Ragam Panggung dalam Bahasa Jawa

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

RAGAM PANGGUNG DALAM BAHASA JAWA

Oleh:
Soepomo Poedjosoedarmo
Gloria Soepomo
Laginem
A. Suharno

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
Jakarta
1986

Naskah buku ini yang semula merupakan hasil Proyek Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah tahun 1983/1984, diterbitkan dengan dana pembangunan Proyek Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Staf inti Proyek Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Jakarta (Proyek Penelitian Pusat) : Drs. Adi Sunaryo (Pemimpin), Warkim Harnaedi (Bendaharawan), dan Drs. Utjen Djusen Ranahrata (Sekretaris).

Staf inti Proyek Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Daerah Istimewa Yogyakarta : Drs. Slamet Riyadi (Pemimpin), Dra. Sri Nardiati (Bendaharawan), dan Dra. Sri Widati Pradopo (Sekretaris).

Alamat Penerbit: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
Jalan Daksinapati Barat IV, Rawamangun
Jakarta 13220

RAGAM PANGGUNG DALAM BAHASA JAWA

SAMBUTAN KEPALA KANTOR WILAYAH DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Assalamu alaikum warakhmatullahi wabarakatuh,

Diterbitkannya naskah hasil penelitian Proyek Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 1983/1984 ini kami sambut dengan gembira, karena akan membantu masyarakat, terutama para ilmuwan di dalam usaha mendalami, menggali, dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya tentang bahasa Jawa.

Telah kita ketahui bahwa bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang masih dipakai sebagai bahasa pengantar adalah salah satu kekayaan budaya bangsa. Oleh karena itu, perlu dipelihara, dilestarikan dan dikembangkan untuk memperkaya khasanah budaya nasional.

Naskah ini merupakan sumbangan pengetahuan bahasa–terutama bahasa Jawa– yang dapat dipergunakan sebagai bahan informasi dan dokumentasi kebahasaan, khususnya tentang bahasa daerah. Selain itu, dengan diterbitkannya naskah ini akan menambah koleksi pengetahuan dan perbendaharaan ilmu bahasa di perpustakaan; karena penelitian maupun koleksi buku-buku yang mengupas tentang bahasa daerah–khususnya bahasa Jawa– kita rasakan masih kurang atau langka.

Mudah-mudahan diterbitkannya naskah ini dapat membangkitkan dan memacu masyarakat terutama peneliti dan ilmuwan di dalam usaha mempelajari, mendalami, dan menggali pengetahuan tentang bahasa daerah sebagai salah satu hasil budaya bangsa kita yang bernilai sejarah dan budaya yang tinggi.

Semoga hasil penelitian ini dapat mendorong kita agar lebih mencintai dan menghargai, serta ikut *memetri* (memelihara) hasil seni budaya kita, dan selanjutnya dapat memajukan dan mengembangkan ilmu bahasa yang akhirnya dapat memajukan pendidikan nasional.

Wassalamu alaikum warakhmatullahi wabarakatuh.

Drs. G.B.P.H. Poeger
Kepala Kantor Wilayah Departemen
Pendidikan dan Kebudayaan Pro-
pinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Mulai tahun kedua Pembangunan Lima Tahun I, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa turut berperan di dalam berbagai kegiatan kebahasaan sejalan dengan garis kebijakan pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional. Masalah kebahasaan dan kesusastraan merupakan salah satu segi masalah kebudayaan nasional yang perlu ditangani dengan sungguh-sungguh dan berencana agar tujuan akhir pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia dan bahasa daerah--termasuk susastranya--tercapai. Tujuan akhir itu adalah kelengkapan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi nasional yang baik bagi masyarakat luas serta pemakaian bahasa Indonesia dan bahasa daerah dengan baik dan benar untuk berbagai tujuan oleh lapisan masyarakat bahasa Indonesia.

Untuk mencapai tujuan itu perlu dilakukan berjenis kegiatan seperti (1) pembakuan bahasa, (2) penyuluhan bahasa melalui berbagai sarana, (3) penerjemahan karya kebahasaan dan karya kesusastraan dari berbagai sumber ke dalam bahasa Indonesia, (4) pelipatgandaan informasi melalui penelitian bahasa dan susastra, dan (5) pengembangan tenaga kebahasaan dan jaringan informasi.

Sebagai tindak lanjut kebijakan tersebut, dibentuklah oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Proyek Pengembangan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan Proyek Pengembangan Bahasa dan Sastra Daerah, di lingkungan Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.

Sejak tahun 1976, Proyek Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah di Jakarta, sebagai Proyek Pusat, dibantu oleh sepuluh Proyek Penelitian di daerah yang berkedudukan di propinsi (1) Daerah

Istimewa Aceh, (2) Sumatra Barat, (3) Sumatra Selatan, (4) Jawa Barat, (5) Daerah Istimewa Yogyakarta, (6) Jawa Timur, (7) Kalimantan Selatan, (8) Sulawesi Selatan, (9) Sulawesi Utara, dan (10) Bali. Kemudian pada tahun 1981 ditambah proyek penelitian bahasa di lima propinsi yang lain, yaitu (1) Sumatra Utara, (2) Kalimantan Barat, (3) Riau, (4) Sulawesi Tengah, dan (5) Maluku. Dua tahun kemudian, pada tahun 1983, Proyek Penelitian di daerah diperluas lagi dengan lima propinsi yaitu (1) Jawa Tengah, (2) Lampung, (3) Kalimantan Tengah, (4) Irian Jaya, dan (5) Nusa Tenggara Timur. Dengan demikian, hingga pada saat ini, terdapat dua puluh proyek penelitian bahasa di daerah di samping proyek pusat yang berkedudukan di Jakarta.

Naskah laporan penelitian yang telah dinilai dan disunting diterbitkan sekarang agar dapat dimanfaatkan oleh para ahli dan anggota masyarakat luas. Naskah yang berjudul *Ragam Panggung dalam Bahasa Jawa* disusun oleh regu peneliti yang terdiri atas anggota yang berikut: Soepomo Poedjosoedarmo, Gloria Soepomo, Laginem, dan A. Suharno, yang mendapat bantuan Proyek Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 1983/1984.

Kepada Drs. Adi Sunaryo (Pemimpin Proyek Penelitian) beserta stafnya (Drs. Utjen Djusen Ranabrata, Warkim Harnaedi, Sukadi, dan Abdul Rachman), para peneliti, penilai (Drs. Nafron Hasjim) penyunting naskah (Drs. Sumardi), dan pengetik (Susiati M.P.) yang telah memungkinkan penerbitan buku ini, saya ucapkan terima kasih.

Jakarta, 28 Oktober 1986

Anton M. Moeliono
Kepala Pusat Pembinaan dan
Pengembangan Bahasa

PRAKATA

Kami kira pada mulanya penelitian bahasa panggung ini akan berjalan mudah, paling tidak semudah penelitian struktur bahasa. Betapa tidak, karena sebetulnya data akan dengan mudah dapat kami kumpulkan. Pertunjukan-pertunjukan yang menggunakan bahasa yang akan kami teliti toh masih banyak sekali terdapat di dalam masyarakat. Akan tetapi, kami segera dihadapkan dengan kenyataan bahwa data yang harus dikenai analisis sebetulnya dapat sangat banyak jumlahnya, bahkan terlalu banyak sehingga sangat memberatkan untuk melampirkan data itu di dalam laporan ini.

Dengan demikian untuk mengadakan pendalaman yang lumayan, data yang betul-betul dapat dikenai analisis pun lalu amat dibatasi. Hal ini kami jalankan dengan tidak melupakan pengalaman yang kami jumpai selama dan sebelum penelitian dimulai.

Atas tidak dilampirkannya data di dalam laporan ini, kami meminta pengertian para pembaca.

Selanjutnya, kami tidak lupa menyampaikan terima kasih kepada Saudara Pemimpin Proyek Balai Penelitian Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, di Yogyakarta. Pengalaman meneliti Ragam Bahasa Panggung ini telah amat berguna bagi kelanjutan pengalaman kami meneliti bahasa pada umumnya.

Pelapor

Soepomo Poedjosoedarmo

Ketua Tim Penelitian

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Masalah

1.1.1 Latar Belakang

Indonesia ialah suatu negara yang kaya dengan berbagai bentuk seni pertunjukan. Setiap daerah mempunyai bentuk-bentuk seni pertunjukan masing-masing yang khas. Misalnya di daerah Jawa, orang mengenal bentuk-bentuk seni pertunjukan seperti wayang kulit, wayang orang, wayang golek, ketoprak *(kethoprak)*, sandiwara, lodruk, dan dagelan.

Seni pertunjukan atau seni panggung tersebut di atas mempunyai persamaan, yaitu bahwa semuanya menggunakan bahasa sebagai salah satu komponennya. Komponen-komponen lainnya misalnya gamelan, kostum, dan gerak *(acting)*. Akan tetapi, motivasi yang melatarbelakangi timbulnya bentuk-bentuk kesenian tersebut sebetulnya berbeda-beda. Wayang mempunyai latar belakang ritual yang sifatnya sakral, ketoprak dari awal mulanya bertujuan memberi hiburan yang mendidik dan mengingatkan orang kepada sejarah masa lampau, sedangkan lodruk dan dagelan bertujuan menghibur belaka dengan banyak menimbulkan gelak tertawa.

Hampir semua pertunjukan tersebut telah diteliti orang secara ilmiah dan banyak juga di antaranya yang telah dijadikan topik pembicaraan dalam seminar-seminar. Sebagai misal, beberapa waktu yang lalu Barbara Hatley dari Australia meneliti seni panggung ketoprak dan James R. Brandon menerbitkan karyanya *On Thrones of Gold, Three Javanese Shadow Plays.* Wayang kulit telah lama menjadi objek per-

hatian para sarjana baik dari negeri Belanda maupun dari Indonesia sendiri. Penelitian-penelitian itu umumnya bersifat antropologis, *art.* atau filologis. Penelitian yang bersifat linguistis, yang memusatkan usahanya terhadap telaah bahasa dari sudut bentuk-bentuknya, bunyinya, struktur dan koherensinya, fungsi dan maknanya masih langka dibuat orang.

Penelitian yang sifatnya linguistik terhadap kesenian tersebut tentu akan mendatangkan manfaat yang tidak sedikit.

Pertama, kita akan mengetahui kekhasan dan rahasia daya ungkap yang ada pada bahasa seni pertunjukan dan fungsi bahasa pada jaringan komponen pembentuk seni pertunjukan itu. Pengetahuan ini penting sekali artinya untuk usaha-usaha pembinaan dan pengembangan seni panggung pada khususnya dan umumnya bagi peningkatan penghargaan kita terhadap bentuk-bentuk kesenian kita, yang kesemuanya itu dapat mengarah kepada pengembangan ketahanan budaya kita.

Kedua, kekayaan daya ungkap yang terpendam dalam berbagai seni pertunjukan itu pada gilirannya tentu akan dapat kita manfaatkan untuk memperkaya dan memperindah bahasa nasional kita, bahasa Indonesia.

Ketiga, dengan penemuan dan apresiasi itu, bahasa daerah yang dipakai untuk mengantarkan seni pertunjukan itu pun akan lebih terpupuk pemeliharaannya.

Keempat, diharapkan bahwa bentuk-bentuk seni pertunjukan daerah tersebut mengandung hal-hal baru yang belum terungkap dalam penelitian-penelitian linguistis dan sosiolinguistis sebelumnya. Dengan demikian, diharapkan bahwa penelitian semacam ini akan memberikan iurannya kepada kemajuan berbagai cabang ilmu linguistik itu. Sebagai misal, peranan bunyi (suara) pada pertunjukan wayang, bentuk serta cara menyusun wacana yang khas yang ada pada berbagai bagian bahasa pewayangan, seperti pada *suluk* dan *kanda (kandha),* diharapkan dapat mengungkap hal-hal baru dalam bidang penelitian linguistik dan sosiolinguistik.

Akhirnya, adanya pedoman-pedoman *(pakem)* yang telah tertulis di sana-sini *(Pedhalangan Ngayogyakarta (Serat Tuntunan Pedhalangan)*pun dapat membantu usaha pemeriksaan kepada perubahan-perubahan yang telah terjadi, baik di bidang kebahasaan pada khususnya maupun di

bidang nilai-nilai kesenian serta moral pada umumnya. Pengetahuan ini dapat menjadi dasar bagi majunya penelitian linguistik Nusantara pada khususnya dan umumnya bagi usaha-usaha ke arah ketahanan kebudayaan nasional kita.

1.1.2 Masalah

Seperti disebutkan di atas, dalam berbagai seni pertunjukan tersebut bahasa hanyalah merupakan sebagian saja dari sekian banyak komponen yang membentuk kesenian itu. Di dalam pertunjukan wayang kulit, di samping bahasa antara lain komponen berikut: *sabetan* (gerak wayang), gamelan dengan seni suara yang mengiringinya *(sindhen, gerong), keprak, kecrek, kelir, blencong,* dan lampu penerangan, serta bentuk-bentuk wayang yang sangat artistis. Kesemuanya itu amat berpengaruh bagi sukses dan gagahnya pertunjukan wayang. Oleh karena itu, pemahaman peranan bahasa dalam totalitas pertunjukan itu perlu diusahakan. Jadi, di dalam penelitian semacam ini ada dua masalah penting untuk diteliti: 1) peranan bahasa dalam pertunjukan dan hakikat hubungan bahasa dengan komponen pertunjukan yang menjadi konteksnya, 2) bentuk, struktur, fungsi, dan makna unsur-unsur bahasa serta varian (kode) bahasa yang membangun keseluruhan bahasa pertunjukan itu.

1.1.3 Ruang Lingkup

Agar kita dapat memperoleh pengetahuan yang cukup mendalam, maka penelitian kali ini dibatasi pada bahasa seni panggung wayang kulit. Seni pertunjukan wayang menggunakan komponen pertunjukan yang beraneka ragam. Di samping itu, bentuk-bentuk kode yang terpakai di dalamnya pun berbagai-bagai pula. Oleh karena itu, menjadikan wayang sebagai topik penelitian kebahasaan sebetulnya sudah cukup luas jangkauannya.

Dalam penelitian ini lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut.

a. Peranan bahasa dalam totalitas pertunjukan.
b. Jenis kode bahasa yang terpakai dalam pertunjukan wayang.
c. Bentuk, struktur, fungsi, dan distribusi masing-masing jenis bahasa yang terpakai dalam pertunjukan wayang.

Dalam membicarakan bentuk masing-masing jenis bahasa yang terpakai, persoalan dialek geografi bahasa itu tidak kami bahas secara khusus, karena secara umum diketahui bahwa dialek yang terpakai ialah yang biasanya dipakai sebagai pedoman dalam menyampaikan bentuk bahasa yang terpakai.

Pemeriksaan terhadap perubahan yang terjadi dari apa yang tercantum dalam pakem-pakem ke praktek yang terjadi sekarang ini sulit dikerjakan tanpa melibatkan usaha penelitian yang sifatnya sangat luas. Sadar akan hal ini, maka penyimpangan-penyimpangan dari pakem dalam praktek terpaksa belum dapat diteliti secara mendalam dan belum dapat dilupakan di sini.

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan melukiskan hakikat bahasa yang terjadi di dalam pertunjukan wayang kulit, terutama dilihat dari segi bentuk, struktur, fungsi, dan maknanya.

1.3 Kerangka Teori

Pada dasarnya, dalam penelitian ini ada tiga tipe medan penelitian yang berlain-lainan, yang masing-masing memerlukan pendekatan yang berbeda. *Pertama,* penelitian yang sifatnya mencari konteks, yaitu konteks yang ada jalinannya dengan pemakaian bahasa di dalam pertunjukan wayang. Sesudah hal-hal itu diidentifikasi, maka fungsi bahasa di dalam jaringan komponen pertunjukan itu pun lalu harus diperiksa juga. *Kedua,* penelitian yang mencoba memahami bagian-bagian bahasa wayang seperti suluk, kanda dan cerita *(carita),* berbagai tipe dialog dari sudut bentuk dan bunyi, struktur, serta fungsi dan maknanya. Dalam hal ini kerangka teori seperti pernah kami lakukan dalam penelitian kami terdahulu (misalnya *Fungsi dan Kedudukan Bahasa Jawa)* perlu diterapkan (periksa bab berikut). *Ketiga,* pemeriksaan perbedaan antara kenyataan bahasa yang terpakai sekarang dan yang dipedomkan di dalam pakem-pakem pedalangan. Dalam hal ini kami mencoba berspekulasi untuk memberikan interpretasi tentang makna perbedaan-perbedaan itu.

1.4 Metode dan Teknik

Seperti penelitian-penelitian kami terdahulu, misalnya yang terjadi dalam *Fungsi dan Kedudukan Bahasa Jawa,* pertama-tama akan dikumpulkan data aktual melalui perekaman *tape recorder* terhadap pertunjukan-pertunjukan yang kebetulan terselenggara. Rekaman itu kemudian akan ditranskripsi secara teliti dan sesudahnya barulah analisis dibuat. Analisis dibuat dengan memperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi ujud varian tutur, yang biasa kita namai *komponen tutur.*

1.5 Populasi dan Sampel

Seperti tersebut di atas, jangkauan penelitian ini akan dibatasi pada bahasa yang digunakan di dalam pertunjukan wayang kulit dan wayang orang. Akan diusahakan pengumpulan data wayang baik gaya Yogyakarta maupun gaya Surakarta. Dalam hal wayang orang, pemeriksaan pada wayang orang gaya Surakarta lebih populer daripada wayang orang gaya Yogyakarta.

Dari masing-masing wayang itu akan kita usahakan pentranskirpsian data paling tidak dua lakon. Walaupun segala sesuatunya telah memola, variasi pola yang ada perlu kita ketahui untuk menentukan berbagai makna dan fungsinya. Akan tetapi, pentranskirpsian lebih dari jumlah itu kiranya sulit diusahakan, mengingat terbatasnya waktu penelitian.

BAB II PENGERTIAN DASAR

2.1 Cakupan Seni

Wayang kulit ialah sebuah mata seni kebudayaan yang meliputi pelbagai macam bidang seni: lukis, sungging, tari, sastra, karawitan, dan musik vokal. Seni sastranya memuat isi yang padat tetapi beraneka ragam yang mencakup segi relegi, filsafat, etika, estetika, psikologi, dan paedagogi. Sampai sekarang wayang tetap langsung daya hidupnya di dalam perkembangan budaya bangsa dan tetap mendapat tanggapan luas di dalam masyarakat. Perlu diketahui bahwa pada hakikatnya ada tiga jenis wayang kulit yaitu :

1. Wayang *purwa,* sumbernya dari kitab Mahabarata dan Ramayana.
2. Wayang *madya,* yang menceritakan kejadian-kejadian dari zaman Udayana (anak Parikesit) sampai Jayalengkara.
3. Wayang *wasana,* atau wayang *klitik,* yang menggambarkan sejarah kerajaan Demak dan Pajang.

Selain dari itu, di beberapa daerah di Jawa Tengah, meskipun sudah amat jarang dipertunjukan, masihlah dikenal adanya berbagai variasi pertunjukan wayang lain, misalnya: wayang *gedhog,* wayang *beber,* wayang *pancasila,* wayang *suluh,* wayang *jawa,* wayang *wahana,* dan wayang *kancil.*

2.2 Fungsi Wayang

Walaupun sekarang segi kesenian wayang amat menonjol, konon orang berkata bahwa pada mulanya wayang itu lebih banyak berupa

suatu pertunjukan yang bersifat keagamaan. Banyak orang percaya bahwa pertunjukan wayang mengandung juga banyak perlambang bagi kehidupan manusia.

Sebagai misal, orang percaya bahwa pertunjukan wayang menjadi perlambang kebenaran manusia, dari tidak ada, ada, lalu kembali menjadi tiada lagi. Kemudian seperti dalam pertunjukan wayang, nasib manusia pada garis besarnya juga telah ditentukan oleh si Dalang Agung, alias Tuhan Yang Mahakuasa.

Dalam keadaannya sekarang wayang sering dipakai untuk merayakan suatu upacara keagamaan, peristiwa penting kemasyarakatan, dan peristiwa penting kekeluargaan. Pertunjukan wayang sering dipakai untuk merayakan datangnya tahun baru, upacara penutupan sekaten, selamatan *bersih desa,* perkawinan, khitanan, melunasi nadar, perayaan Hari Ulang Tahun Proklamasi Kemerdekaan, dan lain sebagainya.

2.3 Perlengkapan Pertunjukan Wayang

Perlengkapan pertunjukan wayang meliputi.

1. *Kelir* (tabir), tempat wayang dimainkan.
2. *Blencong,* lampu minyak yang cahayanya menerangi kelir.
3. *Kotak,* yang mempunyai dua fungsi : a) untuk tempat menyimpan wayang dan sebagai alat untuk menimbulkan bunyi tak, tak, tak, untuk memberi aba kepada gamelan dan juga untuk mengiringi tempo suluk, dialog, dan kanda (untuk istilah *suluk* dan lain sebagainya ini periksa bab IV, VI, dan VII).
4. *Cempala,* alat pemukul kotak, yang dapat dipegang dengan tangan atau dijapit dengan ibu jari kaki dan telunjuk kaki.
5. *Kepyak,* alat yang terdiri atas kepingan-kepingan tembaga atau kuningan untuk dipukul guna mengiringi gerak wayang dan suara dalang.
6. *Batang pisang,* yang ditaruh melintang tepat di bawah kelir dan dipakai untuk menancapkan wayang yang diperlukan.
7. *Wayang,* yaitu boneka yang menggambarkan tokoh yang bermacam-macam.
8. *Gamelan,* alat musik untuk mengiringi pertunjukan wayang.

Dalam melaksanakan pekerjaannya, dalang biasanya ditemani oleh niyaga dan pesinden. Niyaga adalah orang-orang yang menabuh gamelan. Jumlah minimum dua belas orang, tiga di antaranya merangkap menabuh atau melayani dua alat gamelan, dan sebagian ada yang merangkap *gerong* (koor pria). Dapat juga salah seorang yang suaranya bagus melakukan nyanyian (bawa).

Pesinden ialah penyanyi perempuan. Jumlah pesinden tidak boleh lebih dari lima orang, agar suaranya tidak mengganggu jalannya pertunjukan. Tentang adanya pesinden *(pesindhen)* untuk pertunjukan wayang dikatakan bahwa dahulu tidak perlu. Baru mulai sekitar tahun 1200-an ada pesinden mengiring pertunjukan wayang.

2.4 Dalang

Dalang ialah orang yang menyampaikan cerita dan memainkan wayang. Ada keratabasa *(folketymology)* yang mengatakan bahwa perkataan *dhalang* berasal dari perkataan *wedha* dan *wulang*.

Wedha berarti semacam kitab suci yang memuat peraturan dan pedoman yang mengatur hidup dan kehidupan manusia di dalam masyarakat menuju ke arah kesempurnaan. *Wulang* berarti pelajaran. Jadi, dalang ialah orang yang memberi pelajaran tentang weda. Di dalam menjalankan profesinya, dalang harus berpedoman kepada hal-hal berikut.

1. *Dhalang sejati.* Dalang harus menitikberatkan pedalangannya pada pendidikan mengenai kerokhanian (kebatinan, ilmu filsafat).
2. *Dhalang purba.* Ia juga harus pandai menampilkan pelbagai cerita yang dapat dipakai sebagai contoh bagi masyarakat dalam kehidupannya sehari-hari, maka dalam pertunjukan diselipkanlah petuah, wejangan, dan pelajaran mengenai kehidupan manusia.
3. *Dhalang wasesa.* Dalang harus ahli dalam hal mempertontonkan cerita wayang yang dapat menghancurkan, menawan hati, atau menimbulkan rasa cemas, bimbang, prihatin, cinta, khawatir, dan lain-lain. Keahlian ini ditampilkan dalam mempergunakan kata-kata dan bahasa yang jitu terhadap masalah yang kebetulan ia timbulkan.
4. *Dhalang guna.* Dalang harus pandai mempertunjukkan cerita yang pada umumnya disukai oleh masyarakat.
5. *Dhalang wikalpa.* Dalang harus pandai mempertunjukkan cerita wa-

yang menurut patokan yang tercantum di dalam pakem.

Selanjutnya, seorang dalang yang baik harus memperlihatkan hal-hal berikut.

1. *Menguasai antawacana.* Dalang harus dapat memberi suara sendiri-sendiri kepada boneka wayang kulit, artinya yang satu berlainan dengan yang lain.
2. *Renggep.* Dalam hal ini sang dalang harus berdaya upaya dan memelihara agar pertunjukan wayang kulit dan cerita serta perbuatan tiap boneka wayangnya tidak membosankan atau tidak berlarut-larut dipertontonkan tanpa alasan.
3. *Enges.* Dalam hal ini sang dalang harus membuat pertunjukan sedemikian rupa, sehingga para penonton dapat turut serta merasakan segala sesuatu yang dipertunjukan.
4. *Tutug.* Percakapan antara dua boneka wayang atau lebih tak boleh diperpendek.
5. *Pandai melawak.*
6. *Sabetan.* Dalam pada itu sang dalang harus memiliki suatu teknik menggerakkan boneka wayang secara rapi, terampil, dan indah.
7. *Paham akan kawiradya.* Pada permulaan pertunjukkan, dalang harus pandai menceritakan maksud dan jalan cerita yang hendak dipertunjukkan, antara lain dengan mempergunakan perkataan, puji-pujian mengenai ketenteraman dan kesejahteraan negara, kebagusan istana, dan kemuliaan raja dalam suatu adegan.
8. *Paham akan parama-kawi.* Seorang dalang harus mempunyai kemampuan untuk mempergunakan bahasa Jawa kuna dengan sastra klasiknya.
9. *Amardi basa.* Seorang dalang harus pandai mempergunakan bahasa yang lazim dipakai di suatu kraton. Ia harus pula tahu cara berbicara tiap boneka wayang kulit, para dewa, pendeta, panglima perang, golongan rendahan, raksasa, dan lain-lain.
10. *Berparamasastra.* Seorang dalang harus terampil dalam sastra dan retorika. Paling sedikit ia menguasai kesusastraan Jawa. Hal ini dianggap perlu karena dia harus *bersuluk* (menyanyikan puisi), menceritakan sesuatu secara dramatis dan liris, dan *greget-saut,* suatu pidato yang bersemangat, dan sebagainya.
11. *Awicarita.* Sang dalang harus paham benar akan semua cerita yang

terkandung dalam *lakon* yang dipertunjukkan itu. Ia harus mengetahui benar semua boneka wayang dan alat-alat perlengkapannya.

12. *Amardawa lagu.* Sang dalang harus mempunyai pengalaman luas dalam hal lagu-lagu gamelan dan terlatih akan ukuran irama syair-syair dan nyanyian-nyanyian yang dibutuhkan pada sesuatu pertunjukkan wayang kulit.

Dalang dianggap tidak baik apabila :

1. mengubah jalan cerita;
2. memperpanjang dan memperpendek cerita;
3. berbicara untuk kepentingan pribadi;
4. meninggalkan tempat;
5. menyinggung perasaan atau mencaci maki para penonton di luar lingkungan;
6. melancarkan lelucon atau penggeli hati yang melanggar norma kesusilaan;
7. terlalu sering memperlihatkan boneka wayang yang disukai dan melupakan yang lain; dan
8. gagal menamatkan cerita pada waktu matahari sudah terbit.

Ada dalang yang apabila diundang mementaskan pertunjukkan wayang dengan menggunakan gamelan yang larasnya tinggi atau terlalu rendah tidak mau, sebab dalang itu harus menyesuaikan dengan laras gamelan tersebut. Jika mau, dalang tadi meminta tarip lebih tinggi. Pada zaman dulu untuk mempermudah jalannya pertunjukkan, dalang membawa perlengkapan gamelan serta penabuhnya sendiri. Lama-kelamaan ada dalang yang hanya membawa *pengendang* atau *penggender* saja. Sekarang dalang sanggup datang sendirian dan menyesuaikan diri dengan gamelan serta penabuh yang tersedia.

2.5 Gamelan

Musik gamelan mengiringi adegan-adegan wayang agar gambaran suasana dan perasaan yang ada pada setiap adegan itu tampil secara kuat. Apabila suasananya sedih dimainkanlah musik yang mengalun sendu. Apabila adegan perang dimainkan musik yang gegap gempita untuk menambah kegegapgempitaan suasana itu.

Di samping menjadikan suasana adegan lebih mengesankan, iringan musik gamelan juga dipakai untuk mengiringi gerak watak berbagai tokoh wayang yang tampil. Bila tokoh yang tampil ialah seorang yang lucu, maka luculah ketukan beberapa instrumen gamelan itu. Bila tokoh yang tampil ialah satria yang halus, maka haluslah lagu gamelan itu. Dalam hal ini bunyi *kendhang* (gendang) sangat menonjol peranannya.

Secara ringkas gamelan dalam pertunjukkan wayang kulit itu kurang lebih harus dapat menggambarkan dan menguatkan tiap watak boneka wayang kulit masing-masing dalam pelbagai keadaan. Gamelan sedikit banyak melukiskan keadaan maknawi rohaniah dan hidup kemasyarakatannya, budi pekerti dan perasaan setiap manusia khususnya, sekias dengan isi yang terkandung dalam suatu syair yang bernilai tinggi. Itulah sebab-musababnya mengapa orang Jawa pada umumnya dapat menangkap iringan musik pada pertunjukan wayang kulit, lebih-lebih bentuk dan watak pernyataan seni musik itu. Inilah yang dapat menawan hati para penonton pertunjukan wayang kulit.

Rasa yang lembut yang ada pada mereka menggetar karenanya sedemikian rupa, sehingga mereka dapat turut tertawa, bergembira jika gamelannya memperdengarkan lagu gembira atau lucu, turut menangis jika gamelan yang mengantarkan jejak boneka wayang kulit atau suasana yang meliputinya melukiskan kesedihan yang tak terhingga, atau menimbulkan amarahnya jika boneka wayang kulit dan gamelannya ternyata menggambarkan suatu kejahatan, suatu kedustaan, kekeruhan. Tiap ragam pada gamelan itu memang berarti suatu lambang yang dapat dimengerti oleh hampir seluruh orang Jawa.

Uraian di atas dengan perubahan-perubahan yang perlu dilakukan pula terhadap nyanyian (rayuan) para pesinden (biduan). Jiwa pesinden itu, suara dan isi nyanyiannya pun harus disesuaikan dengan dalang yang sedang mengantarkan pertunjukan wayang kulit itu. Dengan perkataan lain, pesinden wayang kulit, lakon, suasana pada tiap adegan, dan lagu gamelan *(gendhing)* yang mengantarkannya satu sama lain merupakan suatu kesatuan yang selaras. Tegasnya seorang Arjuna atau Gatutkaca, raksasa ataupun seorang putri masing-masing akan diiringi dengan lagu gamelan yang berlainan satu sama lain. Demikian pula halnya dengan Prabu (raja) Ngamarta yang bersifat lemah-lembut dan

Rahwana yang bersifat angkara murka itu.

Suasana peperangan (antara dua orang satria adalah lain dengan antara seorang satria dan raksasa) diiringi dengan lagu gamelan yang sangat berbeda daripada suasana damai. Suasana perkawinan, percintaan, kegembiraan, kesedihan, kebencian, dan sebagainya masing-masing menghendaki lagu gamelan sendiri-sendiri.

Lagu gamelan di bagian pertama malam pertunjukan wayang purwa, pada waktu dimulainya *(talu),* yang diperdengarkan ialah lagu cucur bawuk laras 6, kemudian meningkat kelaras manyura. Lagu ini berlainan dengan lagu pada pertengahan malam (laras 9), dan berlainan dengan lagu jika pertunjukkan mendekati penyelesaiannya di waktu fajar hampir menyingsing (laras manyura). Satu sama lain selaras dengan boneka wayang kulit dan suasana yang sedang dipertunjukkan, sesuai pula dengan cerita (lakon) yang sedang berlangsung. Dalam pada itu, tangga nadanya pun tidak sama. Sifat wayang kulit yang satu menghendaki gamelan slendro, yang lain pelog, sedangkan suasana (damai atau peperangan) yang meliputinya harus diiringi dengan lagu gamelan yang selaras dengan keadaan itu.

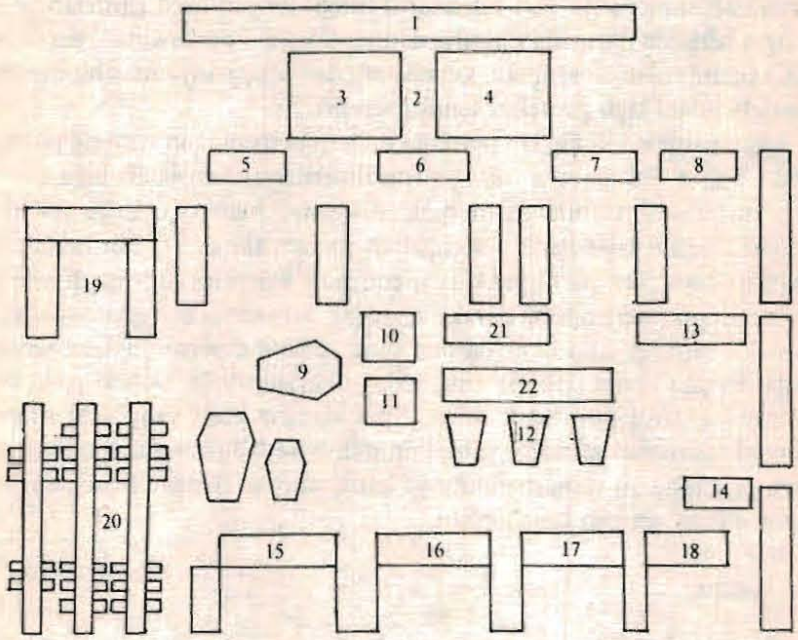
2.6 Waktu

Umumnya pertunjukan wayang diselenggarakan pada malam hari. Pada waktu malam orang sudah berhenti bekerja. Jadi, semuanya dapat menghadiri pertunjukan tanpa gangguan pekerjaan. Ada orang berkata bahwa waktu malam ialah waktu yang baik untuk berhubungan dengan roh halus, yang perlu dihubungi dalam pertunjukan wayang yang bersifat keagamaan.

Dalam keadaannya sekarang, sudah banyak juga pertunjukan wayang diselenggarakan pada siang hari. Bahkan untuk upacara *ruwatan* pun, yang maksudnya ialah memohon keselamatan bagi seorang anak yang lahir dalam keadaan tertentu atau telah secara kebetulan melanggar pantangan tertentu, pertunjukan wayangan ini kadang-kadang diselenggarakan pada siang hari.

2.7 Susunan Panggung dan Simpingan

1. Susunan Panggung



1. Batang pisang
2. Tempat dalang
3. Kotak
4. Tutup kotak
5. Slentem *(slenthem)*
6. Gender barung
7. Gender penerus
8. Gambang
9. Kendang *(kendhang)* batangan, ageng, dan ketipung
10. Rebab
11. Suling
12. Clepung
13. Bonang
14. Bonang penerus
15. Saron demung
16. Saron
17. Saron
18. Peking
19. Ketuk *(kethuk)* dan kenong
20. Gong dan kempul
21. Waranggana
22. Wiraswara

2. Simpingan

Simpingan ialah pengatur boneka wayang kulit yang digunakan dalam

pekeliran *(pakeliran)*. Pengaturannya secara urut, boneka wayang yang tinggi ditempatkan di ujung simpingan sebelah kanan dan kiri dan urut ke belakang sampai boneka wayang yang terkecil.

Simpingan pertama-tama ialah untuk menghias kelir supaya indah atau agar kelir itu sedap dipandang. Kedua, hal ini dapat memudahkan jalannya pertunjukan. Jika ada boneka wayang yang diperlukan, yang ada dalam simpingan, maka wayang itu dapat dengan mudah diambil dari simpingan. Simpingan yang baik, bila mengaturnya bisa urut tinggi rendahnya. Wayang satu kotak dibagi menjadi dua, yaitu wayang *simpingan* dan wayang dudaan *(dhudhaan)*. Wayang simpingan adalah wayang yang diatur dan ditancapkan pada batang pisang. Wayang dudaan adalah wayang yang tidak disimping dan masih dalam kotak serta yang disediakan di atas tutup kotak di sebelah kanan dalang.

Menurut Drs. R.M. Mudjanattistomo dalam *Pedhalangan Ngayogyakarta* yang termasuk simpingan kanan dan kiri adalah sebagai berikut.

Yang termasuk simpingan kanan :

1. Golongan raja : Tiwikrama Sri Batara Kresna sampai R. Danaraja
2. Golongan gagah : R. Antareja sampai Resi Rekatama
3. Golongan alus : Batara Guru sampai Prabu Darmokusumo.
4. Golongan bambangan (anak muda) : R. Legawa sampai Parikesit.
5. Golongan bambang jangkak : Putut alus sampai Sang Hyang Narada.
6. Golongan putren (putri) : Batari Durga sampai *putren srambahan*.
7. Golongan bayen (bayi) : Dewa Ruci sampai *bayen gedhongan*.

Yang termasuk simpingan kiri :

1. Golongan wayang raja : Brahala sampai Bagaspati.
2. Golongan raja gagah : Prabu Sumaliraja sampai Batara Brama.
3. Golongan raja sabrang : Batara Sambu sampai R. Kartapiyaga.
4. Golongan gagah kedelen : R.A. Seta sampai Resi Bisma.
5. Golongan katongan : Batara Endra sampai Prabu Suwila.

6. Golongan sabrang alus : Prabu Dewasrani sampai R. Barata.
7. Golongan alus layapan : R. Narasoma sampai R. Jaka Maruta.

2.8 Fungsi Gunungan

Kekayon atau *kayon gunungan*. Bentuk ukirannya sangat istimewa. Isi gambarnya yang terpenting ialah gambar sebatang pohon dan gunung atau bukit. Pohon itu dinamakan pohon sorga, pohon ajaib, pohon hidup, pohon pengetahuan, atau kalpataru, dan berhias penuh dengan cabang besar-kecil, daun, bunga, buah, perbagai burung yang sedang berhasil, dua ekor ayam jantan yang sedang berkokok dan dua ekor burung merpati, dua ekor binatang semacam rusa yang berekor buaya, dua ekor burung gagak, sepasang kera, perbagai permata yang indah warnanya, karangan, gubahan daun, dan gugusan bunga.

Selain itu dilukiskan pula kepala Kala, sebuah pintu gerbang dengan seorang raksasa yang bersenjatakan pedang terhunus, dan di puncak bukitnya dilukiskan sebuah bak berisikan air. Kayon dicat dua warna yang sebagian berwarna merah, dan yang sebagian berwarna bermacam-macam.

Fungsi Kekayon

1. Sejak membuka kotak, kayon ditancapkan di tengah kelir tegak lurus di batang pisang bagian atas. Ini menandai bahwa pertunjukan belum dimulai.
2. Suatu adegan yang sudah selesai ditandai dengan kayon yang ditancapkan di tengah batang pisang bagian bawah agak ke kiri dan condong ke kanan.
3. Kayon untuk melambangkan benda atau keadaan yang tidak bisa dilambangkan dengan boneka wayang, seperti: gapura, laut, hujan, batu, gua, gara-gara, keadaan yang menakutkan, halilintar, gelap, banjir, api, perpindahan adegan dan sebagainya. Untuk mengawali gara-gara kayon juga ditancapkan tegak lurus.
4. Sebagai penutup adegan yang terakhir *bojana andrawina* (makan bersama), kayon ditancapkan di tengah adegan tegak lurus artinya cerita telah selesai, dan kembali seperti semula, maka selesainya cerita tancap kayon.

BAB III SUSUNAN DAN FUNGSI ALUR

3.0 Pendahuluan

Alur perlu diceritakan di sini agar pembaca dapat mengetahui letak bahasa yang digunakan di dalam wayang. Seperti nanti akan dibahas, pemakaian tutur dalam wayang terbatas pada:

1. Perian atau kanda *(kandha)* yang terdiri atas diskripsi (janturan) dan cerita *(cariyos),*
2. Percakapan atau biasanya disebut *ginem,* dan
3. Nyanyian-nyanyian, yang terpenting di antaranya disebut *suluk.*

3.1 Susunan Alur

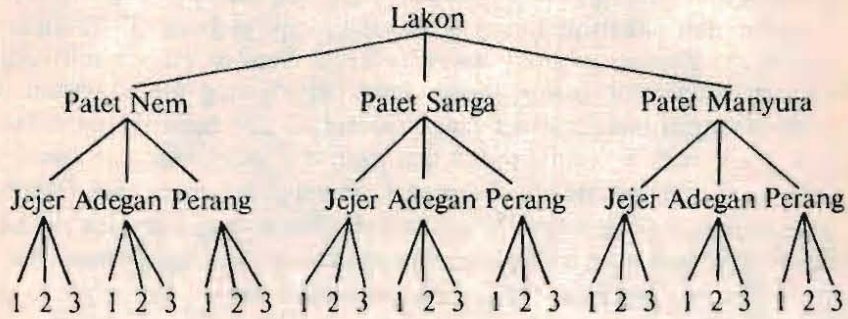
Lagu alur pertunjukan wayang mempunyai standar yang mantap. Susunan alur dalam pertunjukan wayang menurut James R. Brandon dalam *On Thrones of Gold: Three Javanese Shadow Plays* terdiri tiga bagian: patet nem *(pathet nem),* yang berlangsung pukul sembilan sampai tengah malam; patet sanga *(pathet sanga),* berlangsung pukul dua belas malam sampai pukul tiga pagi; dan patet manyura *(pathet manyura),* berlangsung pukul tiga pagi sampai pukul enam pagi. Dalam pertunjukan wayang tidak ada istirahat atau tanda yang lain antara patet pertama dengan patet berikutnya. Pertunjukan itu berlangsung terus dari permulaan sampai akhir. Kata *pathet* itu berarti 'kunci' atau mode yang dipakai dalam tiga bagian pertunjukan wayang. Karena kunci-kunci itu selalu disamakan dengan bagian-bagian pertunjukan wayang, maka kata patet lama-kelamaan mulai mempunyai arti baik kunci musik maupun bagian pertunjukan wayang.

Menurut A.L. Becker dalam *The Imagination of Reality: Essays in Southeast Asian Coherence Systems* plot wayang itu berasal dari kata *laku* 'tindakan' yang diberi akhiran *-an* untuk menghasilkan kata *lakon*. Sebuah lakon terdiri atas tiga bagian pokok dan bagian-bagian ini disebut patet, menggunakan nada-nada gamelan yang tertentu. Setiap patet terdiri atas kombinasi adegan yang disebut *jejer* (pertemuan dengan raja atau pendeta), *adegan*, dan *perang*.

Secara ringkas, alur wayang dibentuk secara hierarkis dengan menggunakan tiga macam kesatuan dasar. Sebuah lakon dibagi menjadi tiga patet atau babak. Setiap patet mempunyai susunan yang sama. Setiap patet terdiri atas tiga macam adegan: (1) sebuah jejer; (2) dua atau lebih banyak adegan yang disebabkan oleh jejer itu dan memakai perjalanan keluar dari tempat jejer itu; (3) sebuah perang pada akhir setiap perjalanan.

Setiap adegan juga terdiri atas tiga macam: (1) perian keadaan (yaitu *janturan* 'akbiran' atau *cariyos* 'cerita' tindakan yang lebih dulu); (2) *ginem* (percakapan); (3) *sabetan* (tindakan).

Susunan dasar sebuah lakon:



(Kunci: 1 = perian, 2 = percakapan, 3 = tindakan)

Menurut Kodiron (1967), patet mempunyai dua arti sebagai berikut.

1. Patet 6, dimulai dari talu sampai pukul 24.00

2. Patet 9, pukul 00,00 sampai dengan pukul 03.00
3. Patet manyura, pukul 03.00 sampai dengan 06.00

Menurut Sri Mulyono dalam *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang*, pertunjukan wayang yang berjalan semalam suntuk dibagi menjadi periode-periode sebagai berikut.

1. *Patet nem*. Periode ini berlangsung pukul 21.00 sampai dengan pukul 24.00. Periode ini melambangkan periode anak-anak.
   Periode patet nem dibagi menjadi enam adegan, yaitu jejeran raja, adegan *kedhaton*, adegan jaranan, adegan perang ampyak, adegan sabrangan, dan adegan perang gagal.
   Patet ini ditandai dengan kayon ditancapkan condong ke kiri.
2. *Patet sanga*. Periode ini berlangsung dari pukul 24.00 sampai dengan pukul 03.00. Periode ini ditandai dengan kayon yang berdiri tegak di tengah-tengah kelir. Adapun patet sanga ini dibagi menjadi tiga adegan, yaitu adegan bambangan, perang kembang, dan jejer adegan sintren.
   Adegan sintren yaitu adegan seorang satria yang sudah menetapkan pilihannya dalam menempuh jalan kehidupan.
3. *Patet manyura*. Periode ini berlangsung dari pukul 03.00 sampai dengan pukul 06.00. Periode ini ditandai dengan gunungan condong ke kanan. Adapun patet manyura ini dibagi menjadi tiga adegan jejeran, yaitu: jejer manyura, perang brubuh, dan tancep kayon.
4. *Joget Golek*. Adegan ini merupakan adegan terakhir dari seluruh pagelaran wayang, ketika dalang menarikan/memainkan boneka yang disebut golek.

3.2 Adegan

Dalam hal jenis adegan dan urutannya, pertunjukan wayang kulit sering dipakai untuk standar oleh yang lain. Artinya, jenis wayang yang lain menirukan model wayang kulit. Dalam sebuah pertunjukan, penonton dapat mengetahui dengan mudah adegan-adegan yang disebut jejer, adegan biasa, dan perang. Jejer itu bertempat di *siti inggil* di kraton, fungsinya untuk mengenalkan sebuah kerajaan dengan rajanya dan keluarganya, beserta hal-hal yang sedang dipikirkannya. Adegan yang terdapat di luar keraton yang sama di jalan atau di hutan disebut

adegan saja. Perang terjadi apabila ada perkelahian antara tokoh-tokoh. Adegan perang ini bertambah pada waktu pertunjukan mendekati akhirnya.

Dalam bagian pertama ada dua adegan perang, dalam bagian kedua ada dua atau tiga adegan perang, dan dalam bagian ketiga ada empat atau lebih adegan perang. Tempat, tokoh, atau tindakan dapat digambarkan dengan nama adegan, umpamanya jejer Pandawa, *adegan wana*, 'adegan di hutan', atau *perang ageng* 'perang agung'.

Satu ciri khusus pertunjukan wayang adalah bahwa beberapa adegan standar dengan nama tertentu harus ada dengan adegan urutan yang tidak dapat diubah. Dalam sebuah pertunjukan, separuhnya dapat terdiri atas adegan standar itu. Selain adegan standar yang wajib ada juga adegan standar lain yang tidak wajib, artinya dapat dipakai atau tidak. Pertunjukkan wayang dimulai dengan lagu pembukaan yang disebut *petalon*.

Petalon ini biasanya dibunyikan pukul 20.30 sampai pukul 21.00. lagu petalon ini memberi tanda kepada dalang dan para penonton bahwa pertunjukan akan segera dimulai. Dalam petalon gamelan dipukul atau dimainkan dengan lagu atau gending yang halus sampai akhirnya dengan yang bersemangat. Sesudah itu, dihentikanlah sekonyong-konyong permainan gamelan itu dan keadaan sekeliling menjadi sepi.

Gending-gending yang dipergunakan dalam petalon biasanya ialah : (1) gending cucur bawuk, (2) pare anom, (3) ladrang srikaton, (4) ketawang sukma ilang, (5) ayak-ayakan manyura, (6) srempengan manyura, dan (7) sampak manyura.

Setelah petalon dimulai adegan standar. Kalau semuanya dipakai dalam satu pertunjukan urutannya sebagai berikut.

Bagian satu (patet nem)

1. *Jejer pertama*. Adegan ini adalah yang terpandang dan yang paling rumit dalam seluruh pertunjukan. Dalam permulan jejer pertama, seorang ratu atau pangeran masuk ke dalam siti inggil kraton. Saudara, sekutu, menteri, dan penjabat menghadapinya. Kerajaan yang digambarkan boleh Astina atau boleh juga kerajaan sekutu dari Pandawa.

Kerajaan yang digambarkan di sini jarang kerajaan Amarta. Pandawa biasanya baru keluar di adegan sesudah sepertiga atau separuh dari pertunjukkan selesai. Sebelum jejer betul-betul dimulai, ada gambaran kerajaan yang panjang dan mengesankan. Gambaran tersebut dapat memakan waktu dua puluh menit atau lebih. Kemudian sang ratu bertanya tentang keadaan kerajaannya. Pertanyaan ini menimbulkan pengemukaan soal yang akan menjadi pusat perhatian di dalam lakon itu: perkawinan, duta yang akan dikirimkan ke negara lain, duta dari negara lain membawa permintaan yang bukan-bukan, pertanda dari dewa telah diterima dan mengharuskan tindakan. Adegan berakhir pada saat raja memberi perintah lalu ia masuk lagi ke dalam kerajaannya.

2 dan 3. *Gapuran* dan *Kedatonan.* Raja itu berjalan dari siti inggil lewat gapura tempat dia menikmati keindahan, kemudian dia langsung masuk ke kamar dalam kerajaannya. Di situ dia berjumpa dengan istri-istrinya dan menceritakan kepadanya apa yang telah terjadi, kemudian masuk ke dalam pura istana untuk berdoa. Fungsi dramatis gapura itu tidak begitu penting. Pada saat raja melihat keindahan gapura, hatinya yang telah resah karena berita yang baru diterimanya menjadi terang kembali. Fungsi dramatis kedaton juga tidak penting. Perjumpaan antara raja dan istri-istrinya jarang memajukan plot, tetapi adegan ini mempunyai suasana yang mesra dan berfungsi sebagai waktu istirahat antara jejer yang bersifat formal yang mendahuluinya dan adegan akan mengikutinya. Jejer pertama merupakan adegan standar yang wajib, tetapi gapuran dan kedatonan itu tidak wajib.

4. *Paseban jawi.* Adegan ini memajukan plot lagi. Pangeran atau menteri masuk ke pagelaran untuk memberikan perintah raja kepada perwira dan prajurit. Setelah perintah diberikan, pasukan berkumpul diiringi oleh musik gamelan yang ramai, pasukan itu berbaris lalu berangkat untuk melaksanakan tugasnya. Menteri dan jenderal lewat menaiki kuda, teknik ini disebut *budalan kapalan.*

5. *Adegan kereta.* Apabila plot lakon yang dipertunjukkan mengharuskan bahwa seorang raja atau pangeran dari jejer pertama berangkat ke negara lain, maka raja atau pangeran itu masuk ke dalam keretanya dan setelah gambaran panjang tentang kesaktian kereta dan

kudanya, raja atau pangeran itu kemudian berangkat.

6. *Perang ampyak.* Pasukan yang telah berangkat berbaris dengan ramai melewati desa-desa, kemudian berhenti karena ada halangan di jalan di tengah-tengah hutan. Setelah percakapan antara prajurit yang suka mengeluh, pasukan semua kemudian membebaskan jalan dari halangan dengan memakai adegan perang. Hutan yang merupakan halangan dilambangkan dengan kayon, kayon itu diserang oleh pasukan-pasukan dalam bentuk wayang satu yang disebut *ampyak, prampogan,* atau *rampogan.* Serangan itu mengikuti irama musik gamelan seolah-olah pasukan menebang pohon dan memperbaiki jalan. Setelah jalan bebas dari halangan, pasukan kemudian meneruskan perjalanannya dengan jaya.
7. *Jejer sabrangan.* Jejer kedua ini memperkenalkan kerajaan kedua yang akan mengambil peranan di dalam lakon. Dalam lakon bentuk klasik jejer ini biasanya terdapat di kerajaan raksasa di luar Jawa, karena itu disebut *sabrangan* 'di seberang lautan'. Bentuknya sama dengan jejer pertama, tetapi lebih singkat, seorang raja bertemu dengan menteri, sekutu, saudara, atau pejabatnya, kemudian raja itu menyebutkan keinginan atau diberitahu tentang persoalan yang harus diperhatikan. Jejer ini berakhir seperti jejer pertama, perintah dari raja bahwa pasukan harus diberangkatkan. Adegan ini merupakan adegan wajib.
8. *Paseban jawi denawa.* Adegan ini tidak wajib. Bentuknya seperti paseban jawi pertama, seorang pejabat menyampaikan perintah dari raja, kemudian pasukan berangkat.
9. *Perang gagal.* Dalam adegan perang yang kedua ini, pasukan-pasukan yang telah diberangkatkan oleh kedua negara berjumpa, saling menantang dan berperang. Jarang ada yang mati, tetapi setelah kalah, mereka melarikan diri.
10. *Jejer sabrang rangkap.* Dalam kebanyakan lakon, bagian pertama (patet nem) berakhir dengan perang gagal. Akan tetapi kalau perlu, negara ketiga dapat diperkenalkan di sini. Adegan ini jarang terdapat di sabrangan. Bentuknya seperti jejer pertama dan kedua, tetapi lebih singkat lagi.

Bagian dua (Patet sanga)

11. *Gara-gara.* Sebetulnya istilah gara-gara itu menggambarkan bencana alam yang diawali bagian dua, tetapi pemakaian istilah itu biasanya meliputi adegan panjang yang di dalamnya abdi badut *(badhut)* Semar dengan anaknya Gareng dan Petruk bernyanyi, menari, bertengkar, dan bergurau. Bencana bumi yang mengawali adegan ini disebabkan oleh tokoh dalam pertunjukannya, yang belum kelihatan, yang telah merusakkan keseimbangan dunia dengan pertanyaannya yang sangat kuat. Adegan bergurau yang terdapat di dalam gara-gara menggunakan plot tetap. Pada permulaan, anak-anak Semar keluar dengan bertengkar. Kadang-kadang mereka berbunyi atau menari atau pura-pura menjadi raja atau pangeran. Dengan demikian, mereka mentertawakan golongan bangsawan. Pada akhirnya dua anak itu bertengkar dan biasanya Petruk menang. Kemudian Petruk dan Gareng meninggalkan adegan dan Semar keluar mencari anak-anaknya. Untuk menarik perhatiannya, dia menyanyikan sebuah lagu yang bersifat cabul, yaitu *Kagok Ketanon.* Gareng keluar lagi untuk menjadikan ayahnya diam, kemudian mengeluh karena dia telah dinakali Petruk. Kedua anak akan bertengkar lagi, tetapi Semar mengingatkan kepada mereka bahwa tugasnya adalah untuk melayani tuannya, yaitu Arjuna atau salah satu anaknya. Semar yang tahu apa yang harus dikerjakan karena kesaktiannya seperti dewa, kemudian berkata kita harus pergi ke ... untuk membantu ... Kemudian mereka meninggalkan adegan dengan bernyanyi dan menari. Pola seperti itu merupakan pola standar, tetapi adegan gara-gara adalah yang paling fleksibel di dalam wayang kulit, dan adegan itu dapat dikembangkan oleh dalang menurut seleranya. Gara-gara yang berlangsung selama satu atau dua jam merupakan hal yang biasa. Di Yogyakarta gara-gara lengkap berada di dalam setiap pertunjukan wayang, tetapi di Surakarta adegan ini dalam bentuk lengkap tidak wajib.

12. *Jejer pandhita.* (jejer pendeta) di Yogyakarta hal ini disebut *jejer pertapaan.* Nama adegan ini berasal dari hal bahwa di dalamnya biasanya seorang pendita menerima Arjuna atau salah satu anaknya

di pertapaannya di gunung. Isi adegan ini dapat berbeda kalau perlu, tetapi namanya tetap sama. Dalam wayang kulit gaya Yogyakarta tokoh pokok dalam pertunjukan biasanya keluar di sini untuk pertama kalinya. Dia datang untuk minta nasihat atau berkah dari pendeta. Pendeta itu seringkali kakeknya sendiri. Setelah diberi nasihat, tokoh pokok itu meninggalkan adegan, diikuti oleh tiga orang punakawan. Akan tetapi dalam gaya Surakarta, kalau gara-gara tidak dipakai, jejer pendeta merupakan adegan pertama dalam bagian kedua. Kalau demikian punakawan keluar untuk pertama kalinya dalam adegan ini dan tidak punya adegan khusus. Mereka bergurau di sini dan juga dalam adegan-adegan berikutnya.

13. *Adegan wana* (adegan hutan). Sekarang tokoh pokok turun dari gunung melewati hutan. Adegan ini berlangsung sementara saja. Pada akhirnya tokoh pokok dengan punakawan masuk ke dalam hutan yang penuh dengan raksasa. Hutan tersebut seringkali sama dengan hutan dalam adegan *perang gagal* dalam bagian satu.

14. *Perang kembang*. (Di Yogyakarta hal ini dinamai *perang gendiran*). Perang ini disebut *perang kembang* atau 'perang bunga' karena gerakan tokoh pokok sangat indah. Gerakan tersebut memerlukan kepandaian istimewa dari dalang. Akan tetapi mungkin juga adegan ini diberi nama *perang kembang* karena tokoh pokok berperang untuk pertama kalinya dan adegan demikian plot dari lakonnya mulai berkembang. Arjuna atau salah satu dari anaknya berjumpa dengan tiga atau empat orang raksasa dan membunuhnya semua. Kadang-kadang raksasa tersebut keluar untuk pertama kalinya di sini, tetapi lebih sering terjadi bahwa raksasa-raksasa itu merupakan petugas dari raja asing yang keluar dalam bagian satu. Raksasa pertama adalah Cakil. Cakil dibunuh oleh tokoh pokok dengan memakai senjata cakil sendiri yang dapat dibelokkan dan ditusukkan ke dalam dadanya. Pragalba dibunuh dengan panah karena nafasnya begitu berbau sehingga berbahaya untuk mendekatinya. Kalau tokoh halus membunuh raksasa Terong, dia memakai panah, tetapi kadang-kadang Gatutkaca keluar dan mematahkan lehernya dengan tangan saja atau kadang-kadang Terong dihunuh oleh anak-anak Semar. Raksasa keempat Galiyuk, kadang-kadang juga keluar, kemudian dibunuh. Apabila raksasa-raksasa itu ditugaskan oleh raja

asing yang keluar dalam bagian satu, maka Togog dan Saraita, punakawan dari raja asing itu, biasanya juga keluar di dalam perang kembang.

Togog dan Saraita itu sebetulnya berasal dari Jawa. Tugasnya untuk menuntun tentara asing di tanah Jawa. Pada akhir adegan ini, mereka buru-buru kembali kepada rajanya untuk memberi khabar tentang kematian-kematian raksasa.

15. *Perang sampak sanga,* juga disebut *perang tanggung,* baik di Surakarta maupun di Yogyakarta. Kalau perlu, setelah perang kembang, ada perang satu lagi di dalam bagian dua. Setelah perang dalam bagian dua, urutan adegan tergantung keperluan lakon-lakon tertentu sampai dengan pertunjukan bagian tiga. Bagian pertunjukan ini adalah bagian yang paling tidak ditentukan oleh peraturan. Kalau mendekati akhirnya pertunjukan ada adegan standar lagi.

Bagian tiga (Patet manyura)

16. *Perang sampak manyura.* (Yogyakarta: *perang tandang*).

Pada pertunjukan bagian tiga ada perang agung. Di dalamnya keinginan raja asing gagal. Dapat ada adegan lagi sesudah ini, tetapi setelah khabar tentang perang ini sampai kepada raja asing, maka adegan berikut harus segera dimainkan.

17. *Perang amuk-amukan* atau *perang ageng.* Perang ini yang paling ramai dan biasanya memakai lebih banyak tokoh daripada semua perang yang lain di dalam pertunjukan. Biasanya raja asing ikut berperang dan kalah. Arjuna dapat ikut berperang di dalam adegan ini, tetapi biasanya peran pokoknya dimainkan oleh Bima. Setelah musuhnya kalah, Bima menari, tarian pemenang yang disebut *tayungan.*

18. *Jejer tancep kayon.* Di dalam adegan ini para Pandawa berkumpul untuk merayakan kemenangannya dan untuk menyatakan terima kasih kepada para dewa. Adegan ini berlangsung sementara saja dan pada akhirnya kayon ditaruh di tengah-tengah kelir untuk menandai akhirnya pertunjukan. Kadang-kadang tarian oleh wayang golek mendahului pasangan kayon. Adegan standar membentuk kira-kira separuh dari sebuah pertunjukan sebuah plot. Dalam kata lain, adegan standar lebih menunjukkan susunan isi sebuah pertunjukan. Sebuah plot yang ruwet akan memerlukan adegan lain, jejer

yang lain, walaupun sementara, pertemuan kebetulan di jalan, dan perang yang lebih banyak.

Apabila susunan klasik itu dianggap mengagumkan, yang sebetulnya lebih mengagumkan lagi ialah salah satu akibatnya, yaitu bahwa dalam sebuah pertunjukan, tipis bentuk pertentangannya bukan antara Pandawa dan Kurawa, tetapi antara Pandawa dan kerajaan raksasa, ataupun antara Pandawa dengan Kurawa sebagai sekutunya dan kerajaan raksasa. Dalam hal ini perlu disebutkan bahwa tidak semua lakon menggunakan bentuk klasik, tetapi kebanyakan lakon carangan menggunakan bentuk semacam itu. Juga perlu diketahui bahwa seperti yang sudah diterangkan di atas, lakon carangan itu merupakan jenis lakon yang paling banyak jumlahnya. Ada variasi macam-macam yang tidak penting, tetapi dalam kebanyakan lakon kerajaan asing muncul yang menyebabkan kurang pentingnya pertentangan antara Pandawa dan Kurawa.

Sayang sejarah perkembangan wayang tidak cukup diketahui untuk menerangkan bagaimana perkembangan tersebut mulai. Mungkin musuh baru untuk Pandawa harus diciptakan, karena dalam waktu singkat zaman Amarta kalau permusuhan antara Pandawa dan Kurawa selalu diceritakan nanti hubungan antaranya dan sifat-sifatnya yang sudah jelas dari epik-epik asli akan kembali. Atau mungkin juga bahwa raksasa seperti Cakil, Pragalba, Terong, dan Galiyuk pada permulaan hanya ditambah untuk memberi variasi tetapi semakin lama semakin populer dan berguna sehingga dengan tidak sengaja mereka menjadi tokoh yang sangat penting yang hampir selalu dipakai. Bagaimanapun maksud asli dari penciptanya, lama-kelamaan, Cakil dan raksasa yang lain menjadi tokoh wajib dalam wayang bentuk klasik. Malah sekarang raksasa-raksasa itu keluar dalam setiap pertunjukan, apakah mereka punya fungsi untuk memajukan plot atau tidak.

Raksasa asing juga terdapat dalam lakon dari siklus animistis dan dari siklus Rama dan Arjuna Sasra Bahu, yang didasarkan pada mitos dan epik yang lebih awal. Hal yang menarik tentang raksasa-raksasa itu adalah bahwa mereka diciptakan di dalam wayang. Raksasa-raksasa itu tidak punya nama, tidak punya kerajaan, dan tidak punya geneologi. Walaupun Cakil mempunyai sifat pribadi juga, gambaran yang paling cocok bagi dia adalah raksasa yang dibunuh oleh seorang tokoh halus dengan memakai keris dalam perang kembang patet sanga. Fungsinya

dan fungsi dari raksasa yang lain adalah untuk membentuk adegan dalam bentuk pertunjukan yang tidak dapat diubah. Raksasa-raksasa itu berbeda dalam setiap pertunjukan dan dalam setiap pertunjukan tindakan-tindakan dari raksasa-raksasa itu sama. Raksasa-raksasa itu tidak terdapat baik dalam sastra maupun dalam mitologi Jawa. Mereka tidak dapat dibayangkan di luar fungsi dramatisnya yang sederbana. Perkembangan raksasa itu menjadi tokoh pokok di dalam wayang bentuk klasik adalah contoh yang menarik dari kemenangan pertunjukan terhadap sastra. Perkembangan raksasa ini berdiri sendiri, lepas dari epik-epik asli.

Susunan yang rumit biasanya terdapat di beberapa tingkat dalam pertunjukan wayang. Seperti yang dikatakan di atas, sebuah pertunjukan terdiri atas tiga bagian. Dalam setiap bagian ada beberapa adegan standar. Sebuah adegan juga terdiri atas beberapa unsur dramatis yang standar, yaitu adanya dua macam perian, percakapan, dan lagu (tanpa menyebutkan gerakan wayang itu sendiri yang akan dibicarakan di tempat lain). Perian ada dua macam, yang pertama disebut janturan dan yang kedua *cariyos*. Janturan dan cariyos mempunyai sifat dan penggunaan yang berbeda. Janturan ialab perian yang dipakai untuk memulai adegan pokok, jejer, kerajaan, istana, raja, dan menterinya digambarkan dengan bahasa yang halus, diiringi oleh musik gamelan yang menciptakan suasana yang sesuai. Cariyos menggambarkan tindakan (bukan tempat). Gambaran tersebut dimulai dengan suatu adegan yang biasanya tidak begitu penting. Tindakan yang terjadi di tempat lain, atau di antara dua adegan, digambarkan dengan memakai cariyos. Kalau tokoh baru keluar di tengah-tengah jejer, tokoh itu juga digambarkan dengan memakai cariyos. Cariyos itu lebih singkat daripada janturan dan biasanya diucapkan tanpa diiringi oleh musik gamelan. Kalau musik gamelan dipakai dengan cariyos, lalu cariyos itu disebut cariyos kajantur. Ada macam cariyos yang khusus untuk menggambarkan tokoh di dalam kamar yang tidak diperlihatkan di kelir. Cariyos itu disebut *cariyos pagedhongan*.

Kekayaan epik dramatis dari sebuah pertunjukan wayang dicerminkan oleb proporsi unsur-unsur tersebut di dalam sebuah pertunjukan. Dalam drama barat, kemajuan plot dan karakterisasi tercapai dengan sebuah alat saja, yaitu dialog atau percakapan, dan dalam kebanyakan sandiwara

barat, kebanyakan waktu pertunjukan diisi dengan dialog atau percakapan. Dalam wayang kulit hanya kira-kira sepertiga dari waktu pertunjukan diisi dengan *ginem* yang memajukan plot dan mencerminkan karakter tokoh secara langsung. Sepertiga waktu pertunjukan diisi dengan kombinasi janturan, cariyos dan suluk. Fungsi ketiga unsur ini adalah untuk menguraikan dan menjelaskan tindakan di dalam pertunjukan. Penjelasan-penjelasan tersebut dapat menggambarkan tindakan sebelumnya, menginterpretasikan perasaan dan pikiran tokoh, dan memberi komentar tentang tindakan-tindakan. Suluk berfungsi untuk mencerminkan suasana dan perasaan tokoh dan untuk memberi variasi di dalam sebuah pertunjukkan. Gerakan wayang masuk dan keluar, barisan, dan perang yang sangat menyenangkan kalau dilihat mengisi sepertiga lagi dari waktu pertunjukkan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa seorang penonton dalam satu pertunjukkan mendengarkan musik gamelan, lagu, dan melihat gerakan wayang selama jangka waktu yang dua kali lipat jangka waktu untuk dialog.

3.3 Fungsi Alur

Fungsi alur dalam pertunjukan wayang ada dua macam, yaitu sebagai berikut.

1. Fungsi dramatis
2. Fungsi ekstra dramatis.

3.3.1 *Fungsi Dramatis*

Urutan penyajian seperti terlukis di atas tentu pertama untuk menggambarkan laju cerita. Seperti tergambar dalam lakon itu, biasanya cerita disajikan secara berurutan, tanpa ada kejutan-kejutan atau sorot balik *(flashback)* yang berarti. Pertunjukan wayang memang selalu bernada selaras, harmonis, tanpa ada hal-hal yang tidak teratur.

3.3.2 *Fungsi Ekstra Dramatis*

Di samping penggambaran laju cerita, alur juga mempunyai fungsi yang sifatnya ekstra dramatis, yaitu untuk mewadahi hal-hal yang sifatnya berada di luar cerita.

Menurut majalah *Seni Widya Kiranya*, pertunjukan wayang diuraikan atas tiga tahap sebagai berikut.

1. *Wulangan* 'pelajaran' terdapat dalam patet nem, kira-kira pukul 09.00 sampai dengan 12.00.
2. *Wejangan* 'nasehat' terdapat dalam patet sanga kira-kira pukul 00.00 sampai dengan 03.00.
3. *Wedaran* 'uraian' terdapat dalam patet manyura, kira-kira pukul 03.00 sampai dengan 06.00.

Ketiganya itu merupakan fungsi ekstra dramatis.

1. *Wulangan* diterapkan pada patet 6. Wulangan merupakan ajaran yang bersumber dari lingkungan hidup lahir dan sebagian dari lingkungan batin.
   a. Gambaran alam benda dan alam biologis dapat di dalam janturan jejeran, perjalanan bala tentara, dan dapat diteruskan patet 9 pada penggambaran pertapaan serta perjalanan seorang satria dalam hutan atau pedesaan. Penggambaran keadaan alam itu dibarapkan selalu mengingat kesatuan hidup, meliputi manusia alam sekitarnya, dan kekuasaan Yang Maha Esa.
   b. Tata laku di dalam alam sesama manusia atau masyarakat disesuaikan dengan tata susila yang berlaku dalam suatu budaya. Namun, di sini juga diingat latar belakang kesatuan hidup dan usaha mencari kesempurnaan.
   c. Dari lingkungan alam batin diambil ajaran-ajaran yang membawa manusia dari rasa nafsu naluri dan rasa pengalamannya dalam masyarakat.
2. *Wejangan* diterapkan pada patet 9. Wejangan disampaikan kepada seorang satria oleh dewa, pendeta, pertapa, atau pinisepuh lainnya. Wejangan berisikan kesadaran dalam *ngudi kasampurnan*.
   a. Dari lingkungan hidup batin meningkatkan kemampuan rasa kesusilaan sampai kemampuan rasa jati.
   b. Perjalanan mencapai kesempurnaan melalui penunaian darma atau kewajiban dengan memperoleh kesaktian *jaya kewijayan*.
   c. Wejangan tentang menunggal, kasampurnan.
3. *Wedaran* diterapkan pada patet manyura. Wedaran berupa nasihat atau pertanyaan pada jejeran menjelang perang brubuh. Setelah mendapatkan pengetahuan penghayatan dari wejangan pada patet sanga, seorang satria kini memperlihatkan kemampuannya memberantas *dur hangkara*. Tindakan yang dilakukan tanpa kemarahan,

tanpa pamrih yang melekat pada dirinya.

Contoh cerita Sumbadra Larung (Kodiron = 1963).

1. *Jejer Kerajaan Ngastina* (Patet Nem)
   Sri Baginda Suyudana duduk dihadap Pendeta Durna, Patih Arya Sangkuni, dan R. Kartamarma.
   Raja sangat susah, karena ditinggal pergi iparnya, R. Burisrawa, putra raja Mandaraka.
   Diceritakan, R. Burisrawa pergi karena dia ingin memperistri Dewi Wara Sumbadra, tetapi ia tidak mau, bahkan sekarang sudah diperistri R. Arjuna. Pendeta Sokalima memberi pertimbangan, supaya R. Burisrawa dicari, disuruh pulang, dan lekas dikawinkan. Raja Suyudana mengatakan bahwa putri mana pun R. Burisrawa tidak mau selain Dewi Wara Sumbadra. Durna mengatakan kalau hanya akan menginginkan Dewi Sumbadra saja mudah, disanggupi saja. Akhirnya Harya Sangkuni diperintahkan mencari R. Burisrawa.
2. *Kedaton dan Gapuran*
   Raja berjalan dari *siti inggil* (balairung) lewat pintu gerbang, menikmati keindahan, kemudian masuk dalam *kedaton* 'kamar' bertemu dengan Dewi Banowati yang sedang duduk dihadap oleh putranya Dewi Lesmanawati dan inang pengasuhnya. Sang Dewi Banowati bertanya mengenai isi balai penghadapan, sang raja memberi tahu, kemudian makan bersama.
3. *Adegan Paseban Jawi dan Kapalan Kerajaan Ngastina*
   Patih Harya Sangkuni turun dari siti inggil disambut oleh Sata Kurawa, Adipati Karna, Dursasana, Kartamarma, Jayadrata, dan semua keluarga Kurawa beserta prajurit. Patih memberi tahu isi balai penghadapan. Aswatama disuruh menyiapkan prajurit untuk mencari perginya R. Burisrawa. Setelah siap, berangkatlah ia naik kereta. Biasanya dalam adegan ini terjadi perang *prampogan*.
4. *Adegan R. Burisrawa di Tengah Hutan*
   Raden Burisrawa jatuh cinta kepada Dewi Wara Sumbadra. Dia berteriak-teriak di hutan. Tiba-tiba Sata Kurawa datang menyuruh R. Burisrawa pulang. Kurawa menjanjikan permintaannya akan dikabulkan. Meskipun demikian R. Burisrawa tidak mau. Dalam

adegan ini terjadi perang antara R. Burisrawa dengan Sata Kurawa. Akhirnya R. Burisrawa melarikan diri ke hutan yang keramat dan berbahaya. Di hutan itulah dia bertapa dan bertemu dengan Batari Durga. Batari Durga menyanggupi permintaan R. Burisrawa. Dia disuruh pergi ke taman Maduganda atau Banoncinawi menemui Dewi Wara Sumbadra. Dalam hal ini terjadi perang gagal.

5. *Adegan di Kahyangan Sapta Pertala*
   Sang Hanantaboga dihadap putra putrinya Dewi Nagagini dan R. Hanantareja bertanya kepada kakeknya mengenai ayahnya yang sebenarnya. Hanantaboga memberi tahu bahwa ayahnya Raden Harya Wrekudara keluarga Pandawa. Kemudian R. Hanantareja minta izin akan mencari ayahnya.

6. *Gara-gara (Patet Sanga)*
   R. Arjuna dengan pengasuhnya Semar, Gareng, dan Petruk berburu di hutan. Pada suatu malam dia bermimpi mempunyai burung perkutut dan dia sangat sayang. Suatu ketika burung tadi hilang dan dicari tidak ditemukan. Beberapa hari kemudian perkutut tadi diantar pulang oleh seorang pemuda. Karena mimpi demikian, dia ingin lekas pulang. Di tengah jalan dia bertemu dengan raksasa (perang kembang).

7. *Adegan di Taman Maduganda*
   Dewi Wara Sumbadra duduk dihadap madunya Dewi Wara Srikandi dan Dewi Larasati. Ketiganya merindukan suaminya (R. Arjuna). Pada waktu itulah R. Burisrawa datang akan memperkosa Dewi Wara Sumbadra. Dewi Wara Sumbadra menolak dan dia bunuh diri.

8. *Jejer Kerajaan Ngamarta*
   Raja Puntadewa dihadap Harya Bratasena, R. Arjuna yang baru datang dari hutan, R. Nangkula, dan R. Sadewa. R. Arjuna menyampaikan mimpinya. Dalam membicarakan mimpi, Kresna dan Baladewa datang. Tidak lama lagi Dewi Wara Srikandi datang memberitahukan keadaan taman Maduganda. Semuanya lalu berangkat ke taman Maduganda. Sesampainya di taman, Kresna menganjurkan mayat Sumbadra dihanyutkan ke sungai Gangga. Gatutkaca disuruh mengiringinya dan menjaga, siapa yang mendekat peti mayat tersebut, itulah yang membunuhnya.

9. *Adegan R. Hanantareja*
Keluarnya dari dalam tanah tepat di dekat peti jenasah Dewi Sumbadra. Dihidupkanlah mayat tersebut oleh R. Hanantareja. Setelah hidup Dewi Wara Sumbadra mengadakan dialog dengan Hanantareja. R. Hanantareja mengatakan bahwa dia anak R. Wrekudara. R. Gatutkaca yang melihat kejadian itu sangat marah. Terjadilah perang antara R. Hanantareja dengan R. Gatutkaca. Kemudian keduanya dilerai oleh Dewi Wara Sumbadra dan diberi tahu bahwa keduanya masih saudara seayah. Ketiganya berunding mengenai meninggalnya Dewi Wara Sumbadra. Keputusannya ketiganya akan pulang ke kerajaan, Dewi Wara Sumbadra disuruh bertempat di subang telinga R. Gatutkaca. R. Gatutkaca berganti rupa menjadi Dewi Wara Sumbadra. Konon, di hutan R. Burisrawa melihat Dewi Wara Sumbadra dan dia mengimbanginya. R. Burisrawa minta dikutui Wara Sumbadra. R. Gatutkaca disuruh mengikuti sangat marah, langsung R. Burisrawa dihantam sampai pingsan. Pada waktu itulah Dewi Wara Sumbadra berganti rupa lagi menjadi Gatutkaca. Terjadilah perang antara R. Gatutkaca dengan R. Burisrawa, dan R. Hanantareja. R. Burisrawa dapat diselasah dan dibawa ke kerajaan Ngamarta. Sesampainya di kerajaan Ngamarta, mereka diterima oleh Puntadewa, Batara Kresna, Baladewa, dan semua keluarga Ngamarta. Ketiganya ditanya mengenai tertangkapnya R. Burisrawa. Biasanya di adegan ini terjadi perang tanggung.

10. *Jejer Kerajaan Ngastina* (Patet Manyura)
Duryudana dihadap semua keluarga, menerima laporan bahwa R. Burisrawa ditangkap dan sudah dipenjara di Ngamarta. Susahlah Suyudana. Beliau terus memerintahkan prajurit disiapkan. Beliau akan pergi ke Ngamarta meminta R. Burisrawa.

11. *Adegan Kerajaan Ngamarta*
Balai penghadapan lengkap. Tiba-tiba raja Suyudana datang meminta keluarnya R. Burisrawa, tetapi tidak diperbolehkan oleh keluarga Pandawa. Terjadilah perang antara Kurawa dan Pandawa. Kurawa kalah terus pulang ke negaranya. Persoalan kembalinya R. Burisrawa diserahkan oleh Suyudana kepada permaisurinya, Dewi Banowati. Dengan demikian, Dewi Banowati pergi ke Ngamarta meminta

R. Burisrawa. Sampai di Ngamarta dia menemui R. Arjuna. Karena rayuan Dewi Banowati, R. Arjuna menghadap ke saudara-saudaranya memohon R. Burisrawa dikeluarkan dari penjara. Kecewalah hati saudara-saudaranya tetapi bagaimana lagi, karena itu permintaan saudaranya yang mereka sayangi. Setelah R. Burisrawa diantar pulang terjadilah perang antara Pandawa dan Ngastina (perang brubuh).

12. *Tancap Kayon*

Sri Kresna memberi nasehat dan mengadakan sarasehan. Sarasehan selesai lalu makan bersama.

Dalam lakon Sumbadra Larung ini tidak ada jejer sabrangan.

BAB IV DIALOG

4.1 Pendahuluan

Senosastroamidjojo dalam *Nonton Wayang Kulit* menyebutkan bahwa wayang adalah suatu kesenian yang demikian halusnya sehingga tiada bandingannya di seluruh dunia ini. Wayang telah dikenal dan dikagumi sejak beberapa abad yang lalu. Penulis yang sama menyebutkan bahwa kurang lebih dua ribu tahun yang lalu bangsa kita telah memiliki suatu kebudayaan yang dapat diartikan sebagai pokok-pangkal wayang purwa (kulit) tersebut, lengkap dengan gamelan pengantarnya, beserta nyanyian-nyanyiannya. Sampai saat ini pun wayang masih tetap digemari oleh seluruh lapisan masyarakat. Banyak di antara rakyat Indonesia, khususnya suku Jawa laki-laki, perempuan, tua-muda, berkedudukan tinggi atau tidak di dalam masyarakat kita, di dalam hati kecilnya masih gemar akan pertunjukan wayang tadi.

Wayang mengandung beberapa unsur seni yang saling berkaitan, yaitu: seni musik, seni suara, seni lukis, dan juga seni bahasa. Menurut Sastromidjojo, bahasa yang dipakai dalam wayang adalah bahasa Jawa kuno; tidak pernah memakai bahasa Sansekerta. Hal ini sesuai dengan bahasa masyarakat yang merupakan asal wayang tersebut.

Di dalam bab ini akan dibicarakan bahasa yang dipakai di dalam pertunjukan wayang. Karena bahasa terpakai dalam beberapa bagian (*ginem* 'dialog', *kandha* 'narasi', dan *suluk* 'nyanyian dalang'), maka di dalam bab ini terlebih dahulu akan dibahas ginem itu. Pembahasan akan mencakup unda-usuk, ragam serta idiolek yang terpakai.

4.2 Unda-usuk, dan Ragam Bahasa Wayang

4.2.1 Unda-usuk

Unda-usuk adalah tingkatan-tingkatan dalam bahasa. Bahasa Jawa mempunyai tingkat tutur yang sangat kompleks. Dikatakan oleh Soepomo Poedjosoedarmo dalam *Tingkat Tutur Bahasa Jawa* bahwa tingkat tutur adalah variasi-variasi yang perbedaan antara yang satu dengan yang lainnya ditentukan oleh perbedaan sikap santun yang ada pada diri pembicara terhadap lawan bicaranya.

Terdapat tiga tingkat tutur dalam bahasa Jawa, yaitu seperti berikut.

1. *Ngoko*, yaitu bahasa Jawa yang mempunyai tingkat kesopanan rendah. Bahasa ini dipergunakan oleh mereka yang hubungannya telah merasa tidak ada jarak, menyatakan keakraban atau menyatakan dirinya lebih tinggi derajatnya daripada lawan bicaranya. Bahasa Jawa ngoko terbagi lagi menjadi *ngoko lugu, antyabasa,* dan *basaantaya.*
2. *Madya*, yaitu bahasa Jawa yang merupakan tutur tingkat menengah. Bahasa Jawa madya menunjukkan tingkat kesopanan secara sedang saja. Bahasa Jawa madya dipergunakan oleh pembicara apabila lawan bicaranya dianggap kurang angker, meskipun si pembicara harus mempunyai rasa sopan santun terhadap lawan bicaranya. Jawa madya terbagi menjadi *madyakrama, madyantara,* dan *madyangoko.*
3. *Krama*, yaitu bahasa Jawa yang memancarkan arti penuh sopan santun. Tingkat ini menyatakan adanya perasaan segan pada pembicara terhadap lawan bicaranya. Bahasa Jawa krama terbagi menjadi *mudakrama, kramantara,* dan *wredakrama.*

Di samping ketiga tingkat tersebut di atas, Soedarsono (1983) menyebutkan bahwa masih terdapat suatu tingkat tutur yang dipergunakan oleh para dewa yang disebut *ngokodewa, kramadewa,* dan *bagongandewa.* Ketiga tingkat tadi dipergunakan oleh para dewa dalam berdialog dengan sesama dewa atau dengan titah, atau antara titah kepada dewa. Ciri khusus bahasa dewa ini adalah dipakainya kosa kata bahasa kawi dan adanya seruan-seruan yang khusus dipakai oleh para dewa seperti: *o kok, hong, hong yang-yang, hong nirdah pinara sabda, panihan, ngestata-ngestuti, dewata-dewati,* dan *ngestata-ngestuti suruping netra prayogi.*

O hok adalah ungkapan suci yang hanya dipergunakan oleh Batara Narada pada awal dialognya. *Hong* dipergunakan oleh para dewa atau titah kepada dewa. *Hong yang-yang* adalah frase suci yang dipergunakan oleh para dewa tinggi kepada dewa yang lebih rendah, demikian pula *hong nirdah pinara sabda, panihan, ngestata-ngestuti* atau *ngestuti* berarti selamat datang. Demikian pula *Ngestata-ngestuti suruping* netra prayogi berarti selamat datang.

Para dewa selalu mempergunakan kata ganti persona dalam bahasa kawi seperti *ulun* atau *hulun* bagi orang pertama, dan *kita* bagi orang kedua. Dalam bahasa Kawi *ulun* atau *hulun* dipergunakan oleh orang yang lebih rendah kepada yang lebih tinggi derajatnya. Dewa tidak pernah mempergunakan kata ganti persona pertama *aku* dan kata ganti persona ketiga *sira*. *Aku* dan *sira* hanya dipergunakan oleh titah, tetapi *sira* berubah maknanya menjadi kata ganti persona kedua.

4.2.1.1 *Contoh Macam-macam Tingkat Unda-usuk yang Terpakai di Dalam Wayang.*

1. *Ngoko,* memakai unsur-unsur morfologi dan kosa kata ngoko.

   a. *Ngoko lugu,* yang di dalamnya tidak terdapat kata-kata serta imbuhan lain kecuali ngoko. Ngoko ini dipergunakan oleh penguasa kepada bawahannya. Seperti Gendang-gendang kepada para prajurit Nyutra, *"Sapa sing dadi tamu"* - Siapa yang jadi tamu. *Dalem, saka ngendi pinangkane, lan sapa jenenge".* Baginda dari mana aslinya dan siapa namanya "Siapakah tamu Baginda, berasal dari mana, dan siapakah namanya".
   b. *Antyabasa,* yang di dalamnya terdapat kata-kata dari kosa kata krama di samping kosa kata dan imbuhan ngoko. Batara Kresna berbicara kepada Raden Arjuna *"Eh, em, kadange pun kakang, kaipe baya menyang* Eh em saudara si kanda ipar kiranya pergi ke *ngendi parane".* mana arahnya.
   "Eh, em saudara, ipar, ke mana sajakah perginya".
   c. *Basaantya,* yang di dalamnya terdapat kata-kata dari kosa kata krama inggil, beberapa dari kata krama, di samping kosa kata dan imbuhan ngoko. Bidadari Widaswara dan Angganasari berbicara kepada Mintaraga

"E, e, kok dadi kaya mengkene Kanjeng Pangeran,
E e mengapa jadi seperti ini Kanjeng Pangeran
priyayi bagus, kok ngakokke ati, mangga kondur
ksatria tampan mengapa menjengkelkan hati mari pulang
Kanjeng Pangeran, dak oyog-oyog lho".
Kanjeng Pangeran saya goyang-goyang ...
"Hai, mengapa begini jadinya Kanjeng Pangeran, satria tampan, menjengkelkan, mari pulang Kanjeng Pangeran, saya goyang-goyang nanti".

d. Ngoko kasar, yang dipergunakan oleh orang yang marah. Mangdewa berbicara kepada Srengganidewa
"E, hae, pancorot bangkong pincang, celeng gembeleng".
E hae pancorot katak timpang celeng bergoyang kepala
"E, hai, katak besar timpang, celeng bergoyang kepala".

e. *Ngoko raja,* dipergunakan oleh para raja kepada bawahannya. Raja Dwarawati berbicara kepada patihnya, Udawa
"Yen kaya mengkono Udawa, ingsun bakal utusan meneh
Jika seperti begitu Udawa saya akan mengutus lagi
anggoleki kaipe Madukara, sapa prayogane kang ingsun utus".
mencari si ipar Madukara siapa sebaiknya yang saya utus.
"Kalau begitu Udawa, saya akan mengutus lagi mencari ipar Madukara, siapakah sebaiknya yang saya utus".

2. *Madya,* merupakan tutur tingkat menengah

a. *Madya ngoko,* yang di dalamnya terdapat afiks ngoko dan kosa kata madya dengan kata-kata krama. Semar berbicara kepada Mintaraga
"Kula nuwun Sang Adhi Panembahan, ... la saniki sampeyan
Saya permisi Sang Adhi Panembahan la sekarang engkau
diundang kalih Batara Guru ajeng diparingi nugraha".
dipanggil oleh Batara Guru hendak diberi anugerah.
"Maaf, Sang Adhi Panembahan,... sekarang engkau dipanggil Batara Guru, akan diberi anugerah".

b. *Madyantara,* yang di dalamnya terdapat afiks ngoko dan kata-kata madya. Kalakadhing berbicara kepada prajuritnya
"Napa pun padha samekta adhi angsal ijengandika berdandosan".
Apa sudah sama bersiap dinda dapat engkau siaga

"Sudahkah adi siap siaga".

c. *Madyakrama,* yang di dalamnya terdiri atas afiks ngoko dan kosa kata madya. Kalakadhing berbicara kepada prajuritnya,

"Enggih lega manah kula yen kados mekaten, kalih dene malih
Iya lega hati saya jika seperti itu dan pula lagi
adhi, sanget anggen kula mboten kadugi .... yen ngantos dados
dinda sangat saya tidak menduga jika sampai jadi
prekawis, mangsi wandeya dhateng kula."
perkara mustahil urung kepada saya

"Lega hati saya, jika begitu, lagi pula saya, tidaklah menduga jika sampai menimbulkan suatu perkara, meski pada saya".

3. *Krama,* yaitu bahasa Jawa yang memancarkan arti penuh sopan santun.

a. *Mudhakrama,* yang di dalamnya terdiri atas afiks krama, kosa kata krama, kata-kata krama inggil, krama andhap. Udawa berbicara kepada Raja Dwarawati,

"Kur noknon, non Kangjeng Dewaji, sareng kula tampi dhawuh
Kur noknon non Kangjeng Dewaji setelah saya terima perintah
timbalan nDalem kados aningali cleret, mboten prikso sangkaning
panggilan Baginda seperti melihat kilat tidak tahu asal petir,
kados tinebak sima lepat. Wonten ing njawi sangetkuwatosipun
seperti diterkam harimau gagal. Ada di luar sangat khawatir
manah kula, sareng wonten ing ngarsa Dalem, mboten gadhah
hati saya setelah ada di depan Baginda tidak punya
manah ingkang kumarasan. Kurnoknon".
hati yang ketakutan Kurnoknon

"Ya, Baginda, ketika saya Baginda panggil menghadap. Seperti melihat kilat tanpa tahu asal petir. Seperti diterkam harimau gagal. Di luar sangatlah khawatir hati hamba, sesudah berada di hadapan Baginda, tidak lagi ketakutan".

b. *Kramantara,* yang di dalamnya terdiri atas afiks krama dan kata-kata krama. Mamangdana berbicara kepada Amonggarba,

"Wangsul ingkang dados kajeng sampeyan kados pundi".
Sebaliknya yang jadi kehendak engkau seperti mana

"Kemudian, apakah kehendakmu?"

c. *Wredakrama,* yang di dalamnya terdiri atas kosa kata krama

dan afiks krama. Kartiraga berbicara kepada majikannya, Angkawijaya,

"Inggih sampeyan mboten ajrih, kaliyan ingkang dipun ndelaken
Ya engkau tidak takut dan yang di andalkan
sinten Raden, wong batura mboten iga mboten ganja
siapa Raden orang abdinya tidak belikat tidak senjata
mekaten, mangga Raden wangsul".
begini mari Raden pulang

"Ya, tuanku tidak takut, tetapi saya takut, dan siapakah yang diandalkan, sedangkan abdinya tidaklah berbelikat dan tidak bersenjata, marilah Raden pulang".

4.2.1.2 *Contoh-contoh Bahasa Dewa*

1. *Ngoko dewa,* dipergunakan oleh Batara Guru kepada anaknya, Batara Endra,

   "Hong yang-yang panihanya kita kaki Endra, tekap kita
   Hong yang-yang panihanya engkau kaki Endra kedatangan engkau
   ana ngarsa ulun".
   ada di hadapan saya

   "Hong yang-yang selamat datang Kaki Endra di hadapanku."

2. *Krama dewa,* dipergunakan oleh Batara Endra kepada kakaknya, Batara Brama,

   "Hong nirdah pinara sabda kakangmas Batara Brama,
   Hong nirdah pinara sabda kanda Batara Brama,
   panihanta tekap ulun".
   ucapan selamat kedatangan saya

   "Hong, selamat, kakanda Batara Brama, atas kedatangan saya".

3. *Bagongan Dewa,* Batara Narada kepada batara Guru,

   "O, hok sareh adhi Guru, puniki boya damel abahan punapi wonten
   O hok sabar dinda Guru ini tidak membuat halangan apa ada
   dewa ngindhung tlosor adhi Guru, enggeh manira mantuni
   dewa menumpang tengkurap dinda Guru ya saya hentikan

   "O, hok, sabarlah adi Guru, ini tidak akan menyulitkan dunia, apakah akan ada dewa menumpang, adi Guru, ya, ya, saya hentikan".

Penggunaan tingkat ngoko dan krama dalam wayang agak berbeda

dengan penggunaan sehari-hari di kalangan masyarakat luas sekarang. Sebagai misal, terhadap saudara seperti kakak, paman, ayah-ibu, kakek dan nenek tingkat krama harus dipakai, kecuali di kalangan orang yang berstatus sosial rendah seperti punakawan dan raksasa yang hidup di hutan-hutan. Di antara saudara dalam kalangan tokoh-tokoh kelas rendah, ngoko sering dipakai. Di antara keluarga raja dan satria bahkan isteri terhadap suami pun harus menggunakan bahasa yang hormat.

Pedoman semacam ini berlaku bagi hampir semua tokoh penting. Kecuali tokoh-tokoh seperti Bima, Wisanggeni, Ontoseno, dan Sembadra yang digambarkan tidak dapat menggunakan tingkat bahasa krama.

Di dalam kehidupan sehari-hari sekarang bahkan di kalangan keluarga terdidik pun antara anak dan orang tua, antara adik dan kakak tingkat ngoko seringkali dipakai.

4.2.2 *Ragam Bahasa Wayang*

Soepomo Poedjosoedarmo, dkk. (1982) menyebutkan bahwa ragam-ragam bahasa Jawa adalah seperti berikut.

1. *Ragam formal,* yaitu bahasa yang dipergunakan dalam suasana resmi. Ragam ini biasa dipergunakan dalam suasana yang resmi atau hubungan antara pembicaranya itu memang mempunyai hubungan yang resmi, seperti antara pejabat dengan rekan atau dengan bawahannya, atau sebaliknya.
2. *Ragam informal,* yaitu bahasa yang dipergunakan dalam suasana tidak resmi, dalam suasana santai. Ragam ini biasa dipergunakan oleh pembicara yang telah merasa huhungan yang telah akrab, atau suasana pembicaraannya suasana santai.
3. *Ragam dinas,* yaitu bahasa yang dipakai dalam suasana kedinasan antarinstansi resmi, kedinasan antarpejabat terhadap rekan atau bawahannya, atau sebaliknya.
4. *Ragam sakral,* yaitu ragam yang dipergunakan dalam suasana suci. Ragam ini biasa dipergunakan dalam upacara-upacara keagamaan oleh para pendeta, imam atau oleh titah kepada Tuhannya.
5. *Ragam sastra,* yaitu bahasa untuk mengungkapkan rasa estetik. Ragam ini disebut juga *ragam indah.* Bahasa ini biasa dipergunakan oleh para

sastrawan dalam mewujudkan karya seninya.

Di dalam wayang ragam-ragam bahasa dapat dijumpai adalah *ragam formal*, yang dipergunakan oleh setiap tokoh wayang dalam percakapannya. Para maharaja, satria, punggawa, dan semua saja yang tengah terlibat dalam percakapan menggunakan ragam suasana formal. *Ragam informal* hanya dipergunakan oleh para panakawan atau tokoh-tokoh kelas rendah terutama apabila mereka sedang terlibat dalam suasana tidak formal, seperti dalam suasana peperangan, menantang, dan sesumbar. *Ragam sakral* sering dipergunakan oleh para dewa dan pendeta yang sedang terlibat dalam suasana sakral, suasana upacara ritual, dan sebagainya. *Ragam sastra* dipergunakan dalam seluruh wacana wayang dengan kadar keindahan yang selaras dengan tingkat tokoh-tokoh dalam wayang itu. Makin tinggi kedudukan tokoh itu dalam wayang makin tinggilah kadar keindahan wacana yang dipergunakan.

Dalam contoh berikut terlihat bahwa dalam menyeru yang pada umumnya bersifat interjektif dan tak terkontrol pun kebiasaan para dewa dan raja-raja serta satria yang berkelas tinggi berbeda-beda. Umumnya mereka itu menggunakan seruan yang terasa sakral (buat dewa) dan indah (buat satria). Sebaliknya, seruan para panakawan terasa asal saja, informal. Raksasa kelas rendah mempunyai kebiasaan berbicara dengan menggunakan idiom-idiom kasar.

Ada ketentuan-ketentuan bahwa dalam kerajaan-kerajaan besar seperti Astina, dialog antara raja dan kulawangsa harus dijalankan dengan bahasa bagongan. Tidak boleh hanya dalam ragam atau variasi tutur yang biasa. Penggunaan bahasa bagongan ini menimbulkan nuansa agung dan anggun pada jejer kerajaan itu. Berikut ini contoh penggunaan masing-masing ragam.

4.2.2.1 *Contoh Ragam Formal*

Dialog antara Prabu Duryudana dengan Patih Arya Sengkuni di istana.

Prabu Duryudana, *"Paman Plasajenar"*.
"Paman Plasajenar".
Patih Sengkuni, *"Kawula nuwun anak prabu"*.
"Saya permisi anak Prabu".
"Ya, ananda prabu".

Prabu Duryudana, *"Punapi mboya dados runtaging manah pekenira*
"Apa tidak jadi gelisah hati engkau
paman, manira timbali wonten ngajeng manira".
paman saya panggil ada di hadapan saya".
"Apakah tidak menjadi gelisah hatimu paman, engkau saya panggil ada di hadapan saya".

Patih Sengkuni, *"Kawula nuwun anak prabu. Saklangkung kumejot*
"Saya permisi ananda raja sangat terkejut
kumitir acaruk maras *sareng tampi dhawuhing*
bergetar bercampur khawatir setelah terima perintah
anak prabu. Kados tinebak ing sima lepat,
ananda. Seperti diterkam oleh harimau gawal
ningali thathit mboten sumerep sangkaning gelap.
melihat kilat tidak mengetahui asalnya petir
Wonten ing jawi sangel kuwatosing manah kula,
ada di luar sangat khawatir hati saya
sareng wonten ngarsanipun anak prabu mboten
setelah ada di depan ananda baginda tidak
gadah manah kumarasan".
punya hati khawatir
"Ya, sangatlah terkejut bercampur khawatir setelah menerima perintah anak prabu. Seperti diterkam harimau gawal, melihat kilat tanpa mengetahui asal petir. Ada di luar sangatlah khawatir hati saya. Setelah berada di hadapan ananda prabu tidaklah mempunyai hati yang khawatir lagi".

4.2.2.2 *Contoh Ragam Informal*

Dialog antara Prabu Karnamandra dengan Togog pada waktu hendak berangkat melamar Dewi Surtikanti. Dalam percakapan ini Togog menggunakan bahasa yang tak genap (informal).

Prabu Karnamandra, *"Yen sing jeneng Surtikanthi mula ayu,*
Jika yang nama Surtikanti memang cantik
arep ndak garwa".
akan saya peristri.

"Jika yang bernama Surtikanti memang cantik, akan saya peristri".

Togog. *"Inggih mila ayu, nanging mbok mboten mawon".*
"Ya memang cantik tetapi sebaiknya jangan saja".
"Ya memang cantik, tetapi sebaiknya jangan".

Prabu Karnamandra, *"Kena ngapa kok kowe menggak Gog".*
Kena apa engkau mencegah Gog
"Mengapa engkau mencegah, Gog".

Togog, *"Iyak, eman-eman".*
ya, sayang
"Ya, sayang".

Prabu Karnamandra, *"Jing eman-eman apane".*
yang sayang apanya
"Yang disayangkan apanya?"

Togog, *"Kagunganipun nyawa, dewaji".*
kepunyaanmu nyawa baginda
"Nyawa baginda, tuanku".

Prabu Karnamandra, *"Hah, apa nyawa iku kanggo serah-serahan?"*
hai apa nyawa itu untuk mahar
"Hai, apakah nyawa itu untuk mahar?"

Togog, *"Namung kagem paningset, tiyang kirang sewulan saking*
hanya untuk panjer karena kurang sebulan dari
dhaup dewaji sampun seda".
nikah baginda sudah mangkat
"Hanya untuk panjer, sebab kurang sebulan dari nikah baginda sudah mangkat".

4.2.2.3 *Contoh Ragam Sakral*

Dialog antara Dewa Ruci dengan Bima pada waktu bertemu di lautan. Dewa Ruci memberi wejangan kepada Bima.

Dewa Ruci, *"Sejatine kene ora ana apa-apa, amung panggonan*
sebenarnya di sini tidak ada apa-apa hanya tempat
sunyoruri, tegese suwung, ora ana busana lan sarwa boga.
sunyi-sepi artinya kosong tidak ada pakaian dan serba pangan
Dadi sira iku mung anuhokake bebasanan, prasasat
jadi engkau itu hanya mengutamakan ujaran seperti

mengeran kumandhang. Umpamane anuduh marang
menambah gema misalnya menunjukkan kepada
wong jugul saka ing pagunungan, dene kuningan den akenake
petani dari di gunung bahwa tembaga di akukan
kancana mulya. Panganggepe jugul mau, inganggep emas
emas mulia anggapan petani tadi dianggap emas
sejati. Wekasan kesamaran marga palson".
sungguh akhirnya diketahui karena palsuan

"Sebenarnya di sini tidak ada apa-apa, hanya suatu tempat kosong, sunyi senyap, tanpa perhiasan, kesukaan, dan kemuktian yang serba sempurna. Rupanya engkau hanya setia pada ucapan belaka, seperti mengabdi pada gema. Ibarat tukang emas memberitahukan kepada petani dari gunung bahwa tembaga itu emas sejati. Si tani mengira bahwa logam tersebut benar-benar emas sejati. Tetapi akhirnya ia menaruh kecurigaan atas pemberitahuan itu. Semuanya itu adalah akibat dari adanya kepalsuan belaka."

Banyak sekali kata-kata kawi dipakai untuk mengkhidmatkan suasana.

4.3.1 *Idiolek*

Gorys Keraf (1980) menyebutkan bahwa idiolek adalah "Keseluruhan ciri-ciri dalam ujaran perseorangan". Artinya, antara seorang dengan seorang yang lain selalu ada keistimewaan-keistimewaan yang tidak dimiliki oleh orang lain itu, walaupun mereka semua adalah anggota dari suatu masyarakat bahasa.

Di dalam wayang para dewa, para raja, para satria, dan para raksasa ditandai dengan adanya perbedaan *suara, leksikon, seruan, istilah sapaan,* dan pemakaian *wacana khusus.* Hal ini akan ternyata dari contoh-contoh yang akan diterakan pada bagian berikut.

4.3.2 *Dialek*

Gorys Keraf (1980) juga menyebutkan bahwa dialek adalah kumpulan idiolek yang ditandai ciri-ciri yang khas dalam tata bunyi, tata-kata, ungkapan-ungkapan, dan lain-lain. Harimurti Kridalaksana dalam

Kamus Linguistik menyebutkan bahwa dialek adalah variasi bahasa yang dipakai oleh kelompok bahasawan di tempat tertentu, oleh golongan tertentu, atau oleh kelompok bahasawan yang hidup dalam waktu tertentu.

Di dalam wayang terdapat juga kelompok bahasawan yang berbeda golongannya, seperti halnya golongan para dewa, para raja, para satria, raksasa, dan golongan panakawan. Masing-masing mempunyai ciri-ciri yang khusus bagi golongan itu sendiri. Hal ini pun akan ternyata dari contoh-contoh yang akan datang.

Pertunjukan wayang di Jawa biasanya berpedoman pada dialek geografi Surakarta-Yogyakarta. Bahasa yang dipakai di pusat kerajaan Jawa itu biasanya dianggap standar.

4.4.1 *Seruan*

Poerwadarminta dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia* menyebutkan bahwa seruan berarti panggilan dengan suara nyaring, ajakan, anjuran, peringatan. Di dalam wayang selain ada seruan seperti yang biasa terjadi dalam masyarakat, terdapat juga seruan-seruan yang merupakan kekhususan perseorangan (idiolek) dan seruan-seruan dari segolongan warga masyarakat tertentu (dialek sosial). Hal ini akan ternyata dari contoh-contoh di bawah ini.

4.4.1.1 *Contoh-contoh Seruan Idiolek*

1. Batara Guru mempunyai seruan, *"Hong buwana langgeng".*
   Hong bumi abadi
   "Hong, bumi abadi".
2. Abiyasa mempunyai seruan, *"Hong, Hyang Suksma Kawekas".*
   Hong hyang sukma terakhir
   "Hong, Hyang Suksma terakhir".
3. Semar mempunyai seruan, *"E lah titis jais padha*
   E lah sering mengena nasib sama
   nitis nutul petis".
   menjelma menembak dekat
   "E, lah, nasib penembak tepat, menitis menembak dekat".
4. Gareng mempunyai seruan, *"Sangga ndhula telih pitik*
   sangga dulu tembolok ayam

menol-menol".
bergoyang-goyang".
"Sangga dulu tembolok ayam bergoyang-goyang".

5. Petruk mempunyai seruan, *"Wahik colohok kuwuk watuk".*
wahik colohok anak tikus kucing batuk
"Wahik colohok anak tikus, kucing hutan terbatuk-batuk".
6. Bagong mempunyai seruan, *"Gembor sementhor bocor".*
gembor tercurah bocor
"Gembor tercurah bocor".
7. Togog mempunyai seruan, *"Bedhes buset kolat-kolet".*
kera-kera berkelat-kelit
"Kera-kera berkelat-kelit".
8. Bilung mempunyai seruan, *"Wadhuh ae cere cerat-ceret".*
wadhuh ae padi tercurah lambat
"Waduh ae, padi tercurah lambat".
9. Pendita Durna mempunyai seruan, *"Blegudug monyor-monyor, em-*
blegudug monyor-monyor pi-
prit ganthil buntut kisa".
pit gantil ekor kera
"Blegudug monyor-monyor, burung pipit berekor kera".
10. Batbara Narada mempunyai seruan, *"Olug, olug olug rekencong*
olug olug olug rekencong
waru dhoyong".
pohon waru condong
"Olug, olug, olug, rekencong waru condong".
11. Para raja gagah mempunyai seruan, *"Jagat dewa bathara estungkara*
dunia dewa alia pujian
manik raja dewadi".
intan raja dewa
"Dunia para dewa, terpujilah raja-raja dewa".
12. Para raja halus dengan wajah mendongak, *"Hyang Suksma adi li-*
hyang suksma baik ber-
nuwih".
lebihan
"Hyang suksma yang teramat indah".

13. Para raja halus dengan wajah menunduk, *"Hyang suksmantara manik".*
hyang suksmantara intan
"Hyang suksmantara intan".
14. Wayang gagah pemarah, *"Jagat dewa bathara ya jagat pramudita".*
dunia dewa dewa ya dunia bahagia
"Dunia para dewa, dan dunia bahagia".
15. Para raja raksasa, *"Bojleng-bojleng belis laknat jeg-jegan".*
bojleng-bojleng hantu terkutuk mondar-mandir
"Bojleng-bojleng hantu terkutuk mondar-mandir".
16. Para raksasa pendeta, *"Arcaka, belis laknat jeg-jegan".*
arcaka hantu terkutuk mondar-mandir
"Arcaka, hantu terkutuk mondar-mandir".
17. Para raksasa hina-dina, *"Pasarot bangkong pincang, celeng gembeleng".*
pasarot katak timpang celeng goyang kepala
"Pasarot katak timpang, celeng goyang-goyang kepala".
18. Para cantrik, *"Ehek, cegir lentheng".*
ehek terkena tepat
"Ehek, terkena tepat".

Dari contoh-contoh di atas ternyata bahwa seruan pada umumnya berbentuk kelompok kata yang hampir seluruhnya tidak dapat diterjemahkan secara tepat dan baik. Oleh karena seruan itu merupakan ungkapan pribadi masing-masing pembicara, maka seruan itupun berwujud sesuai dengan pribadi pembicara masing-masing. Contoh-contoh di atas membuktikan hal itu. Misalnya: 1. Para dewa mempergunakan seruan, *"Hong buwana langgeng"* yang menunjukkan bahwa para dewa mengungkapkan adanya keabadian bumi. 2. Para raja, baik raja gagah maupun raja halus menyatakan seruannya dengan menyebut kebesaran para dewa seperti ternyata dari contoh di bawah ini: a. Raja gagah menyebut dengan, *"Jagat dewa bathara estungkara manik raja dadi".* b. Raja halus menyebut dengan *"Hyang suksma adi linuwih".* atau *"Hyang suksmantara manik".* 3. Satria gagah pemarah masih mem-

pergunakan seruan sebagai berikut, *"Jagat dewa bathara, ya jagat pramudita"*.

Tokoh yang menggambarkan kekasaran, kejahatan, di lambangkan dengan bentuk raksasa, mengungkapkan perasaannya dengan menyebut-nyebut roh-roh jahat seperti setan, hantu, dan sebagainya disertai kata umpatan yang tidak pantas. Kata-kata dan umpatan ini merupakan perwujudan pribadi pembicaranya seperti ternyata dari contoh berikut. 4. Raja raksasa menyatakan seruannya dengan, *"Bojleng-bojleng belis laknat jeg-jegan"*. Raksasa bina dina menyebut dengan, *"Pasarot bangkong pincang, celeng gembeleng"*. 5. Para pendeta mengungkapkannya dengan, *"Hong Hyang Suksma kawekas"*. yang menyatakan adanya pencipta yang tertinggi. 6. Para panakawan dan cantrik menyatakan seruan dengan bentuk yang bernada lucu dan mengandung sajak tertentu seperti Cantrik menyatakan dengan, *"E, lah titis jais nutul petis"* yang mengandung persamaan bunyi pada tit*is*, ja*is*, dan pet*is*. 8. Gareng menyatakan dengan, *"Sangga ndula telih pitik menol-menol"* yang mempunyai persamaan bunyi pada ndu*la*, te*l*ih, meno*l*-meno*l*. 9. Petruk menyatakan dengan, *Wahik colohok condholo kuwuk watuk*, yang mempunyai persamaan bunyi pada *w*ahik, *c*olo*h*ok, *c*ondho*l*o, ku*w*u*k*, *w*atu*k*. 10. Bagong menyatakan seruannya dengan, *gembor sementhor bocor*, dengan persamaan bunyi pada gemb*or*, sementh*or* boc*or*. 11. Togog menyatakan seruannya dengan, *Bedhes buset kolat-kolet*, yang mengandung persamaan bunyi pada bedh*es*, *buset*, *kolat-kolet*. 12. Bilung mempunyai seruan, *Wadhuh ae, cere, cerat-ceret*.

4.4.2 *Istilah Sapaan*

Poerwadarminta dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia* menyebutkan bahwa *sapa* berarti *perkataan untuk menegur*, sapaan salam berarti *ucapan salam* ... Istilah sapaan di sini berarti suatu istilah untuk menegur orang lain. Seperti dalam *seruan*, dalam istilah sapaan pun dikenal juga adanya idiolek dan dialek seperti akan ternyata dalam contoh-contoh di bawah ini.

4.4.2.1 *Contoh-contoh Sapaan*

1. Prabu Puntadewa menyapa Prabu Batara Kresna dengan, *Kaka*

Prabu Batara Kresna, bukannya menyapa dengan, *Kaka Prabu Dwarawati*.

2. Prabu Kresna menyapa Prabu Puntadewa dengan, *Yayi Samiaji*, atau *Yayi Prabu Darmakusuma*, atau *Yayi Prabu Puntadewa*.
3. Prabu Batara Kresna menyapa Raden Aryo Werkudara dengan *Adhi*, kepada Raden Arya Setyaki menyapa dengan *Adi*, kepada Raden Arjuna menyapa dengan *Kaipe* atau *Yayimas*.
4. Raden Arya Werkudara menyapa Bagawan Abiyasa dengan *Abiyasa kakekku*, kepada ayahnya, Prabu Pandu dengan *Pandu bapakku*, kepada Puntadewa dengan *Puntadewa kakangku* atau *Pembarep kakangku*. Kepada Prabu Batara Kresna, ia menyapa dengan *Jlitheng kakangku*, sedangkan kepada adiknya, Arjuna, menyebut langsung namanya *(njangkar)* dengan *Arjuna*, atau *Jlamprong adiku*. Kepada adiknya, Raden Nakula dan Sadewa dengan *Kembar*, kepada anaknya, Raden Gatutkaca, dengan *Kulup Gatutkaca* atau *Gatut*, kepada Prabu Suyudana dengan *Kakang Suyudana* atau *Suyudana kakangku*, kepada Pendeta Durna dengan *Bapa Durna* atau *Durna bapakku* sedangkan kepada Dewi Kunti, ibunya, dengan *Kunti ibuku*.
5. Wisanggeni kepada ayahnya, Raden Arjuna, menyapa dengan *Bapa Arjuna*, kepada Batara Kresna menyapa dengan *Uwa Batara Kresna* atau *Waireng*, kepada kakaknya, Raden Gatutkaca, menyapa dengan *Kakang Gatutkaca*, sedangkan kepada pamannya, Nakula dan Sadewa, menyapa dengan *Paman Pinten Tangsen*.
6. Anoman menyapa Prabu Batara Kresna dengan *Kangjeng Dewaji* atau *Dewaji*, kepada keluarga Pandawa dengan *Sang Prabu Puntadewa*, *Raden Janaka*, *Raden Nakula*, dan *Raden Sadewa*. Hanya kepada Raden Werkudara, ia menyapa dengan *Adi Werkudara*, sedangkan kepada para putra Pandawa menyapa dengan *Angger*, seperti *Angger Gatutkaca*, dan *Angger Bambang Irawan*.
7. Patih besar kepada anak-anak keluarga raja, jika usianya lebih tua menyapa dengan *Angger*, apabila usianya lebih muda mereka menyapa tidak mempergunakan hubungan kekeluargaan, tetapi dengan sapaan *Raden*, jika raja disapanya dengan sebutan *dewaji*, sedangkan rajanya sendiri disapa dengan *Kangjeng Dewaji*.
8. Raja yang mendapat kunjungan satria yang belum dikenalnya menyapa dengan *Panten*.

9. Penyapaan yang bersifat umum yang berhubungan dengan perkerabatan keluarga adalah sebagai berikut.
   a. Dari yang lebih tua kepada yang lebih muda seperti kepada cucu, disapa dengan *Wayah Prabu*, kepada anak dengan *Anak Prabu*, sedangkan kepada adik dengan *Yayi Prabu*.
   b. Dari yang lebih muda kepada yang lebih tua seperti kepada kakek disapanya dengan *Eyang Prabu*, kepada uwak dengan *Uwa Prabu*, kepada paman dengan *Paman Prabu*, sedangkan kepada kakak sapaannya adalah *Kaka Prabu*.
   c. Anak raja kepada ayahnya menyapanya dengan *Kangjeng Rama*, *Rama Prabu*, atau *Kangjeng Rama Aji*. Kepada Kakeknya menyapa dengan *Kangjeng Eyang* atau *Eyang Prabu*.
   d. Ayah kepada, kakek kepada cucunya menyapa dengan *Kaki Prabu*, kakek kepada cucunya menyapa dengan *Putu Prabu*.
10. Kepada tamunya, raja yang sedang duduk di singgasana menyapa tamunya dengan *Ki Sanak*, apabila tamunya itu raja besar, maka disapanya dengan *Sang Prabu*, *Sang Nata*, atau *Sang Aji;*
11. Raja kepada keluarga keputrian menyapa
    a. cucu puteri dengan *Nini*,
    b. anak dengan *Nini*,
    c. adik dengan *Yayi*,
    d. nenek dengan *Eyang*,
    e. uwak dengan *Uwa*,
    f. bibi dengan *Bibi*,
    g. kakak perempuan dengan *Kakangmbok atau mbok Ayu*,
    h. permaisuri dengan *Mbok Ratu atau Nimas*,
    i. ibunya sendiri dengan *Kangjeng ibu*.
12. Raja kepada para satria, punggawa dan lain-lain menyapanya sebagai berikut: cucu disapanya dengan *Putu*, anak dengan *Kulup*, kepada adik dengan *Adimas* atau *Yayi*, kepada kakak dengan *Kakangmas*, kepada paman dengan *Paman*, kepada kakek dengan *Eyang*, kepada ayah sendiri dengan *Rama* atau *Kangjeng Rama*.
13. Para raksasa dan raksasi menyapa rekan-rekannya dengan *Adi*, kepada raksasi dengan *Nyi Lurah* atau *Nyai Lurah*. Di antara para raksasa umumnya menyebut dengan *Adi* kepada yang lebih muda

dan *Ki Raka* kepada yang lebih tua. Tingkat tutur yang dipergunakan oleh para raksasa adalah Jawa krama desa seperti ternyata pada banyaknya penggunaan kata-kata: *dika, ndaweg, enggih, niku,* dan *niki,* yang berarti: engkau, silakan, ya, itu, dan ini.

14. Para dewa mempunyai sapaan khusus bagi para dewa seperti ternyata pada adanya bahasa dewa. Terhadap kakek, ayah, dan paman sapaannya adalah *Eyang, Rama,* dan *Paman.* Sapaan untuk kakak dan adik adalah *Kaka,* atau *Kakang,* dan *Adhi* atau *Yayi,* kepada isterinya menyapanya dengan *Yayi,* kepada anak perempuan dengan *Nini,* sedangkan kepada anak laki-lakinya dengan *Kulup* atau *Kaki.*
15. Kelompok panakawan menyapa satria majikannya dengan *Ndara, Den,* atau *Gus.* Kepada anaknya, Semar menyebut dengan *Thole,* anak-anaknya menyapanya dengan *Ki Rama* atau *Rama.* Kepada yang lebih tua mereka menyapanya dengan *Kakang* atau *Kang,* sedangkan kepada yang lebih muda menyapanya langsung pada namanya *(njangkar).* Tingkat tutur yang dipergunakannya adalah bahasa Jawa ngoko, apabila berdialog di antara mereka sendiri, tetapi mempergunakan bahasa Jawa krama pedalangan, yaitu bahasa Jawa krama santai apabila berdialog dengan satria majikannya.

4.4.3 *Pembagya (Ucapan Salam)*

Pambagya adalah pembahagia, penyambutan (penerimaan) tamu penghormatan terhadap tamu yang baru datang. Demikian disebutkan oleh Prawiroatmojo dalam kamus *Bausastra Jawa Indonesia.* Dengan demikian berarti bahwa setiap tamu yang baru hadir selalu mendapat kata-kata sambutan selamat datang dari yang dikunjungi. Kata-kata sambutan inilah yang kemudian disebut dengan pembagya dalam bagian ini. Dalam pembagya ini terdapat juga adanya idiolek dan dialek. Hal ini akan ternyata dari contoh-contoh di bawah ini.

4.4.3.1 *Contoh-contoh Pambagya*

1. Prabu Batara Kresna kepada Prabu Baladewa,
   "Katuran panakrama sarawuhipun kaka Prabu wonten ing praja saya beri penghormatan kedatangan kanda Prabu ada di negara *Dwarawati".*

Dwarawati

"Mengucapkan selamat atas kedatangan kakanda Prabu di negara Dwarawati".

Jawabnya, *"Inggih yayi Prabu..katedha kalingga murda asung pam-*
Ya dinda Prabu terima dengan hormat pemberian ucapan
bage dhateng raka para, kula tampi asta kalih mimbyuhana
selamat kepada kanda kamu saya terima tangan dua hendaknya
cahya nurcahya".
menambah cahaya cahaya".

"Ya, Yayi Prabu, saya junjung tinggi pemberian selamat datang kepada kakakmu, hendaknya menambah cemerlangnya cahaya".

2. Batara Guru kepada Batara Narada,

"Hong, buwana langgeng, panembrama ulun Kakang Kanekaputra,
hong bumi abadi penghormatan saya kanda kanekaputra
sadhateng kita wenten ngarsa ulun".
sedatang engkau di hadapan saya

"Hong bumi abadi, selamat datang Kakang Kanekaputra di hadapan saya".

Jawabnya, *"Enggih Adhi Guru, saklangkung kapundhi panembrama-*
ya dinda Guru sangatlah dijunjung penghormat-
nipun Adhi Guru ingkang rumentah dhateng kula".
an dinda Guru yang jatuh kepada saya

"Ya, Adi Guru, sangat dijunjung penghormatan Adi Guru yang jatuh kepada saya".

3. Batara Guru kepada Batara Brama atau yang sederajat,

"Hong, pudya satata ulun Kaki Brama saprapta kita ana ing ngarsa
hong hormat selalu saya Kaki Brama sedatang engkau ada di hadapan
ulun".
saya

"Hong, selamat datang Kaki Brama, di hadapan saya".

Jawabnya, *"Hong Sang Hyang Siwahboja, ulun esthi astutya-astuti*
hong Sang Hyang Siwahboja saya terima puja-pujian
sabda Hyang Pukulun ingkang rumentah".
kata Hyang Pukulun yang jatuh

"Hong Sang Hyang Siwahboja, saya terima ucapan selamat Hyang Pukulun yang jatuh".

4. Batara Brama kepada Batara Endra,
   "Hong pudya dewa panembrama ulun yayi Bathara Endra, saprapta
   Hong pujian dewa penghormatan saya dinda Bathara Endra sedatang
   kita ana Dugsinageni".
   engkau ada di Dugsinageni
   "Hong, selamat datang adinda Batara Endra di Dugsinageni".
   Jawabnya, *"Langkung kapundhi panembramanipun kaka Bathara* sangat dijunjung penghormatan kanda Batara
   Brama ingkang rumentah dhateng kula".
   Brama yang jatuh kepada saya
   "Sangatlah saya junjung ucapan selamat kakanda Batara Brama yang jatuh kepada saya".
5. Batara Endra kepada Batara Brama,
   "Hong, pudyastuti, panembrama ulun kakang Bathara Brama,
   hong penghormatan penghormatan saya kanda Bathara Brama
   sarawuhipun wonten ing kahyangan Endrabuwana".
   sedatang ada di kahyangan Endrabuwana".
   "Hong, selamat datang kakanda Batara Brama di kahyangan Endrabuwana".
   Jawabnya, *"Hong, pudya satata ulun yayi Bathara Endra, panembrama*
   Hong pujian selalu saya dinda Batara Endra penghormatan
   kita marang ulun".
   engkau kepada saya
   "Hong terima kasih adinda Batara Endra, atas ucapan selamat kepada saya".
6. Bidadari Dewi Supraba kepada Bidadari Mayangsari,
   "Hong, pudya dewati, panembrama ulun Yayi Mayangsari, saprata
   Hong pujian dewi penghormatan saya dinda Mayangsari sedatang
   kita ana ngarsa ulun".
   engkau ada di hadapan saya
   "Hong, terpujilah dewi, selamat datang di hadapan saya".
   Jawabnya, *"Inggih langkung kapundhi panembramanipun kakangmbok*
   ya sangat dijunjung penghormatan kanda
   Supraba ingkang rumentah dhateng kula".
   Supraba yang jatuh kepada saya
   "Ya, sangat saya junjung ucapan selamat kakanda Supraba kepada saya".

4.4.3.2 *Contoh-contoh Pambagya Kelas Raja-raja*

1. Raja kepada sesama raja,
   "Katuran panakrama ki sanak rawuh ing ngajeng kula".
   diberi penghormatan ki saudara datang di hadapan saya
   "Selamat datang ki sanak di hadapan saya".
   Jawabnya, *"Inggih dhateng kasuwun Sang Nata paring pambage*
   Ya terima kasih Sang Nata pemberian penghormatan
   dhateng kula, katampi asta kalih dadosa jimat paripih".
   kepada saya diterima tangan dua jadilah azimat paripih
   "Ya, terima kasih baginda memberi ucapan selamat kepada saya, saya terima dengan kedua belah tangan, supaya jadi azimat paripih".
2. Raja kepada pendeta,
   "Katuran panakrama Sang Pandhita sadhateng jengandika wonten ing
   diberi penghormatan Sang *Pendheta* sedatang engkau ada di
   ngajeng kula".
   hadapan saya
   "Selamat datang Sang Pendeta di hadapan saya".
   Jawabnya, *"Inggih dhateng kasuwun sih panakramanipun Kangjeng*
   Ya terima kasih pemberian penghormatan kanjeng
   Dewaji ingkang rumentah dhateng kula, katampi asta kalih, mewahana
   Dewaji yang jatuh kepada saya diterima tangan dua hendaknya
   cahya nurcahya".
   menambah cahaya cahaya
   "Ya, terima kasih atas ucapan selamat baginda kepada saya, saya terima dengan kedua belah tangan, hendaknya menambah cemerlang cahaya".
3. Raja kepada kstaria dalam bahasa Jawa krama.
   "Kula pasang pambage praptanipun Raden wonten ing
   saya memasang penghormatan kedatangan Raden ada di
   ngajeng kula."
   hadapan saya
   "Saya ucapkan selamat atas kedatangan Raden di hadapan saya".

Jawabnya, *"Inggih saklangkung kasuwun pambagenipun dewaji*
Ya sangat diminta penghormatan raja
rumentah dhateng kula, kula cancang pucaking rikma, kapeteg ing
yang jatuh kepada saya saya ikat diujung rambut

embun (kapundi ing mustaka), lumeber ing pranaja, dhumawah ing ditekan di ubun-ubun dijunjung di kepala melimpah di dada jatuh di *pangkon, dadoso rah daging kayuwanan timbalanipun Kanjeng* pangkuan jadilah darah daging kesejahteraan perintah Kanjeng *Dewaji."*

Dewaji

"Ya, terima kasih atas ucapan selamat Baginda kepada saya, diikat di ujung rambut, dipendam di ubun-ubun (dijunjung di kepala), melimpah di dada, jatuh di pangkuan Baginda".

4. Raja kepada satria dengan bahasa Jawa ngoko, *"Bageya panten* bahagialah anak *satekanira, anak ngarsaningsun".*
   sedatangmu ada di hadapan saya
   "Selamat datang angger, di hadapan saya."
   Jawabnya, *"Inggih dhateng kasuwun, sih panakramanipun Kanjeng* Ya erima kasih penghormatan Kanjeng *Dewaji ingkang rumentah dhateng kula, kacancang pucuking rikma,* Dewaji yang jatuh kepada saya diikat diujung rambut, *kapeteg ing embun (kapundhi ing mustaka), lumeber ing pranaja* ditekan di ubun dijunjung di kepala melimpah di dada *dhumawah ing pangkon, dadosa rah daging kayuwanan,* jatuh di pangkuan jadilah darah daging kesejahteraan *timbalanipun Kanjeng Dewaji."*
   perintah Kanjeng Dewaji."
   "Ya, terima kasih, atas ucapan selamat Baginda kepada saya, diikat di ujung rambut, dipendam di ubun-ubun (dijunjung di kepala), melimpah di dada, jatuh di pangkuan, hendaknya menjadi darah daging kesejahteraan, kehendak Baginda."

5. Raja kepada satria yang tinggi derajadnya, *"Katuran panakrama* diberi penghormatan *Raden rawuh jengandika wonten ing ngajeng kula."*
   Raden datang engkau ada di hadapan saya
   "Selamat datang Raden di hadapan saya."
   Jawabnya, *"Inggih dhateng kasuwun, paring pambagenipun Sang* Ya terima kasih pemberian penghormatan Sang

Nata ingkang rumentah dhateng kula, katampi asta kalih dadosa
Nata yang jatuh kepada saya diterima tangan dua jadilah
jimat paripih."
azimat paripih
"Ya, terima kasih atas ucapan selamat Baginda kepada saya, diterima dengan kedua belah tangan hendaknya menjadi azimat paripih."

6. Dewa kepada sesama dewa yang lebih muda usianya, *"Hong*
Hong
pudya dewata, sumurup pudyastuti ulun Yayi."
terpuji dewa sebagai ucapan selamat saya dinda
"Hong, terimalah ucapan selamat datang saya, Adinda."
Jawabnya, *"Hong buwana langgeng. Dahat ulun pundhi padyastawa*
Hong bumi abadi sangat saya junjung penghormatan
kaka Bathara."
kanda Batara
"Hong, bumi abadi, sangat saya junjung tinggi, ucapan selamat kakanda Batara."

7. Dewa kepada sesama dewa yang lebih tua, *"Hong pudya dewata,*
Hong terpuji dewa
sumurup pudyastuti."
sebagai ucapan selamat
"Hong, selamat datang
Jawabnya, *"Hong buwana langgeng, ulun trima kita mudyastuti."*
Hong bumi abadi saya terima engkau mengucap selamat
"Hong, bumi abadi, saya terima ucapan selamat."

8. Bidadari kepada bidadari yang lebih tua, *"Hong, pudya dewati,*
Hong terpuji dewi
sumurup pudyastuti."
sebagai ucapan selamat
Jawabnya, *"Hong, buwana langgeng, iya ulun trima kita mudyastuti".*
Hong bumi abadi ya saya terima engkau mengucap selamat
"Hong, bumi abadi, ya saya terima ucapan selamat."

9. Bidadari kepada bidadari yang lebih muda usianya, *Hong, pudya*
Hong terpuji

dewati, sumurup pudyastawa ulun, yayi."
dewi sebagai penghormatan saya dinda
"Hong, selamat datang, yayi."

10. Titah kepada bidadari mempergunakan, *"Hong pudya dewati,*
Hong pudya dewi
sumurup netya prayogi, Hong mangastuti Sang Wara Dewati
sebagai kekal layak Hong mengucap selamat Sang Wara Dewati
"Hong selamat datang, selamat datang Sang Wara Dewati."
Jawabnya, *"Hong nirdah pinara sabda. Iya ulun trima kita*
Hong tanpa dibagi kata ya saya terima engkau mengucap
selamat kepada saya
"Hong, selamatlah, ya, saya terima kasih anda mengucap selamat kepada saya."

4.4.4 *Panantang (Ajakan berkelahi) dan Sesumbar*

Poerwadarminta dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia* menyatakan bahwa menantang berarti mengajak berkelai, bertanding, atau berperang. Penantang berarti suatu wacana yang dipergunakan untuk mengajak berkelai atau berperang. Kamus yang sama menyebut bahwa *sumbar* berarti menyombong, menantang, bercakap besar. Sesumbar berarti lebih, serba unggul untuk menakut-nakuti lawan. Dalam wayang panantang dan sumbar selalu berkaitan. Oleh karena panantang dan sesumbar diungkapkan dalam suasana emosi tinggi, maka kata-kata yang dipilih adalah kata-kata yang bernilai hal-hal yang kurang baik, bahkan kata-kata yang kasar pun kadang-kadang muncul. Hal ini akan ternyata dari contoh-contoh di bawah ini.

4.4.4.1 *Contoh Panantang/Sesumbar*

1. Cakil kepada satria lawannya, *"I la dalah, sesuwene aku pacak*
I la dalah selama saya mengatur
baris ing alas iki, nganggo ana satriya bagus, baguse uleng-ulengan
barisan di hutan ini memakai ada satria tampan tampannya bergelutan
(onteh-ontehan), dedege ngringin sungsang,
sosok tubuh beringin terbalik
lakune njungkar angin, kuncane dilarak-larak,
jalannya menyongsong angin ujung kainnya ditarik-tarik

nganggo dililing-liling layangane. Ayo ngakua,
memakai di bayangannya mari mengaku
ngaku, ngaku Sapa jeneng, ngendi omah, ngendi
mengaku mengaku siapa nama mana rumah mana
omah sapa jeneng. We la dalah, satriya bagus
rumah siapa nama we la dalah satria tampan
ditakoni dene ora mangsuli. Apa budheg,
ditanya mengapa tidak mengawal apa tuli
apa bisu. Yen budheg utawa bisu eman-eman baguse.
apa bisu Jika tuli atau bisu sayang tampannya
Apa mula sungkan mangsuli pitakonku.
apa memang segan menjawab pertanyaanku
Apa samar tiba mut-mutane intan."
apa khawatir jatuh kuluman intan
"I la dalah, selama aku bersiaga di hutan ini ada satria tampan, tampan sekali, sosok tubuhnya seperti beringin terbalik, jalannya menyongsong angin, kainnya ditarik-tarik dengan melihat-lihat bayangannya. Ayo, mengakulah, mengaku, mengaku. Siapa nama, mana rumah, mana rumah, siapa nama. Hai, satria tampan ditanya tidak menjawab. Apakah tuli atau bisu, jika tuli atau bisu sayanglah tampannya. Apa memang enggan menjawab pertanyaan saya. Apa khawatir terjatuh intan yang dikulum."

Jawabnya, *"Buta, buta, pantes emen lan*
Raksasa raksasa sesuai sungguh dan
sesipatanmu, dene tetakon tanpa parikrama,
sifatmu bahwa bertanya tanpa sopan santun
ucapmu criwis, tanganmu sraweyan kaya
katamu banyak cakap tanganmu berlambaian seperti
wong nggegusah."
orang menghalau-halau
"Raksasa, raksasa, sangatlah pantas dengan sifat-sifatmu, bertanya tanpa sopan santun, banyak cakap, tanganmu berlambaian seperti orang menghalau-halau."

2. Raksasa ponggawa kepada satria, *"Bojleng, bojleng*
Bojleng bojleng
belis laknat jeg-jegan. Kancaku maju-maju

hantu terkutuk mondar-mandir Temanku maju-maju
mati, mundur dadi bayangan. Satriya sapa kekasihmu."
mati mundur jadi korban satria siapa namamu
"Bojleng, bojleng hantu terkutuk berkeliaran, teman-temanku maju mati, mundur menjadi bayangan. Satria siapakah namamu."
Jawabnya, *"Yen kowe takon marang aku, ya iki*
Jika engkau bertanya kepada saya ya ini
satriya ing . . . , kekasih . . . Balik kowe
satria di bernama sebaliknya engkau
sapa aranmu?"
siapa namamu
"Jika engkau bertanya kepada saya, inilah satria . . . bernama . . . Sebaliknya siapakah namamu?"

3. Prajurit kepada prajurit, *"Iki ana prajurit*
ini ada prajurit
rantap-rantap, payunge megar nganti kaya
berleret-leret payungnya kembang sampai seperti
jamur barat tumbake pating tlalang kaya jati
jamur angin tombaknya malang-melintang seperti jati
ngarang. Kowe prajurit saka ngendi, nedya menyang
meranggas Engkau prajurit dari mana hendak pergi
ngendi, lan sapa jenengmu, enggal ngakua."
ke mana dan siapa namamu cepat mengakulah
"Ini ada prajurit berleret-leret, payungnya mekar seperti jamur angin, tombaknya malang-melintang seperti jati meranggas. Engkau prajurit dari mana, hendak ke mana, dan siapakah namamu, cepatlah mengaku."
Jawabnya, *"Iki prajurit saka . . ., nedya marang . . . ,*
Ini prajurit dari hendak pergi
dene jenengku . . . balik kowe sapa jenengmu."
ke adapun namaku sebaliknya engkau siapa namamu
"Ini prajurit dari . . . , hendak pergi ke . . . , namaku . . . Sebaliknya siapakah namamu?"

4. Seorang prajurit kepada seorang prajurit lawannya,
"Iki sapa mapakke lakuku, dene malang
Ini siapa menghadang jalanku bahwa melintang

kaya andha menthang kaya gandhewa, ayo
seperti tangga merenggang seperti busur ayo
ngakua aja mati tanpa aran."
mengaku jangan mati tanpa nama
"Ini siapa menghadangku, melintang seperti tangga, merenggang seperti busur, ayo mengakulah, jangan sampai mati tanpa nama."
Jawabnya, *"Ya iki andeling prajurit ing . . .*
Ya ini andalan prajurit di
aranku . . . Balik kowe sapa aranmu."
namaku sebaliknya engkau siapa namamu
"Ya, inilah prajurit andalan di . . . , namaku . . . Sebaliknya siapakah namamu?"

4.5 Fungsi Dialog di Dalam Wayang

4.5.1. Harimurti Kridalaksana dalam *Kamus Linguistik* menyebutkan bahwa *fungsi* bahasa berarti penggunaan bahasa untuk tujuan tertentu. Selanjutnya disebutkan juga adanya beberapa fungsi yang lain, yaitu : *fungsi apelatif* yang berarti penggunaan bahasa dengan tujuan untuk menimbulkan reaksi pada pendengar atau pembaca; *fungsi ekspressif* yang berarti penggunaan bahasa untuk menampilkan hal-ihwal yang bersangkutan dengan pribadi pembicara; *fungsi fatis* yang berarti penggunaan bahasa untuk mengadakan atau memelihara kontak dengan pendengar atau pembaca dari pembicara atau penulis; *fungsi komunikatif* yang berarti penggunaan bahasa untuk penyampaian informasi antara pembicara/penulis dengan pendengar; *fungsi konatif,* yang berarti penggunaan bahasa untuk penalaran akal: *fungsi konatif,* yang berarti penggunaan bahasa untuk mempengaruhi, mengajak, menyuruh, memerintah, atau melarang; dan *fungsi representatif,* yang berarti penggunaan bahasa untuk menggambarkan situasi tertentu.

Di dalam wayang, dialog mempunyai beberapa fungsi :

1. *fungsi penokohan wayang,* 2. *fungsi hubungan antartokoh,* 3. *fungsi laju cerita,* dan 4. *fungsi penyampaian pesan.*

Keempat fungsi di atas tidak menyimpang dari fungsi bahasa yang telah disebutkan di atas. Fungsi penokohan wayang berkaitan dengan fungsi ekspresif, fungsi hubungan antartokoh berkaitan dengan fungsi

representatif, fungsi laju cerita berkaitan dengan beberapa fungsi yang lain seperti fungsi fatis, fungsi representatif, dan fungsi kognitif, sedangkan fungsi penyampaian pesan berkaitan dengan fungsi-fungsi apelatif, fungsi komunikatif, fungsi kognitif, dan fungsi konatif.

4.5.1.1 *Fungsi Penokohan Wayang*

Fungsi ekspresif yang berarti penggunaan bahasa untuk menampakkan hal-ihwal yang bersangkutan dengan pribadi pembicara, merupakan fungsi yang berkaitan erat dengan fungsi penokohan wayang. Fungsi ini ditopang oleh: a. *Wujud wayang,* artinya, wujud yang menggambarkan pribadi jahat, kasar, berbentuk raksasa, sedangkan pribadi yang baik, halus berbentuk satria. b. *Suara wayang,* artinya, suara yang halus, merdu merupakan suara dari tokoh yang berpribadi baik, halus, sedangkan tokoh yang berpribadi kasar, jahat atau memarah digambarkan dalam suara yang keras, kasar; c. *Idiolek,* artinya, gambaran tokoh-tokoh yang jahat, kasar, mempergunakan idiolek kasar, sedangkan tokoh-tokoh yang baik, halus dengan idiolek halus; d. *Kanda,* yang diucapkan oleh dalang, memberi gambaran tertentu pada masing-masing tokoh wayang.

Fungsi penokohan wayang, berarti juga dengan dialog wayang, dapatlah diketahui pada pribadi masing-masing tokoh seperti pemilihan tingkat tutur dan kata-kata tertentu jelas menunjukkan pribadi dari tokoh-tokoh wayang tersebut. Seperti dewa, raja, satria, raksasa dapat dibedakan dengan adanya perbedaan dialog di antara mereka itu.

4.5.1.1.1 *Contoh Dialog Fungsi Penokohan Wayang*

1. Dialog Batara Guru dengan Batara Narada sebagai berikut.

Batara Guru, *"Kakang Narada"*
Kanda Narada
"Kanda Narada."

Batara Narada, *"Ohok keyong Adhi Guru."*
Ohok siput dinda Guru
"Ohok siput Adi Guru."

Batara Guru, *"Lo, punika kadiparan kakang Narada,*
Lo ini bagaimana kanda Narada

kita ulun timbali atur kita teka
engkau saya panggil kata engkau malah
makaten."
begitu
"Hai, bagaimana kakang Narada, engkau saya panggil malah begitu."

Batara Narada, *"Ohok Enggeh Adhi Guru, marma*
Ohok ya dinda Guru maksud
ulun matur keyong, keyong
saya berkata siput siput
punika kul, dados atur ulun
itu kul jadi kata saya
wau: kula."
tadi saya
"Ya, Adi Guru, maksud saya, siput adalah *kul*, jadi kata saya adalah kula (saya)."

Batara Guru, *"Lah punika kakang Narada,*
Lah itu kanda Narada
mboya prayogi, awit badhe
tidak baik sebab akan
damel kodheng."
membuat bingung
"Hal itu, Kakang Narada, tidak baik sebab akan membingungkan."

Batara Narada, *"Nggeh adhi Guru."*
Ya dinda Guru
"Ya, Adi Guru."

Batara Guru, *"Kakang Narada."*
Kanda Narada
"Kanda Narada."

Batara Narada, *"Bantheng Wareng adhi Guru."*
Banteng kerdil dinda Guru
"Banteng kerdil dinda Guru."

Batara Guru, *"Lo, teka malah saya*
Hai mengapa malahan makin
sembrana."

bergurau
"Hai, malah bergurau saja."

Batara Narada, *"Ohok, ohok, nggeh adhi Guru,*
Ohok ohok ya dinda Guru
bantheng wareng punika tegese
banteng kerdil itu artinya
bantheng kunthing, bantheng
banteng kerdil banteng
kunthing punika tegese sapi,
kerdil itu artinya lembu
dados atur kula wau, punapi."
jadi kata saya tadi apa
"Ohok, ohok, ya Adi Guru, banteng wareng itu berarti banteng kerdil, banteng kerdil itu berarti *sapi* (lembu), jadi kata saya tadi, punapi (apa)."

2. Dialog khusus antara satria dengan panakawan.

Ki Lurah Semar,
"Ndara Angkawijaya."
Tuanku Angkawijaya
"Tuanku Angkawijaya."

Raden Angkawijaya,
"Apa (u) wa Semar."
apa uwak Semar
"Apa, (u) wak Semar."

Ki Lurah Semar,
"Kula sawang kaya ndara
saya perhatikan seperti tuanku
ngemu sungkawa, la niku napa
agak sedih hai itu apa
kang dadi sababe."
yang jadi sebabnya
"Saya perhatikan, tuanku sedih, apakah penyebabnya."

Raden Angkawijaya,
"Apa mengkono (u) wa?"
apakah begitu wak

"Begitukah (u) wak?"

Lurah Semar, *"Enggih sanadyan mekaten, ampun digawe*
Ya meskipun begitu jangan dibuat
nggrantes, nggih disesuwun mawon marang
merana ya dimohon saja kepada
kang Murba Misesa, sagede lajeng
yang berkuasa agar dapat lalu
diparingi putra."
diberi anak
"Ya, meskipun demikian, janganlah merana, dimohon saja kepada yang Maha Kuasa agar dikaruniai anak."

3. Dialog khusus raksasa :

Raksasa Cakil *"Adhoi, adhi."*
adik adik
"Adik, adik."

Prajurit, *"Kula, Ki Lurah."*
saya ki Lurah
"Saya, Ki Lurah."

Raksasa Cakil, *"Ler benerniki, kula*
utara tepat ini saya
waspadakake kaya onten
perhatikan seperti ada
satriya lumampah puruge mriki."
ksatria berjalan arahnya kemari
"Tepat di utara, saya lihat ada satria berjalan ke mari."

Prajurit, *"Enggih leres Ki Lurah. Wangsul*
ya betul Ki Lurah sebaliknya
karsane Ki Lurah kados pundi."
kehendak Ki Lurah seperti mana
"Ya, betul Ki Lurah. Lalu bagaimana kehendak Ki Lurah."

Raksasa Cakil, *"Enggih Adhi, kang dadi kajeng*
Ya dinda yang jadi kehendak
kula sami ndika cegata, lor,

saya sama-sama engkau cepatlah utara
kidul wetan, kulon, kula trajange
selatan timur barat saya terjangnya
tengah yen mbandakalani, tubruk
tengah jika melawan terkam
mawon adhi."
saja dinda
"Ya, Adi, maksud saya, cegatlah beramai-ramai, utara, selatan, timur, barat, saya terjang di tengah, jika berani melawan terkam sajalah."

Prajurit, *"Napa makaten Ki Lurah."*
apa begitu Ki Lurah
"Begitukah Ki Lurah."

Raksasa Cakil, *"Adhi, enggih."*
dinda ya
"Adi, ya."

Prajurit, *"Enggih namung nderek kersane Ki Lurah."*
Ya hanya ikut kehendak Ki Lurah
"Ya, terserah Ki Lurah."

Raksasa Cakil, *"Yen kados mekaten, suwawi*
jika seperti itu mari
sampun ngantos kalayatan."
jangan sampai kematian
"Kalau begitu, mari, jangan sampai kematian."

4.5.1.2 *Fungsi Hubungan Perkerabatan Antartokoh Wayang*

Dari dialog antartokoh wayang dapat diketahui adanya hubungan perkerabatan antartokoh tersebut, khususnya dari istilah sapaan yang dipakai.

4.5.1.2.1 *Contoh Dialog Fungsi Hubungan Perkerabatan Antartokoh*

1. Dialog antartokoh yang mempunyai hubungan sebagai kakek dengan cucunya.
   Raden Gathutkaca,
   "Kawula nuwun kangjeng
   Saya permisi kangjeng

eyang, sasampunipun kaparenga
kakek sesudahnya bolehkah
kula nyuwun pamit madal
saya minta izin meninggalkan
pasila."
tempat duduk
"Perkenankanlah, Kakek, sesudahnya, izinkanlah saya minta mengundurkan diri."

Resi Seta, *"Iya mas putu, upama ndak candheta*
Ya mas cucu umpama saya cegah
mundhak cuwa pikirmu.
jangan-jangan kecewa pikirmu
Ora luwih pangestuku dadia kanthining
Tidak lebih restuku jadilah teman
lakumu."
perjalananmu
"Ya, Cucunda, seandainya saya tahan jangan-jangan kecewa hatimu. Tidak lain doa restuku jadilah teman perjalananmu."

2. Dialog antara tokoh yang mempunyai hubungan sebagai orang tua dan anak.

Dewi Gendari, *"Kepriye kaki prabu, nggonira*
Bagaimana kaki prabu engkau
siniwaka teka beda soban-sabene.
bersemayam mengapa berbeda adat-biasanya
ana penggalian apa?"
ada pemikiran apa
"Bagaimana Anaknda, bersemayammu berbeda dengan kebiasaannya, ada pemikiran apa?"

Prabu Duryudana,
"Inggih Kangjeng Ibu, salebetipun
Ya kangjeng ibu selama
kula siniwaka, dhimas Rukmarata
saya bersemayam dinda Rukmarata
dhateng ing ngajengan kula, dipun
datang di hadapan saya diutus

utus paman aji Mandaraka."
paman raja Mandaraka
"Ya, Ibu, sedang saya bersemayam, Dinda Rukmarata datang di hadapan saya, diutus paman raja Mandaraka."

3. Dialog antara tokoh yang mempunyai hubungan sebagai saudara tua dengan saudara yang lebih muda.
Prabu Karnamandra,
"Dhimas Mandrakusuma."
Dinda Mandrakusuma
"Dinda Mandrakusuma."
Raden Mandrakusuma,
"Kula non kaka prabu."
Saya non kanda prabu
"Ya, Kanda Prabu."
Prabu Karnamandra,
"Aku aweh weruh marang kowe,
Saya memberi tahu kepada engkau
mulane aku kelakon kangung-
mengapa saya terjadi merayu
rungan dhimas, aku mau bengi
dinda saya tadi malam
ngimpi antarane wayah
bermimpi sekitar waktu
gandayoni."
gandayoni
"Saya memberi tahu kepadamu, sampai-sampai saya merayumu, saya, semalam bermimpi, sekitar waktu *gandayoni."*

4. Dialog antara tokoh yang mempunyai hubungan sebagai abdi dengan majikan.
Ki Lurah Semar,
"Ndara Angkawijaya."
Tuanku Angkawijaya
"Tuanku Angkawijaya."

Raden Angkawijaya,

"Apa (u) wa Semar."
Apa uwak Semar
"Apa, Uwak Semar."

Ki Lurah Semar,

"Kula sawang kaya ndara
Saya perhatikan seperti tuanku
ngemu sungkawa, lah niku napa
agak susah nah itu apa
kang dados sebabe."
yang jadi sebabnya
"Saya perhatikan seperti tuanku bersedih hati, nah itu, apakah sebabnya."

4.5.1.3 *Fungsi Laju Cerita*

Fungsi laju cerita berkaitan dengan fungsi-fungsi fatis, fungsi representatif, dan fungsi kognitif. Laju cerita dapat dicapai dengan dialog-dialog yang terjadi di dalam pementasan wayang. Artinya, dari dialog yang terjadi dapatlah diperoleh gambaran jalannya cerita. Di samping dialog, laju cerita ditopang oleh adanya: *kandha,* yang menurut Mudjanattistomo dalam *Pedhalangan Ngayogyakarta* berarti gambaran keadaan suatu negara, gelar para raja, suasana istana, peristiwa, dan sebagainya.

4.5.1.3.1 *Contoh Dialog Fungsi Laju Cerita*

1. Dialog antara raksasa Cakil dengan satria menjelang perang.

Cakil, *"I, bojleng-bojleng belis laknat*
jeg-jegan. Apa wani marang aku."
mondar-mandir Apa berani kepada saya
"I, bojleng-bojleng, hantu terkutuk berkeliaran. Beranikah melawan saya?"

Ksatria, *"Kang ndak wedeni apamu."*
Yang saya takutkan apamu
"Apamukah yang saya takuti."

Cakil, *"Kaci gedhe."*

lebih besar
"Menang besar."

Ksatria, *"Mangsa ngungkulana Gunung Mahameru."*
Masakan melebihi Gunung Mahameru
"Tak kan melebihi Gunung Mahameru."

Cakil, *"Kaci dhuwur."*
memang tinggi
"Memang tinggi."

Ksatria, *Nabok endhas buta mangsa*
menampar kepala raksasa masakan
ndadak nganggo ngrangsanga."
perlu dengan menyerang
"Menampar kepala raksasa, takkan perlu menyerang."

Cakil, *"Kaci digdaya sekti mandraguna."*
memang kebal sakti dan bijaksana
"Memang kebal dan sakti."

Ksatria, *"Mangsa erama nyawang bebathanging*
masakan heran melihat bangkai
buta."
raksasa
"Tak kan heran melihat bangkai-bangkai raksasa."

Cakil, *"I, la dalah ora kena dakjum*
I la dalah tidak dapat saya ambil
karananing aris. Ya, kopat-kapita
dengan halus ya mengipai-ngipailah
kaya ula tapak angin kekejera
seperti ular tapak angin gemetaran
kaya manuk branjangan, endhaaa
seperti burung branjangan mengelakah
kaya prenjak tinaji. Kena dak
seperti prenjak ditaji dapat saya
saut, sabetake prebatang
tangkap bingkahkan batang pohon
sumyur kuwandhamu."
hancur bangkaimu
"Hai, tidak dapat dengan halus, ya meskipun mengipai-ipai

seperti ular tapak angin, gemetaran seperti burung branjangan, mengelak seperti prenjak ditaji. Dapat saya tangkap, saya bingkah di batang pohon, hancurlah bangkaimu.

Dari dialog di atas kita tahu bahwa sedang terjadi saling menantang antara Cakil dan si Satria.

2. Dialog antara Prabu Duryudana dengan Pendeta Durna waktu memanggil Dursala.

Pandhita Durna,

"Kula noknon anak prabu."
Kula noknon anak prabu
Sasampunipun bapa mirengaken
setelah bapa mendengar
bakuning rembag, kados dene
intinya rerundingan seperti bahwa
andara dasihi, dene pun
kejadian mimpi bahwa si
bapa nedheng nggegala putra
bapa sedang mendidik anak
pulunan paduka mata, putra ing
kemenakan paduka raja anak di
Banjarjungut, wayahmas Dursala.

Banjarjungut cucunda Dursala

Kula kinten prekawis putra Pandhawa
saya kira perkara anak Pandhawa
punika cekap kapasrahna dateng
itu cukup serahkan kepada
wayah mas Dursala punika, bab
cucunda Dursala itu tentang
kadigdayanipun sampun mboten
kekebalannya sudah tidak
perlu dipun kuwatosaken."
perlu di khawatirkan

"Ya, Anak Baginda, sesudah saya mendengar inti pembicaraan, seperti kenyataan mimpi. Saya tengah mendidik anak kemenakan Paduka Baginda, putra

di Banjarjungut, cucunda Dursala. Saya kira tentang anak-anak Pandhawa cukup diserahkan kepada cucunda Dursala ini. Tentang kekebalannya tidak perlu dikhawatirkan."

Prabu Duryudana,

"Hla dalah. Nah inggih punika
Hla dalah yah ya itu
bapa, manira nayogyani. Samangke
bapa saya setuju Sekarang
pulunan manira kadhawuhana
kemenakan saya suruhlah
mangarsa."
menghadap
"Ya, itulah Bapa, saya menyetujui. Sekarang suruhlah kemenakan saya itu menghadap."

Pendeta Durna,

"Kula noknon inggih dhateng sendika.
Saya noknon ya datang sanggup
Angger Calucitra, mara dhawuhna
Ananda Calucitra coba perintahkan
timbalan anak prabu."
panggilan anak prabu
"Ya, baiklah. Ananda Calucitra, panggillah anak prabu."

Dialog ini menggambarkan percakapan Prabu Duryudana dengan Durna tentang Dursala yang sudah dalam keadaan siap tempur melawan Pendawa.

4.5.1.4 *Fungsi Penyampaian Pesan*

Fungsi penyampaian pesan berkaitan dengan fungsi apelatif, fungsi kognitif, fungsi komunikatif, fungsi konatif, dan fungsi representatif. Di dalam mendalang, dalang dapat menyampaikan segala pesan. Pesan-pesan ini dapat berasal dari pihak ketiga, seperti dari sponsor tertentu, (pesan pembangunan, pesan keluarga berencana, pesan promosi barang dagang tertentu).

Dari keseluruhan dialog dalam pertunjukan wayang si dalang dapat menyampaikan juga ajaran penting tentang moral. Hal ini sama dengan pertunjukan sandiwara atau drama yang lain, atau sama dengan karya sastra seperti novel, cerita pendek, dan lain-lain.

Di samping pesan pokok yang bersifat moral, si dalang juga dapat menyampaikan pesan-pesan lain, misalnya pesan dari sponsor tertentu atau pesan pribadi, bahkan tidak jarang ada pesan pribadi dalang seperti menyindir tuan rumah karena kekurangan sesuatu, atau sindiran penonton yang bertingkah aneh seperti mengantuk, berteriak-teriak dan sebagainya.

Menurut Mudjanattistomo dalam *Pedhalangan Ngayogyakarta,* dalang dilarang menyindir para tamu, tuan rumah, sajian yang tersaji, atau untuk kepentingan pribadi lainnya. Meskipun begitu, pesan dan sindiran para dalang selalu ada, dan hal ini disampaikan pada adegan-adegan tertentu. Sekarang ada kecenderungan bahwa hampir di segala bagian dapat disisipkan pesan dan sindiran ini.

4.5.1.4.1 *Contoh Dialog Fungsi Penyampaian Pesan*

1. Dewa Ruci memberi wejangan dalam dialog dengan Bima sebagai berikut.

   Dewa Ruci, *"Sejatine kene ora ana apa-apa,*
   Sebenarnya di sini tidak ada apa-apa
   amung panggonan sunyoruri, tegese
   hanya tempat sunyi-senyap artinya
   suwung epi, ora ana busana lan
   kosong sepi tidak ada pakaian dan
   sarwa boga. Dadi sira iku mung
   serba pangan jadi engkau itu hanya
   anuhokake ujaran bebasanan, prasasat
   mengutamakan kata peribasa seperti
   mengeran kumandhang. Upamane
   menembah gema Semisal
   kemasan anuduh marang
   tukang mas menunjukkan kepada
   wong jugul saka ing pagunungan,
   orang bodoh dari di pegunungan

dene kuningan den akenake kancana
bahwa kuningan di akukan emas
mulya. Panganggepe jugul mau,
mulya Anggapan si bodoh tadi
inganggep emas sejati. wekasan
dianggap emas sungguh akhirnya
kesamaran, marga palson."
paham karena palsuan
"Sebenarnya di sini tidak ada apa-apa, hanya suatu tempat yang kosong, sunyi senyap tanpa perhiasan, kesukaan, dan kemuktian yang serba sempurna. Rupanya engkau hanya setia pada ucapan belaka, seperti tukang emas menunjukkan kepada petani dari gunung bahwa tembaga itu emas sejati. Si tani mengira bahwa logam tersebut benar-benar emas sejati. Akan tetapi, akhirnya ia menaruh kecurigaan juga atas pemberitahuan itu. Semuanya itu adalah akibat dari adanya kepalsuan belaka."

2. Wejangan Bima kepada keluarga Pandawa sebagai berikut.

"Iki anumrapi pakaremanku, wong
Ini layak kegemaranku orang
padha dhemen anggagas susah masa
pada suka berpikir susah masakan
ana wusanane, padha ora santosa
ada akhirnya sama tidak kuat
pikire, ora pisan duweya panemu
pikirnya tidak sekali punya pendapat
marang manthenging kabontosan.
kepada meregangnya penghabisan
Padha sumurupa kabeh, lakuning
Sama tahulah semua jalannya
kelahiran iku mung dumunung ing
kelahiran itu hanya terletak di
pancadriya, tarik-tinariking rupa,
pancaindera tarik-menariknya rupa
warna, ambu, rasa pangrasa. Rupa

warna bau rasa perasaan rupa
kahananing paningal, rupa
keadaan penglihatan rupa
kahananing wujud, ambu kahananing
keadaan ujud bau keadaan
ganda, rasa kahananing kang tinedha,
bau rasa keadaan yang dimakan
pangrasa kahananing panganan. Iki
pengecap keadaan makanan itu
kabeh manawa binabar amung akarya
semua jika diurai hanya membuat
rubeda.
kesulitan

"Hal itu adalah menurut kehendakku sendiri. Tak bergunalah kiranya, orang selalu memikirkan perihal kesusahannya saja. Kesusahan itu tidak ada batasnya. Tak akan menyebabkan kesentosaan pikiran, tidak membulatkan tekad. Semua yang terlahir disebabkan oleh pancaindera semata-mata. Rupa, warna, bau, penglihatan, pendengaran, keadaan atau wujud, rasa, perasaan, dan lain-lain adalah tergantung pada pengalaman sendiri semata-mata. Itu semua jika diurai hanya akan menimbulkan kesulitan saja."

3. Contoh dialog penyampaian pesan dalang, berupa sindiran kepada tuan rumah dan penonton yang dilakukan dalam gara-gara, dialog antara Petruk dengan Gareng.

a. *Sindiran kepada tuan rumah*

Petruk, "Nadyan sindhen mengku pitutur."
meskipun nyanyian mengandung nasihat
Pancen adat timur ngono kuwi. We wong
memang adat timur begitu itu Hai orang
priyayi Jawa ki sethithik wis trima
orang Jawa ini sedikit sudah mau
Dhasare among rasa, beda karo
Dasarnya tenggang perasaan berbeda dengan

priyayi sing asale saka liyane Jawa, kuwi
orang yang asalnya dari lain Jawa itu
budayane wis dhewe-dhewe, ya padha
budayanya sudah sendiri-sendiri ya sama
apike, padha luhure."
baiknya sama luhurnya
"Meskipun *sinden* mengandung nasihat."
Memang adat timur demikianlah. Orang Jawa ini sedikit saja sudah mau, dasarnya adalah tenggang rasa berlainan dengan orang yang berasal dari luar Jawa, budaya berlainan, ya, sama baiknya, sama pula luhurnya."

Gareng, *"Contone apa?"*
contohnya apa
"Contohnya apa?"

Petruk, *"Upamane kowe ana ing laladan njaban*
misalnya engkau ada di daerah luar
Jawa. "Ada kopi?" "Ada." *Nek kene*
Jawa jika di sini
rak terus diladeni, terus diaturake.
kan terus dilayani terus diberikan
Ning nek liyane kene durung karuwan
Tetapi jika lain di sini belum tentu
lo Reng' "Ada kopi?" "Ada." *Mung di-*
lo Reng Hanya di-
nengke thok. Kok diladeni, ora,
diamkan saja masakan dilayani tidak
sakjam ngenteni ya ora diladeni.
satu jam menunggu ya tidak dilayani
"Lo mana kopinya?" "La itu." "*duduhke.*
ditunjukkan
Kuwi jenenge wis beda karo ngadat
itu namanya sudah lain dengan adat
kene."
di sini
"Umpama, engkau berada di luar wilayah Jawa, "Ada kopi?" "Ada." Jika di sini, kan segera dilayani, terus

diserahkan. Akan tetapi, jika selain di sini belum tentu Reng. "Ada kopi?" "Ada."

Hanya dibiarkan saja. Masakan dilayani, tidak, meskipun satu jam menunggu, tidak juga dilayani. "Lo mana kopinya?"

"La itu, situ." diberitahukan. Itu, namanya sudah berbeda dengan adat di sini."

Gareng, *"Apa iya?"*
apa ya
"Masakan begitu."

Petruk, *Kuwi ya apil, amarga wong mau*
Itu juga baik sebab orang tadi
takon kok, apa salah sing mangsuli?
bertanya kok apa salah yang menjawab
Rak ora. "Ada kopi?" "Ada." *wong*
kan tidak orang
takon kok. Mula bab kaya ngono
bertanya kok maka bab seperti demikian
kuwi mau kudu diopeni, bab rasa
itu tadi harus dipelihara bab rasa
ki aja ditinggalke. Wah adat timur
itu jangan ditinggalkan wah adat timur
ki ampuh lo Reng Budaya kita ki
itu sakti lo Reng Budaya kita itu
cekake luhur."
memang luhur
"Itu pun baik. Sebab orang tadi hanya bertanya, salahkah yang menjawab? Kan tidak. "Ada kopi?" "Ada." bertanya kan? Karena itu hal-hal semacam itu haruslah dipelihara, tentang rasa ini janganlah ditinggalkan. Wah adat timur itu luar biasa Reng. Kebudayaan kita ini memang luhur."

b. *Sindiran kepada tamu penonton*

Petruk, *"Hem, copot sik, sumuk kok, wong le*
Hem lepas dulu gerah kan orang yang
ndelok ya mung waris dhewe, pol-
menonton ya hanya keluarga sendiri paling-

pol pak Nyata, la ra papa. Wong
paling pak Nyata kan tidak apa-apa Karena
pak Nyata nek cucul ya medeni
pak Nyata kalau lepas juga menakutkan
wong kok."
orang kan
"Hem, lepas dulu, gerah. Karena penontonnya keluarga sendiri, paling hanyalah Pak Nyata, kan tidak apa-apa. Pak Nyata pun kalau lepas baju juga menakutkan orang."

Petruk, *"Mbok ya rada betah melek*
Hendaklah ya agak tahan buka mata
sithik ta Gong, napakake anak
sedikit lah Gong mempertapakan anak
putu."
cucu
"Sedikit tahan kantuklah Gong, mempertapakan anak cucu"."

4.6 Penutup

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa dialog wayang terdiri atas beberapa ragam bahasa seperti ragam formal, ragam informal, ragam sakral, di samping ragam sastra yang merupakan unsur utama dari bahasa wayang pada umumnya. Selain itu, istilah sapaan, pambagya, penantang dan sesumbar merupakan inti dalam dialog wayang, sedangkan idiolek dapat menunjukkan pribadi dari masing-masing tokoh. Selanjutnya dialek sosial merupakan satu-satunya yang terdapat di dalam dialog wayang. Dialek geografi dalam bahasa wayang adalah dialek Surakarta dan Yogyakarta yang dianggap sebagai bahasa standar.

Penggunaan undha-usuk dalam dialog wayang umumnya terjadi berhubungan dengan perbedaan status dalam masyarakat. Tingkat krama dipergunakan oleh tokoh berstatus terendah kepada lawan bicaranya yang berstatus lebih tinggi, ragamnyapun ragam formal. Tingkat ngoko dipergunakan oleh tokoh yang berstatus tinggi kepada yang rendah, atau juga pada tokoh-tokoh yang sedang berlawanan dalam tingkat emosi tinggi.

Dapat juga diketahui bahwa dialog mempunyai beberapa fungsi, yaitu fungsi penokohan, fungsi hubungan antartokoh, fungsi laju cerita, dan fungsi penyampaian pesan.

BAB V SUARA

5.1 Pendahuluan

Di dalam bab ini akan dibicarakan peranan suara dalang di dalam pertunjukan wayang. Pertama-tama akan dibicarakan adanya tuntutan bahwa dalang harus mampu menyuarakan tokoh wayang yang berbeda-beda. Tentang hal suara dalang di dalam pertunjukan wayang secara keseluruhan, bab-bab berikut akan melengkapinya.

Perlu kiranya dicatat bahwa di dalam pertunjukan itu dalang harus bersuluk, berkanda, berantawacana, dan menyajikan dialog.

Suluk ialah semacam syair yang dilagukan oleh si dalang dalam menyongsong atau mengakhiri suatu adegan atau suatu perubahan penting di dalam adegan. Ada beberapa macam suluk, dan masing-masing itu ada jenis-jenis tersendiri yang harus dapat dinyanyikan oleh si dalang dengan baik dan tepat dengan waktu dan suasana adegan yang memerlukannya.

Kanda ialah cerita atau perian yang disajikan oleh si dalang pada akhir sajian musik, menjelang dialog tokoh-tokoh yang telah digelarkan di atas kelir, menggambarkan kejayaan negara dan atau raja serta keluarga raja yang tergelar di dalam adegan, atau menggambarkan suasana pergolakan hati, alam, atau perbuatan tokoh-tokoh yang terpapar di atas kelir itu. Sebelum dialog mulai seringkali kanda semacam ini diikuti oleh sesuatu suluk untuk lebih mempersiapkan para penonton kepada suasana adegan yang segera akan terjadi.

Antawacana ialah cara tokoh wayang berbicara secara satu per satu. Antawacana ialah idiolek wayang. Ginem ialah dialog antara para tokoh yang terpapar di atas kelir. Dalam satu malam pertunjukan sering

tampil 40 tokoh atau lebih, yang masing-masing memiliki gaya bicara yang berbeda. Gaya bicara serta kualita suara secara tepat menggambarkan karakter tokoh yang berbeda-beda, yang ganas *(ganas, galak, sereng, kodo, oso, ladak, brangasan)*, yang pemberani *(tanggon, bandel, sembada, kenceng, pupuh, gandhang, antep)*, yang sabar *(sareh, luruh, kendho, sabar, sumeh, landhung, lega)*, yang kenes, yang sombong, yang *sengguh*, yang menawan hati, yang argumentatif *(ngeyel)*, yang pemalu, dan sebagainya.

Dalam menyuarakan hal-hal di atas dalang selalu harus berusaha agar suaranya bersifat *distinctive* tetapi selaras dan terpadu dengan bunyi musik, sinden (penyanyi wanita) serta gerong (koor laki-laki) yang ada di dalam pertunjukan wayang itu.

Dalang ialah penyanyi cerita, pemegang berbagai peran, dirigen, dan sekaligus peserta musik di dalam acara pertunjukan semalam suntuk itu.

5.2 Fungsi Suara Tokoh Wayang

Suara di dalam pertunjukan wayang ialah penggambaran pribadi tokoh wayang itu. Termasuk di dalam kata pribadi ialah keadaan jasmani serta watak si tokoh.

Seperti kita ketahui, di dalam suara itu terkandung bermacam-macam ciri, ada besar kecilnya volume suara, ada cepat dan lambatnya suara, naik turunnya intonasi, *las* dan tidaknya, los dan tidaknya, alus dan kasarnya, dan sebagainya. Dalam hal ini, sebagai misal, besar dan kecilnya suara cenderung menggambarkan besar dan kecilnya tubuh si tokoh. Artinya, apabila volume suara itu besar, maka biasanya bentuk tubuh tokohnya juga besar, dan sebaliknya apabila suara itu kecil, maka bentuk atau ukuran tubuh si tokoh juga kecil. Tetapi hal itu hanyalah kecenderungan, karena ada juga tokoh yang ukuran tubuhnya tidak terlalu besar suaranya toh besar sekali. Tokoh Harjuna bertubuh kecil tetapi suaranya juga bervolume besar.

Selanjutnya, suara yang *sareh* (sabar) cenderung menggambarkan watak atau tabiat hati yang sabar juga. Harjuna, Puntadewa, Abimanyu, dan beberapa satria lain yang terkenal berwatak biasanya digambarkan memiliki suara yang halus. Sebaliknya, para raksasa yang memiliki

suara kasar memang bertabiat kasar pula.

Laksmana Mandrakumara, anak Prabu Duryudana, yang berwatak amat manja dan selalu kekanak-kanakan, digambarkan mempunyai suara yang berlagak lagu seperti anak kecil.

Interjeksi yang dikeluarkan biasanya diucapkan dengan sangat berkepanjangan, ucapan kata-katanya sering pelan seperti ucapan anak kecil yang belum pandai berbicara. Kalau hal ini digabungkan dengan kebiasaan pemilihan kata serta penampilan kalimat yang terpakai, maka watak kekanak-kanakan ini lalu dapat menjadi jelas tergambarkan.

5.3 Macam Suara Tokoh

Di dalam sebuah kotak wayang terdapatlah antara 150 sampai 200 buah wayang, tergantung kepada kemampuan keuangan pemiliknya atau kesempatan pembuatannya. Ada beberapa buah tokoh dewa, raksasa, jin, kera, tokoh dari kerajaan Rama, tokoh-tokoh Kurawa, Pandawa, kerajaan Seberang dan Mancanegara, tokoh-tokoh pendeta, putri, punakawan, binatang, beberapa tokoh dari cerita lama sebelum terjadinya keluarga Bharata, serta tokoh-tokoh yang berhubungan dengan keluarga Bharata serta Rama. Tokoh wayang ini digambarkan dengan bentuk serta warna yang beraneka ragam. Yang termasuk menonjol dalam hal persoalan bentuk ialah bentuk tubuhnya *(dedeg-piadeg)*, arah tatapan muka, bentuk hidung, mata, mulut, hiasan kepala, gelung rambut, pakaian dan perhiasan, serta senjatanya.

Sudarsono mengatakan bahwa bentuk wayang itu sangat kompleks. Pada dasarnya dapat dibedakan tiga macam bentuk tubuh: 1) yang halus, kecil, dan ramping, 2) yang sedang, dan sentausa, dan 3) yang besar, tinggi, dan kuat. Masing-masing dedeg ini dibagi lagi menjadi tiga menurut arah tatapan mukanya: 1) yang tumungkul, memandang ke arah bawah, 2) yang longok (memandang lepas ke arah depan), dan 3) yang langak (memandang ke arah atas sedikit). Dari masing-masing dedeg dan arah tatapan muka itu terdapatlah variasi bentuk mata, mulut, tata kepala dan tata rambut yang bermacam-macam.

Sulardi (1953) menyajikan gambaran adanya lima belas macam bentuk mata: 1) liyepan brebes, 2) liyepan blarak ngirit, 3) liyepan jaitan, 4) kedelen *(kedhelen)* kedondongan *(kedhondhongan)*, 6) kri-

suara kasar memang bertabiat kasar pula.

Laksmana Mandrakumara, anak Prabu Duryudana, yang berwatak amat manja dan selalu kekanak-kanakan, digambarkan mempunyai suara yang berlagak lagu seperti anak kecil.

Interjeksi yang dikeluarkan biasanya diucapkan dengan sangat berkepanjangan, ucapan kata-katanya sering pelan seperti ucapan anak kecil yang belum pandai berbicara. Kalau hal ini digabungkan dengan kebiasaan pemilihan kata serta penampilan kalimat yang terpakai, maka watak kekanak-kanakan ini lalu dapat menjadi jelas tergambarkan.

5.3 Macam Suara Tokoh

Di dalam sebuah kotak wayang terdapatlah antara 150 sampai 200 buah wayang, tergantung kepada kemampuan keuangan pemiliknya atau kesempatan pembuatannya. Ada beberapa buah tokoh dewa, raksasa, jin, kera, tokoh dari kerajaan Rama, tokoh-tokoh Kurawa, Pandawa, kerajaan Seberang dan Mancanegara, tokoh-tokoh pendeta, putri, punakawan, binatang, beberapa tokoh dari cerita lama sebelum terjadinya keluarga Bharata, serta tokoh-tokoh yang berhubungan dengan keluarga Bharata serta Rama. Tokoh wayang ini digambarkan dengan bentuk serta warna yang beraneka ragam. Yang termasuk menonjol dalam hal persoalan bentuk ialah bentuk tubuhnya *(dedeg-piadeg),* arah tatapan muka, bentuk hidung, mata, mulut, hiasan kepala, gelung rambut, pakaian dan perhiasan, serta senjatanya.

Sudarsono mengatakan bahwa bentuk wayang itu sangat kompleks. Pada dasarnya dapat dibedakan tiga macam bentuk tubuh: 1) yang halus, kecil, dan ramping, 2) yang sedang, dan sentausa, dan 3) yang besar, tinggi, dan kuat. Masing-masing dedeg ini dibagi lagi menjadi tiga menurut arah tatapan mukanya: 1) yang tumungkul, memandang ke arah bawah, 2) yang longok (memandang lepas ke arah depan), dan 3) yang langak (memandang ke arah atas sedikit). Dari masing-masing dedeg dan arah tatapan muka itu terdapatlah variasi bentuk mata, mulut, tata kepala dan tata rambut yang bermacam-macam.

Sulardi (1953) menyajikan gambaran adanya lima belas macam bentuk mata: 1) liyepan brebes, 2) liyepan blarak ngirit, 3) liyepan jaitan, 4) kedelen *(kedhelen)* kedondongan *(kedhondhongan),* 6) kri-

yipan, 7) kelipan, 8) rembesan, 9) plilikan, 10) plerokan, 11) telengan *(thelengan)*, 12) pecicilan, 13) plelengan, 14) keran, dan 15) belis.

Selanjutnya, Sulardi membedakan adanya tiga belas macam bentuk hidung: 1) ambangir, 2) sembada, 3) bungker, 4) dempok, 5) mungkal gerang, 6) nyunti, 7) medang *(medhang)*, 8) nyentang *(nyenthang)*, 9) nyentik palwa, 10) irung janma, 11) bunder, 12) nerong, dan 13) nemlik.

Kemudian ia juga membedakan bentuk mulut, dan bentuk mulut itu paling sedikit dapat dilukiskan di dalam sebelas macam: 1) damis *(dhamis)*, 2) copet, 3) nyawet, 4) gusen, 5) mrenges, 6) mringis, 7) anjeber, 8) gugut, 9) mesem, 10) mangap, 11) ngablak.

Kombinasi antara bentuk tubuh, arah tatapan muka, bentuk mata, bentuk hidung, bentuk mulut, bentuk hiasan kepala tata rambut, serta bentuk hiasan yang lain menjadi pertanda akan watak masing-masing tokoh wayang itu. Yang terjalin di dalam kriteria penentu watak ialah suara para tokoh itu. Dengan kata lain, suara sebetulnya juga menggambarkan watak-watak tertentu. Dalam hal ini suara itu dapat dikira-kirakan dari bentuk tubuh, tatapan pandangan muka, bentuk mata, hidung, mulut, hiasan kepala dan rambut, dan lain-lain seperti tersebut di atas.

Di samping dedeg-piadeg (bentuk tubuh dan ketegapan berdiri), bentuk mulut, hidung, dan mata, ada hal lain yang sering juga dipakai untuk menandai karakter seorang tokoh wayang. Warna muka, bentuk tata rambut dan hiasan kepala, serta pakaian serta hiasannya juga sering dipakai untuk menentukan watak seorang tokoh.

Seperti disebutkan oleh Holt (1967) dan Brandon (1970) warna muka merah menandai watak *brangasan* (mudah marah dan sukar mengendalikan nafsu), warna muka hitam melambangi keteguhan serta kematangan jiwa, warna muka putih sering diasosiasikan dengan semangat orang muda, sedangkan warna kuning keemasan melambangkan keindahan dan keagungan jiwa.

Sudarsono menyebutkan adanya paling tidak delapan belas macam hiasan kepala (mahkota dan ikat kepala) serta model gelung rambut. Ada gelung yang bernama supit urang, ngore polos, ngore gembel, ngore gimbal, ngore udalan, udalan gimbal, gelung gondel, gelung keling, gelung putri polos, gelung putri udal, gelung putri sekar, ada

jangkang atau songkok, ada mekuta atau tropong, ada topong, ada ketu dewa atau uncit, ketu pendeta, dan ketu udeng, trombosan atau besekan. Gelung supit urang melambangkan keanggunan jiwa, rambut gimbal biasanya melambangi watak yang kasar, sedangkan rambut udal biasanya melambangkan watak yang kenes dan kurang teguh.

Bersama-sama dengan tanda-tanda jasmani seperti di atas, suara juga dipakai untuk menandai watak seseorang. Buku pakem yang dimaksudkan untuk menentu para dalang gaya Yogyakarta yang ditulis oleh Mudjanattistomo dan kawan-kawan memberikan pedoman cara menyuarakan 52 tokoh wayang. Suara wayang selalu mengindahkan laras gamelan. Untuk ke-52 tokoh itu pedoman itu disajikan sebagai berikut.

Prabu Duryudana: *laras nem ageng, kedal sareh radi kendo.* (laras 6 besar, ucapan sabar agak kendor)

Raden Werkudara: *laras nem ageng, kedal sereng lan antep* (laras 6 besar, serious dan berat)

Raden Janaka: *laras nem ageng, kedal sareh.*

Raden Gatutkaca: *laras barang ageng, kedal sereng lan antep.*

Raden Antareja: *laras barang ageng, silir radi alit,* kedal ladak lan antep. (*ladak*=agresif)

Prabu Suteja: *laras barang ageng, silir radi alit, kedal ladak lan antep.*

Raden Setyaki, Prabu Salya, Prabu Basudewa dan sesamanya: *laras barang ageng, silir radi alit, kedal lan antep.*

Patih Sengkuni: *laras jangga, kedal sareh, selehipun ajeg.*

Prabu Baladewa: *tanpa kasrapataken larasing gangsa, kedal sereng semu soso.*

Patih Udawa: *saemper Raden Setyaki, kedal semu kemba.*

Prabu Kresna: *alit, landhung, kedal micara, grapyak, sumeh, sembrana parikena. Yen pinuju jejer kapisa: laras jangga, kedal sareh.*

Narpati Karna: *alit cekak, kedal sereng, kaduk lengus, cugetan manah.*

Raden Samba: *langkung alit tinimbang Narpati Karna, cekak, kedal semu sembrana lan sumeh,*

Patih Suwanda: *radi ageng tinimbang Narpati Karna, kedal greget, semu lengus.*

Raden Rukmarata, Raden Trustajumena dan sesamanya *(branyakan mripat liyepan), sami lan Raden Samba kaot landhung, kedalipun lengus.*

Raden Nakula: *alit, kedal sareh sarta lugu.*
Raden Sadewa: *alit, kedal micara, kenceng, sinung pramana, nawung gati.*
Raden Wisanggeni: *alit, kedal micara, sumeh kaduk sembrana.*
Raden Arya Prabu Rukma: *sami lan Patih Suwanda, kedal greget.*
Pendeta Durna: *alit semu ngelik, kedal trampil, semu soso, radi pelo, dhawahipun antep mawi njengek.*
Raden Aswatama: *sami lan Patih Udawa, kedal ganas.*
Raden Jayajatra: *sami lan Prabu Suteja, kedal ganas.*
Patih Sabrang: *sami lan Prabu Suteja, kedal ganas, semu sereng, selehipun njengek.*
Danawa ratu: *ageng, kedal sareh, semu ngeden, sereng, selehipun njengek.*
Danawa patih: *langkung ageng tinimbang danawa ratu, kedal sareh.*
Danawa pendeta: *sami lan danawa patih, kedal semu kendho.*
Danawa rucah: *ageng, kedal radi soso, semu ngeden, selehipun njengek*
Danawa estri: *alit, kedal trampil sajak greget lan sereng.*
Danawa njareng: *alit ngelik, kedal antep semu sengguh.*
Dewi Banuwati: *gandhang, kedal kontap, gandhes sugih lelewa.*
Dewi Erawati: *gandhang, kedal kontap, jatmuka.*
Dewi Surthikanthi: *ruruh, semu sareh.*
Dewi Jembawati: *gandhang, kedal jatmika.*
Dewi Rukmini: *gandhang kagok ruruh, kedal sareh.*
Dewi Setyaboma: *ruruh, kedal radi antep.*
Dewi Wara Sumbadra: *ruruh, sareh, jatmika*
Dewi Wara Srikandi: *gandhang, kedal kontap, ladak, jatmika.*
Dewi Wara Drupadi: *radi alit tinimbang Dewi Wara*
Dewi Siti Sundari: *radi alit tinimbang Dewi Wara*
Sumbadra: *kedal semu klemek-klemek.*
Dewi Titisari: *radi alit tinimbang Dewi Siti Sundari, kedal sareh.*
Dewi Dursilawati: *gandhang, kedal semu ladak.*
Dewi Larasati: *gandhang, kedal kontap.*
Semar: *sumrambah saget ageng saget alit, sugih guyu, sugih tangis, berag, mengku pitutur.*
Nala Gareng: *kemeng, mrengkel semu ngeyel.*
Petruk: *lega, landhung, sembrana pakoleh.*

Bagong: *bandhol, kiyal.*
Togog: *ageng, kedalipun bodho, puguh, kladuk umuk.*
Saraita: *alit njerit, kumricik, bodho, kladuk umuk.*
Sato wana: *dipun pantes lan wujud sarta sesipatanipun.*

5.4 Pedoman Penyuaraan

Pedoman penyuaraan itu dinyatakan di dalam kata sifat atau kata keadaan yang sering sangat sulit diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Kata keadaan seperti *sareh, ruruh,* atau *soso* sering menggambarkan campuran dua atau lebih sifat dari hal yang sebetulnya berbeda. Dengan demikian, apabila hal ini pun harus diterjemahkan ke dalam istilah ciri yang biasanya dipakai menilai ciri-ciri suara pada umumnya, maka halnya pun juga tidak mudah. Namun demikian, kita dapat mengenali paling tidak ciri pembeda suara sebagai berikut.

1. Tinggi nada *(pitch): laras nem ageng, laras barang ageng, laras jangga, alit,* dan sebagainya. Dengan memperhatikan perbedaan antara laras-laras itu, juga kemungkinan penyuaraan tokoh puteri serta anak kecil, maka kiranya tidak berlebihanlah jika kita mengatakan tebaran tinggi nada yang terpakai kira-kira berkisar pada satu oktaf atau lebih.
2. Keras dan lemahnya: *gandhang, lirih, sareh,* dan sebagainya. Suara satria halus biasanya pelan, sedangkan raksasa dan satria yang mudah marah bersuara keras.
3. Bentuk rongga *pharynx* : tokoh yang bertubuh besar biasanya mempunyai suara yang besar, sedangkan mereka yang bertubuh kecil dan bertatapan muka ke atas *(langak)* biasanya mempunyai suara dengan rongga *pharynx* yang ciut.
4. Nasalisasi : kebanyakan tokoh wayang mempunyai suara yang biasa, hanya tokoh seperti Buta Terong yang berhidung seperti terung mempunyai suara sengau *(bindheng).*
5. Kecepatan : cepat *(micara, gapyak, trampil, kumricik)* pelan

(klemak-klemek, ruruh, sareh) dan sebagainya.

6. Laju : lancar *(gandang, landung)* tersendat-sendat.
7. Berat dan entengnya: *antep* (berat), *kemeng* (ringan).
8. Lagu intonasi : monoton *(sareh, ruruh)* berombak *(mawi njengek, saget ageng saget alit).*
9. Ketajaman ucapan *(enunciation) : kedal kontap, pelo,* dan lain-lain.
10. Irama : *greget, sereng, soso, klemak-klemek,* dan sebagainya.

Rasanya ada perbedaan sedikit antara pemakaian nada di Yogyakarta dan di Surakarta. Wawancara dengan Ki Sarwadisana, dalang dari Manggisan, Prambanan, Klaten yang dijalankan oleh Ward Keeler menghasilkan daftar perbedaan sebagai berikut.

Nama tokoh	Sumber	
	Ki Sarwadisana	Mudjanattistomo
Puntadewa	2	–
Duryudana	–	6
Wrekudara	5	6
Harjuna	1,2	6
Gatutkaca	6. 6,5	1
Antareja	0	1
Suteja	0	1
Setyaki	2	1
Salya	–	1
Basudewa	–	1
Sengkuni	0	2
Baladewa	–	0
Kresna	6 – 2	2 —
Karna	2	kecil
Samba	6	lebih kecil daripada Karna

Keterangan

- tidak ada keterangan yang diperoleh

0 tak terpatoki

– lebih tinggi

Di samping wawancara di atas, Najowiwongko, yang boleh dikatakan mewakili pakem gaya Surakarta, menambah keterangan sebagai berikut.

Ancar-ancar suara tokoh wayang menyesuaikan diri laras dengan gamelan slendro terutama bunyi wilahan gender, misalnya sebagai berikut.

1. Dalam patet 6, suara raja sesuai dengan wilahan 6–2, nem gulu ageng kempyung.
   Dalam patet 6, untuk putran lanyapan, pandhita Durna, wilahan 2–6, gulu alit nem kempyung.
2. Dalam patet 9, suara para raja berpedoman pada wilahan 2–1.
3. Dalam patet manyura, suara para raja berpedoman pada wilahan 2–3.

Nojowirongko menambahkan bahwa lagu suara tokoh wayang harus sesuai juga dengan suasana perasaan yang ada pada tokoh itu pada waktu dikelirkan. Kalau sedang marah, maka lagu dan iramanya juga harus *sereng* seperti layaknya orang yang sedang marah, dan apabila sedang di dalam keadaan sedih juga harus berlagu *memelas* seperti layaknya orang yang sedang dirundung kesedihan.

Nojowirongko juga menambahkan apabila seorang tokoh wayang sedang berbicara, maka sebaiknya salah satu tangannya digerakkan, agar *ginem* itu menjadi lebih hidup.

5.5 Pelambangan Suara

Selanjutnya, seperti disinggung di atas, suara menggambarkan watak seseorang tokoh wayang. Bersama dengan faktor penentu lain seperti bentuk mata, mulut, tatapan muka, ukuran tubuh (dedeg-piadeg) dan cara berdiri, hiasan kepala dan tatanan rambut, pakaian, suara melambangkan karakter seorang tokoh wayang. Kecuali hal yang tersebut, kadang-kadang status pun menentukan berat dan tidaknya suara.

Sebagai contoh tokoh-tokoh seperti Gatutkaca, Antareja Suteja, Setyaki, dan bahkan Bima semuanya mempunyai suara yang sifatnya antep. Hal ini pertama-tama ditentukan oleh dedeg-piadegnya yang perkasa, tetapi di samping itu di dalam keluarga Bharata mereka termasuk golongan generasi yang muda. Di dalam pedoman Gatutkaca memiliki suara yang kurang ageng tetapi lebih antep jika dibandingkan

dengan Bima karena Gatutkaca ialah anak dari Bima. Keantepan suara ini dapat memancarkan sikap hormat yang bagus apabila diucapkan pada waktu dialog dengan orang-orang yang tergolong harus dihormati.

Suara sareh melambangkan kematangan serta kesabaran budi. Harjuna, Nakula, Puntadewa, Kresna di dalam jejer pertama, Dewi Sumbadra, Dewi Wara Drupadi mempunyai suara yang sareh.

Suara soso melambangkan watak yang kurang sabaran, yang brangasan, yang mudah marah. Tokoh-tokoh yang begini sering mempunyai warna muka yang merah. Baladewa serta para raksasa adalah tokoh-tokoh yang tergolong memiliki suara dengan ucapan soso.

Suara ganas biasanya dimiliki oleh tokoh prajurit atau satria yang mempunyai watak selalu siap menerima perintah dan bersedia dengan segera menjalankan perintah itu dari awal sampai akhir tanpa *reserve*. Raden Aswatama, Jayajatra, patih Sabrangan mempunyai suara yang berciri ganas.

Suara gandang (lantang) menggambarkan watak seseorang *commanding*, yang pandai memerintah bawahannya. Tokoh-tokoh putri seperti Dewi Banuwati, Erawati, Jembawati, Rukmini, Srikandi, dan Dursilawati dikatakan memiliki suara yang bening dan gandang.

Suara yang ruruh, yang halus dan tulus, menggambarkan watak yang tenang dan setia. Putri-putri seperti Sumbadra, Setyaboma dan Surtikanti memiliki suara yang ruruh.

Tokoh yang sangat berani mempunyai suara yang bernada ladak, ucapannya jelas, serta penuh kepercayaan diri, lagi pula tidak kenal kompromi.

Seperti tergambar di dalam pedoman di atas, di samping menggambarkan watak, suara sebetulnya juga sering menggambarkan keadaan badan (dedeg piadeg dan bentuk tubuh) seseorang. Sebagai contoh, suara *ageng* (nada rendah dan bentuk *pharynx* lebar) menggambarkan tokoh yang bertubuh besar atau seseorang yang mempunyai wibawa yang besar. Walaupun Harjuna bertubuh kecil, dia mempunyai suara yang ageng karena wataknya yang menggambarkan penuh wibawa. Sebaliknya, para raksasa yang bertubuh besar juga mempunyai suara yang ageng. Duryudana, Wrekudara, Gatutkaca, dan sebangsanya juga memiliki suara yang ageng karena kombinasi jiwa yang penuh wibawa dan dedeg piadeg yang besar dan sentausa.

Suara alit (kecil, nada tinggi) memang menggambarkan tokoh yang bertubuh kecil. Batara Kresna, Karna, Nakula, Sadewa, Wisanggeni, raksasa perempuan, Dewi Siti Sundari memiliki suara kecil karena tubuhnya yang kecil.

Ucapan *pelo* yang dimiliki oleh tokoh seperti pendeta Durna menggambarkan bahwa keadaan jasmani Durna yang cacat. Suara *bindheng* (sengau) pada Buta Terong disebabkan oleh bentuk hidung yang agak aneh, seperti terung.

Suara dengan keanehan seperti *njengek, njerit, ngelik* (menaik, menjerit, dan meninggi dan menciut) sering juga untuk menggambarkan tokoh-tokoh yang *tidak Jawa,* artinya kurang menguasai adat-istiadat serta etiket pergaulan yang umumnya berlaku. Raksasa dengan status rendah, Panakawan Saraita, Prajurit Sabrang sering disuarakan seperti ini.

Dari keterangan di atas kita dapat mengambil beberapa kesimpulan. *Pertama* ialah bahwa suara para tokoh wayang itu mempunyai patokan tertentu. *Kedua* ialah bahwa semuanya harus disesuaikan dengan laras gamelan yang terpakai di dalam pertunjukan. Dalam hal pertunjukan wayang ini tampaknya faktor keterpaduan menyelinap di mana-mana. Kedudukannya teramat penting. *Ketiga* ialah bahwa tinggi nada relatiflah yang harus selalu diperhatikan oleh dalang, dan bukannya nada yang bersifat absolut. *Keempat* ialah bahwa suara masing-masing tokoh kurang lebih juga ditentukan oleh sifat-sifat jasmani yang ada pada para tokob itu, yaitu keadaan bentuk tubuhnya, bentuk matanya, bentuk hidungnya, bentuk mulutnya, hiasan dan tata rambutnya, pakaiannya, serta warna mukanya.

Terhadap tokob yang bermacam-macam itu dalang harus pandai menyuarakannya satu per satu dengan jelas menunjukkan perbedaannya. Semakin bisa membedakan *(distinctive)* suara dalang itu, semakin baiklah dia sebagai dalang. Semakin kurang pandai membedakan suara tokoh yang satu dengan yang lain, semakin turunlah nilai dalang itu.

5.6 Keterpaduan

Cara bercerita atau berkanda itu begitu menarik, sehingga dalam dunia pidato gaya bercerita ini seringkali dijadikan contoh cara berpidato yang baik. Dalam hal ini amat penting untuk diperhatikan hal-hal seperti

kenyaringan suara, berat dan ringannya suara, irama alunan suara, kelancaran perian, dan bahkan penggunaan gaya bahasa pada umumnya. Suasana yang tenang harus diperikan dengan suara yang tenang, suasana yang kacau balau harus digambarkan dengan bunyi yang menggambarkan kekacauan ini, kalau perlu dalang dapat menggunakan tiruan bunyi onomatope yang menunjang jelasnya suasana. Di dalam melukiskan keagungan sebuah kerajaan atau seorang tokoh raja atau satria, dalang menyebutkan ciri yang menyifati kerajaan atau tokoh itu dengan tuntas dan menceritakannya dengan suara yang tenang tetapi gandang. Di dalam menggambarkan suasana yang semakin mendesak dan mendebarkan hati dalang sering menggunakan cara dari cerita yang pelan dan semakin lama semakin cepat. Dengan disertai oleh suara ketukan *cempala* pada kotak wayang atau pada keprak, maka gambaran suasana yang digambarkannya itu seringkali dapat mengesankan betul.

Seperti disebutkan di atas, suara wayang tidak boleh lepas dari gamelan yang terpakai. Suara tokoh wayang yang amat penting, yang selalu tampak pada berbagai lakon, diberi patokan dengan nada wilahan gamelan. Sebagai contoh tokoh Duryudana di Yogyakarta harus disuarakan dengan nada laras nem ageng, Wrekudara dengan laras nem ageng, Harjuna (Janaka) dengan laras nem ageng, Gatutkaca dengan laras barang ageng, demikian juga tokoh-tokoh seperti Suteja, Setyaki, Salya, Basudewa. Patih Sengkuni mempunyai suara yang bernada laras jangga, dan seterusnya. Dengan berpedoman pada tokoh-tokoh itu, maka tokoh-tokoh lain lalu dapat dikira-kirakan secara relatif dengan suara tokoh utama itu.

Bunyi suluk tentu saja tidak boleh lepas dari gamelan. Biasanya suluk memang disertai oleh bunyi suara salah satu instrumen gamelan (gender atau kadang-kadang dengan rebab).

Selanjutnya suara cerita dan kanda pun harus laras dengan suara gamelan yang ada.

Dalam pertunjukan gamelan rasanya keharmonisan ini memang menjadi faktor penting untuk menentukan estetika totalitas pertunjukan itu. Bahkan keprak dan suara cempala yang tidak membedakan nada tinggi rendah pun berpadu dengan bunyi-bunyian yang lain dengan cara memadukan tingkat kecepatannya serta kekerasannya dengan bunyi gamelan serta suara-suara yang lain.

BAB VI KANDA (LUKISAN)

6.1 Pendahuluan

Bab ini membicarakan bagian pertunjukan wayang yang dinamai *kanda (kandha), carita,* dan *janturan.* Kanda ialah lukisan dengan kata-kata *(menyandra* atau *pangrumpaka)* sesuatu kejadian atau kerajaan atau seseorang tokoh yang terbesar di atas kelir. *Carita* atau *cariyos* ialah lukisan dengan kata-kata tentang suatu kejadian (peristiwa) yang telah terjadi atau yang akan terjadi tanpa adanya hal-hal relevan yang terbesar di atas kelir. Janturan ialah suatu kanda atau cerita yang menyertai berakhirnya suatu gending. Yang terakhir ini sering juga dikatakan bahwa janturan itu ialah untuk menjantur (mengakhiri) suatu gending. Ketiga tipe wacana ini (kanda, carita, dan janturan) dimaksudkan agar bagian cerita yang sedang diceritakan oleh dalang itu dapat dibayangkan oleh penonton dengan jelas, segala sesuatunya agar dapat amat mengesankan, dan dapat diselubungi oleh rasa keindahan secara penuh.

Pakem Pedalangan Ngayogyakarta menyajikan 22 contoh kanda sebagai tuntunan bagaimana kanda atau carita itu seharusnya dilaksanakan. Contoh-contoh ini menggambarkan bermacam-ragamnya hal yang dapat dilukiskan. Adapun contoh-contoh itu meliputi hal-hal berikut.

1. Jejer Kerajaan Ngastina.
2. Jejer kerajaan Dwarawati.
3. Jejer Kahyangan Junggringsalaka.
4. Lukisan setelah seorang maharaja duduk di singgasana.
5. Lukisan pada waktu seorang raja menemui persoalan yang ruwet.

6. Lukisan pada waktu seorang tamu akan masuk ke balairung istana.
7. Lukisan pada waktu tamu maju menghadap sang raja.
8. Lukisan pada waktu sang raja hendak pulang ke puri kadaton.
9. Lukisan pada waktu sang raja berada di depan gapura kedaton.
10. Lukisan di dalam puri kedaton.
11. Lukisan pulang memasuki puri kedaton *(kondur ngadaton)* bagi Batara Guru.
12. Lukisan penerimaan permaisuri Batara Guru di Purantara Junggringsalaka.
13. Lukisan pada waktu Batara Kresna hendak *kondur ngadaton,* dan kemudian terbang mengadakan perjalanan ke kerajaan lain.
14. a. Lukisan bagi tokoh Anoman.
    b. Lukisan bagi tokoh Wrekudara.
    c. Lukisan bagi tokoh Gatutkaca.
15. Lukisan *pasowanan ing Jawi* (Pertemuan para satria di luar kedaton).
16. Lukisan berangkatnya balatentara ke negara lain.
17. Kanda menjelang jejer kerajaan kedua (tanpa peragaan).
18. Kanda menjelang datangnya gara-gara (tanpa peragaan).
19. Kanda usainya gara-gara (tanpa peragaan).
20. Kanda yang melukiskan seorang wayang yang sedang marah.
21. Kanda yang melukiskan seorang tokoh wayang yang sedang sedih.
22. Kanda yang melukiskan gugurnya seorang prajurit di medan peperangan.

Di atas ialah sebagian adegan yang biasanya diiringi dengan kanda. Hal lain yang juga sering disertai oleh kanda ialah perkembangan penting yang terjadi di dalam suatu adegan, misalnya pada waktu seorang tokoh karena kesaktiannya hendak berganti ujud, pada waktu seorang tokoh akan menerima suatu senjata ampuh dari seorang dewa atau guru sakti, pada waktu seorang tokoh sedang mengerahkan kesaktiannya dan *bermatak aji* untuk menampilkan senjatanya yang ampuh, dan pada waktu seorang tokoh kaget menerima berita yang menyedihkan.

Pembagian kanda menjadi tiga kelas seperti tersebut di atas dapat sedikit membingungkan karena pada dasarnya kanda itu selalu dekat dengan peragaannya. Paling tidak di atas kelir selalu ada gunungan. Jadi untuk kanda yang menggambarkan tokoh wayang, atau keadaan

kejiwaan yang sedang dialami oleh tokoh itu, atau untuk menggambarkan suatu adegan atau peristiwa, maka tokoh wayang atau adegan atau peristiwa itu tentu diperagai oleh tokoh-tokoh wayang yang terlibat dengan posisi tubuh atau bagian tubuh tertentu yang menggambarkan suasana yang dikehendaki. Tokoh yang gugur digambarkan dengan terlentang dan salah satu tangannya sering ditaruh di atas muka, tokoh yang sedang dalam keadaan sedih digambarkan dengan berdiri dan salah satu tangannya memegang dada; tokoh yang sedang marah digambarkan dengan posisi berdiri dan salah satu tangannya bergetar, dan sebagainya. Ada-ada saja akal dalang untuk menggambarkan keadaan seperti itu. Adapun lukisan tentang usainya suatu peristiwa yang dikatakan *dijantur* dengan tanpa peragaan biasanya masih juga diragakan dengan ditancapkan gunung di atas kelir dengan mengambil posisi tertentu. Hal semacam itu pun masih dengan bagus dapat mengundang lamun para penonton dalam mengikuti lukisan yang tercantum di dalam kanda. Barangkali bentuk gunung itu, atau barangkali karena gambaran yang ada di dalamnya, atau bahkan warna yang ada pada gunungan itu, atau memang seluruh totalitas ujud gunungan itu dapat membantu penonton membayangkan lamunannya sesuai dengan kanda yang diucapkan dhalang.

Di dalam bagian ini akan ditampilkan pembagian secara sedikit lain, yaitu menurut jenis atau subjenis wacananya.

6.2 Tipe Wacana Kanda

Sesuai dengan fungsinya, tipe wacana kanda atau carita atau janturan ialah tipe wacana deskriptif. Artinya, wacana itu berisi butir-butir yang pada dasarnya ialah sifat dan ciri suatu benda, seorang tokoh, suatu keadaan atau suatu peristiwa.

Ciri-ciri atau butir pensifatan itu terpasang urut secara rapi. Pada jejer pertama, pada waktu tersedia kesempatan untuk menyanyikan panyandra atau pangrumpaka secara *moncer* (mewah), jumlah ciri atau pensifat itu banyak, sedangkan pada waktu menjelang usainya pertunjukkan, ketika waktu yang tersedia untuk kanda dan carita sudah tidak begitu banyak, maka jumlah butir pensifat ini lalu menjadi sedikit saja.

Sebagai contoh kanda untuk jejeran pertama, baik untuk negara Astina, Dwarawati, maupun Kahyangan Jonggringsalaka, semuanya

berbentuk amat panjang. Pada umumnya kanda itu memuat:

1. pengantar tentang kerajaan mana yang dipakai pembuka cerita,
2. kemashuran negara itu,
3. nama raja serta keagungannya,
4. suasana pikiran sang raja, dan
5. tokoh keluarga serta penasihat yang kebetulan hadir menghadap sang raja.

Perihal kemashuran negara hal-hal berikut biasanya disebutkan :

1. kesuburan tanahnya sebagai tanah pertanian,
2. lokasinya yang baik untuk perdagangan dengan luar negeri,
3. namanya yang harum dan terhormat sampai jauh ke seberang lautan,
4. keadaan penduduknya yang berjumlah banyak, yang hidup aman dan sejahtera. Mereka yang berdagang berjual beli dengan baik, yang bertani mengerjakan tanahnya dengan senang, ternaknya berkeliaran ke mana-mana dengan bebas tanpa ada rasa takut dicuri oleh orang lain karena kejahatan memang tidak ada,
5. kehebatan sang raja: dicintai oleh Tuhan Pencipta Semesta, adil, murah hati, suka bersahabat, menjadi gurunya orang yang bodoh, suka memaafkan kesalahan orang, pandai memerintah, bijaksana, perkasa di dalam peperangan, dan sebangsanya.

Perihal keharuman nama sang raja biasanya hal-hal berikut disebutkan:

1. nama sang raja yang jumlahnya banyak,
2. keterangan mengapa raja itu memiliki nama-nama yang tersebut, dan keterangan itu semua menunjukkan kejayaan serta kemashuran sang raja.

Dengan penyebutan dan keterangan nama sang raja ini biasanya disebutkan juga bahwa banyak raja-raja dari sekitarnya takluk kepada sang raja secara *aris,* artinya takluk tanpa dikalahkan di dalam peperangan.

Perihal datangnya gara-gara butir-butir berikut biasanya disebutkan:

1. Sebab-musabab timbulnya gara-gara,
2. Tanda-tandanya :
   a. keadaan bumi (bergerak),

b. adanya gempa yang berkali-kali (tujuh kali sehari),
c. keadaan laut dan samodra seperti diguncang-guncang,
d. keadaan gunung-gunung bertubrukan satu sama lain,
e. keadaan pepohonan roboh dan tumbang,
f. keadaan cuaca (panas karena luapan api yang mengamuk),
g. keadaan Kahyangan (kacau-balau kena pengaruh gara-gara),
h. keadaan kawah Candradimuka (mendidih berdebur-debur),
i. keadaan hujan (hujan deras campur angin topan dahsyat),
j. keadaan petir (menyambar-nyambar menggelegar).

Dalam gambaran Raden Gatutkaca hal-hal berikut biasanya disebut:

1. keadaan tubuh (perkasa),
2. keadaan kesaktiannya yang luar biasa hebatnya,
3. kelengkapan pakaiannya,
   a. topi *(basunanda,* yang melindunginya dari gangguan hujan atau pun panas terik matahari),
   b. baju kutang (*antakusuma,* yang menjadikannya dapat terbang),
   c. sepatu *(cripu madu kacerma,* yang menjadikannya dapat berjalan di atas api ataupun air),
   d. kompas *(rambut kalanjana,* yang menjadikannya kebal akan berbagai bahaya dan pandai mengenali hal-hal yang rumit).

Jadi kanda pada dasarnya ialah wacana dalam deskriptif. Ada suatu objek dan ada berbagai perian yang menjadi pensifat objek itu. Dari sudut subjenisnya wacana kanda dapatlah dibagi-bagi menjadi sebagai berikut.

1. Kanda candraning ringgit, yaitu kanda yang menggambarkan sifat tokoh wayang.
2. Kanda candraning ringgit yang sedang marah, sedih, bingung, dan sebagainya. (Jadi, lukisan tentang kemarahan, kesedihan, kebingungan, kesaktian, penderitaan, dan sebagainya).
3. Kanda tentang tempat seperti kerajaan, bagian istana, dan kahyangan para dewa.
4. Kanda tentang suatu adegan (yang sifatnya nonaktif).
5. Kanda yang melukiskan suatu peristiwa.

Dalam hal ini penting kiranya kita ketahui komponen materi yang

terpakai di dalam masing-masing kanda tersebut di atas, khususnya kanda yang melukiskan suatu peristiwa. Kanda yang melukiskan suatu peristiwa itu amat menarik untuk kita bahas karena dalam hal ini segala sesuatunya mirip dengan lukisan suatu peristiwa yang bersifat naratif. Jadi, perlulah kita mengetahui apa beda antara wacana deskriptif yang menggambarkan suatu kejadian atau suatu peristiwa dengan wacana naratif yang menyajikan cerita peristiwa itu.

Kanda yang menggambarkan sifat atau keadaan seorang tokoh wayang menampilkan hal-hal seperti diharapkan orang, yaitu menunjukkan rincian tokoh itu, baik bagian jasmani ataupun bagian wataknya, dan pada rincian itu disebutkanlah sifatnya secara satu per satu. Sebagai contoh gambaran tokoh Anoman menampilkan antara lain :

a. Bentuk badannya : gagah perkasa
b. Pupuknya : teras pohon asam
c. Tatanan rambutnya: mangkara sinumpet
d. Kainnya : berpola bang bintulu
e. Gelangnya : bernama candramurti
f. Sabuknya : akar (pohon) mimang
g. Memiliki aji : seppi angin
h. Kemampuan aji : dapat terbang tanpa sayap menendang tanpa kaki
i. Jalannya : mengandung perbawa angin yang bernama pancawarna

Sebaliknya, antara cerita naratif dengan kanda yang menggambarkan suatu peristiwa terdapatlah persamaan serta perhedaan sebagai berikut. Keduanya menggambarkan suatu peristiwa; artinya ada suatu objek dan terhadap objek itu terjadilah suatu kegiatan tertentu atau kejadian tertentu. Kejadian itu dapat tunggal atau ganda. Akan tetapi, dalam kanda yang terpenting ialah yang menjadi bagian objek itu, gambaran hal-hal yang ada pada objek itu, atau hal lain yang langsung berhubungan dengan sifat objek itu. Gambaran atau sifat-sifat inilah yang dominan. Gambaran ini sifatnya persis seperti kanda suatu tempat atau lukisan seorang tokoh. Dalam cerita naratif, rangkaian peristiwa yang terjadi pada objek itulah yang digambarkan secara dominan. Urutan kejadian itu menempati tempat penyajian yang lebih banyak daripada lukisan pensifatan objek atau bagian objek atau hal-hal relevan lainnya.

Seperti untuk unsur-unsur kebahasaan lainnya, pengklasifikasian wacana pun dapat mengalami kesulitan dalam menempatkan garis pemisah yang tegas. Tampaknya wacana ini pun membentuk suatu kontinum, yaitu garis pemisah antara kanda dan cerita naratif harus ditarik. Ada bagian yang dapat dikenali secara jelas sebagai wacana jenis tertentu, tetapi ada bagian wacana lain yang identifikasinya harus menimbulkan keraguan. Dalam hal kanda seperti ini, maka kanda yang menggambarkan suatu peristiwa atau suatu kejadian pun dapat agak meragukan juga. Artinya, apabila disebut kanda rasanya cerita naratiflah yang dikandung, tetapi dikatakan dengan cerita naratif isinya penuh dengan bagian-bagian yang mengandung lukisan yang bersifat deskriptif. Bahkan secara keseluruhan rasanya baik dikatakan sebagai lukisan yang bersifat deskriptif.

6.3 Fungsi Kanda

Dalam kebulatan pertunjukan wayang, kanda mempunyai fungsi tertentu. Fungsi ini ada yang jelas kelihatan, tetapi juga ada yang tidak jelas kelihatan. Secara keseluruhan, hal itu mencakup butir-butir berikut.

1. Untuk mendramatisasi deskripsi tokoh wayang, kerajaan, adegan, suasana atau peristiwa tertentu.
2. Untuk memperhalus hubungan antara adegan yang satu dengan yang lain.
3. Untuk memberi aba kepada penabuh gamelan akan jenis musik yang seharusnya mereka mainkan untuk mengiringi adegan berikutnya.
4. Untuk menambah keterangan pelengkap yang belum dapat ditangkap dari sarana dramatik lainnya (fungsi naratif).

6.3.1 *Mendramatisasi atau Menonjolkan dengan Sejelas-jelasnya Cerita Tokoh-tokoh atau Gambaran Kerajaan, Gambaran Adegan atau Suasana, Peristiwa yang Dipakai di Dalam Cerita (Dramatisasi Tokoh dan Adegan).*

Untuk menjadikan pementasan cerita lebih menarik, maka *rumpakan* (gambaran sanjungan) seperti yang termuat di dalam kanda itu digunakan. Bagaimana penggunaan gaya bahasa simile dan peribahasa jenis

perumpamaan dalam sebuah kalimat, kanda ini dapat dipakai untuk mendapatkan atau menimbulkan kesan-kesan yang lebih jelas, lebih gamblang, lebih mendalam, lebih dramatis akan hal-hal yang sedang disanjungnya. Cara semacam ini tampaknya digunakan secara meluas dalam sastra Jawa lama dan juga Melayu klasik. Bagian-bagian yang penting juga dilukiskan dengan gambar yang digelembungkan atau dihebatkan.

Rasanya cara mendramatisasi detail bagian cerita ini juga sejalan dengan gambaran boneka wayang yang terpakai. Bentuk wayang secara keseluruhan mengandung detail yang dibikin vivid (menonjol). *Dedeg piadeg* (keadaan tubuh), bentuk tatapan muka, bentuk mata, bentuk mulut, bentuk hiasan kepala, bentuk tangan, dan lain-lain dibuat sedemikian tegasnya sehingga secara keseluruhan bentuk boneka wayang itu menjadi sangat mengesankan. Barangkali jika diperhatikan komposisi musik gamelannya, maka gamelan itu pun mengandung hal-hal yang serupa. Dengan demikian maka sebetulnya cara bercerita dengan menggunakan kanda itu pun selaras (jumbuh) dengan komposisi lainnya seperti bentuk wayang dan komposisi lagu gamelannya.

Sebagai contoh, dramatisasi bagi orang yang menjadi marah terdapatlah kanda berikut.

"Wauta; Wong Agung ing Ngastina dupi midhanget ature Sang Arya Sangkuni kawistara dahat tan sarju panggalihe, katon sumung-sumung wadanane, kumukus netrane, idep mangada-ada, waja gathik, kumedut padoning lathi, jaja bang mawinga-winga, yen sinabeta merang sagedheng, bel kadya medal dahana, mracihnani lamun duka yayah sinipi; wauta wengis wijiling sabda".

"Tersebutlah; Orang Agung di Ngastina tatkala mendengar laporan Sang Patih Arya Sangkuni, jelas kelihatan tidak senang hatinya, mukanya tampak merah, matanya seolah berasap, bulu matanya berdiri bergerak-gerak, gigi bertemu satu sama lain, bibirnya bergetar, dada menjadi merah berapi-api, seandainya ditebah dengan merang seikat, bel seperti menjalar apinya, menandakan bahwa beliau marah bukan buatan, tersebutlah maka sang raja lalu berkata dengan bengisnya".

Kanda di atas menggambarkan kemarahan Sang Prabu Ngastina di mana marahnya digambarkan sebagai api yang berkorban, yang akan menjalar dengan hebatnya. Hal itu terjadi setelah adanya laporan yang

didengarkan dari patihnya yang bernama Arya Sangkuni. Dalam cerita Orang Agung Ngastina menjadi sedemikian marahnya dan gambaran amarah itu terasa amat menakutkan.

Keadaan marah dan tidak senang hati itu digambarkan misalnya dengan menyebutkan:

a. muka merah,
b. mata melotot dan berasap,
c. bulu matanya bergerak-gerak,
d. gigi bertemu dengan yang lain dan berbunyi gemeretak,
e. dada menjadi merah berapi-api.

Dalam keadaan atau suasana marah itu orang didramatisasikan sedemikian hebatnya dengan sangat berlebih-lebihan.

Contoh dramatisasi lain ialah kanda yang menggambarkan seorang tokoh yang terpukul dalam peperangan.

"Wauta; Prabu Baladewa, kenging pinarwasa, njerebabah ndhepani bantala, tan enget purwa duksina: mangkana dupi kasilir ing samirana, nulya pungun-pungun, enget wewentehan, jenggirat nulya wungu sarwi gereng-gereng pindha sima antuk memangsan".

"Tersebutlah, Prabu Baladewa, kena serangan, jatuh terentang (seolah) mengukur tanah dengan hastanya. (Ia) tak ingat awal akhirnya. Kemudian ketika terhembus angin, lalu terbangun, ingat jelas (keadaannya), lalu bangkit serenta mengerang-erang bagaikan harimau mendapatkan mangsanya".

Dalam contoh di atas digambarkan bagaikan Prabu Baladewa terpukul, jatuh, pingsan, kemudian sadar, lalu bangkit kembali.

Contoh lain ialah gambaran tokoh Bima :

"Wauta; Raden Werkudara, inggih Risang Arya Bratasena, arsa tindak dhateng Ngastina; tuhu pantes ngrasuk keprabonig kaprajuritan, apupuk jaroting asem, dayanira ayem santoso ing budi; ukel pudhak sategal, asor ngarsa luhur ing wuri, mangka pralambang sabarang kang ginayuh luhur wekasane; abinggel candrakirana, candra rembulan, kirana sorot, padhang sarana ayem, pranyata Raden Werkudara, panggalih teteg ateguh timbul; akuku pancanaka, kuku wus ngarani, panca lima, na wening, ka karep, pranyata Raden Arya Werkudara, dayaning pancadriya wus kawengku, samukawis karsanira, kukuh wus ngarani: ireng, abang, kuning,

putih; ireng langgeng, ateges lulus panggayuhing kamulyan; abrit rosa dhateng panggayuhing kasampurnan; kuning nuwuhaken pepinginan dhateng sedya kautamen; pethak suci sedaya kang kinarsakaken; ngagem porong sirahing naga pangingriman, dayanira mandi sasabdanira, kang kasedya dadi, kang kacipta ana; sarwi matek aji bandung bandawasa, prakosa jati wisesa, ngirup ing bayu pepitu, karosan ing arcapada wus kagulung dados satunggal, tindaknya mawa prabawa maruta, suku tan ngambah bantala, sindhung riwut bayu bajra haliwawar, lakon, sawarsa kalampahan sadina teka, ing sakala tindak, blas, kadi kilat".

"Tersebutlah, Raden Werkudara, yang juga bernama Risang Arya Bratasena, akan pergi ke Ngastina, sangat cocok berbusana kebesaran kaprajuritan, berpupuk terasnya asam, yang menyebabkan sentausanya budi; gelung rambut bertipe pudak sategal, artinya rendah di depan dan tinggi di belakang, ini menandakan bahwa apa yang diinginkan berakhir dengan keluhuran; bergelang candrakirana, candra berarti bulan dan kirana berarti sinar, jadi berarti terang benderang menyebabkan tenteram dan senang, memang Raden Werkudara, hatinya tetap kuat teguh sentausa; berkuku pancanaka, kuku yang lima, *na* berarti bening, *ka* berarti kemauan, memanglah Raden Werkudara berkat penguasaannya kepada kelima pancaindera maka sembarang yang ia kehendaki dikehendakinya dengan teguh kuat: hitam, merah, kuning, putih: hitam berarti langgeng, berarti lulus mencapai apa yang diidamkan tentang kemuliaan; merah berarti kuat bersemangat di dalam usahanya mengusahakan kesempurnaan; kuning menimbulkan cita-cita untuk mencapai kautaman; putih berarti suci akan segala apa yang dicita-citakan; mengenakan hiasan porong berbentuk kepala naga pengingriman, yang menyebabkan apa saja yang ia katakan semuanya akan berisi (bertuah), apa yang dikehendaki menjadi kenyataan, apa yang dia pikirkan terjadi; dengan mencipta aji kesaktian bandung bandawasa, yang benar-benar perkasa dan kuasa, dengan menghirup ke tujuh bebayu, maka segala kekuatan dunia telah dirangkumnya menjadi satu, maka lalu berjalanlah dengan perbawa angin, kaki tak menyentuh tanah, berdesis dan ributlah angin topan, perjalanan yang seharusnya berlangsung satu tahun ditempuh dalam satu hari sudah selsai, dan pada waktu berjalan, blaaass bagaikan kilat".

Dalam cerita di atas dikatakan bahwa Raden Werkudara digambarkan

sebagai seorang tokoh yang gagah perkasa badannya tegap tiada yang menyamainya. Oleh sebab *dedeg-piadegnya* (bentuk tubuh) yang perkasa itulah tokoh Werkudara laju jalannya gemuruh seperti angin topan dan petir. Dalam bagian lain yang sangat mengesankan ialah bahwa ia orang yang berjiwa pahlawan, yang teguh budinya, menurut perintah gurunya tanpa membantah semua yang diperintahkan. Ingat akan gurunya yaitu Sang Hyang Drona. Dengan berbagai atribut yang bersifat jasmaniah terlihat pada pakaiannya yang mengandung makna tertentu menurut warnanya. Yang berupa rokhaniah pun dia digambarkan seorang tokoh yang suka akan ilmu kesempurnaan, sehingga menjadikan sang tokoh tambah sempurna di dalam mencapai kehendaknya. Ternyata dari berbagai macam identifikasi tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan adanya bab-bab yang digambarkan, antara lain:

a. tokoh yang kuat perkasa,
b. pantang menyerah,
c. baik budinya,
d. berhati baja, dan
e. percaya diri.

Kemudian dari warna-warna berupa atribut yang mengandung berbagai macam makna terutama keindahan terletak di kepala, yaitu gelung seperti bunga pandan indah, yang lain adalah warna-warna yang terdapat di kain dan dodot atau ikat pinggang, yaitu :

a. merah,
b. hitam,
c. kuning, dan
d. putih.

6.3.2 *Fungsi Memperhalus*

Kecuali menjadikan gamharan suatu adegan atau suasana hati seorang tokoh menjadi jelas tergambar, menjadi sangat mengesankan di hati para penonton, kanda juga untuk mengatur. Ini berarti untuk mengakhiri suatu adegan terdahulu dengan akhiran yang tidak terlalu mendadak. Hal ini barangkali berakibat perpindahan atau pergantian adegan yang ada lalu enak diterima oleh para penonton, karena setiap adegan dalam

wayang itu biasanya memang digambarkan dengan sangat mengasyikkan.

Jadi fungsi kanda di sini ialah untuk memperhalus hubungan suatu adegan dengan adegan berikutnya. Dikatakan "memperhalus" karena kanda menyebabkan hubungan adegan yang satu dengan yang lainnya tidak tegas, tidak terlalu "kontras" atau 'anjlog'. Dengan adanya kanda yang berfungsi untuk memperhalus kaitan suatu adegan dengan adegan berikutnya, maka adegan-adegan dalam pertunjukkan wayang tampak sekali saling berkaitan atau berhubungan dengan erat. Padahal ada kemungkinan adegan satu dengan lainnya amat berbeda situasinya sehingga warna adegan pun berbeda. Dua adegan yang berbeda situasinya akan memiliki bentuk hubungan yang tidak serasi. Di sinilah kanda berfungsi menyerasikan hubungan dua adegan itu. Dan dengan adanya kanda yang menyerasikan itu maka hubungan antara adegan satu dengan lainnya yang berlainan situasinya akan tampak halus, serasi, dan tidak terputus kaku.

Kanda yang berfungsi memperhalus hubungan adegan satu dengan lainnya berisi narasi tentang adegan yang telah berlangsung ditambah sekedar deskripsi tentang adegan yang akan datang. Kanda jenis ini mengandung isi cerita. Namun demikian, kalau pun hal ini tidak didengarkan penonton, penonton tidak kehilangan banyak dan tetap akan dapat mengikuti jalan ceritanya yang pokok.

Sebagai contoh, ketika pertemuan di Kerajaan Ngastina belum usai, di luar tempat pertemuan terjadi keributan suara yang menandakan adanya seorang tamu datang, maka menjelang kedatangan tamu itu, kanda berikut pun diucapkan oleh dalang.

"Wauta, dereng dumugi nggyanira imbal pangandika narendra ing Ngastina, kesaru gegering njawi, ebahing Kurawa kadi gabah den interi, pyak, pyak, ana dhayih, ana dhayoh!"

"Tersebutlah, ketika belum usai pembicaraan sang raja Ngastina tiba-tiba terdengar suara ribut di luar, keributan para Kurawa bagaikan gabah yang ditampi, pyak, pyak, ada tamu, ada tamu!"

Tanpa adanya kanda pendek di atas, kedatangan tamu di Ngastina sulit dikenal. Sungguh janggal bila tanpa kanda tersebut sang tamu langsung masuk dengan diiringi gamelan. Dialog tampak terpenggal dan tidak bersinambungan bila tanpa kanda, namun langsung dipenggal oleh

musik yang menandakan adanya tamu yaitu srepegan pathet nem.

Demikian juga ketika raja Ngastina hendak pulang ke kedaton, diceritakan sekedarnya dengan kanda yang menunjukkan sang raja hendak pulang ke kedaton. Dengan kanda ini hubungan adegan pertemuan besar dengan adegan kedatonan menjadi tidak janggal, tidak 'anjlog', melainkan halus dan serasi.

"Wauta, srinata ing Ngastina, sasampunira ndhawuhaken timbalan, ngranggoni sabda pandhita ratu, ngandika sapisan rampung lir mangsi tumameng dlancang, tan kena lumebek; lah ing ngriku arsa kondur angadhaton, tedhak saking dhampar kencana, jlog, kadya panganten binayangkare".

"Tersebutlah, sang raja Ngastina, sesudah berbincang-bincang dalam pertemuan, menerapkan sabda pendeta raja, sekali berkata sudah selesai bagaikan tinta mengenai kertas, tak boleh merembet; di situlah ia hendak pulang ke kedaton, turun dari kursi kehormatan, jlog, seperti pengantin yang diarak".

Adegan kedatonan dengan paseban jawi (pertemuan di luar balai pertemuan) juga dihubungkan oleh suatu kanda.

"Wauta, laju tindakira Prabu Duryudana, karsa muja semedi, ngobong menyan seta, mboten ageng mboten alit, udakawis saendhasing liman abuh, kukusing dupa sumyak marang Suralaya, sesaji mawarna-warna, sekar anjrah sumebar dhawah ing siti.

Kocapa ing paseban njawi, pra wandawa sumahad aneng pagelaran rekyana patih mundur saking ngabyantara nata, arsa ndhawuhaken timbalan narendra, gugup kang sami umapag, ebaking para nararya karya gegering wadya sakutha".

"Tersebutlah, Prabu Duryudana hendak berangkat bersamadi di tempat pemujaan, ia hendak membakar kemenyan, tidak besar dan tidak pula kecil, kira-kira sebesar kepala gajah yang bengkak, asap kemenyan yang terbakar bertebaran ke atas ke tempat para dewa (Suralaya), saji-sajinya hermacam-macam, bunga tersebar merata ke tanah.

"Tersebutlah, di tempat pertemuan bagian luar, para prajurit sudah siap di pagelaran, sang patih mundur dari hadapan sang raja, ia hendak memberitahukan perintah raja guguplah semua menyambut, gerak para tentara seperti bala tentara satu kota yang sedang kacau balau".

Kanda yang menghubungkan adegan kedatonan dan adegan paseban njawi di atas sekaligus menceritakan dua hal : yaitu peristiwa yang telah terjadi dan sekaligus peristiwa yang akan terjadi.

Dengan adanya kanda di atas, hubungan adegan kedatonan dengan adegan paseban njawi menjadi halus dan serasi. Bila kanda tersebut tidak ada, dan adegan kedatonan langsung diikuti adegan paseban njawi, maka akan terasa adanya kejanggalan. penonton memang dapat memahami bahwa adegan yang berikutnya itu adegan paseban njawi, namun mereka merasakan adanya kejanggalan karena selesainya adegan kedatonan langsung diikuti musik yang dipergunakan untuk adegan paseban njawi tanpa pendahuluan kanda. Jadi, kanda dapat dipakai untuk memperhalus hubungan dua adegan yang berurutan.

6.3.3 *Fungsi Pemberian Aba*

Di samping hal tersebut di atas, kanda juga berfungsi memberikan aba buat dipermainkan jenis gending tertentu. Seperti diketahui pertunjukkan wayang mempergunakan musik gamelan sebagai penyerta berbagai adegan dan berbagai peristiwa. Banyak sekali gending yang harus disajikan dalam satu malamnya untuk menyertai pertunjukkan itu. Macam gending ini tidaklah selalu ajeg di dalam setiap penyertaannya, sehingga pada waktunya si dalang harus menunjukkan gending mana yang ia maui untuk menyertai adegan atau kegiatan tertentu. Aba-aba permintaan gending ini tidak diberikan secara eksplisit sehingga dalam bentukan merupakan perintah atau permintaan, atau tidaklah diatur penjadwalannya sebelum pertunjukkan dimulai, melainkan diberikan secara terselubung oleh si dalang melalui kanda yang sedang disajikannya. Perintah permintaan gending ini terselip di dalam kanda berupa *wangsalan,* yaitu bentuk bahasa yang sebetulnya bukan aba atau permintaan, akan tetapi bagi orang yang dituju atau bagi orang yang tahu itu telah merupakan suatu aba atau permintaan. Kata wangsalan itu mempunyai bentuk ucapan yang mirip dengan ucapan gending yang dituju, atau kalau tidak mempunyai acuan yang menyerupai arti nama gending yang diminta.

Wangsalan yang terselip di dalam kanda itu betul-betul terintegrasi di dalam kalimat-kalimat kanda, dan bagi orang yang kurang mengetahui

seluk-beluk pewayangan tentu akan luput mengartikan arti kanda si wangsalan atau si kanda itu. Dari satu pihak kata yang termuat di dalam wangsalan itu merupakan sari deskirpsi yang ada di dalam kanda, tetapi di pihak lain wangsalan itu berupa *sasmita* (tanda) permintaan gending.

Seperti dituturkan oleh Sudarsono ada empat-puluh enam buah sasmita di dalam *Serat Kandha,* yang oleh para pelajar dalang dipakai sebagai contoh pembuatan sasmita gending. Sudarsono menyebutkan bahwa wangsalan itu menjadi sasmita permintaan gending yang mempunyai ucapan sama (homonim), arti menyerupai (sinonim), atau mempunyai hubungan tertentu dengan nama gending yang dituju.

Berikut ini contoh wangsalan.

1. *"Kocapa, ing pasowan njawi, pra wandawa sumahap neng pagelaran, sang rekyana patih mundur saking ngabyantara nata, arsa ndhawuhaken timbalan narendra, gugup kang sami umapag, ebahing para nararya karya gegering wadya sakutha".* (Sasmita gendhing *Gegersakutha).*

"Tersebutlah, di tempat pertemuan bagian luar, para prajurit sudah siap di pagelaran, sang patih mundur dari hadapan sang raja, ia hendak memberitahukan keinginan raja, guguplah semua yang menyambut, gerak para tentara seperti bala tentara satu kota yang sedang kacau balau (geger: kacau balau, *sakutha:* satu kota, dua kata tersebut menjadi sandi adanya gending *Gegersakutha* yang harus dimainkan)".

2. *"Wau ta gumanti widadari catur, ingkang mindha warna garwanira Sang Pandhita, Dewi Manuhara, Palupi, Sumarsih, Sulastri, sumedya angantaraken kanuraganing salira, dhasar putri Sang Resi Parta".* (Sasmita gendhing *Asmaradana*).

"Tersebutlah yang lain, keempat bidadari, yang menjelma menjadi isteri-isteri Sang Pendeta (Arjuna): Dewi Manuhara, Palupi, Sumarsih, Sulastri, mereka semua hendak memamerkan keelokan tubuhnya, dan memang semua cantik dan luwes, tanpa malu-malu membangkitkan asmara tampak jatuh cinta pada Sang Resi Parta (Arjuna)". (*Kasmaran* J: jatuh cinta. Kata tersebut menjadi petunjuk adanya gending *Asmaradana* yang harus dimainkan).

Aba permintaan gending itu tidak semuanya dinyatakan di dalam uraian kanda. Ada juga terselip di dalam dialog di dalam tembang

atau nyanyian yang dinyanyikan oleh salah seorang tokoh. Dalam adegan gara-gara seringkali salah seorang panakawan (abdi) memulai melagukan suatu tembang, dan setelah satu dua kata pembukaan dinyanyikan maka para pemain gamelan pun segera tahu maksudnya bahwa si dalang minta gending tersebut.

Sebagai contoh, pada waktu Semar, Gareng, dan Petruk bercakap-cakap, maka Semar kemudian membuka suatu tembang *Sekar Kuswalalita*, dan segera Sekar itu terdengar maka si penabuh gamelan pun lalu menyertainya dengan gending *Pangkur*.

6.3.4 *Fungsi Naratif*

Hampir pada setiap kanda terdapat informasi yang sifatnya dapat menambah pengetahuan para penonton tentang cerita yang tersaji. Sebagai contoh pada Kanda Janturan Nagari Ngastina:

"Hong Ilaheng. Narendra Ngastina ajejuluk Sang Prabu Duryudana, ya Prabu Jakapitana, ya Prabu Kurupati, ya Prabu Dhesthaputra, ya Prabu Gendariputra, ya Sang Tri Mamangsah. Mila ajejuluk Prabu Duryudana: dur awon, yu raharja, dana murah paweweh: pranyata Wong Agung ing Ngastina punika lamun anggeganjar data mawi pilih awon saening: wadya, mila ajejuluk Prabu Jakapitana, dene nggyanira jumeneng narendra maksih awewujang, dereng nambut ing krama silaning pramada: mila ajejuluk Prabu Dhestharastra: dene putranira Prabu Dhestharastra; mila ajejuluk Prabu Gendariputra: pranyata putranira Dewi Gendari; mila ajejuluk Sang Tri Mamangsah; tri telu: setya wacana, lila ing brana, sura ing pati, mamangsah wus mastani, ingkang tebih manglung, ingkang celak tumiyung; kathah para raja ing liyan nagari ingkang sami nungkul datan sarana linawan ing ayuda, ajrih asih kumawula, sami asrah bulubekti myang glondhong pangareng-areng, guru bakal guru dadi, mintir tan ana kendhate lumados ing saben warsa.

Kocapa, sapunika Sri Narendra lagya kemengan badra irawan badra rembulan, irawan mendhung, rem-reming driya katawengan, binawur Sang Hyang Wisesa, kawekas kawaspadaning cipta, wit labeting bangsa titah yeka tandha pamayanging jawata, duk nguni tambuh mring penguncanging bathara, sru kabyating rujit, dadya muhung lumembak marang purbaning Sang Hyang Antaya.

Kocapa ingkang sowan ing Pagelaran, inggih punika Sang Rekyana Patih Arya Sangkuni ingkang pilenggah ing Plasajenar, Pandhita Durna ing Sokalima, tuwin Narapati Karna ing Ngawangga, kasambetan para Sata Kurawa, wadya bala ingkang sumewa pepak, mangaler dumugi ing Panarukan, mangilen dumugi Wantikan, mangetan dumugi ing Monggangan; saking kathahing wadya ingkang anangkil, kadya andhoyong-dhoyongna pacak suji kayu areng, ambelabar lir samodra tanpa tepi: pangangge meneka warna, ingkang saking salaka, suwasa kencana lan sesetya, sorote pating kerenyep pating palancur, angebaki ing panangkilan, yen sinawang saking mandrawa lir pendah wana karembun mangsa.

Kocapa Wong Agung ing Ngastina karsa miyos siniwaka, angrasuk busana kaprabon, ri wusing samekta, jajarah ingkang medal rumiyin, prajurit ingkang caos hurmat, tambur slompret munya gumerah, sanjata ageng munya rambah kaping tiga, clorooooot gur,"

"Tersebutlah, nama lain Prabu Duryudana, ialah Prabu Jakapitana, Prabu Kurupati, Prabu Dhesthaputra, Prabu Gendariputra, Sang Tri Mamangsah. Dinamakan Prabu Duryudana, *dur* jelek, *yu* baik, dana suka memberi: ternyata Orang Agung Ngastina tersebut apabila memberi sesuatu tidak membeda-bedakan baik jeleknya rakyat. Disebut Jakapitana; pada waktu naik tahta Sang Prabu masih berstatus perjaka. Prabu Destaputra; sebab putranya Prabu Destarastra; disebut Prabu Gendariputra; sebab putra dari Dewi Gendari; disebut Sang Tri Mamangsah, sebab dari *tri* tiga, yaitu: setia akan kebaikan, suka mengasih harta kekayaan, berani mati dalam peperangan. Sebab musuh mengatakan bahwa yang jauh bersujud, yang dekat kasih, banyak raja lain negara yang tidak berani melawan dalam peperangan. Sang Prabu cinta akan rakyatnya, tidak henti-hentinya rakyat menyanjung-nyanjungnya pada setiap tahun menghadap Sang Prabu tanda kasih dan tunduk pada Raja.

Syahdan, sekarang Sri Narendra baru saja mendapat kesedihan, sebagai suatu percobaan Yang Maha Kuasa, kemudian harus waspada masuknya musuh dari negara lain, pertanda bahwa Sang Prabu mempunyai musuh yang hal itu merupakan percobaan Dewa.

Syahdan, yang menghadap raja Sang Patih Arya Sengkuni satria Plasajenar, Pendeta Drona dari Sokalima, dan Adipati Karna dari Ngawangga, dan para kurawa di Ngastina, yang menghadap raja penuh

sekali, di pasowanan utara Panarukan, barat di Wantilan, timur sampai Monggangan, dari banyaknya yang hadir di kerajaan sepertinya akan merobohkan pagelaran, berserak seperti samodra tak bertepi. Dengan pakaian yang beraneka warna, perhiasan emas, intan bersinar memancar sampai tak terlukiskan kalau dipandang menyenangkan.

Syahdan, Orang Agung di Ngastina duduk di pagelaran, berpakaian adat kraton, semuanya sudah menunggu, berderet berbaris, saling mendahului, hendak menghormat Sang Prabu. Dengan disertai bunyi-bunyian seperti tambur, terompet, ramai sekali senjata besar berbunyi berkali-kali, bersinar berbunyi dentuman".

Dalam cerita di atas dikatakan bahwa Sang Prabu Duryudana seorang raja yang suka memberi, tanpa membeda-bedakan baik dan jelek, raja cinta kepada rakyatnya. Kemudian dalam kanda disebutkan bahwa Sang Raja juga berani membela negaranya, hal itu menunjukkan sang raja cinta negaranya. Kemudian, dalam kanda itu diperkenalkan juga nama para kulawangsa yang kebetulan hadir dalam jejer, dari Perdana Menteri Sang Arya Sengkuni, Pendeta Durna, Adipati Karna, ditambah para kurawa yang penuh dan ramai. Berhubungan dengan kebesaran sang raja maka berbagai identitas tersebut di atas dapat diringkas seperti di bawah.

Jadi, karena banyaknya rakyat di Ngastina, maka negeri sangat makmur dan ramai. Sang Prabu Duryudana banyak pengikutnya yang selalu setia membela diri dan negaranya. Kemudian dia digambarkan juga sebagai berikut:

a. keturunan Prabu Drestarastra,
b. keturunan Dewi Gendari, dan
c. pahlawan bangsa.

Kemudian digambarkan keterangan tentang keadaan kerajaan :

a. kerajaan kaya raya,
b. negara besar,
c. banyaknya rakyat (Kurawa),
d. raja suka berdarma (suka memberi kepada rakyat), dan
e. timbulnya selisih karena merasa iri hati.

Dalam kanda janturan untuk Kerajaan Dwarawati terdapat hal serupa tentang diri Sri Batara kresna, raja kerajaan Dwarawati itu dan juga

tentang tokoh-tokoh yang dipancangkan di atas kelir sebagai kulawangsa yang kebetulan menghadap Sang Prabu Batara Kresna. Janturan Dwarawati tersebut berbunyi sebagai berikut.

"Hong Ilaheng. Sinten ta dasanamanira Wong Agung ing Dwarawati punika? Dasa sepuluh, nama aran, tegese kathah sesebutanira; yeka ajejuluk Prabu Harimurti, ya Prabu Danardana, ya Prabu Lengkawamanik, ya Prabu Sang Bathara Kresna, ya Sang Sri Padmanaba, ya Prabu Dwarawati; mila jejuluk Prabu Harimurti, hari ateges kadang utawi jaman, murti kumpul; sadaya putra santana miwah kawulawarga tan ana kang mrengkang karsa, samya amestuti sumuyut angguru gusti mring narendra; mila ajejuluk Prabu Danardana danar marang sesotya, dana marang paweweh, pranyata Sri Narendra datan owel ndanakake rajabrananira; mila ajejuluk Prabu Lengkawamanik: lengkawa ateges teja, manik musthika; pranyata Sri Narendra ing Dwarawati tansah katon tejane, pratandha musthikaning narendra; mila ajejuluk Sang Bathara Kresna: bathara sesebutaning Jawata, prasasat dewa ngejawantah, kresna ireng trus balung sungsume, narendra kena kinarya tumbal: ing pundi nagari ingkang kaparag ing pagering, tamun karawuhan nata ing Dwarawati, temah dadi mulyanira, mila kathah para raja ing liyan nagari ingkang sami amilala mring narendra, mila ajejuluk Sang Sri Padmanaba: Padma ateges sekar, dening kagadhuhan sekar Wijayakusuma, naba padhang utawi wening, dayanira saget madhangaken marang pepeteng, yeku saget maluyakaken jalma palastra ing sawiji ning pasthi; mila ajejuluk Prabu Dwarawati, dene jumeneng nata wonten ing nagari Dwarawati".

"Tersebutlah. Siapakah dasanamanya orang agung Dwarawati itu? Memang nama orang agung Dwarawati banyak sekali. Hal itu pertanda bahwa ada hubungan erat dengan identitas sang raja. Harimurti, artinya berkumpulnya semua sanak dan keluarga tidak ada yang menentang kehendak raja. Hal itu mengandung anggapan bahwa hanya ada satu guru, yaitu Gusti Narendra. *Prabu Danardana* artinya suka memberi dengan tulus ikhlas. Pemberian itu berupa benda-benda emas dan kekayaan lain. *Prabu Lengkawamanik*, artinya selalu kelihatan bersinar seperti pelangi. *Sang Batara Kresna*, disebut orang sebagai utusan Tuhan sebab orang percaya akan mendapat kemulyaan. Hal itu terbukti banyaknya raja lain datang bersembah kepada sang raja. *Sang Sri Padmanaba*, artinya membuat bersihnya hati orang yang sedang sengsara sebab

adanya bunga yang suci, sedangkan orang yang meninggalpun dapat hidup kembali apabila *dititis*/disiram bunga itu. *Prabu Dwarawati;* kedudukannya memang di negeri Dwarawati".

Demikian pula dalam kanda janturan buat Kahyangan Jonggringsalaka ada penjelasan tentang diri Batara Guru dan kemudian pengantar tentang nama tokoh yang hadir serta hubungannya dengan Sang Hyang Guru. Janturan buat Kahyangan Jonggringsalaka terlihat sebagai berikut.

"Hong Haheng, Ing Makahyangan ajejuluk Sang Prabu Jagat pratingkah, inggih Sang Hyang Lautawalhujwa, inggih Sang Hyang Pramesthi Guru, inggih Sang Hyang Utipati, inggih Sang Hyang Lengis, inggih Sang Hyang Caturboja, inggih Sang Hyang Nilakantha, inggih Sang Hyang Randhuwandha, inggih Sang Hyang Samba, saha ajejuluk Sang Hyang Jagatnata. Mila ajejuluk Sang Hyang Jagat Pratingkah, saking denya sampun ngawuhingani mobah musiking titahing pramudita; mila ajejuluk Sang Hyang Lautawalhujwa, dening wus winenang dadya gegentining jawata kang amisesa; ajejuluk Sang Hyang Pramesthi Guru, awit dados sesembahaning titah ing ardi Tengguru; ajejuluk Sang Hyang Utipati, dening mengku sampurnaning titahing Bathara; ajejuluk Sang Hyang Lengis, saking apus sampeyanipun satunggal; ajejuluk Sang Hyang Caturboja dening astanipun sakawan, ajejuluk Sang Hyang Nilakantha, awit ing tenggak kagungan ciri belang pethak; ajejuluk Sang Hyang Randhuwandha karana kagungan siyung kadi raseksa; ajejuluk Sang Hyang Samba, saking sigiting citranira; marma ajejuluk Sang Hyang Jagatnata, sanyata ingkang winenang mengkoni Tribawana, inggih punika Jagat ngandhap, madya lan luhur.

"Wauta, ingkang sampun sowan wonten ing Marcukundha, ingkang mangka tuwangganing para Jawata, inggih sesepuhing Jawata ingkang bebisik Sang Hyang Narada, apeparab Sang Hyang Kenekaputra, saha putraning Sang Hyang Pramesthu Guru; Sang Hyang Endra, Sang Hyang Brama, Sang Hyang Sambu, Sang Hyang Bayu, kasambetan Bathara Aswarodra, Bathara Aswarodra, Bathara Yamadipati, Bathara Sambawa, Bathara Bramakandha, Bathara Srengganidewa, saka Bathara Sumarno".

Tersebutlah, raja Kahyangan ialah Sri Batara Guru. Dasanamanya ialah *Jagat Pratingkah*, artinya sudah mengetahui seluk-beluk kesenangannya. *Lautawalhujwa*, artinya mempunyai wewenang pencipta hidup. *Pramesthi Guru*, artinya menjadi sesembahan orang di Gunung Tengger.

Utipati, artinya penyempurnaan para batara. *Lengis*, artinya hanya punya tapak kaki satu. *Caturboja*, artinya bertangan empat. *Nilikantha*, artinya di lehernya terdapat ciri belang putih. *Samba*, artinya wajahnya bagus, baik. *Jagatnata*, artinya Batara Guru berwenang menguasai tiga dunia, yaitu dunia bawah, dunia tengah, dan dunia atas.

Tersebutlah bahwa orang yang datang menghadap Sang Guru antara lain Sang Hyang Narada, para putra Batara Guru; Batara Endra, Batara Brama, Batara Sambu, Batara Bayu, Batara Aswarodra, Batara Yamadipati, Batara Sambawa, Batara Brahmakanda, Batara Srenganidewa, dan Batara Sumarmo".

Di dalam mengisi keterangan tambahan ini pun kanda itu selalu saja bersifat deskriptif. Artinya, rincian itu pun digambarkan dengan gambaran yang amat terperinci dan berlebihan. Sebagai contoh dalam kanda menyongsong datangnya gara-gara digambarkan hal-hal sebagai berikut.

"Wauta, lepas tindakira Raden Janaka, daya-daya praptaa ing Nagari Ngamarta pranyata Sang Prabu Yudhisthira punika tuhu kekasihing Jawata, dhasar trahing kusuma, rembesing madu pinasthika, tedhaking amartapa, wijiling andana warih, lamun sungkawa andadekaken gara-gara. Apa pratandhaning gara-gara, bumi gonjang-ganjing, lindhu ping pitu sadina, obahing jagat prakempa, samodra kadya kinocak, kopat-kapit pethite Sang Hyang Antantaboga, gunung tarung padha gunung, akeh kayu sol kaprapal, ambelasah katempuh ing latu mangalat alat, sumukira sumundhul antariksa, sumrambah kahyangan Jawata, kagyating hapsara hapsari, swaranira gumurih lir gerah, tekap ing undar-undir bawana, kawah candradimuka kadya kinebur, padhola mangambak-ambak, udan barat salah mangsa, bledheg thathitaliweran, mubyar-mubyar pindha dhedhet erawati".

"Tersebutlah, sudah jauh dan amat cepat perjalanan Raden Bambang Irawan, terdorong oleh keinginan agar lekas tiba di Negara Madukara. Ternyata Raden Bambang Irawan memang keturunan kusuma, tetesan sari patinya madu, anak cucunya ahli pertapa, serta dirundung duka, maka dukanya menyebabkan timbulnya gara-gara. Apakah gerangan tandanya gara-gara: bumi bergonjang-ganjing, ada gempa tujuh kali dalam sehari, dunia bergerak, lautan seperti dikocok, berkopat-kapitlah ujung ekor ular Anantaboga si penyangga bumi, gunung-gunung saling

bertarung, banyak pohon besar bertumbangan, putus-patah berserakan diterjang api yang menyala dan mengamuk, hawa panas merata sampai menyetuh antariksa menyerang kahyangan para dewa, dan karena terkejutnya maka para bidadari berteriakan menjerit bergemuruh, Kawah Candradimuka bagaikan kena rebus,kemudian awan tebal bergumpalan, hujan badai keliru musimnya, geledeg tatit menggelegar dan berkeliaran, berkobar-kobar bagaikan dedet erawati".

Karena perbawa Raden Bambang Irawan, timbullah gara-gara. Mengapa begitu, karena Bambang Irawan ialah satria yang sakti. Gambaran kesaktiannya itu membuktikan bahwa dia :

a. kesayangan dewa,
b. keturunan bangsawan, dan
c. keturunan ahli pertapa.

Kemudian keterangan dan gambaran tentang gara-gara itu pun disusulkan. Gara-gara ialah dunia yang sedang dalam amukan malapetaka:

a. buminya bergerak,
b. adanya gempa,
c. keadaan pepohonan tumbang,
d. hawa panas,
e. angin topan
f. hujan badai, dan
g. geledeg menyambar di musim kemarau, dan lain-lain.

6.4 Unda-usuk Kanda

Seperti disebutkan di atas, kanda beragam susastra. Dalam pemakaian yang demikian, di dalam bahasa Jawa seringkali terjadi bahwa unda-usuk yang terpakai selalu kurang dapat diidentifikasi secara jelas. Artinya, orang tak dapat mengatakan secara pasti apakah tingkat tutur yang terpakai tingkat krama atau tingkat ngoko. Jika dikatakan krama, maka ternyata bahwa di dalamnya terdapat butir-butir yang menurut standar pemakaian sekarang ngoko. Jika dikatakan ngoko, maka ternyata banyak sekali mengandung kata-kata atau bentuk lain yang bersifat krama.

Bahasa kanda pun demikian pula. Di dalamnya ada hal-hal yang menyebabkan orang ragu-ragu untuk mengatakan dengan jelas apakah

tingkat yang digunakan krama, ngoko, atau madya.

Jika kita amati apa yang terpakai di dalam pentas pewayangan dan apa yang tercantum di dalam serat-serat pakem seperti *Pedhalangan Ngayogyakarta,* jilid I, kita dapat mengatakan bahwa tingkat unda-usuk yang digunakan di dalam kanda sebagian besar ialah tingkat krama. Hal ini dapat dimengerti, karena di dalam kanda ini tercantum kata-kata dalang kepada para penonton. Dalam hal ini si dalang harus menghormat para penonton. Akan tetapi, nanti akan segera kelihatan bahwa krama yang dipergunakan itu tidak seratus persen mulus. Campuran butir dan kata ngoko banyak terdapat di dalamnya.

Berikut contoh.

"Wauta, sang Retnaning Ayu Adining Kusuma Dewi Kunthitalibrata, sareng medhanget aturira Prabu Duryudana, sakala kumembeng waspanira, nyipta lamun punika patraping paekan daya mrih sirnaning para Pandhawa; sayekti dahat karerantan tyase sang dewi, tandya pinupus sarwi nalangsa pasrah marah purbaning Hyang Kang Misesa".

"Hatta, sang (gelar) Kuntitalibrata, tatkala mendengar tutur Prabu Duryudana, seketika itu menggenang air matanya, yakin bahwa hal itu ialah ulah akal untuk memusnahkan para Pandhawa; bukan main sedih hati sang Dewi, kemudian disimpulkan dengan rasa menerima dan sedih menyerahkan (hal itu) kepada kekuasaan Dewa yang mahakuasa."

Jika kita mengamati penggunaan kata-kata *wauta, sareng, punika* kita akan segera mempunyai kesan bahwa wacana ini ialah dalam tingkat krama. Kata-kata itu memiliki padanan ngoko *mauta* 'tadi' (terucaplah), *bareng* 'ketika', 'serenta', dan *iku* 'itu'. Akan tetapi, apabila kita mengamati penggunaan akhiran *-e* pada kata *tyase* 'hatinya', maka kita akan menjadi bingung, karena akhiran *-e* sebetulnya ialah penanda tingkat ngoko dan madya. Kata *marang* juga memperkuat perkiraan bahwa tingkat yang digunakan ialah ngoko. Dalam tingkat krama *-e* seharusnya berbentuk *-ipun,* dan *marang* seharusnya berbentuk *dumateng.*

Dapatkah dalam hal ini mengatakan bahwa di dalam kanda terdapat alih kode dari krama ke ngoko. Rasanya memang kadang-kadang ada kasus alih kode itu. Yang kadang terjadi ialah perpindahan dari tingkat krama ke tingkat ngoko, dan jika dicari-cari rasanya motif yang mendorong terjadinya kode itu ialah bahwa si dalang memulai kandanya

dengan keinginan untuk menunjukkan rasa hormatnya kepada para penonton, tetapi kemudian berpindah ke keinginan untuk memberi wejangan atau pun petunjuk tertentu. Karena maksud itulah maka ada alih kode. Atau barangkali karena penonton sebetulnya bermacam tingkat sosial dan tingkat umumnya, maka alih kode ini pun dapat diduga barangkali untuk menyesuaikan diri kepada keadaan penonton yang bermacam-macam itu. Akan tetapi, ini hanya dugaan.

Berikut ialah contoh kanda yang memuat alih kode tersebut.

Wauta, Raden Gatutkaca inggih Sang Kacanagara arsa tindak sowan dhateng nagari ing Ngamarta, cancut taliwanda; cancut araning cincing, tali wus ngarani, wandha badan, dadya cancut tumangsuling sarira, tuhu singset; dhasar satriya gagah prakosa, kyat sekti dibya, pantes mangagem kapraboning nagyuda, acaping basunanda, dayanira ana udan datan kodanan, ana panas ora kepanasan, ..."

"Hatta, Raden Gatutkaca atau Raden Kacanagara akan bepergian menghadap ke negara Ngamarta, menelingsingkan baju *(cancut taliwanda).* Cancut berarti cincing (singsing), tali sudah jelas artinya, wanda berarti badan, jadi cancut berikat erat dengan badan, benar-benar ketat; memang satria gagah perkasa, kuat sakti sentausa, pantas mengenakan pakaian perang, bertopi basunanda, kesaktiannya apabila ada hujan tiada kehujanan, bila panas tiada kepanasan, ..." Pada awal mula si dalang mulai dengan kalimat krama. Kata-kata *wauta, inggih, dhateng* yang berarti 'hatta', 'ya', dan 'ke', adalah bentuk krama dari *mau, iya,* dan *menyang.* Akan tetapi, serentak si dalang akan mengartikan kata-kata *cancut tali wanda,* dan selanjutnya menceritakan mengapa Raden Gatutkaca menggunakan topi basunanda, maka si dalang langsung menggunakan bentuk ngoko. Barangkali pada waktu dia merasa akan menjelaskan sesuatu, maka inilah baik untuk menggunakan tingkat ngoko.

Ada juga kanda yang disampaikan di dalam tingkat yang boleh dikatakan sama sekali ngoko. Kanda yang menggambarkan gara-gara, dan yang kemudian terjadi sesudah itu hampir semuanya terjadi di dalam tingkat ngoko.

"*.... Apa pratandhaning gara-gara: bumi gonjang-ganjing langit kelap-kelap, lindhu ping pitu sadina, obahing jagat prakeman, samodra kadya*

kinocak, kopat-kapit pethite Sang Hyang Anantaboga, gunung tarung padha gunung, akeh kayu sol kaprapal, ... "

"Hatta; ... Apa tandanya gara-gara. Bumi terjungkat-jungkat, langit berkelap-kelap, gempa bumi datang tujuh kali sehari, geraknya jagat, samodra bagaikan dikebur, berkopat-kapitlah ekor Sang Anantaboga, gunung saling bertarung, banyak kayu tumbang berserakan, ..." Dari awal sampai akhir gambaran ini disampaikan dalam tingkat ngoko.

Kandha sesudah usainya gara-gara pun terjadi di dalam tingkat ngoko:

... *"Labdata pitana, cloroot jegur. Sailanging gara-gara teka sidhem premanem tan ana sabawaning walang ngalisik; padhang terawangan jingglang-jingglang lir pendah jagat binabar; jumegur apa kang tiba; ana emas tanpa una, yen emas dipendhema sadedeg sapangawe, maksih katon tejane, manther sasada lanang; namung ing kono klintu gedibal puna kepleke, ya Ki Lurah Semar mertigati inceg imong dhemak dhempul dul kaloran .... "*

Kata-kata *sailanging* 'sehingnya', *teka* 'datang' *ana* ada *apa* 'apa' adalah kata ngoko. Padannya di dalam krama ialah *saicalipun, dhateng, wonten,* dan *punapa.*

Ada pengamatan lain, yaitu apabila kanda itu menggambarkan suatu isi cerita atau suatu kejadian baru, maka tingkat krama cenderung dipakai. Akan tetapi, apabila kanda itu berada pada bagian yang isinya penjelasan tentang arti sesuatu atau sesuatu yang diperkirakan ada pelajaran hidup, maka ngokolah yang cenderung muncul. Perpindahan kode semacam ini dapat dimengerti karena pada waktu menjelaskan sesuatu maka si dalang merasa seperti seorang tua atau seorang guru yang bertugas memberikan penerangan tertentu kepada para penontonnya yang pengetahuannya berada di bawahnya. Akan tetapi, pada peristiwa lain, si dalang merasa sebagai seorang seniman yang sedang bercerita saja, sehingga dalam hal ini ia merasa perlu menghormati penontonnya, yang kebanyakan memang orang-orang terhormat.

Pikiran semacam ini menarik untuk diperhatikan, mengingat juga bahwa sebelum gara-gara, pada waktu tamu-tamu terhormat masih tekun memperhatikan penyajian dalang, kanda itu kebanyakan bertingkat tutur krama. Paling tidak pada dasarnya ialah krama. Akan tetapi, pada waktu gara-gara telah terjadi, pada waktu anak-anak bergantian menjadi penonton mayoritas, maka kanda banyak yang berdasarkan

tingkat tutur ngoko.

Sebagai contoh lukisan di dalam jejer pertama Kerajaan Astina atau Kerajaan Dwarawati, atau pun Kahyangan Jungringsalaka, kanda itu kebanyakan krama. Tingkat krama ini terdapat pada jejer pertama, pada adegan gapuran dan kondur ngadaton. Rumpakan tentang diri tokoh-tokoh seperti Bima, Gatutkaca, Anoman, atau yang lain-lain yang biasanya terjadi sebelum gara-gara pun kebanyakan disampaikan di dalam krama, paling tidak dasarnya ialah krama, dan kalau ada semacam alih kode barulah beralih ke ngoko.

Selain berhubungan erat dengan keadaan penonton, faktor waktu juga berhubungan dengan ketahanan fisik sang dalang dalam menentukan unda-usuk kanda. Ketika masih sore, sang dalang relatif lebih mudah mengontrol diri, sehingga bahasa kanda cenderung krama. Makin malam -- bagaimana pun juga -- ketahanan fisik sang dalang makin lemah, sehingga kurang kontrol. Akibatnya kanda yang dipergunakan cenderung ngoko dan bentuk bahasa sehari-hari.

Faktor lain yang bersifat sosiologis, agaknya unda-usuk kanda ditentukan oleh tempat pertunjukkan wayang itu berlangsung dan berkembang. Ada kemungkinan kanda yang diucapkan pada pertunjukan di tempat-tempat orang terhormat cenderung banyak bentuk kramanya. Kanda yang diucapkan pada pagelaran wayang di tempat orang-orang biasa cenderung biasa cenderung ngoko.

6.5 Ragam Bahasa Kanda

Kanda pada umumnya ditampilkan dalam bentuk prosa liris. Dengan demikian ragamnya ialah ragam sastra atau ragam indah. Pemakaian ragam indah ini barangkali disesuaikan dengan suasana pertunjukkan secara keseluruhan yang sifatnya ialah pertunjukkan kesenian. Ragam indah dengan demikian menunjang keindahan pementasan wayang itu secara keseluruhan. Ragam indah ini juga amat sesuai dengan kenyataan bahwa salah satu fungsi kanda ialah untuk merumpaka, untuk menyanjung rentetan sifat atau keadaan suatu hal atau suatu adegan. Bagaikan peribahasa atau perumpamaan yang sering terpakai untuk mengintensifkan atau menekankan adanya suatu kesan di dalam kalimat, maka kanda ini juga terpakai untuk menghebatkan, menggamblangkan, menjelaskan kesan seorang prihadi, suatu adegan, atau suatu suasana

kepada para penonton. Bagaikan perumpamaan dan peribahasa yang terpakai di dalam wacana kuna yang menggunakan unsur-unsur keindahan untuk menyampaikan kesan-kesan yang kuat itu, maka kanda pun juga menggunakan unsur-unsur kepuitisan untuk menyampaikan tugas rumpakannya.

Mengapa yang terpilih ialah genre prosa liris dan bukannya puisi seperti yang terjadi di dalam suluk? Hal ini disebabkan barangkali dalam kanda ini diharapkan ada kejelasan-kejelasan tertentu. Seperti kita ketahui fungsi kanda antara lain juga untuk memberikan keterangan dan informasi yang belum ada di bagian pementasan yang lain. Karenanya maka kanda itu haruslah memuat informasi yang cukup jelas, yang dapat dimengerti dengan agak mudah paling tidak oleh penonton yang tergolong dewasa. Barangkali karena inilah maka kanda tidak disampaikan di dalam bentuk puisi seperti suluk karena seringkali di dalam puisi terdapatlah butir-butir yang mengandung teka-teki yang sulit dipahami. Demi kejelasan inilah maka bentuk prosa lebih dapat menjamin daripada bentuk puisi.

Sebaliknya, mengapa bentuk kanda itu bukanlah bentuk prosa yang sebetulnya? Mengapa kanda itu harus berbentuk prosa liris? Jika kita perhatikan bahwa fungsi kanda sebetulnya bukanlah hanya 1) mengisi atau menyajikan tuturan yang memuat informasi baru, melainkan juga 2) memuat rumpakan 'pujian', 'sanjungan', (yang sifatnya tidak terlalu vital diperlukan di dalam keseluruhan pertunjukkan wayang, dan 3) memuat penghalus perpindahan adegan (yang dari sudut kejelasan informasi tidak diperlukan), dan juga 4) memuat pemberian aba buat penyajian musik berikutnya (yang sifatnya seperti aba-aba sandi, jadi agak bertingkah), maka dapat dimengertilah bahwa kanda dibuat agak puitis dan kurang menekan adanya tuntutan kejelasan. Artinya tuntutan kejelasan itu kalau perlu dapat agak dikalahkan oleh tuntutan *kekenesan* atau kepuitisan bahasa.

Demikianlah, maka karena adanya dua macam tuntutan itu, di satu pihak ada kejelasan sekedarnya, dan di lain pihak ada tuntutan kekenesan bahasa, maka kanda menggunakan bentuk prosa liris. Si prosa untuk menampilkan kejelasan seperlunya dan si liris untuk menyajikan bahasa yang bertingkah.

Kepuitisan dan keindahan bahasa di dalam kanda diwujudkan dalam

beberapa cara. *Pertama,* daya tarik fonologi seperti irama dan tempo kalimat yang baik serta rima-rima tertentu mendapat tempat yang amat penting. *Kedua,* pemilih bentuk kata dan tatanan sintaksis yang tepat juga amat menentukan. *Ketiga,* keterpaduan penyajian kanda dalam rangka pementasan secara keseluruhan (seperti hubungannya dengan penancapan wayang di atas kelir, pembunyian keprak atau kecrek, hubungan pengucapan kanda penyajian musik dan sinden) mutlak perlu diperhatikan.

Dalam rangka pembicaraan ragam bahasa, yang perlu dibicarakan tentunya ialah perihal penampilan cara pengucapan dan pemilihan bentuk alternatif kata dan bentuk sintaksis. Oleh karena itu, di dalam bab ini kita akan membicarakannya.

Pertama, yang amat menyolok ialah penggunaan unsur-unsur bahasa kawi. Dalam kanda kata-kata serta afiksasi kawi selalu saja menduduki tempat yang teramat penting. Kata-kata kawi seperti *prapta* 'tiba', *kusuma* 'bunga', *wijil* 'keluar', *warih* 'air', *kadya* 'seperti', *antariksa* 'langit', *jawata* 'dewa', *kagyat* 'kaget', *lir* 'bagaikan', *pindha* 'seperti', *tan* 'tidak', *dupi* 'ketika', *wadana* 'raut muka', *netra* 'mata', *waja* 'gigi', *jaja* 'dada', *lathi* 'bibir', *dahana* 'api', *waspa* 'airmata', *mrih* 'supaya', *sirna* 'hilang', *dahat* 'sangat', *tyas* 'hati', *sarwi* 'serta', *purba* 'kuasa', *bantala* 'tanah', *purwa* 'permulaan', *duksina* 'akhir', *samirana* 'angin', *nulya* 'lalu', *wungu* 'bangun', dan sebagainya banyak sekali digunakan di dalam kanda. Boleh dikatakan tak ada kanda yang tak memuat kata-kata kawi.

Imbuhan kawi yang digunakan meliputi awalan *a-*, *maN* atau *aN-*, *ka-*, sisipan *-in-*, dan *-um-*, akhiran *-a*, *-ira*, atau *-nya*. Di samping itu akhiran penghubung seperti *-ing* tak pernah luput digunakan. Bersamaan dengan itu redupilakasi seperti dwipurwa yang memuat konotasi indah pun juga amat sering ditampilkan.

Hal-hal di atas dirasakan oleh orang Jawa zaman sekarang sebagai peninggalan kejayaan bahasa Jawa kuna, dan karenanya dianggap membawakan nuansa keindahan dan kekeramatan yang amat penting.

Berikut contoh kandha menyongsong datangnya gara-gara.

"Wauta, lepas tindakira Raden Bambang Irawan, daya-daya prapta kasatriyan ing Madukara. Pranyata sang sinatriya punika tuhu kasihing jawata; dhasar trahing kusuma rembesing madu pinasthika, tedhaking

amaratapa, wijiling andana warih; lamun sungkawa andadekake gara-gara. Apa praptandaning gara-gara? Bumi gonjang-ganjing, lindhu kaping pitu sadina; obahing jagat prakempa, samodra kadya kinocak; kopat-kapit pethite Sang Hyang Anantaboga; gunung, tarung padha gunung, akeh kayu sol kaprapal, ambelasah katempuh ing latu mangalat-alat; sumukira sumundhuling antariksa, sumrambah kahyanganing jawata; kagyating hapsara-hapsari, swaranira gumuruh lir gerah tekap ing undar-andir bawana, kawah Candradimuka kadya kinebur; padhola mangam-bak-ambak, udan barat salah mangsa; bledheg thathit aliweran, mubyar-mubyar pindha dhedhet erawati."

Tersebutlah, laju perjalanan Raden Bambang Irawan, dengan harapan lekas tiba di Kesatrian Madukara. Ternyata sang satria memang kekasih dewa; dasar keturunan kusuma dan rembesnya pati madu dan ahli tapa, serta hasil dari air ... apabila kena duka menyebabkan gara-gara. Apa pertanda gara-gara? Bumi berjungkit, gempa tujuh kali sehari; geraknya bumi, samudera bagai dikocok; berkapit-kapit ekor ular Sang Anantaboga ... " (dan seterusnya lihat halaman).

Imbuhan yang dicetak miring di atas dalam bahasa Jawa sekarang ini jarang sekali dipakai, dan pemakaiannya pun selalu dirasakan untuk menampilkan nuansa keindahan itu.

Berikut ialah beberapa contoh kata dengan dwipurwa yang sering terdapat di dalam kanda atau pun di dalam antawacana yang lain.

sesembahan	'yang harus disembah'
tetunggul	'yang dijadikan pemimpin'
ajejuluk	'bergelar'
gegenti	'yang menggantikan'
sesepuh	'yang dituakan'
apeparab	'bernama'
apeputra	'beranak'
bebisik	'bernama'
bebarungan	'bersamaan'

Sehubungan dengan bentuk-bentuk kawi ini sering kita amati adanya kata-kata yang terpakai di dalam kanda dan bahkan di dalam antawacana serta suluk yang dirasa dapat mendatangkan nuansa indah tetapi sebetulnya bukanlah ucapan babasa Jawa yang benar. Ucapan ini ditampilkan

secara menyalahi kebiasaan di dalam bahasa Jawa sekarang maupun bahasa kawi. Ucapan-ucapan ini terasa kawi, tetapi sebetulnya tidak pernah terjadi di dalam bahasa kawi. Ucapan-ucapan ini tampil dari rasa si dalang bahwa ucapan itu sepertinya kawi. Seperti apa yang disebutkan oleh Sudarsono ucapan menyimpang ini meliputi hal-hal berikut. 1) penggunaan akhiran *-a* yang tak tepat tempatnya, 2) penambahan bunyi *w* pada kata yang seharusnya tidak mempunyainya, 3) pemendekan bentuk suku kata, dan 4) penambahan imbuhan kawi yang tidak pada tempatnya. Sebagai contoh adalah seperti berikut.

1. Penambahan *-a* atau *-ya:*
   lagi 'baru' menjadi *lagya*
   kadi 'seperti' menjadi *kadya*
   dadi 'menjadi' menjadi *dadya*
   mangke 'nanti' menjadi *mangkya*
   ganti 'ganti' menjadi *gantya*
   panggih 'bertemu' menjadi *panggya*
   muni 'berbunyi' menjadi *munya*
   nuli 'lalu' menjadi *nulya*
2. Penambahan atau penggantian dengan *-w-* atau *w-*:
   Sanghyang menjadi *Sanghywang* (gelar untuk dewa)
   Sentyaki menjadi *Sentiwaki*
   nulya menjadi *nuliwa*
3. Pemendekan kata:
   lagi atau *lagya* 'baru' menjadi *gya*
   ari 'hari' menjadi *ri*
   rekyana 'perdana menteri' menjadi *kya*
   ageng 'besar' menjadi *geng*
4. Penembahan imbuhan yang tidak pada tempatnya:
   dibya 'hebat' menjadi *widibya*
   walat 'walat, *laknat, bencana*' menjadi *wilalat*
   pepak 'komplit' menjadi *pinepak*
   penganten 'pengantin' menjadi *pinangaten*
   katara 'kelihatan' menjadi *kawistara*
   tanapi 'dan' menjadi *atanapi*
   patra 'daun, surat' menjadi *supatra*

dangu 'lama' menjadi *adangu*

Sehubungan dengan penggunaan unsur bahasa kawi dapatlah disimpulkan bahwa unsur bahasa kawi itu buat orang Jawa sekarang dianggap dapat menimbulkan nuansa keindahan. Nuansa indah ini dapat dipancarkan dari kata-katanya, dari sistem imbuhannya atau sistem morfosintaksisnya. Seperti disebut di atas bahkan kebiasaan membentuk dwipurna dan frase benda dengan *-ing* pun terasa memancarkan keindahan karena gejala-gejala itu dirasakan milik dari sistem morfosintaksis bahasa Jawa Kawi.

Selanjutnya, maka hiperkawi pun terjadi. Gejala-gejala penyimpangan seperti disebutkan di atas dapat dipakai sebagai contoh adanya gejala hiperkawi itu. Bentuk-bentuk yang dirasakan kawi tetapi tidak biasa terdapat dalam pemakaian zaman dulu toh dirasakan menimbulkan nuansa keindahan.

Sebagai kelanjutan sistem morfosintaksis kawi itu ialah bentuk pemajemukan dengan urutan kata jenis MD, yaitu kata yang diterangkan berada di depan dan kata yang menerangkan atau yang menjadi pensifat di belakang. Pemajemukan seperti ini pun biasanya dirasa memancarkan nuansa indah. Nama-nama orang, senjata sakti, tempat dan negara, serta beberapa idiom menggunakan bentuk pemajemukan seperti itu. Sebagai contoh :

Kuruaati	(raja keluarga Kuru)
Rimbyatmaja	(anak atau atmaja dari Dewi Arimbi)
dasanama	(sinonim atau nama padanannya)
candrakirana	(sinarnya candra atau bulan, nama gelang)
pancanaka	(kuku yang lima, nama kuku sakti Bima)
pancandriya	(pancaindra)
manca-praja	(negara amanca atau asing)

Selanjutnya, pemendekan rangkaian kata dengan jalan sandi pun dirasa menimbulkan nuansa indah. Sebagai contoh :

misesa + *ing rat* menjadi *miseseng rat* 'menguasai jagat'
parama + arta menjadi *paramarta*
tumeka + *ing* menjadi *tumekeng* 'datang di'
murwa ing kata menjadi *murwengkata* 'menguasai kata'.

'Butir yang juga dianggap menimbulkan nuansa indah ialah kata-kata atau rangkaian kata yang berbentuk teka-teki, yang menimbulkan keraguan arti, yang sulit ditebak artinya secara begitu saja. Sebagai contoh rangkaian kata seperti *cancut taliwanda* yang secara harfiahnya berarti 'menyingsingkan baju tali-rupa' dan yang sebenarnya berarti 'menyingsingkan kain dan baju dengan kencang dan ketat' seringkali dipakai di dalam kanda. Di dalam kanda hal itu akhirnya dijelaskan oleh si dalang tentang hal apa sebenarnya yang ia maksudkan. *Wanda* dalam kanda ini diartikan 'badan' dan bukannya 'rupa', dan dengan demikian *cancut tali wanda* sebenarnya berarti 'menyingsingkan . . . sampai bertalian dengan badan.'
Contoh lainnya ialah :

kaeka adi dasa purwa
panjang punjung pasir wukir loh jinawi
gemah ripah
dasanama
kemenangan badra irawan
tuwa anggana (tuwanggana)
sabda pandita ratu
danapratapa

Teka-teki semacam ini tampaknya memang dapat menjadi alat atau sarana pemunculan nuansa puitis.

6.6 Integrasi Kanda

Di dalam pementasan wayang persoalan perpaduan merupakan bab yang amat penting. Segala sesuatu terintegrasi dengan baik dalam totalitas pertunjukkan. Sebagai misal suara tokoh wayang pun harus terpadu sebaik-baiknya dengan bunyi musik gamelan yang mengiringinya (lihat Bab V). Lukisan kanda yang dekoratif pun sejalan dengan lukisan boneka wayang yang sifatnya dekoratif pula.

Dalam hal suara dan bunyi yang tampil di dalam pertunjukkan wayang itu, suara gamelanlah yang dipakai sebagai patokan. Hal ini kiranya masuk akal karena suara not gamelan sukar diubah-ubah. Oleh karena itu, buat patokan tinggi rendahnya suara tokoh wayang, gamelanlah yang dibuat patokan. Untuk penyajian suluk, gamelan pulalah yang

dipakai sebagai patokan. Demikian pula suara kanda biasanya juga berpatokan pada suara gamelan.

Di dalam *Pakem Pedhalangan Ngayogyakarta* disebutkan bahwa untuk suluk *"ngenging swanten jumbuh lan ngenging gangsa"*, artinya ialah bahwa suara suluk itu seharusnya terintegrasi serta sesuai dengan suara gamelan. Untuk kanda atau carita tidak ada kata-kata pedoman seperti itu. Akan tetapi, prakteknya di dalam menyampaikan kanda setiap dalang tentu tidak melupakan suara gamelan tengah yang tersaji atau yang diinginkan.

Untuk kanda janturan yang mengakhiri suatu adegan atau peristiwa, yang biasanya juga berarti mengakhiri bunyi lagu suatu gending, maka suaranya biasanya *dijumbuhkan* (dipadukan) dengan suara gamelan yang tengah berlangsung itu. Dalam hal ini yang penting ialah tinggi rendahnya nada dan juga cepat-lambatnya pengucapan. Suara kanda janturan biasanya bernada rendah karena pada waktu itu iringan gamelan yang kebetulan sedang dijantur (diakhiri) mendekati suara gong yang nadanya juga rendah. Kecepatan ucapannya pun agak lambat karena kanda janturan biasanya memang diikuti suara gamelan yang dalam gerak melambat. Akan tetapi, buat kanda yang sifatnya menyongsong adegan baru, suara itu dapat cepat. Dalam hal itu biasanya suara kanda diikuti dengan ketukan keprak yang juga mengiringi keinginan datangnya gending yang bertempo cepat. Dalam hal penyongsongan gending yang sifatnya lambat, maka pengucapan kanda pun lambat, bersamaan dengan pengetukan keprak juga tidak mengisyaratkan adanya sesuatu yang akan dipercepat.

BAB VII SULUK

7.1 Pendahuluan

Di samping antawacana atau ginem dan janturan atau kanda, pagelaran wayang juga menyajikan *suluk* yang disampaikan oleh dalang. Suluk berbentuk syair yang ditembangkan oleh dalang dengan iringan ricikan beberapa alat musik gamelan (gender, rebab, suling, dan gong). Fungsi suluk ini antara lain untuk mengakhiri *suwukan,* untuk *nyingget* (memberi jarak antara) *ginem-ginem* yang berbeda yang tampil dalam adegan, dan juga untuk *mbukani* (mengawali) adegan berikutnya agar perubahan suasana hati yang terjadi tidak terlalu mengejutkan. Secara garis besarnya, suluk ini dapat dibagi menjadi tiga golongan (menurut gaya pewayangan Surakarta), yaitu *pathetan* (yang memancarkan kesan tenang dan damai), *sendhon* (yang memancarkan kesan sedih, iba, emeng) dan *ada-ada* (yang memancarkan gejolak hati yang bersemangat, marah, dan sebangsanya). Di Yogyakarta orang membedakan empat jenis suluk, yaitu *sendhon, ada-ada, lagon* dan *kawin.* Tampaknya apa yang di Surakarta disebut patetan di Yogyakarta dibedakan menjadi *lagon* dan *kawin.* Kawin dipakai untuk menimbulkan rasa 'greget' atau 'enggar' (bersemangat atau segar), lagon untuk rasa prihatin, susah dan sebangsanya, ada-ada untuk rasa marah, dan sendon untuk mengawali adegan yang menampilkan panakawan yang sifatnya santai dan jenaka.

Jumlah suluk juga terbatas. Pedalangan Ngayogyakarta memberi pedoman bagi pelajaran suluk untuk fase patet nem 15 buah, untuk fase patet sanga 32 buah, dan untuk patet manyura 8 buah. Sejalan dengan itu Nojowirongko memberikan contoh bersuluk untuk patet

nem 14 buah, patet sanga 14 buah, dan patet manyura 7 buah.

Bentuk komposisi kata-kata serta lagu tiap-tiap suluk itu sudah membaku, artinya sudah memiliki standarisasi yang mantap. Dalang tinggal menghafalkannya saja. Kalau akan ada variasi yang dibuat oleh dalang berhubung sempit dan longgarnya waktu atau citarasa hati pada suatu saat, maka variasi itu biasanya berwujud sangat tidak berarti. Dalam adegan-adegan yang sifatnya tergesa-gesa di dalam patet manyura (karena waktu ternyata sudah hampir pagi), maka suluk itu seringkali dipotong dengan menghilangkan beberapa baris terakhir. Atau dalam keadaan yang sangat tergesa-gesa, maka suluk itu pun tidak ditampilkan.

Berikut ialah daftar nama suluk yang ditampilkan oleh Nojowirongko dalam buku pedomannya (Lihat: 7.2 Klasifikasi Suluk).

Syair suluk ini pada umumnya digubah dengan mengambil potongan-potongan cerita yang termuat di dalam beberapa kitab yang tergolong kuna, seperti: *Baratyuda, Wiwaha, Boma, Rama, Dewaruci,* serta serat-serat lainnya yang serupa.

7.2 Klasifikasi Suluk

Menurut jenis nuansa rasa hati yang harus ditimbulkannya, seperti dikatakan di atas, suluk itu dapat dibagi menjadi tiga bagian (Surakarta) atau empat bagian (Yogyakarta). Kemudian suluk itu diatur penggunaannya sesuai dengan ketiga buah patet yang menjadi ajang pagelaran sepanjang malam. Berikut contoh urutan yang disajikan oleh buku Nojowirongko. Yang terdaftar ini ialah nama suluk itu, karenanya sulit diterjemahkan.

Patet enam (nem) yang berjumlah 14 macam dipakai sebelum pukul 24.00 :

1. *Pathet nem wantah,*
2. *Pathet nem ageng,*
3. *Ada-ada girisa,*
4. *Pathet nem jugag,*
5. *Sendhon pananggalan,*
6. *Sendhon kloloran,*
7. *Ada-ada Astakuswala,*

8. *Ada-ada Astakuswala ageng,*
9. *Ada-ada budhalan mataraman,*
10. *Ada-ada mataraman,*
11. *Ada-ada mataraman jugag,*
12. *Pathet kedhu,*
13. *Pathet lindur, dan*
14. *Pathet lasem.*

Selanjutnya setelah pukul 24.00 berganti patet sanga seperti di bawah ini :

1. *Pathet sanga wantah,*
2. *Pathet sanga ngelik,*
3. *Pathet sendon Abimanyu,*
4. *Pathet jingking trus ayak-ayakan,*
5. *Ada-ada greget saut,*
6. *Pathet sangsa jugag,*
7. *Sendhon tlutur,*
8. *Sendhon rencasih,*
9. *Ada-ada palaran,*
10. *Ada-ada Wrekudara badhe mlumpat,*
11. *Ada-ada greget saut,*
12. *Ada-ada sangsa jugag,*
13. *Ada-ada manggalan,* dan
14. *Ada-ada astakuswala.*

Setelah pukul 03.30 selanjutnya berganti patet manyura, keadaannya seperti di bawah ini:

1. *Pathet manyura wantah,*
2. *Pathet manyura jugag,*
3. *Sendhon sastradatan,*
4. *Ada-ada manyura,*
5. *Ada-ada manyura jugag,*
6. *Pathet manyura ageng,* dan
7. *Sendhon kagok ketanom.*

Pedhalangan Ngayogyakarta jilid I menampilkan pedoman sebagai berikut.

Tataran I: Patet Nem

1. Lagon Sulendro Patet Nem Wantah, untuk jejer pertama.
2. Kawin Sikarini Sulendro Patet Nem, untuk jejer pertama negeri Astina.
3. Kawin Girisa Sulendro Patet Nem, untuk jejer pertama Kerajaan Dwarawati.
4. Lagon Sulendro Patet Nem Jugag, untuk raja yang sedang kusut hati.
5. Suluk Plencung Wetah Sulendro Patet Nem, untuk jejer kedua.
6. Suluk Plencung Jugag Sulendro Patet Nem, untuk adegan panggilan.
7. Ada-ada Sulendro Patet Nem Wetah, untuk paseban jawi (adegan balatentara di luar istana).
8. Ada-ada Sulendro Patet Nem Wetah, untuk peperangan.
9. Ada-ada Sulendro Patet Nem jugag, untuk peperangan.
10. Ada-ada Sulendro Patet Nem Cekak, untuk peperangan.
11. Kawin Sekar Asmaradana, untuk perintah siap-siap berangkat.
12. Kawin Sekar Pangkur, pertanda perintah sudah siap diberikan.
13. Lagon Sulendro Patet Wetah, jejer kedua di Amarta.
14. Kawin Sekar Sinom Sulendro Patet Nem, Kresna akan berangkat terbang bepergian.
15. Kawin Sekar Durna Sulendro Patet Nem, Jejer raja raksasa.

Tataran II: Patet Sanga

1. Lagon Sulendro Patet Sanga Wetah, menjelang gara-gara.
2. Lagon Sulendro Patet Wetah, untuk mengantar keluarnya Semar.
3. Suluk Jingking Wetah, untuk mengantar keluarnya Semar sesudah Lagon Sanga Wetah.
4. Suluk Jingking jugag, menyambung suluk jingking wetah.
5. Kawin Sekar Pocung Sulendro Patet Manyura, untuk melukiskan tokoh Semar.
6. Suluk Barang Miring Wetah Sulendro Patet Manyura, untuk Semar sesudah pocapan.
7. Suluk Barang Miring Jugag, untuk Semar.
8. Suluk Barang Miring Cekak, untuk Semar.
9. Sekar Dandanggula Lagu Majatsih Sulendro Patet Manyura.
10. Sekar Dandanggula Maskentar.
11. Kendelan dan Gerongan Kuwungkuwung Sulendro Patet Manyura,

masih untuk Semar.

12. Sekar Mijil Sulendro Patet Manyura, untuk mengiringi Gareng.
13. Kendelan gending Loro-loro Sulendro Patet Manyura, juga untuk mengiringi Gareng.
14. Gending Angleng Sulendro Patet Manyura, juga untuk Gareng.
15. Bawaswara untuk gending Jangkungkuning, Sulendro Patet Manyura.
16. Sendon irim-irim Laraswangi, untuk mengantar kedatangan Petruk.
17. Gending Sarayuda, juga untuk Petruk.
18. Bawaswara gending Ayun-ayun.
19. Gending Sekar Gadung, untuk Petruk.
20. Gending Gonjang-ganjing, Sulendro Patet Manyura, juga untuk Petruk.
21. Kendelanipun Gending Rindingputung, Sulendro Patet Manyura, juga untuk Petruk.
22. Sekar Gambuh dawah Bendrong, untuk mengantar datangnya Bagong.
23. Bawaswara Ayak-ayak Sulendro Patet Sanga.
24. Lagon Sulendro Patet Sanga Jugag.
25. Ada-ada Sulendro Patet Sanga, untuk mengiring suatu hal yang serius.
26. Ada-ada Sulendro Patet Sanga Wetah untuk peperangan.
27. Ada-ada Patet Sanga Jugag, untuk peperangan.
28. Ada-ada Sulendro Patet Sanga Cekak, untuk peperangan.
29. Kawin bambang narik curiga (keris), Sulendro Patet Sanga.
30. Sendhon Sulendro Patet Sanga, untuk mengiringi datangnya Semar sesudah peperangan bagal.
31. Suluk Tlutur Wetah.
32. Suluk Tlutur Jugag.

Tataran III: Patet Manyura

1. Lagon Sulendro Patet Manyura Wetah, untuk mengiringi adegan jejeran raja.
2. Lagon Sulendro Patet Manyura Jugag.
3. Ada-ada Sulendro Patet Manyura Wetah, untuk mengiringi peperangan.

4. Ada-ada Sulendro Patet Manyura Jugag.
5. Ada-ada Sulendro Patet Manyura Cekak.
6. Suluk Galong Wetah, untuk jejer rina-rina.
7. Suluk Galong Jugag, Sulendro Patet Manyura, untuk mengantar pocapan pada jejer rina-rina.
8. Ada-ada Galong Sulendro Patet Manyura.

Demikianlah gambaran jenis-jenis suluk yang biasanya dinyanyikan oleh dalang pada pagelaran wayang semalam suntuk. Terkadang, dalam suatu tipe syair suluk itu terdapat beberapa alternatif hafalan syair yang dapat dipilih oleh dalang. Hafalan yang bermacam-macam ini seringkali dibuat untuk disesuaikan dengan berbagai tokoh wayang yang harus ditampilkan. Sebagai misal, lagon Sulendro Patet Sanga Wetah menjelang gara-gara sering mempunyai alternatif tertentu untuk mengiringi tampilnya Raden Janaka, satria pandawa yang lain, Raden Angkawijaya, Irawan, untuk putri, untuk pendeta, dan lain-lain. Alternatif bentuk syair juga ada pada Lagon Sulendro Patet Manyura Wetah untuk mengiringi tampilnya Prabu Darmakusuma, untuk mengiring tampilnya Kresna, atau ada lagi untuk mengiringi tampilnya Janaka yang sedang *mondhong* (membawa) putri.

Terhadap syair-syair ini dalang harus hafal. Dalang tidak mempunyai kebebasan untuk mengubah kata-katanya secara berarti.

7.3 Distribusi Suluk

Letak suluk di dalam keseluruhan pagelaran dapat dirangkum sebagai berikut.

1. di akhir suatu adegan,
2. di tengah-tengah suatu adegan, dan
3. di awal suatu adegan.

Di akhir suatu adegan yang biasanya ditandai oleh berakhirnya bunyi gamelan, sebuah suluk seringkali dinyanyikan. Hal ini seolah dapat dipastikan terutama di dalam awal pagelaran pada bagian patet nem. Sebagai contoh dalam *Pakem Pedhalangan* karangan Ki Siswoharsojo dengan cerita Wahyu Purbasejati disebutkan bahwa dalam jejer pertama Kerajaan Dwarawati sesudah kanda selesai dan bunyi gamelan berhenti, maka suluk patet nem ageng segera dinyanyikan. Di dalam jejeran

pertama ini biasanya lukisan kerajaan dibikin sangat megah, dan maka dari itu sesudah suluk yang pertama ini suluk kedua yang berupa ada-ada girisan pun segera disusulkan. Setelah suluk kedua ini selesai barulah percakapan antara mereka yang hadir di dalam jejer itu dimulai.

Untuk mengantarkan datangnya tamu Prabu Baladewa, setelah percakapan selesai maka suluk yang berupa sendhon pananggalan pun dinyanyikan. Setelah suluk ini selesai, maka kanda yang mengumumkan datangnya Prabu Baladewa lalu disajikan, dan setelah kanda itu selesai, maka gamelan dibunyikan untuk menyertai masuknya Prabu Baladewa di atas kelir. Sesudah Baladewa masuk, percakapan pun dimulai.

Di tengah-tengah percakapan antara kakak beradik, Kresna dan Baladewa, suluk Patet Nem Jugag pun dinyanyikan lagi. Suluk Patet Nem Jugag 2× ini dinyanyikan untuk menggambarkan keadaan hati Kresna yang terperanjat mendengar berita yang disampaikan oleh Baladewa. Suluk selingan semacam ini dinyanyikan apabila ada perkembangan penting yang dramatis di dalam suatu jejer. Di samping perasaan terkejut, perasaan amat marah akan datangnya pesan yang maha penting, diterimakannya senjata yang ampuh, dan sebagainya sering diselingi dengan sulukan sisipan semacam ini. Sebagai contoh lain, ketika Harjuna menghadap neneknya Bagawan Abiyasa di Wukir Saptaarga, maka pada suatu ketika datanglah pesan Abiyasa untuk mencari dan mendatangi pertapaan Kresna dan Baladewa di Gadamadana. Sebelum pesan ini betul-betul disampaikan, maka suluk Patet Sanga Jugag pun dinyanyikan untuk menyelingi percakapan yang ada antara kakek dan cucu itu dan menjemput datangnya pesan yang amat penting itu.

Jika dihitung, barangkali jumlah yang terbanyak memang ialah suluk yang mengakhiri *(suwukan)* suatu adegan. Suluk selingan jumlahnya tidak begitu banyak.

7.4 Fungsi Suluk

Sesuai dengan tempat suluk di dalam pagelaran, suluk dapat mengakhiri, mengintroduisasi, serta menyelingi suatu adegan untuk menimbulkan kesan-kesan yang jumbuh (terpadu) dengan adegan yang dituju. *Padhalangan* Ngayogyakarta menyebutkan bahwa *lagon, kawin, ada-ada,* dan *sendhon* itu ditampilkan sebagai bagian integral pagelaran

wayang untuk " . . . *ngisi raos jumbuhipun lan kawontenan, sarta kangge ngombangi ungeling gansa lan sapiturutipun.*" Nojowirongko menambahkan bahwa di samping menjadikan perpindahan adegan dari yang satu ke yang lain tidak *kaget* (bagaikan terkejut) atau *kemba* (terasa hambar), suluk ini juga membuat *mayar* (mudahnya perasaan) pekerjaan si dalang. Dari kedua pakem pedalangan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi suluk antara lain seperti berikut.

1. Agar perpindahan adegan tidak mengalami kejutan-kejutan yang kurang mengenakan perasaan. Perpindahan yang tidak kaget ini barangkali memang menjadi faktor estetika wayang yang harus ada, atau barangkali juga untuk mempermudah tugas dalang dalam menyesuaikan dirinya kepada (suasana adegan) *mood* adegan yang beraneka ragam.
2. Mempermudah sebagian pekerjaan dalang. Di samping apa yang telah disebutkan di atas, yaitu dalang akan lebih mudah dalam menyesuaikan diri kepada berbagai suasana adegan yang beraneka ragam dan berganti-ganti, penampilan suluk yang sudah sangat mendarah daging dalam kosa hafalan dalang ini dapat juga memberi kesempatan bagi si dalang untuk mempersiapkan strategi penampilan yang akan datang. Dengan kata lain, saat-saat untuk suluk ini dapat menjadi ajang kesempatan bagi si dalang untuk memikirkan apa yang segera akan ia lakukan. Artinya, sambil menyanyikan suluk maka berputarlah otak si dalang untuk merencanakan apa yang segera akan dia kerjakan.
3. Memberi efek kesan yang lebih mendalam tentang adegan yang dinikmati oleh para penonton. Apa yang telah dilukiskan oleh kanda, dan apa yang telah tergambar di atas kelir dengan penampilan tokoh wayang beserta aktingnya (sabetannya), masih lebih diperhebat nuansa suasana itu dengan suluk.
4. Bagi para penonton yang kebetulan merasa agak capai karena sajian pagelaran yang telah berlangsung agak lama, waktu untuk suluk ini sering juga dapat dipakai untuk sekedar beristirahat. Penonton yang lelah ini tak usah memperhatikan secara intensif apa yang terkandung di dalam suluk, karena suluk pada dasarnya memang dapat dinikmati dengan sikap santai. Pada waktu suluk ini disajikan, penonton dapat menghirup minuman yang tersaji di hadapannya,

dapat berbisik sedikit kepada teman yang kebetulan duduk di dekatnya, atau mengerjakan pekerjaan lain yang tidak mengganggu jalannya pertunjukkan. Hal semacam ini tidak dirasa merugikan bagi si penonton itu sendiri.

5. Menjadi sarana pemadu atau intergrasi. Nyanyian suluk tentu saja memakai pedoman not gamelan. Oleh karena itu, keselarasan suluk tentulah terjamin. Selanjutnya, karena lagu setiap suluk yang telah dipedomankan itu tentu diselaraskan dengan lagu yang mendahului dan mengikutinya, maka keterpaduan suluk terhadap pagelaran secara keseluruhannya juga terjamin. Suluk bukan saja *terintegrasi* secara baik kepada unsur-unsur pertunjukkan wayang yang lain (seperti kanda, ginem, patet), melainkan juga *mengintegrasikan* unsur-unsur dramatik lainnya menjadi keterpaduan yang integral.

Integrasi suluk terhadap gamelan antara lain dijalankan dengan apa yang disebut *kombangan* dan *ombakan* yang terdapat di dalam suluk. Kombangan ialah suara Ooooooo, aaaaaa, eeeee dan sebangsanya yang terdapat pada permulaan dan pertengahan atau akhir suluk. Kombangan itu disuarakan dengan memakai not yang selaras dengan apa yang ada pada gamelan.

Sebaliknya, totalitas suasana yang ditimbulkan oleh nyanyian suluk seolah-olah menyimpulkan semua suasana yang menyelubungi adegan-adegan di sekitar penyanyian suluk itu. Suluk itu menjadi pengikat *(suh)* segala sarana dramatik yang dipakai untuk menampilkan kesan tertentu (seperti ginem, kanda, serta sabetan).

7.5 Ragam Bahasa Suluk

Suluk ialah puisi. Berbeda dengan ginem yang pada umumnya berbentuk kalimat-kalimat biasa dalam ragam formal, dan dengan kanda yang berbentuk prosa liris, suluk berbentuk syair. Wacananya terbilang ringkas akan tetapi amat bertingkah. Artinya, semua yang tercantum di dalam suluk itu dipilih dan diatur dengan sangat teliti, dengan tekanan istimewa pada kesan keindahan atau karisma bahasa. Segala sesuatu di dalam suluk dipilih dan diatur dengan cermat untuk dapat memencarkan kesan seperti yang dimaksudkan dalam pemakaiannya.

Wacana suluk tergolong ringkas saja. Ada suluk yang terdiri dari dua baris kalimat atau dua buah klausa saja. Akan tetapi, juga ada yang

agak panjang, terjadi dari sepuluh baris.

Suluk selalu dinyanyikan oleh dalang. Suluk ditembangkan oleh dalang di antara adegan yang satu dengan yang lain, terkadang dengan iringan beberapa alat musik yang sifatnya lembut seperti gambang, gender, rebab, dan suling, tetapi kadang-kadang juga dengan keprak. Iringan musik ini berfungsi sebagai latar belakang saja, karena dalam hal penampilan suluk ini memang suluknyalah yang dianggap dominan.

Kalimat suluk, seperti kalimat serta klausa pada puisi lainnya, seringkali terasa tidak mematuhi ketentuan gramatika bahasa yang biasa. Seringkali terjadi urutan frase yang tidak mudah dijelaskan. Sebagai misal, dalam *Ada-ada Girisa* baris pertama sudah menampilkan urutan frase yang seperti ini:

Leng-leng gatining kang
awan saba-saba
ni king Ngastina.
Leng-leng artinya
siang bermain keluar
(ni king) Ngastina.

Dalam baris-baris itu terdapat semacam kata kerja *saba* (bermain ke luar(?) yang ujudnya dibuat berbentuk reduplikasi. Dalam pemakaian, biasanya *saba* jarang sekali dibuat dobel. Juga terasa dari usaha terjemahan di sebelah kanan itu betapa aneh susunan kalimatnya. Kita tidak pasti apakah Ngastina itu subjek, predikat, objek, ataukab apa. Demikian juga kata *awan* (siang).

Yang lebih sulit dipahami lagi ialah kaitan antara baris yang satu dengan baris yang lain. Jadi dalam hal ini kita akan segera teringat bahwa di dalam puisi bahasa Indonesia atau bahasa-bahasa Indo-Eropa yang sifatnya agak modern pun terdapat hubungan baris yang kaitannya tidak mudah untuk dipahami.

Kata-kata yang terpakai di dalam suluk banyak yang terambil dari leksikon kawi. Oleh karena itu, buat orang Jawa masa kini kata-kata itu juga sudah cukup sulit untuk dimengerti artinya. Sebagai contoh dalam patetan yang rasanya masih mudah dimengerti oleh orang-orang Jawa yang tergolong generasi tua telah terdapat kata-kata kawi yang cukup banyak sebagai berikut.

anjrah	bertebaran, terserak di mana-mana
puspita	bunga
rum	harum
samirana	angin
mrik	harum
kongas	harum
maweh	memberi, menjadikan
raras	selaras, harmonis, tenang
rena	gembira, senang
driya	hati

Suluk itu lengkapnya berbunyi sebagai berikut.

Anjrah ingkang puspita rum	Bertebaranlah si bunga harum
Kasiliring samirana mrik	terhembus oleh angin semerbak
Oooo	O
Sekar gadhung kongas gandanya	Bunga gadung harum baunya
Ooooo	Oooo
Maweh raras renaning driya	Membuat selaras (dan) gembira hati
Oooo	Oooo

Suluk di atas masih tergolong mudah untuk dipahami, pertama-tama karena kata-kata yang ditampilkan masih kata-kata yang tergolong berfrekuensi tinggi, masih kerap dipakai, dan maka dari itu orang-orang masih agak sering mendengarnya di dalam pemakaian sehari-hari. Kedua, konstruksi sintaksisnya pun tergolong mudah dimengerti karena tidak terlalu berbeda dengan pemakaian bahasa Jawa masa kini. Yang ketiga, kaitan antara baris yang satu dengan yang lain pun tidaklah terlalu menimbulkan teka-teki. Dalam suluk-suluk lainnya hal demikian tidaklah selalu ada. Oleh karena itu, pemahamannya pun sering sangat sulit diusahakan. Berikut ialah contoh *Ada-ada Werkudara* akan meloncat.

Cancut gumregut manjing
Samodra tulya dreng
Wiraganya legawa banyu sumaput wentis
Oooo
Meleging angganira

Sumingep nampegi
migeg jangga kang warih
katon naga kumanbang gengnya sawukir anak
ngakak gelak kumelap
Ooo
Bersingsing segera masuk
Samodra segera bersemangat
Tingkahnya ikhlas air membasuh betis
Oooo
Mengisari badannya
menggelut menampar
mencengkam leher si air
tampak naga mengambang besarnya sebukit anak
Oooo

Bagi si dalang yang tahu makna yang melatarbelakangi terjadinya syair suluk Ada-ada Werkudara di atas barangkali segala sesuatunya cukup terang. Akan tetapi, bagi orang yang kurang mengenal dunia pewayangan, kesukaran yang bukan sedikit tentu akan dirasakannya. Kesukaran itu antara lain ialah dalam mengaitkan bagian-bagian syair itu menjadi suatu keutuhan yang berarti. Jika diterjemahkan secara bebas, syair suluk Ada-ada Werkudara itu kurang lebih dapat menjadi sebagai berikut. Werkudara menyingsingkan pakaiannya dan segera masuk ke Samudra. Dengan penuh nafsu ia berlaku ikhlas. Air segera membasahi betisnya, mengisari badannya, menggelut dan menerjang, kemudian naik sampai ke lehernya. Pada waktu itu tampaklah naga sebesar anak bukit mengapung di permukaan air, berbunyi mengakak gelak dibarengi kilatnya sinar.

Prinsip penciptaan syair tradisional seperti di dalam macapat, yaitu *guru lagu* (patokan bunyi vokal akhir pada setiap barisnya) dan *guru wilangan* (jumlah suku kata pada setiap barisnya) tidak ada di dalam suluk. Bentuk suluk lebih menyerupai bentuk syair modern karena patokan-patokan seperti yang ada pada tembang macapat, pada pantun, pada soneta, dan sebangsanya tidak berlaku. Jumlah baris pada setiap wacana syair, jumlah suku pada setiap baris, bunyi vokal akhir pada setiap barisnya tidak diharuskan mengikuti suatu patokan tertentu. Hal-hal tersebut boleh dikatakan bebas. Karisma suluk lebih ditentukan

oleh nada lagu suluk secara keseluruhan, kekawian unsur-unsurnya, serta makna diksi yang menjadi salah satu komponennya.

Unsur linguistik kawi, baik yang berasal dari bahasa Sanskerta maupun yang dari bahasa Jawa kuna, selalulah dianggap memencarkan nuansa indah dan keramat bagi orang Jawa dewasa ini. Kata-kata kawi seperti *manjing* 'masuk', *tulya* 'lalu', *wiraga* 'gerak, tingkah', *wentis* 'betis', *angga* 'badan', *jangga* 'leher', *warih* 'air', *wukir* 'bukit', dan lain sebagainya selalu saja bernuansa indah dan angker. Demikian juga imbuhan seperti *-ira* 'nya', *-um-*, dan *-in-*.

Selanjutnya, kesan-kesan yang spesifik biasanya dapat ditangkap dari diksi yang tercantum. Seperti tercantum pada suluk yang menggambarkan akan berangkatnya Werkudara dari suatu tempat ke tempat lain di atas, kata-kata *cancut* 'menyingsingkan', *gumregut* 'bersemangat', dan gambaran secara umum bahwa Werkudara menghadapi bahaya dari serangan ular naga di tengah samudra kiranya cukup memberi gambaran sekilas bagaimana perasaan yang tergambar pada adegan waktu itu. Gambaran semangat Werkudara, tekadnya menghadapi pekerjaan yang akan dilaksanakan kendati bahaya yang mengancam dan kesukaran yang menimpa, cukup jelas terkilas. Dalam hal ini, bunyi kata-kata suluk itu tidak perlu dengan persis menggambarkan adegan yang sedang tampil. Artinya, dalam suluk Werkudara ini si Werkudara tidak usah selalu dalam keadaan menghadapi bahaya serangan naga di tengah lautan. Suluk ini dapat juga dipakai untuk menggambarkan suasana pada waktu si Werkudara itu akan berangkat ke medan perang atau ke tempat lain yang mengandung resiko.

Sebagai contoh lain, untuk menggambarkan atau menimbulkan rasa sedih biasanya ditampilkan suluk jenis *sendhon tlutur*. Dalam suluk ini tersebut kata-kata yang melambangkan hal-hal yang berhubungan dengan adanya kematian:

Suram-suram matahari sedih
bagaikan mengusap jenazah
Oooo
hilang manisnya
wajahnya layu
kusut pucat darahnya merata
Oooo, Eeee

ke badannya
basah karena darah di udara
langit kemerahan
aaaa

Suluk semacam ini memang tepat dipakai untuk menggambarkan adanya peristiwa kematian seorang satria di medan pertempuran. Akan tetapi, jikalau dirasa perlu, suluk ini pun dapat ditembangkan pada peristiwa kesusahan jenis lain.

Sebetulnya, di atas segala itu, yang bagi kebanyakan orang awam dirasa sangat menentukan ialah nada lagu tembangnya sendiri. Kata-kata kawi memang penting. Demikian diksi pada umumnya. Akan tetapi, yang segera menyentuh perasaan penonton, terutama yang kurang menguasai leksikon kawi ialah tembangnya sendiri. Oleh karena itu, lagu suluk ini teramat penting bagi dalang untuk menguasainya. Dalam buku pakem dan buku pegangan lainnya, tembang suluk ini sering diberi tuntunan. Tuntunan itu biasanya dinyatakan dengan notasi musik yang dapat dilatih dan dihafalkan oleh siapa pun yang ingin mempelajarinya.

7.6 Tipe Wacana suluk

Sejalan dengan fungsi suluk untuk menimbulkan kesan-kesan sesuai dengan adegan yang sedang ditampilkan atau akan ditampilkan, wacana syair suluk biasanya bersifat deskriptif. Artinya, bukan naratif, argumentatif, ekspositif, hortatorik, volatif, atau yang lain-lain.

Dalam contoh suluk untuk Werkudara yang akan berangkat menuju medan laga atau ke tempat lain, yang penting digambarkan ialah bagaimana keadaan diri Werkudara di kala masuk ke samudra. Pertama, memang ada tindakan ia masuk ke air. Kemudian satu per satu digambarkanlah keadaan yang menimpa dan menghadang dia di tengah samudra itu. Air menepuk betis, kemudian naik menggenangi badan, dan kemudian naik lagi ke leher dan memecah di hadapan mukanya. Akhirnya, muncullah dihadapannya sosok ular naga sebesar gunung anakan.

Dalam sendon tlutur untuk menimbulkan kesedihan digambarkanlah pemandangan pada saat matahari menyinari raga terkapar: muka tidak

bersinar, pucat pasi, penuh darah, dan udara kena pengaruh darah sehingga langit berwarna kemerah-merahan.

Dalam suluk yang menggambarkan ketenangan digambarkan:

Bertebaranlah bunga yang indah
kena hembusan angin semerbak baunya
bunga gadung menyebarkan bau harumnya
Menjadikan siapa yang berada di situ gembira di hati

Suluk patet manyura wantah yang biasa dipakai untuk mengakhiri gending pada waktu pertunjukan sudah mendekati babak terakhir digambarkan sebagai berikut.

Hampir fajar kemerahan sang surya
bagaikan mata badan yang sudah rapuh
sabda burung
Ooo
di atas pohon kanigara
Oooo
Menyanyi dengan nyaring
bagaikan ucapan pinipaca
Ooo
koteknya ayam hutan
Oooo

Dari contoh di atas kita tahu bahwa suluk biasanya menampilkan keadaan beserta detail yang menjadi komponennya. Jika suluk itu tentang kesedihan, digambarkanlah mayat dan darah. Jika saatnya fajar, maka digambarkanlah merahnya matahari di ufuk timur beserta bunyi berbagai burung yang menyambutnya. Jikalau suasana ketenangan maka digambarkanlah suasana yang penuh dengan bunga yang indah dan berbau harum, dan sebagainya.

Suluk tidak menampilkan kekhasan pandangan hidup si penyair atau pun kekhasan pengalamannya. Suluk tidak bersifat individual. Suluk menyerupai nyanyian-nyanyian yang telah menjadi milik rakyat secara meluas, dan seperti lagu kebangsaan atau dolanan bocah atau lagu-lagu rakyat lainnya, ia dapat menggugah rasa hati atau semangat tertentu.

Bentuk puisi yang terpakai di dalam berbagai suluk itu rasanya

berbeda dengan bentuk puisi tradisional seperti pantun atau tembang macapat. Bentuk suluk berbeda dengan pantun karena suluk tidak mempergunakan sistem baris sampiran serta mempergunakan bunyi akhir baris yang dibuat bersamaan. Jumlah barisnya pun dalam suluk itu beraneka ragam, tidak tetap seperti di dalam pantun. Ada suluk yang bentuknya panjang, ada pula yang pendek.

Suluk juga berbeda dengan tembang macapat dalam hal produktivitasnya. Masing-masing jenis tembang macapat sebetulnya ialah macam tembang yang dapat dipakai sebagai pola penciptaan syair yang tak terbatas jumlahnya. Orang dapat menciptakan syair yang jumlahnya berpuluh-puluh, bahkan beratus-ratus, asal saja isi syair itu sesuai dengan kesan yang biasanya ditimbulkan oleh jenis tembang macapat itu. Orang dapat membuat cerita yang cukup panjang menggunakan banyak syair yang terbagi dalam beberapa macam tembang macapat saja. Akan tetapi, syair suluk merupakan hafalan tetap yang perubahan kata-katanya jarang dibuat oleh dalang. Penciptaan syair baru dalam pola lagu suluk tertentu boleh dikatakan tidak pernah terjadi. Terhadap syair hafalan *(cakepan)* syair yang sudah ada, dalang tinggal menghafalkannya saja.

Selanjutnya, suluk berbeda dengan tembang macapat atau nyanyian-nyanyian dalam opera, sebab suluk sifatnya deskriptif, sedangkan tembang macapat dan nyanyian opera itu bersifat naratif-informatif. Nyanyian opera dan tembang macapat jika dipakai di dalam pertunjukkan mengajukan jalannya cerita, sedangkan suluk hanya mencoba mengintensifkan keadaan rasa dan pikiran yang ada pada adegan tertentu. Suluk berusaha mengintegrasikan komponen dramatik yang bermacam-macam menjadi satu kesan.

Tidaklah suluk itu memencarkan suasana kesakralan? Sering dikatakan orang bahwa asal-usul pertunjukan wayang ialah untuk menyertai upacara penting di dalam kehidupan yang sifatnya sakral. Seperti masih tergambar di dalam pertunjukkan wayang jenis *ruwatan* dan juga pada lakon baratayuda suasana kesakralan itu masih jelas terasa. Karenanya seringlah timbul pertanyaan, apakah suluk itu tidak mencerminkan nuansa sakral itu. Apakah suluk pada umumnya hanya mencerminkan suasana indah atau mengesankan saja?

Dalam keadaannya yang sekarang, suluk memang terasa sangat

puitis. Kesan pertama yang dapat kita tangkap biasanya memang nuansa keindahan itu. Jadi, suluk seolah-olah kurang mencerminkan suasana sakral.

Jika suluk ini ditinjau dari segi fungsinya sebagai sarana penyimpul dan pengintegrasi kesan suasana berbagai adegan dan sarana dramatik lain, dan nuansa angker yang ditimbulkan oleh diksi dan konstruksi sintatik yang terpakai, dan juga berbagai gejala keharmonisan serta keselarasan yang terpakai, maka terasa pulalah bahwa suluk sering menimbulkan suasana angker. Bukankah ragam bahasa sakral ditandai oleh hal-hal itu: *integrasi* sistem kehidupan dengan alam pada umumnya, *keselarasan* dan *keharmonisan* makrokosmos dan mikrokosmos, keangkeran unsur arkais, dan keangkeran simbol-simbol lainnya? Jadi sebetulnya, apabila unsur-unsur yang ada di dalam pertunjukkan itu membantu, atau paling tidak tak menghindarinya, maka dapat saja suluk menimbulkan suasana yang angker. Apabila ada keseriusan tanggapan penonton, apabila suasana tempat pertunjukkan menopang, maka dengan mudahlah suluk menampilkan suasana angker.

Pada waktu suluk menyanyikan, orang dapat memperoleh kesan bersemangat, tenang, sedih, iba, bergairah, persis seperti apa yang diinginkan oleh dalang. Akan tetapi, keadaan sekarang ini, apabila penonton dalam keadaan capek, mengantuk maka boleh saja ia beristirahat dan tak usah terlalu menghiraukan suluk itu. Bahkan bagi si dalang sendiri, karena sudah hafalnya kata-kata dan lagu suluk itu, maka suluk itu dapat dipakai sebagai sarana untuk sekedar beristirahat, menenangkan pikiran, dan merencanakan apa yang akan diperbuat di dalam adegan yang akan datang. Dengan kata lain, kesakralan itu memang kurang tergambar dari penyanyian suluk.

7.7 Unda-usuk Suluk

Dari sudut tingkat tuturnya atau unda-usuknya, bahasa suluk sukar diberi cap dengan tegas. Secara sekilas dapat dikatakan bahwa pada umumnya wacana suluk itu berbentuk ngoko, yaitu tingkat tutur yang tergolong terendah. Seperti tembang-tembang dalam berbagai babat dan tulisan-tulisan di masa lalu, suluk menampilkan wacana yang dari unda-usuk terasa ngoko dengan kata-kata yang kadang-kadang termasuk di dalam leksikon krama atau krama inggil. Kesukaran memberi label

apakah suluk berada dalam tingkat ngoko atau krama disebabkan oleh adanya kata-kata kawi yang berjumlah banyak kata-kata kawi itu memang dapat dipakai di dalam tingkat yang manapun.

Penggunaan leksikon kawi ini membingungkan terutama apabila mengenai akhiran seperti *-ira, -nya,* '-nya', tambahan penghubung frase seperti *-ing,* serta kata tugas seperti *nulya* 'lalu', *wus* 'sudah', *arsa* 'akan', dan sebagainya. Imbuhan serta kata-kata tugas itu sekarang ini menjadi penanda terpenting buat klasifikasi tingkat tutur. Namun, apabila halnya diucapkan dengan kata kawi, maka sulitlah ditebak apakah kalimatnya berada di dalam tingkat ngoko krama, karena unsur-unsur kawi itu bersifat netral. Dalam tingkat ngoko *-nya* ialah *-ne,* sedangkan dalam tingkat krama *-ipun. Nuli* 'lalu' ialah ngoko, dan *nunten* atau *lajeng* ialah krama, tetapi kata kawi *nulya* ialah netral. Sejajar dengan hal ini, pemakaian imbuhan pemasif *-in-, ka-* yang terpakai secara kerap di dalam suluk juga bersifat netral, tidak ngoko dan tidak krama. Demikianlah, maka suluk biasanya amat sulit untuk diberi cap, apakah bertingkat ngoko ataukah krama.

Terkadang ada terasa suatu suluk seperti berada di tingkat krama, tetapi pada umumnya rasanya bahkan sebaliknya. Kebanyakan, kesannya ialah ngoko.

Berikut ialah contoh suluk yang terasa berada di tingkat krama.

Ada-ada budhalan Mataram
Enjing gumuruh saking nagri Wiratha
Gunging kang bala kuswa abra busananira
Lir surya wedalira
Saking jalanidhi arsa madhangi jagad
Duk mungup-mungup aneng pucaking wukir
Oooo

Pagi gemuruh dari negeri Wiratha
Keseluruhan si balatentara menyala pakaiannya
Seperti matahari kelihatannya
Dari samodra akan menerangi jagad
Ketika sedikit kelihatan ada di puncaknya bukit
Oooo

Dalam suluk ini kata-kata *enjing* 'pagi', *saking* 'dari', *wedal* 'keluar' ialah krama. Kata yang menunjukkan ngoko ialah *aneng* 'ada di'.

Selebihnya ialah dapat krama atau ngoko.

Orang Jawa yang membaca suluk itu rasanya akan lebih menerima kesan krama daripada ngoko. Sebaliknya, dalam suluk berikut, tingkat ngokolah yang lebih terasa.

Ada-ada greget saut
Kadangmu padha warahen den becik
mbesuk amendhema
Oooo
Baris prayit'na
Haywa saranta wong ing Dwarawati
Tinumpasan iku awak Pandhawa
Oooo
Saudaramu ajarlah dengan baik
besuk menguburlah
Oooo
Berbaris waspada
Jangan bersabar orang dari Dwarawati
Ditumpas itu tenaga Pandhawa
Oooo

Dalam suluk ini kata-kata *-mu, padha, -en, mbesuk, -a, wong, iku* jelas kata-kata ngoko yang mempunyai padanan bentuk krama. Penggunaan kata-kata itu secara bersama-sama menimbulkan kesan yang sangat kuat adanya tingkat tutur ngoko.

BAB VIII KESIMPULAN

Dari pembahasan dalam bab-bab terdahulu dapat disimpulkan bahwa pertunjukkan wayang menggunakan komponen dramatik bahasa dalam wujud *ginem* (percakapan), *antawacana* (idiolek tokoh), *kanda,* dan *suluk.* Seperti di dalam sandiwara, film, atau pertunjukkan ketoprak, ginem atau dialog berfungsi menyampaikan alur cerita, tema cerita. Antawacana atau suara idiolek masing-masing tokoh tentu saja berfungsi menggambarkan pribadi tokoh-tokoh yang tampil secara lebih baik. Kanda menggambarkan secara deskriptif keadaan serta sifat tokoh, suasana hati tokoh, lukisan suatu kerajaan, atau suatu tempat penting yang lain, dan juga suatu adegan atau suatu peristiwa. Dengan mendramatisasi keadaan serta tokoh-tokoh itu, kanda juga sering berfungsi memperhalus hubungan antara berbagai adegan, bahkan antara kemauan si dalang dengan pemain musik. Kanda seringkali memuat aba-aba dalang akan musik harus dimainkan oleh si penabuh gamelan. Suluk yang berwujud nyanyian dalang itu disampaikan dengan maksud membangunkan kesan yang lebih mendalam akan keadaan yang sedang tampil di dalam cerita, serta memadukan berbagai komponen dramatik yang ada pada wayang menjadi suatu kesatuan kesan yang utuh dan mendalam. Suluk dengan demikian juga menjadikan perpindahan adegan yang satu ke adegan yang lain menjadi lebih laras, dan selanjutnya juga memberikan kesempatan kepada si dalang untuk membuat strategi improvisasi dengan lebih *sareh* (sabar) serta memberikan kesempatan kepada para penonton untuk mengendorkan ketegangan perhatiannya.

Dalam hal ini kiranya berguna untuk mempertanyakan alasan mengapa justru pertunjukkan wayang menggunakan komponen dramatik seperti itu (di samping komponen lainnya, seperti gamelan, wayangnya sendiri, dan kelir). Mengapa wayang tidak membatasi diri hanya menggunakan ginem (dialog), seperti di dalam sandiwara? Mengapa justru keselarasan hubungan dan perpaduan-perpaduan itu dianggap penting? Mengapa penggelembungan dan dramatisasi keadaan harus disajikan melalui kanda dan suluk? Apakah hal itu disebabkan oleh adanya pemakaian wayang kulit kurang dapat menggambarkan perubahan suasana para tokoh yang kebetulan tampil atau karena alasan lain? Adakah kanda dan suluk timbul untuk menutupi kekurangan yang terjadi karena kelemahan akting yang dapat disajikan, ataukah karena ada suatu bal yang lain yang sifatnya pengaruh pembawaan zaman?

Bahwa kanda dan suluk dapat menutupi kekurangan yang disebabkan oleh ketidakdapatan boneka wayang menunjukkan perubahan mimik yang bermacam-macam serta keterbatasan boneka wayang di dalam hal akting terang tidak dapat disangkal. Suluk dan kanda yang menggambarkan suasana hati dan keadaan tokoh dan keadaan adegan itu memang dapat menutupi kekurangan gambaran yang ditampilkan oleh unsur dramatik yang lain. Kanda dapat memberikan lokasi kerajaan dengan baik, kesuburan tanahnya, kemakmuran rakyatnya, kecintaan rakyat terhadap raja, sebab-musabab didapatnya berbagai nama seorang tokoh, kesaktian senjata serta perlengkapan busana seorang tokoh, perubahan warna mata, gerak bulu mata, gerak kerot gigi, berubahan kembang kempisnya dada karena marah, darah yang mengalir keluar dari luka-luka terkena senjata, dan sebagainya, yang hal itu semua tidak dapat digambarkan dengan jalan melulu menampilkan boneka wayang. Sejalan dengan itu, nyanyian suluk menampilkan kesan-kesan dramatis yang tidak dapat ditampilkan oleh alat gamelan serta sarana lain yang ada di dalam pertunjukkan wayang. Berlainan dengan pertunjukkan film yang menggunakan musik dan berbagai teknik untuk menimbulkan kesan seram, sedih, tegang, hujan deras, angin ribut, dan lain-lain, maka menggantikan sarana-sarana itu dengan nyanyian suluk.

Sehubungan dengan hal ini, sangat menarik dicatat bahwa di dalam pertunjukkan wayang suasana tegang, *suspence* hampir tidak pernah terjadi. Rasanya bahkan sebaliknya yang amat penting untuk diusahakan,

yaitu bahwa di dalam pertunjukkan itu segala sesuatunya sebaiknya berjalan selaras, harmonis, *jumbuh*, terpadu, dan mengesankan. Kejutan dan kagetan dihindari sejauh-jauhnya. Laras, *gayeng* (serempak, harmonis, dan terpadu), *asri* (indah), megah tetapi syahdu diusahakan dengan sebaik-baiknya.

Untuk apa orang menonton pertunjukkan wayang? Orang datang ke pertunjukkan wayang bukan untuk memengerti suatu cerita, bukan untuk menikmati suatu hal yang mereka belum mengetahuinya, melainkan untuk menikmati suatu sajian kesenian yang segala sesuatunya berjalan bagus serta terpadu secara sempurna. Penggemar pertunjukkan wayang pada umumnya telah mengetahui isi cerita dari *lakon* (cerita) yang akan ditontonnya. Jadi, yang akan dinikmati sebetulnya ialah penampilan si dalang di dalam menjalankan tugasnya, sabetannya (aktingnya), antawacananya, kandanya, suluknya, serta strateginya di dalam mengorganisasi pertunjukkan itu selama semalam suntuk. Penonton ingin menikmati kecerdikan si dalang di dalam menampilkan ajaran-ajaran moralnya serta pesan-pesan lainnya melalui ketentuan-ketentuan yang tersedia padanya. Bersama dengan itu para penonton juga ingin menikmati keterpaduan penampilan dalang dengan sarana dramatik lainnya, seperti permainan gamelannya, penampilan sindennya, dan bahkan sajian boneka wayangnya sendiri. Orang datang ke pertunjukkan wayang ingin ikut serta di dalam suasana gayeng dan indah yang diharapkan tersaji di dalam pagelaran itu.

Isi cerita memang juga merupakan komponen yang penting. Akan tetapi, berbeda dengan cerita di dalam sandiwara atau cerita film yang memberikan tekanan nomor satu pada sisi cerita ini, wayang menjadikan isi cerita itu hanya salah satu dari sekian banyak komponen dramatik yang ada. Anak-anak muda yang belum pernah menonton lakon memang akan mementingkan isi cerita dari pagelaran yang ditontonnya. Akan tetapi, bagi si orang tua atau orang dewasa lain, yang menjadi penggemar wayang, isi cerita hanyalah suatu komponen dari berbagai komponen yang ada.

Mungkin karena bobot isi cerita yang tidak terlalu penting inilah maka bentuk kanda (cariyos dan janturan) serta suluk dibuat sangat estetis seperti bentuknya yang ada. Oleh karena kesemuanya harus berbobot seni, maka suluk dan kanda serta antawacana disajikan secara

sangat mengesankan. Suluk berbentuk puisi, kanda berbentuk prosa liris, sedangkan ginem dan antawacana pun diracik dengan sangat teliti.

Mengapa tema atau isi cerita yang sering amat penting dari sudut pendidikan moral tidak menempati tempatnya yang maha penting di dalam pertunjukkan wayang? Mengapa hal-hal lain juga dianggap cukup penting? Mungkin sekali jawabnya ialah karena pada mulanya pertunjukkan wayang itu bersifat ritual; bersifat sakral. Mungkin karena kesakralan dan keritualan inilah maka faktor keserasian, keselarasan, keharmonisan, keterpaduan, kekawian bahasa terasa amat penting. Dalam Pengantar *Sosiolinguistik* (1984) Soepomo mengatakan bahwa ragam bahasa yang bersifat sakral-ritual biasanya memang mementingkan adanya sifat-sifat tersebut: laras, harmonis, terpadu, misterius, banyak mengandung hal-hal yang maknanya kurang dapat dijelaskan dengan jelas, dan menggunakan wacana yang sifatnya serius dan ketat tidak boleh diubah-ubah. Memang, wayang menggunakan kanda, suluk, dan patokan dialog yang kesemuanya menggunakan patokan-patokan yang resminya tidak boleh diubah bentuknya. Cakepan (hafalan) suluk tidak boleh diubah, cakepan kanda seharusnya juga tidak diubah, patokan idiolek antawacana tokoh satu per satu juga seharusnya tidak diubah-ubah. Kalau hal-hal itu dilanggar, maka orang yang mengetahui patokan pekerjaan dalang akan menilai keseluruhan pertunjukkan itu sebagai pertunjukkan yang jelek, yang menyimpang dari patokan (dari pakem).

Pertunjukkan wayang sebetulnya ialah suatu pertunjukkan kesenian yang amat dekat dengan sesuatu yang sifatnya religius. Keindahan yang terpakai di dalam wayang, di dalam penggunaan bahasanya sangat dipengaruhi oleh ketentuan-ketentuan yang sifatnya sakral religius. Artinya, keindahan itu bukan dipengaruhi oleh tuntutan kejelasan makna cerita, bukan oleh ketegangan dan konflik yang ada di dalam plot atau yang lain-lain melainkan oleh simbol-simbol yang mengandung teka-teki, ketetapan bentuk, kekawian bahasa, klise-klise arkais, keserasian, keharmonisan, keterpaduan, oleh sifat *nges* dan sifat anggun.

Hal-hal semacam itu memang cocok bagi penonton-penonton yang senang kepada suasana yang aman tenteram, serasi, rukun dan damai, dan menyukai hal-hal yang sifatnya religius. Akan tetapi, bagi orang muda zaman sekarang, yang dari awal mula dididik menyenangi ilmu

pengetahuan yang sifatnya analistis, yang telah mengenal lezatnya hasil teknologi modern, yang merasa bahwa mereka lebih mampu mengontrol berbagai hal yang ada di alam sekitarnya, pertunjukkan yang sifatnya religius yang bertipe sama saja agaknya kurang menarik. Orang muda seperti ini tampaknya lebih tertarik kepada cerita film dan sandiwara yang berorientasi kepada isi cerita; yang ceritanya menampilkan ketegangan dan kejutan dan selalu mengandung pengetahuan-pengetahuan yang baru. Di samping isi cerita, jika orang muda seperti ini menyaksikan pertunjukkan wayang, maka hal-hal seperti ketepatan dalang di dalam memegang prinsip-prinsip di dalam pakem tidaklah begitu dihiraukan. Orang muda seperti ini lebih suka apabila si dalang dapat menampilkan adegan-adegan, cerita-cerita yang mengandung hal-hal yang lucu, yang menyajikan suatu hal yang baru. Oleh karena itu, sekarang ini seringkali ada dalang yang dengan sengaja menyimpang dalam hal berkanda, berantawacana, bersuluk, dan juga dalam sabetan wayangnya karena si dalang ingin memberi apa yang diminta oleh para penonton yang "modern" ini. Kata-kata dan ungkapan kanda diganti dengan kata-kata dan ungkapan yang dapat dimengerti oleh orang-orang muda, dan bukan hanya mudah dimengerti, melainkan juga yang mengandung nuansa humor.

Penggantian-penggantian dari hal-hal standar dengan hal lain semacam ini tentu saja mengurangi tingkat kesakralan unsur-unsur dramatik itu, dan sebagai akibatnya juga tingkat kesakralan pertunjukkan itu secara keseluruhan. Penggantian-penggantian semacam ini menjadikan wayang pertunjukkan kesenian yang lebih sekuler, dan dengan demikian maka nilai seninya secara keseluruhan menjadi amat berkurang. Pertunjukkan kesenian sekuler tentunya berorientasi kepada isi cerita, sedangkan wayang takkan mampu memenuhi hal ini. Cerita wayang jumlahnya terbatas saja. Kreasi tidak sebebas seperti sandiwara atau film.

Selanjutnya, mengapa gamelan memegang fungsi yang penting di dalam wayang. Gamelan menyediakan not-not yang menjadi patokan suara berbagai tokoh. Gamelan menjadi tempat tambatan tinggi rendahnya suara kanda dan suara suluk. Di samping itu, seperti musik yang mengiringi pertunjukkan film, gending-gending gamelan juga membantu mengembangkan fantasi penonton kepada suasana berbagai adegan yang diiringinya. Irama gerak, nada suasana dipantulkan dengan

jelas oleh paduan suara berbagai instrumen gamelan.

Sejalan dengan kenyataan bahwa kesakralan bahasa banyak terletak pada segi suprasegmentalnya, pada suara dan bunyinya, maka gamelan pun memegang peranan yang amat penting bagi buah kesenian yang amat dipengaruhi oleh suasana kereligiusan. Jadi gamelan harus bagus, dan harus terintegrasi secara *gayeng* dengan unsur-unsur dramatik lainnya, terutama dengan kanda, suluk ginem, antawacana, dan sabetannya.

DAFTAR PUSTAKA

Becker, Alton L. 1979. "Text Building, Epistemology, and Aesthetics in Javanese Shadow Theatre," dalam Alton L. Becker dan Aram A. Yengoyan (ed.). *The Imagination and Reality: Essays on Southeast Asian Conherence System.* Norwood, new Jersey: Ablex Publishing Corp.

Brandon, James R. 1970. *On Thrones of Gold: Three Javanese Shadow Plays.* Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Gudaryono, 1972. *Kumpulan Karangan tentang Pewayangan.* Yogyakarta, Panitia Pameran Wayang.

Hatley, Barbara, 1978. "Tanggapan Masyarakat Yogyakarta terhadap Ketoprak". (Kertas Makalah). Yogyakarta.

Hardjowirogo, P. 1968. *Sejarah Wayang Purwa.* Jakarta: Balai Pustaka.

Holt, Claure, 1967. *Art In Indonesia: Continuities and Change.* Ithaca, New York, Cornell University Press.

Keraf, Gorys, 1980. *Tatabahasa Indonesia.* Ende, Flores: Nusa Indah.

Kodiron, Ki, 1963. *Lampahan Sembadra Larung,* Surakarta: Tri-jasa.

——, 1967. *Serat Pakem Pedalangan, Balungan Lampahan Ringgit Purwa,* Surakarta: Pelajar.

Kridalaksana, Harimurti. 1982. *Kamus Linguistik.* Djakarta: Gramedia.

Mudjanattistomo, R.M. dkk. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta,* Jilid 1, Yogyakarta: Yayasan Habirandha.

Mulyono, Sri. 1978. *Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa Depannya.* Jakarta: Gunung Agung.

Noyowirongko, M. Ng. 1960. *Serat Tuntunan Pedhalangan,* 4 Jilid, Djawatan Kebudajaan, Departemen P.P. dan K.

Poedjosoedarmo, S. dkk. 1979. *Tingkat Tutur Bahasa Jawa.* Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen P dan K.

Poedjosoedarmo, Soepomo. 1979. "Komponen Tutur". (Kertas Makalah, Seminar M.L.I. ke-2).

Poedjosoedarmo, dkk. 1982. "Kedudukan dan Fungsi Bahasa Jawa di Jawa". (Naskah). Jakarta: Pusat Bahasa.

——, s. 1984. "Pengantar Sosiolinguistik" (Naskah), Yogyakarta.

Poerwadarminta, W.J.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia,* Jakarta: Balai Pustaka.

Senosastroamidjojo, A. 1958. *Nonton Wayang Kulit,* Yogyakarta: Pertjetakan Republik Indonesia.

Soedarsono, 1983. *Wayang Wong In The Yogyakarta Kraton,* Disertasi, Ann Arbor: The University of Michigan.

Sulardi, R.M. 1953. *Gambar Princening Ringgit Poerwa.* Djakarta: Balai Pustaka.

Wedhawati, dkk. 1979. *Wacana Bahasa Jawa,* Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen P dan K.

Wignyowirjanto, Ki. 1963. *Pedalangan Djangkep Sedalu Muput.* Solo: Keluarga Subarno.

Dicetak oleh
P.D. Hidayat
Yogyakarta