MAKNA SIMBOLIS LAKON KANGSA ADU JAGO DALAM PERTUNJUKAN WAYANG KULIT PURWA

Randiyo
Institut Seni Indonesia Surakarta, Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Surakarta 57126
Email : randy_isi@yahoo.com

Abstrak

Lakon Kangsa Adu Jago merupakan salah satu lakon carangan yang bermutu yang mengandung nilai dan bermakna simbolis. Adu Jago mewakili suatu tindakan simbolis karakter generasi tua melawan generasi muda. Disebabkan oleh simbolis yang kurang adil, bijaksana, terjadilah keteledoran penguasa Mandura yaitu Basudewa. Di balik peristiwa adu jago sebenarnya Kangsa ingin merebut kekuasaan dari tangan Basudewa. Yang dapat dipetik dari lakon ini adalah munculnya tokoh Pandawa, simbol kesatria pembela keadilan, penuh pengabdian yang berhasil membantu menyelasaikan kewajibannya. Melalui lakon Kangsa Adu Jago, semangat persatuan, keadilan, kebenaran menjadi lebih kuat, terbentuklah kesatuan nasib antara keluarga Yadawa dengan Barata. Simbol karakter tokoh dalam lakon memunculkan nilai herois dan pendidikan untuk dijadikan contoh teladan dalam hidup manusia.

Symbolic Meaning of Kangsa Adu Jago (Cock Fighting) Play in Purwa Shadow Leather Puppet Show

Abstract

Kangsa Cock Fighting Play is a qualified carangan play containing certain symbolic meaning. Adu Jago (Cock Fighting) represents a symbolic action of old generation character against young generation one. Behind the cock fighting, Kangsa actually desired to seize power out of Basudewa's hand. This play especially reveals certain values through the figure of Pandawa, a knightly character who strove for justice and with his great dedication succeeded in carrying out his duties. The values conveyed by this Kangsa Cock Fighting play are hopefully expected to be able to build up a stronger spirit of unity, justice, and truth by especially learning from the destiny unity between Yadawa and Barata families. The symbolic characters in the play accordingly reveal heroic and educative qualities as examples for human's lives.

Keywords: adu jago, lakon, wayang kulit purwa, kangsa

PENDAHULUAN

Lakon Kangsa Adu Jago juga sering dikenal dengan sebutan Kangsa Lena. Lakon Kangsa Adu jago sangat terkenal dan hampir semua dalang yang popular seperti Ki Purba Asmara, Manteb Sudarsana, Ki Subana, pernah memperagakannya. Lakon telah menjadi paket untuk disajikan para mahasiswa dalam rangka menyelesaikan tugas akhirnya. Lakon Kangsa Adu Jago juga digunakan untuk pembawaan pada akhir tahun ajaran 2010. Peneliti sendiri juga pernah memperagakan dalam bentuk pakeliran semalam. Lakon Kangsa Adu Jago memuat berbagai persoalan yang diangkat dalam kehidupan sehari–hari. Persoalan besar yang menjadi tekanan menyangkut kekuasaan yaitu perebutan kekuasaan antara Mandura dengan Sengkapura, persoalan wanita yang menyangkut keadilan seseorang penguasa terhadap isterinya dan persoalan harta serta martabat yang merupakan pertaruhan dalam *adon–adon*. Banyak tokoh terlibat yang merupakan simbolisme perilaku karakter tertentu. Titik beratnya adalah kesalahan perilaku simbolis tertentu yang harus dihapus dengan berbagai perilaku lain yang lebih besar. Lahirnya tokoh antagonis Kangsa Dewa merupakan sebuah kesalahan perilaku simbolis raja yang tidak dapat berlaku adil, jujur, dan bijaksana sehingga mengakibatkan kegoncangan yang menyangkut kehidupan seluruh keraton Mandura. Keadaan baru dapat diselesaikan setelah bantuan dari keluarga Pandawa sebagai simbol tokoh penegak keadilan, kebenaran, kesucian dan persatuan. Perilaku simbolis semua angkara murka yang disimbolkan Kangsa Dewa dapat terselesaikan. Permasalahan dalam lakon ini adalah bagaimanakah karakter tokoh dan struktur adegan lakon Kangsa Adu Jago? Mengapa terjadi adu kekuatan antara kanoman dan kasepuhan ?

LANDASAN PEMIKIRAN

Simbol adalah suatu hal atau kedaan yang merupakan pengantara pemahaman terhadap obyek. Manusia dalam kehidupan selalu terkait dengan simbol. Setiap perilaku manusia dalam berkomunikasi dapat dibedakan menjadi (1) tindakan praktis, (2) tindakan pragmatis, (3) ketiga tindakan efektif dan keempat tindakan simbolis (Herusatoto, 2008). Di dalam berkebudayaan hampir semua tindakan manusia bersifat simbolis dan perilaku simbolis. Lakon wayang sebagian besar menggunakan simbol dan perilaku simbolis. Lakon wayang yang sedang dipertunjukkan di samping bernilai hiburan, pendidikan juga simbolis yang sulit untuk dapat dipahami secara rasional, karena merupakan ungkapan perilaku simbolis semua tokoh wayang. Semua tokoh wayang adalah simbol perwakilan karakter tertentu, sedangkan lakon adalah ungkapan yang ingin menghadirkan makna tertentu. Berdasarkan makna simbol maka simbol wayang mengandung pengertian bahwa pergelaran wayang menyampaikan sesuatu hal kepada penontonnya (Solichin, 2010). Sebagian besar lakon wayang bersumber dari versi Mahabarata, Ramayana, sebagian kecil dari Arjuna Sasra dan Sri Mulih.

Repertoar lakon wayang kulit purwa Surakarta pada awal abad ke-21 kecuali lakon – lakon baku yang sudah ada, tetap masih menampilkan lakon–lakon *carangan* yang sudah ada. Dari pergelaran–pergelaran yang dilakukan ketiga dalang yaitu Ki Purba Asmara, Ki Sayoka dan Ki Susila, relatif tidak banyak jenis lakon yang ditampilkan, berkisar 20 sampai dengan 25 jenis lakon. Semuanya diambil dari wiracarita *mahabbrata.* Lakon–lakon *carangan* yang sering digelar dalang meliputi lakon–lakon *banjaran* dan lakon *carangan.*

Berdasarkan judul lakon, dapat digolongkan menjadi delapan jenis lakon. Kedelapan jenis lakon meliputi lakon *rabe*n, *alap–alapan*, gugur/lena, *mbangun*, *jumenengan/wisudhan*, wahyu, nama tokoh dan banjaran. Pada jenis *raben* terjadi peristiwa perkawinan seorang tokoh tertentu yakni *rabine wisanggeni*. Pada jenis *alap–alapan*, terjadi perebutan seorang putri raja di antara para ksatria atau raja dari beberapa negara, yakni *kunthi pilih.* Pada jenis gugur/lena terjadi peristiwa kematian seorang tokoh tertentu yakni*, Kangsa Lena atau Kangsa Adu Jago, Ngraman Wiratha, dan Karno Rucat.* Pada jenis mbangun terjadi peristiwa pembangunan fisik atau kondisi tertentu, yakni Semar boyong. Pada jenis *jumenengan/wisudhan,* terjadi peristiwa penobatan seorang tokoh tertentu menjadi raja, yakni *Parikesit jumeneng nata.* Pada jenis nama tokoh, bahwa tokoh tertentu pada lakon digunakan sebagai judul lakon, misalnya Bima suci, Sudamala, Bima kopek, Petruk dhukun, Wisnu nitis. Pada jenis *banjaran* terjadi penggabungan beberapa lakon mulai dari lahir sampai meninggal seorang tokoh tertentu, meliputi *banjaran Bisma, banjaran Sengkuni, banjran Druna, banjaran Baladewa.* Pada jenis wahyu, terjadi peristiwa pemberian wahyu dari dewa kepada tokoh tertentu karena jasa yang diberikan kepada dewa yakni wahyu topeng waja (Suparno, 2007). Pada lakon *carangan* merupakan episode ceritera yang bukan bagian integral dari lakon, yang oleh komunitas pakeliran juga dianggap sebagai pakem (2007).

Konsep Lakon Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta

Pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta sebagaimana diketahui pada hakikatnya adalah lakon. Secara fisik lakon wayang terbentuk dari perpaduan unsur–unsur garap pakeliran. Sebagai media aktualisasi tokoh–tokohnya digunakan boneka wayang. Lakon merupakan sentral sekaligus sebagai bingkai yang mewadahi kesatuan catur, sabet, dan karawitan pendalangan. Oleh karena itu, jika melihat wayang semestinya bukan terpukau oleh keindahan catur, keterampilan sabet, dan suasana yang ditimbulkan oleh karawitan, tetapi memusatkan hayatannya kepada lakonnya.

Lakon wayang terdiri dari serentetan adengan yang masing–masing adegan menampilkan seorang atau beberapa orang tokoh dengan status dan karakter masing-masing. Perbedaan status dan karakter masing–masing tokoh mewarnai timbulnya perbedaan pandangan, sikap, perilaku, pembicaraan, situasi batin, dan cara mengambil keputusan ketika dihadapkan pada suatu permasalahan tertentu.

Tokoh–tokoh yang tampil pada lakon wayang, secara individu atau bersama oleh tokoh–tokoh lain membentuk kelompk–kelompok yang saling mendukung atau berseberangan. Terbentuknya kelompok tokoh antara lain karena masing–masing anggota terikat hubungan keluarga, terikat kewajiban, persamaan tujuan, persamaan visi, persamaan kepentingan, dan persamaan golongan dalam setiap adegan yang dihadiri oleh tokoh– tokoh baik dari suatu pihak tertentu maupun berbagai pihak yang berseberangan selalu menjadi interaksi. Munculnya interaksi sebagai akibat adanya permasalahan yang terdapat pada adegan. Dalam menggapai suatu permasalahan meskipun tokoh–tokoh yang hadir hanya dari suatu pihak karena perbedaan karakter, status dan sudut pandang, seringkali timbul konflik meskipun masih dalam wacana kebersamaan seperti pada lakon Kangsa adu jago.

Demikian juga interaksi antar tokoh atau kelompok tokoh dari pihak berbeda, karena perbedaan kepentingan, perbedaan visi atau saling berebut sesuatu yang sama, menyebabkan timbul konflik non fisik atau konflik fisik. Konflik non fisik adalah konflik dalam bentuk adu argumentasi atau perwujudan dilematis, sedangkan konflik fisik biasanya berupa perang atau perkelaian. Konflik diantara dua pihak kemudian berakhir degan kemenangan pada salah satu pihak. Konflik juga dapat terjadi dalam diri seorang tokoh ketika tokoh yang bersangkutan sedang dilanda masalah. Konflik pribadi lebih bersifat konflik internal atau konflik batin yang sering diaktualisasikan dalam bentuk konflik non fisik dan fisik. Konflik–konflik inilah yang menyebabkan timbulnya peristiwa lakon.

Peristiwa–peristiwa lakon saling terkait sehingga menyebabkan terbentuknya alur lakon. Berkaitan dengan alur lakon unsur–unsur garap pakeliran mempunyai peran antara lain: pertama mendukung terciptanya peritiwa lakon dalam setiap adegan, kedua mendukung terwujudnya perbedaan status dan karakter masing–masing tokoh dengan berbagai ragam pandangan, sikap, perilaku, pembicaraan, situasi batin, cara mengambil keputusan, serta ketiga mendukung terungkapnya berbagai ragam konflik dan penyelesaiannya (Murtiyoso, 2007).

Dunia pendalangan mempunyai berbagai gaya dan ragam gaya, masing–masing mempunyai karakteristik yang berbeda, juga memiliki kemantapan sendiri–sendiri sehingga satu dengan yang lainnya tidak sewajarnya untuk diperbandingkan.

Pagelaran wayang tidak semata-mata "drama bayangan" melainkan sesuatu yang jauh lebih luas dan dalam, karena wayang menggambarkan kehidupan manusia dengan segala persoalan yang dihadapinya. Pergelaran wayang adalah *wewayangane ngaurip*, yaitu simbol kehidupan manusia yang terstruktur dari kehidupan manusia dalam kandungan, lahir, dewasa dan saat ajal menjemputnya (Solichin, 2010). Wayang purwa adalah sebagai perlambang kehidupan manusia (Zarkasi, 1977)

Lakon wayang kulit purwa gaya Surakarta pada umumnya diawali dengan *bedhol kayon* dan diakhiri dengan *tancep kayon*. Di antara *bedhol kayon* dan *tanceb kayon* terdapat seretan adegan yang secara garis besar terbagi dalam tiga wilayah *pathet* yaitu *pathet nem, pathet sanga* dan *manyura*. Adengan dalam ketiga wilayah *pathet* saling berhubungan. Karakter hubungan antar adengan adakalanya bersifat hubungan sebab–akibat (kausalitas), tetapi juga ada yang bersifat urutan (linier). Setiap selesai satu adegan atau serentelan adegan yang berbingkai dalam satu keutuhan. Setiap permasalahan selalu diikuti dengan jeda, setelah itu baru di lanjutkan adegan berikutnya, demikian seterusnya sampai berakhir pada tancep kayon.

Adegan–adegan yang tampil dalam lakon, berbeda tempat dan tokoh–tokohnya dengan tekanan masing–masing dan secara bersama–sama membangun terwujudnya lakon. Topik yang ditampilkan pada setiap adegan saling terkait secara langsung atau tidak langsung secara kuat atau kendor. Perbedan topik menyebabkan terbentuknya semacam pertanyaan dan jawaban (2007).

Penggarapan lakon Kangsa Adu Jago atau Kangsa Lena.

Lakon Kangsa Adu Jago di dalam dunia pedalangan berbeda dengan Kangsa pada Serat Hariwangsa. Pada Hariwangsa Kangsa adalah anak Prabu Drumila seorang raja Denawa dari Negara Sauba yang bersanggama dengan seorang pramewari raja Mathura. Raja Mathura adalah Ugrasena, sedang Basudewa seorang raja Gowadana, raja kecil di bawah Mathura. Basudewa memiliki dua orang permaisuri yaitu Dewi Dewaki dan Dewi Rohini. Dari dewi Rohini lahir Sangkarsana dan dari Dewaki lahir Kresna. Kresna dan Sangkarsana kemudian dititipkan Nandagopa di Wajra (Padmosoekotjo, V, 1990). Di dalam dunia pedalangan yang lama lakon Kangsa Adu jago banyak mengambil dari karya Soemodarmoko yang berjudul Kangsa Lena. Tata urutan lakon Kangsa Lena adalah pertama *Jejer Mandura*, kedua Adegan *Widara Kandang*, ketiga adegan *Wana Sigranggra*, keempat adegan pertapaan *Giripurna*, kelima adegan pertapaan *Argosonya*, keenem adegan *Sukapura*, ketujuh adegan *Mandura*, kedelapan Adegan *Mandura tancep kayon* (Soemadarmoko, 1981). Uraian lengkap jalanya lakon sejak *talu* hingga *sampak suwuk* memberikan inspirasi bagi para seniman untuk berkreativitas. Pada setiap pertunjukan berlangsung ternyata selalu terjadi perubahan garap baik dalam *sanggit lakon,* dialog antara tokoh maupun unsur garap yang lain.

Lakon Kangsa Adu Jago diangkat dari fonemena sosial dalam kehidupan sehari–hari. Suatu keteledoran penguasa akan berakibat fatal bagi generasi penerusnya. Perselingkuhan akan berbuntut mala petaka yang fatal. Sebuah persoalan wanita akan membawa bencana. Menurut ibarat Jawa *sak dumuk sak nyari bumi* akan diperjuangkan hingga titik darah yang penghabisan. Sebuah lakon *carangan* Kangsa Adu jago juga merupakan sindiran seniman bagi situasi masyarakat saat itu. Kangsa Adu Jago merupakan pertunjukan yang bernilai simbolis. Di dalam pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta, lakon Kangsa Adu Jago menjadi bagian penting yaitu untuk tugas pembawaan, untuk pentas arisan dalang dan pencermatan beberapa pentas yang dilakukan para dalang dan calon seniman dalang. Dengan berbagai *sanggit* dan *garap lakon*, setiap kali dipentaskan lakon Kangsa Adu Jago selalu baru dan menarik perhatian.

DESKRIPSI LAKON KANGSA ADU JAGO

Awal mula peritiwa terjadi dari keteledoran raja Mandura yang meninggalkan istana untuk memuaskan rasa hatinya, secara simbolik Basudewa tidak berbuat adil terhadap ketiga isterinya. Basudewa pergi rekreasi dengan kedua isterinya yaitu Maekah dan Badraini.

Pada waktu prabu Basudewa pergi ke hutan untuk *cangkromo* atau rekreasi, isteri pertamanya dewi Maerah tinggal di istana, tidak diajak bersama prabu Basudewa. Terjadilah aib besar yang menimpa kerajaan Mandura, Dewi Maerah kedatangan Gorawangsa yang menjelma menjadi Basudewa palsu, sehingga terjadi perselingkuhan antara Dewi Maerah dengan Basudewa palsu. Perselingkuhan antara Dewi Maerah dengan prabu Gorawangsa (prabu Basadewa palsu) membuat kehamilan Dewi Maerah (Solichin 2007). Setelah kepulangan Basudewa yang asli terjadilah konflik antara kedua Basudewa. Basudewa palsu menjelma menjadi Gorawangsa lagi dan dapat dibasmi oleh Basudewa asli. Ternyata prabu Basudewa palsu telah menanam benih permusuhan tehadap Basudewa.

Prabu Basudewa tidak mau menerima Maerah sebagai isterinya, akhirnya prabu Basudewa memerintahkan kepada adiknya Harya Prabu untuk membawa Dewi Maerah ke hutan agar dibunuh. Harya Prabu tidak tega, merasa belas kasihan sehingga Dewi Maerah hanya dibuang di tengah hutan. Tak lama kemudian Dewi Maerah melahirkan anak laki–laki yang dibantu oleh Begawan Maruto. Setelah melahirkan Dewi Maerah meninggal, bayi yang baru lahir diberi nama Joko Maruta. Di tengah hutan Joko Maruta ditemani seorang raksasa yang bernama

Ditya Surati Mantra.

Ternyata Ditya Surati Mantra adalah adik kandung Prabu Gorawangsa. Setelah dewasa Joko Maruto diajak pulang ke Negara Guwobarong yaitu kerajaan Gorawangsa. Joko Maruto menggantikan ayahnya sebagai raja dengan didampingi seorang Begawan Jarasodja dan pamannya Ditya Surati Mantra.

Joko Maruto diberitahu bahwa ayahnya telah dibunuh oleh Prabu Basudewa raja Mandura. Timbulah niat Joko Maruto ingin membalas dendam dengan cara menanyakan haknya. Oleh karena terpaksa prabu Basudewa mengakui bahwa Joko Maruto sebagai anaknya yang diberi nama Kangsa Dewa dan diberi kedudukan sebagai bupati di Kabupaten Sengko Pura.

Kangsa diberitahu oleh pamanya Surati Mantra bahwa sebetulnya Basudewa telah mempunyai anak dari isterinya Maekah yaitu Kakrasana dan Narayana, sedang dengan Bradraini mempunyai anak Brata Jaya atau Lara Ireng. Sebagai pesaing menjadi pangeran pati, Kangsa ingin menumpas Prabu Basudewa sekaligus merebut tahta kerjaan.

Keinginan Kangsa Dewa diawali dengan menumbuhkan kerusuhan dari kerajaan untuk membuat kelemahan kerajaan Mandura. Kangsa Dewa menghadap prabu Basudewa, menyanggupkan diri untuk meredakan kerusuhan dengan beberapa syarat. Pertama, Kangsa dinobatkan menjadi pangeran pati. Kedua, ingin mencari tumbal anak bule dan ireng cemani. Ketiga ingin mengadu kekuatan dengan cara memilih jago tokoh yang paling kuat di antara Mandura dan Sengkopuro. Keempat, ingin memperistri Lara Ireng, anak demang Antyagopa di Widara Kandang.

Merasa takut Basudewa mengabulkan permintaan Kangsa Dewa. Dalam Adu jago yang menjadi jago bukan dari binatang akan tetapi dari manusia. Kangsa Dewa yakin bahwa cita–cita akan terkabul. Basudewa memerintahkan Ugrasena untuk mencari pertolongan ke Wukiretawu, minta bantuan Abiyasa untuk merelakan Bimasena menjadi lawan Surati Mantra dan mewakili jago Kasepuhan Mandura. Prabu Basudewa yakin Bratasena dari Sapthahargo yang masih saudara keponakan dapat mengalahkan jago kanoman Surati Mantra.

Permohonan Kangsa Dewa adalah sebagai siasat secara simbolik untuk menggulingkan prabu Basudewa, sehingga dapat menggantikan prabu Basudewa sekaligus membunuh ketiga putranya. Siasat Kangsa Dewa telah diantisipasi oleh Basudewa. Ketiga putranya dititipkan di Widara Kandang agar tidak diketahui oleh Kangsa Dewa. Namun, atas pemberitahuan Surati Mantra, Kangsa Dewa telah mengetahui bahwa Kangsa Dewa bukan keturunan Prabu Basudewa, sehingga keinginan membalas dendam akan kematian ayahnya prabu Gorawangsa sangat kuat. Di dalam gelanggang pertandingan Kangsa Dewa melihat kekanan dan kekiri, mencari keberadaan Kakrasana yang dianggap sebagai penghalang. Dalam pertandingan Kangsa Dewa ingin memuaskan ambisinya, menghabisi seluruh kesatria Mandura. Pertarungan antara Surati Mantra melawan Bratasena amat seimbang. Permadi adik Bratasena mengetahui siasat Kangsa Dewa yang licik sehingga timbul niatnya untuk membantu dengan merusak Belumbang Semangka, tempat memandikan Surati Mantra jika terjadi kekalahan. Pada akhirnya Surati Mantra tewas. Kangsa Dewa mengamuk dan dapat mengetahui keberadaan Kakrasana dan Narayana sedang melihat pertandingan. Kesempatan digunakan oleh Kangsa Dewa untuk membunuh Kakrasana dan Narayana.

Terjadilah peperangan antara Kangsa Dewa melawan Kakrasana dibantu Narayana. Semula kedua kakak beradik itu dapat terpikut, namun akhirnya Kangsa Dewa dapat dibunuh oleh Kakrasana dan Narayana dengan pusaka Nanggala dan Cakra.

Pusaka Nanggala menjadi milik Kakrasana setelah melalui bertapa di Grojokan Sewu. Atas terkabulnya permohonan Kakrasana, Brahma memberikan pusaka andalan yang dapat untuk membasmi musuh. Pusaka Cakra diperoleh Narayana setelah berguru kepada Padmanaba di Nguntarayana. Padmanaba sebenarnya adalah Wisnu.

Surati Mantra dapat dibunuh oleh Bratasena setelah Blumbang Semangka tempat memandikannya dicampur dengan keris Kalanadah, sebilah keris milik Permadi sehingga airnya mendidih, menguap terus kering.

Membunuh Surati Mantra diperlukan kerjasama antara Bratasena dengan Permadi. Membunuh Kangsa Dewa diperlukan kerjasama antara Kakrasana dengan Narayana. Secara simbolik persatuan di antara saudara sangat diperlukan dalam menghadapi segala bencana.

Pihak kerajaan mengetahui bahwa ternyata yang dapat membunuh Kangsa Dewa adalah anak kandungnya sendiri yaitu Kakrasana dan Narayana yang dititipkan di Windoro Kandang. Setelah pemberontakan reda akhirnya Kakrasana dinobatkan menjadi *pangeran pati* Mandura, yang kelak menggantikan prabu Basudewa. Sebagai balas jasa dan mengikat keluarga Yadawa, Wresni dan Barata, Lara Ireng dicalonkan sebagai istri Permadi yang telah membantu menumpas pemberontakan.

STRUKTUR ADEGAN KANGSA ADU JAGO

Patet Nem

Pada jejer pertama, dengan latar *Mandura,* tokohnya antara lain Basudewa, Harya Prabu, dan Ugroseno. *Babak unjal* dalam adegan ini adalah kehadiran Kangsa

Inti pembicaraan meliputi, (1) Kangsa meminta hak kepada Basudewa sebagai anak sepenuhnya. (2) Kangsa ingin mengadakan adon–adon, (3) Ugrasena diperintahkan Basudewa untuk mencari jago.

Dalam adegan kedua, dengan latar *Kedaton,* tokoh yang muncul adalah Dewi Badrahini menerima kehadiran Basudewa.

Inti pembicaraan dalam adegan ini Basudewa memberitahukan kepada Dewi tentang permintaan Kangsa Dewa.

Adegan ketiga dengan latar *Paseban Jawi,* tokoh antara lain Harya Prabu dan Ugrasena. Inti pembicaraanya adalah pembagian kerja. Ugrasena akan pergi ke Wukiretawu mencari jago. Harya Prabu ingin menjenguk keponakannya Kakrasana, Narayana dan Lara Ireng yang dititipkan di Widara kandang.

Adegan keempat dengan latar *Sengkapura,* tokoh yang muncul Kangsa Dewa, Surati Mantra dan prajurit raksasa. Inti pembicaraan, Kangsa dewa menyuruh prajurit raksasa untuk mencari Lara ireng, Kakrasana dan Narayana.

Adengan kelima, denga latar *Widara kandang*, tokoh yang muncul Demang Antyagopa, segopi, dan Lara ireng. Inti pembicaraan, Kedatangan raksasa dari Sengkapura yang ingin mengambil Lara ireng. Terjadilah kejar mengejar untuk menangkap Lara ireng. Atas kecekatan Lara ireng, prajurit raksasa tidak berhasil.

Pathet Songo

Adegan songo I dengan latar hutan *Siganggra*, tokoh yang muncul antara lain Arjuna/Permadi, Semar, Gareng , Petruk dan Bagong. Inti pembicaraan, Permadi mengajak panakawan melihat *adon–adon* di Mandura. Di tengah jalan Permadi berjumpa Lara Ireng dikejar prajurit raksasa. Permadi menolong Bratajaya dan Segopi yang dikejar raksasa Sengkopuro. Terjadi perang kembang.

Adegan songo II tokoh Kakrasana Dan Brahma. Inti pembicaraan, Kakrasana yang sedang bertapa dihutan Grojogan Sewu kedatangan Brahma. Kakrasana mendapat anugerah senjata Alugara dan Nanggala. Oleh Brahma diberitahukan sebetulnya Kakrasana adalah putra Basudewa raja Mandura. Kakrasana diperintah Brahma agar segara ke Mandura oleh karena sedang ada dalam bahaya.

Pathet Manyura

Adegan manyura I dengan latar *Nguntarayana,* tokoh yang muncul Narayana dan Padmanaba. Inti pembicaraan, Narayana berguru kepada Padmanaba. Narayana di anugerahi pusaka Kembang Wijaya Kusuma dan Senjata Cakra. Padmanaba akhirnya menyatu dengan raga Narayana. Narayana melanjutkan pengembaraanya sehingga bertemu Kakrasana.

Adegan manyura II, dengan latar *Mandura,* tokoh tokoh yang muncul antara lain Basudewa, Ugrasena, Bratasena. Inti pembicaraan, Basudewa senang hati menerima kehadiran Ugrasena yang membawa Bratasena dari Sapta harga sebagai jago.

Adegan manyuro III dengan latar *Blabar kawat*, tokoh yang muncul Kangsa Dewa, Surati Mantra, Ugrasena, dan Bratasena.

Inti pembicaraan, melakukan tantangan pertandingan jago. Wakil jago kanoman Surati Mantra dan kasepuhan Bratasena. Dalam pertaruhan segala kekayaan dan kekuasaan dipertaruhkan bahkan nyawa dipertaruhkan. Jika Sengka Pura kalah seluruh kabupaten diserahkan Kasepuhan, demikian sebaliknya jika jago Kasepuhan kalah seluruh isi keraton Mandura menjadi milik Kangsa Dewa. Berkat bantuan Permadi akhirnya Surati Mantra dapat dikalahkan bahkan mati. Kangsa berang, kemudian melabrak Kakrasana dan Narayana. Berkat terkena senjata Cakra dan Nanggala Kangsa Dewa tewas.

Adegan tancep kayon, tokoh yang muncul antara lain Basudewa, Kakrasana, Narayana, Lara Ireng, Ugrasena, Harya Prabu, Permadi dan Bratasena. Inti pembicaraan, Basudewa merasa lega karena Kangsa Dewa telah tewas berarti pemberontakan telah reda, Kakrasana dinobatkan menjadi pangeran pati. Permadi dicalonkan menjadi suami Lara Ireng.

ANALISIS SIMBOLIK TOKOH

Basudewa

Basudewa adalah putra sulung Prabu Basukunti raja Negara Mandura dengan permaisuri Dewi Dayita, putri raja Bojo (Solochin, 2007). Basudewa mempunyai tiga orang saudara kandung masing–masing bernama Dewi Prita/Dewi Kunti, Arya Prabu Rukma dan Arya Ugrasena. Basudewa mempunyai tiga orang isteri dan 4 orang putra. Permaisuri dewi Maerah berputra Kangsa. Kangsa sebenarnya putra prabu Gorangwangsa, raja raksasa Negara Gowabarong yang dengan beralih rupa menjadi prabu Basudewa palsu dan berhasil mengadakan hubungan asmara dengan Dewi Maerah. Permaisuri Dewi Mahira/Maekah Prabu Basudewa memperoleh dua orang putra bernama Kakrasana dan Narayana, sedangkan dengan Permaisuri dewi Badraini berpurtra Lara ireng/ Sumbrada. Secara tidak resmi, Prabu Basudewa juga mengawini ken Sagupi, swarawati keraton Mandura dan memperoleh seorang anak bernama Arya Udawa. Basudewa pandai olah keprajuritan dan mahir memainkan senjata panah dan lembing. Basudewa sangat sayang kepada keluargannya.

Bentuk sunggingan Basudewa mirip dengan Baladewa hanya pandangan agak lurus kebawah sedang Baladewa pandangan agak lurus kedepan. Setelah usia lanjut, Basudewa menyerahkan kerajaan Mandura kepada putranya Kakrasana, dan hidup sebagai pendeta di Pertapaan Radugumbala. Cara hidup sebagai pertapa diikuti Baladewa. Prabu Basudewa meninggal saat Negara Mandura digempur Prabu Sitija/Bomanarakasura raja Negara Surateleng.

Kangsa Dewa

Kangsa Dewa sesungguhnya putra Gorawangsa, raja raksasa Negara Gowabarong yang beralih menjadi Prabu Basudewa dan berhasil bermain asmara dengan Dewi Maerah, permaisuri Basudewa, raja Mandura. Kangsa dewa lahir di Negara *Bomba Wirayang* dan sejak kecil hidup dalam asuhan Surati Mantra, adik prabu Gorawangsa (Solochin 2007, III). Setelah remaja, oleh Surati Mantra, Kangsa dibawa ke Negara Mandura untuk menuntut haknya sebagai Putra Basudewa. Karena sangat sakti, Basudewa merasa takut akhirnya bersedia mengakui Kangsa sebagai putranya dan diberi kedudukan Adipati di Kasatriyan Sengkapura. Kangsa Dewa berwatak angkara murka, ingin menangnya sediri, penghianat, keras hati, berani dan selalu menurutkan kata hatinya.

Pengaruh Surati Mantra, pamannya yang sakti, Kangsa Dewa berniat merebut kekuasaan Negara Mandura dari tangan Basudewa dengan cara melakukan *adon-adon.* Pemberontakan Kangsa gagal. Surati Mantra mati di tangan Bratasena dan Permadi. Kangsa Dewa mati terbunuh dalam peperangan melawan Kakrasana dan Narayana, putra Prabu Basudewa dari Permaisuri Dewi Mahendra/Maekah.

Kakrasana

Kakrasana setelah menjadi raja bernama Prabu Baladewa adalah putra Prabu Basudewa, raja Negara Mandura dengan permaisuri Dewi Mahira/Maekah. Saat kelahiran kembar bersama adiknya, Narayana dan mempunyai adik lain ibu bernama dewi Sumbrada/Dewi Lara Ireng, putri Prabu Basudewa dengan permaisuri Dewi Badrahini. Baladewa juga mempunyai saudara lain ibu bernama Arya Udawa, putra Prabu Basudewa dengan Ken Sagupi, seorang Swarawati keratin Mandura.

Baladewa berwatak keras hati, mudah naik darah tapi pemaaf dan arif bijaksana. Baladewa mahir dalam olah ketrampilan mempergunakan *gada,* hingga Bima dan

Duryudana berguru padanya. Baladewa mempunyai 2 pusaka sakti, Naggala dan Alugara, keduanya pemberian Batara Brahma. Sebagai seorang raja mempunyai kendaraan gajah bernama Kyai Puspadenta.

Prabu Baladewa suka bertapa sejak mudanya, menjadi pendeta di pertapaan Argasonya. Sebagai pertapa bernama Wasi Jaladara, menikah dengan Dewi Erawati, putri prabu Salya raja Mandaraka. Dari pernikahan tersebut memperoleh 2 orang putra yaitu Wisata dan Wimuka. Sebelum perang Baratayuda, Baladewa juga kembali bertapa di Grojogan Sewu. Prabu Baladewa diyakini sebagai titisan sanghyang Basuki, Dewa keselamatan (Solichin 2007:46). Baladewa berumur sangat panjang. Setelah selesai perang Bharatayuda, Prabu Baladewa menjadi pamong dan penasehat Prabu Parikesit, raja Negara Astina setelah Prabu Kalimataya/Prabu Puntadewa, dengan gelar Resi Balarama. Baladewa mati moksa setelah punahnya seluruh Wangsa Yadawa.

Narayana

Narayana adalah Kresna, putra prabu Basudewa, raja Negara Mandura dengan permaisuri Dewi Mahendra/Maekah. Narayana lahir kembar bersama kakaknya, Kakrasana, dan mempunyai adaik lain ibu bernama Dewi Sumbadra/Dewi Lara Ireng, putri Prabu Basudewa dengan permasuri Dewi Badrahini. Prabu Kresna juga mempunyai saudara lain ibu bernama Arya Udawa, putra Prabu Basudewa dengan Ken Sagupi, seorang swarawati keraton Mandura.

Narayana adalah titisan Sanghyang Wisnu yang terakhir. Selain sangat sakti dan dapat beriwikrama sehingga berubah menjadi Raksasa, juga mempunyai pusaka–pusaka sakti, antara lain: Senjata Cakra, Kembang Wijayakusuma, Terompet/Sangkala Pancajahnya, Kaca Paesan, Aji Pameling dan Aji Kawrasatawan (Solichin 2007). Narayana mendapat Negara Dwarawati setelah mengalahkan Prabu Kalakresna, kemudian naik tahta bergelar Prabu Sri Bathara Kresna. Wisnu dipercaya sebagai penjaga keselamatan, pada waktu perang Baratayuda membela keluarga Pandawa. Hubungan keluarga Yadawa dengan Barata mulai terlihat sejak lakon Kangsa Lena.

Setelah meninggalnya Prabu Baladewa/resi Balarama, kakaknya dan musnahlah seluruh Wangsa Yadawa, prabu Kresna menginginkan *moksa.* Kresna wafat dalam keadaan bertapa dengan perantaran panah seorang pemburu ki Jara yang Mengenai kakinya.

Lara ireng/Bratajaya

Dalam versi India Subadra adalah gadis negeri Matura puteri Wasudewa dengan Rohini (Subandi 1997). Versi pedalangan Jawa Subadra dikenal Sumbadra sewaktu gadis bernama Lara Ireng. Untuk melindungi aib yang diderita Basudewa, sewaktu masih kecil pengasuh diserahkan kepada Nyai Segopi dan Kyai Sagopa atau Antyagopa. Ketenaran mulai tampak setelah lakon adon–adon atau Kangsa Lena. Oleh karena dikejar prajurit raksasa Lara Ireng lari kehutan berjumpa dengan Permadi. Semua prajurit raksasa dapat ditumpas. Lara Ireng dengan Permadi pergi bersama melihat *adon-adon* di alon-alon Mandura. Lara Ireng adalah puteri Basudewa dengan Badraini. Lara Ireng mempunyai *wanda lentreng* dengan ciri–ciri *praupan ruruh*, leher panjang, pundak *lentreh*/bagian belakang rendah, badan agak *dengkeng*/tegak ke belakang, kaki agak menyempit (1997). Lara Ireng mempunyai watak setia, murah hati, baik hati, baik budi, sabar jatmika, merak hati/menarik hati dan mudah tersinggung (1997). Dalam lakon Kangsa Lena, Lara Ireng, juga melihat adon–adon dan menggoda Kangsa dewa. Perhatian Kangsa terpecah sehingga kurang tertuju untuk membunuh Kakrasana dan Narayana. Pada saat terlena Kakrasana menghantamkan Nenggala bersama Narayana melepaskan Cakra kepada Kangsa dewa sehingga tewas.

SIMBOLISME LAKON KANGSA ADU JAGO

Pergelaran wayang seringkali dimaknai dengan seni pertunjukan dengan menggunakan efek bayang-bayang. Dalam perkembanganya ternyata banyak penapsiran yang beragam. Menafsir simbol wayang sudah tentu terbuka untuk berbagai kemungkinan tafsir. Perbedaan penasfsiran justru akan memperkaya perbendaharaan tapsir. Wayang dapat saja dalam pertunjukan dianggap sebagai *gegambaran* kehidupan manusia. Makna wayang sebagai gambaran kehidupan manusia akan menjadi daya tarik karena penonton akan berkaca pada wayang. Penonton akan mendapat nilai kehidupan, nilai heroik kepahlawanan dan nilai pendidikan, terutma pendidikan moral. Pergelaran wayang mencakup hampir semua unsur seni dengan landasan tata nilai yang kuat. Memahami wayang sebaiknya tidak secara parsial seperti misalnya karakter tokoh, jalan ceritera. Pagelaran wayang yang lengkap menyangkut berbagai aspek memberikan contoh kepada penonton. Sebuah lakon yang dipertunjukan memiliki berbagai nilai jika dikaji dari aspek simbolis.

Lakon Kangsa Adu Jago penuh dengan nilai simbolis. Dalam adu jago ternyata yang menjadi jago bukan dari ayam aduan, akan tetapi manusia. Kekalahan boleh terjadi apabila salah satu jago meninggal yang berarti pembunuhan. Maksud utama Kangsa Dewa beradu adalah ingin membunuh kesatria Mandura, jika semua kesatria terbunuh akan mudah untuk menguasai kekuasaan keraton Mandura. Kangsa Dewa merasa kawatir jika dengan langsung menyerbu Mandura akan dikeroyok semua kesatria, jadi untuk melampiaskan hatinya ia berpura– pura menuntut pengakuan sebagai seorang anak keturunan Basudewa. Dalam adon–adon sebenarnya secara simbolis adu kekuatan fisik atau juga sebagai sebuah pemberontakan. Kangsa yang sebenarnya anak Gorawangsa, seorang raja dari Gowabarong, diakui sebagai anak Basudewa dan diberi tambahan nama Kangsa Dewa serta dianugerahi tanah kadipaten Sengka Pura. Sebagai anak raja Basudewa, Kangsa Dewa menjadi raja di kadipaten Sengka Pura. Sebagai raja Basudewa ia merasa terpojok dan tidak dapat berbuat banyak. Sehingga, dari pada mengorbankan banyak kesatria kemudian menyetujui maksud Kangsa dewa. Basudewa memberikan arahana kepada para saudarnya supaya menyerahkan sepenuhnya kepada kodrat yang bakal terjadi (Soemodrmoko 1981). Basudewa mempunyai keinginan untuk menyembunyikan putra yang lain yang digandang sebagai pengganti raja yaitu Kakrasana dan Narayana yang masih terlalu muda dan dititipakan kepada Antyagopada dan Nyai Segopi di Widara Kandang. Kangsa Dewa yang mempunyai akal licik telah diketahui oleh Harya Prabu yang segera memberitahukannya kepada keponakannya untuk mencari kesatria agar dapat menyingkirkan Kangsa Dewa. Secara simbolis Kakrasana mencari kesaktian dengan bertapa di Grojokan Sewu dan mendapat anugerah Nenggala dan Alugara dari Bethara Brama. Narayana pergi ke Nguntrayana berguru kepada Padmanaba sehingga mendapatkan anugerah Cakra dan Kembang Wijaya Kusuma. Padmanaba sendiri menjelma menjadi Wisnu. Terdapat tiga model pembelajaran yang secara simbolis diikuti oleh Kangsa Dewa yang menganut sistem raksasa, aliran seks bebas, pendidikan hutan serba bebas, dan mengandalkan kekuatan otot tanpa otak. Kakrasana menganut cara otodidak dengan mencari sumber kekuatan dari dewa dengan tetap memerlukan kekuatan fisik. Narayana menganut cara belajar dengan berguru kepada ahlinya di samping mendekatkan diri dengan sumber kekuatan yaitu Wisnu. Lakon Kangsa Dewa ado jago yang juga dikenal Kangsa Lena secara simbolis merupakan adu kekuatan antara kekuatan otot dengan kekuatan otak yang dimenangkan oleh kekuatan otak. Kangsa Dewa secara simbolis juga lambang generasi muda yang menganut seks bebas, sombong, congkak ingin melawan kemapanan suatu negara. Akhirnya, Kangsa Dewa menjadi korban karena wataknya yang jelek yang dapat dibasmi oleh watak yang baik. Keturunan raksasa dibasmi oleh keturunan kesatria yang suka berjuang, penuh pengabdian, menjujung keadilan dan persatuan. Melalui pengorbanan kesatria Bratasena dan Arjuna semua musuh Mandura dapat dibasmi.

SIMPULAN

Lakon Kangsa Dewa Adu Jago yang juga dikenal Kangsa Lena manegandung banyak nilai yang diungkapkan. Struktur dramatik lakon mengalir, runtut mengikuti alur berfikir yang sederhana dan mudah dipahami. Beberapa simbol karakter tokoh mewakili perilaku simbolis tokoh yang orisinil, belum dibuat–buat dan memberikan contoh kepada masyarkat untuk memilih yang sesuai dengan pribadinya. Berbagai peristiwa besar masuk dalam lakon yaitu masalah kekuasaan, harta benda dan wanita, menjadi isi sebuah lakon yang berbobot.

Simbol tokoh mewakili perilaku simbolis tertentu untuk membukakan hati kepada masyarakat agar berperilaku yang adil, jujur, bijaksana dan mewakili jiwa persatuan yang kuat diantara keluarga. Karakter tokoh Basudewa yang agak lemah membuat semua tokoh lain sibuk menampilkan jati dirinya. Kangsa Dewa simbol tokoh antagonis, gegabah dan kurang perhitungan merupakan tokoh sentral yang harus dibasmi dengan semangat persatuan, keadilan, perjuangan dan kesucian.

Tokoh Baladewa yang keras namun jujur, belajar secara mandiri untuk mencapai tujuan yaitu mendapatkan Nanggala dan Alugara. Kresna yang dengan berguru, untuk memperoleh Cakra dan Kembang Wijaya Kusuma, memberikan wawasan tentang tata cara memperoleh kesaktian. Munculnya tokoh Pandawa sebagai prasyarat kemenangan menumbuhkan semangat bahwa dengan persatuan, kebersamaan, keadilan dan pengorbanan yang tulus merupakan modal untuk membasmi angkara murka serta menjadi sarana persahabatan antara keluarga Yadawa, dan Barata. Lakon Kangsa lena struktur adegannya jelas dan mudah dicerna, mengandung aspek simbolik dan selalu menarik perhatian.

DAFTAR PUSTAKA

Herusatoto, Budiono. 2008. *Simbolisme Jawa*. Yogyakarta: Ombak.

Jazuli, M,. 2003. *Dalang Negara dan Masyarakat Sosiologi Pedalangan*. Semarang: LIMPAD.

Mulyono, Sri,. 1983. *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang*. Jakarta: Gunung Agung.

Murtiyoso, B. Sumanto, Suyanto. Kuwato. 2007. *Teori Pedalangan* Bunga Rampai Elemen Elemen Dasar Pakeliran. Surakarta: ISI .

Padmosoekotjo. 1990. *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita*. Surabaya: PT CITRAJAYA MURTI.

Randyo, M. 2009. Peran Semar Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta. Semarang: Harmonia Jurnal pengetahuan dan Pemikiran Seni Vol IX edisi Des. 2009.

Soemodarmoko. 1981. *Pedalangan Wayang Purwa lakon Kangsa Lena*. Surakarta: ASKI Proyek pengembangan IKI.

Soetarno. 2005. *Pertunjukan Wayang dan makna Simbolisme*. Surakarta: STSI Press

Solichin, Waluyo, Sumari. 2007. *Mengenal Tokoh Wayang*. Surakarta: CV Asih Jaya.

Solichin. 2010. *Wayang. Masterpiece Seni Budaya Dunia*. Jakarta: Sinergi Persadatama Fondation.

Subandi, 1997. Persepsi Masyarkat Terhadap symbol tokoh Sinta dan Sumbadra Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa. Surakarta: STSI laporan penelitian kelompok.

Suparno, Slamet. 2009. *Pakeliran Wayang Purwa* Dari Ritus Sampai Pasar. Surakarta: ISI Press Solo.

----------. 2007. *Seni Pedalangan Gargrak Surakarta*. Surakarta: ISI Press. Solo

Zarkasi, Effendy. 1977. *Unsur Islam Dalam Pewayangan*. Bandung PT. Al-Ma'arif.