

BAB IV

KESIMPULAN

Wayang merupakan representasi simbolik dari hasil pemikiran masyarakat Jawa yang menjadi salah satu media untuk menyampaikan pesan-pesan, tontonan-tatanan-tuntunan, nilai-nilai humanis dan juga cara pandang. Penggubahan kisah mengenai tokoh Sinta dalam karya ini menandakan bahwa, cerita dalam pewayangan bisa digarap dengan berbagai sudut pandang untuk menyampaikan gagasan pokok. Penggubahan tersebut diantaranya menampilkan permasalahan dan karakter tokoh yang berbeda pada umumnya, namun semua peristiwa dan alur pada lakon ini tidak akan merubah alur besar yang ada di dalam cerita pewayangan.

Berdasarkan teori respon estetik yang digunakan pada perancangan karya lakon Sinta Obong ini, pengkarya dapat menggubah sepenggal kisah mengenai peristiwa Sinta *obong* sesuai dengan gagasan pokok, topik dan tema yang dimaksud. Di dalam karya ini juga secara tidak langsung bisa menjadi kritik sosial bagi masyarakat yang mempunyai permasalahan dalam sebuah menjalin hubungan keluarga, berteman dan sebagainya. Karya ini ditampilkan juga bermaksud agar, masyarakat bisa memetik hikmahnya. Setiap permasalahan yang terjadi di dalam sebuah hubungan, haruslah diselesaikan dengan komunikasi yang baik agar tercipta sebuah hubungan yang bahagia dan harmonis.

Perancangan karya lakon Sinta Obong ini juga disajikan dengan gaya *Pakeliran* Yogyakarta yang berkembang pada zaman sekarang. Sajian yang

ditampilkan juga menambahkan idiom-idiom garap baru yang membuat sajian *pakeliran* lebih menarik, berbobot dan sesuai dengan perkembangan pedalangan zaman sekarang. Hal tersebut dimaksudkan agar pertunjukan wayang kulit *Purwa* Gaya Yogyakarta tetap lestari namun terus berkembang dengan berbagai inovasi baru.



DAFTAR PUSTAKA

- Balai Bahasa Yogyakarta. 2005. *Kamus Bahasa Jawa, Bausastra Jawa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Budiarti, Endah. 2012. “*Ravana dalam Rahuvana Tattwa*” (Thesis sebagai syarat untuk mencapai drajat sarjana S-2 Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada)
- Dharma Palguna, IBM. 2008. *Leksikon Hindu*. Lombok: Sadampaty Aksara.
- Hadiprayitna, Kasidi. 1998. *Inovasi dan Transformasi Wayang Kulit*. Yogyakarta: Lembaga Studi Jawa Yogyakarta.
- Hadiprayitna, Kasidi. 2004. *Teori Estetika untuk Seni Pedalangan*. Yogyakarta: LPM ISI Yogyakarta.
- Mudjanattistomo, R.M. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I*. Yogyakarta: Yayasan Habirandha Yogyakarta
- Rajagopalachari, C. 2008. *Mahabharata dan Ramayana*. DiIndonesiakan oleh Wahyudi Murtanto. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Satoto, Sudiro. 1985. *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya*. Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara
- Soetarno. 2007. *Estetika Pedalangan*. Surakarta: Institus Seni Indonesia Surakarta.
- Soetarso, S. 1960. *Pakem Ringgit Purwa Lampahan Lahiripun Rama-Brubuh Ngalengka*. Solo: Keluarga Soebarno.
- Susetya, Wawan. 2008, *Ramayana*, Yogyakarta: Narasi.
- Wahyudi, Aris. 2012. *Cara Menjadi Jawa Menurut Lakon Dewa Ruci*. Yogyakarta: Bagaskara.
- _____. 2014. *Sambung Rapet dan Greget Sahut*. Yogyakarta: Bagaskara.
- Zoetmulder, P.J. 1985, *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*, diterjemahkan oleh Dick Hartoko, Jakarta: Djambatan.

Sumber Audio Visual

Cermo Sarjono, Ki Sugi. tt. *Sinta obong*. Rekaman audio MP3 koleksi udreka.

Hadiprayitno, Ki Timbul. 1988. *Banjaran Sinta*. Rekaman audio MP3.

Sabdo, Ki Narto. 1970. *Rahwana Gugur*. Rekaman audio MP3.

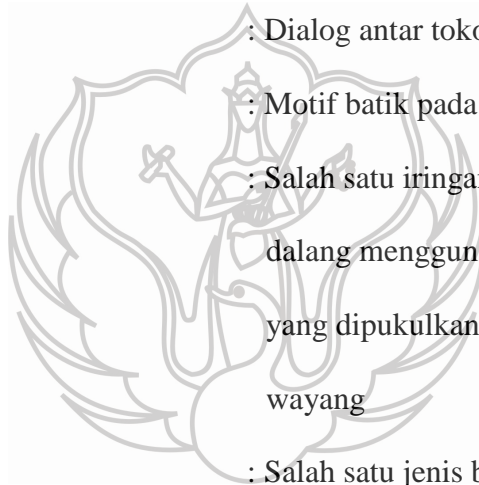
Narasumber

Ki Margiyono (67 tahun). Dalang wayang kulit tinggal di Desa Kowen, Timbulharjo, Sewon, Bantul.



GLOSARIUM

<i>Ada-ada</i>	: <i>Sulukan</i> yang diiringi dengan <i>dhodhogan</i> <i>geteran</i> , biasa digunakan untuk <i>greget-sahut</i>
<i>Banjaran</i>	: Istilah lakon wayang yang menceritakan tokoh utamanya dari lahir hingga mati
<i>Buka</i>	: introduksi dalam sebuah <i>gendhing</i>
<i>Catur</i>	: Dialog antar tokoh wayang
<i>Cindhé</i>	: Motif batik pada celana
<i>Dhodhogan</i>	: Salah satu iringan yang dimainkan oleh dalang menggunakan cempala tangan yang dipukulkan pada bagian dalam kotak wayang
<i>Gabahan</i>	: Salah satu jenis bentuk mata dalam ikonografi wayang
<i>Galong</i>	: Salah satu nama <i>playon</i> dalam pakeliran gaya Yogyakarta
<i>Gara-gara</i>	: Kegaduhan, sendau gurau
<i>Gendhing</i>	: Salah satu jenis pola permainan gamelan
<i>Gesang</i>	: Hidup, istilah dalam permainan gamelan, dimana digunakan setelah <i>rep</i> .



<i>Greget-sahut</i>	: Cara dalang mengaktualisasikan peristiwa dalam pertunjukan wayang
<i>Irama</i>	: Tempo dalam karawitan
<i>Jamang sungsun telu</i>	: Mahkota dengan tiga susunan
<i>Janturan</i>	: Narasi dalang yang diiringi dengan <i>gendhing</i>
<i>Jarik</i>	: Sejenis kain
<i>Jejer</i>	: Subyek, pembabakan dalam satu lakon wayang, biasanya terdiri dari beberapa adegan yang masih berada dalam satu lingkup permasalahan
<i>Jineman</i>	: Salah satu jenis pola permainan gamelan
<i>Jugag</i>	: Istilah pembawaan yang tidak utuh dalam <i>sulukan</i> maupun karawitan
<i>Kancing gelung garudha mungkur</i>	: Sejenis penjepit sanggul
<i>Karawitan</i>	: Seni musik gamelan
<i>Kelat bahu ngangrangan</i>	: Kelengkapan busana wayang yang terdapat pada lengan
<i>Kelir</i>	: Layar yang direntangkan dalam pertunjukan wayang kulit
<i>Keprakan</i>	: Salah satu iringan yang dimainkan oleh dalang dengan menggunakan cempala kaki dan dipukulkan pada media <i>keprak</i>

	yang dipasang pada bagian luar kotak wayang
<i>Ladrang</i>	: Salah satu jenis pola permainan gamelan
<i>Lagon</i>	: Salah satu jenis <i>sulukan</i> yang tidak disertai iringan <i>dhodhogan</i> maupun <i>keprakan</i> (bernuansa hening, tenang, agung dan sedih)
<i>Liding dongèng</i>	: Tema atau gagasan pokok dalam lakon wayang
<i>Luruh</i>	: Salah satu jenis raut muka dan arah pandang wayang
<i>Manyura</i>	: Nama salah satu <i>pathet</i> dalam permainan gamelan yang menggunakan <i>laras sléndro</i>
<i>Mlatuk</i>	: Salah satu istilah dalam memainkan <i>dhodhogan</i>
<i>Nem</i>	: Nama salah satu <i>pathet</i> dalam permainan gamelan yang menggunakan <i>laras sléndro</i>
<i>Neteg</i>	: Salah satu istilah dalam memainkan <i>dhodhogan</i>
<i>Olah-sabet</i>	: Cara dalang menggerakkan wayang
<i>Oncat</i>	: Pergi
<i>Pakeliran</i>	: Pementasan wayang kulit
<i>Pamomong</i>	: Pengasuh

<i>Pathet</i>	: Pembagian wilayah nada dalam permainan gamelan
<i>Playon</i>	: Salah satu jenis pola permainan gamelan
<i>Pocapan</i>	: Dialog antar tokoh wayang
<i>Punakawan</i>	: Abdi
<i>Rep</i>	: Istilah dalam permainan gamelan, dimana dalang membawakan <i>pocapan</i> namun diiringi dengan beberapa ricikan gamelan
<i>Sabet</i>	: Gerak-gerik wayang
<i>Sanga</i>	: Nama salah satu <i>pathet</i> dalam permainan gamelan yang menggunakan <i>laras sléndro</i>
<i>Salitan</i>	: Salah satu bentuk mulut dalam wayang
<i>Sambung-rapet</i>	: Jalinan rangkaian peristiwa dalam sebuah lakon wayang
<i>Sampak</i>	: Salah satu jenis pola permainan gamelan
<i>Sampir</i>	: Sejenis busana wayang yang dikenakan di pundak
<i>Sanggit</i>	: Gagasan pokok yang diimplementasikan dalam bangunan lakon wayang
<i>Seseg</i>	: Tempo cepat dalam permainan gamelan
<i>Sléndro</i>	: Nama salah satu <i>laras</i> di dalam karawitan
<i>Sulukan</i>	: Nyanyian dalang
<i>Sumping mangkara</i>	: Aksesoris yang dikenakan di telinga

<i>Sumping surèngpati</i>	: Aksesoris yang dikenakan di telinga
<i>Suwuk</i>	: Selesai (dalam permainan gamelan)
<i>Tancep</i>	: Penancapan wayang pada batang pohon pisang
<i>Theleangan</i>	: Salah satu bentuk mata dalam wayang
<i>Tlutur</i>	: Salah satu nama <i>gendhing</i> dalam karawitan yang bernuansa sedih
<i>Wetah</i>	: Istilah pembawaan yang utuh dan lengkap dalam <i>suluk</i> maupun karawitan

