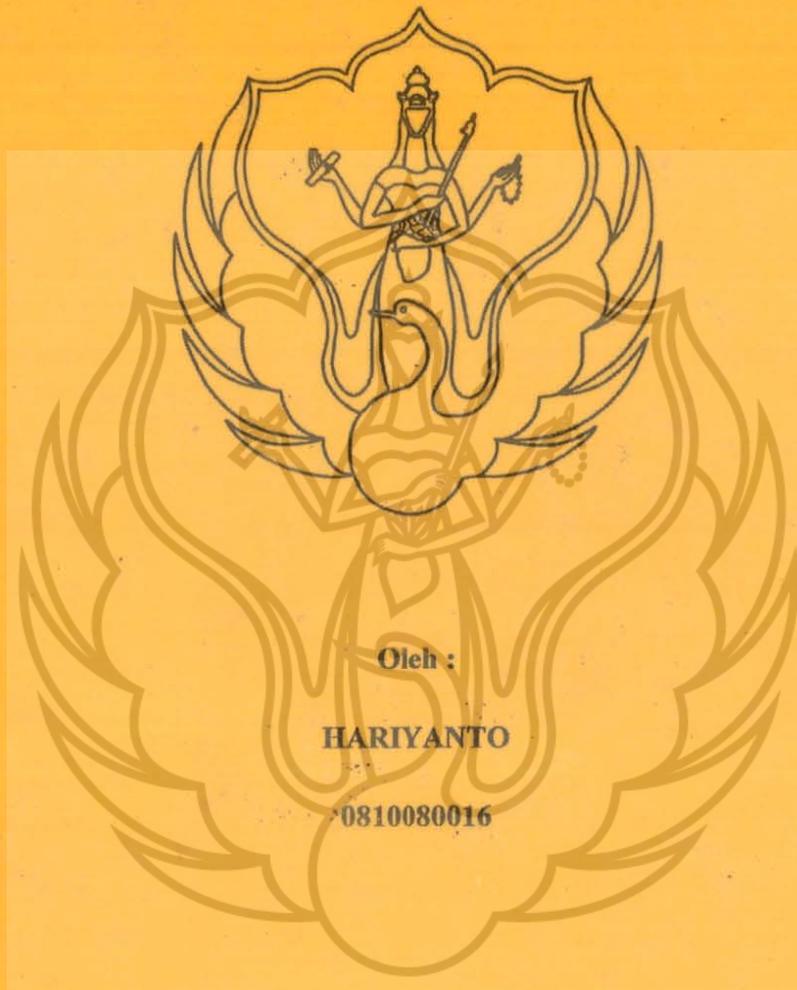


**LAKON JAKA SLÉWAH**

***Pakeliran Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta***



Oleh :

**HARIYANTO**

**0810080016**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI PEDALANGAN**

**JURUSAN PEDALANGAN**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	A.902/H/2019	
KLAS		
TERIMA	13-3-2014	TTO 

**LAKON JAKA SLÉWAH**

**Pakeliran Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta**



Oleh :

**HARIYANTO**

**0810080016**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI PEDALANGAN**

**JURUSAN PEDALANGAN**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2013**

Naskah Tugas Akhir ini telah diterima dan disetujui oleh  
Tim Penguji Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
Pada tanggal... Agustus 2013

Penguji Ahli,



P. Suparto, S.Sn., M.A.

Ketua Dewan Penguji,



Dr. Aris Wahyudi, S.Sn., M.Hum.

Pembimbing I / Anggota



Dr. Junaidi, S.Kar., M.Hum.

Pembimbing II / Anggota



Endah Budiarti, S.S., M.A.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. I Wayan Dana, S.S.T., M.Hum.

NIP. 19560308 197903 1 001

## MOTTO

*Dulu aku bercita-cita, menjadi seorang taruna..*

*Berdiri tegap gagah perkasa, tunaikan tugas yang mulia..*

*Tegap tegak penuh wibawa, semangat yang tak kunjung padam..*

*Tunaikan tugas para Pembina, tunaikan dengan penuh rasa bangga..*

*Reff:*

*Kini aku sedang ditempa, dalam kawah candradimuka..*

*Lupa kawan lupa saudara, lupakan saja semuanya..*

*Saya tahan sakit sakit, sampai masuk rumah sakit..*

*Saya tahan menderita, siang malam ku ditempa..*

*Walau diriku ditempa, hatiku slalu gembira..*

*Gembira, gembira selamanya...!!*

*(Lagu Akademi)*

*Disiplin adalah nafasku, kesetiaan kebanggaanku, kehormatan segala-galanya..*

*Akan kujunjung selalu, demi melangkah untuk emas...*

## PERSEMBAHAN

*Terkenang masa-masa kecilku, senangnya aku slalu dimanja..*

*Apa yang kuminta selalu saja ada.. Dari Mama, dari Papa, cium pipiku dulu..*

*Reff:*

*Ingin ku kembali kemasa yang lalu, saat indah dulu waktu kecilku..*

*Kudengar cerita Mama Papa bila, aku lincah lucu..*

*Waktu kecilku.. Waktu kecilku..*

*Aku suka bernyanyi..*

*(dari: Elfa .S, Masa Kecil)*



*Untuk Bapak dan Mamahku:*

*A. Sunarman dan Ng. Wardayati, yang telah mendidik dan membesarkan aku, selalu mengusap punggungku, mendongeng, bercerita, dan menyanyikan lagu sebelum tidur, di kala aku kecil.*

*Kekekku,*

*Ki Djaswadi Atmo Juwono (alm.) di surga..*

*Terima kasih telah mengenalkan aku pada wayang.*

*Adindaku,*

*One step of gold..*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Alhamdulillah, pada akhirnya penyusunan Naskah Tugas Akhir *Lakon Jaka Sléwah* ini dapat diselesaikan. Syukur atas karunia Allah SWT kesehatan, rizki, ilmu, dan kemudahan senantiasa menyertai proses penyusunan karya *Tugas Akhir Lakon Jaka Sléwah* ini, sebagai syarat mengakhiri studi S-1 Seni Pedalangan di Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pengkarya menyadari bahwa penyusunan naskah perancangan karya seni ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan motivasi, saran, bantuan, waktu, dan sarana yang sangat mendukung. Oleh karena itu, melalui pengantar singkat ini, ucapan terima kasih sebesar-besarnya pengkarya tujukan kepada Jurusan Pedalangan yang telah mengizinkan pengkarya untuk menempuh studi di Prodi S-1 Seni Pedalangan, Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terima kasih kepada Jurusan Pedalangan, pengkarya telah mendapat banyak kesempatan, pengalaman, pengetahuan yang sangat berharga dan tak ternilai harganya.

Ucapan terima kasih diucapkan pula kepada Prof. Dr. Kasidi Hadi Prayitna, M. Hum., selaku dosen wali yang selalu memberikan pengarahan, petunjuk, sehingga pengkarya dapat menyelesaikan studi dengan lancar. Selain itu ucapan terima kasih diucapkan untuk Dr. Junaidi, S.Kar.,M.Hum, dan Ibu Endah Budiarti S.S.,M.A selaku dosen pembimbing I dan II, P.Suparto, S.Sn.,M.A.,selaku dosen penguji ahli, yang telah

memberikan motivasi, pencerahan, kebijaksanaan serta membuka wawasan pengkarya dalam menyelesaikan proses tugas akhir ini.

Pengkarya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Dr. Aris Wahyudi, M.Hum; Drs. Agung Nugroho, M.Sn; Udreka, S.Sn.,M.Sn; Aneng Kiswantoro S.Sn., M.Sn, Dewanto Sukistono, S.Sn.,H.hum; yang tanpa bosan menjadi dosen, guru, teman diskusi sekaligus bapak yang senantiasa *ngemong* pengkarya selama menjalani perkuliahan. Terima kasih kepada Asal Sugiarto, S.Kar.,M.hum; Drs. Ign. Krisna Nuryanto Putro, M.Hum; Drs. B. Djoko Suseno, M.Hum; Dr. ST. Hanggar BP, S.Sn.,M.Hum, Retno Dwi Intarti, S.Sn.,M.A dan seluruh staf pengajar Jurusan Pedalangan yang mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai harganya bagi pengkarya.

Terima kasih untuk sahabatku Wahono, Andi Wicaksono, S.Sn, Mahmudi, yang telah menjadi sahabat sekaligus saudara dan keluarga dekat, mengenalkan pengkarya pada Yogyakarta yang penuh kenangan. Persaudaraan dan persahabatan lebih mahal dari benda apapun yang tak ternilai harganya. Terima kasih telah menemani, mengawasi, membantu, dan mewarnai perjalanan hidup pengkarya selama menempuh studi hingga selesainya tugas akhir.

Terima kasih adik-adikku, HMJ Pedalangan yang telah menemani dan menjadi sahabat, mencurahkan segala tenaga dan pikiran serta waktu yang tak ternilai harganya, mengantarkan pengkarya dalam menyelesaikan Tugas Akhir. RestuWijayadi, Mustiko Bayu Wibowo, Elisha Orcarus Allasso, Bayu Aji, Catur, Rohmat, Sujud, Wisnu, Toyo, Anang, Miftah, Mantri, Kawan, Copet, Hendy, Dony, Riky, Mas Kelik, Sakti, Luthfi, Restu cilik, Ruly, Ragil, Nurcholis, terima kasih untuk kalian semua. Tak lupa terima kasih

pada Mas Dar, Mas Yasir, Pak Marsudi, Pak Hari, Pak Godek, Mas Ris, yang selalu setia menemani dan membantu menyediakan perlengkapan serta fasilitas kampus demi kelancaran proses pengkarya.

Terima kasih pengkarya haturkan pada keluarga besar Ki Margiyono Bagong, sosok dalang, guru yang bersahaja, menjadi keluarga dan saudara, yang senantiasa memberikan pencerahan serta motivasi belajar bagi pengkarya. Terima kasih pada bapak-bapak TPLB, Mas Sulis, Mas Bagyo, Mas Sawito, Pak Murwanto. Semoga Allah SWT senantiasa membalas keikhlasan, ketabahan, dan kebaikan anda semua.

Terima kasih kepada Bapak Brigjend. TNI Hartomo selaku Komandan Secapa TNI AD; Kolonel Inf. Yushadi, Dirbinlem Secapa TNI AD; Letkol Kav. (Purn) Amanu Prawiro Sudjono dan keluarga besar; Mayor Caj. Aloysisus S. Sudirman; Kapten Kav. Dwi Widodo BP; Ir. Sukiman Sumarto, M.P., dan Ibu Ndari; Mas Yan; Romo Agus Singa Sutanto, yang telah berkenan memberikan bantuan sponsor kepada pengkarya sehingga pelaksanaan proses dan ujian Tugas Akhir pengkarya berjalan lancar.

Terimakasih kepada Ki Manteb Soedarsono, KRT Dewasa Diranagara, Mas Mul, Ki Jungkung Darmoyo dan keluarga besar Gombang-Sawit-Boyolali, atas bantuan petunjuk, saran, ilmu, waktu, serta fasilitas yang diberikan dalam mendukung terlaksananya proses Tugas Akhir pengkarya. Terima kasih untuk kedua orang tua, kakak, keluarga besar Djaswadi Atmo Juwono (alm) yang senantiasa memberikan, dorongan, semangat, do'a selama pengkarya menyelesaikan studi. Serta ucapan terima kasih kepada semua pihak yang tidak disebutkan.

Pengkarya menyadari sebagai manusia tentunya tidak luput dari berbagai keterbatasan, kekhilafan, kekurangan, dan kesalahan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat pengkarya harapkan. Semoga karya yang sederhana dan tidak sempurna ini dapat bermanfaat bagi masyarakat. Akhir kata pengkarya menghaturkan maaf yang sebesar-besarnya dari segala luput dan khilaf. Tiada gading yang tak retak, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Bismillah, melangkah menuju emas.

Yogyakarta, Juli 2013



Hariyanto

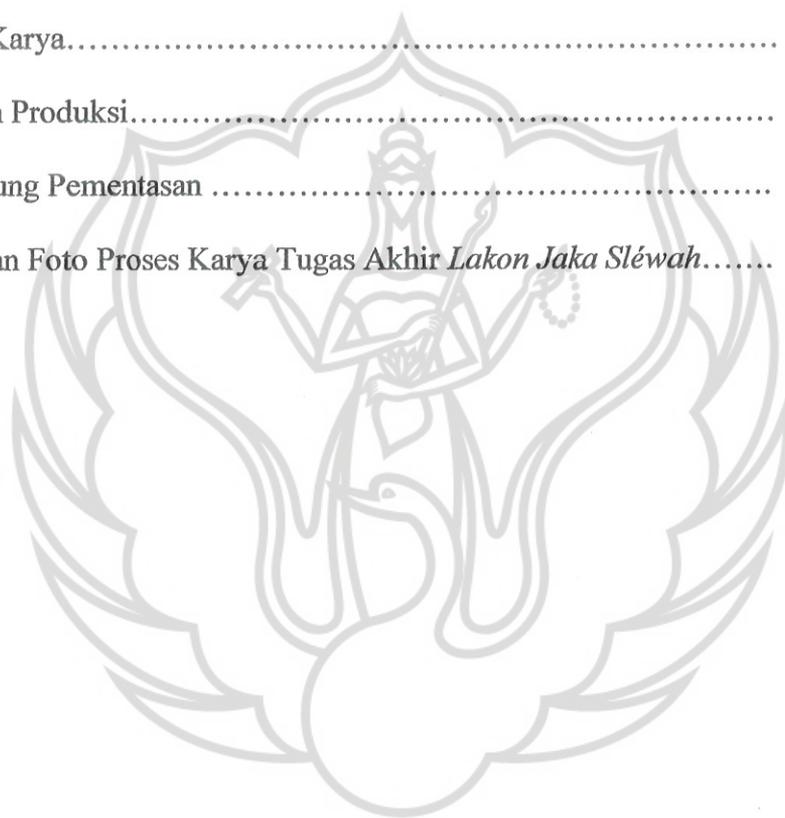
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TANDA BACA.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENGANTAR.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Ide Dasar .....	6
C. Tujuan Karya .....	10
D. Tinjauan Karya dan Pustaka .....	11
1. Tinjauan Karya .....	11
2. Tinjauan Pustaka .....	17
E. Konsep Karya .....	20
F. Proses Karya .....	28

1. Teknik Pengumpulan Data .....	28
2. Proses Penyusunan Naskah .....	29
3. Proses Penyajian Karya .....	30
<b>BAB II TINJAUAN LAKON JAKA SLÉWAH .....</b>	<b>33</b>
A. Latar Belakang Proses Berkesenian .....	33
B. Konsep Lakon Jaka Sléwah .....	41
1. Konsep <i>Trah Kusuma</i> .....	41
2. Konsep <i>Pakeliran Jaka Sléwah</i> .....	46
a. Pengadegan .....	47
b. Durasi Waktu .....	47
c. Bahasa Komunikasi .....	49
d. <i>Gendhing Iringan</i> .....	49
C. Struktur Dramatik <i>Lakon Jaka Sléwah</i> .....	50
1. Sinopsis <i>Lakon Jaka Sléwah</i> .....	50
2. Tema, Tokoh, Setting, dan Alur .....	52
3. Figur dan Tokoh-Tokoh <i>Lakon Jaka Sléwah</i> .....	73
- Jaka Sléwah .....	73
- Jarasandha (Setelah menjadi raja) .....	74
- Prabu Brihyadrata .....	75
- Pawongan Désa 1 .....	76
- Pawongan Désa 2 .....	77
- Bathara Guru .....	78
- Nyai Jara.....	79

- Patih Kudawangkawa .....	80
- Déwi Retnadi .....	81
- Déwi Retnadati .....	82
- Limbuk .....	83
- Cangik .....	84
- Bayi Sléwah .....	85
- Bayi Sléwah .....	86
- Kayon Gapuran.....	87
- Kayon Hakékat .....	88
- Ula .....	89
- Macan .....	89
- Gajah .....	90
- Kidang .....	90
D. Urutan Adegan dan Balungan <i>Lakon Jaka Sléwah</i> .....	91
1. Urutan Adegan <i>Lakon Jaka Sléwah</i> .....	91
2. Balungan <i>Lakon Jaka Sléwah</i> .....	91
<b>BAB III NASKAH LAKON JAKA SLÉWAH</b> .....	94
A. Pengantar Penulisan Naskah <i>Lakon Jaka Sléwah</i> .....	94
B. Sistem Penulisan Naskah <i>Lakon Jaka Sléwah</i> .....	96
C. Naskah <i>Lakon Jaka Sléwah</i> .....	97
- <i>Pathet Nem</i> .....	97
- <i>Pathet Sanga</i> .....	124
- <i>Pathet Manyura</i> .....	139

<b>BAB IV KESIMPULAN.....</b>	<b>150</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA DAN NARASUMBER.....</b>	<b>152</b>
<b>DAFTAR ISTILAH.....</b>	<b>156</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>160</b>
- Lampiran Iringan.....	161
- Proses Karya.....	178
- Susunan Produksi.....	180
- Pendukung Pementasan .....	181
- Lampiran Foto Proses Karya Tugas Akhir <i>Lakon Jaka Sléwah</i> .....	183



# BAB I

## PENGANTAR

### A. Latar Belakang

Istilah *pakeliran* sudah tidak asing lagi bagi masyarakat pewayangan, khususnya dalam dunia seni pedalangan. Istilah *pakeliran* dalam karya ini diberi pengertian suatu bentuk pertunjukan teatrikal dengan media wayang kulit purwa yang dimainkan oleh seorang dalang. Pengertian ini direduksi dari pengertian *pakeliran* seperti yang dipaparkan oleh B. Suwarno (1996) dalam makalahnya yang berjudul “*Perancangan Komposisi Pakeliran*”, serta pengertian *pakeliran* seperti dinyatakan Suyanto (2007) dalam “*Teori Pedalangan: Bunga Rampai Elemen-Elemen Dasar Pakeliran*”, dan Junaidi (2010) dalam disertasinya “*Pakeliran Wayang Kulit Purwa Oleh Dalang Anak*”. Bambang Suwarno (1996) memberi pengertian istilah *pakeliran* sebagai pertunjukan wayang kulit purwa. Sementara Junaidi (2010) yang sejalan dengan pendapat Suyanto (2007) menambahkan pengertian *pakeliran* bukan semata-mata karena menggunakan *kelir*, tetapi lebih pada teatrikal yang berhubungan dengan penyajian peristiwa atau adegan-adegan dalam satu kesatuan cerita atau *lakon*. Berdasarkan beberapa paparan tadi dapat disimpulkan bahwa *pakeliran* wayang kulit purwa adalah suatu bentuk pertunjukan teatrikal sebuah *lakon* yang dibawakan oleh seorang dalang dengan menggunakan media wayang kulit purwa.

Merujuk pendapat yang dikemukakan oleh Soetarno (2005: 1), *pakeliran* wayang kulit purwa sebagai seni pertunjukan mengandung beberapa unsur seni seperti seni musik

(karawitan), seni suara, seni tari, dan seni rupa untuk menghadirkan estetika *pakeliran* demi tercapainya keberhasilan penceritaan *lakon* oleh dalang. Unsur-unsur seni tersebut diramu sedemikian rupa kemudian dipertunjukkan dalam sebuah penampilan *lakon*. *Lakon* sebagai unsur pagelaran yang dapat dilihat dan didengar (Soetarno 2005: 97) dalam karya ini akan mendapat perhatian khusus. *Lakon* adalah pokok isi yang akan diceritakan atau disajikan untuk menyampaikan sebuah pesan atau gagasan. Masih merujuk pendapat Soetarno (2005), pesan atau gagasan yang disampaikan adalah pesan atau gagasan yang dapat menghimbau atau mempengaruhi perilaku manusia, baik itu yang bersifat estetis, moral, politis, gagasan pikiran, maupun keagamaan dan sebagainya.

Telah disampaikan di depan bahwa *lakon* merupakan pokok isi yang akan diceritakan untuk menyampaikan sebuah gagasan. Gagasan atau pesan ini akan diwadahi dalam unsur-unsur *pakeliran*. Soetarno (2005) dalam bukunya, "*Pertunjukan Wayang Dan Makna Symbolisme*", memaparkan unsur-unsur *pakeliran*, di antaranya meliputi unsur pelaku, peralatan, unsur pagelaran yang dapat dilihat dan didengar, dan unsur-unsur pendukung, sebagai media penyampaian pesan. Unsur pelaku terdiri dari dalang, gaya pedalangan, *pesindhèn*, *pengrawit*, *penggerong*. Peralatan terdiri dari wayang kulit, *kelir*, *gedebog*, kotak wayang, *cempala*, *kepyak* atau *keprak*, *blèncong*, dan gamelan. Unsur pagelaran yang dapat dilihat dan didengar meliputi *catur*, *sabet*, *suluk*, *tembang* dan *kombangan*, *dhodhogan* dan *keprakan*, *gendhing*, serta *lakon* (cerita) wayang. Unsur pendukung antara lain penonton, sesaji, mantram, dan tempat pertunjukan.

Berdasarkan paparan dan penjelasan di atas mengenai *lakon* dan unsur-unsur *pakeliran*, maka karya ini dimaksudkan untuk menyampaikan gagasan tentang salah satu

tokoh wayang yaitu Jarasandha, yang ketika muda disebut sebagai Jaka Sléwah untuk disajikan dalam *pakeliran* wayang kulit purwa.

*Jaka Sléwah* adalah nama panggilan untuk tokoh Jarasandha ketika muda, yaitu tokoh yang dikenal lewat *Lakon Sesaji Raja Suya* (selanjutnya disebut *LSRS*). Kata *Jaka Sléwah* secara etimologi berasal dari kata berbahasa Jawa, yang terdiri dari dua kata yaitu *jaka*, dan *sléwah*. Kata *jaka* berarti anak laki-laki yang belum menikah (kurang lebih 16 tahun ke atas), dan juga sering digunakan untuk menyebut tokoh dalam sebuah dongeng. Sementara *sléwah* berarti berbeda satu sama lain; atau dua warna yang berbeda sebagian-sebagian, misalnya sebagian berwarna merah dan sebagian lain berwarna putih (Poerwadarminta, 1939: 78). *Jaka Sléwah* yang dimaksud dalam karya ini adalah panggilan atau julukan tokoh Jarasandha ketika muda yang memiliki ciri warna tubuh *sléwah* (“berbeda”) antara bagian tubuh sebelah kanan dan bagian tubuh sebelah kiri (Ki Manteb Soedarsono: wawancara 16 Maret 2012).

Telah dikatakan di depan bahwa tokoh Jaka Sléwah atau Jarasandha lazim muncul dalam *LSRS*. Sebagai salah satu dari banyak *lakon* wayang yang bersumber pada *Mahabarata*, *LSRS* cukup populer dan tidak asing lagi bagi masyarakat pecinta pewayangan. Sebagai bukti kepopulerannya, *LSRS* telah banyak dibawakan oleh dalang terdahulu, diantaranya pertunjukan wayang kulit purwa *LSRS* yang dilakukan oleh dalang Ki Mudjoko Djoko Rahardjo (alm.) dari Boyolali, Ki Nartasabda (alm.) dari Semarang, Ki Timbul Hadi Prayitno (alm.) dari Yogyakarta, Ki Manteb Soedarsono dari Karanganyar, Ki Purbo Asmoro dari Surakarta dan lain-lain.

Bukti lain kepopuleran *LSRS* di sini dapat dikemukakan bahwa sampai kini *LSRS* masih sering dijumpai dan dipentaskan dalam berbagai acara kemasyarakatan seperti bersih desa, syukuran pernikahan, khitanan, ulang tahun suatu kampung atau organisasi kemasyarakatan, instansi pemerintahan dan lain-lain. Hal ini dikarenakan para dalang dan sebagian masyarakat beranggapan bahwa *LSRS* bersifat *luwes* untuk ditampilkan dalam berbagai acara. Karena keluwesannya itu, maka kemudian muncul ide dan kreativitas seniman dalang untuk mengemas *lakon* dalam varian judul baru agar dapat relevan dengan acara kemasyarakatan yang diselenggarakan, sehingga muncul judul *Lakon Pandhawa Sukur* atau *Lakon Pandhawa Merdika* (Manteb Soedarsono, wawancara 16 Maret 2012).

Meskipun *LSRS* dan tokoh Jarasandha, yang hanya lazim muncul dalam *lakon* tersebut, sering dipentaskan di tengah masyarakat dan pecinta wayang sebagai *lakon* yang populer dan banyak dikenal, akan tetapi sosok tokoh Jarasandha masih jarang mendapat perhatian. Bahkan untuk boneka wayang tokoh Jarasandha jarang dibuat secara khusus oleh dalang. Pada umumnya tokoh Jarasandha dipinjamkan dari tokoh seperti Dasamuka bertangan dua, boneka wayang raja sabrang *prenges* “meringis”, atau Tuhuwasesa (Werkudara berbusana raja). Sedangkan untuk tokoh Jarasandha muda dipinjamkan boneka wayang Indrajit rambut gimbang, atau Rama Bargawa (Manteb Soedarsono, wawancara 16 Maret 2012). Peminjaman boneka wayang yang dilakukan oleh Ki Manteb Soedarsono ini berbeda dengan yang dilakukan oleh Ki Mudjoko Djoko Rahardjo (alm.) dari Boyolali yang meminjam boneka tokoh Rajamala, baik untuk menokohkan Jarasandha muda atau Jaka Sléwah maupun Jarasandha dewasa (Jungkung Darmaya, wawancara 16 Oktober 2012).

*LSRS* baik dalam bentuk teks tertulis maupun teks pertunjukan hampir dapat dipastikan menceritakan Jarasandha dalam porsi yang kecil, baik itu lewat narasi maupun dialog. Karya-karya terdahulu masih memperhatikan Pandawa sebagai objek penceritaan, sehingga penceritaan dititik beratkan pada bagaimana usaha Pandawa dalam upayanya mengadakan *Upacara Sesaji Raja Suya* yang diakhiri dengan kemenangan Pandawa. Dalam *LSRS* itu tokoh Jarasandha lazimnya mendapat pencitraan sebagai tokoh berkarakter kejam, jahat, angkara murka yang menjadi penghalang para Pandawa sehingga harus dibinasakan.

Stigma karakter kejam dan jahat yang telah melekat pada tokoh Jarasandha dalam *LSRS*, merangsang pengkarya untuk melihat permasalahan tokoh Jarasandha dalam sudut pandang berbeda. Pengkarya mempertanyakan alasan yang menyebabkan Jarasandha dicitrakan oleh para dalang terdahulu, sebagai sosok kejam dan jahat yang harus dibinasakan. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, pengkarya akan mengangkat sosok tokoh Jarasandha, diantaranya dengan melihat asal-usul serta peristiwa kelahirannya.

Resepsi atas stigma tokoh Jarasandha yang dikenal kejam dan jahat dalam *LSRS*, akan pengkarya tuangkan dalam karya ini dengan mendudukan tokoh Jarasandha sebagai *trahing kusuma*, yang belum pernah digarap dalam karya sebelumnya. Oleh karena itu, dalam karya ini tokoh Jarasandha akan ditampilkan tidak semata-mata jahat, akan tetapi ditampilkan sebagai sosok anak raja yang tangguh, yang sedang menjalani pendidikan di luar lingkungan istana sebelum kemudian menjadi raja menggantikan kepemimpinan tahta Magada.

## B. Ide Dasar

Tokoh Jaka Sléwah atau Jarasandha dipilih karena menurut pengkarya terdapat keunikan yang menarik untuk diangkat mengenai karakter dan kisah hidupnya. Kisah perjalanan hidup tokoh Jarasandha yang menurut pengkarya adalah seorang tokoh tangguh, kuat, cerdas, dan pandai, yang *disétraké* (dikirim ke suatu tempat) telah menginspirasi mengapa *lakon* ini kemudian dipilih untuk diangkat menjadi sebuah karya *pakeliran*. Berbeda dengan dalang terdahulu yang mencitrakan tokoh Jarasandha sebagai sosok jahat dan kejam, dalam karya ini tokoh Jarasandha atau Jaka Sléwah akan dicitrakan sebagai sosok yang tidak semata-mata jahat. Tindakan kejahatan yang dilakukan Jaka Sléwah seperti membunuh dimaksudkan sebagai simbol dari hasil pendidikan yang didapat, yaitu mengenai bagaimana seorang harus memperjuangkan haknya ketika dirampas orang lain. Selain itu juga merupakan simbol bagaimana seorang calon raja harus cerdas dalam bertindak dalam mengambil sebuah keputusan.

*Lakon Jaka Sléwah* dalam karya ini terinspirasi dari pengamatan terhadap pertunjukan wayang orang Sriwedari Solo (2007) dengan judul "*Lakon Jarasandha*", yang menceritakan kelahiran tokoh Jarasandha sampai menjadi raja Magada. Ketika mengamati pertunjukan wayang orang Sriwedari dengan *Lakon Jarasandha* tersebut, terdapat bagian adegan dalam pertunjukan tersebut yang memvisualkan Jarasandha kecil, diperankan oleh pemain anak, datang ke perkampungan mendekati sekumpulan anak yang sedang bermain. Jarasandha kecil datang dengan maksud ingin bergabung mengikuti permainan. Oleh karena asing dengan wujud fisiknya yang dianggap aneh, menjijikan dan menakutkan oleh kelompok anak kampung, Jarasandha mendapat cemoohan dengan menyebutnya *sléwah, anak jadah*, ditolak bahkan dianiaya. Perlakuan

kasar, olok-olok dan cemoohan yang menyebut Jarasandha sebagai *anak jadah* (anak haram) yang tidak jelas asal-usul orang tuanya, mendorong Jarasandha mencari keberadaan orang tua kandungnya. Melalui cerita yang disampaikan oleh Nyai Jara, dapat diketahui bahwa Jarasandha adalah anak seorang raja Magada. Jarasandha kemudian mendatangi orang tua kandungnya ke Magada. Ia merasa berhak mendapat pengakuan dan kehidupan yang layak sebagai *trah kusuma*, putera mahkota Magada.

Pengamatan juga dilakukan pada rekaman *LSRS* oleh dalang Ki Mudjoko Djoko Rahardjo. Berbeda dengan dalang lain, Ki Mudjoko menceritakan kisah kehidupan serta asal-usul kelahiran tokoh Jarasandha sampai mati. Sama seperti dalang kebanyakan, Ki Mudjoko mencitrakan tokoh Jarasandha sebagai sosok kejam dan jahat, menjadi musuh yang harus dibinasakan oleh Pandawa. Akan tetapi, yang menarik dari pertunjukan Ki Mudjoko, asal-usul kelahiran tokoh Jarasandha diceritakan dalam adegan tersendiri. Selain mencitrakan tokoh Jarasandha sebagai sosok yang kejam dan jahat, sisi lain karakternya sebagai seorang raja besar yang pandai, cerdas dalam taktik dan strategi perang diulas oleh Ki Mudjoko. Hal tersebut diungkap dalam sedikit dialog antara tokoh Kresna dan Bima, ketika menjelaskan keadaan geografis wilayah Negara Magada. Dalam dialog itu Kresna berpesan pada Bima untuk berhati-hati dari jebakan dan titik-titik pengintaian musuh.

Pengamatan berikutnya dilakukan terhadap banyak *LSRS*. Dapat dikatakan pertunjukan-pertunjukan tersebut jarang menceritakan asal-usul dan kehidupan tokoh Jarasandha dalam kemasan *lakon* tersendiri. Beberapa karya terdahulu pada umumnya hanya menceritakan asal-usul serta karakter tokoh Jarasandha dengan porsi kecil yaitu lewat dialog, narasi dalang dan lain-lain. Berdasarkan pengamatan tersebut pengkarya

tertarik untuk mengangkat asal-usul Jarasandha dengan segala kekurangan dan kelebihan karakternya, dalam *lakon* tersendiri yang disebut *Lakon Jaka Sléwah* (selanjutnya disebut *LJS*).

*LJS* dalam karya ini akan menggunakan sudut pandang berbeda dengan karya-karya terdahulu yang mencitrakan Jarasandha dengan karakter jahat, kejam, tidak berperikemanusiaan, dan lain-lain. Konsep yang akan diangkat dalam karya ini adalah Jaka Sléwah sebagai *trahing kusuma*.<sup>1</sup> Konsep tersebut dituangkan dalam karya ini dengan menceritakan masa remaja Jaka Sléwah, sampai menjadi raja Magada. Pembuangan Jaka Sléwah oleh ayahnya dan pengasuhan Nyai Jara yang notabene seorang ibu dan pemuja Lodra, dipandang sebagai “kawah candradimuka”<sup>2</sup> bagi Jarasandha, yaitu sebagai tempat penggemblengan fisik dan mental Jarasandha yang kelak menduduki tahta Magada.

Pembuangan bayi Jaka Sléwah oleh Brihadrata ke tengah hutan diartikan tidak semata-mata karena membuang dengan harapan agar kelak bayi mati dengan sendirinya karena malu, akan tetapi dipandang sebagai satu simbol pendidikan yang disiapkan seorang raja bagi putera mahkotanya. Jaka Sléwah sebagai *trahing kusuma*, calon putra mahkota Magada, memang sengaja disiapkan untuk dididik di luar lingkungan istana. Hal tersebut bertujuan, agar ia mendapatkan berbagai pengalaman dan banyak pengetahuan tentang kehidupan dari alam, lingkungan, dan kehidupan sosial. Setelah dinyatakan cukup mendapat pendidikan itu, ia siap untuk kembali ke istana dan menggantikan

---

<sup>1</sup>*Trahing kusuma* berarti *turuné wong luhur*, “keturunan orang besar” (Poerwadarminta, 1939: 619). *Trahing kusuma* dalam karya ini diartikan sebagai keturunan dari orang berkelas sosial tinggi, baik dilihat dari garis keturunan maupun secara sosial dan ekonomi.

<sup>2</sup> Istilah “kawah candradimuka” juga biasa digunakan oleh lembaga pendidikan militer (seperti: Akademi Militer Magelang) sebagai tempat pendidikan dasar dan lanjutan keprajuritan yang mencetak dan mendidik mental, fisik, kepribadian taruna menjadi seorang perwira, calon pemimpin bangsa.

ayahnya sebagai raja.<sup>3</sup> Karakter Jaka Sléwah yang kasar, diasumsikan sebagai sebuah kewajaran akibat pola pengasuhan serta interaksi sosial yang didapat dari kehidupan liar di tengah hutan. Kematian Brihyadrata oleh Jaka Sléwah dimaksudkan pengkarya sebagai simbol pergantian kepemimpinan di kerajaan Magada.

*Lakon* ini diharapkan dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan tentang menilai segala sesuatu, yang dalam karya ini lebih fokus tentang bagaimana menilai seseorang. Karya ini ingin mengatakan bahwa jangan hanya menilai seseorang dari wujud fisiknya. Tindakan yang dilakukan oleh seseorang seyogyanya tidak hanya dilihat atas dasar akibat dari perbuatan yang dilakukan, melainkan juga harus dilihat alasan dan latar belakang mengapa tindakan itu dilakukan.

Pengkarya melalui karya ini ingin mengajak khalayak untuk melihat tokoh Jarasandha atau Jaka Sléwah tidak hanya dari satu sisi, yaitu dari tindakan yang dilakukannya, yang dianggap sebagai sebuah kekejaman atau kejahatan, melainkan melihat alasan yang melatarbelakangi Jaka Sléwah melakukan tindakan tersebut. Karya ini ingin mengatakan sifat kejam dan jahat yang melekat pada Jaka Sléwah tidak terlepas dari pola pengasuhan dan lingkungan dia dibesarkan. Tindakannya membunuh ayahnya dipandang sebagai simbol pergantian kepemimpinan setelah dia tamat dari pendidikannya selama di “kawah candradimuka” (hutan) bersama Nyai Jara. Sebagai *trah kusuma*, *trah*

---

<sup>3</sup> Cerita pewayangan mengenai pendidikan di luar istana seperti ini juga dijumpai dalam beberapa contoh kasus dalam *lakon* lain. Sebagai contoh, pendidikan putra Mandura pada Kakrasana, Narayana, dan Rara Ireng yang *disetraké* di Kademangan Widara Kandhang.

Bandingkan juga dengan pengasingan Rama ke hutan, sebelum di kemudian menjadi raja Pancavati. Lihat juga bagaimana pengasingan Pandava, menjalani dharma di dalam hutan sebelum akhirnya di kemudian hari bertahta penuh atas Astina (Ganesan, A.K. 1981, hal: 61-88). Sebelumnya Pandava juga terasingkan dan menjalani kehidupan dalam hutan setelah pembakaran asrama kertas. Pandava mendapatkan pendidikan dan ilmu pengetahuan setelah bertemu dengan Drona dan Kripa (Ganesan, hal 50).

luhur “keturunan orang besar” kerajaan Magada, anak seorang raja (Brihyadrata, yang adalah seorang raja *pinandhita*), dia memang dipersiapkan untuk menjadi raja menggantikan ayahnya.

### C. Tujuan Karya

Karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan pragmatis dalam ilmu pengetahuan khususnya di bidang seni pedalangan.

Perancangan karya ini bertujuan :

1. Sebagai contoh model perancangan karya seni, yaitu *pakeliran* gaya Surakarta dengan membawakan *Lakon Jaka Sléwah* berdurasi kurang lebih dua setengah jam.
2. Sebagai satu alternatif membangun dramatik adegan dalam rangka mengisi dan melengkapi bagian kisah hidup Jaka Sléwah yang tidak dikisahkan dalam teks *Mahabarata*.
3. Menyampaikan pesan *Lakon Jaka Sléwah* bahwa seyogyanya kita tidak memandang seseorang hanya dari wujud fisiknya. Tindakan yang dilakukan oleh seseorang seyogyanya tidak hanya dilihat atas dasar akibat dari perbuatan yang dilakukannya, melainkan juga dilihat alasan dan latar belakang mengapa tindakan itu dilakukannya.

#### **D. Tinjauan Karya dan Pustaka**

Tinjauan karya dan pustaka dimaksudkan untuk memperlihatkan kedudukan (signifikansi) *LJS* diantara karya dan pustaka yang menceritakan tentang tokoh Jarasandha.

##### **1. Tinjauan Karya**

Pertunjukan mengenai tokoh dan *Lakon Jarasandha* telah banyak dilakukan oleh dalang-dalang terdahulu baik itu pertunjukan wayang secara langsung maupun melalui rekaman dalam bentuk video, kaset pita, vcd, maupun rekaman yang ditayangkan oleh televisi atau disiarkan radio.

TVRI Nasional (tanggal-bulan-tahun belum diketahui) pernah menayangkan pertunjukan Wayang Orang Sriwedari Solo dengan *Lakon Jarasandha*. Berdasarkan wawancara dengan KRT Dewasa Diranagara, (sutradara-pimpinan Wayang Orang Sriwedari 2005-2011) pertunjukan tersebut dipentaskan dan direkam oleh TVRI pada tanggal 14 Juli 2007. *Lakon* tersebut di atas kemudian dipentaskan kembali oleh Wayang Orang Sriwedari pada tanggal 26 Juni 2012, namun tanpa visualiasi adegan Jarasandha kecil. Jarasandha divisualkan langsung menjadi dewasa dan diperankan pemain dewasa setelah ditemukan Jara. Pertunjukan yang berdurasi sekitar 2 jam tersebut memberikan gambaran mengenai kehidupan dan asal-usul tokoh Jarasandha.

*Lakon Jarasandha* dalam pertunjukan wayang orang tersebut menceritakan Prabu Brihabrata, raja Magada atau Giribajra yang mendapat *Woh Pelem Pertanggajiwa* dalam pertapaannya ketika memohon keturunan. Setelah memberikan anugerah dewa pada kedua isterinya, ternyata anak yang dilahirkan kedua isteri Brihabrata berwujud tidak

sempurna, masing-masing hanya setengah bagian badan. Prabu Brihabrata membuang kedua belah bayinya ke tengah hutan karena malu.

Bayi ditemukan Nyai Jara yang kemudian mempersatukan dan mendidiknya sebagaimana anaknya sendiri. Nyai Jara memberi nama bayi itu Jarasandha. Jarasandha tumbuh mengikuti pola pengasuhan<sup>4</sup> Nyai Jara, seperti gemar berburu serta mengkonsumsi darah-daging mentah.

Dalam pertunjukan wayang orang Sriwedari *Lakon Jarasandha* terdapat bagian adegan yang berbeda dengan pertunjukan-pertunjukan wayang sebelumnya, yaitu adanya bagian adegan Jarasandha ketika kecil. Dalam adegan itu Jarasandha kecil datang mendekati sekumpulan anak yang sedang bermain. Jarasandha kecil datang dengan maksud ingin bergabung mengikuti permainan. Oleh karena asing dengan wujud fisiknya yang dianggap aneh, menjijikan dan menakutkan oleh kelompok anak kampung, Jarasandha mendapat penolakan, cemoohan dengan menyebutnya *sléwah*, *anak jadah*. bahkan dianiaya. Perlakuan kasar, olok-olok dan cemoohan yang menyebut Jarasandha sebagai *anak jadah* (anak haram) yang tidak jelas asal-usul orang tuanya, mendorong Jarasandha mencari keberadaan orang tua kandungnya. Jarasandha dalam *lakon* ini kemudian diceritakan menjadi raja, setelah membunuh ayah kandungnya.

Dari pengamatan-pengamatan yang dilakukan, masa kecil Jarasandha jarang diceritakan oleh dalang-dalang terdahulu ketika mempertunjukan *Lakon Jarasandha* ataupun *LSRS* dalam bentuk visual adegan. Selain adegan itu, adegan visual masa kecil dan pencarian atas jatidirinya yang disampaikan dalam salah satu adegan wayang orang

---

<sup>4</sup> Pengasuhan disini dimaksudkan sebagai pendidikan mental dan orientasi budaya yang didapat seseorang sejak bayi hingga dewasa dalam pengasuhan ibunya. Pengertian ini disarikan dari uraian Hildred Geertz (1983), dalam bukunya berjudul *Keluarga Jawa* halaman 98-160.

Sriwedari menjadi inspirasi untuk membuat garapan *Lakon Jaka Sléwah* dalam *pakeliran* wayang kulit purwa.

Ki Manteb Soedarsono (1995) dalam rekaman kaset pita *LSRS*, menceritakan usaha Pandawa untuk mengadakan upacara *Sesaji Raja Suya* dalam rangka menobatkan Prabu Puntadewa sebagai maharaja. Usaha Pandawa mendapat rintangan, karena di saat yang bersamaan Amarta diserang oleh musuh utusan Jarasandha yang ingin menangkap Puntadewa, Baladewa, dan Kresna sebagai penggenapan syarat upacara *Sesaji Lodra*. Usaha Jarasandha dapat digagalkan setelah Kresna, Bima, dan Arjuna menyerang balik dan berhasil membunuh Jarasandha.

Jarasandha dalam rekaman kaset pita Ki Manteb Soedarsono ini tidak diceritakan tentang kisah kelahiran, masa kecil, dan asal-usulnya secara lengkap melalui adegan khusus. Jarasandha hanya ditampilkan dalam adegan akhir *pathet manyura*. Kejahatan dan asal-usul Jarasandha hanya diceritakan melalui dialog Kresna dengan Werkudara dan Arjuna. Kesan yang dibangun dalam adegan dan rangkaian cerita, Jarasandha sebagai tokoh kejam, jahat, sebagai *angkara murkaning jagat* yang akan mengganggu ketentraman dan perdamaian dunia. Ki Manteb tidak memberikan porsi khusus untuk menceritakan kejahatan serta latar belakang tokoh Jarasandha lewat adegan tersendiri.

Setelah mengamati rekaman tersebut, muncul pertanyaan mengapa Jarasandha dicitrakan sebagai seorang yang berbahaya dan harus dibinasakan oleh Pandawa. Pertanyaan inilah yang mendorong pengkarya melacak asal-usul dan latar belakang Jarasandha yang akan diwujudkan dalam *pakeliran* wayang kulit purwa.

Ki Manteb Soedarsono, ketika tampil langsung di PUSSENIF Bandung, pada tanggal 11 Desember 2004, membawakan *LSRS*. Cerita yang dibawakan dalam pertunjukan itu sama dengan cerita dalam rekaman kaset pita Dahlia Record. Asal-usul Jarasandha diceritakan ketika Kresna bertutur saat akan memasuki Magada. Yang menarik dan berbeda dari rekaman kaset pita Dahlia Record yaitu, Ki Manteb menceritakan motivasi Jarasandha mengadakan upacara *Sesaji Lodra* dalam adegan keraton Magada.

Sementara dalam rekaman komersil pertunjukan Wayang Kulit Purwa *Lakon Pandawa Sukur (LPS)*, Produksi CHGB record 2012 dalam bentuk keping VCD, Ki Manteb Soedarsono mengubah alur cerita. Dalam *LPS* Ki Manteb mengungkapkan alasan dan motivasi Jarasandha mengadakan upacara *Sesaji Lodra* pada anaknya Jayatsena di adegan awal sebelum kemudian adegan *jejer jangkep* Amarta. Ki Manteb Soedarsono dalam rekaman ini lebih memfokuskan usaha Pandawa mengadakan upacara *Sesaji Raja Suya*, sehingga latar belakang kehidupan Jarasandha tidak diceritakan lebih mendalam, termasuk bagaimana masa kecilnya tidak diceritakan baik itu lewat dialog tokoh maupun adegan tersendiri.

Dari dua pertunjukan Ki Manteb di PUSSENIF Bandung dan rekaman VCD terdapat kesamaan. Keduanya sama-sama mengungkap alasan dan motivasi Jarasandha mengadakan *Sesaji Lodra*. Diceritakan, Jarasandha mengadakan *Sesaji Lodra* tidak semata-mata sebagai legitimasi kerajawiannya, akan tetapi merupakan langkah yang dipersiapkan untuk menobatkan putera mahkotanya, Raden Jayatsena. Disini, nampak sosok Jarasandha sebagai sosok seorang ayah bijaksana yang memperhatikan kebahagiaan keluarganya.

*LSRS* juga dibawakan oleh (alm.) Ki Mudjoko Djoko Rahardjo (2012). Rekaman pertunjukan *lakon* ini telah diamati dalam bentuk rekaman MP3 dan pernah disiarkan RRI Surakarta pada tanggal 22 September 2012. *Lakon* yang dibawakan Ki Mudjoko Djoko Rahardjo ini mengisahkan perjuangan Pandawa dalam usahanya mengadakan upacara *Sesaji Raja Suya*. Dalam rekaman ini Ki Mudjoko Djoko Rahardjo menyajikan adegan yang mengisahkan asal-usul Jarasandha mulai dari kelahiran, remaja, sampai mati yang merupakan bagian cerita *Lakon Sesaji Raja Suya*. Kesan yang dibangun dalam penceritaan, Jarasandha adalah seorang kejam, jahat, berwatak angkara murka yang akan membahayakan para Pandawa serta mengancam perdamaian dunia. Ki Mudjoko menghadirkan asal-usul kelahiran Jarasandha lewat adegan tersendiri. Bagian adegan tersebut memberi sedikit gambaran mengenai pengaruh pola pengasuhan Nyai Jara pada Jarasandha, yang kemudian diangkat dan diramu kembali oleh pengkarya dalam karya ini berjudul, *Lakon Jaka Sléwah (LJS)*.

Berdasarkan pengamatan terhadap beberapa pertunjukan wayang kulit purwa tadi, rupa-rupanya tokoh Jarasandha biasa dimunculkan para dalang ketika mementaskan *LSRS*. Dalam *LSRS* tersebut, dikisahkan kelahiran Jarasandha kemudian langsung diceritakan Jarasandha mengadakan upacara *Sesaji Lodra* yang bersamaan waktu dengan Pandawa yang sedang mengadakan *Sesaji Raja Suya*. Kemudian Jarasandha diceritakan akhir kisah hidupnya di tangan Werkudara, karena dianggap sebagai penghalang keberlangsungan upacara *Sesaji Raja Suya*.

Rupa-rupanya, Jarasandha terlanjur lazim diceritakan atau tepatnya mendapat stigma sebagai sosok berkarakter jahat, kejam, dan harus dibinasakan. Stigma itu lahir dalam karya terdahulu, karena titik berat dan sudut pandang cerita selalu

memenangkanan Pandawa. Tradisi yang telah diwariskan turun-temurun di masyarakat pecinta pewayangan, Pandawa didudukkan sebagai blok kanan, yang notabene dianggap sebagai simbol kebenaran.

Beberapa karya yang telah ditonton dan diamati mengenai tokoh Jarasandha dan *Lakon Sesaji Raja Suya*, menstigmakan karakter Jarasandha kejam, jahat dan merintangi Pandawa dalam mengadakan *Sesaji Raja Suya*. Menanggapi hal itu, muncul pertanyaan, mengapa Jarasandha mendapatkan stigma tersebut? Padahal, selain itu ditemukan juga fenomena yang tertuang dalam dialog salah satu pertunjukan, bahwa Jarasandha adalah seorang yang pandai, cerdas, ahli dalam berstrategi. Jarasandha juga diceritakan sebagai seorang pemimpin besar yang berhasil membangun Magada menjadi negara indah, dengan rakyatnya yang makmur.

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, pengkarya melihat dan merunut bagaimana asal-usul kehidupan Jarasandha. Usaha pelacakan tersebut diantaranya yaitu, dengan melihat peristiwa kelahirannya, seperti yang ditampilkan dalam Wayang Orang Sriwedari Solo, *Lakon Jarasandha*. Pengalaman menonton dan mengamati pertunjukan wayang orang tersebut, yang menceritakan kisah kelahiran, masa kecil *Jarasandha* hingga akhirnya memegang tahta kekuasaan Magada menjadi inspirasi penyusunan karya ini.

Kisah kelahiran Jarasandha sampai menjadi raja tersebut akan ditransformasikan dalam pertunjukan wayang kulit purwa. Beberapa peristiwa penting dipilih untuk kemudian dirangkai dan dituangkan menjadi *lakon* tersendiri, dalam sebuah format pertunjukan *pakeliran* wayang kulit purwa gaya Surakarta dengan *Lakon Jaka Sléwah*.

## 2. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka di sini, dimaksudkan untuk melengkapi penelusuran tentang tokoh Jarasandha. Seperti halnya pertunjukan wayang, kajian dan tulisan mengenai tokoh Jarasandha sudah ditulis oleh beberapa penulis, diantaranya R.M. Soetarto Hardjowahono. Hardjowahono (1938) menceritakan mengenai sejarah dan kisah hidup Jarasandha dan mengulas *Lakon Sesaji Raja Suya* yang menjadi jalan penentu akhir kehidupan Jarasandha. Dia memberikan penjelasan mengenai Jara, sebagai sosok gaib Griadewi, makhluk halus atau bidadari penunggu suatu tempat tertentu. Cerita mengenai Jara sebagai seorang Griadewi menguatkan konsep karya ini, yaitu dengan mendudukan Jara sebagai seorang “ibu” asuh yang sengaja dipilih oleh Brihadrata untuk mengasuh bayi Jarasandha dalam pendidikan di dalam hutan.

Versi cerita yang sama disampaikan oleh C. Rajagopalachari (2008) dalam bukunya, *Mahabarata* dan S. Padmosoekotjo (1990) dalam bukunya, *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita Jilid V*. Dalam dua buku tersebut, diceritakan asal-usul kemudian kisah akhir kehidupan Jarasandha dalam satu bab. Jarasandha diceritakan sebagai anak seorang raja Magada bernama Wrehatrata terlahir dari dua orang istri yang kemudian dibuang karena wujudnya tidak sempurna. Bayi kemudian ditemukan oleh seorang wanita bernama Jara yang kemudian menyerahkan kembali bayi tersebut ke hadapan raja.

Dari tulisan Hardjowahono (1938), Padmosoekotjo (1990), dan Rajagopalachari (2008), kisah mengenai siapa sosok Nyai Jara dan Jarasandha memunculkan pemikiran bahwa, Jarasandha sebagai *trahing kusuma* sengaja “dibuang” untuk didik sebagai calon raja. Ketiga buku tersebut juga memberikan pemikiran mengenai sosok Nyai Jara sebagai

“ibu”<sup>5</sup> yang dianggap tepat memberikan pendidikan bagi Jarasandha kecil, sebelum menggantikan ayahnya sebagai raja.

Ki S.P. Kandasutjakra (t.t) dalam *Serat Mahabarata*, menyampaikan cerita yang sedikit berbeda meskipun cerita bersumber pada *Mahabarata*. Jarasandha diceritakan sebagai penguasa Negara Kurarewa, yang memiliki kesaktian dapat mengeluarkan ribuan gada untuk menggempur musuh. Dalam *Serat Mahabarata* tidak ada informasi mengenai kelahiran serta bagaimana kisah masa kecil sampai Jarasandha menjadi raja. Yang istimewa dari buku ini adalah, adanya informasi mengenai warna *sléwah* Jarasandha, yaitu sebagian tubuh berwarna hitam dan sebagian tubuh lagi berwarna putih. Selain itu, terdapat informasi mengenai alasan Jarasandha menyerang Dwarawati yaitu, karena dendam pada Kresna yang telah membunuh Kangsa, putra menantu Jarasandha.

Sarwanto (1991) dalam bukunya *Serat Pedhalangan Lampahan Sesaji Raja Suyo*, menceritakan usaha Pandawa mengadakan upacara *Sesaji Raja Suya* mendapat rintangan karena disaat yang bersamaan, Jarasandha, penguasa kerajaan Giribajra, berniat menawan raja Amarta, Dwarawati, dan Mandura sebagai penggenapan sesaji kurban seratus kepala raja yang dinamakan *Sesaji Lodra*. Buku ini tidak mengungkap secara rinci mengenai tokoh Jarasandha, tetapi melalui dialog Kresna, Bima, dan Arjuna dicitrakan karakter Jarasandha yang jahat dan membahayakan. Tidak jelas alasan yang digunakan untuk mencitrakan tokoh Jarasandha sebagai sosok kejam. Meskipun demikian, buku ini memberikan gambaran bagaimana *cak pakeliran* dalam menyajikan *LSRS*, karena

---

<sup>5</sup> Ibu disini dimaksudkan sebagai ibu yang mengerjakan segala tugas perempuan sebagai ibu pada anaknya (menyusui, memberi makan, mendidik, dan mengasuh). Jara memberikan pengasuhan dan pengajaran mengenai mental, fisik, dan orientasi nilai budaya pada Jarasandha sejak bayi hingga dewasa. Jara dinilai sebagai “ibu” yang tepat sesuai dengan kapasitasnya sebagai Griadewi, bidadari penunggu suatu tempat yang sengaja dipilih oleh Brihyadrata.

dilengkapi *pocapan*, *suluk*, serta iringan *gendhing*, yang membantu pengkarya dalam tahap penyusunan naskah *lakon*.

Beberapa tulisan yang sudah pernah dibuat mengenai tokoh Jarasandha, kesemuanya memiliki kesamaan versi cerita bersumber pada *Mahabarata* disajikan dalam gaya penceritaan masing-masing. Dalam tulisan-tulisan tersebut, Jarasandha rupanya dicitrakan sebagai sosok yang jahat dan membahayakan. Akan tetapi beberapa sumber tulisan di atas memiliki kelebihan, seperti adanya informasi tentang keberhasilan Jarasandha dalam memimpin dan membangun Negara Magada menjadi negara yang besar. Jarasandha juga diceritakan sebagai seorang raja yang sakti, cerdas, pandai, dan ahli dalam strategi perang. Hal tersebut terlihat dengan adanya tulisan yang menjelaskan keadaan geografis wilayah Magada, titik-titik pengintaian musuh, serta perangkap-perangkap yang digunakan untuk menjebak musuh yang akan datang. Adanya informasi mengenai Jara sebagai sosok bidadari atau makhluk halus penunggu suatu tempat, juga memberikan rangsangan kemudian memperkuat konsep yang digunakan dalam karya ini.

Dari beberapa tulisan yang disebutkan di atas memiliki keterkaitan hubungan dengan perancangan karya tugas akhir *Lakon Jaka Sléwah* yang akan dibawakan dengan *pakeliran* gaya Surakarta ini. Akan tetapi dari informasi yang didapatkan belum ada yang menyajikan seperti apa yang pengkarya rencanakan. Oleh karena itu, karya ini penting untuk dihadirkan untuk memberikan sebuah alternatif pertunjukan dengan garap *lakon*, untuk mendudukan tokoh Jarasandha dari sudut pandang yang berbeda, berdasarkan konsep *trahing kusuma*.

## E. Konsep Karya

*Lakon Jaka Sléwah* dalam karya ini merupakan tanggapan atas *Lakon Jarasandha* wayang orang Sriwedari. *Lakon Jarasandha* versi wayang orang Sriwedari tersebut dalam karya ini dieksplorasi dan dikembangkan untuk kemudian dituangkan menjadi satu kemasan *lakon* tersendiri. Pengkarya akan mendudukan tokoh Jarasandha atau Jaka Sléwah tidak semata-mata sebagai sosok yang kejam dan jahat, akan tetapi sebagai seorang yang tangguh, yang sedang menempuh pendidikan “kawah candradimuka” dalam hutan lewat pengasuhan Nyai Jara. Pendidikan tersebut sengaja dipersiapkan bagi Jarasandha sebagai calon raja Magada, menggantikan ayahnya, Brihadrata.

Beberapa adegan cerita dalam *lakon* tersebut dipilih kemudian mengalami penggarapan *sanggit* cerita, yaitu proses penggarapan kreatifitas dalang yang berhubungan dengan penafsiran unsur-unsur *pakeliran* untuk mencapai kemantaban estetik pertunjukan wayang. Menurut Soetarno (2007), *sanggit* sebagai wahana pembawa pesan dan penggarapan unsur *pakeliran* meliputi garap *lakon*, garap adegan, garap tokoh, garap *sabet*, dan garap iringan karawitan, bertujuan memberikan peluang dan ruang bagi dalang untuk memunculkan kecenderungan pribadi dalam pertunjukan wayang. Sementara garap *lakon* sendiri menurut Sudarko (2002) adalah penentuan *sanggit lakon* yang merupakan kerangka dasar sehingga mendapatkan gambaran garis besar *lakon* yang memiliki kepaduan jalinan peristiwa dan tokoh dengan tema cerita.

Mengacu pada dua keterangan mengenai *sanggit* tersebut, dalam karya ini berbagai fenomena mengenai tokoh Jarasandha dieksplorasi, menjadi *sanggit* baru tentang tokoh Jarasandha dalam kemasan *lakon* tersendiri. Jarasandha didudukan

sebagai sosok yang tidak semata-mata kejam. Gagasan tersebut akan dituangkan dalam *pakeliran* dengan menampilkan kisah kelahiran, masa remaja, sampai menjadi raja Magada.

Jarasandha dikisahkan tidak semata-mata dibuang, akan tetapi sengaja *disetraké* sebagai *trah kusuma*, untuk dididik dalam pengasuhan Nyai Jara sebelum menggantikan ayahnya sebagai raja. Sosok Nyai Jara dimunculkan sebagai seorang Griadewi, menjadi “ibu” yang mengasuh dan mendidik fisik dan mental Jarasandha. Pengasuhan di sini, dimaksudkan sebagai pendidikan dan pembentukan mental serta orientasi budaya, dalam hal ini budaya dan pengasuhan Nyai Jara sebagai Griadewi dalam hutan. Sementara kematian Brihadrata dimaksudkan sebagai simbol pergantian kepemimpinan tahta Magada. Jarasandha atau Jaka Sléwah dalam karya ini, tidak semata-mata membunuh ayahnya dengan kekejaman membabi buta. Jaka Sléwah membunuh ayahnya karena kerinduannya pada sosok ayah, serta keinginan untuk mendapat pengakuan sebagai anak mendapat penolakan. Pengalaman masa kecilnya dengan kehidupan keras di tengah hutan, mengakibatkan Jaka Sléwah tidak dapat mengendalikan diri sehingga kemudian membunuh ayahnya.

Berbicara mengenai *pakeliran* sebagai sebuah pertunjukan, seorang dalang akan hampir dapat dipastikan berpikir tentang bentuk dan model sajiannya. Pertama-tama ketika akan menyajikan sebuah *lakon*, seorang dalang sebelumnya akan menggarap sajian pertunjukan terlebih dahulu yaitu dengan memperhitungkan durasi waktu pementasan yang dibutuhkan. Setelah rencana durasi waktu diketahui, kemudian dibuat kerangka *lakon* untuk menyesuaikan adegan serta alur cerita agar dapat disajikan dalam durasi waktu yang dikehendaki. Tujuan pembuatan kerangka dan penentuan alur cerita tersebut,

agar pesan dari *lakon* atau cerita tetap dapat tersampaikan. Pada dasarnya durasi waktu akan menentukan pemilihan alur cerita dan adegan yang selanjutnya akan dibangun melalui bentuk dan model penyajian unsur-unsur pertunjukannya.

Dalam perkembangannya, *pakeliran* telah mengalami beberapa perubahan bentuk dan model penyajian yang terkait dengan durasi waktu sehingga memunculkan bentuk dan model *pakeliran* yang baru. Junaidi (2012) dalam *Laporan Ipteks Bagi Masyarakat*, menyebutkan, pada mulanya pertunjukan wayang hanya berdurasi sekitar dua setengah jam, kemudian berkembang menjadi sembilan jam yang pada akhirnya menyusut menjadi sekitar tujuh sampai delapan jam, yang dinamakan dengan *pakeliran* semalam suntuk. Sebagai contoh model *pakeliran* wayang kulit purwa gaya Surakarta yang telah ada dan digunakan sebagai acuan pembelajaran dalam diantaranya *Serat Tuntunan Pedalangan* yang disusun oleh Nojowirongko (1960).

Model *pakeliran* yang disusun oleh Nojowirongko berdurasi satu malam dengan pembagian wilayah waktu dan nada *pathet*, yaitu: *pathet nem*, antara waktu pukul 21.00-24.00; *pathet sanga*, antara pukul 24.00-03.00; dan *pathet manyura*, pukul 03.00-06.00. Sementara itu, dalam durasi waktu dan pembagian wilayah *pathet* tadi, pengaturan alur dan pengadegan diawali dengan *Jejer-gapuran*, adegan *kedhatonan*, adegan *pasowanan jawi-budhalan kapalan-perang ampyak*, adegan *sabrang*, *perang gagal*, adegan *pandhita – gara-gara*, *perang kembang*, adegan *sampak tanggung*, *perang sintren*, adegan *manyura*, *perang sampak manyura*, *perang sampak amuk-amukan - tayungan*, adegan *tanceb kayon – golekan/gambyongan*.

Setelah bentuk dan model penyajian satu malam seperti contoh model penyajian *pakeliran* Noyowirongko (1960) tersebut berkembang di masyarakat dan mengalami kemapanan selama bertahun-tahun, dalam perkembangan kemudian muncul alternatif sajian *pakeliran* dengan durasi tiga sampai lima jam, yang dinamakan *pakeliran* ringkas.<sup>6</sup> Perkembangan selanjutnya muncul *pakeliran* padat dengan durasi satu setengah sampai dua jam, dan *pakeliran* bentuk pendek yang hanya berdurasi sekitar setengah jam (Junaidi, 2010: 5). Terkait dengan beberapa hal tersebut, kiranya hampir dapat dipastikan durasi waktu akan mempengaruhi bagaimana pemilihan adegan dan alur penyajian *pakeliran* yang akan dibawakan oleh dalang.

Pengkarya dalam karya ini akan menyajikan bentuk *pakeliran* wayang kulit purwa dengan *Lakon Jaka Sléwah*, yang berdurasi sekitar dua setengah jam. Model penyajian *pakeliran* yang akan disajikan dalam karya ini bukan mengacu pada model *pakeliran* satu malam, ringkas, atau padat yang telah ada dengan ciri dan kriteria penyajiannya masing-masing. Akan tetapi yang dimaksudkan dari konsep *pakeliran* dalam karya ini, unsur-unsur pendukung *pakeliran* tetap mengacu unsur-unsur *pakeliran* tradisi seperti telah dipaparkan di atas. Di antaranya unsur-unsur tersebut tetap menggunakan pembagian waktu dan nada *pathet* (*nem, sanga, manyura*), gamelan, *suluk*, tembang, *keprak*, *dhodhogan*, *sabet*, *catur*, dan sebagainya melalui proses penggarapan agar pesan *lakon* tersampaikan dalam durasi lebih kurang sekitar dua setengah jam menggunakan gaya pedalangan Surakarta.

---

<sup>6</sup>Bentuk *pakeliran* ringkas untuk gaya Yogyakarta berdurasi sekitar empat jam, seperti dalam model pembelajaran kursus pedalangan keraton Yogyakarta, Habirandha. Periksa: Mudjanattistomo, *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I* (Yogyakarta: Kanisius, 1977), 210

*Lakon* Jaka Sléwah dalam karya ini akan disajikan oleh pengkarya sendiri sebagai dalang, yang akan digarap dan disajikan dengan format *pakeliran* sekitar dua setengah jam. Pengkarya mengambil beberapa peristiwa dan adegan penting dari kisah hidup tokoh Jaka Sléwah untuk digarap dan disusun menjadi satu kemasan *lakon* tersendiri, akan tetapi dengan tetap menggunakan pedoman dan kaidah pembagian *pathet nem, sanga*, dan *manyura*, serta kaidah untuk garap *sabet, suluk, pocapan*, dan beberapa unsur *pakeliran* lainnya merujuk pada *pakeliran* Nojowirongko, dari rekaman Ki Mudjoko Djoko Rahardjo, Ki Manteb Soedarsono dan lain-lain. Misalnya, suluk atau janturan versi Ki Mudjoko, *dhodhogan* gaya Ki Manteb, dan sebagainya.

Bahasa komunikasi yang akan digunakan dalam *pakeliran* adalah bahasa Jawa pedalangan, yang terdiri dari bahasa Jawa *ngoko, krama*, dan *kedhatonan*. Musik pengiring yang digunakan adalah seperangkat instrumen gamelan bernada *sléndro* dan *pèlog* yang dibantu para *pengrawit, sindhén, penggérong*, menyajikan iringan *pakeliran* wayang kulit purwa gaya Surakarta yang masih mengikuti kaidah tradisi pada bentuk iringan *gendhing* seperti *ayak-ayak, srepeg, sampak, ladrang, lancaran, gendhing kethuk loro kerep*, dan sebagainya. Akan tetapi dalam karya ini juga dilakukan beberapa pengembangan mengenai iringan *pakeliran*, seperti penggunaan *flutur* dengan nada *pèlog barang*, ataupun *céngkok suluk* dan *kombangan* gaya Yogyakarta, dalam adegan tertentu.

Pengkarya akan menampilkan beberapa garap adegan dan peristiwa yang berbeda dengan karya lain yang terdahulu untuk mendukung beberapa tujuan di atas. Beberapa adegan yang akan digarap antara lain: adegan kelahiran Jaka Sléwah; masa kecil Jaka Sléwah dalam asuhan Nyai Jara; adegan Jaka Sléwah muda meminta pengakuan pada

orang tuanya ke keraton Magada; serta adegan ketika Jaka Sléwah membunuh Prabu Brihyadrata.

*Lakon Jaka Sléwah* dalam karya ini akan disajikan menggunakan gaya Surakarta berdurasi kurang lebih dua setengah jam. Merujuk pada keterangan Junaidi (2012: 10) dalam *Laporan Ipteks Bagi Masyarakat*, model *pakeliran* yang berdurasi sekitar dua setengah jam tersebut disebut dengan model *pakeliran cekak* atau *pakeliran pendek*. *Lakon* dalam karya ini akan membawakan sebagian cerita kehidupan tokoh Jaka Sléwah dari lahir sampai menjadi raja Magada. Perjalanan tokoh Jaka Sléwah meraih kedudukan raja yang sebelumnya menjalani pendidikan dan pengasuhan di luar istana, sebagai *trah kusuma* seperti pola pengasuhan yang dilakukan raja-raja Jawa akan menjadi perhatian utama. Sementara karakter kasar, kejam, karena lingkungan sosial hanya ditampilkan sebagai pembangun dramatik adegan saja.

*Lakon Jaka Sléwah* akan disajikan dalam model *pakeliran* wayang kulit purwa gaya Surakarta dengan durasi sekitar dua setengah jam, akan tetapi dalam unsur *caking pakeliran* tetap mengacu pada beberapa bagian pada *caking pakeliran* model Nojowirongko dan Wignyosoetarno. *Pakeliran* tetap mengacu pada pembagian *pathet nem, sanga, dan pathet manyura*. Bahasa komunikasi yang digunakan adalah bahasa Jawa (*ngoko, krama, kedhatonan*). Iringan *pakeliran* yang digunakan seperangkat gamelan bernada *sléndro* dan *pèlog*, boneka yang digunakan seperangkat wayang kulit purwa gaya Surakarta.



Tokoh-tokoh yang dimainkan antara lain:

1. Jaka Sléwah, menggunakan boneka wayang yang dibuat dengan bentuk wajah seperti wajah tokoh Dasamuka tetapi melongok atau *ndangak*, rambut *gimbal* terurai, tanpa *gelung*, hiasan *sumping* kepala raksasa, ikat rambut ular, kalung ular, warna tubuh *sléwah* merah muda halus kehitaman dan putih kehitaman atau abu-abu kebiruan.<sup>7</sup> Karakter tokoh yang akan ditampilkan, lugu, liar, keras, kasar, berbicara dengan keras dan nada sedikit berat.
2. Nyai Jara, menggunakan boneka wayang *raseksi*, menggunakan *kemben* penutup dada. Karakter yang ditampilkan liar, keras, kasar, namun memiliki sisi keibuan. Berbicara dengan sedikit keras, nada suara agak tinggi.
3. Pawongan desa 1, meminjam wayang Kartamarma *alas*, berpakaian kain, rambut terurai sampai bahu, menggunakan *jamang sada sak ler*. Karakter yang akan ditampilkan congkak, keras kepala. Suara lantang, keras.
4. Pawongan desa 2, meminjam wayang Duryudana *alas*, berpakaian kain, tanpa *jamang*, *sumping*, rambut *gimbal* terurai. Karakter yang akan ditampilkan congkak, keras kepala. Suara keras, agak berat.
5. Prabu Brihyadrata, menggunakan boneka wayang tokoh *Sabrang bagus*, seperti boneka wayang tokoh Wibisana *bokongan*, tetapi tanpa *jamang*, tanpa *kancing gelung garudha mungkur*, menggunakan *sampir*, dan berjanggut, untuk

---

<sup>7</sup>Ki Manteb menggunakan boneka tokoh Indrajit, Ki Mudjoko menggunakan tokoh Rajamala tanpa kain *cindhe* dan *kancing gelung garudha mungkur*. Dalam masa lalu menggunakan boneka tokoh Rama Bargawa.

menggambarkan seorang raja yang telah berusia lanjut dan *madeg pandhita*.<sup>8</sup> Karakter yang akan ditampilkan tenang, religius, namun terkadang bimbang dan agak sombong. Bernada suara sedang, tidak rendah seperti tokoh Arjuna, tetapi tidak tinggi seperti tokoh Kresna.

6. Bathara Guru. Karakter yang akan ditampilkan bijaksana. Bernada suara agak rendah seperti tokoh Arjuna.
7. Cangik. Karakter yang akan ditampilkan, lugu, penurut, humoris, pandai bicara. Bernada suara agak tinggi, agak sengau seperti orang lanjut usia.
8. Limbuk. Karakter yang akan ditampilkan, lugu, penurut, humoris. Bernada suara rendah, hampir seperti menyuarakan tokoh laki-laki dewasa berbadan subur.
9. Dewi Retnadi dan Dewi Retnadati menggunakan boneka wayang *putren luruh* dan *putren lanyap*, menggunakan *sampir*. Karakter yang akan ditampilkan tenang, penyabar, setia, penyayang.
10. Bayi Jarasandha, menggunakan dua buah boneka bayi yang dibuat dengan posisi wajah miring memakai kain, warna muka dibedakan. Boneka bayi 1 dengan warna putih agak abu-abu kebiruan, boneka bayi dua berwarna merah muda halus agak kehitaman.
11. Patih Kudawangkawa, menggunakan boneka tokoh patih Tuhayata.
12. Jarasandha dewasa, menggunakan boneka tokoh berwajah seperti Dasamuka *longok jangkah*, tidak ber-*makutha*, menggunakan *jamang sungsun tiga*, rambut *gimbal* terurai, menggunakan *kancing gelang garudha mungkur* atau *bledhègan*,

---

<sup>8</sup> Ki Manteb Soedarsono menggunakan boneka tokoh Prabu Bismaka (Wawancara 16 Maret 2012). Ki Mudjoko Djoko Rahardjo (alm) menggunakan boneka tokoh Daneswara/Danaraja *katongan jangkah* (Wawancara Ki Jungkung Darmaya, Gombang-Sawit-Boyolali 16 Oktober 2012).

busana raja, warna tubuh *sléwah* merah muda halus kehitaman dan putih kehitaman, abu-abu kebiruan.<sup>9</sup>

13. Kayon, terdiri dari Kayon Gapuran dua buah dan Kayon Blumbangan satu buah.
14. Kayon Hakékat.
15. Gajah.
16. Kidang.
17. Macan.
18. *Cupu*, untuk memvisualkan *Woh Pelem Pertanggajiwa*.
19. *Gamanan*, terdiri dari panah.

Pengkarya akan menampilkan garap *sanggit* dialog-cerita, dan gerak *sabet* yang akan didukung dengan garap iringan dalam sebuah kemasan pertunjukan *Pakeliran* Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta dengan *Lakon Jaka Sléwah* dengan durasi pertunjukan kurang lebih sekitar dua setengah jam.

## F. Proses Karya

Langkah-langkah yang diperlukan dalam proses penggarapan karya seni:

### 1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Mencari referensi pertunjukan melalui sumber audio (kaset pita, MP3), serta audio visual (rekaman VCD).
- b. Melakukan wawancara dengan narasumber.
- c. Studi Kepustakaan, mencari sumber teks tertulis dan literatur sebagai referensi dan acuan dalam proses pengkaryaan karya seni.

---

<sup>9</sup>Ki Mudjoko menggunakan boneka tokoh Rajamala kasatriyan, Ki Manteb menggunakan boneka tokoh Dasamuka tangan dua atau kadang boneka Prabu Sumali tetapi bermahkota.

## 2. Proses Penyusunan Naskah

Untuk mendukung proses penyusunan naskah, dilakukan beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Eksplorasi, proses pencarian beberapa hal yang terkait dengan unsur-unsur *pakeliran* seperti *sanggit lakon*, *sanggit ginem-pocapan*, *sanggit sabet*, dan sebagainya melalui sumber teks dan pertunjukan (kaset pita, VCD, wawancara narasumber). Pengkarya dalam proses ini juga melakukan pencarian bentuk serta melakukan persiapan pembuatan boneka-boneka wayang terkait *lakon Jarasandha* seperti tokoh Jaka Sléwah (Jarasandha remaja), Jarasandha dewasa ketika sudah menjadi raja, dan boneka tokoh Nyai Jara sesuai dengan imajinasi dan konsep karya yang diinginkan namun tetap berdasarkan wawancara narasumber untuk mendukung penceritaan dalam pertunjukan. Boneka tokoh wayang Jaka Sléwah yang digunakan dalam karya ini adalah rekaan gambar yang dibuat oleh pengkarya sendiri. Bentuk boneka wayang terinspirasi dari boneka wayang milik Ki Sri Mulyanto, S.Sn (Manjung, Boyolali), serta milik Ki Jungkung Darmaya (Gombang, Sawit, Boyolali), namun telah mengalami modifikasi diantaranya bentuk wajah dan warna *sunggingan*. Sementara boneka wayang Jarasandha muda setelah dinobatkan menjadi raja merupakan hasil rekaan gambar oleh pengkarya sendiri, yang kemudian proses pembuatannya dibantu oleh penatah Hary Siswanto (Pucung, Wukirsari, Imogiri) serta *sungging* diantaranya oleh Ki Samiji (Cabeyan, Sewon, Bantul). Sementara boneka bayi yang digunakan adalah hasil karya

Mahmudi, dengan menggunakan media kertas karton, *disungging sléwah*, sesuai dengan konsep yang diinginkan pengkarya dalam karya *LJS*.

- b. Evaluasi, *sanggit-sanggit* yang telah didapatkan melalui proses eksplorasi diteliti kembali dan dipilih yang benar-benar akan dijadikan acuan pendukung dalam penyusunan naskah.
- c. Deskripsi, menguraikan dan menjabarkan seluruh pertunjukan dalam bentuk tulisan secara rinci.

### 3. Proses Penyajian Karya

Setelah selesai penyusunan naskah, proses selanjutnya dilanjutkan dengan penyajian naskah dalam bentuk pementasan komposisi *pakeliran*. Terlebih dahulu dilakukan :

- a. Pendalaman Naskah.
- b. Menafsirkan naskah dalam *pakeliran*.
- c. Latihan sesuai panduan naskah.
- d. Latihan bersama untuk memadukan gerak dan iringan.
- e. Evaluasi Penyajian.

## G. Sistematika Penulisan Laporan Karya

### 1. BAB I PENGANTAR

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Ide Dasar
- C. Tujuan Karya
- D. Tinjauan Karya dan Pustaka

1. Tinjauan Karya
2. Tinjauan Pustaka
- E. Konsep Karya
- F. Proses Karya
  1. Teknik Pengumpulan Data
  2. Proses Penyusunan Naskah
  3. Proses Penyajian Karya
- G. Sistematika Penulisan Laporan Karya
2. BAB II TINJAUAN *LAKON JAKA SLÉWAH*
  - A. Latar Belakang Proses Berkesenian
  - B. Konsep *Lakon Jaka Sléwah*
    1. Konsep *Trah Kusuma*
    2. Konsep *Pakeliran Jaka Sléwah*
  - C. Struktur Dramatik *Lakon Jaka Sléwah*
    1. Sinopsis *Lakon Jaka Sléwah*
    2. Tema, Tokoh, Setting, dan Alur
    3. Figur dan Tokoh - Tokoh *Lakon Jaka Sléwah*
  - D. Urutan Adegan dan *Balungan Lakon Jaka Sléwah*
    1. Urutan Adegan *Lakon Jaka Sléwah*
    2. *Balungan Lakon Jaka Sléwah*
3. BAB III NASKAH *LAKON JAKA SLÉWAH*
  - A. Pengantar Penulisan Naskah
  - B. Sistem Penulisan Naskah *Lakon Jaka Sléwah*

C. Naskah *Lakon Jaka Sléwah*

4. BAB IV KESIMPULAN
5. DAFTAR PUSTAKA
6. DAFTAR ISTILAH

