

SANG KAKRASANA

SKRIPSI KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi seni Pedalangan
Jurusan Pedalangan.



Oleh

Sadwika Aji Sembodo
NIM 15123108

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

PENGESAHAN

Skripsi Karya Seni

SANG KAKRASANA

Yang disusun oleh

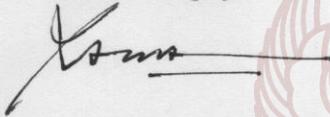
Sadwika Aji Sembodo

NIM 15123108

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji
pada tanggal 24 Juli 2019

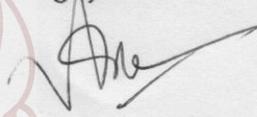
Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji,



Suwondo, S.Kar., M.Hum

Penguji Utama,



Purbo Asmoro, S.kar., M.Hum.

Pembimbing,



Dr. Trisno Santoso, S,Kar., M.Hum

Skripsi ini telah diterima
Sebagai salah satu syarat mencapai derajat sarjana S-1
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, 24 Juli 2019

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn.

NIP : 196509141990111001

PERSEMBAHAN

Karya ini aku persembahkan untuk orang tua saya, yang telah memberikan dukungan dalam bentuk apapun. Semoga dengan adanya karya ini bisa membuat bangga juga bahagia kedua orang tua saya ataupun keluarga saya.

Karya ini juga saya persembahkan untuk kakak saya yang sampai saat ini, tidak pernah putus memberikan semangat dan dorongan guna terselesaikannya studi saya selama ini.

Kepada sahabat dan orang-orang yang terkasih, juga Febrina Dyah Ayu Prasetyaningtyas, aku mempersembahkan karya ini. Terima kasih atas semua dukungan dan perhatian yang selama ini tercurahkan.

MOTTO

Someone who use feodalism was not a humman.

(Sadwika Aji Sembodo)

PERNYATAAN

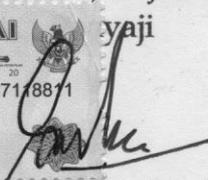
Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sadwika Aji Sembodo
NIM : 15123108
Tempat, Tgl. Lahir : Lamongan, 4 Juni 1997
Alamat Rumah : Siwalankerto Barat 109B RT 06 Rw 02,
Kel. Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Kota
Surabaya.
Program Studi : S-1 Seni Pedalangan
Fakultas : Seni Pertunjukan

Menyatakan bahwa skripsi karya seni saya dengan judul "*Sang Kakrasana*" adalah benar-benar hasil karya cipta sendiri, saya buat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan jiplakan (plagiasi). Jika di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi saya ini, maka gelar kesarjanaan yang saya terima dapat dicabut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh rasa tanggung jawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 19 Juli 2019

METERAI
TEMPEL
TGL. 20
ACE64AFF827118811
6000
ENAM RIBU RUPIAH
yaji

Sadwika Aji Sembodo

ABSTRACT

This artistic essay with title “Sang Kakrasana” is one of the terms to get bachelor degree in Indonesian Institute of the arts Surakarta in 2019. My reason chooses “Sang Kakrasana”, because it suites with the political atmosphere lately. The election of president or regional leader caused various friction in Indonesia.

Presentation of artistic creation is started of reaserch and accumulation data have done by using qualitative method with character approach and *sanggit lakon*. Accumulation data is done through with observation, interview, and literature review. To analyze *sanggit lakon*, this research is summarized into a concept which is from many resources including interview with the expert of puppet. While to analyze the process of creating of through three phases. They are exploration, orientation, improvitation.

The result of exploration, orientation, improvitation than the presenter get creation of artistic creation. It is presented into puppet performance (*pagelaran wayang*) with the concept of pakeliran padat. This artistic essay is expected to stimulate the sense of nasionalism, humanity (carrying with each other), and also the peace in diversity.

Keywords : *sang kakrasana*, pakeliran padat, leader.

ABSTRAK

Skripsi karya seni yang berjudul "*Sang Kakrasana*" adalah salah satu karya yang disusun guna menempuh ujian tugas akhir sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana di Institut Seni Indonesia Surakarta pada tahun 2019. Latar belakang dipilihnya lakon ini karena menurut penyaji sesuai dengan realita pada saat ini. Peristiwa politik pemilihan pemimpin daerah maupun pusat yang terjadi di Indonesia, menimbulkan berbagai macam permasalahan.

Penyajian karya ini diawali melalui proses penelitian dengan mengumpulkan data menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan karakter dan *sanggit lakon*. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Cara yang digunakan untuk menganalisis *sanggit*, penelitian ini merangkumnya ke dalam suatu gagasan yang berasal dari berbagai sumber termasuk wawancara para empu pedalangan. Sedangkan untuk menganalisa proses penciptaannya melalui tiga tahapan, yaitu eksplorasi, orientasi, improvisasi.

Hasil dari eksplorasi, orientasi, improvisasi, kemudian mendapatkan garapan Karya Seni berjudul *sang Kakrasana* disajikan dalam bentuk pagelaran wayang pakeliran padat. Karya ini diharapkan dapat memberikan stimulan rasa nasionalisme dan terus memelihara jiwa kemanusiaan, demi keberlangsungan hidup yang teratur dan damai.

Kata kunci: *Sang Kakrasana*, pakeliran padat, *sanggit*, pemimpin

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke-hadirat Allah SWT yang Maha pengasih lagi Maha penyayang, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, berkat rahmat serta hidayahNya, penyaji dapat menyelesaikan skripsi karya seni dengan judul "*Sang Kakrasana*".

Pada kesempatan ini, penyaji menghaturkan terima kasih yang dalam kepada semua pihak yang turut memberikan dukungan, bantuan dan bimbingan terutama kepada Dr. Trisno Santoso, S.Kar., M.Hum, yang telah bersusah payah meluangkan waktu memberikan pengarahannya, bimbingan serta pembenahan untuk kebaikan skripsi karya seni ini. Ucapan terima kasih penyaji haturkan kepada Dr. Suyanto, S.Kar., MA, Purbo Asmoro S.Kar., M.Hum, Ki Manteb Soedharsono, Dr. Bambang Suwarno, S.Kar., M.Hum., Ki Hali Jarwo Sularso, Ki Sudirman Ronggodarsono yang telah berkenan memberikan informasi tentang lakon yang saya sajikan.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada penguji utama Purbo Asmoro, S.Kar., M.Hum yang telah memberikan kritik dan saran guna terselesaikannya skripsi karya ilmiah ini. Terima kasih juga tidak lupa kami haturkan kepada Suwondo, S.Kar., M.Hum selaku ketua penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang menunjang terselesaikannya penyajian skripsi karya seni ini.

Rasa terima kasih penyaji haturkan kepada keluarga besar, bapak, ibu yang senantiasa mendoakan serta dukungan kepada penyaji, sehingga dapat menyelesaikan skripsi karya seni ini, tidak lupa kepada sahabat juga mentor saya, yaitu Dwi Adi Nugroho, Brian Bramantyo

Bagaskhoro, Panji Paromosastro, Bayu Darsono, Muhammad Naufal Fawwaz, Ahmad Rifqi Muawam, Bagus Ragil Rinangku, Dwi Purbo Cahyono Nuswantoro, dan segenap teman-teman Pedalangan 2015 yang telah memberikan semangat kepada penyaji serta membantu memberi motivasi terhadap penyaji, ataupun perhatian lebih untuk kebaikan karya ini, semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan orang tua, saudara dan teman-teman. Penyaji menyadari masih banyak kekurangan dalam segala hal pada skripsi karya ilmiah ini. Kritik dan saran sangat dibutuhkan guna menyempurnakan skripsi karya seni ini. Penyaji berharap skripsi karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi penyaji dan bagi para pembaca.



Surakarta, 19 Juli 2019

Penyaji

DAFTAR ISI

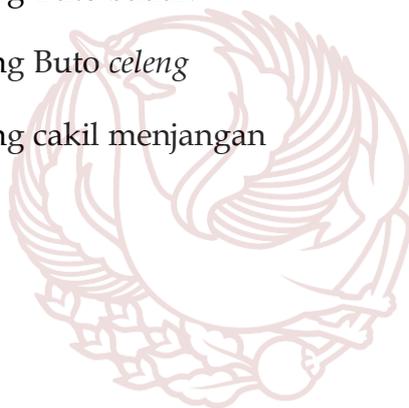
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penyusunan	3
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
D. Tinjauan Sumber	5
1. Sumber Tertulis	5
2. Sumber Lisan	9
3. Sumber Audio-Visual	10
4. <i>Sanggit</i> Cerita	11
E. Landasan Teori	13
F. Metode kekarya-an	14
1. Orientasi	14
2. Observasi	15
3. Eksplorasi	15
G. Sitematika Penulisan	16
BAB II PROSES KEKARYAAN	17
A. Tahap Persiapan	17
1. Observasi	17
2. Orientasi	17
B. Tahap Penggarapan	18
1. Eksplorasi	18
a. Penyusunan Naskah	18
b. Pemilihan Karawitan Pakeliran	19
c. Pemilihan boneka wayang	20
2. Improvisasi	26
3. Evaluasi	27
BAB III DESKRIPSI KARYA SENI	28
A. Bagian <i>Pathet Nem</i>	28
1. Adegan Kakrasana	28

2. Adegan Puspadhenta	30
3. Adegan Perang Gagal	33
B. Bagian <i>Pathet Sanga</i>	35
1. Adegan Redi Rewantaka	35
2. Adegan Kakrasana dan Saragupita	38
C. Bagian <i>Pathet Manyura</i>	40
1. Adegan Girikawedhar	40
2. Adegan <i>Gandrungan</i>	41
3. Adegan <i>Geger Puspadhenta</i>	42
 BAB IV REFLEKSI KEKARYAAN	 44
A. Analisis Kritis	44
B. Hambatan dan Solusi	46
 BAB V PENUTUP	 48
A. Kesimpulan	48
B. Saran	48
 KEPUSTAKAAN	 49
NARASUMBER	50
WEBTOGRAFI	51
GLOSARIUM	52
LAMPIRAN	55
a. Daftar Pendukung Karya	55
b. Notasi Vokal	57
c. Notasi Iringan Pakeliran	62
 BIODATA	 68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	<i>Kayon Samodra Manthana</i>	21
Gambar 2.	Wayang Kakrasana	22
Gambar 3.	Wayang Prabu Puspadhenta	22
Gambar 4.	Wayang Narayana <i>Wanda Bocah</i>	23
Gambar 5.	Wayang gajah Kyai Puspadhenta	24
Gambar 6.	Wayang Nagaprasantha	24
Gambar 7.	Wayang Buto badak	25
Gambar 8.	Wayang Buto <i>celeng</i>	25
Gambar 9.	Wayang cakil menjangan	26



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni pedalangan populer di Jawa, karena di dalamnya terdapat kelengkapan unsur-unsur seni lainnya, seperti seni rupa (ukir) yang terdapat pada *tatah sungging* wayang kulit. Kemudian seni musik yang terwadahi dalam karawitan pakeliran, ada juga seni sastra yang tercermin dalam *pocapan* ataupun *ginem* wayang, menggunakan bahasa Jawa kuna, kawi juga Jawa modern, dan yang terakhir yaitu seni tari yang diwakili oleh gerak (*sabet*) wayang kulit. Selain itu, juga memuat banyak petuah untuk kehidupan, sehingga kesenian ini tetap eksis di masyarakat Jawa. Seperti yang disampaikan oleh Suyanto dan Solichin di dalam bukunya yang berjudul *Pendidikan Budi Pekerti dalam Pertunjukkan Wayang* bahwa:

Seni pedalangan merupakan salah satu sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan atau isi kepada masyarakat pendukungnya. Pesan yang dimaksud adalah pesan moral yang mencakup berbagai macam nilai seperti budi pekerti, kemasyarakatan, kenegaraan juga nilai-nilai religius (Solichin & Suyanto, 2011:15).

Salah satu nilai yang terkandung dalam seni pedalangan yaitu perikemanusiaan (humanisme). Humanisme menurut Kamus Besar bahasa Indonesia edisi V memiliki pengertian, yaitu sebuah aliran yang bertujuan menghidupkan rasa perikemanusiaan dan mencita-citakan pergaulan hidup yang lebih baik. Apabila menurut Thomas Hobbes, Manusia adalah setumpuk material yang bekerja dan bergerak menurut hukum-hukum ilmu alam. Untuk itu, ia menyingkirkan segala

macam anggapan moral-metafisik tentang manusia. Misalnya saja, pandangan bahwa manusia memiliki kodrat sosial, kebebasan, keabadian jiwa, dan sebagainya. Jiwa dan akal budi hanya dianggap sebagai bagian dari proses mekanis di dalam tubuh (Lili Tjahjadi, 2004: 227-236). Selanjutnya, Hobbes juga menambahkan mengenai faktor penggerak manusia adalah psikis manusia, yakni nafsu. Nafsu yang paling kuat dari manusia adalah nafsu untuk mempertahankan diri, atau dengan kata lain, ketakutan akan kehilangan nyawa (Hobbes dalam Suseno, 1992: 71-72). Sementara filsuf Prancis, Rene Descartes berpendapat tentang Humanisme lewat diktumnya yang terkenal yaitu *cogito ergo sum*, yang berarti aku berpikir maka aku ada (Adian, 2002: 11).

Pemikiran tokoh-tokoh dunia diatas mendasari penyaji dalam pembuatan karya seni. Penyaji tertarik mengangkat nilai perikemanusiaan yang juga terkandung di setiap *lakon* atau cerita pewayangan. Berikut *lakon* atau cerita yang kental akan nilai perikemanusiaan, Kumbakarna Gugur, Rama Bargawa, Kangsadewa, dan Puspadhenta yang mencoba menguasai dunia dengan nafsu serakahnya.

Kakrasana menjadi putra mahkota setelah kematian Kangsadewa. Kakrasana diminta menggantikan posisi ayahnya yaitu Prabu Basudewa untuk menjadi raja di Mandura. Namun Kakrasana menolak karena merasa belum pantas. Kakrasana bertemu dengan adiknya, Narayana. Mereka membicarakan tentang keadaan Mandura, dan berusaha mencari solusi. Kakrasana memilih untuk bertapa di Gunung Rewantaka, agar bisa merenung juga meminta petunjuk dari dewata. Sisi humanisme Kakrasana diuji ketika dihadapkan dengan konflik Prabu Puspadhenta yang berhasrat menguasai Mandura dan memperistri Sembadra. Dua

konflik tersebut menjadi pelajaran penting bagi tokoh Kakrasana untuk bisa mengendalikan nafsu dan amarah juga membuat Kakrasana menjadi lebih manusiawi apabila kelak menjadi raja di Mandura.

Lakon ini dipilih berdasarkan perenungan serta realita yang berkembang di Indonesia baru-baru ini. Mengingat begitu banyak gesekan terjadi karena berbagai macam perbedaan, semakin meyakinkan penyaji untuk mengangkat humanisme guna menangkal adanya konflik lanjutan di masyarakat. Tema humanisme dipilih, sebagai refleksi dari kehidupan nyata, yang diwadahi oleh lakon *Sang Kakrasana*.

B. Ide Penyusunan

Fenomena penting terjadi pada masa ini, yaitu perebutan kekuasaan di daerah dan pusat. Peristiwa ini sangat menguras tenaga dan pikiran masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia dirasa belum dewasa untuk menghadapi peristiwa politik kali ini, sehingga menimbulkan perpecahan. Sehingga menimbulkan kesan jika pesta demokrasi itu membelah rakyat karena perbedaan pilihan, akhirnya masyarakat lambat laun sadar jikalau pemimpin yang amanah itu teramat penting.

Pemimpin adalah manusia terpilih dari kumpulannya. Menjadi seorang pemimpin yang amanah merupakan tugas berat, diperlukan bekal yang cukup juga kemampuan lebih untuk mensejahterakan rakyatnya. Hal paling mendasar untuk seorang pemimpin yaitu jiwa kemanusiaan.

Berdirinya bangsa ini pun telah memikirkan tentang prinsip kemanusiaan. Pada sila kedua berbunyi “kemanusiaan yang adil dan

beradab". Di tingkat nasional kita memiliki fundamental hukum yang kuat untuk tetap membela nilai-nilai kemanusiaan, agar tetap "beradab" itu sendiri. Dengan begitu dapat menjamin semua hak warga negara akan tetapi masih dalam bingkai mentaati aturan yang ada.

Merujuk dari gagasan tersebut, tokoh Kakrasana dianggap cocok dan mampu mewakilinya. Yang diharapkan dengan adanya lakon ini yaitu bisa memberi contoh ataupun suri tauladan bagi *audience*, untuk selalu memiliki jiwa kemanusiaan, tidak mudah diperdaya oleh nafsu kekuasaan ataupun motivasi lain yang bersifat destruktif.

Karya tugas akhir ini dikemas dalam format pakeliran padat dengan durasi waktu kurang lebih 60 menit, penyajiannya dapat dilakukan seefektif mungkin. Adapun penggarapan mengacu pada konsep garap lakon sehingga pada nantinya dapat disajikan secara maksimal. Judul yang dipilih untuk membingkai nilai kepahlawanan yang terkandung adalah *Sang Kakrasana*. Pemilihan judul tersebut dengan pertimbangan dalam lakon ini memuat konflik yang terjadi di Mandura juga geopolitik antar negara yang harus dilalui oleh Kakrasana untuk bisa mengamalkan nilai perikemanusiaan.

C. Tujuan dan Manfaat

Penyajian lakon *Sang Kakrasana* ini merupakan upaya yang dilakukan penyaji untuk mengangkat kembali nilai-nilai yang terkandung dengan tujuan sebagai berikut:

1. Sebagai karya tugas akhir yang menghantarkan penyaji dalam meraih gelar sarjana strata satu (1) jurusan pedalangan ISI Surakarta.
2. Sebagai upaya dalam memunculkan kembali nilai-nilai peri kemanusiaan yang terdapat dalam tokoh Kakrasana dan ditampilkan pada pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penyajian *lakon* ini adalah :

1. Dapat menjadi pengkayaan terhadap *sanggit-sanggit* baru dalam dunia pedalangan.
2. Sebagai salah satu referensi mahasiswa Jurusan Pedalangan yang akan melaksanakan penyajian tugas akhir terutama mengenai kisah Kakrasana.

D. Tinjauan Sumber

Karya Tugas Akhir "*Sang Kakrasana*" merupakan karya yang disajikan melalui proses berfikir yang dilakukan dengan meninjau terhadap sumber-sumber yang telah ada, dengan tujuan agar kedudukan karya ini benar-benar memiliki orisinalitas. Sumber-sumber yang didapatkan oleh penyaji secara umum atau alur cerita memiliki kesamaan cerita, tetappi ada beberapa *sanggit* yang dianggap berbeda, perbedaan *sanggit* tersebut telah penyaji rangkum.

1. Sumber Tertulis

a. *Balungan Lakon Mahabarata Jilid II*

Pada buku *Balungan Lakon Mahabarata jilid II* yang disusun oleh Tristuti Rahmadi, diceritakan dalam lakon *Puspadhenta Mbalela*, bahwa kahyangan mendapat serangan dari Prabu Puspadhenta dari negara Girikawedhar yang ingin menguasai *jagad triloka* serta menikah dengan Bathari Supraba. Dewa kewalahan melawannya, kemudian meminta bantuan Kakrasana untuk menumpas pembertontakan. Kakrasana dapat mengalahkan akan tetapi tidak dibunuh, malah menjadi tanggungannya (Puspadhenta berbentuk gajah) dan dilantik menjadi raja di Mandura.

Lakon *Puspadhenta Mbalela*, berawal dari negara Mandura. Konflik dimulai ketika dewata meminta jago dari negeri Mandura, dan yang terpilih adalah Kakrasana yang telah menjalani *tapa brata* dan berakhir dapat membunuh Nagaprasanta, serta menjadikan Puspadhenta menjadi binatang *titihannya*.

Perbedaan sanggit yang disajikan dengan sumber diatas yaitu, konflik yang terjadi di kahyangan disebabkan oleh Puspadhenta yang bernafsu menguasai *jagad triloka* dan bernafsu untuk memperistri Dewi Supraba.

b. Naskah Wayang Kulit Semalam Pakem Pedalangan Wayang Purwa *Lampahan Kangsa Lena.*

Sumber kedua ini digunakan untuk materi bahan ajar mata kuliah pembawaan semester enam di Institut Seni Indonesia Surakarta, yang

disusun oleh Raden Ngabehi Soemodarmoko, dan diedit oleh Suratno. Konflik berawal dari tokoh Kangsadewa yang dijadikan Adipati *Anom*. Untuk merayakan diangkatnya dia menjadi Adipati *Anom*, ia menginginkan untuk diadakan adu jago, antara Sengkapura dan Mandura. Kangsa juga meminta padhukuhan Widarakandhang untuk dijadikannya tempat peristirahatan. Konflik memuncak ketika dilaksanakannya adu jago, dan tokoh utama Kakrasana muncul dan dapat mengalahkan Kangsa beserta patihnya, Suratrimantra.

Perbedaan sanggit dengan lakon yang disusun yaitu, terletak pada bagian Antyagopa, beserta masuknya Yudakethi sebagai intelejen dari Renggabumi. Selain itu, pelibatan Puspadhenta sebagai pihak luar yang bekerjasama dengan Kangsa untuk menguasai sumber daya alam Mandura.

c. Reroncen Balungan Lampahan Ringgit Purwa

Buku *Reroncen Balungan Lampahan Ringgit Purwa* yang ditulis oleh Bondhan Hargana S.W, yang berisikan lakon *Kangsa Lena*, prabu Kangsadewa meminta kepada prabu Basudewa untuk dijadikan putra mahkota, yang berarti menjadi calon raja tunggal. Sementara putra raja, Prabu Basudewa yang lain, Kangsa meminta untuk dilenyapkan, kemudian ia juga meminta untuk diadakan adu jago antara Mandura dan Sengkapura yang diadakan di Sengkapura.

Lakon *Kakrasana Winisudha* karya Bondhan Hargana S.W, Kakrasana bergelar Wasi Jaladara bertapa di Rewantaka ditemani adiknya Lara Ireng. Waktu itu, Lara Ireng bercerita kepada Wasi Jaladara, bahwa ia

merasa ketakutan karena diancam akan diganggu oleh Permadi. Wasi Jaladara marah dan menghajar Permadi, setelah kejadian tersebut datanglah Bathara Naradha. Bathara Naradha menceritakan bahwa Kahyangan diserang oleh raksasa dari kerajaan Renggabumi bermaksud untuk menguasai kahyangan dan Marcapada. Ia meminta Wasi Jaladara untuk menghentikan serangan tersebut, Wasi Jaladara menyanggupinya. Kakrasana menyerang Renggabumi dan dapat membunuh Prabu Nagaprasantha beserta patihnya, kemudian Kakrasana dibawa ke kahyangan suralaya dan menerima gelar “Baladewa” juga gajah tunggangan dewa yaitu Puspadhenta.

Perbedaan sanggit diatas dengan sanggit penyaji yaitu terletak pada bagian Kangsa yang menginginkan menjadi putra mahkota juga diadakannya adu jago. Sementara penyaji tidak menyertakan konflik tersebut. Lakon *Kakrasana Winisudha*, apabila sanggit yang dipergunakan oleh penyaji yaitu tidak memposisikan gajah Puspadhenta sebagai gajah tunggangan dewa Indra melainkan sebagai seorang raja yang serakah.

d. *Sarasilah Wayang Purwa Jilid V*

Buku *Sarasilah Wayang Purwa jilid V* karya Padmasukaca, Kakrasana memiliki nama lain Sangkarsana, Jaladara, Balaram, dan Baladewa. Kakrasana hanya mempunyai seorang Istri ataupun permaisuri, yaitu Erawati, putri raja Salya dari negara Mandraka. Kakrasana mempunyai dua orang putra yaitu Wisata dan Wimuka. Wisata bertempat tinggal di Pangeranpati, sementara Wimuka di Randhugumbala. Ajian yang dimiliki oleh Kakrasana yaitu *Kumbalageni* dan terbang dengan kecepatan tinggi.

Daya kesaktian ajian *Kumbalageni*, apabila diamalkan mempunyai efek semua yang terkena pukulannya akan menjadi abu. Pusaka yang dimiliki oleh Kakrasana yaitu Nenggala dan Alugara.

e. Ensklikopedi Wayang Indonesia Jilid III

Kakrasana di dalam buku *Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid III*, Karsana adalah sebutan bagi Kakrasana versi Hariwangsa, Lampiran Mahabarata. Dalam gagrak Solo, Kakrasana memiliki dua *wanda* yaitu *wanda sembadra* dan *wanda kilat*, yang dibuat pada tahun 1655.

2. Sumber Lisan

Menurut Manteb Soedharsono, ia bercerita ada *sanggit* yang menceritakan Kakrasana telah diberitahu oleh Demang Antyagopa, ia adalah keturunan dari raja Mandura, Prabu Basudewa, yang kemudian memotivasi Kangsadewa untuk membunuh Kakrasana. Karena Kangsadewa berusaha melengserkan ayah tirinya (Basudewa) dari tahta kerajaan Mandura. Beliau juga bercerita bahwa ada juga *sanggit* yang menceritakan tanda-tanda Kakrasana adalah keturunan raja terlihat seperti kebiasaannya, yaitu menanam pohon beringin, memelihara gajah (biasanya seorang raja kalau maju di medan perang menunggang gajah) dan membangun tembok (benteng) yang mengelilingi rumhanya di Widarakandang. Kemudian beliau bercerita bahwa motivasi Bratajaya mendekat bukan untuk menggoda Kangsadewa yang kala itu sedang mencengkram kedua kakaknya, akan tetapi karena merasa iba dengan

kedua kakanya yang kalah dalam pertarungan (Manteb Soedharsono, wawancara 10 Mei 2019). Untuk lakon Puspadhenta, Manteb tidak jauh berbeda dengan *balungan lakon serat Mahabarata* yang ditulis oleh Tristuti Rahmadi.

Menurut Sudirman Ronggodarsono selaku dalang di wilayah Sragen, menjelaskan bahwa lakon Kakrasana menjadi raja di Mandura diawali dengan lakon Kangsa Lena, Puspadhenta, kemudian disambung dengan *Alap-Alap Erawati*. Akan tetapi beliau juga bercerita ada *sanggit* yang menceritakan tidak perlu sampai *Alap-Alap Erawati* untuk menjadi raja, tepatnya setelah *Puspadhenta Mbalelo*, Kakrasana menjadi raja di Mandura (Sudirman Ronggodarsono, wawancara 21 September 2018).

Menurut Suyanto yang berprofesi sebagai dosen di Jurusan Pedalangan, Institut Indonesia Surakarta, menyebutkan bahwa alasan dipilihnya Kakrasana dalam lakon *Kakrasana Winisudha*. Beliau bercerita bahwa dipilihnya Kakrasana sebagai jago dewa untuk menaklukkan Nagaprasanta karena kakrasana merupakan titisan Bathara Basuki (dewa ular). Sehingga bisa menaklukkan raja Renggabumi yaitu Prabu Nagaprasantha yang berwujud ular (Suyanto, wawancara 5 Maret 2019).

3. Sumber Audio Visual

Sumber audio visual yang digunakan oleh penyaji yaitu rekaman banjaran Kakrasana oleh Purbo Asmoro, yang diperoleh dari situs youtube.com. *Sanggit* yang digunakan oleh Purbo Asmoro yaitu diawali dengan keresahan Prabu Basudewa terhadap kelangsungan kerajaan Mandura. Demikian juga dengan jalan cerita, Purbo Asmoro tidak banyak

merubah dari *sanggit* yang sudah ada. Konflik utama yaitu tentang Kangsadewa yang bernapsu untuk segera merebut tahta Prabu Basudewa, keinginannya untuk menikahi dewi Bratajaya dan mengadakan *adu jago* di Sengkapura, juga membunuh Kakrasana dan Narayana yang tidak lain adalah putra Prabu Basudewa. Sumber ini juga menceritakan bahwa Kakrasana mengetahui ia adalah anak raja Mandura dari Bathara Brahma. Lakon diakhiri pada lakon *Alap-Alap Erawati*, tanpa memasukkan lakon Puspadhenta, hingga akhirnya Kakrasana menjadi raja di Mandura.

Sementara berdasarkan sumber dari rekaman audio visual lakon *Banjaran Kakrasana* dengan dalang Sigid Ariyanto, terdapat penambahan pada *ginem* antara Kakrasana dan Narayana. Apabila secara *sanggit*, tidak berbeda dengan *sanggit* konvensional. Penggarapan tokoh terletak pada Prabu Basudewa, Kakrasana, Kangsa, serta Bratasena (sebelum maju perang melawan Suratrimantra). Lakon *Banjaran Kakrasana* ini bermula dari *Kangsa Lena*, *Alap-Alap Erawati*, terakhir yaitu lakon Puspadhenta.

4. *Sanggit* Cerita

Setelah melakukan tinjauan terhadap sumber, serta perenungan terhadap hasil wawancara dengan narasumber, maka penyaji mulai menyusun kembali *sanggit* yang akan ditampilkan. *Sanggit* berhubungan dengan ide seorang dalang dalam membangun cerita, *sabet*, serta karawitan pakeliran. Adapun *sanggit* yang telah disusun oleh penyaji adalah sebagai berikut :

Konflik bermula ketika Kakrasana yang mulai menyadari bahwa situasi negara Mandura tidak kondusif karena perbuatan suatu pihak. Ia

dan adiknya, Narayana memilih untuk mencari tahu sembari mencari wahyu dari dewata. Negara Girikawedhar yang dipimpin oleh raja yang berwujud gajah, bernama Prabu Puspadhenta, sedang memusyawarahkan tentang surat lamaran yang dikirim ke Mandura, yaitu untuk melamar Dewi Warasembadra. Puspadhenta merasa terhina karena surat yang ia kirim tidak segera dibalas oleh Prabu Basudewa. Akhirnya ia memerintahkan untuk menyerang Mandura.

Serangan Girikawedhar menyebabkan negara Mandura runtuh. Basudewa yang sebagai raja dapat ditangkap, sementara Sembadra dibawa ke taman keputren kerajaan Girikawedhar. Patih Saragupita terpental hingga masuk ke hutan di gunung Rewantaka.

Di gunung Rewantaka, Kakrasana sedang melaksanakan tapa brata, untuk mencari jalan keluar konflik di Mandura. Setelah mendapat wejangan dari Hyang Basuki yang sebelumnya mengujinya lewat ular dan berperang melawan Kakrasana. Kakrasana lantas melanjutkan perjalanan. Ia bertemu dengan patih Saragupita yang berjalan kesakitan karena terpental kalah berperang melawan Nagaprasanta. Saragupita menceritakan semua kepada Kakrasana, kemudian Kakrasana menuju negara Girikawedhar.

Kakrasana bertemu dengan Narayana yang juga telah mengetahui tentang keadaan negara Mandura yang hancur. Mereka berjalan menuju Girikawedhar untuk menyelamatkan ayahnya, Basudewa juga adiknya, Bratajaya. Mereka bertemu dengan patih Nagaprasanta dan prajuritnya. Dalam peperangan tersebut, Kakrasana dan Narayana dapat membunuh Nagaprasanta dan memasuki keraton Girikawedhar.

Di keputren kerajan Girikawedhar, Puspadhenta sedang merayu Sembadra. Namun gagal, dan berakhir dengan tamparan yang tepat mendarat di wajah Puspadhenta. Puspadhenta kemudian bertemu dengan Basudewa, ia menawarkan kebebasan, tapi dengan syarat menikahkan dirinya dengan Sembadra. Selain itu, ia juga meminta agar Mandura menjadi wilayah jajahan Girikawedhar. Basudewa menolak, dan memaki Puspadhenta.

Kakrasana datang, langsung menyerang Puspadhenta, sementara Narayana menolong Basudewa. Perang berlangsung dengan sengit, Kakrasana terpental, dan jatuh. Sembadra mendekati Kakrasana, berusaha membangunkan Kakrasana. Kakrasana terbangun ketika ia mendengar bahwa Sembadra akan bunuh diri jika Kakrasana kalah.

Kakrasana terbangun kemudian langsung melawan Puspadhenta. Kakrasana menghajar Puspadhenta, hingga akhirnya berhasil mengalahkan Puspadhenta dengan menarik lidahnya. Semua berakhir dengan damai. Mandura kembali ke tangan Basudewa, dan Kakrasana telah menunjukkan diri pantas menjadi raja di Mandura.

E. Landasan Teori

Lakon *Sang Kakrasana* akan digarap dalam bentuk pakeliran padat. Pakeliran padat berbeda dengan pakeliran semalam ataupun pakeliran ringkas. Seperti pernyataan Bambang Murtiyoso yang tercantum dalam buku berjudul pakeliran padat suntingan Sudarko, menjelaskan bahwa:

Konsep 'padat' khusus untuk pakeliran dapat diartikan bernas, wos, berisi, dan yang sejenis dengan istilah itu. Sesutau yang *mentes, wos,*

berisi, dan mampat biasanya tidak terlihat terlalu besar, tetapi singkat, serta tidak memerlukan waktu dan tempat terlalu luas dan panjang (Murtiyoso dalam Sudarko, 2003:42).

Berdasarkan kutipan diatas, maka pakeliran padat berfokus pada garapan yang berisi atau mampat tanpa memperhatikan waktu. Pakeliran padat dipilih oleh penyaji untuk menggarap lakon karena memiliki beberapa alasan. Pertama, pakeliran padat merupakan konsep pakeliran yang asli dmean berkembang di ISI Surakarta, sebagai capaian pribadi selaku mahasiswa untuk memahami dan mengaplikasikannya. Alasan kedua, dikarenakan konsep pakeliran padat lebih mengedepankan efisien dan kefektifan dalam penggarapan.

F. Metode Kekaryaan

Tahap proses penyusunan karya merupakan langkah persiapan awal yang dilakukan untuk memperhitungkan berbagai hal yang berkaitan dengan penggarapan, dengan tidak mengurangi tema dan gagasan pokok yang telah tersusun. Tiga langkah awal dan tahapan yang akan dilakukan oleh penyaji, yakni : Orientasi, Observasi, dan Eksplorasi.

1. Orientasi

Orientasi dilakukan untuk memahami beberapa hal yang berkaitan dengan materi penyaji. Mencari berbagai informasi mengenai lakon *Kakrasana* dari berbagai sumber buku, video, audio, dan wawancara yang berkaitan dengan tokoh Kakrasana. Dengan banyaknya perbendaharaan informasi yang didapat dari berbagai sumber, memungkinkan penyaji

untuk lebih memahami dan penggarapan yang maksimal terhadap lakon yang diangkat dalam penyajian. Setelah melakukan berbagai pengkajian, dapat dirumuskan beberapa pokok pikiran dari lakon yang dipilih, sebagai materi sajian, antara lain: (a) tentang Kakrasana yang berani melawan ketidakadilan/penindasan, (b) watak peri kemanusiaan dari Kakrasana yang dapat ditauladani.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk memastikan hasil dari tahap sebelumnya sekaligus untuk memahami secara detail pokok pikiran yang dipresentasikan lewat karya. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan di lapangan. Data di lapangan diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber yang dianggap memiliki kemampuan dibidangnya, juga sumber tertulis yang memuat tentang lakon yang akan digarap, maupun tentang motivasi penggarapan lakon. Setelah melakukan tahap ini, diperoleh data yang lengkap dan kuat sebagai dasar penggarapan lakon. Hasil dari pengamatan yang dilakukan yang berkaitan dengan lakon *Sang Kakrasana* yaitu, (a) peri kemanusiaan diawali dengan kepedulian dengan lingkungan sekitar, (b) kepedulian itu berwujud rasa tanggungjawab untuk membela keadilan, (c) tanggung jawab yang kemudian diwujudkan menjadi keberanian untuk melawan penindasan, (d) peri kemanusiaan yang berkeadilan dibutuhkan untuk kehidupan yang lebih baik.

Eksplorasi

Setelah melakukan pengumpulan data secara lengkap dan valid, tahap selanjutnya yang harus dilakukan penyaji yaitu eksplorasi terhadap karya yang akan diangkat, dalam hal ini adalah pakeliran padat. Eksplorasi dilakukan untuk mencari berbagai kemungkinan garap yang dapat diterapkan penyajian karya seni. Hasil dari eksplorasi yaitu penggarapan naskah, *sabet*, karawitan iringan, dan lain sebagainya.

G. Sistematika penulisan

Laporan karya seni ini terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penciptaan, gagasan pokok, tujuan dan manfaat, tinjauan sumber, landasan teori, metode penelitian, metode kekaryaannya, dan struktur penulisan.

BAB II Proses Penciptaan Karya Seni, meliputi dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap penggarapan.

BAB III berisikan tentang deskripsi karya seni lakon *Sang Kakrasana*, yaitu naskah, daftar pengrawit, beserta unsur seni pertunjukkan lainnya.

BAB IV memuat tentang analisis kritis karya lakon *Sang Kakrasana*, hambatan serta penanggulangannya (solusi).

BAB V penutup, yang berisi tentang kesimpulan dan saran atas karya seni.

BAB II

PROSES PENGKARYAAN

A. Tahap Persiapan

1. Observasi

Observasi merupakan proses persiapan yang dilakukan oleh penyaji, bertujuan untuk mencari informasi atau sumber yang berkaitan dengan lakon yang akan dibawakan oleh penyaji. Tahap observasi diperlukan untuk memastikan sajian yang akan ditampilkan berdasar pada data yang valid. Data yang telah dikumpulkan akan dipertanggungjawabkan di dalam sidang komprehensif.

Penyaji telah mengumpulkan data dari berbagai sumber, yaitu sumber tertulis, sumber lisan, maupun sumber audio visual. Data yang telah diperoleh itu berguna untuk memahami setiap tokoh yang ada di dalam lakon *Sang Kakrasana*, mengetahui tentang alur dan cerita yang pernah ada dalam *sanggit* tradisi, selanjutnya juga mempermudah penyaji untuk penyusunan naskah dan penggarapan unsur pakeliran lainnya.

2. Orientasi

Pada tahapan ini, penyaji melakukan penjajakan terhadap data-data yang telah diperoleh. Memilah serta memilih data mana yang sesuai dengan kebutuhan lakon *Sang Kakrasana*. Penyaji juga mempelajari lebih

dalam, agar lakon bisa mewadahi ide dan gagasan pokok yang telah disusun.

Setelah melakukan penjajakan maka dapat diambil beberapa hal penting, antara lain: (1) Kepedulian Kakrasana terhadap lingkungan sekitar, (2) Kakrasana yang berniat untuk mencari keadilan, (3) Kakrasana jatuh pada keterpurukan, (4) Kebangkitan Kakrasana yang akhirnya membuahkan hasil.

B. Tahap Penggarapan

1. Eksplorasi

Ekplorasi menjelaskan tentang pencarian dan penjajagan akan berbagai hal yang mendukung keberhasilan penyajiannya. Dari beberapa pemahaman tentang berbagai hal yang berkaitan dengan materi sajian, penyusun melakukan eksplorasi terhadap konsep karya sajian, dalam hal ini bentuknya adalah pakeliran ringkas. Metode ini ekplorasi sendiri dilakukan untuk menemukan berbagai kemungkinan garap yang dapat diaplikasikan dalam penyajian karya. Hasil dari eksplorasi tersebut meliputi naskah, *sabêt*, *antawecana* atau dialog, musik, dan lain sebagainya.

a. Penyusunan Naskah

Tahap ini diawali dengan membuat *balungan lakon* penyaji. Setelah melalui tahapan orientasi dan observasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang ada, baik dari narasumber ataupun buku atau

literatur tertulis lainnya. *Balungan lakon* yang disusun berdasarkan data yang diperoleh oleh penyaji dengan melakukan penelitian mengenai sumber-sumber yang berhubungan dengan lakon *Sang Kakrasana* ini. *Balungan lakon* berisi tentang urutan adegan sebagai bingkai besar pembuatan karya, sehingga memudahkan penyaji untuk menyusun naskah dan kebutuhan setiap adegan.

Balungan lakon telah menyatu maka tahapan selanjutnya yaitu penyusunan naskah yang setiap adegan yang memuat ide-ide penyaji dalam membuat sebuah karya tersebut. Tahap ini adalah bagian vital dari pembuatan sebuah karya, karena naskah adalah roh dalam pagelaran wayang kulit. Latar belakang ataupun ide-ide murni yang berasal dari penyaji semuanya dituangkan dalam naskah. Meskipun nantinya dalam penggarapannya dibagi menjadi garap *sabet*, *catur* maupun karawitan pakeliran guna menyalurkan gagasan penyaji.

Penyaji menggunakan konsep pakeliran padat, maka dari itu, pembuatan naskah yang *padat*. Naskah yang berbentuk padat berarti dalam pembuatannya harus singkat dan jelas, membuang semua hal yang tidak diperlukan, baik adegan ataupun *ginem* yang bukan ciri khas dari pakeliran semalam maupun ringkas.

b. Penyusunan Karawitan Pakeliran

Penyusunan *iringan* sangat penting di dalam karya ini, dikarenakan penyaji menggunakan konsep pakeliran padat, yang berarti semua gending yang digunakan harus memuat atau mewakili suasana yang dibutuhkan di setiap adegan dalam lakon tersebut. Penyaji juga

menyadari memerlukan bantuan orang yang telah memiliki banyak perbendaharaan gending untuk menyusun ataupun menata dalam sajian karya ini. Namun tidak serta merta memberikan tahapan ini kepada orang yang memiliki keahlian tersebut. Penyaji memilih untuk memperbanyak konsultasi, dan menyatukan saran dari beberapa orang yang dianggap kompeten oleh penyaji.

Penyusunan karawitan pakeliran di dalam karya seni *Sang Kakrasana* menggunakan gending yang telah ada. Penyaji tidak menyertakan gending garap baru, dan menggunakan metode penaataan bukan komposisi. Dipilihnya metode tersebut karena menurut penyaji metode tersebut memiliki kelebihan, yaitu lebih bisa mendukung suasana yang diperlukan daripada menciptakan iringan baru. Nuansa karawitan pakeliran klasik juga yang diharapkan oleh penyaji. Diharapkan dapat memenuhi harapan penyaji dalam menyajikan karya tersebut.

c. Pemilihan Boneka wayang

Boneka wayang kulit *purwa* dipilih oleh penyaji dalam karya ini. Alasan dipilihnya yaitu karena cerita yang disajikan masih seputar tentang wayang kulit *purwa*, sehingga diharapkan dapat menyempurnakan karya tersebut. Selain itu, dikarenakan penyaji telah terbiasa dan juga kampus dapat memfasilitasinya.

Namun tidak serta merta penyaji tidak memiliki kreatifitas dalam hal pembuatan tokoh wayang baru untuk karya tugas akhir ini. Penyaji telah mempersiapkan beberapa tokoh inti yang membutuhkan penciptaan tokoh wayang kulit baru demi berlangsungnya karya ini. Seperti tokoh

Puspadhenta, Yudhakethi, juga Antyagopa. Wayang baru yang akan dibuat tersebut sebisa mungkin memiliki *wanda* atau bentuk wayang yang mencerminkan karakter setiap tokoh dalam lakon *Sang Kakrasana*.



Gambar 1. *Kayon Samodra Manthana*,
koleksi Bambang Suwarno
(Foto: Sadwika Aji Sembodo, 2019)

Kayon di atas digunakan saat adegan *Kakrasana* bertapa yang kemudian diterkam oleh naga. *Kayon* tersebut diposisikan atau ditancapkan pada *debog* atas sebelah kanan.



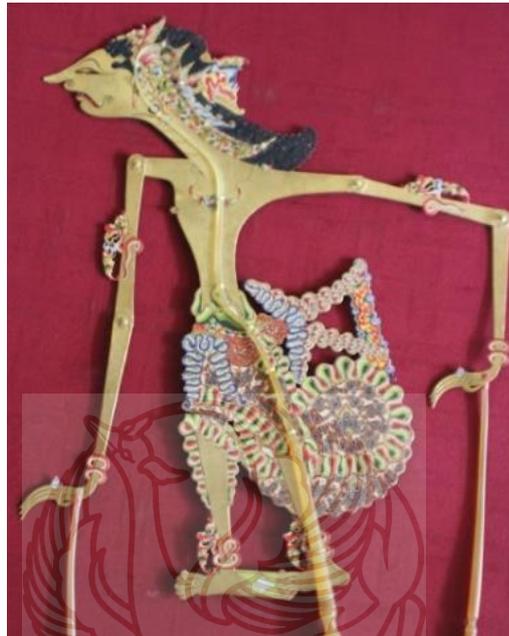
Gambar 2. Wayang Kakrasana,
koleksi Bambang Suwarno
(Foto: Sadwika Aji Sembodo, 2019).

Tokoh di atas merupakan tokoh lakon yang menjadi sentral dari karya yang berjudul *Sang Kakrasana* ini.



Gambar 3. Wayang Prabu Puspadhenta,
koleksi Bambang Suwarno
(Foto: Sadwika Aji Sembodo, 2019)

Tokoh di atas merupakan ratu dari Girikawedhar yang berwujud gajah. Tokoh ini digunakan sebagai ratu saat sebelum dibunuh oleh Kakrasana hingga menjadi hewan gajah seutuhnya.



Gambar 4. Wayang Narayana Wanda Bocah, koleksi Bambang Suwarno
(Foto: Sadwika Aji Sembodo, 2019)

Narayana *wanda bocah* dipilih sebagai visualisasi tokoh Narayana, dikarenakan dalam lakon *Sang Kakrasana* ini difungsikan pada saat kondisi dan situasinya usia kanak-kanak atau menjelang remaja.



Gambar 5. Wayang Gajah Kyai Puspadhenta,
koleksi Bambang Suwarno
(Foto: Sadwika Aji Sembodo, 2019)

Gajah di atas merupakan gajah Kyai Puspadhenta yang masih berada di hutan dan berwujud hewan. Gajah ini sebelumnya adalah Prabu Puspadhenta, ketika kalah melawan Kakrasana, berubah menjadi hewan seutuhnya.



Gambar 6. Nagaprasantha,
koleksi Bambang Suwarno
(Foto: Sadwika Aji Sembodo, 2019)

Tokoh ini merupakan patih kerajaan Girikawedhar yang dipimpin oleh Prabu Puspadhenta.



Gambar 7. Buto Badak
Koleksi Bambang Suwarno
(Foto: Sadwika Aji Sembodo, 2019)

Buto Badak merupakan salah satu wujud prajurit Girikawedhar, yang juga dipimpin oleh Prabu Puspadhenta, Buto berkepala Gajah.



Gambar 8. Buto Celeng
Koleksi Bambang Suwarno
(Foto: Sadwika Aji Sembodo, 2019)

Tokoh diatas merupakan salah satu prajurit buto dari kerajaan Girikawedhar.



Gambar 9. Wayang Cakil Menjangan
Koleksi Bambang Suwarno
(Foto: Sadwika Aji Sembodo, 2019)

Cakil menjangan merupakan prajurit Girikawedhar yang ikut menyerang kerajaan Mandura, serta menghadang Narayana ketika akan menyelamatkan Prabu Basudewa.

2. Improvisasi

Penyaji membawa konsep ataupun ide gagasan baru yang akan di sajikan di dalam karyanya nanti. Ide itu berupa pembuatan alur cerita di dalam pagelaran wayang yang mirip dengan penggarapan alur cerita di dalam film. Hal ini dikarenakan penyaji juga seorang penggemar film. Penyaji berharap pertunjukkan wayang dapat semenarik film, dengan

alur yang tidak mudah ditebak, sehingga membuat penonton betah dan mengikuti cerita yang disajikan.

Gagasan baru dari penyaji dapat diwujudkan jika digabungkan dengan konsep pakeliran padat, produk ISI Surakarta. Bahkan sebenarnya pakeliran padat juga memuat konsep alur yang tidak mudah ditebak. Namun disayangkan kebanyakan orang memahami hanya sekedar pakeliran yang dipersingkat secara durasi ataupun pakeliran yang hanya dipersempit konfliknya.

Selain itu penyaji juga memiliki ide baru yaitu menyatukan dua lakon yang memiliki rentang waktu agak jauh (Apabila dilihat dari beberapa literatur pedalangan yang ada). Selain menyatukan dua lakon tersebut, penyaji juga membawa pesan yang berisi tentang geopolitik antar negara di dalam lakon wayang.

3. Evaluasi

Karya tugas akhir akan disajikan mengusung konsep pakeliran padat. Penyaji berusaha semaksimal mungkin untuk membuat karya ini sebagai capaian puncak selama belajar ataupun kuliah di Institut Seni Indonesia. Lakon ini akan dikemas dengan garap *catur* yang sedemikian rupa sehingga akan menyingkat durasi ataupun kebutuhan dalam lakon itu sendiri.

Garap *sabet* yang disajikan juga akan bermakna. Biasa juga disebut dengan *sabet tematik* yang berarti memiliki makna sesuai kebutuhan lakon. Begitupun juga dengan garap *iringan*, penyaji sebisa mungkin meminimalisir adanya iringan yang tidak sesuai dengan kebutuhan.

BAB III

DESKRIPSI KARYA SENI

A. Bagian *Pathet Nem*

1. Adegan kakrasana

Iringan pambuka krucilan Jawa Timuran laras *slendro pathet sanga*, *kayon* dibedhol, Kakrasana tampil *tancep debog* tengah atas, *gendhing sirep*, dilanjutkan *janturan* sambil menggoyangkan *kayon* kiri dan kanan.

Ngregemeng mendhung ireng mayungi praja Mandura, kilat thatit sesautan, swara gumuruh gawe geter, kadi swasana kang dumadi kawulane kisruh, sak enggon-enggon geger, saben wanci ana rajapati. Bangsa Mandura wus datan rukun, kathah kang samya memengsahan, wong cilik benthik, durjana saya ngambra-ambra negari adoh katentreman.

Setelah *janturan*, Kakrasana masih *tancep* tetap. Keluar *ampyak* dari *gawang* kiri dan kanan, *ampyak* tersebut mengeluarkan *kayon* yang bagian belakang (*api*). Kakrasana di bedhol, dan *tancep* dengan menyandarkan tangannya di *kayon*. Iringan berubah menjadi *KetawangRujit slendro sanga* iringan *sirep* dilanjutkan *pocapan*.

Datan mobah data mosik sang prawira mudha Raden Kakrasana, anjegreg yayah tugu, atine tumlawung, rasane goreng, ningali kawontenaning praja kang kebak rerusuh. Nadyan wus tinaliti sapa kang akarya sumbering pasulayan, nanging sayekti datan bisa kacepeng. Sakedhap enget, sabdaning kang rama, nenggih Prabu Basudewa kang tansah kapireng ing karna.

Pocapan selesai, disambung dengan *ginem* Basudewa.

BASUDEWA : *Ngger Kakrasana, iki wus titiwanci sira jumeneng nata Mandura.*

Kakrasana keluar *gawang* kiri dengan suasana hati bersedih, iringan berganti menjadi *Ayak-Ayak laras slendro pathet sanga*. Masuk dari *gawang* kanan, bertemu dengan Narayana yang masuk dari *gawang* kiri. Iringan *sirep*, dilanjutkan *ginem*.

NARAYANA : *Dhuh kakang mas Kakrasana, kula mangertos sepintena duh kitaning manah paduka dene ngantos dinten menika kawontenan Mandura dereng manggih pepadhang.*

KAKRASANA : *Narayana, bener kandhamu, dene kahanan iki saya awrat, bangsa Mandura owah kahanane, cak-cakaning uripe kaya wis adoh karo budaya adat lupiya, rina wengi isine mung wong daredah. Saka pangrasaku babagan iki mesthi ana sing nggawe.*

NARAYANA : *Namung nyatanipun sareng paduka lan kula mbudidaya ngupadi menggah sinten ingkang damel urup-urup gegering swasana, jebul mboten saget pinanggya.*

KAKRASANA : *Mula rasaku bingung atiku linglung, dhasare rama prabu wus lalu yuswa, gedhe pangudange marang pun kakang supaya anggenteni keprabon. Kamangka pun kakang durung paja-paja gaduk kabisanku kanggo nyekel negara kang semene gedhene. Luwih-luwih dina iki nandhang reruwet.*

NARAYANA : *Dhuh kakang mas, mbok menawi kawontenan negari ingkang kados mekaten kalawau minangka dados panodhi dhateng paduka lan kula, supados ngulir budi murih saget damel srana pepadhang.*

KAKRASANA : *Tumrap pun kakang, selak ora kuwawa ndulu rusak ing para kawula, bubrahing tatanan lan ilanging rasa kamanungsan, aku kudu ngupadi srana kanthi alelaku brata.*

NARAYANA : *Kasinggihan kakang mas jumbuh kaliyan pangajab kula lajeng kepareng paduka kados pundi?*

KAKRASANA : *Narayana, dadi ratu iku kanggoku dudu lekas kang tinuju, kaya luwih utama menawa uripku bisa dadi srana wutuhing negara lan tentreming para kawula.*

2. Adegan Puspadhenta

Ada-ada golek laras slendro pathet nem

6 6 6 6 6 6 6

De deg nya gung a lu hur

6 $\overline{53}$ 3 3 i i 2 $\overline{i6}$

Dha sar gagah warna-ni - pun

2 2 $\overline{35}$ 3 2 3 1

Kanjeng sri na-ra-pa-ti

5 5 5 5 3 2 3 5

Raja kang a-ba-la-ra-tu

6 5 3 2 6 6 i $\overline{65}$

Kontap ko-ta - ma ning ka-tong (Sindhuh Jotaryono, 1983:17-18)

Sulukan selesai disambung ke Ldr. Diradameta slendro pathet nem. Puspadhenta masuk dari gawang kanan berbarengan dengan sulukan, kemudian sirep, dilanjutkan pocapan.

Ingang mapan wonten sajabaning kitha praja Mandura, nenggih menika wadyabala saking Girikawedhar. Ingang pinandhegan dening sang nata, Prabu Puspadhenta. Ratu kang adigang, adigung, adiguna, Dhasar awujud dwirada, busana sarwa sutra lan barleyan, ateges suka kemul kamukten. Talingan rinengga kencana tandhane amung seneng krungu tembung pangalembana. Ingang marak sowan, nenggih sang apatih, Nagaprasanta. Wujud ula kang darbe wisa, pramila wasis nggenya micara. Nalika semana, sang bumi nata kawistingal polatan bente kaliyan padatan wadana esmu abrit keladuk wingit, awit nggennya wus ngrantam lampah ngracik cara mrih saget nguwasani jagad Mandura.

Ada-ada Girisa laras Slendro Pathet Nem

235 5 5 5 5 356 3532 2 2 2 2 12

Yak - sa g - ra ru - pa ri - se - dheng na - rendra

235 5 5 5 356 3532 2 2 2 2 12

Yak - sa la - la - ku kan - mal wa leng ingkang,

6 6 6 6 6165 5

Gambira ma - ra - ngah

1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

angisis siyung a - me - tu pra - ba - wa,

2 2 2 2 216 6 3

Lesus a - pra - kem - pa, O.. (Suyatno, 1993:5)

PUSPADHENTA : Patih.. piye tih? Apa wus antuk karya? Banjur ngendi wujud dewi wara Sembadra?

NAGAPRASANTA: Nuwun inggih sinuhun, ngaturi uninga bilih Prabu Basudewa dhawuh dhumateng kula ngrantu sawetawis wekdal.

PUSPADHENTA : *Isih di dhawuhi ngenteni tih?*

NAGAPRASANTA: *Nuwun inggih sinuhun, sampun kula aturaken dhateng Basudewa bilih paduka sampun kumacelu naggenipun ngrantu, ananging Prabu Basudewa meksa taksih owel. Saking pamanggih kula punikapratandha bilih nampik panglamar paduka.*

Ada-ada laras slendro pathet nem

6 6 6 6 6 6 6 6

Kagyat risang ka-pi-ra-ngu

2 2 2 2 2 2 21 1

Rinangkul ki-nempit kempit

2 2 2 2 2 2 216 6 3

Dhuh sang ret-na-ning ba - wa - na, O.. (S. Proboharjono, 1961:89)

PUSPADHENTA : *O.. negarane wis ringkih teka isih gemedhe, mangka sejatine aku kang nyebar rerusuh ana Mandura, semune Mandura ngenthengake Girikawedhar?.*

NAGAPRASANTA: *Kaluhuran dhawuh paduka, labet tindakipun Prabu Basudewa, sajak mengku werdi nantang dhateng paduka.*

PUSPADHENTA : *Tan kena ginawe becik. Kinepung wakul binaya mangap byuki bathang sayuta tih! Mandura dadi jajahane Puspadhenta.*

NAGAPRASANTA: *Sendika sinuhun.*

Ada-ada budhalan laras slendro pathet Nem

3 6 i i i ž ž ž ž ž

Sang pa-tih si-gra ha-na-ta ba-ris

i 6 i i ž i6

Nyawiji gu-mo-long

3 6 i iž

Dhampyak-dhampyak

6 3 3 3 ž 31

Gu-mre-gut lam-pa -he

1 ž 3 3 3 6 i i ž i

Binarung krapyak wa-tang a-ga-thik

6 6 6 6 6 53

Gu-me-lar nge -be -ki

3 3 3 3 2 2

Sura-king gumuruh (Martopangrawit, N.N)

Gendhing lcr.Wrahatbala slendro pathet Nem, Nagaprasanta keluar gawang kiri, Puspadhenta keluar gawang kanan. *Budhalan wadyabala Girikawedhar*. Pupadhenta masuk *kayon* keluar gawang kanan, iringan menjadi *srepeg slendro pathet nem*. Nagaprasanta bertemu Saragupita, iringan *suwuk*, dilanjutkan *ada-ada pathet nem*.

3. Adegan Perang Gagal

Ada-ada laras slendro pathet Nem

6 6 6 6 6 6 6 6 6 6

Ridhu mawor mangawur wurahan

3 3 3 3 3 2 2

Tengaraning ngajurit

i i i i i65 5

Gong ma-gu-ru gang - sa

2

O..

i i i i i i65 5

Teteg kadya bu - tu - la

1 1 1 1 1 1 1 1 1

Wor pangriking turanggahesthi

2 2 2 2 2 2 2 2 216 6

Rekatak dwaja lelayu se - bit

3

O... (Sindusastra, 1978:53)

SARAGUPITA : *Heh kisanak, kowe sapa lan saka ngendi? Teka gawe rusak negaraku.*

NAGAPRASANTA: *Wah.. aku Nagaprasanta, Girikawedhar negaraku, ratumu saiki kudu ngulungake Bratajaya.*

SARAGUPITA : *Ho ho ho.. gusti ayu Laraireng kae putri utama, ora bakal gelem karo kewan brangasan! Saiki kowe pilih minggat apa kelakon mulih tanpa aran?*

NAGAPRASANTA: *Wahaha.. pancen wong Mandura wus nora kena digawe becik. hayo, di ulungke opo ora!*

SARAGUPITA : *Dak pasrahna yen wus kelakon nglangkahi bangkeku!*

NAGAPRASANTA: *Kelakon dak cokatpedot gulumu he wong Mandura!*

Perang gagal, iringan Srepeg Nuswantara slendro laras pathet nem. Pasukan Mandura kalah, rara ireng di tahan oleh Girikawedhar. Basudewa

ditawan dibawa ke Girikawedhar. Saragupita terpentel, Bratajaya dibawa lari Puspadhenta, suasana *kayon*. Iringan *suwuk*, dilanjutkan *pathet sanga wantah*, dibarengi mengeluarkan Kakrasana (tancepan mati) dari *gawang* kanan, posisi sedang bertapa. *suluk* habis, dilanjutkan *pocapan*.

B. Bagian *Pathet Sanga*

1. Adegan Redi Rewantaka

Pathetan Sanga Wantah

2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

Sangsaya *da-lu a-ra-ras abyor linthang kang kumedhap*

5 532 2 2 2 2 2 2

Ti - ti *sonya tengah wengi*

2 2 2 2 2 2 2 2

Lumrang *gandaning puspi-ta*

235 5 5 5 5 5 5 35

Ka - rengganing pudyani -ra (Suyatno, 1993:15)

Pathetan sanga berhenti kemudian dilanjutkan *gadhing*an *pathet sanga*. Kemudian *janturan*.

Mendung sumilak, raditya madhangi Redi Rewantaka. Siliring samirana anrabas gegodhongan, amimbuihi tentreming nala. Sruning puja wantering pangesthi nggenya tuhu tekun ing samadi. Nenggih Raden Kakrasana, ciptaningbudi sarana anggayuhkaweningan. Dangu nggenya tarak brata, kadadak ana taksaka ngakak. sigra nyaut anggane risang Kakrasana.

Iringan menjadi *krucilan Jawa Timuran*, Kakrasana *tancep debog atas*, ular masuk dari *gawang* kiri. Ular membawa Kakrasana keluar ke *gawang* kiri.

Perang melawan Kakrasana. kakrasana melawan ular iringan sirep, pocapan.

Kontal sang Kakrasana kasoran ing yuda. Dhawah kapidhara tanding kalawan sang taksaka. Kocap, nyata kakiyatane sarpa tuhu nggegirisi. Gya tumungkul sang Kakrasana.

Kakrasana menyembah ular. Ular berubah menjadi Bathara Basuki, Iringan menjadi ktw. Mijil Dhempel laras slendro pathet sanga, sirep, dilanjutkan ginem.

KAKRASANA : *Sembah pangabekti kula katur sahandhaping pepada paduka pukulun.*

B. BASUKI : *Yaya ngger, ulun Hyang Basuki. Sejatine apa kang sira upadi? adreng anggonmu nggentur tapa.*

KAKRASANA : *Nuwun inggih pukulun. Kanjeng rama Prabu Basudewa paring dhawuh, Kula kedah sumilih keprabon praja Mandura. Nglenggana kuthunging kawruh kaprajan kinten kula badhe damel wisuna saha sangsarane kawula sak negari mandura.*

B. BASUKI : *Jagad dewa bathara, kulup Kakrasana aturmu iku tetela tuduh luhuring bebudimu. Ana bebasan luhuring drajad bakal nyunggi abot enthenging sesanggeman. Nanging ngger, kang ingaran sesanggeman iku, ora nate bisa uwal saka uripe titah.*

KAKRASANA : *Wadhuh pukulun, teka saya rempiting pakarti, punapa Kakrasana kuwagang anglampahi.*

B. BASUKI : *Kabeh mau yen sinawang katone abot ning sejatine entheng, rasane kaya angel ning kasunyatane gampang. mung wae pitukone sira gelem apa ora “ngertine sarana tetakon dimen weruh, bisane sarana tetiru”.*

KAKRASANA : *Dhuh pukulun, wekdal samangke kawula pasrah jiwa raga, dhumateng wilasaning sih paduka pukulun Sang Hyang Basuki.*

B. BASUKI : *Iya kulup, Ana wulanging kautaman, ratu kuwi jejereng jiwa pangayom, mula; jejereng ratu solah tingkah lan pakartine kudu kena kinarya keblat dening para kawula dasih. Uripe yen bisa prasaja tur rasane semeleh ngadepi pait manise kahanan. Jejereng ratukudu wasis ngawuningani saliring kahanan, uga aweh pepadhang lan karya sukaning kang padha prihatin. Jembarna samodra rasamu, aja cilik aten nampani sakabehing panyendhu. Kawicaksanan jejeg adhedhasar adil, aja owah gingsir marang kang dudu nanging kapurba dening kang kudu. Sabda ulun iki dadya pitungkasku kinarya srana tumurune wahyu kaprabon kang wenang sira tampa.*

KAKRASANA : *Ngaturaken gung ing panuwun pukulun, mugi sageta andayani anggen kula memayu hayuning bawana.*

B. BASUKI : *Yen wus tinitah dadya wong agung, aja sira putus marang pangudinira sarta aja pedhot anggonmu manembah mring Hyang Agung. Muga Hyang Widhi uga tansah njampangi laku utamanira ngger.*

Iringan srepeg slendro pathet sanga, Basuki kembali keluar ke gawang kanan, Kakrasana keluar ke gawang kiri. Kemudian bertemu Narayana, Kakrasana masuk dari gawang kanan, Narayana dari gawang kiri. Kakrasana tancep debog kanan atas, Narayana tancep debog kiri atas. Gendhing suwuk, dilanjutkan ada-ada sintren.

2. Adegan Kakrasana dan Saragupita

Ada-ada sintren laras slendro pathet sanga

2 2 5 56 6 6

Bu-mi gonjang-ganjing

i i i2 2 2 2 i 6i

Langit ke - lap-ke-lap ka-ton

2i

O..

6 6 6 6 6i 53

Lir kin-canging a - lis

6.. 56

O..

3 3 35 32 235 5

Risang ma - weh gan-drung

2 5 6 6 23 i

Sabarang ka - du - lu

5 5 5 5 532 2

Wukir moyag-ma - yig

5 5 5 35 2321 1

Saking tyas ba - li - wur

2 2 2 2 23 2 1

Lumaris sang gan - drung, O.. (Darsomartono, 1985:33)



KAKRASANA : *Sokur bage sewu bisa ketemu si adhi slamet ora kurang apa. Kok katon lonjong mimis playumu, jan-jane ana apa yayi?*

NARAYANA : *Kakang mas, sapungkure paduka linggar saking praja, samangke rama prabu Basudewa sampun kinunjara awit pokaling prabu Puspadhenta anggenipun badhe ngratoni negari Mandura kaliyan yayi Sembadra dipun cidra minangka garwa prameswari prabu Puspadhenta.*

KAKRASANA : *Apa kena dak ugemi aturmu?*

SARAGUPITA : *Dhuh sinuwun..*

Iringan sampak sintren, Saragupita masuk dari gawang kiri, Narayana pindah tancep debog atas di belakang Kakrasana. Gendhing suwuk.

SARAGUPITA : *Adhuh ngger.. ketiwasan..*

KAKRASANA : *Oh wa patih Saragupita.. apa kang dumadi dene nganti kedlarung-dlarung, tatumu arang kranjang.*

SARAGUPITA : *Oh ngger.. nagari Mandura kablabak parangmuka saking Girikawedhar, wujud Dwirada awasta sang Puspadenta lan patih Nagaprasanta. Nagari Mandura dhadhal, ingkang rayi Bratajaya kabradhat mengsah, ingkng rama dipun banda.*

Ada-ada Tlutur laras slendro pathet

5 5 5 65

Melas de - ning

2 2 2 2 3 3

Ludira kawangwang

1 1 1 1 1 1 5 1

Gegana bang su-mi-rat, O.. (Suyatno, 1993:10)

KAKRASANA : Kula kang bakal mrantasi pokaling Puspadhenta paman.

C. Bagian Pathet Manyura

1. Adegan Girikawedhar

Iringan srepeg slendro pathet manyura, Kakrasana keluar kegawang kiri. Saragupita menyusul keluar kegawang kiri. Suasana kayon, bertemu dengan Nagaprasanta sawadya. Iringan suwuk, dilanjutkan ada-ada Jawa Timuran. Kemudian ginem.

Ada-Ada Jawatimuran Sanga Jugag

3 3 3 3 3 3 3 5 2

Yana Samba mbangun as-ma - ra

6 6 2 i 6 6 6 53 3

Bahu ki - wa pang-re-bat wa - ja

6 i 2 35 i 6 6 6 2

Kang te-ngen pa-nggunggung mungsuh, O ... (Soenarto Timoer, 1988)

NAGAPRASANTA: Wehladalah ana nom-noman wani mlebu sajroning beteng nagari Girikawedhar. Kowe sapa? sajak rangkep nyawamu?

KAKRASANA : AkuKakrasana, putra prabu basudewa. Hayo, luarana ramaku, balekna negaraku.

NAGAPRASANTA: *Wahaha nora bakal! Sadurunge Mandura ngaku teluk, gelem dadi bawahane Girikawedhar!*

NARAYANA : *Dhasar wujudmu ula, isane amung tumindak angkara.*

NAGAPRASANTA: *Nora susah kakean bebangal. Dina samengka kowe dadi bandan!*

KAKRASANA : *Majua sewu nora bakal aku mundur sejangkah.*

NAGAPRASANTA: *Trayoli ginantang! Kelakon mati dening aku!*

Iringan Alap-alap Jawa Timuran kemudian masuk sampak. Perang Nagaprasanta melawan Kakrasana, Narayana melawan cakil dan buto. Nagaprasanta kalah. Suasana *kayon*, iringan *suwuk*, kemudian masuk *gandrungan* Puspadhenta dan sembadra.

2. Adegan Gandrungan

Buka celuk Ketawang Gambuh Mangkunegaran laras *slendro pathet manyura* oleh dalang lalu dilanjutkan *wiraswara*, masuk adegan *gandrungan*, Sembadra memukul Puspadhenta karena lancang memegang tangannya, kemudian keluar ke *gawang* kanan, iringan menjadi *srepeg slendro manyura*. Puspadhenta berbalik, keluar dari *gawang* kiri, iringan *seseg*. *Sirep*, Puspadhenta *ginem*.

BASUDEWA : *Panuksmaning jajalaknat. He Puspadhenta! Uculana bandaku! Yen nyata prawira ayo tandingana ratu Mandura.*

PUSPADHENTA : *O.. lhadalah..wis ora nduwe kekuatan kok isih ngoceh. Upama aku mateni kowe saiki, mesthi bisa, nanging isih gedhe pangemanku. Waton nagari, Mandura mapan ana sangisore gendera Girikawedhar, kanthi tandha putri panungkul, ya kuwi anakmu wadon Bratajaya.*

BASUDEWA : *Suthik anggonku mangestoni, yomani papan dunungmu kang sejati!*

3. Adegan Geger Puspadhenta

Kakrasana masuk dari *gawang* kanan, kemudian iringan *suwuk*. Kemudian *ginem*.

KAKRASANA : *He Puspadhenta! Maragage pasrahna Mandura ana Basudewa!*

PUSPADHENTA : *Wah. Sugih kendel bandha wani we. Apa wus sumuk nyawamu? Sapa kowe?*

KAKRASANA : *Aku Kakrasana putra Nata Mandura.*

PUSPADHENTA : *Wah.. Mandura saisine bakal dak balekna yen wus gumlundhung mustakaku!*

KAKRASANA : *Mandia kang dadi pangajabmu Puspadhenta!*

Iringan *Kempyung*, Kakrasana perang melawan Puspadhenta. Kakrasana jatuh tersungkur, Sembadra mendekati, kemudian *ginem* dibarengi dengan *tembang rangu-rangu*..

SEMBADRA : *Kakang Kakrasana, tangia kakang.. Negaramu bakal rusak yen kakang ora tangi.. tangia kakang.. Yen ora aku bakal dadi putri boyongane Puspadhenta. Tinimbang mangkono aku pilih lampus dhiri kakang...*

Ada-ada Durma slendro miring pathet manyura yang disuarakan oleh wiraswara, sambil Kakrasana berdiri kemudian mengeluarkan Sembadra ke gawang kanan, kemudian masuk lagi dari gawang kanan. Kakrasana capeng, kemudian melompat. Tembang habis iringan menjadi sampak slendro pathet manyura, berbarengan dengan Kakrasana menghajar Puspadhenta. Pocapan.

Sru kridha sang Puspadhenta, karosane ngedab-edabi, kacipuken Raden Kakrasana kang wus kagubet Tlale. Kadi pedhot napase, sigra ngaroncal sang asuku mancat lambe gajah. Grayah-grayah astanira nyandhak ilate Puspadhenta den bethot sak rosane temah nglumpruk tanpa daya.

Iringan menjadi *gangsaran 2*, lidah Puspadhenta ditarik. Basudewa datang dari *gawang* kanan menjadi *sampak pancer 1*, *suwuk*.

Tancep kayon



BAB IV

REFLEKSI KEKARYAAN

A. Analisis Kritis

Lakon yang disajikan oleh penyaji yaitu tentang kisah tokoh Kakrasana. Penyaji menggabungkan dua lakon untuk menjadi lakon yang disajikan ini. Lakon *Kangsa Lena* dan *Kakrasana Winisudha* digabungkan oleh penyaji sehingga menjadi satu lakon utuh. Hal tersebut dilakukan demi tercapainya harapan penyaji terhadap penciptaan karyanya.

Gagasan yang di bawa oleh penyaji yaitu tentang nilai-nilai kemanusiaan atau biasa disebut dengan *Humanis*. Nilai *Humanis* yang di maksud yaitu yang berkaitan dengan makhluk hidup yang lain, bukan sekedar dengan manusia, yaitu tentang kepedulian, dimana seorang manusia harus peduli dengan lingkungan, dengan manusia lain, bahkan dengan Tuhan.

Menjadi peduli bukan berarti menjadi manusia sempurna, yang telah mampu menguasai segalanya. Bukan juga sebagai manusia yang tidak berdosa karena selalu sebisa mungkin menolong ataupun membantu makhluk lainnya. Namun, karena menjadi peduli seharusnya bisa menjadi manusia yang berguna bahkan dapat mensejahterakan makhluk yang disekitarnya.

Penyaji juga menyoroti tentang nilai-nilai Nasionalisme. Beberapa tahun belakangan, banyak terjadi peristiwa politik. Kejadian itu membuat terpecahnya rakyat Indonesia yang dulunya telah mengenal ketentraman, kemakmuran, persaudaraan, dan gotong royong. Melihat fenomena

tersebut penyaji memiliki kerisauan yang akhirnya dijadikannya sebagai karya tugas akhirnya.

Penyaji mengangkat tokoh Kakrasana. Tokoh Kakrasana dikenal oleh penyaji ketika menempuh mata kuliah pembawaan, pada akhirnya membawa pengalaman yang berkesan. Penyaji mulai mengenal dan membuahakan suatu pikiran baru tentang alur dan konflik yang lebih tajam, luas juga *up to date*. Dimulai dari Kakrasana sebagai seorang warga desa biasa, namun memiliki keberanian untuk melawan ketidakadilan, melawan kejahatan dan menjadi pelita di tengah kegelapan negaranya, Mandura. Di dalam lakon yang akan disajikan ini, tidak seperti cerita klasik yang pernah di tulis oleh penyair jaman dahulu. Kakrasana yang telah mengetahui bahwa ia adalah anak raja ataupun tentang kelakuan aneh Kakrasana yang mencerminkan seorang raja, tidak seperti itu. Dalam lakon ini, penyaji menginginkan agar Kakrasana dipandang sebagai masyarakat biasa, yang memiliki jiwa Nasionalisme tinggi. Selain itu, penyaji juga ingin menggambarkan tentang usaha seorang manusia juga memiliki ujung atau batas, sementara Tuhan akan membantunya jika manusia meminta dalam bentuk doa. Religiusitas dan Nasionalisme, melekat pada tokoh Kakrasana.

Berawal dari kerisauan penyaji, yang kemudian berhubungan dengan hobby penyaji yaitu menonton film, dan digabungkan dengan dunia yang digeluti oleh penyaji yaitu di dunia pedalangan, akhirnya terwujud karya *Sang Kakrasana*. Karya ini akan menggunakan alur cerita berdasarkan film, sesuai dengan realitas, dan dikemas dengan pakeliran padat konsep dari ISI Surakarta.

B. Hambatan dan Solusi

Hambatan yang dialami oleh penyaji yaitu tentang sumber tertulis ataupun narasumber tentang lakon *Sang Kakrasana* yang membahas tentang Puspadhenta ataupun Yudakethi. Penyaji juga berusaha mencari tentang jatidiri Kakrasana, juag semua pusaka yang dimilikinya. Namun ternyata perjalanan hidup tokoh Kakrasana tidak semenarik tokoh Narayana ataupun Pandawa pada umumnya. Sehingga penyaji terbentur oleh terbatasnya sumber yang ada.

Solusi yang ditemukan oleh penyaji untuk permasalahan sumber yaitu, mencari sedalam-dalamnya dan juga menggabungkan dengan literatur luar negeri yang tersedia di laman internet. Meskipun penyaji belum merasa puas dengan semua data yang dimilikinya. Namun penyaji tetap berusaha megulik sedalam-dalamnya juga merakit cerita semenarik mungkin dan berusaha memenuhi semua capaian yang telah diharapkan.

Selain sumber juga tentang lakon yang dapat mewadahi gagasan pokok penyaji. Penyaji kesulitan ketika berbenturan dengan seniman atau narasumber yang terpaku oleh tradisi. Artinya, tidak boleh atau bisanya dua lakon yang akan digarap oleh penyaji untuk dijadikan satu karena alasan tertentu. Namun dilain sisi narasumber tidak memberikan saran atau pendapat lakon apa yang dapat mewadahi gagasan pokok penyaji.

Solusi yang ada yaitu dengan mencari data sebanyak-banyaknya, kemudian menggabungkan serta mengelaborasi dengan gagagsan penyaji. Maka akan terwujud karya yang mumpuni juga tersampainya ide gagasan penyaji. Menghadapi kekolotan seniman yang ada, penyaji tidak menentanginya namun tetap melaksanakan dengan lakon yang telah

disusun, karena mereka tidak memberikan saran lakon yang dapat digarap penyaji dan sesuai dengan gagasan pokok penyaji.

Hambatan yang berkaitan dengan boneka wayang. Penyaji kesulitan menemukan boneka wayang kulit yang sepadan dengan karakter yang penyaji ciptakan di dalam karya tersebut. Sementara kampus hanya menyediakan beberapa yang dapat dimanfaatkan untuk sarana latihan. Hanya sebagai pengganti sementara.

Solusi untuk masalah ini yaitu penyaji diharuskan membuat tokoh baru yang memiliki *wanda* yang pas dengan karakter yang dibawakan penyaji. Selain itu penyaji juga perlu mempertimbangkan bentuk wayang. Karena itu akan berpengaruh terhadap *sabet* yang akan digunakan oleh penyaji.

Selama penyaji melaksanakan proses, hal yang paling menjadi hambatan yaitu tentang ketepatan dan kedisiplinan pendukung. Waktu yang telah di tetapkan oleh penyaji menjadi terbuang sia-sia karena pendukung yang datang terlambat. Dan banyak pendukung yang abstain sewaktu-waktu, membuat latihan penyaji tersendat.

Tidak ada solusi yang di dapat selain, penyaji memaklumi tindakan pendukung karena mereka juga memiliki berbagai kesibukan yang mungkin tidak bisa di ganggu oleh penyaji. Penyaji hanya berharap pendukung dapat bertindak profesional, yaitu menepati janjinya dapat membantu secara tuntas dan bertanggungjawab.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya *Sang Kakrasana* memuat tentang segala kegelisahan penyaji tentang menghadapi realitas yang ada, dirasa perlu menuangkan dalam bentuk ide, yang kemudian menjadi karya ini. Masalah identitas, persatuan dan tenggang rasa atau kegotongroyongan, hal yang paling tebal di singgung oleh penyaji.

Nilai kebangsaan dan Humanis yang berkembang di kehidupan bermasyarakat dirasa telah meluntur. Pakeliran padat yang didapat dari kampus dirasa mampu mengemas ide gagasan juga kegelisahan penyaji. Sehingga sajian nantinya akan bisa menyampaikan pesan dan kesan kepada *audience*.

B. Saran

Berbagai pengalaman yang di dapat dari proses ini, penyaji berharap dapat menjadi acuan untuk berkembang lebih baik kedepannya. Dapat menjadi salah satu acuan mahasiswa pedalangan dalam hal pembuatan karya. Dapat memberikan masyarakat sebuah hiburan yang mendidik. Begitu juga dengan panitia penyelenggara, semoga dengan pengalaman yang diperoleh dapat memberikan bekal unruk lebih baik kedepannya. Dengan manajemen yang lebih rapi, tertata, dan bisa membuat sistem yang kedepannya dapat membantu penyaji di waktu yang akan datang.

KEPUSTAKAAN

- Adian, Dony Gahral2002. *Menyoal Objektivisme Ilmu Pengetahuan: dari David Hume sampai Thomas Khun*. Jakarta: Teraju.
- Harghana SW, Bondhan. 1998. *Rerencen Balungan Lampahan Ringgit Purwa*. Surakart: Cendrawasih.
- Padmosoekotjo, S. 1984. *Sarasilah Wayang Purwa JilidIV*. Surabaya: Jl.Rungkut Industri no 11-18.
- Rahmadi, Tristuti. 1995. *Balungan Lakon Mahabarata Jilid II*. Surakarta. Naskah ketikan, tidak diterbitkan.
- S. Probohardjono. 1961. *Primbon Langen Swara*. Surakarta: UP. Ratna.
- Sindusastra, R. Ng. 1978. *Bedhahing Lokapala*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soemodarmoko, R.Ng. 2009. "Pakem Pedalangan Wayang Kulit Lampahan Kangsa Lena." Dalam Ed. Suratno, Naskah Wayang Kulit Semalam, Surakarta.
- Solichin dan Suyanto. 2011. *Pendidikan Budi Pekerti dalam Pertunjukan Wayang*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya, Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Sudarko. 2003. *Pakeliran Padat, Pembentukan dan Penyebaran*. Surakarta: Citra Etnika
- Suseno, Franz Magnis. 1992. *Filsafat sebagai Ilmu Kritis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suyatno. 1993. *Suluk Cengkok Mangkunegaran*. Surakarta: PDMN.
- Tjahjadi, Simon Petrus Lili. 2004. *Petualangan Intelektual*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tim Senawangi. 1999. *Ensiklopedia Wayang Indonesia Jilid III*. Jakarta: Senawangi.

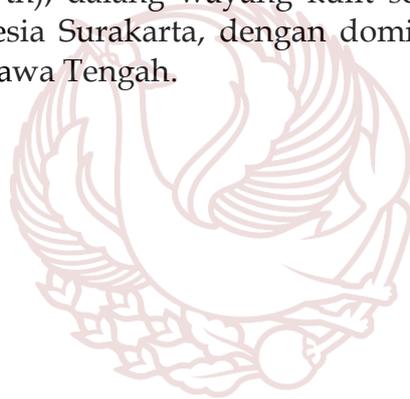
DAFTAR NARASUMBER

Manteb Soedharsono (70 th), dalang wayang kulit. Dusun Sekiteran, kelurahan Doplang, Kecamatan Karangpandan, Kabupaten Kranganyar, Jawatengah.

Sudirman Ronggodarsono (56 th), dalang wayang kulit. Dusun Gondangbaru, kelurahan Gondang, kecamatan Gondang, kabupaten Sragen.

Suyanto (58 th), dalang wayang kulit dan dosen jurusan Pedalangan di ISI Surakarta yang berdomisili di Ngoresan, Kecamatan Jebres, Surakarta.

Purbo Asmoro (57 th), dalang wayang kulit sekaligus dosen di Institut Seni Indonesia Surakarta, dengan domisili di Gebang, Kadapiro, Surakarta, Jawa Tengah.



WEBTOGRAFI

<https://www.youtube.com/watch?v=amw2azaOeeg&t=2s>

https://www.youtube.com/watch?v=jQxS0_arpTU



GLOSARIUM

A

- Ada-ada* : Salah Satu dari bagian *sulukan*, biasanya diiringi gender dan pukulan keprak dan cempala untuk menimbulkan suasana *greget* atau semangat.
- Ampyak* : Salah satu jenis wayang, menggambarkan barisan prajurit.
- Audience* : Penonton, penikmat seni.

B

- Bedholan* : Salah satu gerak sabet wayang, mencabut wayang dari pelepah pisang pada pertunjukan wayang.
- Buka celuk* : Pembukaan *gendhing* dengan awalan vokal.

C

- Catur* : Salah satu unsur *garap* pertunjukan, yang menggunakan medium bahasa.

D

- Debog* : Pohon pisang.

E

- Entas-entasan* : Salah satu teknik memasukan ke luar dari pakeliran.

G

- Gawangan* : Peralatan pentas wayang berupa bingkai yang digunakan untuk merentangkan *kelir* (*screen*), berbentuk persegi panjang.
- Garap* : Melakukan aktivitas kreatif untuk menghasilkan sesuatu.
- Gendhing* : Istilah lagu dalam karawitan
- Ketawang* : Salah satu jenis lagu karawitan yang memiliki ciri-ciri setiap satu pukulan gong terdiri atas dua kali pukulan kenong, sedangkan satu pukulan kenong terdiri atas delapan pukulan balungan.
- Ladrang* : Salah satu jenis lagu karawitan dengan ciri-ciri setiap satu pukulan gong terdiri atas empat pukulan kenong, sedangkan setiap satu pukulan kenong terdiri atas delapan pukulan balungan.
- Ginem* : Percakapan wayang antara tokoh satu dengan tokoh yang lain atau lebih.

- Greget* : Bersungguh-sungguh dengan penuh semangat.
- J**
- Janturan* : Salah satu bentuk *garap catur* berupa wacana (narasi) yang mendeskripsikan suasana adegan dengan diiringi *sirepan* gending.
- Jejer* : Adegan dalam pertunjukan wayang.
- K**
- Kayon* : Wayang berbentuk kerucut, merupakan bentuk representasi dari gunung.
- Kelir* : Kain putih berbentuk pesegi panjang yang digunakan untuk pertunjukan wayang.
- Ktw* : Singkatan dari salah satu jenis gendhing, yaitu ketawang.
- L**
- Lcr* : Singkatan dari salah satu gendhing, yaitu lancaran.
- Ldr* : Singkatan dari salah satu gendhing, yaitu Ladrang.
- P**
- Pakeliran* : Pertunjukan wayang
- Pathet* : Pembagian nada gamelan.
- Pathetan* : Salah Satu dari bagian *sulukan*, diiringi gender, rebab, gong suwukan, kenong, dan gambang. Diawali dengan *dhodhogan* cempala sebanyak satu kali, bertujuan untuk menciptakan suasana *agung*.
- Pocapan* : Salah satu bentuk *garap catur* berupa wacana (narasi) penggambaran adegan, sebagian diiringi *sirepan* gending, sebagian tidak.
- Prapatan* : Gerakan wayang perang.
- Padat* : Salah satu jenis pertunjukkan wayang, yang memiliki persyaratan tertentu.
- S**
- Sabet* : Salah satu unsur *garap* pada pertunjukan wayang mengenai gerak gerak boneka wayang.
- Sabrang* : Salah satu jenis wayang, biasanya untuk tokoh antagonis.
- Sampak* : Salah satu jenis gendhing dalam karawitan pakeliran.
- Sanggit* : Cara dalang menanggapi sebuah teks untuk dipentaskan dalam wujud baru, ide kreatif dalang.

- Sereng* : Suasana tegang.
Seseg : Iringan dengan tempo semakin cepat, biasanya digunakan untuk sebuah tanda bergantinya suasana dalam pakeliran.
Sirep : Sajian gending dengan mengurangi volume tabuhan.
Solah : Berkaitan dengan sabet, menggerakkan wayang sesuai irama.
Srepeg : Salah jenis gendhing dalam karawitan pakeliran.
Suluk : Lagu vokal khusus yang disuarakan oleh dalang guna membangun suasana pada adegan dalam petunjukan wayang.
Suwuk : Berakhirnya suatu *gendhing*.

T

- Tancep* : Aktifitas menancapkan wayang kulit pada debog.
Tancepan : Salah satu aktifitas yang masih terkait dengan sabet wayang, berkenaan dengan cara menancapkan boneka wayang.
Tlutur : Istilah dalam dunia pedalangan yang berkaitan dengan kesedihan, (contoh, *gendhing* atau *suluk*).

U

- Udhar* : Istilah dalam gendhing yang menjelaskan tentang tahapan sesudah *sirepan gendhing* yang semula instrumen yang ditabuh *ricikan halus* menjadi seluruh instrumen gamelan ikut ditabuh.

LAMPIRAN

A. DAFTAR PENDUKUNG KARYA

Penyusun / Penanggungjawab karya	:	Sadwika Aji Sembodo
Kendang	:	Dwi Adi Nugroho, S.Sn.
Gender	:	Muhammad Faisol Tantowi, S.Sn.
Slenthem	:	Danang Aji Pamungkas
Gambang	:	Wibishana Prasetyo
Rebab	:	Pratama Jati Kusumo, S.Sn.
Siter	:	Bagus Ragil Rinangku, S.Sn.
Demung	:	Brian Bramantyo Bagaskoro
Demung	:	Febri Ramadhan
Saron pitu	:	Khrisna Nugroho Jati
Saron sanga	:	Chatur Rama
Saron sanga	:	Prasetyo Adhi Nugroho
Saron penerus	:	Muhammad Ikhsanudin
Kenong	:	Ragil Yonathan Senopatining Gusti
Kethuk	:	Ilham Kukuh Hadi Wibowo
Bonang penerus	:	Rawang Gumilar
Bonang barong	:	Miftahul Hirsan
Kempul	:	Muhammad Riffky Bahtiyar
Vokal Putra	:	Bagus Santosa, S.Sn.
Vokal Putra	:	Muhamad Naufal Fawwaz, S.Sn.

Vokal Putra : Pringgo Kuncoro
Vokal Putri : Prasasti, S.Sn.
Vokal Putri : Asrining Kusuma Anindya
Krismadhani
Produksi : Ahmad Rifqi Muawam
Produksi : Muhammad Riffky Bahtiyar



B. Notasi Vokal

1. Ktw. Rujit laras slendro pathet sanga

. . . . i i i i . . i i .i 655
 Pu - na - pa - ta mi - ra - hing sun
 5 5 .5 i . 2 2i i . ii i5 5
 Pri - ha - tin was - pa gung mi - jil
 5 5 55 5 . 552 1 .1121 1
 Tu - hu da - hat tan - pa kar - ya
 1 1 15 5 . . 1 2 . 23 2
 Sengkang ri - ne - me - kan Gus - ti
.2 3 . 3 3 .3 3 . . 3 3 . . 3 6i
 Ge - lung ri - nu - sak se - kar - nya
 i i 15 5 . 5 1 1 .512 11
 Su ma - wur gam - bir me - la - ti

2. Ada-ada golek (peralihan dari kirab menuju Diradameta).

6 6 6 6 6 6
 De-deg-nya gung a-lu-hur
 6 6 5 3 i i i2 i6
 Dha-sar ga-gah war-na - ni - pun
 2 3 56 2 1 21 6
 Ka-njeng sri - na - ra - pa - ti
 5 5 5 5 3 2 3 5
 Ra - ja kang a - ba - la ra - tu

2 35 56 6 3 2 13 2

Kon-tap ko - ta - ma ning ka-tong

3. Lancaran Wrahatbala Laras Slendro Pathet Manyura

Buka celuk:

. . 2 2 6̣ 2 3 3 . 3 6 5̣ 2 1 3 2
 Gu me lar nge be ki su rak e gu mu ruh

. 3 . 2 . i̇ . 6 . i̇ . 6 . 3 . (2)

. . . . 3 2 1 6 . 6 2 i̇ 6 5̣ 3 2
 Sang Pa - tih si - gra a - na - ta ba - ris

. 3 . 2 . 1 . 6 . 5 . 3 . 2 . (6)

. . . . 2 3 5̣ 6̣ . 6 i̇ 6 2 3 5 6
 Nya - wi - ji gu - mo long

. 5 . 3 . 2 . 3 . 2 . 1 . 2 . (6)

. . . . 2̇ i̇ 6 5 6 . 25 3 2 1 21 6̇
 Dampyak dam - pyak gu - mre gut lam-pa he

. 5 . 3 . 2 . 3 . 2 . 1 . 2 . (6)

. . . . 6 i̇ 6 5 6 . 2 3 5̣ 3 5̣ 6
 Bi - na - rung kra - pyak wa - tang a - ga - thik

. 2 . 3 . 2 . 1 . 6 . 5 . 3 . (2)

. . 2 2 6̣ 2 3 3 . 3 6 5 2 1 3 2
 Gu - me - lar nge - be - ki su - rak - e gu - mu - ruh

4. Ktw. Mijil Dhempel laras slendro pathet sanga

Buka celuk:

2 5 6 6 . 5 2̇ 2̇ 2̇3̇2̇ 2̇ .i 16̇1̇ (1)
 La mun si - ra madeg na - ra - pa ti

[: . . 1̇2̇ 6 . 1̇ 6̇1̇ 5 3̇2̇ . 2̇ 2̇ 2̇ 6 1̇2̇ 2̇.3̇ (1)

Ya yi we kas ing ngong
 kang me ngku ke pra bon
 te mah tan a ge pok

. 3̇5̇ 3̇ . 2̇ . 2̇3̇5̇ (5)

A pan a na
 Ing kang ni stha
 Ing kang ma dya

. . 5̇3̇ 2̇ 6̇.1̇ 6̇.1̇ 1̇.2̇ 2̇ . . 1̇ 1̇2̇ (1)

Ing pra bu u ge re
 Ka wruh a na kabeh
 Re se pa na ba e

. . 2̇ 1̇6̇ 2̇ . 2̇3̇2̇.1̇2̇.1̇ 1̇ . 6̇ 6̇ 6̇1̇2̇ 2̇ . . 1̇ 1̇2̇ (1)

Sas tra ce tha u la ta na ya yi
 Mi wah ma dya u ta ma ywa la li
 Mring u ta ma si ra den ke pi ngin

. 6̇1̇ 2̇.1̇ 6̇ 5̇ 6̇ 6̇ 6̇1̇ 6̇ . 5̇ . 5̇6̇1̇ (1)

O mah na den pas thi
 Li re si ji si ji
 Den ka di si ra mrih

. . 1̇2̇ 6 . 1̇ 6̇1̇ 5 3̇2̇ . 2̇ 2̇ 2̇ 6 . 1̇2̇ 2̇.3̇ (1)

Wu lang e sas tre ku
 Den ke na ywa tung kul
 Seng se me dyah a yu

. 2̇ 5̇6̇ . 6̇ 5̇6̇1̇ (6)

Reh ning jan ma

Tin dak ing nis

. . 56 5 2̇ 2̇ 2̇3̇2̇ 2̇ .i i 6i (1:)

Tha ma ngu ni u ni
Ta mang ka na mar di

5. *Pathet onengan* pl. Barang

5 5 5 5, 5 5 5 5 567 7.65.35.653.2

Ra-ngu ra- ngu no-leh ma-rang gar- wa

2 3 5, 5 5 567 7.65.35.653.2.32.7

wi-rang-rong sru ma- nga- rang

72 2 2 2, 2 2 2 2 2 2 23 7.65

la- yo-ni- ra mi-rah a- di kang mi- nang - ka

72 2 2 2 2 2 2 2 234.32

ji- ma- ting prang pa- mu- li- he reh

3.4 72.3.2 7.6

as - ma- ra,

7, 2765

O.....O....

6. *Ada-ada durma*

3 5 8 i

Da - sar ga-gah

i i 6 i 5 8 2 2

Na - ren - dra mu - da man - du-ra

2 3 5 6 8 6 5

De - deg - nya a - gunging - gil

2 8 2 i 56 6

Sem - ba - da ing war - na

6 6 6 \dot{x} 5 \dot{x} 6

Kong-as su - ra - ning ndri-ya

5 \dot{x} 5 2 \dot{x} 5 5 5

Ka - wur - yan tu-hu res - pa - ti

5 6 \dot{x} 5 $\dot{x}2$

Ta - jem jat - mi - ka

2 \dot{x} 5 6 \dot{x} $\dot{x}6$ $\dot{x}2$

Tan - duk u - lah - nya ma - nis



C. Notasi Karawitan Pakeliran

1. Pambuka

BN: $\frac{2}{65} \frac{2}{6} \frac{2}{63} \frac{2}{6} \frac{2}{65} \frac{2}{6} \frac{2}{6} \frac{3}{5} \frac{2}{6}$

BL: 3 2 3 6

$\overset{\sim}{1}23 \overset{\sim}{2}1(2) \overset{\sim}{1}23 \overset{\sim}{2}1(6)$

$\overset{\sim}{1}23 \overset{\sim}{2}1(2) \overset{\sim}{1}23 \overset{\sim}{2}3(5)$

|| 2325 2356 i56i 653(2)

$\overset{\sim}{2}i\overset{\sim}{2}6 \overset{\sim}{2}i\overset{\sim}{2}6 2356 5i6(5)$ || (Dwi Adi Nugroho, 2019)

2. Lancaran Ampyak

|| .25. 26.i 5.i5 i53(2)

.31. 32.3 1.32 123(5) || (Dwi Adi Nugroho, 2019)

3. Ketawang Rujit

|| ..12 5321 5652 532(1) ||

Lik...1. 1165 .532 123(5)

..5. 1121 .165 232(1)

33.. 3323 1165 232(1) (Sutarjo, 2004:24)

4. Ayak-ayakan sanga

.2.i .2.i .3.2 .6.(5)

$i656 \ 5356 \ 5356 \ 356\textcircled{5}$
 $\parallel \ 3235 \ 3235 \ i656 \ 532\textcircled{1}$
 $6\dot{5}21 \ 2521 \ 3212 \ 535\textcircled{6}$
 $1\dot{5}1\dot{6} \ 1\dot{5}1\dot{6} \ 5321 \ 6\dot{5}2\textcircled{1}$
 $326\dot{5} \ 3\dot{2}3\dot{5} \ 3212 \ 356\textcircled{5} \parallel \text{ (Sutarjo, 2004:127)}$

5. Ada-ada golek, seleh 5 masuk Ldr. Diradameta laras slendro pathet nem dari gong 2 Bk. Kndg.

$\textcircled{2} \parallel 6365 \ 636\hat{2} \ 636\check{5} \ 636\hat{2}$
 $636\check{5} \ 235\hat{\cdot} \ 2353 \ 212\textcircled{6}$
 $3365 \ 212\hat{6} \ 3365 \ 212\hat{6}$
 $3365 \ 212\hat{6} \ 3365 \ 321\textcircled{2}$
 $\dots\overline{235} \ \overline{6\hat{1}.6\hat{1}5\hat{6}} \ \overline{12\check{3}5} \ \overline{6\hat{1}.6\hat{1}5\hat{6}} \ \overline{12\check{3}5} \ \overline{6\hat{1}.656\hat{1}} \ \overline{656\hat{1}\check{2}} \ .35\textcircled{6}$
 $\overline{.5\hat{1}6.5\hat{1}6.5\hat{1}65\hat{1}6} \ i653 \ 223\hat{2} \ 6\dot{5}3\dot{5}6\dot{3}6\dot{2}6\dot{3}6\dot{5}6\dot{3}6\textcircled{2} \parallel$
(Sutarjo, 2004:169)

6. Lancaran Wrahatbala Irs.Sl.pt. 6

Ump :

$\dots\overline{212} \ 3526 \ \overline{53562} \ 6.\overline{i53}\textcircled{2}$
 $\overline{61263} \ \overline{2161}\textcircled{2} \ 3526 \ \dots\overline{21}\textcircled{2}$
 $\parallel .3.2 \ .i.6 \ .i.6 \ .3.\textcircled{2}$

.3.2 .1.6 .5.3 .2.①
 .5.3 .2.3 .2.1 .2.⑥
 .5.3 .2.3 .2.1 .2.⑥
 .2.3 .2.1 .6.5 .3.② || (NN)

7. Sampak Bramantyo

② || 2222 332123 6.2123 6.1② || (Dwi Adi Nugroho, 2019)

8. Gilak

|| ...2 6.6② ||

↳

612 22② 356 66⑥

535 35⑥ 532 22② (Dwi Adi Nugroho, 2019)



9. Srepeg Nuswantoro

23⑤ || 6532 612③ 5356 5365

2356 153② 3②35 623⑤ ||

swk 6516 353② (Dwi Adi Nugroho, 2019)

10. Sampak Nem

⑤ || 5555 3333 3333 5555 2222 6666 555⑤ || (NN)

11. Pathetan lrs.Sl.pt. 9

12. Gadhingan sanga

.6îî .6îî 56îî .5î6 î5î6

|| 6îî 56î2 56î6 52î6

56î2 532î 52î6 2165 || (NN)

13. Sampak 9

14. Ktw. Mijil dhempel

① || ..î6 î65î̂ 22î6̇ 232①

..1. 112î 3353 2235

.653 22.. 66î2̇ 532①

6î2. 232î̂ 66î2̇ 532①

3265 66.. 66î6̇ 556①

..î6 î65î̂ 22î6̇ 232① swk

..1. 112î̂ 22.3̇ 56î⑥

.î65 22îî̂̇ îîî̂① (Sutarjo, 2004:5)

15. Srepeg sintren

①

|| 212î 3232 56î⑥

î6î6 212î 356⑤

6565 321⁽²⁾ 3565

232⁽¹⁾ || swk 2356 (NN)

16. Sampak sintren

⁽¹⁾

|| 1111 2222 666⁽⁶⁾ 6666

1111 555⁽⁵⁾ 5555 222⁽²⁾

5555 111⁽¹⁾ || swk 6666 (NN)

17. Sampak dan Srepeg lrs.Sl.pt. manyura

18. Ketawang Gambuh Mangkunegaran lrs.Sl.pt. Manyura
Bk.Celuk:

Cahyanira sumunu

Dhuh sembadra

Musthikaning kalbu

Reseping tyas

Brataningsun hangranuhi

Nimas tetalining jantung

Sun kanthi manjing patunggon

. $\overline{5635632}$ $\overset{\sim}{6}1\overset{\sim}{6}5\overline{6}$

$\overline{35632}$. $\overset{\sim}{1}3\overset{\sim}{2}$ $\overset{\sim}{5}6\overset{\sim}{5}3$ $21\overset{\sim}{6}5$

22.. $\overset{\sim}{3}5\overset{\sim}{3}2$ $\overset{\sim}{6}1\overset{\sim}{2}3$ $653\overset{\sim}{2}$ (NN)

19. Sampak lrs.Sl.pt. Manyura

⁽²⁾ || 2222 3333 111⁽¹⁾ 1111

2222 666⁽⁶⁾ 6666 3333 222⁽²⁾ || (NN)

20. Kempyung

Bal 1: $\overline{.5635} \ 6.\overline{62}$

$\overline{.1263} \ 2.\overline{562}$

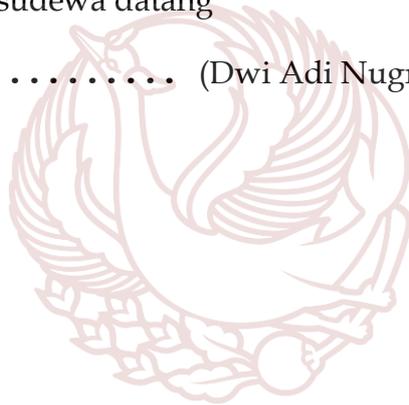
Bal 2: $\overline{.2312} \ 6.\overline{2356}$

$\overline{.56356} \ 212\overline{66}$ (Dwi Adi Nugroho, 2019)

21. Puspadata mati Gangsaran 2

22. Sampak - Basudewa datang

dd iiii..... (Dwi Adi Nugroho, 2019)



BIODATA PENULIS



Nama : Sadwika Aji Sembodo
Tempat/tgl lahir : Lamongan, 7 Mei 1997
Alamat : Siwalankerto Barat 109B RT 06 Rw 02, Kel.
Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya.
Riwayat Pendidikan : SD Negeri Gelam II lulus tahun 2009
SMP Negeri 12 Surabaya lulus tahun 2012
SMA 15 Surabaya lulus tahun 2015
ISI Surakarta angkatan tahun 2015