

PATHET SEBAGAI STRUKTUR ADEGAN WAYANG KULIT JAWATIMURAN SUBGAYA MALANGAN

Dwi Cahyo Pangestu¹, Raheni Suhita², dan Edy Suryanto³

^{1,2}Pascasarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
Jalan Ir. Sutami No. 36, Ketingan, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57126

¹Tlp. 085335235478, E-mail: dcpangestu@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Wayang *Malangan* merupakan wayang kulit yang berkembang di Jawa Timur, khususnya daerah Malang dan sekitarnya. Wayang *Malangan* memiliki perbedaan dengan wayang gaya lainnya ditinjau dari segi struktur adegan yang dipayungi oleh lima konsep *pathet*. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan struktur adegan menggunakan konsep *pathet* pada wayang *Malangan* dengan sampel berupa naskah wayang *Malangan* dengan lakon *Gathotkaca Lair*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian diambil dari sumber data naskah wayang *Malangan* dengan lakon *Gathotkaca Lair*. Pengumpulan datanya menggunakan analisis isi dengan mengambil beberapa dialog tokoh yang menunjukkan struktur adegan. Teknik analisis datanya menggunakan model interaktif Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa struktur adegan dalam naskah *Gathotkaca Lair* terkemas secara runtut dalam lima *pathet*. Adapun lima *pathet* tersebut yakni *pathet sepuluh*, *pathet wolu*, *pathet sanga*, *pathet miring*, dan *pathet serang*.

Kata kunci: Struktur Adegan, Wayang Malangan, Pathet

ABSTRACT

Malangan's puppet is a shadow puppet that grows and develops in East Java, precisely in the Greater Malang area. Malangan's puppet differs from other styles in the scene structure department, which is covered by five pathet (Javanese gamelan modes) concepts. The purpose of this research is to describe the structure of the scene using five pathet concepts with the sample of the Malangan's puppet script, Gathotkaca Lair. This Study applied the descriptive qualitative method. The research data were drawn from the data source of the Malangan's puppet script with the Gathotkaca Lair's play. The data collection employed content analysis techniques by evaluating several character dialogues that represent the scene structure in each pathet. The data analysis technique implemented the Miles & Huberman interactive model. The results of the study suggest that the scene structure in the Gathotkaca Lair's script is well packaged into five pathets. The five pathets are pathet sepuluh (tenth), pathet wolu (eight), pathet sanga (ninth), pathet miring, and pathet serang. Pathet sepuluh serves as the opening act, while pathet serang is the closing act.

Keywords: Structur of the Scene,, Malangan's Puppet, Pathet

PENDAHULUAN

Kesenian wayang sampai saat ini masih tetap eksis di tengah derasny arus globalisasi dan modernisasi yang sedang melanda negara Indonesia. Keeksistensian wayang tersebut salah satunya berkat sumbangsih yang signifikan bagi masyarakat (Sunardi, Nugroho, & Kuwato, 2016, hlm. 196). Wayang bukan hanya sekadar tontonan bayangan belaka, melainkan suatu bayangan hidup manusia (Yulianti & Marhaeni, 2021, hlm. 240). Wayang juga mencerminkan suatu konsep hidup manusia tentang asal usulnya yang disebut *sangkan paraning dumadi*. Suatu konsep yang kurang lebih memiliki arti tentang asal-muasal manusia, yakni dari Tuhan dan kembali kepada Tuhan.

Inti sari dari cerita wayang memang kaya akan berbagai nilai, baik yang bersangkutan dengan ihwal filosofis, etis, religius, maupun estetis (Rusliana, 2016, hlm 154). Wayang bukan melulu tentang tontonan belaka, melainkan juga berperan sebagai tuntunan dan tatanan yang memuat nasihat moral tentang keistimewaan hidup yang mulia (Samodro & Sarwanto, 2019, hlm. 89). Manusia dapat mengambil pelajaran hidup dari cerita wayang yang ada. Dapat dikatakan bahwa wayang merupakan produk kreatif yang kaya akan ragam cerita (Riyanto & Mataram, 2018, hlm. 2) Hal ini karena pada dasarnya, berbagai insiden yang dikisahkan dalam ceritanya merupakan cerminan peristiwa dalam kehidupan manusia (Suyanto, 2013, hlm. 100).

Salah satu dari berbagai jenis wayang yang masih eksis berkembang di nusantara hingga saat ini adalah wayang kulit. Berbincang mengenai perkembangan wayang kulit tentu lebih identik dengan kesenian yang bersumber dari dua keraton besar, yakni Surakarta dan

Yogyakarta. Sebagai pusat kekuasaan dan pusat pemerintahan, keraton memiliki andil dan peran yang besar dalam membina dan mengembangkan seni pertunjukan wayang (Soetarno, 2011, hlm. 2). Di sisi lain, wayang kulit juga banyak dipergelarkan di beberapa daerah di Jawa Timur. Wayang kulit menjadi suatu kesenian tradisional yang hidup dan berkembang di lingkungan masyarakat Jawa Timur (Kurniawati, 2018, hlm. 10). Kenyataan demikian dapat memberikan suatu informasi mengenai adanya suatu hal yang menarik tentang kesenian wayang kulit yang eksis di Jawa Timur tersebut.

Tumbuh kembang wayang kulit *Jawa-Timuran* terletak di sebelah timur Sungai Brantas (Pramulia, 2016, hlm. 105). Ditinjau secara geografis, tradisi wayang kulit *Jawa-Timuran* berada di wilayah Jawa Timur bagian utara di sekitar Gresik, Surabaya, Sidoarjo, Mojokerto, Lamongan, dan daerah Pasuruan (Christianto, 2003, hlm. 285). Sementara di bagian selatan Jawa Timur, tepatnya wilayah Malang, tradisi wayang kulit yang eksis lebih spesifik dikenal dengan istilah wayang *Malangan* (Supriyanto, 2006, hlm. 170). Wayang kulit di Jawa Timur sejatinya memiliki berbagai ragam gaya yang memiliki ciri khasnya masing-masing. Adapun perincian dari berbagai gaya tersebut yakni: (1) Subgaya *Lamongan*, persebarannya meliputi Kabupaten Lamongan dan sekitarnya; (2) Subgaya *Mojokertoan*, persebarannya meliputi daerah Kabupaten Jombang, Kabupaten Mojokerto, dan sekitarnya; (3) Subgaya *Porongan*, persebarannya meliputi Kabupaten Sidoarjo, Kota Surabaya, dan sekitarnya; dan (4) Subgaya *Malangan* yang meliputi Kabupaten Malang dan sekitarnya (Nugroho, Sunardi, & Murtana, 2019, hlm. 10-11). Dari keempat

subgaya tersebut, artikel ini akan terfokus pada subgaya *Malangan* atau juga lebih terkenal dengan istilah Wayang *Malangan*.

Wayang *Malangan* menjadi suatu kesenian yang ada secara turun temurun melalui tradisi lisan dan terjadi di lingkungan masyarakat Malang, tepatnya di daerah Kabupaten Malang dan sekitarnya (Suyanto, 2002, hlm. 33). Artinya, perkembangan wayang *Malangan* tentu juga mengikuti perkembangan dan kemajuan masyarakat pendukungnya. Wayang *Malangan* tumbuh dan berkembang serta hidup selaras dengan kemajuan rakyat tersebut (Timoer, 1988, hlm. 43). Pada segi pementasannya, wayang *Malangan* juga tidak jauh berbeda dengan pertunjukan gaya lainnya. Pergelarannya juga menampilkan sosok-sosok umum dalam pertunjukan seperti dalang, pemain gamelan, dan sinden. Hanya saja, wayang *Malangan* memang memiliki perbedaan khusus seperti ciri khas tidak meninggalkan penggunaan gamelan *pelog* ketika pentas berlangsung (Nugroho, Sunardi, & Murtana, 2019, hlm. 11).

Wayang *Malangan* memiliki tiga kiblataz mazab yang dianut oleh dalang-dalang pada saat ini (Suyanto, 2002, hlm. 163-164). Ketiga dalang yang mewakili tiga aliran tersebut juga memiliki ciri khas dari lakon-lakon yang mereka sajikan. Adapun tiga aliran gaya *Malangan* tersebut yaitu: (1) Ki Wuryan Wedharcarita dari Gunung Kawi dengan mazab *gadho-gadho* (campuran). Ki Wuryan sendiri sangat menyukai lakon-lakon yang banyak berisi suatu nasihat dan wejangan tentang ajaran-ajaran yang baik dan luhur; (2) Ki Matadi dengan gaya *kidulan* yang acap kali membawakan lakon karangan sendiri yang tidak terdapat pada sumber cerita Ramayana dan Mahabharata; (3) Ki Abdul Mukid, sosok

dalang senior yang menjadi kiblataz gaya *Malangan* dengan mazab *lor-an*. Beliau senang menyajikan lakon-lakon yang ramai dan juga beberapa lakon yang tergolong *tuwa*, seperti halnya lakon dengan tajuk *Watugunung*, *Betakbanjaran*, *Bremana-Bremani*, *Manumawasa*, dan sebagainya.

Wayang *Malangan* sejatinya tidak jauh berbeda dengan wayang kulit populer lainnya seperti gaya Surakarta dan gaya Yogyakarta. Pertunjukannya pun tentu akan berpusat pada lakon. Melihat wayang seyogyanya tidak hanya terpukau pada keindahan kata-kata dalam dialog, olah gerak wayang, dan suasana pertunjukan yang didukung oleh alunan merdu suara gamelan, tetapi pemusatan hayatan perlu difokuskan pada jalan cerita dari lakon yang dibawakan oleh dalang (Randiyo, 2011, hlm. 18-19). Pemahaman terhadap jalan cerita menjadi sebuah patokan utama bagi para penontonnya dalam memahami sebuah lakon yang disajikan.

Wayang kulit merupakan kesenian yang mengandung unsur drama, salah satu hal unik dari sebuah lakon wayang kulit *Malangan* adalah struktur adegan ceritanya yang selalu dipayungi oleh *pathet* yang berbeda dengan wayang kulit pada umumnya yang lebih banyak mengacu pada gaya Surakarta. Pergelaran wayang tidak akan bisa lepas dari *pathet* sebagai suatu hal yang terkonstruksi secara konseptual dan telah mengikat struktur pertunjukan dengan aneka gending serta permainan suaranya (Christianto, dkk, 2009, hlm. 167). *Pathet* dalam pertunjukan wayang berfungsi kompleks dan berkaitan erat dengan pembabakan dalam struktur pertunjukan, tatanan pada pertunjukan, dan karawitan atau iringan yang menyertai pertunjukan sebagai penunjang keharmonisan dalam keseluruhan

pementasan wayang pada umumnya (Wikandaru, Lasiyo, & Sayuti, 2018, hlm. 124). Oleh karena itu, pembahasan mengenai *pathet* sebagai suatu hal yang vital dalam pertunjukan wayang, khususnya struktur adegan dalam wayang kulit gaya *Malangan* perlu dibedah.

Struktur adegan pada pertunjukan wayang kulit gaya Surakarta lazimnya hanya memiliki tiga *pathet*, yakni *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura* (Nugroho, 2018, hlm. 156). Sementara itu, pertunjukan wayang gaya Yogyakarta terdiri dari empat *pathet*, yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, *pathet manyura*, dan *pathet galong* (Christianto, dkk. 2009). Di sisi lain, wayang gaya Jawa Timuran juga memiliki struktur *pathet* tersendiri yang berjumlah empat *pathet* dan berbeda dengan gaya Surakarta dan gaya Yogyakarta, yakni *pathet sepuluh*, *pathet wolu*, *pathet sanga*, dan *pathet serang* (Ristiono, 2018, hlm. 19). Lebih menarik lagi, wayang *Malangan* memiliki lima *pathet* yang menaungi konstruksinya. Suyanto (2002, hlm. 163); Supriyanto (2006, hlm. 170); serta Pamuji & Darsono (2017, hlm. 71) mengutarakan kelima *pathet* tersebut, yakni *pathet sepuluh*, *pathet wolu*, *pathet sanga*, *pathet miring*, dan *pathet serang*. Berangkat dari hal itu, artikel ini akan membahas struktur adegan pada naskah wayang *Malangan* dengan lakon *Gathotkaca Lair* menggunakan lima konsep *pathet* yang melekat dan tersaji pada pertunjukan wayang *Malangan* tersebut.

Tokoh *Gathotkaca* dalam pewayangan Jawa dikisahkan secara khusus (Fidelia & Pratama, 2018, hlm. 79). Semasa kecil, ia bernama Tetuka. *Gathotkaca* merupakan anak kandung dari Bima (Pandawa nomor dua) dan Arimbi di kerajaan Pringgondani (Marlina & Jatmika, 2020, hlm. 32). Kisah perjalanan hidupnya memang sangat berlika-

liku. Memiliki darah raksasa dari ibunya, tali pusar yang tidak bisa diputus, dan menjadi jagoan dewa ketika masih balita, merupakan hal-hal yang cukup aneh serta menarik yang melekat pada cerita kelahiran *Gathotkaca* atau yang bernama kecil *Jabang Tetuka* tersebut (Kiswanto, 2020, hlm. 44).

Naskah lakon *Gathotkaca Lair* yang menjadi objek kajian dalam penelitian ini lakon *Gathotkaca Lair* sebagai objek kajian bertolak dari hal-hal yang menarik di atas. Lain daripada itu, struktur adegan dalam lakon tersebut juga terbalut dalam suatu konsep *pathet* khusus yang terdapat pada pertunjukan wayang kulit gaya *Malangan*. Konsep tersebut sejatinya belum banyak diketahui secara umum. Hal ini menjadi menarik untuk dikaji sehingga diketahui adanya perbedaan *pathet* di antara berbagai gaya pertunjukan wayang kulit di Indonesia.

METODE

Penelitian ini bermetode deskriptif kualitatif dengan menggunakan konsep *pathet* dalam pertunjukan wayang *Malangan*. Data penelitian diambil dari naskah wayang kulit purwa gaya *Malangan* dengan lakon *Gathotkaca Lair*. Pengambilan data dilakukan dengan mengambil beberapa dialog tokoh yang menunjukkan struktur adegan serta konsep *pathet*-nya. Data-data dikumpulkan dengan menggunakan teknik analisis isi dan pendekatan tekstual. Analisis isi dilakukan terhadap dokumen, yakni naskah wayang *Malangan* lakon *Gathotkaca Lair*. Teknik analisis datanya menggunakan model interaktif yang terbagi menjadi empat tahapan, yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi

(Miles & Huberman, 2014, hlm. 20).

Naskah lakon *Gathotkaca Lair* yang dikaji merupakan lakon wayang kulit gaya *Malangan* yang diproduksi oleh Cabang Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Daerah Tingkat II Kabupaten Malang dalam bentuk naskah. Naskah tersebut tergolong padat dan ringkas serta tidak banyak mengandung unsur basa-basi serta memiliki konsep *pathet* yang berbeda dengan wayang kulit pada umumnya. Adapun lima *pathet* yang dimaksud yakni *pathet sepuluh*, *pathet wolu*, *pathet sanga*, *pathet miring*, dan *pathet serang* (Suyanto, 2002, hlm. 163).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aturan konvensional pertunjukan wayang kulit memiliki struktur adegan khusus yang tidak dimiliki oleh pertunjukan lainnya. Aturan ini umumnya disebut *pathet*. *Pathet* merupakan konsep musikal di dalam sebuah komposisi karawitan (Hastanto, 2009, hlm. 8). Artinya, karawitan sebagai musik juga memiliki aturan musikal tersendiri. Aturan ini ternyata juga berlaku dan sering kali diaplikasikan di dalam sebuah pertunjukan wayang kulit. *Pathet* menjadi penentu struktur pertunjukan wayang secara keseluruhan serta memiliki nilai-nilai filosofis mengenai sebuah perjalanan hidup manusia (Wikandaru, Lasiyo, & Sayuti, 2019, hlm. 261).

Pathet pada pertunjukan wayang sama dengan unsur alur dan unsur latar waktu dalam drama. Pembagian alur *pathet* memiliki persamaan dengan alur drama yang umumnya terdiri dari awal, tengah, dan akhir (Sudarsono, 2012, hlm. 78). *Pathet* yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit,

khususnya gaya Surakarta terbagi menjadi tiga bagian, yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura* (Nugroho, 2018, hlm. 156). Namun, wayang *Malangan* memiliki lima *pathet* yang membentuk struktur adegan, yakni *pathet sepuluh*, *pathet wolu*, *pathet sanga*, *pathet miring*, dan *pathet serang* (Suyanto, 2002, hlm. 163). Adapun penerapan konsep lima *pathet* penentu struktur dramatik dalam naskah lakon wayang *Malangan "Gathotkaca Lair"* dipaparkan sebagai berikut.

Pathet Sepuluh

Pathet sepuluh pada wayang *Malangan* merupakan struktur adegan awal dan sebagai pertanda bahwa pertunjukan telah dimulai. Nuansa *pathet sepuluh* selalu menyelimuti pembukaan pertunjukan wayang *Malangan* (Pudjastawa & Perdananto, 2021, hlm. 70). Dalam naskah lakon *Gathotkaca Lair*, adegan-adegan awal yang berada pada area *pathet sepuluh* ditunjukkan oleh satu prolog dalang dan beberapa dialog berikut.

Prolog: "Nenggih ta wonten wedhare cinarita purwa ingkang kangge sesekarane. Tiyang aringgit purwa semanten Ki Dalang Kandha Buwana kok nyritakaken tanah sabrang, plambang suka-dana kawuryan. Semanten negari Pringgondani. Sinten ta ingkang angrenggani tata gelaring negari Pringgondani, wenang dipunucapaken. Hamung atmajane Prabu Arimba kekasih kusumaning ayu Dewi Arimbi, ingkang kadherekaken ingkang garwa Raden Werkudara, semana nampi pisowane ingkang Raka Bathara Kresna lan Ratu Mandura Prabu Baladewa. Nalika samana Raden Werkudara nampi karawuhan ingkang rayi Raden Taranggana sesarengan pukulun Bathara Narada saking kahyangan Suduk Pangudal-udal"

Terjemahan: "Yakni ada paparan cerita

purwa yang menggunakan tembang-tembang. Orang mendalang ketika Ki Dalang Kandha Buwana kok menceritakan tanah seberang, perlambang saling memberi yang terlihat, Begitu Juga negara Pringgondani. Siapa yang mengatur tata-kelola negara Pringgondani, bisa diucapkan hanya putra Prabu Arimba yang cantik jelita bernama Dewi Arimbi, yang diiringi sang suami, Raden Werkudara. Pada saat itu menerima kehadiran sang kakak Bathara Kresna dan Raja Mandura, Prabu Baladewa. Saat itu Raden Werkudara menerima kehadiran sang adik Raden Taranggana (Arjuna) bersama Dewa Narada dari Kahyangan Suduk Pangudal-udal."

Werkudara: *"Ingatase bocah wis meh umur setaun, ngalor ngidul isih mondhong ari-ari saka pusere. Saben pusere Tetuka ditibani gaman landhep, gumenjleng swarane mlethek metu genine."*

Terjemahan: "Anak yang sudah hampir berumur setahun, ke utara ke selatan masih membawa ari-ari dari pusarnya. Setiap pusar Tetuka dijatui senjata tajam, suaranya memecah keras keluar apinya."

Janaka: *"Nuwun inggih, Kakangmas. Kula antuk damel awit berkah pangestu paduka, Kakangmas. Awit puseripun anak kula pun Tetuka punika boten badhe saged pedhot, kajawi namung sarana satunggaling kajeng ingkang sinebat kajeng Kastuba Mulya."*

Terjemahan: "Iya, Kakak. Saya berhasil karena berkah restu paduka, Kaka. Karena pusarnya anak Tetuka itu tidak akan bisa putus kecuali hanya lewat salah satunya kayu yang disebut Kayu Kastuba Mulya."

Kresna: *"Yayi Arimbi. Anakmu bagus Tetuka tumuli gawanen maju bakal sun wiradati pusere."*

Terjemahan: "Adik Arimbi. Anakmu

bagus Tetuka segera bawa maju akan aku upayakan pusarnya."

Prolog di atas menggambarkan cerita awal yang dituturkan oleh dalang ketika adegan kerajaan Pringgondani, yakni Raden Werkudara dan Dewi Arimbi menerima kedatangan Prabu Kresna, Prabu Baladewa, Raden Taranggana (Arjuna), dan Dewa Narada. Tokoh-tokoh tersebut berkumpul karena tali pusar bayi Werkudara yang bernama Tetuka tidak kunjung putus. Padahal bayi tersebut telah berumur hampir satu tahun. Raden Janaka (Arjuna) yang diberi perintah mencari sarana untuk memotong tali pusar bayi tersebut berhasil kendati hanya mendapatkan kayu bernama *Kastuba Mulya*. Pada akhir adegan *pathet sepuluh*, dialog Prabu Kresna menunjukkan bahwa ia berkenan memotong pusar si bayi Tetuka.

Pada *pathet sepuluh* tersebut menunjukkan gambaran cerita bayi Tetuka yang mengalami keanehan, yakni tali pusarnya tidak bisa dipotong oleh senjata apa pun. Anak dari pasangan Werkudara dan Arimbi tersebut memang mengalami hal yang aneh dan tidak seperti bayi pada umumnya. Tali pusar yang seharusnya telah dipotong, ternyata sampai ia berumur hampir satu tahun pun belum bisa dipotong (Saptodewo, 2017, hlm. 186). Oleh sebab itu, kebingungan menyelimuti seluruh sanak keluarga Raden Werkudara karena mengkhawatirkan masa depan bayi Tetuka tersebut.

Pathet Wolu

Baik wayang gaya *Jawatimuran* maupun gaya *Malangan*, *pathet wolu* ditampilkan setelah selesainya *pathet sepuluh*. Seolah-olah *pathet wolu* menjadi struktur wajib yang

tidak bisa ditinggalkan dalam membungkus adegan-adegan yang terdapat di dalamnya (Sugiarto, 2009, hlm. 107). Adapun monolog dan beberapa dialog yang menunjukkan inti-inti adegan pada *pathet wolu* sebagai berikut.

Monolog: *“Wauta, Sri Bathara Kresna sigra anyidikara warangka Kunta sarwi kaungkulaken ing pusere Tetuka. Sami saknalika wonten kaelokane jagad. Ari-ari pegat kalian puser, nanging warangka manjing wonten pusere si Jabang Tetuka dadya kagyat kang sumewa.”*

Terjemahan: “Saat itu, Sri Bathara Kresna segera mendoakan kerangka Kunta sembari diturunkan di pusarnya Tetuka. Seketika ada keanehan dunia. Ari-ari putus dengan puser, tetapi kerangka masuk ke dalam puser si bayi Tetuka menjadikan kaget yang hadir.”

Narada: *“Kulup Werkudara, Kresna, Baladewa, Taranggana, apadene sira Arimbi. Sarehne ari-arining anakmu wis pedhot, ulun nyuwun ngampil anakmu kanggo jagone dewa awit kahyangan ana parang-muka kang apepaes yaksa nyuwun Dewi Suprabawati.”*

Terjemahan: “Ngger Werkudara, Kresna, Baladewa, Taranggana, dan kamu Arimbi. Karena ari-ari anakmu sudah lepas, aku meminjam anakmu sebagai jagonya dewa sebab kahyangan ada musuh berwujud raksasa minta Dewi Suprabawati.”

Kresna: *“Ngadhepi lelakon iki sing jejeg imanmu ya, Dhi. Aja nganti kelangan keblat. Elinga yen urip iki ana kang nguripi, yaiku Gusti kang Maha Wisesa. Mangka sakabehing lelakon kang dumadi ana ing jagad rame iki ora bakal uwal saka pamerdine Gusti marang si adhi sarimbit. Ya mung janma pinilih ingkang kuwasa narbuka kaendahan*

kang sumimpen ana jroning kasusahan.”

Terjemahan: “Menghadapi peristiwa ini yang kuat imanmu ya, Dhik. Jangan sampai kehilangan arah. Ingatlah kalau hidup ini ada yang menghidupi, yaitu Tuhan. Oleh karenanya semua peristiwa yang terjadi di dunia ini tidak akan terlepas dari campurtangan Tuhan kepada adik berdua. Hanya orang terpilih yang mampu menyibak keindahan yang tersimpan di dalam kesusahan.”

Werkudara: *“Kresna Kakangku. Iya. Wis gage ulungna Hyang Narada dimen kabukak rasane si jabang Tetuka.”*

Terjemahan: “Kresna kakakku, Iya. Sudah segera berikan ke Hyang Narada agar terbuka rasanya si Jabang Tetuka.”

Arimbi: *“Nuwun inggih, Kakangmas.”*

Terjemahan: “Iya, Kanda.”

Monolog dan beberapa dialog tokoh di atas menunjukkan bahwa *pathet wolu* berisikan adegan ketika Prabu Kresna akan mencoba memotong tali puser Tetuka menggunakan kayu *kastuba mulya* yang berwujud wadah dari senjata Kunta. Anehnya, *warangka* atau wadah pusaka tersebut malah masuk ke dalam tubuh jabang bayi setelah tali puser berhasil diputus. Rasa kaget menyelimuti siapa pun yang menyaksikan pada adegan tersebut. Suasana semakin kalut ketika Dewa Narada memberitahukan bahwa bayi tersebut akan menjadi jago para dewa menghadapi musuh yang meminta salah satu bidadari kahyangan. Musuh-musuh tersebut dalam cerita lahirnya Gatotkaca dipimpin oleh raja raksasa bernama Kala Pracona beserta patihnya yang sakti bernama Sekipu (Santoso, Harpawati, & Prihartanti, 2009, hlm. 223)

Prabu Kresna yang melihat hal itu langsung memberikan motivasi dan semangat bahwa apapun yang terjadi tentunya telah digariskan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Ia juga mengungkapkan bahwa hanya orang-orang terpilih yang mampu membuka kebaikan dan keindahan Tuhan di dalam kesusahan. Akhirnya, Werkudara dan Arimbi merelakan bayi Tetuka dibawa oleh Dewa Narada untuk menjadi jago para dewa. Dalam versi cerita lain pun tidak ada perbedaan tentang si bayi Tetuka yang memang ditakdirkan untuk membasmi raksasa Pracona dan Sekipu yang sengaja membuat onar dengan melamar paksa bidadari di kahyangan para dewa (Fidelia & Pratama, 2018, hlm. 79).

Pathet Sanga

Seperti halnya *pathet sepuluh* dan *pathet wolu*, *pathet sanga* juga tersematkan dalam naskah lakon *Gathotkaca Lair* gaya Malang. Adapun beberapa dialog yang berada di kawasan *pathet sanga* dan mewakili adegan-adegan dalam *pathet* tersebut sebagai berikut.

Prabu Kala Pracona: “*Mulane aku tansah mangkana awit tansah katon bae citrane Bathari Supraba ngalela padoning netra, ngreridhu telenging kalbu. Banjur kepriye anggonmu dakutus nglamar Bathari Supraba antuk gawe apa ora, Tih?*”

Terjemahan: “Oleh karenanya aku selalu begini karena selalu terbayang gambaran Bathari Supraba yang terlihat layaknya ekor mata, mengganggu dalamnya hati. Lalu bagaimana kamu yang kuutus melamar Bathari Supraba mendapatkan ahasi apa tidak, Tih?”

Patih Sekipu: “*Angsal berkah pangestu paduka, Sinuwun. Panglamar paduka ditampik.*”

Terjemahan: “Mendapat berkah restu paduka, Raja. Lamaran paduka ditolak.”

Prabu Kala Pracona: “*Dewa goroh, Tih. Aja kesuwen! Siagakna para prajurit sikep gegamaning ayuda. Kahyangan ngge karang abang.*”

Terjemahan: “Dewa berbohong, Tih. Jangan lama-lama! Siapkan para prajurit beserta senjata perang. Kahyangan dibuat karang merah.”

Raja raksasa Pracona yang sedang dilanda asmara menerima kabar dari Patih Sekipu bahwa lamarannya ditolak oleh para dewa seketika marah besar. Tidak tanggung-tanggung, Pracona memerintahkan Sekipu untuk menyiapkan prajurit lengkap beserta senjata. Mereka akan menggempur kahyangan karena gagalnya keinginan rajanya untuk mempersunting bidadari primadona di kahyangan, yakni Dewi Supraba.

Pathet Miring

Pathet miring menjadi satu-satunya *pathet* yang hanya dimiliki oleh pergelaran wayang gaya *Malangan* karena gaya *Jawa Timuran* pada umumnya hanya memiliki empat *pathet*, yakni *sepuluh*, *wolu*, *sanga*, dan *serang* (Suyanto, 2002, hlm. 163). Hal ini menjadi ciri khas tersendiri dari wayang gaya *Malangan* dan tertuang dalam naskah lakon wayang kulit *Gathotkaca Lair* yang menjadi objek dalam penelitian ini. Adapun beberapa dialog yang disajikan berikut merupakan inti-inti dari adegan yang terdapat dalam *pathet miring*.

Narada : “*Pragenjong pak-pak pong kali brantas iwake diputas. He, Patih Sekipu! Ja girang gumuyu kowe bisa ngasorake para prajurit durandara. Iki jagone dewa mara-age papagna!*”

Terjemahan: “Pragenjong pak-pak pong, sungai berantas ikannya diracun. He, Patih Sekipu! Jangan tertawa suka hati kamu

bisa mengalahkan para prajurit dewa. Ini jagonya dewa segera temuilah!"

Patih Sekipu : *"Dewa murang tata. Bocah bayi dijokake ing palagan. Apa wis kentekan jagone? Takenteni gedhene jagomu."*

Terjemahan: "Dewa kurang ajar. Anak bayi dimajukan di peperangan. Apa sudah kehabisan jagonya? Kutunggu besarnya jagomu."

Monolog : *"Nalika ing mangke jabang bayi wus diwasa kaaran Raden Gathutkaca ngagem klambi kalong antakusuma bisa mabur tanpa lar, mlethik tanpa sutang, rambute rante, siraha kenong, kupinge kecer, irunge pesu, lambene kencang, untune tatah, janggute kejen, dhadhane pedhang, tangane wesi grigilan, epek-epek pacul bentiring, drijine gunting panintis, bokonge lumpang kentheng, dhengkule palu, otote kawat, balunge wesi, sungsum gegala, netra kumala, daginge timah, kulite tembaga, dadya kaget Hyang Narada ningali bayi wis ngancik dewasa."*

Terjemahan: "Saat ini jabang bayi sudah dewasa bernama Raden Gathutkaca memakai baju kalong antakusuma, bisa terbang tanpa sayap, melesat tanpa kaki, rambutnya rantai, kepalanya kenong, telinganya kecer, hidungnya pesu, mulutnya kencang, giginya pahat, janggutnya besi, dadanya pedang, tangannya besi, telapak tangannya cangkul, jarinya gunting, bokongnya lumbung lesung, lututnya palu, ototnya kawat, tulangnya besi, sumsum gegala, mata intan, dagingnya timah, kulitnya tembaga, menjadikan kaget Hyang Narada melihat bayi sudah menjadi dewasa."

Bayi Tetuka akhirnya diturunkan ke medan perang. Namun Patih Sekipu tidak sudi melawan bayi dan ia meminta Dewa untuk mencari jago yang dewasa. Dewa Narada tidak kurang akal. Ia memasukkan Tetuka ke Kawah Candradimuka. Tetuka

dimasak dan diisi dengan segala kesaktian. Oleh karenanya, mayoritas versi cerita menggambarkan Raden Tetuka berurat kawat, bertulang besi, berdarah gala-gala, serta dapat terbang di awan (Saptodewo, 2013, hlm. 242). Setelah berubah drastis menjadi dewasa, ia diberi nama Gathotkaca.

Pathet Serang

Pathet serang menjadi *pathet* terakhir dan sebagai pertanda bahwa pergelaran wayang gaya Malangan akan berakhir (Suyanto, 2002, hlm. 163). *Pathet serang* menjadi *pathet* penutup pada pergelaran wayang Jawa Timuran termasuk juga gaya Malangan (Ristiono, 2018, hlm. 20). Dalam naskah lakon *Gathotkaca Lair*, inti adegan dalam *pathet serang* tergambar dalam dialog Dewa Narada berikut.

Narada : *"Kowe dadi jagone dewa ngono. Patenana Buta aran Patih Sekipu sak ratune pisan, yen unggul yudamu, kowe bakal nampa ganjaran sinengkakake dadi senapati ing kahyangan, Ngger."*

Terjemahan: "Kamu menjadi jagonya dewa begitu. Bunuhlah raksasa bernama Patih Sekipu sekalian rajanya juga, apabila menang perang, kamu akan menerima hadiah diangkat menjadi panglima perang di kahyangan, Nak."

Tetuka yang telah dewasa dan berganti nama menjadi Gathotkaca diberi perintah oleh Dewa Narada untuk segera menyirnakan Sekipu dan Pracona. Alhasil, si Gathotkaca berhasil membunuh kedua raksasa tersebut. Dengan adegan terbunuhnya dua raksasa, maka selesailah cerita *Gathotkaca Lair*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data di atas, dapat diambil

suatu simpulan bahwa naskah wayang kulit gaya *Malangan* dengan lakon *Gathotkaca Lair* memiliki struktur adegan yang terkemas dalam lima *pathet* khas wayang gaya *Malangan*, yakni *pathet sepuluh*, *pathet wolu*, *pathet sanga*, *pathet miring*, dan *pathet serang* yang tersusun secara runtut.

Pathet sepuluh ditandai dengan narasi dalang yang membuka cerita dan menggambarkan kondisi negara Pringgondani dan si bayi Tetuka. *Pathet wolu* menggambarkan adegan pemotongan tali pusar dan Dewa Narada segera meminjam bayi Tetuka untuk menjadi jago para dewa. *Pathet sanga* ditandai dengan Raja Pracona yang marah karena lamarannya ditolak oleh dewa. *Pathet miring* ditandai bayi Tetuka yang dimasak di Kawah Candradimuka dan akhirnya menjadi dewasa serta bernama Gathotkaca. Lantas, *pathet serang* sebagai adegan akhir naskah menggambarkan Gathotkaca yang diperintah Narada untuk menumpas Raja Pracona beserta prajuritnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Christianto, W. N. (2003). Peran dan Fungsi Tokoh Semar Bagong dalam Pergelaran Lakon Wayang Kulit Gaya Jawa Timuran. *Humaniora*: 15 (3), 285-301.
- Christianto, W. N., Haryono, T., Simatupang, G. R. L. L., & Soetarno. (2009). *Pathet*: di Atas Kertas dan di Atas Panggung Wayang Kulit dalam Perspektif Teori Praktik. *Resital*: 10 (2), 165-177.
- Fidelia, R. & Pratama, D. (2018). Busana

Kerajaan Tokoh Gatotkaca Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta. *Visual Heritage*: 1 (1), 78-81.

Hastanto, S. (2009). *Konsep Pathet dalam Karawitan Jawa*. Surakarta: ISI Press.

Kiswanto, A. (2020). Perancangan Bioskop Wayang Lakon *Jabang Tetuka*. *Wayang Nusantara*: 4 (1), 40-48.

Kurniawati, A. S. (2018). Wayang Jawa Timuran Lakon Gandamana Luweng (Kajian Struktur dan Makna). *Mudra*: 33 (1), 9-16.

Marlina, S. & Jatmika, A. (2020). Kreativitas dan Inovasi dalam Penyajian Tari Wayang Gatotkaca. *Jurnal Seni Makalangan*: 7 (1), 31-45.

Miles, M. B. & Huberman, A. M. (1984). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Source Book*. Diterjemahkan oleh Rohidi, T. (2014). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UI Press.

Nugroho, S. (2018). The Aesthetics Effect of Surakarta-Style *Pakeliran* on East Javanese *Pakeliran*. *Harmonia*: 18 (2), 153-161.

Nugroho, S., Sunardi, & Murtana, I.N. (2018). Garap Pertunjukan Wayang Kulit Jawa Timuran. *Acintya*: 10 (2), 149-158.

Nugroho, S., Sunardi, & Murtana, I.N. (2019). *Pertunjukan Wayang Kulit Gaya Kerakyatan: Jawatimuran, Kedu, dan Banyumasan*. Surakarta: ISI Press.

Pamuji, I. A. & Darsono. (2017). Garap Gending Jula-Juli Lantaran Gaya *Malangan*. *Keteg*: 17 (2), 69-79.

Pudjastawa, A. W. & Perdananto, Y. (2021). Construction of Malang Leather Puppet Show. *1st International Conference Of Education, Social And Humanities (INCESH 2021)*, 69-76.

Randiyo. (2011). Makna Simbolis Lakon *Kangsa Adu Jago* dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa. *Harmonia*: 11 (1), 17-26.

Ristiono, J. (2018). Fungsi Gending *Ayak Wolu* pada Wayang Kulit *Gagrag* Jawa Timuran Ki Surwedi. *Sorai*: 11 (2), 18-32.

Riyanto, B. & Mataram, S. (2018). Perkembangan Wayang Alternatif di Bawah Hegemoni Wayang Kulit Purwa. *Panggung*: 28 (1), 1-15.

Rusliana, I. (2017). Wayang dalam Tari Sunda Gaya Priangan. *Panggung*: 26 (2), 152-165.

Samodro, W. & Sarwanto, S. (2019). Struktur Dramatik Lakon "Mintaraga" Sajian Wayang Wong Sriwedari. *Panggung*: 29 (1), 88-101.

Santoso, T., Harpawati, T., & Prihartanti, N. (2009). Mendidik Tanpa Menggurui melalui Dongeng Anak. *Gelar: 7* (2), 214-227.

Saptodewo, F. (2013). Kajian Mitologi dan Dekonstruksi Tokoh Wayang Tetuka. *Deiksis: 5* (03), 239-250.

Saptodewo, F. (2017). Kajian Karakter Wayang Jabang Tetuka melalui Metode Penelitian Artistik. *Jurnal Desain: 4* (3), 184-190.

Soetarno. (2011). Gaya Pedalangan Wayang Kulit Purwa Jawa serta Perubahannya. *Mudra: 26* (1), 1-16.

Sudarsono. (2012). Garap Lakon Kresna Dhuta dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta Kajian Tektual Simbolis. *Harmonia: 12*(1), 75-86.

Sugiarto, A. (2009). Karawitan Pakeliran Gaya Jawa Timuran. *Resital: 10* (2), 106-111.

Sunardi., Nugroho, S., & Kuwato. (2017). Pertunjukan Wayang Babad Nusantara: Wahana Pengajaran Nilai Kebangsaan bagi Generasi Muda. *Panggung: 26* (2), 195-207.

Supriyanto, H. (2006). Kedudukan dan Fungsi Pesinden Wayang *Malangan* di Keluarga Komunitas Seni Pertunjukan dan Masyarakatnya: Kajian Budaya Analisis Gender. *Studia Philosophica Et Theologica: 6* (2), 169-186.

Suyanto. (2002). *Wayang Malangan*. Surakarta: Citra Etnika.

Suyanto. (2013). Pertunjukan Wayang sebagai Salah Satu Bentuk Ruang Mediasi Pendidikan Budi Pekerti. *Panggung: 23* (1), 98-108.

Timoer, S. (1988). *Serat Wewaton Pedhalangan Jawi Wetan, Jilid I dan II*. Jakarta: Balai Pustaka.

Wikandaru, R., Lasiyo. & Sayuti, S. A. (2018). Rasa sebagai Prinsip Pertama Ontologi Harmoni dalam *Pathet* Pergelaran Wayang. *Wawasan: 3* (2), 120-139.

Wikandaru, R., Lasiyo. & Sayuti, S. A. (2019). Ontologi *Pathet*: Kajian Kritis Terhadap *Pathet* sebagai Representasi Norma Ontologis Transendental dalam Pergelaran Wayang. *Jurnal Filsafat: 29* (2), 244-274.

Yulianti, N. K. D. & Marhaeni, N. K. S. (2021). Analisis Nilai Estetika Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk dalam Lakon "Tidak Cukup Hanya Cinta". *Panggung: 31* (2). 239-249