

Tugas Akhir Karya Seni
Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana
S-1
Program Studi Seni Pedalangan

KAKRASNA NUGRAHA



Oleh

Indera Waspada
1410124016

JURUSAN PEDALANGAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

ABSTRAK

Lakon *Kakrasana Nugraha* ini dimaksudkan untuk menyampaikan pesan moral “*sapa tekun bakale tekan*”. Agar pesan ini dapat tersampaikan, maka pesan tersebut harus dimunculkan melalui tokoh, peristiwa, dan permasalahan yang ada pada cerita. *Kakrasana Nugraha* dalam penyajian ini menceritakan kisah perjuangan Kakrasana dalam mendapatkan anugrah berupa pusaka utama, nama, dan busana busana keprabon.

Kata Kunci : *Nugraha*; Kakrasana; Perjuangan; Baladewa; Wanengpinta; Curiganata,

Pendahuluan

Karya dengan judul *lakon Kakrasana Nugraha* ini belum ada yang menampilkan. Prabu Baladewa atau Raden Kakrasana adalah anak Prabu Basudewa dengan Dewi Rohini. Raden Kakrasana memiliki tiga saudara yaitu Narayana, Rara Ireng, dan Udawa. Sejak kecil sampai dewasa Udawa, Kakrasana, Narayana, dan Rara Ireng tinggal di Kademangan Widara Kandang. Mereka tidak tinggal di istana Negara Mandura karena diancam oleh saudaranya sendiri yaitu Kangsa yang berambisi membunuhnya agar berhasil menjadi raja di Negara Mandura.

Lakon *Kakrasana Nugraha* yang pengkarya tampilkan terinspirasi dari pagelaran wayang kulit, film kartun, dan buku. Lakon ini menceritakan kisah perjalanan Raden Kakrasana memperoleh anugrah (nugraha) berupa nama dan senjata. Anugrah nama yang diperoleh Kakrasana yakni Wanengpinta, Curiganata, Balarama dan Baladewa. Sedangkan anugrah senjata yang diperoleh Kakrasana yakni keris Kyai Bantheng, senjata berbentuk seperti alu atau penumbuk padi Kyai Alugura dan senjata berbentuk bajak Kyai Nenggala. Dalam pertunjukan tradisi, cerita ini terdapat dalam lakon *Kangsa Adu Jago* dan *Curiganata Kraman* atau *Baladewa Ratu*.

Karya ini merupakan adaptasi dari dua lakon yakni, *Kangsa Adu Jago* dan *Curiganata Kraman* atau *Baladewa Ratu*. Lakon wayang kulit purwa dengan judul *Kangsa Adu Jago* sering dipergelarkan oleh para dalang. Beberapa dalang yang pernah menyajikan lakon tersebut diantaranya Ki Manteb Soedarsono (2020) dan Ki Seno Nugoho (2010).

Setelah pengkarya cermati dari berbagai sanggit lakon *Kangsa Adu Jago* terdapat kesamaan sanggit, diantaranya pada adegan turunya Batara Brahma menghampiri Kakrasana, Kakrasana mendapatkan senjata Kyai Nenggala dan Kyai Alugura. Oleh karena itu pengkarya menampilkan garap yang berbeda dari lakon *Kangsa Adu Jago* yang sudah ada. Pada lakon yang pengkarya tampilkan diantaranya Batara Basuki menghampiri sekaligus menitis pada Kakrasana. Kakrasana mendapatkan dua buah senjata yakni keris Kyai Bantheng dan Kyai Alugura. Hal ini dilakukan pengkarya untuk mengusung konsep *mulihe lakon*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan, Prof. Dr.Kasidi, M.Hum dan Ki Sumargiono dari Lakon *Curiganata Kraman* atau *Baladewa Ratu*. Terdapat perbedaan sanggit, sanggit dari Prof. Dr Kasidi, M.Hum, Kakrasana terbunuh saat berperang melawan senopati Prabu Curiganata tapi dapat dihidupkan kembali oleh Kresna. Sedangkan sanggit dari Ki Sumargiono Kakrasana tidak terbunuh ketika melawan senopati Prabu Curiganata.

Latar Belakang Konsep Karya

Dewasa ini, banyak peristiwa dimana kalangan muda-mudi kehilangan semangat juangnya, tidak totalitas dalam memperjuangkan apa yang ia inginkan dan tidak mau mengulangi perjuangan karena mengalami kesulitan ditengah jalan bahkan sampai kepada trauma. Hal ini yang melatar belakangi terciptanya lakon Kakrasana Nugraha

dengan mengusung konsep *sapa tekun bakale tekan* dengan memfokuskan Kakrasana sebagai tokoh utama.

Proses Berkarya

- 1) Mengamati peristiwa yang terjadi dimasyarakat, terutama dikalangan anak muda. Selain itu pengkarya juga melakukan proses wawancara dengan kaum muda-mudi.
- 2) Proses pengamatan berbagai sanggit lakon yang menceritakan tentang Kakrasana, dengan mencermati peristiwa-peristiwa penting yang dialami Kakrasana. Pengamatan juga telah dilakukan pada tulisan dan buku-buku mengenai tokoh Kakrasana. Pengamatan juga dilakukan dengan wawancara dengan narasumber Prof. Dr. Kasidi, M.Hum., Dr. Aris Wahyudi, S.Sn.M.Hum., Udreka S.Sn, M.Sn., Retno Dwi Intarti, S.Sn.,M.A., dan Ki Sumargiono.
- 3) Untuk membuat lakon *Kakrasana Nugraha* pengkarya menggunakan konsep *mulih* dan konsep *pathet*. Konsep *mulih* dikaitkan dengan alur cerita, sedangkan konsep *pathet* dikaitkan dengan adegan. Alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin sedemikian rupa sehingga menggerakkan jalan cerita dari awal, tengah, hingga mencapai klimaks dan akhir cerita. Sedangkan *mulihe lakon* adalah sebuah istilah yang digunakan oleh masyarakat pedalangan untuk mengamati jalinan-jalinan cerita dalam keseluruhan lakon, baik peristiwa yang dialami masing-masing tokohnya maupun permasalahan yang ditampilkan, dari awal hingga akhir lakon.
- 4) Proses penulisan naskah dan notasi. Setelah penyusunan naskah selesai, dilanjutkan dengan penyajian ke dalam bentuk pementasan pakeliran dua setengah jam. Dalam proses penyajiannya, pengkarya menempuh beberapa proses tahapan. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut: (a) Latihan mandiri dan evaluasi hasil latihan; (b)

Latihan bersama dengan memadukan garap pakeliran dengan karawitan; (c) Pemantapan hasil yang diperoleh; (d) Gladi Bersih; (e) Pementasan.

Tema Lakon

Dunia pedalangan tradisional jarang membicarakan tentang istilah tema. Istilah yang sering digunakan pengertiannya mendekati pada tema atau pokok pembicaraan adalah *liding dongeng*. Didalam perkembangan selanjutnya, terutama di lingkungan pendidikan seni, istilah tema menjadi sering digunakan untuk menganalisis lakon (Wahyudi, 2014:54). Menurut Satoto (1985:15), tema atau *theme* adalah gagasan, ide, atau pikiran utama di dalam karya sastra yang terungkap maupun tidak.

Tema yang diangkat dalam lakon *Kakrasana Nugraha* ini adalah perjalanan hidup Raden Kakrasana mendapatkan anugrah nama dan pusaka. Pementasan lakon *Kakrasana Nugraha* ini mengangkat peristiwa yang terjadi dalam realita di masyarakat, khususnya dizaman sekarang ini anak muda yang mudah putus asa, kehilangan semangat juangnya, dan tidak bersungguh-sungguh dalam mewujudkan segala cita-citanya.

Setiap karya mempunyai pesan atau amanat yang ingin disampaikan. Adapun pesan atau amanat yang akan disampaikan pengkarya pada lakon tersebut diantaranya adalah :

1. *Sapa tekun bakale tekan.*
2. Berbakti kepada orang tua.
3. Cinta tanah air, nusa, dan bangsa.

C. Balungan Lakon Kakrasana Nugraha.

Lakon Kakrasana Nugraha ini menceritakan tentang kisah perjalanan Raden Kakrasana yang senantiasa berusaha dan berdoa untuk mewujudkan keinginannya. Adapun sanggit cerita tersebut sebagai berikut :

Pathet Nem.

1. Prolog.

Demang Antagopa dan Nyai Sagopi sedang membicarakan putra angkatnya yaitu Kakrasana, Narayana dan Rara Ireng. Mereka membicarakan anak angkatnya karena Raden Aryaprabu berpesan dengan Antyagopa jika tahta negara Mandura akan diberikan kepada Kakrasana. Antyagopa dan Sagopi membicarakan perihal ini dengan sembunyi-sembunyi, tanpa sepengetahuan Antyagopa dan Sagopi, Kakrasana mendengarkan perkataan mereka. Demang Antyagopa khawatir jika Kakrasana menjadi raja ia akan kekurangan bekal. Setelah mengetahui pembicaraan tersebut, Kakrasana pergi.

Di tengah jalan Kakrasana bertemu dengan Narayana dan Udawa. Dia mendengar jika bukan anak kandung demang Antyagopa dan akan dijadikan raja di Negara Mandura. Narayana meragukan perkataan kakaknya itu. Ia membuat kakaknya kesal dan bertekad untuk mencari tahu kebenaran tersebut dengan cara bertapa. Narayana meragukan kakaknya, bahwa ia kuat melakukan tapa. Hal tersebut membuat tekad Kakrasana menjadi semakin bulat. Ia pergi meninggalkan Narayana untuk bertapa. Tak mau kalah dengan kakaknya, Narayana mengajak Udawa pergi meninggalkan Widara Kandang untuk mencari kebenaran dan mencari ilmu kebatinan. Adegan ini menggunakan iringan *garap, playon lasem nem*, dan *sampak lasem nem*.

2. Jejer *Pertapan* Arga Liman.

Dikisahkan Kakrasana sedang bertapa. Batara Basuki datang dan membatalkan tapa Kakrasana. Batara Basuki diutus oleh Batara Guru untuk memberikan anugrah kepada Kakrasana, tapi dengan syarat ia masih harus melakukan perjuangan. Batara Basuki memberikan petunjuk jika anugrah yang dia cari ada di pucuk gunung Arga Liman. Setelah mengetahuinya Kakrasana meminta pamit untuk pergi ke pucuk gunung. Adegan ini menggunakan iringan *Ayak-ayak Sl Nem* dan *Ladrang*.

3. Adegan perang di *Pertapan* Arga Liman.

Kakrasana mencoba naik ke pucuk gunung Arga Liman namun terpelempar jatuh karena perbawa Arga Liman. Tiba-tiba keluar seekor ular lalu menyerangnya, sehingga Kakrasana menjadi bulan-bulanan. Tak sampai disitu, keluarlah seekor banteng dan menyerang Kakrasana sampai Kakrasana tak berdaya. Kakrasana bangkit, terjadilah perang antara Kakrasana dan ular tersebut. Ular berhasil dibunuh dan berubah wujud menjadi pusaka bernama Kyai Alugara. Kakrasana berhadapan dengan banteng dan membunuhnya. Banteng mati berubah wujud menjadi keris Kyai Banteng.

Batara Basuki datang dan menjelaskan Banteng dan Ular yang berhasil dikalahkan oleh Kakrasana. Batara Basuki juga menjelaskan jika Kakrasana, Narayana dan Rara Ireng adalah anak kandung prabu Basudewa. Ia memerintahkan Kakrasana untuk menyelamatkan Negara Mandura dari bahaya Kangsadewa dan Batara Basuki menitis pada Kakrasana. Adegan ini menggunakan iringan *Playon Lasem Slendro Nem*.

4. Adegan *Pertapan* Untarayana.

Narayana, Permadi, Udawa, dan Rara Ireng menuju ke Negara Mandura. Narayana berkata bahwa Narayana dan Permadi tidak bisa dipisahkan seperti yang telah diucapkan oleh sang guru. Kakrasana datang. Ia menanyakan kepergian

Narayana karena ia melihat Narayana bersama Permadi. Narayana menjawab Permadi adalah teman seperguruan sekaligus saudara. Tapi Kakrasana meragukan jawaban Narayana, sehingga Narayana menebak semua peristiwa yang dialami Kakrasana. Kakrasana mulai percaya kepada Narayana. Mereka pergi menuju Negara Mandura.

Pathet Sanga.

5. Adegan perang di Negara Mandura.

Adon-adon Jago di Negara Mandura sudah selesai. Pihak Mandura telah memenangkan adu jago tersebut. Melihat jago Sengkapura mati, Kangsa menjadi marah dan memasuki arena *adon-adon jago*. Bratasena yang merasa bukanandingannya pun meninggalkan *adon-adon jago*. Setelah keluar dari arena adu jago Kangsa berhadapan dengan Narayana. Kangsa hendak melumpuhkan Narayana, tapi Kakrasana datang dan menghajar Kangsa. Terjadilah pertarungan antara Kakrasana dan Narayana melawan Kangsa.

Karena bukan tandingan si Kangsa, Narayana berhasil diringkus oleh Kangsa. Mengetahui adiknya berhasil diringkus oleh Kangsa Kakrasana datang membantu tapi Kakrasana juga berhasil dilumpuhkan Kangsa. Ketika mereka hendak di bunuh oleh Kangsa, ia melihat Rara Ireng dan Permadi berduaan sehingga membuat Kangsa menjadi cemburu dan melepaskan cengkeramannya. Seketika Kakrasana mengeluarkan senjata Alugura. Narayana mengeluarkan senjata Cakra dan menyerang Kangsa sampai tewas. Prabu Basudewa datang dan menghampiri Kakrasana dan Narayana.

6. Gladhangan Kedhaton Mandura.

Kakrasana, dan Narayana menghadap Prabu Basudewa. Prabu Basudewa mengucapkan syukur karena Kangsa sudah mati. Ia juga mengatakan kelak tahta Kerajaan Mandura akan diserahkan kepada Kakrasana. Oleh sebab itu, Prabu Basudewa berpesan kepada Kakrasana untuk mempersiapkan diri lahir maupun batin.

Pathet Manyura.

7. Jejer *Pertapan* Ringin Seta.

Waktu telah berlalu, Kakrasana sudah menjadi raja dengan nama Prabu Anom Kakrasana. Suatu ketika Prabu Anom Kakrasana sedang bertapa di damping oleh Kyai Semar. Batara Narada datang. Batara Narada meminta begawan Prabu Anom Kakrasana untuk bersedia menjadi wakil para Dewa untuk membunuh Prabu Curiganata dan Naga Rangsang. Prabu Anom Kakrasana bersedia diminta sebagai wakil para Dewa. Oleh karena itu Prabu Anom Kakrasana mendapatkan gelar dari Batara Narada yakni Wanengpinta, karena *wani dipinta* sraya oleh para Dewa.

8. Adegan Perang.

Begawan Wanengpinta berhadapan dengan Prabu Curiganata, ia berhasil membunuh Prabu Curiganata menggunakan senjata Alugara. Naga Rangsang, senopati Prabu Curiganata tidak terima karena rajanya dibunuh oleh Begawan Wanengpinta. Terjadilah peperangan antara Begawan Wanengpinta dengan Naga Rangsang. Begawan Wanengpinta berhasil dipukul mundur oleh Naga Rangsang karena semburannya yang sangat panas. Begawan Wanengpinta meminta saran kepada Kyai Semar untuk mengalahkan Naga Rangsang. Kyai Semar memberitahu bahwa kelemahan Naga

Rangsang berada di lidahnya. Begawan Wanengpinta maju perang dan Naga Rangsang dapat dikalahkan dengan cara menarik lidanya. Lidah tersebut berubah menjadi senjata Kyai Nenggala.

9. *Gladhagan* Repat Kepanasan.

Setelah berhasil mengalahkan prabu Curiganata dan Naga Rangsang Begawan Waningpinta mendapatkan wejangan dari Batara Guru. Selain itu ia juga diberikan anugrah oleh Batara Guru berupa busana Keprabon sekaligus gelar dengan nama Prabu Baladewa.

PENUTUP

Lakon *Kakrasana Nugraha* ini adalah adaptasi dari dua lakon wayang kulit purwa yaitu, *Kangsa Adu Jago* dan *Curiganata Kraman*, atau *Baladewa Ratu*. Pengadaptasian dua lakon menjadi satu lakon ini memfokuskan kisah perjalanan Kakrasana untuk mendapatkan *kanugrahan*. Untuk menggarap dua lakon menjadi satu lakon ini memerlukan kecermatan dan ketelitian tersendiri dalam menentukan ide garap ceritanya. Hal ini dikarenakan, satu lakon wayang memiliki keterkaitan dengan lakon yang sudah terjadi maupun lakon yang akan terjadi dimasa mendatang. Sehingga lakon tersebut akan membentuk satu alur cerita yang panjang.

Dalam melakukan adaptasi menggabungkan dua lakon menjadi satu lakon yang terstruktur utuh, perlu memperhatikan dan mempertimbangkan sebuah peristiwa yang belum terjadi maupun yang sudah terjadi. Baik dalam lakon wayang maupun peristiwa penting dalam lakon itu sendiri, sehingga dapat menentukan tokoh dalam kapasitasnya. Jalinan antar peristiwa dan persoalan yang dibuat dalam adegan maupun antar adegan harus terjalin secara logis sesuai dengan judul lakon dengan tokoh-tokoh yang dipilih dalam lakon ini.

Lakon *Kakrasana Nugraha* ini dimaksudkan untuk menyampaikan pesan moral *sapa tekun bakale tekan*. Agar gagasan, atau pesan moral yang akan digarap dapat disampaikan dan dapat terwadahi, maka pesan tersebut harus dimunculkan melalui tokoh-tokoh, peristiwa, dan permasalahan yang ada pada cerita. Harapan pengkarya melalui penyajian lakon *Kakrasana Nugraha* ini dapat dipetik pesan moral dan nilai-nilai positifnya. Pengkarya menyadari masih banyak kekurangan baik dalam penulisan maupun penyajian. Oleh sebab itu kritik dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan untuk menjadikan tulisan ini lebih baik.

KEPUSTAKAAN

- Carita, Dwija. 2011. *Ringkasan Pengetahuan Wayang*. Sukoharjo-Surakarta: Cendrawasih.
- Cerma Wiyata, Suparman 1985. *Balungan Lakon Versi Mbah Jayeng Taryono*. Manuskrip
- Mardiwarsito. 1986. *Kamus Jawa Kuna-Indonesia*. Flores : Nusa Indah.
- Mechelen. 1931. *Kangsa Adoe-Adoe*. Batavia. Manuskrip
- Mudjanattistomo. R.M. 1979. *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I*. Yogyakarta: Yayasan Habirandha.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Paguyuban Karawitan Puspadhanta. 2014. *Buku Gendhing*. Manuskrip
- Poerwadarminta, Hardjasoedarma, dan Poejasoedira. 1939. *Baoesastra Djawa*. Batavia : J.B. Wolters Groningen.
- Purwadi. 2015. *Falsafah Militer Jawa*. Yogyakarta: Araska.
- Saputra, Surya. 1983. *Serat Poestakaradja*. Surakarta. Manuskrip
- Satoto, Sudiro. 1985. *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya*. Surakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara.

Sukatno, Anom. 1993. *Janturan lan Pocapan Ringgit Purwo*. Sukoharjo-Surakarta: Cendrawasih.

Titip, Made. 2008. *Itihasa (Viracarita) Ramayana & Mahabharata*. Surabaya: Paramita

Wahyudi, Aris. 2014. *Sambung Rapet Dan Greget Saut*. Yogyakarta: Bagaskara.

SUMBER AUDIO VISUAL

Hindu Ensiklopedia Indonesia. <https://www.youtube.com/watch?v=4FGGDCAb4NU>

<https://www.youtube.com/watch?v=nqTSwmVusEg>

<https://www.youtube.com/watch?v=EF0mKemXNE0>

NARASUMBER

1. Nama : Prof. Dr. Kasidi, M.Hum.
Umur : 62 tahun.
Pekerjaan : Dosen
Alamat : Panjangjiwo, Patalan, Jetis, Bantul, Yogyakarta.
2. Nama : Udreka, M.Sn.
Umur : 54 tahun.
Pekerjaan : Dosen.
Alamat : Gatak, Sumberagung, Jetis, Bantul, Yogyakarta.
3. Nama : Retno Dwi Intarti, S.Sn.,M.A.
Umur : 48 tahun.
Pekerjaan : Dosen
Alamat : Jogoripon, Sewon, Bantul, Yogyakarta.
4. Nama : Ki Sumargiono.

Umur : 73 tahun.

Pekerjaan : Seniman dhalang.

Alamat : Kowen, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta.