

SANGGIT DALAM PERTUNJUKAN WAYANG KULIT PURWA LAKON BANJARAN DASAMUKA SAJIAN PURBO ASMORO

Agung Sudarwanto

Pascasarjana ISI Surakarta
Email: agungsudarwanto@yahoo.co.id

INTISARI

Dalam artikel hasil riset ini berusaha memahami fenomena dalam lakon *Banjaran Dasamuka* yang menggunakan metode deskriptif analitis. Data yang diperoleh selanjutnya diseleksi dan dianalisis menggunakan konsep ataupun teori terkait dengan Estetika Pedalangan dan dengan menggunakan pendekatan Ilmu Komunikasi serta Semiotika Teater untuk mengungkap kejelasan makna. Purbo Asmoro telah menyajikan bentuk struktur dramatik sajian *pakeliran* semalam *garap* yang berbeda dengan struktur dramatik sajian *pakeliran* tradisi semalam. *Sanggit* yang disajikannya mampu memenuhi fungsi teknis dan estetis sehingga menciptakan rasa penghayatan yang estetis. Makna *sanggit* dalam lakon *Banjaran Dasamuka* menggambarkan perasaan senang, gembira, mencintai, dan penggambaran dari akibat yang ditimbulkan dari rasa senang yang berlebihan. Pesan yang disampaikan sebagai sarana pembentukan karakter bangsa.

Kata kunci: Kreativitas, ceritera pertunjukan wayang *Banjaran Dasamuka*

ABSTRACT

This article summarized from the research report tried to understand the phenomena in the story of Banjaran Dasamuka by using the analytic descriptive method. The data collected was selected and analyzed using a concept or a theory related to puppetry aesthetics and using communication approach and theater semiotics to reveal meanings. Purbo Asmoro had performed a dramatic structure of a garap of a night long performance different from that of traditional performance. Sanggit (creativity) he presented could meet the technical and functional functions so that it generated aesthetic contemplation. Sanggit in the story of Banjaran Dasamuka depicts happiness and love and the effect made by exaggerated happiness. The message of the story was that it was as a means of the national character building.

Keywords: *creativity, Banjaran Dasamuka story of wayang performance*

A. Struktur Dramatik, Fungsi dan Makna *Sanggit*

Lakon merupakan unsur terpenting, mendasar dan harus ada dalam sajian pertunjukan wayang yang memunculkan permasalahan, konflik-konflik dan penyelesaiannya. Hal itu secara konvensional akan dijabarkan dalam struktur *adegan* yang telah tertata dari awal sampai akhir sajian wayang kulit.

Berdasarkan repertoar lakon wayang purwa khususnya *pakeliran* gaya Surakarta, dapat digolongkan menjadi dua kriteria, yaitu (1) jenis lakon berdasarkan judul lakon, dan (2) jenis lakon berdasarkan peristiwa penting yang terjadi dalam suatu kelompok lakon (Sarwanto, 2008:279). Ditinjau dari klasifikasi berdasarkan judul lakon, bahwa lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro termasuk dalam jenis lakon *banjaran*.

Lakon *banjaran* merupakan sajian lakon dalam pertunjukan wayang kulit yang mengkisahkan perjalanan hidup tokoh utama, umumnya menyajikan perjalanan hidup dari lahir sampai mati tetapi tidak jarang digarap dari lahir, dewasa, menikah sampai dinobatkan menjadi raja. Lakon jenis *banjaran* dalam penyajiannya akan tergantung pihak penyelenggara, ada yang menginginkan sampai sajian wisuda atau *jumenengan* tokoh utama, ada yang menginginkan sampai pernikahan bahkan ada juga yang menghendaki sampai kematian tokoh utama dalam lakon tersebut. Rangkaian peristiwa yang membangun sajian lakon *banjaran* tidak jarang ditentukan oleh pihak penyelenggara. Bagi penyelenggara acara pernikahan, syukuran, *khitanan*, kecenderungan memilih lakon *banjaran* untuk disajikan sekitar peristiwa lahir-dewasa, lahir-kejayaan tokoh utama (tidak sampai kematian tokoh utama). Mereka berharap dengan sajian lakon tersebut akan membawa berkah atausebagai suri tauladan dalam perjalanan hidupnya.

Jenis lakon *banjaran* disajikan pertama oleh Nartasabda pada tahun 1977 (Murtiyoso & Suratno, 1992:61). Menurut Soetarno bahwa, "lakon jenis banjaran diprakarsai oleh Nartasabda pada tahun 1959an, seiring dengan ketenarannya" (wawancara dengan Soetarno, 9 Februari 2012). Kedua pendapat tersebut menunjukkan perbedaan mengenai angka tahun awal disajikannya jenis lakon *banjaran*, tetapi mempunyai persamaan terhadap (tokoh awal) pencetus jenis lakon *banjaran*, yaitu Nartasabda. Menurut Sugeng Nugroho bahwa, *Banjaran* dalam pengertian istilah, muncul tahun 1977 oleh Nartasabda. Kalau dalam pengertian bentuk lakon berseri, telah ada sejak tahun 1950 an yang telah disajikan oleh para dalang dari Klaten, terutama

serial Baratayuda (wawancara dengan Sugeng Nugroho, 9 Februari 2012).

Dalang periode berikutnya yang menyajikan jenis lakon *banjaran* diantaranya; Manteb Soedharsono, Anom Soeroto dan Purbo Asmoro. Berdasarkan pengamatan rekaman audio berupa (MP3), Nartasabda dan Anom Suroto kecenderungan mengacu pada bentuk struktur tradisi *pakeliran* semalam. Mereka masih menggunakan sub-sub *bangunan lakon*: *jejer*¹, *gapuran*², *kedhatonan*³, *paseban jaba*⁴ yang disajikan di *pathet nem*⁵. Berbeda dengan sajian *pakeliran* Manteb Soedharsono, yang tidak begitu ketat dengan struktur adegan tradisi. Sajiannya menonjolkan unsur *garap sabet pakeliran* hingga dijuluki sebagai "Dalang Setan" (Kayam, 2001:205). *Garap pakeliran* jenis lakon *banjaran* dari keempat dalang tersebut, peneliti merasa tertarik terhadap penyaji Purbo Asmoro yang dalam penggarapan unsur *garap pakeliran* lebih kompleks. Ketertarikan peneliti terhadap lakon *Banjaran Dasamuka* didasarkan bahwa lakon *Banjaran Dasamuka* belum pernah disajikan ataupun digarap oleh ketiga dalang periode sebelumnya dan belum ada yang mengkajinya. Untuk mengetahui kekhasan pertunjukan wayang kulit lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro penulis berusaha mencermati kekhasan Purbo Asmoro melalui unsur *garap pakeliran* yang meliputi *lakon*, *catur*, *sabet*, dan *iringan* atau *karawitan pakeliran*. Dalam hal *sanggit lakon* kekhasan penggarapannya terletak pada *sambung rapet* atau jalinan yang erat antara permasalahan sekitar tokoh Dasamuka yang menyangkut latar belakang kemunculan Dasamuka serta ambisi-ambisinya. Hingga terjadi relasi konflik di *pathet nem*, *sanga* dan memuncak pada pemecahan permasalahan di *pathet manyura*.

Dalam *sanggit catur* kekhasannya yaitu pemanfaatan *pocapar*⁶ untuk menjalin *sambung rapet*

atau kepaduan permasalahan antar adegan yang terdapat dalam *pathet nem* sampai *manyura*. *Sanggit ginem* dijumpai ketika adegan bertemunya Dasamuka dengan Widawati dan *ginem* pada waktu adegan bertemunya Dasamuka dengan Rama (sebelum perang *tandhing*) yang saling debat argumen. Menurut Murtiyoso bahwa, “itu merupakan kekhasan Purbo dan sekarang *garap* demikian itu, jarang terpikirkan oleh dalang lain” (wawancara dengan Murtiyoso, 21 November 2011). *Sanggit catur* yang disajikan Purbo Asmoro dapat dilacak setelah adegan *gara-gara* yaitu: Gareng, Petruk, Bagong tidak langsung mendekati *bendaranya* tetapi didahului dengan *ginem*⁷ (berdialog) mengenai sekitar perjalanan cinta Rama dan Sinta sampai dengan masa pembuangan di hutan. Itu mengindikasikan bahwa penyaji (dalang) berusaha untuk merangkai ataupun mengkaitkan peristiwa-peristiwa tersebut agar tetap padu dan utuh dalam sajian satu lakon *Banjaran Dasamuka*.

Dalam *sanggit sabet* memposisikan gerak wayang secara proporsional, sederhana dan penuh makna. Dalam *sanggit iringan* atau *karawitan pakeliran* kekhasan *garap* terletak pada suatu tembang mewakili suasana batin ataupun tindakan tokoh yang diungkapkan melalui kalimat tembang ataupun *suluk*. Dalam hal ini tokoh yang bersangkutan tidak harus berdialog (*ginem*) tetapi cukup diwakili *tembang* ataupun *suluk* didukung gerakan wayang. Di antara dalang yang telah disebut (Nartasabda, Manteb Soedharsono, dan Anom Soeroto) hanya Purbo Asmoro yang menampilkan tokoh antagonis (Dasamuka) dalam sajian lakon *banjaran*. Hal tersebut akan memunculkan *sanggit* yang berbeda dengan *pakeliran* yang telah digarap oleh dalang sebelumnya, sehingga mempunyai struktur, fungsi

dan makna yang berbeda dalam sajian wayang kulit. Purbo Asmoro dalam menyajikan *Banjaran Dasamuka* tidak sesuai dengan struktur adegan yang telah mapan di dalam bentuk *pakeliran* semalam tradisi. Ia telah meniadakan *jejer* pertama beserta *janturan*⁸ nya, adegan *pertapan*, adegan *perang kembang* tidak disajikan dalam lakon *Banjaran Dasamuka*. Purbo Asmoro dalam menyajikan *Banjaran Dasamuka* tidak menyajikan *jejer* di *pathet nem*, menurut Purbo Asmoro dikarenakan *jejer* dalam sajian lakon *banjaran* dianggap banyak membuang waktu. Untuk jenis *banjaran* sudah tidak relevan. Dalam garapan yang *perfect* dituntut untuk kreativitas (wawancara dengan Murtiyoso, 21 Desember 2011). Dalam garapan ini Purbo Asmoro memang mengoptimalkan penggarapan kreativitas dibandingkan konsep tradisi yang konvensional yang dianggap tidak efisien. Untuk dapat memahami permasalahan yang terdapat dalam pertunjukan wayang kulit lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro perlu diajukan pertanyaan sebagai isu utama permasalahan agar memiliki fokus, arah dan tujuan yang jelas. Untuk itu di ajukan pertanyaan sebagai berikut, (1) Bagaimanakah struktur dramatik pertunjukan wayang kulit lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro; (2) Bagaimanakah fungsi dan makna *sanggit pakeliran* dalam pertunjukan wayang kulit lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro; (3) Pesan-pesan apa sajakah yang disampaikan dalam pertunjukan wayang kulit lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro. Tujuan penelitian tentang kajian pertunjukan lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro ialah mendeskripsikan dan menjelaskan struktur dramatik, mengidentifikasi *sanggit/garap* serta memahami pesan - pesan moral dalam pertunjukan wayang kulit lakon *Banjaran Dasamuka*

sajian Purbo Asmoro. Penelitian ini diharapkan menghasilkan kajian yang komprehensif dan bermanfaat untuk memperkaya penelitian yang telah ada sebelumnya terutama dalam kajian pertunjukan wayang.

Dalam memahami dan menganalisa permasalahan terkait dengan suatu struktur pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta (khususnya) akan menggunakan beberapa konsep ataupun pernyataan dari pakar seni pedalangan. Salah satu di antaranya konsep yang dikemukakan oleh Sarwanto dalam *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa dalam Ritual Bersih Desa: Kajian Fungsi dan Makna* bahwa,

lakon pakeliran merupakan salah satu bentuk drama atau teater tradisional, untuk itu dalam pembahasan teks *lakon pakeliran* semalam digunakan sistem analisis struktur dramatik *lakon pakeliran* semalam. Adapun yang dimaksud struktur dramatik *lakon pakeliran* semalam adalah susunan urutan adegan dari awal (*jejer*) sampai dengan akhir (*tancep kayon*), yang berisi inti cerita setiap adegan dan disajikan dalam tiga bagian yakni *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Strukturisasi sebuah *lakon* terdiri dari tiga bagian, dan adegan baku tertentu terjadi dalam setiap bagian. Dalam setiap adegan terbentuk unsur-unsur dramatik yang meliputi *catur (janturan, pocapan, dan ginem)*, *karawitan pakeliran (sulukan dan gending)*, dan *sabet (gerak wayang)*. (2008:28).

Terkait dengan struktur pertunjukan wayang kulit purwa Nayawirangka dalam *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi* menyatakan bahwa, struktur adegan *pakeliran tradisi* terbagi atas tiga babak yaitu babak pertama (*pathet nem*), babak kedua (*pathet sanga*), babak ketiga (*pathet manyura*), yang terbagi atas (1) *jejer-gapuran*; (2) adegan *kedhaton*⁹; (3) adegan *paseban njawi*¹⁰: *budhalan*¹¹, *prang ampyak*¹²; (4) adegan *sabran*¹³; (5) *perang gagal*¹⁴; (6) Adegan *pendhita*¹⁵ - *gara-gara*¹⁶; (7) *perang kembang*¹⁷; (8) adegan ¹⁸*Sampak tanggung* pertama, kedua, ketiga

jika ada perang dinamakan *perang sintren* atau *perang begalan*; (9) adegan *manyura* pertama, kedua, ketiga jika terdapat perang dinamakan *perang Sampak manyura*; (10) *perang Sampak amuk-amukan, tayungan*; (11) adegan *tancep kayon – golekan*. Sejalan dengan itu Padmasukaca dalam *Silsilah Wayang Mawa Carita* berbahasa Jawa menyatakan bahwa urutan “cerita” dalam pagelaran wayang meliputi: *Pathet nem*, terdiri dari; (1) *Jejer*; (2) *kedhatonan*; (3) *paseban jaba*; (4) *bodholan (budhaling wadyabala)*; (5) *jejer sabrangan*; (6) *perang gagal. Pathet sanga*, terdiri dari; (7) *jejer pandhita dipurwakani gara-gara*; (8) adegan *ing madyaning alas. Pathet manyura*; (9) adegan *warna-warna*; (10) *perang brubuh mawa Gendhing Sampak*; (11) *kumpule para Ratu (sarta para rajaputra)*. Ketiga pernyataan tersebut adanya persamaan pemahaman bahwa struktur pertunjukan wayang kulit purwa terbagi atas tiga *pathet* yaitu *pathet nem*, *sanga* dan *manyura*. Dalam tiap *pathet* mempunyai sub unsur yang lebih kecil yaitu *jejer*, *adegan*, dan *perang*. Ketiga pernyataan dari Sarwanto, Nayawirangka, dan Padmasukaca di padukan untuk membahas permasalahan dalam penelitian berkenaan dengan struktur pertunjukan wayang kulit lakon Banjarbo Dasamuka sajian Purbo Asmoro.

Untuk menjawab permasalahan terkait dengan *lakon (cerita)* suatu pertunjukan wayang digunakan konsep *lakon* yang diajukan Sumanto dalam buku *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen – Elemen Dasar Pakeliran* yang menyatakan bahwa, konsep *lakon* dalam pertunjukan wayang ada lima yaitu meliputi, (1) *trep*, (2) *tutug*, (3) *mungguh*, (4) *kempel*, (5) *mulih*¹⁹ (2007:45). Untuk memahami konsep estetika *garap pakeliran* digunakan pemikiran Soetarno dalam buku *Estetika Pedalangan* yang membahas tentang konsep estetika *catur*, konsep estetika *sabet*, dan konsep estetika *karawitan pakeliran*

(2007:117). Konsep tersebut sangat penting untuk mengungkap elemen-elemen dalam *sanggit* atau *garap pakeliran* dalam pertunjukan lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro.

Agar diperoleh jawaban yang tepat dan terarah terhadap permasalahan yang muncul tentang *sanggit* dalam *pakeliran* wayang kulit purwa lakon *Banjaran Dasamuka* menggunakan pemikiran Sumanto dalam *Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni* yang menyatakan bahwa, pertunjukan wayang pada hakekatnya adalah pertunjukan *lakon*. Secara fisik *lakon* wayang terbentuk dari perpaduan unsur-unsur *garap pakeliran* meliputi narasi dan dialog (Jw: *catur*), gerak wayang (*sabet*), serta karawitan pedalangan. (2002: 193)

Terkait dengan *sanggit / garap pakeliran* Sugeng Nugroho dalam *Jurnal Dewa Ruci* berpendapat bahwa, konsep *garap* artistik (gagasan atau ide) adalah segenap kemampuan atau kreativitas dalang untuk memberikan bobot sajian *pakeliran*, yang dalam pedalangan Jawa disebut "*sanggit*" (2007:323). Sejalan dengan itu Sudarko dalam "Perbandingan *Sanggit* Ki Tristuti Rachmadi Suryaputra, Ki Soetrisno dan Ki Sujarno Atmagunardo Dalam Lakon Kilatbuwana" berpendapat bahwa, *sanggit* adalah kemampuan seniman dalang (kreativitas) yang diungkapkan dalam sajian *pakeliran*, baik lewat *catur*, *sabet* maupun *iringan*, sehingga menimbulkan rasa kemantapan sajian atau menimbulkan rasa estetis (1990:14). Ketiga pemikiran tersebut memberikan pemahaman bahwa fungsi dari *sanggit* yang paling hakiki ialah menimbulkan rasa kemantapan sajian atau menimbulkan rasa estetis sehingga dapat meningkatkan kualitas sajian wayang. Hal tersebut dimanfaatkan untuk menganalisa tentang fungsi *sanggit pakeliran Banjaran Dasamuka*.

Sanggit dalam dunia pedalangan diyakini suatu kreativitas dalang dalam mengolah unsur-unsur

pakeliran. *Sanggit* yang disajikan dalang dapat dipahami oleh penonton ketika mereka dapat menangkap ataupun memahami makna yang disampaikan oleh penyaji (dalang). Hal itu dapat diamati melalui unsur – unsur *garap pakeliran* meliputi: *sabet*, *catur*, *iringan*, *lakon* dan ataupun adegan yang disajikan dalam pertunjukan wayang kulit. Untuk mengungkap makna *sanggit pakeliran lakon Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro perlu dianalisis menggunakan semiotika teater. Hal itu dianggap penting untuk melihat "bagaimana" makna ditetapkan melalui elemen-elemen yang terlibat dalam teks drama dan "bagaimana" makna diciptakan di dalam suatu konteks pertunjukan (Nur Sahid, 2004:17-18).

Dalam teater segala sesuatu yang dipresentasikan kepada penonton adalah "tanda" (*sign*). (Nur sahid, 2004:65). Tanda-tanda dalam teater membentuk suatu sistem tanda yang dapat digunakan untuk melacak dan memastikan makna. Menurut Nur Sahid yang memadukan dari pendapat Kowzan yang dirujuk Elam, Esslin, Aston & Savona dan dibandingkan dengan sistem tanda dari Lichte hingga menghasilkan sistem tanda yang meliputi: (1) sistem tanda kata (bahasa); (2) nada (paralinguistik); (3) komunikasi bodi-gerak atau kinesik (gerak, gesture, mimik); (4) ruang panggung (*setting*); (5) make-up (topeng); (6) gaya rambut; (7) kostum; (8) sistem tanda prop²⁰; (9) tata cahaya (*lighting*); (10) bunyi dan (11) musik.

Sistem tanda dalam teater tersebut dapat sebagai penanda dalam *sanggit / garap pakeliran* wayang kulit. Hal itu sangat memungkinkan karena antara sistem tanda dalam teater dengan unsur *garap pakeliran* mempunyai *medium* yang sama. Persamaan *medium garap* tersebut meliputi: bahasa, suara, gerak dan rupa. Khusus untuk sistem tanda *setting* mempunyai kesamaan objek dengan adegan

dalam suatu sajian *lakon* pertunjukan wayang kulit. Keduanya mempunyai persamaan objek untuk digarap yaitu menyangkut tempat, ruang dan waktu. Penerapan sistem tanda dalam *sanggit/garap pakeliran* dapat dirinci sebagai berikut, (1) Sistem tanda kata (bahasa) - nada (paralinguistik) sebagai penanda *sanggit/garap catur*; (2) sistem tanda bunyi - musik sebagai penanda *sanggit/garap karawitan pakeliran*; (3) sistem tanda yang terkait dengan komunikasi bodi-gerak atau kinesik (gerak, gesture, mimik) sebagai penanda *sanggit/garap sabet*; (4) sistem tanda ruang panggung (*setting*) - prop - tata cahaya (*lighting*) sebagai penanda adegan; (5) sistem tanda *make-up* (topeng) - gaya rambut - kostum sebagai penanda *sanggit/garap lakon*. Hal tersebut dimanfaatkan untuk melacak makna dalam masing-masing elemen *sanggit/garap pakeliran*.

Untuk menjawab tentang permasalahan terkait dengan pesan-pesan yang disampaikan dalam pertunjukan wayang kulit lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro menggunakan pemikiran Soetarno dalam bukunya *Pakeliran Pujasumarta (Nartasabda dan Pakeliran Dekade 1996-2001)* yang menyatakan bahwa, isi atau *message* (pesan) yang disampaikan seniman dalang itu dapat sampai atau tergantung pada kemampuan dalang dalam menggarap unsur-unsur *pakeliran* itu, di dunia pedalangan dinamakan *sanggit* (2002:10). Hal tersebut memberikan pemahaman bahwa kekuatan pesan (*message power*) yang disampaikan dalang kepada penonton sangat tergantung *sanggit* yang disajikannya serta proses komunikasi. Hal tersebut memberikan pemahaman bahwa dengan menyaksikan pertunjukan wayang kulit seseorang diharapkan memahami nilai agama, moral, dan filsafat yang pada gilirannya diaplikasikan dalam kehidupan

bermasyarakat. Pesan (*message*) yang disampaikan dalam suatu pertunjukan wayang di dalamnya berisi tentang nilai-nilai kehidupan yang diyakini kebenarannya. Pemahaman terhadap nilai yang disampaikan tersebut sangat tergantung dari kemampuan dan strategi seniman dalang sebagai penyaji dalam menyampaikan pesan kepada penonton sebagai penikmat ataupun penghayat sajian.

Ketika ketiga unsur (dalang, pesan, dan penikmat/penonton) saling memberi dan menerima hingga terjadi respon balik, itu menunjukkan terjadinya proses komunikasi. Hal tersebut disampaikan Kanti Walujo dalam bukunya yang berjudul *Peranan Dalang dalam Menyampaikan Pesan Pembangunan* yang menyatakan, bahwa “dalang adalah seseorang yang menyampaikan pesan-pesan melalui saluran (*channel*) wayang kulit kepada penonton (*receiver*)” (Kanti Walujo, 1994:17). Proses pengiriman informasi dalam teater bersifat satu arah dan peran-peran para partisipan bersifat tetap (permanen). Para aktor berperan sebagai pengirim pesan, sedangkan penonton sebagai penerima pesan (Nur Sahid, 2004:128-129). Sejalan dengan itu Morissan dan Andy Corry Wardhany menyatakan dalam bukunya *Teori Komunikasi* bahwa komunikasi dapat ditinjau dari elemen atau unsur-unsur yang membentuknya yaitu, komunikator, enkoding, pesan (*message*), saluran (*channel*), dekoding, komunikan, umpan balik dan gangguan. Pesan yang disampaikan dalang (komunikator) kepada penonton (komunikan) mempunyai dua kemungkinan, (1) pesan tersebut sekedar proses pengiriman pesan dari pengirim kepada penerima, sasaran atau tujuannya dan (2) pesan tersebut dapat diterima oleh penonton dengan memberi respon atas pesan yang

diterimanya. Hal tersebut memberikan pemahaman bahwa dalam pertunjukan wayang kulit telah terjadi komunikasi searah (linier) dan komunikasi interaksi. Dalam dunia pedalangan pesan (*message*) disejajarkan dengan "isi" yang disampaikan kepada penonton. Jika dalam menyampaikan isi tidak terpenuhi maka sajiannya dianggap tidak berhasil. Menurut Sugeng Nugroho dalam hal ini berpendapat bahwa, *Pakeliran* Jawa mengandung pesan-pesan moral yang sangat kompleks yang bermuara pada *budi pekerti*. Pesan-pesan yang disampaikan tidak bersifat dogmatis, tetapi cenderung demokratis (2007:334). Ketika berbicara mengenai moral hubungannya dengan *budi pekerti*, dalam pandangan Jawa moral akan selalu diperhatikan dan diajarkan turun temurun kepada generasi berikutnya. Jika seseorang tidak bermoral (dalam konteks budaya Jawa) maka ia akan dikatakan "*ora njawa*". Itu memberikan pemahaman bahwa ada dua pilihan di dalamnya antara halus dan kasar untuk menentukan orang itu "*njawa*" atau "*ora njawa*". Semakin halus batin manusia dianggap mampu *meper hawa nafsu* (mengendalikan nafsu 'keduniawian') dan dianggap mampu mengontrol batinnya. Kasar, dianggap kurang dapat mengendalikan keinginan nafsunya. Selalu menuruti keinginan nafsunya sehingga dianggap lemah tidak adanya kekuatan batin. Franz Magnis-Suseno dalam bukunya yang berjudul *Etika Jawa*, berpendapat bahwa,

...kehalusan merupakan suatu kriterium yang mempunyai relevansi moral. Makin halus sesuatu, makin sesuatu itu juga baik dan betul, dan makin kasar sesuatu, makin sesuatu itu buruk dan pantas disayangkan. Maka dari itu kelakuan moral diukur dari segi halus atau kasar kelakuan itu (1991:213).

Pendapat Sugeng Nugroho dan Magnis-Suseno akan saling mendukung digunakan untuk menganalisis pesan-pesan yang disampaikan dalam pertunjukan wayang kulit lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif menggunakan metode diskriptif analisis. Untuk memperoleh originalitas data ataupun fakta dalam pertunjukan wayang kulit purwa lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro perlu melakukan tahapan dalam penelitian, di antaranya yaitu: (1) *Studi Pustaka*, langkah ini dilakukan untuk mencari data-data yang berhubungan dengan suatu pertunjukan wayang kulit purwa lakon *Banjaran Dasamuka* khususnya. Data diperoleh melalui buku-buku yang telah diterbitkan, laporan penelitian, artikel, tesis, desertasi yang relevan dengan permasalahan untuk menunjang konsep dan landasan teori yang tepat guna menganalisis permasalahan yang hadir dalam penelitian; (2) *Observasi*, dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap pertunjukan wayang kulit purwa lakon *Banjaran Dasamuka* yang disajikan di depan kantor pusat Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari sabtu tanggal 20 Maret 2010 dalam rangka Dies Natalis UNS ke 34; (3) *Wawancara*, dilakukan untuk memahami fenomena ataupun peristiwa dalam lakon. Nara sumber yang dipilih yaitu informan yang memiliki informasi yang benar, lengkap, dan mendalam. Wawancara dilakukan secara tidak begitu formal, terarah, dan fokus terhadap permasalahan.

B. Struktur dramatik sajian lakon *Banjaran Dasamuka*

Dalam sajian lakon *Banjaran Dasamuka* tidak begitu ketat mengacu pada bentuk struktur

pakeliran tradisi semalam, karena bentuk sajian lakon *Banjaran Dasamuka* memang termasuk dalam bentuk sajian *pakeliran* semalam “garap”. Meskipun demikian pembagian *pathet* tetap mengacu pada bentuk sajian tradisi yang menganut *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Untuk mengetahui lebih jelasnya dapat dilacak melalui balungan lakon atau urutan adegan sebagai berikut, bagian *pathet nem* terdiri atas adegan: Konflik Batin Danapati; Wisrawa bertemu Danapati; Wisrawa bertemu Semar; Negara Alengka; Sanggar *Palangatan*; Semar bertemu dengan Wisrawa; Negara Alengka; Hutan Sonyapringga; Perang; Dasamuka bertemu Marica; Adegan Negara Alengka; Limbuk-Cangik; *Paseban jaba*; Perang; Danapati bertemu dengan Lokati; Perang *Tanding*; Kayangan; Perang; Taman Lokapala. Bagian *pathet sanga*, terdiri atas adegan: *Sanga sepisan*, gara-gara; Hutan *Dhandhaka*; Tengah Hutan (Rama dan Sinta); Perang; Lesmana dengan Sinta; Sinta dengan Kakek Tua; Perang; Kematian Jatayu; Rama Sedih; Gowa Kiskenda; Perang. Bagian *pathet manyura*, terdiri dari atas: *Manyura kapisan*, Taman Soka; Perang; Adegan dalam *Pocapan*; Perang brubuh; Negara Alengka; *Tanceb kayon*.

Uraian di atas menunjukkan bahwa struktur pertunjukan lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro masih menganut tiga *pathet* seperti halnya dalam bentuk sajian *pakeliran* semalam tradisi yang terdiri dari *pathet nem*, *sanga* dan *manyura*. Perbedaan dengan struktur *pakeliran* bentuk semalam tradisi terutama yang ditulis oleh Nojowirongko dalam *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi* dan Padmosoekotjo dalam *Silsilah Wayang Mawa Carita* terletak pada, tidak ditampilkannya *jejer* di *pathet nem*, *gapuran*, dan *adegan kedhaton*. Di *pathet sanga* tidak dijumpai *adegan pendhita* dan *perang kembang*.

Di *pathet manyura* tidak dijumpai *tayungan* dan *golekan*. Purbo Asmoro dalam penggarapan lakon *Banjaran Dasamuka* mengoptimalkan penggarapan kreativitas dibandingkan konsep tradisi yang konvensional yang dianggap tidak efisien. Cara pandang seperti itu dipengaruhi budaya yang berkembang di masa sekarang yang menghaendaki “serba praktis”. Ditinjau dari struktur yang ada cukup jelas bahwa dalam setiap *pathet* mempunyai 3 sub unsur yang lebih kecil yaitu *adegan*, *konflik* (diekspresikan dalam perang) dan *penyelesaian*.

1. Catur

Catur merupakan sarana ungkap dalang dalam mengekspresikan suasana adegan ataupun tokoh yang disajikan dalam bentuk *ginem*, *pocapan* dan *janturan*. Ketika medium bahasa dan suara dalam *catur* sudah digarap dengan melibatkan kemampuan kreativitas dalang maka akan melahirkan *garap/sanggit catur*.

a. Ginem

Purbo Asmoro dalam penggarapan *ginem* menghadirkan tokoh Semar bertemu dengan Wisrawa dalam suatu adegan. Semar dalam hal ini bukan sebagai penghibur tetapi akan selalu mendampingi Wisrawa dan mengingatkan untuk selalu ingat pada posisinya sebagai utusan anak (Danapati) yang akan dinikahkan dengan Sukeksi, tetapi dalam kenyataannya Wisrawa lupa akan pesan Semar. Sesuatu yang tidak diinginkan terjadi yaitu terjadi hubungan antara Wisrawa dengan Sukeksi. Ketika setelah terjadi hubungan tersebut, Semar tidaklah membiarkan hal itu terjadi. Ia memberikan pertanda melalui *ginem* bahwa di kemudian hari adanya peristiwa yang makin rumit. Hal itu akan dijabarkan melalui peristiwa-peristiwa berikutnya. Semar mengatakan bahwa

kelahiran anak Wisrawa (Dasamuka) akan menggoncangkan dunia. Hal itu memberi pemahaman bahwa kehadiran Semar dalam *lakon* ini sebagai penyelaras ide antara penyaji (dalang) dan penghayat (penonton) untuk selalu fokus terhadap permasalahan sekitar peristiwa tokoh utama yaitu Dasamuka. *Ginem* tokoh Semar dalam memberikan petunjuk, *piweling* (mengingatkan) disampaikan tidak terasa kamba ataupun *leled*. Kalimat yang disampaikannya berkelanjutan dalam arti, dalang tidak lagi berpikir “harus menggunakan kalimat yang bagaimana?”. Semuanya telah berjalan sesuai dengan alur pembicaraan yang disajikan dengan lancar. Hal tersebut memberikan pemahaman bahwa Purbo Asmoro dalam penggarapan *ginem* Semar dengan Wisrawa telah memenuhi *konsep micara*²¹.

Ungkapan *ginem* dalam adegan *Taman Lokapala*, yaitu dialog antara tokoh Dasamuka dengan Widawati telah memenuhi konsep *laras, sabda* dan *lelba*²². Purbo Asmoro berusaha menyambungkan alur cerita agar tidak terputus sehingga terjadi jalinan alur yang saling terkait. Hal itu dilakukan dengan cara memanfaatkan adegan setelah gara-gara (setelah *gendhingan*), Purbo Asmoro mengingatkan kepada penonton tentang beberapa peristiwa penting di masa lampau (peristiwa Ayodya, sayembara Manthili, pernikahan Rama dan Sinta dan Rama meninggalkan Ayodya) yang diungkapkan dalam dialog (*ginem*) punakawan. Dalam adegan itu disampaikan dengan diselingi humor-humor ringan sesuai *setting* tempatnya (di hutan) agar terkesan segar dan menghibur. Tahap ini penyaji berusaha untuk menyampaikan humor-humor yang masih masuk dalam zona wayang dan masih dalam konteks *lakon*. Dalam *ginem* adegan tersebut bukan sekedar *ginem* humor di antara tokoh punakawan, tetapi lebih dari itu,

ginem di atas mempunyai kekuatan yang berfungsi untuk menyambungkan atau menghubungkan peristiwa yang telah dilalui Rama semenjak masa berkecukupan di kerajaan, menikah dengan Sinta, masa berkelana di hutan belantara, hingga menyambung kembali dengan alur pokok *lakon* yaitu sekitar peristiwa tokoh Dasamuka.

b. Pocapan

Purbo Asmoro selalu mengarahkan pemikiran *audience* (penonton) untuk selalu fokus ke permasalahan sekitar peristiwa tokoh Dasamuka melalui *pocapan*. Hal tersebut dapat diamati dalam *Pocapan Kelahiran Dasamuka, Pocapan Rama bertemu Hanuman dan Sugriwa, Pocapan Wibisana Tundung - Rama Tambak - Palwagangkara*. Purbo Asmoro dalam menyajikan *pocapan* tersebut, tetap konsisten dalam terhadap permasalahan sekitar peristiwa Dasamuka atau dapat dikatakan tetap fokus terhadap permasalahan. Purbo Asmoro memposisikan *pocapan* tidak sekedar sebagai narasi. *Pocapan* dalam hal ini juga berfungsi sebagai penghubung antar peristiwa, agar terjadi jalinan peristiwa yang erat dan menyatu dalam alur ceritanya. Jika diamati dengan seksama, penyaji (dalang) dalam membawakan *pocapan* disajikan cukup jelas. Jelas dalam arti adanya jalinan yang erat antara kalimat dengan suasana yang dicapai, sehingga memunculkan alur peristiwa dalam kalimat tersebut. Dalam pengucapannya tidak adanya pengulangan kalimat yang *tumpang tindih*. Hal tersebut membuktikan bahwa Purbo Asmoro dalam menyajikan *pocapan* telah memenuhi pencapaian *konsep tatas* dalam *catur wayang*.

c. Janturan

Purbo Asmoro cenderung menyajikan bentuk *janturan alit*²³ yang di ungkapkan dalam adegan. *Janturan alit* tersebut tertuang dalam *Janturan Wana*

Sonyapringga dan *Janturan* Konflik Batin Rama (setelah mendengar laporan Jatayu). Purbo Asmoro dalam menyajikan janturan tersebut cukup jelas dan urut. Jelas, sesuai dengan tema ataupun suasana yang ingin dicapai. Urut, sesuai dengan alur pencandraan suasana adegan dan ataupun situasi batin tokoh, yaitu Rama pada waktu sedih setelah kehilangan Sinta. Dalam rangkaian kalimatnya tidak terjadi pengulangan kata ataupun kalimat. Disini membuktikan bahwa Purbo Asmoro telah memenuhi *konsep tatas* dalam *catur wayang*.

2. Karawitan Pakeliran

Karawitan Pakeliran adalah semua bunyi vokal maupun instrumental yang dipergunakan untuk menghidupkan suasana dalam pertunjukan wayang (Murtiyoso, 1980:9). Ketika *karawitan pakeliran* telah mengalami penggarapan dengan melibatkan daya kreativitas dalang yang digunakan untuk mendukung suasana sajian maka dapat disebut dengan *garap karawitan* atau yang menyebutnya *sanggit karawitan pakeliran*, merupakan daya kreativitas seorang dalang dalam penggarapan *iringan*, disebut juga dengan *sanggit iringan* bertujuan untuk mendukung suasana yang disajikan dalam suatu adegan.

a. Sulukan

Purbo Asmoro menggunakan *Sendhon Kagok Ketanon* di *pathet nem* untuk mengiringi adegan Semar ketika mengingatkan tindakan Wisrawa. Hal itu mengindikasikan telah terjadi kesesuaian antara suasana adegan dan batin tokoh dengan kalimat dalam *sulukan*. Dalam *garap* ini penyaji telah memenuhi *konsep mungguh* dalam *sulukan*. *Sulukan irim-irim* (di *pathet sanga*) untuk mengiringi adegan Guwakiskenda, *sulukan* tersebut dibawakan untuk memberikan ilustrasi ketika adegan Guwakiskenda dengan kehadiran tokoh Sugriwa,

Rama, Lesmana, Anoman dan Semar. Bentuk sajian demikian jika meminjam konsep Sugeng Nugroho dapat di kategorikan sebagai *garap* bukan hanya *sanggit*. Dikatakan *garap*, karena penyaji (dalang) tidak berperan secara individu tetapi didukung *wirasuwara*, *pesinden* dan beberapa ricikan untuk menyajikan suasana *sungkawa/susah*. Ditinjau dari kalimatnya telah terjadi kesesuaian dengan situasi adegan dan batin tokoh (terutama Rama). Hal itu dapat dikatakan bahwa sajian tersebut telah memenuhi *konsep mungguh* dalam *sulukan*.

b. Dhodhogan dan keprakan

Purbo Asmoro dalam hal *dhodhogan* dan *keprakan*²⁴ sering kali membunyikannya secara bersamaan. Itu dilakukan terutama dalam *ginem* ketika suasana makin memuncak dan ataupun tegang.

c. Tembang dan Gendhing

Dalam pertunjukan *pakeliran* wayang purwa menurut Murtiyoso dkk berfungsi sebagai pemantap suasana, penguat rasa, pematut, memperindah suasana (2007:41). Repertoar *Gendhing* yang digunakan Purbo Asmoro masih mengacu pada bentuk *ayak-ayakan*, *srepeg*, *sampak*, *ladrang*, *lancaran*, masih dijumpai dalam sajiannya. Untuk memantapkan adegan ataupun suasana yang ingin dicapai maka dipilih ataupun diciptakan *iringan* baru di antaranya *Ayak Anglaeng* (untuk buka kayon); *Monggangan* untuk ilustrasi konflik batin Danapati; *Palaran Balabag* sebagai ungkapan hati Sukeksi; bentuk *garap iringan* dengan tabuhan $\frac{3}{4}$ an digunakan pada waktu Widawati masuk dalam api; waktu Anoman *obong* (dibakar).

3. Sabet

Purbo Asmoro dalam hal ini menyajikan gerakan tokoh wayang yang sederhana tetapi

bermakna sehingga maksud tindakan tokoh dapat dipahami oleh *audience* (penonton). Hal itu dapat diamati dalam adegan *Konflik Batin Danapati*, Dasamuka membaca surat dari Danapati, Perang antara Wilkathaksini dengan Hanoman, *Perang Paliwagongkara*, Pada waktu Adegan Dasamuka Murka.

C. *Sanggit dalam Sajjian Lakon Banjaran Dasamuka*

1. Fungsi Sanggit

Dalam dunia pedalangan pengertian *sanggit* sangat beragam. Pada dasarnya *sanggit* merupakan wahana untuk mengejawantahkan kemahiran ataupun kepiawaian seorang dalang dalam bentuk penggarapan unsur *pakeliran*. *Sanggit* dapat dikatakan suatu kreativitas seorang dalang dalam menggarap unsur *pakeliran*. Kreatif dalam berkarya seni pedalangan bukanlah berangkat dari ketidakadaan, tetapi meskipun berangkat dari yang sudah ada, dan akhirnya mengalami penggarapan yang proporsional. Itu dapat dikategorikan dalam kreativitas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Jakob Sumardjo yang menyatakan bahwa, hakikat kreativitas adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada (2000:84).

Demikian halnya dengan Purbo Asmoro dalam sajian lakon *Banjaran Dasamuka* memunculkan *sanggit/garap* yang bukan semata – mata muncul dari hal yang baru yang terlepas dari akar tradisi, tetapi bentuk sajiannya berawal ataupun berpedoman dari *pakeliran* tradisi yang berkembang di dunia pedalangan. Purbo Asmoro dengan didukung kemampuan secara teknik *pakeliran* ataupun tentang konsep *pakeliran* tradisi dan konsep *pakeliran padat*, berusaha memadukan antara keduanya. Hingga pada gilirannya melahirkan bentuk sajian *pakeliran semalam "garap"*

seperti yang disajikannya dalam lakon *Banjaran Dasamuka*. Menurut Purbo Asmoro bentuk sajian *pakeliran semalam garap*, dalam artian disajikan dalam rentang waktu semalam tetapi sudah mengalami penggarapan (wawancara dengan Purbo Asmoro, 21 Desember 2011).

Purbo Asmoro dalam sajiannya memunculkan beberapa bentuk *sanggit/garap pakeliran* yang berbeda dengan bentuk sajian *pakeliran semalam* tradisi. *Sanggit/garap pakeliran* yang di sajikan Purbo Asmoro meliputi *sanggit/garap catur (ginem, pocapan dan janturan)*, *sanggit/garap karawitan pakeliran*, *sanggit/garap tokoh*, dan *sanggit/garap sabet*. Beberapa *sanggit/garap pakeliran* tersebut saling mendukung dalam sajian wayang kulit. *Sanggit* yang disajikan oleh dalang memunculkan fungsi teknik dan estetis sehingga dapat dinikmati dan dihayati oleh penonton, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas sajian wayang kulit. Fungsi teknik, muncul dari bawaan dalang dalam penguasaan terhadap medium pokok seni pertunjukan wayang kulit. Artinya bahwa dalang dituntut untuk mampu mengolah medium menjadi unsur *garap pakeliran*, seperti *catur, sabet, dan karawitan pakeliran* dengan baik. Cara mengekspresikan unsur *garap pakeliran* dalam pertunjukan wayang, disebut sebagai teknik pertunjukan wayang (Soetarno dkk, 2007:109). Fungsi estetis, dalam pertunjukan wayang kulit terkait dengan kesan rasa estetik dari pertunjukan wayang kulit sehingga mampu memperkuat suasana adegan, memperkuat karakter tokoh dan memperjelas pesan yang disampaikan. Aspek rasa dalam estetika pedalangan dikelompokkan dalam empat kualitas rasa estetik, yaitu: (1) *rasa regu*; (2) *rasa sedhih*; (3) *rasa greget*; (4) *rasa prenes*²⁵.

a. Fungsi Sanggit Catur

Unsur *garap catur* meliputi *pocapan, janturan* dan *ginem* yang disajikan dalam bentuk deskripsi suasana ataupun narasi tokoh berupa dialog antar

tokoh sesuai dengan suasana yang disajikan. *Pocapan*, yang disajikan Purbo Asmoro di antaranya *pocapan* dalam adegan *Sanggar Palanggatan* ketika Wisrawa menjabarkan isi *Sastrajendra Hayuningrat*. Fungsi teknik dalam *pocapan* tersebut menggambarkan kondisi yang telah dialami tokoh pada waktu itu (Wisrawa dan Sukeksi). Kalimat yang tersusun dalam *pocapan* itu diungkapkan oleh penyaji (dalang) dengan jelas, urut dan tidak *tumpang tindih* sehingga memenuhi konsep *tatas*²⁶. *Iringan pakeliran* dan *sabet* ikut serta dalam pembentukan sajian kualitas *pocapan* tersebut, sehingga mampu membentuk fungsi estetik menghasilkan *rasa nges* dan *sem* yang telah menyatu membentuk *rasa sedhah*.

Pocapan Kelahiran Dasamuka dan Dasamuka Mertapa, yang disajikan Purbo Asmoro secara berkelanjutan dengan menggerakkan *kayon* yang digetarkan. Antara *Pocapan Kelahiran Dasamuka dan Dasamuka Mertapa* terpisah oleh *Sampak Nem*. Ketika menyajikan *pocapan* tersebut dibarengi *keprakan* dan *dhodhogan*. Kepaduan antara *dhodhogan*, *keprakan*, kejelasan ucapan penyaji dalam melafalkan kalimat dalam *pocapan* berfungsi secara teknik sebagai pendukung suasana yang dihadirkan terasa mencekam atau *sereng*. Kedua *pocapan* tersebut dalam sajiannya memenuhi fungsi estetik yaitu untuk mencapai *rasa greget*.

Pocapan Keutamaan Pancasoya, secara fungsi teknik untuk mendukung pencitraan tokoh Subali, dengan menunjukkan keutamaan *Pancasoya* melalui kalimat dalam *pocapan* tersebut. Fungsi estetik *pocapan* tersebut untuk memenuhi *rasa sigrak*. *Pocapan Pancasonya Diturunkan ke Dasamuka*, sebagai sarana ungkapan dalang untuk memperjelas peristiwa yang sedang terjadi. Pencapaian peristiwa tersebut tidak terlepas dari dukungan unsur *iringan* dan *sabet* dalam *garap*

pakeliran. Unsur *iringan*, ditunjukkan melalui vokal *gerongan Kilayu Nedheng*, *panceran* dan *srepeg*. Unsur *sabet*, ditunjukkan posisi *sedakap* kedua tokoh (Dasamuka dan Subali) dan kemunculan *kayon hakekat* sebagai penanda aji *Pancasonya*.



Gambar 1. Adegan Dasamuka menerima aji Pancasonya dari Subali dalam *pathet nem*. (Foto: Agung, S, 2010)

Fungsi teknik dari *pocapan* tersebut sebagai penanda bahwa dalang memenuhi konsep *tanduk*. Fungsi estetik dari *pocapan* tersebut sebagai pendukung atau pembentuk suasana *regu* sesuai dengan peristiwa yang sedang terjadi pada waktu itu, sehingga peristiwa yang disampaikan enak didengar dan mudah dipahami. *Pocapan Dasamuka Maju di Peperangan*, fungsi teknik dari *pocapan* tersebut memberikan penjelasan peristiwa yang sedang terjadi pada waktu itu yaitu mengenai peperangan antara kedua tokoh (Dasamuka dengan Rama) yang disaksikan oleh para dewa. Fungsi estetik dari *pocapan* tersebut mencapai *rasa greget* sesuai suasana yang disajikan waktu itu (perang tanding antara Dasamuka dengan Rama). Hal itu juga terasa dalam *Pocapan Dasamuka Sepuluh*.

Fungsi teknik dari beberapa *pocapan* tersebut untuk memperjelas suasana yang sedang terjadi, memperkuat pencitraan tokoh yang ditampilkan

dan pencapaian konsep *tatas, tanduk* terhadap penyaji (dalang). Pencapaian rasa sajian tersebut di atas akan terasa padu dengan suasana atau peristiwa yang telah terjadi karena didukung unsur *sabet, iringan pakeliran* dan *dhodhogan-keprakan*. Hal itu terasa menyatu dan saling mendukung sehingga membentuk rasa estetis *sem, nges* yang membentuk *rasa sedhuh*, dan mampu menghasilkan rasa estetis *regu, greget, dan sigrak*.

Janturan yang disajikan Purbo Asmoro dari *pathet enem-sanga-sampai manyura* menggunakan tiga bentuk *janturan alit* yang secara teknik untuk mendeskripsikan suasana sesuai *setting* tempatnya (di *Wana Sonyapringga* dan *wana gung liwang-liwang*), memperjelas suasana batin tokoh (yaitu Rama, yang sedang kehilangan Sinta). Situasi tersebut tidak berdiri sendiri tetapi melibatkan unsur *garap pakeliran sabet* dan *iringan pakeliran*, yang ditandai dengan tampilnya Sugriwa dengan *jejogedan* diiringi *Gendhing Ladrang Sarayuda* lalu *tancep* dilanjutkan *sirepan* lalu *janturan*. Ketika penggambaran suasana batin Rama kehilangan Sinta, didukung oleh unsur *sabet, iringan pakeliran* dan *ginem*. Uraian tersebut menandakan adanya korelasi antara *janturan* dengan unsur *sabet, iringan* dan *ginem* sehingga dapat memenuhi konsep *sambung rapet* dalam sajiannya. Sajian *janturan* di atas dengan dukungan unsur yang lain menimbulkan fungsi estetis yang menimbulkan *rasa tatas dan sedhuh*.

Ginem yang disajikan Purbo Asmoro dalam lakon *Banjaran Dasamuka* ialah *ginem* antara Wisrawa dengan Sukeksi dan Semar dengan Wisrawa berisi tentang pemicu timbulnya angkara murka yang diaktualisasikan dalam bentuk tokoh Dasamuka. Purbo Asmoro memiliki kelebihan dalam melafalkan artikulasi sehingga cukup jelas, warna suara Purbo Asmoro kadang-

kadang muncul warna *serak*. Meskipun demikian ia dapat mengolahnya sehingga menjadi ciri khas warna Purbo Asmoro dan menjadi sajian suara yang estetik. Dialog yang diungkapkan tiap-tiap tokoh mampu memberikan pencitraan terhadap karakter tokoh, sehingga Purbo Asmoro mampu membawakan tokoh Wisrawa, Sukeksi dan Semar secara *pilah*. Dialog di atas disajikan dengan dukungan unsur *sabet, iringan pakeliran, pocapan* sehingga dalam adegan itu mampu memunculkan suasana dengan rasa estetis yaitu *sem*, yang menggambarkan kesan romantis ditandai dengan adanya pertemuan dua tokoh (laki-laki dan perempuan) yaitu Wisrawa dan Sukeksi di suatu *setting* tempat (sanggar palanggatan). Pada awalnya Wisrawa menjabarkan Sastrajendra Hayuningrat dengan pencapaian suasana *regu*, beralih ke suasana *sem* dan mengklimaks menjadi suasana *nges*. Hal itu menjadi keunggulan Purba Asmara yang telah mampu menyajikan dalam satu adegan mencakup tiga rasa estetis yaitu *regu, sem* dan *nges*.

Berdasarkan pengamatan terhadap unsur *catur* yang meliputi *pocapan, janturan* dan *ginem* di atas. Unsur *catur* yang disajikan Purbo Asmoro secara teknik mampu memilih kata-kata yang tepat untuk digunakan atau diungkapkan oleh tokoh dalam suatu dialog ataupun dalam mendeskripsikan suasana, artikulasi, tekanan suara (intonasi) dan volume suara yang diucapkan ataupun dilafalkan dalam *pocapan, janturan* dan *ginem* cukup jelas dan *wijang*. Hal tersebut sebagai sarana Purbo Asmoro untuk mengekspresikan suasana adegan, memperkuat suasana yang dialami tokoh saat itu, memperkuat karakter dan perasaan tokoh. Suasana tersebut akan tercapai dengan didukung unsur *garap pakeliran sabet, iringan pakeliran, dhodhogan-keprakan* mampu melahirkan fungsi estetis dengan pencapaian rasa *sem, nges, sedhuh, regu, greget, sigrak*

dan *tatas* sehingga dapat dinikmati, diterima, dihayati dan mengena pada kepekaan rasa. Kompleksitas pencapaian rasa estetik tersebut membuktikan bahwa Purbo Asmoro mampu menyajikan *antawacana* yang berkualitas dan dapat diterima oleh masyarakat pendukungnya.

b. Fungsi Sanggit Iringan Pakeliran

Unsur iringan dalam suatu pertunjukan wayang kulit mencakup: *dhodhogan-keprakan*; *suluk*; *tembang*; *gendhing* yang digunakan oleh penyaji dalam menguatkan suasana ataupun peristiwa yang disajikan. Purbo Asmoro dalam menyajikan *dhodhogan-keprakan* secara teknik menggunakan *dhodhogan tunggal* yang berfungsi untuk memulai *pathetan*, *sendhon*, sebagai tanda peralihan dari *tembang ke srepeg*. Hal itu dapat diamati dalam menyajikan *tembang* untuk mendukung suasana batin Danapati. *Tembang* tersebut dibawakan *penggerong* dilanjutkan *keprakan geter* dengan suara kembar “*jrek . . jrek*” sebagai penanda masuk *iringan srepeg*. Dalam menyajikan *keprakan* terjadi kegagalan fungsi pada waktu Dasamuka marah setelah membaca surat dari Danapati. Purbo Asmoro membunyikan *keprakan tunggal* “*jrekk..*” (*keprakan singgedan ginem*) dilanjutkan *sisiran* “*srek..srek..srek*”, seketika *iringan* menjadi *Sampak Nem* (*irama seseg*) seketika diberhentikan oleh dalang (*suwuk*). Dalang melalui tokoh Dasamuka mengatakan: “*Arep ngapa kowe...!!! thothok ndhasmu.. bajirut.. adol gawe kowe... Paman Prahasta, diundhaki selawe sregepe ra jamak, ra usah bubar...!!!* Hal itu mengundang gelak tawa bagi para penonton, terutama yang faham terhadap sajian wayang. Untuk mencairkan kegagalan fungsi tersebut, Purbo Asmoro segera menyuarakan *buka celuk*: “*Bayem tur...bayem tur...*” yang di lanjutkan oleh vokal pesinden. *Buka celuk* tersebut sebagai tanda meminta *Gendhing Lancaran Bayentur* untuk mengiringi suasana adegan *Limbuk-Cangik*.

Suluk yang disajikannya beragam mengacu pada bentuk *suluk* tradisi Surakarta di antaranya: *Pathetan Sanga Jugag*, *Kagog Ketanon* (disajikan oleh *penggerong*), *Ada-ada Greget Saut Nem Jangkep*, *Sulukon Irim-irem*, *Pathetan Manyura Jugag*. Penyaji menggunakan *Suluk Kilayu Nedeng* (yang dilantunkan oleh *wirasuara/penggerong*). Purbo Asmoro dalam hal *suluk* juga mengadopsi *suluk* yang digunakan *wayang Gedhog* (dalam bentuk *Palaran*). *Tembang* yang digunakan Purbo Asmoro untuk mendukung suasana adegan ataupun suasana hati tokoh yaitu *Pangkur Gedhong Kencana* (untuk *Medar Aji Sastrajendra*); *Palaran Balabag* (*Sukei Prasetya*); *Palaran Durma* (*perang Rahwana vs Subali*); *Palaran Sinom* (*Rahwana membaca surat*); *Pangkur*. Bentuk *Gendhing* yang disajikan Purbo Asmoro adalah *lancaran*, *srepegan*, *sampak*, *ketawang*, *Ayak-ayak Slendra Sanga*, *Ayak-ayak Slendro Manyura*. Penyaji menyajikan bentuk *garap Gendhing Ayak-ayak*, yaitu *Ayak-ayak Suwuk* dan *Ayak-ayak Anglaeng*. *Ayak-ayak Suwuk* (untuk mengiringi Dasamuka mengakui kesaktian Subali).

Fungsi teknik iringan tersebut untuk mendukung suasana, memperkuat karakter tokoh, memperkuat rasa sajian, sebagai pengganti *ginem* tokoh. Fungsi teknik tersebut tentu tidak berdiri sendiri, dalam sajiannya didukung unsur *sabet* dan *catur* hingga mampu membentuk rasa *khidmat*, *tenang*, *mantap*, *marah*, *tegang*, *asmara*, *sesal*, *senang*, *ramai* pada gilirannya menghasilkan suasana estetik yang mengena pada rasa *regu*, *greget*, *sem*, *nges* dan *gecul*.

c. Fungsi Sanggit Sabet

Purbo Asmoro dalam menyajikan *sabet* tidak menunjukkan gerakan-gerakan tokoh yang akrobatik seperti halnya yang dibawakan Manteb Soedharsono. Secara teknik menampilkan *sabet*

yang *wijang*, *trampil*²⁷ dalam memegang wayang, cermat dalam menancapkan tokoh wayang dalam suatu adegan, dan memenuhi konsep *mungguh* sesuai kode etika dalam wayang. Dalam sajiannya ditunjang dan didukung *garap iringan*, yaitu *keprakan* yang mantap, musikal gendhing yang sesuai suasana, *tembang* dan *suluk* yang memperjelas suasana ataupun perasaan tokoh, *catur* yang sesuai karakter tokoh maupun suasana adegan sehingga melahirkan rasa estetik yang mengena pada rasa *regu*, *greget*, *sem*, *gecul*.

Fungsi teknik dan estetik dalam *sanggit / garap pakeliran* sajian Purbo Asmoro antara unsur yang satu dengan yang lain saling mendukung dan saling berpengaruh sehingga menghasilkan suasana *regu*, *greget*, *sem*, *nges* dan *gecul*. Purbo Asmoro berusaha mengolah dan meramu unsur *pakeliran* tersebut menjadi suatu bentuk *sanggit* yang estetik, sehingga memberi bobot terhadap kualitas dalam sajian pertunjukannya.

2. Makna Sanggit

Makna dalam *sanggit Banjaran Dasamuka* dapat dilacak melalui elemen-elemen yang membentuk sistem tanda dalam *sanggit/garap pakeliran* yang terdiri dari

a. Makna Sanggit Catur

Catur mencakup *ginem*, *pocapan* dan *janturan* jika ditinjau dengan pendekatan semiotika teater termasuk dalam sistem tanda kata (bahasa) dan sistem tanda nada (paralinguistik). Ketiga elemen dalam *catur* tersebut menggunakan *medium* bahasa dan suara. Perpaduan antara medium bahasa dengan suara menghasilkan wacana estetik yang sesuai dengan karakter dan suasana wayang, serta suasana adegan yang berlangsung (Suyanto dalam Bambang Murtiyoso dkk, 2007:6). Bahasa dalam hal ini memiliki kemampuan mencetuskan makna

yang tak terbatas, sebab bahasa merupakan sistem komunikasi paling umum dipakai, paling kompleks dalam kebudayaan manapun (Nur Sahid, 2004:79). Pernyataan di atas memberikan pemahaman bahwa sistem tanda kata (bahasa) dan nada (paralinguistik) dalam teater juga menggunakan *medium* bahasa dan suara sebagaimana *catur* di dunia pedalangan. *Medium* bahasa kaitannya dengan *sanggit/garap catur* dalam sajian lakon *Banjaran Dasamuka* oleh Purbo Asmoro dimanfaatkan sebagai wacana dalang dalam mengungkapkan percakapan (dialog) antar tokoh Semar dengan Wisrawa, Dasamuka dengan Widawati.

Ginem antara Semar dengan Wisrawa sebagai penanda bahwa Semar sebagai simbol nilai budaya Jawa yang menanamkan sikap untuk selalu teguh dalam bertindak dan bertutur kata. *Ginem* antara Dasamuka dengan Widawati dalam adegan *Taman Lokapala* sebagai penanda tentang "katresnan" atau kesetiaan. Makna dari percakapan tersebut bahwa Dasamuka meskipun seorang raja di raja ia haus akan kesetiaan, ia kering akan sentuhan rasa cinta kasih baik antara sesama ataupun dengan lain jenis (wanita).

Dalam *pocapan* kelahiran Dasamuka dan Dasamuka *mertapa* sebagai penanda kelahiran Dasamuka dan menginjak masa dewasa. Dalam *pocapan* tersebut telah dideskripsikan tentang kelahiran Dasamuka yang akan membawa bencana. Kejadian itu disebabkan karena merasa paling "super" di antara sesama manusia hingga sampai batas tak mampu mengendalikan nafsu angkara murka. Makna dari kejadian itu bahwa dunia akan hancur bukan dari faktor alam itu sendiri tetapi akan hancur dari ulah mereka (manusia) yang tidak dapat mengekang nafsunya (terutama nafsu angkara).

Dalam *pocapan* Rama bertemu Hanoman dan Sugriwa, penyaji (dalang) mendeskripsikan tentang perjalanan Rama dan Lesmana (setelah Sinta sinta diculik) yang telah bertemu dengan prajurit kera yang diketuai oleh Sugriwa. Dalam perjalanannya mencari Sinta, Rama dibantu Sugriwa dan prajurit kera. Hal itu sebagai balas budi Sugriwa terhadap Rama yang telah menyelesaikan permasalahan antara Sugriwa dan Subali. Makna dari peristiwa itu adalah siapa yang menanam ia yang akan menuai dalam ungkapan Jawa “sapa nandur bakal ngunduh” atau dalam ungkapan lain “ngundhuh wohing pakarti”. Seseorang ketika berkelakuan baik antara sesama dan berjasa bagi orang lain maka kelak akan menerima kebaikan dari orang lain. Sebaliknya, ketika berkelakuan tidak baik (menganiaya, memfitnah, mengolok-olok, merendahkan) kepada sesamanya maka ia akan menerima balasan yang setimpal atas perbuatannya.

Dalam *pocapan* *Wibisana Tundung - Rama Tambak - Palwagangkara*, adanya situasi yang makin kacau di Alengka. Hal itu ditandai dengan diusirnya Wibisana dari kerajaan Alengka. Kepergian Wibisana disusul adanya penyerbuan pasukan kera ke Negara Alengka hingga saatnya tiba terjadi perang Palwagangkara. Makna narasi dari *pocapan* tersebut bahwa, semangat persatuan perlu ditanamkan dan diamalkan dalam kehidupan. Dengan semangat bersatu semua permasalahan yang ada dapat terpecahkan dan terselesaikan.

Dalam *janturan* Wana Sonyapringga mendeskripsikan tentang suasana hutan Sonyapringga. Di dalam hutan tersebut hidup seekor kera yaitu, Subali yang bertapa menyerupai kelelawar (bergelantung di pohon) sebagai sarana penebusan dosa dari kutukan daya sakti Cupumanik Astagina. Sampai pada saatnya ia

memperoleh kesaktian yaitu Aji Pancasonya. Makna dari deskripsi *janturan* tersebut ialah, semua kejadian ataupun peristiwa yang dialami seseorang ada hikmahnya. Dalam *janturan* Konflik Batin Rama, penyaji mendeskripsikan suasana batin Rama setelah Sinta diculik Dasamuka. Makna dari suasana batin tersebut ialah ketulusan cinta. Ketulusan cinta seseorang tidak ternilai harganya. Ketika ketulusan cinta tersebut telah “dirusuhi” atau terjajah orang lain maka akan amat terasa sedih dalam hati. Perasaan itu juga dialami Rama yang merasa terjajah cintanya akibat ulah Dasamuka.

Ditinjau dari *paralinguistik* kaitannya dengan “suara” tokoh dapat mengungkap makna kaitannya dengan karakter tokoh. Itu dapat diamati ketika tokoh bersangkutan sedang berdialog. Dalam hal ini difokuskan pada tokoh utama dalam cerita (*lakon*). Suara yang dikeluarkan tokoh Dasamuka ialah lantang, keras, suka berteriak-teriak, dan membentak-bentak. Itu sebagai penanda bahwa tokoh Dasamuka penggambaran seseorang yang arogan, egois, merasa “paling” di antara sesama dan selalu ingin menang jika berpendapat.

b. Makna Sanggit Irian Pakeliran

Dalam *sanggit/garap iringan / karawitan pakeliran* mempunyai *medium* bahasa dan suara. *Medium* bahasa yang diolah atau digarap menjadi vokal dalang dalam bentuk *cakepan sulukan* dan *kombangan*. *Medium* suara diolah atau digarap menjadi sarana ungkap vokal dalang ataupun karawitan *pakeliran* (Suyanto dalam Murtiyoso dkk, 2007:4). Terkait dalam pembahasan tersebut jika ditinjau dari paradigma semiotika teater termasuk dalam sistem tanda bunyi dan musik. Bunyi dalam teater untuk menandakan bunyi-bunyi selalu mesti dinilai sebagai tanda-tanda

mengenai tanda-tanda (Nur Sahid, 2004:115). Musik dalam suatu pertunjukan teater tidak dapat diposisikan sebagai sesuatu yang otonom, tetapi akan bersinggungan dan terkait dengan berbagai sistem tanda lain.

Ketika musik melibatkan syair lagu untuk mengiringi suatu pertunjukan teater, itu menunjukkan bahwa musik di dalam proses tersebut melibatkan unsur bahasa. Itu membuktikan bahwa bahasa juga hadir dalam sajian musik tersebut. Hal itu memberikan pemahaman bahwa antara sistem tanda bunyi dan musik mempunyai kesepadanan dengan *sanggit/garap iringan pakeliran* yang juga melibatkan *medium* bahasa dan suara. Penggunaan unsur bunyi dalam pertunjukan wayang kulit pada umumnya terletak pada *dhodhogan* dan *keprakan*. Demikian pula yang terjadi dalam sajian lakon *Banjaran Dasamuka* oleh Purbo Asmoro. *Dhodhogan* dan *keprakan* sebagai penanda getaran jantung manusia ataupun kehidupan. Ketika dalang masih membunyikan *dhodhogan* dan *keprak* dengan alat peraga *cempala* dan *keprak* maka kehidupan masih ada. Ilustrasi musik dalam *sanggit/ garap iringan* pertunjukan wayang kulit lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro difungsikan untuk mengiringi situasi ataupun suasana dan menguatkan tindakan tokoh. Hal itu juga terdapat dalam sebuah pementasan teater. Kasus itu dapat diamati dalam *sanggit/ garap iringan pakeliran* yang menyajikan *iringan* untuk konflik batin Danapati, palaran *Balabag*, Widawati masuk dalam api dan Anoman *obong*.

Iringan Konflik batin Danapati, sebagai penanda makna suasana batin Danapati yang sedang jatuh cinta terhadap Sukeksi. *Iringan palaran Balabag* sebagai penanda yang bermakna ungkapan isi hati *Sukeksi* yang dapat diamati dari kalimat tembang

dalam palaran *Balabag*. *Iringan* Widawati masuk dalam api sebagai penanda makna suasana hati Dasamuka yang merasa kecewa dan akan selalu mencari Widawati. *Iringan Anoman obong* (terbakar) mempunyai makna kemarahan Anoman yang ditunjukkan dengan tindakannya untuk menyerang balik kerajaan Alengka.



Gambar 2. Adegan Anoman Obong. Anoman sedang murka karena dibakar oleh Indrajit dalam *pathet manyura*. (Foto: Agung, S, 2010)

Iringan Ayak Anglaeng digunakan untuk penanda dimulainya sajian lakon *Banjaran Dasamuka* dengan didahului bunyi *dhodhogan* dan selanjutnya disusul gerakan *kayon* yang dicabut dari posisi tancapan di tengah layar. *Cakepan / kalimat lagu Ayak Anglaeng* mempunyai makna tentang harapan dalang sebagai penyaji untuk selalu meminta keselamatan terhindar dari semua godaan dan bencana. Itu dapat dikatakan suatu mantra ataupun do'a yang ditujukan kepada Tuhan agar selalu dalam perlindungan-Nya.

Penggarapan *iringan pakeliran* cukup terasa di *pathet nem*, di *pathet sanga* bagian akhir penggarapan *iringan pakeliran* mulai melemah, sedangkan di *pathet manyura* lebih mengutamakan *pocapan* sebagai penggambaran peristiwa lakon dan untuk

menyambung serangkaian peristiwa sekitar tindakan Dasamuka, kekacauan Alengka hingga saatnya terjadi perang Palwagangkara. Hal itu memberikan pemahaman bahwa dalam penggarapan *iringan pakeliran* dalam lakon *Banjaran Dasamuka* porsinya kurang seimbang. Garapan cenderung tertuju pada *pathet nem*, *pathet sanga* mulai melemah dan *pathet manyura* iringan lebih dominan pada bentuk *sampak*. Hal tersebut disebabkan karena keterbatasan waktu sajian.

c. Makna Sanggit Sabet

Sabet merupakan salah satu bagian dari unsur *pakeliran* yang memanfaatkan bahan baku berupa *medium* gerak didukung *medium* suara berupa *iringan karawitan* dan *medium* rupa berupa wujud wayang untuk mengekspresikan penampilan wayang (Suyanto dalam Bambang Murtiyoso dkk, 2007:5-6). Demikian juga dalam *kinesik* pertunjukan yang terdiri dari gerak, gesture, ekspresi wajah, postur tubuh dan lain-lain (Nur Sahid, 2004:85). Pernyataan di atas memberikan pemahaman bahwa antara sistem tanda *kinesik* dengan *sabet* mempunyai *medium* yang sama yaitu gerak (*gesture*), rupa (ekspresi wajah, postur tubuh), sedangkan suara yang berwujud *iringan pakeliran* berfungsi untuk menguatkan suasana ataupun tindakan tokoh. Tokoh (aktor) dalam teater tidak hanya terbatas dalam bentuk manusia tetapi boneka wayang dalam pembahasan ini dapat dikategorikan sebagai tokoh dalam teater. Sistem tanda gerak dalam wayang juga melibatkan bahasa. Kedua hal tersebut (gerak dan bahasa) saling mendukung membentuk wacana wayang.

Sistem tanda *gesture* dalam *sanggit/garap sabet* dijumpai pada waktu adegan konflik batin Danapati dan Dasamuka membaca surat dari Danapati. Konflik batin Danapati ditandai dengan bahasa non verbal dari tokoh Danapati yang

tampil dengan posisi tancap di *debog* bawah, berada di tengah layar, hadap kiri, tangan depan memegang kepala. Kondisi demikian memberikan makna bahwa Danapati sedang dirundung masalah. Setelah itu disusul kemunculan Sukeksi sebagai pertanda bahwa permasalahan yang ada pada Danapati yaitu memikirkan tentang Sukeksi.



Gambar 3. Adegan Konflik Batin Danapati dalam *pathet nem*. (Foto: Agung, S, 2010)

Dasamuka membaca surat dari Danapati, sambil berjalan ditunjukkan dengan gerak mondar-mandir memegang surat. Kondisi tersebut didukung *medium* suara berupa *iringan karawitan* dan vokal tembang yang berisi tentang himbauan Danapati terhadap Dasamuka untuk berbuat kebaikan. Setelah membaca surat tersebut, Dasamuka menendang dan membentak-bentak tokoh di sekitarnya. Adegan itu sebagai penanda bahwa tokoh Dasamuka sedang gelisah ditandai dengan gerak tokoh wayang yang mondar-mandir. Dasamuka menendang dan membentak-bentak tokoh yang ada di sekitarnya sebagai penanda bahwa Dasamuka sangat marah sebagai wujud penolakan terhadap himbauan Danapati. Itu mengandung makna bahwa Dasamuka merupakan penggambaran penguasa yang anti kritik dengan karakter pemaarah dan mudah tersinggung.

Ekspresi wajah dalam *sanggit/garap sabet* masuk dalam kategori penggarapan *medium* rupa untuk mengekspresikan rasa sedih, rasa gembira, rasa marah, rasa jenuh. Beberapa ekspresi wajah yang hadir dalam sajian wayang pada umumnya dapat dilacak melalui rupa wayang terkait dengan wujud wayang ataupun *wanda* wayang. Dalam hal ini dapat diamati pada tokoh wayang Dasamuka dibandingkan dengan Ramawijaya. Kedua tokoh ini dipertemukan pada adegan *perang tanding* dalam *pathet manyura*. Perbedaan wajahnya cukup jelas, Dasamuka terkesan kasar karena dia menunjukkan postur tubuh lebih kekar dengan ciri fisik tokoh raksasa yang bertaring, cara mengungkapkan kalimat kasar. Rama pembawaannya lebih tenang, halus, *ruruh*²⁸, dengan postur tubuh menandakan seorang ksatria Jawa. Dalam adegan perang tersebut Rama pada awalnya kalah, tetapi berkat daya sakti panah Kyai Gohya Wijaya dapat mengalahkan Dasamuka dan ditimbun gunung Rungrungan oleh Anoman. Makna yang ditangkap dari *sanggit sabet* tersebut bahwa angkara murka akan binasa dengan jiwa mulia.

d. Makna Sanggit Adegan

Sanggit adegan merupakan daya kreativitas seorang dalang dalam penggarapan suatu adegan yang relevan dengan sajian *lakon*. Purbo Asmoro menyajikan *sanggit/garap* (1) *Adegan Konflik Batin Danapati*, adegan ini disajikan setelah *bedhol kayon*, menampilkan tokoh Danapati yang terbayang Sukeksi. Bentuk sajian ini berbeda dengan bentuk sajian *pakeliran* tradisi yang menampilkan (setelah *bedhol kayon*) jejer suatu Negara; (2) *Adegan Wisrawa bertemu Semar*, kehadiran Semar di sini bukan sebagai tokoh penghibur yang sedang bercanda tawa dengan anaknya, tetapi mengingatkan Wisrawa jangan sampai lupa ataupun lalai dalam

usaha melamar Sukeksi dan posisinya sebagai utusan Danapati; (3) *Adegan Taman Lokapala*, dalam adegan ini terjadi pertemuan antara Dasamuka dengan Widawati. Dasamuka merasa terkejut setelah mengetahui kecantikan Widawati, sehingga timbul niatnya untuk mencintai dan dicintai Widawati. Dalam adegan ini, Purbo Asmoro memaparkan alasan Dasamuka mencintai Widawati, pandangan Dasamuka tentang “kesetiaan”, bagaimanakah Dasamuka meraih kesetiaan. Hal itu membuktikan bahwa adegan ini memang sengaja digarap oleh Purbo Asmoro untuk mempertegas karakter tokoh Dasamuka yang haus akan nafsu keduniawian; (4) *Adegan Pertemuan Antara Dasamuka dengan Rama*. Kehadiran Rama merasa berkewajiban menciptakan kedamaian dunia dalam ungkapan Jawa disebut “*Memayu Hayuning Bawana*”; (5) *Adegan Dasamuka Murka*, dalam adegan ini menampilkan sosok wayang Dasamuka berkepala sepuluh dan disusul tujuh wayang Dasamuka maju ke medan peperangan. Ketujuh wayang tersebut terkalahkan oleh pusaka sakti Rama yaitu panah *Guhyawijaya*. Dalam *sanggit/garap* adegan di atas dapat diamati terbentuk dari beberapa sajian adegan yang dianggap peristiwa luar biasa. *Sanggit* tersebut muncul dari ide atau gagasan penyaji yang diwujudkan dalam bentuk *garap* adegan. Jika diamati melalui sudut pandang semiotika teater telah menghasilkan sistem tanda terkait dengan ruang panggung (*setting*). Ruang panggung (*setting*) tidak terbatas pada bentuk ruang yang terpampang di panggung. Sistem tanda *setting* dalam pendekatan ini diposisikan sebagai adegan peristiwa yang dialami tokoh (wayang).

Sistem tanda *setting* dalam adegan konflik batin Danapati, penyaji menampilkan *kayon* untuk menutupi penampilan Sukeksi. Dalam dunia

pedalangan *kayon* berarti *kayun = karep* = keinginan = yang ada dalam hati. Dalam hal ini bermakna bahwa Danapati mempunyai keinginan dalam hati untuk mendapatkan cinta Sukeksi, yang akhirnya akan diperistri. Adegan Wisrawa bertemu Semar, sebagai penanda meskipun Wisrawa merupakan seorang guru yang *mumpuni*. Ia tidak lepas dari kodratnya sebagai manusia yang masih dihinggapi rasa khilaf, lupa, sakit dan murka. Dalam hal ini ia akan selalu membutuhkan orang lain sebagai penasehat, bahan pertimbangan terhadap apa yang akan dilakukan. Makna dari adegan ini adalah orang akan merasa ringan bebannya, dalam menghadapi permasalahan ketika memperhatikan saran ataupun nasehat orang lain. Sistem tanda *setting* dalam adegan Taman Lokapala sebagai penanda tempat yang indah yang aman dan nyaman. Kondisi seperti itu selalu diharapkan dan diinginkan setiap orang. Demikian juga Dasamuka yang mengetahui keindahan taman Lokapala. Ia seketika masuk dan bertemu Widawati. Makna dari adegan adegan ini difokuskan pada sistem tanda *setting* yaitu taman Lokapala, yaitu keadaan yang serba indah akan selalu didambakan oleh setiap orang. Adegan pertemuan antara Dasamuka dengan Rama, sebagai penanda bertemunya kebaikan dan keburukan. Hal itu selalu membayangi jiwa manusia, seperti halnya “hitam dan putih”. Makna dari adegan ini adalah manusia selalu dipertemukan antara dua pilihan. Sebelum menentukan pilihan hendaknya manusia sadar akan dampak positif ataupun negatif dari pengambilan sikap tersebut. Adegan Dasamuka murka, sebagai penanda kesaktian yang dimiliki Dasamuka. Ia akan menampakkan kesaktiannya ketika kemarahannya telah memuncak. Makna dari peristiwa tersebut bahwa emosi yang tinggi

membuat kita kurang kontrol diri sehingga yang kita putuskan semata-mata memenuhi emosi sesaat pada waktu itu.

Sistem tanda *prop* muncul dalam adegan Dasamuka murka ketika *perang tanding* melawan Ramawijaya. Fungsi utama *prop* dalam adegan tersebut untuk menandakan obyek tertentu. Dasamuka memperlihatkan kesaktiannya yang disajikan dalam bentuk perubahan wujud tokoh (wayang), dari bentuk Dasamuka berkepala satu hingga pada akhirnya ditampilkan Dasamuka berkepala sepuluh. Disusul kemunculan aji Pancasonya yang menampilkan tujuh wayang Dasamuka yang maju di medan peperangan. Berkenaan dengan sistem tanda tata cahaya (*lighting*) terkait dengan suatu *garap* adegan (khususnya) dan pertunjukan wayang kulit sangat berpengaruh. Dalam kasus ini pakeliran Purbo Asmoro tidak menggunakan tata cahaya yang *glamour*, yang menunjukkan warna lampu merah, biru ataupun kuning. Lampu (sebut *blencong*) yang digunakan sebagai penerangan hanya menggunakan cahaya lampu terang berwarna putih terang untuk mendukung bayangan tokoh yang hadir dalam layar (*geber*) dan untuk menandakan suasana ataupun peristiwa. Secara *pakeliran* tradisi pedalangan itu bermakna sebagai matahari yang selalu memberikan cahaya kehidupan di dunia. Tata cahaya tersebut bekerja sama dengan sistem tanda lain untuk menciptakan tanda-tanda tertentu. Bersama – sama elemen *setting*, *lighting* dapat berfungsi menandakan tempat aktor berada. Ketika *lighting* tidak ada, maka peristiwa ataupun suasana yang disajikan tidak akan sampai ke *audience* (penonton).

e. Makna Sanggit Lakon

Sanggit/garap lakon merupakan daya kreativitas seorang dalang dalam mengekspresikan ide

ataupun gagasannya kedalam penggarapan suatu lakon pertunjukan wayang kulit. Dalam *sanggit* lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro ditinjau dari struktur pertunjukannya seperti diungkap dalam bab sebelumnya tidak adanya *jejer* dalam sajiannya. Hal itu mengindikasikan bahwa dalam lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro lebih menampilkan adegan, konflik dan penyelesaian. Sajian lakon *Banjaran Dasamuka* oleh Purbo Asmoro tidak memenuhi konsep *mungguh*, karena adanya kemunculan istilah-istilah bahasa Indonesia yang ada dalam *ginem* di antaranya, "...selamat calon mantu anda dibedah", "Edi Marica S.Kar.,M.Hum", "...apakah nanti tidak berdampak sistemik", ungkapan itu dianggap *metu saka kelir* karena telah memasukkan kata-kata asing yang tidak sesuai dengan budaya wayang. Meskipun demikian Purbo Asmoro dalam menyajikan lakon *Banjaran Dasamuka* telah memenuhi konsep *tutug*, *kempel* dan *mulih*.

Ditinjau dari sudut pandang teater melalui semiotika teater, sistem tanda *sanggit/garap lakon* sajian lakon *Banjaran Dasamuka* oleh Purbo Asmoro memberikan tanda bahwa tokoh Dasamuka yang hadir dalam lakon merupakan tokoh protagonis ataupun tokoh utama dalam lakon. Dasamuka berkarakter penuh ambisi dan menghalalkan segala cara, selalu menuruti nafsu keduniawian, sebagai tokoh yang tidak kuasa mengendalikan angkara murka. Sistem tanda *make-up* (topeng) dalam teater dapat disejajarkan dengan sistem tanda pada warna wajah pada tokoh dan *wanda wayang*. Tokoh wayang Dasamuka pada bagian muka berwarna merah, menandakan tokoh yang pemberani, pemaarah, pantang menyerah, agresif, aktif, atau penuh dengan ambisi. Tokoh Dasamuka dari warna wajah yang ada dikaitkan dengan peristiwa tokoh, menandakan tokoh yang telah

diperbudak oleh nafsu dan adakalanya menjelma menjadi nafsu angkara. Dengan keberadaan tokoh ini, selalu muncul ketegangan, ia dikenal bersifat licik dan memiliki kekuatan yang hampir tidak dimiliki oleh tokoh lainnya (A.L.Becker, 1979:65). Sistem tanda pada *wanda wayang* secara tradisi mempunyai *wanda belis*, *bugis*, *begal*, *bengis*, *gambyong*, *klana*. (Bambang Murtiyoso dkk, 2007:148). Purbo Asmoro dalam sajian lakon *Banjaran Dasamuka* menggunakan *Dasamuka wanda begal*. Tokoh Dasamuka sebagai penanda seorang penguasa yang otoriter. Dasamuka secara ciri fisik mempunyai taring sebagai tanda ia tokoh raksasa yang bermakna sebagai tokoh kasar atau buruk. Dalam kenyataannya kasar ataupun buruk selalu bermusuhan dengan yang dianggap halus ataupun kebaikan. Sistem tanda *make-up* yang menyangkut wajah digunakan untuk menganalisa sistem tanda dalam *sanggit/garap lakon* yang mempertanyakan "lakone apa?", "lakone sapa?". Jawaban dari kedua hal tersebut mengarah pada peristiwa penting kehidupan Dasamuka sampai kematiannya beserta ambisinya yang dipertegas dari ciri fisik tokoh Dasamuka. Ciri fisik tokoh Dasamuka yang telah diungkap di atas mempunyai makna bahwa tokoh Dasamuka merupakan tokoh yang jahat, bengis dan kasar.

Purbo Asmoro dalam sajian lakon *Banjaran Dasamuka* telah mengembangkan konsep padat, yang diterapkan dalam bentuk *garap* semalam. Mengenai makna yang ada dalam *sanggit/garap pakeliran* menghasilkan makna *sanggit* yang estetis, mampu menghadirkan suasana *regu*, *sem*, *nges*, *greget*, dan *gecul*. Makna *sanggit / garap pakeliran* Purbo Asmoro secara keseluruhan sebagai penanda bahwa suasana ataupun perasaan hati yang senang, gembira, mencintai, menyayangi yang diungkapkan secara berlebihan akan menimbulkan

kan rasa penyesalan. Hal tersebut ditandai ketika dihadirkan rasa *sem* akan berakibat terhadap kemunculan rasa *nges*. Rasa *sem*, disajikan dalam suasana romantis, birahi, genit, asmara dalam suatu adegan ataupun perasaan tokoh akan berakibat terhadap rasa *nges* yang disajikan dalam suasana haru-penyesalan-sedih-gundah-susah. Makna dari *sanggit* tersebut sangat relevan dengan pandangan Jawa dan kehidupan masa kini. Dalam pandangan budaya Jawa mengatakan *ironing suka ana sungkawa* (dalam senang/gembira/ yang berlebihan/mengakibatkan kesedihan yang mendalam).

D. Pesan-pesan dalam Lakon Banjaran Dasamuka Sajian Purbo Asmoro

Purbo Asmoro sebagai penyaji ataupun dalang berperan sebagai (*source*) yang menyampaikan pesan (*message*) melalui saluran (*channel*) pertunjukan wayang kulit kepada penonton (*receiver*). Pesan atau *isi* dalam suatu *pakeliran* wayang kulit dapat sampai kepada penonton (*receiver*) akan sangat tergantung kepiawaian seniman dalang dalam mengolah unsur *pakeliran* tersebut menjadi bentuk *pakeliran* yang dapat diakses oleh penikmatnya, sehingga dapat dihayati dan bermanfaat bagi kemaslahatan umat sebagai sarana pencerahan jiwa untuk pembentukan *budi pekerti* yang mampu membangun karakter bangsa. Pesan-pesan yang terdapat dalam lakon Banjaran Dasamuka sajian Purbo Asmoro ialah :

1. Seorang pemimpin harus mempunyai pendirian yang kuat. Apa yang telah diucapkannya haruslah sesuai dengan apa yang dilaksanakannya. Dalam ungkapan Jawa dikatakan "*lathi lan pakarti kudu nyawiji*" (ucapnya/yang di ucapkan harus sesuai dengan "apa" yang dilakukan).
2. Seorang wanita harus selalu menepati janji yang telah dilontarkannya. Janji adalah hutang, ketika seseorang tidak menepati janjinya maka ia akan merasa selalu berhutang kepada orang lain.
3. Ketika seseorang telah menguasai ilmu dan pengetahuan jangan disalahgunakan. Jika ilmu yang dimilikinya disalahgunakan, maka dapat mengakibatkan kehancuran bagi umat manusia; seseorang hendaknya sesuai dengan komitmen, bukan sebaliknya ingkar terhadap komitmen. Jika seseorang telah ingkar terhadap komitmen maka akan merusak tatanan.
4. Seseorang dalam mencapai cita-cita diperlukan ketangguhan, keuletan dan kesungguhan niat agar dapat terlaksana; kekuasaan, kesaktian, kepandaian bila disalahgunakan akan mengakibatkan kehancuran bagi orang lain, alam dan dirinya sendiri.
5. Kesetiaan itu datang dari hati yang tulus dan suci bukan karena materi ataupun nafsu belaka.
6. Kesetiaan seorang istri kepada suami bukan hanya karena materi, pangkat, derajat yang dimiliki suami, tetapi lebih utama bagi mereka para istri untuk selalu menciptakan suasana ketentraman dalam hati.
7. Seseorang perlu menjaga tutur katanya dan selalu mengontrol terhadap sikapnya kepada orang lain agar tercipta hidup rukun dan damai antar sesama manusia.
8. Kedamaian hidup baik di dunia maupun di akhirat.
9. Tentang ketaatan, loyalitas dan ketulusan yang didasari sikap *sepi ing pamrih rame ing gawe* (tidak mengharap imbalan, bersemangat untuk selalu bekerja keras).
10. Kesetiaan dan kesucian wanita (istri) harus selalu dipertahankan sebagai wujud budi pekerti luhur.

11. Mementingkan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi atau golongannya. Seperti halnya Rama yang berani menumpas angkara murka dunia bukan karena Sinta, tetapi merupakan panggilan jiwanya yang merasa berkewajiban "Memayu Hayuning Bawana".

E. Simpulan

Dalam struktur dramatik lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro menganut tiga *pathet* seperti dalam bentuk sajian *pakeliran* semalam tradisi yang terdiri dari *pathet nem, sanga* dan *manyura*. Perbedaan dengan struktur *pakeliran* bentuk semalam tradisi terletak pada, tidak ditampilkannya *jejer* di *pathet nem, gapuran*, dan *adegan kedhaton*. Di *pathet sanga* tidak dijumpai *adegan pendhita* dan *perang kembang*. Di *pathet manyura* tidak dijumpai *tayungan* dan *golekan*. Purbo Asmoro dalam menggarap sajian lakon *Banjaran Dasamuka* lebih mengutamakan kreativitas dibandingkan konsep tradisi yang konvensional yang dianggap tidak efisien.

Fungsi *sanggit* dalam lakon *Banjaran Dasamuka* sajian Purbo Asmoro ditinjau dari fungsi teknik dan estetis yang terdapat dalam unsur *garap pakeliran* (*catur, iringan pakeliran* dan *sabet*). Fungsi *sanggit catur*, secara teknik penyaji mampu memilih kata-kata yang tepat untuk digunakan dalam *pocapan, janturan* dan *ginem* dengan didukung artikulasi, tekanan suara (intonasi) dan volume suara yang diucapkan/dilafalkannya mampu menghasilkan bentuk *sanggit catur* yang jelas dan *wijang*. Hal tersebut didukung unsur *garap pakeliran sabet, iringan pakeliran, dhodhokan-keprakan* mampu menghasilkan fungsi estetis yang ditandai pencapaian rasa *sem, nges, sedhik, regu, greget, sigrak* dan *tatas*. Fungsi *sanggit iringan*, secara teknik

didukung unsur *pakeliran sabet* dan *catur* hingga mampu membentuk rasa *khidmat, tenang, mantap, marah, tegang, asmara, sesal, senang, ramai* pada gilirannya menghasilkan suasana estetis yang mengena pada rasa *regu, greget, sem, nges* dan *gecul*. Fungsi teknik *sanggit sabet* menyajikan gerakan yang *wijang, trampil* dalam memegang wayang, cermat dalam menancapkan tokoh wayang dan mampu memenuhi konsep *mungguh* sesuai kode etika dalam wayang. Ditunjang *keprakan, musikal gendhing, tembang, sulukan* dan *catur* sehingga melahirkan rasa estetis *regu, greget, sem* dan *gecul*. Fungsi teknik dan estetis dalam *sanggit /garap pakeliran* Purbo Asmoro lakon *Banjaran Dasamuka* saling mendukung dan saling berpengaruh sehingga menciptakan suasana *regu, greget, sem, nges* dan *gecul*. Rasa hayatan tersebut menghasilkan bentuk *sanggit* yang estetis sehingga memberikan kekuatan terhadap bobot serta kualitas sajiannya.

Makna *sanggit* dalam *garap pakeliran* meliputi *sanggit catur, iringan pakeliran, sabet*, dan *lakon* di *garap* secara wutuh (menyatu) sahingga mewujudkan hubungan yang erat, saling terkait dan *kohern*. *Sanggit pakeliran* tersebut *digarap* secara maksimal sehingga menghasilkan makna *sanggit pakeliran* yang mampu menggambarkan suasana ataupun perasaan senang, gembira, mencintai, menyayangi secara berlebihan menimbulkan rasa penyesalan. Itu ditandai ketika dihadirkan rasa *sem* akan berakibat terhadap kemunculan rasa *nges*.

Pesan-pesan yang disampaikan dalam sajian lakon *Banjaran Dasamuka* sebagai penanda *isi* dalam sajian lakon *Banjaran Dasamuka* yang masih relevan dalam menjawab tantangan jaman dan memberikan kontribusi untuk pembentukan karakter bangsa.

Catatan Akhir

- ¹ *Jejer*: Adegan pertama kali dalam pertunjukan wayang kulit tradisi gaya Surakarta.
- ² *Gapuran*: Bentuk *kayon* (*gunungan*) wayang, adegan setelah *jejer* pada *pathet nem*.
- ⁴ *Paseban jaba*: Adegan pertunjukan wayang dengan setting kejadian di pagelaran.
- ⁵ *Pathet*: Tinggi rendahnya dalam suatu lagu ; sistem penggolongan nada dalam karawitan ; pembagian babak dalam pertunjukan wayang. Nem: enam, sanga: sembilan, manyura. Manyura: menyebut pada nama pathet dalam karawitan Jawa ataupun dalam iringan pakeliran.
- ⁶ Pocapan: Ucapan dalang berupa narasi.
- ⁷ Ginem: Dialog tokoh wayang
- ⁸ *Janturan*: Wacana dalang yang berupa deskripsi suasana adegan yang sedang berlangsung, dengan diiringi Gendhing sirep.
- ⁹ *Adegan Kedhaton*: Adegan di suatu kedaton, dengan disertai penampilan tokoh permaisuri yang sedang menanti kedatangan raja. Adegan ini ditampilkan setelah sang raja mengadakan pertemuan dengan para pejabat kerajaan.
- ¹⁰ *Adegan Paseban Njawi*: Adegan di suatu tempat terbuka, pada umumnya dibarengi penampilan patih kerajaan dihadap para punggawa. Sang patih menyampaikan informasi tentang permasalahan yang dibahas di sitinggil.
- ¹¹ *Budhalan*: Keberangkatan sejumlah prajurit ke suatu tempat tujuan (ke pertapaan ; ke suatu negara ; ke suatu hutan dll)
- ¹² Prang (perang) ampyak: Peperangan antar prambogan.
- ¹³ *Adegan Sabrang*: Adegan pada negara seberang di barengi penampilan tokoh antagonis.
- ¹⁴ Prang (perang) gagal: Peperangan antar prajurit tanpa ada korban yang jatuh.
- ¹⁵ *Adegan Pendhita*: Adegan pada suatu pertapaan dibarengi penampilan tokoh pandita atau brahmana yang disertai cantrik. Pandita tersebut dihadap seorang ksatria disertai para punakawan.
- ¹⁶ *Gara-gara*: Adegan dipathet sanga dengan menampilkan tokoh punakawan: Semar, Gareng, Petruk, Bagong dengan melantunkan gendhing-gendhing dolanan. Mereka bersendau gurau sambil menunggu turunnya Ksatria (bendarannya/ tuannya) dari pertapaan.
- ¹⁸ *Sampak*: Repertoar Gendhing Jawa, dalam pakeliran digunakan untuk mendukung rasa tegang, marah, tergesa-gesa. Tanggung : cukup / tidak lebih.
- ¹⁹ Konsep trep berhubungan dengan waktu dan durasi pertunjukan, tutug berkaitan dengan selesai-tidaknya sebuah pertunjukan lakon, mungguh melihat dari sudut ketepatan interpretasi garap unsur lakon, kempel menyoroti dari sudut keutuhan sajian, sedangkan mulih bertitik tolak pada padang ulihan lakon (Sumanto, 2007:45)
- ²⁰ Prop merupakan objek-objek yang oleh aktor dipakai untuk melakukan aksi-aksi, karenanya prop mestilah didefinisikan sebagai objek-objek tempat aktor memfokuskan gerak-gerak gesturennya (Lichte, 1991:107 dalam Nur Sahid, 2004:110).
- ²¹ Micara, artinya bahwa dalang harus pandai menyusun kata-kata serta terampil dalam dialog wayang. Untuk tampil menjadi dalang yang micara, diperlukan pengalaman jiwa dan kekayaan vokabuler kata-kata dalam bahasa pedalangan. Dalang yang micara, umumnya telah memiliki bekal yang mumpuni dalam hal pengetahuan, wawasan dan vokabuler kata yang terekam dalam pengalaman jiwanya....Jika konsep micara tercapai, maka dalang tidak akan kehabisan kata-kata, tidak leled dan kempa dalam penyajian catur wayang (Soetarno dkk, 2007:127)

- ²² Laras, berarti tutur bahasanya tidak menyimpang dari kaedah yang berlaku dalam dunia pewayangan. Seperti kita ketahui bahwa bahasa yang dipergunakan dalam wayang adalah sastra dan bahasa pedalangan dengan mengacu pada bahasa Jawa sebagai ungkapan wacana verbal. Konsep laras memberikan pemahaman bahwa antara tutur kata, strata bahasa yang digunakan, dan tokoh yang dihadirkan memiliki harmonisasi. Dalam adegan para dewa, bahasa yang digunakan adalah bahasa kadewatan, dengan ciri tertentu, terutama terlihat pada ragam bahasa dan idioleg tokoh. Kata-kata ulun, pikulun, jeneng kita dan sebagainya hanya berlaku di kalangan masyarakat kadewatan (lingkungan para dewa) (Soetarno dkk, 2007:126). Sabda, yakni bahasa ataupun ucapan tokoh yang digunakan dalam suatu adegan ataupun keseluruhan lakon tidak diulang-ulang. Konsep sabda memberikan petunjuk kepada kita bahwa penggunaan bahasa dalam narasi ataupun dialog tokoh wayang mengarah pada efektifitas dan pemberdayaan. Artinya dalang secara efektif menerapkan dan mempergunakan bahasa pedalangan sehingga persoalan yang dibicarakan dapat dipahami dengan jelas. Lebda, artinya dalang harus cakap dalam menggunakan bahasa pedalangan. Kecerdasan dalang menggunakan bahasa dan sastra pedalangan didasari pula oleh kemampuannya menyusun klasifikasi kode-kode bahasa pedalangan. (Soetarno dkk, 2007: 128).
- ²³ *Janturan Alit*: Janturan yang teba ungapannya relatif pendek, biasanya digunakan dalam adegan-adegan setelah jejer pertama.
- ²⁴ Dhodhogan: Bunyi; suara pukulan cempala. Keprakan: Bunyi; suara keprak.
- ²⁵ Rasa regu adalah kualitas estetik yang ditimbulkan oleh keberhasilan dalang dalam mengekspresikan suasana tenang dengan penghayatan total kepada

rasa yang dituju. Dalam hubungan ini, rasa regu disebut oleh para dalang kraton ataupun kerakyatan dengan istilah yang berbeda-beda. Konsep estetika keraton lebih cenderung menyebut konsep regu untuk menunjukkan kualitas rasa regu dalam kadar dan gradasi tertentu. Nayawirangka menyebut konsep regu untuk menunjuk kualitas rasa estetik yaitu agung. Rasa sedih, dimaknai sebagai kualitas estetik yang bernuansa sedih. Rasa ini dipresentasikan dari konsep sem dan nges. *Sem* menunjuk pada kualitas rasa menghanyutkan dalam adegan asmara, sedangkan *nges* menunjuk nuansa kesedihan dalam adegan susah. Konsep *sem* dan *nges*, baik dalam lingkungan estetika kraton maupun kerakyatan memiliki arti dan makna yang sama. *Rasa greret*, menunjukkan derajat estetik yang bernuansa tegang, rame, ataupun sigrak. *Rasa prenes* menunjuk pada derajat estetik yang bernuansa humor, lucu, menggemaskan, atau menggelikan. Nayawirangka menyebut rasa ini dengan konsep *cucut*, sedangkan Darman Ganda Darsana menyebutnya sebagai konsep *lucu Estetika Pedalangan* (Soetarno dkk, 2007:113-114).

- ²⁶ *Tatas*, artinya bahwa narasi (*janturan* dan *pocapan*) ditampilkan dengan jelas, urut, dan tidak tumpang tindih. Kejelasan narasi dapat diketahui dari tema yang disajikan. Apakah dalang ingin menampilkan suasana adegan yang sangat agung; atau ingin mencandra situasi batin tokoh yang sedang gundah gulana. (Soetarno dkk, 2007:126)
- ²⁷ Konsep wijang, artinya bahwa sabet wayang yang ditampilkan dapat secara jelas menggambarkan sesuatu, baik mengenai tindakan tokoh wayang, karakter wayang, maupun kondisi batin tokoh wayang (Soetarno dkk, 2007: 134). Konsep trampil, menunjuk pada kemampuan dalang memainkan *sabet* wayang. Istilah trampil berkaitan dengan

Istilah trampil berkaitan dengan teknik dalang untuk mewujudkan *sabet* wayang yang estetik. Di sini dalang dituntut trampil dalam memegang wayang; trampil dalam menancapkan wayang; trampil dalam mencabut wayang; trampil dalam menggerakkan wayang; dan trampil dalam mengentas wayang dari kelir. (Soetarno dkk, 2007:134).

²⁸ *Ruruh*: kehalusan rasa, tidak sombong, tidak arogan.

Kepustakaan

- Magnis-Suseno, Franz, *Etika Jawa*. Jakarta: PT Gramedia, 1996.
- Morissan, dan Andy Corry Wardhany., *Teori Komunikasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009.
- Murtiyoso, Bambang dkk., *Teori Pedalangan*. Surakarta: ISI Surakarta dan Percetakan CV. Saka Production, 2007.
- Nugroho, Sugeng., "Konsep-Konsep Artistik dan Estetik Seni Pedalangan Jawa dalam Dewa Ruci," *Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni* 4, No. 3 (Desember 2007), 319-338.
- Nayawirangka., *Serat Tuntunan Pedalangan*. Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa, 1958.
- Padmasukaca, S., *Silsilah Wayang Mawa Carita*. Purworejo, 1979.
- Sahid, Nur., *Semiotika Teater*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, 2004.
- Sarwanto., *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa dalam Ritual Bersih Desa: Kajian Fungsi dan Makna*. Surakarta: Pascasarjana ISI Surakarta bekerja sama dengan ISI Press dan CV. Cendrawasih, 2008.
- Soetarno., *Pakeliran Pujosumarto (Nartasabda dan Pakeliran Dekade 1996-2001)*. Surakarta: STSI Press, 2002.
- , Sunardi, Sudarsono., *Estetika Pedalangan*. Surakarta: ISI Surakarta dan CV Adji, 2007.
- Sudarko., "Perbandingan Sanggit Ki Tristuti Rachmadi Suryaputra, Ki Soetrisno dan Ki Sujarno Atmagunardo Dalam Lakon Kilatbuwana." Laporan Penelitian Departemen pendidikan dan Kebudayaan Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi (P2T) Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta, 1990.
- Sumanto. "Konsep Lakon Wayang Gaya Surakarta," *Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni program Pendidikan Pascasarjana ISI Surakarta* 1, No. 2 (Oktober 2002), 193-207.
- , "Dasar-Dasar Garap Pakeliran," *Teori Pedalangan (Bunga Rampai Elemen-Elemen Dasar Pakeliran)*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta, (Desember 2007), 45-102.
- Suyanto., "Unsur-Unsur Garap Pakeliran," *Teori Pedalangan (Bunga Rampai Elemen-Elemen Dasar Pakeliran)*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta, (Desember 2007), 1-43.
- Walujo, Kanti., *Peranan Dalang Dalam Menyampaikan Pesan Pembangunan*. Jakarta: Direktorat Publikasi Ditjen Pembinaan Pers dan Grafika Departemen Penerangan Republik Indonesia, 1994.