

8-1-2004

Seni Gerak dalam Pertunjukan Wayang Tinjauan Estetika

Darmoko Darmoko
Universitas Indonesia

Follow this and additional works at: <https://scholarhub.ui.ac.id/hubsasia>

Recommended Citation

Darmoko, D. (2004). Seni Gerak dalam Pertunjukan Wayang Tinjauan Estetika. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 8(2), 83-89. <https://doi.org/10.7454/mssh.v8i2.93>

This Original Research Article is brought to you for free and open access by UI Scholars Hub. It has been accepted for inclusion in Makara Human Behavior Studies in Asia by an authorized editor of UI Scholars Hub.

SENI GERAK DALAM PERTUNJUKAN WAYANG TINJAUAN ESTETIKA

D a r m o k o

Program Studi Jawa, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok 16424, Indonesia

Abstrak

Seni gerak dalam pertunjukan wayang sering disebut dengan *sabetan*. Dalam seni gerak wayang dikandung aturan-aturan, norma-norma atau wewaton yang merupakan konvensi yang dianut dan diacu oleh para seniman dalang ketika menggerakkan wayang-wayangnya. Salah satu konvensi seni gerak dalam pertunjukan wayang yakni *udanagara*. *Udanagara* yakni tatacara bertutur kata, bersikap, dan bertingkah laku seorang tokoh dalam pertunjukan wayang, yang di dalamnya dikandung etika dan estetika. Yang dimaksud gerak wayang meliputi, antara lain: menyembah, berjalan, berlari, menari, terbang, dan perang. Gerak wayang tersebut berprinsip pada status sosial, tua-muda (usia), klasifikasi, dan *wanda* tokoh-tokoh wayang. Dalam seni gerak wayang memperhatikan pula prinsip *wiraga* (benar dan tepatnya *action* dalam gerak), *wirasa* (benar dan tepatnya penghayatan dalam gerak), dan *wirama* (benar dan tepatnya irama dalam gerak). Langkah kerja penelitian ini dilakukan secara bertahap, yakni: pengumpulan data (menyaksikan pertunjukan wayang langsung, baik di televisi, *live*, wawancara kepada para dalang; studi kepustakaan; pengolahan data; dan laporan penelitian. Penelitian ini menyimpulkan: gerak wayang terdiri dari dua pengertian, “luas” (totalitas gerak tokoh) dan “sempit” (perang); gerak wayang dibatasi oleh konvensi (norma) yang disepakati para dalang (*udanagara*); prinsip gerak wayang mengacu pada status sosial, usia (tua-muda), klasifikasi, dan *wanda* tokoh wayang; gerak wayang dewasa ini telah banyak penggarapan, dinamis (tidak terlihat kendor). Perkembangan gerak wayang tersebut seiring dengan pola pikir masyarakat yang semakin maju, kritis, dan dinamis.

Abstract

Movement art in the puppet performances is often mentioned as *sabetan*. Puppet movement art, that contains rules, norms, guidance (orientation) is convention that is observed and referred to by the dalang artists when they move the puppets. One of the convention of movement in the puppet performance is *udanagara*. *Udanagara*, that contains ethics and aesthetic, is the rules of speaking, attitude, and action for actors in the puppet performance. Puppet movement include among others paying homage, walking, running, dancing, flying and fighting. That puppet movement is based on social class of puppet, age of puppet, class of puppet, and mood of expression of puppet. Therefore, the movement art of the puppet adopts basic *wiraga* (true or false action in the puppet movement), *wirasa* (true or false feeling of puppet movement), and *wirama* (true or false rhythm in the puppet movement). Method in this research will be conducted step by step: collection data (to watch of puppet performance on television, live performance, dialogue with dalang artist), analysis of data, literary research, conclusion and reporting of the research. This research concludes: puppet movement has of two meanings, large (totality of puppet movement) and narrow (fighting); puppet movement refers to the conventions (norms), oriented by dalang artists (*udanagara*); basic of puppet movement refers to social class of puppet, age of puppet, class of puppet, and mood of expression of puppet; now, puppet movement becomes more and more creative and dynamic. The development of puppet movement in line with the way of thinking of society that is more improved, critical, and dynamic.

Keywords: movement, rules, convention, social class, age

1. Pendahuluan

Berbicara tentang wayang dikandung sejumlah pengertian, yakni: wayang mengacu pada boneka (sejenisnya), wayang mengacu pada pertunjukan (*performance*), wayang mengacu pada kisah (lakon), dan wayang mengacu pada orang-orang yang menari.

Penelitian ini menitikberatkan pada pengertian wayang yang mengacu pada seni pertunjukan. Pertunjukan wayang dapat disebut teater total; di dalamnya dikandung sejumlah jenis seni yang diramu menjadi satu kesatuan, yakni: seni drama (*sanggit*), musik (vokal – instrumen), rupa, gerak (tari), dan seni sastra. Di samping itu dalam pertunjukan wayang dikandung pula

efek-efek yang terdengar dan terlihat (*audio-visual effect*) dan artis pendukung – perlengkapan (*dramatis personae* dan *equipment*). Efek-efek yang terdengar dan terlihat dalam pertunjukan wayang yakni: *janturan*, *carita*, *pocapan* (narasi), *kepyakan* (bunyi yang dihasilkan *kepyak* dengan tumpuan kotak wayang), *dhodhogan* (bunyi yang dihasilkan *cempala* yang dipukul pada kotak wayang), *sindhenan* (alunan bunyi indah yang dilantunkan oleh *pesindhen*), *gerongan* (alunan bunyi indah yang dilantunkan oleh wiraswara), *sulukan* (nyanyian yang dihasilkan dalang untuk menciptakan nuansa tertentu), *tembang* (nyanyian yang dilantunkan oleh dalang, pesinden, niyaga, atau wiraswara), *antawecana* (percakapan antar tokoh dalam pertunjukan) dan *gendhing* (melodi, komposisi musik yang mengandung aspek nada dan irama tertentu). Satu efek yang tampak dalam pertunjukan wayang yakni gerak wayang. Untuk menghasilkan efek-efek tersebut diperlukan perlengkapan, yakni: boneka wayang, batang pisang, *blencong* (lampu), kotak wayang, *kepyak* (lempengan logam), *cempala* (pemukul kotak), gamelan (instrumen), dan *kelir* (layar). Yang dimaksud pendukung pertunjukan yakni: dalang, niyaga, swarawati, dan wiraswara. Satu efek yang terlihat dalam pertunjukan wayang yakni: *sabetan*. Terdapat dua pengertian *sabetan* atau *puppet movement*; yakni pengertian “luas” (gerak wayang secara keseluruhan) dan “sempit” (perang atau *fighting*), intensitas gerak dinamis.

Anggota badan boneka wayang (tangan) hampir semua dapat digerakkan – kedua tangannya atau hanya satu tangannya saja; gerak satu tangan biasanya tokoh yang tangan bagian depan (*Durna*) ditatah menyatu dengan badan tokoh (raksasa *Jurang Grawah*, *Rambut-geni*). Terdapat pula bentuk-bentuk wayang, seperti: *gunungan*, *senjata*, *pogon*, *ampyak* (*rampogan*), dan hewan, yang hanya dapat digerakkan dengan menggetarkan boneka wayang.

2. Teori dan Metode

Dalam penelitian ini digunakan teori estetika. Teori ini berpandangan bahwa setiap karya seni memiliki struktur yang secara umum dapat diterima secara ekuivalen, yakni struktur harmoni dan struktur ritme. Fungsi harmoni dalam suatu karya seni yakni memberikan tekanan dan mengelompokkan unsur-unsur bahasa estetis, sehingga karya seni tersebut bersifat unik. Unsur-unsur tersebut menjadi suatu perbandingan (spektrum) kemungkinan-kemungkinan. Seperti, perbandingan tangga nada terjadi dengan ditemukannya relasi-relasi yang ada di dalamnya. Struktur keharmonisan memberi titik berat dan menggariskan unsur-unsur perbandingan tersebut. Seperti, tekanan-tekanan memberikan sumbangan daya tarik tertentu yang bersifat unik. Struktur ritme karya seni menentukan unsur yang diarahkan pada suatu gerak.

Gerakan ini memberikan wujud yang menjadikan gerakan tersebut hidup. Gerakan ini bisa dengan ketidakgerakan; seperti hentakan dengan tempo yang tepat dalam dunia teater musik, puisi, maupun tari (Sutrisno, 1994: 138-139). Sedangkan metode atau langkah-langkah penelitian yang dilakukan, yakni pengumpulan data dengan melakukan aktivitas pendokumentasian dan menyaksikan pertunjukan wayang di Jakarta dan sekitarnya; data yang telah terkumpul diklasifikasikan, diolah, dan dianalisis. Dalam menganalisis data tersebut diperlukan kepustakaan yang memadai; dalam penelitian ini diperlukan studi kepustakaan. Kesimpulan, sebagai intisari penelitian ini, disajikan setelah dilakukan analisis.

3. Analisis dan Interpretasi Data

Sabetan (gerak wayang) berasal dari kata *sabet*, yang artinya pengembat, sebat; *disabet* berarti *diembat*, *disekat*, *dibingkah*; *disabeti* berarti *dibelasah*; *nyabet* artinya menjatuhkan kartu, melakukan wayang kulit; dan *sabet* dalam *krama inggil* berarti pedang (Prawiroatmojo, 1981: 155). Pengertian *sabetan*, *nyabet* yang diacu yakni melakukan wayang kulit – menggerakkan, menjalankan, memainkan boneka wayang. Gerak wayang menyangkut bagaimana tokoh berbicara, bersikap, dan bertindak dalam hubungannya dengan tokoh yang lainnya. Dalam suatu gerakan wayang terjadi perpindahan atau perubahan pada tubuh atau sebagian kecil anggota tubuh boneka-boneka wayang. Djelantik mengatakan bahwa gerak merupakan suatu unsur penunjang yang paling sangat berperan dalam seni tari. Dengan gerak terjadi perubahan atau perpindahan pada tubuh atau pada anggota tubuh atau pada sebagian yang kecil dari anggota tubuh. Gerak (Inggris: *movement*), melibatkan dua dimensi, yakni dimensi ruang dan dimenasi waktu. Karena keterlibatan dua dimensi ini gerak mempunyai kecepatan. Ini dapat diukur. Karena keterlibatan dimensi ruang terbawah unsur-unsur dalam seni tari unsur-unsur estetika, seperti simetri, asimetri, keseimbangan, variasi, kontras, dan penonjolan. Karena keterlibatan dimensi waktu dalam seni tari terbawah unsur-unsur estetika lain, seperti ritme, aritme, tempo dan juga keseimbangan, variasi, kontras, dan penonjolan. Dimensi waktu juga telah mengundang seni karawitan ikut serta dalam mengiringi seni tari, dengan peran yang sangat menentukan. Di samping menunjang seni gerakanya dalam tari dengan menentukan ritme dan tempo, seni karawitan sangat membantu mewujudkan suasana yang sesuai dengan apa yang ditarikan (1990: 23).

Dalam petunjukan wayang boneka wayang digerakkan sesuai dengan dimensi ruang dan waktu. Dimensi ruang mencakup berapa lebar dan panjang layar, jangkauan dan jarak antara *gunungan* sebagai pembatas *simpingan* kanan dan kiri, dan jarak antara *blencong* (lampu)

dengan layar. Sedangkan dimensi waktu mengacu kepada gending-gending yang disajikan yang turut serta dalam membangun suasana gerakan. Gending-gending tersebut disajikan dengan tempo dan irama tertentu, sesuai dengan kebutuhan gerakan wayang. Gending-gending yang disajikan dalam pertunjukan wayang bersifat melayani adegan atau gerakan apa yang sedang dilakukan oleh seorang tokoh. Penyajian gending-gending secara khusus termasuk dalam seni karawitan. Seni karawitan dapat berdiri sendiri dan dapat pula digunakan sebagai pengiring beberapa bentuk seni pertunjukan, seperti: wayang kulit, ketoprak, ludruk, dan sendratari. Adapun yang dimaksud karawitan yakni bentuk seni musik tradisional yang menampilkan komposisi nada dan irama tertentu secara harmoni dengan menggunakan gamelan sebagai instrumennya (Darmoko, 1996: xxv).

Unsur seni karawitan juga termasuk yang memegang peranan penting sebagai pembentuk, pencipta, dan pembawa suasana atau nuansa, seperti: percintaan, kesedihan, kemarahan, semangat, ketakutan, kemuakan, keheranan, dan ketenangan atau ketentraman batin seorang tokoh di dalam pertunjukan wayang.

a. Pengertian *Udanegara* dan Penerapannya.

Di dalam pertunjukan wayang terdapat pengertian yang erat hubungannya dengan sabetan, yang sering disebut dengan *udanegara*, yakni cara seorang tokoh bertutur kata, bersikap, dan bertingkah laku dalam kaitan aktivitas komunikasinya dengan tokoh yang lain di dalam suatu adegan. *Udanegara* mengikat tokoh-tokoh dalam pertunjukan wayang dan sebagai tolok ukur seorang tokoh wayang melakukan tata cara beretika atau tata krama jika sedang bertutur kata, bersikap, dan bertingkah laku ketika menghadapi tokoh yang lainnya. Kaitannya dengan *sabetan*, yang termasuk ke dalam lingkup wujud *udanegara* yakni sikap dan tingkah laku seorang tokoh wayang, yang merupakan bentuk gerakan atau perpindahan tokoh tersebut dari suatu tempat ke tempat yang lainnya; atau paling tidak gerakan anggota badan yang dapat digerakkan.

Sebagai contoh: adegan pertama (*jejeran*), di negara Astina, menampilkan tokoh raja Duryudana menerima tamu prabu Baladewa, dihadap oleh patih Sangkuni, adipati Karna, pendeta Durma dan Katamarma. Bagaimanakah sikap dan perilaku tokoh-tokoh tersebut? Duryudana dan Baladewa, masing-masing tangan belakang *malang kerik*, sedangkan tangan yang bergerak ketika berbicara yakni yang depan. Sedangkan patih Sangkuni kedua tangannya sikap *ngapurancang*, demikian pula adipati Karna dan Kartamarma, mereka ditancapkan pada batang pisang bagian bawah. Tokoh-tokoh wayang yang ditancapkan pada batang pisang bagian bawah berbeda dengan yang ditancapkan pada bagian atas. Atas dan bawah dalam konteks ini

dikandung suatu makna; tokoh-tokoh yang ditancapkan pada batang pisang bagian atas lebih terhormat (status sosialnya lebih tinggi), atau yang dituakan (sesepuh), atau sebaliknya. Duryudana dan Baladewa ditancapkan pada batang pisang bagian atas, karena mereka seorang raja, dan memiliki derajat setara. Karna dan Durma juga demikian meskipun ditancapkan di batang pisang bagian atas, namun kedua tangannya *ngapurancang*, karena yang dihadapi raja besar, sedangkan jabatannya dia hanya sebagai adipati (Awangga, termasuk kekuasaan raja Astina). Durma lebih cenderung sebagai tokoh yang dituakan, sebagai brahmana, penasihat, dan guru Duryudana. Sedangkan Sangkuni, walaupun ia lebih tua, namun karena jabatannya patih, maka ia ditancapkan pada batang pisang bagian bawah. Kartamarma sebagai prajurit, usia dan jabatan di bawah Duryudana, oleh karena itu sikapnya *ngapurancang* dan ditancapkan pada batang pisang bagian bawah.

Jelas bahwa *udanegara* juga memegang peranan penting terutama dalam hal menentukan bagaimana seorang tokoh wayang harus bergerak. Contoh: dalam menghaturkan sembah; pada adegan kerajaan Astina, tokoh Karna, Durma, dan Sangkuni menghaturkan sembah *karna* (telinga) - tangan kanan menempel pada telinga - kepada Duryudana, sedangkan *parekan* (dua abdi perempuan), menghaturkan sembah dengan kedua telapak tangan menyatu menempel ke hidung. “Sembah karna” (sembah telinga) dilakukan oleh suatu tokoh kepada tokoh lain biasanya yang sama atau hampir sama status sosialnya. Seperti halnya juga raja Yudhistira kepada raja Kresna atau sebaliknya, mereka menerapkan sembah karna. Sedangkan sembah yang menempelkan kedua telapak tangan pada hidung, dilakukan, misalnya: samba kepada Kresna, ayahnya, atau Rukmarata kepada Salya (ayahnya).

b. Tutur Kata Tokoh

Yang dimaksud tutur kata yakni perkataan yang diucapkan seorang tokoh ketika ia berbicara dengan tokoh yang lain dalam suatu situasi tertentu dan adegan tertentu pula. Situasi bertutur kata didasarkan pada aspek status sosial dan usia tokoh-tokoh yang saling berbicara. Dalam pertunjukan wayang percakapan dua tokoh atau lebih sering disebut *antawecana*, yaitu penempatan (penerapan) tutur kata setiap tokoh wayang. Dalang apabila “mengucapkan” wayang, tentu memperhatikan pada muka wayang mata *liyepan*: *liyepan* menunduk, suaranya besar dan ringan; *liyepan* sedang, suaranya ringan; *liyepan* mendongak, itu suaranya kecil ringan; bentuk kedelai, bentuk kedelai menunduk, itu suaranya besar dan sedang; kedelai sedang, suaranya besar dan sedang; kedelai mendongak, suaranya kecil dan sedang; mata *thelengan*, *thelengan* sedang, suaranya tengah dan sedang; suaranya tengah dan sedang; *thelengan mendongak*, suaranya kecil dan berat (Sulardi, 1953: 8).

Secara garis besar tentang proses penyuaran suatu tokoh dalam pertunjukan wayang oleh seorang dalang terbagi atas dua bagian, yaitu tinggi-rendah nada dan berat-ringan suara. Tinggi-rendah suara dapat diukur dari sikap roman atau raut mukanya. Jika tokoh wayang bermuka mendongak, maka suaranya tinggi, yang bermuka sedang (posisi ke depan), suaranya “tengah” (sedang), dan yang menunduk suaranya rendah. Sedangkan berat-ringannya suara diukur dari besar atau kecilnya tubuh suatu tokoh. Suatu tokoh yang berbadan kecil maka suaranya ringan, yang berbadan sedang, suaranya sedang, dan yang berbadan besar suaranya berat. Contoh tokoh wayang yang bermuka mendongak seperti: Samba, Rukmarata, dan Citraksi; yang bermuka sedang: Setyaki dan Antasena; dan yang bermuka menunduk: Arjuna, Abimanyu, dan Yudhistira. Adapun tokoh wayang yang berbadan kecil, seperti: Wisanggeni dan Irawan, yang berbadan sedang, seperti: Parikesit dan Anoman; dan yang berbadan besar, seperti: Bima, Kumbakarna, dan Dursasana.

c. Sikap dan Tingkah Laku Tokoh

Tokoh wayang berbicara sesuai dengan tabiat atau watak dasar yang dimilikinya. Di samping itu tokoh wayang mempunyai etika dalam bersikap dan berperilaku terhadap tokoh yang lainnya di dalam pertunjukan wayang. Sikap dan perilaku suatu tokoh wayang tampak ketika ia bertutur kata dengan tokoh yang lain, siapa yang diajak bicara dan dalam situasi apa. Contoh: sikap dan perilaku Anoman menghadapi Kurawa (lakon Wahyu Makutharama). Sebelum Anoman timbul kemarahan, ia menghadapi Karna dan Sangkuni dengan sangat hormat, tertangkap di batang pisang bagian bawah dan menggunakan bahasa ragam Krama. Namun ketika ia timbul amarah (karena Kurawa akan memboyong begawan Kesawasidhi), kemudian tidak menggunakan bahasa krama (*njangkar*, *nungkak krama*) dan ditancapkan di batang pisang bagian atas dengan “tangan belakang” bertolak pinggang. Hal ini menunjukkan betapa gerakan wayang, baik “gerakan kecil” maupun “gerakan besar” tergantung suasana dan siapa yang dihadapi.

d. Perang (Fighting)

Gerak wayang, perang memerlukan “ruang besar” (berjalan, berlari, menendang, berguling-guling, memukul, masuk bumi dan ke dalam air, dan terbang). Gerak wayang pada waktu perang didasarkan pada *wewaton* (norma). Terdapat beberapa jenis perang, yakni: “*perang ampyak*”, perang sekelompok prajurit atau *ampyak* secara bersama-sama membereskan rintangan atau jalan rusak – digambarkan dengan gunung - yang ada di hadapannya ketika menjaga keamanan perbatasan; “*perang gagal*”, perang dua kelompok prajurit, salah satu dari mereka menyimpang jalan; “*perang kembang*”, perang antara bambangan atau ksatria dengan raksasa Cakil yang memerlukan

teknik kembangan atau variasi gerak); dan “*perang brubuh*”, peperangan antara dua kelompok yang saling mengamuk atau “*perang amuk-amukan*”). Norma-norma gerak yang digunakan dalam masing-masing perang tersebut berbeda-beda. Dalam “*perang ampyak*”, dilukiskan prajurit suatu kerajaan yang banyak jumlahnya sedang memperbaiki jalan yang rusak; kerusakan jalan dilukiskan dengan gunung atau kayon. Ketika prajurit beramai-ramai memperbaiki jalan, gerakan *ampyak* seolah-olah didorong oleh tangan kanan, digerakkan ke atas (diungkit) oleh dalang dan selalu digetarkan agar terkesan hidup, demikian pula untuk gunung. Hampir semua wayang untuk memperoleh efek bayangan agar lebih hidup, maka seniman dalang harus menggetarkannya. Dalam *perang gagal*, norma yang populer yakni: *ulat-ulatan* (saling memandang dengan ketajaman mata, *prapatan* (memukul bagian kanan dan kiri badan tokoh wayang, gerakan tersebut belum mengenai tubuh lawan), *jeblos* (proses pemukulan atau menghantam tokoh wayang terhadap lawan, namun tidak mengenai tubuh lawannya itu, karena lawan menghindar atau meloncat, dan *ngantem* (memukul tubuh lawan dan mengenainya. Dalam *perang kembang*, tokoh ksatria (Arjuna, Abimanyu) yang bermuka menunduk, berbudi halus berperang melawan Cakil, ia bersikap tenang ketika melakukan *gendiran* (pemukulan). Sebelum ksatria melakukan pemukulan, melakukan *prapatan*, *jeblos* dan *ngantem*. Pada gerak *prapatan*, terakhir Cakil dipegang kepala dan rambutnya dan dihantamkan ke tanah (*gendiran* – pemukulan ksatria terhadap Cakil menggunakan *tuding*, pegangan untuk menggerakkan tangan terbuat dari tanduk atau bambu). Gerakan Cakil yakni *nggero* (bersuara seram, menakut-nakuti), *nyawur* (melemparkan pasir) dan *mbalik jungkir* (berguling-guling). Posisi ksatria ketika menghadapi Cakil sikap siaga. Pada *perang brubuh*, pembagian gerak tidak begitu ketat, tergantung kebutuhan, bisa langsung memukul atau *prapatan* dulu. Salah satu prajurit kalah dan kembali ke negaranya. Contoh: perang Bima melawan Dursasana. Susunan perang tersebut berdasarkan urutan peristiwanya, yaitu awal (*perang ampyak* dan *perang gagal*), tengah (*perang kembang*) dan akhir (*perang brubuh*).

e. Kondisi Fisik Tokoh

Gerak wayang ditentukan pula pada keadaan fisik suatu tokoh. Gerak tokoh wayang yang sakit dan yang sehat tentu berbeda. Tokoh wayang yang cacat tubuh, seperti Gareng, pincang, gerak ketika berjalan harus menunjukkan orang pincang. Di samping itu, cacat fisik tokoh wayang *jangkahan* (posisi kaki melangkah) dan *bokongan* (kain ksatria mengalami stilisasi menyerupai pantat), memiliki perbedaan dalam gerak. Tokoh wayang jangkahan terkesan gagah (Bima, Gathutkaca, Antareja, Baladewa, Dursasana) dan yang bokongan terkesan halus (Arjuna, Yudhistira, Kresna, Pandu).

f. Aspek-aspek yang Diperhatikan Dalam Gerak Wayang.

Udanegara sebagai aspek yang diperhatikan dalam menggerakkan wayang; bagaimana tutur kata, sikap dan perilaku tokoh. Aspek-aspek tersebut yakni, status sosial, usia, klasifikasi, dan *wanda* tokoh wayang.

- Status sosial

Tutur kata tokoh dapat dilihat pada bahasa yang digunakan, sikap dapat tampak pada gerak anggota tubuh yang membentuk posisi tertentu, dan perilaku dapat terlihat pada “gerak besar”, seperti perang. Komunikasi tokoh wayang memperhatikan status sosial, siapa yang dihadapi dan bagaimana harus menghadapi. Tokoh wayang yang berstatus sosial rendah selalu bersikap dan berperilaku hormat kepada tokoh yang memiliki status sosial lebih tinggi.

- Usia

Usia menentukan bagaimana tokoh bersikap dan berperilaku. Tokoh yang usianya lebih muda menunjukkan sikap hormat terhadap tokoh yang lebih tua. Contoh: Sikap hormat yang dilakukan oleh Sadewa, Nakula, Arjuna, dan Bima terhadap Yudhistira, kakak mereka. Sadewa menghormati Nakula, Nakula menghormati Arjuna, Arjuna menghormati Bima, dan Bima menghormati Yudhistira. Penghormatan itu ditunjukkan dengan gerakan anggota tubuh, sehingga membentuk sikap tertentu. Sadewa, Nakula, dan Arjuna menghaturkan sembah dengan menundukkan kepala, menyondongkan tubuh, menyatukan kedua telapak tangan dan menempelkan ke hidung, dan berbicara dengan menggunakan ragam bahasa krama. Sedangkan cara menghormati Bima terhadap Yudhistira, tangan depan menyentuh kaki Yudhistira, menunduk, dan tubuh condong, namun menggunakan ragam bahasa Ngoko.

- Klasifikasi

Gerak wayang didasarkan pula pada klasifikasi tokoh wayang. Penggolongan wayang menurut Sulardi terdiri dari 16 kelompok, yakni: dewa, pendeta, raja, dugangan besar, dugangan kecil, putran, putren, prajurit, raksasa, kera, dagelan, setanan, hewan, senjata, rampogan, dan gunung (1953: 9-10). Pada lakon tertentu penampilan tokoh-tokoh wayang diseleksi. Kadang-kadang tidak semua kelompok wayang itu ditampilkan, namun hanya kelompok tertentu, misalnya: tidak menampilkan hewan, kera, dan setanan. Tokoh-tokoh wayang dalam klasifikasi tersebut, memiliki perwatakan yang berlainan. Gerak yang ditampilkan kera berbeda dengan raksasa maupun pendeta. Misalnya, kelompok dewa-dapat terbang-, dalang memiliki acuan bahwa dewa-dewa tersebut dapat terbang; demikian pula untuk tokoh Gathutkaca (*dugangan ageng*) menampilkan gerakan terbang, *Limbuk (dagelan)* menari, Bima (*dugangan ageng*) melompat, Anoman (kera) untuk *mere* (bersuara

ketika marah), Sembadra (*putren*) berjalan, dan lain-lain.

- Wanda

Wanda pada seni kriya wayang (kulit maupun kayu) yakni pengejawantahan wujud dari *prejengan* dan karakter dasar pada kondisi mental dan lingkungan tertentu. *Wanda* merupakan menifestasi dari kecanggihan seni rupa wayang sebagai unsur pendukung utama dari drama pentas (Guritno, 1989: 14). Wujud visual boneka wayang merupakan aspek yang diperhatikan oleh seniman dalang dalam memainkan (menggerakkannya), contoh: muka mendongak – menunduk, badan tinggi – rendah, besar – kecil, demikian pula untuk situasi batin tokoh, misalnya: kasmaran, semedi, ragu-ragu, agung atau berwibawa, dan lain-lain. Sehubungan dengan itu para seniman dalang selalu belajar untuk memahami tentang *wanda* wayang ini. Misalnya: Gathutkaca, memiliki *wanda guntur* (guruh, mempunyai suara dan kekuatan yang dahsyat, ditandai muka menunduk, leher *rebah*/rubuh), bahu belakang lebih tinggi, badan agak gemuk, lambung agak condong, berdiri datar/*adeg pajeg*), *gelap* (halilintar, bila membentak suaranya keras seperti halilintar menyambar, ditandai muka agak mendongak, bahu agak tinggi belakang, leher kekar, badan kencang, berdiri datar), *kilat* (cahaya, jika terbang kecepatannya bagaikan kilat, ditandai muka mendongak, leher melongok, bahu rata, badan langsing, lambung tegak, berdiri tegap), dan *thathit* (kilat bersamaan dengan halilintar, cekatan, kecepatannya luar biasa, ditandai muka sangat mendongak, leher melongok ke depan, bahu agak rendah ke depan, badan singset, dan dada busung ke depan). Sedyawati juga membicarakan tentang *wanda*, yaitu keadaan batin tertentu dari beberapa tokoh utama wayang digambarkan dalam wujud-wujud dengan nuansa yang berbeda-beda; terdapat kesejajaran wujud dan ide, wujud dan watak; orang akan menertawakan dan masyarakat menolak seandainya ada seniman yang mengadakan eksperimen misalnya dengan menggambarkan Janaka dengan badan besar dan muka mendongak (1981: 15). Agar dapat menghayati tentang *wanda* wayang, seseorang biasanya menonton dari balik layar. Bayang-bayang yang ditonton dapat membawa para penonton ke suasana “alam khayalannya” atau “dunia lain”, seperti yang dikatakan oleh Pandam Guritno, bahwa sebagai pertunjukan bayang-bayang, sebaiknya pertunjukan ini dilihat dari balik kelir, karena dengan demikian penonton dapat benar-benar dibawa ke alam wayang purwa dengan segala nilai-nilai, pandangan hidup dan keindahannya, yang dibantu pemahamannya oleh berbagai watak tokoh-tokoh wayang yang terpancar dari berbagai *wanda* yang bayangannya nampak pada kelir. Masing-masing digambarkan dengan *wanda*, gerak dan suaranya yang khas, dengan iringan suara *gendhing* yang memadai dan membawa kita ke alam lain yang indah dan agung (1988: 67). Seseorang yang menonton

dari balik kelir, sebetulnya lebih dapat merasakan suasana batin masing-masing tokoh. Seorang seniman dalang memang dituntut agar dapat menampilkan dan memperagakan dalam situasi batin apa dan bagaimana wayang-wayang yang ditampilkan itu. Misalnya: seseorang tokoh wayang sedang menangis sedih, hal ini biasanya penonton akan ikut menangis. Demikian pula untuk suasana-suasana batin yang lain, seperti: terharu dan marah.

g. Kreativitas *puppet movement*

Djelantik mengatakan, bahwa kreativitas menyangkut penemuan sesuatu yang “seni”nya belum pernah terwujud sebelumnya. Apa yang dimaksudkan dengan “seni”nya tidak mudah ditangkap, karena ini menyangkut yang prinsipil, yang secara konseptual. Yang dimaksudkan bukan hanya “wujud” yang baru, tetapi pembaharuan dalam konsep-konsep estetikanya sendiri (1990: 61). Perubahan yang tidak mendasar, yang tidak prinsipil atau tidak konseptual, misalnya hanya bersifat mengubah bentuk, suara, warna, kata-kata, ucapan ceritanya dan sebagainya bukan kreasi baru, tetapi “variasi” baru atau kalau yang diubah banyak jumlahnya “produksi” atau “versi” baru. Memang lebih mudah untuk membuat variasi atau produksi baru dari pada kreasi baru (ibid, 63-64).

Pada dasarnya untuk membuat variasi atau produksi baru akan terasa lebih mudah apabila dibandingkan dengan membuat kreasi baru. *Puppet movement* dengan pola-pola yang sudah ada (konvensi) berusaha untuk ditambah dengan pencahayaan yang bagus, gerakan yang dinamis tokoh-tokoh tertentu, seperti prajurit koprol, hentakan-hentakan instrumen musik tertentu, seperti *bedhug* atau *bass drum*, ditambah penyajian suara beberapa pesinden yang kompak dan dinamis. Dalang biasanya lebih menghayati hal rasa. Oleh karena aspek hiburan menonjol, akhirnya penghayatan terhadap rasa tidak dapat tergambar di dalam pertunjukan wayang.

h. Aspek-Aspek Kreativitas *puppet movement*

Seni gerak wayang meliputi antara lain: *kiprahan*, *perang gagal*, *perang kembang*, dan lain-lain. Seni gerak tersebut disajikan agar mendapatkan harmoni perihal gerak, rasa maupun irama. Misalnya musik yang digunakan mengiringi *kiprahan*, tokoh wayang Dursasana; irama yang disajikan kadang-kadang menghentak, lembut, dan kadang pula harus keras, hal ini untuk memberikan nuansa yang bersifat “hidup” (dinamis). Gerak *kiprahan* kadang-kadang merupakan gerakan yang berulang-ulang seperti yang diungkapkan oleh Subono, dalam gerak *kiprahan* yang sedikitnya terdiri dari tujuh jenis sekaran: (1) *ogekan pacak gulu*, (2) *ogekan tawing*, (3) *trap jamang*, (4) *ngudhal rikma*, (5) *nimbang*, (6) *tumpang tali* dan (7) *nebak bumi*,

semuanya ditampilkan dengan mengulang-ulang masing-masing *sekaran*. Hal ini menunjukkan bahwa dalam *pakeliran* pamer kekayaan vokabuler merupakan salah satu unsur yang dominan. Yang perlu diketahui kemantapan sabet tidak bergantung pada ruwetnya gerak, tetapi terungkapnya rasa gerak (1997: 17-18). Dalam perang pun para seniman dalang juga cenderung mengulang-ulang *sekaran* yang ada. Sehingga kesan yang timbul bahwa dalam perang itu terlalu *ngambra-ambra*. Dalam perang biasanya sangat diperhatikan perihal berapa jumlah tokoh yang akan berperang, berapa kali peristiwa perang berulang, lama waktu terjadinya perang, dan beragamnya model-model perang. Contoh lain menghantam, bagaimana cara dan sikap yang saling memukul itu, kesan pukulannya terasa mantap serta yang dipukul tampak merasakan beratnya pukulan. Dengan demikian sabet yang dipentingkan adalah perwujudannya, bukan peristiwanya (Ibid, 1997: 18). Ini memberikan keterangan bahwa cara menggerakkan suatu tokoh wayang pada dasarnya tergantung penampilan dan wujud dalam pertunjukan dan bukan peristiwanya. Misalnya, tokoh gagahan, Bima; ia dalam keadaan sedih atau sakit, tentu berbeda gerakannya ketika ia marah atau emosi. Cara menampilkan gerakan pun juga tergantung dari teknik pendramaan, yang erat hubungannya dengan bagaimana seorang dalang menerapkan *sanggit*. Contoh: seorang tokoh Bima dalam situasi kesakitan pahanya, ini dapat diperagakan dan ditampilkan dengan gerakan-gerakan serius dan membanyol, lucu (*dhagel*).

Di antara seniman dalang terdapat pro dan kontra terhadap pengolahan *puppet movement* seperti ini, seperti gerakan yang diperagakan oleh Bima. Bima merupakan tokoh *jangkahan* (posisi kaki melangkah), *gagah*, *luruh* (menunduk), perkasa, tinggi besar; sebagian dalang menampilkan Bima dengan koprol (jungkir balik), seperti yang dikatakan Anom Suroto, dalam kesempatan lain, sang dalang begitu trampil dalam olah sabet, hingga sang Bima pun ikut koprol. Di tangan sang dalang tersebut sang Bima mungkin merasa girang karena lengkaplah pengalamannya sebagai wayang (yang dari dulu hingga sekarang belum pernah koprol). Tapi yang jelas tangan trampil tersebut bukanlah tangan pak Manteb si dalang setan sabetan, apalagi penulis yang tak bisa mengkoprolkan wayang (1997: 3). Seniman dalang semestinya memiliki penghayatan yang sama, namun kenyataannya selalu tidak sama. Seorang dalang kadang-kadang mengikuti para penoton yang hanya menekankan aspek hiburan, sementara dalang yang lainnya masih berpatokan pada konvensi yang ada, yakni patuh terhadap stereotip watak tokoh wayang. Dewasa ini para dalang terlihat antusias melayani para penonton yang haus akan hiburan, oleh karena itu kecenderungan dalang-dalang muda selalu ingin menyajikan *puppet movement* yang benar-benar memukau. Hanya saja kadang-kadang karena terlampau berat pada segi hiburannya justru segi moralnya sering

diabaikan. Harus diakui bahwa pesatnya dunia seni pertunjukan wayang adalah perkembangan masyarakat yang modern yang kuat dalam orientasi pasar. Wayang menjadi komoditi yang dapat diperdagangkan secara komersial dan dikelola secara profesional. Orientasi pasar inilah yang ikut memacu kreativitas seniman, baik para dalang maupun pendukung seni pedalangan lainnya (Singgih Wibisono, 1997: 4). Jadi jelaslah bahwa orientasi (pengaruh) pasarlah yang menentukan seorang seniman dalang berusaha untuk mengolah unsur-unsur yang terdapat di dalam seni pertunjukan wayang, termasuk *puppet movement*, diolah atau digarap sedemikian rupa sehingga benar-benar dapat memukau dan menghibur.

4. Kesimpulan

Puppet movement “sabetan”, mengandung dua pengertian, yakni: pengertian luas yang berarti semua gerakan wayang, baik makhluk hidup maupun mati dan pengertian sempit, yakni peperangan atau *fighting* antar tokoh wayang.

Para seniman dalang memiliki pijakan norma-norma atau konvensi-konvensi dalam menampilkan tokoh-tokoh wayang. Konvensi-konvensi tersebut terwujud biasanya dari hasil kesepakatan bersama di antara para seniman dalang yang telah mentradisi sejak lama. Konvensi-konvensi yang mengikatnya itu dipandang sebagai *wewaton*, yang disebut *udanegara*, yakni tata cara, unggah-ungguh, tata krama, atau etika tokoh wayang (bagaimana seorang tokoh bertutur kata, bersikap, dan bertindak ketika mengadakan komunikasi dengan tokoh yang lainnya). Di samping itu seniman dalang memperhatikan pula aspek *wiraga*, *wirasa*, dan *wirama*, yakni kesatuan harmoni antara harmoni antara gerak tubuh, rasa, dan irama.

Di samping para dalang telah mengakrabi norma-norma *puppet movement*, juga memperhatikan status sosial, usia, klasifikasi dan *wanda* tokoh wayang.

Penyajian *puppet movement* dalam pertunjukan wayang menunjukkan pengolahan yang serius. Hal itu ditunjukkan banyaknya kembangan sehingga terlihat dinamis. Hal ini disebabkan perkembangan pola pikir masyarakat yang semakin maju, kritis, dan dinamis. Penampilan *puppet movement* yang diharapkan penonton, di samping bersifat dinamis juga memiliki *greget* atau semangat.

Daftar Acuan

- Amir, Hazim. 1991. *Nilai-Nilai Etis dalam Wayang*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Darmoko, 1996. *Gending-Gending Jawa*. Jakarta: FSUI.

-----, 1998. *Wahyu dalam Lakon Wayang Kulit Purwa*. Depok: FSUI.

-----, 1999. *Wayang: Bentuk Isi dan Nilainya*. Depok: FSUI.

Djelantik, A.A.M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika: Estetika Instrumental*. Denpasar: STSI.

Guritno, Pandam. 1988. *Wayang Kepribadian Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: UI Press.

Guritno, Haryono H. 1989. “Wanda Sebagai Watak Dasar Kondisi Mental dan Lingkungan” dalam *Gatra: Majalah Warta Wayang*. No.19.I. Jakarta: Senawangi.

-----, 1993. “Wayang Purwa Gagrak Surakarta Ditinjau dari Aspek Seni Rupanya” dalam *Rupa Wayang dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Jakarta: Senawangi-IKJ/LPKJ.

Sedyawati Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.

Soeroto, Anom H. 1997. “Kreativitas Pagelaran Wayang” dalam Hasil *Sarasehan Dalang Indonesia dan Temu Wartawan*. Jakarta: Panitia Penyelenggara Sarasehan Dalang Indonesia dan Temu Wartawan.

Subono, B. 1997. “Garap Pakeliran” dalam Hasil *Sarasehan Dalang Indonesia dan Temu Wartawan*. Jakarta: Panitia Penyelenggara Sarasehan Dalang Indonesia dan Temu Wartawan.

Sulardi, R.M. 1953. *Gambar Princening Ringgit Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sutrisno, Mudji dan Verhaak, Christ. 1994. *Estetika: Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Kanisius.

Wibisono, Singgih. 1997. “Sejarah dan Wayang” dalam Hasil *Sarasehan Dalang Indonesia dan Temu Wartawan*. Jakarta: Panitia Penyelenggara Sarasehan Dalang Indonesia dan Temu Wartawan.

Daftar Kamus

Mardiarsito, L. 1978. *Kamus Jawa Kuna – Indonesia*. Ende Flores: Nusa Indah.

Poerwadarminta, W.J.S. 1929. *Baoesastra Djawa*. Groningen, Batavia: J.B. Wolters Uitgevers Maatschappij.

Prawiroatmojo, S. 1981. *Bausastra Jawa-Indonesia*. Jakarta: Gunung Agung.

Daftar Lakon

Siswoharsojo, Ki. 1954. *Makuta Rama*. Yogyakarta: Pesat.

Tim Delapan Pepadi Pusat. 1995. *Semar mBabar Jatidiri*. Jakarta: Humas Pepadi Pusat.