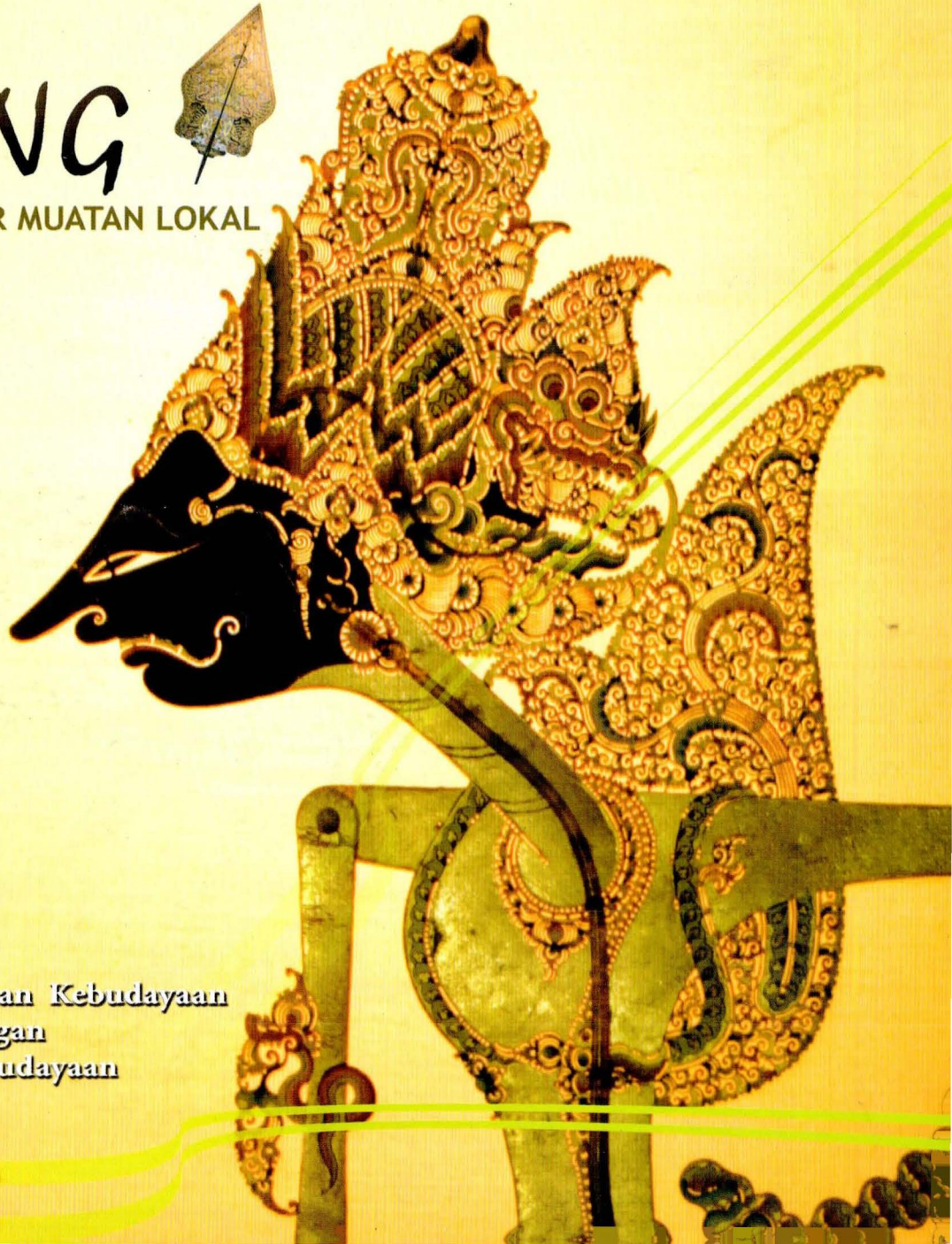
WAYANG

PENGAYAAN BAHAN AJAR MUATAN LOKAL



ktorat
yaan

sat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan
dan Penelitian dan Pengembangan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

791.5
MIK
w

WAYANG:
PENGAYAAN BAHAN AJAR MUATAN LOKAL

Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan
Badan Penelitian dan Pengembangan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Wayang:
Pengayaan Bahan Ajar Muatan Lokal

Hak cipta dilindungi Undang-undang

Editor:
Drs. H. Solichin

Pengantar
Dr. Hurip Danu Ismadi

Narasumber:
Dr. Triyadi
Dr. Sumiyati

Penulis:
Mikka Wildha Nurrochsyam
Wiyono Undung Wasito; Siti Dloyana Kusumah

Desain dan Grafis:
Genardi Atmadiredja

Cetakan I, 2014

ISBN: 978-602-14893-2-1

diterbitkan oleh:

Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan
Badan Penelitian dan Pengembangan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jalan Jendral Sudirman-Senayan, Gedung E lantai 19, jakarta 112041, telp. (021) 5725573, faks: (021) 5725543





Kayon, rupa wayang yang penting dalam pergelaran wayang, diantaranya digunakan sebagai pembuka (*bedhol kayon*) dan penutup (*tancep kayon*)
Koleksi: Ki Purba Asmara



Pergelaran wayang, menampilkan ajaran-ajaran moral yang merupakan refleksi tingkah laku manusia dalam kehidupan sehari-hari.
Dok: Puslitbang Kebudayaan

Pengantar

Wayang merupakan salah satu budaya yang sangat membanggakan bangsa Indonesia karena telah mengharumkan nama Indonesia di dunia internasional. Puncaknya adalah ketika Wayang Indonesia ditetapkan oleh UNESCO, badan dunia di bidang Pendidikan dan Kebudayaan sebagai *a Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*, pada tahun 2003.

Pengakuan dan penghargaan UNESCO, terhadap Wayang memberikan dampak positif bagi citra bangsa Indonesia. Suatu prestasi budaya yang luar biasa, sekaligus sebagai tantangan apakah kita, bangsa Indonesia mampu melestarikan dan mengembangkan wayang sebagai nilai luhur yang memberikan filosofi dan pendidikan karakter kepada masyarakat dan generasi yang akan datang.

Untuk itu pada tahun 2014 ini Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dalam rangka melakukan rencana aksi mempunyai program, yaitu menyusun bahan ajar wayang bagi siswa di tingkat Satuan Pendidikan Dasar (Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama) dan Pendidikan Menengah (Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan).

Program pembuatan bahan ajar wayang ini sangat penting karena sebagai wujud kepedulian pemerintah untuk

berpartisipasi dalam upaya pelindungan wayang sebagai warisan budaya yang telah ditetapkan oleh UNESCO. Di samping itu, dengan memanfaatkan wayang untuk kepentingan bahan belajar proses belajar mengajar akan menjadi sarana pewarisan budaya bagi generasi muda Indonesia, sehingga wayang akan tetap lestari bahkan dapat sebagai bahan dalam mengembangkan nilai-nilai pendidikan, karena di dalam wayang mengandung banyak nilai-nilai keutamaan, yang dapat dimanfaatkan untuk untuk membentuk karakter peserta didik.

Bahan ajar wayang ini diharapkan juga menjadi bahan inspirasi bagi guru, siswa dalam rangka menciptakan peserta didik yang berkualitas, profesional dan bermoral melalui kearifan lokal yang terkandung dalam pertunjukan wayang.

Kepala,

Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan

Dr. Hurip Danu Ismadi



Anoman, wayang Golek Sunda
dok: PDWI

DAFTAR ISI

Pengantar	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II. SENI PERTUNUJUKAN WAYANG	5
A. Pengertian	5
B. Sejarah Wayang	6
C. Jenis-Jenis Wayang di Indonesia	7
D. Unsur Pelaksana dan Peralatan	8
E. Musik dan Gamelan	10
F. Pembuatan Wayang	12
G. Struktur Pergelaran Wayang	13
BAB III. CERITA WAYANG	19
A. Cerita Ramayana	20
1. Lakon Anoman Duta	22
2. Lakon Kumbakarna Gugur	25
B. Cerita *Mahabharata*	28
1. Lakon Wahyu Makhutarama	29
2. Lakon Gatutkaca Lahir	32
3. Lakon Begawan Ciptaning	36
BAB IV. TOKOH WAYANG	41
A. Tokoh-Tokoh Kisah *Mahabharata*	43
1. Pandawa	43
1. Puntadewa	44
2. Bima	46
3. Arjuna	48
2. Abimanyu	49

3. Gatutkaca 52
4. Kresna 54
5. Kunti 56
6. Drupadi 58
7. Srikandi 60
8. Kurawa 62
   a. Duryudana 63
   b. Dursasana 64
9. Sengkuni 66
11. Karna 68
12. Bisma 70
13. Durna 71
13. Baladewa 72

B. Tokoh-Tokoh Kisah Ramayana
1. Rama 74
2. Sinta 77
3. Anoman 78
4. Dasamuka 80
5. Wibisana 82

C. Tokoh-Tokoh Lokapala 84
1. Arjuna Sasrabahu 84
2. Sumantri 85
3. Sukasrana 88

Bab V. KAJIAN WAYANG UNTUK BAHAN AJAR 91
1. Bahan Ajar Prakarya 91
2. Bahan Ajar Seni Rupa 92

3. Bahan Ajar Seni Musik 93
4. Bahan Ajar Seni Tari 94
5. Bahan Ajar Teater 95
6. Bahan Ajar Bahasa Daerah 96

Bab VI. KESIMPULAN DAN SARAN 99

DAFTAR PUSTAKA 102





Durna, wayang Golek Sunda
dok : PDWI



BAB I. PENDAHULUAN

Wayang merupakan salah satu karya seni dari masyarakat Indonesia yang luar biasa. Penampilan wayang bisa dilihat dari dua aspek penting, yaitu aspek estetis atau keindahan dan aspek etis atau ajaran moral. Penonton bisa menyaksikan keindahan wayang melalui seni rupa, seni gerak atau *sabet*, seni suara; seni musik dan lain sebagainya. Melalui wayang peserta didik dapat mengetahui ajaran-ajaran, petuah-petuah dan nasehat-nasehat untuk membentuk watak dan budi pekerti. Ajaran-ajaran moral dapat disampaikan secara lebih baik kepada peserta didik karena tidak hanya sekedar tutur kata saja tetapi juga ditampilkan melalui contoh-contoh tingkah laku.

Pembuatan bahan ajar ini mempertimbangkan kebutuhan untuk menyampaikan pesan-pesan moral secara efektif kepada peserta didik. Dalam sejarah wayang telah terbukti menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan moral. Pada masa lalu, para wali menyampaikan pesan dakwah melalui wayang. Wayang terbukti mendapat simpati masyarakat pada waktu itu karena disampaikan secara bijak.

Bahan ajar ini bertujuan mengenalkan wayang kepada peserta didik melalui kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Seni pertunjukan wayang mengandung banyak pengetahuan, diantaranya adalah pengetahuan pedalangan, budi pekert, moral, bahasa dan sastra, filsafat, sejarah, dan pengetahuan lainya yang terkait dengan seni pedalangan. Aspek pengetahuan ini dapat dikenalkan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran.

Seni pewayangan mengandung aspek keterampilan, seperti keterampilan gerak, seni suara, seni musik, seni drama, seni rupa atau kriya dan sebagainya. Sehingga keterampilan peserta didik dapat ditingkatkan keterampilannya melalui seni pertunjukan wayang.

Sedangkan dalam aspek sikap diharapkan peserta didik dapat bersikap sesuai dengan nilai-nilai dalam seni pertunjukan wayang untuk membentuk budi pekerti luhur. Ajaran-ajaran budi pekerti dalam seni pertunjukan wayang dapat membentuk sikap yang baik dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Pembuatan bahan ajar ini juga mempertimbangkan dua sisi, yang pertama mengenalkan wayang sebagai salah satu seni tradisional sebagai bagian dari budaya lokal, agar tetap diminati dan digemari oleh generasi muda. Di sisi lain, di tengah-tengah gencarnya pengaruh budaya asing, peserta didik perlu dikenalkan wayang sebagai budaya milik sendiri, dan sebagai sarana untuk membentuk karakter bangsa.

Bahan ajar wayang ini perlu disesuaikan untuk daerah-daerah yang mempunyai tradisi wayang. Seperti di daerah Jawa Barat yang memiliki tradisi Wayang Golek Sunda, jenis wayang yang paling populer bagi masyarakat Sunda. Sedangkan bagi masyarakat Jawa wayang yang paling populer adalah wayang kulit Purwa. Bahan ajar ini diharapkan dapat disampaikan di daerah-daerah yang mempunyai tradisi dan budaya wayang, seperti di DI Yogyakarta, Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, Bali, NTB, Sumatera Selatan, dan Kalimantan Selatan.

Secara umum buku ini diperuntukan bagi pendidik untuk dapat mengembangkan pelajaran yang terkait dengan wayang baik ditingkat SD, SMP maupun SMA. Buku ini bagi pendidik diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar muatan lokal wayang di daerahnya masing-masing, terutama daerah-daerah yang masih mempunyai tradisi seni

pertunjukan wayang yang masih terpelihara oleh masyarakat pendukungnya.

Buku ini ditujukan agar para pendidik mendapatkan informasi yang memadai tentang pengetahuan dalam seni pertunjukan wayang, sehingga dapat melihat bagian-bagian mana dari wayang yang dapat digunakan sebagai materi untuk bahan ajar.

Garis besar buku ini berisi dua hal, yang pertama adalah pemaparan tentang seni pergelaran wayang, yang terdiri dari peralatan wayang, dalang, struktur pergelaran dan lakon wayang. Bagian ini memaparkan pergelaran dan unsur-unsurnya sehingga pembaca akan mengetahui secara memadai tentang seni pertunjukan wayang. Sedangkan pada bagian yang kedua memaparkan bagian-bagian mana dari unsur-unsur pergelaran wayang yang bisa diangkat oleh pendidik untuk disampaikan kepada murid-murid.

Dengan mengetahui unsur-unsur pedalangan yang bisa digunakan sebagai bahan ajar, maka diharapkan guru dapat mempunyai kreativitas dalam menyampaikan wayang sebagai pendidikan karakter. Untuk memperoleh gambaran yang utuh tentang seni pertunjukan wayang, bahan ajar ini didukung dangan rekaman video bahan ajar wayang yang dipersiapkan secara khusus.



Wayang wewayanganing ngaurip, 'Wayang merupakan cerminan kehidupan'
Dok: Puslitbang Kebudayaan



BAB II.
SENI PERTUNJUKAN WAYANG

A. Pengertian

Apa yang seringkali kita dengar dengan kata "wayang" bukan menunjuk pada rupa wayang tetapi lebih mengacu pada pergelaran wayang. Sri Mulyono menggunakan kata "wayang" dalam berbagai pengertian. Dalam bahasa Jawa misalnya wayang mempunyai arti "bayangan". Dalam bahasa Melayu istilah "wayang" berarti "bayang-bayang". Sedangkan, akar kata wayang adalah "yang" yang mempunyai variasi akar seperti *yung* dan *yong* terdapat pada istilah-istilah misalnya "*layang*" yang berarti '"terbang", istilah "doyong" yang berarti "miring" atau "tidak stabil". Sri Mulyono sampai pada kesimpulan bahwa substansi istilah "wayang" adalah tidak stabil, tidak pasti, tidak tenang, terbang, bergerak kian kemari (Sri Mulyono 1975, 11).

Pergelaran wayang merupakan salah satu bentuk seni pertunjukkan yang kompleks. Kecanggihan wayang terlihat dalam bentuk beberapa unsur seni, antara lain, seni sastra, seni rupa, seni musik, seni pentas, dan seni widya. Pergelaran wayang mempunyai unsur-unsurnya, seperti yang diuraikan oleh

Pandam Guritno, melalui pendekatan metode sebelas-sebelas terdiri dari: unsur pelaksana dan peralatan; dan unsur pertunjukan. Unsur pelaksana terdiri dari *dhalang*; *wiyaga* (pemain gamelam); *pesindhen* (penyanyi wanita). Unsur peralatan terdiri dari wayang kulit; *kelir* (layar dari katun); *blencong* (lampu); *debog* (batang pisang); *kothak* (kotak kayu); *cempala* (pemukul kotak); *kepyak* atau *keprak*; gamelan (alat-alat musik). Unsur pertunjukan terdiri dari dua, yaitu *sabetan* (atau gerak wayang); dan unsur yang didengar yaitu, *janturan*, *cariyos* atau *kandha*, *ginem* atau *pocapan*, *suluk*, *tembang*, *dhodhogan*, *kepyakan* atau *keprakan*, *gendhing*, *gerong* (koor pria) dan *sindhenan* (nyanyian sinden)

B. Sejarah Wayang

Catatan tertulis yang menunjukkan bahwa pergelaran wayang ditampilkan dalam masyarakat ditemukan berdasarkan prasasti Dyah Balitung dengan angka tahun 907 M. Dalam prasasti ini tertulis *"si galili mawayang buat Hyang macarita Bimma ya Kumara"* (Sri Mulyono 1975). Kalimat ini menunjukkan pergelaran wayang sebagai sebuah persembahan kepada Hyang. Catatan tertulis lain yang menunjukkan adanya pergelaran wayang dalam kakawin *Arjuna Wiwaha* bait 59 pada masa pemerintahan Airlangga abad 11. sebagai berikut :

> *"Hanonton ringgit manangis asekel muda hidepan huwus wruh towin yang walulang inukir molah angucap hatur ning wang tresneng wiyasa malaha tan wihikana ri tat wan yang maya sahana-hananing bhawa Siluman"*
>
> "Ada orang melihat wayang menangis, kagum serta sedih hatinya, walaupun sudah mengerti bahwa yang dilihat itu hanya kulit dipahat berbentuk orang dapat bergerak dan berbicara, yang melihat wayang itu umpamanya orang yang bernafsu dalam keduniawian yang serba nikmat, mengakibatkan kegelapan hati. Ia tidak mengerti bahwa semua itu hanyalah bayangan seperti sulapan, sesungguhnya hanya semu saja" (Sutarno dkk. 2004)

Sebelumnya tidak ada catatan tertulis tentang kapan wayang itu dipergelarkan untuk pertama kalinya. Relief-relief candi di Jawa terdapat adegan-adegan yang menampilkan cerita wayang yang diambil dari kisah *Ramayana* dan *Mahabharata*. Di kompleks Candi Prambanan yang didirikan kurang lebih abad VII misalnya, pada bagian Candi Rorojongrang terdapat relief

Ramayana secara lengkap. Relief-relief yang statis ini dimungkinkan menjadi inspirasi seniman pada saat itu untuk ditransformasikan ke dalam adegan-adegan pergelaran wayang yang lebih drmatis.

Para ahli sejarah berupaya mengkonstruksikan cikal bakal pergelaran wayang G.A.J Hazeu yang teorinya lebih banyak diterima berpendapat bahwa pergelaran wayang diperkirakan sudah ada sejak zaman animisme. Sedangkan Sri Mulyono mengatakan bahwa wayang itu sudah ada kurang lebih pada 1.500 SM (Sri Mulyono 1975). Diduga pergelaran wayang berasal dari upacara ritual untuk untuk menghadirkan roh nenek moyang melalui pertunjukkan wayang, membuat efek bayang-bayang yang estetis.

C. Jenis-Jenis Wayang di Indonesia

Indonesia mempunyai banyak jenis-jenis wayang. Diantaranya sudah punah, tetapi juga ada yang berkembang, dan mendapat dukungan yang besar dari masyarakatnya. Jenis wayang yang sudah punah antara lain, yaitu: Wayang Cicak di Pulau Penyengat, Kepulauan Riau. Sedangkan, wayang yang berkembang dan digemari masyarakat antara lain: Wayang Kulit Purwa Jawa, Wayang Parwa, Wayang Sasak, Wayang Golek Sunda. Saat ini Wayang Banjar dan Wayang Palembang mulai populer di kalangan masyarakat pendukungnya.

Beberapa daerah yang memiliki tradisi wayang antara lain: di Jawa Barat, masyarakat Betawi memiliki Wayang Betawi, yang mengkisahkan cerita carangan. Masyarakat Cirebon mempunyai seni pertunjukan Wayang Kulit Cirebon, keduanya mengkisahkan cerita *Mahabharata* dan *Ramayana*. Jawa Tengah mempunyai wayang yang sangat terkenal yakni Wayang Kulit Purwa yang berkembang di beberapa daerah antara lain di Surakarta, Banyumas, dan kota-kota lainnya. Wayang kulit purwa terkenal dan digemari masyarakat di wilayah DI Yogyakarta. Di Jawa Timur berkembang wayang kulit Jawatimuran. Di Bali terdapat banyak jenis wayang, diantaranya yang paling banyak penggemarnya adalah Wayang Parwa.

Di Pulau Lombok yang masyarakatnya mayoritas memeluk agama Islam memiliki wayang yang terkenal yakni Wayang Sasak, yang mengisahkan tentang kepahlawanan Amir Hamzah, paman Nabi Muhammad SAW.

Di Palembang, Sumatera Selatan mempunyai wayang yang disebut dengan Wayang Palembang. Pada saat ini Wayang Palembang mulai menunjukkan perkembangannya, dan mendapat perhatian dari masyarakat dan pemerintah daerahnya. Wayang ini mengambil kisah carangan (hikayat melayu) dan seni musik yang khas budaya Palembang.

Di Banjarmasin terdapat wayang yang mendapat dukungan dan perhatian masyarakat yakni wayang Banjar. Wayang Banjar juga mengambil kisah carangan dan seni musik yang khas budaya Banjar.

Wayang Topeng Madura, berkembang di daerah Madura. Wayang Tengul berkembang di daerah Blora, Jawa Tengah. Wayang Jemblung berkembang di daerah Banyumas. Sedangkan, masyarakat Tionghoa di Indonesia mempunyai wayang yang disebut dengan Wayang Potehi. Wayang Beber adalah wayang yang cara mendalangnya dengan cara dibeber dikenal di daerah Pacitan. Wayang Wong dikenal dan mendapat banyak penggemar di beberapa daerah di Jawa.

Di samping berkembang wayang-wayang klasik, di Indonesia juga berkembang wayang kontemporer, antara lain Wayang Sandosa yang dikembangkan oleh ISI Surakarta, Wayang Ukur yang dikembangkan oleh penciptanya Ki Sukasman, Wayang Ajen diciptakan oleh Wawan Gunawan. Wayang Suket oleh Ki Slamet Gundono, Wayang Kampung Sebelah oleh Ki Jliteng Suparman, Cengklong, Drama Wayang Swargaloka dan Wayang-wayang kontemporer lainnya.

D. Unsur Pelaksana dan Peralatan

Pelaksana dan peralatan pergelaran wayang berbeda-beda dari jenis dan gaya masing-masing wayang. Untuk memberikan gambaran yang sedikit lebih utuh, dalam tulisan ini dipaparkan unsur pelaksana dan peralatan dalam wayang kulit purwa Jawa.

1. Unsur Pelaksana

Unsur pelaksana pergelaran wayang yakni:

a. Dalang, sebagai aktor, pemimpin dan sutradara dalam pergelaran wayang. Dalang menjadi pelaksana sentral yang berwenang mengendalikan jalannya pertunjukan. Selain itu dalang juga berperan sebagai juru penerang, juru pendidik dan penghibur

di dalam pergelaran wayang.

b. *Wiyaga*, pemain gamelan untuk mengiringi pentas pergelaran wayang

c. *Pesindhen*, penyanyi wanita dalam pentas pergelaran wayang.

2. Unsur Peralatan

Unsur peralatan dalam wayang kulit purwa terdiri dari:

a. Wayang kulit yaitu, karya rupa dekoratif yang ditatah dan disungging menjadi figur-figur gambaran berkarakter. Dilihat dari bentuknya dapat digolongkan wayang *gunungan, katongan, dugangan, putran, putren, ponokawan, wanara, yaksa,* senjata, dan sebagainya.

b. *Panggungan terdiri dari:*

1) *Gawang*, bingkai untuk membentangkan kelir.

2) *Kelir*, kain putih yang dibentangkan kira-kira berukuran 6 m X 1,5 m sebagai ruang dimana wayang-wayang bergerak.

3) *Sligi*, bambu tebal berbentuk bulat panjang yang fungsinya untuk pembentang kelir dari bagian kanan dan kiri, supaya kelir menjadi kencang

4) *Blencong* (lampu), lampu penerangan saat pentas yang fungsinya untuk membentuk bayangan yang indah pada belakang layar.

5) *Debog*, batang pisang yang fungsinya untuk menancapkan wayang-wayang.

6) *Tapakdara*, penyangga debog

7) *Placak*, kait yang dibuat dari bambu atau logam yang fungsinya supaya kelir menjadi kencang dan kuat.

8) *Pluntur*, seutas tali dari lawe atau benang katun yang ditambang sebagai pengikat untuk menahan kelir bagian atas agar tetap kencang.

c. *Kothak*, yakni kotak kayu yang fungsinya sebagai tempat untuk menyimpan wayang. Kotak wayang juga berfungsi untuk menambatkan *keprak* dan untuk memukulkan *cempala*.

d. *Cempala*, peralatan yang digunakan dalang dengan tangan kiri dengan dipukulkan ke kotak wayang untuk menimbulkan efek bunyi yang memantapkan iringan. Di samping itu *cempala* juga berfungsi untuk memberikan aba-aba pada karawitan wayang.

e. *Kepyak* atau *keprak*, yakni bilah logam terbuat dari perunggu atau besi kira-kira berukuran 10 X 6 cm berjumlah empat atau lima bilah yang fungsinya untuk memantapkan gerak wayang.

f. *Gamelan* (alat-alat musik) dalam pergelaran wayang, untuk gamelan slendro terdiri dari gender barung, slenthem, demung, saron barung, saron penerus, gambang, tiga buah kenong berlaras 5, 6, 8, dan kethuk kempyang, sebuah gong suwukan dan kempul berlaras nem serta kecer. Dalam perkembangannya diperbesar menjadi gamelan ageng dengan laras slendro dan pelog. Di samping itu ditambah lagi dengan instrumen seperti beduk, organ dan simbal.

E. Musik Gamelan

Wayang dan gamelan ibarat ikan dan air. Pertunjukan wayang adalah ikannya sedang air adalah musik gamelan atau karawitannya. Ikan tanpa air tentu tidak akan hidup. Cobalah anda memutar video wayang, pilihlah adegan perang, kemudian matikan suaranya musiknya, yang terjadi yakni gerak wayang tanpa kualitas *greget*, tanpa tenaga. Suasana akan terasa sepi dan hanya tersaji gerak-gerak *sabet* bisu yang hampa. Jelaslah betapa penting gamelan sebagai ilustrasi musik yang membuat gerakan menjadi hidup, indah dan berarti.

Di dalam pertunjukan wayang musik gamelan mempunyai fungsi sebagai pengiring dan menciptakan suasana. Suasana sedih, agung, riang, perang akan tersaji secara indah jika didukung oleh musik gamelan. Suasana bisa juga dibangun dari teknik deskripsi/*janturan* atau narasi/*pocapa*n dari dalang namun suasana lebih menjadi indah dengan iringan musik.

Dalam fungsinya yang lain musik gamelan juga diperlukan untuk mengiringi gerak dan lakuan/akting tokoh. Di sini peran instrumen gendang/*kendhang* sangat dominan. Gerak-gerak tari tokoh, gerak perang tanpa kehadiran tepuk dan tepakan kendang akan hambar. Jelaslah bahwa musik merupakan salah satu media ekspresi untuk menyampaikan rasa estetik.

a. Laras

Gamelan untuk mengiringi wayang kulit purwa pada jaman dahulu yaitu laras *slendro*. Namun dalam perkembangannya sekarang menggunakan laras *slendro* dan *pelog*. *Laras* atau titi nada di dalam gamelan adalah pentatonik. Laras *slendro* terdiri dari lima nada yaitu: 1,2,3,5,6 (ji, ro, lu, ma, nem) sedangkan tangga nada laras pelog yakni 1,2,3,4,5,6,7 (ji, ro, lu, pat, ma, nem, pi).

b. Wiyaga dan Sinden

Pemain gamelan disebut *wiyaga*, sering disingkat dengan *yaga*. Di dalam aksara jawa angka sembilan dituliskan dengan huruf jawa *ya*. Sedangkan angka satu dilambangkan dengan huruf ga. *Yaga* mengandung arti bahwa sembilan instrumen pokok di dalam karawitan jawa harus menjadi satu. Satu dalam kekompakan irama, rasa dan *laya*. Irama diartikan sebagai tempo. Tempo ini yang mengatur yakni kendang sebagai *pamurba gendhing*. Rasa adalah penghayatan lagu sedangkan *laya* adalah keserasian cepat lambat dan keras lirih pukulan sesuai karakter instrumen masing-masing. Memang pada jaman dulu instrumen wayangan hanya terdiri dari sembilan jenis. Tidak dikenal instrumen bonang, bonang penerus, dan lainnya.

Jumlah *wiyaga* untuk pertunjukan wayang ini antara 15-30 orang. Tergantung pada besar kecil pertunjukan. Selain *wiyaga* dalam orkestrasi gamelan didukung sinden atau vokal wanita. Sinden dikenal pula dengan istilah swarawati. Sinden berfungsi sebagai penghias lagu. Suara vokal perempuan yang merdu seakan perahu kecil di atas gelombang samudera. Bergerak mengikuti irama gelombang dan riak air. Serasi dengan keras lemah tiupan angin yang menghembus layarnya. Orkestrasi pun tersaji dengan lebih indah dan lengkap dengan kehadiran sinden.

Sinden juga berfungsi sebagai pengiring syair lagu sebagai pemantab. Beberapa *cakepan*/ kalimat syair dibuat untuk menguatkan suasana dan makna cerita. Sinden di dalam pertunjukan wayang idealnya 5-7 orang. Namun dalam format yang kecil bisa 2-4 orang.

c. Instrumen Gamelan

Alat musik yang digunakan di dalam gamelan wayang terdiri dari: kendang sabet; gender barung;

rebab; kendhang; slenthem; demung; 2 Saron penacah sanga; saron penerus; kenong; kethuk; kempul; gong; gambang.

d. Gending

Repertoar gending wayang klasik merupakan gending yang sudah ditentukan. Misalnya untuk adegan pertama atau jejer Astina, dengan raja Duryudana harus menggunakan *gending kabor*. Untuk adegan Amarta memakai gending *kawit*, untuk adegan Dwarawati diharuskan menggunakan gending *karawitan* dan lainnya. Patokan pakem gending tersebut untuk kalangan pergelaran klasik masih sangat ditaati. Namun banyak juga yang memilih gending yang lain. Dengan pertimbangan kemantapan rasa dan pengalaman estetika serta pemahaman masing-masing dalang.

F. Pembuatan Wayang

1. Materi Bahan Wayang

Di alam tropis banyak sekali bahan yang bisa dimanfaatkan untuk membuat benda seni. Material dari alam misalnya rumput, jerami, kayu, kertas dan lainnya. Wayang golek menggunakan bahan dasar kayu. Wayang kardus menggunakan bahan material berupa kertas kardus. Sedangkan jerami dan rumput bisa kita buat wayang suket. Juga, bahan yang ada seperti tangkai pohon singkong secara kreatif bisa kita bentuk menjadi wayang yang menarik.

2. Proses Pembuatan Wayang Kulit

Untuk membuat wayang kulit dibutuhkan beberapa bahan dan juga teknik kriya yang tinggi. Karena wayang adalah benda seni. Pertama yang dibutuhkan adalah selembar kulit. Bukan sembarang kulit tetapi kulit yang awet, tahan cuaca dan berkualitas. Kulit itu adalah kulit kerbau. Serangkaian perlakuan penyamakan kulit seperti penggaraman, penjemuran. Setelah kulit kering dilanjutkan dengan perontokan bulu dan pengerokan dari arah luar dan dalam akhirnya didapatkan selembar inti kulit yang putih bening dan halus, tebalnya kira-kira 1-2 mm.

Proses berikutnya adalah membuat pola. Caranya dengan menjiplak/*memarit* pola wayang yang dikehendaki atau dengan menggambar langsung ke kulit bagi seorang yang memang piawai. Dari gambar itu didapatkan bentuk luar atau *kapangan* wayang. Setelah mendapatkan bentuk luar kemudian menggambar pola-pola hias dan ornamen untuk patokan menatah.

Beberapa motif pahatan misalnya *srunen, patran, bubukan, seritan, tratasan* dan lain sebagainya. Teknik menatah wayang adalah sebuah sebuah teknik yang disebut bentuk *krawangan. Krawangan* artinya pahatan itu harus tembus dua sisi kulit. Dengan pahatan yang tembus, lubang-lubang pola akan meneruskan cahaya jika mendapat sinar. Akibatnya akan menimbulkan bayang-bayang yang indah jika dinikmati dari balik kelir.

Alat yang dibutuhkan untuk menatah wayang kulit adalah berbagai ukuran dan bentuk mata pahat, *pandhukan* (alas kayu), pemukul, pemberat dari besi dan *malam. Malam* atau lilin biasanya ditaruh di kepala pemukul. Sesekali pahat dicocol pada malam biar ketika menembus kulit akan licin dan mudah dicabut.

Jika proses pahatan sudah selesai maka proses selanjutnya yang membutuhkan keahlian dan kecermatan adalah teknik pewarnaan yang disebut *sunggingan. Sungging* adalah teknik pewarnaan. Urutan memberi warna ini mempunyai kaidah yang sudah baku. Ada teknik-teknik dalam pewarnaan seperti membuat gradasi warna yang disebut *sorotan.* Membuat teknik dot/teknik titik-titik yang disebut *trenjeman* dan juga teknik arsiran. Memang untuk menjadi sebuah benda seni membutuhkan keahlian dan teknik tingkat tinggi.

Yang tidak kalah menarik adalah teknik dalam *prada.* Prada adalah bubuk warna emas yang menempel pada kertas prada. Dengan teknik tertentu bubuk emas itu ditempel dan ditransfer pada lembar kulit wayang yang sudah batasi dengan olesan ancur/lem. Bubuk prada akan menempel dan mengesankan warna emas yang elegan.

Proses terakhir adalah memberi tangkai atau *nggapit. Gapit* adalah tangkai yang terbuat dari tanduk. Yang paling bagus adalah tanduk kerbau yang bule. Istilahnya *gapit putihan.*

G. Struktur Pergelaran Wayang

Menurut strukturnya dalam pergelaran wayang tradisional terdapat tiga pembabakan, yaitu *pathet nem, pathet sanga dan pathet manyura* (Solichin, 2011). Struktur pergelaran baku pergelaran wayang kulit Purwa sebagai berikut:

1. Pathet Nem

Pathet Nem dalam wayang yang menandai siklus pertama dalam struktur pergelaran wayang. Dalam *phatet* nem ini terdapat adegan-adegan

antara lain: *Jejeran, adegan kedathon, pagelaran njaba - budalan, jejer II - budajlan,* dan *perang gaga*l.

a. Jejeran

Dalam *jejeran* dengan *janturan* ki dalang melukiskan data-data geografis mengenai letak sebuah kerajaan; menggambarkan tentang karakter seorang tokoh; menggambarkan tentang budaya dan mata pencarian masyarakat. *Janturan* sering kali mengungkapkan kemakmuran dan kesejahteraan sebuah negara karena hasil alam dan pertanian, perdagangan serta pelayaran. Dalam adegan ini terjadi pembicaraan seorang raja atau satria untuk meminta pendapat kepada patih, senapati, para pembantu atau kerabatnya terhadap persoalan yang sedang dihadapi.

b. Adegan Kedhatonan

Dalam adegan sanggar pamujaan raja tampil masuk ke dalam sanggar pamujaan dimaksudkan untuk meminta petunjuk serta memohon kekuatan kepada Sang Hyang Widhi agar mendapat dukungan dari keputusan tindakan yang dilakukan.

c. Pagelaran njaba - Budhalan

Dalam adegan ini ditampilkan adegan di luar keraton yang menampilkan sekelompok tokoh wayang menuju ke negeri asing.

d. Jejer II Sabrangan

Adegan ini menampilkan seorang raja yang bertahta di negeri seberang lautan atau tanah seberang yang menjadi pesaing raja/ antagonis

e. Perang Gagal

Perang Gagal menggambarkan peperangan antara kubu yang protagonis dan antagonis. Inti persoalan tidak terpecahkan dalam perang ini. Dengan perkataan lain cerita belum selesai. Adegan ini secara implisit menampilkan pesan bahwa untuk mencapai tujuan itu tidak gampang. Selalu saja ada rintangan. Untuk itu perlu kegigihan untuk mencapainya.

2. Pathet Sanga

Pathet Sanga ditandai dengan sulukan *phatet sanga wantah* menandai siklus kedua dalam struktur pergelaran wayang. Bagian ini

merepresentasikan perkembangan kejiwaan manusia dalam peralihan menuju masa dewasa. Dalam *pathet 9* biasanya terdapat adegan-adegan antara lain: *Adegan Gara-GAra, adegan Pertapan*; *adegan Perang Kembang*; dan sering kali terdapat adegan *Perang Sintren*, adegan sanga.

a. Adegan *Gara-Gara*

Adegan ini dimulai pada tengah malam. Tokoh utama yang muncul dalam gara-gara, biasanya berada ditengah hutan penuh bahaya. Ki dalang menggambarkan keadaanya sangat tegang diiringi dengan bergolaknya alam, bumi bergoncang, gunung api meletus, dan laut airnya mulai mendidih. Di tengah kekacauan itu muncullah tokoh Panakawan bersamaan dengan meredanya gejolak alam.

b. Adegan Pertapan.

Dalam adegan ini biasanya ditampilkan bahwa seorang satria mendapat *wejangan* oleh seorang guru, *pandhita*, Semar, atau pinisepuh lainnya.

c. Perang Kembang

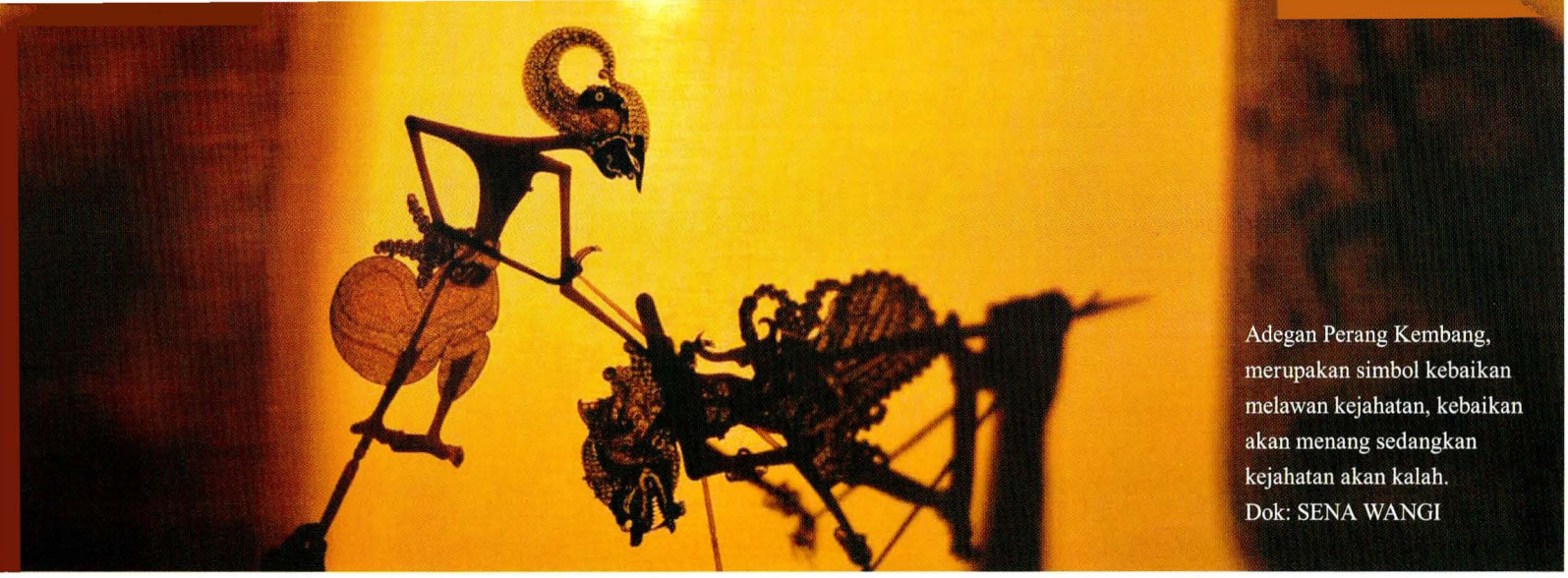
Perang kembang merupakan perang antara seorang satria dengan Buto Cakil. Satria dengan kehalusan tindakan dan budinya sedangkan Buto Cakil mempunyai watak jahil dan kasar. Pada akhirnya, Buto Cakil mengalami kematian di tangan satria karena senjatanya sendiri. Dalam perang kembang, Cakil merupakan salah satu dari keempat tokoh *buto prepat* yang berjumlah empat.

3. Pathet Manyura

Pathet Manyura merupakan pembabagan yang menandai siklus ketiga dalam struktur pergelaran wayang. Bagian ini merupakan bagian terakhir dalam struktur pergelaran wayang. Dalam bagian ini terdapat adegan antara lain:

a. Jejer Manyura

Dalam jejer Manyura ini merupakan adegan-adegan babak akhir. Pada adegan ini terdapat adegan *sintren*, yaitu adegan baru tokoh tertentu yang mempersoalkan adanya bahaya yang mengancam.



Adegan Perang Kembang, merupakan simbol kebaikan melawan kejahatan, kebaikan akan menang sedangkan kejahatan akan kalah.
Dok: SENA WANGI

b. Perang Brubuh

Perang ini terjadi antara tokoh yang protagonis dan antagonis. Pertentangan yang terjadi antara kebaikan dan keburukan akan berakhir dengan kebaikan sebagai pihak yang dimenangkan.

c. Tayungan

Tayungan adalah tarian yang dilakukan oleh keturunan Bayu pada akhir peperangan. Disamping untuk merayakan kemenangan tayungan menjelaskan makna bahwa kehidupan akan berakhir dengan kematian.



Arjuna, wayang Golek Sunda
dok: PDWI



Adegan Bima bertemu Dewa Ruci, Setelah melalui cobaan dan rintangan yang sulit, Bima akhirnya bertemu dengan Dewa Ruci sebagai simbol pencapaian keutamaan dan jatidiri.

Dok: SENA WANGI



BAB III. CERITA WAYANG

Sumber cerita wayang yang paling utama adalah epos atau *wiracarita Ramayana* dan *Mahabharata*. *Ramayana* dan *Mahabharata* adalah cerita asli India, namun setelah masuk di Indonesia cerita itu mengalami adaptasi dan ditafsirkan kembali berdasarkan rasa budaya asli Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum kebudayaan India masuk di Indonesia, para seniman, pujangga dan sastrawan Nusantara sudah mempunyai *local genius* atau kearifan budaya yang kuat. Para seniman Nusantara mempunyai intelektualitas dan kreativitas yang tinggi, kepekaan inderawi dalam lingkungan budaya yang kokoh. Dengan dasar penguasaan kebudayaan asli yang kokoh mereka mempunyai kemampuan menyaring, menyesuaikan dan mengarahkan budaya luar tersebut dalam kreasi dan ekspresi budaya yang sesuai dengan falsafah dan nilai budaya yang sudah menjadi tradisi mereka. Para pujangga itu diantaranya adalah Empu Sedah, Empu Panuluh, Empu Dharmaja, Empu Tan Akung dan pujangga lainnya. Lahirlah karya sastra yang merupakan gubahan dari pujangga asli Indonesia pada Jaman Kediri-Majapahit dalam bahasa Jawa Kuna seperti *Arjuna Wiwaha, Bharatayudha, Gatutkaca Sraya, Sudamala,* dan cerita lainnya.

Pada masa Demak, Mataram Islam sampai dengan Kerajaan Surakarta-Yogyakarta lahir karya-karya dalam bahasa Jawa baru seperti *Serat Rama Jarwa* karangan R Ng. Yasadipura I, *Serat Pustaka Raja Purwa*, *Serat Kandha* dan lain-lain. Selain itu ada juga cerita berupa *pakem pedalangan* yang ditulis dan diterbitkan sebagai acuan dan sumber utama cerita dan lakon wayang. Selain karya sastra berupa tulisan ada juga sumber cerita lisan. Tentu saja sebagai nara sumber utama adalah para dalang-dalang yang kreatif yang mempunyai karya gubahan atau *sanggit* yang sifatnya khas dan individual.

Karena sudah diperkaya dengan muatan budaya asli Indonesia tidak jarang lakon wayang Indonesia berbeda jauh dengan alur dan nilai cerita India. Faktor kreativitas dan akulturasi budaya mengakibatkan keragaman cerita dan pengembangan cerita yang berbeda dengan sumber aslinya. Di dalam versi India, Drupadi suaminya lima Pandawa. Karena di Nusantara tidak ada budaya poliandri maka diubahlah cerita itu. Di Indonesia Drupadi suaminya satu yaitu Puntadewa. Puntadewa dan Drupadi mempunyai satu putera bernama Pancawala. Sedangkan dalam versi aslinya Drupadi melahirkan pancawala, lima orang dari masing-masing Pandawa lima.

Beberapa unsur budaya asli seperti sistem pemerintahan, sistem pengetahuan, sistem nilai, mitos, legenda, adat-istiadat dan falsafah asli Nusantara menjadi suatu yang dominan dan mengarahkan cerita-cerita wayang. Misalnya di dalam wayang Indonesia ada tokoh *Panakawan, Limbuk-Cangik,* di India tokoh itu tidak ada. Banyak didapati karakter lokal seperti *ratu sabrang,* dewa, raksasa, *setanan, dagelan* yang di versi aslinya tidak ada. Walau sumber cerita aslinya dari India tetapi pijakan nilai estetika dan etika wayang digali dan dikembangkan berdasarkan kebudayaan asli Indonesia. Kita bisa mengatakan dengan bangga bahwa wayang adalah hasil cipta-rasa kebudayaan Indonesia.

A. Cerita *Ramayana*

Kata pujangga, untuk memahami arti perjuangan, keluhuran cinta dan kesetiaan, bacalah *Ramayana*. *Ramayana* digubah oleh Walmiki. *Ramayana* terdiri dari tujuh kitab atau kanda, yaitu: Balakanda, *Ayodhyakanda, Aranyakanda, Kiskindhakanda, Sundarakanda, Yuddhakanda, dan Uttarakanda.*

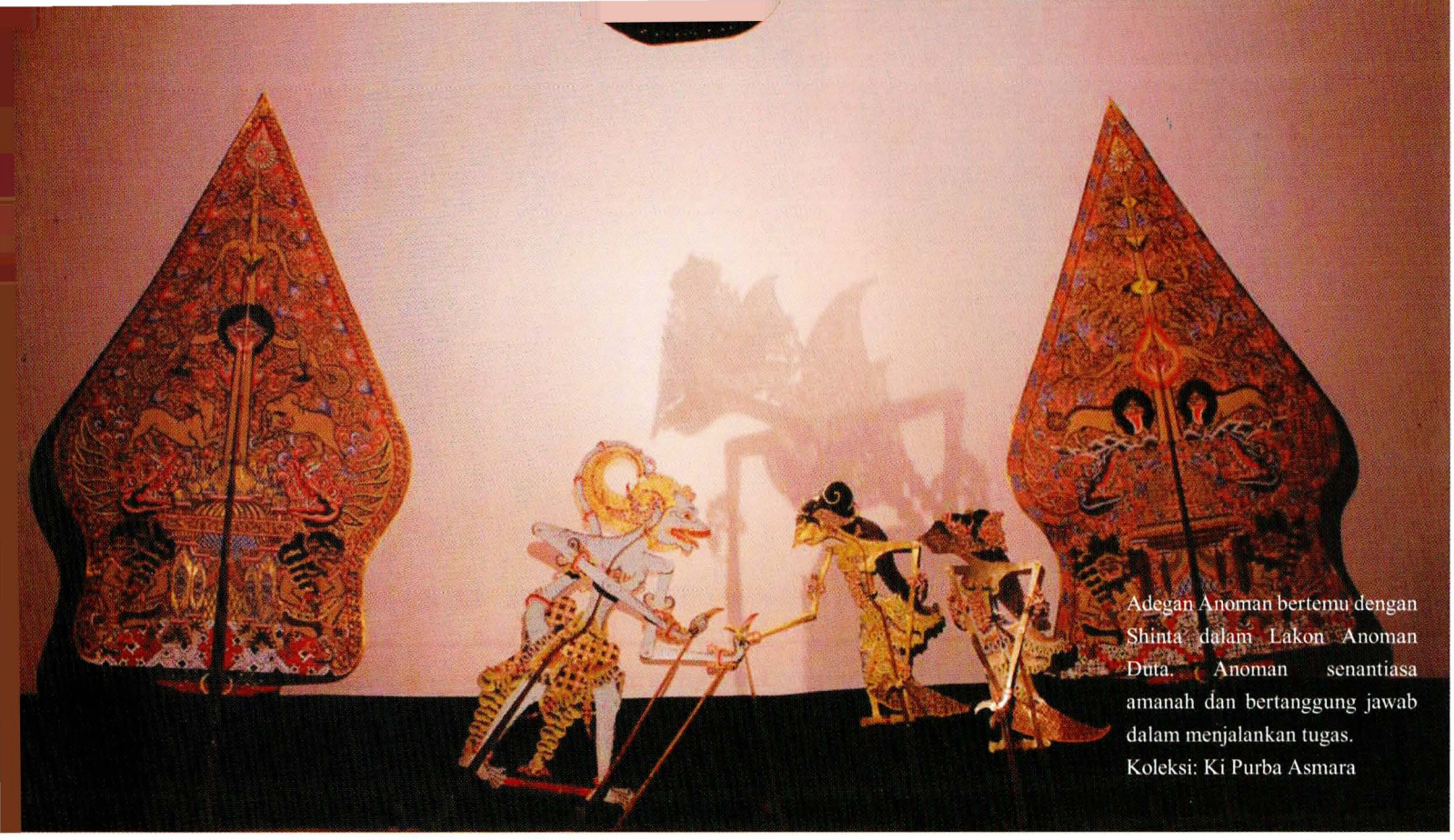
Dalam kisah/cerita *Ramayana* ada tokoh Rama yang bijak bestari, adil paramarta. Seorang pangeran muda yang rela menyerahkan tahta demi menjaga kehormatan ayahandanya. Seorang yang tabah dalam menghadapi penderitaan. Ksatria yang lembut tutur katanya, petarung sakti yang berhasil mengenyahkan Rahwana, simbol angkara murka.

Ramayana bercerita tentang Rama dan Sinta sebagai tokoh utama. Sinta adalah isteri yang setia dan menyejukkan hati di kala suaminya menderita. Tokoh antagonis di dalam cerita ini adalah Rahwana atau Dasamuka raja Alengka. Di dalam *Ramayana* terdapat tokoh-tokoh prajurit kera yang perwira seperti Anoman, Sugriwa, Subali, Anggada, Anila, Jembawan dan lainnya. Sedangkan anak buah Rahwana adalah para pangeran dan raksasa yang sakti seperti: Kumbakarna, Sarpakenaka, Indrajit, Prahasta dan lainnya.

Di dalam cerita *Ramayana* banyak sekali pesan moral dan juga tokoh-tokoh sebagai pribadi mulia. Penuh dengan amanat dan pesan moral yang menjadi inspirasi sepanjang masa. Begitu elok kisah *Ramayana*, jalan ceriteranya sungguh mengaduk-aduk emosi dan imajinasi. Ada bagian yang mengharukan, mempesona, menggairahkan semangat dan yang utama adalah muatan nilai-nilai tentang keutamaan hidup yang universal. *Ramayana* adalah sebuah mahakarya sastra bagi kemanusiaan.

Wayang adalah *wewayanganing urip* (bayang-bayang atau cermin kehidupan). Gagasan yang tertuang di dalam teater tradisi seperti wayang merupakan cerminan dari realita hidup dari masyarakat. Ratusan episode dari *Ramayana* dijadikan lakon wayang yang sangat popular di masyarakat wayang Indonesia. Dua di antaranya adalah lakon *Anoman Duta, Kumbakarna Gugur.*

Banyak cerita diturunkan dari Kitab *Ramayana*, diantaranya *Rama Tundhung, Rama Gandrung, Sinta Ilang, Anggada Balik, Brubuh Alengka, Dasamuka Gugur, Sinta Obong* dan lain cerita lainnya.



Adegan Anoman bertemu dengan Shinta dalam Lakon Anoman Duta. Anoman senantiasa amanah dan bertanggung jawab dalam menjalankan tugas.
Koleksi: Ki Purba Asmara

1. Lakon Anoman Duta

Syahdan cerita, Sinta isteri Rama telah diculik oleh Rahwana. Rama seperti kehilangan separuh jiwanya. Semangat hidupnya patah bagaikan sayap burung Jatayu yang terpapas oleh pedang Rahwana ketika mencoba merebut Sinta dari Rahwana. Guncang hatinya, sesekali ia tak kuasa menguasai emosinya. Ia pun bersenandung gita cinta, *gandrung-gandrung kapirangu*. Meratap memanggil nama isterinya. Mengharapkan segera mendapatkan titik terang dimana keberadaan pujaan hatinya itu. Ditanyakan kepada tiap helai daun, batang pohon di hutan Dandaka dimana Sinta berada. Untunglah di dekatnya selalu mendampingi dengan setia Lesmana, adiknya yang begitu sabar dan penuh perhatian menghibur kakaknya.

Tiba-tiba muncul seekor kera muda perkasa berbulu perak. Dialah Anoman. Dengan tutur katanya yang santun, Anoman menyampaikan permohonan agar Rama mau menolong rajanya

bernama Sugriwa. Rama dan Lesmana mau memenuhi permintaan Anoman. Sugriwa berhasil dibebaskan dari cepitan batang pohon asam. Rama juga berhasil mengalahkan musuh Sugriwa yang bernama Subali. Itulah awal persahabatan Rama dengan Sugriwa. Sebagai balas jasa maka Sugriwa segera mengerahkan seluruh pasukan kera untuk mencari *sisik-melik*/informasi di mana Sinta berada. Akhirnya didapatkan informasi dari burung Sempati bahwa Sinta berada di Kerajaan Alengka, diculik oleh Rahwana.

Rama ingin segera tahu keadaan dan keselamatan isterinya. Rama kemudian memberikan tugas kepada Anoman sebagai duta untuk mendapatkan keterangan keberadaan Sinta. Apakah yang lebih berat dari pada gunung? Itulah amanah. Anoman dengan percaya diri mengemban amanah itu. Ia segera bersiap melakukan misinya sebagai duta.

Seekor kera muda yang sakti bernama Anggada merasa bisa mengemban amanah sebagai duta. Anggada adalah putra mahkota kerajaan kera, putera Subali yang sekarang menjadi anak angkat Sugriwa. Anggada lalu menantang perang tanding dengan Anoman. Anoman melayani. Terjadilah perang tanding yang seru. Sugriwa segera melerai keduanya. Sugriwa memarahi anak angkatnya yang iri hati dan kurang bisa menempatkan diri.

Anoman segera mengerahkan segala kekuatannya. Dia segera *triwikrama*, mengubah dirinya menjadi sebesar gunung. Dengan memusatkan kekuatan di kakinya dengan kekuatan penuh dijejakkan kakinya di bumi. Melesatlah badannya yang berotot itu bagaikan meteor ke angkasa. Anoman terbang ke angkasa. Melewati gunung-gunung dan samudra. Tiba-tiba halangan menghadang. Sesosok raksasa siluman Alengka bernama Wil Kataksini segera membuka mulutnya yang sangat lebar. Anoman disedot masuk ke perutnya. Namun Anoman bukan pemuda sembarangan. Dengan kekuatan tanaganya dan ketajaman kukunya perut raksasa Kataksini dibuat berantakan. Anak buah Rahwana itu tewas dengan perut bedah.

Anoman mendarat dengan selamat di Alengka. Dengan cerdik ia segera mengatur strategi. Segera dibuatlah badannya kecil, mirip anakan monyet. Dengan leluasa ditelitinya setiap sudut bangunan keraton Alengka yang begitu megah. Sampailah dia di Taman Soka. Di sanalah didapati sesosok wanita cantik. Badannya kurus kering namun memiliki aura keagungan yang luar biasa. Yakinlah ia bahwa wanita itulah dewi Sinta.

Di sinilah seorang duta diuji kepiawaiannya untuk melaksanakan tugasnya. Anoman menghitung dengan cermat dan memilih pendekatan yang tepat untuk bisa berjumpa dengan Sinta. Jangan sampai salah langkah dan menjadikan semua tugasnya berantakan. Mengikuti semilir angin dilantunkan sebuah balada dengan suaranya yang merdu. Balada itu digubahnya dengan bahasa sastrawi yang indah. Menceriterakan keperwiraan dan kesenduan Pangeran Rama yang ditinggalkan isterinya. Setelah Sinta tidak ada lagi syak wasangka, Anoman segera turun dari pohon Nagasari dan menyerahkan sebuah cincin Rama kepada Sinta. Sinta serasa mau pingsan menerima cincin Rama. Terbayang wajah suaminya seperti menjelma di hadapannya. Sinta akhirnya menitipkan tusuk kondenya kepada Anoman untuk diserahkan kepada suaminya.

Sebelum kembali ke Gunung Mangleawan Anoman membuat ulah. Dibakarnya negeri Alengka hingga ludes. Anoman dengan sukses mengemban dan melaksanakan tugas cerdas, cermat dan bertanggung jawab. Hasilnya melebihi apa yang diharapkan Rama sebagai pemberi tugas. Selain sukses menemui Sinta, ia juga sekaligus bisa memetakan kekuatan dan kelemahan musuh. Karakter Anoman yang tangguh, cerdas dan bertanggungjawab adalah inspirasi



Adegan Kumbokarno Gugur. Kumbokarno adalah kesatria sejati, membela negara dan bangsanya demi kecintaan kepada tanah airnya.
Koleksi: Ki Purba Asmara

2. Lakon Kumbakarna Gugur

Kumbakarna adalah adik Rahwana. Ketika Rahwana menculik Sinta, Kumbakarna adalah orang pertama yang jujur mengatakan bahwa dia tidak setuju. Kumbakarna menyarankan agar Rahwana segera mengembalikan isteri Rama. Rahwana yang sudah dibutakan hatinya murka. Kumbakarna diusirnya. Kumbakarna yang kecewa kemudian melakukan tapa tidur di Gunung Gohmuka.

Perang antara pasukan Rama dan Rahwana akhirnya pecah. Banyak prajurit dan pangeran Alengka, putera-putera Rahwana yang tewas. Demikian pasukan kera banyak yang gugur. Putera Kumbakarna yang kembar bernama Kiswani Kumba dan Mba Kinumba juga maju ke medan laga. Kedua putera Kumbakarna itu juga gugur. Rahwana murka, ia tidak menyangka bahwa pasukannya porak poranda menghadapi pasukan kera. Sumpah

serapah dan hujatan kepada dewata menghambur dari mulutnya. Diteriakan prasangka dengan murka bahwa dewata tidak adil kepadanya.

Suara Rahwana tiba-tiba menggelegar membelah angkasa. Ia memanggil sebuah nama yang selama ini menjadi kebanggaan sebagai penerus wangsanya. Putera mahkota itu bagaikan bayangan dirinya, "Indrajiiit kemarilaaah!!!!

Segera sesosok bayangan pemuda perkasa bergegas mendekat. Dialah Raden Indrajit sang putera mahkota. Rahwana segera memerintahkan kepada puteranya itu untuk menjemput dan menghadirkan Kumbakarna yang sekarang sedang bertapa.

Indrajit segera melecut kudanya mengarah ke Gunung Gohmuka. Dijumpai seorang raksasa yang besarnya hampir sama dengan gunung tempatnya bersandar bertapa tidur. Segera dibangunkan raksasa yang dengkurannya sekeras gunung yang erupsi. Kumbakarna bergeming. Akhirnya Indrajit mengambil sebuah bambu. Dibelahlah ujungnya. Kemudian dimasukkan sehelai bulu (*wulu cumbu*) di jempol kaki Kumbakarna. Dipuntirlah bambu yang sudah memilin sehelai rambut. Dengan hentakan pasti tercerabutlah sehelai rambut di jempol kaki. Kumbakarna terkejut dan terbangun dari tidurnya.

Indrajit lalu menyampaikan pesan Raja Alengka Rahwana. Dengan berat dan malas-malasan raksasa segunung anakan itu turun gunung dan menuju ke istana Alengka. Di Alengka Rahwana sudah menyediakan sejumlah makanan dalam porsi serba besar. Nasi sepuluh gerobak, sapi panggang, gajah panggang, kambing guling dan berbagai lauk pauk dalam porsi jumbo sebagai makanan berbuka setelah bertapa. Kumbakarna yang senang makan itu dengan segera melahap habis hidangan yang disediakan. Setelah semua ludes dan Kumbakarna merasa puas segera Rahwana membuka pembicaraan. Rahwana meminta Kumbakarna untuk maju perang. Kumbakarna bersikukuh, ia tidak sudi maju perang karena membela orang jahat. Rahwana murka dan segera membuka sebuah kain yang dari tadi menutupi dua gundukan besar. Betapa terkejut Kumbakarna setelah mengetahui bahwa dibalik kain penutup itu adalah kepala kedua anaknya. Kumbakarna meraung sejadi-jadinya....

Dengan gontai Kumbakarna memasuki medan laga. Pakaiannya serba putih berkibar-kibar ditiup angin. Wibisana, adiknya yang menyeberang ke

kubu Rama segera berlari menyambutnya. Kakak dan adik itu berpelukan erat. Kumbakarna lalu berkata kepada Wibisana bahwa ia maju ke medan laga bukan karena membela Rahwana yang salah. Kumbakarna mau ke medan laga karena membela tanah air. Rasa patriotisme dan nasionalisme tidak merelakan bumi Alengka yang telah memberi kehidupan, tumpah darahnya diinjak-injak bala wanara.

Ribuan kera segera menyerbunya. Ada yang memanjat bahu, telinga, tangan bahkan setiap helai rambut di hidungnya dipenuhi kera-kera kecil. Karena geli hingga berbangkis. Puluhan kera terlempar dan mati. Beberapa bahkan tidak sengaja mati terinjak kakinya yang besar. Namun sebenarnya tidak ada niatan untuk melukai para kera kecil itu.

Raja kera Sugriwa segera melabraknya. Kumbakarna yang sakti itu berhasil menangkap Sugriwa dan memutar-mutar tubuh Sugriwa yang tidak berdaya di atas kepalanya. Sedetik sebelum tubuh itu hancur terbanting di batu, Anoman segera melancarkan pukulan yang telak mengenai Kumbakarna. Kumbakarna terhuyung, Sugriwa berhasil diselamatkan Anoman.

Lesmana segera melepaskan panah saktinya. Seleret cahaya putih segera memapas tangan kanan Kumbakarna. Lesmana melepas panah lagi. Tangan kiri Kumbakarna putus. Namun Kumbakarna yang terluka itu tetap mengamuk. Lesmana melancarkan dua panahnya. Dua kaki Kumbakarna terpapas. Badan sebesar gunung itu roboh di bumi. Namun demi cintanya kepada tanah tumpah darahnya, Kumbakarna segera menggelindingkan tubuhnya dan mengamuk. Badan tanpa kaki tangan itu menimbulkan kurban yang banyak. Baju putihnya kini sudah menjadi merah karena darah. Sungguh sangat memilukan.

Wibisana tidak tahan melihat penderitaan kakaknya. Segera ia bersimpuh di hadapan Lesmana dan memohon untuk segera mengakhiri penderitaan kakaknya. Lesmana segera membidik leher Kumbakarna. Dengan kekuatan mantra *panguat* maka sempurnalah kematian Kumbakarna. Dewa dan bidadari menjemputnya sebagai pahlawan yang gagah berani. Patriot yang cinta tanah air.

B. Cerita *Mahabharata*

Mahabharata adalah kitab yang menceriterakan tentang keluarga besar Bharata. Maha artinya besar, Bharata adalah nama nenek moyang Pandawa dan Kurawa. Kitab *Mahabharata* terdiri dari *astadasa parwa* atau 18 parwa/bab. Mulai dari cerita nenek moyang Pandawa dan Kurawa, Kehidupan Pandawa dan Kurawa, Perang Bharatayuda sampai dengan punahnya Kurawa dan muksanya Pandawa.

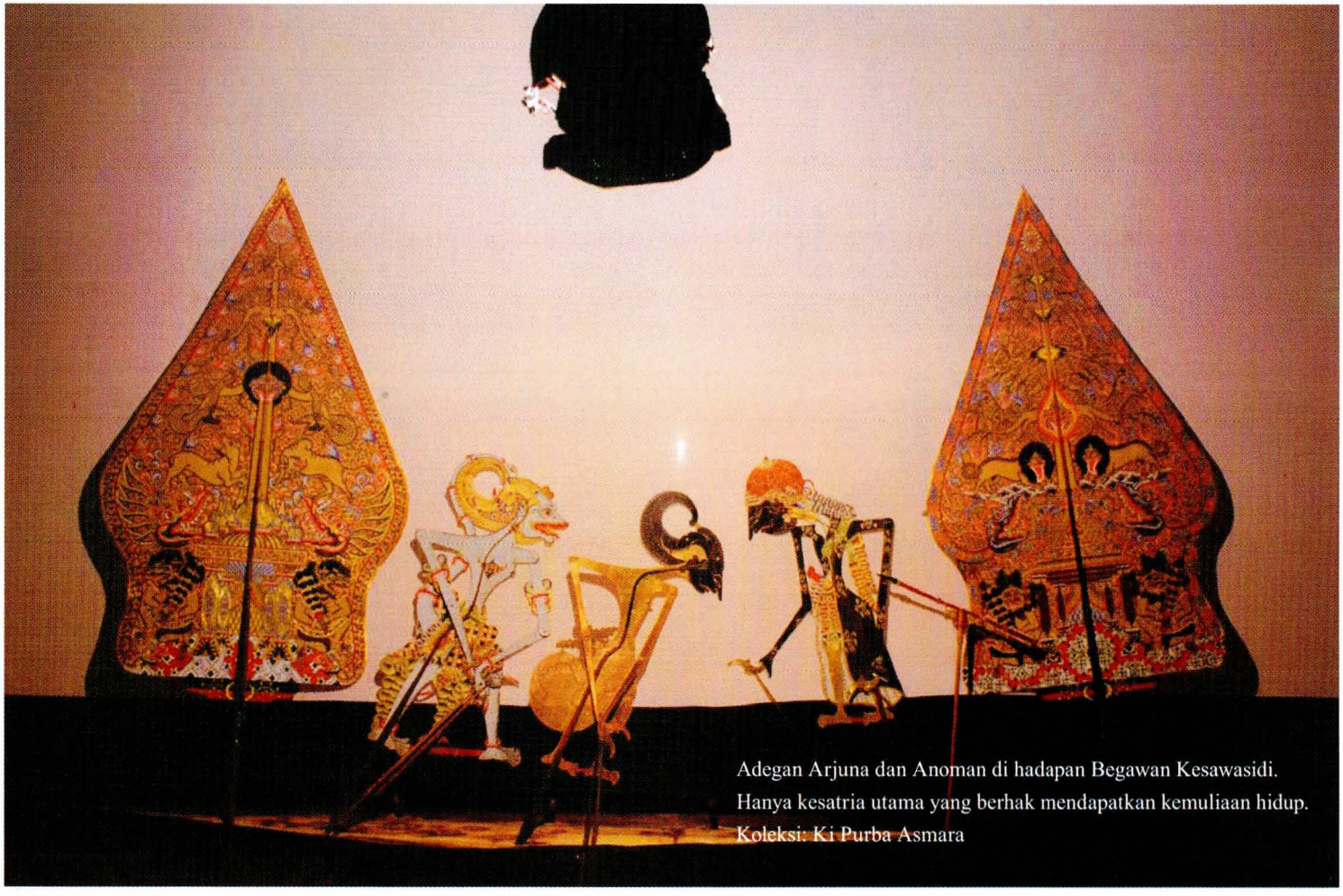
Tokoh utama dalam *Mahabharata* adalah Pandawa dan Kurawa. Persaingan, konflik, antara Pandawa dan Kurawa secara hitam putih akan mengerucut pada paradoksal antara baik dan buruk. Tokoh *Mahabharata* yang perangainya jahat seperti Duryudana, Sengkuni, Durga bisa dijadikan cermin untuk tidak ditiru. Sementara karakter tokoh-tokoh utama seperti Puntadewa, Bima, Arjuna, Kresna Gatutkaca dan tokoh baik lainnya bisa dijadikan acuan sebagai *role model* untuk pendidikan karakter. Karakter intinya adalah etika dan estetika. Yang paling pokok untuk siswa adalah pengetahuan nilai dan keteladanan tokoh panutan yang berguna untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan memperkuat ideologi bangsa.

Banyak cerita yang indah, menggetarkan, mengharukan, menegangkan dalam *Mahabharata* yang akan menyegarkan kembali kefitrahan batiniah seseorang. Mimpi, cinta, keangkuhan, konflik menjadi bumbu cerita yang mempesona. Dengan menonton wayang perasaan menjadi lega, segar, lembut dan menjadi pelepasan (*katarsis*) dari jiwa yang lelah, tegang bahkan sakit. Apalagi jika suasana estetik pertunjukan bisa melebur dan dihayati dengan apresiasi yang tinggi. Yang terjadi adalah getaran yang menuntun rasa empati dan rasa yang menyatu dengan kebenaran, kejujuran, kefitrahan yang hakiki. Di sinilah pentingnya pengalaman estetik dalam fungsinya menjadikan jiwa-jiwa seseorang tenang dan peka terhadap diri dan lingkungannya. Peduli akan diri sendiri, dan masyarakat sekitar. Dengan penghayatan dan apresiasi melalui seni jiwa akan menjadi peka. Pikiran menjadi kreatif dalam menyikapi segala sesuatu dari kehidupan ini. Kesimpulannya manusia yang dekat dengan seni akan lebih arif dan bijak.

Beberapa contoh lakon yang dianggap populer di dunia padalangan yang diadaptasi dari *Mahabharata* diantaranya adalah lakon, *Gatutkaca Lahir, Wahyu Makutharama, Begawan Ciptaning, Abimanyu Ranjab:*

1. Lakon Wahyu Makutharama

Lakon ini menceriterakan tentang *wahyu* atau anugerah dewa yang bernama *Makutharama*. *Makutha* artinya mahkota. Sedangkan Rama yang dimaksudkan adalah Ramawijaya. *Makutha* adalah simbol dari ajaran prabu Rama. Ramawijaya mempunyai ajaran atau doktrin yang disebut *Astabrata*. *Asta* artinya delapan. *Brata* artinya ajaran. *Astabrata* adalah delapan butir ajaran kepemimpinan. Astabrata itu pernah diajarkan



Adegan Arjuna dan Anoman di hadapan Begawan Kesawasidi. Hanya kesatria utama yang berhak mendapatkan kemuliaan hidup. Koleksi: Ki Purba Asmara

kepada Barata, adik Ramawijaya untuk memerintah Ayodya. Wibisana juga pernah mendapatkan ajaran itu dari Rama ketika akan menjadi raja di Singgelapura (nama baru Alengka). Alhasil dengan ajaran itu Negara Ayodya dan Singelapura mencapai masa kejayaan.

Syahdan cerita, dewa mengumumkan kepada Pandawa dan Kurawa bahwa akan turun anugerah dewa berupa *Wahyu Makutharama*. Kerajaan Astina segera mengutus Adipati Karna untuk melakukan pelawatan ke Gunung Kutarunggu. Di sana ada seorang pendeta sakti bernama Begawan Kesawasidi yang akan menjadi perantara turunnya wahyu tersebut. Pihak Pandawa juga mempunyai maksud yang sama. Mereka ingin mendapatkan anugerah tersebut. Arjuna diutus oleh Puntadewa untuk menghadap sang Begawan.

Prabu Karna dan Kurawa datang lebih dulu di lereng Gunung Kutarunggu. Anoman dan *kadang bayu* menahan mereka untuk tidak melanjutkan perjalanan. Konon siapapun yang akan ke puncak Gunung Kutarunggu harus lebih dahulu mendapatkan ijin dari sang Begawan. Karena menganggap Kutarunggu masih di bawah kekuasaan Astina maka Kurawa dengan kasar memaksa untuk melanjutkan perjalanan ke puncak. Anoman bersikukuh. Pertempuran tidak terelakkan. Pasukan Kurawa berhasil dipukul mundur. Prabu Karna marah dan segera melepaskan senjata andalannya, Kyai *Kuntawijayandanu*. Mempertimbangkan keselamatan padepokan Anoman segera bertindak. Sejurus senjata melesat, secepat kilat Anoman mengejar pusaka dan berhasil menangkapnya. Karna bersedih kehilangan pusaka. Ia segera memerintahkan pasukan Kurawa untuk sementara mendirikan perkemahan di lereng gunung.

Malam hari diam-diam Arjuna datang ke lereng Gunung Kutarunggu. Dengan santun disampaikan maksudnya untuk menemui sang Begawan. Ternyata Anoman sudah mengantongi pesan Begawan bahwa kehadiran Arjuna sudah ditunggu Begawan Kesawasidi. Anoman segera mengawal Arjuna mendaki puncak Gunung mengarah ke pertapaan sang begawan.

Arjuna segera menyampaikan maksudnya. Sang begawan memberikan beberapa pertanyaan untuk menguji pengetahuan dan kesucian niat Arjuna. Arjuna mampu menjawab semua pertanyaan Begawan Kesawasidi. Hal ini membuat sang begawan dengan mantap memberikan ajaran *Astabrata* kepada Arjuna. Inti ajaran tersebut adalah bahwa seorang pemimpin/raja dalam

membuat keputusan harus mempedomani sifat alam yaitu: matahari, bulan, angkasa, bintang, bumi, samudera, api dan angin. Penjabarannya adalah:

a. *Matahari;* raja atau pemimpin hendaknya mengikuti sifat surya yaitu memberikan penerangan secara adil dan merata kepada seluruh rakyat. Matahari mempunyai sifat sebagai sumber energi penghidupan.

b. *Bulan*; raja atau pemimpin hendaknya mengikuti sifat *candra*/bulan, yang selalu memperlihatkan wajah yang tenang dan berseri-seri, selalu tersenyum sehingga rakyat yakin akan kebesaran jiwa pemimpinnya.

c. *Angkasa*; raja atau pemimpin hendaknya mengikuti sifat angkasa yang luas tak bertepi. Pemimpin hendaknya mempunyai cakrawala wawasan yang luas.

d. *Bintang;* sifat bintang adalah mampu menjadi pedoman dalam menentukan arah. Pemimpin adalah figur yang menjadi pedoman bagi masyarakatnya. Mampu memberikan arah dengan kebijakan dan kualitas moralnya.

e. *Bumi*; pemimpin hendaklah bersifat bagaikan bumi. Bumi adalah sumber kemakmuran dan kesejahteraan rakyat. Walaupun disakiti, dicangkuli, digali malah memberikan balasan yang baik berupa hasil bumi dan hasil tambang.

f. *Angin;* raja atau pemimpin hendaknya mengikuti sifat angin/*maruta* yang berada di mana-mana. Di gunung, di lembah sampai tempat-tempat tersembunyi. Pemimpin mampu menyelidiki keadaan rakyatnya, mengetahui kehendak masyarakat yang sebenarnya.

g. *Samudera*; raja atau pemimpin hendaknya mengikuti sifat samudera yang mampu menampung segala sesuatu. *Momot kamot* artinya semua hal baik dan buruk mampu ditampungnya. Bahkan sampah dan kotoran diterimanya dengan ikhlas.

h. *Api*; raja atau pemimpin hendaknya mengikuti sifat api, yaitu harus bersifat ksatria yang disertai dengan semangat yang tinggi dalam membasmi musuh

hingga musuh hancur lebur. Mampu menegakan hukum secara adil kepada orang yang bersalah.

Arjuna mengucapkan terimakasih kepada Sang Begawan dan segera meninggalkan puncak Gunung Kutarunggu. Sepeninggal Arjuna Sang Begawan Kesawasidi kembali ke ujud semula sebagai Kresna. Memang Kresna adalah titisan Wisnu/Rama yang berhak mewariskan ajaran zaman *Ramayana* tersebut bagi para ksatria dan pemimpin pada era *Mahabharata*. Berkat ajaran *Makutharama* tersebut Amarta menjadi Negara yang adil makmur dan sejahtera.

2. Lakon Gatutkaca Lahir

Kelahiran adalah awal dari suatu kehidupan. Kelahiran simbol dari babak baru, era baru, semangat baru dan lain-lain. Di dalam lakon *Gatutkaca Lahir* mengandung pesan moral bahwa generasi muda untuk menuju pendewasaannya harus melalui suatu proses belajar tentang semua aspek kehidupan. Supaya mempunyai ketahanan dan kepribadian yang kuat, mempunyai mentalitas yang prima seseorang/generasi harus tahan uji dan tahan penderitaan dalam masa pendadaran. Proses belajar yang berat tersebut digambarkan layaknya Gatutkaca yang digembleng di *Kawah Candradimuka*.



Adegan Gatotkaca Lahir. Untuk menjadi kesatria utama harus ditempa di dalam Kawah Candradimuka.
Koleksi: Ki Purba Asmara

Syahdan cerita, Dewi Arimbi isteri Bima sudah melahirkan seorang bayi laki-laki. Namun kelahiran yang seharusnya disambut dengan kegembiraan malah sebaliknya. Bima dan Arimbi prihatin karena tali pusar bayi tersebut tidak bisa dipotong. Sudah dicoba dengan segala macam senjata yang sakti-sakti seperti kuku *Pancanaka* andalan Bima, keris *Pulanggeni* milik Arjuna, namun seakan senjata sakti itu menjadi tumpul dan tidak bertuah. Tidak mampu memotong tali pusat jabang bayi yang diberi nama Bambang Tetuka tersebut.

Kresna sebagai penasehat Pandawa memerintahkan kepada Arjuna untuk bertapa, memohon kepada dewa agar menganugerahkan senjata yang mampu untuk memotong tali pusat Tetuka. Arjuna dan Panakawan segera berangkat.

Di hutan seorang ksatria sudah lebih dahulu bersemedi. Dia adalah Karna. Batara Narada turun dari kahyangan dan berkenan memberinya sebuah senjata panah bernama *Kyai Kuntawijayandanu*. Arjuna berniat meminjam senjata sakti tersebut untuk memotong tali pusat Tetuka. Karna memberi syarat, boleh meminjam asal mampu merebut dari tangannya dengan perang. Terjadilah peperangan yang seimbang. Dalam sebuah kesempatan Arjuna berhasil merebut sarung/*warangka* senjata tersebut. Karna mendapat pusakanya dan segera pergi.

Sarung *Kunta Wijayandanu* berhasil dipakai memotong tali pusat Tetuka. Aneh tiba-tiba sarung pusaka tersebut masuk ke dalam perut Tetuka. Batara Narada turun dari kahyangan. Narada meminta kepada Bima dan Arimbi agar mengijinkan bayi Tetuka dipinjam untuk mengenyahkan musuh Dewata. Seorang Raksasa bernama Kalapracona yang menyerang kahyangan.

Sesampainya di Kahyangan Jabang Tetuka oleh Narada dimasukkan ke dalam kawah Candradimuka. Kawah Candradimuka adalah kepundan gunung berapi yang berisi magma yang panas. Uap beracun mengepul di atasnya. Dewa-dewa lalu memasukkan segala macam senjata sakti ke dalam kawah yang penuh lumpur api itu. Tubuh jabang Tetuka kelihatan timbul tenggelam dipermainkan gelombang kawah yang menyemburkan uap panas dan bola-bola api. Dewa-dewa menyaksikannya dengan perasaan takut dan khawatir. Namun Narada kelihatan tenang-tenang saja. Tiba-tiba dari kawah melesat terbang seorang pemuda yang tampan dengan pakaian ksatria. Dadanya terpahat hiasan bintang yang bersinar gemilang. Dialah Jabang Tetuka yang setelah digembleng di kawah Candradimuka menjelma menjadi pemuda tampan dan sakti. Narada memberinya nama sebagai Raden Gatutkaca.

Dengan kesaktian dan kemampuannya terbang Gatutkaca dengan leluasa melawan Kala Pracona dan Patih Sekipu. Kedua raksasa sakti yang menyerang kahyangan tersebut berhasil dihancurkan. Karena jasanya berhasil mengenyahkan seteru dewata, Narada berjanji kelak Gatutkaca akan diwisuda sebagai raja kahyangan.

Gatutkaca, simbol generasi yang kuat dan perkasa karena dihasilkan melalui penggemblengan yang keras di kawah Cadradimuka. Kawah Candradimuka adalah simbol pendadaran, penggemblengan, pendidikan bagi seseorang. Agar mendapatkan ketangguhan dan ketahanan mental seseorang harus mampu melalui berbagai ujian.



Adegan Begawan Ciptaning tidak tergoda oleh godaan tujuh bidadari demi tujuan mulia yang hendak diraihnya.
Koleksi: Ki Purba Asmara

3. Lakon Begawan Ciptaning

Di puncak Gunung Indrakila ada seceruk gua yang yang indah, berhiaskan bunga-bunga angrek hutan bermekaran, asri sekali. Di sana Arjuna bertapa dengan gelar Begawan Ciptaning. Duduk bersila di atas batu dengan sikap tangan mudra. Aura keteduhan jiwa terpancar lembut memenuhi setiap relung dan sudut gua. Tersanding dekat tempat duduknya gendewa dan anak panah. Inilah yang tidak biasa dari seorang pertapa. Biasanya di dekat seorang pertapa adalah seuntai tasbih, camara atau genta sembahyang. Memang Arjuna bertapa dalam dharmanya sebagai ksatria bukan pendeta. Ia bertapa untuk mendapatkan senjata agar bisa *memayu hayuning bawana*. Membuat

tenteram dan sejahtera dunia. Ia bertapa bukan untuk mencari kesempurnaan kematian atau muksa.

Sementara itu seorang raja raksasa sakti bernama Prabu Niwatakawaca datang ke Kahyangan. Ia ingin menggugat peraturan dewata yang melarang bangsa raksasa menikah dengan bidadari. Raja Ima imantaka itu mengajukan pinangan kepada salah satu bidadari tercantik kahyangan. Ia ingin menikahi Batari Supraba. Para Dewata tentu saja tentu saja tidak mengijinkan. Sudah menjadi ketentuan jagad bahwa dewa menikah dengan dewi, ksatria dengan putri dan raksasa berjodoh dengan raseksi. Dengan penolakan itu Niwatakawaca marah dan mengobrak-abrik kahyangan. Dewata segera menutup pintu gerbang *sela matangkep* untuk membendung serangan pasukan raksasa Ima imantaka agar tidak semakin meluas.

Dewa Narada memerintahkan Dewa Indra untuk mencari bantuan ke Marcapada. Pilihan jatuh kepada Arjuna, ksatria *lelananging jagad* jagoan dewata yang sakti mandraguna. Sayang saat ini Arjuna tengah bertapa. Mengingat keadaan yang genting, kehadiran Arjuna sangat dibutuhkan. Dewa Indra lalu mengutus tujuh bidadari yang cantik jelita untuk menggoda agar samadi Arjuna batal. Tujuh bidadari dipimpin oleh Batari Supraba segera turun dari kahyangan, meniti pelangi menuju ke Gunung Indrakila dimana Arjuna bertapa. Dewa Indra sendiri ikut turun dan menyamar sebagai pendeta bernama Resi Padya. Ia ingin menguji keteguhan terutama alasan Arjuna membawa senjata.

Berbagai jurus rayuan para bidadari dilancarkan untuk membatalkan samadi Begawan Mintaraga/Ciptaning. Ada yang melantunkan suara merdunya. Ada bidadari yang memainkan alat musiknya yang disertai mantra *asmaragama*. Namun keteguhan Arjuna mengalahkan semua rayuan dan godaan bidadari. Akhirnya ke tujuh bidadari kembali ke kahyangan.

Suara kemerosak pohon tumbang. Gaduh gemuruh batu-batu berguguran. Dinding gua pertapaan bergetar. Seekor babi hutan merusak pertapaan Begawan Ciptaning. Babi hutan itu adalah jelmaan Mamangmurka yang disuruh Niwatakawaca membunuh Ciptaning. Arjuna segera mengambil gendewa. Sekejap kemudian terdengar tali gendewa berdesing. Selancar cahaya melesat tepat mengenai jantung babi hutan. Terdengar suara menguik keras disertai suara bedebam.

Tubuh babi hutan raksasa itu tersungkur di depan gua.

Arjuna segera melangkah ke bangkai babi hutan untuk mencabut panahnya. Tiba-tiba seorang pemburu juga berbuat serupa. Dalam waktu yang bersamaan pemburu itu juga mengarahkan anak panahnya ke tubuh babi hutan. Bahkan dua panah itu mengarah pada titik yang berhimpitan. Sungguh luar biasa. Pemburu itu bernama Keratarupa. Ciptaning maupun Keratarupa mengklaim sama-sama berhak atas bangkai babi. Mereka lalu bertempur. Ternyata keduanya sama-sama sakti. Bahkan berkali-kali Arjuna tersungkur terpukul gendewa Keratarupa.

Arjuna mulai curiga, tentu Keratarupa bukan pemburu biasa. Dengan menajamkan mata hatinya akhirnya ia mengetahui bahwa Keratarupa adalah jelmaan Sang Hyang Siwah Buja atau Batara Guru. Segera Arjuna menghaturkan sembah. Seketika Keratarupa berubah sebagai ujud aslinya.

Batara Guru memuji ketajaman mata hati Arjuna. Raja dewa itu juga memuji keteguhan dan ketekunan Arjuna dalam melakukan samadi yang tidak tergoyahkan karena godaan. Batara Guru lalu memberinya hadiah berupa sebuah panah sakti bernama Pasopati. Dengan panah sakti itu Arjuna berhasil mengalahkan Niwatakawaca.

Dewata kemudian menobatkan Arjuna sebagai raja di kahyangan. Arjuna di*wiwaha* sebagai raja dengan gelar Prabu Karitin. Karena itulah cerita Begawan Ciptaning ini dikenal pula sebagai lakon *Arjuna Wiwaha*.

3. Sumber Cerita Minor

Ramayana dan *Mahabharata* dianggap sebagai sumber utama wayang yang baku dan mapan (*mainstream*). Namun ada juga sumber-sumber minor yang juga telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari khasanah wayang Indonesia. Selain siklus Rama-Sinta dan Pandawa-Kurawa ada juga yang menceriterakan mengenai Kerajaan Lokapala dan Arjuna Sasrabahu. Dari sumber cerita Lokapala kemudian lahirlah gubahan cerita antara lain *Sastrajendra*/Wisrawa-Sukesi, *Sumantri-Sukasrana, Sumantri Ngenger, Arjunasasrabahu* dan kisah lainnya.

Sumber cerita wayang selain yang dari mancanegara juga banyak lakon yang terinspirasi dari cerita daerah, mitologi, legenda, babat dan

sejarah lokal Nusantara. Misalnya wayang *Menak* yang bersumber dari *serat menak*, wayang *gedog* yang mengambil sumber cerita panji, cerita babad dan sejarah local. Uniknya wayang yang termasuk cerita fiksi rekaan ini kemudian disambungkan dengan kehidupan nyata/ sejarah di kerajaan Kediri/ Kahuripan, Majapahit bahkan Mataram Islam. Raja Jayabaya melegitimasi dirinya sebagai keturunan dewa-dewa dan Pandawa. Raja Jayabaya menarik garis keturunan sebagai cicit Raja Janamejaya. Janamejaya jika ditarik garis ke atas adalah anak Parikesit, cucu Arjuna dan seterusnya. Demikian juga raja-raja Dinasti Demak, Pajang, Mataram juga melegitimasi sebagai keturunan Pandawa dan dewa-dewa.

Selain bersumber dari mitologi ada juga yang bersumber pada sejarah. Misalnya wayang *Suluh* yang bersumber pada cerita sejarah kemerdekaan Indonesia. Wayang *wahyu* berdasarkan kisah-kisah *Perjanjian Lama* dan *Perjanjian Baru* dari kitab Injil. Dan masih banyak lagi jenis wayang di Indonesia berdasarkan sumber ceriteranya. Bahkan kehidupan aktual sekarang bisa dikemas dalam wayang modern, misalnya wayang kampung sebelah.



Bima, wayang Golek Sunda
dok: PDWI



BAB IV. TOKOH WAYANG

Wayang adalah simbol. Setiap tokoh wayang mencerminkan karakter manusia. Dengan mengenal karakter dan keutamaan kepribadian tokoh-tokoh pewayangan seseorang bisa mengenali watak manusia. Pengetahuan tentang tokoh wayang akan memudahkan seseorang mengidentifikasikan berbagai karakter dan perangai orang yang beragam di masyarakat. Dengan mengenali simbol-simbol karakter sejumlah wayang, seseorang mendapat sebuah *role model* yang bisa dijadikan pedoman etika untuk membedakan baik dan buruk. Cerminan kepribadian serta perilaku tokoh wayang akan memperkaya wawasan dalam mengidentifikasi berbagai karakter, peran dalam berinteraksi dalam kehidupan sosial yang kompleks. Mempelajari dan mencermati kesuksesan dan keutamaan seseorang tokoh wayang dalam menghadapi berbagai rintangan dalam hidupnya akan memperkuat jiwa dan memberikan harapan menggapai kesuksesan.

Meneladani keteguhan dan sifat-sifat utama tokoh wayang sebagai pahlawan, pejuang, pengabdi dan lain-lain, akan menginspirasi kita agar berguna bagi diri, lingkungan bangsa dan negara. Wayang adalah anugerah dalam kebudayaan kita yang patut dijadikan sebagai kearifan budaya.

Sebagai pengayaan guru, orang tua dan siswa bisa membaca karya sastra dan juga buku yang memuat tokoh-tokoh wayang yang mencerminkan keagungan, kebaikan karakternya. Tentu tidak hanya tokoh yang baik. Tokoh jahat juga wajib diketahui supaya ada perbandingan yang seimbang. Tokoh yang culas, licik, penghasut seperti Sengkuni perlu juga diketahui. Tokoh yang karakternya baik bisa diteladani dan perilaku tokoh yang jahat harus dihindari. Untuk mengerti hal yang baik tentu juga harus mengetahui hal yang buruk. Orang bisa berbuat kebaikan jika mengerti pula batasan hal-hal yang buruk untuk bisa dihindari.

Kenalilah beberapa karakter tokoh-tokoh wayang dalam siklus *Ramayana* maupun *Mahabharata*. Ada pepatah yang mengatakan tidak kenal maka tak sayang. Tokoh wayang ada ratusan jumlahnya. Di bawah ini kita tampilkan beberapa tokoh yang paling populer dan mempunyai karakter yang penting kita ketahui.

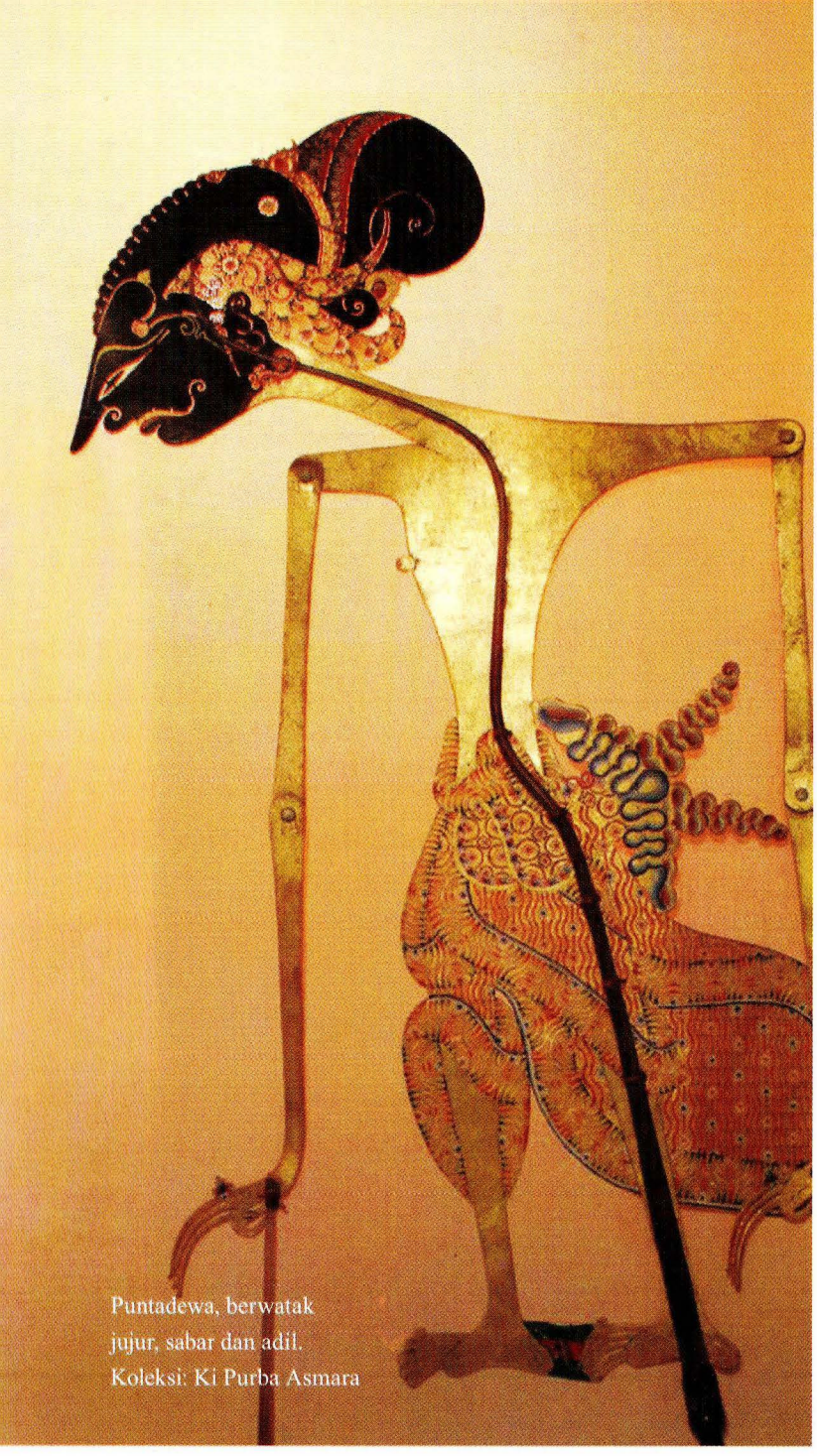


Adegan Jejer Amarta, Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa beserta Sri Kresna, Pancawala, dan Gatotkaca.
Kokeksi: SENA WANGI

A. Tokoh-Tokoh Kisah Mahabarata

1. Pandawa

Pandawa adalah sebutan untuk kelima putra Raja Pandu Dewanata, pemegang tahta kerajaan Hastina. Kelima anak Pandu tersebut, yaitu bernama Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Kelima saudara tersebut tidak dapat dipisah-pisahkan satu dengan yang lain, karena itu mereka di sebut dengan Pandawa lima. Berikut ini dipaparkan tiga diantara lima dari tokoh Pandawa.



Puntadewa, berwatak
jujur, sabar dan adil.
Koleksi: Ki Purba Asmara

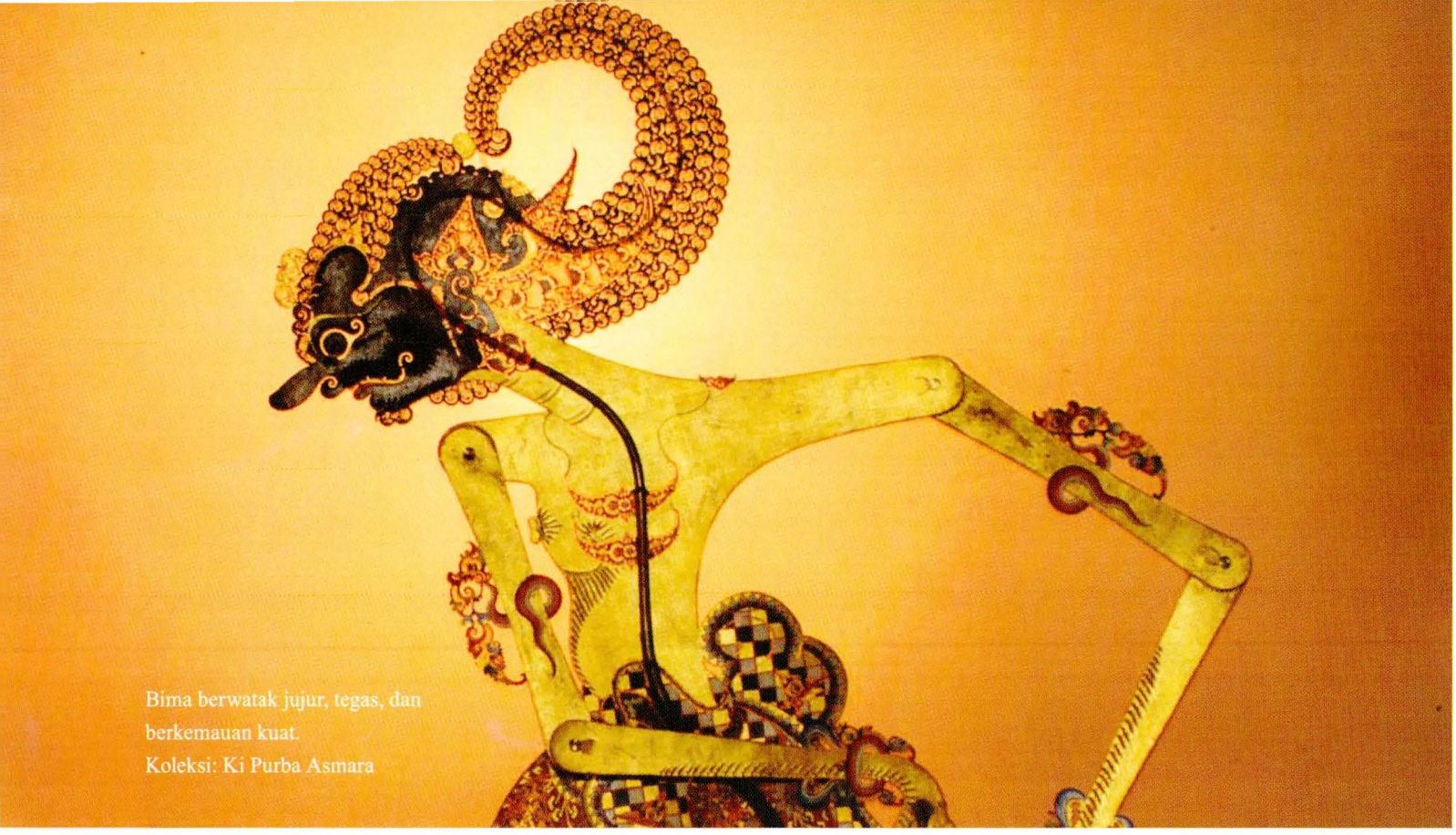
a. Puntadewa

Puntadewa atau Yudistira adalah sulung Pandawa. Dia adalah putera Pandu. Ibunya bernama Dewi Kunti. Puntadewa dikenal sebagai raja Amarta yang jujur, sabar dan adil *paramarta*. Kejujuran adalah karakter utamanya. Sepanjang hidupnya dia tidak pernah berbohong. Sehingga mempunyai derajat yang tinggi setingkat dewa. Kata ki dalang dalam *pocapan*/narasinya digambarkan Puntadewa kalau berjalan sejengkal di atas bumi. Kalau naik kereta roda kereta seakan terbang mengapung. Semua itu adalah simbol kualitas dirinya yang mulia. Sekali-kalinya dia berbohong ketika perang Bharatayuda. Hal itu dilakukan demi kepentingan Negara. Apapun alasannya mulai saat itu ia kualitas kejujurannya merosot. Ia tidak lagi berjalan sejengkal di atas tanah.

Puntadewa juga mempunyai karakter sebagai seorang yang *legawa*. *Legawa* artinya tulus ikhlas. Keikhlasan Puntadewa sering dilebih-lebihkan oleh ki dalang. Jangankan harta benda, walau nyawanya sendiri kalau diminta orang lain akan direlakan. Dalam beberapa cerita Drupadi isterinya diinginkan oleh seseorang. Puntadewapun merelakan, namun tentu saudara-saudaranya akan dengan keras menentangnya. Terutama Bima akan mengenyahkan musuh yang berani kurang ajar menghina kakaknya. *Legawa* bisa diartikan sebagai keikhlasan yang paling dalam ketika menerima takdir. Puntadewa dalam pewayangan dikenal mempunyai darah putih. Hal ini sebenarnya hanya simbol sifat *legawa* dan kejujuran Puntadewa yang suci. Puntadewa mempunyai senjata bernama *Jamus Kalimasada*. Jamus Kalimasada sering ditafsirkan sebagai kalimah syahadat.

Kesederhanaan dan kerendahan hati juga melekat pada pribadi Puntadewa. Hal ini terlihat pada setiap ungkapan dalam kata-katanya yang santun dan penuh hikmah. Puntadewa adalah satu-satunya raja tanpa mahkota. Mahkotanya adalah rambutnya yang bergelung *keling*. Konon yang menggelung rambutnya adalah ibundanya Kunti. Puntadewa mempunyai keyakinan, apa gunanya sebuah mahkota sebagai simbol kekuasaan jika tidak amanah mengemban kekuasaan itu. Kesederhanaan Puntadewa juga terlihat dari asesoris dan busananya yang tanpa hiasan yang berlebihan.

Dalam pemerintahan raja Puntadewa negara Indraprasta atau kerajaan Amarta mencapai jaman keemasan. Amarta berhasil menjadi negara adikuasa yang didukung oleh seratus kerajaan di sekitarnya. Rakyatnya makmur sejahtera sebagaimana diceriterakan dalam lakon *Sesaji Raja Suya*.



Bima berwatak jujur, tegas, dan berkemauan kuat.
Koleksi: Ki Purba Asmara

b. Bima

Bima dikenal dengan nama lain sebagai Werkudara, Bratasena, Bayusuta dan beberapa nama lainnya. Bima adalah putera Pandu dengan Dewi Kunti. Bima dikenal juga sebagai Bayusuta, karena dia adalah anak angkat dewa Bayu, dewa angin. Di dalam diri Bima terdapat kekuatan angin beliung yang dahsyat serta kekuatan seribu gajah. Bima ditakdirkan sebagai pelindung keadilan dan kebenaran yang tangguh.

Fisiologi fisik Bima digambarkan sebagai seorang yang tinggi besar, berotot dan atletis. Dadanya bidang namun perutnya tipis, seperti perut serigala. Itulah sebabnya dia dinamakan Werkodara yang artinya yang berperut serigala. Hal yang patut ditedani dari pribadi Bima adalah sifatnya yang teguh dalam meraih cita-cita. Sifatnya tegas dan jujur. Kuat dalam prinsip hidup yang diyakininya benar.

Karakter lain yang juga patut diteladani yaitu sifat keingintahuannya yang besar dalam mencari ilmu, seperti yang ditampilkan dalam lakon yang sangat terkenal yaitu *Dewa Ruci*. Di dalam lakon ini Bima digambarkan rela membongkar gunung dan terjun ke samudera demi mendapatkan *tirta amerta* yang pada hakekatnya adalah ilmu sejati tentang hidup. Dengan ilmu ini Bima bisa mencapai tingkat spiritual yang tinggi, dimana pada tataran itu seorang bisa berdialog dengan Tuhannya seakan tanpa tabir dan perantara. Bratasena adalah metafor seorang pemberani dan antusias dalam menjelajahi ilmu dan hikmah.

Sosok yang perkasa ini sering menjadi pahlawan keluarga. Misalnya ketika dalam lakon *Bima Bumbu, Jagal Abilawa, Bale Segala-gala*. Bima tampil sebagai pahlawan yang tangkas dalam menyelesaikan masalah. Tokoh hero yang menjadi penyelamat keluarga dan negara. Bima ditampilkan sebagai seorang kesatria yang pemberani, tegas, keras, pelindung keluarga dan pelindung masyarakat. Ia amat menyayangi keluarganya dengan banyak melakukan pengorbanan. Namun Bima yang dikenal dengan keberanian dan kekerasan hatinya ternyata mempunyai perasaan yang sangat lembut.



Arjuna, kesatria berwatak utama, sakti dan suka mencari ilmu.
Koleksi: Ki Purba Asmara

c. Arjuna

Arjuna adalah tokoh wayang yang popular karena ketampanan dan kehalusan budinya. Arjuna juga dikenal sebagai tokoh yang sakti mandraguna. Arjuna atau Janaka dikenal sebagai *lelananging jagad* jagoan dewata. Berkali-kali menjadi *sraya* 'tokoh penuntas masalah' bagi dewa yang kedatangan musuh. Permadi adalah nama kecil Arjuna. Sejak muda ia mempunyai perhatian yang kuat pada penguasaan senjata panah. Di kolong langit Arjuna adalah jagoan memanah nomor wahid. Yang sebanding ilmu memanahnya hanyalah Adipati Karna. Selain ahli perang Arjuna juga dikenal gudangnya ilmu pengetahuan. Sepanjang hidupnya diisi dengan pencarian ilmu di padepokan para resi dan begawan.

Ada sebuah lakon dimana Arjuna sebagai pertapa. Lakon itu adalah *Begawan Ciptaning* atau *Arjuna Wiwaha*. Di dalam cerita ini jelas tergambar kualitas karakter utama Arjuna sebagai seorang intelektual, seorang ksatria sekaligus sebagai seorang yang mempunyai derajat moral yang luar biasa. Arjuna mempunyai kemampuan pengendalian diri dan derajat spiritual yang hebat. Dia adalah cerminan dari seorang insan paripurna.

d. Abimanyu

Abimanyu adalah tokoh muda yang mempunyai keberanian yang luar biasa. Tokoh pejuang yang berani mati demi menyelamatkan rajanya. Mempertaruhkan nyawa demi negara dan bangsa. Dialah tokoh muda pemberani sebagai taruna bangsa. Dialah Abimanyu putera Arjuna dengan Dewi Subadra.

Abimanyu sejak kecil mendapat gemblengan langsung dari Arjuna. Hampir semua ilmunya diwariskan kepada puteranya tersebut. Abimanyu juga mendapat gemblengan dari Kresna yang merupakan uwak dari garis keturunan ibunya. Abimanyu juga dipersiapkan oleh Pandawa sebagai putera mahkota karena dialah yang berhasil mendapatkan *Wahyu Cakraningrat*. Wahyu keraton setelah berjuang dengan tekun dan lulus ujian dari dewata, mengalahkan kandidat raja-diraja yang yaitu Raden Samba dan Lesmana Mandrakumara. Sejak muda Abimanyu sudah dikader untuk mewarisi tahta Amarta/Astina jika menang perang Bharatayuda.

Ketika pecah perang Bharatayuda Pandawa mempunyai kebijakan untuk mengamankan putera mahkota. Abimanyu dibebaskan dari kewajiban maju ke medan laga. Supaya terjamin keamanannya



Abimanyu, kesatria utama berwatak pemberani.
Koleksi: Ki Purba Asmara

oleh Kresna Abimanyu disembunyikan di taman Wirata dengan dalih diperintahkan menjaga isterinya Utari yang tengah hamil tua.

Di medan Kurusetra terjadi peperangan yang seru. Pasukan Pandawa saling gempur dengan Kurawa. Senopati pihak Kurawa adalah Drona, seorang yang ahli dalam strategi perang. Drona menyuruh Gardapati dan Patiwresaya untuk memancing Arjuna dan Werkudara bertempur menjauh dari Puntadewa. Pada saat yang tepat Drona memerintahkan mengepung Puntadewa dengan formasi perang yang dinamakan *Cakrabyuha*. Dengan formasi pasukan yang merapat, melingkar mengepung Puntadewa.

Puntadewa terancam jiwanya. Pasukan pengawal yang terdiri dari anak-anak Arjuna seperti Priyambada, Sumitra, Wijanarka satu persatu roboh luka atau tewas. Dalam keadaan genting Sumitra yang terluka berhasil merangkak keluar kepungan dan memacu kereta mencari Abimanyu. Hanya tiga orang panglima perang yang mampu memecahkan rahasia gelar Cakrabyuha. Mereka adalah Drona sendiri, Arjuna dan Abimanyu. Sumitra memacu keretanya mengarah ke pesanggrahan Abimanyu. Setelah mewartakan keadaan medan, Sumitra gugur.

Abimanyu segera mengarahkan keretanya menuju Kurusetra. Digempurnya pusaran gelar pasukan yang memutar bagaikan cakra itu. Abimanyu tahu dimana kelemahan gelar cakrabyuha itu. Begitu satu sisi diguncangnya dengan serangan yang dahsyat keseimbangan putaran itu goyah. Sekali lagi Abimanyu menyerang pada titik terlemah dengan keretanya. Keretanya hancur. Satu kuda keretanya segera dipacunya menerobos kepungan musuh. Seorang diri Abimanyu melawan ribuan pasukan. Puluhan panah menghunjam tubuhnya tidak dihiraukan. Tombak-tombak tajam yang menembus bahu dan pahanya tidak dirasakan. Darah mengucur dari lukanya namun tidak dihiraukan. Tujuannya hanya satu, mencapai posisi Puntadewa di pusat pusaran dan menyelamatkan raja Amarta itu.

Pada saat yang sangat kritis akhirnya Abimanyu berhasil menyelamatkan Puntadewa. Walau taruhannya sangat mahal. Ratusan panah dan senjata merajamnya. Karena lakon ini dikenal sebagai *Abimanyu Ranjab*. Sungguh heroik aksi *puputan* Abimanyu. Panah yang melukainya bagaikan bulu landak. Darah mengucur dari lukanya namun dia terus merangsek, membebaskan diri dari kepungan musuh. Tersungging senyuman iklas

dan puas setelah memastikan rajanya selamat. Senyuman itu membuat wajahnya yang tampan makin kelihatan mencorong. Gagah sekali.

Drona geleng-geleng kepala, dalam hati memuji keperwiraan putera Arjuna itu. Tiba-tiba seorang pembokong bernama Jayajdrata memukulkan gada dari belakang. Abimanyu tersungkur. Lesmana Mandrakumara, putra mahkota Astina ingin segera mengakhiri hidup Abimanyu. Lesmana menusukkan senjatanya. Dengan menghentakkan sisa kekuatan terakhirnya Abimanyu juga menghunjamkan pusakanya ke perut Lesmana. Lesmana akhirnya tewas. Bersamaan dengan itu Jayajdrata sekali lagi memukulkan gada pada kepala Abimanyu yang sudah tak berdaya. Abimanyu gugur.

Bidadari menebarkan bunga-bunga dari langit. Melantunkan gita puja-puji untuk Sang Kusuma Taruna Layu. Pahlawan muda yang gugur sebagai kusuma bangsa.

3. Gatotkaca

Gatutkaca adalah putera Bima. Ibunya bernama Arimbi, pewaris kerajaan Pringgondani. Gatutkaca adalah tulang punggung kekuatan Negara Amarta. Dia adalah seorang panglima udara yang luar biasa. Sakti, loyal kepada bangsa dan Negara. Negeri Amarta sungguh beruntung mempunyai generasi muda seperti Gatutkaca, Antareja, dan Antasena. Gatutkaca mengamankan teritorial wilayah udara. Antareja adalah satria Saptapertala yang menguasai bumi. Sedangkan Antasena adalah putera Bima denga Dewi Urang Ayu. Antasena adalah panglima angkatan laut. Ketiga anak Bima ini adalah penjaga bumi pertiwi dari tiga matra. Laut, darat dan udara.

Pada perang Bharatayuda Gatutkaca gugur sebagai kusuma bangsa. Berawal dari gerakan pasukan Astina yang mengingkari *rule of low* perang. Sejak awal disepakati aturan bahwa tidak boleh melakukan serangan pada malam hari. Namun Karna mengerahkan pasukannya di malam hari. Berbekal suluh atau obor pasukan Kurawa membuat serangan kejutan. Karena menggunakan suluh episode ini dikenal sebagai lakon *Suluhan* atau *Gatutkaca Gugur*. Kubu Pandawa kalang kabut mendapat serangan tak terduga itu.

Kresna sebagai perancang strategi segera menyiapkan serangan balasan. Diperintahkan kepada Gatutkaca untuk memimpin pasukan raksasa Pringgondani. Konon pasukan raksasa ini mempunyai keahlian memindai kegelapan dan mempunyai kekuatan ganda jika bertempur pada malam hari. Gatutkaca segera melakukan serangan balik. Sungguh dahsyat pasukan Gatutkaca. dalam sekejap hancur lebur pasukan Kurawa yang berbuat curang itu.

Adipati Karna meradang. Ia tersulut emosinya. Segera dikeluarkan senjata pamungkas yang bernama *Kunta Wijayandanu*. Padahal sebenarnya pusaka itu akan dijadikan andalan untuk mengalahkan Arjuna. Dengan merapal mantra sakti Karna segera melepaskan pusakanya. Bagaikan rudal antar balistik, panah Kunta Wijayandanu melesat membelah angkasa malam, mengarah pada Gatutkaca yang terbang di angkasa. Melihat ada pusaka mengarah cepat menuju dirinya Gatutkaca segera menggempos tenaganya. Bagai pesawat jet tempur Gatutkaca segera melesat terbang super cepat dan bersembunyi di atas *mega malang*.

Pusaka Wijayandanu sampai pada titik kulminasinya dan kehabisan tenaga sebelum menjangkau Gatutkaca. Tiba-tiba seperti ada

tenaga pelontar baru, pusaka itu melesat kembali mengarah ke pusar Gatutkaca. Ternyata semua itu adalah ulah Kalabendana, paman Gatutkaca yang dulu terbunuh oleh Gatutkaca. Gatutkaca seperti terhentak hulu ledak senjata nuklir. Jasadnya limbung dan menukik tajam. Dalam detik terakhir ia mengarahkan badannya untuk jatuh tepat di kereta Karna. Tubuh Gatutkaca berdebam menghantam kereta Karna dan ratusan pasukan di sekelingnya. Sayang Karna sempat melompat dan menyelamatkan diri.

Gatutkaca gugur sebagai kusuma bangsa. Kesaktian Gatutkaca membuat Karna gentar dan melepaskan pusaka andalannya. Pusaka Wijayandanu adalah pusaka sakti yang hanya sekali bisa dipakai dan pasti mengenai sasaran dengan tepat. Hal ini berarti Gatutkaca menyelamatkan Arjuna dari kematian. Jika Arjuna mati, Pandawa akan kalah dalam Bharatayuda. Gatutkaca pahlawan muda yang gagah berani.



Gotokaca, kesatria utama, gagah perkasa, otot kawat balung besi.
Koleksi: Ki Purba Asmara



Kresna, kesatria utama yang cerdas, ahli strategi dan sakti tanpa tanding.
Koleksi: Ki Purba Asmara

4. Kresna

Dalam dunia pedalangan Kresna dikenal sebagai tokoh yang mempunyai kemampuan diri untuk mengetahui masa depan dan kemampuan memberikan jalan keluar dengan memberikan solusi yang jitu. Kresna sering menjadi tumpuan Pandawa dalam menyelesaikan masalah-masalah yang pelik.

Sejak muda Kresna suka berguru pada guru dan pendeta. Berbagai sisi kehidupan banyak dilalui tokoh ini sebagai pengalaman hidup. Sejak kecil ditempa dengan pengalaman hidup yang beragam. Pernah menjadi penggembala dan petani di Widarakandang, pencari ilmu yang gigih, raja Dwarawati, pendeta dan penasehat ulung Pandawa. Pengalaman hidup yang komplit.

Kresna adalah simbol kebijakan. Kepiawaian dalam merancang strategi serta kemampuan diplomasi melekat pada tokoh yang kulitnya hitam ini. Hal yang juga menjadi karakter yang paling dominan Kresna adalah kemampuan diplomatiknya yang teruji ketika lakon *Kresna Duta*. Kresna menjadi duta pamungkas setelah dua duta Pandawa sebelumnya yaitu Kunthi dan Drupada gagal mengemban misi sebagai duta.

Kresna juga dikenal sebagai ahli strategi yang piawai. Terutama adalah bagaimana mencapai kemenangan dalam perang Bharatyuda. Misalnya, adalah mencari penyelesaian akan kekhawatiran keikutsertaan Baladewa dalam perang Bharatayuda. Baladewa yang sakti jika sampai berpihak pada Kurawa tidak akan ada yang akan mampu mengalahkannya. Kresna lalu merancang sebuah cara untuk menyingkirkan secara halus agar Baladewa tidak ikut berperang. Selain itu Kresna juga merancang strategi dan menentukan siapa yang harus melawan senopati Kurawa ketika Bharatayuda. Berhasilnya Pandawa mengalahkan senopati Durna, Bhisma dan Karna tidak luput dari peran Kresna dalam menentukan strategi perang yang jitu.

Raja Dwarawati ini mempunyai senjata andalan berupa *Cangkok Kembang Wijayakusuma* dan *Cakrabaskara*. *Cangkok Kembang Wijayakusuma* ini adalah pusaka yang unik. *Cangkok* adalah kelopak atau cangkang bunga Wijayakusuma. Mempunyai keampuhan bisa menghidupkan orang mati yang belum takdirnya. Bisa juga menyembuhkan penyakit. Sedangkan *cakrabaskara* adalah senjata berupa roda yang berputar dengan delapan gigi tajam yang melingkar. Kresna juga mampu ber*triwikrama* dengan menjelma menjadi raksasa yang besar.

Misi Kresna sebagai titisan Wisnu yang inkarnasi dalam rangka mengenyahkan angkara murka dan menciptakan tatanan kehidupan dunia yang harmonis dan sejahtera. Ketika angkara murka merajalela dan keseimbangan kedamaian dunia goyah Wisnu tentu akan turun ke dunia dan menegakkan keseimbangan kembali. Seperti ketika keangkaramurkaan Rahwana merajalela menitislah Wisnu pada diri Rama. Ketika Duryudana, Sengkuni merusak tatanan dan membuat kerusakan di dunia dewata lalu mengutus Wisnu menitis kepada diri Kresna untuk mendampingi Pandawa.

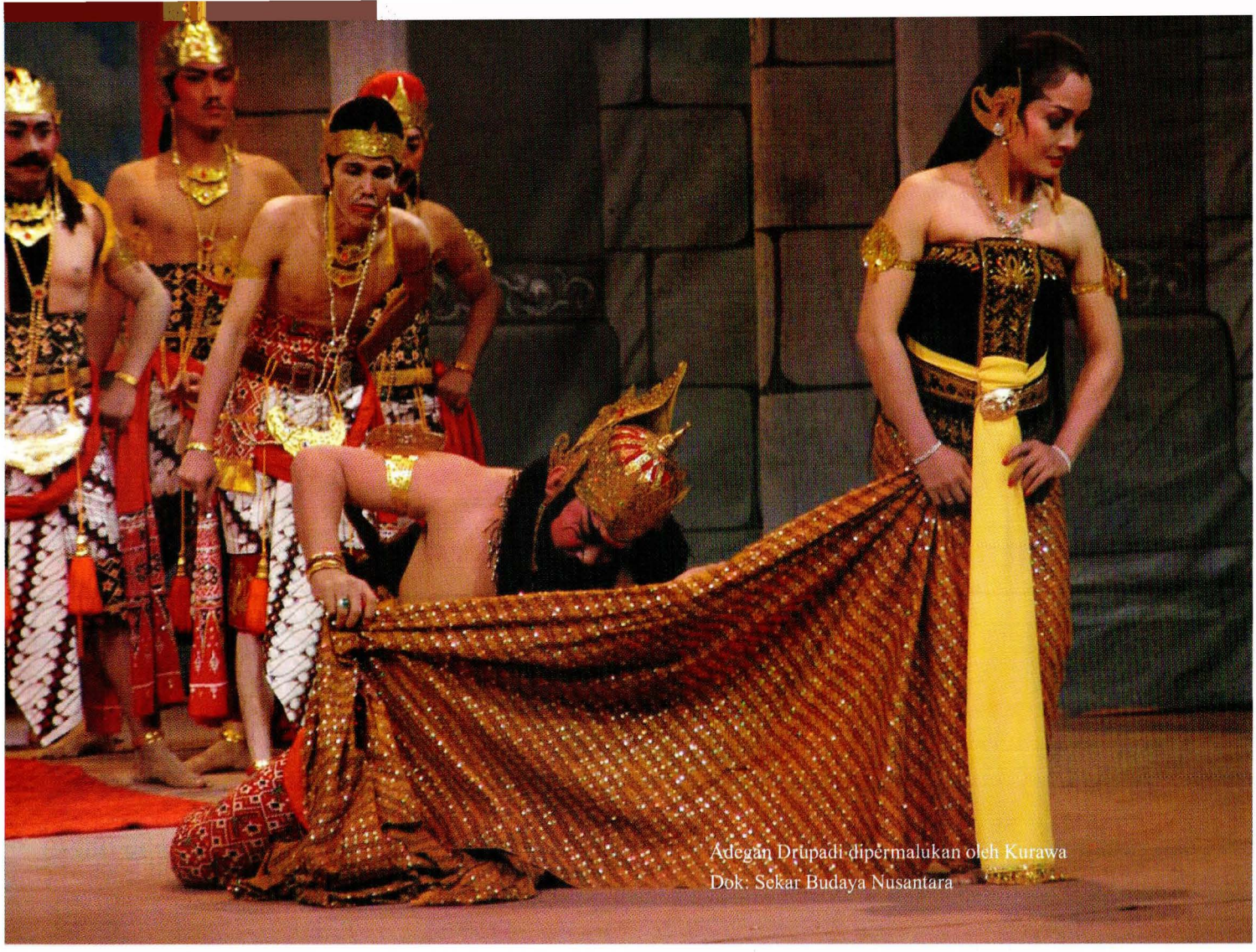


Kunti (wayang orang), wanita utama yang tabah dan kuat menghadapi penderitaan.
Dok: Sekar Budaya Nusantara

5. Kunti

Kunti adalah putri raja Kuntiboja. Ia menikah dengan Prabu Pandu Dewanata raja dari kerajaan Astina, yang dikarunai tiga putra Puntadewa, Bima, dan Arjuna. Sedangkan Nakula dan Sadewa, adalah putra Pandu Dewanata dari Dewi Madrim. Kelimanya di sebut dengan Pandawa. Dengan kasih sayang Kunti membesarkan Pandawa. Nakula dan Sadewa yang bukan anaknya sendiri juga diperlakukan dengan kasih sayang yang sama. Kunti juga merupakan sosok wanita yang kuat dan tabah dalam menjalani hidup, meskipun tanpa didampingi suaminya, Pandu yang telah mangkat ketika anaknya masih kecil.

Kunti selalu hadir di tengah-tengah putra-putranya Pandawa, baik suka maupun duka. Dewi Kunti selalu hadir memberikan kesejukan dan semangat dan harapan kepada putra-putranya. Berkat dukungan dan kasih sayangnya para Pandawa menjadi kesatria yang tabah dan kuat dalam menghadapi penderitaan hidup. Dewi Kunti mempunyai jasa yang besar dalam mendidik putra-putranya hingga menjadi para kesatria yang berjiwa luhur dan mulia.



Adegan Drupadi dipermalukan oleh Kurawa
Dok. Sekar Budaya Nusantara

6. Drupadi

Drupadi adalah puteri raja Drupada raja dari kerajaan Pancala. Drupadi adalah istri Yudistira, yang diperoleh sebagai hadiah setelah memenangkan sayembara. Dalam kisah Mahabarata versi India, Drupadi menjadi istri kelima orang Pandawa. Tetapi, dalam versi pewayangan di Indonesia kisah itu diubah sesuai dengan budaya masyarakat Indonesia, Drupadi hanya bersuamikan Yudistira.

Drupadi digambarkan sebagai seorang istri yang setia. Dalam kondisi apapun ia selalu menjadi pendukung suaminya. Bahkan, dalam pengasingan di hutan selama 12 tahun, dengan setia Drupadi mengikuti Yudistira, meskipun harus hidup menderita. Padahal, ia bisa bahagia hidup di istana sebagai putri raja Drupada.

Setiap persoalan yang dihadapi oleh Yudistira, suaminya, Drupadi selalu memberikan solusi dan dukungan, untuk memberikan solusi penyelesaian yang baik. Drupadi dikenal sebagai seorang wanita pendamping suaminya yang tidak sekedar penurut saja, tetapi ia mempunyai argumentasi dan gagasan-gagasan yang mendukung agar persoalan dan tugas-tugas suaminya dapat berjalan dengan baik.

Drupadi dikenal sebagai wanita yang tabah, dan menjaga kehormatan dirinya. Ketika mendapat perlakuan yang jahat dari Dursasana yang menelanjanginya, Drupadi dengan tegar, dan lantang membela diri dengan argumentasi yang tegas, meskipun ia tidak berdaya melawan perlakuan Dursasana yang kasar. Akhirnya, atas kesewenang-wenangan terhadapnya ia mengucapkan sumpah bahwa rambutnya tidak akan disanggul kecuali setelah dikeramas dengan darah Dursasana.



Srikandi, wanita utama yang dinamis dan pemberani.
Koleksi: Ki Purba Asmara

7. Srikandi

Srikandi adalah putri kedua *Prabu Drupada* dari Kerajaan *Cempalaradya*, ibunya bernama Dewi Gandawati. Dalam pewayangan, Dewi Srikandi digambarkan sebagai wanita cantik yang terampil dalam ilmu keprajuritan. Konon ketika dilahirkan bayi Srikandi telah mengenakan pakaian perlengkapan perang. Dewi Srikandi mahir memanah, karena belajar pada Arjuna. Menurut versi India, Srikandi adalah pria yang kebanci-bancian.

Nama Srikandi begitu lekat dalam ingatan bangsa Indonesia. Bila ada seorang wanita berprestasi disebut Srikandi. Atau bila mengharap wanita Indonesia itu unggul, dapat melaksanakan tugas dengan baik dikatakan Srikandi. Dalam olahraga panah misalnya, atlet wanita panahan selalu disebut Srikandi. Memang Srikandi mahir memanah. Tokoh wayang terkemuka ini bernama Dewi Wara Srikandi, putri Prabu Drupada raja Pancala. Wanita cantik, cerdas dan perkasa ini menjadi isteri Arjuna. Srikandi tokoh wayang yang telah menjadi idola penggemar seni budaya wayang dan masyarakat Nusantara, dari dahulu hingga sekarang.

Srikandi dapat mencapai kedudukan dan ketenaran, tidak karena dia putri raja dan istri Arjuna, tetapi berkat perjuangannya sendiri yang dilakukan sejak remaja. Dia tekun belajar dan berani menghadapi musuh yang mengancam negaranya.

Tokoh wanita dari Pancala ini berjuang mewujudkan kesetaraan gender. Srikandi menikah dengan pria yang dipilihnya sendiri. Dia tidak diam berpangku tangan di istana tetapi bekerja keras menjaga keamanan dan ketentraman kasatrian Madukara, sebagai bekal kelak ditugaskan sebagai senapati Pandawa dalam perang Bharatayuda. Puncak pengabdian Srikandi adalah ketika pecah perang Bharatayuda, Srikandi diangkat menjadi senapati Pandawa. Srikandi unggul sebagai senapati di medan perang Bharatayuda mengalahkan Resi Bisma.



Kurawa dalam wayang orang, tokoh jahat dalam kisah *Mahabharata*.
Dok: Sekar Budaya Nusantara

8. Kurawa

Kurawa merupakan panggilan untuk menyebut putra-putri Prabu Destarasta dengan Dewi Gandari yang berjumlah 100 orang. Mereka dikenal sebagai tokoh-tokoh yang jahat. Sejak kecil mereka dididik dengan keculasan dan keirihatian oleh pamannya, yakni Patih Sengkuni. Beberapa nama yang terkenal dari mereka antara lain: Duryudana, Dursasana, Durmagati, Kartamara, dan lainnya. Tokoh Kurawa yang paling menonjol adalah Duryudana dan Dursasana.

a. Duryudana

Duryudana adalah putera tertua Dewi Gendari dan Destarastra. Ketika ia masih dalam kandungan ia sudah diramalkan oleh Resi Krepa menjadi seorang yang akan mempermalukan orang tua dan wangsanya. Setiap langkahnya akan menjadi racun yang menyakitkan. Ketika ia lahir alam menyambutnya dengan pertanda buruk. Seakan alam tahu akan kehadiran seorang yang akan menebarkan petaka. Petir menyambar-nyambar, gelap gulita dan hujan darah serta lolongan anjing hutan yang berkepanjangan menyambut kelahiran Duryudana.

Konon ketika Duryudana masih di dalam kandungan, ibunya Dewi Gendari sudah menderita karenanya. Duryudana hampir dua tahun dikandung oleh Gendari. Destarastra sudah tidak sabar menanti kelahiran puteranya. Dihujatlah isterinya Gendari sebagai perempuan yang tidak sanggup memberikan keturunan. Destarata mengharapkan mendapatkan keturunan yang banyak dari rahim Gendari. Dewi Gendari sangat tertekan. Karena setiap hari dia dihujat dengan kata-kata yang menyakitkan dari Destarata. Gendari balik menumpahkan kemarahannya kepada kandungannya. Diremaslah bahkan dipukulnya



Duryudana, berwatak angkara murka, jahat, dan sedikit bebal.
Koleksi: Ki Purba Asmara

kandungannya. Kandungan yang besar itu akhirnya keguguran. Keluarlah gumpalan daging dan darah 100 buah jumlahnya. Oleh Abyasa potongan daging itu dimasukkan ke sebuah *Sitigarba*, yaitu tembikar dari tanah yang diisi dengan susu. Dengan kekuatan mantra dan teknologi kloning Resi Abyasa yang hebat lahirlah 100 Kurawa. Yang pertama lahir dengan memecahkan *sitigarba* adalah Duryudana. Disusul 99 adiknya dalam rentang waktu yang bergantian.

Karena Destarata buta, pengasuhan Kurawa yang seratus orang ini diserahkan pada Sengkuni. Sejak kecil Duryudana dijejali dengan ajaran yang sesat oleh Sengkuni. Ditiupkan dalam hatinya hasut, dengki dan kebencian di hati Duryudana. Terutama adalah perasaan permusuhan kepada Pandawa. Dalam perkembangan jiwanya Duryudana menjelma menjadi seorang yang ambisius yang tidak bermoral. Sepanjang hidupnya suami Banowati ini dipenuhi dengan perbuatan angkara. Dia selalu berusaha untuk mencelakakan Pandawa yang menjadi ancaman tahta Astina. Dalam masa pemerintahannya negara Astina menjadi negara yang korup, rakyatnya menderita dan hilanglah segala kemakmuran yang selama ini melimpah tercurah dari langit.

Di akhir perang Bharatayauda Duryudana mengalami nasib yang sangat mengenaskan. Tubuhnya tidak berbentuk lagi karena pukulan gada Bima yang perkasa. Namun nyawanya belum mau lepas dari badannya yang sudah hancur. Dalam kehinaan yang papa ia meratapi nasipnya yang buruk karena saudaranya sudah mati semua. Negara Astina yang selama ini menjadi pujaannya telah rata dengan tanah. Di akhir hidupnya dia terbunuh dengan hina dalam perang Bharatayuda oleh Bima.

b. Dursasana

Dursasana salah satu dari 100 orang Kurwawa. Ia adalah adik Duryudana. Dursasana dikenal tokoh yang suka mengumbar hawa nafsu, sombong, kejam dan sewenang-wenang. Sikap Dursasana yang sewenang-wenang tampak dalam sebuah kisah Pandawa Dadu. Dalam kisah itu diceritakan saat Puntadewa telah kalah total dalam bermain dadu dengan Duryudana. Maka, setelah kekalahan itu, serta merta Dursasana berlaku di luar batas kemanusiaan, menjambak rambut Drupadi dan menelanjanginya di depan umum. Dewata yang berbelas kasih melihat Drupadi dipermalukan di



Dursasana, berwatak angkara murka, jahat dan kejam.
Sumber: http://tokohwayangpurwa.blogspot.com/

depan umum oleh Dursasana itu membantu dengan mengirimkan mukjijatnya pada Drupadi. Kain penutup tubuh Drupadi, tidak habis-habisnya ketika ditarik oleh Dursasana, sampai ia kehabisan tenaga. Hingga keluar sumpah dari mulut Drupadi, ia tidak akan menyanggul kembali rambutnya sebelum dikeramasi oleh darah Dursasana. Perbuatan Dursasana berbuah pada karma, kelak pada perang Baratayuda Dursasana berhadapan dengan Bima. Perang tanding tidak dapat dihindarkan, Dursasana kalah total, melawan Bima.



Sengkuni, berwatak licik, culas, pendengki, dan iri hati.
Koleksi: Ki Purba Asmara

c. Sengkuni

Licik, culas dan ambisius adalah watak Sengkuni. Hatinya yang kotor dan penuh dendam melahirkan kebencian dan kerusakan. Sengkuni adalah tokoh yang genius, banyak akal dan juga seorang yang ahli strategi politik. Sayang kelebihan intelektualnya tidak berlandaskan moralitas yang baik. Jadilah dia seorang provokator, penghasut, sangat keji dan berbahaya. Ia selalu menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuannya

Bentuk bibir Sengkuni menyunggingkan senyuman yang beracun. Dari bibirnya itu keluarlah fatwa-fatwa yang terdengar baik namun sebenarnya penuh tipu daya yang menyesatkan. Sengkuni ini tokoh yang dekat dengan raja. Ia patih Kerajaan Astina sekaligus juga paman para Kurawa. Ia adalah tokoh pembisik untuk raja dalam hal-hal keputusan yang strategis dan penting. Bisikannya yang penuh daya pesona sangat berpengaruh bagi yang lemah iman seperti Raja Duryudana dan Korawa.

Kekecewaan yang berulang kali yang dialami Sengkuni membuatnya menjadi manusia yang selalu iri dan dengki. Sifat buruknya itu terutama ditujukan kepada Pandu. Pertama, karena Pandu telah mengalahkannya dalam sayembara pilih, dan juga mengalahkannya dalam perang tanding di Mandura. Sengkuni iri dan cemburu karena Dewi Kunti yang diidamkannya ternyata menjadi istri Pandu. Kedua, Sengkuni kecewa karena kakaknya Dewi Gendari, dicampakkan Pandu, dihadiahkan

kepada kakaknya Destarastra. Sengkuni berharap kakaknya menjadi istri Pandu yang pada waktu itu sebagai Raja Astina. Karena itu Harya Suman amat benci dan dendam pada Pandu.

Hubungan Sengkuni dengan para Kurawa, terutama Duryudana, amat dekat. Sejak para Kurawa masih kanak-kanak, Sengkuni mengajarkan berbagai akal licik serta tipu muslihat untuk mencapai tujuan tertentu. Mereka sering berkomplot untuk membunuh Bima. Berawal ketika Bima masih dalam keadaan bungkus. Kurawa diperintah Sengkuni untuk merajamnya dengan berbagai senjata tajam, namun gagal. Atas petunjuk Sengkuni, Kurawa memberikan minuman beracun kuat kepada Bima hingga pingsan. Mereka lalu mengikat tubuh Bima dan menceburkannya ke dalam sumur *Jalatunda* yang terkenal angker dan penuh ular berbisa. Tubuh Bima dipatok ular berbisa. Terjadi perang racun di dalam tubuh Bima. Anehnya racun di dalam tubuhnya justru menjadi tawar. Bima makin bertambah kuat dan kebal dari racun. Usaha pembunuhan ini juga gagal.

Patih Sengkuni bersama Kurawa mencoba lagi membunuh seluruh Pandawa beserta Dewi Kunti dengan cara menjebak di *Bale Sigala-gala*. Usaha yang jahat ini juga tidak berhasil, Pandawa selamat. Patih Sengkuni sangat piawai di meja judi. Dia juga berperan besar dalam menyengsarakan para Pandawa dan Dewi Drupadi, melalui kecurangan di meja judi. Karena kekalahannya pada lakon *Pandawa Dadu*, Pandawa harus merelakan negara Amarta menjadi milik Kurawa dan rela menjalani hukuman buang selama duabelas tahun di hutan dan bersembunyi selama satu tahun. Dalam *Bharatayuda*, Patih Sengkuni tewas di tangan Bima.



Karna, kesatria utama berwatak setia pada sahabat, kuat pendirian, dan menepati janji.
Koleksi: Ki Purba Asmara

4. Karna

Karna adalah putera Dewi Kunti. Ia adalah anak dari anugerah dewa Surya kepada Kunthi yang telah memujanya dengan mantra pemberian Resi Druwasa. Kunti yang masih gadis dengan kesaktian Dewa Surya, tanpa bersentuhan secara fisik bisa hamil dan melahirkan Karna melalui telinga atau *karna*. Karena itulah sebabnya maka ia dinamakan Karna. Sejak lahir sudah dipisahkan dengan ibunya dan dihanyutkan dalam sebuah *kendaga* (peti kayu) dan ditemukan seorang kusir bernama Adirata di Astina.

Karna pernah berguru pada Rama Parasu. Karna mengaku bukan ksatria karena memang dia adalah anak kusir Adirata. Rama Parasu memang sudah bersumpah tidak mau menerima murid dari kalangan ksatria. Suatu hari Rama Parasu tertidur dengan kepala disandarkan di pangkuan Karna. Tiba-tiba itu ada laba-laba yang sangat beracun menggigit kaki Karna. Demi hormatnya pada guru Karna tidak berani menggeser kepala gurunya, takut gurunya terbangun. Keringat dingin membasahi sekujur tubuhnya yang demam. Diambilnya

sebatang ranting dan digigitnya agar ia mampu menahan sakit yang luar biasa. Saking sakitnya akhirnya ia pingsan. Rama Parasu terbangun. Ia bangga atas kelembutan perasaan dan ketahanan siswanya. Namun terbersit kesangsian akan status siswanya itu. Mana mungkin kalau bukan ksatria mampu menahan derita yang begitu dahsyat.

Pujian terhadap ketauladanan Adipati Karna dalam pengabdian dan loyalitasnya sebagai prajurit dituangkan dalam *serat Tripama* karya Sri Mangkunegara IV. Di dalam karya sastra ini, Sri Mangkunegara IV memberikan apresiasi kepada Karna yang dinilai mempunyai prinsip dan etika yang tegas dalam hidupnya. Walau dia secara lahiriah berpihak pada Kurawa yang angkara murka namun secara batiniah ia memihak Pandawa yang memperjuangkan kebenaran.

Karna adalah pribadi mandiri, kreatif, setia dan mampu memanfaatkan peluang untuk meniti kariernya. Sejak muda ia sudah hidup dalam kalangan kasta sudra sebagai anak kusir. Namun perjuangan dan keinginannya yang kuat dalam menuntut ilmu menjadikan dirinya mendapat promosi dan mampu menembus kasta ningrat. Sejak muda ia mengabdi pada Duryudana dan berhasil menjadi salah seorang adipati di Awangga. Pada perang Bharatayuda Karna adalah salah satu satu senopati andalan Astina. Karna selalu menunjukan loyalitasnya yang total kepada negara Astina yang telah memberinya kedudukan, kehormatan dan derajat luhur kepadanya.

Sifat yang menonjol dari Karna ini adalah sifat kesetiakawanan Karna kepada sahabatnya Duryudana yang telah memberinya kedudukan dan jabatan di Astina. Untuk sahabatnya itu ia rela membela Duryudana sampai titik darah terakhir.



Bisma, kesatria utama berwatak jujur dan setia akan sumpah, berdedikasi tinggi, dan cinta pada tanah air.
Koleksi: Ki Purba Asmara

5. Bisma

Bisma adalah putra Prabu Sentanu. Bisma dikenal dengan sumpahnya yang sangat luar biasa. Demi kebahagiaan ayahnya, Prabu Sentanu, Bisma mengangkat sumpah di hadapan calon ibunya Dewi Setyawati, bahwa ia tidak akan menikah selamanya. Bisma rela melepaskan tahta yang sudah menjadi haknya. Maka para bidadari pun terkagum-kagum akan besarnya bhakti seorang anak manusia kepada ayahandanya.

Bisma mempunyai kesaktian yang hebat. Karena dia adalah siswa dari Rama Parasu. Kemampuannya dalam perang tidak diragukan lagi. Dan satu yang istemewa dari Bhisma, karena ketulusan dan besarnya pengorbanannya itu dewa memberinya anugerah untuk menentukan sendiri saat kematiannya.

Sosok Bisma dikenal mempunyai tanggungjawabnya yang besar terhadap kelangsungan wangsa Bharata. Mulai dari mencarikan puteri bagi adiknya Wicitrawirya dan Citragada, ia juga berusaha menyambung keberlangsungan wangsa Bharata dengan

memboyong Abiyasa untuk menikahi janda Wicitragada dan Wicitrasena. Dari Abyasa lahirlah Pandu dan Destarata yang menurunkan Pandawa dan Kurawa.

Bhisma juga dikenal karena kecintaannya pada tanah airnya. Ketika pecah perang Bharatayuda hati Bhisma terbelah. Secara maknawi dia membela Pandawa yang menuntut haknya atas bumi Astina, namun ia tidak bisa mengelak dari rasa cinta tanah air Astina yang sudah diperjuangkan dan dibela keberadaannya. Sehingga ia tidak bisa menolak ketika Duryudana menjadikannya sebagai senopati agung Astina. Di dalam perang besar itu Bhisma gugur. Badannya tertembus panah yang dilepaskan Srikandi.



Durna (wayang kulit Jawatimuran), pendidik dan pengajar yang handal.
Dok: PDWI

6. Durna

Drona atau Durna adalah putera Resi Baratwaja dari Atas Angin. Ketika negara Astina membutuhkan seorang guru di Astina, Resi Kerpa mengusulkan agar mengangkat adik iparnya yang bernama Kumbayana atau Durna.

Guru besar Durna dalam dunia pewayangan dikenal karena kepiawaiaannya mendidik para pengeran wangsa Bharata. Pandawa dan Kurawa adalah siswa-siswa perguruan Sokalima yang tersohor. Drona berhasil menerapkan sebuah metode pendidikan yang hebat. Selain itu guru besar Drona mampu menciptakan kompetisi yang sehat serta untuk para siswanya juga menerapkan



Baladewa, berwatak jujur, adil dan sedikit pemarah.
Koleksi: Ki Purba Asmara

sistem evaluasi yang berjenjang pada perguruan Sokalima.

Motto pendidikannya adalah sing *sapa teteken tekun bakal katekan* (siapa yang tekun akan tercapai tujuan). Suatu yang dilakukan secara tekun dan konsisten akan menjadi milik diri yang dahsyat. Durna menjadi peletak dasar moralitas untuk siswa-siswanya. Dia mempunyai prinsip kalau perlu biarlah ilmu sedikit tetapi jiwa besar dari pada ilmu besar tetapi jiwanya kerdil. Sayang prinsipnya itu tidak bisa diterapkan untuk siswanya Kurawa karena hadirnya tokoh culas Sengkuni.

7. Baladewa

Sewaktu muda Baladewa bernama Kakrasana. Dia adalah putra Prabu Basudewa, raja negara Mandura dengan permaisuri Dewi Mahendra. Lahir kembar bersama adiknya Kresna, namun kulit mereka berbeda rupa. Baladewa berkulit putih sedangkan Kresna, berkulit hitam. *Baladewa* artinya balatentara dewa.

Baladewa juga mempunyai adik lain ibu yakni Dewi Sembadra atau Rara Ireng, putri Prabu Basudewa dengan permaisuri Dewi Badrahini.

Baladewa juga mempunyai saudara lain ibu bernama Udawa. Udawa adalah juga putra Prabu Basudewa dengan Ken Sagopi, seorang abdi keraton Mandura.

Watak keras, mudah marah melekat erat pada tokoh Baladewa. Walaupun mudah naik darah tetapi Baladewa sebenarnya pemaaf, arif bijaksana, jujur dan tanpa *tedheng aling-aling* (spontan dan terbuka). Baladewa sangat disegani kawan maupun lawan karena memegang prinsip menjunjung tinggi kebenaran dan keadilan. Sikapnya tegas, tidak segan-segan melabrak atau memarahi orang yang dianggapnya bertindak salah. Suami Dewi Erawati ini juga mau menerima kritikan dan mudah hilang amarahnya jika apa yang dilakukan memang tidak benar. Tidak seperti kebanyakan raja dalam pewayangan yang beristri banyak, sampai akhir hidupnya Prabu Baladewa hanya mempunyai seorang istri. Dari hasil perkawinan dengan Dewi Erawati tersebut menurunkan dua anak laki-laki yaitu Wisata dan Wimuna.

Baladewa adalah seorang yang menguasai teknologi perang tingkat tinggi. Dia adalah jagoan nomor satu dalam bidang senjata penggada. Dikenal sebagai guru Bima dan Duryudana yang tersohor sebagai dua jagoan penggada paling ulung di dunia.

Walaupun temperamental Baladewa adalah seorang yang adil, jujur dan sportif. Selain itu Baladewa dikenal sebagai tokoh paling netral dalam sengketa antara Pandawa dan Kurawa. Sikap non blok menjadi pilihan yang dianggapnya paling bijak menyikapi persengketaan darah Bharata itu. Netral sendiri ternyata adalah sebuah prinsip. Di masa tuanya tetap mendarmabhaktikan dirinya sebagai seorang begawan atau seorang guru besar di Astina dengan gelar Resi Curiganata. Tugasnya membimbing dan menjadi penasehat agung Parikesit, raja Astina sampai dia wafat.



Rama, kesatria utama berwatak bijaksana, dan teguh hati.
Koleksi: Ki Purba Asmara

B. Tokoh-Tokoh Kisah *Ramayana*

Ramayana mengisahkan perang besar antara Rama dengan Rahwana dari kerajaan Alengka. Peperangan ini dipicu karena Rahwana telah berbuat nekat munculik Desi Sinta, istri Rama. Dalam kisah ini banyak menampilkan tokoh-tokoh baik dan tokoh-tokoh jahat. Berikut ini akan diuraikan tentang tokoh-tokoh utama dalam kisah *Ramayana*.

1. Rama

Rama adalah pribadi teladan berhati mulia. Ia rela menyerahkan tahta yang sudah digenggamnya demi menjaga kehormatan ayahandanya. Ia mempunyai sifat kepemimpinan yang disebut Hastabrata. Lembut tutur katanya, petarung sakti tiada dua dengan pusakanya yang terkenal ialah panah Goa Wijaya.

Sebagai seorang raja Rama dikenal dengan sifatnya yang bijaksana. Hangat dan selalu menebarkan sifat welas asih kepada kerabat dan kawulanya. Rama juga dikenal sebagai sahabat sejati yang tidak pernah ingkar janji. Salah satu sahabatnya, raja kera Sugriwa membalasnya dengan kerelaan total mempertaruhkan nyawa,



Salah satu adegan dalam Lakon Anoman Duta
Dok: Genardi Atmadireja

kerajaan dan rakyatnya untuk membantu Rama merebut Sinta dari cengkeraman Rahwana.

Rama dikenal sebagai raja yang begitu piawai memilih pembantu dan anak buah. Seorang ahli stategi yang mampu menggalang sekutu dan menempatkan anak buah sesuai dengan potensi dan keahliannya. Anoman yang sakti dan cerdas dan mempunyai tutur kata yang lembut diangkat sebagai duta untuk menemukan Sinta sekaligus mata-mata untuk mengukur kekuatan musuh. Sugriwa yang mahawira dan setia diangkat sebagai panglima. Gunawan Wibisana selalu dilibatkan dalam menganalisa kekuatan musuh sehingga dapat diputuskan kebijakan dan strategi yang tepat untuk mengalahkan musuhnya.

Rama, seorang *ksatria pinandhita* yang mampu meraih derajat manusia utama. Pribadi mulia yang menjadi inspirasi sepanjang masa. Dimana dia berada selalu membuahkan rahmat pada alam dan manusia sekitarnya.

2. Sinta

Sinta adalah isteri Rama. Ia juga dikenal dengan nama Dewi Janeki karena Sinta adalah puteri dari Prabu Janaka. Ketika mereka berkelana di hutan Dandaka, Rahwana berhasil menculik Sinta. Rama dengan perjuangannya yang panjang akhirnya berhasil merebut kembali Sinta dari kungkungan Rahwana. Walau mereka sudah berkumpul kembali, namun ternyata derita belum berakhir. Sinta menjadi gunjingan rakyat Ayodya. Sinta digosipkan bahwa ia sudah tidak suci lagi karena selama 13 tahun di Alengka, mustahil kalau masih suci. Oleh karena gunjingan itulah Sinta memutuskan membakar diri (*pati obong*) untuk membuktikan kesuciannya di hadapan rakyat Ayodya. Ketika Sinta terjun ke dalam *pancaka* (api unggun) ternyata dia tidak mati. Sinta kelihatan semakin cantik dan bercahaya bagaikan rembulan. Sinta dilindungi oleh Dewa Agni karena kesuciannya.

Sinta adalah sosok yang selalu menjaga kewibawaan suami. Terbukti ketika Anoman sebagai duta Rama telah berhasil menerobos ke Taman Soka di Alengka, Sinta tidak serta merta meminta Anoman untuk segera membebaskan dirinya. Sinta tetap mengharapkan kehadiran Sri Rama di Alengka dan menumpas angkara murka



Sinta, wanita utama berwatak setia dan menjaga kehormatan suami
Koleksi:Ki Purba Asmara



Anoman, berwatak setia, teguh, bertanggungjawab, dan amanah.
Koleksi: Ki Purba Asmara

Dasamuka. Dia bersumpah akan kembali ke Ayodya bersama suaminya Rama.

3. Anoman

Anoman adalah seekor kera putih putra dari Dewi Anjani. Konon nama Anoman berasal dari kata *sinom* (pucuk daun asam) yang jatuh dari angkasa dibawa angin lalu masuk ke mulut Anjani ketika bertapa di sungai Gangga. Anoman juga disebut Maruti karena ia anak angkat sekaligus murid Maruta atau dewa angin.

Kekuatan dan kesaktian Anoman setara dengan Raja Sugriwa. Namun Anoman lebih muda, lebih cerdas dan rendah hati. Bayu putra ini juga selalu menjadi pengawal pribadi yang menjaga keselamatan Rama. Tiada pernah sekejap pun Anoman berpisah dengan junjungannya Sri Rama selama dalam peperangan di Swelagiri. Anoman adalah pahlawan perang dalam kisah *Ramayana*. Rahwana yang sakti tanpa tanding dibuatnya kelabakan menghadapinya. Pada saat Rahwana menjelang sekarat, Anoman segera mengangkat gunung Selon untuk menindih jasad Rahwana agar tidak bangkit lagi.

Anoman dikaruniai umur panjang. Ia diwajibkan menjaga para Pandawa dan semua keturunannya agar diselamatkan dari gangguan sukma atau roh Dasamuka. Sepanjang hidup Anoman dipenuhi dengan pengabdian dan pengabdian. Sakti dari yang tersakti. Cerdik dari yang tercerdik. Tutur katanya santun dan indah bak pujangga. Sehingga dia terpilih sebagai duta Rama ke Alengka. Karena karakternya yang bertanggungjawab dan amanah dia mendapat sebutan Ramandayapati. Artinya senopati Rama yang digdaya. Kata-katanya lembut penuh dengan hikmah mampu meyakinkan Sinta yang patah semangat. Kehadirannya sungguh sangat tepat di kala Sinta sudah bertekat akan mengakhiri hidupnya. Anoman mampu membangkitkan harapan Sinta untuk bertemu kembali dengan kekasihnya, Rama. Dan mahadaya cinta itulah yang mampu membuat Sinta mempunyai keberanian untuk hidup.

Anoman tokoh pemuda gagah perkasa dan pemberani, menjadi inspirasi sepanjang masa bagi para pemuda dalam membangkitkan semangat dan keberanian. Idola para remaja dalam hal ketulusan dalam pengabdian dan keperwiraan dalam membela kebenaran.



Dasamuka, berwatak jahat, angkara murka, sadis dan kejam.
Koleksi: Ki Purba Asmara

4. Dasamuka

Hanya ada satu saja kebaikan di dalam karakter Rahwana yaitu tekadnya yang kuat dalam memperjuangkan cita-cita dan kekuasaan. Selebihnya adalah ambisi, angkara, nafsu, kebencian dan segudang kejahatan yang melampaui batas kemanusiaan. Sepanjang hidupnya Rahwana selalu menorehkan luka dan penderitaan.

Ambisinya selalu mengalirkan penderitaan dan air mata. Kemakmuran, kemegahan bangunan Alengka yang telah mencapai puncak peradaban harus hancur lebur karena ambisi Rahwana. Kesombongan akan kesaktiannya yang dimilikinya menjadikian dirinya pongah,

seolah tiada makhluk di dunia ini yang bisa mengalahkannya. Kesombongan itulah yang akhirnya membuat dirinya hancur binasa.

Rahwana rela mengorbankan negara, saudara, keluarga bahkan nyawanya sendiri demi memperturutkan kegilaannya pada kekuasaan. Perbuatannya menculik Dewi Sinta dari Rama mengakibatkan Rahwana akhirnya tersungkur pada kehinaan.

Rahwana menculik Sinta isteri Rama dan menyanderanya bertahun-tahun di Alengka. Tidak bosan-bosannya Wibisana, saudaranya, mengingatkan agar mengembalikan Sinta kepada Rama, namun Rahwana bersikukuh mempertahankannya.

Kesombongan dan angkara murka telah membawanya pada kehancuran. Rama sebagai titisan Wisnu adalah duta keadilan untuk menghancurkan angkara. Mengembalikan tatanan dunia pada harmoni. Perang besar terjadi antara Kerajaan Rahwana dan balatentara Rama. Akhirnya Rahwana sang angkara murka gugur di tangan Ramawijaya.

5. Wibisana

Gunawan Wibisana adalah putra bungsu dari begawan Wisrawa dengan Dewi Sukesi. Ia memiliki tiga saudara kandung yakni Dasamuka, Kumbakarna dan Sarpakenaka. Ketiga saudaranya berujud raksasa, hanya Wibisana sendiri yang dilahirkan sebagai ksatria. Di samping wajahnya yang tampan, sifatnya juga jauh berbeda dengan kakak-kakaknya. Wibisana sosok ksatria yang berwatak pendeta, suka bertapa dan belajar ilmu *kasampurnan*.

Wibisana tinggal di kesatrian Parang Kuntara. Ia dianugerahi oleh dewa seorang bidadari bernama Dewi Triwati sebagai isterinya. Sebagai seorang pangeran Wibisana sadar bahwa ia memiliki kewajiban selalu melindungi dan menjaga martabat bangsa dan negara. Oleh karena itu setiap sidang agung ia selalu memperingatkan kakaknya raja Rahwana agar menjauhi perbuatan nista. Terutama yang terkait dengan penculikan Dewi Sinta.

Karena dia merasa sudah berseberangan pikiran dengan Rahwana, Wibisana memutuskan untuk meninggalkan Alengka. Ia menentukan pilihan mengabdi kepada Sri Rama, atas dasar keyakinan bahwa Rama berada di pihak yang



Wibisana, kesatria utama berwatak bijaksana.
Koleksi: Ki Purba Asmara

benar. Sebagai seorang ksatria *pinandhita* ia merasa berdosa apabila mendukung kehendak orang yang tidak sesuai dengan keutamaan hidup.

Gunawan Wibisana bagaikan mutiara di tengah lumpur. Dia tetap memancarkan sinar kilaunya di tengah busuk dan pekatnya lumpur keangkaramurkaan Rahwana. Sekuat tenaga Wibisana membujuk kakaknya Rahwana untuk kembali ke jalan yang benar. Tidak bosan-bosannya ia selalu membisikkan kata-kata penuh hikmah agar kakaknya mau mengembalikan Sinta ke tangan Rama. Konsekuensi dari ketegasan sikapnya dalam menyuarakan kebenaran Wibisana akhirnya diusir dari Alengka bagaikan seorang pesakitan, bahkan diancam akan dibunuh. Namun demi prinsip dan kebenaran yang ia yakini maka ia dengan penuh perjuangan menjalaninya.

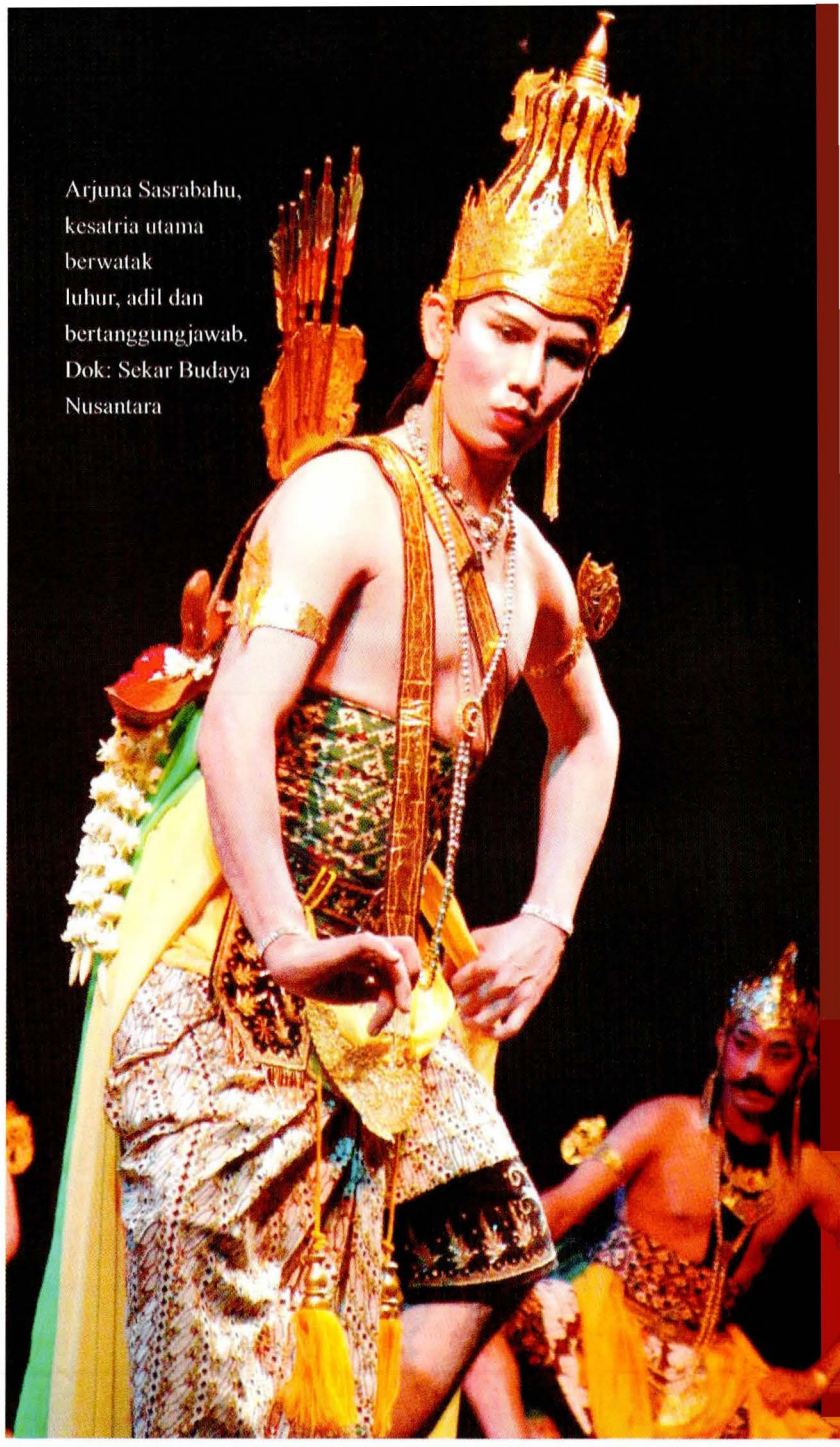
C. Tokoh-Tokoh Lokapala

Lokapala adalah kisah yang menceritakan siklus sebelum kisah *Ramayana*. Dalam kisah Lokapala dikisahkan tentang cerita antara lain: *Sastrajendra,* Sumantri Ngenger, dan Arjunasasrabahu. Berikut ini akan diuraikan beberapa tokoh dari kisah ini.

1. Arjuna Sasrabahu

Arjunasasrabahu adalah Raja kerajaan Maespati. Ia dikenal sebagai raja yang agung dan bijaksana, sebagai titisan dari Batara Wisnu. yang mempunyai kesaktian yang tiada tara. Kalau sedang bertriwikrama, tubuhnya bisa berubah menjadi raksasa yang besar seperti gunung, tidak ada yang bisa menandingi kesaktiannya walau dewa sekalipun. Ia mempunyai pikiran dan ide yang besar, seperti idenya untuk memindahkan taman Sriwedari ke kerajaan Maespati.

Ia juga yang mempunyai gagasan untuk membendung sungai sebagai kolam pemandian dengan jalan bertriwikrama, berbaring tidur di sungai, untuk memenuhi permintaan istrinya Dewi Citrawati. Hingga akhirnya luberan air sungai itu menggenangi tempat kemah pasukan Rahwana,



Arjuna Sasrabahu, kesatria utama berwatak luhur, adil dan bertanggungjawab. Dok: Sekar Budaya Nusantara

yang pada saat itu sedang melakukan ekspansi ke wilayah kerajaan-kerajaan tetangga. Rahwana lalu menyerang Maespati hingga menewaskan Sumantri, Patih kesayangannya.

Mengetahui Sumantri tewas di tangan Rahwana, bukan kepalang marahnya. Rahwana yang sakti tiada tara tidak berdaya sedikitpun melawan kedigjayaan Arjunasasrabahu. Rahwana dikalahkan dan disiksa tanpa ampun, hingga Batara Narada mengingatkan sikap Arjunasasrabahu yang kurang tepat ini.

Prabu Arjunasasrabahu memberikan inspirasi pada kita bahwa kita harus mempunyai cita-cita dan gagasan yang besar, serta mampu merealisasikan potensi besar yang ada pada diri kita supaya menjadi kenyataan.

2. Sumantri

Sikap dan perilaku Patih Suwanda terpadu dalam tiga karakter utama yaitu *guna, kaya, purun* (cerdas-berilmu, kemampuan kreatif dan keperwiraan) yang sangat berguna bagi pengabdian pada raja dan negara. Tokoh Sumantri patut menjadi tauladan bagi khalayak khususnya para prajurit dan pejabat negara.



Sumantri, kesatria utama yang bertanggungjawab, perwira, dan dapat dihandalkan.
Koleksi: Ki Purba Asmara

Bambang Sumantri adalah putra Resi Suwandagni dari pertapaan Argasekar. Ibunya Dewi Darini, seorang bidadari keturunan Batara Sambujana. Sumantri mempunyai seorang adik bernama Bambang Sukasrana, berwujud raksasa kerdil/bajang. Sumantri dan Sukasrana kakak-beradik yang saling menyayangi satu sama lain. Selain ahli dalam tata pemerintahan dan kenegaraan. Sumantri juga mahir dalam olah keprajuritan.

Setelah dewasa Sumantri mengabdi pada Prabu Arjuna Sasrabahu di Maespati. Cerita pengabdian itu terkenal dalam pentas wayang dengan lakon *Sumantri Ngenger.* Sumantri menghadap Prabu Arjuna Sasrabahu, mohon diijinkan mengabdi dan membaktikan diri untuk tanah airnya. Raja Maespati bersedia menerima pengabdian Sumantri dengan syarat berat. Saat itu Prabu Arjuna Sasrabahu sedang jatuh cinta pada Dewi Citrawati putri Prabu Citrawijaya raja Magada. Sumantri ditugaskan melamar dan memboyong Dewi Citrawati ke Maespati.

Sumantri berhasil memboyong Dewi Citrawati ke Maespati. Tetapi sebelum menyerahkan kepada Prabu Arjunasasra, ia lebih dulu ingin menguji kemampuan dan kesaktian Prabu Arjunasasra sesuai dengan cita-citanya ingin mengabdi pada raja yang dapat mengungguli kesaktiannya. Mendengar tantangan Sumantri, Arjuna Sasrabahu melepas semua atribut "raja"nya dan meladeni Sumantri dalam sebuah perang tanding yang setara dan adil. Karena terdesak, Sumantri kemudian mengeluarkan senjata pamungkas yakni Cakra. Arjuna Sasrabahu yang merasa tidak perlu untuk melakukan sampai sejauh itu, merubah wujud atau *triwikrama* menjadi raksasa sebesar gunung bertangan seribu. Sumantri tidak mampu menandingi kesaktian Prabu Arjuna Sasrabahu, dan tunduk kepada Arjuna Sasrabahu. Arjuna Sasrabahu dengan penuh kasih sayang memaafkan Sumantri.

Sumantri kemudian disuruh memindahkan Taman Sriwedari dari Kahyangan Untarasegara ke negara Maespati. Sebuah pekerjaan yang belum pernah dilakukannya. Adiknya, Raden Sukasrana membantu sehingga terlaksana tugas dengan baik. Saat itu, Raden Sumantri malu diikuti oleh adiknya yang buruk rupa ke istana, dia menakut-nakuti dengan senjata panah agar tidak mengikutinya. Terlepaslah senjata Sumantri membunuh Sukrasana tanpa sengaja. Sumantri menyesal lalu menubruk adiknya, tapi jasadnya menghilang dari pandangan.

Terdengar suara adiknya yang menyatakan tetap ingin bersama Sumantri. Dia akan menunggu kakaknya untuk masuk surga, sambil mengingatkan kakaknya agar berhati-hati kalau berhadapan dengan seorang raja raksasa.

Peristiwa ini memberi pelajaran bahwa hidup perlu dijalani apa-adanya tanpa harus dipenuhi kepura-puraan. Sikap menerima semua kekurangan dengan lapang dada akan membuat hidup terasa lebih ringan. Jauhkan rasa gengsi, kerja keras penuh semangat serta bersikap jujur akan membuat hidup lebih bermakna dan bermartabat. Jangan merasa malu dengan kondisi serba kekurangan. Jadikan kekurangan sebagai cambuk untuk berusaha lebih keras guna meraih cita-cita secara terhormat.

Akhirnya Prabu Arjuna Sasrabahu menerima pengabdian Bambang Sumantri dan mendapat gelar yang sangat terhormat yakni "Patih Suwanda". Jabatan patih adalah jabatan tertinggi setelah raja Arjuna Sasrabahu.

Liku-liku hidup perjuangan Sumantri menunjukkan bahwa ia adalah tokoh yang energik, sakti dan cerdas sehingga dapat mencapai jabatan negara sebagai perdana menteri (patih).

Watak dan tekad patih Suwanda dipuji oleh pujangga besar Sri Mangkunegara IV di dalam bukunya Tripama. Sri Mangkunegara IV mengetengahkan moralitas, kepahlawanan, kesetiaan dan dedikasi terhadap bangsa dan negara dengan menampilkan tiga tokoh wayang yang pantas diteladani. Salah satu tokoh yang diketengahkan adalah Patih Suwanda atau Sumantri.



Sukrasana, berwatak sabar, setia, dan mempunyai kesaktian yang tinggi.
Koleksi: Ki Purba Asmara

3. Sukasrana

Manusia sering tidak bisa menerima sesuatu takdir yang jauh dari harapannya. Sebagaimana Resi Suwandagni dan isterinya yang malu menerima kelahiran puteranya Sukasrana yang buruk rupa. Sukasrana yang bongkok dan berparas raksasa itu diasingkan di hutan dengan dalih disuruhnya bertapa. Sementara puteranya yang tampan bernama Sumantri diasuhnya dengan penuh kasih sayang di Pertapaan Argasekar.

Sumantri tumbuh sebagai pemuda tampan yang sakti. Sebagai kesatria ia ingin mengabdikan diri di kerajaan Mahespati. Sukasrana begitu tulus kasih sayangnya kepada Sumantri, ia ingin ikut ke Mahespati. Bagaikan diri dan bayangan ia tak mau berpisah dengan kakaknya itu. Sayang Sumantri tidak bisa menerima ketulusan kasih adiknya.

Prabu Harjunasasrabahu menugaskan Sumantri untuk membuat taman yang indah mirip taman Sriwedari di Kahyangan Untara Segara. Sumantri lalu minta tolong kepada adiknya Sukasrana. Sukasrana menyanggupi dengan syarat bahwa ia diijinkan untuk selalu berada di samping Sumantri. Sumantri menyanggupi. Dengan kekuatan pujabrata Sukasrana dalam sekejap mata Taman Sriwedari dapat diujudkan.

Dewi Citrawati dan putri-putri bersenang-senang di taman. Tiba-tiba muncul raksasa kerdil yang menakutkan.Sumantri tahu itu adalah ulah Sukasrana. Ia segera membujuk adiknya agar kembali ke pertapaan, disertai dengan menakut-nakuti dengan panah. Sukrasana tidak mau berpisah dengan Sumantri. Di depan Dewi Citrawati Sumantri menjadi malu dan juga marah, tangannya bergetar dan jarinya berkeringat. Dengan tidak sengaja panah itu lepas dari busurnya. Sukasrana mati, jenasahnya gaib. Tak alang kepalang sesal dan dukanya Sumantri.

Sumantri diterima pengabdiannya dan dinobatkan sebagai patih Mahespati dengan julukan Patih Suwanda Hagni. Suatu saat dia harus bertempur dengan musuh sakti Prabu Dasamuka raja Alengka. Sekelebat bayangan Sukasrana melintas di medan pertempuran. Sumantri terhenyak, sejenak sirna kewaspadaannya hingga Rahwana berhasil menebas lehernya. Sumantri gugur membela negara.





BAB VI
KAJIAN WAYANG UNTUK BAHAN AJAR

Dalam pergelaran wayang banyak unsur-unsurnya yang dapat digunakan sebagai materi bahan ajar pendidikan di Indonesia untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter. Tulisan berikut ini memaparkan bagian-bagian dari wayang yang dapat digunakan sebagai materi bahan ajar untuk peserta didik.

1. Bahan Ajar Prakarya

Wayang dapat menjadi bahan ajar prakarya. Melalui pembuatan wayang peserta didik akan mempunyai keterampilan untuk membuat wayang. Disamping itu, akan memiliki pengetahuan tentang wayang. Dan selanjutnya, dengan pengetahuan itu akan mempengaruhi sikap dan tindakan.

Peserta didik dapat mengetahui mengenai bahan atau materi, serta peralatan apa saja untuk membuat wayang. Proses pembuatan wayang mulai dari membuat pola, menatah, dan menyungging.

Peserta didik dapat secara bebas membuat tokoh wayang yang sesuai dengan idolanya. Sehingga mereka mengetahui sifat-sifat baik tokoh tersebut. Melalui pewarnaan wayang peserta didik dapat mengenali karakter-karakter warna tokohnya, warna hitam misalnya menunjukan karakter tegas, warna putih menggambarkan karakter yang suci. Pembuatan wayang dapat membuat peserta didik dekat dengan tokoh wayang yang dibuatnya sehingga dapat menjadi contoh bahwa sifat-sifat tokoh yang baik perlu diteladani sedangkan yang jahat perlu dihindarkan.

2. Bahan Ajar Seni Rupa

Wayang dapat digunakan untuk bahan ajar seni rupa. Di dalam rupa wayang mempunyai ornamen-ornamen yang khas, selain juga rupa wayang mempunyai sifat simbolik. Rupa wayang sangat kaya dengan bentuk-bentuk yang mempunyai makna.
Peserta didik mula-mula dapat mengapresiasi karya seni rupa wayang ini dengan mengidentifikasi jenis-jenis tokoh wayang yang baik atau yang jahat dalam cerita Mahabarata maupun dalam cerita *Ramayana*. Dalam cerita Mahabarata, karakter yang baik, misalnya Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa, sedangkan karakter yang jahat seperti Duryudana, Dursasana, Sengkuni. Dalam cerita *Ramayana*, tokoh yang baik antara lain, Rama, Sinta, Wibisana sedangkan tokoh yang jahat misalnya Rahwana, Sarpakenaka dan Indrajit.

Peserta didik juga dapat mengenal bahwa di dalam rupa wayang terdapat banyak ornamen-ornamen yang mempunyai makna. Misalnya, dalam rupa wayang tokoh Bima terdapat *ornamen pupuk mas rineka jaroting asem*, yakni hiasan berwarna emas di dahi berbentuk seperti serat buah asam. Hiasan ini mempunyai makna bahwa budi pekerti Bima teguh tapi lembut. Ornamen *anting-anting panunggul maniking warih*, yakni giwang permata berwarna jernih bagaikan air yang dipakai Bima mempunyai makna bahwa Bima mempunyai penglihatan batiniahyang terang benderang tidak samar terhadap segala sesuatu yang dia hadapi. Ornamen *sangsangan naga banda*, yakni kalung yang berbentuk ular besar, kalung ini mempunyai makna bahwa Bima jujur tidak pernah bohong.

Dalam pelajaran seni rupa ini peserta didik dapat mengamati wayang atau peraga aslinya, gambar atau tokoh wayang lalu melalui kegiatan menggambar tokoh wayang. Disamping itu, peserta didik dapat diajak untuk berkunjung ke tempat

pembuatan wayang di daerahnya masing-masing untuk dapat mengamati secara langsung cara pembuatan wayang. Dapat pula dengan sistem pemagangan untuk praktek membuat wayang kepada pengrajin wayang.

3. Bahan Ajar Seni Musik

Dalam pelajaran seni musik peserta didik diharapkan dapat mengapresiasi musik yang terdapat dalam pergelaran wayang, yang terdiri dari peralatan musik, atau karawitan, garap catur, dan karawitan pakeliran. Peserta didik diharapkan juga dapat mengetahui peralatan apa saja yang digunakan dalam pergelaran wayang dan fungsinya dalam pertunjukan wayang.

Sedangkan dalam garap catur peserta didik dapat mengetahui tentang jenis-jenis catur dalam pergelaran wayang, seperti *janturan*, *pocapan*, *ginem* dan *antawacana*, yang di dalamnya banyak mengandung petuah-petuah dan ajaran moral yang berguna bagi kehidupan.

Untuk karawitan perkeliran, seni karawitan yang digunakan khusus untuk mendukung sajian perkeliran, peserta didik diharapkan dapat mengetahui gending-gending pewayangan, diantarnya mulai dari gending *patalon*, atau gending pengantar sebelum pertunjukan; gending *jejer* atau adegan; gending *playon* atau gending untuk mengiringi wayang sedang dalam perjalanan, dan gending perang, yaitu gending yang digunakan untuk mengiringi wayang saat terjadi peperangan.

Untuk materi ajar ini peserta didik perlu juga dikenalkan jenis-jenis tembang. Di dalam pergelaran wayang terdapat jenis tembang antara lain tembang *bawan* dan tembang gending. Tembang *bawan* adalah tembang-tembang yang disajikan secara mandiri sebagai pengantar sebuah gending, seperti tembang *macapat*, *sekar* ageng dan *sekar tengahan*. Sedangkan tembang gending adalah tembang yang disajikan di dalam gending seperti *sinom parijata*, *pangkur*, *palaran* dan sebagainya. Di dalam tembang-tembang ini banyak mengandung ajaran dan pesan-pesan moral yang berguna bagi peserta didik.

Peserta didik perlu mengetahui mengenai *sulukan*, yaitu vokal dalang yang disuarakan untuk mendukung adegan tertentu dalam perkeliran. Dalam pergelaran gaya Surakarta sulukan terdiri dari: *pathetan* yakni sulukan yang membawa suasana wibawa; sedangkan *sendhon* adalah

sulukan yang membawa suasana sendu atau sedih, dan *ada-ada* mempunyai beberapa bentuk yakni *ada-ada* pathet nem, *ada-ada pathet sanga* dan *ada-ada pathet manyura*.

Terdapat banyak cara yang kreatif untuk mengajarkan musik pewayangan ini kepada peserta didik. Dalam proses pengajaran jika terdapat perangkat gamelan di sekolah dapat mempraktekkan bersama-sama dengan peserta didik. Namun, jika tidak mempunyai perangkat gamelan, peserta didik dapat melakukan kegiatan lainnya, misalnya mempraktekan tembang pergelaran wayang. Dengan mempraktekan tembang ini peserta didik mendapat ajaran-ajaran dan pesan-pesan moral dalam tembang yang memperhalus budi pekerti.

4. Materi Bahan Ajar Seni Tari

Wayang dapat digunakan untuk pelajaran tari. Dalam pelajaran tari ini terutama adalah wayang orang. Peserta didik dapat dikenalkan gerak-gerak dasar tari dalam wayang wong. Atau dapat pula melakukan praktek menarikan salah satu adegan dalam wayang wong, misalnya tari perang kembang, yakni tari perang antara kesatria dengan buto Cakil, tari Gatutkaca, Gambir Anom, dll.

Dengan mengenalkan tari wayang wong ini, peserta didik dapat mengetahui juga bahwa, di dalam tari wayang wong mengandung nilai-nilai dan pesan-pesan moral yang dapat dipakai dalam pendidikan karakter. Dalam tari perang kembang misalnya, memberikan pelajaran barang siapa melakukan kejahatan, seperti yang diperankan oleh Buto Cakil pada akhirnya akan kalah oleh kebenaran, seperti yang diperankan oleh seorang kesatria.

Untuk lebih mendekatkan pengetahuan secara langsung mengenai tari dalam wayang ini, maka peserta didik dapat diajak langsung untuk menonton pergelaran wayang wong. Di beberapa daerah terdapat pentas wayang wong yang digelar secara rutin. Di Jakarta dikenal nama Wayang Orang Barata; di Semarang terdapat Wayang Wong Ngesthi Pandawa; sedangkan di Surakara dikenal terdapat Wayang Wong Sriwedari.

Sedangkan, dalam pergelaran wayang kulit, seni tari dikenal dengan istilah sabet, yaitu teknik dalang dalam menggerakkan wayang. Terdapat

beberapa macam jenis sabet, antara lain *cepengan, tancepan, solah, bedholan dan enthas-enthasan. Cepengan* adalah hal-hal yang berhubungan dengan cara dalang dalam memegang wayang untuk ditampilkan dalam pentas. *Tancepan* adalah teknik dalang untuk menancapkan wayang ke debog. Sedangkan, solah adalah berbagai gerak wayang dalam pergelaran, seperti gerak tokoh manusia, gerak raksasa, gerak kera, gerak gunungan dan sebagainya. *Bedholan,* adalah teknis dalang dalam mencabut wayang dalam pergelaran wayang. Dan, *entas-entasan* adalah teknis gerak wayang dalam mengakhiri penampilan dalam pergelaran.

Peserta didik selain dapat mengetahui macam-macam gerak tari atau *sabet* dalam pewayangan juga diharapkan dapat mempraktekkan dengan peraga wayang. Dengan mempraktekkan peraga wayang itu pendidik diharapkan dapat mengetahui karakter tokoh yang dipilihnya, dengan demikian akan mengetahui watak yang dimilikinya, watak yang baik bisa menjadi teladan tetapi watak yang jahat perlu disingkirkan.

Untuk mendukung gerak wayang ini maka peserta didik juga perlu mengetahui gending-gending dan tembang dalam pergelaran wayang. Karena, *sabet* dalam wayang tidak dapat terlepaskan dari iringan musik yang menyertainya. Karena, itu selain mengenal *sabet* dalam wayang peserta didik terlebih dahulu perlu mengetahui iringan musik dalam pergelaran wayang.

5. Bahan Ajar Teater

Wayang dapat digunakan sebagai bahan ajar seni teater. Pergelaran wayang merupakan jenis seni pertunjukan teater tradisional. Dalam pergelaran wayang, seni teater dapat kita lihat dari cerita yang ditampilkan dalam pertunjukan wayang. Melalui seni pertunjukan ini peserta didik diharapkan dapat mengetahui tentang struktur pergelaran wayang, baik yang baku, struktur pergelaran padat maupun yang kontemporer. Peserta didik juga diharapkan dapat mengetahui beberapa cerita yang pokok dalam kisah pewayangan sesuai dengan wayang yang berkembang di daerah mereka masing-masing, untuk mereka yang tinggal di Jawa dapat mengetahui pergelaran wayang kulit Purwa dapat mengetahui kisah *Ramayana* atau Mahabarata. Ada beberapa lakon dalam kisah *Ramayana* yang baku misalnya, Sinta Ilang, dalam Mahabarata lakon baku diantaranya adalah Kresna Gugah. Peserta didik perlu mengetahui adegan-adegan dalam

kisah tersebut. Dalam cerita baku *Ramayana* dan Mahabarata adegan-adegan tersebut sudah ditetapkan.

Dalam seni teater tidak dapat dilepaskan dengan seni musik dan tari atau gerak. Karena itu peserta didik juga perlu mengetahui tentang seni musik dan seni gerak dalam pewayangan sehingga sebuah seni yang ditampilkan akan menjadi utuh.

Untuk selanjutnya, peserta didik tidak hanya sekedar mengetahui saja pengetahuan tentang seni pertunjukan atau teater tradisional wayang, tetapi sekaligus dapat memerankannya dalam sebuah pertunjukan sederhana. Para siswa bisa membentuk kelompok untuk mementaskan cerita tertentu dalam pewayangan atau menampilkan sebuah adegan tertentu dalam kisah pewayangan.

Untuk seni teater tradisional ini yang paling memungkinkan adalah peserta didik dapat berperan dalam pentas wayang wong. Kendala untuk melakukan biasanya adalah persiapan khusus untuk kostum dan *make up* untuk para pemainnya. Serta peralatan musik yang mengiringinya. Namun, kendala itu dapat diatasi dengan pementasan sederhana, peserta didik bisa melakukan tanpa kostum yang mahal tetapi dapat dilakukan secara sederhana.

Untuk mendukung kegiatan ini peserta didik bisa diajak untuk melihat pergelaran langsung pentas wayang di daerah mereka masing-masing. Atau kalau tidak memungkinkan peserta didik bisa diajak untuk menonton wayang melalui video di kelas secara bersama-sama.

6. Bahan Ajar Bahasa Daerah

Bahasa menjadi penting dalam sebuah pentas seni pertunjukan wayang. Masing-masing jenis wayang di setiap daerah menggunakan bahasa khas daerah mereka masing-masing. Penonton akan memahami jalannya cerita dan makna kata-kata dalam sebuah pentas kalau mengetahui bahasa yang digunakan oleh dalang.

Wayang sebagai seni tradisi melanggengkan bahasa daerah masing-masing. Banyak istilah dan kata-kata, serta kosa kata bahasa daerah yang terdapat dalam seni pertunjukan wayang. Karena itu, seni pewayangan dapat dikatakan sebagai seni yang menjaga dan melestarikan bahasa daerah bagi masing-masing daerah. Karena itu, penting untuk menggunakan seni pewayangan ini menjadi

mata pelajaran Bahasa Daerah.

Beberapa cara untuk menggunakan wayang untuk bahasa daerah, diantaranya adalah pendidik bisa secara kreatif mengenalkan bahasa yang digunakan dalam seni pertunjukan wayang, misalnya pedidik bisa mengenalkan kosa kata dialog tembang-tembang dalam seni pewayangan, catur, pocapan, ginem yang digunakan oleh dalang. Dengan mengenal bahasa yang digunakan dalam seni pedalangan peserta didik diasah pengetahuannya; dan ketrampilannya dalam menarasikan dan memraktekan sebuah ketrampilan dalam penguasaan bahasa. Di samping itu, melalui bahasa daerah peserta didik akan mengetahui pesan-pesan dan ajaran-ajaran moral dalam seni pewayangan sehingga akan membentuk sikap dan perilaku yang baik.



Begawan Ciptaning,
Dok: Puslitbang Kebudayaan



BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Pergelaran wayang dengan unsur-unsurnya dapat menjadi sarana untuk materi bahan ajar, diantaranya adalah Prakarya, dan Seni dan Budaya, baik dalam Seni Rupa, Seni Tari, Seni Musik dan Teater, serta pelajaran Bahasa Daerah. Di dalam unsur-unsur wayang tersebut mengandung pengetahuan dan ketrampilan yang akan membentuk sikap peserta didik untuk berbudi pekerti luhur. Buku ini diharapkan dapat menjadi inspirasi para pendidik untuk mengembangkan sendiri secara kreatif dan menarik untuk menggunakan wayang sebagai bahan ajar sesuai dengan keunikan dan jenis-jenis wayang di daerah masing-masing.

Disamping itu, para siswa seyogyanya dikenalkan lebih dekat dengan khasanah kesusasteraan wayang. Untuk taraf pemula seusia SD, bisa dikenalkan dengan komik wayang serial *Mahabharata* dan *Ramayana*

karya R.A Kosasih. Para siswa SMP/SMA yang ingin mengetahui cerita yang dekat dengan cerita asli India bisa diarahkan untuk membaca *Roman Epik Pencerah Jiwa Ramayana* dan *Mahabharata* tulisan C. Rajagopalachari.

Sedangkan untuk guru dan siswa tingkat lanjut selayaknya mengetahui luasnya dunia pewayangan. Terutama karya sastra wayang yang sudah diadaptasi oleh pujangga-pujangga Indonesia, diantaranya adalah:

1. *Serat Rama Jarwa*, gubahan R Ng. Yasadipura I
2. *Serat Bharatayuda*, Gubahan R. Ng. Yasadipura I
3. *Serat Mintaraga/Arjuna Wiwaha* R. Ng. Yasadipura I
4. *Kakawin Bharatayudha*, Empu Sedah/Empu Panuluh yang sudah diterjemahkan oleh Nyoman Pendit.
5. *Serat Paramayoga* dan *Serat Pustaka Raja Purwa*, R Ng. Ranggawarsito.
6. *Serat Purwakandha* (sumber lakon untuk gaya Yogyakarta)
7. *Serat Pedalangan Ringgit Purwa*, karya KGPAA Mangkunegara VII
8. Buku/Penerbitan Pakem-pakem Pedalangan
9. Roman dan Novel yang bercerita tentang wayang.
10. *Pendidikan Budi Pekerti dalam Pertunjukan Wayang*, ditulis oleh Solichin, dkk.
11. *Rupa dan Karakter Wayang Purwa*, ditulis oleh Heru Soejarwo, Sumari dan Undung Wiyono.

GLOSARIUM

ada-ada	:	salah satu jenis sulukan (nyanyian dalang), bernuansa tegang/marah
antawacana	:	narasi dalang untuk menunjukan suasana batin tokoh wayang
bubukan	:	jenis tatahan lubang-lubang kecil berderet
cakepan	:	syair atau lirik lagu
cariyos	:	cerita bebas dalang
dhodhogan	:	bunyi kotak karena benturan cempala untuk menimbulkan suasana
gendhing	:	lagu dalam musik Jawa
ginem	:	dialog tokoh wayang
janturan	:	bagian cerita yang disyairkan dalang
jejer	:	adegan pertama
kepyakan	:	bunyi kepyak (perkusi) untuk menimbulkan suasana
lelananging jagad	:	ksatria sejati
palaran	:	nyanyian yang menimbulkan suasana marah atau tegang
pangkur	:	jenis tembang yang diiringi gamelan
patran	:	jenis tatahan untuk isi relung daun-daunan
pocapan	:	narasi dalang tanpa diiringi gending
puputan	:	perang habis-habisan
ratu sabrang	:	raja dari tanah seberang
sela matangkep	:	pintu menuju kahyangan
seritan	:	jenis tatahan pada rambut
setanan	:	bentuk wayang setan
sinom parijatha	:	jenis tembang
srunen	:	tatahan motif bunga sruni
suluk	:	nyanyian dalang pembawa suasana
tratasan	:	jenis tatahan lurus pendek
triwikrama	:	berubah bentuk menjadi raksasa

DAFTAR PUSTAKA

Guritno, Pandam, 1988, **Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila**, Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.

Mulyono, Sri, 1975, **Wayang Asal Usul, Filsafat dan Masa Depannya**, Jakarta: ALDA.

Solichin & Dr. Suyanto, 2011, **Pendidikan Budi Pekerti Dalam Pertnjukan Wayang**, Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya, Kementerian Pariwisata dan Industri Kreatif.

Sutarno dkk 2004, **Laporan Penelitian Filsafat Wayang, Pergelaran Wayang**, Jakarta: Kerjasama SENA WANGI dan Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta.

Heru Sujarwo, Undung Wiyono, Sumari, 2010, Rupa dan Karakter Wayang Purwa, Jakarta: Kaki Langit Kencana.

Solichin, 2014, Tokoh Wayang Terkemuka, Jakarta, Senawangi



Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan
Badan Penelitian dan Pengembangan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

978-602-14893-2-1

WAYANG: PENGAYAAN BAHAN AJAR MUATAN

Perpustakaan
Jenderal Keb
791.5
MIK
w