

KETERPADUAN STRUKTUR DRAMATIK PERTUNJUKAN WAYANG KULIT LAKON SUDHAMALA*

Tatik Harpawati

Jurusan Seni Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hajar Dewantara 19 Kentingan, Jebres, Surakarta 57126

GR. Lono Lastoro Simatupang

FIB UGM Yogyakarta

Timbul Haryono

UGM Yogyakarta

Soetarno

ISI Surakarta

ABSTRAK

Media pertunjukan wayang dapat digunakan untuk kepentingan ritual upacara *ruwatan*. Pertunjukan wayang *ruwatan lakon Sudamala* sumber cerita berasal dari *kidung Sudamala*. Karya sastra ini termasuk jenis sakral. Kisah *Sudamala* selain terdapat dalam karya sastra, secara visual juga dapat dilihat pada pahatan relief di Candi Sukuh (Jawa Tengah) dan Tegowangi (Jawa Timur). Bagaimana keterpaduan unsur dramatik lakon *Sudamala* sajian Ki Purbo Asmoro menjadi permasalahan dalam kajian ini. Tujuan pembahasan, yaitu menjelaskan keterpaduan unsur dramatik atas lakon tersebut. Lakon *Sudamala* diteliti dengan menggunakan pendekatan tekstual, baik dari struktur dramatik maupun unsur-unsur garapnya. Berdasarkan pendekatan tersebut diperoleh hasil, bahwa struktur yang ditampilkan sudah tidak lagi ketat mengikuti *balungan lakon* tradisi keraton, bahkan dapat dikatakan merupakan sajian garap baru. Pertunjukan wayang semalam digarap tidak lagi mengikuti *balungan lakon* tradisi tetapi sudah menampilkan garapan adegan yang kreatif. Hal itu dapat dilihat pada *ginem* yang pilihan kata-katanya sesuai dengan karakter tokoh, *pocapan* hanya menggunakan kata pendek-pendek, dan *janturan* yang ditampilkan apabila dicermati maka semua adalah jenis *janturan alit*, yaitu *janturan* yang teba ungkapannya relatif pendek.

Kata Kunci: pertunjukan wayang, Sudamala, tekstual, struktur dramatik.

ABSTRACT

Wayang performance can be used for the sake of ritual ceremony ruwatan. The story of wayang performance ruwatan lakon Sudamala comes from kidung Sudamala. The literature work is sacred. Besides in literature work, Sudamala story also can be seen visually in the relief sculpture of Candi Sukuh (Central Java) and Tegowangi (East Java). The research problem is how the integration of dramatic elements in lakon Sudamala presented by Ki Purbo Asmoro. The purpose of the discussion is to describe the dramatic elements in lakon Sudamala. Lakon Sudamala is researched by using textual approach from the dramatic structure as well as the treatment elements. Based on the approach, the result found is that the presented structure hasn't been as strict as the balungan lakon of the palace tradition even it can be a new treatment presentation. The one night wayang performance is not anymore treated traditionally but it presents a creative treatment of the scene. It can be seen from ginem that the chosen words is suitable to the characters' characteristics, pocapan that only uses short words, and the presented janturan that seems to be a kind of janturan alit that is janturan that its expression is relatively short.

Keywords: wayang performance, Sudamala, tekstual, dramatic structure

* Artikel ini merupakan bagian dari Hibah Penelitian Disertasi dengan judul "Pertunjukan Wayang Kulit Lakon Sudhamala: Struktur dan Garap" Tahun 2014.

A. Pengantar

Masyarakat Jawa beranggapan, bahwa pertunjukan wayang tidak hanya hidup sebagai seni pertunjukan semata tetapi secara luwes dapat digunakan untuk mewartakan dan menjembatani berbagai kepentingan masyarakat, di antaranya untuk peringatan peristiwa-peristiwa penting dalam kehidupan atau perjalanan hidup manusia sejak dalam kandungan hingga meninggal dunia; untuk sarana pemujaan (upacara agama atau kepercayaan); untuk peringatan hari-hari besar kenegaraan atau keagamaan; untuk kepentingan sosial; untuk sarana penyampaian ide-ide dan pesan pemerintah atau kelompok masyarakat; serta untuk tontonan dan tuntunan (Sarwanto, 2008: 6). Salah satu kepentingan masyarakat (Jawa) yang menggunakan media pertunjukan wayang, yaitu untuk kepentingan ritual upacara *ruwatan*.

Ruwatan telah banyak disebut dalam cerita-cerita kuno. Pada awalnya *ruwatan* cenderung kepada masalah kebersihan dan kesucian demi kesempurnaan hidup surgawi, namun lama-kelamaan berubah menjadi masalah-masalah hidup duniawi. Cerita *ruwat* semula menyangkut peri hidup tokoh dewa, kemudian berkembang dan menyangkut tokoh bukan dewa, terutama manusia atau tokoh cerita yang dianggap sebagai manusia (Subalidinata, 1985: 6). Cerita *ruwat* tersebut kemudian digarap dalam lakon pertunjukan wayang dan biasanya dipergunakan sebagai sarana upacara *ruwatan*.

Lakon-lakon yang ditampilkan dalam upacara *ruwatan*, yaitu lakon *Murwakala*, *Sri Mulih*, dan *Sudamala*. Pembahasan selanjutnya dikhususkan pada pertunjukan wayang *ruwatan* lakon *Sudamala*. Lakon tersebut kadangkala juga dikenal dengan *Bambang Sudamala*, *Sadewa Gugat*, *Sadewa Krama*, *Kunthi Edan*, *Durga Ruwat*, dan *Sadewa Banten*.

Sumber cerita lakon *Sudamala*, yaitu *kidung Sudamala*. Karya sastra ini termasuk jenis karya sastra sakral karena disebutkan dalam *colofon* bahwa barang siapa yang menulis maupun membaca serta mendengarkan kidung ini sampai selesai maka akan terbebas dari segala dosa. Dalam *Kidung Sudamala* hasil transliterasi dari Van Stein Callenfels, Zang IV bait 194 dan 195 disebutkan:

(194) *Sira sang anurat mangke, kihurip warasana, nirroga hatuhuh buyut mangko, kalawan sira sang amaca, paripurna sira kabeh.* (195) *Warnanen hangrunge mangke sira wuwus kalukat, sama ta hilang wignanya*

wong, sakwehing hangrunge kalukat, yan tlas kareng kabeh.

Terjemahan:

(194) Juga yang menulis cerita ini, semoga hidup sehat, tidak terkena penyakit, panjang umur sampai mempunyai cicit, termasuk juga para pembaca. (195) Dikatakan, bahwa para pendengar kisah pelepasan ini, akan ikut terlepas dari derita noda pula, dari semua rintangan dan halangan. Demikian juga yang telah mendengar cerita tersebut sampai tamat (Tim, 1977: 110).

Kisah *Sudamala* selain terdapat dalam karya sastra, secara visual juga dapat dilihat pada pahatan relief di Candi Sukuh (Jawa Tengah) dan Tegowangi (Jawa Timur). Saat ini di Candi Sukuh, beberapa adegan dari cerita *Sudamala* dapat dilihat pada relief bekas dinding yang masih berserak-serak (Tim, 1977:14). Keadaan itu, berbeda dengan relief *Sudamala* yang terdapat di Candi Tegowangi, terlihat masih tertata urut sesuai dengan ceritanya.

Kidung Sudamala versi Jawa secara garis besar menceritakan Dewi Uma yang telah melakukan dosa perzinahan. Suami Dewi Uma, Bhatara Guru mengutuknya hingga berubah menjadi Dewi Durga. Bhatara Guru berpesan bahwa kutukan itu akan sirna atas pertolongan Sadewa, anak Dewi Kunthi. Pada akhirnya, Dewi Durga berubah kembali menjadi Dewi Uma. Atas jasanya tersebut maka Sadewa diberi nama *Sudamala* yang artinya dapat membersihkan kotoran (Susanto, tt: 30-31). Sadewa dapat meruwat Durga karena Siwa berkenan masuk ke dalam dirinya. Di akhir cerita dikisahkan, Sadewa dapat membunuh raksasa Kalantaka dan Kalanjana, mereka ternyata dewa yang telah dikutuk Bhatara Guru dan Sadewa berhasil meruwat mereka (Tim, 1977: 109). Sadewa menjadi orang yang dapat menghilangkan *mala* atau kotoran, dalam hal ini kotoran dapat bermakna konotatif, yaitu sesuatu yang bersifat negatif dan jelek.

B. Pendekatan

Naskah *Sudamala* yang akhirnya diangkat dalam lakon wayang ini menarik untuk diteliti secara tekstual, baik dari struktur dramatik, komparasi dengan lakon sejenis maupun unsur-unsur garapnya. Paradigma tekstual memandang sebuah karya seni sebagai sebuah teks yang dapat dibaca, diberi makna, ataupun dideskripsikan strukturnya (Soedarsono, 1999: 69). Analisis tekstual ini selanjutnya menjadi

pegangan untuk mengadakan analisis berikutnya, yaitu secara kontekstual (sebagaimana yang akan dilakukan dalam tulisan berikutnya) untuk mengetahui makna dan hal-hal lain yang berkaitan dengan aktivitas penyajian wayang *ruwatan* Lakon *Sudamala*. Pendekatan kontekstual di sini tetap melihat kesenian sebagai teks, namun kini teks tersebut ditempatkan dalam sebuah konteks. Artinya, teks seni tersebut kemudian dihubungkan dengan berbagai fenomena lain dalam masyarakat dan kebudayaan tempat teks tersebut berada (Heddy Shry Ahumasa: 413) Pembahasan dalam tulisan ini dikhususkan pada paradigma tekstual.

Analisis secara tekstual tersebut penting dilakukan karena untuk mengetahui lakon *Sudamala* secara kontekstual maka terlebih dahulu harus membedahnya secara tekstual. Pembedahan secara tekstual meliputi unsur-unsur pembangun struktur dramatik. Analisis struktur dramatik lakon *Sudamala* dimaksudkan untuk mendeskripsikan unsur-unsur pokok pertunjukan wayang yang terjalin dalam satu kesatuan cerita.

Cerita *Sudamala* ketika tersaji dalam sebuah lakon maka mengalami transformasi dalam penceritaannya. Cerita dalam teks adalah bahan baku yang disebut *soft material* atau materi nonfisik sebagai bahan dasar untuk digarap, yang kemudian dituangkan dalam sebuah pertunjukan wayang. Medium untuk menuangkan garap di jagat pedalangan memiliki lebih dari satu atau ganda yang dapat dilihat sebagai sebuah teks, yaitu berwujud bahasa, suara, rupa, dan gerak. Sebagai sebuah teks, maka satu dan lainnya merupakan satu kesatuan yang utuh, saling menunjang dan melengkapi. Masing-masing unsur mempunyai arti dan fungsi sendiri-sendiri yang tidak mungkin digantikan oleh lainnya (Bambang Murtiyoso, 2007: 3). Dapat dikatakan bahwa jalinan masing-masing unsur sangat erat dan apabila salah satu unsur tidak berfungsi maka akan mengganggu fungsi unsur-unsur lainnya.

Penataan unsur pedalangan menjadi sebuah lakon yang utuh diistilahkan dengan *cak-cakaning ringgit*, yang dapat diterapkan pada *catur* dan juga pada hal-hal yang lebih visual, yakni yang tampak dalam wujud gerak. *Cak-cakaning ringgit* inilah yang disebut dengan dramaturgi. Dengan kata lain, yang dimaksud dengan *cak-cakaning ringgit* sebenarnya bukan sekedar *manipulating the puppets* atau memainkan boneka wayang kulit, tetapi terlebih dulu dalang akan melakukan tafsir terhadap cerita atau lakon dan tokoh-tokohnya. Atas dasar tafsir tersebut,

wayang dapat dipergelarkan dengan bagus, yaitu tampak 'hidup' dan 'dramatik', yaitu tampil seolah-olah sungguh-sungguh dan nyata (Bakdi Soemanto, 2008). *Cak-cakaning ringgit* atau dramaturgi atau lazim disebut struktur dramatik dalam lakon *Sudamala* akan dikaji dengan meminjam struktur pertunjukan wayang seperti yang ditulis Najawirangka dalam *Cak Pakeliran Lakon Irawan Rabi*. Adapun yang dimaksud struktur dramatik lakon pakeliran semalam adalah susunan adegan dari awal (*jejer*) sampai dengan akhir (*tancep kayon*). Inti cerita dalam setiap adegan disajikan dalam tiga tiga bagian, yaitu *pathet nem*, *sanga*, dan *manyura* (Sarwanto, 2008: 28). Hal itu, senada dengan penjelasan struktur dari A.L. Becker (1979) dalam *Text-Building, Epistemology, and Aesthetics in Javanese Shadow Theatre*.

Sebuah lakon dibagi menjadi tiga *pathet* atau babak. Setiap *pathet* terdiri atas tiga macam adegan: (1) *jejer*; (2) dua atau lebih adegan yang disebabkan oleh *jejer* itu dan terdapat perjalanan dari adegan tempat adegan *jejer* tersebut; (3) Perang di akhir perjalanan. Setiap adegan terdiri atas tiga komponen dasar: (1) deskripsi dari suatu keadaan (*janturan*: deskripsi tempat dan tindakan); (2) *ginem*; dan (3) *sabetan* (gerak wayang).

Berdasarkan pendekatan tersebut maka dilihat kesatuan struktur dramatik lakon *Sudamala*. Teks lakon *Sudamala* dianalisis dengan menggunakan pola struktur pakeliran semalam. Pola tersebut merupakan susunan urutan adegan dari awal (*jejer*) sampai dengan akhir cerita (*tancep kayon*). Inti cerita pada masing-masing adegan dibagi dalam tiga *pathet*. *Pathet nem* berlangsung dari pukul 21.00-24.00; *pathet sanga* mulai pukul 24.00-03.00, dan *pathet manyura* mulai pukul 03.00-04.00. Unsur-unsur dramatik akan tersebar dalam setiap adegan melalui *catur* (*janturan*, *pocapan*, dan *ginem*), karawitan pakeliran, dan *sabet* atau gerak wayang (Sarwanto, 2008: 173). Analisis diawali dengan melihat *balungan lakon Sudamala*, dan setelah itu secara berbarengan dianalisis unsur *garapnya*. Pengolahan unsur-unsur dramatik *pakeliran* yang terlihat di dalam sajian dianalisis keterpaduannya satu sama lain.

C. Balungan Lakon

Balungan lakon atau disebut juga dengan kerangka garis besar lakon, adalah urutan adegan dan peristiwa yang terjadi dalam seluruh lakon. Pada

umumnya, setiap penampilan repertoar lakon masih mengacu pada bangunan atau struktur lakon pakeliran tradisi keraton, yang seakan-akan telah menjadi baku (Sarwanto, 2008: 173). Balungan lakon menurut tradisi Keraton Surakarta terbagi seperti berikut (Bambang Murtiyoso, 1982: 28-29).

Pathet Nem meliputi adegan:

- a. *Jejer* dilanjutkan *babak unjal*, *bedholan*, dan *gapuran*
- b. *Kedhatonan* dilanjutkan *limbukan*
- c. *Paseban jaba* dilanjutkan *budhalan*, *pocapan kreta* atau *gajah* dan *perang ampyak*
- d. *Sabrangan* (dapat sekali atau dua kali)
- e. Perang gagal

Pathet Sanga meliputi adegan:

- a. *Sanga sepisan*, dapat berupa adegan: *pertapan*, *kasatriyan*, *gara-gara*
- b. Perang kembang
- c. *Sintren* atau *sanga pindho* atau *magak*
- d. Perang sampak tanggung

Pathet Manyura meliputi adegan:

- a. Manyura kapisan
- b. Manyura kapindho
- c. Manyura katelu
- d. Paerang brubuh
- e. Tayungan
- f. *Tanceb kayon* atau *golekan*

Berikut disajikan *balungan lakon Sudamala* (dalam makalah ini diambil dari sajian Ki Purbo Asmoro pada saat memperingati pergantian tahun Kaliyuga, Desember 2012).

Pathet Nem berisi adegan:

1. *Jejer Alas Krendha Wahana* (Bhatari Durga sedih karena sudah terlalu lama menjalani kutukan menjadi raseksi. Dia memohon kepada Bhatara Guru agar segera membebaskannya. Bhatara Guru memberitahu bahwa kutukan akan kembali ke wujud semula apabila sudah *diruwat* oleh Sadewa)
2. Perang Kalantaka melawan Gathotkaca (Raksasa Kalantaka dan Kalanjana merasa sudah banyak diberi kenikmatan oleh Duryudana dan berniat membalas budi dengan menyingkirkan para Pandawa. Di tengah perjalanan mereka dihadang oleh Abimanyu dan Gathotkaca. Terjadi perang)
3. Perang Antasena melawan Abimanyu (Perang antara Gathotkaca, Abimanyu melawan Kalantaka, Kalanjana, dan Antasena membuat Gathotkaca dan Abimanyu kewalahan karena Kalantaka apabila sudah mati maka dilompati

- Kalanjana bisa hidup kembali, demikian sebaliknya, mereka kemudian melarikan diri)
4. Negara Ngastina (Duryudana dihadap Bisma, Durna, dan Sengkuni. Mereka berdebat membicarakan taktik untuk membinasakan Pandawa. Duryudana akhirnya meminta Kalanjana dan Kalantaka untuk membunuh Pandawa)
5. Limbukan (adegan Limbuk Cangik penuh humor berdialog interaktif dengan sejumlah penonton)
6. Budhalan-Kapalan (Puntadewa, Kresna, dan Baladewa mendapat laporan dari Patih Tambak Ganggeng bahwa Kalantaka dan Kalanjana telah merusak Ngamarta)
7. Perang Bima melawan Kalanjana, Baladewa melawan Kalantaka (Bima berperang melawan Kalanjana dan Baladewa menghadapi Kalantaka, tetapi kedua raksasa sulit dikalahkan dan Kresna menyarankan agar mereka mundur terlebih dahulu)
8. Kunthi dan Durga di tengah hutan (Kunti sangat sedih karena Kurawa mengirinkan Kalantaka dan Kalanjana untuk membunuh anak-anaknya. Kunti khusyuk berdoa dan datanglah Dewi Durga yang bersedia membantu asal Sadewa diberikan kepadanya. Kunti tidak menyetujuinya.
9. Durga dan Kalika (Durga memerintahkan jin Kalika untuk menyamar menjadi Kunti dan membawa Sadewa ke hadapan Durga)

Pathet Sanga berisi adegan:

1. Gara-gara atau Punakawan (adegan humor antara Swarawati, Gareng, Petruk, dan Bagong)
2. Semar dan Sadewa (Semar mengingatkan Sadewa agar berhati-hati. Sadewa membunuh harimau dan berubah wujud menjadi Dewa Aswin dan memberitahu Sadewa bahwa kelak dia akan menjadi sarana *ruwat* dan akan mendapatkan ilmu yang hebat)
3. Negara Ngamarta (Kunti yang tubuhnya sudah dirasuki jin Kalika datang ke Ngamarta menemui Sadewa dan mengajaknya pergi)
4. Sadewa dan Durga di hutan Setra Gandamayit (sementara Kunti mulai sadar dan pulang ke Ngamarta. Kalika mengikat Sadewa pada pohon Randu Alas, Kalika meminta Sadewa untuk menjadikannya istri, Sadewa menolak. Sadewa bisa mengalahkan semua jin yang menggagunya. Durga meminta Sadewa untuk *meruwatnya* tetapi Sadewa tidak sanggup, Durga marah)

Pathet Manyura berisi adegan:

1. Kahyangan (Narada menemui Bhatara Guru, menyarankan agar Guru segera turun membantu Sadewa)
2. Sadewa meruwat Durga (Sadewa berhasil meruwat Durga, Bhatara Guru memberi anugerah nama Sudamala kepada Sadewa)
3. Sadewa dan Punakawan (mereka bahagia karena Sadewa telah berhasil meruwat Durga)
4. Padhepokan Prang Alas (Sadewa dan punakawan pergi ke Prang Alas meruwat Bhagawan Tambapetra dan kedua putrinya)
5. Perang Sadewa melawan Kalantaka-Kalanjana (Sadewa bertemu dengan Kunti tetapi pada saat akan pulang ke Ngamarta mereka dihadang oleh Kalantaka dan Kalanjana. Sadewa dan Nakula dapat mengalahkan mereka dan kedua raksasa tersebut berubah menjadi Bhatara Citrasena dan Citrangada)
6. Negara Ngastina (Kurupati dihadang Sengkuni dan mereka mengekspresikan kekalahannya dengan ejekan)
7. Tayungan (Bima)
8. Tancep kayon

Berdasarkan hasil analisis terhadap lakon *Sudamala* sajian Ki Purbo Asmoro menunjukkan, bahwa struktur yang ditampilkan sudah tidak lagi ketat mengikuti *balungan lakon* tradisi keraton, bahkan dapat dikatakan merupakan sajian garap baru. Pertunjukan wayang semalam digarap tidak lagi mengikuti *balungan lakon* tradisi tetapi sudah menampilkan garapan adegan yang kreatif sesuai dengan kemampuan yang dimiliki Ki Purbo Asmoro.

D. Struktur Dramatik

Struktur dramatik lakon *Sudamala* dapat dilihat pada unsur *catur (janturan, pocapan, ginem)*; karawitan pakeliran; dan *sabet*.

1. Janturan

Janturan adalah narasi yang berisi pencandraan suatu adegan tertentu dengan kata-kata. Narasi tersebut berisi deskripsi situasi adegan yang sedang berlangsung, meliputi latar tempat, waktu, suasana, kebesaran dan jasa tokoh, penyebutan nama-nama tokoh beserta tafsir arti, deskripsi karakteristik tokoh, dan deskripsi tentang peristiwa yang sedang dan atau yang akan terjadi (Sumanto, 1993: 79; 2003: 317-318; Sarwanto, 2008: 181). Ki Purba Asmoro menampilkan *janturan* sebagai berikut.

Janturan berikut diucapkan pada adegan *jejer* untuk melukiskan keadaan tempat alas Krendha Wahana. Bertolak dari *janturan* yang berisi lukisan keadaan hutan Setra Gandamayit dan keadaan Dewi Durga yang merasakan sangat sedih karena sudah lama menderita menjadi raseksi maka cerita mulai berjalan dari *pathet nem* adegan *jejer* menuju adegan berikutnya.

Bawana peteng dhedhet akasa kebekan mendhung gumleger gludhuk bledhek jumedher yayah amecah bumi, kilat nyamber anyigar jagad amimbuhi tintrim kekes miris jroning wana Krendha Wahana ya ing Setra Ganda Mayit, lesus prakempa mawalikan mobat-mabit kang kajeng Randhu Alas, apa ta darunane kang mengkono, labet pangaribawane Dewa Pangrencana ya Sang Pandya Bathari Premuni, sru denira nalangsa sedhakep meleng kang cipta maweh geter saisining wana gung, gumuruh prabawa gara-gara sumundhul Kahyangan. Inggang kaesthi amung Sang Hyang Jagat Nata anenggih Sang Hyang Giripati, pyak mendhung sorot kumleyang sayekti Sang Hyang Bathara Guru amrepeki.

Terjemahan:

Bumi gelap gulita, angkasa dipenuhi awan, suara guntur bergemuruh, halilintar menggelegar bagaikan membelah bumi, kilat menyambar-nyambar membelah bumi menambah seram keadaan hutan Krendha Wahana, ya di Setra Ganda Mayit, angin ribut yang sangat kencang menjadikan pohon randhu alas bergoyang. Apa sebabnya sampai seperti itu? Hal itu karena kewibawaan Dewa pangrencana ya Sang Pandya Bhatari Premuni, dia sangat sedih, bersedekap khusyuk berdoa hingga membuat bergetar seluruh isi hutan luas, bergemuruh keadaan itu hingga sampai ke Kahyangan. Yang hanya Sang Hyang Jagat Nata yaitu Sang Hyang Giripati, terbelahlah awan dan ada sinar melayang, itulah Sang Hyang Bhatara Guru datang menemui.

Kekhusyukan Dewi Durga berdoa membuat Bathara Guru datang menemuinya. *Janturan* tersebut kemudian disambung dengan dialog yang intinya menceritakan kesalahan yang telah diperbuat Dewi Durga, yaitu berselingkuh sehingga Bhatara Guru mengutuknya menjadi raseksi dan harus menghuni

hutan Setra Gandamayit selama 12 tahun, Dewi Durga akan kembali ke wujud aslinya sebagai seorang bidadari setelah *diruwat* oleh bungsu Pandawa, yaitu Raden Sadewa. Cerita berhenti sampai di situ kemudian disisipi dengan kehadiran raksasa Kalantaka dan Kalanjana.

Janturan berikut melukiskan keadaan fisik dan karakter tokoh Kalanjana dan Kalantaka.

Ngregemeng sagunung gendhene loro cacache, sembada marang dhedhapurane mrengongoh kadi sing luwe, nenggih menika buta Kalantaka wastane miwah Kalanjaya adhine, gumleger swarane mencorong mripate, kadi srengenge mlolo kadi metu tlapukane, angker pating jengkerut raine, nonong bathuke pendul granane jumabang kupinge tepung godhege runggut jenggote ketele brengose mangap tutuke abang ilate, landhep untune modot siunge kumembeng metu wisane rambut brintik gimbal gembel gegilani, gulu lir bongkot tal dhadha mungal kopek kadi bantal, lengene kiyal nggegem watu datan bisa uwal, suku gedhe yen lumayu yektine bisa njanthal mung kuciwane kengguh ora pati bisa sila methekel amarga gedeghen, sekti mandra guna prawireng jurit, tatak tanggon ora tedhas tapak palune pandhe sisane gurinda.

Terjemahan:

Terlihat sebesar gunung berjumlah dua, sesuai dengan perawakannya, menganga seperti kelaparan, itulah raksasa Kalantaka dan Kalanjana adiknya, besar suaranya dan bersinar matanya bagaikan matahari, mata melotot bagaikan akan keluar dari kelopak matanya, seram wajahnya berkerut-kerut, dahi menonjol, bulat hidungnya, telinga melebar tegak, jambang menyatu, tebal jenggotnya, tebal kumisnya, menganga mulutnya, merah lidahnya, tajam giginya, memanjang taringnya dan keluar bisanya, rambut keriting gimbal menjijikkan, leher bagaikan pangkal tal, dada dengan payudara *kopek* seperti bantal, lengan padat menggenggam batu tidak akan bisa lepas, kaki besar jika berlari sangat cepat hanya sayangnya tidak dapat duduk bersila karena kaki kebesaran, sakti luar biasa, tiada tanding, sakti tidak mempan senjata tajam apapun.

Mereka bermaksud untuk mengabdikan dirinya kepada Duryudana dengan cara membantunya membunuh Pandawa. Duryudana menyetujui dan

mereka bertemu dengan Gathutkaca, Abimanyu, dan Antasena. Peperangan tidak dapat dihindarkan tetapi kedua raksasa tersebut dapat memukul mundur anak-anak Pandawa. Adegan diselingi dengan limbukan, yang berisi humor permasalahan sehari-hari antara Limbuk, Cangik, dan Kitsy (*pengrawit*), Benawa (tamu). Adegan tersebut berhenti dan diselingi dengan lukisan keadaan Negara Indraprastha pada saat Kunti meninggalkannya.

Janturan selanjutnya melukiskan keadaan Negara Indraprastha dan keadaan Prabu Yudhistira yang sedih karena kepergian ibunya yang sudah lama belum juga pulang.

Kekukuwung kang hangawengi, suprandene sarira sedhakep netra kang teja sulaking pepadhang ganti mendhung kang angendanu, nglimputi luhuring puraya gung Negara Indraprahastha, wor idheping tekad sang nata prabu Yudhistira, tumbuh-tumbuh sotaning nggalih anggondhong tyas wigena, ananging dupi anampi praptanira ingkang raka narendra ing Dwarawati prabu Harimurti miwah ingkang raka prabu Halayuda, sawetawis cumeplong raosing manah, amung risang Bimasena ingkang gereng-gereng apa ta darunane mengkono labet esthining nggalih gya katawengan, wus sawetara lama, jengkare kang ratu Jimat ingkang ibu dewi Kunti Talibrata ewuh aya ing pambudi rinasa bangkit krasa, sawetawis wonten lejaring galih cipatanira sang nata agung prabu Puntadewa dupi mulat praptanira ingkang raka ing Dwaraka.

Terjemahan:

Melingkar yang menyinari, tetapi badan tetap bersedekap mata terpejam, sinar terang berganti awan gelap menyelimuti di atas istana besar Negara Indraprastha, bertekad bulat sang Raja Prabu Yudhistira, khawatir hatinya, tetapi ketika mendengar Narendra di Dwarawati Prabu Harimurti dan Prabu Halayuda datang, sementara legalah hatinya, hanya Sang Bimasena meraung-raung. Apakah sebabnya seperti itu, sedih dalam hati, sudah agak lama, kepergian sang ibu Kunthi Talibrata yang tidak mudah dicari, sementara agak lega hati Puntadewa ketika mengetahui datangnya sang kakak dari Dwaraka.

Adegan kemudian dilanjutkan dengan perang antara Bima dan Baladewa dengan Kalantaka dan Kalanjana. Bima dan Baladewa disarankan mundur

oleh Kresna. Adegan kemudian diselingi dengan keadaan Kunti yang sedang berada dalam kesedihan memikirkan anak-anaknya.

Janturan yang melukiskan keadaan Kunti ketika dalam perjalanan diceritakan sebagai berikut. *Kaliling ngalangut lakuning lelakon, sang Kunti Talibrata lelamunan jroning limeng, anglambrang lam-lamen telenging nala, ratri wus lalu lingsire, wis tengah dalu sang dewi amung anjegrek kendelan kewala, bangkit nedya anempuh misaya putra Pandawa anenggih srayane Kurawa awarna yaksa kekalih nengih sang Kalantaka miwah Kalanjaya ingkang anyata sekti kalintang jayeng palugon wor suh pangidhepe geter ing raos miris wor maras, ajrih muncrating marus saking pernajane para putra ingkang kinasih, marma sumarlupa sumire saking Ngamarta samarga-marga anggung amratitisaken sang panca driya sayekti muhung amrih antuka pepadhang, kawuwusa kocap nadyan sukune mlenthung sajagung-jagung sebit rontang-ranting busanane suprandene datan rinewes pengangen-angene narawang anut nurut garising cakrawala dadya mangkana panglocitaning nggalih yen ta kababaring lesan.*

Terjemahan:

Berkeliling menerawang akan keadaannya, sang Kunthi Talibrata melamun dalam gelap, menerawang jauh dalam pikirannya, malam sudah lewat, sudah tengah malam, Sang Dewi hanya terdiam saja, bangkit akan mencari sarana untuk kemenangan putra Pandawa, yaitu utusan Kurawa yang berujud dua raksasa, yaitu Kalantaka dan Kalanjana yang sakti mandraguna selalu menang dalam perang, kecut hatinya, khawatir dan takut andai darah putranya tersayangnya menyembur, oleh karena itu dia pergi dari Ngamarta, dalam perjalanannya hanya khusyuk berdoa agar supaya mendapatkan petunjuk, tidak diceritakan walaupun kakinya melepuh sebesar biji jagung, sobek compang-camping bajunya terkena, tetapi tidak dipedulikannya, angannya menerawang mengikuti luasnya cakrawala, demikian itulah kesedihan hatinya andai diceritakan.

Adegan dilanjutkan dengan Dewi Durga yang menemui Kunti. Durga menceritakan bahwa, dia mau membantu Pandawa agar terbebas dari ancaman

Kalantaka dan Kalanjana asal Kunti mau menyerahkan Sadewa. Kunti menolak dan Durga memerintahkan jin Kalika untuk merasuki tubuh Kunti dan membawa Sadewa ke hutan Setra Gandamayit. Adegan seterusnya diselingi dengan gara-gara. Petruk tampil sendirian dan berinteraksi dengan penonton. Para punakawan, swarawati dan penonton kemudian terlibat dialog interaktif dengan mengutamakan sisi humor. Adegan selanjutnya, Kunti yang sudah dirasuki jin Kalika datang ke Ngamarta dan membawa pergi Sadewa. Berikut lukisan ketika Sadewa berhasil dibawa jin Kalika ke tengah hutan.

Kesedihan hati Sahadewa di tengah hutan dilukiskan dalam *janturan* berikut.

Peteng hanggameng madyane wana gung idheping tekat wor suh wuragile Pandawa nenggih sang Sahadewa ya risang Tangsen, geganthaning pangraos tumlawung ingkang mangga ing ngayun Kyai Lurah Semar Badranaya anggung angimur-imur murih sukeng kapti, gawok ngunguning raos dene mangkana idheping tekatira, tanggap ing cipta ki Lurah Badranaya.

Terjemahan:

Gelap gulita keadaan hutan lebat, tekad bulat hati bungsu Pandawa, yaitu sang Sahadewa atau Tangsen, hatinya menerawang jauh, Ki Lurah Semar Badranaya selalu menghibur agar gembira hatinya, heran melihat kesungguhan tekadnya, Ki Lurah Badranaya dapat menangkap maksudnya.

Adegan dilanjutkan dengan menampilkan Kunti yang bersedih karena Sadewa berhasil dibawa oleh jin Kalika. Suasana hati Kunti diceritakan dalam *janturan* berikut.

Samarga-marga kaya abot jangkahe Dewi Kunti Nalibrata, tumrococ wijiling kang luh nganti kaya tangkis dhadhal ewuh aya ing pambudi arsa linampahan kedher keteking jantung, ingkang mosik telenging batos tan ana liya muhung ciptanira ingkang putra Pandawa miwah wuragiling Pandawa nenggih sang Sadewa.

Terjemahan:

Dalam perjalanan bagaikan berat langkah Dewi Kunti Nalibrata, air matanya bercucuran bagaikan tanggul jebol, berat yang dijalaninya, berdebar jantungnya, yang bergejolak di dalam hati tiada lain hanya doa kepada Pandawa dan bungsu Pandawa, yaitu Sadewa.

Sadewa berhasil meruwat Durga ketika itu dia juga berhasil meruwat Bagawan Tambapetra dan kedua putrinya. Pada waktu Sadewa berada di pertapaan Tambapetra maka *janturan* yang melukiskan keadaan Begawan Tambapetra dapat dilihat sebagai berikut.

Ana gunung cilik pucaking pinarata pinangka pacrabakan, anenggih menika papane Begawan Tambrapeta anandhang cacat netra cacahina datan sumerep gumelaring kawontenan, wus lalu yuswa parandene nadyan maksih jejeg tinuwak teken kinarya panuntun labet datan nyumerapi gumelare kawontenan, ingkang putra kekalih nenggih Niken Soka lan Prapada, nandhang ngengleng sing siji lokak, duwe abdi jenenge Nini Thowok, ora mbejaji wujude nanging ugi dhegleng ora waras, saking katebihan rerepeh-rerepeh praptaning Sang Sudamala kadherekaken sanggya repat punakawan.

Terjemahan:

Ada gunung kecil yang puncaknya rata dan digunakan sebagai tempat pertapaan, itulah tempat Begawan Tambapetra yang menderita cacat mata yang tidak dapat melihat keadaan, sudah tua tetapi walaupun masih tegap disangga tongkat sebagai penuntun karena tidak mengetahui keadaan, kedua anaknya yaitu Niken Soka dan Pradapa, sedang stres dan yang satu gila, mempunyai pembantu bernama Nini Thowok, sangat jelek rupanya dan juga gila, dari jauh terlihat Sang Sudamala datang ditemani punakawan.

Janturan-janturan yang ditampilkan Ki Purbo Asmoro dalam lakon *Sudamala* (ada 7 *janturan*) apabila dicermati maka semua adalah jenis *janturan alit* (*janturan* yang teba ungunannya relatif pendek). *Janturan-janturan* tersebut semua diucapkan secara runtut sesuai dengan tema, suasana, dan situasi batin tokoh,

2. Pocapan

Pocapan berisi pencandraan yang sama seperti dalam *janturan*, hanya perbedaan terletak pada penyajian. Penyajian *janturan* didukung dengan gending dalam volume tipis (*sirep*), sedangkan *pocapan* tanpa didukung gending (Sumanto, 2003: 318) dan biasanya hanya diiringi *grimingan gender*, *dhodhogan* dan atau *keprakan* (Kuwato, 2001:141). Ucapan dalang yang berupa narasi dalam lakon *Sudamala*, di antaranya seperti berikut.

Kedatangan patih Tambak Ganggeng dilukiskan dalam *pocapan* sebagai berikut.

Kocap kacarita nalika samana, upama nginanga dereng ambles pratata kecohe, horeg kang samya sumewa ora nana gajah kang anekahi, inggahing sang rekyana patih Tambak Ganggeng myak samya kang sumewa.

Terjemahan:

Diceritakan pada waktu itu, seumpama memakan daun sirih (nginang) belumlah terserap tanah ludah yang dibuangnya, bergetar yang sedang menghadap raja padahal tidak ada gajah yang mengamuk, begitulah kehadiran Patih Tambak Ganggeng, minggir mereka yang sedang menghadap raja.

Pada waktu Sadewa akan berangkat mencari ibu Kunti tiba-tiba dikejutkan dengan munculnya harimau yang sangat besar. Keadaan itu dilukiskan dalam *pocapan* sebagai berikut.

Kocap kacarita nalika semana nembe kewala jumangkah arsa napakaken ingkang sepisan kagyat ana singa njalma nedaya amongsa.

Terjemahan:

Diceritakan pada waktu (Sadewa) baru saja melangkah kakinya, terkejut ada harimau yang datang akan memangsanya.

Pocapan berikut melukiskan keadaan pada saat jin Kalika keluar dari raga Kunti.

Oncat setan kalika saking anggyane Dewi Prita ya Dewi Nalibrata, nanging sakedheping netra wis prapta aneng patenggane Dewi Kunti nenggih negari Ngamarta. Datan enget purwa Dewi Kunti, anggemprang mlayu setan Kalika wangsul aneng ngarsane sang pandya Batari Premuni.

Terjemahan:

Keluar setan Kalika dari tubuh Dewi Prita iya Dewi Nalibrata, tetapi sekejap mata sudah sampai tempat Dewi Kunti, yaitu Negara Ngamarta. Tidak ingat awal mulanya Dewi Kunti, kancang berlari setan Kalika pulang ke hadapan Batari Premuni.

Adekan kemudian dilanjutkan pada saat Sadewa digoda oleh Kalika dan jin-jin lainnya. Oleh karena doanya yang khusyuk, Sadewa akhirnya dapat mengusir jin-jin tersebut. Sadewa pada saat digoda Kalika dan jin-jin lainnya di tengah hutan Setra Gandamayit, tiba-tiba mengeluarkan kekuatan yang hebat sehingga dapat mengalahkan jin-jin tersebut.

Keadaan itu terlihat dalam *pocapan* berikut.

Kocap kacarita nalika samana ana daya pangaribawa ingkang mijil saking sarirane sang abagus Raden Sadewa, kendhang kabuncang mamprung setan janggitan.

Terjemahan:

Diceritakan pada waktu itu ada daya kekuatan yang keluar dari tubuh sang bagus Sadewa, semua terlempar setan (yang menggodanya).

Pocapan berikut diucapkan dalang pada saat Sadewa berdoa memohon kepada Hyang Tunggal agar para jin pergi dari Prang Alas.

Sedhakep suku juga nutupi babahan hawa sanga sang Sadewa inggih sang Sudamala, meminta panguwasane Dzat kang murbeng Jagat, katarima pamintane minggat bregejel ingkang mapan ing Prang Alas.

Terjemahan:

Bersedekap berdoa menutupi semua lubang 9 (yang ada dalam tubuhnya), Sadewa juga sang Sudamala memohon kepada penguasa Dzat yang menguasai dunia, diterimalah permintaannya, pergilah semua setan yang berada di Prang Alas.

Pocapan berikut ini merupakan penggambaran perilaku raksasa Kalantaka dan Kalanjana yang merusak Ngamarta. Kedua raksasa sakti tersebut adalah utusan Duryudana agar membunuh Pandawa.

Geger pepoyongan sinerang den obrak-abrik dening buta Kalantaka miwah Kalanjaya negara Ngamarta bosah-baseh.

Terjemahan:

Geger berhamburan diserang dan diobrak-abrik oleh raksasa Kalantaka dan Kalanjana negara Ngamarta menjadi berantakan.

Ki Purbo Asmoro terlihat dalam *pocapan* (terdapat 6 *pocapan*) hanya menggunakan kata yang pendek-pendek sehingga penonton dapat lebih fokus memahami apa yang akan dilukiskan.

3. *Ginem*

Ginem atau dialog, yaitu pembicaraan seorang tokoh atau tokoh-tokoh wayang (Sumanto, 2003: 318) yang berupa pengutaraan isi hati, baik pikiran maupun perasaan seorang tokoh wayang kepada tokoh wayang lain atau secara pribadi/ monolog (Kuwato, 2001: 137). Ungkapan ide atau gagasan berbentuk cakapan seorang diri (monolog dan Jawa: *ngudarasa*)

atau dengan tokoh lain (dialog) dapat dilihat pada teks berikut.

Duryudana: Kula nuwun sewu paduka menika pepundhen kula, paduka tiyang sepuh ingkang kedah kula aosi, paduka eyang kula ingkang ngemong para wayah sata Kurawa

Bisma: Nek sing tak emong gelem, nek sing dimong ora gelem.

Duryudana: Kula purun dimong, nyatanipun eyang Bisma lenggah wonten ngriki boten badhe kula gusah boten kula cuthat.

Bisma: Iya ning nek tumindakmu wegah nampa warah kanthi becik mengkono mau padha wae kowe ngiwakake Begawan Bisma, aku wong tuwa wis warek mangan gempalaning jagat, yen rina wengi aku mung mbok kon nyawang kahanan kaya ngene iki, nadyan Bisma ora bisa mati yen ora saka karepku dhewe, nanging ana kene aku isoh garing Jakapitana.

Terjemahan:

Duryudana: Mohon maaf, tuan itu orang yang saya puji-puji, tuan orang tua yang harus saya hormati, tuan adalah kakek saya yang merawat semua Kurawa.

Bisma: Kalau yang saya rawat mau, kalau yang dirawat tidak mau...

Duryudana: Saya mau dirawat, kenyataannya kakek Bisma bertempat tinggal di sini tidak saya usir, tidak saya suruh pergi...

Bisma: Iya tetapi kalau perilikumu tidak mau menerima nasihat dengan baik, itu sama saja kamu tidak menganggap Bhagawan Bisma, aku orang tua yang sudah kenyang makan pecahannya bumi, jika siang malam aku hanya kamu suruh melihat keadaan seperti ini, walaupun Bisma tidak dapat meninggal jika bukan karena permohonanku sendiri, tetapi di sini aku dapat kering (karena menderit), Jakapitana.

Kata-kata yang digunakan tokoh Duryudana terlihat sopan dengan menggunakan ragam *krama*, walaupun dia seorang raja. Hal itu, dilakukan karena dia berhadapan dengan kakeknya. Pilihan ragam bahasa tersebut menunjukkan, bahwa Ki Purbo Asmoro tetap mendudukan orang yang lebih muda harus sopan kepada yang lebih tua atau kepada orang yang disegani, meskipun dia memiliki derajat dan pangkat tinggi.

Dalam dialog masyarakat kelas bawah (abdi), Ki Purbo Asmoro menggunakan perkataan ragam

ngoko, seperti contoh berikut.

- Cangik : *Seneng ndhuk*
 Limbuk : *Thik ngapa seneng*
 Cangik : *Ngenekke kegiatan*
 Limbuk : *Hiya, kowe ki senenge legan golek momongan*
 Cangik : *Timbangane dhalang ora ndhalang-ndhalang*

Terjemahan:

- Cangik : Suka, Nak
 Limbuk : kenapa mesti suka
 Cangik : ada kegiatan
 Limbuk : iya, kamu itu suka kalau tidak ada pekerjaan kemudian mencari pekerjaan
 Cangik : daripada dalang tapi tidak ada pentas-pentas...

Ragam *ngoko* juga digunakan pada monolog atau *ngudarasa* dengan tokoh raksasa, seperti berikut.

Kalantaka: *e..e.. e.. aku matek aji penggandan, durung sepira dohe nggonku mahawan, gegana katon ana teja manther anyada lanang ora pangling barisane para putra Pandawa, aja alok kelangan tak gaglak ngenggon hahh...*

Terjemahan:

Kalantaka: *e...e...e... aku mengetrapkan mantra penggandan, belum seberapa jauh aku terbang ke awan, langit seperti ada sinar yang tegak lurus (seperti lidi lelaki), tidak pangling itu barisan putra Pandawa, jangan berteriak kehilangan, aku makan di tempat hahh.....*

Terlihat pilihan kata ragam kasar “gaglak” untuk menggantikan kata ragam *ngoko* “pangan”. Pilihan kata tersebut untuk memperkuat karakter raksasa, yang serba tidak sopan perilaku dan ucapannya.

Monolog atau *ngudarasa* dengan ragam *ngoko* halus terlihat pada kutipan berikut.

Kunti: *Dhuh Hyang Agung paring pepadhang, dhuh Hyang Maha Wikan paduka angayomona, dhuh Hyang Maha Kawasa paduka anuntuna, paring colok oboring lampah. Kalisa rubeda anakku, kowe ngger Sadewa.*

Terjemahan:

Kunti: Dhuh Hyang Agung yang memberi penerang, dhuh Hyang Maha Wikan, tuan berilah ketenangan, dhuh Hyang Maha Kuasa tuan tuntun lah, berilah obor penerang jalan, semoga terhindar dari rintangan anakku, kamu Sadewa....

Pilihan kata ragam *ngoko* halus digunakan Ki Purbo Asmoro untuk memperkuat karakter tokoh Kunti sebagai seorang permaisuri dan seorang ibu.

Dialog yang merupakan inti cerita dalam setiap adegan terlihat pada kutipan berikut.

Dialog antara Dewi Durga dan Bhatara Guru dimunculkan untuk memulai cerita, inti pembicaraan terlihat pada kutipan berikut.

Guru : *Yayi ora ana wujud ingkang tanpa gawe, kabeh iku mesthi ana karepe, lan kabeh mau mesthi ana gunane, sarehne kabeh wujud iku ana gunane, menawa ingkeng wujud siji bakal nggawa ilange wujud liya, upamane ana tetanduran dipateni, mangka kuwi dadi pangane kewan liyane, yen dipikir jero sejatine ana ingkang nggegirisi, yaiku titahe Hyang Maha Agung ingkang asipat manungsa, yayi sun wangen kanthi dhawuh ulun nalika samana sira kudu nglakoni abot enthenging sesanggan, merga kabeh mau tuwuh saka klirune patrapira, nggomu ora mestuti klawan wajibing garwa ingkang kudune kudu setya klawan guru lakine, mula kang saka iku yayi ya nadyan kepiye wae manut tengarane jagat gumerite mangsa kala, sira yayi Premuni ya yayi Batari Kali, saka pangrasa ulun bakal antuk pangapura, nanging kabeh mau sira kudu tanggap ing cipta sasmita.*

Drga: *Lajeng menapa srananipun pukulun.*

Guru: *Saka pangrasa ulun ora nana tandha kang bisa mungkasi apa keng dadi panandhangira kejaba wuragile Pandawa.*

Terjemahan:

Guru: Adi, tidak ada ujud yang tidak ada faedahnya, semua itu pasti ada maksudnya, dan semua itu pasti ada gunanya, oleh karena semua wujud itu ada gunanya, apabila wujud satu dapat membawa hilangnya wujud lain, andaikan ada tanaman diberantas, padahal itu jadi makanan hewan lainnya, andai dipikir sungguh-sungguh sesungguhnya ada yang menyeramkan, yaitu ciptaan Hyang Maha Agung yang berupa manusia. Adi, aku ingatkan kembali perintahku dulu, kamu harus menjalani berat ringannya kehidupan, sebab semua itu muncul karena tingkah lakumu, karena kamu tidak menurut perintah suamimu, yang seharusnya setia dengan suami, oleh karena itu sesuai dengan jalannya kodrat, kamu adi Premuni ya Bhatari Kali, menurut perasaanku kamu akan mendapatkan ampunan, tapi kamu harus tanggap dengan keadaan.

Durga: lalu apa sarananya, tuan?

Guru: berdasarkan perasaanmu, tidak ada tanda yang dapat mengakhiri penderitaanmu kecuali si bungsu Pandawa.

Inti dari dialog tersebut adalah kesalahan Durga yang telah tidak patuh kepada suaminya sehingga dia mendapatkan hukuman berupa kutukan dari Bhatara Guru. Durga dikutuk menjadi raksasa perempuan dan bertempat di hutan Setra Gandamayit selama 12 tahun. Adapun yang dapat membebaskan penderitaannya adalah Sadewa.

Sadewa pada akhirnya dapat meruwat Dewi Durga dan diberi nama oleh Bhatara Guru dengan sebutan Bambang Sudamala, artinya bisa menghilangkan *mala* atau kotoran, sebagaimana terlihat dalam dialog berikut.

Guru: *Hong ilaheng awighnam astu sekaring bawana langgeng, titah ulun kaki Sedewa, sira ingkang wis nindakake pangruwatan yayi Batari Umayanti ingkang sekawit winastan batari Kali wus sira ruwat bali marang wujud sekawit. Batari Kali, ya Batari Kali Sang Durga, ya Sang Ranini, ya Batari Premuni.*

Sadewa: *Inggih ngaturaken gending panuwun ingkang tanpa pepindhan pukulun.*

Guru: *Sira ngger, rehning wis tumindak laku dharma tetepa pangestimu pandhangan jagad iki lan sira ulun paring tetenger Bambang Sudamala.*

Terjemahan:

Guru: Hong ilaheng semoga keselamatan selalu ada, bumi lestari, perintahku nak Sadewa, kamu yang sudah melakukan *ruwat* pada adi Bhatari Umayanti, yang semula disebut Bhatari Kali sudah kamu *ruwat* kembali ke ujudnya semula Bhatari Kali, ya Bhatari Kali, Sang Durga, ya Sang Ranini, ya Sang Bhatari Premuni.

Sadewa: Iya, mengucapkan banyak terima kasih tanpa umpama, tuan.

Guru: kamu nak, oleh karena sudah bertindak dharma, tetaplah teguh, lihatlah dunia ini dan kamu aku beri nama Bambang Sudamala.

Sadewa tidak hanya meruwat Dewi Durga tetapi juga Kalantaka dan Kalanjana sebagaimana terlihat dalam dialog berikut.

Citranggada: *Iya iya ngger tujune sira Nakula lan Sadewa ya Sudamala ingkang bisa ngruwat ulun batara Citranggada.*

Citrasena: *Lan ulun batara Citrasena.*

Citranggada: *Merga ulun nandhang keluputan nalika semana Sang Hyang Giripati nedheng lelumban klawan garwane dewi Umayanti, ulun sakloron ingkang kumawani anglirik, ulun disotake dadya buta loro yaiku Kalantaka lan Kalanjaya mula ulun nedha nrima luwih-luwih sira Nakula apadene Bambang Sudamala rahayua jagat iki merga saka panguwasane Dzat lumantar dzat sang Sudamala*

Terjemahan:

Citranggada: Iya iya nak, untung kamu Nakula dan Sadewa ya Sudamala yang bisa meruwat aku Batara Citranggada.

Citrasena: dan aku Batara Citrasena.

Citranggada: karena aku mempunyai kesalahan pada waktu dulu Sang Hyang Giripati sedang bercengkerama dengan istrinya Dewi Umayanti, aku berdua berani melirik, aku dikutuk jadi raksasa dua, yaitu Kalantaka dan Kalanjaya maka dari itu aku menerima, apalagi kamu Nakula iya Bambang Sudamala selamatlah dunia ini sebab kekuasaannya Dzat melalui Dzat Sang Sudamala.

Sudamala juga masih meruwat Bhegawan Tambapetra yang menderita kebutaan dan kedua putrinya yang sakit gila. Setelah putri Tambapetra berhasil sembuh, dia dipersunting Sudamala dan Nakula. Berikut dialog yang melukiskan keadaan tersebut.

Tambapetra: *Aduh penjenengan menika Sang Sudamala*

Sadewa: *Inggih penemban*

Tambapetra: *Lah kula samengke saget nyumurupi gumelare kahanan*

Soka: *Bapa aku kok ora eling apa-apa mau*

Padapa: *Iya bapa saiki awaku kok entheng kaya ngene*

Tambapetra: *Anakku ndhuk Soka lan Pradapa ngaturna penuwun marang Sang Sudamala.*

Terjemahan:

Tambapetra: Aduh kamu itu ternyata Sang Sudamala

Sadewa: Iya penembahan

Tambapetra: Lah saya sekarang bisa melihat keadaan dunia

Soka: Bapa, aku tidak ingat apa-apa tadi

Padapa: Iya bapa sekarang badanku terasa ringan

Tambapetra: Anakku nak Soka dan Pradapa, ucapkanlah terima kasih kepada Sang Sudamala.

Demikian dialog-dialog inti yang menyambungkan unsur struktur dramatik menjadi satu kesatuan lakon *Sudamala*.

4. Karawitan Pakeliran

Karawitan pakeliran meliputi: *sulukan*, *dhodhogan*, *keprakan*, tembang dan gendhing (Bambang Murtiyoso, 2007: 59). Berikut karawitan pakeliran yang digunakan Ki Purbo Asmoro dalam lakon *Sudamala*. Di sini, hanya dikemukakan jenis *sulukan* dan gending-gending yang digunakan dalam mengiringi sajian lakon *Sudamala*.

Sulukan Pathet Lima Jugag, sulukan Ada-ada, Sulukan Ada-ada pathet Nem, Sulukan Ada-ada Greget Saut, Gendhing lancaran, Ladrang Sekar Pepe, Gending Srepeg Metaraman, Gendhing Srepegan Tlutur, Bawa lagu Ngujiwat, Gendhing Jineman Uler Kambang, Gendhing lagu Arum Manis, Sulukan Sendhon Tlutur, Gendhing sampak. Sulukan dan gending yang digunakan dalam lakon *Sudamala* tersebut semua berfungsi untuk mendukung suasana yang disajikan dalam masing-masing adegan.

Berdasarkan analisis tersebut maka dapat dikemukakan bagan struktur dramatik lakon *Sudamala* sajian Ki Purbo Asmoro sebagai berikut.

Janturan—>Gending—>Ginem—> Gending—>Ginem—>Gending—>Janturan—>Gending—>Ginem—>Sulukan—>Ginem—>Gending—>Monolog—>Gending—>Ginem—>Sulukan—>Ginem—>Gending—>Janturan—>Gending—>Ginem—>Gending—>Pocapan—>Ginem—>Gending.... dan seterusnya. Variasi seperti tersebut berakhir hingga *tanceop kayon*.

E. Kesimpulan

Struktur dramatik lakon *Sudamala* dibangun dari rangkaian peristiwa dalam adegan-adegan dan disajikan secara urut berkesinambungan dari *pathet nem*, *sanga* hingga *manyura*. Adapun *garap* dilakukan melalui setiap unsur dramatik, yaitu *catur (janturan, pocapan, dan ginem, iringan* karawitan. *Garap* Ki Purbo Asmoro yang terlihat pada setiap unsur tersebut, adalah *garap* kreatif, tidak lagi secara ketat mengikuti struktur adegan pakeliran tradisi tetapi sudah disesuaikan dengan pengalaman dan kemampuan Ki Purbo Asmoro.

Struktur dramatik yang berupa unsur dialog, secara utuh menampilkan cerita dari awal hingga *tancep kayon*. Variasi memunculkan *janturan*, gending, dialog, dan *sulukan*, serta *pocapan* menjadikan sajian tidak monoton.

KEPUSTAKAAN

- Bakdi Soemanto. 2008. "Perkembangan Wayang (Kulit) dalam Perspektif Dramaturgi". *Makalah* disampaikan pada Seminar Pedalangan Nusantara. ISI Surakarta.
- Bambang Murtiyoso. 1982. *Pengetahuan Pedalangan*. Surakarta: ASKI.
- _____. 2007. Sumanto, Suyanto, Kuwato, *Teori Pedalangan*. Surakarta: ISI Press bekerjasama dengan CV Saka Production.
- Becker, AL. 1979. "Teks Building, Epistemology and Aesthetics in Javanese shadow Theatre" dalam *The Imagiantion of Reality Essays in Shoutheast Asian Coherence Systems*. New Jersey: Ablex Publishing Corporation Norwood.
- Heddy Shry Ahimsa-Putra. 2008. *Ketika Orang Jawa Nyeni*. Yogyakarta : Galang Press.
- Kuwato. 2001. *Pertunjukan Wayang Kulit di Jawa Tengah suatu Alternatif*, Tesis, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Sarwanto. 2008. *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa dalam Ritual Bersih Desa*, Surakarta: ISI Press bekerjasama dengan Cendrawasih.
- Soedarsono. 1999. *Metodologi Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarkat Pertunjukan Indonesia.
- Subalidinata. 1985. *Sejarah dan Perkembangan Cerita Murwakala dan Ruwatan dari Sumber-Sumber Sastra Jawa*. Yogyakarta: Javanologi.
- Sumanto. 1993. *Janturan dan Pocapan Gaya Surakarta* : Sebuah Tinjauan Tekstual. Laporan Penelitian Surakarta : STSI.
- _____. 2003. " *Pathet Nggon Pedalangan Kuwi Apa? Studi Awal Makna Pathet dalam Pakeliran Tradisi Gaya Surakarta Menurut Persepsi Seorang Dalang*" dalam *Seni dalam Berbagai Wacana*. Editor Waridi, Surakarta: Program Pascasarjana STSI.
- Susanto. tt. *Sekilas Mengenal Candi-candi di Jawa Timur*, Jawa Timur: Biro Humas Pemda Jawa Timur.
- Tim. 1977. *Candi Suku dan Kidung Sudamala*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Ditjen kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.