mungguh* menjadi signifikan bagi mereka, sehingga hasil tangapannya menjadi lebih berbobot. Ini artinya, respons, tanggapan, dan penilaian pertunjukan wayang berorientasi pada konsep dasar, yakni *nuksma* dan *mungguh*.

Katarsis terjadi pada diri penonton karena kekuatannya merespons nuansa estetik dari pertunjukan wayang. Respons penonton menyesuaikan kesan *rasa* estetik yang disajikan dalang melalui unsur *garap pakeliran*, seperti *catur, sabet,* dan *karawitan pakeliran*. Pada *Adegan Samodra Minangkalbu* dalam *lakon Bima Sekti*, dalang memunculkan nuansa *rasa regu* sebagai kesan *rasa* estetik yang dominan, selain adanya kombinasi *rasa prenès* dan *greget*. Kesan *rasa regu* dapat dinikmati berdasarkan *ginem* tokoh Dewa Ruci dan Bima; *janturan* mantram *sastrajéndra*; gerak tokoh Bima yang lugas, formal, dan mantap; komposisi *tancepan* wayang; *Ladrang Éling-éling*; ataupun *dhodhogan-keprakan singgetan*.

Kesan *rasa regu* memiliki ciri utama suasana yang agung, *wingit,* dan serius yang tercermin melalui ekspresi *antawecana, sabetan*, ataupun vokal dan instrumental. Pada ekspresi *antawecana, rasa regu* muncul dari pilihan kata-kata yang arkhais, mengarah pada makna keagungan, penyusunan kalimat dengan bahasa yang formal dan serius, penggunaan tempo, tekanan, dan intonasi *antawecana* yang ajeg dan mendatar, dan adanya ketepatan dan kesesuaian *garap* karakter tokoh, suasana batin, peristiwa adegan, dan unsur *garap pakeliran* lainnya.

Pada ekspresi gerak atau *sabetan* wayang, *rasa regu* diindikasikan dari pilihan gerak yang formal, serius, dan lugas; penggunaan tempo, tekanan, dan pola gerak yang ajeg; komposisi *tancepan* yang menggambarkan makna agung dan *wingit;* adanya pola kepatutan dengan karakter, suasana hati, peristiwa adegan, dan gending yang mengiringi.

*Regu* dalam ekspresi vokal dan instrumental, dapat dijelaskan melalui penggunaan *sulukan* jenis *pathetan*; penggunaan syair bermakna agung dan *wingit*; pemakaian gending bernuansa musikal agung dan *wingit;* pengaturan nada, tempo, dan tekanan suara yang memiliki sifat ajeg dan mendatar; penggunaan jenis *dhodhogan-keprakan singgetan*; adanya kesesuaian dengan karakter, suasana hati, peristiwa adegan; keselarasan dengan *ginem* dan *sabetan* wayang.

Keberhasilan dalang dalam mengkomunikasikan *rasa* estetik kepada penonton, dapat dicermati pada reaksi yang terjadi pada diri penonton wayang. Ketika Nartasabda mengekspresikan *Adegan Samodra Minangkalbu* dengan orientasi *rasa regu,* penonton dapat menangkap kesan *rasa* estetik tersebut yang diindikasikan melalui sikap, gerak-gerik, ataupun ucapan mereka. Nuansa *rasa regu* pada pergelaran wayang dapat merasuk pada diri penonton, jika mereka memiliki sikap serius; dengan tatapan mata tertuju pada *kelir*; dan konsentrasi pendengaran pada *antawecana*, vokal dan instrumental. Penonton merasa terpaku karena secara serius mengikuti ekspresi dalang dan merasakan dirinya hanyut dalam nuansa *rasa* estetik pada pertunjukan wayang.

Pada *Jejer Negara Wiratha lakon Dewi Utari Palakrama*, yang disajikan Anom Suroto, tanggapan penonton tertuju pada ekspresi *janturan, sulukan*, dan *ginem* tokoh wayang. Ekspresi ini mengandalkan kekuatan pemilihan aspek kebahasaan pada *janturan,* syair *sulukan*, dan dialog tokoh wayang. Respons penonton mengarah pada aspek kebahasaan, meliputi penggunaan bahasa arkhais, gaya bahasa, *purwakanthi*, keindahan sastra, isi dialog, isu aktual dan fenomena sosial.

Sajian *Jejer Negara Wiratha* yang dilakukan dalang berorientasi pada nuansa *rasa regu*, yaitu suasana agung dan berwibawa yang terjadi dalam persidangan di istana. Kesan *rasa regu* muncul melalui kekuatan ekspresi *antawecana* dan vokal dari dalang. Indikasi *rasa regu* pada *Jejer Negara Wiratha*, yaitu: (a) pilihan bahasa arkhais pada *janturan* dan teks *sulukan*; (b) bahasa resmi dan formal dalam dialog wayang; (c) *antawecana janturan*

dan *ginem* dengan tempo, tekanan, yang cenderung ajeg, yaitu menggunakan intonasi mendatar; dan (d) lagu *sulukan* jenis *pathetan* yang berkesan agung.

Nuansa *rasa regu* ini direspons penonton dengan pusat perhatian mereka pada: (a) bahasa *kawi* yang arkhais pada *janturan* dan *sulukan*; (b) lagu *antawecana janturan*; (c) penyuaraan *janturan* yang lancar; (d) isi dialog wayang; (e) sisipan isu aktual yang menggejala di masyarakat; (f) pesan moral dari *ginem;* (g) lagu *sulukan*; dan (h) suara merdu dari dalang.

Respons penonton ditunjukkan dengan sikap mereka yang serius memperhatikan wayang di *kelir* atau mendengarkan suara dalang dengan seksama. Penonton memiliki kecenderungan diam dan menyimak ekspresi dari dalang. Pada pembicaraan tokoh yang menyoal mengenai fenomena sosial, respons penonton ditunjukkan dengan sikap tepuk tangan, senyuman, atau menganggukkan kepala tanda setuju dengan ucapan dalang. Dengan demikian, respons penonton yang positif menunjukkan bahwa: (1) daya apresiasi penonton yang baik; dan (2) keberhasilan dalang dalam mengimplementasikan konsep *nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang.

Pada *Adegan Wana Dhandhaka*, dalang menyajikan peristiwa kesedihan yang menimpa tokoh Rama. Kesedihan Rama merupakan gabungan dari berbagai peristiwa yang melingkupinya, seperti kematian ayahnya, pengusiran dirinya, dan peristiwa penculikan isterinya. *Adegan Wana Dhandhaka* memiliki klimaks mengenai puncak kesedihan Rama karena kehilangan isteri tercinta. Ekspresi dalang berorientasi pada nuansa *rasa sedhih* yang dominan selain terdapat *rasa greget, regu*, dan *prenès* sebagai kombinasi *rasa* estetik.

Indikator dari *rasa sedhih* yaitu munculnya kesan *rasa* sedih, asmara, kecewa, dan pasrah yang terimplementasi melalui ekspresi *antawecana, sabetan*, ataupun vokal dan instrumental. *Rasa sedhih* pada ekspresi *antawecana*, dapat diketahui pada *garap ginem*. Di sini dalang menghadirkan pilihan kata yang menggambarkan kesedihan, asmara, kecewa, rindu dan sejenisnya yang berorientasi

pada makna kesedihan karena kehilangan orang tercinta; penyusunan kalimat dengan bahasa yang melankolis dan kesedihan; penggunaan tempo, tekanan, dan intonasi *antawecana* yang dinamik dan cenderung melemah dan patah-patah; dan adanya pola keselarasan dengan karakter tokoh, suasana batin, peristiwa adegan, serta unsur *garap pakeliran* lainnya.

Kesan *rasa sedhih* dalam gerak wayang dapat diketahui dari pilihan gerak yang lemah, pelan, dan halus; penggunaan tempo, tekanan, dan pola gerak yang statis; komposisi *tancepan* yang menggambarkan makna kesedihan dan asmara; adanya pola keselarasan dengan karakter, suasana hati, peristiwa adegan, gending yang mengiringi, *dhodhogan-keprakan, sulukan*, ataupun *ginem* tokoh wayang.

*Rasa sedhih* dalam ekspresi *karawitan pakeliran*, dapat diketahui berdasarkan penggunaan jenis *dhodhogan-keprakan sisiran-jejakan, tetegan,* dan *singgetan*; pemilihan gending jenis *tlutur*; penggunaan lagu *sulukan* jenis *ada-ada tlutur;* dan adanya kesesuaian dengan karakter, suasana hati, peristiwa adegan, *ginem,* dan *sabetan* wayang.

Ekspresi *rasa sedhih* dari dalang dalam menyajikan *Adegan Wana Dhandhaka lakon Rama Gandrung* ini direspons penonton secara baik. Respons penonton pada saat menyaksikan adegan ini telah menjadikan petunjuk mengenai keberhasilan dalang. Adanya respons positip dari penonton dapat diketahui ketika mereka mampu merasakan nuansa *rasa sedhih* yang terjadi dalam pergelaran wayang. Gambaran mengenai respons penonton dapat diamati pada: (a) adanya kegundahan hati mereka yang ditunjukkan pada sikap diri diam membisu, menghela nafas, dan merasa sedih; (b) tatapan mata kesedihan yang tertuju pada peristiwa kesedihan di atas *kelir*; dan (c) konsentrasi pendengaran pada *ginem, sulukan, dhodhogan-keprakan*, dan gending yang disajikan dalang.

*Adegan Jambakan* dalam *lakon Dursasana Jambak* menyampaikan pesan estetik, yaitu *rasa greget* dan *rasa sedhih.* Kehadiran *rasa greget* mendominasi dari keseluruhan ungkapan estetik yang muncul dari ekspresi *antawecana, sabetan*, dan vokal-

instrumental dari dalang. *Rasa sedhih* dihadirkan sebagai *rasa* tambahan yang diakibatkan oleh *rasa greget*. Jika *rasa greget* muncul dari ekspresi peperangan antara Bima dan Dursasana atau peristiwa adegan dan suasana batin tokoh Bima, maka *rasa sedhih* hadir karena gejolak kejiwaan tokoh Dursasana.

*Rasa greget* pada sajian *Adegan Jambakan,* diindikasikan dari berbagai hal, seperti: (a) penggunaan bahasa pada *janturan, ginem,* dan *sulukan* yang bermakna semangat, geram, tegas, marah, dendam, berani, kasar, dan sejenisnya; (b) ekspresi *antawecana* cenderung bernada meninggi, mengeras, cepat, dan tegas; (c) lagu *sulukan ada-ada* dan *dhodhogan-keprakan geteran*, serta gerak wayang dengan tempo cepat dan tekanan kuat; (d) gerak wayang yang menggambarkan perang, tergesa-gesa, bersemangat, marah, senang, dan sejenisnya.

*Rasa greget* yang merupakan hasil ekspresi unsur *garap pakeliran* dari dalang ditangkap penonton dengan indikasi: luapan hati menggebu-gebu terbawa emosi; gerak anggota badan; tepuk tangan; ucapan kata-kata bersemangat, seperti sorak-sorai, siulan dan sejenisnya. Ini artinya, respons penonton ditunjukan dari gejolak jiwa mereka, ataupun dari sikap, tindakan, dan ucapan mereka saat menyaksikan adegan tersebut. Di sini terjadi proses menyatunya perasaan penonton dengan ekspresi pertunjukan wayang yang dilakukan dalang. Penonton terhanyut dalam suasana yang dibangun oleh kekuatan ekspresi dalang, sehingga mereka menemukan dan merasakan kepuasan estetik, atau meminjam pernyataan Aristoteles yang dinamakan katarsis.

Mengenai katarsis, Zoetmulder menyamakan dengan orang yang terpesona (*alango*) terserap seluruhnya dan tenggelam dalam objek yang dilihatnya (*lengeng, lengleng*), sehingga segala sesuatu yang lain lenyap dan terlupakan. Semua kegiatan budi berhenti. Persepsi objek sendiri menjadi samar-samar dan dalam pengalaman kesatuan, yang mengaburkan perpisahan subjek dan objek itu, kesadaran diri pun lenyap pula. Itulah yang dinamakan pengalaman ekstatik, yang merangkum pengalaman estetik dan mistik.[26]

Selain *rasa greget* sebagai *rasa* dominan yang diekspresikan Harjaka Jaka Pandaya, pada *Adegan Jambakan* juga diwarnai ekspresi *rasa sedhih*. Ekspresi *rasa sedhih* muncul dari gejolak hati tokoh Dursasana, Duryudana, ataupun Puntadewa. Dursasana mengalami sedih karena menderita sedangkan Duryudana dan Puntadewa ikut sedih karena merasa kasihan. Mengenai sedih dan kasihan sebagai emosi dasar dan *rasa* manusia, Bharata dalam *Nâtyasâstra,* membagi *rasa* yang berpedoman pada emosi dasar (*stâhyibhâva*). *Karuna* atau belas kasihan sebagai *rasa* yang memiliki emosi dasar yaitu *śoka* atau sedih.[27]

Petunjuk tentang ekspresi *rasa sedhih* dalam *Adegan Jambakan* dapat diketahui dari: (a) penggunaan bahasa pada *janturan, ginem,* dan *sulukan* yang memiliki makna susah, sedih, tangisan, rintihan, memohon ampun, dan sejenisnya; (b) ekspresi *antawecana* cenderung bernada menurun, patah-patah, dan lemah; (c) lagu *sulukan sendhon* atau *ada-ada tlutur*, serta gerak wayang dengan tempo lambat dan tekanan lemah; (d) gerak wayang menggambarkan kesakitan, mengiba, sedih, bingung, dan sejenisnya.

Ekspresi *rasa sedhih* ini direspons penonton dengan gejolak jiwa yang merasakan sedih, perhatian serius terhadap aspek audio dan visual pertunjukan, sikap badan terpaku karena merasakan iba, menghela nafas panjang, diam tanpa kata-kata dan ada kemungkinan meneteskan air mata. Munculnya respons penonton terhadap *rasa sedhih* telah ditunjukkan dalam peristiwa pertunjukan wayang semenjak abad XI, pada masa pemerintahan Raja Airlangga (1029-1042) di Kahuripan. Pada *Kitab Arjuna Wiwaha*, Empu Kanwa, menerangkan bahwa "*anânonton ringgit manangis asekel mudha hidepan"* atau ada orang menonton wayang, menangis, sedih, kacau hatinya.[28]

Respons penonton pada saat menyaksikan sajian *Adegan Prolog* dalam *lakon Duryudana Tlikung* yang dipergelarkan Manteb Soedharsono memberikan petunjuk mengenai tercapainya *nuksma* dan *mungguh*. Proses pencapaian *nuksma* dan *mungguh* dalam pergelaran dimulai ketika dalang mampu mengekspresikan *Adegan Prolog* dengan hidup dan menjiwai berdasarkan penggunaan materi

dan penyusunan pola keselarasan unsur *garap pakeliran*. Ekspresi dari dalang ini ditanggapi penonton sesuai dengan tingkat apresiasinya masing-masing. Apabila penonton merasakan suatu kenikmatan yang luar biasa, dirinya mencapai katarsis karena kekuatan ekspresi dalang. Ketika penonton merasasakan kebahagiaan tertinggi dan mampu merasakan nuansa *rasa* estetik seperti yang diekspresikan dalang, memberikan petunjuk bahwa pergelaran wayang mencapai tataran *nuksma* dan *mungguh.*

Oleh karena *Adegan Prolog* menampilkan peristiwa ketika Naga Gombang ingin membalas dendam atas kematian leluhurnya terhadap Pandawa, maka nuansa *rasa greget* menjadi orientasi estetik dari Manteb Soedharsono. *Rasa greget* terungkap dalam pilihan gending, lagu *sulukan, dhodhogan-keprakan, ginem* tokoh, *pocapan*, dan gerak wayang. *Rasa greget* inilah yang direspons penonton sehingga terjadi komunikasi *sambung rasa* antara dalang, pergelaran wayang, dan penontonnya.

Ciri khas *rasa greget* adalah munculnya kesan *rasa* semangat, marah, dendam, dan senang yang terungkap pada ekspresi *antawecana, sabetan*, ataupun vokal dan instrumental. *Rasa greget* pada ekspresi *antawecana*, terjadi karena dalang menghadirkan pilihan kata-kata yang marah, tegang, dendam, dan sejenisnya yang berorientasi pada makna semangat; penyusunan kalimat dengan bahasa yang kasar dan menakutkan; penggunaan tempo, tekanan, dan intonasi *antawecana* yang dinamik dan cenderung tinggi; serta adanya pola keselarasan dengan karakter tokoh, suasana batin, peristiwa adegan, dan unsur *garap pakeliran* lain.

*Rasa greget* dalam *sabetan* wayang tersirat pada pilihan gerak yang kasar, tergesa-gesa, dan cepat; penggunaan tempo, tekanan, dan pola gerak yang dinamis; komposisi *tancepan* yang menggambarkan makna tegang dan kasar; adanya keselarasan dengan karakter, suasana hati, peristiwa adegan, gending yang mengiringi, *dhodhogan-keprakan*, *sulukan*, ataupun *ginem* dan *pocapan* wayang.

*Rasa greget* dalam ekspresi vokal dan instrumental, dapat dirunut berdasarkan penggunaan jenis *dhodhogan-keprakan sisiran-*

*jejakan, tetegan,* dan *singgetan*; pemilihan gending jenis *lancaran, gangsaran, sampak,* dan *srepeg*; penggunaan lagu *sulukan* jenis *ada-ada*; dan adanya kesesuaian dengan karakter, suasana hati, peristiwa adegan, *ginem, pocapan,* dan *sabetan* wayang.

Ekspresi dalang yang memunculkan *rasa greget* dalam *Adegan Prolog lakon Duryudana Tlikung* ditanggapi penonton sesuai daya apresiasi mereka. Respons penonton pada saat menyaksikan *Adegan Prolog* menjadi petunjuk mengenai keberhasilan dalang. Adanya respons positip dari penonton dapat diamati apabila mereka dapat merasakan nuansa *rasa greget* dalam pergelaran wayang. Bukti kongkrit dari reaksi penonton yaitu: (a) adanya ketegangan pada diri mereka yang ditunjukkan pada sikap diri diam, jengkel, jantung berdenyut lebih cepat; (b) tatapan mata tertuju pada peristiwa di atas *kelir*; dan (c) konsentrasi pendengaran pada *ginem, pocapan, sulukan, dhodhogan-keprakan*, dan gending yang disajikan. Dari respons penonton ini muncul kesadaran mereka dalam merasakan nuansa ketegangan dan amarah melalui *Adegan Prolog* yang diekspresikan dalang. Pada saat inilah penonton merasakan dirinya hanyut dalam nuansa *rasa greget* pada pertunjukan wayang.

Respons penonton terhadap pergelaran wayang yang disajikan Darman Ganda Darsana menjadi petunjuk penting mengenai implementasi konsep *nuksma* dan *mungguh* yang dilakukan dalang. Dalam hal ini, penonton menjadi elemen pertunjukan yang bertugas memberikan penilaian bagi pergelaran wayang yang dilakukan dalang. Ada hubungan timbal balik antara penonton dan dalang yang saling melengkapi. Dalang dapat mengukur tingkat keberhasilan pergelarannya berdasarkan tanggapan penontonnya, dan penonton merasa mendapatkan kenikmatan estetik karena kekuatan ekspresi yang dilakukan oleh dalang.

*Adegan Candhakan* dalam *lakon Kangsa Adu Jago*, yang disajikan Darman Ganda Darsana, mengekspresikan nuansa *rasa prenès* sebagai kesan *rasa* estetik yang dominan. Selain itu, terdapat kombinasi *rasa greget*. Nuansa *rasa prenès* dapat dinikmati pada

ekspresi *ginem* tokoh Kakrasana, Narayana, Sembadra, dan Premadi; ekspresi gerak tokoh Narayana yang *ngglécé, kemaki*; Sembadra yang manja; Premadi yang kegirangan; ataupun *dhodhogan-keprakan*. Kombinasi *rasa greget* muncul pada gerak yang bersemangat; *dhodhogan-keprakan*; dan *gending Sampak*.

Kesan *rasa prenès* memiliki ciri utama sebagai suasana yang jenaka, *guyon, kemaki, ngglécé*, dan manja yang terungkap pada ekspresi *antawecana, sabetan*, ataupun vokal dan instrumental. *Rasa prenès* pada ekspresi *antawecana*, muncul dari pilihan kata-kata yang jenaka, *gojèkan*, manja, dan ringan yang mengarah pada makna *guyonan*, asmara, dan manja; penyusunan kalimat dengan bahasa yang ringan dan humoris; penggunaan tempo, tekanan, dan intonasi *antawecana* yang dinamik dan meninggi; dan adanya pola keselarasan dengan karakter tokoh, suasana batin, peristiwa adegan, dan unsur *garap pakeliran* lainnya.

Pada *sabetan* wayang, *rasa prenès* diindikasikan dari pilihan gerak yang sederhana, ringan, *gojèkan*, kekanak-kanakan, dan manja; penggunaan tempo, tekanan, dan pola gerak yang dinamis; komposisi *tancepan* yang menggambarkan makna humor dan ringan; adanya pola kepatutan dengan karakter, suasana hati, peristiwa adegan, dan gending yang mengiringi.

*Rasa prenès* dalam ekspresi vokal dan instrumental, dapat dijelaskan melalui penggunaan jenis *dhodhogan-keprakan sisiran-jejakan*; adanya kesesuaian dengan karakter, suasana hati, peristiwa adegan; keselarasan dengan *ginem* dan *sabetan* wayang.

*Rasa prenès* pada *Adegan Candhakan lakon Kangsa Adu Jago* yang disajikan Darman Ganda Darsana dapat merasuk pada diri penonton, jika mereka memiliki rasa gembira, yang ditunjukkan pada sikap diri tertawa; dengan tatapan mata tertuju pada *kelir*; dan konsentrasi pendengaran pada *antawecana*, vokal dan instrumental. Penonton merasa senang dan geli karena *guyonan* yang diekspresikan dalang dan merasakan dirinya hanyut dalam nuansa *rasa prenès* pada pertunjukan wayang.

Untuk melihat kaitan konsep *nuksma* dan *mungguh* bagi penonton dapat dijelaskan melalui diagram sebagai berikut.

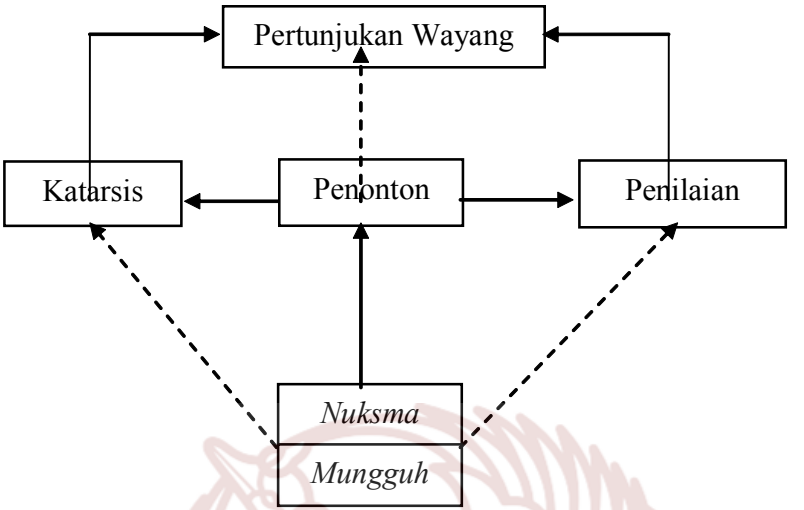



Diagram 13: Kaitan *nuksma* dan *mungguh* bagi penonton
(disusun Sunardi)

Keterangan:

→ : menunjukkan alur pengguaan konsep *nuksma* dan *mungguh* bagi penonton dalam estetika pertunjukan wayang

⇢ : menunjukkan hubungan fungsional dalam estetika pertunjukan wayang

## *C. Nuksma* dan *Mungguh* dalam Pandangan Budaya Jawa

*Nuksma* dan *mungguh* merupakan konsep estetika yang terkait dengan pandangan budaya Jawa. *Nuksma* yang berarti merasuk dapat dimaknai sebagai proses persatuan, yaitu menyatunya manusia dengan realitas transendental. Dalam pandangan budaya Jawa dikenal konsep *nyawiji,* yang berarti persatuan dengan Illahi. Adapun *mungguh* yang memiliki pengertian sesuai atau pantas, dapat dimaknai sebagai pola kepantasan dalam kehidupan manusia. Di dalam budaya Jawa dikenal konsep *kemungguhan*, yaitu keselarasan yang menjadi cita-cita kehidupan manusia Jawa. Untuk memahami posisi konsep *nuksma* dan *mungguh* dalam budaya Jawa, sangat

relevan jika dikupas tentang konsep *nyawiji* dan *kemungguhan*. Di sini nampak jelas bahwa *nuksma* dan *mungguh* memiliki kesejajaran makna dengan *nyawiji* dan *kemungguhan*.

*Nyawiji* merupakan salah satu pandangan budaya Jawa yang terkait dengan laku spiritual masyarakat, yaitu untuk menyatakan persatuan antara manusia dengan Tuhan. Konsep ini seringkali dinyatakan dalam istilah lain dengan makna serupa, seperti *manunggal* atau *manunggaling kawula gusti*. Dalam proses persatuan atau *kemanunggalan*, unsur spiritual atau daya batiniah manusia menjadi fokus perhatian.

*Nyawiji* menjadi orientasi bagi praktik-praktik religi Jawa, yakni terjadinya persatuan manusia dengan Illahi. Dalam masyarakat Jawa, *nyawiji* tercapai dengan proses *lakubrata* dan semadi. Di sini *jagat cilik* (mikrokosmos) dan *jagat gedhé* (makrokosmos) melebur dalam kesatuan transendental. Antara dunia batin manusia dengan alam semesta terjadi keterpaduan yang menciptakan keselarasan hidup manusia Jawa.

Persatuan antara manusia dengan yang Illahi pada umumnya ditempuh dengan jalan semadi, di mana manusia memusatkan diri untuk bertemu dengan keillahiannya. Pada *laku semadi*, manusia akan menemukan batinnya sendiri yang pada hakekatnya merupakan asal-usul ilahi. Orientasi kepada *sangkan paran* merupakan keyakinan dan dijadikan tujuan utama bagi manusia, sehingga dirinya akan melawan segala godaan. Manusia semacam inilah yang disebut telah mati bagi alam luar dan mencapai hidup yang benar, atau dikenal dengan konsep *mati sajroning urip* (mati dalam hidup) dan *urip sajroning mati* (hidup dalam mati). Di sini manusia Jawa menghayati kesatuan hakiki dengan asal-usul ilahi sebagai kesatuan antara hamba dengan Tuhan (*pamoré kawula Gusti*). Melalui persatuan ini, manusia Jawa menemukan *kawruh sangkan paraning dumadi* (pengetahuan tentang asal dan tujuan segala apa yang diciptakan).[29]

*Nyawiji* terkait dengan daya batiniah yang menjadi kunci utamanya. Di sini kemampuan manusia mengelola daya batin menjadi kekuatan untuk menciptakan keselarasan hidup. Dengan

persatuannya dengan keilahian, maka manusia Jawa menemukan keselarasan dalam tata kehidupan mereka. Keselarasan ini memiliki arti penting bagi munculnya rasa bahagia dan kepuasan rohani manusia Jawa.

Pemahaman makna *nyawiji* terkait dengan konsep *nuksma* pada estetika. *Nuksma* merupakan cermin dari konsep *nyawiji* yang diejawantahkan melalui praktik pertunjukan wayang. *Nuksma* dan *nyawiji* memiliki makna yang sama yaitu menyatu. Dalam *nuksma*, terjadi penyatuan antara realitas unsur *garap pakeliran* pada diri dalang. Antara dalang dan wayang merupakan satu kesatuan sehingga membentuk *rasa* estetik pertunjukan wayang yang hidup dan menjiwai.

*Kemungguhan* dalam budaya Jawa memiliki makna kepantasan, kepatutan, atau kesesuaian dari segala tindakan manusia. *Kemungguhan* menjadi ukuran ideal dalam tata laku sosial budaya masyarakat Jawa. Konsep ini seringkali disebut sebagai *mungguh, unggah-ungguh, udanegara, trep*, ataupun pantas. *Kemungguhan* berorientasi pada etika masyarakat Jawa, yakni kepatutan dalam tindakan mereka.

Kepatutan perilaku sehubungan dengan kedudukan dan peran di dalam masyarakat amat diperhatikan oleh orang Jawa. Perilaku yang tidak tepat atau tidak patut (*ora mungguh*) dianggap sebagai tanda kekurangan adab. Unsur-unsur kaidah interaksi antar anggota masyarakat, sebagai kesepakatan sosial diwujudkan ke dalam sejumlah sarana berkenaan dengan berbagai arena kehidupan manusia. Sejumlah sarana penanda posisi sosial telah dikembangkan dalam kebudayaan Jawa. Tata cara penggunaan bahasa, pengambilan sikap tubuh, penempatan diri, tata cara berbusana dan lain-lain berfungsi sebagai sarana pembentukan, penanaman serta intensifikasi nilai-nilai budaya di dalam masyarakat. Nilai sentral terletak pada kepatutan, dan hanya kepatutanlah yang dapat menghadirkan *rasa*. [30]

Oleh karena terkait dengan etika, maka *kemungguhan* menjadikan keharmonisan hubungan sosial manusia. Orang yang mampu menempatkan diri dan membawakan segala perilaku

sosialnya secara pantas dan sesuai dengan norma-norma yang disepakati akan menciptakan pola keselarasan dan keharmonisan hubungan sosial di antara mereka. Bagi masyarakat Jawa, *kemungguhan* menjadi kunci sukses bagi tata hubungan sosial yang harmonis. Nampaknya, ada keterkaitan antara *kemungguhan* dengan konsep *mungguh* dalam estetika pedalangan. Di sini *mungguh* merupakan cerminan dari *kemungguhan* yang terwujud di dalam pertunjukan wayang. *Mungguh* yang bermakna ketepatan dan kesesuaian *garap pakeliran* memberikan landasan bagi tercapainya pertunjukan wayang yang hidup dan menjiwai.

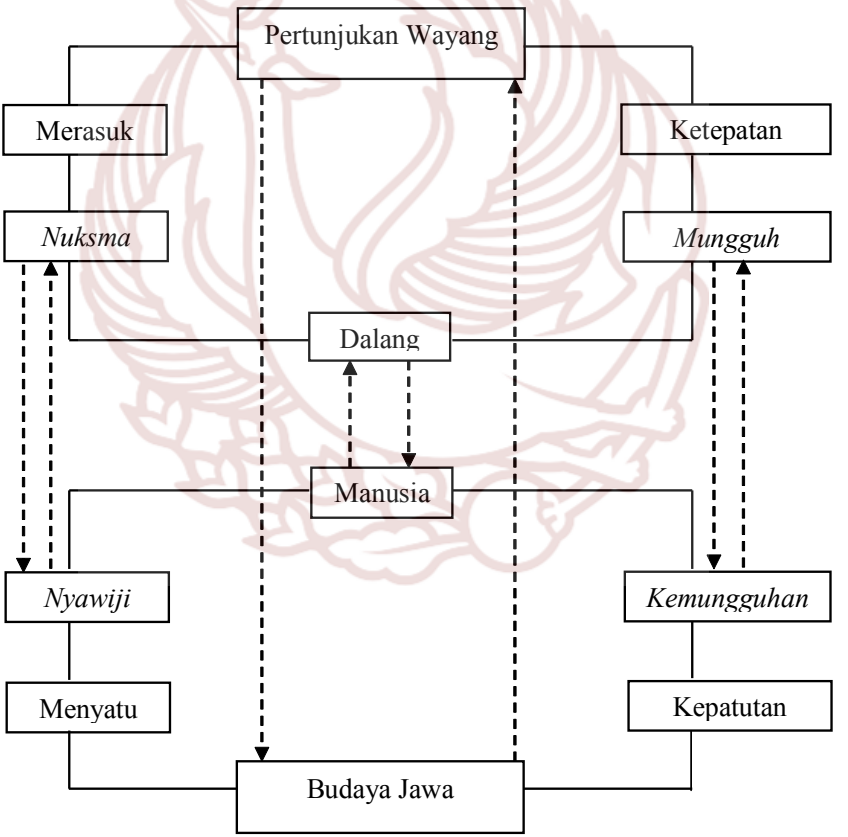



Diagram 14: Kaitan *nuksma* dan *mungguh* dengan budaya Jawa (disusun Sunardi)

Keterangan:

——— : menunjukkan posisi dalang dalam entitas estetika pertunjukan wayang ataupun posisi manusia dalam entitas etika dalam budaya Jawa

- - - - - - - - - ▶ : menunjukkan hubungan antara aspek estetika pertunjukan wayang dengan aspek etika dalam budaya Jawa. Estetika sebagai wilayah mikro terkait erat dengan etika dalam pandangan budaya Jawa

Diagram ini menjelaskan bahwa pertunjukan wayang sebagai ekspresi estetik merupakan aspek mikro yang memiliki kaitan erat dengan budaya Jawa sebagai aspek makro. Dalam budaya Jawa terdapat konsep *nyawiji*, yakni persatuan antara manusia dengan Tuhan, yang dimaknai sebagai ekspresi religi dan konsep *kemungguhan*, yaitu kepantasan hubungan antar manusia yang dimaknai sebagai ekspresi etika sosial masyarakat Jawa. Artinya, ada kaitan erat antara estetika, religi, dan etika masyarakat yang diimplementasikan melalui pertunjukan wayang. Dengan demikian konsep *nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang bersinergi dengan konsep *nyawiji* dan *kemungguhan* dalam budaya Jawa.

## *Endnotes*

[1] C.A. Van Peursen, *Orientasi di Alam Filsafat,* terjemahan oleh Dick Hartoko (Jakarta: PT Gramedia, 1980), 243.

[2] A.L. Becker, "Text-Building, Epistemology, and Aesthetics in Javanese Shadow Theatre" dalam A.L. Becker dan Aram A. Yengoyan, *The Imagination of Reality Essays in Southeast Asian Coherence System* (New Jersey: Ablex Publishing Corporation Norwood, 1979), 220.

[3] Soediro Satoto, *Pengkajian Drama I* (Surakarta: Sebelas Maret University Press, 1989), 52.

[4] Sumanto, "Dasar-dasar Garap Pakeliran" dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran* (Surakarta: ISI Surakarta dan CV Saka Production, 2007), 100.

[5] John E. Deitrich, *Play Direction* (New York: Prenyice Hall Inc. Englewood Cliff N.J., 1955), 29—30.

[6] Deitrich, 1955, 31.

[7] Sumanto, "Konsep Lakon Wayang Gaya Surakarta", dalam *Dewa Ruci,* (Surakarta:Program Pendidikan Pascasarjana Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta, Vol. 1 No. 2, Oktober 2002), 202—204; lihat juga Sumanto, dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 100—101.

[8] Soediro Satoto, 1989, 43.

[9] Sunan Paku Buwana V, *Serat Centhini,* Jilid 5 (Yogyakarta: Yayasan Centhini, 1986), 367.

[10] Wawancara dengan Soetarko Hadi Wacono pada tanggal 23 Maret 2008; dan Purbo Asmoro pada tanggal 15 Agustus 2010.

[11] Soediro Satoto, 1989, 43.

[12] Waridi, *Karawitan Jawa Masa Pemerintahan PB X: Perspektif Historis dan Teoritis* (Surakarta: ISI Press Solo, 2006), 264—265.

[13] Desmons Morris, *Manwatching: A Field Guide to Human Behavior* (New York: Harry A. Abrams, Inc., Publishers, 1977), 288-293.

[14] Morris, 1977, 30-33.

[15] Sugeng Nugroho, Suratno, Sudarsono, Jaka Rianto, Sunarto, dan Widodo, *Buku Petunjuk Praktikum Pakeliran Gaya Surakarta* (Surakarta: STSI Press, 2006), 66—67.

[16] Suyanto, "Unsur-unsur *Garap Pakeliran: Catur, Sabet, Sulukan*, dan Musik Pakeliran" dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran* (Surakarta: ISI Surakarta dan CV Saka Production, 2007), 34.

[17] Morris, 1977, 156-159.

[18] Sri Hastanto, *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa* (Surakarta: Program Pascasarjana dan ISI Press Surakarta, 2009), 100.

[19] Waridi, *Karawitan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta* (Jakarta: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia, 2005), 18—19; Lihat juga Soetarno,

Sunardi, Sudarsono, *Estetika Pedalangan* (Surakarta: ISI Surakarta dan CV Adji Surakarta, 2007), 137—139.

[20] Soetarno, Sunardi, Sudarsono, *Estetika Pedalangan* (Surakarta: ISI Surakarta dan CV Adji Surakarta, 2007), 38—39.

[21] Sal Murgiyanto, *Kritik Tari Bekal dan Kemampuan Dasar* (Jakarta: Ford Foundation & Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2002), 1—4.

[22] Sumanto, dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 64.

[23] Sumanto, dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, 2007, 72.

[24] F.X. Mudji Sutrisno dan Christ Verhaak, *Estetika Filsafat Keindahan* (Yogyakarta: Kanisius, 1993), 29.

[25] A.K. Warder, *Indian Kavya Literature, Vol. I: Literary Criticism* (Delhi, Patna, Paranasi: Motilal Banarsidass, 1972), 34. Lihat juga I Kuntara Wirjamartana, *Arjunawiwaha Transformasi Teks Jawa Kuna Lewat Tangapan dan Penciptaan di Lingkungan Sastra Jawa* (Yogyakarta: Duta Wacana university Press, 1990), 356.

[26] P.J. Zoetmulder, *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang* (Jakarta: Penerbit Djambatan, 1983), 218.

[27] Warder, 1972, 34, seperti yang dikutip oleh Wiryamartana, 1990, 355.

[28] Wiryamartana, 1990, 81 dan 134; Lihat juga Hazeu, G.A.J. *Kawruh Asalipun Ringgit sarta Gegepokanipun Kaliyan Agami ing Jaman Kina*. Ed. Mangkudimedjo, alih aksara oleh Sumarsana, alih bahasa oleh Hardjana HP.(Jakarta: Proyek Penerbita Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah, Depdikbud, 1979), 41.

[29] Franz Magnis-Suseno, *Etika Jawa Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993), 116—117.

[30] Edi Sedyawati, *Keindonesiaan dalam Budaya* (Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2008), 255.

# BAB VI
## PENUTUP

Pertunjukan wayang mengacu pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. *Nuksma* dan *mungguh* dicapai dalang melalui tiga tahapan, yaitu *trampil, cetha*, dan *kasalira* di dalam mempergelarkan wayang. *Nuksma* memiliki pengertian merasuk, yaitu kekuatan daya batiniah dalang memancarkan *rasa* estetik. Konsep *nuksma* dipahami sebagai kualitas *rasa* estetik dalam pengertian menjiwai, berkarakter, dan mengarah pada terjadinya katarsis bagi penghayat. *Mungguh* berarti pantas, cocok, sesuai dengan sifat-sifatnya, atau sepatutnya. Dalam pedalangan Jawa, konsep *mungguh* memiliki pengertian ketepatan dan keselarasan penggunaan materi *garap* dengan *rasa* estetik yang dihasilkan.

Elemen-elemen pembentuk konsep *nuksma* dan *mungguh*, yaitu: medium, ekspresi, ketepatan dan kesesuaian, serta daya batiniah dalang. Medium dimaknai sebagai bahan baku yang diolah menjadi wacana verbal, gerak wayang, *wanda* wayang, serta vokal dan instrumental. Elemen kedua pada pembentukan konsep *nuksma* dan *mungguh* yaitu ekspresi yang dimaknai sebagai keterampilan dalang dalam mengolah berbagai materi *garap* untuk menghasilkan *rasa* estetik. Perwujudan ekspresi dalang dalam pertunjukan wayang berupa: (a) *antawecana*; (b) *sabetan;* serta (c) vokal dan instrumental. Pola ketepatan dan keselarasan merupakan unsur pelengkap dari pembentukan konsep *nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang. Ketepatan dan keselarasan dimaknai sebagai hubungan sinergis antara ekspresi dalang pada unsur *garap pakeliran* dengan: (1) pemilihan materi; (2) penggunaan boneka wayang; (3) dengan suasana dan peristiwa *lakon;* (4) dengan unsur *garap* lainnya; dan (5) dengan konteks sosial pergelaran. Daya batiniah dalang

merupakan pancaran *rasa* yang mampu menghidupkan pertunjukan wayang. Daya batiniah berada pada sanubari dalang yang disalurkan melalui ekspresi *garap pakeliran* sehingga pertunjukan wayang menjadi hidup dan menjiwai.

Pembentukan *nuksma* dan *mungguh* pada diri dalang dapat ditempuh melalui berbagai tahap, yaitu: (1) penguasaan pengetahuan dan ketrampilan teknik *pakeliran*; (2) kemampuan g*arap/sanggit pakeliran*; dan (3) kemampuan ekspresi *rasa* estetik. Pada tahap pertama, dalang mempersiapkan diri dengan penguasaan pengetahuan dan ketrampilan teknik *pakeliran* untuk mencapai kualitas estetik *trampil*. Setelah *trampil,* dalang meningkatkan diri dengan kemampuan menyusun pola ketepatan an kesesuaian *garap pakeliran*. Di sini, kejelasan atau *cetha* menjadi capaian dari kualitas estetik bagi dalang. Pada tahap akhir, dalang memberdayakan kekuatan batiniahnya untuk menjelmakan *rasa* dalam ekspresi estetik pertunjukan wayang. Tahap ini memberikan petunjuk tentang usaha mencapai kualitas estetik yang hidup, *krasa* atau *nuksma.* Ketiga tahapan ini mengantarkan diri dalang mencapai kualitas estetik yang *nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang.

Perwujudan *nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang dipahami dari kekuatan dalang menjelmakan *rasa* dan menyusun pola hubungan harmoni berbagai unsur *garap pakeliran*. Pemahaman mengenai *nuksma* dan *mungguh* dalam pertunjukan wayang difokuskan pada adegan tertentu yang merupakan inti *lakon* ataupun perwujudan *rasa* estetik. *Nuksma* dan *mungguh* pada berbagai adegan dalam lakon wayang dipengaruhi oleh kekuatan dalang menjelmakan *rasa* melalui *garap pakeliran*. Penyusunan pola hubungan logis antara berbagai unsur *garap pakeliran* juga menjadi landasan bagi terciptanya kesatuan utuh pada pertunjukan wayang.

Pada *Adegan Samodra Minangkalbu* lakon *Bima Sekti* sajian Nartasabda, *nuksma* dan *mungguh* tercermin dari kekuatan dalang menjelmakan *rasa regu* yang *wingit* secara hidup serta kemampuan dalang menyusun pola keselarasan antara *pocapan* ketika Bima memasuki tubuh Dewa Ruci, *janturan* Bima menyaksikan keindahan mikrokosmos, *ginem* pengatahuan *sastrajéndra*, komposisi *tancepan*

dan *solah* wayang, *sulukan Pathet Nem Wantah*, pola *dhodhogan-keprakan*, dan *garap* gending. Pada *Jejer Negara Wiratha* lakon *Dewi Utari Palakrama* sajian Anom Suroto, *nuksma* dan *mungguh* diketahui dari kekuatan dalam memancarkan *rasa regu* yang berwibawa secara menjiwai. Dalang juga mampu menyusun pola hubungan logis antara *janturan jejer* Negara Wiratha, *ginem* teka-teki keberadaan Pandawa, *solah* dan *tancepan* wayang, *sulukan Ada-ada Girisa*, pola *dhodhogan-keprakan*, dan *garap* gending.

Dalam *Adegan Wana Dhandhaka* lakon *Rama Gandrung* sajian Purbo Asmoro, *nuksma* dan *mungguh* diketahui dari ekspresi *rasa sedhih* yang dijelmakan dalang ataupun penyusunan pola hubungan selaras antara *ginem* Rahwana memperdaya Sinta, *ginem* Jatayu melaporkan penculikan Sinta, *ginem* Rama *gandrung*, komposisi *tancepan* dan *solah* wayang, *sulukan Ada-ada Tlutur* dan *tembang tlutur*, pola *dhodhogan-keprakan*, dan *garap* gending.

*Nuksma* dan *mungguh* pada *Adegan Jambakan* lakon *Dursasana Jambak* sajian Harjaka Jaka Pandaya, diperlihatkan melalui kemampuan dalang menjelmakan *rasa greget* dan *rasa sedhih* pada ekspresi *garap pakeliran*. Dalang juga mampu menyusun pola hubungan logis antara *pocapan* peristiwa kejar-kejaran Bima dengan Dursasana, *ginem* tangisan Dursasana, *ginem* pro-kontra perikau Bima, komposisi *tancepan* dan *solah* wayang, *sulukan Ada-ada Greget-saut*, pola *dhodhogan-keprakan*, dan *garap* gending. Pada *Adegan Prolog* lakon *Duryudana Tlikung*, *nuksma* dan *mungguh* diketahui berdasarkan kemampuan dalang dalam menjelmakan *rasa greget* yang megangkan. Di sini, dalang mampu menyusun pola sinergi antara *ginem* Naga Gombang ingin membunuh Pandawa, *pocapan malih* Naga, komposisi *tancepan* wayang, *solah* wayang *kiprah, malih*, dan *mabur, sulukan Ada-ada Durma*, pola *dhodhogan-keprakan*, dan *garap* gending.

Pada *Adegan Candhakan* lakon *Kangsa Adu Jago* sajian Darman Ganda Darsana, *nuksma* dan *mungguh* diketahui dari kemampuan dalang menjelmakan *rasa prenès* secara hidup dan menjiwai. Dalang juga mampu menyusun pola hubungan harmoni antara *ginem* pertemuan saudara, *ginem* Sembadra yang manja,

*ginem* Sembadra diperdaya, komposisi *tancepan* dan *solah* wayang, serta *garap* gending.

*Nuksma* dan *mungguh* menjadi dasar dramatisasi serta petunjuk kualitas dalang ataupun dasar penilaian dan stimulan katarsis pada penghayat wayang. *Nuksma* dan *mungguh* sebagai orientasi *rasa* estetik karena dijadikan dasar pandangan dan tindakan untuk mencipta dan menghayati pertunjukan wayang. *Nuksma* dan *mungguh* berkaitan dengan tiga hal, yaitu: (1) dalang; (2) penonton; dan (3) pandangan budaya Jawa. Bagi dalang, *nuksma* dan *mungguh* dijadikan dasar dalam penjiwaan pertunjukan wayang, selain memberikan petunjuk mengenai kualitas dalang. *Nuksma* dan *mungguh* bagi penonton, dijadikan dasar acuan untuk menilai dan menghayati pertunjukan wayang, di samping memberikan stimulan bagi terjadinya katarsis. Kedudukan konsep *nuksma* dan *mungguh* dalam pandangan budaya Jawa, yaitu sebagai ukuran estetika yang ideal. Di sini ditemukan konsep *nyawiji* dan *kemungguhan*. *Nyawiji* mengandung makna persatuan dengan hakekat keilahian yang memancarkan *rasa*. *Kemungguhan* bermakna kepantasan atau kesesuaian antara bentuk dan isi. *Nyawiji* dan *kemungguhan* merupakan takaran ideal bagi pola tindakan religi dan sosial budaya manusia Jawa.

Temuan dari keseluruhan tulisan ini adalah model estetika pertunjukan wayang yang ideal. Model ini memuat konsep *nuksma* dan *mungguh* yang merupakan konsep dasar estetika pertunjukan wayang yang ideal. Artinya, *nuksma* dan *mungguh* menjadi pijakan bagi dalang dalam mempergelarkan wayang dan sebagai acuan bagi penonton dalam menghayati pertunjukan wayang.

*Nuksma* dan *mungguh* sebagai konsep dasar estetika pertunjukan wayang yang ideal seyogyanya dipahami oleh para dalang maupun penonton wayang. Kepada para dalang, *nuksma* dan *mungguh* semestinya diimplementasikan dalam pertunjukan wayang, sehingga dapat menghasilkan pergelaran wayang yang bermutu. Kepada para penonton wayang, *nuksma* dan *mungguh* sebaiknya dipergunakan sebagai dasar dalam menghayati pertunjukan wayang, sehingga hasil hayatannya lebih obyektif dan proporsional.

# KEPUSTAKAAN


Ahimsa-Putra, Heddy Shri. *Strukturalisme Levi-Strauss Mitos dan Karya Sastra.* Yogyakarta: Galang Press, 2001.

Ahimsa-Putra, Hedy Shri (ed). *Ketika Orang Jawa Nyeni*. Yogyakarta: Galang Press, 2000.

Anderson, Benedict R O'G. *Mythology and The Tolerance of The Javanese*. Terjemahan Ruslani. Yogyakarta: Qalam, 2000.

Becker, A.L. "Text-Building, Epistemology, and Aesthetics in Javanese Shadow Theatre" dalam A.L. Becker dan Aram A. Yengoyan. *The Imagination of Reality Essays in Southeast Asian Coherence System*. New Jersey: Ablex Publishing Corporation Norwood, 1979.

Benamou, Marc. *Rasa in Javanese Musical Aesthetics*. USA: UMI, 1998.

Bloch, Bernard dan George L. Tiger. *Outline of Linguistic Analysis*. Baltimore, Md: Linguistic Society of America, 1942.

Brandon, James R. *Theatre in Southeast Asia*. Cambridge, Messachussetts:Havard University Press, 1967.

De Jong. *Salah Satu Sikap Hidup Orang Jawa.* Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1976.

Deitrich, John E. *Play Direction*. New York: Prenyice Hall Inc. Englewood Cliff N.J., 1955.

Feinstein, Alan, Bambang Murtiyoso, Kuwato, Sudarko, Sumanto. *Lakon Carangan Jilid I.* Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1986.

Geertz, Clifford. *The Interpretation of Culture.* New York: Basic Book Inc, 1973.

Hadi W M, Abdul. "Teori Rasa, Azas Kritikan India" dalam *Seni.* VI/2-Nopember 1998. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 1998.

Hadiwijono, Harun. *Konsepsi Tentang Manusia dalam Kebatinan Jawa.* Jakarta: Sinar Harapan, 1983.

Hartoko, Dick. *Manusia dan Seni.* Yogyakarta: Kanisius, 1984.

Haryanto, S. *Seni Kriya Wayang Kulit: Seni Rupa, Tatahan, dan Sunggingan.* Jakarta: Djambatan, 1991.

Haryono, Timbul. *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni.* Surakarta: ISI Pres Solo, 2008.

Hastanto, Sri. *"Pathet" Harta Budaya Jawa yang Terlantar.* Surakarta: ISI Press, 2006.

_____. *Konsep Pathet Dalam Karawitan Jawa.* Surakarta: Program Pascasarjana dan ISI Press Surakarta, 2009.

Hauser, Arnold. *The Sociology of Art.* translated by Kenneth J. Northscott. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1974.

Hazeu, G.A.J. *Kawruh Asalipun Ringgit sarta Gegepokanipun Kaliyan Agami ing Jaman Kina.* Ed. Mangkudimedjo, alih aksara oleh Sumarsana, alih bahasa oleh Hardjana HP. Jakarta: Proyek Penerbita Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah, Depdikbud, 1979.

Holt, Claire. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia.* Terjemahan R.M. Soedarsono. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2000.

Humardani, S.D. "Kumpulan Kertas tentang Kesenian". Surakarta: ASKI, 1982/1983.

Jazuli, M. *Dalang, Negara, Masyarakat: Sosiologi Pedalangan.* Semarang: Limpad, 2003.

Kats, J. *Het Javaansche Tooneel I: Wajang Poerwa*. Weltervreden:Comissie voor Volkslectuur, 1923.

Kayam, Umar. *Kelir Tanpa Batas.* Yogyakarta: Gama Media, 2001.

———————. *Seni Tradisi Masyarakat.* Jakarta: Sinar Harapan, 1981.

Koentjaraningrat. *Kebudayaan Jawa.* Jakarta: Balai Pustaka,1994.

Kodiron. *Serat Tuntunan Ngringgit Lampahan Sri Bojong*. Surakarta: Fa. Tri Jasa, 1964.

Kusumadilaga, K.P.A. *Serat Sastramiruda*. alihbahasa oleh Kamajaya dan alihaksara oleh Sidibjo Z. Hadisutjipto. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, Depdikbud, 1981.

Laksono, P.M. *Tradisi dalam Struktur Masyarakat Jawa: Kerajaan dan Pedesaan.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1985.

Magnis-Suseno, Franz. *Etika Jawa Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993.

Malik Vatsyayan, Kapila. "Aesthetic Theories Underlying Asian Perfoming Arts". dalam J.R. Brandon (ed) *The Performing Arts in Asia.* Unesco Press, 1971.

Mangkunegoro VII, K.G.P.A.A. "On the Wayang Kulit (Purwa) and Its Symbolic and Mystical Elements". Terjemahan Claire Holt Original Text published in *Jawa.* Vol. XIII, 1933.

Marwanto. *Wejangan Wewarah Bantah Cangkriman Piwulang Kaprajan.* Surakarta: Cendrawasih, t.t.

Mason, J.L. dan M.V.Patwardhan. *Santarasa and Abhnavagupta's Philosophy of Aesthetics.* Poona: Bhandarkar Oriental Research Institute, 1969.

Miles, M.B. dan A.M. Huberman. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of a New Methods.* Berverly Hills: Sage Publication, 1992.

Moeljono, Sastronaryatmo (ed). *Wanda Ringgit Purwa.* Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, 1985.

Morris, Desmond. *Manwatching: A Field Guide to Human Behavior.* New York: Harry A. Abrams, Inc., Publishers, 1977.

Mudjanattistomo, R.M., R. Ant. Sangkono Tjiptowardojo, R.L. Radyomardowo, dan M Basirun Hadisumarto. *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I: Gegaran Pamulangan Habirandha.* Yogyakarta: Yayasan Habirandha, 1977.

Mudji Sutrisno, F.X. dan Christ Verhaak. *Estetika Filsafat Keindahan.* Yogyakarta: Kanisius, 1993.

Murgiyanto, Sal. *Kritik Tari Bekal dan Kemampuan Dasar.* Jakarta: Ford Foundation & Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2002.

Murtiyoso, Bambang dan Suratno. "Studi Tentang Repertoar Lakon Wayang yang Beredar Lima Tahun Terakhir di Daerah Suarakarta". Laporan Penelitian MMI Surakarta, 1991.

Murtiyoso, Bambang. *Menggapai Popularitas: Aspek-aspek Pendukung Agar Menjadi Dalang Kondang.* Surakarta: STSI Press, 2004.

————————. *Pengetahuan Pedalangan.* Surakarta: Akademi Seni karawitan Indonesia, Proyek Pengembangan IKI, 1981/1982.

Murtiyoso, Bambang, Sumanto, Suyanto, Kuwato. *Teori Pedalangan: Bungan Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran.* Surakarta: ISI Surakarta Press dan CV Saka Production, 2007.

Murtiyoso, Bambang, Waridi, Suyanto, Kuwato, dan Harijadi Tri Putranto. *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang.* Surakarta: Etnika, 2004.

Nojowirongko, M.Ng. *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi.* Yogyakarta: Tjabang Bagian Bahasa Jogjakarta Djawatan Kebudajaan Departemen P.P dan K, 1960.

Nugroho, Sugeng, Suratno, Sudarsono, Jaka Rianto, Sunarto, dan Widodo. *Buku Petunjuk Praktikum Pakeliran Gaya Surakarta.* Surakarta: STSI Press, 2006.

Padmosoekotjo, S. *Ngengrengan Kasusastran Djawa.* Jogjakarta: Hien Hoo Sing, 1960.

———————. *Ngengrengan Kasusastran Djawa Jilid II.* Jogjakarta: Hien Hoo Sing, 1958.

Paku Buwana V, Sunan. *Serat Centhini.* Jilid 5. Yogyakarta: Yayasan Centhini, 1986.

Parker, De Witt H. *The Principles of Aesthetics.* New York: Appleton Century Crofts, 1948.

Poewadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka, 1984.

Pratikto, Herman. "Estetika dalam Seni Pedalangan Wayang Purwa". dalam *Gatra.* 14. Jakarta: Senawangi, 1987.

Rangacharya, Adya. *Natyasastra English Translation with Critical Notes.* New Delhi: Munshiram Manoharlal Publishers Pvt. Ltd., 1999.

Rao, Suvarnalata. *Acoustical Perspective on Raga-Rasa Theory.* New Delhi: Munshiram Manohartal Publishers Pvt. Ltd, 2000.

Read, Herbert. *Seni Arti dan Problematikanya.* Terjemahan Soedarso Sp. Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 2000.

Rendra. *Seni Drama untuk Remaja.* Jakarta: Burungmerak Press, 2007.

Rustopo. *Gendon Humardani Sang Gladiator Arsitek Kehidupan Seni Tradisi Modern.* Yogyakarta; Yayasan Mahavhira, 2001.

Sachari, Agus. *Estetika: makna, Simbol, dan Daya.* Bandung: Penerbit ITB, 2002.

Sahman, Humar. *Estetika: Telaah Sistemik dan Historik.* Semarang: IKIP Semarang Press, 1993.

Sajid, R.M. *Bauwarna Kwruh Wayang.* Sala: Widyaduta, 1958.

Samsuri. *Analisa Bahasa Memahami Bahasa Secara Ilmiah.* Jakarta: Erlangga, 1978.

Sarwanto. "Fungsi dan Makna Pertunjukan Wayang Kulit Purwa dalam Upacara Bersih Desa di Daerah Eks Karesidenan Surakarta". Disertasi pada Program Pascasarjana S-3 Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, 2007.

Sastroamidjojo, Seno. *Renungan tentang Pertunjukan Wayang Kulit.* Jakarta: Kinta, 1964.

Sedyawati, Edi. *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah.* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.

————————. *Keindonesiaan dalam Budaya*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2008.

————————. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan.* Jakarta: Sinar Harapan, 1981.

Semadi Astra, I Gede. *Kamus Sansekerta-Indonesia.* Denpasar: Pemerintah Propinsi Bali Proyek Peningkatan Sarana dan Prasarana Kehidupan Beragama, 2001.

Sindhunata. *Cikar Bobrok.* Yogyakarta: Kanisius, 1997.

Soemanto, Bakdi. *Angan-angan Budaya Jawa Analisis Semiotik Pengakuan Pariyem.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2007.

Soedarso Sp. *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni.* Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2006.

Soedarsono, R.M. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa.* Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia dan Arti.Line, 1999.

———————. *Wayang Wong Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1997.

Soediro Satoto. *Pengkajian Drama I.* Surakarta: Sebelas Maret University Press, 1989.

Soetarno. "Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta". Surakarta: Sub Proyek ASKI Surakarta, Proyek Pengembangan IKI, 1977.

———————. *Pakeliran Pujo Sumarto, Nartosabdo, dan Pakeliran Dekade 1996—2001.* Surakarta: STSI Press Surakarta, 2002.

———————. *Pertunjukan Wayang dan Makna Simbolisme.* Surakarta: STSI Press, 2005.

Soetarno, Sarwanto, Sudarko. *Sejarah Pedalangan.* Surakarta: ISI Surakarta dan CV Cendrawasih, 2007.

Soetarno, Sunardi, Sudarsono. *Estetika Pedalangan.* Surakarta: ISI Surakarta dan CV Adji Surakarta, 2007.

Soetrisno, R. "Pitakon lan Wangsulan Bab Wanda Wayang Purwa". Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta, 1977.

———————. *Kawruh Pedalangan.* Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1976.

Sutrisno. "Teks Verklaring Sulukan Pedalangan". Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, t.t.

Stange, Paul. *The Logic of Rasa in Java.* Ithaca: Cornell Southeast Asia Program, 1984.

Sudarko. *Pakeliran Padat Pembentukan dan Penyebaran.* Surakarta: Citra Etnika, 2003.

Suka Yasa, I Wayan. *Teori Rasa: Memahami Taksu, Ekspresi, dan Metodenya.* Denpasar: Program Magister (S2) Ilmu Agama dan Kebudayaan Universitas Hindu Indonesia Denpasar bekerjasama Widya Dharma Denpasar, 2006.

Sukir. *Bab Natah Sarta Nyungging Ringgit Wacucal.* Alih bahasa Kamajaya. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, 1980.

Sumanto. "Dasar-dasar Garap Pakeliran" dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato. *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran.* Surakarta: ISI Surakarta dan CV Saka Production, 2007.

————————. "Konsep Lakon Wayang Gaya Surakarta". dalam *Dewa Ruci.* Surakarta:Program Pendidikan Pascasarjana Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta, Vol. 1 No. 2, Oktober 2002.

————————. *Nartasabda Kehadirannya dalam Dunia Pedalangan: Sebuah Biografi.* Surakarta: STSI Press Surakarta, 2002.

Sumardjo, Jakob. *Filsafat Seni.* Bandung: Penerbit ITB, 2000.

Supanggah, Rahayu. *Bothekan Karawitan II: Garap.* Surakarta: ISI Press Surakarta, 2007.

Suratno, Sumardji, Sarwanto, Blacius Subono, dan Purbo Asmoro. "Pengertian Elemen-elemen Estetika Pedalangan Kaitannya dengan Pernilaian dalam Sajian Wayang". Laporan Penelitian STSI Surakarta, 1991.

Suyanto. "Unsur-unsur Garap Pakeliran: Catur, Sabet, Sulukan, dan Musik Pakeliran" dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato, *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran.* Surakarta: ISI Surakarta dan CV Saka Production, 2007.

Tandakusuma, R.M.H. "Serat Gulang Yarya". Rekso Pustoko Mangkunegaran, Surakarta, 1870.

Tim Penyusun Balai Bahasa Yogyakarta. *Kamus Bahasa Jawa (Bausastra Jawa)*. Yogyakarta: Kanisius, 2001.

Van Groenendael, Victoria Maria Clara. *Dalang Di Balik Wayang*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1987.

Van Peursen, C.A. *Orientasi di Alam Filsafat*. Terjemahan oleh Dick Hartoko. Jakarta: PT Gramedia, 1980.

Wahyono. *Ki Manteb Soedharsono Profil Dalang Sukses: Kajian Perspektif Edukatif*. Surakarta: ISI Press, 2008.

Warder, A.K. *Indian Kavya Literature. Vol I: Literary Criticism*. Delhi, Patna, Paranasi: Motilal Banarsidass, 1972.

Waridi. *Karawitan Jawa Masa Pemerintahan PB X: Perspektif Historis dan Teoritis*. Surakarta:ISI Press Solo, 2006.

————————. *Karawitan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*. Jakarta: Senawangi, 2005.

Wignjosoetarno. *Lampahan Makurharama Pedalangan Ringgit Purwa Wacucal*. Surakarta: Yayasan PDMN, 1972.

Wiryamartana, I Kuntara. *Arjunawiwaha Transformasi Teks Jawa Kuna Lewat Tanggapan dan Penciptaan di Lingkungan Sastra Jawa*. Yogyakarta: Duta Wacana Press, 1990.

Zimmer, Heinrich. *Sejarah Filsafat India*. Terjemahan Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2003.

Zoetmulder, P.J. dan S.O. Robson. *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. Terjemahan Darusuprapta dan Sumarti Suprayitna. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1995.

Zoetmulder, P.J. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Jakarta: Penerbit Djambatan, 1983.

————————————. *Manunggaling Kawula Gusti: Pantheisme dan Monisme dalam Sastra Suluk Jawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991.

**Rekaman Audio-visual**

Anom Suroto. VCD *Lakon Dewi Untari Palakrama*. Dipentaskan di halaman parkir P.O. Rosalia Indah Karanganyar, 2009.

Darman Ganda Darsana. VCD *Lakon Kangsa Adu Jago*. Dipentaskan di Pendapa Taman Budaya Raden Saleh Semarang, 1995.

Harjaka Jaka Pandaya. VCD *Lakon Dursasana Jambak*. Dipentaskan di Pendapa Institut Seni Indonesia Surakarta, 2007.

Manteb Soedarsono. VCD *Lakon Duryudana Tlikung*, Dipentaskan di halaman Teater Besar Institut Seni Indnesia Surakarta, 1997.

Nartasabda. VCD *Lakon Bima Sekti*. Dipentaskan di Jakarta, 1985.

Purbo Asmoro. VCD *Lakon Rama Gandrung*. Dipentaskan di Pendapa Taman Budaya Surakarta, 2011.

**Narasumber**

1. Bambang Murtiyoso, pengamat wayang, dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.
2. Bambang Siswanto, seniman karawitan dari Klaten.
3. Bambang Suwarno, seniman dalang, kreator wayang, dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.
4. Blacius Subono, seniman dalang, penyusun karawitan, dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.
5. Edi Sulistyono, seniman dalang, dosen Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta (ASGA).
6. I Nyoman Murtana, dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.
7. Joko Santoso, seniman dalang dari Surakarta.
8. Kuwato, dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.

9. Manteb Soedharsono, seniman dalang, dosen luar biasa Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.
10. Maryono Brahim Saputro, seniman dalang dari Sukoharjo.
11. Purbo Asmoro, seniman dalang, dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.
12. Sayoko Gondo Saputro, seniman dalang dari Klaten.
13. Slamet Wardono, seniman dalang dari Boyolali.
14. Sri Hastanto, guru besar karawitan dari Karanganyar.
15. Sri Susilo Thengkleng, seniman dalang asal Boyolali.
16. Sugeng Nugroho, pengamat wayang, dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.
17. Sukamso, seniman karawitan, dosen Jurusan Karawitan ISI Surakarta.
18. Sumanto, penyusun naskah pedalangan, dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.
19. Suraji, seniman karawitan, dosen Jurusan Karawitan ISI Surakarta.
20. Sutarko Hadi Wacono, seniman dalang dari Kutoarjo.
21. Suwondo, seniman dalang, dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.
22. Suyanto, seniman dalang, dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.
23. Suyoto, seniman karawitan, dosen Jurusan Karawitan ISI Surakarta.
24. Tata Atmadja, seniman dalang asal Sukoharjo.
25. Trisno Santoso, seniman dalang, dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.

# GLOSARIUM

*Abdi dalem* : orang yang mengabdi di kerajaan atau pejabat kerajaan.

*Abur-aburan* : vokabuler gerak yang menggambarkan tokoh wayang terbang.

*Adi luhung* : istilah untuk menyebut kualitas seni Jawa yang indah dan memiliki kerumitan.

*Ada-ada* : salah satu jenis sulukan untuk memberikan penguatan rasa tegang, marah, semangat, keras, ataupun tegas.

*Ada-ada tlutur*: vokabuler sulukan jenis ada-ada untuk menguatkan adegan tegang yang menyedihkan.

*Adbhuta* : rasa takjub dalam estetika India.

*Adegan* : babak atau penampilan wayang di kelir dengan ilustrasi gending tertentu.

*Agung* : kesan keagungan.

*Ajeg* : bersifat statis.

*Alap-alapan* : jenis lakon yang menceritakan tentang perebutan puteri.

*Alusan* : salah satu jenis karakter wayang yang memiliki kepribadian halus.

*Amardawagung*: paham akan gending atau tembang Kawi yang dipakai untuk *suluk* wayang.

*Amardibasa* : menguasai bahasa dalam pewayangan.

*Ambles* : gerakan boneka wayang masuk ke bawah.

*Antawecana* : batas ucapan dalang dalam pertunjukan wayang.

*Anubhâva* : ekspresi *rasa* yang dikehendaki hadir.

*Aum awignam astu:* mantra yang berarti Tuhan, aku berdoa semoga mendapatkan keselamatan.

*Awicarita* : mempunyai banyak cerita atau paham sekali tentang cerita (*lakon-lakon*) wayang.

*Ayak-ayakan* : salah satu jenis komposisi gending Jawa.

*Balungan lakon:* gambaran ringkas tentang alur lakon wayang yang merupakan acuan dasar bagi dalang dalam mempergelarkan wayang.

*Bantah* : jenis dialog wayang tentang perdebatan persoalan penting dalam kehidupan.

*Bedhol kayon* : pencabutan Kayon pada awal pertunjukan wayang.

*Bedholan* : teknik dalang mencabut wayang dari batang pisang.

*Bérag* : gembira, ringan, umum, renyah, enak, *bregas, rongèh*, lincah, *mbranyak*, semangat, *ramé.*

*Bhaya* : emosi takut dalam estetika India.

*Bhayânaka* : rasa khawatir dalam estetika India.

*Bîbhatsa* : rasa ngeri dalam estetika India.

*Bléncong* : lampu untuk menerangi kelir dalam pertunjukan wayang.

*Budhalan* : keberangkatan prajurit dari kerajaan menuju tempat tertentu.

*Cakepan* : syair yang dipergunakan dalam sulukan ataupun tembang.

*Cancut* : dalam estetika pedalangan dimaknai *cepengan, tancepan, jebolan, solah*, dan penataan wayang dapat proporsional.

*Cangkriman* : teka-teki dalam dialog wayang.

*Catur* : bahasa pedalangan yang diekspresikan dalang dalam pertunjukan wayang.

*Cempala* : alat yang terbuat dari kayu galih asem, kemuning, atau kayu sambi yang berfungsi untuk memberikan penguatan pada suasana yang diciptakan dalang pada pergelaran wayang.

*Cempurit* : tangkai wayang yang terbuat dari olehan tanduk kerbau, bambu, ataupun kayu.

*Céngkok* : lagu dalam sulukan atau tembang.

*Cepengan* : teknik memegang tangkai boneka wayang yang dilakukan dalang.

*Cocok lan jarwa rasané:* dalam estetika pedalangan dimaknai penggarapan perwatakan suatu tokoh wayang harus sesuai dengan tokoh wayang yang ditampilkan.

*Cucut* : dalam estetika pedalangan dimaknai ucapan dalang dapat membuat tertawa, tidak porno, dan tidak menyindir orang lain.

*Daksinayana* : pergerakan melingkar searah jarum jam.

*Dalang* : orang yang mempergelarkan wayang.

*Dalang apik* : sebutan bagi dalang yang mengutamakan nilai estetika pedalangan.

*Dalang bagong:* sebutan bagi dalang yang menjadikan tokoh Bagong sebagai ciri khas pedalangannya.

*Dalang kethèk :* sebutan bagi dalang karena permainan tokoh kera sangat memukau penonton.

*Dalang kung* : dalang dengan modal suara yang sangat bagus untuk *antawecana* maupun *suluk* dan tembang.

*Dalang pinter* : sebutan bagi dalang yang kaya akan *wejangan* (nasihat).

*Dalang sabet* : sebutan bagi dalang yang memiliki kepiawaian memainkan gerak wayang.

*Dalang wasis* : sebutan bagi dalang yang memiliki kekayaan *sanggit.*

*Dasanama* : sinonim.

*Dhodhogan-keprakan:* suara instrumental dari cempala dan keprak yang dilakukan dalang untuk memberikan penguatan nuansa rasa tertentu.

*Eling* : ingat.

*Entas-antasan* : teknik menggerakkan wayang ketika meninggalkan kelir.

*Fighting behavior:* gerak-gerik yang menggambarkan perilaku berkelahi.

*Frasa* : dalam karawitan dimaknai sebagai satuan terkecil dari sebuah lagu.

*Gagahan* : salah satu jenis karakter tokoh wayang yang menggambarkan tokoh gagah.

*Gambuh* : yaitu perpaduan yang menyatu; nama tembang Macapat.

*Gamelan* : ensambel musik Jawa yang berlaras *sléndro* dan *pélog.*

*Gandhang* : artinya lantang; dalam estetika pedalangan dimaknai bahwa dalang dapat menyampaikan ungkapan-ungkapan verbal secara komunikatif, bahasa mudah dipahami, artikulasi dan intonasi-jelas.

*Gara-gara* : adegan dalam lakon wayang yang menggambarkan tokoh panakawan bernyanyi dan bersendau gurau.

*Gatra* : dalam karawitan diartikan sebagai matra terkecil dalam notasi gending.

*Gayeng* : memiliki kesan ramai, gembira, cair, lantang, keras, kasar, lincah yang menjadi satu kesatuan *rasa* estetik dalam pedalangan gaya kerakyatan.

*Gecul* : lucu.

*Gendhèng* : arti harafiahnya genting; dalam estetika pedalangan dimaknai bahwa dalang harus dapat mengayomi kru pertunjukan, mampu memimpin pertunjukan, dan bertanggung jawab atas sajian *pakeliran*nya.

*Gendheng* : artinya gila; dalam estetika pedalangan dimaknai bahwa seorang dalang selalu berpegang teguh pada konsep pribadi atau memiliki ideologi yang kuat, tidak larut pada selera penonton.

*Gendhung* : arti harafiahnya congkak; dalam estetika pedalangan dimaknai bahwa seorang dalang harus percaya diri, seakan-akan tidak ada orang lain yang lebih pandai kecuali dirinya.

*Gending* : dalam estetika pedalangan dimaknai mengetahui repertoar gending untuk pakeliran.

*Gendiran* : jenis peperangan tokoh wayang putra halus atau putri melawan raksasa.

*Gérongan* : nyanyian bersama dalam permainan gending yang dilakukan oleh penggerong atau vokalis putra.

*Ginem bebas* : dialog yang memiliki bentuk bebas sesuai persoalan yang dibahas oleh tokoh wayang.

*Ginem blangkon* : dialog klise pada pertunjukan wayang, seperti dialog *bagé-binagé* antara tokoh wayang pada adegan-adegan tertentu.

*Gojèkan* : bersandau gurau, berkelakar

*Greg* : daya hidup pada tokoh wayang.

Greget : *kesan rasa semangat, marah, tegang, dan kasar dalam sajian pertunjukan wayang.*

*Hâsa* : emosi humor dalam estetika India.

*Hâsya* : rasa komik dalam estetika India.

*Ilmu batin* : pengetahuan spiritual.

*Jagat cilik* : mikrokosmos atau jagat batin manusia Jawa.

*Jagat gedhé* : makrokosmos atau dunia.

*Jambakan* : berasal dari kata dasar *jambak* yang berarti menarik rambut; untuk menyebut peristiwa ketika Bima menjambak Dursasana dalam perang baratayuda.

*Jangkahan* : bentuk figur boneka wayang dengan kaki melangkah lebar.

*Janturan* : narasi dari dalang untuk melukiskan peristiwa atau suasana tertentu dengan iringan gending lirih.

*Jaranan* : vokabuler gerak yang menggambarkan tarian kuda.

*Jeblosan* : salah satu vokabuler gerak dalam peristiwa peperangan.

*Jejer* : adegan pertama dalam lakon wayang.

*Jugupsâ* : emosi muak dalam estetika India.

*Kapalan* : ragam gerak wayang ketika naik kuda dalam adegan prajurit kerajaan.

*Karahinan* : pertunjukan wayan belum selesai pada waktu matahari terbit.

*Karawitan pakeliran:* bunyi vokal dan instrumental untuk mendukung pertunjukan wayang.

*Karuna* : rasa belas kasihan dalam estetika India.

*Kasarira* : mempunyai makna bahwa sesuatu hal telah menyatu atau mendarah-daging pada pelakunya.

*Kasektèn* : kekuatan sakti yang diyakini masyarakat Jawa.

*Katarsis* : pemurnian, merupakan tingkatan penghayatan tertinggi yang dapat dicapai oleh penonton.

*Kawruh sangkan paraning dumadi:* pengetahuan tentang asal dan tujuan segala apa yang diciptakan.

*Kebogelan* : kekurangan waktu untuk menyelesaikan *lakon* dalam satu malam.

*Kedal* : dalam estetika pedalangan dimaknai dapat membedakan suara wayang menurut karakteristiknya.

*Kelir* : kain putih yang dibentangkan untuk keperluan pertunjukan wayang kulit.

*Kemungguhan* : bermakna kepantasan atau kesesuaian antara bentuk dan isi.

*Keprak* : kepingan logam berbentuk segi empat, yang digantung dengan tali dan pengait dengan posisi menempel pada dinding *kothak* bagian luar untuk menimbulkan bunyi tertentu yang digunakan dalang dalam pertunjukan wayang.

*Kéwanan* : golongan boneka wayang yang terdiri dari hewan-hewan.

*Ki* : singkatan dari *Kyai* atau Yang Patut Dimuliakan.

*Kidang milas* : nama ajian tokoh Dursasana yang memiliki kesaktian dapat berlari secepat kijang.

*Kiprahan* : ragam gerak menari yang dilakukan oleh tokoh wayang tertentu, unuk menggambarkan suasana senang atau asmara.

*Kombangan* : nyanyian dalang bersamaan dengan alunan musik gamelan.

*Kothak wayang:* sebuah tempat berbentuk empat persegi panjang yang terbuat dari kayu nangka, suren, atau jati.

*Krama inggil* : tingkatan bahasa Jawa yang bermakna halus.

*Krasa* : mengandung pemahaman bahwa segala ekspresi dalang dalam unsur garap pakeliran dapat terasa atau dirasakan oleh dalangnya sendiri maupun penonton wayang.

*Krodha* : emosi marah dalam estetika India.

*Kunjana papa* : sakit gila yang dialami oleh tokoh wayang karena tergila-gila dengan orang yang dicintainya.

*Lagu* : dalam estetika pedalangan dimaknai lagu suara sesuai aturan.

*Lakon banjaran:* merupakan jajaran atau rangkaian peristiwa besar dari berbagai *lakon* wayang yang dikemas dan diringkas dalam satu *lakon* wayang.

*Lakon* : tokoh sentral dalam cerita wayang; judul cerita wayang; atau alur cerita dalam pertunjukan wayang.

*Laku dhodhok* : berjalan dengan tumpuan pada kedua kaki yang ditekuk.

*Lakubrata* : merupakan kegiatan mengekang hawa nafsu dalang dengan cara puasa pada hari tertentu, tidak tidur pada malam tertentu, dan/atau mengunjungi

tempat tertentu yang dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologis dalang.

*Landhung* : suara dengan pernafasan panjang.

*Lanyap* : figur tokoh wayang dengan pandangan mata ke atas atau muka mendongak.

*Lebda* : dalam estetika pedalangan dimaknai terampil berbicara, tepat, dan sesuai dengan kebutuhan.

*Locomotion* : pola gerak berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain.

*Lucu* : dalam estetika pedalangan berarti ekspresi *catur* maupun *sabet* mampu menampilkan kesan humor yang segar tetapi tidak berbau porno atau jorok.

*Luruh* : figur tokoh wayang dengan pandangan mata ke bawah atau muka menunduk.

*Mabur* : gerak boneka wayang terbang.

*Malangkerik* : sikap tangan berkacak pinggang pada tokoh wayang.

*Malih* : beralih rupa atau wujud.

*Mandraguna* : tangkas dan terampil memainkan wayang sehingga wayang tersebut seolah-oleh hidup.

*Manjing* : merasuk.

*Manunggaling kawula-gusti:* paham mistik Jawa mengenai persatuan antara manusia dengan Tuhan.

*Mati sajroning urip:* mati dalam hidup yang merupakan konsep semadi dalam budaya Jawa.

*Mentes* : bernas; dalam estetika pedalangan dimaknai bahwa pesan-pesan yang disampaikan melalui *pakeliran* mengandung ajaran moral yang bermanfaat bagi ke-hidup-an manusia.

*Methit* : memegang tangkai boneka wayang dari *antup* sampai *genuk ngandhap* yang diperuntukkan bagi jenis wayang *putrèn, putran*, dan *katongan.*

*Mulih* : kembali; dalam estetika pedalangan dimaknai bahwa *garapan lakon* wayang, dari awal, tengah, dan akhir memiliki keseimbangan.

*Mumpuni* : menguasai berbagai hal secara sempurna.

*Mungguh* : memiliki pengertian pantas, cocok, sesuai dengan sifat-sifatnya, atau seperti sepatutnya.

*Mungguh* : menunjuk pada pertunjukan wayang yang diekspresikan dalang memiliki ketepatan dan keselarasan dengan kaidah-kaidah seni pedalangan.

*Mungguhing nalar:* dimaknai sebagai pola keselarasan yang didasarkan pada penalaran manusia.

*Mungguhing rasa:* diartikan sebagai pola keselarasan atas dasar rasa atau perasaan manusia.

*Mungkus* : membingkai, dalam karawitan dapat dimaknai kehadiran gending untuk membingkai *sabet* wayang; hubungan simbolik antara dalang dan pengrawit dalam ekspresi *sabet* wayang; dan) struktur gending dan *sèlèh-sèlèh* kuat dipergunakan untuk acuan *dhodhogan-keprakan* dalang.

*Nalar* : yang berarti ada hubungan logis, masuk akal, dan dapat diterima dengan akal sehat.

*Nawungkridha:* memiliki perasaan yang halus, peka terhadap situasi dan kondisi penonton wayang *sambégana*, berarti bahwa dalang menguasai makna panembah, falsafah, dan penghayatan.

*Ndudut rasa* : menarik hati; yakni pergelaran wayang yang

mampu memunculkan kenikmatan rasa estetik bagi penonton.

*Ngepok* : cara memegang tokoh wayang dari *picisan* sampai *genuk nginggil*, yang biasa dipergunakan untuk memegang tokoh *denawa prepatan, denawa raton*, maupun *kayon.*

*Nges* : adegan bersuasana sedih dapat menimbul-kan perasaan iba.

*Nggeni* : menunjukkan kekuatan dalang mengekspresikan garap pakeliran yang semakin hidup, menyala, ataupun berkobar.

*Nglambari* : mendasari, dalam karawitan dimaknai bahwa kehadiran gending untuk memperkuat unsur *garap pakeliran* yang lain.

*Njagal* : memegang boneka wayang pada *genuk nginggil* hingga bagian kaki atau *palemahan* wayang, seperti *ampyak, kréta*, maupun *kéwanan.*

*Nuksma* : memberikan pemahaman bahwa pertunjukan wayang memiliki kesan hidup dan menjiwai karena kekuatan dalang menjiwakan *rasa* estetik dalam *lakon* wayang.

*Nyantrik* : mengabdi kepada seseorang yang dikaguminya.

*Nyawiji* : menyatunya dua unsur atau lebih menjadi kesatuan utuh.

*Ompak-ompakan:* kepandaian berbicara, dalam estetika pedalangan berarti bahwa dalang harus mampu menggambarkan semua keindahan yang dicipta dengan kata-kata yang penuh perasaan, serta dengan satu cara yang cocok bagi pewayangan.

*Padhang* : dalam estetika pedalangan dimaknai kejelasan penggambaran gerak wayang, sehingga mudah

dimengerti dan mampu menyentuh perasaan penonton.

*Pakem* : panduan mendalang bagi para dalang.

*Panakawan* : para abdi yang setia menemani dan menghibur ksatria yang diikutinya.

*Panggungan* : panggung pertunjukan wayang.

*Pantes* : pantas atau cocok, yang berarti bahwa garap pakeliran yang dilakukan oleh dalang memiliki dimensi keselarasan.

*Parama-kawi* : mengetahui bahasa Kawi yang dipakai dalam cerita dan harus diberikan artinya dalam kata-kata lain.

*Parama-sastra:* memahami pengetahu-an tentang buku-buku atau paham aksara agar mengetahui urut-urutan *lakon.*

*Pedhotan* : pemberhentian sementara dalam melagukan nyanyian.

*Pengendhang* : pemain kendang yang bertugas mengiringi gerak wayang, mengatur cepat lambat gending, memberi isyarat musikal kepada dalang maupun *pengrawit* lainnya.

*Penggendèr* : pemain gender dalam konser karawitan, pertunjukan wayang, ataupun seni pertunjukan tradisional lainnya.

*Penggérong* : penyanyi pria dengan karakter suara pria di dalam konser karawitan, pertunjukan wayang, atau pertunjukan sei tradisonal lainnya.

*Pengrawit* : orang yang memainkan gamelan dalam konser karawitan, pertunjukan wayang, atau pertunjukan seni tradisional lainnya.

*Pengrawit ricikan ngajeng:* pemain gamelan untuk instrumen pokok, seperti kendang, rebab, gender, bonang.

*Pengrawit ricikan wingking:* pemain gamelan untuk instrumen selain instrumen pokok, seperti slenthem, demung, saron, kenong dan sebagainya.

*Pengrebab* : pemain rebab dalam konser karawitan ataupun pertunjukan wayang dan seni tradisional lainnya. Dalam pertunjukan wayang dirinya memiliki tugas pokok mengiringi *sulukan* yang dilantunkan dalang, terutama *sulukan* jenis *pathetan,* dan beberapa *sendhon*.

*Pesindhèn* : orang yang bertugas menyajikan vokal putri atau *sindhènan.*

*Pilah* : jelas perbedaan *antawecana* tokoh.

*Pleng* : selaras dengan gamelan.

*Pocapan* : narasi dari dalang untuk menggambarkan peristiwa atau suasana tertentu tanpa iringan gamelan.

*Prapatan* : vokabuler gerak dalam peperangan.

*Prenès* : suasana asmara dan/atau *guyonan.*

*Purwakanthi* : rangkaian kalimat yang menekankan pada permainan kata, bahasa, dan suara.

*Rahasya* : rahasia, misteri.

*Ramé* : dalam estetika pedalangan berarti ekspresi *lakon*, *catur, sabet,* maupun *karawitan pakeliran* mampu memberikan kepuasan kepada penonton.

*Rasa* : apa yang dialami oleh lidah atau badan (ketika kena sesuatu); sifat suatu benda dan sebagainya yang mengadakan rasa; apa yang dialami oleh hati atau batin; keadaan hati atau batin;

pertimbangan pikiran (hati) mengenai baik-buruk, benar-salah dan sebagainya.

*Rasa pangrasa:* *rasa* badan wadag, seperti yang dihayati manusia melalui indranya: *rasa* pedas, gatal, sakit, enak dan lain-lain.

*Rasa rumangsa:* *rasa éling*, *rasa cipta*, dan *rasa grahita.*

*Rasa sejati :* *rasa* yang masih mengenal *rasa* yang merasakan, dan *rasa* yang dirasakan.

*Rati :* emosi cinta dalam estetika India.

*Raudra :* rasa ganasdalam estetika India.

*Regu :* berwibawa, gagah, lugu, tenang, mendalam, berat, khidmat, klasik, dan *wingit.*

*Renggep :* tidak kurang tidak lebih; tidak turun semangat; dalam estetika pedalangan dimaknai bahwa dalam penyajian, baik *catur, sabet*, dan *karawitan pakeliran* bisa terjadi sambung menyambung tanpa banyak memakan waktu.

*Sabet :* gerak-gerik wayang yang diekspresikan dalang dalam pertunjukan wayang.

*Sabetan :* ekspresi gerak wayan yang dilakukan dalang.

*Saciptané dadi:* segala sesuatu yang dikehendaki dalang dapat terwujud dengan baik dan sempurna.

*Saguh* : dalam estetika pedalangan dimaknai gerak-gerik wayang sesuai dengan karakteristik tokoh.

*Sahut* : dalam estetika pedalangan dimaknai terampil, mantap, bersih dalam menggerakkan wayang.

*Sama :* emosi tenang dalam estetika India.

*Sambung rapet:* pertalian antara satu hal dengan hal yang lain secara berurutan.

*Sampak* : repertoar gending dengan nuansa semangat.

*Sanggit* : kreativitas yang dilakukan dalang dalam pertunjukan wayang.

*Sangkan paran:* merupakan keyakinan dan dijadikan tujuan utama bagi manusia.

*Santâ* : rasa damai dalam estetika India.

*Sasmita gendhing:* aba-aba dari dalang kepada kelompok karawitan untuk membunyikan gending tertentu.

*Sedhih* : suasana sedih, gundah gulana, *èmeng*, susah, kasmaran, rindu, sepi, *tistis*, terharu, memelas, dan *ngeres.*

*Sejatining rasa*: *rahsa*, yang berarti hidup itu sendiri yang abadi.

*Sem* : menghanyutkan; adegan percintaan atau yang bernuansa asmara dapat menyentuh *rasa* asmara.

*Semu* : dalam estetika pedalangan berarti ekspresi *catur* maupun *sabet* mampu me-nyentuh perasaan.

*Sendhon* : jenis sulukan dengan nuansa sedih, asmara, atau ragu, yang digunakan untuk menguatkan adegan atau peristiwa kesedihan, percintaan, atau keraguan; teknik memegang boneka wayang pada bagian *lengkèh*, terutama untuk jenis wayang *gagahan.*

*Sengsem* : tertarik; memiliki makna bahwa penyajian wayang kulit dari dalang dapat memunculkan kesan rasa bagi diri penonton, sehingga kesan rasa itu berdampak lama dalam diri penonton.

*Sèpi angin* : ajian yang dimiliki tokoh Bima, yang memiliki daya sakti dapat berlari cepat seperti angin.

*Simpingan* : jajaran wayang di kelir sebelah kanan dan kiri.

*Singgetan* : penggalan, jeda, atau jenis *dhodhogan* untuk menyela dialog tokoh wayang.

*Sirep* : irama gamelan melirih.

*Soka* : emosi sedih dalam estetika India.

*Sonyaruri* : tempat bersemayannya Tuhan, yaitu tempat kosong tetapi isi, ada tetapi tiada.

*Srngâra* : rasa asmara dalam estetika India.

*Suara anteb* : kualitas suara dengan kesan mantap.

*Suara atos* : menunjuk pada suara yang memekakkan pendengaran

*Suara cekak* : kualitas suara dengan pernafasan pendek sehingga dibutuhkan strategi khusus untuk melafalkan vokal.

*Suara gandhang*: merupakan kualitas suara dengan intensitas keras, menjangkau pendengar yang banyak, intonasi jelas, serta memiliki kesan enak didengarkan.

*Suara kemèng* : kualitas suara kecil, terkesan ringan, kurang enak didengar, dan tidak jelas intonasinya.

*Suara ladhung*: kualitas suara dengan melodi yang panjang dalam satu nafas.

*Suara ngeprek* : suara yang ringan, kecil, dan pecah.

*Suara serak* : kualitas suara yang tidak bersih namun memiliki keunikan karena kemampuan mengolah dengan baik.

*Sulukan* : lagu vokal yang dinyanyikan dalang untuk menguatkan adegan atau peristiwa tertentu dalam pertunjukan wayang.

*Sumarah* : representasi kelompok mistik dan pandangan filosofi di Jawa. *Sumarah* berarti menyerah yang

merujuk pada proses kesadaran normal menjadi sadar akan *rasa sejati.*

*Sunggingan* : merupakan pewarnaan pada boneka wayang.

*Suwuk* : berhentinya gending.

*Suwuk alus* : berhentinya gending dengan tempo lambat dan suara pelan.

*Suwuk gropak* : berhentinya gending dengan tempo cepat dan suara keras.

*Suwung awang-uwung:* sesuatu yang tidak bisa diterangkan dan dideskripsikan.

*Symbolic gestures :* gerak-gerik yang mempresentasikan perasaan manusia.

*Tambo* : sejarah, yaitu pengetahuan tentang cerita-cerita kuna, sejarah para raja dan sebagainya.

*Tancepan* : merupakan sistem pencacakan boneka wayang pada gedebog yang dibingkai *kelir.*

*Tancepan asimetris* : tidak ada kesamaan antara pencacakan tokoh wayang di gawang kanan dan kiri, baik jumlah, ukuran, maupun posisinya.

*Tancepan kontras:* pencacakan tokoh wayang yang kontras, baik didasarkan atas jenis tokoh, karakter tokoh, ukuran badan tokoh, maupun posisi pencacakannya.

*Tancepan simetris:* jumlah, ukuran, dan posisi pencacakan tokoh wayang pada gedebog antara gawang kanan dan kiri memiliki kesamaan.

*Trampil* : dalang harus menguasai seluruh teknik *pakeliran.*

*Trep* : keselarasan antara dua unsur atau lebih dalam membentuk maksud tertentu.

*Triwikrama* : tiga langkah jadilah; merupakan peralihan wujud tokoh kecil menjadi besar, seperti Kresna atau Puntadewa menjadi raksasa.

*Tutug* : dalam estetika pedalangan dimaknai cerita dipergelarkan secara runtut dan mengetahui genealogi tokoh wayang.

*Udanegara* : dalam estetika pedalangan dimaknai memiliki makna *kemungguhan, unggah-ungguh,* atau *mungguh* seperti dalam tradisi keraton, yang berarti adanya ketepatan azas dalam *garap pakeliran* yang dilakukan dalang.

*Undha usuk basa:* strata kebahasaan dalam dialog wayang.

*Unggah-ungguh:* etika atau norma yang diyakini tepat.

*Urip* : hidup, yaitu segala unsur garap pakeliran yang dipergelarkan oleh dalang memiliki kesan hidup, baik secara auditif maupun visualnya.

*Utarayana* : pergerakan melingkar berlawanan jarum jam.

*Utsâha* : emosi teguh dalam estetika India.

*Vibhâva* : keadaan atau situasi dan objek yang membangkitkan emosi.

*Vîra* : rasa kepahlawanan dalam estetika India.

*Vismaya* : emosi heran dalam estetika India.

*Vyabicharibhâva:* keadaan mental yang bersifat sementara yang timbul sebagai penyerta dalam proses terbentuknya *rasa.*

*Wanda:* karakter yang tergambar melalui anatomi tubuh boneka wayang.

*Wayang dhudhahan:* segala jenis tokoh wayang yang ditata di dalam kotak wayang.

*Wayang panggungan:* semua jenis wayang yang ditata di atas panggung.

*Wayang ricikan:* semua jenis tokoh wayang yang ditata dan diletakkan di atas tutup kotak, biasanya berada di sebelah kanan dalang, ketika pergelaran wayang.

*Wejangan* : petuah atau nasihat mengenai pengetahuan hakiki.

*Wijang* : jelas; dalam estetika pedalangan dimaknai penggambaran gerak wayang jelas dan sesuai dengan kaidah, sehingga mudah dimengerti dan mampu menyentuh perasaan penonton.

*Wingit* : kesan sakral.

*Wirama* : dalam estetika pedalangan dimaknai mengetahui irama gending.

# Penulis



Sunardi, lahir di Sukoharjo, Jawa Tengah pada tahun 1969. Lulusan S-1 Seni Pedalangan STSI Surakarta tahun 1995, dan S-2 Pengkajian Seni STSI Surakarta tahun 2004. Merupakan Doktor ke-1661 di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta yang diperoleh pada tahun 2012. Aktif menulis karya ilmiah dalam bidang seni pertunjukan wayang. Beberapa karya tulis dalam bentuk penelitian, buku, jurnal, dan makalah mengenai: nilai-nilai pewayangan, lakon wayang, dalang, janturan wayang, pakeliran sandosa, model pembelajaran seni, wayang dan masyarakat Jawa, banyolan wayang, semiotika wayang, Islam dan pewayangan, simbolisme wayang, inovasi pertunjukan wayang, silang gaya pedalangan, bahasa wayang, wayang televisi, tafsir lakon wayang, konsep rasa dalam wayang, wayang golek, wayang transparan, wayang gedog, desain batik wayang, estetika pedalangan, panduan praktik wayang purwa, panduan praktik wayang golek, kepemimpinan astabrata, model pengembangan wayang, dan lainnya.