

LAKON BANJARAN: APA DAN BAGAIMANA?

Timbul Subagya

As we know that before Ki Nartasabda appears, puppet society only has standard story (lakon baku) or jejer, carangan and/or carang kadhapur. The appearance of banjaran puppet in 1970s by Ki Nartasabda leads to the pros and cons in puppet society. Nevertheless, the kind of story is often presented by some dalang today. This paper illuminates briefly about the existence of banjaran puppet story introduced by Ki Nartasabda. Because of the minimum observation, this paper just tries to convey what and how the story of banjaran is and it still seem incomplete.

Key words: lakon banjaran, Nartasabda.

Pengantar

Tinjauan mengenai *lakon banjaran* ini merupakan tinjauan awal yang sangat terbatas dan berdasarkan pada pengamatan awal yang sangat dangkal. Dengan demikian apa yang disajikan pada tulisan ini belum merupakan hasil maksimal suatu penelitian yang akurat, sebab baru mendasarkan kepada pengamatan langsung yang terjadi di dalam masyarakat pecinta seni pewayangan dewasa ini. Oleh karena itu, maka sifatnya adalah hipotesis, sehingga dari tulisan ini masih harus di uji kembali kebenarannya lewat penelitian yang baik.

Artikel ini berupaya membahas secara ringkas kedudukan *lakon banjaran* pada wayang kulit khususnya pada tradisi pedalangan gaya Surakarta. Adapun sebagai acuan kajian pada tulisan ini adalah beberapa *lakon* wayang model *banjaran* yang disajikan oleh Ki Nartasabda (almarhum) yang direkam melalui pita rekaman kaset, yakni *lakon banjaran Bisma*, *Banjaran Karna*, dan *Banjaran Gathutkaca*.

Sejak adanya pendidikan formal dalang di Surakarta tahun 1923 atas prakarsa Paku Buwana X (1893–1939), maka *pakeliran* wayang kulit mendapat perhatian dan menarik minat masyarakat untuk mempelajarinya. Hadirnya Padhasuka (Pasinaon Dalang ing Surakarta) telah memberikan pembakuan struktur *lakon* yang sampai sekarang masih dipakai untuk *pakeliran* khususnya gaya Surakarta (Soetarno, 1990:8). Gaya *pakeliran* itu cenderung mengajarkan *pakeliran* tradisi keraton yang ternyata mendapat sambutan masyarakat bahkan mempunyai pengaruh yang kuat terhadap para seniman dalang rakyat.

Kira-kira pada tahun 1961 muncullah Ki Nartasabda yang menampilkan sajian *pakeliran* yang telah dibakukan oleh salah satu tokoh Padhasuka yakni Nayawirangka. *Pakeliran* versi atau gaya Ki Nartasabda menyimpang dari konvensi pedalangan, misalnya dalam adegan, dialog, *gendhing*, dan lainnya. Namun demikian pementasan Ki Nartasabda mendapat sambutan di tengah-tengah masyarakat meskipun menimbulkan pro dan kontra dari para pendukung wayang itu sendiri (Soetarno, 1990:9).

Perlu diakui bahwa gaya *pakeliran* yang disajikan oleh Ki Nartasabda merupakan pembaharuan yang hebat dalam dunia pedalangan yang sampai sekarang masih diikuti oleh para seniman dalang, bahkan para pengagumnya berusaha menirukan gaya permainannya meskipun tidak persis sama. Pembaharuan lain yang dilakukan oleh Ki Nartasabda adalah diselipkannya *banyol* pada setiap adegan, namun isi yang disampaikan tetap mantap sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam *pakeliran* dapat dihayati.

Pembaharuan yang dilakukan oleh Ki Nartasabda tidak berkutat pada adegan, dialog, dan pemakaian *gendhing* saja. Terbukti ia menciptakan *pakeliran banjaran*. Cerita *lakon* wayang model *banjaran* adalah bentuk cerita *lakon* wayang yang mengisahkan perjalanan hidup salah satu tokoh wayang mulai dari lahir hingga kematiannya.

Latar belakang *lakon* model *banjaran* secara tepat belum bisa diketahui, karena baru pengamatan sekilas. Menurut Kasidi (1988), bahwa latar belakang munculnya *lakon* wayang model *banjaran* lebih kurang sebagai berikut.

1. Masyarakat wayang khususnya telah mengalami kejenuhan terhadap struktur *lakon* yang ada sebelumnya.
2. Ingin serba praktis; dengan waktu semalam masyarakat bisa mengetahui riwayat, baik dan buruk satu tokoh wayang.
3. Banyaknya *lakon-lakon* yang diperdagangkan melalui pita kaset, menyebabkan para perekam ingin *lakon-lakon* yang belum banyak diketahui oleh masyarakat pendukung wayang.

4. Siaran radio swasta niaga yang hampir setiap hari ada mendorong koleksi *lakon* wayang meningkat.

Dari penulisan tentang *lakon banjaran* yang sedikit ini, diharapkan akan menambah perbendaharaan pengetahuan kepada para pecinta dan pemerhati kesenian wayang kulit khususnya dan menggelitik para pembaca untuk tertarik menelaah tentang *lakon banjaran* pada kajian yang lebih jauh dan detail.

Tinjauan Mengenai *Lakon Banjaran*

Timbulnya *Lakon Banjaran*

Lakon banjaran terdiri dari dua kata, yakni *lakon* dan *banjaran*. Definisi *lakon* akan diterangkan pada bagian berikutnya. Kata *banjaran* merupakan kata bentukan dari kata "*banjar*" yang mendapat akhiran "an" yang berarti "jajaran" atau "deretan" (Poerwadarminta, 1985:8).

Lakon wayang model *banjaran* muncul pada dekade 1970-an dirintis oleh Ki Nartasabda, yaitu dengan munculnya *lakon banjaran Karna, Banjaran Arjuna, Banjaran Bisma*, dan sebagainya. Hal itu kemudian diikuti oleh para dalang lainnya. Namun demikian sebelum ada model *lakon banjaran, lakon Murwakala* yang dipentaskan pada upacara sakral *ruwatan*. Akan tetapi istilah *banjaran* pada waktu itu belum digunakan, sehingga apa yang dikenal sekarang dengan model *banjaran* itu, dahulu pernah dipentaskan, tetapi masih pada upacara *ruwatan*.

Lakon Murwakala dilihat dari strukturnya merupakan jenis *lakon banjaran* murni, artinya cerita ini dibangun dari terjadinya tokoh Kala, kisah kelahiran, masa dewasa, dan kematiannya secara implisit disajikan dalam pentas.

Adapun jenis *lakon banjaran* yang ada sekarang ini bukan merupakan *lakon banjaran* murni, melainkan terpotong-potong. Biasanya hanya diawali dari kisah kelahiran dan masa dewasa serta kematiannya. Dengan demikian terdapat kesan bahwa *lakon model banjaran* sekarang ini merupakan gabungan dari beberapa *lakon*, dimana tokoh wayang yang dinuat secara *banjaran* selalu menjadi tokoh sentralnya. Sebagai contoh pada *lakon banjaran Gathutkaca*. Pada *lakon* ini diawali dengan peristiwa lahirnya Gathutkaca, kemudian *Gathutkaca Wisuda, Gathutkaca Krama, dan Gathutkaca Gugur*. Hal yang demikian berlaku pula bagi tokoh lain yang digarap secara *banjaran*.

Dalam *lakon* model *banjaran* yang dikisahkan adalah perjalanan tokoh wayang. Adapun yang disajikan yaitu perselisihannya, perjuangannya,

kemenangannya, yang kesemuanya berguna untuk kepentingan terhadap diri tokoh itu sendiri. Hal itulah yang memungkinkan timbulnya cerita *lakon* wayang model *banjaran*. Meskipun demikian ada sesuatu yang harus diperhatikan oleh penonton terhadap jenis *lakon* model *banjaran*, yakni mereka diuji untuk meramukan beberapa *lakon* yang sudah mereka kenal, sehingga bagi penonton yang masih kurang akrab dengan satu tokoh wayang berikut peristiwa-peristiwa *lakon* yang melingkupi tidak akan mampu mencerna atau menikmati sajian yang dipentaskan oleh dalang.

Struktur *Lakon*

Pengertian semula tentang struktur adalah cara bagaimana sesuatu itu disusun (Poerwadarminta, 1985:965). Demikian halnya dengan *lakon* wayang, sehingga dapat diuraikan menjadi bagaimana penyusunan cerita *lakon* wayang agar terwujud satu kesatuan dalam pengertian terjadinya hubungan integral antara faktor satu dengan lainnya. Setiap unsur yang terkandung dalam kesatuan cerita merupakan fungsi dominan dan memiliki makna tersendiri (Kasidi, 1988:6).

Istilah *lakon* diambil dari kosa kata bahasa Jawa "*laku*" yang berarti perbuatan. Kata *lakon* merupakan bentukan kata "*laku*" mendapat akhiran "*an*" (Prawiroatmodjo, 1988:286). Sementara Muhammad Ali mengatakan bahwa *lakon* adalah cerita yang dimainkan dalam panggung (Muhammad, t.t.:210). Dari kedua pengertian itu dapat digarisbawahi bahwa *lakon* adalah cermin konflik perbuatan manusia yang didramatisasikan lewat panggung. Dalam seni pewayangan konflik itu diwakili oleh tokoh-tokoh wayang yang kemungkinan besar merupakan penciptaan dari kejadian yang nyata.

Struktur *lakon* wayang kulit yang lazim dikenal oleh masyarakat dalang pada khususnya adalah urutan-urutan adegan yang terdapat pada *lakon* tertentu. Rupa-rupanya pedoman ini sangat dominan di Jawa Tengah. Struktur *lakon* wayang kulit khusus untuk tradisi Surakarta adalah struktur *lakon* yang lazim dipakai oleh para dalang Surakarta. Contoh berikut diambil dari *Serat Tuntutan Pedalangan Caking Pakelliran Irawan Rabi* yang dihimpun oleh M.Ng. Nayawirangka. Adapun susunan struktur *lakon* itu adalah sebagai berikut.

1. *Jejer pisan*, biasanya berisi deskripsi suatu kerajaan lengkap dengan seluk-beluk kewibaannya, disebut dengan *janturan*. Kemudian dilanjutkan *gapuran*, suatu adegan yang khusus menceritakan keindahan pintu gerbang *kedhaton*.
2. *Adeg kedhatonan*.

3. *Adeg pasowanan jawi*, yakni pertemuan para panglima dilanjutkan *kapalan*, dengan barisan berkuda, pemeriksaan barisan oleh para panglima dengan berkuda, terkadang diikuti dengan adegan *krétan* dan dilanjutkan *prang ampyak*, yakni adegan para prajurit menyingkirkan rintangan-rintangan di jalan. Di sini kadang-kadang ditampilkan adegan *sarapada* berperang melawan binatang buas.
4. *Adeg ratu sabrang*. Adegan ini seringkali ada adegan *paseban jaba* dan *kapalan*.
5. *Adeg perang gagal*, pertemuan pasukan kedua belah pihak diikuti peperangan yang tidak selesai. Setelah *perang gagal* seringkali ada adegan *sabrang* ganda.
6. *Adeg pendhita*, yakni adegan seorang pendeta dihadap oleh ksatria. Jika ada adegan *gara-gara* maka adegan itu terdapat sebelum adegan *pendhita*.
7. *Adeg perang kembang*, yakni pertemuan seorang ksatria dengan raksasa Cakil dan raksasa lainnya, tantang-menantang dan terjadi peperangan dengan kemenangan pada pihak ksatria.
8. *Adeg sintrèn*, yakni adegan yang selalu diisi apa saja, kadang-kadang terjadi di istana kerajaan atau tempat tertentu yang selanjutnya diikuti dengan adegan perang.
9. *Adeg manyura*, adegan ini sering terdiri atas satu, dua, atau tiga adegan, dan perang yang ada disebut *perang sampak manyura*.
10. *Adeg perang brubuh*, yaitu perang akhir dan menentukan kedua belah pihak dan pengikut masing-masing. Kemudian diikuti adegan *tayungan* tari kemenangan, biasanya oleh Bima terkadang oleh Anoman atau tokoh yang lain. Tidak jarang pula ada adegan *golèkan* untuk merayakan pesta kemenangan dan akhirnya *tancep kayon* sebagai pertanda bahwa pertunjukan telah usai (Nojowirongko, 1960:58).

Setelah diketahui pola struktur *lakon* wayang tersebut diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:*

1. Struktur *lakon* wayang kulit untuk tradisi Surakarta selalu mewarnai keseluruhan penyajian yang diisi oleh pola-pola cerita *lakon* yang telah tersedia.
2. Struktur *lakon* wayang kulit untuk tradisi Surakarta hanya mengenal satu *jejer* saja yakni *jejer* pertama, sedangkan sajian peristiwa selanjutnya disebut *adeg* (*adegan*).

Secara konvensional, dalam pertunjukan wayang kulit biasanya satu *lakon* hanya menceritakan satu episode. Dalam cerita *Bharatayuda* terdiri

dari 18 episode, tiap episode sudah bisa disebut alur, karena telah memiliki satu kesatuan struktur cerita. Dengan demikian perjalanan hidup tokoh-tokoh dalam *Bharatayuda* seperti: Karna, Arjuna, Bima, dan lain-lainnya masing-masing memiliki beberapa alur, bahkan berlapis-lapis dan seringkali tumpang tindih (Soediro Satoto, 1985:4).

Struktur *lakon* bentuk episode lebih menekankan satu peristiwa penting dan konflik atau tikaian, sedang *lakon* model *banjaran* lebih menekankan keutuhan dan keseluruhan perjalanan hidup seorang tokoh utama dari kelahiran hingga kematiannya. Sementara alur yang lazim dipakai dalam pertunjukan wayang kulit adalah alur lingkaran atau alur spiral. Hal ini dapat diketahui pada adegan-adegan yang ada dalam pertunjukan. Contoh, jika pada *jejer* pertama membicarakan tentang *wahyu*, pada *kedhatonan* dibicarakan lagi, bahkan pada adegan *paséban jawi* juga membicarakan masalah yang sama. Sedangkan pada *lakon* wayang model *banjaran* tidak demikian karena dalam penyajiannya mengisahkan perjalanan hidup seorang tokoh, dengan demikian alur lurus atau linier adalah yang paling dominan. Alur linier diartikan bahwa dari adegan demi adegan tokoh utama selalu menjadi fokus pembicaraan dalam pentas (Kasidi, 1985:5).

Perlu dicatat pula bahwa struktur *lakon* wayang model *banjaran* antara dalang yang satu dengan lainnya tidaklah sama, meskipun menggarap cerita yang sama pula, karena ditentukan oleh pengalaman dalang itu sendiri. Dalam wayang kulit model *banjaran* untuk penyusunan struktur *lakon* kekuasaan mutlak berada pada ki dalang sebagai *pelakon*, sutradara, pembangun suasana dan lainnya, sehingga terselenggaranya suatu cerita *lakon* wayang baik dan buruk hanya dalang yang menentukan.

Jenis *Lakon* Wayang Kulit

Sebelum jenis *lakon* wayang model *banjaran* muncul, dalam pedalangan Surakarta telah dikenal beberapa jenis *lakon* wayang. Menurut K.P.A. Kusumadilaga dalam tulisannya yang berjudul *Serat Sastramiruda*, bahwa jenis *lakon* wayang kulit dibagi atas dua golongan, yakni *lakon jejer* dan *lakon carangan*. Pada *lakon carangan* masih dibagi menjadi *lakon carangan dhinapur* dan *lakon carangan*. Pengertian *lakon jejer* adalah cerita yang dibuat *selakon* demi *selakon*, dipentaskan semalam demi semalam. Jadi apabila diurutkan seperti suatu cerita yang berseri atau bersambung. Sebagai contoh misalnya *lakon Kartopiyoga Maling* (hilangnya Dewi Erawati) kemudian disambung dengan *lakon Jaladara Rabi* atau *Dhaupé Erawati*.

Pendapat itu juga dipertegas oleh R.M. Sayid yang menyebutkan bahwa jikalau mementaskan wayang selama tiga hari (baca: malam) berturut-turut, maka *lakon* wayang disajikan pada hari kedua masih merupakan serial yang dipentaskan pada hari pertama, begitu juga pada hari berikutnya juga masih serial pada hari sebelumnya. Misalnya mengambil *lakon Parta Krama*, seri berikutnya adalah *lakon Srikandhi Meguru Manah* dan hari berikutnya lagi adalah *lakon Sembadra Larung*. Adapun pengertian *lakon carangan dhinapur* adalah *lakon* wayang yang direka secara berurutan. Namun demikian hanya merupakan satu *lakon* saja, kemudian disambung dengan unsur rekaan yang ceritanya masih urut seperti *lakon Jejer*. Dengan kata lain, jenis *lakon carangan dhinapur* adalah *lakon* otonom yang masih mempunyai hubungan seperti *lakon jejer*. Sementara definisi *lakon carangan* yakni *lakon* yang terpisahkan dari *lakon jejer*, sehinggalah tidak mempunyai lanjutannya lagi. Jadi, jenis *lakon* semacam ini seakan-akan berdiri sendiri, tidak terkait dengan satu *lakon jejer*. Pendapat ini dipertegas oleh Ki Gandawarangka yang mengatakan bahwa *lakon carangan* adalah *lakon* yang tidak mempunyai hubungan dengan cerita sebelumnya atau sesudahnya (Feinstein, t.t.:7-10).

Perkembangan terakhir (sampai saat ini) jenis *lakon* wayang adalah *lakon model banjaran*. *Lakon model banjaran* adalah jenis *lakon* yang bertemakan biografi seorang tokoh wayang. Dengan demikian, cerita yang disajikan adalah riwayat hidup salah satu tokoh wayang dari lahir sampai kematiannya. Contoh jenis *lakon* ini adalah *lakon banjaran Karna*, *Banjaran Arjuna*, *Banjaran Bima*, dan sebagainya. Seperti telah dikatakan pada bagian lain, bahwa pengistilahan *lakon banjaran* dikenalkan oleh seniman dalang terkenal yakni Ki Nartasabda, yang kemudian diikuti oleh para dalang lainnya.

Dari sedikit uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keberadaan *lakon* wayang model *banjaran* yang dikenalkan oleh Ki Nartasabda itu merupakan perpaduan atau gabungan dari beberapa jenis *lakon* (*lakon jejer*, *lakon carangan*, *dhinapur*, dan *lakon carangan*) yang telah diramukan. Dari beberapa petikan peristiwa yang terdapat pada salah satu jenis *lakon* yang telah disebutkan di atas, kemudian *disanggit* atau diolah sedemikian rupa sehingga terbentuklah suatu *lakon* wayang kulit yang kemudian disajikan atau diwujudkan dalam pentas *pakelliran*.

Adegan Pagedhongan

Dalam pentas wayang kulit semalam suntuk khususnya *lakon* model *banjaran*, adegan demi adegan harus runtut karena yang diceritakan adalah

perjalanan hidup seorang tokoh wayang. Untuk itu seorang dalang harus mempersiapkan *sanggit* agar pertunjukan tetap mantap.

Istilah *sanggit* dalam dunia pedalangan sebenarnya sudah lama dikenal. Kata *sanggit* sering dianggap sebagai *jarwa dhosok* dari bahasa Jawa *gesangng anggit*, yang mengandung arti "hidupnya pikiran atau akal dalam pentas wayang kulit" (Sugeng Nugroho, 1990:30). Dengan hidup berkembangnya akal (kreativitas) seorang dalang berarti dapat membuat suatu sajian *pakeliran* akan tampak lebih hidup dan berbobot.

S.D. Humardani mengartikan *sanggit* sebagai segenap kemampuan dalang atau penggarap *lakon* untuk menghidupkan atau memberi bobot pada *pakeliran*. Sedangkan R. Soetrisno mengartikan bahwa *sanggit* sebagai daya cipta dalang yang dibebaskan dalam *pakeliran* untuk menggambarkan nalar guna mendapat efek tertentu dari penonton (Sugeng Nugroho, 1990:31).

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa *sanggit* merupakan daya ungkap atau kreativitas dalang sebagai bentuk perubahan terhadap *garapan pakeliran*. Perubahan *garap pakeliran* itu dapat diungkapkan lewat sebagian unsur-unsurnya atau secara total. Perubahan yang dilakukan oleh dalang apa pun wujudnya adalah sah, sepanjang produk yang dihasilkan dapat menimbulkan kenikmatan estetis bagi penikmat.

Salah satu *sanggit* Ki Nartasabda yang mempunyai arti cukup penting dalam sajian cerita *banjaran* yakni adanya beberapa adegan cerita *pagedhongan*. Adegan *pagedhongan* diartikan bahwa suatu adegan tertentu dalam penyajiannya hanya diceritakan saja. Dengan demikian dalang tidak melibatkan secara langsung yang terdapat pada adegan itu. Adegan semacam ini biasanya hanya memakai *kayon* sebagai pengganti figur yang diceritakan. Adegan *pagedhogan* dalam penyajian *lakon* wayang model *banjaran* mutlak untuk dipakai, hal ini karena berfungsi sebagai penghubung antara peristiwa yang telah dialami oleh tokoh dengan peristiwa berikutnya. Karena setiap peristiwa yang dialami oleh tokoh dalam *lakon banjaran* tidak mungkin dipentaskan secara langsung, mengingat penyajian *lakon* secara *banjaran* (versi Ki Nartasabda) kebanyakan hanya disajikan dalam satu malam. Hal itu dapat diamati dari beberapa rekaman kaset *lakon* wayang yang bertemakan *banjaran* yang disajikan oleh Ki Nartasabda terdiri atas delapan kaset. Hanya ada satu tokoh wayang yang digarap secara *banjaran* yang disajikan secara berseri yakni *Banjaran Arjuna*.

Sementara dalam dalam *pakeliran* konvensional, pembagian *pathet*, selama pertunjukan wayang kulit dibagi menjadi tiga tahapan, masing-

masing tahapan selama tiga jam. Tiap tahapan ditandai dengan *pathet* yang serasi, selaras sesuai dengan suasana. Tahap pertama ditandai dengan *pathet nem*. Tahap ini berlangsung sejak awal pertunjukan sampai kurang lebih pukul 24.00. Tahap kedua ditandai dengan *pathet sanga* yang berlangsung kurang lebih pukul 24.00 sampai kira-kira pukul 03.00. Sedangkan tahap yang ketiga atau yang terakhir ditandai dengan *pathet manyura* yang berlangsung kira-kira pukul 03.00 hingga akhir pertunjukan.

Dalam *pakeliran* konvensional, *pathet nem* terdapat dua peperangan yakni *perang ampyak* dan *perang gagal*. Pada *pathet sanga* terdapat *perang kembang*, dan kadang-kadang juga terdapat *perang sintrèn*. Sementara pada *pathet manyura* terdapat *perang sampak manyura* dan *perang brubuh*.

Pathet nem dalam pertunjukan wayang kulit dimulai saat awal pertunjukan hingga *perang gagal*, tetapi bila ada adegan *sabrang ganda*, maka akhir dari *pathet nem* setelah adegan itu. *Pathet sanga* diawali dengan adegan *gara-gara* (jika ada), atau adegan ksatria di tengah hutan atau adegan pendeta sampai adegan *perang kembang*. Kadang *pathet sanga* berakhir setelah adegan *sintrèn* dan atau *perang sintrèn*. Sedangkan *pathet manyura* diawali setelah adegan itu hingga akhir pertunjukan.

Berbeda dengan sajian cerita wayang model *banjaran* khususnya *lakon banjaran* gaya sajian Ki Nartasabda. Berdasarkan pengamatan penulis, *lakon banjaran* sajian dalang tersebut tidak ditemukan adanya adegan *perang gagal*, *perang kembang*, dan *perang brubuh*. Hal yang demikian dimungkinkan karena penyajian *lakon* wayang model *banjaran* merupakan struktur tersendiri yang disesuaikan dengan cerita tokoh wayang yang dibuat *banjaran*. Dengan demikian pola struktur *lakon* model *banjaran* berbeda dengan pola struktur *lakon* konvensional sebagaimana struktur *lakon* wayang yang lazim digunakan oleh para dalang dalam menggarap *lakon* selain *banjaran*. Di samping itu, karena penyajian *lakon banjaran* lebih mengutamakan hubungan eksplisit tiap-tiap peristiwa yang dialami oleh tokoh wayang yang dibuat *banjaran*. Dengan demikian adegan akhir dan awal serta akhir adegan *pathet sanga* antara dalang satu dengan yang lain belum tentu sama, meskipun sama-sama menggarap cerita yang sama. Hal itu sangat dimungkinkan karena dalam hal ini tergantung kepada dalang itu sendiri dalam membuat *sanggit* pertunjukannya. Namun demikian, dalam penyajian *lakon* wayang model *banjaran*, sebagaimana yang diamati penulis, semuanya tidak terlepas dari tiga *pathet* yang lazim terdapat pada pertunjukan wayang pada umumnya.

Penutup

Lakon wayang kulit model *banjaran* muncul ke permukaan pertama kali diperkenalkan oleh Ki Nartasabda. Akan tetapi sebelum istilah *banjaran* dipakai, sebenarnya *lakon* wayang yang dalam penyajiannya mengisahkan perjalanan hidup tokoh wayang telah ada, yakni cerita *ruwatan Murwakala*. Bahkan bilamana diperhatikan sumber *lakon* wayang epos *Ramayana* juga termasuk cerita *banjaran*. Sebagaimana diketahui, bahwa *kanda-kanda* dalam epos itu merupakan kisah perjalanan hidup tokoh Rama.

Struktur *lakon* model *banjaran* lebih menekankan keutuhan dan keseluruhan perjalanan hidup terhadap tokoh yang dibuat *banjaran*. Dengan demikian, dari adegan per adegan tokoh utama selalu menjadi fokus pembicaraan dalam pentas. Dengan kata lain, bahwa alur linier atau lurus adalah yang paling dominan dalam penyajian *lakon* wayang model *banjaran*.

Lakon wayang model *banjaran* merupakan jenis *lakon* terakhir dalam dunia pedalangan Jawa khususnya daripada *lakon jejer*, *carangan*, *carangan kadhapur*, maupun *lakon sempalan*.

Eksistensi adegan *pagedhongan* dalam *lakon* wayang model *banjaran* mutlak diperlukan, karena berfungsi sebagai penghubung peristiwa yang telah dialami oleh tokoh dengan adegan peristiwa selanjutnya. Sementara pada pembagian *pathet* dalam *lakon* model *banjaran* juga menggunakan tiga *pathet*, yakni *pathet nem*, *sanga*, dan *manyura*.

Penyajian *lakon* wayang model *banjaran* memiliki struktur tersendiri. Di samping itu juga peranan dalang berperan besar dalam penyusunan pola struktur *lakon*nya. Penyajian *lakon* wayang model *banjaran* bagi penonton yang masih awam kemungkinan besar akan mengalami kesulitan dalam memahami cerita *lakon* wayang model itu. Sementara di pihak lain, seorang dalang juga dituntut lebih untuk memiliki perbendaharaan *lakon* dan pemahaman yang cukup, wawasan, dan kemampuan meramu *lakon*, penguasaan terhadap sumber-sumber *lakon* dan lain-lainnya. Tanpa memiliki syarat-syarat itu, dapat dipastikan cerita yang disajikan dalang akan mengambang bahkan kabur sehingga sulit dipahami oleh audiens.

...

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Muhammad. t.t. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*. Jakarta: Pustaka Amani.

- Feinstein, Alan. t.t. "*Lakon* Carangan dalam Wayang Kulit Jawa: Suatu Tinjauan Berdasarkan Proyek Dokumentasi *Lakon* Carangan ASKI." Yogyakarta: Javanologi.
- Kasidi. 1988. "*Lakon* Wayang Kulit Model *Banjaran* dalam Rangka Studi Sastra Pewayangan," makalah seminar dalam rangka Dies Natalis IV Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Nojowirongko, M.Ng. 1960. *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*. Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa Djawatan Kebudayaan Departemen P.P. dan K.
- Poerwadarminta. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.
- Prawiroatmodjo, S. 1988. *Bausastra Jawa-Indonesia*. Jakarta: CV. Haji Masagung.
- Soediro Satoto. 1985. *Wayang Kulit Purwa, Makna dan Struktur Dramatisnya*. Yogyakarta: Javanologi.
- Soetarno. 1990. "Nilai-nilai Pertunjukan Wayang Kulit dalam Kehidupan Masyarakat Indonesia," dalam *Gatra Majalah Warta Wayang* Edisi 25-III-90. Jakarta: Senawangi.
- Sugeng Nugroho. 1990. "Keleluasaan Sanggit, Kreativitas Bagi Seorang Dalang," dalam *Gatra Majalah Warta Wayang* Edisi 25-III-90. Jakarta: Senawangi.