

# **BAWOR DALAM PAKELIRAN BANYUMASAN**

**Skripsi  
untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat S-1  
Program Studi Seni Pedalangan**



**Disusun oleh  
Slamet Sakti Hidayat  
NIM 1210115016**

**JURUSAN PEDALANGAN  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

Skripsi

**BAWOR DALAM PAKELIRAN BANYUMASAN**

Disusun oleh  
Slamet Sakti Hidayat  
NIM : 1210115016

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 11 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji



Dr. St. Hanggar Budi Praseta M. Si  
Pembimbing I/Penguji



Dr. Ign. Krisna Nuryanto P.M.Hum.  
Pembimbing II/Penguji



Dr. Dewanto Sukistono, M. Sn  
Penguji Ahli

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S. Sa)  
Tanggal 29 Juli 2019

Menyetujui  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Dr. Siswadi M.Sn  
NIP. 195911061986031001

Mengeahui  
Ketua Jurusan Pedalangan



Dr. Ign. Krisna Nuryanto P.M.Hum.  
NIP. 196512171993031002

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Slamet Sakti Hidayat  
Nomor Induk Mahasiswa : 1210115016  
Program Studi : Seni Pedalangan  
Tempat, Tanggal Lahir : Pemalang, 01 Oktober 1986  
Alamat : Kendalsari RT 07 RW 04, Petarukan, Pemalang.

Menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi berjudul :

### **DAWOR DALAM PEKELIRAN BANYUMASAN**

adalah asli dan belum pernah ditulis oleh penulis lain. Semua pendapat atau ide orang lain yang diambil dalam skripsi ini dilakukan dengan prosedur ilmiah dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Juli 2019

Yang membuat pernyataan

  
Slamet Sakti Hidayat

**MOTTO**

*“Semua Akan Indah Pada Waktunya”*

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan secara ilmiah mengenai karakter *Cablaka* pada tokoh Bawor dalam *pakeliran* gaya Banyumasan *Lakon Wahyu Windu Wulan* oleh Ki Sugino Siswocarito dan *Lakon Bawor Dadi Ratu* oleh Ki Eko Suwaryo. Masalah utama yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimana karakter *Cablaka* yang muncul dalam *lakon* tersebut. Untuk menjawab pertanyaan yang diajukan penulis menggunakan metode pendekatan analisis deskriptif. Data yang diteliti ditekankan pada verbal (ucapan dalang) ketika menampilkan tokoh Bawor kemudian mendeskripsikan karakter *Cablaka* pada tokoh Bawor yang terdapat didalamnya dengan metode transkripsi. Berdasarkan hasil dari penelitian ini terbukti bahwa pada saat dalang menampilkan tokoh Bawor terdapat karakter yang dimiliki oleh tokoh Bawor yaitu *Cablaka*. Karakter tersebut menunjukkan adanya kesamaan antara karakter tokoh Bawor dalam *pakeliran* gaya Banyumasan dengan karakter masyarakat Banyumas pada umumnya.

Kata Kunci : Bawor, *Cablaka*, *pakeliran Banyumasan*, Sugino Siswo Carito, Eko Suwaryo, Wahyu Windu Wulan, Bawor Dadi Ratu.

## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan judul BAWOR DALAM PAKELIRAN BANYUMASAN, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S-1 di Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Pertunjukan Yogyakarta.

Penulis menyadari tanpa bimbingan dan bantuan dari banyak pihak maka penulis tidak akan dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Skripsi ini. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kedua Orang Tua, Tegun Hadi Prabowo dan Casmiati yang senantiasa memberikan dukungan dan doa restunya.
2. Anak dan Istri tercinta, Cintya Dewi Saraswati dan Fitri Andriani yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
3. Drs. Agung Nugroho, M.Sn. Selaku dosen wali yang telah memberikan motivasi dan dukungan sepenuhnya demi kelancaran dalam melaksanakan studinya.
4. Dr. St. Hanggar Budi Prasetya, M. Si. Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan dukungan sepenuhnya demi terselesaikannya penulisan Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Drs. Ign. Krisna Nuryanto Putra, M, Hum Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan dukungan sepenuhnya demi terselesaikannya penulisan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Dr. Dewanto Sukistana S.Sn. M.Sn selaku dosen Penguji Ahli yang telah memberikan kritik dan sarannya yang sangat membangun agar penelitian Tugas Akhir Skripsi ini mendapatkan hasil lebih maksimal.
7. Prof .Dr. Drs. Kasidi, M.Hum., Dr. Junaidi, S.Kar., M.Hum., Dr. Aris Wahyudi, S.Sn., M.Hum, Asal Sugiarto, S.Kar. M.Sn., Aneng Kiswantoro, S.Sn., Drs. Djoko Suseno, M.Hum. Udreka, S.Sn., M.Sn., P. Suparto, S.Sn., M.A., Retno Dwi Intarti, S.Sn., M.A., Endah Budiarti, S.S. dan seluruh staf maupun pengajar khususnya di Jurusan Pedalangan ISI Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
8. Teman-teman mahasiswa di Jurusan Pedalangan yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun material.
9. Ki Yakut (seniman dalang dari Banyumas), Ki Untung (seniman dalang dari Cilacap), Ki Eko Suwaryo (seniman dalang dari Kebumen), Bpk Darkam (seniman dan budayawan dari Purwokerto), Bapak Sunarto (juru kunci petilasan Gunung Srandil dari Cilacap), Bapak Carlan (staf Dinas Kebudayaan Banyumas) Ki Sungging Suharto (Mantan Ketua PEPADI Banyumas) dan sumber informan lainnya yang telah memberikan informasi dan dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian ini.

10. Semua pihak terkait yang telah memberikan bantuan baik secara moral maupun material dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini.

Seluruh isi penulisan Tugas Akhir Skripsi ini merupakan tanggung jawab penulis. Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam proses penelitian ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan dari berbagai pihak agar memberikan saran dan masukan yang bersifat membangun.

Yogyakarta, 25 juli 2019

Penulis

## TANDA BACA DAN SIMBOL

Berikut ini akan dijelaskan mengenai tanda baca, ejaan, dan simbol yang digunakan dalam penulisan teks karakter *Cablaka* pada tokoh Bawor berupa ucapan dalang (verbal lisan), yang disunting dari audio dan video wayang kulit *Lakon Wahyu Windu Wulan* oleh Ki Sugino Siswocarito dan *Lakon Bawor Dadi Ratu* oleh Ki Eko Suwaryo.

### A. Tanda Baca

#### 1. Tanda Titik ( . )

Digunakan pada akhir semua jeda kalimat yang diucapkan dalang dengan nada menurun.

#### 2. Tanda Koma ( , )

Digunakan pada akhir semua jeda kalimat yang diucapkan dalang dengan nada datar atau naik.

#### 3. Tanda Tanya ( ? )

Digunakan pada akhir kalimat dialog wayang yang diucapkan dalang dengan nada naik, sehingga menunjukkan bahwa tokoh wayang tersebut sedang bertanya.

#### 4. Tanda Seru ( ! )

Digunakan pada akhir kalimat dialog wayang yang diucapkan dalang dengan nada membentak, atau dalam kalimat yang dianggap sebagai perintah, seruan, makian, dan lain-lain.

5. Tanda Titik Dua ( : )

Digunakan untuk memisahkan antara nama tokoh wayang dengan dialog yang diucapkannya dan digunakan untuk memisahkan kalimat narasi dalang dengan kalimat dialog tokoh wayang.

6. Tanda Hubung ( - )

Digunakan pada kata ulang.

7. Tanda Kurung ( [...] )

Digunakan untuk menunjukkan hasil terjemahan dalam bahasa Indonesia.

## **B. Simbol**

1. Simbol Titik Tiga ( "...")

Simbol titik berjajar tiga ( "...") pada awal kalimat dialog tokoh wayang maupun narasi dalang dimaksudkan bahwa sebelumnya masih ada kalimat lain yang tidak disertakan. Simbol titik berjajar tiga ( "...") pada akhir kalimat dialog tokoh wayang maupun narasi dalang menunjukkan bahwa setelah kalimat dialog maupun narasi tersebut masih ada kalimat selanjutnya. Jadi, kalimat dialog tokoh wayang maupun narasi dalang yang berada diantara tanda ini hanyalah potongan dari keseluruhan dialog maupun narasi tersebut.

2. Penulisan Huruf

Semua kalimat yang diucapkan dalang diawali dan diakhiri dengan tanda petik dua ( "..."). Khusus pada kata atau kalimat yang

dianggap mengandung unsur karakter pada tokoh Bawor ditulis dengan huruf tebal (**bold**).

### C. Simbol Waktu

Simbol waktu digunakan untuk menunjukkan saat adegan tersebut mulai berlangsung. Simbol tersebut ditulis berdasarkan rekaman serta waktunya. Contohnya adalah simbol “( Disc 3 )” menunjukkan bahwa video tersebut berada pada bagian ke-tiga dari delapan bagian video yang telah disunting. Sedangkan Simbol (01:12:10) menunjukkan bahwa adegan tersebut mulai berlangsung pada jam ke-01 menit ke-12 detik ke-10.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
MOTTO.....	iv
INTISARI.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
TANDA BACA DAN SIMBOL.....	ix
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Masalah Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>C. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>D. Manfaat Penelitian.....</b>	<b>11</b>
<b>E. Tinjauan Pustaka.....</b>	<b>11</b>
<b>F. Metode Penelitian .....</b>	<b>14</b>
1. Jenis Penelitian.....	14
2. Cara Pengumpulan Data.....	15
3. Objek Penelitian.....	15
4. Cara Analisis.....	16
<b>G. Sistematika Penulisan.....</b>	<b>16</b>
<b>BAB II BAWOR DALAM MASAYARAKAT BANYUMAS.....</b>	<b>18</b>
<b>A. Tokoh Wayang Bawor dan Sifatnya .....</b>	<b>18</b>
<b>B. Bawor Sebagai Ikon Banyumas.....</b>	<b>36</b>
<b>C. <i>Pakeliran</i> Gaya Banyumasan.....</b>	<b>43</b>
<b>D. <i>Lakon</i> Bawor dalam <i>Pakeliran</i> Gaya Banyumasan .....</b>	<b>47</b>
<b>BAB III CABLAKA DALAM PAKELIRAN GAYA BANYUMASAN .....</b>	<b>51</b>
<b>A. <i>Cablaka</i> dalam <i>Lakon Wahyu Windu Wulan</i> .....</b>	<b>52</b>
1. Ringkasan <i>Lakon Wahyu Windu Wulan</i> .....	53
2. Karakter <i>Cablaka</i> Dalam <i>Lakon Wahyu Windu Wulan</i> .....	58
<b>B. <i>Cablaka</i> Dalam <i>Lakon Bawor Dadi Ratu</i>.....</b>	<b>100</b>
1. Ringkasan Cerita <i>Lakon Bawor Dadi Ratu</i> .....	100
2. Karakter <i>Cablaka</i> dalam <i>Lakon Bawor Dadi Ratu</i> .....	104
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>131</b>
<b>A. KESIMPULAN.....</b>	<b>131</b>
<b>B. SARAN .....</b>	<b>132</b>

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	134
<b>GLOSARIUM</b> .....	142

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Panakawan tengen dalam pakeliran Banyumasan .....	21
Gambar 2.2. Tokoh Bawor badam htam dan muka putih .....	22
Gambar 2.3. Tokoh Bawor menggunakan mahkota.....	22
Gambar 2.4. Tokoh Bawor warna badan dan muka alami.....	23
Gambar 2.5. Tokoh Bawor mengenakan Kudi.....	23
Gambar 2.6. Tokoh Bawor menggunakan siten-siten .....	24
Gambar 2.7. Tokoh Bawor ada ada kucir rambut .....	24
Gambar 2.8. Tokoh Bawor tidak ada kucir rambut .....	25
Gambar 2.9. Tokoh Bawor Banyumas .....	25
Gambar 2.10. Kudi Banyumas menggunakan gagang kayu .....	26
Gambar 2.11. Kudi Banyumas menggunakan gagang besi.....	27
Gambar 2.12. Kudi Banyumas digunakan untuk menebang pohon.....	27
Gambar 2.13. Kudi Banyumas untuk memotong dan membelah bambu .....	28
Gambar 2.14. Pakaian beskap Banyumas dan kaos bergambar Bawor .....	39
Gambar 2.15. Orang memakai pakaian dan berdandan seperti Bawor.....	40
Gambar 2.16. Orang memakai pakaian dan berdandan seperti Bawor.....	40
Gambar 2.17. Patung Bawor di halaman Museum Wayang Sendangmas .....	41
Gambar 2.18. Patung Bawor Tokoh di taman andang pangrenan Purwokerto	41
Gambar 2.19. Patung Bawor di Objek Wisata Baturaden Purwokerto.....	42
Gambar 2.20. Patung Bawor di halaman kantor Dinporapudpar Banyumas..	42

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang kaya dengan khasanah budaya. Masyarakat yang berada di seluruh wilayah Nusantara sangat beragam, memiliki berbagai macam adat istiadat, seni dan budaya. Salah satunya adalah budaya wayang dan seni pedalangan yang masih bertahan hingga saat ini. Wayang telah ada dan berkembang sejak dahulu hingga sekarang. Daya tahan dan daya kembang wayang ini sudah teruji dalam menghadapi berbagai tantangan dari masa ke masa. Karena itulah, maka wayang dan seni pedalangan berhasil mencapai kualitas seni tinggi.

Wayang dianggap sebagai seni klasik tradisional *Adiluhung* karena wayang merupakan suatu nilai budaya yang dihayati dan dijunjung tinggi sepanjang masa oleh satu generasi ke generasi berikutnya. Predikat tersebut mengandung pengertian bahwa wayang merupakan suatu bentuk seni pentas tradisional yang berdimensi dan berfungsi ganda, yang masing-masing dimensi di dalam pedalangan disebut unsur pendukung dari ahli nilai pedalangan secara seutuhnya (Sri Mulyono, 1988:75). Wayang juga ditetapkan oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) yaitu Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB

pada 7 November 2003 sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* (Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia).

Menurut beberapa ahli, wayang mengandung pengertian gambaran tentang suatu tokoh, boneka, atau pertunjukan yang dimainkan dengan boneka-boneka atau bentuk-bentuk seni drama tertentu (Victoria, 1987:4). Adapun arti wayang menurut istilah yang diberikan oleh Dr. Th. Piqued adalah boneka yang dipertunjukkan (wayang itu sendiri), Pertunjukannya disajikan dalam berbagai bentuk, terutama yang mengandung pelajaran dan juga wejangan-wejangan (Effendy Zarkasi, 1977:37).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat digunakan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Jawa, Sunda, Bali, dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut Dalang. Ada beberapa pendapat yang menjelaskan makna kata wayang, yang pertama berasal dari kata '*Ma Hyang*' yang berarti roh spiritual, Dewa, atau Tuhan Yang Maha Esa. Menurut pendapat yang lainnya berasal dari bahasa Jawa yang artinya bayangan. Hal ini dikarenakan dalam pertunjukan wayang kulit penonton hanya melihat bayangan bentuk dari wayang kulit yang dimainkan dari belakang *kelir*. Dalam pengertian luas wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca serat (*fiber-glass*), atau bahan lainnya, dan dari kayu pipih maupun bulat atau tiga dimensi.

Istilah wayang terdapat pada *Kakawin Ramayana* dan *Arjuna Wiwaha* disebut dengan kata *inggit*, yang artinya bergerigi. *Ringgit* bisa juga bertarti *rawit* atau *ngrawit* (rumit), karena wujud dalam wayang penuh dengan tatahan, *sunggingan*, dan teknik pewarnaan yang rumit. Wujud wayang tersebut didekatkan ke *kelir*, yaitu bentangan kain putih yang disinari dengan cahaya dari *blencong* yang menghadap ke *kelir*, jadi yang dilihat oleh penonton adalah bayangan wayang dari belakang *kelir*.

Pertunjukan wayang kulit merupakan seni budaya di Indonesia yang paling menonjol di antara budaya yang lainnya. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan seni perlambang. Wayang juga sebagai media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, serta pemahaman filsafat. Salah satu jenis wayang kulit yang paling tua disebut *Wayang Purwa*, yaitu wayang yang dimainkan oleh seorang dalang dan didukung oleh *sindhen* (penyanyi) dan *niyaga* (pemain musik).

Pada umumnya *wayang purwa* menggunakan cerita dari naskah *Ramayana* dan *Mahabarata*, namun dalam perkembangannya, cerita pada pertunjukan wayang kulit tidak dibatasi oleh *pakem* (standard) tersebut. Seorang dalang dapat memainkan *lakon carangan* (gubahan) sesuai dengan kreatifitas dan kepentingan masing-masing. Selain itu, wayang juga bisa mengambil cerita dari sumber lain misalnya *Cerita Panji*, *Cerita Babad*, dan yang lainnya. Wayang menggambarkan kehidupan manusia dari lahir sampai

ia meninggal. Semua digambarkan secara tersirat mulai dari *Bedhol Kayon* (Gunungan digerakkan untuk memulai) sampai dengan *gunungan* ditancapkan untuk yang terakhir kali atau disebut dengan istilah *tancep kayon* (Sulaksono, 2013:238). Wayang kulit biasanya dipentaskan sebagai bagian dari ritual seperti khitanan, pernikahan, dan memperingati hari-hari besar di Jawa.

Pertunjukan wayang sudah ada di Indonesia jauh sebelum kedatangan umat Hindu. Pertunjukan tersebut dimainkan pada waktu malam hari, tujuannya untuk mengadakan hubungan dengan roh para nenek moyang maupun leluhurnya karena pada waktu malam hari roh-roh mengembara. Pertunjukan wayang muncul kurang lebih pada tahun 1500 sebelum Masehi (Mulyono, 1979:55). Setelah sekitar abad ke V masehi wayang telah mendapat pengaruh kebudayaan Hindu kemudian sekitar pada tahun 1445 Sunan Kalijaga mengubah bentuk wayang yang bercorak Hindu tersebut agar dapat mengalihkan perhatian masyarakat dari Hinduism ke agama Islam yang dalam penyebarannya menggunakan media pertunjukan wayang (Hartojo, 1982:4).

Dalam perkembangannya, pertunjukan wayang kulit di Indonesia dikenal dengan istilah *pakeliran* dan menggunakan beragam gaya atau sering disebut dengan istilah *Gagrag*. Gaya dalam *pakeliran* tersebut misalnya Gaya Surakarta, Gaya Yogyakarta, Gaya Jawa Timuran, Gaya Bali, dan Gaya Banyumasan. *Pakeliran* gaya Banyumasan memiliki ciri khas yang berbeda

dengan *Pakeliran* dari daerah lain. Perbedaan yang paling mendasar terdapat pada salah satu tokoh *Perepat Panakawan* yaitu Bawor. Tokoh Bawor digambarkan sebagai sosok yang selalu berbicara menggunakan Bahasa Banyumas atau dialek Banyumasan yang disebut bahasa *Ngapak* dan mempunyai beberapa karakter salah satunya adalah *Cablaka* (Berbicara terus terang).

Istilah 'dialek' berasal dari Yunani yaitu '*dialektos*', pada mulanya istilah tersebut digunakan dalam hubungannya dengan keadaan bahasanya. Di Yunani, terdapat perbedaan-perbedaan kecil pada bahasa yang digunakan oleh pendukungnya masing-masing, tetapi sedemikian jauh hal tersebut tidak sampai menyebabkan mereka merasa mempunyai bahasa yang berbeda. Meillet (dalam Wahyuni, 2010:76) menyatakan ada dua ciri lain yang dimiliki dialek, yaitu (1) Dialek adalah seperangkat bentuk ujaran setempat yang berbeda-beda, yang memiliki ciri-ciri umum dan masing-masing lebih mirip dengan sesamanya dibandingkan dengan bentuk ujaran lain dari bahasa yang sama; (2) Dialek tidak harus mengambil semua bentuk ujaran dari sebuah bahasa.

Banyumas merupakan kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Banyumas memiliki ciri khas yang menjadi karakteristik, baik secara geografis maupun sosial budaya. Secara geografis, ketika menyebut Banyumas maka akan mengarah pada kabupaten dan eks Karesidenan Banyumas yang meliputi beberapa kabupaten seperti

Kabupaten Banyumas, Purwokerto, Kabupaten Purbalingga, Kabupaten Banjarnegara, Kabupaten Cilacap, namun secara kultural maka cakupannya menjadi lebih luas dari sekedar wilayah administratif dan geografis.

Dilihat dari segi bahasanya, dialek *Ngapak* tidak hanya digunakan oleh masyarakat yang berada di eks Karesidenan Banyumas saja, tetapi juga digunakan oleh sebagian Kabupaten di Jawa Tengah seperti Kabupaten Wonosobo, Kabupaten Kebumen, Kabupaten Bumiayu, Kabupaten Brebes, Kabupaten Tegal, Kabupaten Indramayu, Kabupaten Cirebon dan Kabupaten Banten bagian utara. Meskipun menggunakan bahasa *Ngapak*, namun masing-masing daerah memiliki beberapa perbedaan namun perbedaan tersebut tidak signifikan.

Menurut Herusatoto, menjelaskan bahwa bahasa *Ngapak* adalah bahasa Jawa yang pada mulanya disebut bahasa *Jawa Dwipa* atau orang-orang yang tinggal di Pulau Jawa. Bahasa ini konon merupakan bahasa Jawa murni. Dari delapan tingkat ilmu pengetahuan bahasa (*kawruh basa*) Jawa baku, bahasa dialek Banyumasan (*Ngapak*) dimasukkan kedalam tataran pertama, yaitu *Basa Ngoko Jawa Dwipa* (Bahasa *Ngoko* Tanah Jawa) yang sebelumnya disebut bahasa *Ngoko Lugu* (Sejati).

Struktur Bahasa *Ngapak* dan dialek Banyumasan masih terpengaruh bahasa Jawa Kuno yaitu *Basa Kawi*. Jika dibandingkan dengan bahasa Jawa pada umumnya, bahasa *Ngapak* dalam tindak tutur menggunakan penekanan yang lebih jelas dan tebal pada huruf, seperti huruf 'k' diakhir kata dibaca

mendekati bunyi 'g', huruf 'p' mendekati bunyi 'b', dan huruf 'l' yang pengucapannya jelas dan tebal. Pengucapan vokal a, i, u, e, dan o pada bahasa *Ngapak* dibaca dengan jelas dan tebal. Misalnya pengucapan kata *sega* (nasi). Vokal pada akhir kata tetap berbunyi dengan intonasi yang jelas dan tebal. Dibandingkan dengan dialek bahasa Jawa seperti di Jogjakarta dan Surakarta, Bahasa *Ngapak* juga memiliki perbedaan yang signifikan terutama pada kata dengan akhiran 'a' yang tetap diucapkan 'a' bukan 'o'. Jika di Solo menggunakan kata *sego* (nasi).

Bahasa menunjukkan jati diri dan kepribadian masyarakatnya. Bahasa Banyumas merupakan variasi dialek bahasa Jawa. Masyarakat Banyumas memiliki keunikan atau ciri khas dalam menyampaikan ujaran atau bunyi bahasa Jawa yang disebut dialek atau logat Banyumas. Dialek merupakan sebuah variasi bahasa yang merujuk pada asal-usul seting budaya pemakainya. Oleh sebab itu, bahasa Banyumas merupakan identitas masyarakat Banyumas yang digunakan untuk merefleksikan pengetahuan, pandangan dunia, dan gagasannya.

Masyarakat Banyumas pada umumnya lebih menyukai penggunaan bahasa Jawa *ngoko* atau *ngoko andhap*, dalam berkomunikasi antar sesama masyarakat Banyumas. Bahasa *kromo* atau *kromo inggil* digunakan sesekali saja. Jika masyarakat Banyumas telah mengetahui bahwa mitra tuturnya adalah dengan latar budaya yang sama (Banyumas), mereka akan memilih menggunakan bahasa *ngoko* atau Bahasa Banyumas. Orang yang tinggi

pangkatnya pun dapat akrab dengan masyarakat awam dengan bahasa tersebut. Hal tersebut karena letak wilayah Banyumas yang jauh dari lingkungan keraton sehingga pengaruh *unggah-ungguh* belum begitu kuat (Koderi, 1991:25).

Dalam konteks penggunaan bahasa, masyarakat Banyumas menyebut strata bahasa Jawa baku sebagai bahasa *bandhekan*. Kata *bandhek* berasal dari istilah *gandhek* yang berarti pendamping atau pembantu raja yang berpangkat *bentara*. Dengan demikian yang dimaksud *basa bandhek* adalah bahasa Jawa yang dituturkan oleh para *bentara* dengan logat atau dialeknya para *gandhek*. Bahasa *bandhek* adalah bahasa yang digunakan oleh para *abdi bentara* dari keraton Pajang, yang sangat memperhatikan unggah-ungguh tuturan dan strata sosial. Dalam perkembangannya istilah bahasa *bandhek* juga digunakan untuk oleh masyarakat Banyumas untuk menyebut bahasa bahasa Jawa baku keraton Solo dan Yogyakarta. Bahasa Jawa baku Solo-Yogya dianggap lebih berprestise terus mendominasi dialek bahasa Jawa Banyumas yang secara sosial, ekonomi, dan kultural lebih rendah (Wijana, 2005:154-159).

Dalam konteks pergaulan sehari-hari Bahasa Banyumas menunjukkan karakter *Cablaka* (terus terang). Oleh sebab itu, untuk menandai ke-*cablaka*-an tersebut tidak cukup dengan mengidentifikasi data dan fakta yang dituturkan masyarakat Banyumas dengan dialeknya. *Cablaka* juga digambarkan dalam bentuk berbicara yang *cowag* (bersuara keras), *mbloak*

(serius tapi lucu), *dablongan* (seenaknya sendiri), *mbanyol* atau *ndagel* (dagelan) yaitu bertingkah konyol. Perilaku *mbanyol* sendiri biasanya ditandai dengan sikap *pejorangan* (jahil), *semblothongan* (saru untuk melucu), *glewehan* (bercanda) dan *ngomong brechuh* (saru, vulgar).

Pada *pakeliran* gaya Banyumasan, tokoh Bawor pada umumnya dimainkan oleh dalang pada adegan *goro-goro*, namun juga sering muncul pada adegan lain, misalnya pada *lakon* tertentu untuk adegan *jejer* pertama tokoh Bawor menjadi tamu di kerajaan Negara seberang. Dalang tradisi Banyumasan biasanya menggunakan media tokoh Bawor untuk menggambarkan karakter masyarakat Banyumas yang lugu, jujur, sederhana, dan *cablaka/blakasuta* (Terus terang, apa adanya tanpa ada yang di tutup-tutupi). Karakter inilah yang pada akhirnya meresap ke dalam karakter masyarakat Banyumas. Hal ini juga tidak terlepas dari peranan dalang Banyumasan yang membawa pengaruh cukup kuat kepada masyarakat Banyumas. Salah satunya yaitu Ki Sugino Siswocarito yang pada masa jayanya sekitar tahun 1970 hingga 1990-an selalu dapat memunculkan karakter tokoh Bawor. Dari beberapa karakter yang dimiliki oleh tokoh Bawor, masyarakat Banyumas merepresentasikannya sebagai identitas budaya Banyumas. Karakter tokoh Bawor dan karakter masyarakat Banyumas memiliki kesamaan yaitu salah satunya adalah karakter *Cablaka*. Karakter tersebut mengandung arti mengedepankan keterusterangan masyarakat Banyumas.

Tokoh Bawor di Banyumas juga disepakati secara umum oleh masyarakat Banyumas untuk dijadikan sebagai ikon Banyumas. Banyak yang menggunakan tokoh Bawor sebagai simbol, logo, nama komunitas, nama buah, nama makanan dan yang lain sebagainya. Seperti pada saat pilkada tahun 2013 tokoh Bawor dijadikan logo oleh KPU Banyumas. Gambar tokoh Bawor juga banyak ditemui pada pakaian (baju, celana, sarung), stiker, dan lainnya. Nama Bawor juga digunakan oleh Para pendukung (suporter) sepak bola dari Banyumas yaitu *Laskar Bawor*. Ada pula yang menggunakan nama Bawor pada buah dan makanan seperti buah durian ada yang memberi nama *Durian Bawor* dan juga untuk makanan tempe mendoan dengan nama *Mendoan Bawor*.

## **B. Masalah Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana karakter *Cablaka* pada tokoh Bawor yang ditampilkan dalam *pakeliran* gaya Banyumasan?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah ingin membuktikan secara ilmiah mengenai karakter *Cablaka* pada tokoh Bawor. Hal ini dapat ditempuh dengan cara memahami dan mengidentifikasi karakter *Cablaka* pada *pakeliran* gaya Banyumasan dalam *Lakon Wahyu Windu Wulan* oleh Ki Sugino Siswocarito dan *Lakon Bawor Dadi Ratu* oleh Ki Eko Suwaryo.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi/rujukan bagi masyarakat para seniman dalang, budayawan, masyarakat umum, maupun peneliti lainya dengan tema atau metode yang sama maupun berbeda mengenai tokoh Panakawan Bawor dengan karakternya yaitu *Cablaka*.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Penelitian tentang karakter *Cablaka* pada tokoh Bawor sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Penulis mencoba menggali dan memahami beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya untuk memperkaya dan menambah wawasan terkait dengan penelitian dari penulis, penelitian tersebut diantaranya adalah:

Sugeng Priyadi (2007) dalam artikelnya yang berjudul *Cablaka Sebagai Inti Model Karakter Manusia Banyumas*. Dalam penelitiannya ia menjelaskan tentang karakter dan kepribadian masyarakat Banyumas yaitu *Cablaka* atau *blakasuta* atau *thokmelong*. *Cablaka* dalam *pakeliran* Banyumasan juga tampak pada tokoh Werkudara (Bima), Antasena, Wingsanggeni, dan Panakawan *Carub* Bawor, serta Prabu Puntadewa yang dikenal sebagai manusia yang berdarah putih. Kaitanya dengan penelitian ini adalah mengenai karakter *Cablaka* pada tokoh Bawor, namun penulis mengkaji karakter *Cablaka* dari segi *pakeliranya*.

Budiono Herusatoto (2008), dalam bukunya yang berjudul *Banyumas : Sejarah, Budaya, Bahasa, dan Watak* menyatakan bahwa orang Banyumas *adoh ratu cedhek watu* (Jauh dari ratu, dekat dengan batu). Tetapi secara budaya yang identik dengan dialek *Ngapak*-nya, tidak dapat dikatakan tidak bisa berbahasa krama (Bahasa Jawa Kawi). Bahkan jika melihat pada sejarah bahasa Jawa, asal usul bahasa krama mula-mula berkembang justru di kalangan (seniman) dalang Banyumasan. Kaitanya dengan penelitian ini adalah dari segi bahasa yang digunakan oleh tokoh Bawor dalam *pakeliran* gaya Banyumasan.

*Pathokan Pedhalangan Gagrag Banyumasan* (1983), menjelaskan tentang hal-hal mengenai *pakeliran* gaya Banyumasan yang meliputi beberapah hal mengenai sejarah perkembangan seni pedalangan Banyumasan, ilmu pengetahuan tentang pedalangan gaya Banyumasan, *caking pakeliran, kandha, sulukan, gending-gending baku pakeliran, sabetan, dodogan dan keprakan*. Penelitian sebagai sumber informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan *pakeliran* gaya Banyumasan.

Bagus Kusuma Adi (2014), dalam skripsinya yang berjudul "*Posisi Bawor Bagi Masyarakat Banyumas*" (*Studi Analisis Perspektif Bawor sebagai Ikon Warga Banyumas di era masa kini*). Dalam skripsinya membahas mengenai bagaimana masyarakat Banyumas yang menempatkan Bawor dalam kehidupan sehari-harinya dan bagaimana karakter masyarakat Banyumas yang disimbolkan oleh Bawor pada era globalisasi masa kini.

Penelitian ini menunjukkan kesamaan karakter pada sosok Bawor yang ada pada *pakeliran* gaya Banyumasan dengan masyarakat Banyumas yang telah disepakati secara umum yaitu *Cablaka*, jujur, lugas, terus terang apa adanya, tanpa ada yang ditutupi dan kuat dalam memegang teguh pendiriannya, mayoritas berbicaranya menggunakan bahasa dialek Banyumasan yaitu bahasa atau *Ngapak* dalam kesehariannya. Ada relevansi antara penelitian diatas dengan penulis yaitu dari segi pembahasan mengenai karakter *Cablaka* pada tokoh Bawor, namun perbedaannya adalah dari penelitian diatas ditinjau dari sudut pandang dari aspek sosial sedangkan penulis mengkaji karakter tokoh Bawor dari segi *pakeliran* gaya Banyumasan.

Juli Prasetya (2016), Dalam skripsinya yang berjudul *Kajian Makna Simbolik Pada Wayang Bawor* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce). Pada penelitian tersebut menjelaskan mengenai makna simbolik yang terdapat pada tubuh dan karakter tokoh Bawor melalui jenis tanda yang secara keseluruhan merupakan representasi atau simbol perwujudan dari masyarakat Banyumas yakni karakter *Cablaka*, egaliter, jujur, lugu, *cowag*, jiwa bebas merdeka, *sabar lan narima*, Kesatria dan *cancundan*. Makna simbolik tersebut dilihat dari dalam tubuh dan karakter Bawor yang meliputi rambut kuncir lima helai yang menghadap ke atas dalam konsepsi Islam disebut rukun Islam, rambut menghadap ke atas bisa juga dimaknai sebagai hubungan vertikal antara mahluk dan Tuhannya. Warna hitam pada tubuh Bawor dimaknai sebagai ras manusia Jawa lama dan lambang kesuburan, kesederhanaan dan kelanggengan. Jidat yang menonjol diartikan sebagai

kecerdasan dan mempunyai wawasan yang luas. Telinga Bawor yang lebar diartikan sebagai suka mendengar yaitu sikap menghargai lawan bicara. Mata Bawor yang bulat dan besar diartikan sebagai sikap awas dan hati-hati. Mulut Bawor yang tebal dan berwarna merah diartikan sebagai sikap *Cablaka* dan berani berpendapat. Kain batik kawung yang dipakai Bawor diartikan sebagai sikap kesederhanaan. Tubuh tambun menandakan kebersahajaan. Tangan pendek dan mengempal menunjukkan hidup hemat, selektif (teliti) dan kehati-hatian dalam melakukan sesuatu yang dapat merugikan bagi diri sendiri maupun orang lain, dan juga tidak berlebihan/bersahaja. Kaki yang pendek menunjukkan cermat dalam melangkah, membaca situasi dengan sabar dan tidak tergesa-gesa dalam bertindak. Kaitanya dengan penelitian diatas adalah mengenai makna dari simbol pada tokoh Bawor terutama dilihat dari anatomi yg ada pada tokoh Bawor, sedangkan penulis sendiri melihat tokoh Bawor sebagai ikon dan simbol masyarakat Banyumas secara umum.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan dilakukan dengan metode pendekatan deskriptif. Sugiyono (2011:7) memaparkan bahwa metode penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan pada penelitian populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan

sampel pada umumnya dilakukan secara acak (random sampling), pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini metodologi kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan karakter *Cablaka* pada tokoh Bawor dalam *pakeliran* gaya Banyumasan dengan *lakon* utama Bawor.

## 2. Cara Pengumpulam Data

Data diperoleh dengan melakukan pengumpulan data tertulis dari berbagai sumber sebagai bahan referensi peneliti yang dapat diperoleh dari berbagai kepustakaan. Data audio dan video diperoleh dari media internet (YouTube), Sumber informan diperoleh melalui wawancara dengan para narasumber yaitu tokoh Dalang Banyumasan, Budayawan Banyumas, Sejarahwan Banyumas dan lainnya yang dianggap tahu dan dapat dipercaya juga mengetahui permasalahan secara mendalam. Narasumber tersebut diantaranya yaitu Ki Yakut (Dalang Banyumas), Ki Untung (Dalang Dari Cilacap), Ki Eko Suwaryo (Dalang dari Kebumen), Bpk Darkam (Budayawan dari Purwokerto), Bpk Sunarto juru kunci petilasan Gunung Srandil (Cilacap), Carlan (Staff Dinas Kebudayaan Banyumas) Ki Sungging Suharto (Mantan Ketua PEPADI Banyumas).

## 3. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah rekaman audio dan audio visual pertunjukan wayang kulit yang diperoleh dari media internet (YouTube) *Lakon Wahyu Windu Wulan* oleh Ki Sugino Siswocarito dari Banyumas (video audio) dan *Lakon Bawor Dadi Ratu* oleh Ki Eko Suwaryo dari Kebumen (video).

#### 4. Cara Analisis

Penelitian ini dilakukan melalui pengamatan dengan cara mendengarkan rekaman audio *Lakon Wahyu Windu Wulan* oleh Ki Sugino Siswocarito dan menyaksikan video *Lakon Bawor Dadi Ratu* oleh Ki Eko Suwaryo untuk memperoleh data verbal (ucapan dalang) ketika menampilkan tokoh Bawor, kemudian mendeskripsikan karakter *Cablaka* pada tokoh Bawor yang terdapat didalamnya dengan metode transkripsi.

### **G. Sistematika Penulisan**

Penelitian ini ditulis dalam IV (empat) Bab yang terdiri dari :

#### BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Tinjauan Pustaka

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian
2. Cara Pengumpulan Data
3. Objek Penelitian
4. Cara Analisis

G. Sistematika Penulisan

BAB II TOKOH BAWOR DALAM MASYARAKAT BANYUMAS

- A. Tokoh Wayang Bawor dan Sifatnya
- B. Bawor Sebagai Ikon Banyumas
- C. *Pakeliran* Gaya Banyumasan
- D. *Lakon* Bawor dalam *Pakeliran* Gaya Banyumasan

BAB III *CABLAKA* DALAM *PAKELIRAN* GAYA BANYUMASAN

- A. *Cablaka* dalam *Lakon Wahyu Windu Wulan*
  1. Ringkasan Cerita *Lakon Wahyu Windu Wulan*
  2. Karakter *Cablaka* dalam *Lakon Wahyu Windu Wulan*
- B. *Cablaka* dalam *Lakon Bawor Dadi Ratu*
  1. Ringkasan Cerita *Lakon Bawor Dadi Ratu*
  2. Karakter *Cablaka* dalam *Lakon Bawor Dadi Ratu*

BAB IV PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran