

MODEL *SANGGIT GINEM* DALAM LAKON *MAYANGKARA* SEBAGAI LAKON JENIS *WEJANGAN*

Purbo Asmoro

Staf Pengajar Jurusan Pedalangan
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta
Email: p.asmoro@isi-ska.ac.id

Suwondo

Staf Pengajar Jurusan Pedalangan
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta
Email: suwondo@isi-ska.ac.id

Abstract

The main object of this research is to present a performance model that includes sanggit ginem in the Mayangkara show as a discourse show that contains advices in taking life so that this model can be used as a moral education for all people, especially the younger generation. Methods of creation and presentation include (1) observation to determine the gynecological vocabularies; (2) observation to compose sabet vocabularies; (3) observation to the vocal accompaniment of pakeliran; (4) observation to determine the sanggit of the show; (5) exploration of composing sanggit scenes; (5) designing a model for the sanggit gynecological discourse in the Mayangkara show; (6) the presentation of the sanggit ginem discourse in the Mayangkara show; and (7) Evaluation of the creation results. The result of the research is an applied gynecological sanggit performance of the Mayangkara show.

Keywords: *sanggit, ginem, Mayangkara, wejangan, wayang kulit show.*

Pengantar

Di lingkungan pedalangan *sanggit* diartikan segala usaha dan pelaksanaannya untuk menunjang kemantapan sajian pakeliran. *Sanggit* merupakan daya cipta kreatif inovatif seniman dalang dalam mengolah meracik proses kekaryaannya dengan pedoman kaidah² seni secara benar dan dapat dipertanggung jawabkan. Di samping pengertian *sanggit* seperti tersebut di atas didapati juga keterangan keterangan sebagai berikut.

Menurut pendapat Soemanto, *sanggit* yaitu suatu cara yang digunakan oleh seorang dalang untuk menyampaikan isi atau dengan kata lain kreativitas seorang dalang yang diekspresikan lewat media. Macam-macam *sanggit* dalam yaitu:

1. *Sanggit ceritera* yaitu: kemampuan dalang mengolah atau menggarap isi ceritera pokok dalam hal ini adalah penggarapan nilai. Misalnya dalam garap lakon *Srikandi meguru manah*, pada umumnya tokoh Srikandi masih belum tampak citranya sebagai putri utama, yaitu nampak begitu mudah hanyut dalam rayuan Arjuna. Begitu pula tokoh Arjuna sering digarap sebagai seorang yang bersifat "thukmis (Jawa) atau *buaya darat* sehingga tidak tercermin jiwa kesatriaannya. Hal ini berbeda dengan *sanggit* garapan Bambang Suwarno, dalam lakon yang sama, baik Arjuna maupun Srikandi keduanya telah digarap (*disanggit*) sesuai dengan penokohan masing-masing.

- Arjuna sebagai ksatria yang selalu "Memayu hayuning bawana", sedangkan Srikandi dilukiskan sebagai pahlawan putri yang dapat menyelesaikan persoalan yang menghimpit dirinya. Di dalam pakeliran *sanggit* ceritera adalah yang pokok atau utama sifatnya karena sangat mempengaruhi *sanggit-sanggit* lain.
2. *Sanggit* adegan yaitu: kemampuan dalang dalam menentukan susunan adegan dalam suatu lakon. Dalam hal ini bagaimana dalang meletakkan, memilih adegan-adegan yang sesuai dengan alur dan isi ceritera yang hendak ditampilkan, misalkan dalam lakon *Partakrama*, bisa dimulai dengan *jejer Dwarawati* atau Ngamarta ataupun *jejer Saptaarga*, demikian pula pada urutan adegan selanjutnya pada cerita yang lain.
 3. *Sanggit* *sabet* yaitu: Kemampuan dalang dalam mengungkapkan rasa dan atau suasana yang dikehendaki lewat garapan gerak wayang. Di pakeliran *sabet* meliputi: *Bedholan*, *Cepengan*, *Entas-entasan*, *Tancepan* dan *solah*, kesemuanya inilah dengan bumbu-bumbu serta *ubarampe*, misalnya *udanegara*, *jarwarasa*, dan lain-lain, yang perlu diperhataikan dalang dalam menggarap *sabet* pakeliran, misalnya dalam menyusun *tancepan* Rama, Lesmana dan Sinta tidak asal disusun, Rama di debog atas, Sinta dan Lesmana di debog bawah menghadap Rama, melainkan ketiganya ditancapkan di debog atas, dan lain-lain.
 4. *Sanggit* Irian yaitu: kemampuan dalang dalam menggarap iringan pakeliran untuk mendukung atau memantapkan suasana pakeliran. Dalam *sanggit* iringan ini, di samping menggarap iringan pakeliran seperti yang sudah ada, tidak menutup kemungkinan untuk diciptakan bentuk maupun jenis iringan baru dari prabot yang sudah ada ataupun prabot lain dengan syarat dapat mendukung dan memantapkan suasana, kehadiran susunan baru bukannya malah melemahkan.
 5. *Sanggit* Catur Yaitu: Catur merupakan salah satu unsur pakeliran, terwujud dari garap medium bahasa. Catur meliputi: *Pocapan*, *Janturan* serta *ginem*. *Sanggit* Catur adalah kemampuan dalang dalam menggarap *catur*: *Pocapan*, *janturan* dan *ginem*, beserta bagian-bagiannya sehingga ungkapannya betul-betul mantap (2013: 50).
- Sanggit Ginem* dalam lakon Mayangkara ini dipilih sebagai ajuan judul penelitian. *Sanggit Ginem* Lakon Mayangkara ini dimulai dari saat Suksmajati yaitu sukma Mayangkara (Anoman) keluar dari Ragajati atau badan wadag sampai pada Suksmajati meninggalkan Ragajati.
- Di bawah ini dikemukakan contoh-contoh garapan *sanggit ginem* hasil Wawancara dengan beberapa tokoh dalang.
- Sanggit ginem* Suksma dengan Raga dalam lakon Mayangkara Versi Ki Mujoko Jokoraharja.

DIALOG :

RAGA :

Heh, suksma jati, paran karsanira dene mijil saka guwagarba?

SUKSMA :

Heh..ragajati, apa ta sabape merangi tatal katitik anggonmu pitakon kang kaya mangkono.

RAGA :

Nadyan aku wus mangerti keplasing pitakonmu adile aku kepengin wangsulan kang tuwuh saka lesanmu, mungguh kersane aku iki takon wangsulana.

SUKSMA:

Kawruhana heh ragajati, wus teka wahyaning mangsakala anggonku bali tetunggalan lan para jawata kang mangkono heh ragajati kariya raharja.

Sanggit Ginem lainnya:

SUKSMA :

*Nalika rama ditemokake ibu kowe ana ngendi
lan sapa aranmu*

RAGA:

*Mapanku ana nggon kembarmayang sing
ana tengah-tengahing janur kuning aranku
Raden Kembarmaya.*

SUKSMA :

Apa tegese janur kuwi

RAGA :

*Jan iku wiji,nur iku cahya,werdine mula
cahyane nyawiji kang gumana-gana anjalari
dumadine manungsa.*

SUKSMA:

*Yen ta pancen mangkono apa sira bisa
merdeni candraning jabang bayi kang isih
ana jroning kandhutan.*

RAGA :

Ngerti apa maneh

SUKSMA :

*Mara coba nalika ibu nggarbini sesasi apa
candrane.*

RAGA :

*Ekacandra mungkara campuh,eka siji
candra sasi,campuh wus ngarani,dadi
tumetesing tirta seta kang manjing ana alam
sonya ,kasamadan dating Sang Hwang
Suksma Widhi ingkang bakal anjalari
gumana-gana dumadine jabang bayi.*

SUKSMA :

Nalika ibu nggarbini rong sasi

RAGA:

*Kuwi arane dwi candra mungkara tunggal,dwi
loro candra sasi,tunggal wus bisa nyawiji.*

SUKSMA:

Nalika ibu nggarbini telung sasi

RAGA :

*Iku arane tricandra mungkara durga,tri telu
candra sasi durga iku ngidam, mula ibu
kepengin daharan kang aneh-aneh lan
maneka warna.*

SUKSMA:

Nalika ibu nggerbina patang sasi

RAGA:

*Catur candra mungkarawarna,wujud wus
gumana-gana.*

SUKSMA :

Nalika ibu ngandut limang sasi

RAGA:

*Pancacandra mungkaranetra,wus ana
gatrane mripat loro.*

SUKSMA :

Nalika ibu nggerbini nem sasi

RAGA :

*Arane sadcandra mungkara boja,wus gatra
tangan sakarone lan sikil loro.*

SUKSMA:

Nalika ibu nggerbini pitung sasi

RAGA :

*Arane saptacandra mungkara rekma,wus
ana gatrane rambut.*

SUKSMA:

Nalika ibu nggerbini wolong sasi

RAGA:

*Hashtacandra mungkara purna,siyaga wus
komplit purna saranduning jabang bayi.*

SUKSMA :

Nalika ibu nggerbina sangang sasi

RAGA :

*Nawacandra mungkara balik,pamit marang
sukmana widhi arsa linggar saka guwagarba
(lahir)*

Berdasarkan *sanggit ginem* tersebut dapat diketahui bahwa banyak kalimat yang berupa *wejangan* atau nasihat-nasihat luhur yang dapat digunakan sebagai acuan budi pekerti. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan agar seniman dalang, terutama dalang generasi muda bertambah wawasannya

dalam menyusun *sanggit ginem wejangan* dan dapat mengaplikasikannya sebagai pendidikan budi pekerti.

Berdasarkan uraian tersebut di atas diambil permasalahan, berupa: (1) bagaimana penyusunan vokabulr *catur*, *sabet* dan iringan pakeliran dalam lakon *Mayangkara* yang berisi *wejangan*? (2) bagaimana model penyajian pertunjukan *sanggit ginem wejangan* dalam lakon *Mayangkara*?

Tujuan utama penelitian ini yaitu menyajikan model pertunjukan yang memuat *sanggit ginem* dalam lakon *Mayangkara* sebagai lakon *wejangan* yang berisi nasihat-nasihat dalam menempuh kehidupan sehingga model ini dapat digunakan sebagai pendidikan budi pekerti bagi semua kalangan, terutama generasi muda. Secara khusus penelitian bertujuan: (1) mengidentifikasi vokabuler *catur* lakon *Mayangkara*; (2) mengidentifikasi vokabuler *sabet* lakon *Mayangkara*; (3) mengidentifikasi vokabuler *iringan pakeliran* lakon *Mayangkara*; (4) mengevaluasi model; dan (5) menyajikan model pertunjukan *sanggit ginem wejangan* dalam lakon *Mayangkara*.

Target penelitian, yaitu: (1) teridentifikasinya vokabuler *catur* yang berisi *wejangan* dalam lakon *Mayangkara*; (2) teridentifikasinya vokabuler *sabet* dalam lakon *Mayangkara*; (3) teridentifikasinya vokabuler iringan pakeliran lakon *Mayangkara*; (4) tersajikannya model pertunjukan *sanggit ginem* lakon *Mayangkara* dalam bentuk padat; dan (5) terbitnya artikel ilmiah dalam jurnal terakreditasi; serta (6) perolehan satu sertifikat HKI.

Tinjauan Pustaka

Sanggit ginem dalam pertunjukan wayang telah banyak dianalisis oleh peneliti terdahulu. Suyanto dalam tulisannya berjudul "Unsur-unsur Garap Pakelitan" dalam *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen Dasar Pakeliran*. Dalam buku tersebut memuat penjelasan bahwa seni pedalangan memiliki 4 macam medium yang berupa: (1) bahasa; (2) suara; (3) gerak; dan

(4) rupa yang terdiri atas garis, warna, bentuk, dan tekstur. Bahasa merupakan bahan baku yang digarap sebagai media ungkap dalam wujud wacana dan vokal dalang. Gerak sebagai bahan baku yang diolah sebagai media ekspresi gerak wayang. Rupa adalah bahan baku yang diolah sebagai sarana ungkap wujud wayang. Rupa dalam hal ini mencakup tampilan bentuk, warna, dan karakter. Perabot non fisik dalam seni pertunjukan wayang disebut unsur garap. Pada dasarnya antara perabot fisik dan unsur-unsur garap itu, yaitu Perabot fisik berperan sebagai sarana ekspresi dari unsur-unsur garap, sedangkan unsur-unsur garap itu akan berarti apabila diungkapkan melalui bentuk-bentuk ekspresi sesuai suasanaanya. Adapun unsur-unsur garap pakeliran pada umumnya terdisei atas: (1) *catur*; (2) *sabet*; (3) *sulukan*, dan (4) musik pakeliran yang berupa karawitan, *dhodhogan*, dan *keprakan*. Buku ini belum ada contoh-contoh garap *sanggit ginem*, terutama dalam *ginem wejangan*.

Nyoman Murtana telah mendeskripsikan istilah pedalangan dalam penelitian berjudul *Pemerian Makna Istilah Garap Pedalangan Gaya Surakarta* tahun 1990. Dalam penelitian ini diuraikan terkait istilah *sanggit* dalam pedalangan tetapi belum sampai pada aplikasinya dalam pakeliran. *Ginem* juga dideskripsikan tetapi terbatas pada pengertian dan belum ada contoh konkritnya.

R. Sutrisno menulis dalam *Kawruh Pedalangan* tahun 1976, bahwa bahasa pertunjukan wayang ditinjau dari macam bahasa, terbagai menjadi 4 macam, yaitu:

1. Bahasa Jawa Baru atau bahasa daerah.
2. Bahasa Jawa Kuna atau Bahasa Kawi.
3. Bahasa Jawa Kawi miring.
4. Bahasa Jawa campuran atau bahasa daerah campuran dari beberapa unsur bahasa seperti tersebut.

Bahasa-bahasa itu belum ada aplikasinya dalam *catur*, terutama *ginem wejangan* sebagaimana yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

Najawirangka telah menulis buku berjudul *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran*

Lampahan Irawan Rabi (1960). Buku ini berisi panduan lengkap untuk praktik pedalangan gaya Surakarta. Pengetahuan bagi dalang, meliputi: konsep estetika pedalangan, cacad dalang, struktur adegan dalam pertunjukan wayang semalam suntuk, penggolongan wayang dalam satu kotak, tentang *kayon* dan fungsinya, dan tentang *wanda* wayang serta terkait dengan unsur *catur*, yaitu *janturan pocapan*, dan *ginem*. Contoh *catur* dalam lakon *Irawan Rabi* sementara penelitian ini *catur*, terutama *ginem* akan diaplikasikan dalam lakon *Mayangkara* yang termasuk jenis lakon *lebet/wejangan* yang berisi nasihat-nasihat.

Metode Penelitian

Lokasi penelitian di wilayah Surakarta. Perpustakaan dan laboratorium Jurusan Pedalangan ISI Surakarta. Sumber data diperoleh dari studi pustaka dan wawancara. Studi pustaka dilakukan dengan mencari dan membaca artikel, buku-buku, dan hasil penelitian yang terkait dengan *sanggit ginem wejangan* yang digunakan dalam pertunjukan wayang. Wawancara dilakukan kepada Ki Manteb Sudharsono untuk mendapatkan vokabuler-vokabuler *catur*. Wawancara juga dilakukan kepada Ki Bambang Suwarno untuk mendapatkan vokabuler-vokabuler *sabet* dalam pakeliran padat.

Landasan Teori

Teori dan Estetika Pedalangan digunakan dalam penelitian ini. Adapun yang dipilih adalah penjelasan dan contoh yang dikemukakan Najawirangka dalam buku *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi* (1960). Di dalam buku ini dijelaskan *Konsep Mungguh*, yaitu bahwa *metu saka kelir*, menurut pandangan dunia pedalangan dianggap sebagai pengingkaran norma dan aturan main dalam pertunjukan wayang kulit. Hal semacam ini, di kalangan pedalangan dikatakan sebagai cacat dalang, sehingga harus disingkiri oleh sang dalang. Makna *metu saka kelir* adalah bahwa *lakon* yang disajikan dalang dibumbui dengan

hal-hal yang tidak sewajarnya ada dalam kode wayang kulit, seperti: memasukkan kata-kata asing (bukan bahasa pedalangan); menampilkan bentuk-bentuk wayang yang tidak sesuai dengan cerita baku, seperti kapal terbang, *becak*, mobil, superman dan lain-lain; menampilkan gerak wayang yang tidak lumrah dalam vokabuler gerak wayang, seperti ngibing; dan menampilkan dialog tokoh keluar dari konteks *lakon*, seperti menyindir yang punya hajat; dan sejenisnya yang dapat dikatakan sebagai hal-hal yang anakronistik sifatnya. Di dalam konsep mungguh ini diketahui bahwa seorang dalang, salah satunya juga harus pandai dalam memilih kosakata yang akan digunakan dalam *catur* pedalangan. *Catur* di sini meliputi vokabuler *ginem wejangan*.

Teori Pedalangan yang ditulis oleh Bambang Murtiyoso dan kawan-kawan dalam buku *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-Elemen dasar Pakeliran*. Dalam buku yang ditulis tahun 2007 ini, dijelaskan dasar-dasar penciptaan pakeliran dalam semua unsur, *sabet*, *catur*, dan iringan pakeliran. Semua keterangan dalam buku ini dijadikan acuan dalam mencipta model *ginem wejangan* dalam lakon *Mayangkara*.

Penciptaan dan Penyajian Karya

Proses penciptaan dan penyajian meliputi (1) observasi untuk menentukan vokabuler *ginem wejangan*; (2) observasi untuk menyusun vokabuler *sabet*; (3) observasi menyusun vokabuler *iringan pakeliran*; (4) observasi menentukan *sanggit lakon*; (5) eksplorasi menyusun *sanggit adegan*; (5) merancang model pertunjukan *sanggit ginem wejangan* dalam lakon *Mayangkara*; (6) penyajian *sanggit ginem wejangan* dalam lakon *Mayangkara* dan (7) Evaluasi hasil penciptaan. Lebih lanjut proses dijelaskan sebagai berikut.

Teknik Penyusunan *Ginem*:

Salah satu alternatif langkah-langkah penyusunan adalah sebagai berikut

1. menentukan posisi satu adegan tertentu dalam lakon tertentu

2. menentukan latar belakang adegan
3. menentukan tokoh-tokoh yang tampil dalam adegan
4. menentukan permasalahan adegan
5. menentukan tujuan akhir atau kesimpulan dari ginem
6. inventarisasi butir-butir yang akan dibahas
7. memadukan antara butir-butir pembicaraan dengan tokoh yang tampil
8. menyusun dalam bentuk ginem

Menentukan posisi satu adegan tertentu dalam lakon tertentu

Jika seorang penyusun naskah menggarap naskah satu lakon penuh sejak awal sampai akhir atau sejak Bedul kayon sampai tancep kayon tentu saja penggarap sudah sangat memahami posisi masing-masing adegan dari lakon yang digarap tersebut. Memang sebelum menggarap naskah lengkap ia perlu lebih dahulu menentukan gerak adegannya. Hal ini akan sangat berbeda ketika penyusun naskah hanya diminta menyusun suatu adegan tertentu dari suatu lakon tertentu. Untuk yang terakhir ini penyusun harus lebih dahulu memahami posisi adegan yang akan digarap dalam wilayah lakonnya. Posisi adegan dalam kerangka lakon, terutama untuk mengetahui dalam wilayah mana adegan ini tampil. Hal ini erat sekali hubungannya dengan struktur dramatik lakon. Adegan sama tampil dalam pathet Nem, berbeda dengan yang ditampilkan dalam pathet Songo dan juga sangat berbeda dengan adegan sama yang tampil dalam pathet manyura.

Struktur dramatik lakon menghendaki setiap perubahan an-nas dan padat akan terjadi peningkatan intensitas tikaian sehingga garap ginem di masing-masing pathet juga berbeda

Menentukan latar belakang adegan

Latar belakang adegan adalah gambaran sebagai penyebab situasi dan kondisi yang sedang berlangsung pada adegan yang akan digarap latar belakang ini dapat berpengaruh terhadap aspek kejiwaan seseorang atau beberapa tokoh yang tampil di dalam adegan. Selanjutnya juga akan berpengaruh terhadap

tingkah laku, perbuatan, serta bicaranya dalam adegan tersebut. Yang menentukan latar belakang adalah penggarap lakon sendiri dengan melihat alur dan perkembangan struktur dramatik lakon. Hal ini termasuk dalam wilayah sanggit lakon

Menentukan tokoh-tokoh yang tampil dalam adegan setelah menentukan posisi adegan

Setelah menentukan posisi adegan dalam kerangka alur lakon kemudian menentukan tokoh-tokoh siapa saja yang akan ditampilkan. Pada saat ini perlu juga mempertimbangkan atau memprakirakan peran masing-masing dalam adegan itu peran tokoh dalam adegan dapat beragam antara lain

1. tokoh baku, dan
2. tokoh lisan atau pelengkap.

Tokoh baku adalah tokoh yang mempunyai peran penting dalam adegan karena terkait dengan permasalahan adegan terkait dengan tempat dimana adegan berlangsung terkait dengan situasi kondisi yang melatarbelakangi adegan. Adapun tokoh pelengkap atau lisan adalah tokoh diluar itu, tetapi tetap ada peran secara tidak langsung misalnya tokoh emban sebagai pelengkap yang berperan untuk mengangkat kewibawaan salah seorang tokoh baku. Tokoh-tokoh yang akan dihadirkan perlu dianalisis secara kritis dengan mempertanyakan antara lain:

1. Mengapa tokoh ini ditampilkan
2. Apakah peran tokoh tersebut dalam adegan ini

Perlu diketahui bahwa dalam hal penyusunan suatu adegan banyak sedikit tokoh yang ditampilkan tidak banyak berpengaruh. Bukan berarti jika tokohnya makin sedikit ginemnya makin mudah atau jika tokohnya makin banyak ginemnya makin sulit. Hal demikian ini tidak berlaku, karena orientasi ginem adegan bukan pada jumlah tokoh yang hadir tetapi pada permasalahan yang dibahas

Dalam penentuan tokoh yang tampil seyogyanya dipilih yang betul-betul berperan jika

tidak akan berbicara atau tidak ada peran lebih baik tidak ditampilkan. Atau dengan kata lain Jika seorang tokoh ditampilkan harus diberi peran sesuai dengan karakter dan statusnya.

Menentukan permasalahan adegan

Permasalahan merupakan roh dari sebuah adegan sebagai dasar penyusunan suatu ginem. Permasalahan terjadi karena adanya kesenjangan antara yang senyatanya dengan yang seharusnya. Permasalahan adalah suatu penyebab timbulnya konflik sebagai pokok permasalahan yang akan dibahas di dalam suatu adegan

Perlu diketahui penentuan permasalahan suatu adegan dari sebuah lakon sangat bergantung masing-masing penyanggit (penggarap penyusun). Oleh karena itu meskipun adegannya sama dari struktur lakon yang sama permasalahan yang ditetapkan oleh masing-masing penggarap dapat berbeda bahkan meskipun seorang penggarap-penggarap adegan sama dari lakon yang sama ketika waktunya berbeda maka permasalahan yang ditetapkan pun dapat berbeda.

Menentukan tujuan akhir atau kesimpulan dari ginem

Tujuan akhir suatu ginem adalah keputusan akhir yang ditetapkan dalam suatu adegan keputusan itu dapat diambil karena kesepakatan dari tokoh-tokoh yang tampil dalam adegan atau keputusan dari seorang tokoh tokoh yang menentukan keputusan mungkin karena kekuasaan atau kewibawaan. Keputusan merupakan tujuan akhir yang akan dicapai dari ginem suatu adegan. Setiap adegan tentu selalu ada tujuan sebagai keputusan akhir tujuan akhir merupakan penentu arah dari ginem suatu adegan dengan telah ditentukannya tujuan maka jalan untuk mencapai tujuan juga dapat ditentukan.

Inventarisasi butir-butir yang akan dibahas

Pada tahap ini yang dilakukan oleh penyusun adalah mencoba menginventaris pokok-pokok pembicaraan apa saja yang

sepantasnya dibahas dalam adegan sehubungan dengan tujuan akhir yang telah ditetapkan. Seandainya orang berjalan akan menuju suatu tempat yang telah ditetapkan inventarisasi adalah penentuan jalan mana yang akan dilalui pos-pos mana yang akan disinggahi untuk dapat menuju atau sampai pada tempat yang telah ditetapkan sebagai tujuan akhir.

Tokoh-tokoh yang hadir dalam adegan ibaratnya nya adalah transportasi yang akan mengantarkan ke tujuan, sedangkan pembicaraan masing-masing tokoh adalah jalan yang akan ditempuh. Seseorang jika akan menuju suatu tempat dapat mengambil Jalan melingkar berputar-putar, dapat mengambil yang pintas atau meloncat langsung sampai pada tujuan. Dalam hal inventarisasi pokok pembicaraan perlu dikritisi dengan pertanyaan terhadap masing-masing butir untuk mendapat kejelasan relevansi masing-masing butir pembicaraan dengan permasalahan adegan termasuk seberapa bobot relevansinya.

Memadukan antara butir-butir pembicaraan dengan tokoh yang tampil

Tahap ini adalah memadukan antara butir-butir pembicaraan yang telah di inventaris dengan tokoh-tokoh yang tampil dalam adegan. Dalam penentuan ini perlu dipertimbangkan aspek mungguh atau kesesuaian antara karakteristik dan status tokoh adegan butir pembicaraan yang akan disampaikan masing-masing tokoh dalam situasi dan kondisi tertentu selalu terkena dilema etik

Menyusun dalam bentuk ginem

Tahap ini adalah menjabarkan butir-butir pembicaraan yang telah ditentukan beserta tokoh-tokoh yang juga akan menyampaikan masing-masing butir dalam bentuk kalimat percakapan. Sebagaimana telah dikemukakan di atas dalam pemilihan kosakata perlu mempertimbangkan konsep mungguh dan Urip selain itu juga perlu difahami bahwa butir-butir yang telah di inventaris adalah baru tingkat pokok pembicaraan artinya masih sangat dimungkinkan dari masing-masing butir dijabarkan dalam butir-butir yang lebih rinci

Penutup

Tujuan utama penelitian ini, yaitu menyajikan model pertunjukan yang memuat *sanggit ginem* dalam lakon *Mayangkara* sebagai lakon *wejangan* yang berisi nasihat-nasihat dalam menempuh kehidupan sehingga model ini dapat digunakan sebagai pendidikan budi pekerti bagi semua kalangan, terutama generasi muda. Metode penciptaan dan penyajian meliputi (1) observasi untuk menentukan vokabuler *ginem wejangan*; (2) observasi untuk menyusun vokabuler *sabet*; (3) observasi menyusun vokabuler *iringan pakeliran*; (4) observasi menentukan *sanggit lakon*; (5) eksplorasi menyusun *sanggit adegan*; (5) merancang model pertunjukan *sanggit ginem wejangan* dalam lakon *Mayangkara*; (6) penyajian *sanggit ginem wejangan* dalam lakon *Mayangkara* dan (7) Evaluasi hasil penciptaan. Hasil penelitian berupa pertunjukan *sanggit ginem* terapan lakon *Mayangkara*.

Daftar Pustaka

- Najawirangka. 1960. *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*. Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa Djawatan Kebudayaan Departemen P.P. dan K.
- Murtiyoso, Bambang. Dkk. 2007. *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. Surakarta: ISI Press.
- Rianto, Jaka. 2004. "Nilai-nilai Estetis dalam Lakon Banjarn Durna Sajian Ki Purbo Asmoro". *Thesis*. Yogyakarta: Pascasarjana, UGM Yogyakarta.
- Sumanto. 2007. "Dasar-dasar Garap Pakeliran" dalam *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. Editor Suyanto. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Suryaputra, Tristuti Rahmadi. TT. "Pocapan dan Janturan Gaya Surakarta". *Naskah Stensilan*. Surakarta. Damono,
- Suyanto, 2014. *Pengetahuan Pedalangan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan