

LAKON KALABENDU SAJIAN KI MANTEB SOEDHARSONO DI MATA SEORANG PENGAMAT WAYANG

Blacius Subono

The article entitled pakeliran observation on lakon Kalabendu presented by Manteb Sedharsono on 25 March 2001 in Taman Budaya Surakarta, studies about problems in relation to garap elements in lakon Kalabendu. Problem which is found is how the presented lakon elements are. This study aims to describe garap lakon, catur, sabet, and iringan presented by Manteb Soedharsono in lakon Kalabendu. The result shows that presented garap lakon is suitable for the present day. The presented garap catur is, sometimes, brought up exactly and densely, but it can give an interesting performance. Garap sabet shows that wayang movements very much support dialogue and it can show character movements in certain condition, event without previous dialogues. Garap iringan is also presented in unity with other elements.

Key words: Kalabendu, Manteb Soedharsono, shadow play.

Pengantar

Wayang bagi masyarakat Jawa dipandang bukan sekedar sebuah ekspresi seni, melainkan sebagai sumber acuan kehidupan. Sebab pertunjukan wayang mengandung berbagai nilai seperti: filsafat, etika, sosio-relegius, dan pendidikan. Pertunjukan wayang dapat juga dijadikan sarana penyampaian ide-ide, baik yang bersifat material maupun spiritual (Wirosardjono, 1992).

Dalam rangka syukuran Gunawan Soemodiningrat diangkat sebagai Guru Besar di Fakultas Ekonomi Universitas Gadjah Mada dan pengukuhan sebagai Dewan Penyantun STSI Surakarta dilaksanakan pergelaran wayang

kulit purwa dengan dalang Ki Manteb Soedharsono. Pergelaran ini merupakan yang kedua, sedangkan yang pertama disajikan di Yogyakarta dengan lakon *Makutharama* oleh Ki Warseno Slenk, sedangkan yang ketiga diselenggarakan di Jakarta dengan lakon *Wibisana Winisudha* disajikan oleh Ki Anom Soeroto. Ketiga lakon tersebut disusun oleh sebuah tim terdiri dari: Sudarko Prawirayudo, Sumanto, Bambang Murtiyoso, dan Blacius Subono. Lakon tersebut mempunyai misi moral yang ditujukan kepada para pemimpin Bangsa Indonesia. Lakon *Makutharama* mempunyai misi sebuah keteladanan, *Kalabendu* mempunyai misi akibat dari keserakahan, sedangkan *Wibisana Winisudha* adalah proses terjadinya seorang pemimpin yang demokratis dan mampu memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa.

Kalabendu artinya sebuah bencana, diambil sebagai judul lakon dikandung maksud untuk memperingatkan para pemimpin Bangsa Indonesia yang sedang berseteru membuat panasnya suhu politik, sehingga mengakibatkan terpuruknya sendi-sendi kehidupan berbangsa dan bernegara.

Gagasan Pokok

Lakon ini mengungkapkan seseorang yang sedang mendapat kesempatan memegang tampuk kekuasaan, namun kekuasaan tersebut dipergunakan untuk kepentingan dirinya, keluarga, dan kroni-kroninya. Selain itu juga mengungkapkan seseorang yang tidak punya pendirian, akibat pengaruh buruk lingkungannya. Mereka hanya memperoleh kebahagiaan semu, yang akhirnya hidup menderita akibat dari perbuatannya. Sebaliknya sekelompok orang yang berjiwa satria sejati, walaupun selalu menderita akibat perbuatan jahat seseorang namun selalu diterima dengan rasa tulus, akhirnya dapat merasakan kebahagiaan dan kebahagiaan yang mereka peroleh juga dapat dirasakan orang banyak.

Ringkasan Cerita

Lakon ini berawal dari peperangan antara Prabu Tremboko raja Pringgondani dengan Prabu Pandhudewanata, sehingga mengakibatkan kedua raja mati bersama-sama. Sebelum Prabu Pandhu meninggal, tahta kerajaan dititipkan kepada kakaknya, Dhestarata, dengan pesan apabila para Pandhawa sudah dewasa agar negara diserahkan kepadanya. Namun berkat tipu daya dan bujuk rayu Gendari (istrinya) dan Sangkuni, Dhestarata lupa akan pesan tersebut. Namun setelah diperingatkan oleh Bisma,

akhirnya Dhestarata sadar dan akan menyerahkan kerajaan kepada para Pandhawa di Bale Waranawata. Tempat persinggahan Pandhawa direkayasa oleh Sangkuni sehingga terbakar, namun Pandhawa terhindar dari maut. Tersebarnya berita para Pandhawa mati hangus terbakar, akhirnya Kurupati diangkat menjadi raja di Astina dengan gelar Prabu Duryudana. Namun setelah Duryudana menjadi raja berbuat semena-mena untuk kepentingan diri, keluarga, dan kroni-kroninya. Setelah itu ditampilkan kilasan *Bharatayuda*, didahului dengan peristiwa Bisma gugur, Abimanyu *ranjab*, Gathutkaca gugur, Dursasana *jambak*, Karna *tandhing*, Duryudana gugur, dan diakhiri Sangkuni gugur. Pada adegan *manyura* ditampilkan penderitaan Dhestarata, namun berkat bujuk rayu istrinya (Gendari), terbakarlah hatinya dan ia berusaha membunuh Werkudara. Setelah Pandhawa menghadap kepadanya, Dhestarata merangkul *Gada Rujakpolo* yang disertai kekuatan *aji pamungkas*. Dhestharastra mengira bahwa Werkudara telah hancur di tangannya. Peristiwa ini membuat Dhestarata tidak mampu menahan malu, akhirnya pergi merana bersama istrinya. Dalam perjalanan mereka saling menuduh kesalahan, akhirnya mengalami kesengsaraan dan mati mengenaskan.

Garap Lakon

Menurut Sudarko (1994), *garap lakon* yang dimaksud adalah gambaran secara garis besar dari perwujudan keseluruhan lakon yang akan ditampilkan. Telah disebutkan di muka, bahwa lakon *Kalabendu* ini disusun oleh sebuah tim. Oleh karena itu sebelum disusun unsur-unsur *pakelirannya* meliputi: *catur*, *sabet*, dan *iringan*, dibicarakan terlebih dahulu permasalahan-permasalahan pokok dalam lakon tersebut. Adapun permasalahan itu selalu dikaitkan dengan situasi zaman sekarang, sehingga dalam pembicaraan terjadi adu argumentasi yang menarik berdasarkan kemampuan masing-masing. Tim tersebut memang dipilih dari berbagai kemampuan kesenimananan, baik otodidak maupun akademis, serta seseorang yang ahli dalam bidang politik. Akhirnya dihasilkan sebuah struktur adegan yang dikehendaki.

Lakon *Kalabendu* ini dapat digolongkan sebagai *lakon garapan*, karena lakon ini dipersiapkan secara matang baik struktur lakon termasuk permasalahan dalam adegan, naskah, iringan, maupun *sabetnya*. Lakon ini kalau disajikan dalam *pakeliran* tradisi terdiri dari banyak lakon atau disebut sebagai *lakon banjaran*. Dalam *lakon banjaran* biasanya diceritakan seorang tokoh dari lahir sampai dengan kematiannya. Misalnya lakon *Banjaran Anoman*, *Banjaran Karna*, *Banjaran Werkudara*, *Banjaran*

Baladewa, dan sebagainya. Namun dalam *pakeliran garapan* hal itu bukan merupakan pertimbangan pokok, karena yang penting pada permasalahan tokoh sentral dalam adegan. Misalnya pada adegan awal setelah Pandhu dapat membunuh Tremboko, digarap kecongkakan tokoh setelah menang perang. Akibat kesombongannya Pandhu mati terkena keris *Kalanadhah*. Demikian juga pada tokoh Dhestarata sebagai raja, kelemahannya dimanfaatkan oleh Sangkuni dan Gendari untuk memenuhi ambisinya, supaya Kerajaan Astina tidak diserahkan Pandhawa tetapi kepada Kurawa. Usahanya tercapai, sehingga Duryudana diangkat menjadi raja di Astina. Namun setelah Duryudana menjadi raja, ia bersikap otoriter serta mengutamakan kepentingan pribadi dan kroni-kroninya. Akibatnya Duryudana dan para Kurawa hancur dalam perang Baratayuda. Pada bagian akhir ditampilkan tokoh Dhestarata dan Gendari yang saling menuduh atas kesalahan yang diperbuat, sehingga mengakibatkan penderitaan yang sangat mengenaskan.

Garap Catur

Garap catur adalah sebuah garapan meliputi narasi dan dialog pada setiap adegan dalam sebuah lakon dengan menggunakan medium bahasa. Sumanto dalam menyusun naskah lakon *Kalabendu* berdasarkan struktur adegan yang telah disepakati oleh tim, kemudian diwujudkan dalam bentuk naskah. Pada adegan pokok disusun secara detail baik narasi maupun dialog wayangnya. Pada bagian adegan khusus kadang-kadang disertai *cakepan tembang*. Untuk adegan *paséban jawi*, *limbukan*, dialog perang yang dianggap tidak begitu penting, *gara-gara*, dan kilasan Baratayuda, hanya ditulis peristiwanya saja, disertai keterangan *garapan sabet* secara umum dan suasana dalam adegan sebagai acuan penyusun iringan. Pada garapan ini Sumanto dalam menyusun naskah sudah tidak mengikuti pola-pola tradisi, baik dalam hal narasi maupun dialog wayang, tetapi menggunakan konsep *pakeliran padat* yang dikembangkan. Misalnya pada narasi *jejer*, diceritakan tentang permasalahan tokoh sentral, sebagai berikut.

Mangkya wahyaning Nagari Ngastina nedheng kahèbegan rubéda, béda-bédané panemu ginelar sadina-dina, cengkah congkrah saben hari. Adu kawruh nora kanggo mulyaning kawula raharjaning praja, amung kinarya golèk pendhok supaya kétok yèn wong pinter micara. Marma kang kawruhan lan kaprungu amung cacat-cinacat, wada-winada, muyeg dedreg sreg-usregan

lumuh kasor rebut unggul, kang jatiné amung mamrih untunging priyangga, mulyané kang nunggal sedyo, miwah brayat kulawangsanira

Pada adegan tertentu, Sumanto menggunakan konsep *pakeliran padat*, yakni mengungkapkan isi secara tepat dengan garapan yang padat. Misalnya pada adegan prolog, Duryudana menjadi raja, dan adegan *pathet manyura*.

Ki Manteb Soedharsono sebagai dalang dalam menyajikan lakon tersebut walaupun dipersiapkan dalam waktu yang relatif singkat namun dapat mewujudkan suatu sajian yang menarik, karena menggarap lakon yang sejenis itu sudah sangat sering dilakukan. Misalnya lakon *Rama Tambak, Gathutkaca Nagih Janji, Ciptaning, Srikandhi Senapati*, dan sebagainya, yang digarap oleh tim yang sama.

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa orang, Bambang Murtiyoso (1995) mengatakan, bahwa daya tarik Manteb Sudharsono terletak pada kemampuan menggerakkan wayang, dukungan peralatan yang canggih, dan penggarapan alur cerita serta mampu mengembangkan masalah pada setiap lakon yang disajikannya.

Pada awal pergelaran sampai menjelang adegan *gara-gara* sajiannya sangat memukau penonton. Karena selain mengikuti susunan naskah yang ketat, juga sesuai dengan persiapan latihan yang direncanakan. Namun pada *pathet sanga* adegan kilasan Baratayuda, sajiannya tidak sesuai dengan keterangan naskah yang sudah ditulis. Dalam naskah adegan tersebut tidak ditulis secara lengkap, hanya keterangan tentang kilasan perang Baratayuda; peperangan tokoh Bisma melawan Srikandhi, Karna melawan Arjuna, dan Duryudana gugur. Namun pada kenyataannya ditambah perang Setyaki dengan Burisrawa, Gathutkaca gugur, Durna Gugur, dan Salya gugur, dengan disertai dialog secara improvisasi. Akibatnya selain pesan kehancuran tokoh yang serakah terlalu berlebihan, juga pada adegan *manyura* yakni penderitaan Dhestarata dengan Gendari tidak sesuai dengan harapan. Selain itu pada garapan tersebut terasa sangat monoton dan antiklimaks.

Garap Sabet

Pada *garapan sabet*, baik teknik maupun vokabuler, Manteb Soedharsono sudah tidak diragukan lagi kemampuannya. Selain menguasai berbagai jenis *sabet* tradisi, ia juga mampu berkreasi. Penguasaan teknik terampil dalam menggerakkan wayang. Ia juga mampu menyusun suatu

komposisi gerak, baik yang berpangkal pada gerak-gerak tradisi maupun gerak-gerak haru.

Dalam hal *sabet*, gerak wayang merupakan bahasa ungkap yang dapat dimanfaatkan oleh seniman dalang untuk mengungkapkan kesan tertentu. Parameter untuk hal ini memang sulit, tetapi pada umumnya setiap dalang sudah mempunyai kepekaan, sehingga hal ini tidak menjadi masalah (Sudarko, 1994).

Pada garapan ini, Manteb Sudharsono mampu menyajikan gerak-gerak wayang selain untuk menguatkan dialog, juga mampu mengungkapkan gerak tokoh dalam suasana tertentu tanpa didahului dengan dialog. Misalnya: menyajikan tokoh dalam suasana resah, yakni tokoh Pandhu setelah mengetahui prajurit Astina kalah perang melawan prajurit Pringgondani pada adegan prolog, adegan Gendari susah pada menjelang adegan Astina.

Manteb Sudharsono juga sangat pandai menyusun gerak wayang berdasarkan karakter iringan. Misalnya pada gerakan *kiprah* tokoh *gecul* seperti Dursasana, gerakannya selalu berbeda menurut repertoar *gendhing* yang mengiringi, antara lain *gendhing* gaya Surakarta, Klatenan, Sragenan, dan Jawatimuran. Demikian juga pada pola-pola gerak wayang yang sedang bingung, susah, gandrung akan sangat dipengaruhi karakter *gendhing* yang mengiringi. Pengaturan gerak serta unsur yang mendukung, seperti volume, tekanan, ritme, dan tempo sangat jelas untuk mengungkapkan karakter tokoh yang disajikan, baik gembira, susah, marah, perang, dan merdika antara tokoh wayang yang satu dengan yang lain. Hanya pada adegan perang Baratayuda, sajian *sabetnya* terlalu berlebihan dan bersifat akrobatik. Hal ini terjadi karena dalang sangat sukar menghindari kebiasaan-kebiasaan seperti *perang gagal*, *perang kembang*, dan *perang brubuh* yang biasa disajikan dalam *garapan pakeliran semalam*.

Garap Iringan

Iringan sebagai salah satu unsur *garap* dalam *pakeliran* susunannya harus menyatu dengan unsur-unsur yang lain, yakni *catur* dan *sabet*. Iringan yang berfungsi untuk mendukung suasana adegan dalam *garapan lakon* ini menyesuaikan dengan susunan naskah yang telah dipersiapkan. Berhubung *garapan lakon* ini merupakan perpaduan antara *garap pakeliran semalam* dan *garap pakeliran padat*, maka repertoar *gendhing* yang digunakan juga harus menyesuaikan dengan *garapan* tersebut. Pola *garap* tersebut selain penyusun menggunakan repertoar *gendhing* yang sudah ada seperti *ayak-ayakan*, *srepeg*, dan *sampak* untuk adegan *srambahan*,

juga membuat susunan baru seperti *Gendhing Regu laras pélog pathet lima* untuk adegan Astina dan *Ketawang Nglenthara* untuk adegan Dhestarata dan Gendari pada bagian *pathet manyura*. Pada garapan iringan selain untuk adegan tertentu, juga terdapat *lagu dolanan* spesial yang disusun oleh Dedek Wahyudi berjudul *Kalabendu*. Untuk mendukung orasi susunan Sudarko Prawiroyudo yang dibacakan oleh dalang, didahului *macapat Megatruh* yang disajikan seorang anak, dilanjutkan *lagon Kalabendu* dilanjutkan *Monggang*. Lagu ini agaknya mempunyai misi khusus, yakni mengingatkan para elite politik supaya memperhatikan penderitaan rakyat. Pada bagian *tembang Megatruh cakepamnya* berisi tangis atau keluhan anak kepada ibunya, bahwa seorang ibu selain bekerja juga harus memperhatikan anaknya. Pada bagian *lagu Kalabendu* diungkapkan kegelisahan masyarakat, tawur massa, dan renungan doa. Adapun orasi berupa kata-kata peringatan kepada Amien Rais, Akbar Tandjung, dan Megawati supaya menepati janji yang diucapkan pada saat Pemilu.

Penutup

Lakon *Kalabendu* yang disajikan Manteb Sudharsono selain merupakan sajian *pakeliran* yang menarik, juga menggarap masalah-masalah kehidupan yang bermanfaat. Mudah-mudahan dapat menjadi sebuah alternatif pilihan masyarakat dan mampu bersaing dengan *garap pakeliran* lain yang cenderung hanyut pada selera massa. Pada akhirnya garapan tersebut mampu mengubah selera masyarakat, sehingga dapat dirasakan manfaatnya bagi kelangsungan hidup yang lebih baik. ...

DAFTAR PUSTAKA

- Murtiyoso, Bambang. 1995. "Faktor-faktor Pendukung Popularitas Dalang." Tesis Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Sudarko. 1994. "Pakeliran Padat, Pembentukan dan Penyebarannya." Tesis Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Sumanto. 2001. "Naskah Pakeliran Lakon Kalabendu," dipersiapkan untuk penyajian Ki Manteb Soedharsono.

Wirosardjono, Soetjipto. 1992. "Dalang Sebagai Agen Pembangunan," makalah disampaikan pada Sarasehan Seni Pewayangan di Keraton Surakarta.