

**STRUKTUR CAKING PAKELIRAN LAKON KALIMASADA
VERSI KI TIMBUL HADIPRAYITNO**

Jurnal Tugas Akhir
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat S-1
Program Studi Pengkajian Seni Pedalangan



disusun oleh
Bayu Aji Nugraha
NIM 1110104016

JURUSAN PEDALANGAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2018

STRUKTUR *CAKING PAKELIRAN LAKON KALIMASADA* VERSI KI TIMBUL HADIPRAYITNO

Bayu Aji Nugraha

Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta.

email: kibayuajinugraha@gmail.com

Intisari

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap struktur *caking pakeliran Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian struktural pertunjukan wayang kulit yang sudah ada. Harapan lain, penelitian ini dapat menambah referensi dalam rangka meningkatkan apresiasi bagi pelaku seni khususnya di bidang seni pedalangan.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode struktural model Mudjanattistomo dkk. (1977). Langkah pertama dilakukan transkripsi dan terjemahan unsur pengadegan, unsur iringan, unsur naratif, dan unsur gerak. Kedua, hasil transkripsi dianalisis menggunakan konsep struktur *caking pakeliran* gaya Yogyakarta model Mudjanattistomo dkk. (1977). Ketiga, mengungkap penambahan, pengurangan, dan penggantian unsur-unsur struktur *caking pakeliran* dalam *Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno. Keempat, menyimpulkan hasil penelitian struktur *caking pakeliran Lakon Klaimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno.

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa struktur *caking pakeliran Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno pada dasarnya merupakan struktur *caking pakeliran* gaya Yogyakarta. Meskipun ada penambahan, pengurangan, dan penggantian dalam setiap unsur *caking pakeliran Lakon Kalimasada* yang dilakukan oleh Ki Timbul Hadiprayitno, namun *lakon* tersebut masih dapat dinikmati sebagai *caking pakeliran* gaya Yogyakarta. Ki Timbul Hadiprayitno dikenal sebagai dalang yang teguh mempertahankan pedalangan gaya Yogyakarta ternyata dalam perkembangan kariernya terbuka terhadap perubahan dan perkembangan jaman.

Kata kunci: struktur, *caking pakeliran*, *Lakon Kalimasada*, Ki Timbul Hadiprayitno.

Pendahuluan

Karya-karya Ki Timbul Hadiprayitno berupa pertunjukan wayang kulit sangat banyak. Rekaman audio pertunjukan wayang kulit beliau juga terhitung cukup banyak, bahkan hingga kini masih dijadikan dokumen oleh beberapa stasiun radio di Yogyakarta. Rekaman *lakon-lakon* tersebut sering diputar ulang oleh stasiun-stasiun radio di wilayah Yogyakarta. Rekaman audio pertunjukan wayang kulit Ki Timbul Hadiprayitno sering diputar secara berseri oleh stasiun-stasiun radio di

Yogyakarta dengan durasi waktu \pm 30 menit sampai 60 menit. Sehingga *sanggit* cerita dan *caking pakelirannya* dapat dijadikan referensi oleh para praktisi dalang yang masih setia mengikuti siaran wayang melalui stasiun radio dalam rangka menambah referensi dan mengembangkan *pakelirannya*.

Beberapa stasiun radio swasta di Yogyakarta yang menyimpan dokumen dan masih memutar ulang rekaman audio pertunjukan wayang kulit Ki Timbul secara berseri, antara lain RRI (Radio Republik

Indonesia) Yogyakarta Pro 4, Radio MBS (Mataram Buana Suara), Radio Suara Kenanga, dan Radio Kanca Tani. Pemutaran ulang secara berseri oleh beberapa stasiun radio dilakukan pada siang hari dan sore hari, sehingga pendengar lebih mudah untuk memahami dan mencermati rekaman audio tersebut tanpa harus memahami selama semalam suntuk layaknya pertunjukan wayang kulit pada umumnya. Beberapa *lakon* yang sering diputar oleh stasiun-stasiun radio tersebut antara lain *Lakon Kalimasada*, *Lakon Imandaya Nutuh*, *Lakon Kuncaramanik*, *Lakon Setya Wening*, dan *Lakon Sembadra Ratu*. *Lakon-lakon* tersebut dibawakan dalam bentuk penyajian *pakeliran* gaya Yogyakarta. Jika diamati dapat dikatakan penggarapan cerita pada setiap *lakon* tersebut berbeda antara satu dengan lainnya. *Caking pakeliran*, mulai dari letak perpindahan wilayah *pathet*, pembagian struktur pengadegan, dan penggunaan iringan gending (karawitan *pakeliran*) pada setiap *lakon* juga berbeda.

Di antara *lakon-lakon* yang telah disebut di depan, rupa-rupanya *Lakon Kalimasada* paling banyak mengalami penambahan, pengurangan, dan penggantian jika diamati dengan kacamata *caking pakeliran* gaya Yogyakarta versi Mudjanattistomo dkk. (1977). Sementara dapat dicatat terdapat penambahan, pengurangan, dan penggantian pada struktur pengadegan, unsur iringan, dan unsur naratif. Tentang *lakon* lain yang diamati yaitu *Lakon Imandaya Nutuh*, *Lakon Kuncaramanik*, *Lakon Setya Wening*, dan *Lakon Sembadra Ratu* dapat dikatakan hanya mengalami sedikit penambahan, pengurangan, dan penggantian dalam unsur-unsur *caking pakeliran*. Misalnya *Lakon Imandaya Nutuh* dan *Lakon Setya Wening* mengalami pengurangan pada struktur pengadegan dan penggantian unsur iringan. *Lakon Kuncaramanik* dan *Lakon Sembadra Ratu* hanya mengalami penambahan dan pengurangan pada struktur pengadegan.

Dari penambahan, pengurangan, dan penggantian yang telah dicatat dari kelima *lakon* yang diamati seperti telah dikemukakan di depan, kiranya struktur *caking pakeliran Lakon Kalimasada* patut diteliti guna mendapatkan salah satu versi struktur *caking pakeliran* Ki Timbul Hadiprayitno. Oleh karena itu struktur *caking pakeliran Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno merupakan topik yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Tinjauan Pustaka

Beberapa karya tulis dan karya penyajian terdahulu yang berkaitan dengan struktur *caking pakeliran* versi Ki Timbul Hadiprayitno serta penelitian yang menggunakan teori struktur *caking pakeliran* model Mudjanattistomo dkk. (1977) dipaparkan sebagai berikut.

Supriyanto (2000) menggunakan teori struktur *caking pakeliran* model Mudjanattistomo dkk. (1977) untuk melihat peran tokoh Anoman sebagai penggerak cerita pada peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam *Lakon Banjaran Anoman* versi Ki Timbul Hadiprayitno. Suparto (2010) menggunakan teori struktur *caking pakeliran* model Mudjanattistomo dkk. (1977) untuk melihat aspek-aspek yang terkandung dalam pertunjukan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta *Lakon Wahyu Makutharama* sajian Ki Timbul Hadiprayitno. Aspek-aspek tersebut meliputi aspek estetika, aspek moral spiritual, aspek dramatik, aspek pendidikan, dan aspek hiburan. Unsur-unsur yang terdapat dalam struktur *caking pakeliran* tidak dibahas dalam penelitian tersebut. Yudi (2006) melakukan transkripsi dari kaset rekaman dan menyajikan teks *Lakon Kresna Duta* versi Ki Timbul Hadiprayitno sebagai naskah *pakeliran jangkep* gaya Yogyakarta yang siap dipentaskan. Naskah *pakeliran* hasil alih wahana yang dilakukan oleh Yudi (2006) berpijak pada struktur *caking pakeliran* model Mudjanattistomo dkk. (1977). Nugroho (2004) tidak membahas

keseluruhan struktur *caking pakeliran* Ki Timbul Hadiprayitno. Hal-hal yang dibahas dalam tulisan tersebut antara lain model *sulukan*, *basa pedalangan*, *antawecana*, *sem*, *nges*, *nawung kridha*, dan *sambégana* yang mengacu pada *pakeliran* gaya Surakarta (Soetarno: 2002).

Udreka (1994) dalam karya penyajiannya menggunakan *sanggit Lakon Kresna Duta* versi Ki Timbul Hadiprayitno sebagai pijakan dalam menggarap karya *pakeliran* padat¹. Kerangka cerita yang digunakan Udreka sama persis dengan kerangka cerita *Lakon Kresna Duta* versi Ki Timbul Hadiprayitno. Dalam karyanya ini, Udreka melakukan pengurangan *jejer* dan adegan sehingga menjadi tiga *jejer* dan sepuluh adegan sesuai konsep garap *pakeliran* padatnya. Suharno (2003) dalam karya penyajian *pakeliran* padat² *Lakon Suluhan Gathukaca* mempunyai tujuan merancang bentuk *pakeliran* padat gaya Yogyakarta dengan mengacu pada struktur *caking pakeliran* model Mudjanattistomo dkk. (1977). Suharno ingin menonjolkan peran tokoh *Gathukaca*, maka dalam *Lakon Suluhan Gathukaca* itu tidak semua bagian dari struktur *caking pakeliran* model Mudjanattistomo dkk. (1977) diterapkan. Ia mengubah struktur *caking pakeliran* model Mudjanattistomo dkk. (1977) karena tuntutan garap lakon dan garap *pakeliran*. Hal serupa dilakukan juga oleh Pamungkas (2011) dalam menggarap karya *pakeliran* padat³ *Lakon Apologia Kunthi*. Penyajian *Lakon Apologia Kunthi* berorientasi pada *pakeliran* gaya

Yogyakarta model Mudjanattistomo dkk. (1977). Dalam karyanya, struktur *caking pakeliran* yang digunakan tetap mengacu pada *caking pakeliran* wayang kulit gaya Yogyakarta. Namun Pamungkas melakukan beberapa penambahan adegan dan pengurangan *jejer* sesuai dengan kebutuhan penggarapan karya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa karya Udreka (1994), Suharno (2003), dan Pamungkas (2011) berpijak pada struktur pengadegan *caking pakeliran* model Mudjanattistomo dkk. (1977), namun mereka melakukan perubahan sesuai dengan kebutuhan garap lakon dan garap cerita dari masing-masing karya tersebut.

Karya tulis dan karya penyajian yang telah disebutkan di atas dapat dikatakan banyak menggunakan teori struktur *caking pakeliran* model Mudjanattistomo dkk. (1977). Dalam kajian-kajian tersebut teori struktur *caking pakeliran* model Mudjanattistomo dkk. (1977) digunakan untuk menggarap *pakeliran* Ki Timbul Hadiprayitno, melihat peran tokoh, melihat aspek-aspek yang terkandung dalam sebuah lakon, dan bagaimana cara menghadirkan *pakeliran* dalam bentuk teks tertulis yang dapat digunakan sebagai naskah siap dipentaskan oleh seorang dalang. Dari penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa teori struktur *caking pakeliran* model Mudjanattistomo dkk. (1977) sementara ini belum pernah digunakan untuk mengkaji struktur *caking pakeliran* dalam satu lakon wayang utuh khususnya gaya Yogyakarta. Oleh karena itu penelitian ini dimaksudkan untuk melengkapi kajian-kajian tersebut.

Teori Struktur Caking Pakeliran Model Mudjanattistomo dkk. (1977)

Mudjanattistomo dkk. (1977: 161-167) menyatakan bahwa *caking pakeliran* gaya Yogyakarta adalah penerapan unsur-unsur *pakeliran* yang saling berelasi atau terkait,

¹Pakeliran padat yang dimaksud Udreka (1994) adalah *pakeliran* padat gaya Yogyakarta yang mengacu pada *caking pakeliran* konvensional gaya Yogyakarta dengan durasi waktu dua jam.

²*Pakeliran* padat menurut Suharno (2003) adalah *pakeliran* padat gaya Yogyakarta yang mengacu pada *caking pakeliran* konvensional gaya Yogyakarta dengan durasi waktu dua jam.

³*Pakeliran* padat yang dimaksud Pamungkas (2011) adalah *pakeliran* padat gaya Yogyakarta yang mengacu pada *caking pakeliran* konvensional gaya Yogyakarta dengan durasi waktu dua jam. Adapun pengurangan *jejeran* dan adegan tetap dilakukan sesuai kebutuhan garap lakon.

dalam suatu penyajian yang utuh atau *jangkep*.

Adapun unsur-unsur yang saling terkait dalam *caking pakeliran* gaya Yogyakarta yang dimaksud oleh Mudjanattistomo dkk. (1977) yaitu:

1. Unsur pengadegan (*jejer*, adegan, dan *gladhagan*)
2. Unsur iringan *pakeliran* (iringan gending, *suluk*, *keprakan*, dan *dhodhogan*)
3. Unsur naratif (*janturan*, *kandha*, *carita*, dan *pocapan*)
4. Unsur gerak (*sabetan*)

Unsur-unsur yang terkandung dalam *pakeliran* tersebut berperan penting dalam membentuk suatu penyajian yang utuh. Penyajian struktur *caking pakeliran* gaya Yogyakarta dikatakan utuh apabila terdiri dari tujuh *jejer* yang terbagi dalam tiga wilayah *pathet*. Wilayah *pathet nem* terdiri dari *jejer* I, II, dan III. Wilayah *pathet sanga* terdiri dari *jejer* IV dan V. Terakhir wilayah *pathet manyura* terdiri dari *jejer* VI dan VII (Mudjanattistomo dkk., 1977: 161-162).

Berikut penjelasan lebih lanjut dari setiap unsur dalam struktur *caking pakeliran* gaya Yogyakarta.

1. Unsur Pengadegan

Unsur pengadegan dalam *caking pakeliran* gaya Yogyakarta terdiri dari: *jejer*, adegan, dan *gladhagan*.

a. *Jejer* dan Adegan

Jejer adalah adegan pokok *pakeliran* gaya Yogyakarta yang di dalamnya terdapat kumpulan adegan dan peristiwa dalam satu wilayah teritorial dengan pembahasan satu pokok permasalahan. Dapat dikatakan ganti pokok permasalahan sama dengan ganti *jejer*. *Jejer* terjadi dengan latar tempat suatu negara, keraton, kahyangan, pertapaan, hutan, taman, *keputrèn*, dan sejenisnya. Penyajian *jejer* diiringi iringan gending berpola *gendhing*, *ladrang*, atau *ketawang*. Dalam iringan gending tersebut

disirep kemudian disertai pembawaan *janturan* (Mudjanattistomo dkk., 1977: 162).

Adegan adalah bagian dari *jejer* yang menunjukkan pergerakan peristiwa dalam satu rangkaian pokok permasalahan dengan setting tempat yang berbeda, namun masih dalam satu wilayah teritorial *jejer* yang sedang berlangsung (Mudjanattistomo dkk., 1977: 162).

Pakeliran gaya Yogyakarta terdapat tujuh *jejer* yang terbagi dalam tiga wilayah *pathet*, yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura* (Mudjanattistomo dkk., 1977: 162). Pada setiap *jejer* terdapat adegan perang. Adapun pembagian adegan perang dalam setiap *jejernya*, yaitu adegan *perang ampyak* dan adegan *perang kembang* terbingkai dalam *jejer* I. Selain adegan *perang ampyak* dan *perang kembang*, dalam *jejer* I juga terdapat adegan *kondur ngedhaton* dan adegan *paséban njawi*. Adegan *perang simpangan* merupakan adegan perang dalam *jejer* II. Adegan *perang gagal* merupakan adegan perang dalam *jejer* III. Adegan *perang bégal* merupakan adegan perang dalam *jejer* IV. Adegan *perang tanggung* merupakan adegan perang dalam *jejer* V. Adegan perang dalam *jejer* VI dan VII adalah adegan *perang tandang* dan adegan *perang brubuh* (*perang ageng*) serta adegan *pungkasan* (Mudjanattistomo dkk., 1977: 166).

b. *Gladhagan*

Pengadegan dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta, selain *jejer* dan adegan juga terdapat *gladhagan*. *Gladhagan* adalah adegan pokok di luar *jejer* namun dapat berfungsi sebagai pengganti peran *jejer*. Penekanan *gladhagan* sebagai pengganti peran *jejer* dapat dilihat dari penerapannya. Dalam penerapannya, *gladhagan* terjadi karena terdesak oleh ruang dan waktu. Sehingga peran unsur iringan (iringan gending berpola *gendhing*, *ladrang*, *ketawang*, dan *suluk*) beserta unsur naratif (*janturan*, *kandha*, dan *carita*) yang

terdapat dalam *jejer* dapat diganti atau dihilangkan. Biasanya *gladhagan* menggantikan peran *jejer* III, atau setelah *jejer* IV sesuai kebutuhan dalam *pakeliran* yang dibawakan oleh dalang. Iringan gending yang digunakan dalam adegan *gladhagan* adalah *Playon* sesuai dengan wilayah *pathet* yang sedang berlangsung. (Mudjanattistomo dkk., 1977: 166-167).

2. Unsur Iringan

Iringan dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta meliputi: iringan gending, *sulukan*, *dhodhogan*, dan *keprakan*.

a. Iringan gending

Iringan gending dalam *pakeliran* memiliki fungsi sebagai pendukung suasana yang sedang berlangsung sekaligus sebagai penguat suasana pada adegan tertentu. Selain itu, dapat juga sebagai hiburan misalnya dalam adegan *gara-gara*. Adapun macam-macam iringan gending yang dipakai dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta, yaitu: *Ayak-ayak laras sléndro pathet nem* menjadi *Gendhing Karawitan dhawah Ladrang Karawitan laras sléndro pathet nem* digunakan untuk *jejer* I. *Ayak-ayak laras sléndro pathet nem* digunakan untuk adegan *kondur ngedhaton*. *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* digunakan pada adegan *paseban njawi* dan pada setiap peristiwa yang sedang berlangsung selama masih dalam wilayah *pathet nem*. *Lancaran Gagak Sétra laras sléndro pathet sanga* digunakan untuk peristiwa *budhalan*. *Sampak laras sléndro pathet sanga* atau *Ayak-ayak Jalumampang laras sléndro pathet sanga* digunakan untuk adegan *gara-gara*. *Playon laras sléndro pathet sanga* dan *Sampak laras sléndro pathet sanga* digunakan pada setiap adegan yang sedang berlangsung sesuai kebutuhan selama masih dalam wilayah *pathet sanga*. *Playon laras sléndro pathet manyura* dan *Sampak laras sléndro pathet manyura* digunakan pada setiap adegan yang sedang berlangsung sesuai kebutuhan selama masih dalam wilayah *pathet manyura*. *Gendhing Kala Ganjur* menjadi *Ayak-ayak*

laras sléndro pathet manyura digunakan untuk *beksan tayungan* dan adegan terakhir (adegan *pungkasan*) di dalam *jejer* VII (Mudjanattistomo dkk., 1977: 162-166). Iringan gending dapat berubah menyesuaikan wilayah *pathet* yang sedang berlangsung, kecuali pada *jejer* I, adegan *gara-gara*, dan adegan terakhir (adegan *pungkasan*) dalam *jejer* VII.

b. Sulukan

Sulukan atau *suluk* dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta berarti nyanyian seorang dalang yang dilantunkan setelah *suwuking gangsa* (berhentinya iringan gending) atau di sela-sela *carita* atau *pocapan* untuk mendukung dan memberikan penguatan suasana dalam peristiwa yang sedang berlangsung. Dalam suatu adegan, *sulukan* juga dapat memberikan penekanan atau penguatan pada situasi batin tokoh. Selain itu, *sulukan* juga memberikan tanda sebagai pergantian wilayah *pathet*. *Larasan* (nada pada gamelan) dalam melantunkan *sulukan* disesuaikan dengan nada pada wilayah *pathet* yang sedang berlangsung. Adapun pembagian *sulukan* dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta sesuai peristiwa yang sedang berlangsung sebagai berikut. Untuk menggambarkan suasana agung dalam adegan, digunakan *Suluk Lagon*; suasana *greget* dalam adegan menggunakan *Suluk Kakawin*; suasana tenang dalam adegan menggunakan *Suluk Plencung*; suasana sedih dalam setiap peristiwa menggunakan *Suluk Tlutur*; dan suasana tegang dalam setiap peristiwa menggunakan *Suluk Ada-ada* (Mudjanattistomo dkk., 1977: 97).

Usai iringan gending *Ladrang Karawitan laras sléndro pathet nem* pada *jejer* I *disuwuk*, dalang melantunkan *Suluk Lagon Wetah laras sléndro pathet nem* disambung dengan *Suluk Kekawin Sikarini laras sléndro pathet nem* atau *Kekawin Girisa laras sléndro pathet nem* sesuai kebutuhan pada cerita. Saat memasuki pokok pembicaraan *jejer* I menggunakan *Suluk Lagon Jugag laras sléndro pathet nem* atau *Suluk Plencung Jugag laras sléndro pathet*

nem. Apabila terdapat tamu pada *jejer I*, datangnya tamu menggunakan iringan gending sesuai aba-aba dalang. Setelah iringan gending *disuwuk* dilanjutkan dengan *Suluk Plencung Jugag laras sléndro pathet nem*. Tanda akan dimulainya *jejer II* adalah dalang melantunkan *Suluk Plencung Jugag Wetah laras sléndro pathet nem*. Kemudian dalang membawakan *kandha carita* dilanjutkan dengan aba-aba permintaan iringan gending untuk mengawali *jejer II*. Setelah iringan gending *jejer II disuwuk*, dalang melantunkan *Suluk Plencung Jugag laras sléndro pathet nem* atau *Suluk Lagon Jugag laras sléndro pathet nem*. Jika *jejer II* membutuhkan suasana *greget* atau *sereng*, dalang melantunkan *Suluk Kekawin Durma laras sléndro pathet nem*, *Suluk Ada-ada Wetah laras sléndro pathet nem*, atau lainnya. Pada *jejer III* apabila sebagai peralihan dari wilayah *pathet nem* ke *pathet sanga*, dalang melantunkan *Suluk Lagon Wetah laras sléndro pathet sanga* setelah iringan gending yang mengiringi berlangsungnya *jejer* tersebut *disuwuk*. Namun, jika *jejer III* bukan sebagai peralihan wilayah *pathet* dapat menggunakan *Suluk Plencung Jugag laras sléndro pathet nem* atau *Suluk Lagon Jugag laras sléndro pathet nem*. Larasan *Suluk Ada-ada* pada adegan *jejer* tersebut menyesuaikan wilayah *pathet* yang sedang berlangsung (Mudjanattistomo dkk., 1977: 162-164).

Sulkan yang digunakan untuk mengawali adegan *gara-gara* adalah *Suluk Lagon Wetah laras sléndro pathet sanga*. Pada awal *jejer IV* dalang melantunkan *Suluk Lagon Wetah* atau *Jugag laras sléndro pathet sanga*. Pada *jejer V* apabila sebagai peralihan dari wilayah *pathet sanga* ke *pathet manyura*, setelah iringan gending yang mengiringi berlangsungnya *jejer* tersebut *disuwuk*, dalang melantunkan *Suluk Lagon Wetah laras sléndro pathet manyura*. Namun apabila *jejer V* bukan sebagai peralihan wilayah *pathet*, dapat menggunakan *Suluk Lagon Wetah* atau *Jugag laras sléndro pathet sanga*. Larasan

Suluk Ada-ada pada *jejer* tersebut menyesuaikan wilayah *pathet* yang sedang berlangsung (Mudjanattistomo dkk., 1977: 164-165).

Sulkan pada *jejer VI* dapat menggunakan *Suluk Lagon Wetah* atau *Jugag laras sléndro pathet manyura*. Apabila perpindahan wilayah *pathet manyura* sudahterjadi pada *jejer V*, maka untuk mengawali *jejer VI* menggunakan *Suluk Lagon Jugag laras sléndro pathet manyura*. *Suluk Ada-ada* pada *jejer V* menyesuaikan *larasan* pada wilayah *pathet manyura*. Pada awal *jejer VII* menggunakan *Suluk Lagon Galong Wetah laras sléndro pathet manyura*. *Suluk Ada-ada* pada *jejer VII* menggunakan *Suluk Ada-ada Galong Jugag laras sléndro pathet manyura* (Mudjanattistomo dkk., 1977: 165-166).

c. Keprakan

Keprakan dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta berarti teknik memainkan *cempala* besi atau logam pada *keprak* beralaskan *dumpal* (bilahan kayu yang digantungkan pada sisi kotak sebelah kiri dalang). Fungsi dari *keprakan* adalah untuk memberi penekanan dalam gerak wayang dan sebagai salah satu aba-aba menghentikan iringan gending yang sedang berlangsung. Pada *pakeliran* gaya Yogyakarta ada teknik tersendiri dalam memainkan *cempala* besi atau logam. *Cempala* tersebut dicapit oleh ibu jari dan jari telunjuk kaki kanan dalam posisi duduk dalang yang bersila *tumpang*. Suara yang dihasilkan dari hentakan *cempala* pada *keprak* yang telah digantung di samping kiri dalang berbunyi ‘*crèg*’ atau ‘*cèg*’. Adapun macam-macam *keprakan* dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta antara lain: *ngeceg*, *neteg*, *nisir*, *nduduk*, dan *nyigar ada*. Dalam penggunaannya dapat dipadukan macam teknik *keprakan* antara satu dengan yang lain, misalnya untuk mendukung gerak wayang yang sedang berperang dalam posisi menghantam teknik *keprakan* yang digunakan pada posisi tersebut adalah *nduduk* dan *neteg*

sebagai isyarat ada penekanan dalam hantaman, dan sebagainya sesuai kebutuhan dalam memberi penekanan pada gerak wayang (Mudjanattistomo dkk., 1977: 14-15).

d. *Dhodhogan*

Istilah *dhodhogan* dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta berarti teknik memainkan pukulan *cempala* kayu pada kotak wayang yang dilakukan oleh dalang dalam menyajikan pertunjukan wayang kulit sehingga menghasilkan bunyi 'dhèg' atau 'dhog'. *Dhodhogan* berfungsi membangun dan memperkuat suasana yang sedang dibawakan dalang baik dalam *pocapan* ataupun *Suluk Ada-ada*. Selain itu, *dhodhogan* juga memberikan fungsi sebagai aba-aba dari seorang dalang dalam meminta iringan gending kepada para *niyaga*. Adapun macam-macam *dhodhogan* dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta antara lain: *neteg*, *mlatuk*, *geter*, *banyu tumètès*, dan *nyigar ada*. Dalam penggunaannya dapat dipadukan satu macam *dhodhogan* dengan yang lain. Untuk mendukung dan memperkuat suasana tenang pada *pocapan* menggunakan *dhodhogan mlatuk neteg* dan *banyu tumètès* serta perpaduan macam *dhodhogan* lainnya sesuai kebutuhan dalam membangun dramatik (Mudjanattistomo dkk., 1977: 14-15).

3. Unsur Naratif

Unsur naratif dalam *caking pakeliran* gaya Yogyakarta mempunyai peran sebagai sarana bagi dalang untuk menyampaikan isi cerita atau gagasan dalam *lakon* yang dibawakan. Dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta unsur naratif dilakukan dengan memilih dan memakai kosa kata yang sesuai dengan konvensi bahasa pedalangan⁴. Unsur naratif dalam

⁴ Bahasa pedalangan (*basa padhalangan*) adalah ragam bahasa yang biasa digunakan dalam dunia pedalangan. Bahasa pedalangan digunakan oleh para dalang dalam menceritakan lakon yang sedang disajikan. Bahasa tersebut merupakan penggabungan dari beberapa bahasa, antara lain: bahasa kawi, bahasa *bagongan* (bahasa yang berlaku di dalam keraton), bahasa jawa *krama*

pakeliran gaya Yogyakarta terdiri dari: *janturan*, *kandha*, *carita*, dan *pocapan* (Mudjanattistomo dkk., 1997: 14). Penjelasan *janturan*, *kandha*, *carita*, dan *pocapan* lebih lengkap diuraikan berikut ini.

a. *Janturan*

Janturan adalah wacana yang diucapkan dalang berupa deskripsi dalam suatu adegan yang sedang berlangsung. Dalam *janturan* ini diceritakan latar tempat, latar waktu, suasana, tokoh wayang yang terlibat, kewibawaan tokoh, busana tokoh, dan suasana yang terjadi dalam adegan tersebut. Pembawaan *janturan* dilakukan dalam iringan gending yang *disirep* (iringan gending yang berbunyi dengan suara lirih dan berirama lamban) tanpa disertai *dhodhogan* (Mudjanattistomo dkk., 1997: 14).

b. *Kandha*

Kandha adalah wacana yang diucapkan dalang berupa deskripsi sebuah peristiwa yang telah terjadi. Pembawaan *kandha* dalam *pakeliran* tidak disertai tokoh wayang yang dikelirkan. Dalam membawakan *kandha*, wayang *gunungan* ditancapkan di bagian tengah kelir dengan posisi miring ke kanan, ke kiri, atau tegak sesuai wilayah *pathet* yang sedang berlangsung serta diselingi *dhodhogan* sesuai kebutuhan. Pembawaan *kandha* biasanya tanpa disertai iringan gending (Mudjanattistomo dkk., 1997: 14).

c. *Carita*

Carita adalah wacana yang diucapkan dalang berupa deskripsi sebuah peristiwa yang sedang terjadi dan akan terjadi. Pembawaan *carita* dalam *pakeliran* disertai tokoh wayang. *Carita* dapat disertai iringan gending dan dapat tanpa

inggil, bahasa jawa *krama madya*, dan bahasa jawa *ngoko*. Pemilihan kosa kata yang hendak dipakai tergantung para dalang dalam memilih sesuai konteks kebutuhan dalam *pakeliran*. (Mudjanattistomo dkk., 1977: 13)

disertai iringan gending (Mudjanattistomo dkk., 1997: 14).

d. Pocapan

Pocapan adalah pembicaraan yang terjadi antara tokoh wayang satu dengan tokoh wayang lain yang dilakukan oleh dalang dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta. *Pocapan* oleh dalang terjadi tanpa iringan gending namun dapat juga digunakan dalam iringan gending yang *disirep*. Pembawaan *pocapan* disertai *dhodhogan* sesuai kebutuhan dalam *pakeliran* (Mudjanattistomo dkk., 1997: 52-71).

4. Unsur Gerak (*sabetan*)

Unsur gerak dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta dinamakan *sabetan*. *Sabetan* adalah segala hal yang menyangkut gerak wayang dilakukan oleh dalang dalam penyajiannya di kelir. Maksud dari *sabetan* ini untuk menggambarkan suasana adegan melalui wayang yang dikelirkan dan memberi karakter pada tokoh boneka wayang yang sedang dibawakan. Misalnya cara menggerakkan tokoh boneka wayang ksatria berbeda dengan cara menggerakkan tokoh boneka wayang raksasa. Hal tersebut bertujuan supaya terdapat perbedaan karakter antar tokoh boneka wayang. Dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta, secara teknik *sabetan* dapat terbagi sebagai berikut, wayang *mlebu* (wayang hadir di kelir), *tanceban* (teknik penancangan tokoh boneka wayang pada batang pisang dan penataannya di kelir), *solah* (berbagai ragam gerak wayang di kelir), *kéntas* (wayang meninggalkan kelir), dan sebagainya sesuai kebutuhan dalam rangka menghidupkan wayang dengan ragam gerakan ketika sudah berada di kelir (Mudjanattistomo dkk., 1977: 132).

Caking Pakeliran Lakon Kalimasada versi Ki Timbul Hadiprayitno

Lakon Kalimasada versi Ki Timbul Hadiprayitno digelar dalam tiga wilayah *pathet*, yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Dalam wilayah *pathet*

nem terdapat 2 *jejer*, yaitu *jejer I* dan *jejer II*. *Jejer I* dalam *Lakon Kalimasada* ini terdiri dari 5 adegan, yaitu adegan *sitinggil Keraton Negara Ngastina* (A), adegan *kondur ngedhaton* (B), adegan *paseban nJawi* (C), adegan Raden Setyaki menghadap Raden Sadewa (E), dan adegan *perang kembang* (F). Adegan *sitinggil Keraton Negara Ngastina* diiringi iringan gending *Ayak-ayak laras sléndro pathet nem*, *dhawah Gendhing Karawitan*, *dhawah* menjadi *Ladrang Karawitan laras sléndro pathet nem*. iringan gending *Ladrang Karawitan laras sléndro pathet nem* disuwuk dilanjutkan dengan *Suluk Lagon Wetah laras sléndro pathet nem* disambung dengan *Suluk Kekawin Sikarini laras sléndro pathet nem*. Dalam adegan tersebut diceritakan tentang peristiwa *pasowanan agung* Negara Ngastina (1). Dengan diiringi *Suluk Dhendha laras sléndro pathet nem* dan *carita* disertai *dhodhogan* dilanjutkan *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* disertai *keprakan*, terjadi peristiwa Peristiwa Raden Sadewa datang di *Sitinggil Keraton Negara Ngastina* menyampaikan undangan Prabu Anom Puntadewa kepada Prabu Duryudana (2). Raden Sadewa diminta untuk menunggu jawaban dari Prabu Duryudana di Alun-alun Negara Ngastina. Sementara Prabu Duryudana dan para punggawa serta para sentana berunding tentang jawaban dari undangan tersebut (3). Setelah mendapat kata sepakat, Prabu Duryudana membubarkan *pasowanan* dan meninggalkan *sitinggil* Negara Ngastina (4) diiringi iringan gending *Ayak-ayak laras sléndro pathet nem dhawah* menjadi *Srepeg Lasem laras sléndro pathet nem* disertai *keprakan*.

Adegan selanjutnya adalah adegan *kondur ngedhaton* (B). Adegan ini diiringi iringan gending *Ayak-ayak laras sléndro pathet nem dhawah* menjadi *Srepeg Lasem laras sléndro pathet nem* disertai *keprakan*. Dalam adegan ini terjadi peristiwa Cangik dan Limbuk menghibur dengan melantunkan tembang dan menari (5). Cangik dan Limbuk menari diiringi

lantunan *bawa Tembang Pangkur laras sléndro pathet sanga* dilanjutkan *Langgam Ngimpi laras sléndro pathet sanga*. Kemudian Cangik dan Limbuk kembali masuk ke dalam *taman keputrèn*. Iringan gending *Playon Lasem laras sléndro pathet nem ditabuh* disertai *keprakan* untuk mengawali adegan *paséban njawi* (C) diiringi *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* disertai *keprakan*. Raden Dursasana, Raden Durmagati, Raden Citraksa, Raden Citraksi, dan Raden Jayadrata menghadap Patih Sengkuni di Alun-alun Negara Ngastina. *Playon Lasem laras sléndro pathet nem disuwuk* dilanjutkan *Suluk Ada-ada Wetah Ngelik laras sléndro pathet nem* disertai *dhodhogan*. Kemudian terjadi peristiwa prajurit Negara Ngastina berangkat menemui Raden Sadewa (6).

Adegan Raden Setyaki menghadap Raden Sadewa (D) diawali dengan *Suluk Ada-ada Jugag laras sléndro pathet nem* disertai *dhodhogan*. Dalam adegan tersebut terdapat peristiwa Raden Sadewa menemui Raden Jayadrata utusan dari Negara Ngastina (7) diiringi *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* disertai *keprakan*. Adegan selanjutnya adalah adegan *perang kembang* (E). Terjadi peristiwa perang antara pihak Ngastina melawan pihak Pandhawa (8) diiringi *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* disertai *keprakan*. Kemudian dilanjutkan dengan peristiwa Raden Sadewa kembali ke Negara Ngamarta (9) dan peristiwa Pandhita Durna dan Patih Sengkuni berangkat ke Negara Jangkarbumi diiringi *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* disertai *keprakan*.

Jejer II dalam *Lakon Kalimasada* ini terdiri dari 3 adegan, yaitu adegan Kahyangan Sapta Pratala (F), adegan Raden Gathutkaca berada di angkasa (G), dan adegan *perang simpangan* (H). Adegan Kahyangan Sapta Pratala diawali dengan *Suluk Lagon Plencung Wetah laras sléndro pathet nem* dilanjutkan dengan *kandha carita*, disambung iringan gending *Gendhing Bondhèt laras pèlog pathet nem*.

Terjadi peristiwa Sang Hyang Anantaboga dihadap Dewi Nagagini dan Raden Antareja (11). Iringan gending *Gendhing Bondhèt laras pèlog pathet nem disuwuk* dilanjutkan dengan *Suluk Lagon Plencung Jugag laras pèlog pathet nem*. Dalam adegan tersebut diceritakan tentang peristiwa Sang Hyang Anantaboga memberi kesaktian kepada Raden Antareja (12). Kemudian terjadi peristiwa Raden Antareja berangkat mencari Raden Werkudara (13) diiringi *Playon Lasem laras pèlog pathet nem* disertai *keprakan*.

Adegan Raden Gathutkaca berada di angkasa (G) diiringi *Suluk Kakawin Sekar Pangkur laras sléndro pathet nem* disertai *keprakan*. Dalam adegan tersebut terjadi peristiwa Raden Gathutkaca menjaga Negara Ngamarta dari angkasa (14). Kemudian dilanjutkan dengan peristiwa Raden Gathutkaca menghampiri seorang ksatria yang mencurigakan hendak masuk ke Negara Ngamarta (15) diiringi iringan gending *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* disertai *keprakan*. Adegan selanjutnya adalah adegan *perang simpangan* (H). Adegan *perang simpangan* diiringi iringan gending *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* disertai *keprakan*. Dalam adegan tersebut terjadi peristiwa perang antara Raden Gathutkaca dan Raden Antareja dengan hasil peperangan tidak ada yang menang dan tidak ada yang kalah (16).

Negara Jangkarbumi termasuk *gladhagan* (I) berada dalam wilayah *pathet sanga*. Dalam adegan tersebut terjadi peristiwa Bathara Naga Cundhila dan Prabu Bagindharaja menerima kedatangan Pandhita Durna (17) diawali dengan *Suluk Lagon Wetah laras sléndro pathet sanga* dilanjutkan *pocapan* disertai *dhodhogan*. Kemudian terjadi peristiwa Peristiwa Bathari Durga datang di Negara Jangkarbumi (18) diiringi *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* disertai *keprakan*. *Pocapan* antara Bathari Durga dengan Pandhita Durna beserta kerabat Jangkar Bumi disertai *dhodhogan*. Adegan Negara

Jangkarbumi diakhiri dengan peristiwa Peristiwa Padhita Durna, Prabu Bagindhara, dan Bathari Durga berangkat ke Kahyangan Jonggringsaloka (19) diiringi *Playon laras sléndro pathet sanga* disertai *keprakan*.

Adegan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong (J) berada dalam adegan *gara-gara*. Adegan tersebut diawali dengan *Suluk Lagon Wetah laras sléndro pathet sanga* disambung iringan gending *Ladrang Witing Klapa laras sléndro pathet sanga* kemudian *disuwuk antal*. Kemudian dalang membawakan *kandha carita* dilanjutkan melantunkan *Suluk Ada-ada Wetah Ngelik laras sléndro pathet sanga* disertai *dhodhogan*. Kembali melanjutkan pembawaan *carita* dilanjutkan dengan iringan gending *Srepeg Banyumasan laras sléndro pathet sanga* disertai *keprakan*. Dalam adegan tersebut terdapat peristiwa Peristiwa Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong melantunkan *tembang* (20). Kemudian dilanjutkan peristiwa Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong berangkat ke Negara Ngamarta (21) diiringi iringan gending *Gendhing Gambir Sawit sléndro pathet sanga*.

Jejer IV dalam *Lakon Kalimasada* ini terdiri dari 2 adegan, yaitu adegan Negara Ngamarta (K) dan adegan adegan *perang bégal* (L). Adegan Negara Ngamarta diawali dengan *Suluk Lagon Wetah laras sléndro pathet sanga* dilanjutkan *pocapan* disertai *dhodhogan*. Kemudian terjadi peristiwa Arjuna dan punakawan berangkat ke Kahyangan Jonggringsaloka mencari ketiga pusaka kahyangan (22) diiringi iringan gending *Playon laras sléndro pathet sanga* disertai *keprakan*. Adegan selanjutnya adalah adegan *perang bégal* (L) diiringi iringan gending *Kemuda laras pélog pathet nem* disertai *keprakan*, diselingi *Palaran Sinom laras pélog pathet nem*, dilanjutkan *Sampak Sanga laras sléndro pathet sanga* gaya Surakarta disertai *keprakan*. Dalam adegan *perang bégal* terjadi peristiwa perang antara Raden Arjuna melawan barisan prajurit raksasa

Negara Trajutrinsa. Arjuna menang kemudian melanjutkan perjalanannya ke Kahyangan Jonggringsaloka (23).

Jejer V dalam *Lakon Kalimasada* berada dalam wilayah *pathet manyura*. Dalam *jejer V* terdiri dari 3 adegan, yaitu adegan Kahyangan Jonggringsaloka (M), adegan kaki Gunung Siula-ulu (N), dan adegan *perang tanggung* (O). Adegan Negara Ngamarta diawali dengan *Suluk Lagon Wetah laras sléndro pathet manyura* dilanjutkan *pocapan* disertai *dhodhogan*. Terjadi peristiwa *pasowanan agung* Kahyangan Jonggringsaloka (24). Dengan diiringi *Suluk Ada-ada Jugag laras sléndro pathet manyura* dan *carita* disertai *dhodhogan* dilanjutkan *Playon laras sléndro pathet manyura* disertai *keprakan*, terjadi peristiwa Raden Arjuna dan punakawan datang di *pasowanan agung* di Kahyangan Jonggringsaloka (25). Raden Arjuna datang di *pasowanan agung* Kahyangan Jonggringsaloka meminta ketiga pusaka kahyangan, yaitu *Kalima Husada Pustaka Jamus, Tumbak Karawelang*, dan *Songsong Tunggul Naga*. Ketiga pusaka tersebut akan ditempatkan langsung di Negara Ngamarta oleh Bathara Guru. Kemudian Raden Arjuna dan punakawan meninggalkan Kahyangan Jonggringsaloka (26) diiringi iringan gending *Playon laras sléndro pathet manyura* disertai *keprakan* dilanjutkan dengan peristiwa ketiga pusaka kahyangan *kéntas* menuju Negara Ngamarta (27). Adegan Gunung Siula-ulu (N) dalam *jejer V* terdapat peristiwa Prabu Bagindhara dan Pandhita Durna menghadang Raden Arjuna dan punakawan (28). Adegan *perang tanggung* (O) diiringi iringan gending *Playon laras sléndro pathet manyura* disertai *keprakan*. Dalam adegan *perang tanggung* terjadi peristiwa perang antara Raden Arjuna melawan Prabu Bagindhara dan Bathara Naga Cundhila. Arjuna kalah (29).

Negara Negara Ngamarta termasuk *gladhagan* (P) berada dalam wilayah *pathet manyura*. Dalam adegan tersebut

terjadi peristiwa punakawan membawa jasad Raden Arjuna ke Negara Ngamarta (30) diawali dengan *Suluk Lagon Jugag laras sléndro pathet manyura* dilanjutkan *pocapan* disertai *dhodhogan*. Kemudian terjadi peristiwa Peristiwa ketiga pusaka kahyangan (*Kalima Husada Pustaka Jamus, Tumbak Karawelang, dan Songsong Tunggul Naga*) tiba di Negara Ngamarta (31). Dalang membawakan *carita* dilanjutkan iringan gending *Playon laras sléndro pathet manyura* disertai *keprakan*. Peristiwa punakawan membawa jasad Raden Arjuna di Negara Ngamarta (32). Kemudian terjadi peristiwa Patih Handakawana datang di Negara Ngamarta memberi kabar bahwa utusan Pandhita Durna sudah mengepung Negara Ngamarta (33). Para kerabat Ngamarta membubarkan pertemuan di Negara Ngamarta. Terjadi peristiwa perang antara pihak Pandhawa melawan Prabu Bagindharaja. Pihak Pandhawa kalah (34). Prabu Kresna dan Petruk terbang di angkasa mencari jago yang sebanding dengan kekuatan Prabu Bagindharaja (35). Kemudian Prabu Kresna dan Petruk menghampiri Raden Antareja dan Raden Gathutkaca yang sedang berperang diiringi iringan gending *Playon laras sléndro pathet manyura* disertai *keprakan*. Iringan gending *disuwuk* dilanjutkan dengan *Suluk Lagon Galong Wetah laras sléndro pathet manyura, pocapan* Prabu Kresna menasehati. Kemudian Prabu Kresna mengutus Raden Antareja membantu me-nyelesaikan masalah yang masih melanda Negara Ngamarta. Ia menjadi jago yang dipilih Prabu Bagindharaja. Raden Gathutkaca diutus kembali ke Negara Ngamarta. Raden Gathutkaca dan Raden Antareja berangkat ke Negara Ngamarta (36) diiringi iringan gending *Playon Galong Galèri laras sléndro pathet manyura* disertai *keprakan*.

Adegan Kahyangan Sapta Pratala (Q) juga termasuk *gladhagan* di wilayah *pathet manyura*. Pada adegan tersebut terjadi peristiwa Sang Hyang Anantaboga marah karena mengetahui musuh yang dihadapi

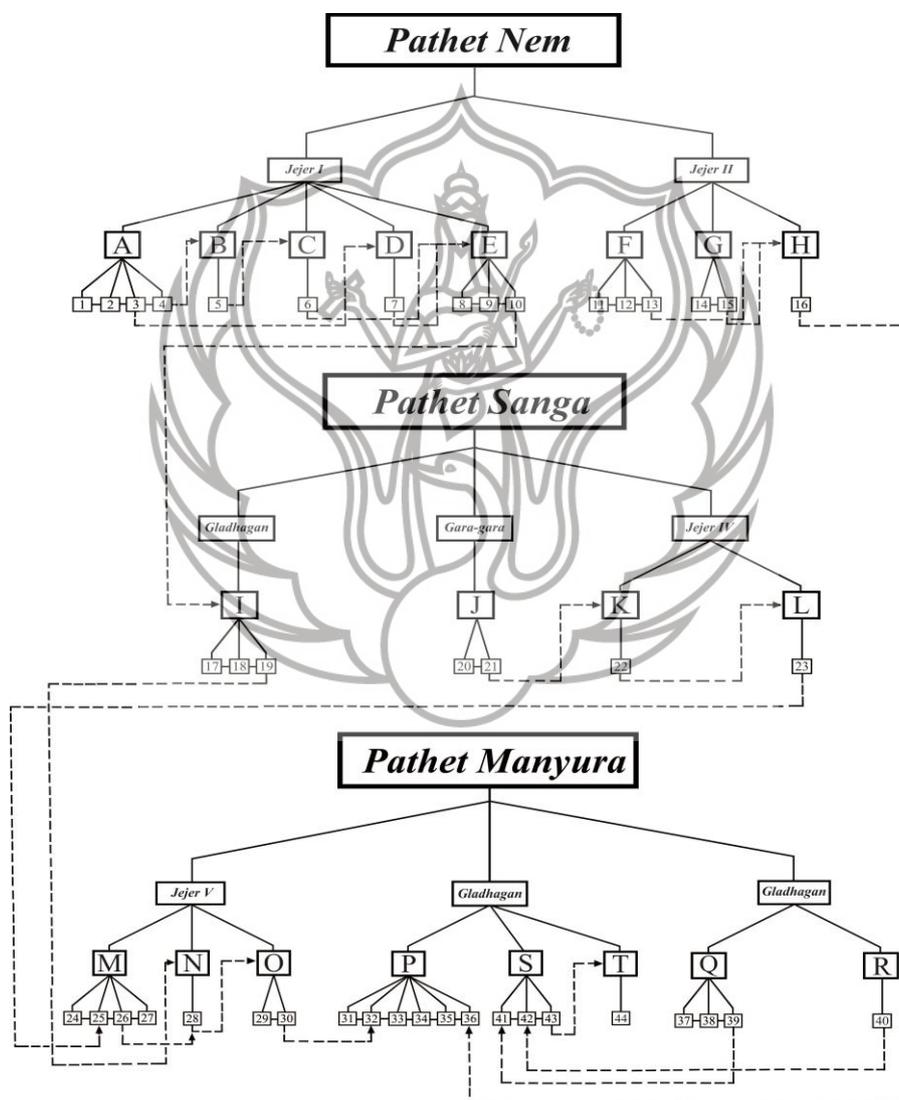
Bathara Naga Cundhila dan Prabu Bagindharaja adalah putra menantunya (37). Kemudian Bathara Naradha datang di Kahyangan Sapta Pratala hendak menyelesaikan masalah (38) diiringi iringan gending *Playon Galong Galèri laras sléndro pathet manyura* disertai *keprakan*. Iringan gending *disuwuk*. Bathara Naradha meleraikan dan menyelesaikan masalah. Bathara Naradha mengutus Bathara Naga Cundhila meninggalkan Jangkarbumi kembali ke Kahyangan Sapta Pratala bersama Sang Hyang Anantaboga melaksanakan kewajibannya sebagai dewa penyangga bumi. Sedangkan Prabu Bagindharaja diutus mencari tempat penitisan dan melengserkan Negara Jangkarbumi kepada seorang ksatria kerabat Pandhawa, cucu Sang Hyang Anantaboga. Kemudian Prabu Bagindharaja *kéntas* mencari Raden Antareja, sedangkan Bathara Naga Cundhila kembali ke Kahyangan Sapta Pratala (39). Adegan Pandhita Durna dan Bathari Durga (R) muncul setelah Bathara Naga Cundhila dan Prabu Bagindharaja melaksanakan perintah Bathara Naradha. Pandhita Durna memohon pertolongan Bathari Durga. Bathari Durga mengabulkan permohonan Durna keudian segera berangkat ke Negara Ngamarta (40) diiringi iringan gending *Playon Galong Galèri laras sléndro pathet manyura* disertai *keprakan*.

Adegan *Tapel Wates* Negara Ngamarta (S) termasuk bagian *gladhagan* di wilayah *pathet manyura*. Pada adegan tersebut terjadi beberapa peristiwa yaitu Prabu Bagindharaja melawan Raden Antareja hingga arwahnya menitis di badan Raden Antareja (41) diiringi iringan gending *Playon Galong Galèri laras sléndro pathet manyura* disertai *keprakan*. Iringan gending *disuwuk*, kemudian Semar menghalangi Bathari Durga yang hendak menuju Negara Ngamarta (42) diiringi iringan gending *Playon Galong Galèri laras sléndro pathet manyura* disertai *keprakan*. Prajurit Kurawa yang dipimpin oleh Raden Dursasana mendatangi Negara Ngamarta. Terjadi peristiwa perang antara

Raden Werkudara melawan Raden Dursasana (43) diiringi iringan gending *Sampak laras sléndro pathet manyura* disertai *keprakan*. Raden Werkudara menang dilanjutkan dengan tarian kemenangan yang diiringi iringan gending *Kala Ganjur*. Wilayah *pathet manyura Lakon Kalimasada* diakhiri dengan adegan Negara Ngamarta atau adegan *pungkasan* (T) yang diiringi iringan gending *Ayak-ayak laras sléndro pathet manyura*. Para kerabat Ngamarta berkumpul mengucapkan syukur atas selesainya permasalahan di

Negara Ngamarta (44). Sebagai tanda selesainya pertunjukan diakhiri dengan *dhodhogan panutup* dilanjutkan *Ladrang Pocung laras sléndro pathet manyura* disambung *Ladrang Samiran laras sléndro pathet manyura*, kemudian dilanjutkan *Ayak-ayak Pamungkas laras sléndro pathet manyura* gaya Surakarta hingga *suwuk*.

Caking pakeliran Lakon Kalimasada versi Ki Timbul Hadiprayitno dapat dilihat lebih ringkas dalam skema gambar 1 berikut ini.



Gambar 1
 Skema jalinan peristiwa dalam struktur *caking pakeliran Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno

Keterangan:

- sitinggil* Keraton Negara Ngastina.
- A : Adegan *Sitinggil* Keraton Negara Ngastina 3 : Peristiwa Raden Sadewa meninggalkan *sitinggil* Keraton Negara Ngastina.
- B : Adegan *Kondur Ngedhaton* 4 : Peristiwa kerabat Negara Ngastina meninggalkan *sitinggil* Keraton Negara Ngastina.
- C : Adegan *Paséban nJawi* 5 : Peristiwa Cangik dan Limbuk menghibur dengan melantunkan tembang dan menari.
- D : Adegan Raden Setyaki menghadap Raden Sadewa 6 : Peristiwa prajurit Negara Ngastina berangkat menemui Raden Sadewa.
- E : Adegan *Perang Kembang* 7 : Peristiwa Raden Sadewa menemui Raden Jayadrata utusan dari Negara Ngastina.
- F : Adegan Kahyangan Sapta Pratala 8 : Peristiwa perang antara pihak Ngastina melawan pihak Pandhawa.
- G : Adegan Raden Gathutkaca Berada di Angkasa 9 : Peristiwa Raden Sadewa kembali ke Negara Ngamarta.
- H : Adegan *Perang Simpangan* 10 : Peristiwa Pandhita Durna dan Patih Sengkuni berangkat ke Negara Jangkarbumi.
- I : Adegan Negara Jangkarbumi 11 : Peristiwa Sang Hyang Anantaboga dihadap Dewi Nagagini dan Raden Antareja.
- J : Adegan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong 12 : Peristiwa Sang Hyang Anantaboga memberi kesaktian kepada Raden Antareja.
- K : Adegan Negara Ngamarta 13 : Peristiwa Raden Antareja berangkat mencari Raden Werkudara.
- L : Adegan *Perang Bégal* 14 : Peristiwa Raden Gathutkaca menjaga Negara Ngamarta dari angkasa.
- M : Adegan Kahyangan Jonggring-saloka 15 : Peristiwa Raden Gathutkaca menghampiri seorang ksatria yang
- N : Adegan Kaki Gunung Siula-ulu
- O : Adegan *Perang Tanggung*
- P : Adegan Negara Ngamarta
- Q : Adegan Kahyangan Sapta Pratala
- R : Adegan Pandhita Durna dan Bathari Durga
- S : Adegan *Tapel Wates* Negara Ngamarta
- T : Adegan Negara Ngamarta (Adegan *Pungkasan*)
- 1 : Peristiwa *pasowanan agung* Negara Ngastina.
- 2 : Peristiwa Raden Sadewa datang di

- mencurigakan hendak masuk ke Negara Ngamarta.
- 16 : Peristiwa perang antara Raden Gathutkaca dan Raden Antareja dengan hasil peperangan tidak ada yang menang dan tidak ada yang kalah.
- 17 : Peristiwa Bathara Naga Cundhila dan Prabu Bagindharaja menerima kedatangan Pandhita Durna.
- 18 : Peristiwa Bathari Durga datang di Negara Jangkarbumi.
- 19 : Peristiwa Padhita Durna, Prabu Bagindharaja, dan Bathari Durga berangkat ke Kahyangan Jonggringsaloka.
- 20 : Peristiwa Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong melantunkan tembang.
- 21 : Peristiwa Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong berangkat ke Negara Ngamarta.
- 22 : Peristiwa Arjuna dan punakawan berangkat ke Kahyangan Jonggringsaloka mencari ketiga pusaka kahyangan.
- 23 : Peristiwa perang antara Raden Arjuna melawan barisan prajurit raksasa Negara Trajutrigna. Arjuna menang kemudian melanjutkan perjalanannya ke Kahyangan Jonggringsaloka.
- 24 : Peristiwa *pasowanan agung* Kahyangan Jonggringsaloka.
- 25 : Peristiwa Raden Arjuna dan punakawan datang di *pasowanan agung* di Kahyangan Jonggringsaloka.
- 26 : Peristiwa Raden Arjuna dan punakawan meninggalkan Kahyangan Jonggringsaloka.
- 27 : Peristiwa ketiga pusaka kahyangan *kéntas* menuju Negara Ngamarta.
- 28 : Peristiwa Prabu Bagindharaja dan Pandhita Durna menghadang Raden Arjuna dan punakawan.
- 29 : Peristiwa perang antara Raden Arjuna melawan Prabu Bagindharaja dan Bathara Naga Cundhila. Arjuna kalah.
- 30 : Peristiwa punakawan membawa jasad Raden Arjuna ke Negara Ngamarta.
- 31 : Peristiwa ketiga pusaka kahyangan (*Kalima Husada Pustaka Jamus, Tumbak Karawelang, dan Songsong Tunggul Naga*) tiba di Negara Ngamarta.
- 32 : Peristiwa punakawan membawa jasad Raden Arjuna di Negara Ngamarta.
- 33 : Peristiwa Patih Handakawana datang di Negara Ngamarta memberi kabar bahwa utusan Pandhita Durna sudah mengepung Negara Ngamarta.
- 34 : Peristiwa perang antara pihak Pandhawa melawan Prabu Bagindharaja. Pihak Pandhawa kalah.
- 35 : Peristiwa Prabu Kresna dan Petruk terbang di angkasa mencari jago yang sebanding dengan kekuatan Prabu Bagindharaja.
- 36 : Peristiwa Prabu Kresna dan Petruk menghampiri Raden Antareja dan Raden Gathutkaca yang sedang berperang. Prabu Kresna menasehati. Raden Gathutkaca dan Raden Antareja berangkat ke

- Negara Ngamarta.
- 37 : Peristiwa Sang Hyang Anantaboga marah karena mengetahui musuh yang dihadapi Bathara Naga Cundhila dan Prabu Bagindharaja adalah putra menantunya.
- 38 : Peristiwa Bathara Naradha datang di Kahyangan Sapta Pratala hendak menyelesaikan masalah.
- 39 : Peristiwa Prabu Bagindharaja *kéntas* mencari Raden Antareja, sedangkan Bathara Naga Cundhila kembali ke Kahyangan Sapta Pratala.
- 40 : Peristiwa Pandhita Durna memohon pertolongan Bathari Durga. Bathari Durga mengabulkan permohonan Durna keudian segera berangkat ke Negara Ngamarta.
- 41 : Peristiwa Prabu Bagindharaja melawan Raden Antareja hingga arwahya menitis di badan Raden Antareja.
- 42 : Peristiwa Semar menghalangi Bathari Durga yang hendak menuju Negara Ngamarta.
- 43 : Peristiwa perang antara Raden Werkudara melawan Raden Dursasana.
- 44 : Peristiwa para kerabat Ngamarta berkumpul mengucap syukur atas selesainya permasalahan di Negara Ngamarta.

Kesimpulan

Ada beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan dari hasil analisis tersebut. Pertama, keempat unsur struktur *caking pakeliran Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno saling berkaitan dan

terbentuk bangunan pementasan yang *jangkep* atau utuh. Struktur *caking pakeliran Lakon Kalimasada* pada dasarnya dapat dikatakan gaya Yogyakarta dengan bangunan unsur-unsur yang saling berelasi.

Kedua, struktur *caking pakeliran Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno terjadi penambahan, pengurangan, serta penggantian pada setiap unsurnya. Meskipun ada penambahan, pengurangan, dan penggantian yang dilakukan oleh Ki Timbul, tetapi *Lakon Kalimasada* masih dapat dinikmati sebagai *caking pakeliran* gaya Yogyakarta. Unsur pengadegan *Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno pada dasarnya terdapat tujuh adegan pokok yang berperan menjadi *jejer*. Namun setelah dilihat dari hasil analisis terjadi pengurangan *jejer*, pengurangan adegan *kondur ngedhaton* yang *digedhong* dalam bentuk *kandha*, penambahan peristiwa *limbukan*, penggantian *jejer* III, VI, dan VII menjadi *gladhagan*, dan penambahan adegan dalam wilayah *pathet manyura*. Sebagian besar unsur iringan dalam *Lakon Kalimasada* menggunakan iringan gending, *sulukan*, *keprakan*, dan *dhodhogan* gaya Yogyakarta. Pada adegan *perang bégal* dan setelah adegan *pungkasan* terdapat sedikit penggunaan iringan gending dan *sulukan* gaya Surakarta. Dalam unsur naratif *Lakon Kalimasada* tampak kekonsistenan dan keahlian bahasa sastra Ki Timbul Hadiprayitno pada *janturan*, *kandha*, *carita*, dan *pocapan*. Sesuai dengan keterangan Kasidi, Udreka, dan Margiyana dapat disimpulkan bahwa keahlian tersebut didapat dengan cara menjadi abdi dalem Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat, *nyantrik* dalang senior pada masanya, berdiskusi, membaca buku, serta mengidolakan Ki Nartosabdo hingga banyak *ngopèni* sastra dan bahasa dari Ki Nartosabdo. Unsur gerak dijelaskan dalam bentuk deskripsi sesuai perjalanan cerita dalam *lakon* tersebut berdasarkan tafsir penulis sekaligus pelaku, pengamat, dan penonton.

Ketiga, *Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno secara struktur *caking pakeliran* mulai dipengaruhi oleh gaya Surakarta. Dalam *caking pakeliran Lakon Kalimasada*, Ki Timbul Hadiprayitno memasukkan adegan *limbukan* dalam pementasannya. Hal tersebut menunjukkan keterbukaan Ki Timbul Hadiprayitno mengikuti perkembangan jaman atau biasa disebut dengan istilah 'anut jaman kelakoné'. Seperti yang dikatakan oleh Kasidi bahwa Ki Timbul termasuk dalang yang mempopulerkan adegan *limbukan* pada tahun 1992-an dengan *cak-cakan* gaya Yogyakarta. Pergaulannya dengan para dalang lintas gaya *pakeliran* diduga kuat menjadi proses belajar Ki Timbul sebagai seniman dalang. Sehingga hasil dari proses tersebut dapat memberi warna baru dalam *caking pakelirannya*, terbukti dalam *Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno.

Keempat, *caking pakeliran Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno memberikan warna tersendiri dalam kemasan *pakeliran* gaya Yogyakarta yang telah mengikuti perkembangan jaman tanpa merusak kaidah *caking pakeliran* gaya Yogyakarta yang sudah ada. Dapat dikatakan Ki Timbul Hadiprayitno dikenal sebagai dalang yang teguh mempertahankan pedalangan gaya Yogyakarta ternyata dalam perkembangan kariernya terbuka terhadap perubahan dan perkembangan jaman. Diharapkan penelitian ini memperkaya penelitian struktur *caking pakeliran* gaya Yogyakarta dalam ilmu pedalangan.

Saran

Penelitian ini belum tuntas. Dikatakan belum tuntas karena penelitian ini baru melihat fleksibilitas dan improvisasi yang terdapat dalam struktur *caking pakeliran Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno, sedangkan aspek-aspek lain dalam *lakon* tersebut belum dilakukan

penelitian. Banyak aspek lain yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya dengan data audio *Lakon Kalimasada* versi Ki Timbul Hadiprayitno, antara lain *sanggit lakon*, mitologi, bahasa dan sastra yang digunakan, *garap* iringan gending yang digunakan dalam *pakeliran*, dan aspek-aspek lainnya.

Daftar Pustaka

- Mudjanattistomo, dkk. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I*. Yogyakarta: Yayasan Habirandha Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat.
- Nugroho, Puthut Santosa. 2004. *Ki Timbul Hadiprayitna kehadirannya dalam Pakeliran Ngayogyakarta*. Yogyakarta: Skripsi ISI Yogyakarta.
- Pamungkas, Dian. 2011. *Apologia Kunthi*. Yogyakarta: Karya Tugas Akhir Seni Pedalangan ISI Yogyakarta.
- Soetarno. 2002. *Pakeliran Pujosumarto Nartosabdo dan Pakeliran Dekade 1996-2001*. Surakarta: STSI Press Surakarta.
- Suharno. 2003. *Satriya Pinilih dalam Lakon Suluhan Gathutkaca*. Yogyakarta: Karya Tugas Akhir Seni Pedalangan ISI Yogyakarta.
- Suparto, P. 2010. *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta Lakon Wahyu Makutharama sajian Ki Timbul Hadiprayitna*. Yogyakarta: Tesis Pasca Sarjana Universitas Gajah Mada Yogyakarta.
- Supriyanto. 2000. *Peran Tokoh Anoman dalam Lakon Banjaran Anoman*. Yogyakarta: Skripsi ISI Yogyakarta.
- Udreka. 1994. *Pakeliran Padat Lakon Kresna Duta*. Yogyakarta: Karya Tugas Akhir Seni Pedalangan ISI Yogyakarta.

Yudi. 2006. *Sajian Teks Lakon Kresna Duta versi Ki Timbul Hadiprayitna dan Analisis Sruktural*. Yogyakarta: Skripsi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Data Sumber Audio

Hadiprayitno, Timbul. tt. *Lakon Kalimasada*. (Rekaman Audio MP3)

Hadiprayitno, Timbul . tt. *Lakon Wahyu Imandaya Nutuh*. (Rekaman Audio MP3)

Hadiprayitno, Timbul. tt. *Lakon Kuncaramanik*. (Rekaman Audio MP3)

Hadiprayitno, Timbul. tt. *Lakon Setya Wening*. (Rekaman Audio MP3)

Hadiprayitno, Timbul. tt. *Lakon Sembadra Ratu*. (Rekaman Audio MP3)

Wawancara

Wawancara Ki Cermagupita, Jetis, Yogyakarta, 23 Februari 2017, Pukul 19.00- 21.00 WIB.

Wawancara Kasidi, Bantul, Yogyakarta, 08 Juni 2016, Pukul 09.00- 11.30 WIB.

Wawancara Ki Margiyana, Bantul, Yogyakarta, 02 April 2017, Pukul 13.00- 16.00 WIB.

Wawancara Udreka, Bantul, Yogyakarta, 13 Juni 2017, Pukul 19.00- 22.30 WIB dan 31 Januari 2018, pukul 13.44- 15.30 WIB.

