

SIMBOLISME ADEGAN JEJER KEDATONAN DAN PERANG GAGAL PADA SAJIAN WAYANG KULIT PURWA SURAKARTA

*(Symbolism of episode jejer kedatonan and perenggagal on the surakarta wayang kulit
purwa)*

Sudarsono

Staf Pengajar Jurusan Pedalangan ISI Surakarta

ABSTRAK

Wayang kulit purwa surakarta telah berkembang dengan berbagai konsep garap. Pakeliraqn garap semalam lebih mantap, banyak mengandung nilai simbolis. Simbolisme pakeliran terjadi pada semua tokoh wayang, garap catur, gerak dan juga garap pendukungnya. Adegan jejer I, pedatonan dan perang gagal merupakan Simbolisme dari perjuangan hidup manusia sewaktu masih muda, ungkapan-ungkapan yang digunakan relative lebih simbolis. Tinadakan simbolis juga terjadi pada aspek penanggap wayang, dalang, pembuat properties wayang, dan paraga pengiring pertunjukkan wayang.

Kata kunci: Wayang kulit simbolisme, surakarta.

A. Pendahuluan

Pertunjukan wayang kulit purwa surakarta mengalami perkembangan yang pesat pada abad setengah terakhir. Perkembangan sajian terjadi baik dalam konsep garap lakon, bentuk sajian maupun *property*[^] (peralatan). Perkembangan juga dalam kualitas garap sajian dan kuaiititas pertunjukkan. Munculnya konsep garap lakon menjadikan pertunjuk-kan wayang lebih ber variasi. Terdapat tiga konsep garap lakon yang sudah dikenal dikajian pedalangan.

Pertama konsep garap pakeliran semalam. Konsep ini diikuti oleh sebagian besar dalang senior yang telah lama dikenal di masyarakat. Durasi waktu per tunjukkan sekitar delapan jam, yaitu dimulai dari jam 9.00 hingga jam 05.00 pagi. Pertunjukkan semalam

banyak mengandung ajaran moral, religius dan makna simbolis. Pertunjukan semalam, pada umum nya menggarap lakon hingga tuntas, sejak bedol kayon hingga tancep kayon.

Konsep kedua adalah "garap pakeliran ringkas". Konsep *garap* ringkas durasi waktu yang diperlukan sekitar dua jam. Bentuk pertunjukan menyerupai pakeUran semalam, akan tetapi tejadi berbagai pengurangan pada adegan yang tidak perlu, atau penghilangan pe ngulangan adegan. PakeUran ringkas masib menggunakan pedoman urutan *patet*, yaitu *patet Nem*, *patet Sanga* dan *patet Manyura*. Lakon juga masih digarap utuh dalam arti terdapat bagian pembukaan, inti dan penutup.

Ketiga konsep garap pakeUran padat. Pada konsep padat yang dipentingkan adalah isinya,

bukan lamanya waktu pertunjukan. Penggunaan patet dan kaidah garap ringkas berbeda dengan pakeliran semalam. Di dalam sajian dapat saja pertunjukan dimulai dengan perang, adegan roman, atau adegan lain yang dipandang perlu. Penggunaan dimulai dan *Patet* dapat saja *Patet Manyura* kemudian ke *Patet Sanga*. *Patet* tidak mengikat dalam sajian. Dalam pakeliran padat diperlukan penghayatan yang seksama, jeli sejak awal hingga akhir pertunjukan. Pengulangan gerak, dialog dan iringan hampir tidak pernah terjadi.

Bentuk pertunjukan wayang kulit juga sudah demikian ber-variasi. Menurut Soetamo (2000) dalam makalahnya yang berjudul *Dampak perubahan sistem nilai terhadap pertunjukan wayang kulit* menyatakan bahwa masyarakat dewasa ini telah berubah. Perubahan sosial eksternal menyebabkan mobilitas sosial yang membawa perubahan hubungan suci menjadi sekuler. Temuan dan hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa pertunjukan wayang kulit dewasa ini ada kecenderungan makin berkembang menjadi bentuk hiburan dan sebagai komoditi komersial, bentuk penyajian pakeliran lebih menekankan kemampuan komunikasi daripada penghargaan kritis penonton. Dalang sebagai penyaji lebih suka memilih estetika *resepsi* daripada estetika kreasi. Keindahan pakeliran lebih cenderung pada kemampuan untuk memenuhi selera dan memadahi permintaan massa dengan kebutuhan publik. Selain itu garapan tokoh dalam lakon yang disajikan menunjukkan gejala *antihero* dengan mempresentasikan tokoh gambaran manusia biasa seperti *Limbuk, cangik, Gareng, Petruk, Bagong*. Beberapa

perubahan itu kiranya berhubungan dengan apa yang sedang terjadi di masyarakat yakni adanya perubahan sajian. (Soetarno, 2000:7).

Pertumbuhan jumlah lakon relatif berkembang pesat, hingga kini lebih dan 400 judul lakon yang telah dibuat. Dan sejumlah lakon yang ada, paling banyak adalah lakon versi Mahabarata disusul kemudian versi Ramayana. Di dalam kehidupan masyarakat dengan banyaknya lakon dan bervariasinya bentuk pertunjukan menjadikan banyak pilihan, sehingga pertunjukan wayang tetap diminati oleh sebagian besar masyarakat. Lakon yang sering disajikan ditengah masyarakat pada umumnya mengambil versi Mahabarata. Durasi waktu pemantapan yang diperlukan adalah sekitar 8 jam, dengan konsep pakeliran semalam. Hal itu menunjukkan bahwa masyarakat masih menyukai pertunjukan yang memiliki nilai simbolis, etis, religius dan estetis. Permasalahannya adalah Bagaimana makna simbolisme pada adegan Jejer, kedatonan dan perang gagal pada pertunjukan wayang kulit purwa Surakarta?

B. Simbol dan perubahan bentuk pertunjukan wayang.

1. Simbol dan tindakan simbolis

Simbol dan tindakan simbolis dalam pertunjukan wayang, telah lama dikenal oleh para pendukung wayang. Simbol tokoh-tokoh wayang keluarga Pandawa seperti tokoh Bima dikenal oleh banyak orang, bahkan simbol itu sekarang dipajang beberapa tempat, di Gilingan, di Waning Pelem Surakarta. Patung Arjuna yang mengendarai kereta dapat dijumpai seperti di Manahan. Simbol adalah

sesuatu hal atau keadaan yang merupakan pengantara pemahaman terhadap objek. Simbol dalam hal ini berbeda dengan isyarat dan tanda. (Herusatoto, 1983:11). Isyarat adalah sesuatu hal atau keadaan yang diberitahukan dan subyek kepada objek misalnya menunjukan jar mengangkat tangan, menggelengkan kepala. Isyarat berlaku pada sesuatu saat sedang tanda adalah sesuatu hal atau keadaan yang menerangkan atau memberitahukan objek kepada subyek misalnya rambu rambu lalu lintas. Simbol sering juga dikenal sebagai lambang yaitu sesuatu hal atau keadaan yang memimpin pemahaman si subjek kepada objek. Simbol lebih luas pemahamannya.

Tindakan simbolis juga merupakan bentuk pemberitahuan bahwa ada maksud tersembunyi di balik tindakan yang dilakukan seperti misalnya membungkukan kepala sebagai penghormatan. Mengucapkan Surakarta, berdiri pada waktu penganten akan dipertemukan, adalah contoh tindakan simbolis. Berbagai bentuk kegiatan manusia itu sebenarnya penuh dengan perilaku simbolis. Manusia adalah makhluk yang menggunakan simbol, simbol, animal symbolicum (Cassirer, 1990: 40). Dalam pergaulan manusia, hampir semua komunikasi menggunakan simbol seperti bahasa, seni dan filsafat. Sikap manusia dan tindakannya selalu berhubungan dengan simbol. Kadang kadang simbol itu jelas oleh karena sudah terlebih dahulu terdapat kesepakatan bersama, akan tetapi banyak simbol yang kurang jelas sehingga diperlukan pemahaman yang lebih seksama. Perilaku manusia penuh simbolisme.

Tindakan manusia perlu *ditafsirkan* kembali agar dapat *me-*

mahami maksud yang terselubung. Tindakan simbolis mengandung berbagai arti. Mengacungkan ibu jari kearah dapat ditafsirkan beragam, dapat saja perbuatan itu berarti memperesilakan menuju tempat yang disediakan. Dapat juga berarti menunjukkan ada sesuatu yang istimewa seperti barang yang khusus. Arti simbolis manusia tergantung pada pemahaman subjek terhadap objeknya. Dalam kehidupan manusia sehari-hari banyak terdapat makna simbolis. Ilmu pengetahuan seperti matematika, bahasa, menggunakan simbol. Kesenian seperti Wayang kulit penuh dengan simbol. Di dalam pertunjukan wayang kulit purwa sedikitnya terdapat 4 macam tindakan simbolis.

Tindakan simbolis yang pertama antara lain perilaku Penanggap wayang. Sebelum pertunjukan wayang disajikan, terlebih dahulu penanggap datang menghadap kepada dalang, memintanya memperagakan keahliannya memainkan wayang. Ada beberapa alasan seseorang menanggapi Wayang, misal memiliki maksud untuk hajad pernikahan, khitanan, nadzaran, upacara bersih Desa. Menanggapi wayang untuk sekedar bersenang-senang atau hiburan, Menanggapi wayang dengan motif ekonomi misalnya untuk mempromosikan usaha, untuk pembukaan usaha perdagangan. Pertunjukan wayang untuk upacara Gereja.

Tindakan simbolis penanggap wayang, bermula dengan mendatangi kepada dalang. Penanggap kemudian meminta dalang untuk menyajikan wayang dengan persyaratan yang ditentukan. Ki dalang kemudian menjawab ya atau tidak. Jika terjadi kesepaka-

tan kemudian mereka membuat janji atau kangsens tentang segala perlengkapan yang diperlukan dalam rangka pentas sajian wayang.

Tindakan simbolis yang kedua adalah perilaku dalang dalam pertunjukan. Sejak *bedol km/on* hingga *tancep kayon* hampir sepenuhnya tindakan dalang bersifat simbolis. Sebelum memulai mendalang panitia menyerahkan tokoh wayang tertentu sebagai pemegang peran dalam lakon kepada ki dalang. Jika pertunjukan selesai ki dalang juga secara simbolis mengucapkan beberapa perkataan yang dianggap perlu. Misal *Kupat janure tuwa menawi Jepat nyuwun pangapuro*.

Keu'ga, tindakan simbolis semua paraga pengiring pakeliran. Termasuk pengiring dalam pertunjukan adalah *pesinden, peng rawit, wiroswara, penyimping* dan pengatur peralatan pendukung. Tindakan *pengrawit* membunyikan instrumen gamelan merupakan kegiatan simbolis. Dalam vokal adakalanya berisi ajaran moral, keagamaan, pendidikan dan ajaran yang baik merupakan simbol. Semua notasi musikal ditulis dengan symbol.

Keempat, pembuat perlengkapan wayang. Dalam membuat wayang berbagai kegiatan dilakukan yaitu misalnya membedah wayang/*muterani*, menyungging wayang, *ngedus* dan *gapit*. Adakalanya watak seseorang pembedah wayang ikut mempengaruhi hasilnya. Jika watak pembedah wayang lembut maka hasilnya juga halus demikian pula sebaliknya. Menyungging wayang dibutuhkan satu keahlian lain yaitu menata warna. Pembedah wayang belum tentu ahli menyungging, akan tetapi ada juga yang ahli keduanya. Degradasi warna merah,

hijau, biru, kuning, ungu memerlukan keahlian dan kesabaran. Adakalanya dalam menyungging wayang disertai tirakat atau juga do'a tertentu agar hasilnya maksimal.

2,Perubahan bentukpertunjukan.

Pertunjukan wayang kulit telah mengalami kemajuan. Bentuk wayang sangat lengkap, bentuk wayang *setanan* seperti milik ki Manteb Sudarsono dan Karanganyar relatif paling lengkap. Demikian pula dalam sajian garap pakeliran khususnya sabet. *Garap sabet* Ki Manteb sangat populer sehingga sering mendapatkan julukan dalang Setan, artinya kehebatannya me mainkan pada saat *sabet*. Pada keahlian *catur, garap catur* Ki Anom Suroto, Ki Toto Atmadja dan Ki Warseno dan Surakarta memiliki kemampuan yang bagus. Warna suara Anom Suroto, garapan suluknya bagus. Ki Purbo Asmara, Ki Blasius Subono dan Ki Bambang Suwama merupakan tiga sosok dalang inovatif di ISI Surakarta, perubahan perubahan garap pakeliran sering dilakukannya. Menurut Bambang Suwarna dalam tulisannya mengatakan:

Pakeliran merupakan Surakarta satu bentuk seni pertunjukan tradisional, bersifat luwes. Artinya, pakeliran mampu menyesuaikan situasi dan kondisi zamannya. Keleluwesannya yang dimaksud tidak hanya terbatas pada kandungan isinya, tetapi juga bentuk atau wadahnya. Meskipun pakeliran itu mempunyai aturan atau waton yang telah mapan, akan tetapi karena setiap seniman dalang mempunyai keleluasan didalam mengemas sajian sesuai dengan kemampuannya, sehingga muncul berbagai variasi garap atau komposisi pakeliran:

semalam, ringkas, dan padat. Masing masing komposisi garap pakeliran mempunyai konsep konsepnya tersendiri tidak dapat disejajarkan saW dengan lainnya. Komposisi pakeliran bentuk semalam andaikata masakan lebih bersifat tanak, karena durasi waktunya relatif panjang, sehingga semua unsur unsur pakelirannya yang meUputi catur, sabet, sulukan dan gending tesaji secara utuh. Komposisi pakeliran bentuk ringkas sajiannya hampir sama dengan pakeliran bentuk semalam, namun karena dibatasi oleh waktu, sehingga unsur-unsur pakelirannya tidak tersaji secara utuh.

Berbeda dengan kedua bentuk pakeliran yang telah disebutkan, komposisi bentuk padat meskipun juga menggunakan prabot prabot seperti halnya pakeliran bentuk semalam, yaitu repertoar lakon, figur wayang, catur, sabet, sulukan, gending, dhodhogan dan keprakan, akan tetapi komposisi bentuk garapnya sangat berbeda. PakeUran padat muncul dan tumbuh untuk memenuhi keperluan kita, yaitu sebagian dan kita yang tuntutan keseniannya lain atau tidak sama seperti waktu dahulu. Orang sekarang tuntutannya dalam kesenian tidak sama dan tidak pernah sama. Ada yang tuntutan keseniannya seperti dahulu dan ada yang lain. Tuntutan tersebut adalah tuntutan kemantapan. Adanya tuntutan kematapan baru, yang menimbulkan komposisi bentuk pakeUran padat. Padat dalam hal ini bukan waktunya, melainkan garapnya yaitu pertama mernusatkan pada masalah yang digarap dan kedua masalah yang digarap itu terbatas dan menggumpal rnerupakan kesatuan (Bambang Suwama, 1996:2).

Pakeliran sekarang sangat beragam dan banyak terpengaruh oleh kondisi sosial ekonomi masyarakat, masyarakat sudah berubah sehingga terjadi perubahan sistem nilai. Dampak perubahan sistem nilai banyak mempengaruhi pertunjukan wayang. Soetarno menyoroti dampak perubahan teknologi komunikasi; perubahan sistem sosial dan perubahan sistem nilai, menurut Soetarno bahwa perubahan yang terjadi dalam dunia pedalangan menjadi: pesan yang disampaikan masalah duniawi, bentuk kemasan, kecenderungan meninggalkan nilai saicral, magis dan simbolis, penuh variasi dan aspek hiburan yang lebih menonjol dan kovensi sastra makin menipis. Garapan ginem tokoh tokoh yang ditampilkan tidak hanya ke arah demokratisasi tokoh saja, tetapi tidak jarang narasi tokoh dibuat lebih realistik. Demikian pula dalam pakeliran suasana sakral, magis, dan mistik lenyap bersama masuknya lawak, penyayi, bintang tamu, penonton kepanggung wayan.g kuUt (Soetarno 2000:12-15).

Kemajuan pakeliran merupakan wacana yang baik demi kelangsungan pakeUran itu sendiri ditengah masyarakat. Pakeliran sekarang telah mendapatkan pengakuan dan Unesco menjadi salah satu warisan budaya International yang perlu dilestarikan. Bentuk sajian pakeliran mengalami beberapa perbedaan dipengaruhi kondisi sosial setempat, situasi jamannya dan kemampuan dalang yang me nyajikannya. Hai ini menambah variasi pertunjukan wayang kuUt purwa Surakarta ditengah masyarakat pendukungnya.

C. Simbolisme Jejer, kedatonan dan perang gagal.

I. Adegan Jejer I

Pada pertunjukan wayang kulit purwa Surakarta sebelum sajian wayang dimulai terlebih dahulu dibunyikan gending gending Patalon. Gending patalon diantaranya adalah Cucur bawuk, Srikaton, Pareanom, Suktna Rang, Ayak ayakan, Srepegan dan Sampak. Menurut Sri Mulyono (1979) ternyata gending Patalon yang disajikan merupakan simbol dan maksud tertentu yaitu simbol ketujuh pangkat penjelaman Zat atau ketujuh martabat, yaitu Pohon dunia, Cahaya (Nur), Cermin, Nyawa (roh flahi), Dian (qandil), Permata (darah) dan dinding Jalal (penjelmaan alam insan kamil). Bagi masyarakat pada umumnya relatif kurang mamahami maksud gending patalon. Setelah terjadinya perubahan sistem nilai, ternyata sekarang gending yang digunakan sebagai patalon adakalanya diganti gending karawitan, bahkan sering dihilangkan, hal itu mengingat waktu yang sudah terlalu malam saat dimulainya pertunjukan oleh karena waktu petang sebelumnya dilakukan pesta hajatan. * Pakeliran langsung dimulai dengan jima kali pukulan kotak. Dalam Wind Hidayat Jati maksud simbol pukulan kotakjuga dapat ditafsirkan (Sri Mulyono 1979: 107), akan tetapi jarang para penonton yang memperhatikan maksud pukulan kotak. Dalang yang ingin kreatif dapat saja memukul kotak atau memukul alat yang lain sebagai tanda dimulainya pertunjukan. Ki Gondo Darsana juga pernah melakukan pukulan sebagai tanda dimulainya pertunjukan tidak dengan memukul kotak akan tetapi

memukul barang lain, dalam hal sabet juga melakukan gerak yang eksentrik, tancepan wayang pada simpingan kin sangat banyak sehingga memerlukan tempat pada anakan kotak wayang, jumlah wayang Jejer I dapat mencapai 15 Buah (Edy Sulistiono, 1996:58).

Tindakan simbolis pertama adalah mencabut gunung penlahan lahan, dinaikan sedikit terus diturunkan, diputar tiga kali disertai do'a mantera yang intinya mohon keselamatan dan keberhasilan pertunjukan wayang kulit yang sedang dilaksanakannya. Doa mantera yang diucapkan setiap dalang berbeda-beda tergantung dalangnya. Perilaku dalang memiliki maksud simbolis yang terselubung. Pada umumnya setelah Gunung dicabut kemudian disusul keluarnya dua parekan yang memiliki bentuk simbol wayang yang sama, dalam hal ini juga dapat ditafsirkan secara simbolis tersendiri, akan tetapi pakeliran sekarang perilaku dalang dengan menghadirkan dua tokoh parekan jarang dilakukan, Adegan kemudian disusul dengan Jejer I. Dalam pertunjukan wayang kulit purwa Surakarta adegan pertama disebut Jejer I.

Pengertian adegan jejer, istilah jejer dapat diartikan berdiri berderet-deret, yaitu deretan simbol tokoh wayang pada suatu posisi/tancepan tertentu. Dalam pertunjukan wayang kulit yang mengambil serial Mahabarata, jejer biasanya diiringi dengan gending-gending yang sudah mapan. Gending untuk karawitan iringan jejer Amarta/ pandawa berbeda dengan jejer untuk iringan AstinalKurawa atau keraton yang lain seperti misalnya untuk jejer Kahyangan, Dwarawati, Mandura. Suasana dalam jejer juga berbeda-

beda misalnya suasana merdiko/netral, sedih, gembira, marah, gending yang dipilih juga berbeda. Gending yang mempunyai rasa mantab sebagai pendukung lakonlah yang dibunyikan. Biasanya untuk adegan kedua dan selanjutnya dalang telah terlebih dahulu memberikan sanepa/kiasan untuk memerintah niyaga membunyikan instrumen tertentu misalnya akan keluarnya tokoh Banuwati, dalang memberikan aba-aba demikian.. .tedakira Banuwati gumbira pangalihe pinda nganti Sekar Puspawarna. Sanepa mi ditafsirkan oleh niyaga supaya membunyikan gending Puspawarna pada adegan kedaton Astina yang tokoh utamanya ratu Banuwati.

Pada pakeliran purwa Surakarta, karawitan iringan jejer Amarta diantaranya adalah gending Kawit (patet Nem), gending Sumirat dan Ramyang (Manyura) atau dapat juga Manik Maninten, sedang untuk mengiringjejer Astina adalah gending Kabor (Slendro) atau gending Logondang PI 5. Untuk jejer Kahyangan adalah gending Kawit sedang karawitan untuk jejer Dwarawati adalah gending Kerawitan. Gending untuk Jejer Amarta dan Kahyangan biasanya sama oleh karena ada anggapan bahwa Pandawa itu keturunan dewa.

Terdapat maksud tertentu yang berhubungan dengan simbolis me dalam masyarakat. Jejer biasanya juga tergantung pada lakon yang dipilih oleh penanggap wayang. Banyak warga masyarakat yang memiliki maksud tertentu dalam rangka menanggapi wayang. Masyarakat jarang menanggapi wayang tanpa disertai keinginan ang sare. Artinya sebagian masyarakat jawa relatif tidak suka

menonjolkan diri/pamer. Penafsiran lakon didalam masyarakat juga berbeda beda. Sejumlah masyarakat memandang lakon adalah perlambang kehidupan, kelompok yang lain memandang lakon adalah konflik sosial, pemegang peran seperti wayang lakone Bimasuci, ada pula yang memandang pertunjukan wayang adalah pemuja an kepada roh nenek moyang.

Perihal lakon sekarang telah berubah sangat cepat, terdapat berjenis lakon yang dapat di kategorikan sebagai lakon pakem dan la/con carangan. Terdapat pula yang membedakan lakon dalam bentuk lakon, raben, lakon wahyu, srimulih dan yang lain, bahkan pengertian lakon sendiri telah berkembang kepada penafsiran yang beragam. Menurut penelitian Sudarko, sekarang ini berdasarkan judul lakon terdapat sepuluh macam lakon dalam wayang kulit purwa. Diantaranya adalah : 1. Lakon Lairan, 2. Lakon Raben, 3. Lakon Alapalapan, 4. Lakon Gugur/Lena, 5. Lakon Mbangun, 6. Lakon Jumenengan, 7. Lakon Wahyu, 8. Lakon Nama tokoh seperti Ngruna -ngruni, Watugunung, 9. Lakon Banjaran, 10. Lakon Duta (Sudarko, 1996:3).

Pada pakeliran purwa Surakarta, terdapat adegan yang ajeg yaitu Raja selalu datang lebih awal dibanding para sentana yang lain seperti dengan patih, senapati dan tamu. Setelah raja duduk di Singgasana kemudian para sentana datang menyembah dan kemudian duduk pada tempat yang tersedia. Terdapat tata urutan tatakrama duduk sebagai simbol menurut pangkat dan kedekatan dengan raja. Secara simbolis Raja menjadi panutan/tuladha dan para sentana sebagai pengikutnya. Raja selalu

datang dan duduk pada bagian kanan, hal ini dapat ditafsirkan raja memiliki perangai yang selalu baik yang pantas dikontoh. Dalam dialog raja selalu memberikan keputusan, hal itu merupakan simbol bahwa raja memiliki kekuasaan penuh, secara simbolis dapat bertindak sebagai pengayom, pemimpin, hakim dan juga penguasa. Tindakan yang akan diambil tentu bermula dari raja. Raja menjadi pemimpin dunia dan pemimpin akhirat (Sunan/Sultan dan kalifatulah). Dalam pewayangan, raja selalu disebut Sinuhun, Prabu, adajuga sebutan Bathara..

Setelah Jejer lengkap, semua raja memiliki idiolek kafa permulaan untuk menyebut penguasa yang paling dilirormatinya. Seperti contoh; Hwang sukma adilinuwih, Hong bawana langgeng untuk sebutan idiolek Bathara Kresna. Menandakan bahwa dalam hubungannya dengan pasewakan raja tetap secara simbolis menghormati sesuatu yang dipercaya memiliki kekuasaan yang lebih tinggi. Dalam catur antara simbol tokoh wayang dengan tokoh yang lain banyak terjadi ungkapan simbolis. Misal raja menanyakan keselamatannya atau secara ringkas bage binage. Contohnya Puntadewa; Kaka prabu bathara Kresna, ingkang rayi ngaturaken kasegahan panakrami rawuh jengandika wonten praja ing Amarta. Catur demikian sifatnya simbolis. Bage binage selalu terjadi pada setiap adegan/Jejer. Setelah catur selesai, dan menyangkut tugas dan kewajiban, misal mencari wahyu Cakrangingrat, jarang sekali raja melaksanakan tindakannya sendiri. Dengan sanggit ginem yang bagus, prajurific atau para Senapati-lab yang melaksanakannya. Ini

membuktikan bahwa raja menjadi ideator dalam bertindak dan juga benteng terakhir dalam malapetaka, peperangan/konflik. Secara simbolis, raja itu sebagai simbol negara. Jika raja masih hidup berarti masih ada negara. Pada saat dialog/catur antara raja dengan Sentana terdapat bahasa yang kusus untuk masing-masing tokoh, hal itu menunjukkan bahwa ada degradasi yang secara simbolis menunjukkan tingkat dan derajat. Pada akhir catur, kemudian disambung pocapan dalang yang menandakan jejer berakhir, maka dalang memberikan sanepa kepada para niyaga misalnya; wus paripurna anggenira pasewakan, tedakira prabu Puntadewa binayang bayang, srikaton saking mandrawa "pinda dewa man geja wantah. Artinya Niyaga diminta membunyikan gending Srikaton. Pada saat keluarnya simbol tokoh wayang, raja pulalah yang mendahuluinya sedang para Sentana setelah melakukan sembahan baru kemudian keluar! enta-entasan. Hal ini menandakan bahwa raja harus selalu dihormati dijaga secara simbolis dielakukan, dicontoh segala perilakunya.

2. Adegan kedhaton.

Tokoh adegan kedhaton diantaranya adalah permaisuri, raja yang baru saja selesai memimpin pasewakan dan dua tokoh cangik dan limbuk. Untuk tokoh Cangik dan Limbuk hampir pasti ada sedang raja dan permaisuri biasanya dibungkus dengan gerak dan ilustrasi, adakalanya digedong artinya sekedar diucapkan/ pocapan dalang.

Adegan dimulai dengan gerak gunung yang ditancapkan di gedebok (pohon pisang) atas dan

kemudian pada waktu raja melewati gunung ditarik kebawah sebagai ilustrasi dan gapura kedhaton. Raja dan permaisuri kemudian berjalan berjajar. Adakalanya permaisuri mengajak dialog dengan raja tentang pasewakan yang baru saja selesai. Jika pasewakan genting/tidak normal, biasanya raja tidak mau bercengkerama, akan tetapi langsung naik ke sanggar pamujan /palangatan untuk meminta wewenganing jawata/pandangan dewa. Biasanya dalang menyanggiti bahwa sang raja telah tiwikrama dengan membakar dupa yang sebesar kepala gajah. Kalau doa mantera tidak dikabulkan, raja kemudian masgul, dupa dibanting kemudian raja makan sekenyangnya, dan dilanjutkan tidur pulas (kusus Duryudana). Jika raja Dwarawati, kemudian raja berganti busana memakai busana keprajuritan, memimpin peperangan/ konflik.

Bagi pakeliran purwa Surakarta adegan Cangik dan Limbuk keberadaannya penting, sebab merupakan sikap mengendorkan ketegangan yang baru saja terjadi, artinya lakon dibuat kenceng kendo. Keluarnya Cangik dan Limbuk biasanya diiringi gending geculan tertentu misalnya gending Merak kesimpir untuk keluarnya Cangik dan Limbuk setelah Jejer Amarta, sedang gending Damarkeli untuk keluarnya Cangik dan Limbuk setelah jejer Astina. Pada hitungan ke empat atau pada gong setelah Cangik ditancapkan pada gedebog atas, Limbuk dikeluarkan secara mendadak terkesan mengagetkan, kemudian dilakukan tarian dan dialog/catur dengan Cangik yang sifatnya sederhana/ ringan. Catur

yang dilakukan menjadi jalinan komunikasi dengan penonton.

Makna simbol terlihat path saat seorang raja bertemu dengan permaisuri, gerak wayang, catur dilakukan sebentar yang menjadikan suasana menggugah birahi, dilanjutkan raja tidak berkenan kembul bujana, raja kemudian masuk kesanggar pamujan! pelanggaran, membakar dupa yang sebesar kepak Gajah, dilanjutkan berganti busana. Seluruh kegiatan yang disajikan dalang bersifat simbolis.

Raja kemudian diiringi sulukan masuk disusul dengan keluarnya Cangik. Setelah Cangik dan Limbuk muncul terjadilah dialog misainya demikian.

Cangik : *Anaku nduk Maria Kondang Malangi*

Limbuk: *Hana apa yung, teka pijer nimbali anakmu woe, yen ndak sawang kaya ana bob kang kudu kok wedarake yung.*

Cangik : *Hiyo nduk, ana nduk, amarga kowe dadi guru kudu ngerti gebengane guru!*

Limbuk: *Gebengane apa yung?*

Cangik : *Guru iku pendidik, ya panutan, mula nggegurue marang sesantine KM. Dewantara!*

Limbuk: *upamane apa yung?*

Cangik : *Kudu ing arso asung tuladha, ing madya man gun karsa, tutu wuri handayani.*

Limbuk: *Werdine apa yung.*

Cangik : *koive kuwi kudu bisa dadi canto, bangun sentangat, lan kudu anut bebener.*

Limbuk: *Llm kae yen dosen STSI kae kok, kerepe lunga Peye kae apa ya bisa diconto yung!*

Cangik: *Hits kowe kuwi aja sembmna, Peye iku penting, ning kene kowe diundang am kena ngrasani yen duwe gawefiya sing ngundang, bisa mulih orang diparingi amp/op.*

Limbuk: *Ngono tha yung, yen aku amplop iku orapenting ,singpenting isine kokyung.*

Demikianlah sekilas contoh catur, yang bernada sindiran untuk mendapatkan simpati penonton. Setelah dirasakan komunikasi dengan penonton cukup, dalang mengucapkan kata kata peribasan seperti contohnya Keripik Gedang keripik Tela, setitik edang waton rata, yang artinya adegan Limbuk dan Cangik telah cukup kemudian dilanjutkan adegan paseban jawi. Dengan aba aba dalang; Ganti kang ana paseban jawi para wadya bala wus sumadya, yen cinandra saldng mandrawa kadya kumuda rangsang. Dalang meminta supaya Niyaga membunyikan gending Kemuda untuk mengiringi budalan para prajurit, bentuknya sebagian ben si sikap rampokan, lumaksono prajurit, kapalan, dan berbagai sanggit yang lain.

Begitu kapalan selesai disambung adegan jejer 11 . Jejer mi sebenarnya dapat berupa adegan yang berseberangan dengan jejer I. Iringan yang dibunyikan juga sudah lebih dinamik meskipun masih dalam satu patet yang sama yaitu patet Nem. Dalam adegan mi intinya raja mempunyai niat tertentu yang sama dengan inti pada adegan jejer I atau dapat juga berseberangan dengan Jejer I.

3.Perang Gagal.

Perang gagal adalah berperangnya dua kubu prajurit dan dua kubu yang berbeda yaitu dan prajurit hasil Jejer I melawan prajurit hasil jejer II. Karawitan iringan

pakeliran biasanya gending Kemuda, Srepegan patet 6 atau gending lain yang mendukung suasana. Adegan perang gagal merupakan pertemuan dua kubu prajurit ditengah jalan. Kedua kubu saling merasakan lebih berwenang, lebih benar, lebih berkuasa sehingga terjadilah konflik/ peperangan. Meskipun sangat seru dan saling berebut kemenangan, akan tetapi tidak ada Salah satu yang menang . Kedua prajurit gagal, mereka kemudian saling meyimpang jalan untuk mencari jalan yang lain untuk mencapi tujuan yang diinginkan rajanya masing masing. Dalam perang gagal tidak terjadi kematian/pembunuhan. Kedua kubu saling membatasi amarahnya.

Perang gagal memberikan simbol bahwa setiap cita-cita itu tentu memiliki hambatan. Setiap tujuan pasti ada tantangannya, baik yang berupa saingan oleh karena sama sama diinginkan atau juga objeknya menarik semua yang mengetahuinya. Perang gagal merupakan simbolisme dan kehidupan manusia, bahwa manusia itu harus mengatasi semua rintangan, hambatan, tantangan, gangguan. Dalam perang gagal rintangan jelas berasal dan luar. Sifatnya menggugah kesadaran agar memiliki sikap mental yang tangguh untuk mencapai sesuatu yang dicita citakan. Gagal dalam hal ml tidak berarti selesai/gugur atau gagar wigar tanpa tilas. Perang gagal memberikan simbolisme suatu ajaran bahwa ngelmu iku kelakone kanti laku, manusia hidup hams berjuang sedang keberhasilan akan ditentukan oleh lakon yaitu yang diciptakan oleh maha pencipta. Lakon wayang purwa itu dapat saja dilustrasikan denga simbolisme kehidupan manusia sehingga

berupa pendidikan disamping hiburan. Wayang kulit purwa Surakarta disamping tontonan juga tuntunan.

D. Simpulan.

Pakeliran wayang kulit purwa Surakarta dengan konsep pertunjukan semalam yang disajikan secara utuh ternyata masih banyak digemari para pendukungnya. Simbolisme kuat sekali pada adegan patet Nem yaitu pada Jejer 1, kedathonan dan perang gagal. Lakon wayang kulit purwa ternyata telah berkembang dengan berbagai variasi namun nilai simbolis pada pertunjukan wayang hingga kini masih kuat. Simbolisme diperlukan penafsiran kembali sesuai dengan perkembangan masyarakat. Pada jejer 1, sebagian besar mengandung unsur simbolisme baik dalam gerak, catur dan karawitan iringan pakeliran.

Pada garap lakon juga dapat ditafsirkan unsur simbolisnya yaitu seperti perjalanan kehidupan manusia. Kebebasan dalam terbatas pada kreatifitas garap, sanggit ginem, gerak wayang sedang semua tokoh akhirnya sudah ditentukan dalam lakon. Pakeliran wayang kulit purwa Surakarta merupakan seni pertunjukan yang bernilai simbolis.

Daftar Pustaka

- Abduliah Ciptoprawiro, 1986,
Filsafat Jawa, Jakarta: Balai
pustaka.
- Suwama, Bambang 19%,
*Perancangan Komposisi
pakeliran, Makalah Seminar,
Yogyakarta: IS'.*

- Budiono Herusatoto, 1983,
Simbolisme dalam Budaya Jawa,
Yogyakarta; PT. Hanindita.
- Cassirer Ernst, 1987,
Manusia dan kebudayaan: Sebuah
esei tentang manusia. Di
terjemahkan oleh Alouis A.
Nugroho Jakarta: Gramedia.
- Edy Sulistiono, 1996,
Ki Gondo Darsana Kehidupan dan
Pengaruhnya Terhadap Dunia
Pakeliran Sekarang, Surakarta;
STSI, Skripsi SI.
- Effendy Zarkasi, 1977,
Unsur Islam Dalam Pewayangan,
Bandung: PT. Alma'arif.
- Padmosoekotjo, 1986, Silsilah Wayang
Purwa Mawa Carita, Surabaya: P
T. ctra Jaya Murti.
- Santosa, 2004,
Mencermati Seni Pertunjukan II,
Perspektf Pariwisata, Lingkungan
dan Kajian Seni pertunjukan,
Surakarta: STSI dan The Ford
Foundation.
- Seno Sastraamidjojo, 1964,
Renungan Tentang
Pertunjukan Wayang Kulit,
Jakarta: PT.Kinta.
- Siman Wiyatmanta, Adiparwa, Jilid 1.
Yogyakarta: UP. Spring.
- Soetarno, 2000,
Dampak Perubahan Sistem Nilai
Terhadap Pertunjukan Wayang Kulit,
Surakarta: STSI, makalah Seminar
Due like.

Sri Mulyono, 1978.

Tripama Watak Satria dan Sastra Jendra, Jakarta :
Gunung Agungm 1979, Simbolisme dan
Mistikisme dalam Wayang, Jakarta :
Gunung

Agung, Sudarko, 1996,

Lakon Raden, Surakarta : STSI
Laporan Penelitian. Woro.

Aryandini, 2002,

Seni Pertunjukan Indonesia dengan
Pendekatan Filsafat, Studi Kasus Pagelaran
Wayang Kulit, Surakarta : STSI
Makalah Seminar Internasional.