

BAB V

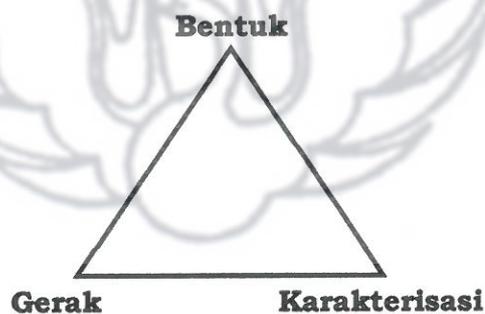
HASIL YANG DICAPAI

A. Konsep dasar

Di dalam wayang golek Menak Yogyakarta, terdapat tiga unsur pokok yang merupakan satu kesatuan dan tidak bisa dipisahkan sebagai konsep dasar pertunjukannya, yaitu bentuk, gerak, dan karakterisasi. Bentuk yang dimaksud adalah bentuk boneka wayang tiga dimensi dengan bahan, bentuk, dan teknik permainan yang sangat berbeda dibandingkan dengan wayang kulit dua dimensi. Gerak yang dimaksud adalah gerak wayang yang mempunyai ragam gerak tersendiri berdasarkan bahan, bentuk, serta teknik permainan tersebut. Karakterisasi atau penokohan dapat digambarkan secara langsung melalui ekspresi bentuk, gerak, *antawacana* atau percakapan wayang, dan secara tidak langsung melalui perjalanan cerita serta dukungan karawitan termasuk *dhodhogan*, *keprakan*, dan *sulukan*. Oleh karena itu karakterisasi ini merupakan unsur yang fleksibel, bisa berubah-ubah berkaitan dengan lukisan jalan pikiran, serta reaksi terhadap peristiwa seperti telah disinggung di bab sebelumnya, disesuaikan dengan kebutuhan *garap lakon* yang dibawakan. Dengan kata lain tokoh yang sama bisa mempunyai karakter berbeda dalam lakon sama maupun berbeda.

Perbedaan teknik permainan tidak hanya pada persoalan memegang dan menggerakkan wayang (*cepegan* dan *sabetan*), tetapi

juga pada bentuk pengadegan atau ungkapan ekspresinya yang juga dipengaruhi oleh tata panggung termasuk tata cahayanya. Bentuk realis boneka tiga dimensi tentu saja tidak memerlukan bentangan layar (*kelir*) sebagai sarana ungkapan ekspresinya, konsekuensinya secara teknis sulit untuk menggambarkan adegan-adegan yang tidak realis, misalnya penggambaran tokoh yang sedang membayangkan peristiwa tertentu, penggambaran proses perubahan fisik tokoh menjadi tokoh lain (*malih*), penggambaran tokoh dalam wujud yang berbeda, yaitu wujud fisik dan wujud roh (*ngrogoh sukma*), dan sebagainya. Di dalam wayang kulit hal tersebut dapat dilakukan, yaitu dengan kombinasi dari teknik komposisi gerak wayang dan tata cahaya sehingga menghasilkan permainan bayangan dalam kelir sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 5

Diagram piramida konsep dasar bentuk, gerak, dan karakterisasi dalam pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta

Struktur pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta sampai sekarang secara umum merupakan warisan dari gaya Ki Widiprayitna, yang kemudian dikembangkan lagi oleh generasi penerusnya yaitu Sukarno, Sudarminta, serta Amat Jaelani

Suparman. Selain dalam hal teknis pertunjukan, dalam berproses kreatif mereka juga selalu berusaha untuk mengikuti jejak konsep keseniman Ki Widiprayitna dalam memegang teguh konsep *sawiji, greget, sengguh*, dan *ora mingkuh* yang merupakan konsep filosofi empat dasar pokok dalam *Jogèd Mataram*. Gaya pedesaan Ki Widiprayitna memungkinkan aturan-aturan konvensional tidak terlalu ketat diterapkan, misalnya adanya interaksi langsung antara pengrawit atau penonton dengan dalang. Interaksi semacam itu untuk aturan-aturan estetika pedalangan kraton sangat tidak dianjurkan, bahkan dilarang. Kayam menegaskan bahwa nafas seni pertunjukan wayang yang *gayeng, gobyog*, akrab, dan cair sangat dipengaruhi oleh nuansa kebersamaan dan keakraban masyarakat pedesaan dan atau pesisiran.

B. Pola Penyajian

Pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta semenjak dipopulerkan oleh Ki Widiprayitna seperti halnya pada wayang kulit purwa, lebih banyak berhubungan dengan siklus *slametan*, diantaranya perkawinan, kelahiran, dan diselenggarakan dalam waktu semalam suntuk atau sekitar sepuluh jam. Lakon yang dibawakan disesuaikan dengan kepentingan pertunjukan, misalnya untuk perayaan perkawinan dengan lakon *Iman Suwangsa Rabi, Jayengrana Rabi Ismayawati, Rabiné Tohkaran*, dan sebagainya. Pertunjukan untuk perayaan kelahiran akan ditampilkan lakon *Lairé*

Amir, Iman Suwangsa Takon Bapa, Lairé Jayakusuma, dan sebagainya. Pada masa-masa generasi penerusnya yaitu Sukarno, Sudarminta dan Amat Jaelani Suparman, kemudian dikembangkan lagi dengan tetap bersumber dari buku *Serat Menak* versi Yasadipura. Meskipun pola penyajian wayang golek semalam suntuk mengacu pada wayang kulit purwa, tetapi dalam dinamika pertunjukan akan berbeda karena bobot wayang yang jauh lebih berat dibandingkan wayang kulit. Hal ini selain karena memang secara teknis jauh lebih sulit, apalagi untuk memainkan dua buah wayang juga untuk menghemat tenaga serta mengurangi risiko kerusakan wayang akibat benturan. Berdasarkan durasi atau waktu pertunjukan tersebut maka struktur dramatik wayang mempunyai bentuk yang khas, yang berbeda dari struktur drama Barat.

Pembahasan tentang struktur dramatik wayang tentulah tidak akan bisa dipisahkan dengan persoalan gaya pertunjukan, baik gaya sebagai identitas komunal maupun identitas personal. Di dalam setiap gaya tersebut akan ditemukan beberapa ciri-ciri yang baku, dalam perbendaharaan dunia wayang kulit Jawa disebut sebagai *pakem* seperti telah disinggung pada bab sebelumnya. Perbedaan antara *pakem* gaya wayang yang satu dengan gaya yang lain dapat dilihat dari keseluruhan aspek seni pertunjukan tersebut, dari aspek bentuk boneka wayangnya, termasuk apa yang disebut sebagai *wanda* wayang, dari segi tata pakeliran atau urutan alurnya, dari segi peralatan musik pengiring vokal dan instrumentalnya, seperti

bentuk dan isi lagunya, kandha, sulukan, pocapan, janturan, dan sejenisnya (Umar Kayam, 2001:81).

Pakem yaitu pedoman pertunjukan, lebih merupakan sebuah catatan ringkas dari cara-cara, sebuah *lakon* telah dipertunjukkan mungkin untuk jangka waktu berpuluh-puluh atau beratus-ratus tahun. *Pakem* dalam pewayangan terdapat tiga bentuk, bentuk terpendek dari *pakem* disebut *pakem balungan* yang hanya berisi garis besar cerita yang sangat pendek. Bentuk atau tipe kedua adalah *pakem gancaran* yang berisi bagian penting dari sebuah lakon, secara harfiah berarti pedoman prosa. Tipe ketiga adalah *pakem pedhalangan* yang berisi lengkap, memuat sebagian besar dari narasi dan dialog, *action*, iringan gamelan, nyanyian, dan efek-efek suara dicantumkan, tetapi *pakem* dengan tipe seperti ini bukanlah dimaksudkan untuk digunakan dalam pertunjukan (James R. Brandon, 1997:188-189).

Kekhasan dramaturgi wayang tradisi terutama terletak pada pola penyajian yang selalu terbagi menjadi wilayah *pathet*, untuk gaya Surakarta dan Yogyakarta yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, serta *pathet manyura*. Pembagian wilayah ini sesuai dengan wilayah *pathet laras gamelan* yang digunakan kaitannya dengan waktu pertunjukan, meskipun kadang-kadang pembagian waktu setiap wilayah *pathet* tidak selalu persis sama. Becker seperti dikutip Soedarsono menyatakan bahwa karena adanya hubungan tak terpisahkan antara pembagian dalam struktur dramatik dengan

gamelan yang mengiringinya, istilah *pathet* sendiri akhirnya juga berarti 'bagian' atau *act* (R.M. Soedarsono, 1997:2013).

Pertunjukan wayang sama sekali tidak tertutup dan tidak bisa diubah, baik dari segi isi maupun susunan, sanggup menyesuaikan diri terhadap segala macam peristiwa yang dirayakannya, dengan pertunjukan wayang oleh dalang, dan memberi keleluasaan penuh (apabila perlu) kepada dalang untuk memainkan bakat improvisasinya yang mutlak penting itu. Karenanya, pementasan suatu lakon tidak bisa dipandang terlepas dari tempat di mana lakon itu dipentaskan. Kedua-duanya berkait tidak terpisahkan. Itulah sebabnya pula, mengapa setiap lakon pada setiap pertunjukan selalu diterjemahkan berbeda-beda (Groenendael, 1987:112).

Struktur dramatik wayang golek Menak Yogyakarta menggunakan alur renggang, yang memungkinkan munculnya pergeseran baik berupa penambahan atau pengurangan peristiwa maupun dalam jumlah adegannya. Oleh karena itu tidak jarang dalam lakon yang sama mempunyai struktur dramatik yang berbeda dalam setiap pertunjukannya. Identitas tokoh bisa saja berubah-ubah tergantung dari interaksinya dengan tokoh lain sesuai dengan konflik atau persoalan dalam peristiwa yang terjadi, dengan demikian alur dan temanyapun juga bisa berbeda-beda. Perbedaan ini merupakan bentuk adaptasi teks dan proses kreatifitas Ki Widiprayitna, selain itu tema lakon Menak yang dianggap monoton

dan masih asing di kalangan masyarakat, justru menumbuhkan semangatnya untuk berkreasi dengan mengadaptasi pada pola lakon wayang kulit purwa. Oleh karena itu tidak jarang muncul pergeseran peristiwa *lakon Ménak*, yang tidak ditemukan dalam sumber utamanya yaitu *Serat Ménak*, meskipun inti persoalan tidak banyak mengalami perubahan.

Di dalam wayang kulit purwa semalam suntuk, terdapat tujuh *jejeran* dan beberapa *adegan* yang dijabarkan ke dalam masing-masing wilayah *pathet* tersebut. Setiap *jejeran* atau *adegan* menggunakan repertoar bentuk *gendhing* tertentu sesuai dengan wilayah *pathet*, apabila tidak menggunakan *gendhing* tetapi hanya merupakan bentuk *srepegan* maka dinamakan *gladhagan*.

Rincian tujuh *jejeran* tersebut adalah sebagai berikut.

- a. *Pathet nem* terdiri dari *jejer pisan*, *adegan kedhatonan*, *adegan muja semèdi*, *adegan pasowanan njawi* yang dirangkai dengan *bidhalan* dan *perang ampyak*, *jejer pindho*, dan *jejer telu*.
- b. *Pathet sanga* dimulai setelah *suwuk gendhing* yang mengawali *jejer telu*. Setelah *jejer telu* dilanjutkan dengan *adegan gara-gara* yaitu tampilnya panakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Sesudah *gara-gara* dilanjutkan dengan *jejer papat* serta *jejer lima*.
- c. *Pathet manyura*, terdiri dari *jejer nem* dan *jejer pitu* (Mudjanattistomo, 1977:162).

Apabila ditinjau dari pola penyajian yang memerlukan waktu pertunjukan semalam suntuk, maka pembagian wilayah *pathet* tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

- a. *Pathet nem* dimulai pukul 21.⁰⁰ sampai dengan pukul 24.⁰⁰ yang memuat *jejer I*, *jejer II*, serta *jejer III*.
- b. *Pathet sanga* dimulai pukul 24.⁰⁰ sampai dengan pukul 03.⁰⁰ yang memuat *jejer IV*, dan *jejer V*.
- c. *Pathet manyura* dimulai pukul 03.⁰⁰ sampai dengan pukul 06.⁰⁰ yang memuat *jejer VI*, dan *jejer VII* (Mudjanattistomo, 1977:161).

Pola penyajian wayang golek Menak semalam suntuk secara umum mengacu pada pola penyajian wayang kulit purwa gaya Yogyakarta, terutama dalam pembagian wilayah *pathet*, meskipun tidak semua urutan adegan ditampilkan.

Berikut akan diuraikan contoh *balungan lakon Amir Sowan* versi Ki Widiprayitna yang biasa dipergelarkan oleh Ki Sukarno. Ringkasan cerita dari episode *Ménak Laré* yang kemudian digubah menjadi lakon *Amir Sowan* adalah sebagai berikut.

Cerita ini merupakan kelanjutan dari cerita *Bedhah Yahman*, yang intinya menceritakan tentang tunduknya Prabu Binti Bahram dari kerajaan Yahman kepada Amirambyah, sehingga Mekah terbebas dari membayar upeti kepada kerajaan Yahman. Selain itu diceritakan pula tentang tunduknya Raden Maktal, putera Prabu Masban dari kerajaan Kalabani, Raden Yusupadi putera Prabu

Halkamah dari kerajaan Kebar, Raden Tohkaran dari kerajaan Ngabesah serta Umarmadi dari Kohkarib. Mereka semua kemudian menjadi pengikut setia Amirambyah.

Cerita *Amir Sowan* diawali dengan kegelisahan Adipati Abdul Muntalib di kadipaten Mekah, karena Amir Ambyah menolak untuk menghadap Prabu Nusirwan di kerajaan Medayin. Penolakan Amir ini sebenarnya untuk menunjukkan harga diri Mekah, karena cara Prabu Nusirwan dalam memanggil Amir dianggap sangat menghina dan merendahkan martabat Mekah. Diceritakan bahwa sikap penolakan Amir tersebut dianggap sebagai pembangkangan, oleh karena itu Prabu Nusirwan atas hasutan Patih Bestak, segera mengutus rombongan prajurit untuk menjemput paksa Amir Ambyah. Berangkatlah rombongan prajurit Medayin bersenjata lengkap di bawah pimpinan Tumenggung Karun Kenjor ke Mekah.

Di dalam perjalanan sebelum masuk gerbang wilayah Mekah, tiba-tiba mereka mendapat teror serangan batu secara sembunyi-sembunyi. Hal tersebut tentu saja cukup mengganggu karena muka mereka mengalami luka-luka lebam, tidak terkecuali Tumenggung Karun Kenjor bahkan beberapa giginya rontok terkena lemparan batu. Ternyata pelaku pelemparan tersebut adalah Umarmaya yang sebenarnya sudah curiga dengan kedatangan rombongan prajurit dari Medayin, ia berpikir pasti ada maksud tidak baik sehubungan dengan sikap Amir yang menolak menghadap Prabu Nusirwan.

Sesampainya di Mekah, Tumenggung Karun Kenjor menjelaskan maksud kedatangannya yaitu untuk menjemput paksa Amir Ambyah atas perintah Prabu Nusirwan. Tentu saja maksud tersebut mendapat perlawanan keras dari pengikut Amir yaitu Maktal dan teman-temannya, mereka kemudian mengusir keluar secara paksa Tumenggung Karun Kenjor. Akhirnya terjadilah peperangan, namun dengan mudah rombongan prajurit Medayin dapat dikalahkan, bahkan mereka dipermalukan dengan cara dilucuti senjata dan pakaiannya. Mereka kemudian disuruh pulang ke Medayin dan melaporkan kejadian tersebut ke Medayin, dan menegaskan bahwa Amir tidak akan sudi menghadap ke Prabu Nusirwan apabila caranya seperti yang telah dilakukannya.

Di kerajaan Medayin, Prabu Nusirwan merasakan kekecewaan Resi Betaljemur, penasehat Medayin karena usulannya tentang cara memanggil Amir tidak diindahkan oleh Prabu Nusirwan. Pada waktu itu Prabu Nusirwan lebih memilih pendapat Patih Bestak, karena merasa bahwa Mekah hanyalah kadipaten kecil tidak seharusnya diperlakukan seperti kerajaan besar. Tiba-tiba datanglah Karun Kenjor dan menceritakan semua peristiwa yang dialaminya. Prabu Nusirwan dan patih Bestak sangat terkejut mendengar laporan Karun Kenjor. Prabu Nusirwan kemudian membuat surat yang ditujukan kepada Amir, kemudian menyuruh Patih Bestak menemui Resi Betaljemur meminta bantuannya untuk memanggil Amir, dengan titipan surat dari Prabu Nusirwan. Prabu Nusirwan

berpendapat Amir pasti akan menurut apabila diperintah oleh Resi Betaljemur, karena ia tahu betul bahwa Amir sangat menghormati Resi Betaljemur. Berangkatlah Patih Bestak untuk menemui Resi Betaljemur sambil membawa titipan surat dari Prabu Nusirwan.

Betaljemur menerima kedatangan Bestak dan bersedia untuk memanggil Amir tetapi dengan caranya. Ia kemudian mengutus Abas untuk pergi ke Mekah menemui Amir dengan membawa surat dari Prabu Nusirwan serta pusaka sakti berupa payung Kyai Tunggul Naga untuk dipersembahkan kepada Amir. Payung Tunggul Naga apabila diangkat oleh orang biasa butuh empat puluh orang. Kesaktian payung ini adalah mampu memberikan tanda dalam peperangan, apabila dapat dikembangkan dan gentanya berbunyi pertanda akan menang dalam pertempuran. Berangkatlah Abas melaksanakan tugasnya. Patih Bestak dalam hati tertawa dan tidak yakin Abas akan berhasil melakukan tugasnya, karena Karun Kenjor seorang prajurit pilihan saja gagal melaksanakan tugasnya.

Di Mekah Amir menerima kedatangan Abas yang menyampaikan maksud kedatangannya, serta menyerahkan surat dan payung kepada Amir. Amir tentu saja bersedia untuk datang ke Medayin, kemudian meminta ijin pada ayah dan ibunya untuk berangkat ke Medayin ditemani para pengikutnya. Raden Tohkaran dipercaya untuk merawat payung pusaka karena ternyata ialah satu-satunya yang mampu mengangkat payung tersebut seorang diri. Abas juga berpesan kepada Amir untuk tidak melewati jalur utama

yang melalui hutan, karena di hutan tersebut terdapat hewan buas bernama wabru yang gemar memakan orang. Diceritakan Wabru adalah berwujud seekor banteng raksasa tetapi berkepala singa, mempunyai tanduk, taji, dan sepasang sayap. Amir mendengar hal itu justru merasa tertantang untuk melihat seperti apakah wabru tersebut yang telah membuat resah. Berangkatlah Amir bersama-sama Abas dan para pengikutnya, sesampainya di hutan yang dimaksud, Amir bertemu dengan wabru dan terjadilah peperangan dan wabru dapat dibinasakan. Wabru kemudian dikuliti, tetapi isinya diganti dengan jerami sehingga seakan-akan wabru tersebut masih utuh. Amir kemudian menyuruh Maktal untuk berangkat lebih dahulu ke Medayin dengan membawa wabru tersebut. Di sepanjang jalan menuju Medayin masyarakat kocar-kacir melihat wabru tersebut yang dikiranya masih hidup.

Di tempat lain, Prabu Bahrn dari kerajaan Kangkan bersama puteranya yaitu Raden Hokman dan Raden Kenahan serta Patih Jagulaga sedang menerima kedatangan Prabu Kistaham. Kistaham adalah salah satu senopati kerajaan Medayin, ia datang membawa surat yang isinya ingin tunduk dan mengabdikan kepada Prabu Bahrn. Dia juga membawa persembahan minuman mewah sebagai upeti tanda pengabdian, mereka kemudian berpesta dan minum bersama sampai Prabu Bahrn mabuk tak sadarkan diri. Kistaham melihat Prabu Bahrn pingsan segera mengikat kedua tangannya layaknya seorang tawanan. Ternyata semua itu adalah tipu muslihat Prabu

Kistaham yang memang terkenal sangat licik dalam menaklukkan negara lain. Melihat ayahnya disekap maka Raden Hokman dan Raden Kenahan beserta bala tentara Kangkan mengadakan perlawanan. Terjadilah pertempuran antara prajurit yang dibawa Kistaham dengan prajurit kerajaan Kangkan. Kistaham akhirnya dapat meloloskan diri dan berhasil membawa Bahran sampai ke Medayin, kemudian diikat pada pohon beringin di batas kota Medayin.

Di dalam istana Medayin, Prabu Nusirwan, Patih Bestak dan Resi Betaljemur mendengar berita bahwa seorang pemuda tampan telah berhasil membunuh wabru dan sedang menuju ke istana Medayin. Tidak lama kemudian Maktal meghadap dan mengatakan kepada Prabu Nusirwan, bahwa Amir siap menghadap tetapi harus dijemput dengan upacara kenegaraan. Prabu Nusirwan akhirnya bersedia dan melakukan upacara kenegaraan untuk menyambut kedatangan Amir yang mengendarai kuda Kalisahak. Setelah sampai di pergelaran, Amir kemudian dipersilahkan duduk di kursi senopati yang biasa sebagai tempat duduk Prabu Kistaham. Tidak lama kemudian datanglah Prabu Kistaham yang melaporkan dengan penuh kesombongan bahwa ia telah berhasil menundukkan dan menawan Prabu Bahran. Pada saat ia akan duduk, Kistaham sangat marah karena tempat duduknya telah diduduki oleh Amir, ia mengumpatinya dengan kata-kata kotor. Amir tersinggung dan merasa dilecehkan, kemudian ia segera pergi meninggalkan

pertemuan. Prabu Nusirwan sangat marah kepada Kistaham, kemudian dia pergi mengejar Amir.

Amir bersama-sama para pengikutnya kemudian pulang ke Mekah. Di perbatasan kota Medayin, Amir melihat Prabu Bahran yang terikat pada sebatang pohon beringin. Prabu Bahran kemudian menjelaskan peristiwa yang telah dialaminya, Amir kemudian membebaskannya. Kemarahan Prabu Bahran tidak terbendung, ia kemudian pergi mencari Kistaham dan selanjutnya menghajarnya habis-habisan karena telah menjebaknya. Patih Bestak melihat Kistaham dihajar oleh Prabu Bahran, kemudian meminta Resi Betaljemur untuk menolong Kistaham dengan meminta bantuan Amir. Permintaan tersebut dipenuhi oleh Betaljemur yang kemudian meminta Amir untuk menolong Kistaham. Amir bersedia dan kemudian membebaskan Kistaham dari tangan Prabu Bahran. Kistaham begitu terbebas dari siksaan Prabu Bahran dengan liciknya segera berlari menyelamatkan diri. Amir kemudian berhadapan dengan Prabu Bahran, tetapi kemarahan Prabu Bahran tak terelakkan bahkan ia hendak menghancurkan kerajaan Medayin. Amir melarangnya, akan tetapi Prabu Bahran bersikeras kemudian terjadilah pertempuran, dan berakhir dengan kematian Prabu Bahran.

Raden Hokman dan raden Kenahan mendengar berita bahwa ayahnya telah tewas dibunuh oleh Amir hendak menuntut balas ke Medayin. Mereka berdua kemudian berhadapan dengan Amir tetapi

dapat ditundukkan, kemudian mereka disuruh kembali ke Kangkan sesuai dengan wasiat Prabu Bahran agar Raden Kenahan menjadi raja menggantikan ayahnya. Betaljemur kemudian datang menjemput Amir dan mengajaknya kembali ke Medayin untuk beristirahat dan menjernihkan persoalan.

Ringkasan cerita atau biasa disebut dengan istilah *gancaran lakon* tersebut oleh Ki Sukarno kemudian digubah menjadi *balungan lakon Amir Sowan* seperti berikut.

I. Bagian Pathet Nem

1. Jejer Mekah

Tokoh : Adipati Abdul Muntalib, patih Tambi Jumiril, raden Amir Ambyah, Umarmaya, raden Abdullah, Umarmadi, tumenggung Karun Kenjor (tamu).

Isi : Adipati Abdul Muntalib merasa bangga karena setelah Amir berhasil menundukkan kerajaan Yahman, membawa pulang beberapa raja maupun ksatria yang kemudian menjadi pengikutnya. Mekah juga terbebas dari kewajiban membayar pajak kepada kerajaan Yahman. Dewi Umandhitahim, puteri raja Yahman prabu Binti Bahram telah diperistri oleh raden Tohkaran, putera prabu Jenggi dari kerajaan Ngabesah yang kemudian menjadi pengikut setia Amir Ambyah. Di sisi lain Abdul Muntalib juga merasa gelisah karena Amir tidak mau memenuhi panggilan untuk menghadap prabu Nusirwan di kerajaan Medayin. Tiba-tiba datanglah menghadap tumenggung

Karun Kenjor, utusan dari kerajaan Medayin untuk menjemput paksa Amir karena telah mengabaikan perintah raja Medayin. Amir tersinggung kemudian mohon ijin kepada ayahnya untuk meninggalkan pertemuan. Karun Kenjor kemudian diusir secara paksa oleh Maktal keluar istana. Umarmaya kemudian mohon ijin untuk mempersiapkan segala kemungkinan.

2. Adegan Paseban Njawi Mekah

Tokoh : Umarmaya, Umarmadi, raden Maktal, raden Yusupadi, raden Tohkaran, raden Abdullah, tumenggung Dullah Pangi.

Isi : Persiapan untuk menghadapi prajurit utusan kerajaan Medayin. Terjadilah pertempuran antara prajurit Medayin melawan prajurit Mekah, tetapi prajurit Medayin dapat dikalahkan dengan mudah. Mereka bahkan dipermalukan dengan cara dilucuti senjata dan pakaiannya, serta semua harta benda yang dibawanya.

3. Jejer Kerajaan Medayin

Tokoh : Prabu Nusirwan, Patih Bestak, raden Herman, raden Hurmus, raden Semakun, tumenggung Tambakyuda, tumenggung Jemuwah Wage.

Isi : Prabu Nusirwan sedang menanti kedatangan tumenggung Karun Kenjor yang diutus untuk menjemput paksa Amir Ambyah. Prabu Nusirwan juga membicarakan tentang Resi Betaljemur yang tidak hadir, diduga kecewa karena nasehatnya

tentang cara memanggil Amir tidak diindahkan oleh Prabu Nusirwan. Tidak lama kemudian datanglah tumenggung Karun Kenjor menghadap dengan kondisi yang sangat memprihatinkan serta menceritakan semua kejadian yang dialaminya. Prabu Nusirwan sangat kaget dan tidak mengira bahwa prajurit utusannya dipermalukan. Prabu Nusirwan kemudian menyuruh Patih Bestak menemui Resi Betaljemur meminta bantuannya untuk menghadirkan Amir Ambyah, disertai dengan surat dari Prabu Nusirwan untuk Amir Ambyah. Berangkatlah Patih Bestak untuk menemui Resi Betaljemur di pertapan Pijajar.

4. *Gladhagan Pertapan Pijajar*

Tokoh : Resi Betaljemur, raden Abas, cantrik.

Isi : Resi Betaljemur sedang menceritakan kekecewaan hatinya karena Prabu Nusirwan mudah terpengaruh oleh hasutan patih Bestak yang jelas-jelas mempunyai maksud jahat kepada Amir. Tidak lama berselang datanglah patih Bestak menyampaikan pesan dari Prabu Nusirwan, untuk meminta bantuan Resi Betaljemur memanggil Amir disertai surat untuk diserahkan kepada Amir. Resi Betaljemur pada awalnya tidak bersedia, tetapi akhirnya menyanggupinya. Ia kemudian menyuruh puteranya yaitu Abas untuk pergi ke Mekah menemui Amir, menyampaikan surat dari Prabu Nusirwan. Abas juga dititipi membawa payung pusaka *Tunggul Naga* untuk diberikan kepada Amir. Berangkatlah Abas ke Mekah.

II. Bagian *Pathet Sanga*

5. *Adegan Gara-gara*

Tokoh : Jiweng, Toples.

Isi : Jiweng dan Toples sedang bersenda gurau untuk mengisi waktu senggang, mengikuti Amir kemanapun ia pergi.

6. *Jejer Kasatriyan Mekah*

Tokoh : Amir Ambyah, Umarmaya, Jiweng, Toples, Maktal.

Isi : Membicarakan peristiwa yang baru saja dialami serta mempersiapkan segala kemungkinan yang bisa terjadi. Tidak lama kemudian datanglah raden Abas menjelaskan maksud kedatangannya, serta menyerahkan surat dan payung sakti kepada Amir. Abas juga menjelaskan fungsi payung sakti yang dapat memberikan tanda kemenangan dalam perang, yaitu apabila sebelum terjadi peperangan payung dapat dikembangkan, dan genta-genta kecil yang tergantung akan berbunyi nyaring. Persoalannya adalah payung tersebut hanya dapat diangkat oleh empat puluh orang, kecuali memang ada seorang ksatria yang terpilih dapat mengangkatnya seorang diri. Beberapa pengikut Amir kemudian mencoba mengangkatnya tetapi tidak ada yang berhasil, sampai akhirnya tinggal raden Tohkaran yang harus mencoba, dan ternyata berhasil. Oleh karena itu raden Tohkaran mendapat tugas untuk merawat pasung pusaka tersebut. Amir kemudian menyatakan bahwa ia sanggup untuk datang ke

Medayin ditemani para pengikutnya, kecuali raden Tohkaran. Abas mengingatkan bahwa sebaiknya mereka mengambil jalan melingkar, bukan jalan utama yang melewati hutan. Di dalam hutan tersebut dihuni oleh seekor binatang buas bernama wabru yang gemar memakan manusia. Wabru bentuknya sangat aneh, berbadan banteng lengkap dengan tanduknya, tetapi berkepala harimau serta mempunyai taji di setiap kakinya dan sepasang sayap. Mendengar hal tersebut Amir justru ingin membuktikannya. Berangkatlah mereka menuju kerajaan Medayin.

7. Jejer kerajaan Kangkan

Tokoh : Prabu Bahrn, raden Kenaham, raden Hokman, patih Jagulaga.

Isi : Prabu Bahrn memberikan nasehat-nasehat kepada raden Kenahan, untuk mempersiapkan diri menggantikan ayahnya sebagai raja di kerajaan Kangkan. Tiba-tiba datanglah menghadap prabu Kistaham, salah satu senopati besar kerajaan Medayin mengatiskan surat yang isinya ingin mengabdikan kepada Prabu Bahrn karena telah membelot dari kerajaan Medayin. Ia juga membawa upeti minuman mewah sebagai tanda pengabdian. Prabu Bahrn menyetujui, mereka kemudian mengadakan pesta perjamuan menyambut Kistaham. Prabu Bahrn tidak sadar bahwa sebenarnya semuanya adalah akal

licik dari Kistaham yang ingin menundukkan kerajaan Kangkan. Minuman yang dipersembahkan ternyata telah diberi racun, sehingga barangsiapa yang meminumnya akan mabuk tidak sadarkan diri. Rencana Kistaham berhasil, setelah meminum minuman anggur tersebut Prabu Bahrn jatuh pingsan. Kistaham yang pura-pura ikut minum langsung mengikat tangan prabu Bahrn sebagai tawanan dan membawanya pergi untuk diserahkan kepada Prabu Nusirwan. Raden Kenahan dan raden Hokman tidak ikut minum karena sebenarnya ia sudah curiga kepada Kistaham. Oleh karena itu ia melarang sebagian prajuritnya untuk ikut minum dan tetap siaga. Ketika kecurigaannya terbukti dan prabu Bahrn disekap, mereka kemudian mengadakan perlawanan. Terjadilah pertempuran, akan tetapi Bahrn dengan siasat liciknya berhasil meloloskan diri meninggalkan pertempuran kembali ke Medayin, Kenahan dan Hokman mengejarnya. Sesampainya di batas kota Medayin Kistaham mengikatkan Prabu Bahrn pada sebatang pohon beringin, kemudian ia pergi menuju kerajaan.

III. Bagian *Pathet Manyura*

8. *Jejer Kerajaan Medayin*

Tokoh : Prabu Nusirwan, patih Bestak, Resi Betaljemur, raden Herman, raden Hurmus, raden Semakun, tumenggung Tambakyuda.

Isi : Prabu Nusirwan sedang menanti kedatangan Amir, serta membahas tersiarnya kabar bahwa seorang pemuda tampan telah berhasil membunuh wabru. Tidak lama kemudian datanglah Maktal dengan membawa bangkai wabru, serta menjelaskan bahwa Amir telah berada di perbatasan kota Medayin dan bersedia menghadap, asalkan dijemput sendiri oleh Prabu Nusirwan dengan upacara resmi kenegaraan. Prabu Nusirwan bersedia kemudian mempersiapkan upacara penyambutan.

Amir datang dengan mengendarai kuda kyai Kalisahak, setelah dijemput dan dibawa masuk ke kraton, Amir dipersilahkan untuk duduk di kursi senopati yang merupakan tempat duduk Prabu Kistaham. Tidak lama kemudian datanglah menghadap Prabu Kistaham melaporkan keberhasilannya menawan Prabu Bahran. Pada saat hendak duduk, ia sangat terkejut karena ternyata kursinya telah diduduki oleh Amir. Kistaham kemudian menegur dan mengumpat kasar kepada Amir. Amir tersinggung dan kemudian pergi meninggalkan pertemuan. Prabu Nusirwan melihat peristiwa tersebut balik memarahi Kistaham, kemudian lari bermaksud mengejar kepergian Amir.

Amir dan rombongan kemudian pulang kembali ke Mekah. Sesampainya di perbatasan, mereka menemukan Prabu Bahran yang terikat pada sebatan pohon beringin. Prabu Bahran menjelaskan semua peristiwa yang dialaminya. Amir kemudian

membebaskan Prabu Bahrn, dan betapa marahnya Prabu Bahrn yang telah menjadi korban tipu muslihat Kistaham pergi mencarinya. Kistaham akhirnya dapat ditemukan dan kemudian dihajarnya habis-habisan. Patih Bestak melihat hal tersebut kemudian lari menemui Betaljemur agar bersedia menyuruh Amir membebaskan Kistaham. Amir selanjutnya berhasil membebaskan Kistaham, kemudian dengan licik Kistaham lari menyelamatkan diri bersama patih Bestak. Prabu Bahrn tidak bisa menerima apa yang dilakukan oleh Amir, dan menganggap Amir adalah juga merupakan musuhnya sekalipun ialah yang telah membebaskannya. Amir berusaha mengingatkan, tetapi Bahrn tetap tidak terima, kemudian terjadilah pertempuran dan akhirnya Bahrn tewas di tangan Amir. Sebelum tewas Bahrn sempat berpesan kepada Amir menitipkan kedua anaknya untuk diurus melanjutkan tampuk pimpinan di kerajaan Kangkan.

Raden Kenahan dan raden Hokman yang mendengar bahwa ayahnya tewas dibunuh Amir segera mencarinya hendak menuntut balas. Terjadilah pertempuran tetapi mereka berdua dapat dikalahkan oleh Amir. Mereka kemudian disuruh pulang ke kerajaan Kangkan, dan akhirnya raden Kenahan ditunjuk sebagai raja kerajaan Kangkan sesuai wasiat prabu Bahrn. Tidak lama kemudian datanglah Prabu Nusirwan dan resi Betaljemur yang meminta Amir beserta pengikutnya kembali ke Medayin untuk beristirahat dan menjernihkan persoalan. Selesai.

C. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam wayang golek Menak seperti halnya pada wayang kulit hanya lebih sederhana. Bahasa pada pertunjukan wayang kulit pada dasarnya adalah bahasa Jawa Baru yang memiliki tiga tingkatan bicara, tetapi disulam dengan kata-kata *Kawi* serta kata yang didistorsi bunyinya. Bahasa ini lazim disebut dengan *basa Pedhalangan*, yang secara harafiah berarti “bahasa dari seni pertunjukan”. *Basa Pedhalangan* bukan bahasa Jawa Baru dan bukan pula bahasa Jawa Kuno (*Kawi*), tetapi merupakan bahasa yang hanya berkembang dan digunakan dalam dunia pertunjukan wayang Jawa, dan bahasa ini merupakan perpaduan antara semua bahasa Jawa yang pernah ada.

Selanjutnya dijelaskan oleh Soedarsono bahwa meskipun tidak ada patokan yang mengatur terjadinya proses distorsi itu, tampaknya ada lima tipe distorsi yang lazim, yaitu: 1) penggunaan sufiks *-a*, tetapi yang artinya sama sekali tidak ada hubungannya dengan irrealis; 2) penggunaan afiks *-w* bagi beberapa silabel; 3) pemendekan dari kata-kata; 4) pemanjangan kata-kata dengan menambah afiks tertentu; dan 5) penggunaan beberapa kata *Kawi* dan *pedalangan* untuk ungkapan-ungkapan yang khas. Tipe pertama dari distorsi penggunaan sufiks *-a* misalnya pada kata *lagya* (*lagi-a*, yang berarti ‘sedang mengerjakan’), *kadya* (*kadi-a*, yang berarti ‘seperti’). Tipe kedua dari distorsi penggunaan afiks *-w* misalnya kata *ywan* (akar kata *yan* dari bahasa *Kawi* yang berarti ‘kapan’). Tipe

ketiga dari distorsi berupa pemendekan kata-kata misalnya *kyana* (*rekyana*, berarti 'gelar kehormatan bagi seorang perdana menteri'). Tipe keempat dari distorsi yang berupa pemanjangan kata-kata dengan menambah afiks pada kata aslinya, misalnya *kawistara* (dari akar kata *katara* yang berarti 'jelas'). Tipe kelima dari distorsi adalah penggunaan kata-kata Kawi dan *pedhalangan* untuk ungkapan khas, misalnya *mangarsa* (akar kata bahasa Kawi yaitu *arsa* berarti 'bermaksud') (R.M. Soedarsono, 1997:274-276).

Tiga tingkatan dalam bahasa Jawa yang masing-masing tingkat mempunyai tiga sub tingkat, yaitu *ngoko*, *madya*, serta *krama*. Di dalam tingkatan terendah atau *ngoko* terdapat sub tingkat *ngoko lugu*, *antya basa*, serta *basa antya*. *Madya* atau tingkatan bicara menengah terdapat sub tingkat *madya ngoko*, *madyantara*, serta *madya krama*. *Krama* atau tingkatan tertinggi juga mempunyai tiga sub tingkat yaitu, *mudha krama*, *kramantara*, serta *wredha krama*. Di lingkungan kerajaan digunakan tingkatan bicara yang khas yaitu di Surakarta disebut *basa kedhatonan*, sedangkan di Yogyakarta disebut *basa bagongan*. Bahasa *krama* yang dipergunakan bagi petani di desa disebut *krama désa*. Selain itu masih ada bahasa yang dipergunakan untuk tokoh dewa, Soedarsono membaginya ke dalam tiga tingkatan yaitu *ngoko déwa*, *krama déwa*, serta *bagongan déwa*. Ciri khas dari bahasa yang dipergunakan para dewa terletak pada penggunaan kata-kata Kawi yang hanya terdapat di *pedhalangan*, misalnya *o hok*, *hong*, *hong*

yang-yang, hong nirdah pinara sabda, panihan, ngestata-ngèstuti, dan déwata-déwati ngestata-ngèstuti suruping nétra prayogi (R.M. Soedarsono, 1977:277). Jenis bahasa ini tidak pernah dipergunakan di sajian wayang golek Menak karena tidak terdapat tokoh dewa. Bahasa *krama désa* sering kali ditemukan pada pertunjukan wayang golek Menak khususnya untuk tokoh *dhagelan* atau *panakawan*.

Kesederhanaan penggunaan bahasa dalam pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta gaya Ki Widiprayitna dapat digambarkan seperti contoh berikut.

1. Dialog baku (*ginem blangkon*) suasana agung dalam *jejer pisan* kerajaan Koparman.

Jayengrana : *Brahim Kaélullah. Kakang dipati kula ngaturaken pambagya panakrami.*

Umarmaya : *Astrakabérlah Hèrngalèm. Umpamia keng raka kaleresing enèm, pambagyaning wong agung kula cencang pucaking rikma, tumanduking njaja, mblèbèr dhateng pangkon ndadosa jimat paripih cahyo nur cahyo. Wangsul ingkeng raka kaleresing sepuh namung kèndela dhawah sami-sami. Taklimipun ingkeng raka mugi katampia.*

Jayengrana : *Kula tampi mugi netepna imanipun rayi paduka ing koparman puserbumi punjering jagat. Mugi sekéca lenggah jajar kaliyan kula kakang dipati.*

Marmaya : *Nuwun ngéstockaken dhawuh.*

Jayengrana : *Yayimas ing Parangtéja yayi Maktal, kadiparan kadangingsun raja-raja kang padha manunggal.*

Maktal : *Sedaya tansah netepi wajib dhawuhipun Tiyang Agung mboten kendhat anggènipun sami nindakaken kewajibaning panembah. Kula ngaturaken sembah bekti.*

- Jayengrana : *Iya yayi sun tarima, lega penggalihingsun. Bisa nuduhaké panembah jati. Yayi ing Yunan raja Tamtanus, piyé pawartané raja-raja kapir kang bakal ngrubuhaké peprintahan puserbumi.*
- Tamtanus : *Sakdèrèngipun kula ngaturaken sembah konjuk. Ing kalenggahan menika mboten wonten nawala penantang ingkeng nedya ngrebahaken kasultanan negari dalem ing Koparman. Umpami wontena, kula kaalangna ing pabaratan, putung dados tiga kula aturi mbandhemaken, reremuk dados glepung kula aturi nyawuraken.*
- Jayengrana : *Iya yayi Tanus semono prasetyanira. Kohkarib Jemblung Marmadi, wangsulana Marmadi.*
- Marmadi : *Ho...ho...dhawuh Tiyang Agung.*
- Jayengrana : *Kadangmu raja patang puluh apa pepak andering pisowanan.*
- Marmadi : *Ho..ho..setunggal mboten wonten ingkang nglirwakaken ing wajib, sedaya ngaturaken sembah bekti. Langkung-langkung kula Tiyang Agung.*
- Jayengrana : *Kohkarib banget panarimaningsun lungguh kang prayoga. Wangsul dhateng kakang adipati ing Ngetalkandhangan, kakang Pothet Umarmaya. Kula badhé medaraken wosing pisowanan.*
- Marmaya : *Sumangga yèn pancèn mboten kagem wados, sedaya para pendhèrèk nengga dhawuh dalem.*
- Jayengrana : *(Brahim Kaélullah. Kakang dipati saya mengucapkan salam hormat).*
- Umarmaya : *(Astrakabérlah Hèrngalèm. Seumpama kakanda ini lebih muda, salam Wong Agung saya ikatkan pada ujung rambut, sampai di dada, mengalir sampai pangkuan sebagai cahaya kekuatan. Begitu pula kakanda yang lebih tua, salam saya semoga diterima).*
- Jayengrana : *(Saya terima semoga memantapkan iman adinda ini pemimpin Koparman Puserbumi pusatnya dunia. Mohon kakanda adipati duduk dengan nyaman bersama saya).*

- Marmaya : (Terima kasih).
- Jayengrana : (Adikku Maktal dari Parangteja, bagaimana kabar saudara-saudara kita yang selalu bersatu).
- Maktal : (Semua selalu bertanggung jawab melaksanakan perintah Tiyang Agung tidak ada yang berhenti melaksanakan kewajiban berdoa. Saya menghaturkan salam hormat).
- Jayengrana : (Iya saya terima, lega hati saya. Adikku dari Yunan raja Tamtanus, bagaimana kabar berita raja-raja kafir yang berniat merobohkan pemerintahan Puserbumi).
- Tamtanus : (Sebelumnya saya menghaturkan salam hormat. Sampai saat ini tidak ada surat tantangan yang berniat merobohkan pemerintahan anda di Koparman. Kalaupun ada, saya yang akan menghalangi sebagai beteng, ibaratnya patah menjadi tiga saya persilahkan melemparkan, hancur menjadi debu silahkan menaburkan).
- Jayengrana : (Iya adikku Tanus, begitu kuat janji setiamu. Kohkarib Jemblung Marmadi, jawablah).
- Marmadi : (Ho...ho... siap tuanku Tiyang Agung).
- Jayengrana : (Saudara-saudaramu empat puluh raja apakah lengkap menghadap).
- Marmadi : (Ho...ho...tidak satupun yang berani meninggalkan tanggung jawab, semua menghaturkan hormat, terlebih saya tuanku Tiyang Agung).
- Jayengrana : (Kohkarib terima kasih sekali, duduklah dengan nyaman. Kembali kepada kakanda Adipati di Talkandhangan, kakanda Pothet Umarmaya, saya ingin menyampaikan inti dari pertemuan ini).
- Marmaya : (Silahkan kalau memang bukan merupakan sesuatu yang dirahasiakan, semua pengikut menunggu perintah paduka).
2. *Ginem* suasana tegang yang menggambarkan perdebatan antara Prabu Menak Kanjun, raja Parangakik dengan adiknya yaitu dewi Sudarawerti dalam lakon *Bedhah Parangakik*. Perdebatan terjadi

karena Prabu Menak Kanjun bermusuhan dengan Wongagung Jayengrana, sedangkan Dewi Sudarawerti justru sangat mencintai Wong Agung Jayengrana.

Kanjun : *Adhiku bocah ayu sing ndak tresnani. Kepiyé nggonmu njaga pakunjarané Jayengrana.*

Sudarawerti : *Kaka prabu pepundhen kula, kula pinanggih Tiyang Agung Jayengrana, èstunipun kaka prabu ingkang lepat yèn kaka prabu miturut ujaripun patih Bestak, awit èstunipun Tiyang Agung menika mboten lepat, namung nedahaken utamining panembah, kaka prabu. Inkang leres menika mboten nyembah séla wreksa reca, lan latu. Leresing panembah dhateng gusti ingkang murbèng jagad.*

Kanjun : *Kowé aja mulang pun kakang, ngrumangsana kowé mendem ngelmune Jayengrana.*

Sudarawerti : *Mboten kaka prabu, mandar kula sampun dipun tampi suwita badhé kapundhut garwa. Bénjang nikah kula panjenengan kersa malèni gantosing rama ingkang sampun suwargi.*

Kanjun : *Kepiye ? Ora sudi aku, Jayengrana kuwi genah mungsuh.*

Sudarawerti : *Mboten kaka prabu, calon ipé penjenengan.*

Kanjun : *Ora sudi. Isa karo Jayengrana nèk kowé mbreguduk nguthowaton, cuplak andheng-andheng ora pernah papan panggonané cukil tak buwang, ora miturut karo pun kakang, aja ngarep-arep tinggalané wong tuwa ora bakal tak bagèi. Hayo pisah karo Jayengrana.*

Sudarawerti : *Mboten kaka prabu, kula sampun kelajeng tresna.*

Kanjun : *Haèèhh...juwing-juwing kuwandhamu.*

Kanjun : *(Adikku putri nan cantik yang paling kakanda sayangi. Bagaimana pekerjaanmu menjaga penjara Jayengrana).*

Sudarawerti : *(Kakanda prabu junjunganku, dinda bertemu Tiyang Agung Jayengrana, sesungguhnya kakanda prabu salah apabila menuruti hasutan Patih Bestak,*

karena sesungguhnya Tiyang Agung itu tidak bersalah, hanya menunjukkan keutamaan menyembah kakanda. Yang benar itu tidak menyembah batu, patung kayu, dan api. Kebenaran menyembah adalah kepada Tuhan Penguasa Alam).

Kanjun : (Dinda jangan mengajari kakanda, sadarlah dinda telah mabuk oleh ajaran Jayengrana).

Sudarawerti : (Tidak kakanda prabu, jujur sebenarnya dinda sudah diterima mengabdikan serta akan diperistri. Besok ketika pernikahan dinda sudilah kakanda sebagai wali pengganti almarhum ayahanda).

Kanjun : (Apa ? Kanda tidak sudi, Jayengrana itu adalah jelas-jelas musuh).

Sudarawerti : (Tidak kakanda prabu, calon ipar kakanda).

Kanjun : (Tidak sudi. Kalau dinda tetap nekat, ibaratnya tai lalat tidak pas tempatnya, sebaiknya dicongkel dan dibuang, apabila dinda tidak mengikuti kakanda, jangan berharap dinda akan menerima warisan orang tua. Ayo pisahlah dengan Jayengrana).

Sudarawerti : (Tidak kakanda, dinda sudah terlanjur mencintainya).

Kanjun : (Haah...Kuhancurkan badanmu).

3. *Ginem* suasana tegang yang menggambarkan perdebatan antara Dewi Sudarawerti, puteri Parangakik adik Prabu Menak Kanjun dengan Dewi Rabingu Sirtimpilaeli, puteri Prabu Ani Sirtungalam raja Karsinah dalam lakon *Bedhah Parangakik*. Perdebatan pendapat ini terjadi karena mereka sama-sama mengaku isteri dari Wongagung Jayengrana, padahal kenyataannya mereka belum menjadi istri Jayengrana.

Sudarawerti : *Sapa kowé wanita pamèr duwé tunggangan manuk, apa dikira mung kowé dhéwé sing isa ngambah njumantara.*

Rabingu : *Aku putri saka Karsinah, jenengku Dewi Rabingu Sirtiptumpilaeli. Sing tak tumpaki iki garudha Sahomai. Lha kowé sapa kok isa madhani aku duwé garudha.*

- Sudarawerti : *Aku Dèwi Sudarawerti, tumpakanku Garudha Yaksa. Kowé tekan kéné apa sedyamu.*
- Rabingu : *Ngupadi garwaku Wongagung Jayengrana.*
- Sudarawerti : *Kowe aja ngaku-aku...aja kemayu aja pamèr...sing garwané Wong Agung kuwi aku, putri Parangakik Dewi Sudarawerti.*
- Rabingu : *Sira aja ngayawara...sing garwané kuwi aku ketemu jaka lara.*
- Sudarawerti : *Lha saya ora ketemu nalar...garwané Wong Agung kuwi sing sepisan wis séda, sing kaping pindhho wis séda lha njur ketemu karo aku.*
- Rabingu : *Nek sing pisan séda sing pindhho séda, kowé tak sirnakké sisan...*
- Sudarawerti : *Tak kembari sak kridhamu.*
- Sudarawerti : *(Siapakah kamu memamerkan burung garuda kendaraanmu, apakah kau kira hanya dirimu yang mampu mengudara).*
- Rabingu : *(Aku putri Karsinah, namaku Dewi Rabingu Sirtiptumpilaeli. Yang aku kendarai ini garuda Sahomai, siapakah engkau wanita yang mampu menyamai aku mempunyai burung garuda).*
- Sudarawerti : *(Aku Dèwi Sudarawerti, kendaraanku Garudha Yaksa. Kau sampai ke sini ada maksud apa).*
- Rabingu : *(Mencari suamiku Wongagung Jayengrana).*
- Sudarawerti : *(Kamu jangan mengada-ada, sombong pamer kecantikan. Akulah istri Wong Agung, putri Parangakik Dewi Sudarawerti).*
- Rabingu : *(kamu jangan mengada-ada, akulah istri pertamanya).*
- Sudarawerti : *(Jelas semakin tidak masuk akal. Istri Wong Agung itu yang pertama meninggal, yang kedua juga sudah meninggal, dan kemudian bertemulah denga diriku).*
- Rabingu : *(Kalau yang pertama meninggal, kedua meninggal, kau lebih baik sekalian saja kuhancurkan).*

Terjadilah peperangan hebat diantara keduanya yang mempunyai kesaktian seimbang, sehingga sampai beberapa waktu tidak ada yang kalah maupun menang. Di sela-sela peperangan yang tak kunjung berakhir tersebut emosi keduanya mulai surut, kemudian terjadilah dialog.

Sudarawerti : *Aku nèk kon kalah emoh.*

Rabingu : *Aku yo emoh.*

Sudarawerti : *Ayoh tutugké wong nyatané padha-padha lé sekti mandraguna. Orak..jané nek kowé garwané Wong Agung kuwi peputra sapa.*

Rabingu : *Tak blakani ning aja kandha-kandha....aku ki durung peputra.*

Sudarawerti : *Wo lha nèk ngono kowé kuwi cara pariné gabug...*

Rabingu : *Ora nèk gabug...aku ki garwa sakjroning pengimpèn...lha nèk kowé kok kaya isih kenya...*

Sudarawerti : *Iki yo aja tok werdèkke..aku ki yo garwané ning sakjroning pengimpèn....*

Rabingu : *O dadi kowé kuwi yo muk ngimpi to lé dadi garwané Wong Agung...*

Sudarawerti : *Is aja sero-sero...kowérak ya ming ngimpi to...Nèk ngono ayo padha diluwari saka pakunjaran wong sing dipercaya njaga kuwi aku.*

Rabingu : *Aku manut, ning ngko nèk aku ditampa lèhku ngunggah-unggahi kowé aja serik....*

Sudarawerti : *Semono uga nèk aku ditampa kowé ora kena mèri...nèk ditampa kabèh aku sing mbok tuwa kowé mbok enom..*

Rabingu : *Ah yo ora, wong lé nggerbini mesthi dhisik aku...*

Sudarawerti : *Ah yo rung karuwan... sing pokok ayo saiki padha diluwari dhisik.*

Rabingu : *Yo ayo prayoga kuwi...*

- Sudarawerti : (Aku tidak sudi kalau harus kalah).
- Rabingu : (Aku juga tidak mau).
- Sudarawerti : (Ayo diteruskan meskipun kenyataannya kesaktian kita seimbang. Sebetulnya kalau kamu itu istri Wong Agung siapakah putramu).
- Rabingu : (Jujur tetapi jangan bilang-bilang, aku belum mempunyai anak).
- Sudarawerti : (O..kalau begitu irata padi kau mandul)
- Rabingu : (Tidak kalau aku mandul, karena aku ini hanya sebagai istri dalam mimpi, kau kelihatannya masih gadis...?).
- Sudarawerti : (Aku juga akan membuka rahasia tapi jangan kau sebarkan, sebenarnya aku juga hanya sebagi istri dalam mimpi).
- Rabingu : (O kalau begitu kau juga hanya bermimpi menjadi istri Wong Agung).
- Sudarawerti : (Jangan keras-keras..kau kan juga hanya mimpi. Kalau begitu ayo kita bebaskan dari penjara kebetulan yang dipercaya bertugas menjaga penjara adalah aku).
- Rabingu : (Aku ikut saja, tetapi apabila aku diterima pengabdianku sebagai istri kau jangan sakit hati).
- Sudarawerti : (Begitu juga kalau aku yang diterima kau juga tidak boleh iri..kalau semuanya diterima aku sebagai istri tua, kau istri muda).
- Rabingu : (Ah tidak begitu, karena pastilah yang lebih dulu hamil adalah aku).
- Sudarawerti : (Belum tentu, yang penting sekarang aya kita bebaskan dulu).
- Rabingu : (Ya baguslah kalau begitu).

4. *Ginem* suasana tegang, emosi, dan putus asa yang menggambarkan perdebatan antara Wong Agung Jayengrana dengan Umarmaya dalam episode *Menak Gandrung*.

Jayengrana : *Dhiajeng Muninggar énggal wungua..ayo menyang taman ndak pethikké kembang mawar melati apa menur..sira wong ayu kang madhahi...wadhahé nganggo sumekan...putramu Kobatsarehas ora kuciwa jumeneng nata ing Merdayin, sak Merdayin ora ana sing timbang, luwih-luwih ngasoraké...*

Marmaya : *Yayi. Kula aturi ngeningaken penggalih garising pesthi sampun lumampah nimbok adhi Muninggar lan ingkeng putra sampun tinimbangan sowan, sampun kelajeng-lajeng anggènipun nandhang sungkawa nandhang brangta..panjenengan dipun tengga minangka pandoming kawula dasih. Kabérata sungkawanipun yayi.*

Jayengrana : *Ingkeng nglampahi kula sanès kakang Marmaya, yèn sampun mboten sudi caket kaliyan keng rayi, mangga sakkersa kula aturi nebih. Sampun ngreridhu anggèn kula pirembagan kaliyan garwa lan anak kula. Ora kersa semingkir apa ndadak kudu nganggo pusaka cemethi Kyai Banaspati.*

Umarmaya : *O nggih kula tak ngalih. Yoh cethané Marmaya wis ra kanggo nggawé.*

Jayengrana : *(Dinda Muninggar cepatlah bangun, ayo pergi ketaman aku petikkan bunga mawar melati apa menur. Dinda putri cantik sebagai wadah. Kobatsarehas tidak mengecewakan menjadi raja di Merdayin, seluruh Merdayin tidak ada yang menyamainya apalagi mengalahkannya).*

Marmaya : *(adikku, saya mohon berfikir jernih bahwa sudah menjadi kodrat pasti terjadi adik Muninggar dan putra anda sudah meninggal. Jangan larut dalam kesedihan, anda ditunggu rakyat sebagai teladan, hilangkanlah kesedihanmu dinda).*

Jayengrana : *(Yang mengalami adalah aku bukan kakak Marmaya. Kalau memang sudah tidak sudi lagi dekat dengan adinda, silahkan saja untuk menjauh, jangan mengganggu pembicaraanku dengan istri*

dan anakku, kalau tidak mau pergi menjauh haruskan aku usir dengan pusaka cemethi Kyai Banaspati).

Umarmaya : (Oya aku pergi, ternyata Marmaya sudah tidak ada gunanya).

5. *Ginem* adegan *perang gecul* dalam suasana tegang tetapi lucu.

Tambakyuda : *Sapa kowé prajurit tuwa muk gari sakgongan...*

Dulah Pangi : *Asli iki prajurit mlekah..eh..Mekah..jenengku Dulah Pangi. Balik kowé sapa, jik enom mbengkelut...*

Tambakyuda : *Tumenggung Tambakyuda..*

Dulah Pangi : *Ayoh ndhisiki gelem didhisiki gelem..ayoh miliha, ngantema....apa dikira aku wedi karo brengosmu...*

Tambakyuda : *Aku iki tumenggung pinunjul mungsuh karo kowe tuwa ra ana dagingé, nèk menang ora olèh elok nèk kalah kewirangan.*

Dulah Pangi : *Weh nyepèlèkké ...nèk ketrètèsé aku kalah nganti mati wis okèh lé mangan pedhes asin...anak putuku wis dho nyambut gawé kabèh...ning nèk aku menang kena nggo conto para perjurit-perjurit enom*

Tambakyuda : (Siapa kamu prajurit tua Cuma tinggal gong saja).

Dulah Pangi : (Asli ini prajurit Mlekah, eh Mekah, namaku Dulah Pangi. Kamu siapa, masih muda gemuk).

Tambakyuda : (Tumenggung Tambakyuda).

Dulah Pangi : (Ayo mendahului mau didahului juga mau, ayo pilihlah, memukullah, apa kau kira aku takut dengan kumismu).

Tambakyuda : (Aku ini tumenggung pilihan melawan kamu tuwa tidak ada dagingnya, kalau menang tidak mendapat sanjungan kalau kalah memalukan).

Dulah Pangi : (Wah menghina, walaupun akhirnya aku harus kalah sampai mati sudah kenyang aku makan pedas asin, anak cucuku sudah bekerja semua, tapi kalau aku menang bisa jadi contoh prajurit muda).

A. *Kandha, Carita, dan Janturan*

Kandha, carita, dan janturan dalam wayang golek Menak Yogyakarta mengacu pola wayang kulit purwa gaya Yogyakarta.

Mudjanattistomoet al., menjelaskan sebagai berikut.

Ingang dipun wastani kandha: pangrumpaka utawi panyandra tumrap kawontenan utawi lelampahan ingkang sinartan gelaring gegambaran ing kelir. Carita: pangrumpaka utawi panyandra tumrap kawontenan utawi lelampahan ingkang sampun kapengker utawi badhé dumados, tanpa dipun kanthèni gegambaran ing kelir. Janturan: kandha utawi carita ingkang dipun tindakaken ing salebeting gendhing dipun sirep (limrahipun dipun wastani gendhing kajantur (Mudjanattistomo, 1977:14).

(Yang dimaksud dengan *kandha*: penggambaran atau pelukisan terhadap keadaan atau peristiwa yang disertai dengan tampilan di kelir. *Carita*: penggambaran atau pelukisan terhadap keadaan atau peristiwa yang sudah berlalu atau akan terjadi, tanpa disertai tampilan di kelir. *Janturan*: *kandha* atau *carita* yang dilakukan pada saat gending ditabuh lirih (*sirep*) biasa disebut *gendhing kajantur*).

Pada perkembangannya terutama gaya Ki Sukarno, mengganti *prolog* yang terdapat pada *janturan jejer*. Pada awalnya *prolog janturan* pada wayang kulit purwa gaya Yogyakarta berbunyi sebagai berikut.

Hong Ilahèng. Hong Ilahèng awigna awigna mastu purnama sidhem. Awigna mastu silat mring Hyang Jagatkarana, siran tandha kawisésaning bisana; sana sinawung langen wilapa, èstu maksih lestantun lampahing Budda; jinantur tutur katula, téla-téla tulat mrih labdèng paradya; winursita ngupama pramèng niskara, karena dya tumiyèng jaman purwa; winisudha trah dinama-dama, pinardi tamèng lalata; mangkya tekap wasananing gupita, tan wung renggèng pralambang atumpa-tumpa, manggung panggeng panggunggang sang murwèng kata (Mudjanattistomo, 1977:74).

(Oh Tuhan, oh Tuhan semoga tiada rintangan, sembah sempurnaku untuk-Mu. Semoga tiada rintangan, sembah

dihaturkan kepada Yang Maha Kuasa. Dialah penguasa yang kekuasaannya maha dahsyat. Di tempat ini akan digubah cerita kidung yang sangat indah, yang nyata-nyata masih melestarikan cerita zaman kuna. Ajaran yang diceritakan kiranya dapat dijadikan bahan pemikiran. Sungguh-sungguh cerita yang merupakan teladan agar supaya menguasai ilmu pengetahuan yang unggul. Teladan yang diceritakan adalah teladan yang unggul sebab masih dekat dengan nalar zaman kuna. Demikianlah telah diajarkan kepada generasi penerus tumpuan harapan bangsa. Diusahakan agar merasuk ke dalam pikiran mereka. Sekarang sampailah pada akhir gubahan. Yaitu berbagai cerita gubahan sebagai metaphor. Tiada henti terus-menerus puja-puji si tukang cerita)

Ki Sukarno mengubah seluruh prolog tersebut, selain itu di dalamnya juga sudah terungkap lakon yang akan dibawakan. Berikut akan diuraikan struktur *janturan jejer* pertama secara lengkap dengan lakon *Bedhah Parangakik*.

Tan ana liya kang sinembah kejawi Allah. Nyingkiri palang pepali nuhoni dhawuh, dadya dhasaring tumitah. Gumelaring simpingan kanan lan kéring awujud wayang golek caritane Serat Ménak, nenggih Ménak Kanjun pinethik lampahan Bedhah Parangakik.

Anenggih pundi ta negari ingkang pinurwèng carita samangké, ingkang kaéka adi dasa purwa. Éka marang sawiji, adi linuwih, dasa sepuluh, purwa wiwitan. Adi-adining garba gupita datan wonten kadi negari Parangakik. Negari panjang punjung, pasir wukir, loh jinawi. Panjang marang adawa, punjung iku luhur, basa pasir ngarepaké samodra, wukir ngungkuraké gunung, basa jinawi toya tumumpang, tulus kang sarwa tinandur, murah kang sarwa tinumbas, agemah saha ripah, basa gemah kathah janma dagang datan kendhat, elur tan ana pedhoté. Basa ripah kathah janma ingkang gegriya anéng negari, pratandha éca manahé kawula alit, kebo, sapi, bébék, ayam datan wonten ingkang kinandhangan, teka aglar munggwing pangonan, saking harjaning negari dora cara sirna ajrih wilalating naléndra. Boten wonten panjenenganing naréndra ing rat jagat pramudhita ingkang kasongan ing akasa, ingkang kagebeng ing muara, ingkang kawengku ing samodra laya, ingkang kesenenaning rembulan, ingkang kapadhanganing surya, datan pejah mirib kadi sang Naréndra Parangakik, punika luhur kawisésanira. Pranyata sang nata adhil paramarta, tansah mulé balaba ing brana, dana boga lumintu ing saben dina, ngupaya dasih utama, memulang wong balilu, njangkung prah pupuh, ngapura lepating wadya, anggung titi pariksa,

mintir pangrèh utama. Panjenenganing naréndra kinacèk sasaminging ratu, trus padhang tingalé, ageng oboré, atebih kumarané, tinengatenga ing parang muka, mila kasusra kajana priya yèn ratu mustikaning janma.

Sinten ta jejulukira nata ing Parangakik, anenggih Sang Prabu Ménak Kanjun, ya Klana Ménak Kanjun, nata dedeg sembada putra naléndra Parangakik Prabu Ménak Périd duking nguni. Wibawanira sang narpati sumarambah liyan negari, ingkang tebih manglung, ingkang celak tumiyung, kathah para raja liyan negari ingkang sami nungkul datan sarana linawan yuda, amung kaluhuran déning prabawaning nata, sami ajrih asih kumawula, asrah bulu bekti myang glondhong pengareng-areng, guru bakal guru dadi, mintir tan ana pedhoté lumados ing saben warsa.

Kacariyos, sang nata sanget anggènipun suka renaning nggalih, labet kelampahan mikut Wong Agung Jayengrana lan wus kinunjara ing Parangakik, minangkani pamundhutira nata Medayin Sang Maha Prabu Nusirwan, amung nengga sabdaning nata wekdaling pidana mungkasi gesangira sang Jayèngrana.

Kocapa, ingkang sowan ing pagelaran, inggih punika pepatih Medayin Patih Béstak ingkang rawuh dinuta ratu nakyinaken pawartos menggah kapikuting Jayèngrana. Sumambung ing wuri nenggih sang sénopati Klana Kalbat, prajurit mumpuni dhasar sekti kongas wategira kulina sesumbar hanggunggung dhiri. Wurinira sang senopati para wadya pinilih kang wus samya mangarsa.

Kocap, sang nata arsa miyos siniwaka, angrasuk busana nata, riwusing samekta, jajaran ingkang medal rumiyin, ingkang nyambet upacara nata, banyak dhalang sawunggaling, elar badhak harda walika. Para kanca ndhodhok, para kanca ndhadhari, senjata ageng munya rambah kaping tiga, clorot jegur.

(Tidak ada lain yang disembah kecuali Allah, menghindari aral melintang melaksanakan perintah, menjadi dasar dari ciptaannya. Beberapa *simpingan* kanan dan kiri berupa wayang golek ceritanya Serat Menak, yaitu Menak Kanjun dicuplik lakon Bedah Parangakik.

Negara manakah yang akan dijadikan pembuka cerita sekarang ini, ialah negara yang unggul di antara sepuluh negara di zaman kuna. Rangkaian cerita yang paling indah pun tiada dapat melukiskan keindahan negara Parangakik. Negara adikuasa yang subur makmur, memangku samudera membelakangi jajaran gunung berapi, mempunyai banyak sungai, semua yang ditanam tumbuh dengan subur, murah sandang dan pangan, banyak pedagang mengalir datang tiada pernah putus. Banyak orang mendirikan rumah di kota kerajaan, hal itu menandakan bahwa rakyat kecil merasa tentram damai. Kerbau, sapi, itik, ayam tidak dimasukkan dalam kandang, dibiarkan saja di tempat penggembalaan. Karena negara dalam keadaan aman damai sentosa segala macam kejahatan

lenyap sebab takut akan daya kekuatan raja. Tiada raja di penjuru dunia ini yang dipayungi angkasa, dikitari muara, dikelilingi samudera, disinari rembulan, diterangi matahari, tiada satu pun yang dapat menyamai raja Parangakik yang sangat berkuasa itu. Raja Parangakik adalah seorang raja yang adil, selalu menghormati leluhurnya dan sangat pemurah, hadiah dan sedekah serta makanan setiap hari didanakan, berusaha mencari abdi yang unggul, memberi ajaran kepada orang bodoh, sangat perhatian, tidak tinggal diam dan begitu saja percaya kepada prajuritnya bila terjadi perang, memberi maaf bila bala prajuritnya ada yang bersalah, selalu teliti dalam memeriksa perkara, menjalankan pemerintah dengan baik. Dialah raja yang unggul di antara para raja, segala perkara dipahami sungguh-sungguh, diperiksa, diteliti secara adil, dicari sebab-sebabnya. Pertolongannya diharapkan oleh musuh. Terkenal sebagai raja yang menonjol dalam hal menjalin persaudaraan.

Siapakah nama dari raja di Parangakik? Dialah Sang Prabu Menak Kanjun, ya Klana Menak Kanjun, raja berbadan besar putra raja Parangakik Prabu Menak Perid pada masa dulu. Kewibawaan sang raja sampai di kerajaan lain, yang jauh meliuk, yang dekat menunduk, banyak para raja dari kerajaan lain tunduk tanpa perlawanan dalam peperangan, semata-mata segan dengan kewibawaan raja, mereka takut dan hormat, mengabdikan, layaknya masyarakat kerajan, dan menyerahkan pajak setiap tahunnya tidak pernah absen.

Diceritakan sang raja sedang merasa sangat senang, karena berhasil menangkap Wong Agung Jayengrana dan sudah memenjarakannya di Parangakik, memenuhi permintaan raja Medayin Sang Maha Prabu Nusirwan, tinggal menunggu perintah raja perihal waktu pelaksanaan hukuman untuk mengakhiri hidup Sang Jayengrana.

Diceritakan, yang menghadap di pagelaran, yaitu patih [perdana menteri] Medayin Patih Bestak, yang datang yang diutus raja menanyakan perihal berita tentang tertangkapnya Jayengrana. Disambung di belakang adalah senopati [panglima perang] Klana Kalbat, prajurit tangguh, sakti berwatak sombong terbiasa mengumbar kesombongan pribadi. Di belakang sang panglima perang para prajurit terpilih yang sudah datang menghadap.

Diceritakan raja hendak keluar ke balai pertemuan. Ia mengenakan busana kebesaran seorang raja. Setelah semua siap, iring-iringan yang keluar lebih dahulu adalah prajurit pemberi hormat. Tambur terompet berbunyi riuh rendah bergemuruh, meriam ditembakkan tiga kali, cloroot gur....

Kandha, carita, dan janturan seperti halnya dalam wayang kulit purwa, di dalam wayang golek Menak mempunyai istilah-istilah

penguasaan teknik untuk mencapai tingkatan kualitas yang lebih baik. Istilah tersebut adalah *tanduk*, yaitu ketepatan dalam merangkai bahasa atau kalimat, serta *tutuk* yaitu urut sesuai dengan keadaan serta asal-usul wayang. Begitu juga halnya dalam percakapan atau *antawacana*, juga mempunyai patokan-patokan tertentu, yaitu *kedal*, *nukma*, serta *lebda*. *Kedal* adalah dapat membedakan suara wayang sesuai bentuk dan karakternya, *nukma* adalah suara wayang sesuai dengan bentuknya, serta *lebda* yaitu pembicaraan dalang terampil, serasi dan selaras dengan kebutuhan (Mudjanattistomo, 1977:11). Berkaitan dengan *antawacana*, dalam wayang golek Menak terdapat bentuk yang mengacu pada wayang kulit purwa, yaitu *sebutan*, *pambagya*, serta *panyebut*, kecuali untuk tokoh dewa karena dalam lakon Menak tidak terdapat tokoh dewa. *Sebutan* merupakan bentuk kata ganti orang, *pambagya* adalah untaian kalimat yang diucapkan di awal pertemuan sebagai bentuk penghormatan, serta *panyebut* adalah ungkapan khas yang dimiliki tokoh wayang tertentu. Sukarno menjelaskan tentang contoh *sebutan*, *pambagya*, serta *panyebut* dalam wayang golek Menak sebagai berikut.

- a. Seorang raja kepada raja yang lebih muda usianya:
 - Kepada cucu, *sebutan wayah prabu, putu prabu*
 - Kepada anak, *sebutan anak prabu, kaki prabu*
 - Kepada adik, *sebutan yayi prabu*
 - Kepada orang lain, *sebutan ki sanak*.

- b. Seorang raja kepada raja yang lebih tua usianya:
- Kepada kakek, *sebutan éyang prabu, kanjeng éyang*
 - Kepada kakak ayah, *sebutan uwa prabu*
 - Kepada paman, *sebutan paman prabu*
 - Kepada ayah, *sebutan kanjeng rama, rama prabu, kanjeng rama prabu*
 - Kepada kakak, *sebutan kaka prabu.*
- c. Raja bertamu kepada seorang raja, *sebutan sang prabu, sang nata.*
- d. Raja kepada permaisuri seorang raja yang lebih muda:
- Kepada cucu, *sebutan nini*
 - kepada anak, *sebutan nini*
 - kepada adik, *sebutan yayi*
- e. Raja kepada permaisuri seorang raja yang lebih tua:
- Kepada nenek, *sebutan éyang*
 - Kepada kakak ibu, *sebutan uwa*
 - Kepada bibi, *sebutan bibi*
 - Kepada kakak, *sebutan kakangmbok, mbokayu.*
- f. Raja kepada permaisuri, dengan *sebutan mbok ratu, nimas.*
- g. Raja kepada ibunya, dengan *sebutan kanjeng ibu.*
- h. Raja kepada satriya dan sebagainya:
- Kepada cucu, *sebutan putu*
 - Kepada anak, *sebutan kulup*
 - Kepada adik, *sebutan dhimas, yayi*

- Kepada kakak, *sebutan kakangmas*
 - Kepada paman, *sebutan paman*
 - Kepada kakak bapak, *sebutan uwa*
 - Kepada kakek, *sebutan éyang*.
 - Kepada ayah, *sebutan rama, kanjeng rama*.
- i. *Pambagya* seorang raja kepada tamu seorang raja: “*Katuran panakrama ki sanak rawuh ing ngajeng kula atau ing praja...*”. Jawaban dari *pambagya* tersebut adalah: “*Inggih dhateng kasuwun, sang nata paring pambagya dhateng kula, katampi asta kakalih dadosa jimat paripih.*”
- j. *Pambagya* seorang raja kepada brahmana: “*Katuran panakrama sang pandhita rawuh jengandika wonten ing ngajeng kula, atau ing praja...*”. Jawaban dari *pambagya* tersebut adalah: “*Inggih dhateng kasuwun sih panakraminipun paduka sang nata rumentah dhateng kula, katampi asta kula, mewahana cahya nurcahya*”.
- k. *Pambagya* seorang raja kepada satriya dengan bahasa *krama*: “*Kula pasang pambagya praptanipun radèn wonten ing ngajeng kula, atau ing praja...*”. Bisa juga dengan bahasa *ngoko*: “*Bagéya radèn satekanira ana ngarsaningsun*”. Jawaban dari *pambagya* itu adalah: “*Inggih sakalangkung kasuwun pambagénipun sang nata ingkang rumentah dhateng kula, kula cencang pucuking rikma, kapundhi ing mustaka atau kapeteg ing embun,*

lumèbèr ing pranaja, dhumawah ing pangkon, dadosa rah daging kayuwanan, timbalanipun paduka nata”.

1. *Panyebut* misalnya:

Tokoh Umarmaya : *Astaugfirullah hal’adziim*

Tokoh Jayengrana : *Ibrahim khaerullah*

Tokoh raja sabrang : *Reca manik sejatining alam ingsun tinudinging jagad.*

E. Karawitan

Di dalam setiap pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta selalu didukung oleh iringan karawitan, seperti halnya pada pertunjukan wayang kulit purwa. Karawitan adalah seni suara baik vokal maupun instrumental yang menggunakan tangga nada *sléndro* dan *pélog* (Martopangrawit, 1975:1). Pada awalnya iringan karawitan yang digunakan pada masa Ki Widiprayitna hanya menggunakan gamelan laras *sléndro* saja dengan perbendaharaan gending-gending yang sangat sederhana, namun pada masa Ki Sukarno kadang-kadang juga menggunakan laras *pélog*.

Hastanto menjelaskan bahwa gamelan merupakan perangkat fisik ansambel musik yang *ricikannya* didominasi oleh *ricikan* bersumber bunyi dengan bahan logam (perunggu) yang dilaras di dalam 2 (dua) sistem pelarasan yaitu *laras sléndro* dan *laras pélog*. Kecuali *ricikan* bersumber bunyi logam perunggu, di dalam gamelan juga terdapat *ricikan* dengan sumber bunyi kayu, ada pula dawai

(baik yang dipetik maupun digesek), udara (*ricikan* tiup), dan *ricikan* membran (Sri Hastanto, 2009:13). Selanjutnya dijelaskan bahwa dasar proses musikalisasi gamelan meliputi: 1) *laras*, yaitu sistem pengaturan frekuensi dan interval nada-nada; 2) *embat*, yaitu suasana atau atmosfer musikal yang disebabkan karena struktur interval dalam pelarasan gamelan; dan 3) *pathet*, yaitu suasana atau atmosfer musikal yang disebabkan karena rasa *sèlèh* pada nada-nada tertentu dalam sebuah lagu hasil dari rangkaian nada-nada pembentuk lagu itu sendiri (Sri Hastanto, 2009:22). Lagu-lagu yang disajikan oleh gamelan baik secara instrumental saja maupun dengan vokal biasa disebut dengan gending (*gendhing*) (Sri Hastanto, 2009:47-48).

Beberapa *ricikan* atau instrumen gamelan lengkap yang biasanya digunakan dalam pertunjukan wayang golek Menak adalah: *gendèr barung*, *gendèr penerus*, *slenthem*, *kendhang*, *bonang barung*, *bonang penerus*, *gambang*, *suling*, *siter*, *rebab*, *kethuk kenong*, *kempul gong*, *demung*, *saron*, serta *peking*. Selain itu, masih ada sebuah instrumen khas dari wayang golek Menak Yogyakarta yang disebut *rojèh*. Instrumen ini berupa dua lempengan besi berbentuk segi empat, permukaannya dibuat agak cekung dengan tebal masing-masing sekitar tiga milimeter, disusun bertumpuk beralaskan papan kayu. Alat ini dibunyikan dengan cara dipukul dengan *gandhèn* yang terbuat dari kayu, atau bisa juga dengan palu besi sehingga menimbulkan suara yang sangat keras. Alat ini berfungsi untuk

memberikan penekanan *rasa* terutama dalam adegan perang untuk menghasilkan kesan kerasnya benturan yang disebabkan oleh pukulan, tendangan, bantingan, dan sebagainya. Meskipun cara menabuhnya sangat sederhana, akan tidak bisa dilakukan sembarangan, karena apabila tidak tepat secara teknis dengan kebutuhan justru sangat mengganggu dan terkesan lucu, kecuali memang disengaja untuk untuk adegan *perang gecul*.

Di dalam dunia karawitan ada banyak istilah yang berkaitan langsung dengan gending, misalnya berdasarkan bentuknya yaitu gending *alit*, gending *ageng*, dan gending *pamijèn*. Gending berdasarkan *ricikan* yang memimpin seperti gending *rebab*, gending *gendèr*, gending *bonang*, dan gending *gambang*. Gending yang dibentuk berdasarkan *sekar* atau *tembang* biasa disebut dengan gending *sekar*. Ada juga istilah gending *kemanak kethuk kenong*, yaitu gending yang hanya terdapat pada gending *bedhayan*. Istilah gending berdasarkan fungsinya misalnya gending *pakurmatan* yaitu gending yang digunakan dalam sebuah upacara untuk menghormati salah satu mata acara dalam upacara itu. Contoh gending *pakurmatan* adalah gending *Kodhok Ngorèk* yang dimainkan pada saat acara *temu* dalam upacara perkawinan. Gending *klenèngan*, yaitu sajian gending-gending yang khusus untuk didengarkan. Di dalam gending *klenèngan* masih ada kelompok kecil 'anak' dari gending *klenèngan* yang disebut gending *manguyu-uyu* yang dimainkan untuk menanti kedatangan tamu. Gending *wayangan*

yaitu gending yang digunakan pada pertunjukan wayang kulit, sedangkan gending *beksan* digunakan untuk sajian tari-tarian tradisional (Sri Hastanto, 2009:48-49). Bentuk dan struktur gending yang digunakan dalam pertunjukan wayang biasanya terdiri dari tiga macam, yaitu gending *alit* yang terdiri dari *lancaran*, *ketawang*, dan *ladrang*, gending *ageng* yang biasanya bentuk gending *kethuk 2 kerep*, serta gending khusus misalnya *ayak-ayakan*, *srepegan*, serta *sampak*.

Di dalam pertunjukan wayang kulit, sebelum pergelaran dimulai biasanya sudah disajikan gending *patalon*. Di dalam pedalangan tradisi Yogyakarta, Mudjanattistomo et al., menyatakan demikian.

Sadèrèngipun pakeliran dipun wiwiti, langkung rumiyin dipun purwani sarana ungeling talu. Inkgang dipun wastani talu inggih punika nguyu-uyu; wondéné gendhingipun ingkang kalimrah dumados saking gendhing-gendhing Pathet Sanga, inggih punika: Gendhing Gambirsawit, dipun lajengaken Ketawang Langen Gita, dipun lajengaken Ayak-ayak Sanga, dipun lajengaken Srepegan Sanga, dipun lajengaken Sampak Sanga (Mudjanattistomo, 1977: 161).

(Sebelum pakeliran dimulai, terlebih dahulu diawali dengan bunyi *talu*. Yang dimaksud *talu* adalah *nguyu-uyu*, sedangkan gendingnya pada umumnya terdiri dari gending-gending *Pathet Sanga*, yaitu: *Gending Gambirsawit*, dilanjutkan *Ketawang Langen Gita*, dilanjutkan *Ayak-ayak Sanga*, dilanjutkan *Srepegan Sanga*, dilanjutkan *Sampak Sanga*).

Menurut Sukarno, gending *patalon* pada pertunjukan wayang golek Menak sama dengan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta. Struktur gending *patalon* dibagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama terdiri dari gending-gending *gagalan* atau gending *soran*, biasanya

berbentuk *ladrang* dalam lingkup *Pathet Nem*, misalnya *Ladrang Kijing Miring*, *Ladrang Srikaton Mataram*, *Ladrang Sri Gendhuk*, dan lain sebagainya. Setelah *suwuk* dilanjutkan dengan bagian kedua, yaitu peralihan dari *Pathet Nem* ke *Pathet Sanga*, ditandai dengan sajian *Lagon Pathet Sanga* tanpa *cakepan* atau syair, hanya ilustrasi dari *ricikan gendèr barung*, *rebab*, *gambang*, *suling*, serta *kempul gong*. Setelah *lagon* selesai dilanjutkan dengan *bawa*, bisa diambil dari *Macapat*, *Sekar Ageng*, atau bisa juga *Sekar Tengahan*. Setelah selesai *bawa* dilanjutkan dengan bagian ketiga, yaitu gending *Gambirsawit Laras Sléndro Pathet Sanga* sebanyak satu *candra*, kemudian disambung dengan *dhawah Ladrang Pangkur Laras Slendro Pathet Sanga*, dilanjutkan *Srepeg Sanga*, *Palaran*, *Sampak Sanga* dan akhirnya *suwuk*.

Pada dasarnya di dalam pertunjukan wayang golek Menak Yogyakarta mempunyai perbendaharaan gending-gending tersendiri sesuai dengan wilayah *pathet* dan berbeda dengan wayang kulit purwa. Bentuk khas tersebut khususnya di dalam *jejer* pertama selalu menggunakan gending *Ketawang Gendhing Kabor Topèng Laras Sléndro Pathet Nem* dilanjutkan *inggah ladrang*. Selain dilanjutkan dengan *inggah ladrang*, untuk *jejer sabrang* atau tokoh dengan karakter *gagahan* bisa juga dilanjutkan dengan bentuk *inggah Lancaran Béndrong* yang diisi dengan motif-motif gerak *kiprahan*. Di dalam wilayah *Pathet Nem*, gending-gending khas wayang golek Menak Yogyakarta adalah *ayak-ayak Kembang Jeruk*

Sléndro Pathet Nem, srepeg Kembang Jeruk Sléndro Pathet Nem, Sampak Gosongan Sléndro Pathet Nem.

Di dalam wilayah *Pathet Sanga*, terdapat beberapa bentuk gending yang khas misalnya *Ayak-ayak Kembang Jeruk Sléndro Pathet Sanga, Srepeg Kembang Jeruk Sléndro Pathet Sanga, Srepeg Gedhog Sléndro Pathet Sanga* untuk adegan perang, *Sampak Gunturan Sléndro Pathet Sanga*. Sedangkan untuk wilayah *Pathet Manyura* terutama bentuk gending *srepegan* yaitu *srepeg Gégot, Srepeg Gambuh, Srepeg Sastradatan, Sampak Sastradatan, serta Sampak Gunturan*. Bentuk *ayak-ayakan* biasanya menggunakan *Ayak-ayak Sléndro Manyura* yang biasa dipergunakan dalam pertunjukan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta.

B. Keprak dan Kecerèk

Keprak dan *kecerèk* merupakan jenis alat atau instrumen iringan yang dimainkan oleh dalang. Instrumen *keprak* maupun *kecerèk* dibunyikan dengan cara dipukul dengan kayu atau besi dengan bentuk dan ukuran tertentu yang disebut nama *cempala*. *Cempala* pada umumnya terdiri dari dua jenis berdasarkan teknik dan ukurannya, yaitu *cempala* berukuran besar terbuat dari kayu yang dimainkan oleh tangan dalang, serta ukuran kecil terbuat dari besi dan dimainkan dengan cara dijepit jempol kaki kanan dan jari telunjuk kaki dalang. Kadang-kadang bisa juga ditemukan *cempala* berukuran sedikit lebih besar dari *cempala* besi, terbuat dari kayu

dan dimainkan seperti *cempala* besi. Di dalam wayang kulit purwa gaya Yogyakarta, Mudjanattistomo et al., menjelaskan demikian.

Keprak punika cempala katatabaken lambunging kothak sisih nglebet, swantenipun: dhèg utawi dhog. Kecrèk punika cumanthèl lambunging kothak, kajejak ing cempala ingkang dipun jepit ing jempolan suku, swantenipun: crèg (Mudjanattistom, 1977:14).

(*Keprak* adalah *cempala* yang dipukulkan pada lambung *kothak* bagian dalam, bunyinya: *dhèg* atau *dhog*. *Kecrek* adalah tergantung di lambung *kothak*, dipukul dengan *cempala* yang dijepit oleh jempol kaki, suaranya: *creg*.)

Selanjutnya dijelaskan bahwa istilah teknis untuk *keprakan* dan *kecrèkan* ada tujuh macam, yaitu *neteg*, *mlatuk*, *geter*, *ngeceg*, *nisir*, *nduduk*, serta *mbanyu tumètès*. *Neteg* adalah *cempala* dipukulkan pada lambung *kothak* bagian dalam berbunyi *dhèg* atau *dhog*. *Mlatuk* adalah *cempala* dipukulkan pada lambung *kothak* bagian dalam, berbunyi *dherèg* atau *dherog/dhedhèg* atau *dhedhog*. *Geter* adalah *cempala* dipukulkan pada lambung *kothak* bagian dalam digetarkan berulang-ulang, berbunyi *dhèg- dhèg- dhèg* dan seterusnya, atau *dhog- dhog- dhog* dan seterusnya. *Ngeceg* adalah *kecrèk* dipukul berulang-ulang secara teratur, berbunyi *cèg- cèg- cèg* dan seterusnya. *Nisir* adalah *kecrèk* dipukul lirih berulang-ulang dengan irama yang teratur, yaitu: *cèg- cèg- cèg* dan seterusnya. *Nduduk* adalah bunyi *kecrèk* yang berfungsi untuk tanda mengawali gerak wayang, berbunyi *cèg- cèg- cèg-- cèg--- cèg---- cèg----- cèg* (tanda “-“ untuk menggambarkan tempo yang semakin lambat). *Mbanyu tumètès* adalah bunyi *keprak* maupun *kecrèg* yang dipukul lirih

berulang-ulang seperti pada *geter* maupun *nisir* tetapi dengan tempo irama yang jauh lebih lambat, dapat digambarkan seperti air yang menetes (Mudjanattistomo, 2009:14-15). Teknik pukulan tersebut kadang-kadang dibunyikan dengan kombinasi untuk kebutuhan tertentu, misalnya *mlatuk* satu kali yang kemudian dilanjutkan dengan *neteg* atau *nggedhog* satu kali sebagai tanda untuk memulai gending, atau bisa juga sebagai *singgetan* pada percakapan atau *antawacana* maupun *janturan*. Meskipun para dalang biasanya memahami aturan konvensional tentang *keprakan* dan *kecrèkan*, tetapi pada umumnya mereka mempunyai gaya sendiri-sendiri dalam permainannya.

Istilah *keprakan* dan *kecrèkan* juga sering dikenal dengan istilah *dhodhogan* dan *keprakan*, istilah tersebut diambil berdasarkan bunyi atau suara yang dihasilkan oleh alat tersebut. *Dhodhogan* menunjuk pada istilah *keprakan*, sedangkan *keprakan* menunjuk pada istilah *kecrèkan*. *Cempala* kadang-kadang juga dipahami sebagai alat yang terbuat dari besi dan khusus dimainkan oleh kaki dalang, sedangkan yang dimainkan oleh tangan dalang lebih dikenal dengan nama *dhodhogan* atau *platukan*. Istilah *dhodhogan* dan *keprakan* sebenarnya lebih dikenal di lingkungan pedalangan gaya Surakarta, seperti dijelaskan oleh Murtiyoso bahwa yang dimaksud dengan *dhodhogan* dan *keprakan* adalah bunyi yang ditimbulkan dari suara kotak karena dipukul dengan *cempala* (alat pemukul *kothak* dari bahan kayu atau besi) dan hentakan kepingan

kayu atau logam (besi, *gangs*a, logam). Kepingan kayu atau logam itu biasanya disebut *kepyak*, *keprak*, *kecrèk*, atau *kepyèk* yang dijejak kaki dalang atau dipukul dengan *cempala* (Bambang Murtiyoso, 1982:22). Fungsi *kepyak* dalam pertunjukan wayang adalah sebagai berikut.

- a. Menghidupkan gerak wayang pada waktu perang atau menyertai gerak wayang pada waktu berjalan.
- b. Mengganti *dhodhogan* untuk sinyal pergantian irama (dipercepat atau *sirep*) pada gending yang mengiringi adegan.
- c. Mengiringi gerak wayang *gecul* yang sedang menari seperti gerak Semar dan Gareng pada waktu menghadap majikannya (Soetarno dan Sarwanto, 2010:43).

Sukarno menjelaskan bahwa secara umum *dhodhogan* dan *keprakan* pada wayang golek Menak mengambil pola-pola yang biasa dipergunakan pada pertunjukan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta. Berbeda dengan *kecrèk* pada wayang kulit purwa yang pada umumnya hanya menggunakan dua bilah *kecrèk* yang terbuat dari kayu dan besi, pada wayang golek Menak menggunakan tiga bilah yang disusun berlapis.

Lapis pertama atau menempel pada lambung *kothak* bagian luar adalah terbuat dari kayu, lapis kedua dan ketiga terbuat dari besi. Berdasarkan susunan tersebut maka warna suara yang dihasilkan dengan teknik *nisir* akan berbunyi ganda (*crèg*), berbeda

dengan penggunaan dua bilah kayu dan besi yang lebih bening dan nyaring (*thing*). Teknik permainan *dhodhogan* dan *keprakan* pada wayang golek Menak lebih mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut.

- a. Tanda untuk mengawali gerakan wayang atau tampilnya tokoh wayang khususnya dalam *jejeran*.
- b. Menghidupkan setiap gerakan wayang baik gerak bebas maupun gerak perang, dan banyak mengikuti pola atau motif *kendhangan*.
- c. Tanda untuk memulai atau mengakhiri (*suwuk*) gending, tanda untuk perubahan gending ditabuh lirih (*sirep*) atau sebaliknya dikembalikan ke keadaan semula (*udhar*), tanda irama semakin cepat (*seseg*) atau sebaliknya semakin lambat (*antal*).
- d. Menghidupkan suasana *ada-ada*, *kandha*, *pocapan*, serta *antawacana*.

Dhodhogan dan *keprakan* pada wayang golek Menak lebih bervariasi atau kombinasi khususnya untuk kepentingan menghidupkan gerak tokoh wayang sekaligus mengatur irama karawitan. Contoh ragam *dhodhogan* dan *keprakan* untuk tokoh *putren* atau *putran alus* yang sedang berjalan, diiringi dengan bentuk *dhodhogan* atau *keprakan* *crègcrèg..crègcrèg* atau *dhogdhog..dhogdhog* begitu seterusnya.