

## BAB IV

### KESIMPULAN

Lakon *Bratayuda* versi Jombor yang dipentaskan oleh Kristiaji yang terekam oleh kaset *Compact Disc* merupakan salah satu dari versi lakon wayang dalam tradisi pewayangan gaya Surakarta. Hal tersebut terlihat dalam penggunaan bahasa, *sulukan*, *dhodhogan-keprakan*, gendhing iringan dan *caking* pakeliran.

Untuk memperoleh teks wayang *Bratayuda* versi Jombor yang dipakai sebagai bahan kajian, dilakukan transkripsi pentas wayang *Bratayuda* versi Jombor. Tujuan transkripsi ini selain sebagai bahan kajian juga berfungsi sebagai dokumentasi salah satu versi lakon wayang tradisi pewayangan gaya Surakarta. Berbagai hal yang berkaitan dengan pementasan lakon *Bratayuda* versi Jombor seperti lakuan dalang serta iringan yang meliputi, *sulukan*, *kombangan*, *janturan*, *pocapan*, *ginem*, *dhodhogan-keprakan*, *genderan* dan variasi penggunaan iringan wayang. Semua ditranskripsi menggunakan tanda-tanda tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Penggunaan tanda-tanda itu akan membantu pembaca dalam memahami keseluruhan pentas lakon wayang *Bratayuda* versi Jombor sebagai satu kesatuan yang utuh dan bahan apresiasi.

Pada dasarnya cerita lakon *Bratayuda* mempunyai susunan yang sama dengan cerita pada umumnya. Sebuah cerita disusun oleh pelaku, perbuatan dan penderita. Pelaku dalam cerita lakon *Bratayuda* versi Jombor tidak selalu melakukan perbuatan secara langsung. Terkadang, perbuatan dilakukan oleh tokoh lain di luar dirinya. Perbuatan atau tindakan dalam cerita wayang kulit

purwa biasanya berupa tindakan perjalanan, penculikan, pencarian, pembunuhan atau perang dan sebagainya. Penderita dalam cerita lakon wayang kulit *purwa* tidak selalu pihak yang menjadi target sasaran. Seorang wakil pelaku terkadang dapat menjadi pihak penderita. Penderita dalam cerita lakon wayang kadang kala kehadirannya tertunda di adegan yang lain dan dalam kerangka *pathet* yang berbeda. Penundaan tersebut biasanya ditandai dengan *sulukan*, pergantian adegan maupun pergantian *pathet*. Ketiga unsur tersebut yang terpenting adalah perbuatan yang kemudian disebut dengan fungsi. Fungsi dianggap penting karena fungsi-fungsi itulah yang membentuk sebuah cerita.

Fungsi cerita lakon *Bratayuda* yang telah teridentifikasi dapat dikelompokkan menjadi tujuh lingkungan tindakan. Tujuh lingkungan itu adalah lingkungan tindakan Pahlawan, penjahat, penolong, pendonor, penagih janji, penghubung, dan dewa. Selain tujuh fungsi tersebut terdapat fungsi-fungsi di luar ke tujuh lingkungan tindakan. Fungsi-fungsi itu biasanya berupa perang.

Fungsi pelaku dalam cerita lakon *Bratayuda* rupanya tidak bisa dikelompokkan dalam satu lingkungan tindakan secara utuh. Misalnya tokoh Prabu Salya mempunyai dua lingkungan tindakan yaitu lingkungan tindakan penjahat dan penolong. Hal ini terlihat ketika Adipati sedang membidik Raden Janaka dengan senjata Kuntawijayadanu, tiba-tiba kereta dipacu oleh Prabu Salya. Akibatnya perbuatan Prabu Salya, senjata Kuntawijayadanu tidak tepat mengenai sasaran. Jadi, pelaku pada cerita lakon *Bratayuda* tergantung fungsi pelaku.

Sebagai studi awal tentang morfologi wayang, fungsi cerita lakon wayang *Bratayuda* versi Jombot masih terbatas jumlahnya. Oleh karena itu, penelitian

selanjutnya sangat dibutuhkan sehingga akan ditemukan morfologi cerita lakon wayang kulit *purwa* yang lebih sempurna.

Dilihat dari pergerakan ceritanya lakon *Bratayuda* versi Jombor mempunyai tipe alur paralel. Artinya cerita lakon *Bratayuda* mempunyai dua alur yang bergerak bersama-sama kemudian bertemu di perang. Dua pergerakan yang ada dalam cerita lakon *Bratayuda* adalah alur pihak Pandawa dan pihak Kurawa. Pergerakan cerita lakon *Bratayuda* versi Jombor tersebut dalam penyajiannya masih disusun sesuai pola tradisi.

Lakon *Bratayuda* versi Jombor dilihat dari teknik alurnya dibagi menjadi tiga bagian yang disebut *Pathet*. Ketiga *pathet* itu adalah *Pathet Nem*, *Pathet Sanga* dan *Pathet Manyura*. Masing-masing *pathet* tersusun oleh tiga bagian yaitu *jejer*, adegan dan perang. Bagian *pathet* tersebut dibagi lagi menjadi tiga bagian yang disebut deskripsi, dialog atau *ginem* dan tindakan. Pola-pola tersebut bukanlah merupakan aturan yang mutlak dilaksanakan oleh dalang dalam melaksanakan pementasan. Sebagai contoh adegan Sengkuni di Kurusetra; Adegan *candhakan* Bambang Aswatama Patih Sengkuni dan Pendhita Durna; Perang Prabu Baladewa dengan Raden Werkudara. Adegan dan perang tersebut hanya terdiri dari dua unsur, yaitu *ginem* dan tindakan.

Struktur pementasan lakon tradisi pewayangan Surakarta terdiri dari urutan-urutan yang mapan seperti yang ditulis oleh Nojowirongko (lihat halaman 156-159). Pedoman ini tidak bersifat kaku, artinya masih terbuka kemungkinan untuk mengadakan perubahan sesuai dengan kebutuhan penceritaan lakon yang akan dipentaskan. Perubahan ini berkaitan dengan panjang pendek lakon yang

mempengaruhi susunan pembabakan lakon. Perubahan yang terjadi pada penyajian lakon *Bratayuda* versi Jombor terlihat dari pengurangan dan penambahan dari urutan yang mapan. Pengurangan adegan terjadi pada adegan *Kèndel Gapuran*, adegan *Kedhatonan*, Adegan *Gara-gara*, adegan *Pertapan*, *Gambyongan*, *Golekan*. Penambahan terjadi pada *Pathet Manyura* yang mempunyai susunan adegan lebih dari tiga adegan. Adapun rangkaian adegan lakon *Bratayuda* versi Jombor dari *Pathet nem* dimulai dari pesanggrahan Negara Ngestina; adegan *Paseban Jawi*; adegan *Pungkuran*; adegan *Babak Unjal* Raden Kembar; dan diakhiri dengan adegan Patih Sengkuni di Medan Kurusetra. *Pathet sanga* dimulai dengan adegan *Petamanan*; adegan Raden Dursasana di Kurusetra; adegan pihak Pandawa, dan pihak Kurawa datang ke Medan Kurusetra; adegan Dewi Kunthi, dan Dewi Drupadi menemui Raden Werkudara di Medan Kurusetra; adegan *pesanggrahan* Negara Ngestina. *Pathet Manyura* yakni adegan pesanggrahan Gupalawilya; adegan *Babak Unjal* Raden Setyaki; adegan Adipati Karna di Medan Kurusetra; adegan Prabu Salya di Medan Kurusetra; adegan pesanggrahan negara Ngestina; adegan *Babak Unjal* Bambang Aswatama; adegan *candhakan* Bambang Aswatama, Patih Sengkuni, Pendhita Durna; adegan Prabu Kresna, Raden Werkudara, Raden Janaka di Medan Kurusetra; adegan pesanggrahan Negara Ngestina; adegan Prabu Kresna dan Raden Werkudara di Medan Kurusetra; Adegan *candhakan* Prabu Kresna menemui Raden Kembar; adegan pesanggrahan Negara Ngestina, adegan Prabu Kresna menemui Prabu Duryudana; adegan Raden Werkudara dan Prabu Kresna; adegan Prabu Baladewa

di Medan Kurusetra, adegan Prabu Kresna menemui Prabu Baladewa, adegan Negara Ngestina, adegan *tancep kayon*.

Bentuk perangan yang ada dalam penyajian lakon Bratayuda versi Jombor sebagian besar juga tidak mengikuti susunan perang yang disusun oleh Nojowirongko. Hal tersebut dapat dilihat dari tidak adanya perang *Ampyak*, perang *Gagal*, perang *Kembang*, perang *Sintren*, perang *Brubuh*. Perbedaan ini terjadi karena lakon Bratayuda versi Jombor menceritakan beberapa peristiwa perang penting dalam perang Baratayuda. Peristiwa perang penting pada cerita lakon Bratayuda adalah perang *Pathet Nem*, perang *Jambakan*, Karna *Tandhing*, Durna gugur, Salya gugur, Duryudana gugur, Sengkuni gugur.

Penyempitan dan penambahan adegan pada penyajian cerita lakon *Bratayuda* versi Jombor sedikit berpengaruh pada pembawaan *sulukan*. Hal ini terlihat pada pembawaan *suluk Pathet Nem Wantah* sesudah *jejer* yang seharusnya memakai *suluk Pathet Nem Ageng*. Meskipun demikian secara garis besar penyajian *sulukan* dalam cerita lakon *Bratayuda* mengacu pada aturan dan fungsi yang ada yaitu sebagai pembangun suasana, pergantian suasana dan pergantian *Pathet*.

Pola-pola *dhodhogan-keprakan* pada penyajian cerita lakon Bratayuda versi Jombor secara leluasa dipergunakan oleh dalang. Misalnya *Dhodhogan Geter* yang seharusnya dilakukan dengan menggunakan cempala kayu dapat pula digantikan fungsinya dengan keprak, sebaliknya permainan keprak *Banyu Tumetes* banyak dilakukan dengan menggunakan cempala kayu.

Iringan *gendhing* dalam penyajian cerita lakon *Bratayuda* tidak semuanya mengacu pada *gendhing-gendhing* tradisi pewayangan Surakarta. Hal ini terutama terlihat pada iringan perang. Semua jenis perang dalam penyajian lakon *Bratayuda* versi Jombor diiringi bentuk *gendhing Srepeg* dan *Sampak*. Adapun bentuk *gendhing* yang mengiringi penyajian lakon *Bratayuda* versi Jombor adalah *Ketawang Gendhing kethuk 2 kerep*, *Gendhing kethuk 2 kerep minggah 4*, *Ladrang*, *Ayak-ayak*, *Srepeg*, *Sampak*, *Gangsaran*.



## DAFTAR PUSTAKA

### a. Manuskrip

Kristiaji. 2001. *Teks Lakon Bratayuda*. (Transkrip). Tugas Ujian Akhir Semester  
ISI. Yogyakarta.

Sumijanto. Tt. *Balungan Lakon Bratayuda*. Klaten.

### b. Sumber-sumber Tercetak

Aris Wahyudi. 2001. *Sanggit dan Makna Lakon Wahyu Cakraningrat Sajian Ki  
Hadi Sugito*. Tesis S-2. Program Pasca Sarjana. Universitas Gajah Mada.  
Yogyakarta.

Budiharso, Teguh. 2009. *Panduan Lengkap Penulisan Karya Ilmiah Skripsi,  
Thesis dan Disertasi*. Venus. Yogyakarta.

Gronendael, van Clara. 1987. *Dalang di Balik Wayang*. Pustaka Utama Grafiti.  
Jakarta.

Departemen P & K. 1979. *Mahabarata Wiyasa*. Balai Pustaka. Jakarta.

Heroesoekarto. 1961. *Bharata Yuda*. Cetakan Pertama. GRIP. Surabaya.

Karel Fredrik. Tt. *Serat Bratayuda*. Balai Pustaka. Jakarta.

Kartapradja. 1937. *Ungkapan dan Hukum Kharma dalam Bratajoeda*.

Kasidi. 1990. *Ragam Lakon dalam Sastra Pewayangan*. Laporan Penelitian. BP  
ISI. Yogyakarta.

\_\_\_\_\_ 1995. *Lakon Wayang Kulit Purwa Palasara Rabi Suntingan Teks  
dan Analisis Struktural*. Tesis S2. Program Pasca Sarjana. Universitas  
Gajah Mada. Yogyakarta.

- \_\_\_\_\_ 2009 *teori Estetika untuk Seni Pedalangan*. Lembaga Penelitian ISI. Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_ 1985. *Suluk Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta: Analisis hubungan Suluk, Pathet, Tokoh, Lakon dan Cakepan*. Skripsi sebagai salah satu syarat mencapai derajat Sarjana S-1. Fakultas Sastra Universitas Gajah Mada. Yogyakarta.
- Kats. 1929. *J. Het Javaansche. Toneel: Wayang Porwa I*. Wetervredem: Commissie Voor de Vols Lectuur.
- Kayam, Umar. 2001. *Kelir Tanpa Batas*. Gama Medika Pusat Studi Kebudayaan. Yogyakarta.
- Keraf Gorys. 1973. *Komposisi*. Nusa Indah. Flores.
- Kosasih, R.A. 1985. *Bharatayudha: Lanjutan Mahabarata*. Alexsa Media Komputindo. Surabaya.
- Madiwarsito, R.M dkk. 1986. *Kamus Jawa Kuno (Kawi) Indonesia*. Nusa Indah. Flores.
- Marsono. 1991. *Wayang Purwa pada Upacara sadranan di Lingkungan Masyarakat Jawa tengah, Kontinuitas dan Perubahannya*. Tesis S-2. Fakultas Pasca Sarjana Universitas Gadjah mada Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_ 1993. *Makna Lakon Baku pada Upacara Tradisional Tahunan di Lingkungan Masyarakat Jawa Tengah*. Jurnal Seni ISI. Yogyakarta.
- Martopangrawit. 1972. *Menabuh Sendiri "Gender"*. Jilid I. Konservatori. Surakarta.



- Mujanatistama. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I*. Yayasan Habirandha. Yogyakarta.
- Mulyono, Sri. 1999. *Lakon Wayang Kulit Purwa Abimanyu lair Versi Ki RL Cermasudira Sebuah Kajian Struktur*. Skripsi sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana S-1. Institut Seni Indonesia. Yogyakarta.
- Murtiyoso, Bambang. 1981. *Pengetahuan Pedalangan*. ASKI, Proyek Pengembangan IKI. Surakarta.
- \_\_\_\_\_ 2004. *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*. Citra Etnika. Surakarta.
- Nojowirongko, M. Ng. 1960. *Serat Tuntunan Pedalangan Jilid I*. Djawatan Kebudayaan Kementerian P.P. dan K. Yogyakarta. Yogyakarta.
- Poerwadarminta, W. J.S. tt. *Bausastra Jawa Indonesia*. Pustaka Jaya. Yogyakarta
- Propp. V. 1979. *Morphology of the Falktale*. University of texas Press. Austin and London.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Radyomardowo, M.e., dkk. 1959. *Serat Baratayuda*. Kedaulatan Rakyat. Yogyakarta.
- Ras. J. J. 1976. *The Historical Development of The Javanese Shadow Theater*. (Review of Indonesia and Malayan Affaire Vo. 10 No. 2).
- Sastroamidjoyo, Seno. *Renungan tentang Pertunjukan Wayang Kulit*. Kinta. Jakarta.

- Satoto, Soedira. 1995. *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya*.  
Direktorat Jendral Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Satriya, Sri. 1989. *Paramasastra Jawa Gagrag Anyar. Cap-capan kaping kalih*.  
PT. Citra Jayamurti. Surbaya.
- Siswoharsoyo. 1965. *Bharatayuddha (Babad Bharata Yuddha)*. Jilid I.  
Yogyakarta.
- Soeprapto, Sarworo. 1998. *Ramayana Transformasi, Pengembangan dan Masa  
Depannya*. Lembaga Studi Jawa. Yogyakarta.
- Soetarno. 2002. *Pakeliran Pujosumarto, Nartosabda dan Pakeliran Dekade 1996-  
2001*. STSI Press. Surakarta.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Pertunjukan Wayang dan Makna Simbolisme*. STSI Press.  
Surakarta.
- Subalidinata R.S. 1989. *Menguak Pustaka dan Cerita Pewayangan*. Paper  
Seminar Sasta Pewayangan. ISI. Yogyakarta.
- Sumarsam. 2002. *Hayatan Gamelan: Kedalaman Lagu, Teori dan Perspektif*.  
STSI Press. Surakarta.
- Suyanto. 2007. *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar  
Pakeliran*. STSI Press. Surakarta.
- Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra : Pengantar Teori Sastra*. P.T. Dunia  
Pustakajaya. Jakarta.
- Wirjosuparto, Sutjipto. 1968. *Kakawin Bharata-Yuddha*. Bhratara. Djakarta

Yudi. 2006. *Sajian Teks Lakn Kresna Duta Versi Ki Timbul adiprayitna dan Analisis Struktural*. (Skripsi sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana S-1). ISI. Yogyakarta.

**c. Sumber Internet**

Ki Demang. 2010. *Situs Sutrena Jawa*. <http://ki-demang.com>. Akses Desember, 2010.

Mata Bumi. 2009. *Baratayudha-perang-maha-dahsyat*. <http://www.matabumi.com>. Akses Desember, 2009.

Wikipedia. 2009a. *Kabupaten Klaten*. <http://id.wikipedia.org>. Akses Desember, 2009.

**d. Sumber Audio**

Kristiaji. 2005. *Bratayuda*. Bagus Visual. Klaten.

**e. Wawancara**

Wawancara dengan Bpk. Suwito Radiya di Klaten, pada bulan Oktober 2009.

Wawancara dengan Bapak Sumi di Klaten pada bulan Oktober 2009.



## DAFTAR ISTILAH

- Ada-ada Greget Saut* : Salah satu dari tiga tipe penyuaran *suluk* dalam.
- Adegan* : Pergantian susunan lakon wayang.
- Ageng* : Besar.
- Alas-alasan* : Adegan keluarnya raksasa dalam perang begal.
- Alit* : Kecil.
- Antal* : Tempo menjadi lambat.
- Ayak-ayak* : Salah satu nama *gendhing*.
- Babak Unjal* : Hadirnya tokoh baru pada sebuah adegan.
- Balungan lakon* : Bentuk penyajian cerita wayang dalam wujud naskah yang hanya menampilkan inti permasalahan tiap-tiap adegan yang disusun sesuai dengan pola pakeliran yang berlaku.
- Bambang* : Sebutan untuk anak seorang pendita.
- Banyu Tumetes* : Salah satu jenis pola *keprakan*.
- Basa* : Bahasa.
- Basa Pedhalangan* : Bahasa yang digunakan dalam *pakeliran*.
- Bidhalan* : Berangkat.
- Caking Pakeliran* : Proses penyajian pertunjukan wayang kulit.
- Candhakan* : Sebuah adegan di luar wilayah adegan sebelumnya, tetapi permasalahannya sebagai kelanjutan dari adegan sebelumnya, serta masih berada dalam kerangka adegan.

<i>Catur</i>	: Wacana yang diucapkan dalang dalam pakeliran.
<i>Cempala</i>	: Alat pemukul kotak wayang.
<i>Dhodhogan</i>	: Pukulan cempala.
<i>Gara-gara</i>	: Salah satu jenis adegan wayang di tengah alur cerita lakon.
<i>Gendhing</i>	: Ansambel Karawitan.
<i>Gendhing wayangan</i>	: <i>Gendhing-gendhing</i> yang digarap secara khusus untuk mendukung suasana pakeliran.
<i>Gender</i>	: Salah satu nama instrument gamelan.
<i>Geter/Ganter</i>	: Jenis <i>dhodhogan-keprakan</i> .
<i>Ginem</i>	: Dialog wayang.
<i>Gong</i>	: Salah satu nama instrument gamelan.
<i>Grimingan</i>	: Salah satu pola permainan gender.
<i>Jangkep</i>	: Lengkap.
<i>Janturan</i>	: Deskripsi suasana adegan.
<i>Jejer</i>	: Adegan pertama.
<i>Jugag</i>	: Tidak utuh.
<i>Karna Tandhing</i>	: Jenis perang dalam Bratayuda yang terjadi antara adipati Karna melawan Raden Janaka.
<i>Kedhatonan</i>	: Salah satu jenis adegan.
<i>Kendel Gapura</i>	: Salah satu jenis adegan.
<i>Kendhangan</i>	: Pola permainan kendang.
<i>Keprakan</i>	: Pola permainan keprak.

<i>Ketawang</i>	: Bentuk <i>gendhing</i> .
<i>Khitanan</i>	: Upacara supit.
<i>Kombangan</i>	: Jenis lagu yang dinyanyikan dalang.
<i>Ladrang</i>	: Bentuk <i>gendhing</i> .
<i>Lakon Raben</i>	: Lakon yang menceritakan pernikahan.
<i>Lamba</i>	: Jenis <i>dhodhogan-keprakan</i> .
<i>Laras</i>	: Jenis suara gamelan.
<i>Limbukan</i>	: Salah satu jenis adegan yang menampilkan tokoh Limbuk.
<i>Lumaksana</i>	: Berjalan.
<i>Manyar ngloloh</i>	: Salah satu jenis pola <i>keprakan-dhodhogan</i> .
<i>Manyura</i>	: Nama <i>pathet</i> .
<i>Minjal</i>	: Pola permainan <i>dhodhogan</i> .
<i>Nadaran</i>	: Janji.
<i>Nem</i>	: Jenis <i>Pathet</i> .
<i>Nyisir</i>	: Pola permainan keprak.
<i>Pakeliran</i>	: Pelaksanaan pementasan lakon wayang.
<i>Patalon</i>	: <i>Gendhing-gendhing</i> yang disajikan sebelum pementasan wayang berlangsung.
<i>Pathet</i>	: Tinggi rendah rentang titi nada gamelan.
<i>Pengrawit</i>	: Pemain gamelan.
<i>Perang Jambakan</i>	: Perang Raden Dursasana ditarik rambutnya oleh Raden Werkudara.
<i>Perang tandhing</i>	: Perang satu lawan satu.

<i>Petamanan</i>	: Nama tempat di kerajaan yang ada tamannya. Biasanya didiami seorang putri.
<i>Pesanggrahan</i>	: Tempat tinggal sementara.
<i>Pocapan</i>	: Jenis wacana dalang.
<i>Rangkep</i>	: Jenis <i>dhodhogan-keprakan</i> .
<i>Ruwatan</i>	: Upacara pembebasan dari ancaman Bathara Kala.
<i>Sabetan</i>	: Gerakan wayang.
<i>Sabrang</i>	: Negara-negara di luar Jawa.
<i>Sampak</i>	: Jenis iringan wayang.
<i>Sanga</i>	: Sembilan, nama <i>pathet</i> .
<i>Sanggit</i>	: Cara seorang dalang mengolah sebuah cerita yang meliputi penyusunan adegan, penyajian konflik dan penyelesaiannya, penonjolan tokoh, serta penyampaian misi yang dikemas dalam sebuah sajian <i>pakeliran</i> .
<i>Sasmita</i>	: Signal atau tanda bagi pemain gamelan.
<i>Sendhon</i>	: Salah satu jenis <i>sulukan</i> .
<i>Seseg</i>	: Tempo iringan menjadi cepat.
<i>Sirep/sirepan</i>	: Jenis teknik permainan gamelan.
<i>Sulukan</i>	: Jenis lagu yang dinyanyikan dalang.
<i>Suwuk</i>	: Berhenti.
<i>Tanggung</i>	: Sedang.
<i>Wantah</i>	: Utuh.
<i>Wejangan</i>	: Pesan atau nasehat.