

JURNAL TUGAS AKHIR

**PAKELIRAN WAYANG KULIT PURWA
LAKON BRUBUH MAESPATI**

Program Studi S-1 Seni Pedalangan



Oleh :

Joko Laras Moyo

1310117016

Semester Gasal 2017/2018

**JURUSAN PEDALANGAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

ABSTRAK

Lakon *Brubuh Maespati* ini dimaksudkan untuk menyampaikan pesan moral “kesetiaan”. Agar pesan ini dapat terwadahi, maka pesan tersebut harus dimunculkan melalui tokoh-tokoh, peristiwa, dan permasalahan yang ada pada cerita. *Brubuh Maespati* dalam penyajian ini merupakan penggambaran sebuah kerajaan besar yang runtuh karena rajanya terlalu mencintai permaisurinya hingga lupa akan kewajibannya menjadi raja. Harjunasrabahu, raja Maespati merupakan seorang raja yang sakti dan salah satu raja titisan Batara Wisnu. Akan tetapi ia lupa akan kewajiban menjadi raja karena terlalu mencintai permaisurinya, hingga menimbulkan kehancuran kerajaannya. Di akhir kisah ini Negara Maespati runtuh lebur tanpa sisa bagaikan ditelan bumi.

Kata Kunci : *Brubuh*; Maespati; Kesetiaan; Harjunasra; Citrawati,

Pendahuluan

Sebagai salah satu dari banyak lakon wayang yang disajikan dalam pakeliran gaya Yogyakarta, *Lakon Brubuh Maespati* atau runtuhnya kerajaan Maespati sangat jarang ditampilkan. Menurut hasil wawancara dengan Ki Sutejo, lakon mengenai cerita Arjunasrabahu sangat jarang dipertunjukkan di Yogyakarta. Prabu Harjunasrabahu adalah putra Prabu Kartawirya raja Maespati. Prabu Harjunasrabahu mempunyai permaisuri bernama Dewi Citrawati, putri Prabu Citradarma dari kerajaan Magada.

Harjunasrabahu adalah raja yang kurang bijaksana karena selalu memenuhi permintaan Dewi Citrawati. Dewi Citrawati menginginkan dibuatkan pemandian di sungai Narmada. Demi menuruti permintaan Dewi Citrawati, Prabu Harjunasrabahu bertiwikrama dan merebahkan diri untuk membendung sungai Narmada. Akibatnya air sungai Narmada meluap dan membanjiri perkemahan Prabu Dasamuka. Prabu Dasamuka marah dan terjadilah perang antara Dasamuka dengan Prabu

Harjunasrabahu. Prabu Dasamuka kalah dan diseret di Negara Maespati. Prabu Harjunasrabahu menjadi kurang bijaksana dan Wisnu *oncat*. Prabu Harjunasrabahu membunuh Begawan Jamadagni beserta keluarganya kecuali Bargawa karena sedang ada di hutan. Bargawa marah dan menghabisi Prabu Harjunasrabahu. Prabu Harjunasrabahu tewas dan kerajaan Maespati runtuh [R.M Pranoedjoe Poespaningrat .2008].

Lakon *Brubuh Maespati* yang pengkarya tampilkan adalah cerita kehancuran Negara Maespati. Pemilihan cerita ini terinspirasi dari buku *Nonton Wayang dari Berbagai Pakeliran* karya R.M Pranoedjoe Poespaningrat yang menceritakan kehancuran Negara Maespati karena rajanya terlalu menuruti permintaan sang istri. Pengkarya semakin tertarik karena cerita Maespati sangat jarang dipergelarkan di Yogyakarta.

Pengkarya tertarik menggarap lakon ini karena terdapat banyak pesan moral yang dapat disampaikan melalui karya lakon *Brubuh Maespati*. Salah satu pesan moral yang ingin pengkarya sampaikan adalah pesan kesetiaan. Kesetiaan dalam arti setia terhadap orang yang dicintai hingga menimbulkan kehancuran dan kesetiaan kepada raja dan negara.

Lakon *Brubuh Maespati* pada karya ini merupakan adaptasi dari tiga lakon yaitu, *Sumantri Ngenger*, *Dasamuka Gladhak*, dan *Bedah Maespati*. Lakon wayang kulit purwa dengan judul *Sumantri Ngenger* sering dipergelarkan oleh para dalang. Beberapa dalang yang pernah menyajikan lakon tersebut diantaranya Ki Manteb Soedarsono (2004) dan Ki Purba Asmara (2012). Setelah pengkarya cermati dari berbagai karya lakon *Sumantri Ngenger* terdapat kesamaan sanggit, yaitu tokoh Sumantri yang berperan sebagai duta peng Lamar dan kehadiran tokoh Sukrasana. Oleh karena itu pengkarya menampilkan garap yang berbeda dari lakon *Sumantri Ngenger* yang sudah ada. Pada lakon yang pengkarya tampilkan yang melamar Dewi Citrawati adalah Prabu Harjunasrabahu dan

tidak menghadirkan tokoh Sukrasana. Hal ini dilakukan pengkarya karena ingin menunjukkan kejantanan dan bukti awal cinta Prabu Harjunasrabahu kepada Dewi Citrawati.

Lakon wayang kulit purwa *Dasamuka Gladhak* atau *Suwanda Gugur* pernah di tampilkan oleh Ki Narto Sabdo dan Ki Catur Benyek Kuncoro. *Lakon Dasamuka Gladhak* dipergelarkan oleh Ki Catur Benyek Kuncara di Sasana Hinggil Dwi Abad [2016], sedangkan Lakon *Suwanda Gugur* dipagelarkan oleh Ki Narto Sabdho. Dalam kedua lakon ini terdapat perbedaan sanggit yaitu *Dasamuka Gladhak* menceritakan bahwa Harjunasrabahu membendung Pantai Parangtritis karena Negara Maespati terkena kekeringan. Sedangkan lakon *Suwanda Gugur* menceritakan Harjunasrabahu akan membendung samudra karena permintaan Dewi Citrawati.

Lakon wayang kulit purwa *Bedah Maespati* atau *Arjunasrabahu lena* jarang ditampilkan. Menurut Ki Cerma Sutejo, Ki Sugati, dan Ki Margiono, di beberapa daerah di Yogyakarta ada mitos yang melarang menampilkan lakon ini. Menurut pengamatan pengkarya baru Ki Margiono yang pernah menampilkan cerita *Bedah Maespati* atau *Arjunasrabahu Lena*. *Bedah Maespati* karya Ki Margiono menceritakan bahwa Prabu Dasamuka diutus Prabu Harjunasrabahu untuk membantu mencari *buron wana*. Prabu Dasamuka pun merasa diremehkan oleh Prabu Harjunasrabahu, akan tetapi ia menyanggupinya dan memikirkan cara mengalahkan Prabu Harjunasrabahu. Setelah mendapat bujukan Kala Marica, Prabu Dasamuka memerintahkan prajurit Ngalengka menyamar menjadi prajurit Maespati untuk menindas rakyat Maespati. Prajurit Ngalengka pun mendatangi Begawan Jamadagni untuk menagih upeti dengan cara memaksa. Merasa ayahnya diperlakukan tidak sopan dan kasar oleh prajurit Maespati, Rumawan dan Susena melawan prajurit Maespati. Prajurit Maespati kalah.

Begawan Jamadagni menghadap Prabu Harjunasasrabahu karena para prajurit menagih upeti dengan kasar dan semena-mena. Prabu Dasamuka pun bertemu dengan Ramabargawa. Prabu Dasamuka menceritakan jika Prabu Dasamuka diutus Prabu Harjunasasrabahu untuk mencari *buron wana*. Prabu Dasamuka menceritakan kepada Ramabargawa jika Prabu Harjunasasrabahu telah semena-mena terhadap rakyat saat menagih upeti. Hal ini membuat Ramabargawa marah karena raja Maespati telah bertindak sewenang-wenang terhadap rakyat. Prabu Harjunasasrabahu bertemu Begawan Jamadagni. Ia menceritakan keluh kesah rakyat Maespati. Merasa tersinggung, Prabu Harjunasasrabahu marah dan melemparkan senjata Cakra ke arah Begawan Jamadagni sehingga Begawan Jamadagni mati. Ramabargawa yang melihat ayahnya terbunuh dari kejahatan semakin marah terhadap Harjunasasrabahu. Prabu Harjunasasrabahu terkena kampak Bargawastra milik Ramabargawa akhirnya tewas.

Prabu Harjunasasrabahu mencarikan *buron wono* atas permintaan Dewi Citrawati. Di dalam hutan, Prabu Harjunasasrabahu bertemu Begawan Jamadagni. Begawan Jamadagni telah dihasut oleh Dasamuka dengan cara menyamar menjadi rakyat Maespati jika Prabu Harjunasasrabahu telah sewenang-wenang dan menindas rakyat. Hal ini membuat Begawan Jamadagni marah dan menantang Prabu Harjunasasrabahu. Prabu Harjunasasrabahu marah dan melepaskan senjata Cakra ke arah Begawan Jamadagni. Ramabargawa marah karena ayahnya dibunuh oleh Prabu Harjunasasrabahu. Ramabargawa berperang melawan Prabu Harjunasasrabahu.

Dalam pertempuran, Prabu Harjunasasrabahu dapat dikalahkan oleh Ramabargawa karena Prabu Harjunasasrabahu bukan titisan Batara Wisnu lagi. Ramabargawa menghancurkan Negara Maespati dengan kampak Bargawastra. Para prajurit dan punggawa Maespati mati di tangan Ramabargawa. Dewi Citrawati lari dikejar oleh Dasamuka. Dewi Citrawati yang sedang hamil dibunuh oleh Dasamuka

dengan cara menyobek perut dan mengeluarkan bayi yang ada dalam perut Dewi Citrawati. Bayi dibuang dan ditemu oleh Patih Prahasta lalu dijadikan anak angkat. Setelah Dewi Citrawati mati, Dewi Widowati oncat dari tubuh Dewi Citrawati. Melihat Dewi Widowati oncat Dasamuka segera mengejarnya [Ki Sugati .2016].

Latar Belakang Konsep Karya

Setelah mengetahui kisah perjalanan kepemimpinan Prabu Harjunasrabahu yang telah diuraikan di atas, ternyata kisah percintaan dan kesetiaan yang berakibat lupa akan kewajiban serta tanggung jawabnya. Menanggapi hal tersebut, membuat peluang untuk mengupayakan *sanggit* yang berbeda mengenai kisah perjalanan cinta dan kepemimpinan Harjunasrabahu. Oleh karena itu diperlukan *sanggit-sanggit* tertentu untuk menyusun keruntuhan kerajaan Maespati karena rajanya yang terlalu mencintai permaisurinya, dalam situasi sosial budaya masyarakat sekarang.

Karya ini akan berbeda dengan kisah cinta Harjunasrabahu dan Citrawati, yang secara umum sudah diuraikan di atas. Di dalam karya ini tokoh Harjunasrabahu dikisahkan menjadi seorang raja yang terlalu mencintai permaisurinya hingga lupa akan kewajibannya menjadi raja. Dewi Citrawati dalam karya ini seorang permaisuri raja yang manja dan selalu meminta kepada Harjunasrabahu. Sedangkan Patih Suwanda dalam karya ini dikisahkan seorang Patih yang setia kepada raja dan negara.

Lakon *Brubuh Maespati* pada karya ini merupakan adaptasi dari tiga lakon yaitu, *Sumantri Ngenger*, *Dasamuka Gladhak*, dan *Bedah Maespati*. Lakon wayang kulit purwa dengan judul *Sumantri Ngenger* sering dipergelarkan oleh para dalang. Beberapa dalang yang pernah menceritakan lakon tersebut diantaranya Ki Manteb Soedarsono (2004) dan Ki Purba Asmara (2012). Setelah pengkarya cermati dari berbagai karya lakon *Sumantri Ngenger* terdapat kesamaan *sanggit*, yaitu tokoh Sumantri yang berperan

sebagai duta penglamar dan kehadiran tokoh Sukrasana. Oleh karena itu pengkarya akan menampilkan garap yang berbeda dari lakon *Sumantri Ngenger* yang sudah ada pada lakon yang pengkarya tampilkan yang melamar Dewi Citrawati adalah Prabu Harjunasrabahu dan tidak menghadirkan tokoh Sukrasana. Hal ini dilakukan pengkarya karena ingin menunjukkan kejantanan dan bukti awal cinta Prabu Harjunasrabahu kepada Dewi Citrawati.

Ada beberapa hal yang ingin dicermati oleh pengkarya, antara lain, mengenai sanggit lakon yang menceritakan tentang kemanjaan Citrawati berakibat dengan kehancuran Maespati. Hal ini menjadi pertanyaan bagi pengkarya karena sampai saat ini belum ditemukan sanggit lakon yang menceritakan tentang kehancuran Negara Maespati karena permintaan-permintaan Citrawati. Pengkarya ingin menyampaikan pesan moral yaitu kesetiaan seorang istri dan kesetiaan seorang suami yang terletak pada Prabu Harjunasrabahu dan Dewi Citrawati. Pengkarya juga ingin menceritakan kesetiaan Patih Suwanda kepada Negara Maespati, dan menceritakan keruntuhan kerajaan Maespati karena Harjunasrabahu yang terlalu menuruti permintaan istrinya. Berpijak dari pemikiran tersebut, pengkarya tertarik untuk menggarap lakon *Brubuh Maespati*. Lakon yang akan digarap pengkarya memfokuskan tokoh Harjunasrabahu, Citrawati, dan Patih Suwanda sebagai tokoh utama.

Proses Berkarya

- 1) Proses Pengamatan Ketertarikan untuk mengetahui berbagai sanggit cerita tentang Brubuh Maespati mendorong pengkarya melakukan pengamatan-pengamatan dengan menonton, mengamati dan mendengarkan pertunjukan yang mengisahkan Harjunasrabahu. Pengamatan juga telah dilakukan pada tulisan dan buku-buku mengenai tokoh Harjunasrabahu. Pengamatan mendengarkan juga didapat dari

mendengarkan rekaman. Pengkarya juga telah melakukan pengamatan wawancara dengan Ki Cermo Sutejo, Ki Margiyono, dan Ki Sugati

2) Evaluasi dilakukan untuk mencocokkan *sanggit-sanggit* cerita yang didapat dari sumber yang diacu, kemudian diperiksa seta dipilih hal-hal yang mendukung karya dengan melakukan penyesuaian-penyesuaian. Deskripsi yaitu dengan menuangkan rancangan karya ke dalam bentuk naskah. (3) Proses Penyajian Naskah. Setelah penyusunan naskah selesai, dilanjutkan dengan penyajian ke dalam bentuk pementasan pakeliran dua setengah jam. Dalam proses penyajiannya, pengkarya menempuh beberapa proses tahapan. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut: (a) Latihan mandiri dan evaluasi hasil latihan; (b) Latihan bersama dengan memadukan garap pakeliran dengan karawitan; (c) Pemantapan hasil yang diperoleh; (d) Gladi Bersih; (e) Pementasan.

Konsep Karya

Perkembangan dan pertumbuhan lakon dalam tradisi pedalangan Yogyakarta sangat kuat dengan tradisi oral. Hal ini dijelaskan oleh Kasidi Hadi Prayitna bahwa persebaran lakon-lakon wayang gaya Yogyakarta terjadi berdasarkan tradisi lisan disertai dengan interpretasi setiap generasi dalang ke dalang lainnya, sehingga menimbulkan bermacam-macam versi lakon. Hal ini lah justru merupakan kekayaan dari tradisi Ngayogyakarta (Kasidi, 1998: 49). Bertolak dari pendapat ini, maka dalam penggarapan lakon ini tidak menutup kemungkinan masuknya berbagai pendapat untuk memperkaya sanggit lakon *Brubuh Maespati* ini.

Berdasarkan pengamatan dan pertimbangan agar gagasan atau pesan moral yang ingin pengkarya sampaikan dapat terwadahi, serta dapat dipahami oleh masyarakat maka dipilihlah tiga lakon yaitu “Sumantri Ngenger”, “Dasamuka Gladhak”, dan “Brubuh Maespati” untuk mewadahi gagasan pengkarya. Ketiga lakon tersebut kemudian mengalami penggarapan sanggit cerita, yaitu proses penggarapan kreatifitas dalang yang

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

Lakon *Brubuh Maespati* ini menampilkan tokoh Harjunasasra dan Citrawati melalui ide garap dan sanggit cerita yang berbeda dengan fokus penggarapan sebagai berikut :

1. Adegan Maespati dimana Prabu Harjunasasrabahu dihadap Patih Suwanda, dan tumenggung Surata. Prabu Harjunasasrabahu akan pergi ke Negara Magada untuk melamar Dewi Citrawati dan mengusir Darmawasesa. Prabu Harjunasasra pergi meninggalkan Maespati kemudian *dhampar* kencana terbakar.
2. Peperangan Prabu Harjunasasrabahu mengalahkan Prabu Darmawasesa.
3. Pernikahan Prabu Harjunasasra dengan Dewi Citrawati dan permintaan-permintaan Dewi Citrawati. Meliputi permintaan janji Harjunasasrabahu, busana, pengawal, dan turunnya taman Sri Wedari, perlawanan Sumantri dengan pengawal Citrawati, dan pemindahan taman Sri Wedari dari Magada ke Maespati.
4. Permintaan Dewi Citrawati dibuatkan pemandian di sungai Narmada. Prabu Harjunasasrabahu menyanggupi permintaan Dewi Citrawati. Suwanda berselisih pendapat pada Dewi Citrawati karena akibat dan dampak dari permintaan pembendungan sungai Narmada.

5. Prabu Harjunasasra membendung sungai Narmada yang berakibat kemah Dasamuka kebanjiran. Dasamuka marah kemudian menyerang Maespati hingga Suwanda mati terkena gigitan Dasamuka. Prabu Dasamuka melawan Prabu Harjunasasrabahu. Prabu Harjunasasrabahu berperang dengan keadaan Tiwikrama. Dasamuka kalah dengan cara diinjak-injak rasaksa kemudian Prabu Dasamuka menyerah.
6. Prabu Dasamuka mengadu domba Begawan Jamadagni dengan cara menyamar menjadi rakyat. Begawan Jamadagni mati dibunuh senjata Cakra oleh Prabu Harjunasasrabahu karena Begawan Jamadagni memarahinya. Ramabargawa marah dan berperang dengan Prabu Harjunasasrabahu hingga Prabu Harjunasasrabahu mati dan kerajaan Maespati binasa. Keluarnya tokoh Dewa Wisnu Murti dan Batara Basuki.

Pengkarya akan menggunakan bentuk pakeliran padat tradisi inovatif wayang kulit purwa dengan durasi kurang lebih dua sampai tiga jam. Konsep tradisi inovatif menjadi pertimbangan pokok, sehingga nanti akan terlihat pada penyajian karyanya dengan ide garap lakon dan sedikit tambahan pada iringan.

Tema Lakon

Dunia pedalangan tradisional tidak pernah membicarakan tentang istilah tema, tetapi istilah yang sering digunakan pengertiannya mendekati pada tema atau pokok pembicaraan adalah *liding dongeng*. Di dalam perkembangan selanjutnya, terutama di lingkungan pendidikan seni, istilah tema menjadi sering digunakan untuk menganalisis lakon (Wahyudi, 2014:54). Menurut Stanton dan Kenny (Burhan Nurgiantara, 2001: 66-67), tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Berpijak dari pendapat tersebut, maka tema yang diangkat dalam lakon *Brubuh Maespati* ini adalah perjalanan kepemimpinan Harjunasasrabahu dan kisah cinta

Harjunasrabahu kepada Citrawati yang di dalamnya penuh dengan konflik. Adapun focus tokoh atau pelaku hidup dalam lakon ini adalah Harjunasrabahu dan Citrawati.

Brubuh Maespati ini mengangkat peristiwa yang terjadi di dalam lakon wayang dengan fenomena yang terjadi di masyarakat, khususnya kalangan anak muda yang terlalu mencintai pasangannya. Fenomena sosial yang dimaksud akan menjadi topik utama pada perancangan karya ini. Adapun fenomena tersebut diantaranya adalah :

1. Terlalu mencintai seseorang yang dicintai hingga lupa akan kewajiban dan tujuan hidupnya.
2. Kehancuran dirinya dan hubungan dengan orang lain karena terlalu memandang sebelah mata orang lain dengan mengutamakan orang yang dicintai.
3. Ingin menunjukkan rasa cinta terhadap tanah air dan nusabangsa dalam kehidupan.

Balungan Lakon Brubuh Maespati

Lakon *Brubuh Maespati* ini menceritakan tentang kisah cinta tokoh Harjunasrabahu dengan Citrawati yang menimbulkan kehancuran kerajaan Maespati karena terlalu memanjakan permintaan Citrawati dan terlalu mencintai Citrawati. Adapun sanggit cerita tersebut sebagai berikut :

Pathet Nem

1. Jejer Negara Maespati.

Prabu Harjunasrabahu tengah mengadakan persidangan di setinggal Negara Maespati dengan dihadiri Patih Suwanda dan Tumenggung Surata. Dengan suasana agung. Secara umum pagelaran wayang kulit tradisi Yogyakarta menggunakan iringan *Ayak-ayak Lasem Slendro Pathet Nem* kemudian masuk ke *Gendhing Karawitan* dan diakhiri *Ladrang Karawitan*. Akan tetapi mengingat durasi waktu yang singkat,

pengkarya akan menggunakan *Ayak-ayak Slendro Nem* dan *Gendhing Karawitan* yang hanya sampai pada kenong dua diteruskan ke *Ladrang Peksi Kuwung*. Dalam tradisi pedalangan Yogyakarta selesai janturan dilanjutkan *suluk lagon slendro pathet nem wetah* dan *ada-ada kawin si karini atau kawin girisa*, tetapi pengkarya akan menyajikan *suluk lagon nem wetah* dengan cara memutuskan pada bagian *sair lir kilat sisiring thatit*¹. Hal ini dikarenakan pengkarya menyajikan pakeliran padat dan pemotongan *sair* berdasarkan *pathet gending* yang digunakan pengkarya *pathet nem* bernada gong lima.

Dalam jejer satu Prabu Harjunasasrabahu membahas keinginan untuk menyelamatkan Negara Magada dari cengkaman Prabu Darmawasesa. Prabu Harjunasasrabahu digambarkan sudah saling kenal dengan Dewi Citrawati dan selalu menjalin komunikasi dengan Dewi Citrawati. Karena itu Prabu Harjunasasrabahu dimintai tolong Dewi Citrawati untuk mengusir Prabu Darmawasesa dari Negara Magada. Prabu Harjunasasrabahu akan berangkat sendiri ke Magada melawan Prabu Darmawasesa namun dilarang oleh Patih Suwanda. Suwanda mengawatirkan keselamatan Rajanya. Patih Suwanda bersedia menjadi duta penglamar dan membebaskan Negara Magada dari cengkaman Prabu Darmawasesa. Prabu Harjunasasrabahu menolak usulan Patih Suwanda karena Prabu Harjunasasrabahu ingin menunjukkan kejantannya terhadap Dewi Citrawati. Patih Suwanda dan para prajurit akan mengikuti Prabu Harjunasasrabahu. Prabu Harjunasasrabahu hanya memperbolehkan Patih Suwanda beserta prajurit melawan wadya bala Widarba. Prabu Harjunasasrabahu berganti busana kerajaan menjadi busana peperangan. Iringan yang digunakan adalah *Playon Lasem Slendro Pathet Nem*. Sesampainya di luar setinggil, Patih Suwanda melihat *dhampar kencana* (singgasana) terbakar, Patih Suwanda terkejut.

¹ Berdasarkan wawancara dengan Ki Cerma Sutejo di kediamannya Gedong Kuning, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, 20 November 2017.

Keterkejutan Patih Suwanda didukung iringan *Playon Lasem* bertempo *seseg*. Setelah iringan *Playon Lasem* di-*suwuk*, Patih Suwanda mengungkapkan rasa kebingungan dengan bertanya kepada Tumenggung Surata siapakah Dewi Citrawati dan bagaimana wataknya. Tumenggung Surata menjelaskan bahwa Dewi Citrawati adalah anak Prabu Citradarma, kakak Prabu Citragada. Dewi Citrawati adalah putri yang manja dan mudah tersinggung. Patih Suwanda berpendapat, kekurangan Dewi Citrawati bisa meruntuhkan kerajaan Maespati. Suwanda dan Surata berangkat mengikuti Prabu Harjunasasra. Surata memerintahkan para prajurit untuk *budhal* ke Magada. Para prajurit berangkat ke Negara Magada dengan di iringin *Lancaran Simo Nebak*

2. Adegan Negara Magada.

Prabu Harjunasasrabahu dan Prabu Citragada bertemu. Prabu Citragada bergembira karena Prabu Harjunasasrabahu datang menyelamatkan negaranya yang dijajah oleh Darmawasesa. Kegembiraan Prabu Citragada didukung dengan pergantian iringan *Lancaran Sima Nebak* menjadi *Playon Lasem*. Prabu Citragada mengantarkan Prabu Harjunasasrabahu bertemu dengan Prabu Darmawasesa. Prabu Harjunasasra berperang dengan Prabu Darmawasesa, Prabu Darmawasesa kalah kemudian pergi dari Negara Magada.

3. Jejer II Taman Sari Negara Magada.

Dewi Citrawati sedang duduk di taman. Secara tradisi pedalangan Yogyakarta, untuk menandakan alur lakon memasuki jejer II dalang melantunkan *Suluk Lagon Plencung Wetah Slendro Pathet Nem* (Mudjanattitomo, 1977:101). Mengingat durasi waktu yang pendek pengkarya tidak menggunakan *Suluk Lagon Plencung Wetah*, tetapi melangsungkan perpindahan iringan *Playon lasem* masuk ke *Ketawang Sarawasti Slendro Pathet Manyura*.

Prabu Citragada datang menemui Dewi Citrawati. Prabu Citragada bertanya kepada Dewi Citrawati tentang lamaran Prabu Harjunasasra diterima atau tidak. Dewi Citrawati menerima lamaran Prabu Harjunasasrabahu. Prabu Citragada keluar taman kemudian memanggil Prabu Harjunasasra untuk masuk ke taman. Prabu Harjunasasrabahu bertemu Dewi Citrawati di taman membicarakan tentang hubungannya. Pertemuan Prabu Harjunasasrabahu dan Dewi Citrawati dengan suasana tenang dengan latunan *Suluk Lagon Plencung Jugag*. Dewi Citrawati dan Prabu Harjunasasrabahu kemudian menikah di Negara Magada. Pernikahan Prabu Harjunasasrabahu dan Dewi Citrawati berlangsung dengan suasana megah dan agung. Suasana tersebut digambarkan dengan iringan *Kodhok Ngorek*.

4. Adegan Kedhaton Negara Magada.

Dewi Citrawati meminta kepada Prabu Harjunasasrabahu berbagai macam, mulai dari busana, pengawal, dan turunnyanya taman Sri Wedari. Suasana dalam adegan kedhaton Negara Magada penuh dengan kegembiraan dan menggambarkan kesuburan. Hal ini diwujudkan oleh pengkarya dengan *Ketawang Tarupala*, masuk ke *Ketawang* garap dan diakhiri dengan *Kemuda* garap. Prabu Harjunasasrabahu menuruti semua keinginan Dewi Citrawati. Untuk menggambarkan turunnyanya Taman Sri Wedari yang megah dan indah, pengkarya menggambarkan dengan iringan lancar garap dengan tempo irama II. Taman Sri Wedari diturunkan ke Magada, semua orang pada tertarik akan keindahan taman Sri Wedari. Untuk membangun suasana tegang pengkarya menambah adegan keributan yaitu Patih Suwanda mencoba ingin masuk ke taman Sri Wedari tetapi dihalangi oleh pengawal Dewi Citrawati. Terjadilah pertarungan antara pengawal Dewi Citrawati dengan Patih Suwanda. Prabu Harjunasasrabahu berhasil memisah Patih Suwanda. Patih Suwanda menyarankan Prabu Harjunasasrabahu pulang ke Maespati karena Maespati sudah lama ditinggalkan. Taman Sri Wedari dipindah oleh Prabu

Harjunasrabahu ke Maespati. Perpindahan dan kepulangan Prabu Harjunasrabahu ke Maespati ini digambarkan dengan iringan *Playon Madya Ratri* yang berasa *Pathet Sanga*. Hal ini digunakan pengkarya untuk memindah *Pathet Nem* ke *Pathet Sanga* pada jejer 3 kedhaton Maespati.

5. Jejer 3 Kedhaton Maespati.

Prabu Harjunasrabahu bertanya kepada Dewi Citrawati, kenapa sejak tinggal di Maespati Dewi Citrawati terlihat berbeda. Dewi Citrawati kembali meminta kepada Prabu Harjunasrabahu untuk membendung sungai Narmada karena ia ingin mandi di sungai Narmada. Prabu Harjunasrabahu menyanggupinya. Patih Suwanda datang menemui Dewi Citrawati.

Dalam tradisi Pedalangan Yogyakarta perpindahan *Pathet Nem* ke *Pathet Sanga* ditandai *Suluk Lagon Sanga Wetah*. Akan tetapi dalam karya ini pengkarya akan menggunakan *Suluk Ada-ada Sanga Jugag*, hal ini dikarenakan pengkarya ingin mengangkat suasana karena terjadinya konflik antara Patih Suwanda dan Dewi Citrawati. Patih Suwanda meminta Dewi Citrawati agar berhenti meminta kepada Prabu Harjunasrabahu karena Prabu Harjunasrabahu menjadi lupa akan kewajibannya sebagai Raja. Patih Suwanda juga meminta agar permintaan Dewi Citrawati mandi di sungai Narmada ditunda dulu. Karena hal ini membahayakan para rakyat Maespati yang tinggal di tepi sungai. Terjadilah perselisihan pendapat. Merasa tersinggung Patih Suwanda pergi. Kepergian Patih Suwanda mengakhiri konflik dan perselisihan pendapat serta perpindahan *Pathet Nem* ke *Pathet Sanga*.

Pathet Sanga

6. Adegan tepi Sungai Narmada.

Prabu Harjunasrabahu bertiwikrama berubah menjadi rasaksa besar, ia tidur di tengah Sungai Narmada dengan posisi melintang. Air sungai yang arusnya tidak bisa

mengalir dengan sempurna menyebabkan meluap. Untuk membangun konflik, pengkarya menggambarkan meluapnya air sungai Narmada membanjiri pakuwon Dasamuka. Pengkarya juga membangun suasana tegang dengan iringan *Playon Sanga* berirama *sesek*. Untuk menggambarkan kemarahan Prabu Dasamuka dan keagungannya pengkarya menggambarkan dengan iringan *Ladrang Kagog Medura* saat Prabu Dasamuka keluar. Prabu Dasamuka melihat Prabu Harjunasasrabahu bertiwikrama menjadi rasaksa membendung sungai Narmada.

7. Jejer 4 tepi Sungai Narmada.

Patih Suwanda dihadap para Punakawan. Dalam pakeliran tradisi Yogyakarta keluarnya Punakawan pada umumnya pada adegan gara-gara. Tetapi mengingat durasi waktu yang sedikit, pengkarya tidak menampilkan adegan gara-gara, melainkan dengan adegan jejer 4 atau seba. Keluarnya tokoh Punakawan Semar bersamaan dengan Patih Suwanda diiringi lantunan *Suluk Jingking Slendro Pathet Sanga*. Patih Suwanda mengutarakan isi hatinya, ia bingung karena Prabu Harjunasasrabahu selau menuruti permintaan istrinya, Dewi Citrawati. Tak lama kemudian Prabu Dasamuka datang untuk mencari Prabu Harjunasasrabahu dan merebut Negara Maespati. Terjadilah peperangan antara Dasamuka dan Suwanda. Patih Suwanda mati digigit oleh Prabu Dasamuka. Untuk membangun suasana sedih pengkarya menggunakan iringan *Playon Tlutur Slendro Pathet Sanga*.

Pathet Manyura

Semar melaporkan kepada Prabu Harjunasasrabahu bahwa Prabu Dasamuka mengamuk dan Patih Suwanda telah mati digigit Prabu Dasamuka. Prabu Harjunasasrabahu kemudian melawan Prabu Dasamuka. Dalam tradisi pedalangan perpindahan *Pathet Sanga* ke *Pathet Manyura* menggunakan *Suluk Lagon Manyura*

Wetah, tetapi pengkarya akan menggunakan *Kombangan* nada lu (*dhadha*). Hal ini digunakan pengkarya untuk menghemat waktu dan suasana tegang tidak turun.

Prabu Dasamuka kalah dan disiksa oleh Prabu Harjunasasrabahu dengan cara diinjak-injak. Pada karya tulis atau karya-karya yang lain Prabu Dasamuka diseret oleh Prabu Harjunasasrabahu menggunakan kereta dan menghadirkan resi Pulasta untuk memberikan maaf pada Prabu Harjunasasrabahu. Hal ini tidak pengkarya tampilkan karena mengingat durasi waktu dan tidak ada turunnya suasana tegang. Prabu Dasamuka menyerah, dan Prabu Harjunasasrabahu melepaskan Prabu Dasamuka. Prabu Dasamuka kemudian berubah wujud menjadi rakyat Maespati guna mengadu domba Begawan Jamadagni dan Prabu Harjunasasra.

8. Adegan tepi Sungai Narmada.

Untuk menimbulkan konflik di akhir cerita pengkarya menyanggiti Prabu Dasamuka yang beralih wujud menjadi rakyat jelata menemui Begawan Jamadagni. Prabu Dasamuka mengadu domba Begawan Jamadagni dengan Prabu Harjunasasrabahu. Begawan Jamadagni terhasut oleh omongan Dasamuka kemudian pergi mencari Prabu Harjunasasrabahu. Begawan Jamadagni bertemu dengan Prabu Harjunasasrabahu. Begawan Jamadagni marah-marah kepada Prabu Harjunasasrabahu karena Prabu Harjunasasrabahu membendung sungai Narmada dan selalu menuruti permintaan Dewi Citrawati hingga lupa akan kewajibannya menjadi raja. Prabu Harjunasasrabahu merasa tersinggung kemudian marah, mengeluarkan senjata Cakra Baskara ke arah Begawan Jamadagni. Begawan Jamadagni mati terkena senjata Cakra Batara Wisnu *oncat* Ramabargawa menemui Prabu Harjunasasrabahu. Ramabargawa berperang melawan Prabu Harjunasasrabahu. Prabu Harjunasasra mati terkena kampak Bargawastra. Agar suasana menjadi tegang, pengkarya menambahkan iringan ilustrasi. Betara Wisnu Murti bertemu dengan Betara Basuki yang keluar dari tubuh Ramabargawa. Keluarnya kedua

dewa ini bersamaan dengan perpindahan iringan ilustrasi berubah ke *Ketawang Mijil Dhempel*. Hal ini digunakan pengkarya agar suasana tegang berubah menjadi agung dan penuh dengan *pituah*. Batara Wisnu Murti menjelaskan bahwa tugasnya menitis di raga Harjunasrabahu telah selesai dan Negara Maespati akan hancur berubah menjadi hutan belantara. Batara Wisnu Murti menitipkan Negara Maespati kepada Batara Basuki kemudian pergi meninggalkan Prabu Harjunasrabahu. Batara Basuki kembali ke tubuh Ramabargawa. Ramabargawa bertemu dengan prajurit Ngalengka yang akan mengambil kayu-kayu di hutan Maespati. Ramabargawa berperang melawan prajurit Ngalengka. Para Prajurit Ngalengka kalah kemudian mundur. Dalam adegan akhir pengkarya menampilkan tokoh Punakawan sebelum *tanceb kayon*.

PENUTUP

Lakon *Brubuh Maespati* ini adalah adaptasi dari tiga lakon wayang kulit purwa yaitu, *Sumantri Ngengger*, *Dasamuka Gladhak*, dan *Bedhah Maespati*. Pengadaptasian tiga lakon menjadi satu lakon dengan struktur yang utuh memerlukan kecermatan dan ketelitian tersendiri dalam proses ide garap ceritanya. Hal ini dikarenakan, satu lakon wayang merupakan satu dari ratusan cerita yang saling berkaitan dan membentuk satu alur cerita yang panjang. Dalam melakukan adaptasi tiga lakon menjadi satu lakon yang berstruktur utuh, perlu memperhatikan dan mempertimbangkan penentuan peristiwa maupun rangkaian dan jalinan peristiwa yang dibuat, beserta penentuan tokoh dalam kapasitasnya. Jalinan antar peristiwa dan persoalan yang dibuat dalam adegan maupun antar adegan harus terjalin secara logis sesuai dengan judul lakon dengan tokoh-tokoh yang dipilih dalam lakon ini.

Lakon *Brubuh Maespati* ini dimaksudkan untuk menyampaikan pesan moral “ Kesetiyaan seorang raja kepada permaisurinya yang berlebihan”. Agar gagasan, atau pesan moral yang akan digarap dapat disampaikan dan dapat terwadahi, maka pesan tersebut harus dimunculkan melalui tokoh-tokoh, peristiwa, dan permasalahan yang ada pada cerita.

Dalam lakon ini, ada tiga tokoh utama yaitu Harjunasrabahu, Dewi Citrawati, dan Patih Suwanda. Harjunasrabahu dalam penyajian ini digambarkan seorang raja besar namun terlalu mencintai permaisurinya, Dewi Citrawati. Harjunasrabahu lupa akan kewajibannya menjadi raja di Maespati. Dewi Citrawati dalam karya ini digambarkan sebagai seorang permaisuri yang manja dan terlalu banyak meminta pada Harjunasrabahu. Suwanda digambarkan seorang Patih yang setia terhadap negara dan rajanya. Suwanda mengorbankan nyawanya demi negaranya meski dianggap sebelah mata oleh raja dan permaisurinya.

Harapan pengkarya melalui penyajian lakon *Brubuh Maespati* ini dapat dipetik pesan moral dan nilai-nilai positifnya. Pengkarya menyadari masih banyak kekurangan baik dalam penulisan maupun penyajian. Oleh sebab itu kritik dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan untuk menjadikan tulisan ini lebih baik.

KEPUSTAKAAN

Cerma Wiyata, Suparman. 1985. *Balungan Lakon Versi Mbah Jayeng Taryono*. Manuskrip

D.M, Sunardi. 1982. *Arjuna Sasrabahu*. Jakarta : Balai Pustaka.

Hadi Prayitno. Kasidi.1998. *Ragam lakon dalam sastra pewayangan*.

Laporan Penelitian. Yogyakarta: Balai Penelitian ISI Yogyakarta.

Mangkunegara VII. 1965. *Serat Pedhalangan Ringgit Purwa Jilid III*.

Yogyakarta : U.P Indonesia Yogya.

Mudjanattistomo. R.M. 1979. *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I*.

Yogyakarta: Yayasan Habirandha.

Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

Prasetya, Hanggar Budi. 2004. "Muter Taman Sriwedari: Tafsir Mangkunegara IV dan Ki Manteb Sudarsono". *Ekspresi Jurnal Penelitian dan Penciptaan Seni*. Volume 11. Tahun 4: 169-190. Yogyakarta : ISI Yogyakarta

Rickyansyah, Fani. 2016. "Ramabargawa". (Tugas Akhir Program S-1 Seni Pedalangan). Yogyakarta: Insitut Seni Indonesia.

Satoto, Sudiro. 1985. *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya*. Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara

Sindusastra. 1932. *Serat Harjuna Sasrabahu Jilid IV*. Batawisentrem: Balai Pustaka.

Soma, Sumanto. 2004. *Seri Gendhing Iringan Ringgit Purwa Lan Kancil*.

Yogyakarta : Persatuan Pedalangan Indonesia(Pepadi Kota)

Suwonda, Anang. 2017. "Lakon Sokasrana"(Tugas Akhir Program S-1 Seni Pedalangan). Yogyakarta: Insitut Seni Indonesia

Poespaningrat, Pranoedjoe. 2008. *Nonton Wayang Dari Berbagai Pakeliran*. Yogyakarta: Kedaulatan Rakyat.

Wahyudi, Aris. 2011. "Bima dan Drona Dalam Lakon Dewa Ruci ditinjau dari analisis Strukturalisme Levi-Strauss".(Desertasi) Universitas Gadjah Mada

Sumber Audio dan Visual

Asmoro, Purbo Ki. 2014. *Sumantri Ngenger* <https://youtu.be/AqFRXgz6jlc>

Hadi Prayitno, Timbul Ki. 2010. *Wisnu Ratu* mp3: 06-07

Kuncara, Catur Benyek Ki. 2016. *Dasamuka Gladhak*. Video kaset.

Margiono, Ki. 2016. *BBrubuh Maespati*. Rekaman Mp3 Koleksi RRI Yogyakarta.

Sabdo, Narto Ki. 1970. *Suwanda Gugur*. <https://youtu.be/6m5XVa42FLg>.

Sudarsono, Manteb Ki. 2004. *Sumantri Ngenger*. https://youtu.be/_lFFvtZ-4OY.

NARASUMBER

Ki Cerma Setedjo. (69). Seniman dalang senior Yogyakarta beralamat di Gedong, Kuning, Bantul, Yogyakarta.

Ki Sugati. (67). Seniman dalang senior Yogyakarta beralamat di Mbalangan, Seyegan, Sleman, Yogyakarta.

Ki Margiono.(68). Seniman dalang senior Yogyakarta beralamat di Kowen, Timbulharjo Sewon, Bantul, Yogyakarta.