

SKRIPSI

***PAKELIRAN PADAT
LAKON CANDHABIRAWA***



Oleh :
Ratnanto Adhi Putra Wicaksono
2010180016

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI PEDALANGAN
JURUSAN PEDALANGAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2025/2026**

SKRIPSI
PAKELIRAN PADAT
LAKON CANDHABIRAWA



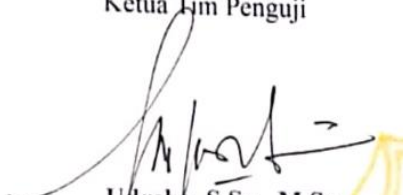
**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Dewan Penguji
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1
dalam Bidang Seni Pedalangan
Gasal 2025/2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PAKELIRAN PADAT LAKON CANDHABIRAWA diajukan oleh Ratnanto Adhi Putra Wicaksono, NIM: 2010180016, Program Studi S-1 Seni Pedalangan, Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91241**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji


Udreka, S.Sn., M.Sn.
NIP 196701161998021001/
NIDN 0016016701

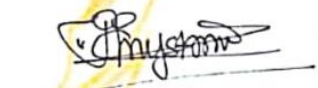
Pembimbing I/Anggota Tim Penguji


Udreka, S.Sn., M.Sn.
NIP 196701161998021001/
NIDN 0016016701

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji


Prof. Dr. Kasidi, M.Hum.
NIP 195905281986011001/
NIDN 0028055904

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji


Krystiadi, S.Sn., M.A.
NIP 198412092019031002/
NIDN 009128405

Yogyakarta, 12 - 01 - 26

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Evoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NIP 197111071998031002/
NIDN 0007117104

Koordinator
Program Studi Seni Pedalangan


Endah Budiarti, S.S., M.A.
NIP 197106182006042001/
NIDN 0018067102

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain dan/atau diri saya sendiri sebelumnya, kecuali yang secara tertulis diacu dan dinyatakan dalam naskah ini dan/atau tercantum pada daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku jika di kemudian hari ditemukan bukti bahwa pernyataan ini tidak benar.

Yogyakarta, 12 Januari 2026

Yang menyatakan,

Ratnanto Adhi Putra Wicaksono

2010180016

MOTTO

“Wani ngalah luhur wekasane”
(‘Berani mengalah akan mendapatkan kemuliaan di kemudian hari’)
-Pepatah Jawa-



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah S.W.T. yang memberikan rahmat, hidayah, dan kesehatan kepada pengkarya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir penyajian dengan judul “*Pakeliran Padat Lakon Candhabirawa*”. Karya ini dibuat untuk memenuhi persyaratan sebagai sebagian persyaratan dalam memperoleh derajat sarjana pada Program Studi S-1 Seni Pedalangan, Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pengkarya banyak menerima bantuan dari berbagai pihak dalam proses pelaksanaan perancangan karya ini,. Untuk itu, melalui pengantar yang singkat ini pengkarya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibunda tercinta Retno Kuswandani atas ketulusan, motivasi, dan kasih sayangnya.
2. Ayahanda Drs. Bharoto Riskantoadi atas motivasi dan kesabarannya.
3. Ibu Endah Budiarti, S.S., M.A. selaku Ketua Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas arahan dan motivasinya.
4. Bapak Udreka, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan, arahan, saran, dan kesabarannya.
5. Bapak Krystiadi, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II atas arahan, perbaikan, teguran, dan juga kesabarannya.
6. Bapak Prof. Kasidi, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus sebagai Dosen Penguji Ahli atas arahan, bimbingan, dan dukungannya.

7. Seluruh dosen dan staf pengajar Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingan yang tak ternilai harganya.
8. Teman-teman yang telah membantu dalam proses perancangan karya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam perancangan karya ini.

Semoga Tuhan selalu menyertai kita semua. Amin.

Pengkarya menyadari bahwa di dalam perancangan karya ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik dari berbagai pihak sangat diharapkan.

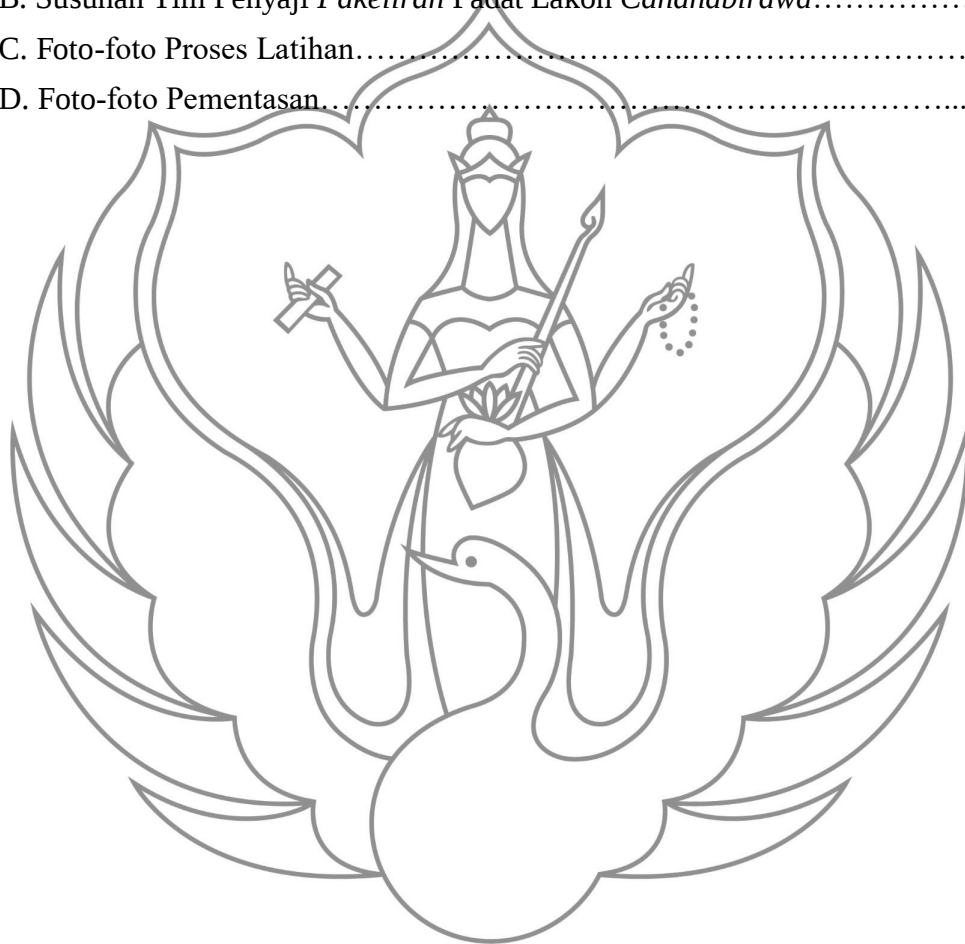
Yogyakarta, 12 Januari 2026

Ratnanto Adhi Putra Wicaksono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRAK.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Ide Karya	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Tinjauan Karya dan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Karya.....	6
2. Tinjauan Pustaka.....	10
E. Konsep Karya	12
F. Metode Karya	14
G. Sistematika Penulisan	17
BAB II GARAP PAKELIRAN PADAT LAKON CANDHABIRAWA	19
A. Konsep Dasar <i>Pakeliran</i> Padat.....	19
B. Garap <i>Pakeliran</i> Padat Lakon <i>Candhabirawa</i>	20
1. Tema dan Gagasan Pokok.....	20
2. Garap Lakon.....	23
3. Garap Adegan.....	29
4. Garap Tokoh.....	41
5. Garap <i>Catur</i>	62
6. Garap <i>Sabet</i>	67
7. Garap Iringan.....	68
8. Nilai-nilai Kesetiaan Candhabirawa (Isi).....	74
BAB III NASKAH LAKON CANDHABIRAWA.....	76

A. Sistem Penulisan Naskah Lakon <i>Candhabirawa</i>	76
B. Naskah Lakon <i>Candhabirawa</i>	77
BAB IV KESIMPULAN	127
DAFTAR PUSTAKA	129
GLOSARIUM	131
LAMPIRAN	136
A. Notasi Iringan <i>Pakeliran</i>	136
B. Susunan Tim Penyaji <i>Pakeliran</i> Padat Lakon <i>Candhabirawa</i>	143
C. Foto-foto Proses Latihan.....	145
D. Foto-foto Pementasan.....	148



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Candhabirawa wujud raksasa berkepala naga.....	43
Gambar 2. Candhabirawa wujud <i>denawa</i> bajang.....	45
Gambar 3. Candhabirawa.....	46
Gambar 4. Batara Guru	47
Gambar 5. Begawan Bagaspati	50
Gambar 6. Dewi Pujawati/Dewi Setyawati.....	51
Gambar 7. Raden Narasoma	53
Gambar 8. Prabu Darmabirawa.....	54
Gambar 9. Prabu Salya.....	56
Gambar 10. Raden Nakula dan Raden Sadewa.....	57
Gambar 11. Prabu Kresna	59
Gambar 12. Prabu Puntadewa.....	60
Gambar 13. Semar.....	61
Gambar 14. Eksplorasi <i>Sabet</i> dan <i>Catur</i>	145
Gambar 15. Proses Latihan <i>Caking Pakeliran</i>	145
Gambar 16. Proses Latihan <i>Tempuk gendhing</i>	146
Gambar 17. Evaluasi oleh Dosen Pembimbing.....	146
Gambar 18. Gladi Bersih.....	147
Gambar 19. Gladi Bersih.....	147
Gambar 20. Tim Penguji Tugas Akhir.....	148
Gambar 21. Pengrawit Tugas Akhir.....	148
Gambar 22. Foto pementasan 1.....	149
Gambar 23. Foto pementasan 2.....	149
Gambar 24. Foto pementasan 3.....	150
Gambar 25. Penyaji Bersama Tim Penguji dan Ketua Jurusan Pedalangan	150
Gambar 26. Penyaji Bersama Segenap Tim Pengrawit	151
Gambar 27. Penyaji Bersama Orang Tua dan Tamu Undangan	151

ABSTRAK

Pakeliran Padat Lakon Candhabirawa merupakan karya tugas akhir yang bertujuan mengungkap nilai-nilai kesetiaan tokoh Candhabirawa dalam bentuk pertunjukan wayang kulit purwa garap *pakeliran* padat. Guna mencapai tujuan tersebut langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan karya meliputi studi pustaka, pengamatan karya pertunjukan, wawancara dengan dalang senior, serta proses eksplorasi, evaluasi, dan penyusunan naskah *pakeliran*. Garap *pakeliran* yang digunakan dalam karya ini berpijak pada konsep *pakeliran* padat dimana mempertimbangkan keseimbangan antara wadah dan isi. Wadah mencakup garap lakon, garap adegan, garap tokoh, garap *catur*, garap *sabet*, dan garap iringan. Sedangkan isi menekankan pada aspek *wigati* atau nilai-nilai. Hasil karya menunjukkan bahwa Candhabirawa bukan sekadar kesaktian/ajian melainkan representasi makhluk yang memiliki keteguhan hati, kepatuhan, dan pengabdian. Melalui *pakeliran* padat lakon *Candhabirawa* diharapkan dapat memberikan tawaran baru dalam penafsiran tokoh Candhabirawa serta menyampaikan keteladanan nilai kesetiaan yang relevan bagi kehidupan masa kini.

Kata Kunci: Candhabirawa, *Pakeliran Padat*, Kesetiaan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Candhabirawa dalam dunia pewayangan merupakan ajian atau ilmu yang dimiliki oleh Begawan Bagaspati. Aji Candhabirawa memiliki wujud *denawa bajang* ('raksasa kerdil'). Raksasa tersebut dapat masuk ke benda apapun baik benda mati maupun hidup, mampu menimbulkan wabah penyakit, mampu menyebabkan kematian dalam jumlah tak terhingga. Raksasa tersebut jika dibunuh, jumlahnya menjadi berlipat ganda. Satu menjadi dua, dua menjadi empat, empat menjadi delapan, begitu seterusnya (Solichin dkk, 2019, p. 310, Gunawan, 2025). Aji Candhabirawa tersebut kemudian diturunkan Begawan Bagaspati kepada menantunya yang bernama Raden Narasoma yang kemudian bernama Prabu Salya. Ketika pecah perang baratayuda, aji Candhabirawa digunakan Prabu Salya untuk melawan Pandawa. Aji Candhabirawa sempat membuat pasukan Pandawa kewalahan, namun setelah bertemu Prabu Puntadewa keadaan menjadi berubah. Aji Candhabirawa yang semula menyerang pasukan Pandawa dengan bengis tiba-tiba menjadi jinak. Candhabirawa menjadi takluk kepada Prabu Puntadewa karena Prabu Puntadewa sebagai satria berdarah putih dititisi sukma Begawan Bagaspati. Akhirnya, aji Candhabirawa ikut sukma Begawan Bagaspati naik ke surga (Hadiprayitno, 2004).

Aji Candhabirawa setelah dirunut di *Kakawin Bharata-yuddha* ternyata tidak ditemukan. Senjata Prabu Salya yang digunakan dalam perang baratayuda bernama Rudra Rosa. Senjata Rudra Rosa memiliki kesaktian dapat mengeluarkan raksasa

dalam jumlah sangat banyak sampai memenuhi Tegal Kurusetra. Apabila raksaksa itu dibunuh tubuhnya menjadi berlipat ganda (Wirjosuparto, 1968, pp. 321–323). Kesaktian senjata Rudra Rosa tersebut mirip dengan aji Candabirawa dalam cerita pewayangan Jawa. Di sini dapat diartikan bahwa aji Candhabirawa bagi orang Jawa bukan sekedar senjata perang. Candhabirawa merupakan ajian. Perubahan ini menunjukkan aji Candhabirawa memiliki kedudukan yang istimewa bagi orang Jawa.

Candhabirawa menurut asal kata terdiri dari dua kata yakni *candha* dan *birawa*. *Candha* artinya *muring, nepsu* ('marah, nafsu') (Budiarto, n.d.). *Birawa* berarti *medeni* ('menakutkan') (Budiarto, n.d.). Jadi, kata *candhabirawa* menurut asal kata memiliki arti amarah yang mengerikan atau makhluk yang tercipta dari kemarahan yang mengerikan. Dibalik arti nama *Candhabirawa* sebagai ajian yang mengerikan tersebut, ajian Candhabirawa memiliki kelemahan. Aji Candhabirawa akan kalah pada manusia yang tidak mempunyai nafsu untuk menyerang dan tunduk kepada manusia berdarah putih (Solichin dkk, 2019a, p. 310).

Kemunculan aji Candhabirawa diawali dari peristiwa Begawan Bagaspati diberi anugerah oleh Batara Guru. Isi anugerah tersebut adalah Begawan Bagaspati diperkenankan meminta apapun kepada Batara Guru sebagai hadiah untuk Bagaspati yang telah berjasa menyelamatkan Kahyangan dari serangan raksasa bernama Prabu Nagaparwa. Bagaspati lalu meminta Dewi Laksmi untuk dijadikan istri. Batara Guru yang mendengar permintaan Bagaspati tersebut langsung menolak. Batara Guru menjadi sangat marah bahkan mulai saat itu Batara Guru menaruh dendam kepada Begawan Bagaspati. Batara Guru menganggap permintaan Bagaspati tersebut sangat

lancang, kurang ajar, dan merendahkan Batara Guru sebagai raja para dewa. Batara Guru beranggapan demikian karena Dewi Laksmi adalah istri dari Batara Guru.

Batara Guru yang terus menyimpan dendam tetapi merasa tidak mampu mengalahkan Bagaspati kemudian mencari cara untuk bisa membinasakan Bagaspati. Batara Guru yang mendengar Batara Anantaboga sedang berganti kulit/*nghlungsungi*, segera menuju tempat Batara Anantaboga. Batara Guru berharap, kulit *lungsungan* ('hasil melungsung') Batara Anantaboga yang berganti setiap seribu tahun sekali tersebut akan tercipta makhluk sakti tanpa tanding. Batara Guru pun mencipta kulit *lungsungan* Batara Anantaboga menjadi raksasa berkepala naga. Raksasa tersebut diberi nama Candhabirawa. Candhabirawa lalu diperintah Batara Guru untuk membinasakan Begawan Bagaspati. Candhabirawa segera menyerang Begawan Bagaspati, namun dapat dikalahkan. Akhirnya, Candhabirawa mengabdikan kepada Begawan Bagaspati. Setelah takluk Candhabirawa diubah wujudnya menjadi raksasa kerdil (Asmoro, 2022; Solichin dkk, 2019b, p. 309). Sejak saat itu, Candhabirawa takluk dan setia kepada Begawan Bagaspati.

Kesetiaan Candhabirawa tidak hanya berhenti sampai kematian Begawan Bagaspati. Pada saat Begawan Bagaspati akan meninggal, Candhabirawa diserahkan kepada menantunya yang bernama Raden Narasoma. Candhabirawa diperintahkan supaya bersatu dengan Narasoma. Candhabirawa juga diberi pesan supaya menjadi saksi kesetiaan cinta Pujawati dan Narasoma. Pesan tersebut dipegang teguh Candhabirawa. Hingga saat meletusnya perang Baratayuda, Candhabirawa bertemu dengan Prabu Puntadewa yang telah dititisi oleh Begawan Bagaspati. Candhabirawa pun segera menemui Puntadewa dan mengungkapkan isi hatinya bahwa ia ingin kembali

bersatu dengan Begawan Bagaspati yang ada dalam diri Puntadewa. Di sini, terlihat bahwa Candhabirawa setia kepada Bagaspati, setia melaksanakan pesan Bagaspati, setia menjaga keluarga Bagaspati. Kesetiaannya dipertahankan sampai peristiwa perang Baratayuda yang mempertemukan kembali Candhabirawa dengan Bagaspati.

Karakter setia dari Candhabirawa tersebut biasanya diabaikan dan tidak muncul dalam *pakeliran* tradisi. Tokoh Candhabirawa dalam *pakeliran* tradisi biasanya hanya dianggap sebagai ajian dan ditempatkan sebagai tokoh pelengkap. Lakon-lakon pedalangan yang menempatkan Candhabirawa sebagai pelengkap antara lain; lakon *Narasoma Krama* atau *Kunthi Pilih* (Nartosabdho, 1982; Prasetyo, 2010), lakon *Salya Papa* atau *Candhabirawa* (Gunawan, 2025; Mangkunagara VII, K.G.P.A.A., Sastronaryatmo, 1980) dan *Salya Gugur* (K. T. Hadiprayitno, 2004; Nugroho, 2019). Tokoh Candhabirawa dalam lakon *Narasoma Krama* (1982; Prasetyo, 2010) muncul dalam dua peristiwa yaitu saat Begawan Bagaspati menurunkan aji Candhabirawa kepada Raden Narasoma dan saat Raden Narasoma melawan Raden Pandu. Lakon *Salya Papa* (2025) dan lakon *Candhabirawa* (1980) hanya tampil dalam adegan Prabu Darmabirawa menghadapi Prabu Salya. Prabu Darmabirawa yang berwujud raksasa setelah berhadapan dengan Prabu Salya kemudian kembali ke wujud aslinya yakni berwujud raksasa kerdil. Candhabirawa kemudian bersatu kembali ke tubuh Prabu Salya. Tokoh Candhabirawa juga muncul dalam lakon *Salya Gugur* (2004; Nugroho, 2019). Candhabirawa muncul ketika Prabu Salya menjadi senapati Hastina melawan Pandawa. Pada saat Prabu Salya menghadapi Prabu Puntadewa, Candhabirawa berhenti menyerang pihak Pandawa. Candhabirawa akhirnya bersatu dengan roh Begawan Bagaspati yang menitis ke tubuh Prabu Puntadewa.

Berdasarkan perjalanan peristiwa Candhabirawa di atas, Candhabirawa bukan hanya kesaktian/ajian. Candhabirawa merupakan tokoh yang tercipta atas kehendak Batara Guru yang menyimpan dendam dan kemarahan kepada Begawan Bagaspati. Meskipun Candhabirawa diciptakan dari kemarahan tetapi memiliki sifat setia. Kesetiaan Candhabirawa tersebut dimulai sejak ia bertemu Begawan Bagaspati sampai akhir hidupnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kesetiaan berasal dari kata setia yang berarti berpegang teguh pada pendirian, keteguhan hati, dan kepatuhan (“Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),” n.d.). Kesetiaan atau loyalitas merupakan kewajiban moral yang tak bisa lepas dalam kehidupan sehari-hari. Adanya nilai-nilai kesetiaan dari Candhabirawa tersebut pantas menjadi suri tauladan dalam kehidupan saat ini. Oleh karena itu, pengkarya dalam karya ini ingin mengungkapkan nilai-nilai kesetiaan Candhabirawa pada Bagaspati sampai keluarganya (Narasoma dan Setyawati) dalam pertunjukan wayang garap *pakeliran* padat.

B. Ide Karya

Raksasa Candhabirawa diciptakan Batara Guru berdasar rasa dendam dan kemarahan terhadap Bagaspati. Candhabirawa yang memiliki wujud raksasa biasanya dikonotasikan jahat, tetapi mampu membedakan siapa yang salah dan siapa yang benar. Setelah Candhabirawa tahu bahwa Batara Guru salah dan Begawan Bagaspati benar, Candhabirawa tidak lagi patuh kepada Batara Guru. Candhabirawa justru mengabdikan dan setia kepada Begawan Bagaspati. Kesetiaan Candhabirawa tersebut tidak hanya ditujukan kepada Begawan Bagaspati tetapi juga keluarganya. Kesetiaan Candhabirawa bahkan dipegang teguh sampai akhir

hayatnya. Kesetiaan Candhabirawa kepada Begawan Bagaspati dan keluarga dengan lika-liku mempertahankan kesetiaan sampai akhir hayat dapat menjadi suri tauladan bagi kehidupan. Kesetiaan Candhabirawa tersebut diwujudkan dalam bentuk *pakeliran* padat.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai perancangan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Menyajikan garap penokohan Candhabirawa mulai dari diciptakan sampai kembali ke asal mula.
2. Menyampaikan keteladanan sikap kesetiaan melalui lakon *Candhabirawa*.

Karya Tugas Akhir dengan judul *Pakeliran Padat Lakon Candhabirawa* diharapkan dapat memberi contoh bagaimana sikap setia diterapkan sepanjang hidup. Karya ini juga diharapkan mampu memberi tawaran baru mengenai pandangan masyarakat terhadap Candhabirawa. Candhabirawa tidak sekedar diposisikan sebagai ajian tetapi bisa berkedudukan sebagai makhluk/entitas hidup.

D. Tinjauan Karya dan Pustaka

1. Tinjauan Karya.

Lakon *Candhabirawa* menggabungkan beberapa lakon yang sudah ada seperti lakon *Dumadine Candhabirawa*, lakon *Narasoma Krama*, lakon *Salya Papa* dan lakon *Salya Gugur*. Keempat lakon tersebut pernah dipentaskan oleh dalang-dalang senior di Daerah Istimewa Yogyakarta maupun Jawa Tengah. Adapun

referensi karya lakon ini bersumber dari rekaman audio visual dan rekaman audio Mp3 baik dari Youtube maupun koleksi pribadi. Sumber yang menjadi acuan karya ini adalah sebagai berikut: Mp3 Ki Narto Sabdho lakon *Narasoma* (1982), rekaman Ki Timbul Hadi Prayitno dalam lakon *Duryudana Gugur* (2004), Pagelaran wayang Ki Purbo Asmoro, S.Kar., M.Hum. dalam lakon *Banjaran Candhabirawa* (2022), sajian Ki Hadi Sutikno dalam lakon *Salya Gugur* (2008), Pementasan Ki Utoro Widayanto lakon *Banjaran Salya* (2013), dan pagelaran Ki Seno Nugroho lakon *Pandhawa Boyong di nDalem Yudhanegaran* (2019)

Lakon *Banjaran Candhabirawa* sajian karya Ki Purbo Asmoro (2022) adalah satu-satunya karya terdokumentasi yang menempatkan penokohan Candhabirawa sebagai titik sentral cerita. Ki Purbo Asmoro memperlihatkan Candhabirawa memiliki kesaktian yang mematikan dan mengerikan, namun dalam pribadinya tersimpan sifat setia. Hal ini dapat dilihat melalui adegan-adegan yang menampilkan Candhabirawa selalu berusaha menjaga dan melindungi keselamatan pemiliknya dalam situasi apapun. Dalam pementasan ini Candhabirawa diposisikan menjadi peran sentral. Pertunjukan Ki Purbo Asmoro ini banyak menampilkan peristiwa dramatis Candhabirawa sejak lahir, tunduk pada perintah Batara Guru, Bagaspati, dan Salya. Lakon *Banjaran Candhabirawa* (2022) menginspirasi pengkarya untuk merancang lakon ini. Ada beberapa adegan dari karya Ki Purbo Asmoro yang diadopsi pada karya *pakeliran* padat lakon *Candhabirawa* ini. Adegan tersebut yaitu Adegan Pertapan Argabelah dan adegan peperangan Bagaspati melawan Candhabirawa. Karya lakon Candhabirawa yang dibawa oleh pengkarya memiliki beberapa perbedaan dengan lakon *Banjaran Candhabirawa* sajian Ki Purbo Asmoro (2022). Sajian Ki Purbo

Asmoro tidak dimunculkan raja raksasa yang menyerang kahyangan lalu dikalahkan oleh Angganaputra yang menjadi awal mula permasalahan pada lakon ini. Maka pengkarya menambahkan hal tersebut yang diungkapkan pada narasi dalam sajian. Perbedaan juga akan ditampilkan saat Candhabirawa diakhiri hidupnya. Ki Purbo Asmoro menampilkan Candhabirawa disempurnakan oleh Batara Antaboga. Namun pengkarya akan menampilkan Batara Guru yang mengakhiri perjalanan Candhabirawa karena pengkarya berpijak pada konsep *nggelar nggulung*.

Candhabirawa juga sedikit muncul dalam sajian Ki Timbul Hadiprayitno dalam lakon *Duryudana Gugur* (2004). Candhabirawa muncul saat Prabu Salya melepaskan ajian Candhabirawa yang oleh Ki Timbul divisualkan berbentuk *setanan*. Candhabirawa menyerang Prabu Puntadewa namun Prabu Puntadewa tidak melawan sedikitpun. Akhirnya Candhabirawa takluk saat melihat sukma Begawan Bagaspati dan kembali ke *sela-selaning asela* ('alam keabadian') bersama Begawan Bagaspati. Perbedaan sajian Ki Timbul dan karya ini terletak pada saat akhir hayat Candhabirawa. Pengkarya akan menempatkan Candhabirawa sebagai tokoh sentral dalam lakon. Pengkarya juga menampilkan peristiwa Candhabirawa kembali ke asalnya. Dimana pada mulanya Candhabirawa diciptakan Batara Guru dari lungsungan sisik Batara Anantaboga. Kematian Candhabirawa juga dikembalikan Batara Guru menjadi lungsungan sisik Anantaboga.

Ki Seno Nugroho (Nugroho, 2019) sedikit menampilkan tokoh Candhabirawa. Tokoh Candhabirawa hanya muncul dalam bagian Salya gugur. Prabu Salya saat maju ke medan laga melepaskan ajian Candhabirawa yang mulanya hanya berwujud satu raksasa namun jika dibunuh akan terus berlipat ganda jumlahnya. Candhabirawa takluk

oleh Prabu Puntadewa yang telah dirasuki oleh roh Begawan Bagaspati lalu masuk menyatu dalam raga Prabu Puntadewa. Pada adegan perang Baratayuda debat Prabu Kresna dan Prabu Puntadewa yang dibawakan Ki Seno Nugroho menjadi salah satu sumber acuan pengkarya dalam garap pementasan Tugas Akhir lakon *Candhabirawa*.

Ki Nartosabdho dalam lakon *Narasoma* (1982) menceritakan perjalanan Raden Narasoma mulai dari meninggalkan kerajaan Mandaraka, menikah dengan Dewi Pujawati dan mendapat aji Candhabirawa. Lakon ini belum menunjukkan sifat setia Candhabirawa dan lebih difokuskan pada tokoh Narasoma. Dari sini dapat dilihat jika karya Candhabirawa yang akan menampilkan kesetiaan ini masih sangat relevan untuk dipentaskan. Karakter Begawan Bagaspati yang sangat sayang pada anaknya seperti dibawakan Ki Nartosabdho dalam lakon ini dijadikan acuan dalam membentuk karakter Begawan Bagaspati dalam karya ini.

Ki Hadi Sutikno (2008) dalam *pakeliran* padat lakon *Salya Gugur*, mengangkat kisah patriotik Prabu Salya ketika menjadi senapati Astina dalam perang Baratayuda. Candhabirawa dalam lakon ini keluar sebagai ajian Prabu Salya untuk menyerang pihak pandawa, tetapi kalah di tangan Prabu Puntadewa. Adegan yang menarik pada pertunjukan Ki Hadi Sutikno yaitu saat Dewi Setyawati mengetahui kematian Prabu Salya. Ia mencabut panah yang tertancap di dada Salya kemudian menusukkan panah itu ke tubuhnya sendiri sebagai bentuk kesetiaan terhadap suaminya. Laku ini biasa disebut dengan *bela pati*. Adegan *bela pati* Dewi Setyawati Ki Hadi Sutikno mengilhami pengkarya dalam menyusun garap lakon karya tugas akhir ini.

Banjaran Salya yang disajikan oleh Ki Utoro Widayanto (2013) menceritakan perjalanan hidup Salya sejak lahir, masa remaja, hingga gugurnya Salya. Di sini

menampilkan Candhabirawa sangat patuh pada Setyawati. Ini menunjukkan bahwa Candhabirawa memegang teguh amanat Bagaspati kepadanya untuk menjaga Setyawati. Selain itu, hal yang menarik dalam sajian ini adalah garap iringan yang ditampilkan oleh Ki Utoro menginspirasi karya ini. Pengkarya akan mengadopsi beberapa iringan dari karya ini, seperti *Playon Kereta*, *Laras Slendro*, *Pathet Manyura* saat adegan Puntadewa maju ke peperangan, *Ayak Duduk Wuluh*, *Laras Slendro*, *Pathet Manyura* digunakan saat adegan Salya menemui Dewi Setyawati.

Pertunjukan wayang kulit purwa yang mengangkat tema kesetiaan telah banyak dilakukan oleh para dalang. Lakon tersebut antara lain *Korbaning Kasetyan* oleh Ki Cahyo Kuntadi (2020), *Kasetyan Anggraini* (2021a), *Kasetyan Narasoma* (2021b) oleh Ki Geter Pramuji Widodo, *Kasetyan Dewi Damayanti* oleh Ni Seruni Widaningrum (2020), *Kasetyan Arimbi* oleh Ni Elisha Orcarus Allasso (2021), *Jatining Kasetyan* oleh Ki Bimo Sinung Widagdo (2020). Lakon-lakon di atas mengangkat nilai-nilai kesetiaan pada tokoh manusia, tetapi belum menyentuh nilai kesetiaan pada tokoh raksasa. Sehingga karya ini masih relevan dilakukan karena mengangkat nilai kesetiaan pada tokoh raksasa.

Sajian lakon Candhabirawa akan dititik beratkan pada penokohan Candhabirawa yang diambil berdasarkan sumber-sumber di atas dan dari hasil wawancara pada narasumber dalang senior. Dari hasil penggabungan ini diharapkan dapat memunculkan aspek setia Candhabirawa.

2. Tinjauan Pustaka

Tulisan mengenai Candhabirawa, kesetiaan pada tokoh Candhabirawa tidak banyak ditemukan oleh pengkarya. Salah satu buku *balungan lakon* yang

membahas tokoh Candhabirawa adalah *Serat Padhalangan Ringgit Purwa Jilid XXVII*, Bab lakon *Candhabirawa* (1980, pp. 9–18). *Balungan lakon* tersebut berjudul lakon *Candhabirawa*. Lakon ini mengisahkan Candhabirawa ke luar dari tubuh Salya dan menyamar menjadi raja raksasa bernama Prabu Darma Birawa. Peristiwa tersebut menginspirasi garap adegan dalam karya ini. Perbedaannya pada buku tersebut setelah Prabu Darmabirawa kembali menjadi Candhabirawa, ia kembali menyatu di dalam tubuh Prabu Salya. Dalam karya tugas akhir ini pada peristiwa tersebut Candhabirawa diusir oleh Prabu Salya agar tidak kembali menyatu dalam tubuhnya, tetapi Candhabirawa selalu siap membantu sebagai wujud kesetiaannya.

Artikel Aris Wahyudi (2013) menjelaskan konsep Yudhistira dalam tradisi wayang sebagai kontinuitas Yudhistira dalam epos Mahabharata. Masalah ini dibedah dengan menggunakan konsep Jawa, *asma kinarya japa* dan *mitologi ritual*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun ceritanya diadopsi dari India Mahabharata, namun kisah Yudhistira dalam wayang purwa menggambarkan pola pikir asli Jawa. Proses transformasi dalam wayang mengalami diskontinu dan sekaligus kontinu secara bersamaan. Hal demikian tampak pada transformasi Yuddhishtira menjadi Puntadewa dengan munculnya beberapa perbedaan karakter. Dalam kontinuitasnya tradisi pedalangan memilih karakter yang ingin ditonjolkan oleh masyarakat Jawa. Perbedaan karakter Puntadewa merupakan diskontinu sekaligus kontinuitas dari transformasi Yuddhishtira untuk memilih karakter Puntadewa yang ingin ditonjolkan. Artikel ini memberi gambaran awal mengenai

aspek raksasa dari tokoh Candhabirawa, Begawan Bagaspati, Narasoma, termasuk Prabu Puntadewa.

Artikel Zudhistiro (2023) mengangkat salah satu lakon *Jawa Timuran* yang pernah populer yakni lakon *Banjaran Resa Putra*. Karya tersebut menyajikan nilai karmapala dari tokoh Resa Putra sejak lahir hingga kematiannya. Karya ini memberi referensi pada pengkarya mengenai biografi tokoh Resa Putra atau Bagaspati dan tokoh Candhabirawa, tetapi belum menyentuh sifat setia dari Candhabirawa. Oleh karena itu, karya Candhabirawa dilihat dari kesetiaannya masih relevan dilakukan

E. Konsep Karya

Karya dengan lakon *Candhabirawa* ini hendak menyampaikan nilai-nilai kesetiaan tokoh Candhabirawa dalam bentuk *pakeliran* padat yang dalam kisahnya terdapat konsep *nggelar nggulung*. Kesetiaan berasal dari kata dasar setia. Menurut KBBI (“Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),” n.d.) setia berarti berpegang teguh pada pendirian, keteguhan hati, dan kepatuhan. Nilai-nilai inti kesetiaan adalah ketaatan, kepatuhan, dan ketabahan. Selain menjadi suatu kebajikan, kesetiaan juga mencerminkan kepribadian rutinitas seseorang. Kesetiaan diwujudkan dalam sikap dan perilaku seseorang yang menunjukkan dukungan keberlanjutan terhadap orang lain (Fairuz Mufidah, Ananda Dewi Sahri, & Deddi Andrea Chofan, 2024, p. 137). Nilai-nilai kesetiaan yang diwujudkan dalam tindakan yang konsisten tersebut akan dituangkan melalui pakeliran padat lakon Candhabirawa.

Pakeliran padat mengacu pada kata padat. Padat berarti sangat penuh hingga tidak berongga, padu, mampat, pejal; (2) penuh sesak, penuh tempat; (3) rapat sekali; (4) tetap bentuknya (“Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),” n.d.). Padat mengandung pengertian adanya keterpaduan antara wujud lahir atau wadah (tempat) dengan isinya (Sudarko, 2003, p. 42). Istilah padat dalam *pakeliran* mengandung pengertian adanya keterpaduan antara wadah dan isinya. Tidak ada wadah yang kosong serta tidak ada isi yang melebihi dari daya tampung wadahnya. Dengan kata lain wadah dan isi harus seimbang. Menurut Bambang Murtiyoso yang disebut wadah adalah teknik *pakeliran* atau segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh daya pengamatan manusia baik visual maupun auditif. Dengan kata lain wadah menyangkut segala unsur *pakeliran* seperti *catur*, *sabet*, iringan, serta lakon (cerita) (Sudarko, 2003, pp. 51–52). Sudarko lebih lanjut mengatakan bahwa penggarapan *pakeliran* padat pada dasarnya berpangkal pada tema dasar, garap lakon, garap adegan, garap tokoh, garap *catur*, garap *sabet*, dan garap iringan (Sudarko, 2003, p. 69).

Isi meliputi sesuatu yang disampaikan dan kualitas dari wadah itu sendiri. Isi adalah segala sesuatu yang dapat dirasakan dari bentuk-bentuk visual atau auditif tersebut. Isi terdiri dari *renggep*, *greget*, *enges*, *sambegana*, *nawungkridha*, *cucut*, *seru*, *udanagara* (Sudarko, 2003, pp. 50–51). Humardani menegaskan bahwa fungsi utama *pakeliran* padat adalah menggarap masalah rohani yang wigati, di antaranya berupa nilai kesetiaan, kemanusiaan, keadilan, kebenaran, keTuhanan, dan keagungan (Sudarko, 2003, p. 51). Jadi isi dalam *pakeliran* padat berisi mengenai suasana dan nilai-nilai yang ingin disampaikan.

Konsep *nggelar nggulung* juga diangkat dalam karya ini. Kata *nggelar* berasal dari kata dasar *gelar* mendapat *ater-ater* ('awalan') *anuswara ng-*. Kata *gelar* berarti *njereng, jembreng, semune (katone) ing lahir, rerekan kang ginawe ngapusi, tataning baris, ubed lakuning perang* (Budiarto, n.d.). Kata *nggelar* berarti menggelar, menjelaskan pengetahuan. Kata *nggelar* dalam bahasa Jawa kadang diartikan membuat. Sebagai contoh, kata *nggelar jagad* diartikan membuat jagad. Kata *nggulung* berasal dari kata *gulung* mendapat *ater-ater* ('awalan') *anuswara ng-*. Kata *gulung* berarti *lintingan (lunthungan) gedhe*, berguling-guling di tanah. Kata *nggulung* berarti melipat sesuatu dengan bentuk silinder. Kata *nggulung* dalam bahasa Jawa kadang memiliki arti menyelesaikan suatu masalah. Misalnya kata *nggulung jagad* berarti merampungkan kehidupan seseorang. Jadi konsep *nggelar nggulung* dalam karya ini berarti seseorang yang menciptakan sesuatu harus mampu menyelesaikan permasalahannya.

F. Metode Karya

1. Teknik Pengumpulan Data

Sebelum menyusun naskah *pakeliran* padat lakon *Candhabirawa*, ada tahapan proses yang dilalui. Tahapan proses tersebut yaitu:

- a. Studi kepustakaan, mencari sumber teks tertulis tentang tokoh Candhabirawa, lakon-lakon yang terkait dengan Candhabirawa, dan nilai-nilai kesetiaan sebagai referensi dan acuan dalam perancangan proses karya.

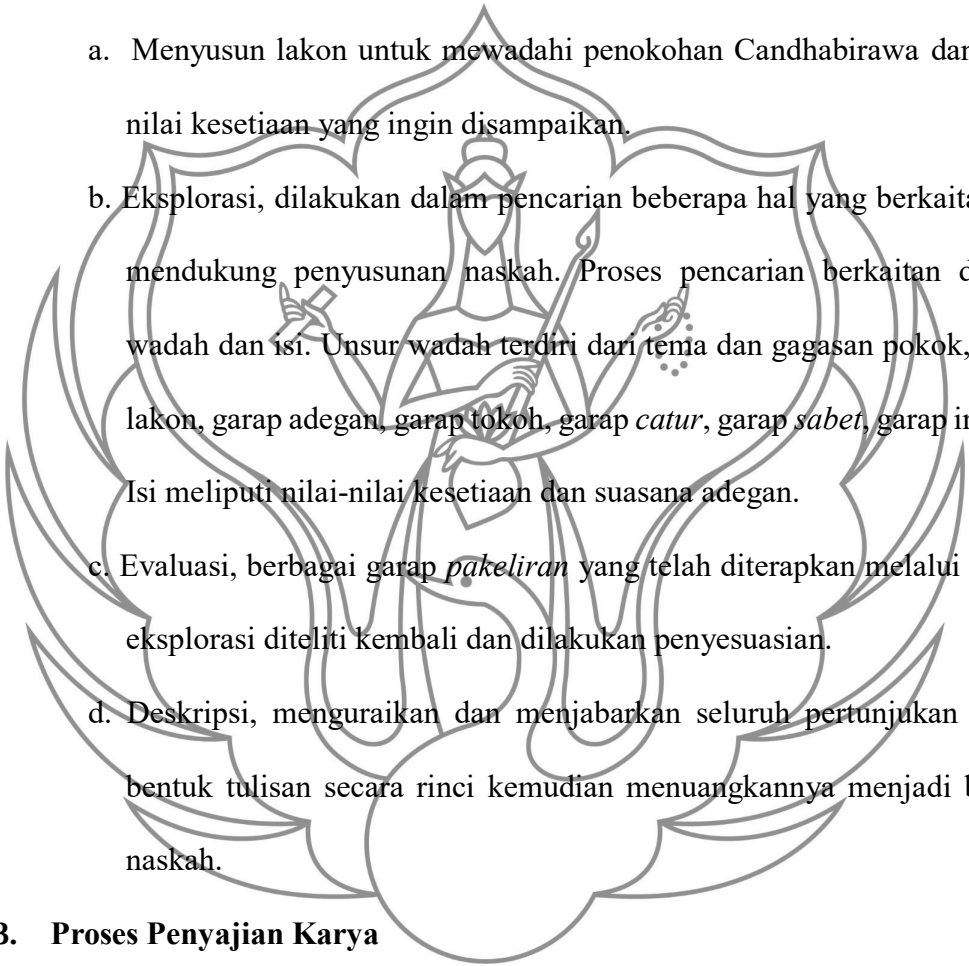
b. Mencari referensi pertunjukan melalui sumber audio (Mp3), sumber audio visual (video) yang berkaitan dengan tokoh Candhabirawa dan nilai-nilai kesetiaan dalam pertunjukan wayang. Hasil pencarian kemudian diamati dan dilihat sebagai referensi dan acuan dalam berkarya.

c. Wawancara dengan narasumber terpilih yakni para dalang senior dan kondang di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalang-dalang yang dipilih antara lain: Ki Edy Suwondo, Ki Gunawan, S.Sn., Ki Margiono, dan Ki Utoro Widayanto. Ki Edy Suwondo merupakan dalang senior dari Kabupaten Sleman Yogyakarta. Ki Edy Suwondo saat ini menjabat sebagai ketua Pepadi Daerah Istimewa Yogyakarta. Ia merupakan dalang terkenal yang sering menggelar dan membuat naskah *pakeliran* padat. Ki Gunawan merupakan mantan guru SMKI Yogyakarta sekaligus dalang dari Kabupaten Sleman. Ki Gunawan dikenal sebagai praktisi yang hafal dan tahu banyak mengenai lakon-lakon gaya Yogyakarta terutama gaya *lor negara*. Ki Margiono dikenal sebagai dalang senior dari Kabupaten Bantul yang faham mengenai lakon-lakon gaya Yogyakarta terutama gaya *kidul negara*. Ia juga merupakan Tenaga Pengajar Luar Biasa di Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ki Utoro Widayanto merupakan salah satu dalang senior asal Kabupaten Sleman Yogyakarta. Ki Utoro merupakan seniman yang produktif menulis naskah *pakeliran* padat dan menggarap iringan *pakeliran* padat. Karya-karya *pakeliran* padat Ki Utoro Widayanto yang

terkenal antara lain: *Sumantri Ngenger*, *Sinta Suci*, *Telaga Pengadilan*, *Aswatama Nglandhak*, *Gunawan Tundhung* dan *Palguna-Palgunadi*.

2. Proses Penyusunan Naskah

Dalam proses penyusunan naskah ada beberapa langkah yang harus dilakukan. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

- 
- Menyusun lakon untuk mewadahi penokohan Candhabirawa dan nilai-nilai kesetiaan yang ingin disampaikan.
 - Eksplorasi, dilakukan dalam pencarian beberapa hal yang berkaitan dan mendukung penyusunan naskah. Proses pencarian berkaitan dengan wadah dan isi. Unsur wadah terdiri dari tema dan gagasan pokok, garap lakon, garap adegan, garap tokoh, garap *catur*, garap *sabet*, garap iringan. Isi meliputi nilai-nilai kesetiaan dan suasana adegan.
 - Evaluasi, berbagai garap *pakeliran* yang telah diterapkan melalui proses eksplorasi diteliti kembali dan dilakukan penyesuaian.
 - Deskripsi, menguraikan dan menjabarkan seluruh pertunjukan dalam bentuk tulisan secara rinci kemudian menuangkannya menjadi bentuk naskah.

3. Proses Penyajian Karya

Setelah penyusunan naskah selesai, maka dilanjutkan dengan penyajian ke dalam bentuk pementasan *pakeliran* padat. Terlebih dahulu dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

- Pendalaman naskah
- Melakukan persiapan penyajian

c. Evaluasi penyajian

d. Pementasan

G. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan memuat latar belakang, rumusan ide, tujuan dan manfaat, tinjauan karya dan pustaka, konsep karya, metode karya, dan sistematika penulisan.

2. BAB II GARAP *PAKELIRAN PADAT LAKON CANDHABIRAWA*

Bab ini menjelaskan tentang konsep pokok penyajian karya yaitu wadah dan isi dalam *pakeliran* padat. Wadah terdiri dari tema dan gagasan pokok, garap lakon, garap adegan, garap tokoh, garap *catun*, garap *sabet*, dan garap iringan. Isi meliputi nilai-nilai kesetiaan *Candhabirawa*.

3. BAB III NASKAH *PAKELIRAN PADAT LAKON CANDHABIRAWA*

Bab ini memuat teks naskah lakon *Candhabirawa*. Sebagai pengantar untuk memahami cara membaca teks naskah lakon terlebih dahulu disajikan pengantar penulisan teks lakon dilanjutkan penyajian naskah lakon *Candhabirawa*.

4. BAB IV PENUTUP.

- KESIMPULAN

Bab ini ,emuat kesimpulan karya Tugas Akhir *Pakeliran Padat Lakon Candhabirawa*.

- DAFTAR PUSTAKA

Sumber-sumber yang menjadi referensi dalam perancangan karya Tugas Akhir *Pakeliran Padat Lakon Candhabirawa* dicantumkan dalam bagian ini.

- GLOSARIUM

Istilah-istilah khusus dalam bidang pedalangan dituangkan dalam bagian ini.

- LAMPIRAN

Lampiran berisi notasi iringan, daftar tim penyaji, dan foto proses latihan hingga pementasan.

