



Setyo Budi

KOSMOLOGI
Wayang Purwa



KOSMOLOGI WAYANG PURWA

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014

Perubahan atas Undang-undang Nomor 7 Tahun 1987

Perubahan atas Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982

Perubahan atas Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002

Tentang Hak Cipta

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Setyo Budi



KOSMOLOGI WAYANG PURWA

UNS PRESS

KOSMOLOGI WAYANG PURWA

Hak Cipta©Setyo Budi. 2021

Editor dan Desain Sampul:

Yayan Suherlan

Gambar Sampul

Diolah dari sumber:

<https://www.kompasiana.com/balawadayu/5afffb72f1334471f-c1b51b2/presiden-dan-gunungan-wayang?page=all>

Penerbit:

Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press)

Jl. Ir. Sutami No. 36 A Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia 57126

Telp. (0271) 646994 Psw. 341 Fax. 0271-7890628

Website: www.unspress.uns.ac.id

Email: unspress@uns.ac.id

Cetakan 1, Edisi 1, Maret 2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

All Rights Reserved

ISBN 978-602-397-367-5

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, atas selesainya tulisan ini dalam bentuk buku teks yang berjudul “Kosmologi Wayang Purwa”.

Buku ini adalah hasil kajian dari proyek penelitian Perguruan Tinggi Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2019 yang bersumber dari anggaran PNBPN (Pendapatan Negara Bukan Pajak). Secara khusus adalah sebagai salah satu *out-put* (luaran) dari skema Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni (P3S-UNS) yang berjudul *Etno-Ikonografi Wayang Kulit Purwa sebagai Sumber Representasi Karya Seni Lukis*, berdasar kontrak penelitian Nomor: 516/UN27.21/ PP/2019.

Buku ini berisi keberadaan Wayang Purwa dalam perspektif kosmologis, sehingga tidak akan lepas dari latar belakang kemunculan dan perkembangannya, serta segala sesuai yang melingkupinya. Berbagai jenis dan ragam wayang juga diuraikan secara garis besar sebagai upaya memperjelas posisi dan spesifikasinya, di antara jenis wayang dan ragam *pakeliran* yang ada dan pernah ada di Indonesia. Fungsi wayang dalam konteks masa lampau hingga sekarang juga dijabarkan sebagai dasar pemahaman untuk memasuki nilai-nilai yang ada dalam Wayang Purwa.

Wayang Purwa bukan sekedar seni pertunjukan, melainkan cara manusia Jawa menyampaikan ‘makna dan nilai’ kehidupan yang paling mendasar dan komprehensif. Mencoba menuliskan Wayang Purwa dalam bentuk buku

adalah sebutir kerikil dari gunung besar; oleh karena itu, munculnya tulisan-tulisan sejenis tetap diharapkan.

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ketua dan segenap pengelola Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Sebelas Maret, serta para informan dan seluruh pihak yang mendukung penyelesaian penulisan buku ini.

Surakarta, Juni 2020

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I. TINJAUAN TENTANG WAYANG.....	1
A. Pengertian Wayang	1
B. Asal-usul Wayang	3
C. Perkembangan Wayang	7
BAB II. JENIS DAN RAGAM WAYANG	21
A. Wayang Kulit	22
B. Wayang Klitik atau Kerucil (Krucil)	36
C. Wayang Golèk	38
D. Wayang Bèbèr	40
E. Wayang Batu	41
F. Wayang Wong	43
G. Wayang Topeng	45
H. Wayang Kreasi Baru.....	46
BAB III. FUNGSI WAYANG	49
A. Fungsi Religio Magis	50
B. Fungsi Metafisik	55
C. Fungsi Pragmatis	57
D. Fungsi Estetik	64

BAB IV.	NILAI-NILAI WAYANG PURWA	73
	A. Nilai Religio Magis.....	75
	B. Nilai Etik-Moral	77
	C. Nilai Kêjawèn	79
BAB V.	PENUTUP	83
DAFTAR PUSTAKA		86
GLOSARIUM		93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.	Wayang Sukêt	19
Gambar 4.	Wayang Kampung	19
Gambar 5.	Wayang Wayang Kulit Purwa	23
Gambar 6.	Wayang Gêdhog	25
Gambar 7.	Wayang Madya	26
Gambar 8.	Wayang Kancil	30
Gambar 9.	Wayang Suluh	32
Gambar 10.	Wayang Pancasila	34
Gambar 11.	Wayang Wahyu	35
Gambar 12.	Wayang Warta.....	36
Gambar 13.	Wayang Klitik	37
Gambar 14.	Wayang Wayang Golèk	39
Gambar 15.	Wayang Bèbèr	41
Gambar 16.	Wayang Batu – Relief Candi Prambanan ..	42
Gambar 17.	Wayang Batu – Relief Candi Sukuh	43
Gambar 18.	Wayang Wong	44
Gambar 19.	Wayang Topeng	45

BAB I

TINJAUAN TENTANG WAYANG

A. Pengertian Wayang

Dr. G.A.J. Hazeu menyatakan bahwa *Wayang* mengandung arti "bayangan", pada kosa-kata bahasa Jawa diartikan dengan "bayang-bayang", dan orang Melayu memaknainya dengan "samar-samar" atau "menerawang". Kata *Hyang* yang juga mengakar pada kata *Wa-Yang* berarti *roh*, *sukma*, dewa, atau Allah; sedangkan Dr. Van der Tuuk mengenali akar katanya sudah berarti: bergerak-gerak, lalu-lalang, simpang-siur, dan melayang-layang. Artinya "wayang" mengandung gambaran tentang dunia *roh* atau *sukma* yang melayang dan mengintari (Hazeu, 1979: 50-51). Dalam bahasa Kawi (Jawa Kuno), *wa* sebagai suku kata pertama dalam konteks bayangan berindikasi pada keadaan 'tidak diam', bergerak kian-kemari, dan samar-samar (Mulyono, 1978: 9-10). Sebutan wayang secara harafiah adalah "efek bayangan" dari sejenis boneka tradisional Jawa yang terbuat dari *bêlulang* atau kulit hewan kerbau, tipis, *ditatah* (diukir), *disungging* (diberi warna), dan *cêmpurit* atau tangkai penjepit badan wayang, serta *tudhing* atau tangkai untuk menggerakkan lengan tangan wayang. Dalam pemahaman lebih luas adalah salah satu seni pertunjukan drama panggung boneka

atau tontonan seni tradisional Jawa yang dimainkan oleh *dhalang* menggunakan sejenis boneka yang terbuat dari kulit hewan ternak atau orang untuk penokohnya (Holt, 2000: 156). Fenomena itulah yang memungkinkan menjadi embrional penamaannya.

Pada perkembangannya, terhitung sejak berabad lampau bentuk rupa boneka khas Jawa yang menimbulkan efek bayangan tersebut diperkaya dengan *sunggingan* (pewarnaan), dan tidak hanya mengandalkan efek bayangan saja pada saat dipentaskan; bahkan perkembangan terkini, boneka-boneka tersebut lebih banyak tampil dalam bentuk visual daripada dinikmati efek bayangannya. Dari masa ke masa, pola visualisasi bentuk rupa dan pewarnaannya terus berkembang, dan pada pertengahan Abad XIX sampailah pada pola yang dibakukan yang disebut *pakêm*, dan terus diikuti sampai sekarang. Dalam rentang perjalanannya, eksistensi wayang bukan hanya mengarah pada pertunjukan yang menimbulkan efek bayangan, melainkan juga seni pertunjukkan yang selalu berhubungan dengan *lakon* atau jalan cerita, tokoh, dramaturgi, irama musik dan lagu-lagu pengiring, dan sebagainya. Lazimnya seperti yang dapat dilihat dalam berbagai pertunjukan Wayang kulit Purwa, Wayang *Bèbèr*, Wayang *Golèk*, dan Wayang *Wong* (Guritno, 1928: 41, dan Mulyono, 1978: 10).

Eksistensi wayang berangkat dari fenomena dogeng, khayalan, dan dimensi magi, selanjutnya berkembang dan mengarah pada sintesa yang berseberangan dengan logika dan rasionalitas, terutama bagi alam pikiran masyarakat modern. Dunia pewayangan berisi dengan mitologi yang kaya simbol atau lambang, yang dapat membangkitkan *spirit* (semangat) hidup, daya sugestif, pencerahan, bahkan aura mistik dalam alam kesadaran penghayatnya. Penerjemahan wayang,

terutama wayang kulit, hanya dengan kata *shadow play* oleh orang Barat, sebenarnya kurang mampu mencakupinya, karena dunia wayang bukan sekedar objek atraksi bayangan semata. Bagi masyarakat Jawa, terutama para penghayatnya, memaknai *pakêliran* atau pertunjukan Wayang kulit Purwa adalah pengungkap *wêwayanging ngaurip* (perlambangan tentang hidup dan kehidupan) yang relatif tidak cukup diwakili hanya oleh atraksi *silhouette* (bayang-bayang gelap-terang) pada permukaan *kêlir* (layar lebar) dari sosok-sosok boneka wayang karena tertimpa cahaya *bléncong* (lampu khusus untuk *pakêliran*) (Haryanto, 1995: 161).

B. Asal-usul Wayang

Asal-usul wayang menjadi hal yang menarik bagi para pakar berbagai disiplin ilmu, bahkan yang berasal dari luar negeri. Akumulasi berbagai pendapat, berkembang menjadi dua kubu yang masing-masing menjadi berbeda karena perspektif keilmuan yang berseberangan, data yang berlainan, serta ragam kepentingan. Beberapa ilmuwan mengajukan pernyataan bahwa wayang Jawa berasal dari kebudayaan kebudayaan India, terutama yang berbasis Hindu. Hal itu merujuk pada dasar cerita atau *lakon babon* (induk pengkisahan) bersumber dari Mitologi *Ramayana* dan *Mahabharata* yang digunakan dan dikembangkan dalam pertunjukannya. Sebagian lagi menyatakan kesenian asli Bangsa Indonesia khususnya bersumber dari perilaku ritual magis masyarakat Jawa Purba. Pendapat lain menyatakan bahwa, wayang merupakan sinkretik dari pertemuan dua kekuatan budaya besar, yaitu Hindu dari India dengan kebudayaan asli (lokal) yaitu Jawa. Berbagai perbedaan pendapat tentang asal-usul wayang tersebut muncul sebagai hasil kajian ontologis dengan perspektif ilmu yang berbeda.

Sebagaimana bukti-bukti linguistik oleh Goslings dan Hazeu, pendekatan Antropologi struktural digunakan oleh Rassers, bukti-bukti Etnologi dan Antropologi oleh budayawan Brandes, dan sudut pandang budaya dijadikan dasar kajian Pischel, kesemuanya untuk melacak asal usul wayang Jawa tersebut (Amir, 1994: 23-24).

Berdasar buku *Indonesia di Tengah-tengah Dunia dari Abad ke Abad* tulisan Suroto bahwa, masyarakat purba di wilayah nusantara (Indonesia) telah lama menggunakan media sejenis wayang yang dapat menimbulkan efek bayang-bayang untuk pertunjukan dalam upacara-upacara tertentu sebelum pengaruh Hindu masuk ke wilayah tersebut. Sulit dipastikan sejak kapan embrional pertunjukkan sejenis wayang tersebut mulai muncul di wilayah budaya Nusantara. Berdasar data artefak dan manuskrip (naskah) dalam literatur Jawa menunjuk tahun 1000 AD. sebagai titik awal munculnya tanda-tanda kesenian wayang di Jawa, dan merupakan hasil karya asli dari masyarakat di wilayah budaya tersebut (Mellema 1954: 9).

Berbagai pendapat berkelindan membangun diskursus historikal yang tidak pernah berujung, tetapi tetap saja gambaran tentang bentuk embrional paling awal dari rupa wayang masih sekedar praduga. Data tertua yang diyakini menjadi acuan untuk menguatkan awal kemunculannya yang di kemudian hari disebut "wayang", tertulis pada *yupa* (inskripsi batu) Raja Balitung tahun 907 Masehi dari Jawa Tengah. Sebagian *yupa* itu bertuliskan kalimat *mawayang buat Hyang* yang diterjemahkan menjadi "mempertunjukkan wayang bagi para dewa". Oleh para arkeolog dan antropolog memaknai kalimat tersebut sebagai prosesi persembahan atau pemujaan kepada para dewa di tempat peribadatan lokal atau bangunan suci (candi) yang diikuti oleh

penduduk dari wilayah *pêrdhikan* (tanah bebas) tersebut (Holt, 2000: 166).

Dr. Branders menegaskan bahwa sejak tahun 778 Masehi (700 Çaka), masyarakat Jawa sudah mengenal bentuk pertunjukan yang menyerupai wayang (Hazeu, 1897: 17). Pernyataan itu berdasar data arkeologis berupa relief wayang tertua yang menggambarkan tentang Wayang Purwa pada dinding candi Prambanan Jawa Tengah, yang dibangun pada Abad IX-X. Pendapat lain menguatkan bahwa kisah-kisah pertunjukan rakyat yang bersumber dari epos *Ramayana* dan *Mahabharata* telah menjadi mitologi di wilayah budaya Jawa beberapa abad sebelumnya (Haryoguritno, 1993: 53).

Dr. G.A.J. Hazeu pakar kesusasteraan dan budaya Jawa di akhir Abad XIX, menyatakan bahwa, *wayang*, *kêlir*, *bléncong*, *kêpyak*, *dhalang*, *kothak*, dan *cêmpala* sebutan untuk perangkat-perangkat yang sejak lama digunakan dalam pertunjukan wayang adalah asli dari bahasa Jawa, dan tidak bersumber dari bahasa Sansekerta. Hal itu menjadi dasar pendapatnya bahwa Wayang Purwa bukan berasal dari India, tetapi asli dari karya masyarakat lokal, yaitu budaya Jawa (Hazeu, 1897: 191 dan Guritno, 1928: 30). Pakar budaya Jawa yang biasanya berseberangan dengan Hazeu adalah Rassers, dalam diskursus tentang wayang justru memperkuat, dinyatakannya bahwa pertunjukan wayang adalah kesenian asli Jawa yang lahir dari ritus-ritus inisiasi kuno dan telah mengalami evolusi selama ratusan tahun. Semua penyebutan dari perangkat yang digunakan, serta teknik pelaksanaan pertelarangannya merujuk pada bahasa Jawa dan bukan istilah-istilah dari India (Holt, 2000: 174). Akumulasi dari dualisme pendapat tersebut oleh Prof. Kern dan Dr. Brandes diakomodir dalam kesimpulan bahwa bahan dasar kesenian wayang adalah asli dari produk

budaya Jawa dan pengaruh kebudayaan India dalam bentuk unsur-unsur hinduistik hanyalah pelapis luarnya saja (Hazeu, 1987: 2). Di luar berbagai pendapat tersebut, Prof. Dr. Pryono melalui buku Almanak Primbon Jawa (1959) berani menyatakan bahwa bangsa kita telah mempunyai tradisi tentang suatu prosesi magis yang dapat dikategorikan sebagai embrional pertunjukan wayang kulit (Wayang Purwa) sejak 2.000 tahun yang lampau. Bentuk pertunjukan itu sudah dilengkapi dengan berbagai perangkat tetabuhan pengiring sejenis *gamêlan*, tembang-tembang *mantram*, serta memakai bahasa *Kawi* (Jawa Kuno) sebagai bahasa pengantarnya (Sastroamidjojo, 1964: 1 & 17).

Prof. Krom dalam bukunya *Hindoe-Javaansche Geschiedenis* (1931) menyatakan bahwa sejarah wayang Jawa tidak terpungkiri tidak dapat mengelak dari periode pengaruh Hindu dari India (Pigeaud, 1967: 616-617); tetapi bukan berarti bahwa kesenian tersebut produk agama Hindu (India). Di wilayah budaya India memang terdapat “drama bayang-bayang” yang disebut *Chayanataka*, tetapi pada prinsipnya adalah seni pertunjukkan panggung boneka atau yang lebih mengarah pada karya-karya sastra yang dipentaskan melalui media boneka (Holt, 2000: 168), bukan seperti wayang Jawa yang mengadopsi *Ramayana* dan *Mahabharata* untuk memperkaya adegan panggungnya. Hal itu diperkuat dengan fenomena lahirnya banyak *lakon Carangan* (pengembangan) dari dua epos tersebut, bahkan pada perkembangan sekarang ini, justru lebih sering mempergelarkan *lakon-lakon carangan* tersebut daripada *lakon* induknya.

C. Perkembangan Wayang

1. Periode Prasejarah

Sejarah mencatat bahwa sejak tahun 1500 SM. masyarakat Indonesia hidup dalam keyakinan Animistik-Dinamistik. Di zaman Neolitikum, masyarakat Jawa juga telah membuat perangkat pemujaan yang sebagiannya berwujud sosok semi-abstrak (patung-patung); berfungsi sebagai media pemanggilan roh-roh atau arwah nenek moyang mereka yang dinamakan *Hyang* atau *Danghyang*. Dalam keyakinan mereka, roh-roh tersebut dapat memberikan perlindungan dan pertolongan, tetapi kadang juga dapat mendatangkan bencana. Dalam prosesi upacara pemujaan arwah nenek moyang, mereka membutuhkan seorang tokoh dari mereka yang dianggap sakti yang disebut *dhukun* atau *syaman*, sebagai mediator antara keinginan manusia dengan roh-roh leluhurnya. Selain tokoh sakti, mereka pun menggunakan ‘tempat, waktu, dan benda khusus’ untuk mempermudah prosesi pemujaan dan pemanggilannya (Koentjaraningrat, 1992: 252-253).

Gagasan awal atau keberangkatan penciptaan ‘wayang’ bukan untuk tujuan hiburan, karena sebagian besar perilaku masyarakat Jawa Kuno (prasejarah) selalu terkait dengan upacara ritual religio-magis atau pemujaan arwah leluhur. Perupa awal citra wayang dapat dirunut kembali pada bayang-bayang perwujudan arwah dan sosok supranatural zaman Prasejarah; mulai dari lukisan dinding-dinding goa dan kulit binatang hingga pada ornamen benda-benda keramik, logam, dan genderang, dan karakteristik pahatan batu. Benda-benda dalam khasanah seni primitif yang kaya ornamentika itu dapat menjadi sumber pencitraan pada bentuk rupa awal (embrional) wayang yang bersifat *antropomorfik* maupun *zoomorfik*. Penggambaran sosok wayang dalam konteks budaya Prasejarah

adalah implementasi perlambangan dari tokoh yang dipuja dan dimintai perlindungan dan bantuan dalam mengatasi berbagai kesulitan, bencana, dan malapetaka, serta dipercaya membawa kesejahteraan bagi masyarakatnya. Tokoh-tokoh tersebutlah yang “diwayangkan”, selanjut dipercaya sebagai penggambaran dari para pahlawan, tokoh-tokoh sakti, kekuatan gaib, dan nenek moyang mereka. Imajinasi tentang sesuatu yang tidak kasat mata dan adikodrati tersebut divisualisasikan melalui keahlian teknik oleh para perupa prasejarah yang terus berlanjut hingga beberapa periode berikutnya. Mereka mampu merepresentasikan dan mempolakan bentuk dan karakter tokoh, riwayat dan silsilah, serta legenda kesaktian dan kepahlawanan leluhurnya. Itulah yang menjadikan sosok dan citra wayang selalu terjaga dan melegenda, selanjutnya terus disempurnakan dan dikultuskan dari zaman ke zaman (Yudoseputro, t.t.: 3).

2. Periode Hindu-Budha

Visualisasi wayang dalam konteks budaya tradisi Jawa selalu berkaitan dengan dunia lambang dalam perspektif kosmologis, ranah kepercayaan dan agama yang menjadi pedoman perilaku dan ideologi kehidupan masyarakatnya secara makro. Ciri umum perwujudan sosok arwah atau kekuatan supranatural tersebut adalah dengan tampilnya bentuk-bentuk yang distortif dari kebenaran alami atau perupaan yang hiper-realistik. Perwujudan yang kaya akan stilasi bentuk dapat menjadi petunjuk tentang bahasa rupa dalam tradisi seni rupa yang berdasarkan tuntutan dan pertimbangan kepercayaan. Petunjuk dasar itulah yang dapat dijadikan acuan dalam menganalisa unsur-unsur rupa wayang pada periode klasik Hindu dan Islam.

Memasuki pengaruh Hindu-Budha, masyarakat Jawa seakan menemukan wilayah baru dalam mengekspresikan wayang sebagai lambang magis. Berbagai relief dan patung candi adalah contoh-contoh citra wayang dari budaya prasejarah yang dimunculkan kembali ke dalam bentuk “wayang batu” di tempat-tempat peribadatan terutama candi-candi. Hal itu merupakan hasil peleburan antara tradisi budaya prasejarah dan pengaruh agama Hindu di Jawa. Peleburan antara pandangan kultus nenek moyang dengan pemujaan dewa-dewa Hindu. Dua tradisi budaya telah bertemu dan mengalami proses perpaduan dan peleburan (sinkretisme) selama berabad-abad, membuka lembaran sejarah seni rupa Indonesia, yaitu mulai Abad VIII sampai XIV. Bentuk rupa wayang yang di masa sebelumnya adalah citra dari para leluhur, nenek moyang yang didewakan kepala suku dikultuskan, dan tokoh pahlawan yang melegenda; lambat laun melebur dengan citra dewa-dewa Hindu dan ajaran Budha dari India. Seakan tak ada pertentangan dalam peleburannya, suatu proses akulturasi kepercayaan dogmatis; sehingga yang muncul adalah sebuah kesenian Hindu Jawa yang tidak pernah sama dengan aslinya. Dengan demikian, wayang memang bukan dari India, tetapi diperkaya oleh pengaruh kebudayaan India, terutama Mitologi *Ramayana* dan *Mahabharata*.

Kedatangan Hindu di Indonesia diperkirakan sekitar tahun 400-an Masehi, terus berkembang hingga mencapai puncak kesenian Indonesia-Hindu Klasik, dan mulai surut ditandai dengan runtuhnya Majapahit sekitar tahun 1478. Menurut prasasti Changgal tahun 732 Masehi, bahwa penyebaran cerita *Mahabharata* di Jawa sejalan dengan perkembangan agama Siwa sejak Abad VIII. Candi Prambanan atau Candi Lara Jonggrang yang dibangun pada tahun 782-872, adalah bukti arkeologis tentang relief cerita *Ramayana* pertama kali dibuat secara lengkap

di candi tersebut. Tahun 903 atas perintah Raja Dyah Balitung yang bertahta di Mataram I (898-910) saat Kitab *Ramayana* disalin ke dalam bahasa Jawa Kuno, pada dinasti itu juga membuat prasasti yang dikenal dengan Prasasti *Balitung* tahun 907, yang sebagian menyebut *si galigi mawayang buat Hyang macarita Bimma ya kumara* (Amir, 1994: 34 dan Mulyono, 1978: 58-60).

Memasuki tahun 928 adalah masa keruntuhan kerajaan Mataram Kuno, dan pemerintahan bergeser ke wilayah timur yaitu ke Kediri Jawa Timur. Raja-Raja Kediri banyak yang memperhatikan perkembangan wayang; antara lain adalah pada masa kekuasaan Empu Sendok (928-947), pemerintahan Dharmawangsa Teguh (991-1016), dan di masa pemerintahan Raja Erlangga (1019-1042), Kitab *Mahabharata* yang berbahasa Sansekerta diterjemahkan ke dalam bahasa Jawa Kuno, Kameswara (1115-11130), dan Jayabaya (1130-1160). Pada waktu itu pujangga besar Empu Kanwa menulis kitab *Kakawin Arjunawiwaha* petikan dari Kitab *Mahabharata* bagian III tahun 1019-1042 pada Pemerintahan Erlangga. Masih ada banyak kitab yang ditulis pada masa pemerintahan Kediri hingga Singasari (Mulyono, 1978: 65-69, Haryanto, 1995: 17-18, dan Sastroamidjojo, 1964: 133), seperti:

- *Kresnayana* oleh Empu Triguna (1140), masa pemerintahan Prabu Warsajaya di Kediri.
- *Sumanasantaka* oleh Empu Manoguna (1104), masa pemerintahan Prabu Warsajaya.
- *Smaradahana* dan *Bhomakawya* oleh Empu Dharmaja (1130), masa pemerintahan Prabu Kameswara.
- *Bharatayuda* oleh Empu Sedah dan Empu Panuluh (1159), masa pemerintahan Prabu Jayabaya.

- *Hariwangsa* oleh Empu Panuluh (1157), masa pemerintahan Prabu Jayabaya.
- *Gatotkacasraya* oleh Empu Panuluh (1188), masa pemerintahan Prabu Jayabaya
- *Wretasancaya* oleh Empu Tan Akung (1222) masa Pemerintahan Ken Arok di Singasari, dan setelah itu memasuki periode pemerintahan Majapahit (1268) (Mulyono, 1978: 299).

Dalam sejarah lisan Jawa yang lebih merupakan *Babad*, bahwa Pemerintahan Jayabaya yang mulai bertahta tahun 917 (839 Çaka; dengan *Sêngkalan: Arum Gandaning Brahmana*) di Mamenang Jawa Timur, menulis Kitab *Pustaka Raja Purwa*. Pada bab VIII dari buku itu berjudul *Sêrat Mahadharma* yang berisi tentang riwayat hidup nenek moyang mereka yang hidup pada tahun 701-800 Çaka. Ditulis pada daun lontar (rontal) dan dilengkapi dengan gambar-gambar leluhurnya (meniru relief candi Panataran) dan selesai tahun 947 (869 Çaka), dengan *Sêngkalan: Gambaré Wayang Wolu*. Pada lontar tersebut, yang digambar lebih dahulu oleh Prabu Jayabaya adalah Bathara Guru, kemudian pada dewa lainnya, sampai Bambang Parikenan. Gambar-gambar tersebut kemudian disalin dan dipahat pada kulit sapi dan dimainkan sendiri oleh Prabu Jayabaya. Selanjutnya lahirlah nama “Wayang Purwa”, disebut demikian karena wayang yang telah mereka kenal sejak lama mulai saat itu mengangkat lakon dari *Kitab Pustaka Raja Purwa*. “Purwa” diartikan “permulaan” atau *jaman Purwa* atau zaman permulaan; sudah tidak ada dan tinggal bayangannya, atau karena buku *Pustaka Raja Purwa* adalah buku permulaan (pertama) yang ditulis oleh Prabu Jayabaya. “Purwa” juga mengandung arti “Timur”, sebab *Pustaka Raja Purwa* (Wayang Purwa) diciptakan oleh Raja dari Timur (Jawa Timur) (Bastomi,

1996: 12, Haryanto, 1988: 198, dan Kusumadilaga/ Kamajaya, 1982: 12-13).

Di beberapa periode pemerintahan, bentuk rupa wayang terus berkembang mendekati perupaan seperti yang terlihat sekarang ini, antara lain atas usaha para pembesar yang berkuasa saat itu, yaitu Raden Panji dari Jenggala (tahun 1145) dan Prabu Mahesa Tandremen dari Pajajaran (1166). Setelah pemerintahan Kediri dan Singasari runtuh di tahun 1294, muncul kerajaan besar kedua di Nusantara yaitu Kerajaan Majapahit (1294-1478); pada saat itu wayang (Purwa) tinggal mengalami penyempurnaan, misalnya diwarnai (*sungging*), dan dikembangkan dengan media lain yaitu dibuat di atas kain (cikal bakal Wayang *Bèbèr*). Kitab wayang yang ditulis pada masa itu antara lain: *Arjunawijaya*, *Parthayadnya*, *Dewaruci*, *Tantu Pagelaran*, *Sudamala*, dan *Korawacrama*. Beberapa candi yang dibangun juga menggunakan relief-relief tentang wayang, yaitu Candi Panataran (1197-1454) ber relief cerita *Ramayana* yang berlainan dengan relief candi Prambanan, Candi Surawana dan Tegawangi (1371) memuat adegan *Sudamala* yang kesemuanya mempunyai kemiripan dengan bentuk rupa wayang kulit Purwa zaman sekarang (Mulyono, 1978: 70-71).

3. Periode Islam

Agama Islam masuk ke Indonesia sebelum runtuhnya kerajaan Majapahit. Sejak berdirinya kerajaan Demak di awal Abad XVI, mulai mengambil alih kekuasaan Majapahit, dan dimulailah kebudayaan baru yang bernafas Islam di Jawa khususnya dan Nusantara. Para *Wali* atau *Sunan* (pemimpin agama) dan *Sultan* (pemimpin pemerintahan) merintis kesenian Islam dengan berpijak pada seni-seni tradisi yang telah berakar kuat pada zaman sebelumnya. Para Wali terutama Sunan

Kalijaga mencoba menempuh jalan dengan mengawinkan antara adat atau tradisi dari zaman sebelumnya dengan ajaran Islam. Hal itu dilakukan sebagai upaya untuk memasukkan ajaran Islam ke masyarakat Jawa dengan pelan, masif, dan menghindari konfrontasi budaya. Secara tidak langsung turut berjasa bagi kemajuan dan penyempurnaan keberadaan wayang itu sendiri, terutama kemunculan Wayang kulit Purwa (Salam, 1972: 42).

Pada masa itu para wali tidak hanya terkenal sebagai ahli agama dan ketatanegaraan, tetapi di antaranya juga sebagai kreator (seniman) yang banyak menghasilkan karya seni baru. Proses stilasi dan distorsi rupa wayang yang polanya telah dirintis sejak zaman Hindu semakin ditingkatkan hingga mencapai rumusan konsepsi yang tidak bertentangan dengan ajaran Islam. Kearifan para wali dan sultan dalam proses sinkronisasi budaya juga sebagai usaha menampilkan kesenian baru yang bernafas Islam, tanpa terasa asing di mata masyarakat yang telah lama berakar pada budaya Hindu Nusantara; bahkan mengadaptasi kesenian tradisi hinduistik sebagai media dakwah yang tidak berseberangan dengan ajaran Islam. Tradisi gaya non-realistik wayang Hindu yang mulai dibakukan pada zaman Majapahit menjadi acuan perupa wayang pada zaman Islam. Proses abstraksi melalui distorsi dan stilasi itu terus dikembangkan oleh para empu wayang Islam. Wujud rupa wayang benar-benar meninggalkan batasan realistis, hingga menjadi bentuk 'hiper-realistik'. Rupa wayang tidak lagi terjangkau oleh tafsir denotatif, tetapi telah menjadi sebuah "dunia lambang" tentang konsepsi hidup dan kehidupan Jawa sekaligus memuat ajaran agama Islam (Yudoseputro, t.t.: 28-31).

Beberapa Sunan dan Sultan yang menyempurnakan kesenian wayang kulit baik bentuk rupa maupun *pakêlirannya*,

yaitu: Raden Patah (Sultan Syah Alam Akbar) pada tahun 1478-1518 di Demak; dimana wayang kulit mulai dipentaskan semalam suntuk. Raden Tranggana (Sultan Syah Alam Akbar III) tahun 1525 (1447 Çaka), Sunan Bonang, Sunan Giri, dan Sunan Kalijaga (Sastroamidjojo, 1964: 19). Pada tahun 1518-1521 penggambaran wajah dan badan wayang mulai dibuat miring, sehingga tidak seperti penggambaran relief wayang candi di Jawa Timur; tubuh wayang mulai dilengkapi dengan *cêmpurit* atau *digapit* (penjepit). Mulai tahun 1521 jumlah wayang mulai bertambah, yaitu dengan dibuatnya wayang *ricik'an* (pelengkap) oleh Sunan Bonang. Sebagai contoh adalah sosok binatang, *rampogan* (kumpulan prajurit), senjata, *gunungan* atau *kayon*, dan sebagainya. Sunan Giri menciptakan tokoh kera, dan peralatan untuk pertunjukan, selanjutnya dilengkapi dan disempurnakan oleh Sunan Kalijaga dengan *kêlir* dan *kothak*, serta mulai menggunakan *gêdêbog* (gedebong/batang pisang) untuk menancapkan wayang agar berdiri, yang semula menggunakan balok kayu panjang yang dilubangi. Selain itu juga diberlakukannya wayang *simpingan*, serta *suluk* dan *pathêt* juga mulai diatur lebih baik. Sejak saat itulah wayang kulit Purwa memberlakukan pagelaran semalam-suntuk dengan *gamêlan sèndro* (Mulyono, 1978: 82).

Pada periode Islam, keberadaan wayang kulit mengalami perubahan mendasar dan kemajuan yang luar biasa. Titik puncak keberadaannya disebut “wayang klasik” yang terbakukan menjadi *pakêm* (pola tradisi) dan dijadikan pedoman pembuatan dan pertunjukannya hingga sekarang. Para Wali yang berusaha keras mengadopsi dan mengadaptasi bentuk rupa wayang agar menjauh dari bentuk antropomorfik (menyerupai gambar manusia), pada akhirnya mencapai sosok wayang yang sempurna untuk penggambaran lambang dari sifat-sifat manusia. Bentuk wajah wayang yang pada periode sebelumnya

digambarkan tampak depan (*en-face*), diubah menjadi tampak samping (*en-profile*). Teknik pewarnaan yang pada awalnya hanya putih dan hitam dari bubuk bakaran tulang dan jelaga, diperbanyak menjadi beberapa warna. Lengan tangan *buto* (raksasa) yang semula dipahat menempel dengan tubuhnya (tak dapat digerakkan), dikembangkan dalam bentuk berlengan tangan yang dilengkapi dengan *gêgêl* (persendian) sehingga lebih leluasa untuk digerakkan. Di masa itu varian tokoh wayang baru pun bertambah (Sutrisno, 1983: 40).

Pada era pemerintahan Demak (1478-1546) dan Pajang (1546-1586), perupaan wayang mengalami perkembangan pesat (Haryanto, 1991: 30) terutama dalam estetika rupanya. Penampang wayang mulai dipahat berlobang (tembus) untuk memberi tekanan penggambaran mata, telinga, dan mulut; yang konon dipengaruhi oleh kebudayaan Islam (Raffles dalam Moebirman, 1960: 22). Efek pahatan juga digunakan untuk menggambarkan pakaian beserta hiasan-hiasannya. Bentuk wayang secara keseluruhan sejauh mungkin diolah agar tidak menyerupai gambar manusia realistik, yang menurut ajaran Islam 'kurang diperkenankan', tetapi tanpa meninggalkan kesan/sosok bayangan tokoh manusia. Lengan tangan wayang diperpanjang sedemikian rupa sehingga hampir menyentuh mata kaki, demikian juga hidung, mata, mulut, dan pundak semua mengalami perubahan bentuk dan ukuran, tetapi dengan tetap pada pertimbangan estetika (Haryanto, 1991: 30).

Intervensi yang dilakukan para Wali terutama pada *Ramayana* dan *Mahabharata* yang telah menjadi mitologi masyarakat Jawa pada masa itu, hingga sampai pada konsepsi mendasarnya. Sosok-sosok dewa *Khayangan* yang banyak muncul dalam mitologi tersebut, yang keberadaannya tentu tidak pernah diakui dalam ajaran Islam, maka kemudian

‘ditindih’ dengan diciptakannya *Babad Jawa* (cerita lisan yang bernuansa sejarah) baru tentang silsilah tokoh-tokoh Wayang Purwa. Alur cerita dan penokohnya disesuaikan dengan misi Islam saat itu, yaitu dengan *reposisioning* (menata-ulangkan) bahwa para dewa (*Sang Hyang*), pendahulu Bharata, keturunan Bharata (Pandawa dan Kurawa beserta anak-turunnya), dikaitkan dengan garis darah para penguasa kerajaan Mataram Hindu, *trah* raja-raja Majapahit, dan hingga menurun ke para raja Surakarta-Yogyakarta; yang kesemuanya di bawah satu garis keturunan Nabi Adam (Mulyono, 1978: 237-238).

Dalam rentang periode Islam di Jawa, memperjelas keberadaan wayang dari sisi sebagai seni rupa tradisi yang berpengaruh dan menyebar ke berbagai pulau di Nusantara (Indonesia). Dalam arti luas bahwa bentuk rupa wayang dan tata pergelarannya memiliki kekuatan untuk menyebarkan ideologi suatu keyakinan, terutama agama Islam. Bahkan beberapa wilayah budaya di luar Jawa yang juga memiliki kesenian serupa dengan wayang; diperkirakan sebagai hasil asimilasi budaya yang menggunakan ‘Wayang Jawa’ sebagai media dakwah ajaran Islam. Di Madura sebagai misal, ada wayang kulit seperti yang terdapat di Jawa meskipun dengan gaya ekspresi yang agak berbeda. Di Lombok juga ada wayang kulit bernama "Wayang Sasak" dengan gaya perupaannya seperti Wayang *Bèbèr* dan Wayang *Gedhog*, dan di Bali juga ada berbagai macam wayang yang diduga kuat pengaruh dari agama Hindu yang dibawa para petinggi Majapahit ketika kerajaan itu mulai runtuh.

4. Periode Kolonial

Memasuki era Kolonialisme Barat (Belanda), banyak menimbulkan perubahan sistem pemerintahan dan tatanan nilai budaya di Jawa. Beberapa sisi kehidupan mengalami kemandegan

bahkan kemerosotan yang esensial. Agak beruntung di bawah pemerintahan Amangkurat II (1680), kesenian wayang masih diberi kesempatan untuk berkembang. Mulai saat itu bentuk-bentuk wayang mulai disempurnakan, terutama setelah memindahkan ibukotanya dari Pleret ke Kartasura atas bantuan VOC (*Vereenigde Oostindische Compagnie*) Belanda. Pada masa pemerintahan Paku Bhuwana I ± (1704-1719) menambah jenis dengan wayang *sabranan* yaitu tokoh wayang tanpa nama baku, membuat Kitab *Ménak* untuk *lakon* Wayang Menak dan Kitab *Manik Maya*. Pada pemerintahan selanjutnya, berbagai *Sêrat* (naskah) untuk dasar *lakon* dan jenis wayang baru bermunculan. Teknik, sistematika, dan peralatan *pakêliran*, termasuk perupa-an wayang mengalami banyak perkembangan; hingga menjadi panggung pertunjukan yang dilengkapi dengan iringan musik tradisional yaitu *gamêlan pélog* dan *sléndro*, diperkaya *gêndhing* (jenis irama lagu) dan *têmbang* (lagu) yang dibawakan oleh *sindhèn*.

Kemajuan yang telah dirintis dari era sebelumnya, yaitu periode Islam, dan berlanjut dengan kelonggaran di era Kolonialisme, menjadikan keberadaan wayang kulit mulai berjarak dengan fungsi awalnya yaitu sebagai upacara/ritual magis dari keyakinan lokal (Jawa), bahkan bergeser menjadi kesenian tradisional klasik (Mulyono, 1978: 87-90). Hanya sebagian kecil masyarakat dari wilayah tertentu, terutama desa-desa yang jauh dari kota pemerintahan yang sesekali masih mempergelarkan untuk upacara ritual dari keyakinan lokalnya.

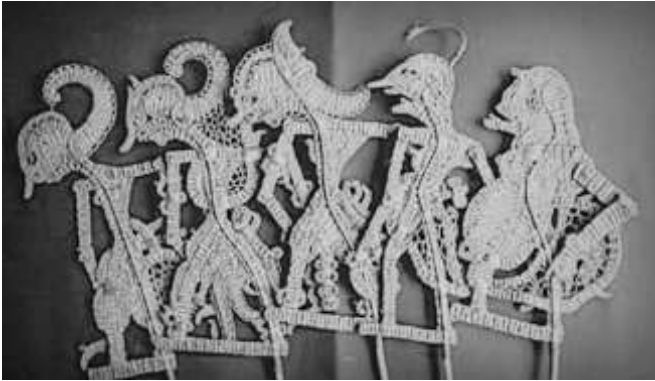
Kolonialisme VOC Belanda di Indonesia, yang secara historikal berlangsung tahun 1596-1942, tidak banyak bersinggungan dengan kesenian lokal terutama Wayang kulit Purwa, tetapi banyak para Antropolog dan budayawan Belanda yang datang ke Indonesia khusus untuk mempelajari seni tradisi, salah

satunya adalah kesenian wayang. Para Ilmuwan tersebut di antaranya adalah: Poensen, Dr. Brandes, Dr. Rassers, Prof J. Kats, Dr. Kern, Prof. Dr. Gonda, Prof. Dr. Hazeu, Dr. Th. Pigeaud, Dr. Yuynboll, dan sebagainya (Mulyono, 1978: 93).

5. Periode Pasca-kemerdekaan

Pasca penjajahan Belanda di Hindia Belanda (Indonesia), berlanjut ke era penjajahan Jepang (1942-1945), relatif tidak ada perkembangan dalam bentuk dan tata pergelaran Wayang Purwa, termasuk munculnya wayang-wayang baru pasca Wayang Purwa. Hal itu terjadi karena sistem penjajahan Jepang juga berusaha mengganti tata nilai budaya dari wilayah yang dikuasainya.

Memasuki era pasca kemerdekaan Republik Indonesia tahun 1945, maka dunia wayang Jawa juga mulai menemukan kelonggaran kreasi tanpa halangan secara ideologis maupun politis. Mulai saat itulah banyak lahir wayang-wayang varian baru di luar wayang Purwa, baik dari segi bentuk rupa, *lakon* cerita, dramaturgi, hingga misi/tujuan pertelarangannya. Antara lain adalah: Wayang Suluh Pancasila (1947), Wayang Wahyu (Wayang Katolik) (1960), Wayang *Golèk* lokal, Wayang Sejati, Wayang boneka Pak Kasur, Wayang Keluarga Berencana, Wayang Ukur (Sukasman Yogyakarta), Wayang *Sukêt*, Wayang Kampung, dan masih banyak lagi yang kesemuannya digolongkan sebagai jenis wayang kreasi baru.



Gambar 3. Wayang *Sukêt*

Sumber: <https://www.boombastis.com/wayang-suket/81123>



Gambar 4. Wayang Kampung

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=7X5GDoeyGqY>

BAB II

JENIS DAN RAGAM WAYANG

Rentang kebudayaan Nusantara dibangun atas konstruk budaya-budaya lokal yang satu sama lain memiliki spesifikasi perbedaan dan karakteristik keterkaitannya. Sebagaimana kesenian wayang atau yang menyerupai wayang, ternyata terdapat di berbagai wilayah budaya lokal bahkan terpisah oleh selat (laut antar pulau). Dalam bahasan di depan mengerucut bahwa pusat pusaran kesenian wayang berada di Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur, hal itu tentu terkait dengan kesejarahan kerajaan Mataram Hindu, Majapahit, dan Mataram Islam. Data antropologis menunjukkan bahwa kesenian wayang juga muncul di berbagai pulau lain, seperti Bali, Lombok, Sumatra, Kalimantan, dan beberapa pulau lainnya, meskipun sebagian besar kesenian tersebut hanya bisa dilihat sebagai artefak koleksi museum sekarang ini.

Berbagai tesa yang muncul adalah wayang Jawa mengalami penyebaran pengaruh ke berbagai pulau tersebut, tetapi daya asimilatif dari masing-masing wilayah budaya lokal mampu membentuk akulturasi wayang dalam porsi yang beragam. Alhasil, masing-masing wilayah budaya Nusantara memiliki karakteristik wayang yang berbeda, seperti: Wayang Betawi, Wayang Bali, Wayang Sasak (Nusa Tenggara), Wayang Banjar(masin), Wayang Palembang, Wayang Bengkulu, Wayang Sumatera Utara, dan sebagainya. Pada sisi lain harus dipahami,

bahwa penyebaran tersebut bukan semata penyebaran wayang, melainkan penyebaran kebudayaan Hindu dan ajaran Islam.

Terutama di Jawa, dari zaman ke zaman bermunculan berbagai bentuk dan varian wayang, baik dari *lakon* yang dipertunjukkan, sistematika dramaturgi, alat musik pengiring, hingga boneka-boneka wayang yang dimainkannya. Berbagai jenis wayang berdasar media atau bahan dasarnya, meliputi:

A. Wayang Kulit

Sebutan “wayang kulit” adalah boneka wayang Jawa yang berbahan dasar dari *bêlulang* atau kulit hewan ternak, terutama kerbau. Ketika sudah menjadi selembur boneka wayang pipih di atas panggung, memang tidak tampak jelas tingkat artistikanya; tetapi jika diselusuri kronologi proses pembuatannya, maka akan diketahui tingkat kesulitan dan kerumitan yang tinggi. Mulai dari memilih jenis, kualitas, dan usia kerbau yang akan diambil kulitnya; hingga proses menyamak untuk mencapai tingkat ketebalan atau ketipisan kulitnya, karena masing-masing boneka tokoh wayang memiliki tingkat ketebalan, tinggi dan lebar ukuran yang berbeda. Bedasar hasil samakan kulit itulah, selanjutnya *diblak* (dipola), *ditatah* (diukir atau dipahat), *disungging* (diwarnai), diberi *cêmpurit* (tangkai pegangan) atau *gapit* (penjepit badan wayang) dan *tudhing* (tangkai untuk menggerakkan lengan tangan) yang terbuat dari tanduk kerbau.

Dalam konteks peradaban masyarakat Jawa, kesenian wayang kulit adalah salah satu produk budaya yang mengalami perkembangan pesat. Perkembangan tersebut bukan hanya dalam bentuk rupa boneka wayang dan sistematika pertunjukannya, melainkan juga varian tokoh wayang dan *lakon* yang dipentaskan. Berbagai varian wayang kulit yang ada dan pernah ada, bahkan beberapa di antaranya telah dibakukan dalam bentuk *pakêm* di wilayah budaya Jawa, yaitu:

1. Wayang Purwa

Kata ‘purwo’ adalah hasil adopsi dari bahasa Sansekerta, yaitu *purwa* atau *parwa* yang berarti terdahulu atau yang pertama. Dalam pengertian luas berarti zaman Purwa atau zaman lampau (Hazeu, 1897). Berangkat dari arti zaman lampau itulah maka Wayang Purwa memiliki beberapa jenis *lakon* induk yang berkisah tentang kehidupan tokoh-tokoh dari masa lampau. Kisah-kisah dalam dunia Wayang Purwa, dibagi menjadi jenis mitologi, meliputi: 1). *Adiparwa*, yang berisi latar belakang dan silsilah keluarga Bharata, yang pada bagian akhir berkaitan dengan mitologi Jawa kuno. 2). *Arjuna Sasrabahu* berisi tentang kisah latar belakang dan perjalanan hidup dari tokoh-tokoh utama dalam epos *Ramayana*. 3). *Ramayana*, berkisah tentang perseteruan Rama dan Dasamuka (Rahwana) dalam konteks *dharma* dan *karma*. 4). *Mahabharata*, kisah pertempuran besar dari dua keturunan keluarga Bharata, yaitu *Pandhawa* dan *Kurawa*, dalam konteks hak dan tanggung-jawab.



Gambar 5. Wayang Kulit Purwa

Sumber: <https://wayangku.id/pagelaran-wayang-pagelaran-wayang-kulit-purwa/>

2. Wayang Gêdhog

Perwujudan Wayang Gêdhog atau Wayang Antara adalah karya cipta dari Sunan Giri, berdasar *candra sêngkala* yaitu *Gêgaming Naga Kinaryèng Déwa* merujuk pada tahun 1485 Çaka (1563 Masehi) (Hazeu, 1897). Wayang tersebut kembangkan pada masa pemerintahan Sri Gajayu hingga kekuasaan Panji Kuda Laleyan. Dasar penciptaannya mengacu pada kisah-kisah kepahlawanan dari kerajaan Jenggala (Jawa Timur) hingga Pakuan Pajajaran (Jawa Barat), misalnya legenda Raden Panji dan Damarwulan (Sastroamidjojo, 1964: 39-40). Bentuk rupa boneka wayangnya memiliki kemiripan dengan Wayang Purwa, beberapa perbedaan mendasarnya adalah penggambaran bagian rambut dan penutup kepala. Jika pada Wayang Purwa digambarkan tatanan rambut berbentuk *gêlung supit* atau mengenakan *praba* sebagai penutup kepala, tetapi pada Wayang Gêdhog sebagian besar mengenakan berkain penutup kepala menyerupai *blankon* gaya Yogyakarta atau *udhêng gilik* gaya Bugis. Selain itu masing-masing tokohnya digambarkan bersenjata *keris* yang terselip di pinggang. Secara keseluruhan, tidak memiliki tokoh *buto* (raksasa) dan *kera*, karena yang dilakonkan adalah kisah nyata dalam bentuk *Babad*.



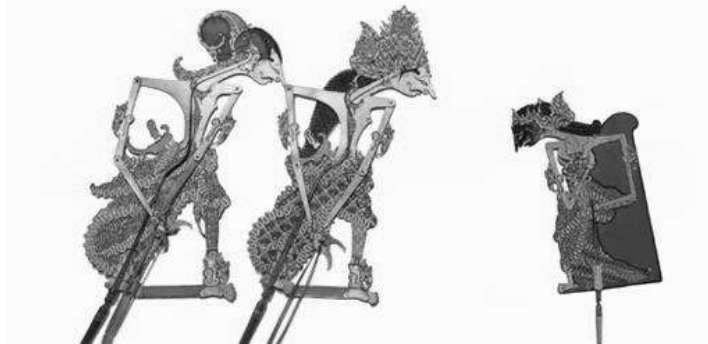
Gambar 6. Wayang Gêdhog

Sumber: <http://dalang-kmnf-semarang.blogspot.com/2016/05/dalang-wayang-gedog-masa-kini.html>

Penamaan *gêdhog* disinyalir memiliki hubungan dengan kata *panggêdhogan* atau suara hasil ketukan *dhalang* ketika memukulkan *cêmpala* pada dinding kotak wayang. Pendapat lain menyebutkan bahwa *gêdhog* diadaptasi dari kata *kêdhok* (topeng), karena pada pementasannya diselingi kemunculan sosok orang bertopeng yang memerankan tokoh tertentu layaknya Wayang Orang (Holt, 2000: 157-158, dan Sastroamidjojo, 1964: 39-40). Berdasar kajian linguistik, ketika ditemukan narasi tentang Wayang *Gêdhog* atau Wayang *Gadhogan* dalam *Hikayat Banjar* atau *Tutur Candi* dalam bahasa Banjar, maka diperkirakan bahwa wayang tersebut juga telah menyebar hingga ke wilayah Banjar (Kalimantan Selatan).

3. Wayang Madya

Disebut Wayang *Madya* (tengah), karena berkisah tentang masa "tengah" (*madya*), yaitu sisa-sisa keturunan Bharata setelah terjadinya Perang Besar *Bharatayuda* dan dimulainya perjalanan Yudayana (cucu Arjuna) atau anak dari Parikesit hingga permulaan kekuasaan Jayalengkara berlanjut sampai keruntuhan Kerajaan Sigaluh. Secara kronologis merupakan wayang transisi antara Wayang Purwa ke Wayang Gedhog (Haryanto, 1991: 185). Wayang itu dicipta oleh Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Aryo (KGPA) Mangkunegara IV (1853-1881) dari Pura Mangkunegaran (Surakarta). Lakon atau ceritanya bersumber dari *Sêrat Pustaka Raja Madya* dan *Sêrat Witaradya* karya Raden Ngabei Ranggowarsito pada tahun 1792 Çaka (1870) (Haryanto, 1988: 95-96, Holt, 2000: 158).



Gambar 7. Wayang Madya

Sumber: <https://wayangku.id/wayang-kulit-madya-gabungan-semua-jenis-wayang/>

Perupa boneka tokoh wayang menyerupai Wayang Purwa, tetapi dengan penggambaran busana yang tampak lebih mewah, yaitu gambaran kain panjang dengan gaya pemakaian *cara banyak'an* (seperti sikap burung angsa). Sebagian besar

bersenjata keris terselip di pinggang seperti Wayang *Gêdhog*. Tokoh raja tidak mengenakan *praba* (sinar atau *nimbus*) di punggung lazim digunakan *prabu* (raja) pada Wayang Purwa (Sastroamidjojo, 1964: 38-39).

4. Wayang Dobêl

Pada tahun 1921 Kyai Slamatan atau Amat Kasan dari desa Slamatan Yogyakarta membuat wayang kreasi baru yang bernama Wayang Dobêl. Tematik yang diangkat berkisar tentang ajaran agama Islam yang mengambil *babon lakon* dari Babad Ambiya (Amir Hamzah). Tetapi wayang tersebut hanya diterima oleh masyarakatnya dalam waktu sekitar dua tahun dan dilarang dipentaskan karena dianggap sesat setelahnya, sebab di dalamnya justru memunculkan tokoh wayang yang berpantang untuk digambarkan yaitu Nabi Muhammad (Mulyono, 1978: 163 dan Sutrisno, 1983: 16). Seperti Wayang kulit Purwa, bahan utamanya adalah *bêlulang* (kulit kerbau). Berdasar bentuk rupanya relatif berbeda, terutama pada proporsi tubuh dan anggota badan yang digambarkan tidak seramping Wayang Purwa. Perbedaan yang menonjol dari Wayang *Dobêl* terletak pada raut muka atau wajah tokoh wayang, dimana digambarkan *en-face* atau menghadap penonton secara penuh, berbeda dengan wajah Wayang Purwa yang menghadap ke samping (*en-profile*). Lambang-lambang yang dimunculkan berkaitan dengan ajaran Islam, mulai dari nama-nama tokoh-tokoh pelaku hingga *lakon* atau jalan cerita yang dipentaskan. Dalam pertunjukannya menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa pengantar, diiringi seperangkat *gamêlan* yang ditambah dengan alat musik rebana dan terompet. Beberapa tambahan alat musik tersebut justru lebih tampak sebagai *pakêliran* eksperimen yang memanfaatkan konsep-konsep ajaran Islam sebagai sumber ide jalan ceritanya (Sastroamidjojo, 1964: 43-44).

5. Wayang Jawa

Sekitar tahun 1937, seorang Bupati Surakarta Raden Mas Ngabei Dutadipraja menciptakan seperangkat alat pertunjukan boneka wayang yang diberi nama “Wayang Jawa”. Dalam pementasannya, mengangkat kisah kepahlawanan yang terkenal di Jawa yaitu Pangeran Diponegoro melawan VOC Belanda. Representasi visualnya mirip dengan bentuk rupa Wayang Purwa, perbedaan mencolok pada penggambaran pakaian tokoh-tokohnya yang bergaya busana tradisional Jawa. Musik pengiringnya juga menggunakan seperangkat *gamêlan* berirama *pélog* lengkap (Sastroamidjojo, 1964; 52).

6. Wayang Dupara

Selain Wayang Jawa, pada tahun 1938 di Solo (Surakarta) juga muncul wayang kreasi baru yaitu “Wayang Dupara” yang diciptakan oleh Raden Danuatmadja. Bentuk rupanya mirip dengan Wayang Purwa, tetapi beberapa bagian digambarkan secara berbeda, terutama untuk penguat penokohnya, seperti gaya busana, penutup kepala, serta senjata atau peralatan yang dibawa oleh masing-masing tokoh. *Pakêliran* tersebut mengangkat kisah mitologis dan kesejarahan kerajaan-kerajaan Jawa, seperti Ratu Segara Kidul dan Nyai Rara Kidul, kesejarahan Sunan Kalijaga, Raden Mas Karebet (Jaka Tingkir), cerita rakyat Jaka Tarub, dan sebagainya. Kisah-kisah yang dipergelarkan sekitar cerita rakyat (*folklore*) dan sejarah pada zaman kekuasaan Kerajaan Islam Demak sampai Keraton Kartasura, zaman akhir kekuasaan Kerajaan Majapahit, serta masa perjuangan Pangeran Diponegoro melawan Kompeni Belanda (Sastroamidjojo, 1964: 51 dan Sutrisno, 1983: 15).

7. Wayang Wahana

Pada sekitar tahun yang sama yaitu 1938/1939, muncul “Wayang Wahana” atas karya cipta Reshi Wahana atau Raden Mas Sutarto Hardjawahana. Keunikan dari wayang tersebut dibandingkan dengan varian wayang yang muncul di era itu adalah boneka tokoh wayang tidak memiliki nama tetap atau memerankan tokoh tertentu. Artinya, masing-masing boneka wayang sangat longgar untuk digunakan untuk memainkan tokoh tertentu yang hanya berdasar pada karakteristik bentuk boneka wayangnya. Hal itu mirip dengan boneka wayang *Srambahan* pada Wayang Purwa atau kethoprak yang pemainnya dapat dipasang berbeda peran pada *lakon* yang berbeda. Seperti Wayang Purwa, bahan dasar yang digunakan berupa *bêhulang* kerbau. Visualisasinya cenderung realistik, baik untuk bentuk badan, wajah, serta anatomisnya. Begitu juga penggambaran pakaian dan perlengkapan yang dikenakan merujuk pada jenis dan bentuk yang dikenakan oleh masyarakat di kesehariannya. Hal itu sesuai dengan *lakon* yang diangkat juga tidak jauh dari tema-tema sosial yang sedang menjadi topik perbincangan di masyarakat (Sastroamidjojo, 1964: 52).

8. Wayang Kancil

Dari sekian banyak jenis wayang di Jawa, sekitar tahun 1924-1925 muncul wayang yang relatif berbeda, karena sebagian besar tokoh-tokoh yang dilakonkan bukan figur manusia, melainkan binatang. Wayang tersebut dinamakan Wayang Kancil, cerita atau *lakon* yang dipentaskan pun seputar interaksi antar binatang, dan tokoh Kancil selalu menjadi pemeran utama. Bentuk dasar pertunjukan menyerupai cerita binatang (*fabel*) yang diwayangkan, dengan visualisasi yang cenderung realistik tanpa banyak stilasi dan distorsi seperti wayang Purwa. Pemrakarsa awalnya seorang keturunan China bernama Bo Lim

sekitar 1924-1925, selanjutnya dikembangkan varian tokoh dan karakternya menjadi 200 buah oleh Raden Mas Sajid pada tahun 1943 (Sastroamidjojo, 1964: 52-53). Meskipun sekedar cerita binatang, wayang kancil juga mendasarkan kisah-kisahannya pada *Serat Kancil Kridomartono* karya Raden Panji Notoroto serta naskah karya Raden Sosrowijoyo dari Yogyakarta (Haryanto, 1988: 118).



Gambar 8. Wayang Kancil

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=3famhpuc8w>

9. Wayang Perjuangan

Pada tahun 1947, selain membuat wayang Kancil, Raden Mas Sajid dari Solo (Surakarta) juga mencoba mengangkat kisah-kisah heroik seputar perang gerilya dalam perjuang Indonesia melawan penjajah dalam bentuk pertunjukan wayang, yang dinamai Wayang Perjuangan (Holt, 2000: 159). Jumlah boneka wayang yang dibuatnya berkisar 200 buah (Mulyono, 1978: 163). Bentuk visualnya hampir sama dengan Wayang Wahana yaitu cenderung realistik, baik dalam postur badan tokoh, visualisasi busana yang dikenakan pada masa perjuangan, serta ciri-ciri khusus untuk memperkuat penggambaran tokoh

yang dimaksud. Sebagai contoh penggambaran tokoh Presiden Soekarno dan Hatta, Panglima Besar Jenderal Soedirman, dan sebagainya. Banyak dibuat pula tokoh wayang tidak memiliki nama tetap, seperti wayang *srambahan* dalam Wayang Purwa, tetapi tetap divisualkan karakteristik dasarnya, seperti tokoh jenderal Belanda, pasukan Belanda, para pejuang, dan sebagainya.

10. Wayang Sandiwara

Selain menciptakan dua jenis wayang di atas, pada tahun 1944 Raden Sajid juga menciptakan perangkat pertunjukan wayang yang khusus mengangkat *lakon* tentang masalah-masalah sosial yang terjadi pada waktu itu, terutama yang terkait dengan suasana politik kepartaian. Visualisasinya hampir menyerupai Wayang Wahana, dengan bentuk wajah dan proporsi badan tokoh yang cenderung realistik. Baik penggambaran pakaian dan pewarnaannya, seperti penutup kepala dan perlengkapan lain juga mencerminkan apa yang dikenakan oleh masyarakat pada waktu itu. Tidak banyak stilasi dan distorsi bentuk, hanya lengan tangan yang dibuat memanjang hingga bawah lutut untuk pertimbangan *sabêt* atau gerakan anggota badan (Sastroamidjojo 1964: 48-51).

11. Wayang Suluh

Pada tahun 1946/1947 Badan Konggres Pemuda Republik Indonesia (BKPRI) untuk wilayah Madiun, menciptakan seperangkat pertunjukan wayang kulit yang dinamai Wayang Suluh. Cerita atau *lakon* yang diangkat seputar kondisi politik dan pemerintahan pasca revolusi fisik dan Orde Lama (Sastroamidjojo, 1964: 48). Kata *suluh* dalam bahasa Jawa berarti penerangan atau obor, berkaitan dengan jenis pertunjukan wayang yang bertujuan untuk memberi penerangan atau

penjelasan kepada penontonnya (masyarakat). Tujuan utamanya merupakan media penerangan tentang kondisi sosial politik dan program-program pemerintahan pada waktu itu. Visualisasinya hampir mirip dengan Wayang Perjuangan, tetapi tidak ada nama tokoh politik yang digambarkan secara khusus. Sebagian besar tokoh-tokoh wayang divisualisasikan untuk mewakili pihak pejabat pemerintah, agamawan, dan rakyat biasa.



Gambar 9. Wayang Suluh

Sumber: <http://kimpena.kabpacitan.id/wayang-suluh-pakarti-transformasi-wayang-suluh-dan-wayang-Bèbèr-dalam-sumbu-pendek/>

12. Wayang Ménak

Di kecamatan pinggiran dari daerah Wonogiri Jawa Tengah yaitu Baturetna, juga muncul perangkat pertunjukan wayang yang diberi nama Wayang Ménak. Wayang tersebut dicipta oleh seorang *dhukun* (paranormal) yang bernama Trunadipa. Disebut Wayang Ménak karena mengangkat kisah "Wong Agung Menak" berdasarkan *Sêrat Ménak* karya Raden Ngabei Yasadipura. Pola visualisasi wayang tersebut hampir mirip dengan Wayang Dobêl, tokoh-tokohnya digambarkan mengenakan jubah baju panjang dan *surban* sejenis penutup

kepala ala masyarakat dari Arab. Beberapa tokoh digambarkan bersenjata pedang panjang melengkung yang terselip di ikat pinggang. Tokoh-tokoh perempuan mengenakan *kêbaya* ala pakaian ada Jawa dengan gaya *kondhé gondhèl* (konde menggantung) untuk tata rambutnya (Sastroamidjojo, 1964: 43 dan Sutrisno, 1983: 16).

13. Wayang Pancasila

Seorang pegawai Departemen Penerangan Republik Indonesia untuk wilayah Yogyakarta, bernama Harsono Hadisoeseno alias Empu Hadi, merancang seperangkat wayang khusus sebagai media penerangan tentang ideologi Pancasila. Wayang tersebut dinamakan Wayang Pancasila yang muncul beberapa tahun setelah Indonesia Merdeka. Tujuan pokok setiap pementasannya adalah penerangan dan pendidikan ideologi Negara, penjelasan tentang berbagai konflik politik antara Republik Indonesia dengan kerajaan Belanda pasca kemerdekaan, serta berbagai kasus di masyarakat yang diklarifikasi dengan sila-sila dalam pancasila (Holt, 2000: 158-159 dan Sastroamidjojo, 1964: 47).



Gambar 10. Wayang Pancasila

Sumber: <https://historiakuno.blogspot.com/2019/02/seni-pertunjukan-wayang-di-era-modern.html>

14. Wayang Adam Ma'rifat

Pada tahun 1950-an, di Magelang Jawa Tengah berkembang 'Sekte Islam Mistik' yang juga menggunakan perangkat pertunjukan boneka wayang sebagai media dakwah (Holt, 2000: 159), tetapi sebagian besar meminjam boneka wayang kulit Purwa. Pementasan tersebut diprakarsai oleh oleh Dwija Siswaya (Mulyono, 1978: 163); meskipun banyak meminjam boneka wayang Purwa, tetapi lakon-lakon yang dipertunjukkan bukan bersumber dari epos *Ramayana* dan *Mahabharata*, melainkan mengadopsi ajaran-ajaran Islam *Sufi* berdasar cerita-cerita yang bermuatan *tasawuf*.

15. Wayang Wahyu (Wayang Katolik)

Dunia pewayangan Jawa ternyata juga menarik perhatian dari kalangan gereja Katolik, terutama yang terjadi di Bruderan F.I.C. Solo (Surakarta). Seorang Kepala Bruder yang bernama Timotheus Mardi Winyosoebroto, F.I.C. menginisiasi lahirnya

seperangkat wayang yang menyerupai Wayang Purwa untuk kepentingan pendalaman iman Katolik. Atas bantuan dari seorang ahli gambar bernama R. Roesradi, maka bulan Desember 1959 lahirlah seperangkat wayang yang bernama “Wayang Wahyu”, yang dipentaskan untuk pertama kalinya pada tanggal 2 Februari 1960. Wayang tersebut mengangkat kisah-kisah dari Al-Kitab *Perjanjian Lama* dan *Perjanjian Baru*, dengan pengantar berbahasa Jawa serta diiringi *gamêlan sléndro*. Visualisasi boneka wayangnya tidak jauh dari pola rupa Wayang Purwa, tetapi beberapa tokoh utama digambarkan cenderung realistis terutama pada bagian wajah, seperti tokoh Yesus, Bunda Maria, Nabi Musa, dan Raja Herodes. Atas restu dari Mgr. Albertus Soegijopranoto, S.Y. dari Keuskupan Semarang, maka wayang tersebut resmi menjadi *pakêliran* di bawah manajemen gereja (Budi, 1999: 37-42).



Gambar 11. Wayang Wahyu

Sumber: <https://www.kompasiana.com/www.godril.com/552fddcd6ea834ac568b4592/menengok-wayang-wahyu-ngajab-rahayu-surakarta>

16. Wayang Warta (Wayang Kristen)

Kemunculan Wayang Wahyu di Surakarta tampaknya menginspirasi umat Kristiani lain, terutama dari wilayah Klaten Jawa tengah. Pada tahun 1970 juga muncul pertunjukan wayang untuk penyebaran ajaran Kristen Protestan yaitu Wayang Warta (Wayang Kristen), diciptakan oleh Hadi Subroto, Sumiyanta, dan Sukimin (Sutrisno, 1983: 18). Berbagai catatan menyebutkan bahwa bentuk rupa boneka wayang tersebut mirip dengan Wayang Wahyu dari Surakarta, termasuk juga *lakon-lakon* yang dipergelarkan, tetapi karakter stilasi dan distorsi bentuknya lebih banyak muncul pada boneka Wayang Warta. Perbedaan mendasar antara Wayang Wahyu dengan Wayang Warta adalah manajemen pengelolaannya, dimana Wayang Wahyu terikat pada aturan gereja, baik dalam pemilihan lakon dan *dhalangnya*, tetapi Wayang Warta relatif cukup longgar karena berkembang di lingkungan umat Kristen setempat. Dalam perkembangannya, juga muncul wayang-wayang sejenis di beberapa daerah lainnya.



Gambar 12. Wayang Warta

Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=YtUbI_PmulU

B. Wayang *Klitik* atau *Kêrucil* (*Krucil*)

Bentuk rupa Wayang *Klitik* relatif sama dengan Wayang Purwa, baik dalam pola gambar dan pewarnaannya. Hanya bahan dasar yang digunakan sangat berbeda, dimana wayang Purwa terbuat dari kulit hewan ternak, sedangkan Wayang *Klitik* terbuat dari papan kayu pipih. Ada bagian yang dipertahankan dari Wayang Purwa, yaitu lengan tangan wayang yang tetap terbuat dari kulit binatang, lengkap dengan *gêgêl* dan dapat digerakkan dengan *tudhing*. *Lakon-lakon* yang dipergelarkan bersumber dari *Sêrat Darmawulan*, yang mengambil cerita dari penggalan kisah-kisah kejayaan Kerajaan Majapahit.



Gambar 13. Wayang Klitik

Sumber: <http://seputarmetrokudus.blogspot.com/2018/06/pagelaran-wayang-klitik-di-wonosoco.html>

Sebenarnya ada sedikit pembeda antara boneka Wayang *Klitik* dengan Wayang *Krucil*, meskipun sering dalam satu sebutan. Terutama pada bagian lengan tangan bonekanya,

tangan boneka Wayang *Klitik* terbuat dari *bêlulang* kerbau, sedangkan Wayang *Krucil* terbuat dari kayu. Boneka wayang tersebut berukuran lebih kecil dibanding Wayang Purwa. Teknik pementasannya tidak menggunakan *kêlir* atau layar lebar seperti, tetapi sekedar ditancapkan pada balok kayu atau gedebong pisang. Posisi *dhalang* dapat menghadap penonton meskipun terhalang panggung seperti pementasan Wayang *Golèk* dari Jawa Barat.

C. Wayang Golèk

Wayang Golèk adalah sejenis boneka tiga dimensional dalam performa wayang yang tampil di atas panggung. Boneka tersebut berbahan dasar kayu, diukir, diwarnai, dan diperindah dengan miniatur pakaian dan perhiasan/aksesoris. Untuk mendukung penampilannya di panggung maka lengan tangan boneka wayang dibuat bersendi yang dapat digerakkan. Karakteristik representasinya menyerupai bentuk rupa Wayang Purwa; non-realistik yang penuh dengan stilasi dan distorsi (abstraksi). Proses kemunculannya lebih mengarah ke upaya membuat boneka wayang tiga dimensional berdasar boneka wayang kulit Purwa yang dua dimensional.



Gambar 14. Wayang Golèk

Sumber: <http://www.sundaytimes.lk/100822/Education/ed18.html>

Wayang *Golèk* sangat terkenal di wilayah budaya Sunda (Jawa Barat), dengan mengambil lakon seperti Wayang Purwa yaitu Epos *Ramayana* dan *Mahabharata*; hanya nama-nama tokoh *Punakawan* saja yang berbeda. Di Jawa Tengah juga berkembang kesenian Wayang *Golèk*, tetapi melakonkan kisah tokoh-tokoh dari Tanah Arab yaitu *Hikayat Amir Hamzah* (paman dari Nabi Muhammad S.A.W.) yang tertulis dalam karya sastra Jawa yaitu *Sêrat Mênak*. Di sekitar Cirebon Jawa Barat juga terdapat boneka wayang sejenis; yaitu Wayang *Cêpak* atau Wayang *Papak* karena kepala boneka bagian atas wayang tersebut *papak* atau dipangkas rata. Seperti di Jawa Tengah, wayang *Golèk Cepak* banyak melakonkan *Hikayat Amir Hamzah* dari *Sêrat Mênak*, cerita *Panji*, legenda *Damarwulan*, *Babat Majapahit*, *Mataram*, *Dêmak*, *Bantên*, juga kisah-kisah lokal, seperti: *Babat Jatisura*, *Japura*, dan *Karang Suwung* (Holt, 2000: 161-163, Sastroamidjojo, 1964: 42-43).

D. Wayang *Bèbèr*

Dari sekian banyak media pertunjukan boneka wayang, sekitar tahun 1564 Sunan Bonang juga menciptakan perangkat wayang bukan berwujud boneka, melainkan dalam bentuk gambar di atas lembaran kain; untuk mementaskannya dengan cara digelar atau *dibeber* (direntang). Berdasar teknik pementasan tersebutlah sehingga jenis pertunjukan tersebut dinamakan “Wayang *Bèbèr*”. Pada awalnya *lakon* yang diangkat bersumber dari kisah *Mahabharata* kemudian beralih pada cerita *Raden Panji* dari kerajaan Jenggala Abad XI hingga kerajaan Majapahit abad XIV-XV (Haryanto, 1988: 41). Pada waktu masih berkisah tentang Raden Panji, pertunjukan wayang tersebut dinamakan Wayang *Bèbèr Gedhog* yang diiringan *gamêlan pélog* (Mulyono, 1978: 83).

K.G.P.A.A. Mangkunegara VI pernah menyempurnakan Wayang *Bèbèr* dan dipopulerkan di daerah Wonosari Gunung Kidul Yogyakarta melalui cerita *Rêmêng Mangunjaya*. Kesenian tersebut juga berkembang di Pacitan Jawa Timur terutama kisah tentang *Joko Kêmbang Kuning*, yaitu kisah cinta antara Raden Panji dengan Permaisuri Dewi Candrakirana. Visualisasi dan abstraksi bentuk rupa wayang tersebut mirip Wayang Purwa, tetapi pada setiap adegannya tidak menampilkan boneka wayang satu-persatu, melainkan lembaran gambar dalam satu bentangan horizontal kain panjang yang berisi banyak tokoh atau satu tokoh yang digambarkan berlapis (beragam gerak dan ekspresi).



Gambar 15. Wayang Bèbèr

Sumber: <https://sobara.wordpress.com/2018/10/04/wayang-beber-warisan-budaya-indonesia-yang-terlupakan/>

Dalam mementaskannya, *dhalang* menggelar atau mem-*bèbèr*-kan lembar demi lembar (peradegan) seraya ‘bercerita’ tentang sesuatu yang termuat pada tiap-tiap lembaran kain tersebut. Dengan bantuan *tuding* (tongkat penunjuk), *dhalang* mengarahkan penonton dengan menunjuk tokoh siapa yang sedang berdialog. Pada umumnya wayang itu dipergelarkan untuk upacara *Ruwatan* atau *Murwakala*, yaitu upacara untuk melepas diri dari kejaran Sang Bathara Kala (Holt, 2000: 163, Sastroamidjojo, 1964: 43, dan Yudoseputro, t.t.: 33).

E. Wayang Batu

Tidak seperti penggambaran jenis wayang yang lainnya, bentuk Wayang Batu relatif berbeda terutama dari bahan atau media visualisasinya. Wayang Batu sebenarnya adalah relief batu yang penggambarannya tentang tokoh-tokoh dalam dunia wayang. Sulit dipastikan bukti kesejarahannya, pada awalnya wayang batu menjadi inspirasi untuk menciptakan wayang kulit,

atau sejenis wayang kulit yang menginspirasi pembuatan relief wayang di dinding-dinding candi. Pada dasarnya, Wayang Batu adalah sebutan lain dari Wayang Candi.



Gambar 16. Wayang Batu – Relief Candi Prambanan

Sumber: <https://candiprambanann.wordpress.com/category/relief/>

Siklus ceritanya banyak mengambil dari potongan kisah *Ramayana* dan *Mahabharata* yang bertujuan untuk menggambarkan ajaran keagamaan dari ritus candi tersebut. Beberapa contoh wayang batu terdapat di: Candi Lara Jonggrang ($\pm$ 856) memuat cerita *Ramayana*, Candi Prambanan ($\pm$ 856) memuat cerita *Kresna (Mahabharata)*, Pemandian Jalatunda ($\pm$ 977) memuat cerita *Sayembara Drupadi*, Candi Jago dan Tumpang ($\pm$ 1343) relief cerita tentang *Arjuna Wiwaha*, *Kunjara Karna*, *Partayana*, *Tantri*, dan *Kresnayana*, Candi Panataran di Blitar ($\pm$ 1197-1454) memuat cerita *Sawitri*, Candi Tegawangi dan Surabana ($\pm$ 1370) terpahat cerita *Sudamala*, Candi Kedaton Gunung Hyang ($\pm$ 1370) menggambarkan cerita *Panji*, *Rama Bimasuci*, dan *Mintaraga*, dan Candi Sukuh ($\pm$ 1440) memuat cerita *Sudamala*, *Gameda*, dan *Bimasuci* (Mulyono, 1978:158-159).



Gambar 17. Wayang Batu – Relief Candi Sukuh

Sumber: <https://www.jakartatraveller.com/art-culture/candi-sukuh-piramida-maya-pulau-jawa/>

F. Wayang Wong

Awal mula kemunculan *Wayang Wong* atau Wayang orang adalah dari dalam Istana Mangkunegaran Surakarta, atas kreasi dari Kanjeng Bendoro Adipati Aryo (KBAA) Mangkunegoro I tahun 1757-1795. Meskipun sumber lain menyatakan bahwa embrional kesenian sejenis sudah ada sejak zaman Mataram Hindu Abad X. Wayang tersebut sejenis teater panggung yang melakonkan kisah-kisah seperti dalam dunia pewayangan (Wayang Purwa), dengan ciri khusus bahwa pakaian, perlengkapan, gaya rambut adalah hasil adaptasi dari bentuk dua dimensional (bentuk gambar) menjadi tiga dimensional (perangkat pakaian). Selain itu, baik cara bersikap, tingkah-laku, dan logat bicara masing-masing tokohnya pun hasil abstraksi dari Wayang Purwa. *Lakon* atau jalan cerita yang dipergelarkan juga sama yaitu bersumber dari epos *Ramayana* dan *Mahabharata* (Holt, 2000: 165).



Gambar 18. Wayang Wong

Sumber: <https://www.starjogja.com/2017/04/11/6231/>

Sekitar tahun 1853-1881, pamoritas Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Aryo (KGPA) Mangkunegoro IV menghantarkan Wayang *Wong* semakin berkembang, tetapi masih dalam batas *ndalêm kraton* (lingkungan istana). Wayang tersebut dikembangkan menjadi *klangênan adiluhung* (hiburan tingkat tinggi) dan beberapa *lakornya* juga terkait dengan upacara ritual dalam istana. Di bawah patronase KGPA Mangkunegoro VII (1916-1944), kesenian Wayang *Wong* berkembang pesat, meskipun belum dapat dipentaskan di luar tembok istana. Sampai pada masa pemerintahan Paku Buwono X (1893-1939) dari Keraton Kasunanan Surakarta, mulai dipentaskan dihadapan masyarakat umum yaitu di gedung kesenian Balekambang Taman Sriwedari Surakarta (Haryanto, 1988: 78-80).

G. Wayang Topeng

Salah satu dari jajaran *Wali-sanga* yaitu Sunan Kalijaga, pada masa pemerintahan kerajaan Islam Demak, telah menciptakan berbagai bentuk karakterisasi topeng sebagai hasil abstraksi dari imaji tokoh-tokoh dalam Wayang Purwa. Karya seni tersebut tepatnya diciptakan pada tahun 1586 (1508 Çaka), berdasar *Candra-Sêngkala: Hangèsti Sirna Yaksèng Bawana*. Topeng-topeng tersebut dikembangkan untuk mendukung jenis seni pertunjukan panggung wayang yang dimainkan oleh orang. Kesenian tersebut menjadi populer dengan nama “Wayang Topeng” yang berkembang di tiga daerah meliputi Topeng Losari, Topeng Malang, dan Topeng Madura. Pada perkembangan selanjutnya terkenal dengan nama "tari topeng" (Haryanto, 1988: 129-130).



Gambar 19. Wayang Topeng

Sumber: <https://ngalam.co/2016/08/06/sekilas-sejarah-wayang-topeng->

Berbagai sumber pustaka menyebutkan bahwa topeng wayang memang diciptakan oleh Sunan Kalijaga, tetapi perlu dicermati pula, bahwa dalam kontek kosmologis (kosmis-mithologis) Jawa, berbagai bentuk dan tujuan penciptaan topeng telah ada berabad lampau. Karya tersebut menjadi bagian dari

upacara magis di masa animistik dan dinamistik Jawa (Pigeaud, 1967:655). Pementasan Wayang Topeng mendasarkan ceritanya pada kisah *Ramayana* dan *Mahabhatara* dan di beberapa tempat lebih populer dengan cerita *Panji* dan *Damarwulan*. Tidak berbeda jauh dengan *Wayang Wong* (Wayang Orang), hanya para pemain yang muncul di panggung memakai topeng sesuai tokoh yang diperaninya.

H. Wayang Kreasi Baru

Perjalanan wayang sebagai karya budaya Jawa mengalami perkembangan yang luar biasa, baik dalam abstrasi boneka wayang maupun *lakon* yang dipergelarkan. Meskipun tetap menjadikan *pakêliran* Wayang Purwa sebagai dasar pengembangan, tetapi mampu memunculkan berbagai varian yang pernah populer di zamannya, bahkan tercatat dalam sejarah wayang Nusantara. Dalam tubuh wayang Wayang kulit Purwa itu sendiri, ternyata juga mengalami perkembangan bentuk dan karakter khusus sesuai dengan wilayah budaya peminatnya. Perkembangan tersebut dalam bentuk atau *gagrak* atau gaya ungkap *pakêliran*. Beberapa daerah juga mengembangkan *gagrak* khususnya, meliputi *gagrak* Surakarta, Yogyakarta, Banyumas, Kedu, Cirebon, Jawa Timur, dan Bali.

Tercatat pewayangan yang menjadikan Wayang kulit Purwa sebagai sumber inspirasi atau pijakan kemunculannya terutama sebelum Abad XX meliputi: Wayang *Bèbèr* Purwa (1361), Wayang Demak (1478), Wayang *Kêling* (1518), Wayang *Jêngglong*, Wayang Kidang Kencana (1556), Wayang Purwa *Gêdhog* (1583), Wayang Rama (1788), Wayang *Babad*, Wayang *Kuluk* (1830), Wayang *Kapêr*, Wayang kulit Betawi atau Wayang Tambun, dan beberapa wayang yang berkembang di luar Jawa.

Selain beberapa *pakêliran* yang telah diuraikan di atas, memasuki tahun 1970-an juga banyak muncul jenis-jenis wayang alternatif, wayang baru, atau wayang eksperimentasi, antara lain yaitu: Wayang Ukur hasil cipta Sukasman Yogyakarta, Wayang Sejati (1973), Wayang Budha (1978), Wayang *Jêmblung*, Wayang Sadat (1985), Wayang Kampoeng, termasuk wayang *dolanan* dari kertas dan rumput kering (1964) (Haryanto, 1988: 48-74 & 114-129).

BAB IV

FUNGSI WAYANG

Daya adaptasi dan resistensi kesenian wayang dari zaman ke zaman termasuk berbagai pengaruh dari luar, menunjukkan bahwa wayang memiliki ‘posisi khusus’ dalam budaya masyarakat Jawa. Wayang yang pada awalnya terlahir bukan untuk kepentingan kesenian (hiburan) melainkan sebagai media untuk upacara kepercayaan lokal dan ritual magis, berlanjut dan bergeser untuk kepentingan kesenian, bahkan hiburan semata; tetapi di dalamnya tetap terkandung pesan-pesan moral dan makna-makna religius dan spiritual. Hal itu dapat dilanggengkan karena kesenian tersebut terjaga oleh konsensus tradisi yang disebut *pakêl* dan *paugêran*. Sisi lain sangat disayangkan jika apa yang telah dibangun oleh para pendahulu Tanah Jawa hingga mencapai puncak klasik dan *adiluhung*, begitu mudah ‘dibiaskan’ hanya untuk hiburan semata yang justru dapat mempersempit kosmologi wayang itu sendiri.

Fenomena terkini, sebagian masyarakat memahami wayang adalah pertunjukan panggung yang menghibur, tetapi bagaimana proses dan kronologinya hingga sesuatu itu disebut wayang, sungguh jauh dari perhatian. Wayang bukanlah hiburan instan, kesenian tersebut adalah refleksi dari perjalanan

panjang tingkat kecerdasan pikir dan rasa manusia Jawa selama berabad. Wayang adalah akumulasi sekian aspek dalam penyempurnaannya, sinergi berbagai kepercayaan lokal, agama-agama besar yang masuk ke Tanah Jawa, hingga kristalisasi di antaranya dalam bentuk sinkretik *Kêjawèn* (Pigeaud, 1967: 617) yang kembali dipancarkan ke dalam rentangan fungsi wayang ke masyarakatnya.

A. Fungsi Religio Magis

Bangsa Indonesia (Nusantara) diperkirakan ternaungi oleh kepercayaan Animisme dan Dinamisme sejak tahun 1500 S.M. Sebuah keyakinan purba bahwa roh nenek moyang atau arwah para leluhur masih memiliki andil dalam kehidupan masyarakat, serta benda-benda tertentu dipercaya memiliki kekuatan gaib atau 'berjiwa'. Hal itu ditegaskan bahwa, suatu kebiasaan masyarakat terutama pada zaman Neolitikum, yang menciptakan berbagai peralatan pemujaan menyerupai arca atau bentuk antropomorfik lain sebagai media pemanggilan roh-roh leluhur untuk dimintai pertolongan (Soeroto dalam Mulyono, 1978: 33). Begitu juga bentuk embrional dari wayang kulit yang telah lama muncul pada ritus-ritus suci (Holt. 2000: 174), ditengarai juga sebagai benda-benda dinamistik.

Karya-karya dari masa lampau tidak terpungkiri selalu terkait dengan prosesi ritual dan upacara, sebagaimana "wayang" (dalam bentuk embrional) juga diyakini bersumber dari "sistem kepercayaan asli" Indonesia. Dalam perjalanannya, produk dari kepercayaan purba tersebut dihidupkan kembali oleh aliran Kebatinan atau Mistisisme Jawa lama. Dunia wayang seiring dengan perjalanannya sebagai produk budaya menyerap berbagai ajaran sosiologis, kesadaran antropologis, dan nilai-nilai spiritual tentang penghormatan kepada alam raya,

dan terus berlanjut kepada pemujaan pada roh-roh nenek moyang, yang pada termin tertentu dimitoskan sebagai dewa atau didewakan. Hasil dari serapan evolutif tersebut mengalami sublimasi menjadi “dunia lambang” yang ditransformasi ulang ke alam kesadaran dan keyakinan masyarakatnya.

Dalam pandangan Antropologi religi, dapat dirunut bahwa asal-usul embrional (asal-usul) wayang memiliki keterkaitan dengan kepercayaan *fetisisme*. Sebentuk kepercayaan bahwa karya-karya produk budaya yang memang dibuat dengan tujuan khusus dapat menjadi media bersemayamnya daya gaib. Sebagaimana patung, gambar, boneka termasuk wayang, jimat, dan sebagainya yang diperuntukkan untuk ritual atau upacara tertentu, dipercaya memiliki daya gaib bahkan dapat menjadi media komunikasi dengan roh-roh leluhur (Koentjaraningrat, 1992: 280 dan Subagya, 1981: 66). Demikian juga dengan segala bentuk prosesi, seperti formasi sesaji, asap setinggi (*kêmênyan*), *têmbang*, syair, dan *suluk*, serta irama bunyi-bunyian yang lain; diyakini mampu memanggil roh-roh baik (arwah leluhur) untuk ‘masuk’ ke media upacara dan mengusir roh jahat (Sumardjo, 1997: 20).

Para pendahulu bangsa Indonesia menyadari bahwa terdapat suatu ‘aturan tetap’ berupa “suprakosmos” yang dapat menaungi segala sesuatu yang terjadi di dimensi dunia manusia. Selanjutnya manusia itupun harus terlibat dalam aturan tersebut, sehingga hidupnya menjadi terarah, bermakna, dan bernilai sebagai bagian dari sistem kosmoslogis yang abstrak. Dalam rangka menggenapi panggilan kepercayaan kosmos tersebut, masyarakat lama menciptakan tanda-tanda dan lambang-lambang “mitos” dan “ritus”. Melalui lambang tersebut, mereka mampu membangun keyakinan telah terlibat dalam aturan kosmos. Melalui lambang-lambang ritus, telah merasa memiliki

pola pembangunan nilai-nilai kehidupan sebagai bentuk adaptasi dan antisipasi berbagai tragedi. Tata-cara dan tata-upacara dalam prosesi ritus merupakan sikap simbolik untuk turut mengurus aturan alam yang besar serta memposisikan manusia di dalamnya (Subagya, 1981: 114 -116).

Kepercayaan itulah yang menjadi cikal bakal aktualisasi prosesinya dalam bentuk pementasan-pementasan sakral. Berbagai ritus telah mereka bangun dan selanjutnya dikembangkan dan diwariskan secara regeneratif dengan berbagai bentuk adaptasi perkembangan kebudayaan dari zaman ke zaman. Pada konteks peradaban prasejarah, maka *folklore* (cerita rakyat) atau mitos-mitos lokal dipentaskan dengan berbagai maksud dan tujuan, melalui berbagai pementasan, cerita, dan tarian (Sumardjo, 1997: 19-21). Salah satu bentuk pementasan boneka sakral tersebut adalah yang kemudian hari disebut “wayang”, meskipun dalam bentuk yang belum berpola dan sangat sederhana, tetapi baik perangkat utama yaitu boneka-boneka pementasan telah dipenuhi tanda-tanda magis dan lambang-lambang mitos, serta *têmbang* dan *suluk* sakti.

Wayang dalam bentuk embrional maupun ciri-ciri pementasannya merupakan karya cipta asli dari manusia prasejarah Indonesia. Dari zaman ke zaman, wayang semakin mengokohkan keberadaannya menjadi upacara terbuka yang bersifat ritual magis, sampai pada tahap tertentu berkembang menjadi seni panggung pertunjukan yang mentradisi. Pandangan budaya tidak mungkin mengingkari bahwa pertunjukan wayang memiliki latar belakang dan fungsi dasarnya yang terkait erat dengan kepercayaan dan agama purba (Hazeu, 1897: 40). Dalam konteks budaya tradisi Jawa, konsep dasar dari fungsi wayang terutama wayang kulit, selalu terkait dengan upacara magis, upaya pendekatan dengan dimensi gaib dan kekuatan adi-

kodrati, *tulak-balak* atau penghalau bencana, serta doa untuk kesuburan. Beberapa di antaranya difungsikan untuk menghadirkan nuansa magis, antara lain: *Murwakala (ruwatan)*, Bersih Desa (upacara khusus di desa), *Sadranan* (penghormatan arwah leluhur), *Papar-tunggak* (membuka wilayah baru), *Udan Mintaya* (upacara minta hujan), ritual daur hidup pada waktu-waktu penting dalam kehidupan seseorang (kelahiran, khitanan, pengantin, dan sebagainya), dan *nadar* atau *kaul* (penebus janji) (Sutrisno, 1983: 1-3). Dalam perkembangan sekarang, keberadaan wayang telah menjadi bentuk seni yang multi-fungsi; dari pementasan dengan tujuan sisa-sisa magis yang kadang masing dibutuhkan, hingga yang bersifat hiburan semata, bahkan *pakêliran* padat yang hanya satu-dua jam.

Memasuki pengaruh kebudayaan Hindu khususnya di Jawa, terjadi perubahan cukup mendasar dalam perkembangan konsepsi dan orientasi wayang. Politheisme (banyak dewa) sebagai ideologi dasar kebudayaan dan agama Hindu, cukup adaptif untuk berakselerasi dengan kepercayaan asli bangsa Indonesia. Embrional konsep-konsep ketuhanan masyarakat Indonesia lama, seperti Theisme, Monoteisme, Deisme, mitologi alam, Animisme, Monisme, Dewaraja, Dinamisme, dan Fetisisme tidak menimbulkan konfrontasi budaya maupun konflik keyakinan dengan datangnya ajaran Hindu. Bahkan pengaruh tersebut seakan menyempurnakan 'Agama Jawa purba' terutama eksistensi kedewaan yang sebelumnya masih sebatas roh leluhur. Secara perlahan, pengaruh Hindu menggeser kepercayaan asli dari posisi dominasi menjadi *sub-culture*. Fenomena pergeseran ideologi keyakinan juga merambah ke ritus wayang, dimana abstraksi dan eksistensi ruh leluhur mengalami eskalasi ke dimensi khayangan atau dunia kedewaan (Subagya, 1981: 65,66, & 238). Tokoh-tokoh wayang yang

semula merupakan personifikasi para leluhur, nenek moyang, dan abstraksi dunia mitos; secara perlahan diganti dengan representasi dewa-dewa Hindu dan para tokoh dari Kitab *Ramayana* dan *Mahabharata*. Dimensi ketuhanan dalam pandangan *Gnostis* dapat diterjemahkan sebagai “jiwa alam” (*Hyang-Suskma*), dalam *Kêjawèn* merupakan wilayah terbuka munculnya Politeisme. Dewa-dewa hinduistik yang tertulis dalam dua kitab tersebut menjadi mudah diterima dalam cerita wayang. Kisah-kisah dari dua kitab tersebut mulai mencair dengan mitologi lokal, para dewa dan pahlawan hinduistik menjadi dewa-dewa dan ksatria pujaan mereka. Kedudukan para dewa dan ksatria pada akhirnya sejajar dengan leluhur mereka sendiri, bahkan masyarakat mempercayai bahwa raja-raja besar Jawa memiliki garis keturunan dari para ksatria dalam mitologi pewayangan.

Dunia pewayangan Jawa mengadopsi kisah-kisah *Ramayana* dan *Mahabharata* sebagai sumber utama *lakon-lakon* yang dipentaskan. Ideologi agama Hindu yang ‘diwayangkan’ justru memperjelas berbagai faham religi yang dikandungnya, meliputi monoteistis, panteistis, hingga monistis. Dalam prosesnya, tidak serta merta diterapkan menjadi *lakon pakêliran*, karena sebagian besar justru berdasar pada kitab-kitab gubahan yang ditulis oleh para pujangga Jawa. Alhasil, Wayang Purwa bukan pewartaan ajaran agama Hindu, melainkan lebih cenderung mengajarkan nilai-nilai kepahlawanan, sikap ksatria, moralitas, kejujuran, dan sebagainya. Meskipun pada tingkatan kontemplatif, inti-inti ajaran agama tersebut muncul dalam bentuk nilai-nilai tentang kesempurnaan hidup, mulai dari *dharma* dan *karma*, hingga reinkarnasi (Amir, 1994: 17-18).

B. Fungsi Metafisik

Dalam berbagai kajian Antropologi Budaya, baik agama-agama *samawi* maupun kepercayaan lokal, tidak pernah dipandang hanya sebagai persoalan batiniah, melainkan terkait dengan kesungguhan moralitas dan keyakinan yang dalam. Hal itu tercermin bentuk-bentuk prosesi, perangkat penyembahan, fenomena yang dibangun, serta objek-objek ritual yang disucikan.

Yang kudus dimana saja dalam diri penganutnya mendorong sebuah rasa kewajiban instrinsik, yang tidak hanya berkaitan dengan rasa bakti (iman) dan pertimbangan logika (intelektual), melainkan juga komitmen “emosional” (Geertz, 1992: 50).

Kebiasaan cara ungkap perangkat ritual keagamaan dari banyak wilayah budaya ‘religi’ sebagian besar dalam bentuk lambang-lambang *fetisism*, dengan religiusitas tertentu dan disakralkan. Sebagiannya dipentaskan dalam ritis-ritis suci yang diperkaya dengan mitos-mitos adikodrati. Lambang-lambang sakral tersebut terhubung dengan kosmologi religi yang diyakini dan disempurnakan dalam performa estetik dan menyimpan banyak nilai-nilai moralitas. Lambang tersebut berkembang menjadi fenomena yang melampaui batas material dan logika, menyublim menjadi makna dualistik antara muatan positif dan negatif. Rentang dua kutub pilihan hidup ke arah kebaikan atau kejahatan, dan dilema di antaranya yang justru membangun jalan religiusitas sebagai bentuk penyelamatan. Dari paradigma paradoks itu tampak jelas pada puncak pencapaian budaya Jawa yaitu nilai-nilai *Kêjawèn*, dimana alam metafisika Jawa turut membangun bentuk-bentuk prosesi yang kemudian hari disebut kesenian yang sekaligus juga sebagai bentuk upacara religio-magis, yaitu pertunjukan boneka bayang-bayang atau wayang (Geertz, 1992: 51-58).

Alam pikiran Jawa yang banyak dibentuk oleh pengaruh ajaran Hindu dan Budha membangun arah pengalaman fenomenologis personal tentang hidup dan kehidupan yang terikat dengan kesadaran mikrokosmos dari alam semesta. Kedalaman batiniah yang dielaborasi dengan daya pikir dan emosi, melahirkan *kasunyatan* yaitu kenyataan yang sesungguhnya. Perjalanan kebudayaan Jawa yang diperkaya oleh dua agama tersebut, pada titik tertentu turut memperkuat landasan konsepsi alam pikiran Jawa, mengkristalisasikan segala pemahaman dan pemaknaan menjadi alam *rasa*, dalam batas pengertian “perasaan” (*feeling*) dan “makna” (*meaning*). Dalam aktualisasinya, *rasa* adalah daya instrinsik dalam “perasaan” konotatif yang direfleksikan dalam gerakan tari, jurus bela diri, *tata krama*, ekspresi dalam seni, tata berbusana, senjata, dan sebagainya. Secara semantik bahwa *rasa* yang dimaksud adalah “makna terakhir”, dalam arti ‘makna terdalam’ dari laku mistis dalam kesadaran transendental yang mampu menjernihkan segala ambigiutas kehidupan duniawi. Pendek kata, *rasa* merupakan inti dari kehidupan itu sendiri (Becker, 1993: 5 & Geertz, 1992:61).

Memaknai pertunjukan Wayang Purwa terutama bagi para penonton yang ‘dewasa’ secara spiritual (batiniah), merupakan wilayah pengembaraan kontemplatif. Pada sisi lain juga dipenuhi oleh muatan maknawi yang adaptif untuk segala tingkat kemampuan interpretasi; mulai dari hingar-bingar antraksi indrawiah dari pementasan sebuah *lakon*, rasionalitas alur dramaturgi, hingga lapisan-lapisan tafsir metafisik yang dipenuhi nilai-nilai kosmologis (Holt, 2000: 203). Terutama *pakêliran* Wayang Purwa sebagai seni pertunjukan panggung, fenomena *rasa* menjadi tampak dominan, dimana dari awal pementasan hingga akhir, dipenuhi oleh pertanyaan-pertanyaan psiko-paradoks. Atraksi indrawiah seakan justru menjadi

penghalang dalam *olah rasa*. Batas sisi hitam dan putih menjadi kabur ketika masing-masing kubu memiliki latar belakang dan tujuannya yang saling-silang. Irama *gêndhing-gêndhing gamêlan* yang dalam tingkat kesadaran tertentu pun bukan sekedar pelengkap pertunjukan, tetapi diyakini memiliki daya metafisik yang mampu melarutkan ‘pendengaran Jawa’ dalam wilayah *trance* yang dipenuhi aura magis (Becker, 1993: 5). Pertunjukan Wayang Purwa bukan sekedar atraksi panggung boneka dengan jalan cerita yang inspiratif, melainkan lapisan-lapisan maknawi yang mempolakan kesadaran bahwa apa yang tampak bukanlah yang sebenarnya, dan substansi dasar berada di baliknya yang justru tidak muncul pada layar pertunjukan. Wayang Purwa adalah daya metafisik yang mengajarkan bagaimana alam pikiran Jawa memaknai segala fenomena dengan cara mencari penyebab fenomena tersebut.

C. Fungsi Pragmatis

Sejak lama dipahami oleh masyarakat bahwa Wayang adalah *Ramayana-Mahabharata* yang India dan Hindu, tetapi dalam pergelarannya relatif tidak pernah menyinggung isi dan ajaran dari Kitab-kitab *Weda Samhita*, meliputi: *Rg-Weda*, *Sama-Weda*, *Yajur-Weda*, dan *Atharwa-Weda* (Hadiwojono, 2010: 17-18). Lakon-lakon Wayang (Purwa) memang dipenuhi oleh dewa-dewa Hindu, tetapi tidak pernah mengajarkan tentang *Upanisad*, *Brahman*, *Atman*, *Karma*, *Samsara*, dan *Nirvana* secara gamblang, sebagiannya hanya disampaikan secara simbolik menyinggung dalam bentuk kisah analog.

Sejak pengaruh Islam masuk ke Pulau Jawa, yang secara kesejarahan dipelopori oleh Maulana Malik Ibrahim (1478), merupakan era dimulainya pergeseran konsepsi wayang secara

mendasar. Hal itu terutama dilakukan oleh para *Wali* (Walisanga) penyebar agama Islam di Jawa. Wayang perlahan diarahkan tidak lagi sebagai upacara religio-magis, pemanggilan roh leluhur, melainkan digeser ke fungsi pragmatis, yaitu sebagai alat ‘negosiasi keyakinan’, media pengenalan ajaran Islam, pendidikan budi-pekerti, komunikasi sosial, sumber sastra, dan juga seni pertunjukan untuk hiburan. Secara substansial memang terjadi banyak perubahan di era tersebut, tetapi suasana magis masih sulit terpisahkan dari setiap pementasan. Perjuangan para Wali dalam upaya memodifikasi dunia mitologi dan aura magis dilakukan dengan berbagai cara. Hal yang mendasar adalah melakukan dekonstruksi ‘mitologi magis’ dunia wayang menjadi cerita-cerita *babad* (sejarah lisan), yaitu percampur-adukan antara epos *Ramayana* dan *Mahabharata* versi kitab-kitab gubahan para Pujangga Jawa dengan ajaran Islam. Sebagaimana konsepsi penghuni *Khayangan* (kedewaan) yaitu para *Bhatara* dan *Sang Hyang* diturunkan posisinya menjadi *titah* (makhluk) yang masih di bawah garis keturunan Nabi Adam (lihat Mulyono, 1978: 237-238). Sebuah strategi dekonstruktif yang sebenarnya cukup kontroversial, dimana dunia kedewaan adalah eksistensi pelaksana ‘hukum Langit’, tiba-tiba saja dibangun pemahaman baru bahwa mereka para dewa juga sebatas ‘titah’ yang memiliki sifat-sifat manusiawi, seperti: kemungkinan salah, keinginan memihak, *nitis* (menghamili perempuan), dan sebagainya, yang itu terimplementasi dalam berbagai *lakon*.

1. Media Dakwah

Metode penyebaran Agama Islam di Jawa oleh Walisanga, pada pelaksanaannya bukan melakukan perubahan keyakinan secara revolusioner atau perombakan kebudayaan Hindu-Budha dan diganti dengan kebudayaan Islam, melainkan upaya adaptasi atau penyelarasan antara ajaran Islam dengan kebudayaan

tradisional Jawa dalam ideologi Hindu dan Budha. Strategi tersebut dilakukan dengan pertimbangan bahwa kebudayaan Hindu-Budha telah ratusan tahun mengakar kuat di masyarakat Jawa, dan bukan hal yang mudah untuk menggantikan dengan keyakinan baru. Oleh karena itu, adaptasi seni-budaya menjadi salah satu pilihan, setidaknya ajaran Islam dapat dipahami dan diterima bukan sebagai ancaman. Meskipun pada sisi lain justru memunculkan bentuk ‘negosiasi antar budaya dan agama’ dan terjadilah sinkretisme yang dikenal dengan Islam *Kèjawèn* hingga sekarang ini (Haryanto, 1995: 177-181).

Salah satu media yang dijadikan wadah negosiasi budaya tersebut adalah wayang, yang memang secara kultural memiliki tempat khusus di pikiran dan hati masyarakat Jawa pada masa itu. Perjalanan panjang Wayang Purwa dalam berbagai bentuk pergeseran fungsi dan perkembangan bentuk rupa dan *lakon-lakon* pertunjukannya, pada akhirnya bermuara dalam Kitab *Pustaka Raja*. Selanjutnya oleh K.G.P.A.A. Mangkunegoro VII dikembangkan menjadi *pakêm pèdhalangan* Wayang Purwa dengan Judul *Sêrat Pèdhalangan Ringgit Purwa* sebanyak 37 jilid (Haryanto, 1995: 189-1991). Dalam upaya mengalih-fungsikan *pakêliran* tersebut sebagai strategi dakwah, muncul banyak *lakon carangan* atau gubahan baru yang tetap bersumber dari *Ramayana* dan *Mahabharata* tetapi bernuansa islami. Antara lain meliputi: *Déwaruci*, *Jamus Kalimasada*, *Wahyu Makuto Romo* (penggabungan *Ramayana* dengan *Mahabharata*), *Syèh Siti Jenar*, *Mustaka Alam* (*Sêmarmungguh kaji*), *Mustokowèni*, *Pandu Bêrgala*, *Pêtruk Dadi Ratu* (Petruk menjadi Ratu), *Mbangun Candi Sapta Arga*, *Wêdharing Sifat Rongpuluh* (jabaran sifat duapuluh), dan sebagainya (Sugito, 1984: 53-55).

Sejak awal, para penyebar ajaran Islam menyadari bahwa sejauh apapun pertunjukan wayang diupayakan berjarak dari

keyakinan lokal, mitologi, dan aura hinduistik, tetapi tetap sulit melepas diri dari karakteristik dasar filosofis dunia pewayangan. Strategi penggunaan *pakêliran* Wayang Purwa sebagai media dakwah dengan berbagai cara, justru beresiko jika tidak dipahami substansi dasarnya. Harus dipahami bahwa inti filosofi Wayang Purwa bukan apa yang muncul di panggung atau atraksi yang kasat mata, tetapi wilayah tafsir yang ada di dalam penghayatan masing-masing penontonnya.

Dunia filosofis Wayang Purwa adalah dunia universal, bukan keberpihakan dan bukan juga ideologi agama tertentu. Peminjaman epos *Ramayana* dan *Mahabharata* oleh budaya Jawa bukan untuk mengambil ajaran hinduistiknya, melainkan mengusung nilai-nilai kehidupan yang paling mendasar dan universal. Konsepsi dasarnya bukan pahala atau dosa, bukan terbatas benar atau salah, tetapi rentangan kontemplasi tentang pilihan jalan hidup dengan segala konsekuensinya. Barangkali penggunaan wayang sebagai media pengenalan ajaran Islam memang cukup adaptif bagi masyarakat Jawa pada suatu masa tertentu, tetapi untuk tujuan pendalaman iman justru beresiko besar. Pada esensinya, ajaran Islam adalah upaya pengarahannya ke satu jalan menuju Tuhan, tetapi dunia wayang tidak memberi alternatif pilihan jalan tertentu, kecuali berkisah tentang tokoh-tokoh mitologis dengan berbagai pilihan jalan dan akibat yang ditimbulkannya. Melihat kenyataan tersebut, para kreator seni islami pasca misionarisasi Walisanga, mencoba menciptakan beberapa jenis wayang yang lebih sesuai dengan ajaran Islam, seperti Wayang *Sadat*, Wayang *Dêmak*, Wayang *Gêdhog*, dan sebagainya.

Penggunaan Wayang Purwa sebagai media penyebaran agama dapat berakibat terjadinya pendangkalan nilai-nilai filosofis wayang itu sendiri, dengan hasil yang tidak begitu signifikan tetapi justru beresiko terjadinya bias ajaran yang ingin

disampaikan ke penontonnya. Sejarah membuktikan bahwa sekalipun budaya Jawa meminjam tokoh-tokoh pahlawan dalam Kitab *Ramayana* dan *Mahabharata*, tetapi Wayang Purwa tidak pernah menjadi bentuk indogtrinsi agama Hindu atau Budha; yang dikandung dalam dunia pewayangan bukanlah dogma agama, melainkan kosmologi kesadaran eksistensial orang Jawa (*Kêjawèn*). *Lakon-lakon* dipergelarkan sebagai panduan kontemplatif untuk lebih mudah memahami ajaran agama apapun. Dalam konteks fungsionalnya sebagai media dakwah, Wayang Purwa sangat potensial untuk tahap pengenalan ajaran agama, dan cukup beresiko untuk pendalaman iman.

2. Media Pendidikan

Belajar dari ‘pergeseran fungsi’ wayang yang diadaptasi untuk kepentingan dakwah, persoalan baru muncul pada batas antara filsafat kontemplatif dengan keyakinan dogmatis. Kesadaran tersebut menghadirkan hikmah bahwa dunia wayang lebih potensial sebagai media edukasi yang bersifat mendasar dan ‘posisi netral’. Dalam *lakon-lakon* ajaib dunia pewayangan, selalu dimulai dengan cerita tentang suatu tatanan kerajaan yang agung, di dalamnya penuh dengan tanda-tanda sosiologis yang ideal. Beberapa puluh tahun yang lalu para *dhalang* berkeliling desa-desa terpencil mengabarkan contoh sempurna tersebut. Kekuatan dramaturgis *pakêliran* wayang mampu merasuk ke alam bawah sadar masyarakat pedesaan bahwa narasi yang disampaikan oleh *dhalang* dipercaya sebagai realita sebenarnya yang pernah ada.

Dalam wayang mencerminkan masyarakat agraris ideal dengan baik, dengan karya-karya sastra dari para Pangeran Jawa terkemuka yang banyak dijadikan pengkayaan dalam *lakon* pewayangan; berisi ajaran tentang *pamêling* (peringatan) dan *piwulang* (nasihat moral) (Lombard, 1996- Vol.3: 130 & 138).

Strategi estetika panggung wayang, membangun pola adaptif agar nilai-nilai yang terkandung dalam setiap *lakon* yang dipentaskan mampu dipahami oleh penontonnya dalam berbagai tingkat penghayatan. Nilai-nilai edukatif yang tanpa memihak, tidak menggurui, bahkan memberi kelonggaran interpretasi (tafsir) yang mampu membuka pengalaman-pengalaman baru tentang nilai-nilai kebaikan, kebenaran, dan kebijaksanaan.

Dunia wayang adalah dunia lambang yang mampu menghadirkan atraksi panggung melampaui lambang. Lambang-lambang disembunyikan dalam kemegahan ‘dunia antah-berantah’ yang tidak sempat terkoreksi oleh penontonnya. Sublimasi lambang menjadi daya magis yang seakan menghipnotis penontonnya untuk memilih satu titik keputusan pada bentangan abu-abu antara kutub hitam dan putih. Apapun pilihan tersebut, dunia wayang tidak pernah membuat koreksi benar atau salah, karena substansi dasarnya bukan untuk menghakimi, tetapi justru memberi pilihan untuk memaknai arti kebenaran ataupun sesuatu di balik kesalahan. Oleh karena itu, dalam konsepsi apresiasi budaya Jawa, memberi tingkatan penghayatan sebagai bentuk penghargaan apapun keputusan penghayatnya. Tingkatan tersebut meliputi: 1) *madubasa* (kedewasaan individual), 2) *madurasa* (kedewasaan sosial), serta 3) *madubrata* (kedewasaan spiritual). Nilai-nilai edukasi dalam dunia wayang mengarahkan pada peningkatan kedewasaan budi pekerti, mempertajam *tanggap sasmita* (peka terhadap tanda-tanda alam/zaman), serta memandu proses penguatan jasmani dan rohani agar *mumpuni* (mampu dan sanggup) dalam mensikapi segala persoalan hidup dan kehidupan (Haryanto, 1995: 176).

Wayang Purwa adalah prasarana pendidikan yang tidak mengenal batas usia, tingkat pendidikan formal, dari kalangan

atas atau rakyat jelata, ia laksana perpustakaan kehidupan besar, yang mempersilahkan setiap pengunjungnya memilih buku yang paling penting dan menarik serta duduk di kursi baca yang disenangi. Tidak ada yang menyalahkan jika hanya ingin menikmati *limbuk'an*, menunggu *gara-gara*, terpesona pada *sabêt* perang, hingga mencari makna-makna kontemplatif, bahkan menjadikannya sebagai media katarsis (pencucian jiwa).

3. Media Hiburan

Prasasti Changgal Abad VIII menjelaskan bahwa, Raja Sanjaya menyamakan dirinya dengan Raja Rama (dalam kisah *Ramayana*), tampak jelas betapa ia terobsesi pada tokoh wayang. Hal itu menunjukkan pada zaman dahulu, wayang kulit telah menjadi seni pertunjukan dan hiburan istana yang sangat dihormati, dan selanjutnya berkembang sebagai seni pertunjukan yang juga dimiliki oleh masyarakat desa (Sutrisno, 1983:6-9).

Sumber lama yang menjelaskan bahwa salah satu fungsi pertunjukan wayang sebagai hiburan dapat dilacak pada *Kakawin Arjuna Wiwaha*. Sebuah karya sastra karya pujangga terkenal Mpu Kanwa di masa kekuasaan Raja Erlangga di Jawa Timur tahun 1019-1042, satu bait tulisannya menyebutkan bahwa:

"Hananonton ringgit manangis asêkêl muda hidêpan, huwus wruh tuwin yan walulang inukir molah angucap hatur ning wang trésnèng wisaya malaha ta wihikana ri tatwa nyan maya sahana-nana ning bawa siluman".

Artinya: "Orang yang menonton wayang menangis, terpesona dan sedih, meskipun sudah tahu bahwa yang ditonton hanyalah kulit hewan yang dipahat, diberi bentuk manusia, dapat bertindak dan berbicara. Yang menonton ibarat orang yang tamak akan harta dunia yang nikmat; akibatnya mereka terjerat hatinya, tidak tahu bahwa sebenarnya hanya bayangan yang tampil laksana siluman belaka" (Haryanto, 1988: 18-19).

Berpijak pada kalimat di atas menunjukkan bahwa sejak Abad XI, pertunjukan wayang di Jawa telah mampu menarik perhatian penonton, bahkan larut dalam ekspresi emosional yang mendalam.

Keberadaan wayang sebagai seni pertunjukan panggung, tidak dapat dipisahkan dari aspek hiburan (*entertainment*). Berdasar pertimbangan tersebut, bentuk *pakêliran* dan rupa wayang mengalami evolusi yang mendasar. Aspek-aspek distorsi dan stilasi bentuk, anatomi, proporsi, efek bayangan, serta pewarnaan menjadi pertimbangan yang sangat kompleks dan rumit. Begitu juga persoalan *lakon* atau jalan cerita yang dipentaskan, menjadi pertimbangan penting untuk tetap dapat diapresiasi sebagai bentuk hiburan, meskipun sisi pesan moralitas tetap menjadi bagian terpenting. Sinergi itulah yang menjadikan dunia pewayangan tetap memiliki penggemar, terutama yang berminat pada pesan-pesan filosofis dan pemahaman tentang hidup dan konsep-konsep kearifan lokal Jawa.

D. Fungsi Estetik

Kesenian wayang (Purwa) sebagai pertunjukan multi-perspektif terbuka terhadap berbagai sudut kajian; antara lain adalah kajian filsafat, psikologi, teologi, karakterologi, kultural, sosio-kultural, pedagogi, sosiologi, literatur, serta dramatologi atau teaterologi. Sebagai seni multi-media adalah bentuk elaborasi dari sekian cabang seni, meliputi: seni pedalangan, *karawitan* (musik), seni rupa, dan seni sastra. Dalam konteks kekinian, pertunjukan wayang selain sebagai hiburan juga bermuatan keilmuan (*science*) dan seni (*art*) (Satoto, 1990).

1. Estetika Rupa

Perkembangan Wayang kulit mengalami evolusi rupa selama ratusan tahun sampailah pada puncak representasinya dalam bentuk yang paling canggih dengan kompleksitas ikonografi yang rumit, serta paling mengena untuk kepentingan pertunjukan panggung maupun berdiri sebagai karya boneka wayang. Stilasi bentuk, distorsi anatomi, hingga dekonstruksi proporsi tubuh tokoh seakan telah mencapai titik yang tidak dapat diubah lagi. Upaya-upaya pengubahan ke dalam perupa-an wayang lain sebagai bentuk pengembangan yang merujuk pada Wayang Purwa, justru membawa pada mendangkalan estetika bentuk rupanya, belum lagi akan kehilangan daya perlambangan atas perubahan tersebut. Hal itulah yang memantaskan bahwa bentuk rupa Wayang kulit Purwa telah sampai pada titik klasiknya; dimana kata ‘klasik’ dipahami tidak dapat diubah atau ditingkatkan lagi menjadi semakin indah atau lebih estetik.

Niat para *Wali* untuk mengubah secara masif tanda-tanda hinduistis menjadi islamis pada karya wayang Jawa justru menemukan ‘wilayah rupa baru’ pada bentuk rupa dan pola dasar wayang. Berbagai abstraksi dilakukan dengan tujuan menjauhkan penggambaran boneka wayang dari kesan realistik (gambaran manusia lumrah) justru membawa pada ‘abstrak dekoratif’ yang naif dan absurd. Sebagai contoh, penggambaran bentuk wajah tokoh dengan hidung panjang meruncing seperti jari telunjuk, memanjang cekung seperti batu asah, atau menggelembung besar menyerupai buah terong, bentuk mata seperti butir gabah padi atau bulat lingkaran sempurna seperti koin mata uang, bahkan digambarkan dua mata berjajar rapat pada posisi wajah wayang menghadap ke samping (*en-profile*) pada tokoh *buto* (raksasa) ... adalah sesuatu yang tidak mudah diterima oleh *canon* Estetika Barat. Ketika seniman Spanyol

Pablo Picasso melukis sepasang mata berjajar pada wajah orang atau muka binatang yang menghadap ke samping dalam karya yang berjudul *Guernica* (1937), dianggap suatu pencapaian estetik yang luar biasa.. sedangkan gambaran semacam itu telah ada di wajah wayang Jawa ratusan tahun sebelumnya.

Stilasi luar biasa pada wayang-wayang Jawa, terutama Wayang Purwa yang terjadi sekitar tiga abad lampau diperkirakan memang upaya mengarahkan pada bentuk rupa yang menjauhi kemiripan gambar manusia (realistis). Hal itu terkait dengan konsepsi yang berkembang di masyarakat Islam Jawa tentang pantangan menggambar makhluk hidup. Pada sisi lain muncul pula perkiraan bahwa abstraksi tersebut memiliki keterkaitan dengan bentuk-bentuk wayang relief pada candi-candi Hindu. Hal itu terkait erat dengan penggambaran tokoh-tokoh lambang sebagai pahlawan pelindung dari dunia bayang-bayang. ‘Tokoh lambang’ bukan merujuk pada manusia nyata, pencitraan bentuk rupa tersebut mengalami evolusi selama berabad-abad, tidak banyak yang menyadari bahwa evolusi tersebut mengarah pada citra yang paling mentakjubkan (Holt, 2000: 183).

Distorsi leher memanjang condong ke depan, pundak melebar jauh dari badan, lingkaran tubuh sungguh ramping, lengan tangan seperti tulang menjuntai turun hingga sebatas pergelangan kaki, keseluruhannya mirip serangga belalang; namun sama sekali tidak berkesan aneh dan ganjil. Ukuran badan wayang yang sungguh tidak proporsional dengan perbandingan antara tinggi badan dengan lingkaran kepala berkisar 1 banding 3 atau 4, sedangkan untuk ukuran normal tinggi manusia 7 atau 7,5 kali lingkaran kepalanya. Semua yang ada pada anatomi dan proporsi wayang sedemikian kontroversial, tetapi ketika tampil sebagai sosok atau tokoh tertentu, semua keganjilan itu sirna. Semua

tampak wajar, tidak ada yang salah, sangat tepat sesuai dengan karakteristik tokoh yang dimainkan, bahkan tanda-tanda anatomis bentuk rupanya pun memiliki hubungan dengan spesifikasi suara tokoh yang dibawakan oleh *dhalang*.

Selain abstraksi dalam bentuk stilasi dan distorsi ekstrim tersebut, banyak tokoh-tokoh wayang juga dibuat menjadi beberapa varian yang disebut *wanda*. Ikonografi *wanda* wayang secara ekspresional mampu menandai karakter tokoh yang menunjuk pada peranan dan konteks penokohan, usia, status hierarkis, temperamen, dan kadang suasana hati (sikap) tokoh (Holt, 2000: 194). *Wanda-wanda* tersebut merepresentasikan watak dasar tokoh wayang, ekspresi mental atau kondisi emosional tertentu; tergambar pada pola mata, mulut, hidung, warna dan tegak luruhnya wajah, serta perbandingan ukuran tubuh (Haryanto, 1991: 25). Bagi masyarakat awam hampir-hampir tidak mengenali perbedaannya, tetapi bagi para *dhalang* hal itu sangat membantu dalam mengekspresikan perbedaan tekanan suara dan *sabêtan* atau gerakannya di panggung.

Keputusan pewarnaan kulit wajah dan badan wayang yang *disungging* hitam, emas, putih, merah, bahkan biru sama sekali tidak pernah memunculkan kritik sebagai bentuk koreksi atas kemelencengan warna naturalistik. Apapun dan bagaimanapun yang ada pada performa wayang terasa begitulah tepatnya. Keputusan pewarnaannya tidak sekedar memberi kesan menarik secara visual, tetapi menyimpan makna-makna perlambangan yang terkait dengan karakterisasi tokoh wayang. Keajaiban bentuk rupa wayang (Purwa) pada akhirnya tidak dapat terpungkiri bahwa karya budaya tersebut adalah cerminan dari para kreator seni rupa Jawa yang mampu merepresentasikan sesuatu yang abstrak, tidak kasat mata, hanya ada di wilayah psikologi, emosional, batiniah, bahkan memvisualkan sosok-

sosok dewa yang tidak pernah ada rujukan bentuk rupanya. Itulah bentuk transformasi dari wilayah abstraksi ke dunia lambang, bahkan bentuk sublimasi dari idea ke tataran metafisik-transcendental.

Apapun yang direpresentasikan pada bentuk rupa Wayang Purwa tidak pernah bertujuan sebatas indah secara visual. Seringkali justru tidak indah bahkan cukup naif (dan salah) untuk ukuran Estetika Modern Barat. Semuanya diperhitungkan dengan berbagai perspektif kepentingan, baik sebagai boneka wayang, perangkat pertunjukan panggung, fleksibilitas untuk *sabêtan* (dimainkan), jarak pandang dari jangkauan mata penonton, abstraksi dari tokoh tertentu, representasi dari sifat-sifat seseorang, visualisasi dari karakter dan ekspresi manusia, hingga pertimbangan bayangan *silhouette* yang ditimbulkan di balik layar. Artinya, bahwa pencapaian titik klasik dari Wayang Purwa bukan sebatas ‘karya indah’ dalam pengertian sebagai karya *kagunan* dalam konteks karya *edi-peni* yang terkait dengan ritual, karya seni yang mengandung nilai-nilai ekspresional, karya kriya karena hasil kerajinan tangan, maupun desain yang memiliki pola dan dapat diperbanyak. Ia bahkan telah mampu merangkum dan mensinergikan kesemuanya itu dalam satu substansi sebagai *wewayangan*, dalam cakupannya sebagai:

- bayangan dari sesuatu
- gambaran dari suatu pesan
- perwujudan dari sesuatu yang abstrak atau sulit digambarkan
- keberadaan yang diadakan dari yang tidak ada dan tidak mewakili keberadaan apapun.

Sulit diterima oleh dunia akademik, bahwa bentuk rupa wayang kulit secara representasional justru jauh lebih modern dari Seni Modern Barat (Sukasman, 1993: 38). Ketersesatan

awal yang sering dilakukan para peneliti bentuk rupa wayang adalah ketika mendasarkan kajiannya pada Estetika Barat. Jika tidak dipahami bahwa prinsip dasar dari *pakêl* estetika wayang sungguh berseberang jalan dengan *canon* Estetika Barat, bahkan berbeda paradigma, maka hasil kajian yang dicapai justru akan menjadi bentuk pendangkalan makna atau malah penyesatan nilai-nilai estetika bentuk rupa Wayang Purwa. Prinsip dasar dari estetika Barat adalah merepresentasikan sesuatu yang empirikal, rasional, dan ekspresional, tetapi dunia wayang justru merepresentasikan yang disembunyikan oleh pengalaman, diingkari oleh rasionalistas, serta di balik kemunculan sesuatu yang ekspresional tersebut.

2. Estetika *Pakêliran* (Seni Pertunjukan)

Pada awalnya boneka wayang dirancang dan diciptakan untuk melayani kepentingan prosesi, mulai dari yang bersifat religio-magis hingga sebetulnya pertunjukan panggung hiburan. Berdasar representasi penokohnya dalam Wayang Purwa, boneka-boneka tersebut berevolusi seiring dengan kepentingan estetika *pakêliran*. Masing-masing zaman dan pengaruh kekuasaan, baik ideologi keyakinan maupun pemerintahan menyempurnakan struktur dramatikanya hingga mencapai tahap klasik dan *adiluhung*. Pengertian *adiluhung* dimaknai sebagai puncak pencapaian konsepsi idealisasi hidup dan kehidupan yang paling mendasar dan universal.

Dalam diskursus akademik, pertunjukan Wayang kulit Purwa dikelompokkan ke jenis seni panggung, seni drama etnik atau teater tradisional. Pengelompokan tersebut berdasar pada struktur dramatisnya yang memang memiliki ciri-ciri dramaturgi, terutama dalam jalan cerita (*lakon*), penggunaan karya sastra (naskah), tokoh pemain atau yang dimainkan, aspek

pendukung dramatisasi (musik dan *têmbang*), serta representasi pertunjukannya yang telah terpola secara regeneratif. Pergelaran wayang merupakan seni multi-media yang *ansamble* dan kompleks. Di dalamnya tidak mungkin dipergelarkan tanpa keterlibatan hampir seluruh bidang ilmu dan seni. Wayang (Purwa) merupakan kristalisasi dari perilaku, sikap hidup, pola pikir, atau elaborasi dari seluruh capaian peradaban dan kebudayaan Jawa (Satoto, 1990: 16).

Setiap pertunjukan atau pertunjukan kesenian wayang (Purwa) pada dasarnya adalah pementasan sebuah *lakon* atau jalan cerita. Telah lama pementasan *lakon* wayang tersusun menjadi struktur klasik yang nyaris tidak berubah. Secara regeneratif struktur tersebut sampai pada kesepakatan budaya menjadi *pakêm pakêliran*, yang diperkirakan murni hasil kreasi budaya Jawa. Di berbagai wilayah budaya yang diklaim oleh para peneliti Barat sebagai asal mula wayang, terutama drama-drama Hindu dari budaya India, juga tidak mengenal struktur tersebut. Secara garis besar, struktur dramatik yang dipentaskan memang mirip seni pertunjukan panggung lainnya, meliputi: awal atau pembukaan, tengah atau puncak konflik, dan akhir atau penyelesaian konflik, tetapi pada masing-masing babak diperkaya dengan plot adegan yang spesifik, unik, dan selalu memancing munculnya pertanyaan. Pada masing-masing bagian diiringi *gêndhing* (irama *gamêlan*) dengan nada atau intonasinya yang berbeda pula.

Memahami *pakêliran* wayang Purwa tidak akan utuh jika hanya berdasar pada atraksi visual saja seperti kebanyakan pada karya-karya pertunjukan lainnya. Baik dari bentuk rupa boneka wayang tokoh, *lakon* atau jalan cerita, pembabagan *plot* adegan, *suluk*, *têmbang*, bahkan irama *gamêlan* dan *kêlir* (bentangan layar) adalah struktur sistematis yang dipenuhi oleh perlambangan.

Telah lama masyarakat Jawa terbiasa dengan pergeleran wayang semalam suntuk dari jam sembilan malam hingga empat dini hari yang dipercaya sebagai waktu yang tepat untuk prosesi pemanggilan roh leluhur, ketika wayang masih efektif sebagai prosesi ritual magis.

Sebelum dunia pewayangan dimulai, daya-daya magi dihadirkan sebelah-menyebelah pada sisi pinggir *kelir*, dua kekuatan yang paradoksal berjarak dan berjajar berlawanan arah membentuk 'jeda ruang' tempat *lakon* dipergelarkan. *Gunungan* atau *Kayon* berdiri tegak tepat di tengah *kêlir*, dan tatkala *bêdhol kayon* (*Gunungan* dicabut) dimulailah dunia pewayangan. *Jêjêr* menjadi adegan pertama yang berisi narasi panjang tentang sebuah kerajaan ideal oleh *dhalang*. Babak berikutnya, masalah dimunculkan, upaya penyelesaian justru menimbulkan konflik yang rumit, mulai *pêrang ampyak* atau *rampogan* hingga *pêrang kêmbang* (perang antara Janaka dengan *buto* Cakil). Tepat di tengah malam konflik semakin *chaos* (kacau), tatanan kosmos terguncang, *goro-goro* (bencana kehidupan) merusak segalanya. Upaya solusi dimunculkan, ksatria protagonis yang disertai oleh *Punakawan* hadir untuk mengatasi keadaan. Babak ketiga; *pêrang agêng* (perang besar) berkobar, banyak korban, banyak persoalan dilematik, dan selalu saja berakhir dengan hikmah bahwa niat suci dan kekuatan batiniah akan unggul di akhirnya. Ksatria utama tiba-tiba menari (*tayungan*) atau tari *golèk*, terasa tidak ada hubungannya dengan konflik yang telah diselesaikan, tetapi begitulah dunia pewayangan, bukan hanya menutup cerita dengan hal yang melegakan, tetapi justru *tayuh* dan *golèk* (tafsirkan dan carilah) maknanya di balik semua yang telah terjadi... dan *kayon* kembali tertancap tegak di tengah *kêlir* sebagai tanda dunia pewayangan telah berakhir.

BAB V

NILAI-NILAI WAYANG PURWA

Keunikan wayang sebagai karya seni rupa dan seni pertunjukan terletak pada sifat perlambangan di balik performanya; gaya ungkap perlambangan merupakan kunci pesona estetik dari kesenian tersebut (Bastomi, 1996: 2). Pada saat menghayati wayang muncul kesadaran betapa besarnya tanggung jawab budaya, maksud moralitas, dan idealisasi tujuan manusia secara jelas, setiap pertanyaan paradoksal tentang hidup dan kehidupan tidak akan selesai dengan jawaban dalam perspektif tunggal, melainkan selalu didasarkan pada konteks waktu dan ruangnya (Suseno, 1995: 12). Apapun yang muncul dalam dunia pewayangan adalah perlambangan dari *lakon* hidup dan kehidupan manusia sepanjang zaman; “lakon” dalam Bahasa Jawa yang diambil dari kata *laku* mencakup seluruh proses perjalanan hidup dan kehidupan (Bastomi, 1996: 3). Dunia pewayangan secara menyeluruh adalah perlambangan dari *jagad cilik* (mikrokosmos) sebagai bentuk representasi dari segala yang ada pada *jagad gêdhé* (makrokosmos) (Haryanto, 1995: 176). Pewayangan bukan sekedar drama panggung pertunjukan yang berkisah tentang anak manusia, melainkan suatu maha karya sebagai bentuk kristalisasi konsepsi hidup dan sublimasi kesadaran ideologis kehidupan, bahkan sering menjangkau dimensi *khayangan* juga lintas kehidupan dalam konteks reinkarnasi.

Apapun judulnya, *lakon* wayang merupakan jalan cerita dengan alur tetap dan isinya sama dari panggung ke panggung. Artinya mirip dengan *folklore* (cerita rakyat) yang ceritanya selalu sama secara turun-temurun. Diskursus menjadi menarik karena setiap *lakon* yang dipentaskan selalu membuka wilayah tafsir yang berbeda, muatan filosofis yang terus berkembang, serta nilai-nilai kontemplatif baru. Dari dahulu hingga sekarang, struktur adegan yang tidak berubah, alur cerita yang sebagian besar sudah di luar kepala pencintanya, tetapi dalam setiap pertunjukannya selalu membangun nilai-nilai kesadaran baru bagi penghayatnya.

Bagi manusia Jawa wayang (dunia wayang) merupakan *lambang minangka piwulang* (lambang sebagai pelajaran) sekaligus *piwulang minangka lambang* (pelajaran sebagai lambang) (Bastomi, 1995: 55).

Bagi masyarakat Jawa, wayang (pewayangan) adalah sumber nilai yang seakan tidak pernah kering, dunia pewayangan terbentang dari seluruh persoalan kesadaran *immanensi* hingga *transcendental*. Isinya mencakup *realm of spirits* (wujud dari batiniah) dan keseluruhannya merupakan pengejawantahan dari *spiritual realm* (batiniah yang mewujudkan). Dari dunia antah-berantah tokoh-tokoh sakti diturunkan ke kehidupan nyata dalam bentuk bayang-bayang yang ganjil. Sungguh suatu realita panggung yang sebenarnya tetap berjarak dengan kesadaran *immanensi* di dunia manusia. Tokoh-tokoh tersebut tidak pernah identik dengan manusia lumrah, dan sebaliknya, manusia pun tidak pernah bisa menjadi tokoh-tokoh dimaksud. Keberadaan tokoh wayang membangun jarak antara yang imanen keberadaan manusia dengan dunia lambang yang transenden. Jarak tersebutlah yang menjadi sumber tanpa batas, menjadi wilayah bagi manusia untuk menggali nilai-nilainya (Hassan, 1977: 41).

Dunia wayang menyimpan ideologi hukum tetap yang mendasar dan universal, sebuah dinamika kolosal kehidupan manusia dalam keseimbangan yang stabil tetapi justru berdasar pertentangan. Tidak ubahnya seperti seorang pelukis yang tidak mungkin dapat memunculkan warna terang tanpa sisi gelap di sekitar atau sebaliknya. Begitulah dunia wayang, sisi gelap, sosok antagonis, sifat angkara dibutuhkan untuk memperjelas keberadaan yang terang, protagonis, dan jiwa ksatia. Di antara dunia *têngên* (kanan) yang baik dan *kiwa* (kiri) yang buruk terbentang ruang kosong tempat para wayang menggenapi penokohnya. Seperti garis vertikal yang diapit dua buah garis horizontal, membangun *space* (ruang) tempat nilai-nilai pewayangan dilahirkan (Holt, 2000: 193-194).

A. Nilai Religio Magis

Wayang dalam perjalanannya pernah menjadi bagian penting sebagai prosesi ritual agama atau kepercayaan lama, dan *dhalang* diposisikan sebagai ‘mediator’ antara dunia manusia dengan roh leluhur ataupun para dewa. Pada konteks tersebut, *dhalang* dihormati sebagai tokoh sakti, pendeta, pimpinan ritual, *dhukun* ataupun *shaman*. *Dhalang* seakan mencari kunci yang menghidupkan ritual, apapun yang diucapkannya dalam adegan pertunjukan wayang, oleh para penontonnya dipercaya sebagai ucapan tokoh yang diwayangkan. Tokoh-tokoh tersebut adalah abstraksi dari para pahlawan titisan roh-roh leluhur mereka, sehingga menjadikan wayang semakin dihormati dan disakralkan. Para pahlawan dalam dunia wayang bergerak dan berputar seperti planet dengan satelit-satelitnya, tidak ada yang kebetulan, semua mengikuti jalan *dharma* dan *karmanya* sebagai takdir. Kesemuanya membangun ruang kosmis bagi penghayatnya, bukan wilayah logika dan empirik, melainkan ruang mitos yang

dapat memberi ketentraman batiniah, ruang transcendental yang mampu membangun keyakinan tentang keberadaan dan takdirnya dalam tatanan dunia yang ilahiah (Hazeu, 1897: 45).

Ketika para Wali berupaya menginisiasi *pakêliran* menjauh dari aura animistik, dinamistik, dan hinduistik dalam bentuk infiltrasi konsepsi maupun penokohan wayang, justru memunculkan wilayah transcendensi baru. Dimana muatan religio-magis yang ingin dirombak malah membuka ‘ruang magi’ baru dalam keyakinan masyarakatnya. Sebagaimana tokoh Semar yang tidak pernah tertulis dalam Kitab *Mahabharata* diciptakan dan dihadirkan untuk ‘mengacak’ eksistensi dunia kedewaan, juga dengan tujuan untuk melakukan degradasi eksklusifitas para dewa.

Diceritakan bahwa Semar bukan tokoh dari mitologi Hindu (India) tetapi murni dari karya Budaya Jawa, keberadaannya sangat penting dalam kisah *Mahabharata* versi *Wayang Purwa* Jawa. Ia adalah gambaran tokoh yang paling dihormati, meskipun hanya *wong cilik* (rakyat kecil) sebagai pengikut Arjuna. Sêmâr adalah bentuk aktualisasi dari Sanghyang Ismaya, dalam dimensi *khayangan* sebagai salah satu putra Sanghyang Tunggal, dua saudaranya adalah Bhatara Guru (Sanghyang Manikmaya) dan Togog (Sanghyang Antaga) (Suwandono, 1991: 407). Misi Sêmâr turun ke *Arcapada* (bumi) untuk mendampingi keluarga *Pandawa* dalam rangka menegakkan kebenaran. Dalam realita kehidupan masyarakat Jawa, Sêmâr diyakini bukan lagi tokoh dari dunia mitologis, tetapi telah menjadi ‘sosok gaib’ pelindung Tanah Jawa. Keberadaannya sangat dicintai dan dihormati, bahkan imaji tentang keberadaannya banyak menjadi legenda baru, penampakan-penampakannya dalam wujud ‘supra-natural’ yang menyerupai ciri-ciri dirinya sering menjadi cerita lokal di beberapa tempat. Dan begitulah dunia wayang terutama

bagi masyarakat Jawa, sebagian tokoh-tokohnya telah mampu menembus zaman, membangun keyakinan bahwa para tokoh tersebut tetap hidup di alam psiko-antropologis yang tidak lepas dari aura magis hingga sekarang.

B. Nilai Etik-Moral

Secara epistemologis, etika Jawa tidak dapat terpisah dari religi, filsafat, dan estetika, maka nilai-nilai etik di dalam dunia pewayangan pun berputar di ketiganya. Wayang Purwa merupakan realitas lambang yang memanfaatkan kelonggaran kisah *Ramayana* dan *Mahabharata* untuk menampilkan nilai-nilai kontemplatif. Dalam *Mahabharata* versi Jawa, para penonton akan cukup sulit membuat keberpihakan ketika berhadapan dengan kompleksitas paradoksal dari karakteristik masing-masing tokohnya, serta kerumitan hubungan kisah antar tokoh. Sebagaimana Yudistira, tokoh tertua dari keluarga Pandawa yang terkenal jujur dan penyabar satu sisi juga terlibat perjudian yang berakibat fatal. Begitu juga Wrekudara atau Bima Sena simbol sifat ksatria perkasa tetapi haus darah, atau Arjuna ksatria sempurna kekasih para dewa tetapi beristri banyak. Pada sisi lain, Durjudana sang raja Astina yang distigmakan lambang keserakahan, ternyata memiliki sifat setia hanya pada satu istri yaitu Banowati yang tetap mencintai lelaki lain yaitu Arjuna. Tidak berbeda jauh dengan kisah *Ramayana*, sosok Rahwana yang dicap sebagai simbol angkara murka tetapi dapat bersikap baik kepada Dewi Sinta yang telah diculik dan dibawa ke istananya. Sebaliknya, tokoh Rama sebagai lambang ksatria yang penuh cinta kasih tetapi justru meragukan kesetiaan istrinya, yang menyebabkan Sinta rela *pati-obong* (membakar diri) untuk membuktikan kesetiannya di akhir cerita.

Ramayana dan *Mahabharata* membuka alternatif tafsir dan perenungan yang tanpa batas, gambaran sifat-sifat manusia dari

yang paling luhur hingga yang paling keji, strategi meraih kemenangan dari cara paling ksatria hingga penuh kelicikan, sumpah yang harus digenapi hingga *karma* yang ditanggung turun-temurun. Fenomena paradok antara baik dan buruk, antara pembela kebenaran dengan mementingkan diri sendiri menjadi dua sisi yang tidak terpisahkan. Justru ruang konflik di antara keduanya itulah fenomena etik dan moralitas dibentangkan. Sebagai *titah* (manusia) tidak ada yang sempurna, yang baik pun memiliki sisi buruk atau sebaliknya. Dunia wayang adalah *wewayangan* (bayangan) dari *kasunyatan* (kenyataan yang sesungguhnya) hidup dan kehidupan manusia; dimana tidak mudah untuk ditarik garis batas yang tegas antara hitam dan putih, antara baik dan buruk.

Seringkali perbedaan tajam di antara tokoh-tokoh wayang, kesemuanya adalah cerminan keragaman sifat dan perwatakan, serta garis takdirnya, sebagaimana keragaman hidup harus terus mengalir yang diwarnai dengan berbagai dikotomi. Semua diperlukan dan saling melengkapi satu dengan lainnya; ketegangan yang selaras serta kestabilan yang energetik adalah aura moralitas-etik yang ingin diajarkan dalam dunia Wayang. Meskipun dalam perkembangan terakhir, cerita pewayangan sembarang disimpulkan menjadi dua kutub antara Kebaikan dan Kejahatan (Anderson, 2008: 13-14).

Dari pangung kepanggung *pakêliran* Wayang Purwa, tampaknya masyarakat Jawa lebih menyukai kisah-kisah yang bersumber dari *Mahabharata* daripada *Ramayana*. Hal itu mencerminkan bahwa karakteristik etik masyarakat Jawa kurang tertarik dengan pandangan hidup berkutub hitam atau putih, dan moralitas keberpihakan. Mereka lebih nyaman memandang sesuatu secara multi-perspektif, banyak kemungkinan, mudah memaklumi dan tidak mudah menghakimi. Belum tentu yang tampak ‘sederhana’ itu sesungguhnya sederhana, dan yang tampak baik juga belum tentu sepenuhnya baik, atau sebaliknya. *Lakon-lakon* wayang memberikan kelonggaran tafsir berdasar

pengalaman dan tujuan hidup masing-masing, sebab dan akibat merupakan konsekuensi dari keputusan yang diambil. Nilai apapun yang dapat diambil dari dunia wayang, merupakan cermin untuk melihat diri sendiri. Belajar dari perjalanan hidup dari tokoh wayang adalah belajar bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukan dan perubahan apa yang harus dilakukan.

Karakterisasi manusia Jawa sedatar boneka wayangnya, karakter yang dimiliki bukan merepresentasikan kumpulan sifat dari kedalaman psikologis; melainkan perilaku mereka tampaknya dipandu oleh nasib dan keniscayaan hidupnya (Mulder, 1994: 75).

Nilai moral wayang adalah representasi moralitas yang sungguh mendasar dan menyeluruh, yang dapat dimaknai sebagai pengalaman batiniah dan refleksi kesadaran diri masing-masing penghayat. Memang bukan tawaran panduan yang sederhana, tetapi dapat menjadi inspirasi untuk menyederhanakan permasalahan hidup yang kompleks. Wayang tidak menggurui, bukan nasihat dan panduan moralitas, melainkan representasi dari kompleksitas permasalahan manusia yang disederhanakan (Suseno, 1995: 5-31 dan 1996: 160-167).

C. Nilai *Kêjawèn*

Niels Mulder menyatakan bahwa pada prinsipnya *Kêjawèn* bukan kategori agama, melainkan tuntunan etika dan cara hidup yang bersumber dari pola pikir manusia Jawa (Mulder, 1994: 3). Memetakan 'Agama Jawa' dengan berbagai varian yang sebagian besarnya bernuansa spiritual-mistik, dimensi Tuhan ditemukan pada kedalaman batiniah sebagai pencapaian kesadaran *rasa* yang murni. Capaian wilayah etika dan estetika masyarakat Jawa yang dibangun dengan afeksi yang menjauh dari hedonistik, keselarasan antara diri dan semesta, keheningan batin yang tanpa skala, keyakinan yang membangun kekuatan

metafisik, serta kemampuan spiritual yang dikeramatkan; semuanya dalam rangka menuju karya cipta yang merefleksikan “makna dan rasa yang sejati”. Bagi alam penghayatan masyarakat Jawa, bahwa makna tidak dapat menjadi makna tanpa peran rasa, dan rasa menjadi tidak berarti tanpa makna, maka sesungguhnya antara makna dan rasa adalah *manunggal* (satu-kesatuan) (Geertz, 1995: 62-64). Dunia wayang bukan jalan menuju Tuhan, melainkan analog tentang pengelolaan makna dan rasa yang ‘dipersiapkan’ untuk memahami jalan hidup yang dipilih serta menyadari dengan segala konsekuensinya.

Ketika para penyebar ajaran Islam mulai berakselerasi dengan tradisi lokal dan menjadikan dunia pewayangan sebagai salah satu media penyebaran agama tersebut, maka terjadilah pengkutuban cara pandang di dalam hubungan para penyebar Islam di Jawa. Satu pihak adalah Sufisme atau penganut *tasawuf* dan mistik, dan penganut *figh* dan teologi pada pihak lain. Dalam perkembangannya, justru kaum *tasawuf*-lah yang mendapat banyak pengikut baru karena pola penyebarannya menggunakan bentuk-bentuk infiltrasi ajaran Islam ke dalam dunia pewayangan yang justru kental dengan tradisi hinduistik. Secara perlahan, dogma Politheisme hinduistik bergeser menjadi Monotheisme.

Wayang (dunia pewayangan) sebagai ‘karya seni total Jawa’ bersifat multiperspektif, dalam segi edukasi mengarah ke konsepsi *kasampurnan* (kesejatian atau kesempurnaan hidup) yang merupakan puncak idealisasi dari budaya klasik Jawa. Konsepsi *Kêjawèn* memungkinkan manusia dapat mencapai tahapan tertinggi atau kesempurnaan, baik dalam bentuk kesadaran eksistensial maupun pencapaian tingkat spiritualitas. Dalam dunia pewayangan hal itu direpresentasikan secara simbolis; mulai dari adegan pembuka yaitu *jêbolan* dalam bentuk mencabut *kayon* atau *gunungan* sebagai tanda dimulainya pertunjukkan. Panggung *pakeliran* dimulai, lambang kelahiran

manusia, munculnya berbagai persoalan hidup yang dipenuhi bentangan *dharma* dan *karma*. Konflik antara hitam dan putih menciptakan bayang-bayang sebagai perlambangan hidup dan kehidupan manusia, dan *tancêp kayon* atau *dhalang* menancapkan *gunungan* sebagai tanda berakhirnya cerita anak manusia dalam menjalani *dharma* dan *karmanya*.

Perjalanan wayang yang menyerap sekian banyak tragedi hidup dan kemuliaan kehidupan dalam rentang berabad-abad, adalah gudang pengalaman yang dapat menjadi cermin kearifan dalam memetakan fenomena dan permasalahan. Dunia bayang-bayang yang memuat rangkaian zaman dalam cara ungkap yang paling naif, mampu mentransformasikan realita menjadi dunia lambang sebagai puncak karya kemanusiaan yang telah mencapai tahap “klasik”. Menyelami budaya Jawa adalah syarat mutlak untuk terlebih dahulu mempelajari dan memahami dunia wayang, karena wayang adalah miniatur dari segala etos, etik, moralitas, magi, religi, pandangan hidup, hingga spiritualitas manusia Jawa (Geerts. 1995: 58). Aura wayang mampu menjadi pemandu dan takaran pada sikap dan perilaku keseharian masyarakat Jawa. Perilaku buruk hingga yang ideal direfkesikan dalam etika simbolik dan estetika hiper-realistik dari para kreator elit dari agamawan hingga bangsawan Jawa. Kekuatan itu diserap oleh masyarakatnya menjadi panduan hidup dan cara menghadapi kehidupan dari masa ‘tumpang-tindihnya’ pengaruh berbagai agama hingga berbagai idelologi modern di zaman sekarang.

Karakteristik filsafat wayang berusaha menawarkan kebenaran yang paling netral tetapi menyeluruh, dimana ‘puncak kebenaran’ dipahami sebagai “kebenaran sejati” (*Ultimate Truth*) yang bersumber pada Yang Tunggal (Tuhan). Tingkat kulminatif itulah yang dalam *lakon-lakonnya* diterjemahkan dalam ‘konflik simbolik’, yang memberi kelonggaran para penghayatnya untuk memahami, memaknai, dan menemukan kebenaran sejati

tersebut. Wayang tidak sekedar menyodorkan hasil, tetapi mencoba memberi kisi-kisi proses pencapaiannya. Dunia lambang yang memandu pencapaiannya secara bertahap, yaitu: 1) Pengetahuan Sejati (*Ultimate Reality*) dapat dicapai melalui ilmu, dalam konteks budaya Jawa lebih mendasarkan pada *ngèlmu* (implementasi antara ilmu dengan aktualisasinya), 2) Rasa Sejati (*Ultimate Feeling*), dimana rasa bukan sebatas rasa secara emosional tapi *roso* batiniah, 3) Kesadaran sejati (*Ultimate Awareness*) (Haryanto, 1995: 163). Dunia panggung yang mensinergikan antara kesadaran ilmu dengan kesadaran rasa untuk menemukan dimensi kesadaran eksistensial ruang dan waktu.

Memahami filsafat Wayang Purwa adalah filsafat hidup dan kehidupan Manusia Jawa, penyatuan antara kesadaran jasmaniah dan rokhaniah yang dijalin dengan fenomena animistis-dinamistik purba, religio-magis hingga spiritualitas. Makna Sejati (*Ultimate-Meaning*) yang dipahami oleh masyarakat Jawa sebagai jalan pencapaian “Hidup Sejati”. Wayang Purwa merentang keseluruhannya dalam narasi yang dapat dipelajari dan dipahami dalam segala tingkat pemikiran dan pengayatan dari berbagai usia. Dunia lambang dalam pewayangan adalah cara Manusia Jawa mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai *Kejawên* ke masyarakatnya tanpa ada usaha untuk menggurui ataupun memihak.

Dunia wayang dengan segala bentuk, lambang, makna, dan nilai-nilai keluhurannya adalah analog kosmologis Manusia Jawa dalam bahasa pertunjukan multi-media dan multi-perspektif. Kosmologi Wayang Purwa adalah refleksi *Kejawen* yang mencakup rentang pragmatisme hingga spiritualitas. Wayang adalah pemandu pencarian rahasia hidup dan kehidupan dengan cara yang paling mendasar dan universal. Bukan terbatas wilayah antara hitam dan putih, benar atau salah, hak atau tanggungjawab, melainkan bagaimana kemaknai keseluruhannya sebagai jalan *dharma*.

BAB V

PENUTUP

Merentang kosmologi Wayang Purwa adalah upaya memposisikan salah satu kesenian tradisional Jawa sebagai “subjek budaya” yang memiliki hak naratif tentang historikal, eksistensial, dan orientasi budaya Jawa. Selama ini, masyarakat memperlakukan wayang sebagai seni pertunjukan yang memuat berbagai tuntunan dalam bentuk perlambangan; sehingga lebih terfokus pada judul kisah atau *lakon*, tokoh utama, jalan cerita, kelucuan, dan atraksi *sabêtan* atau permainan boneka wayangnya. Tidak banyak yang tertarik dengan sejarah perjalanan panjang dan berbagai proses pengembangan, serta persoalan-persoalan di balik yang representasional.

Sejarah mencatat bahwa data manuskrip dan bukti-bukti artefak tentang wayang yang dielaborasi dengan konteks keyakinan masyarakat Jawa (Nusantara) purba yang penuh dengan prosesi animistik dan dinamik merupakan narasi besar yang seharusnya tidak lagi dipertentangkan bahwa wayang adalah asli karya bangsa Indonesia. Di masa sekarang memposisikan kesenian wayang sebagai pertunjukan hiburan

adalah hal yang wajar, karena konteks wayang yang pernah menjadi media ‘pencarian Tuhan’ telah berakhir. Dalam arti agama-agama *samawi* telah menjelaskan eksistensi Tuhan secara gamblang. Meskipun dunia pewayangan telah mengalami pergeseran fungsi dan kesakralannya, tidak terpungkiri bahwa di dalamnya tetap menyimpan makna dan nilai yang sungguh mendasar dan universal. Hal itu justru semakin membuktikan bahwa wayang memang pernah menjadi media terpenting dalam prosesi ritual magi masyarakat lampau, yang selalu diupayakan dalam bentuk representasi terbaik, terindah, unik, karismatik, inspiratif dan pencerahan.

Dari zaman ke zaman, wayang tetap memiliki peminat dan terus-menerus memiliki ‘daya tawar’ terhadap pengaruh asing dan budaya luar. Bangunan makna dan nilai-nilai simboliknya yang telah mencapai tataran *adiluhung*, membuktikan bahwa proses panjang dari adaptasi konteks fungsional, asimilasi pengaruh asing, hingga kristalisasi nilai-nilai keluhuran telah mencapai puncak kelangngan yang menjadi inspirasi dan pencerahan dari generasi ke generasi. Dunia Wayang Jawa hampir-hampir menajdi ‘Kitab Kebudayaan Jawa’ yang segala persoalan hidup dan kehidupan telah terwadahi dan disampaikan secara perlambangan kepada masyarakatnya.

Wayang Purwa dari sekian wayang yang pernah muncul di Jawa, bahkan pewayangan yang paling menginspirasi munculnya jenis wayang lain, merupakan repertoar yang tidak tertandingi oleh kesenian tradisional Jawa lainnya. Ia telah menjadi muara dari seluruh kesenian Jawa yang paling komprehensif, simpulan seluruh konsep hidup masyarakat Jawa, serta sumber *sanêpan* (perlambangan) tentang strategi pengelolaan masa depan. Dunia wayang tidak dapat mengelak dari ‘bentuk indah, rasa indah, dan ‘nilai indah’, tetapi pencapaiannya yang tertinggi adalah

‘keindahan nilai’ itu sendiri. Dalam arti, nilai-nilai yang ditujukan ke masyarakatnya bukan nilai yang memilah, memilih, dan merendahkan sesuatu yang dianggap tidak menilai, melainkan justru yang berbeda, berseberangan, dan paradoks itulah keindahan nilainya.

Dunia wayang tidak pernah memihak, tetapi rentangan antara hitam dan putih, antara kebaikan dan keburukan adalah wilayah leluasa untuk menggali maknanya. Segala keburukan pasti ada penyebabnya, begitu pula kebaikan, begitulah dunia pewayangan Jawa, setiap keberadaan, kejadian, sifat, dan perilaku tidak pernah dilihat dengan perspektif tunggal atau dibatasi oleh kotak ruang yang sempit, melainkan selalu terkait dengan waktu dan ruang yang seluas mungkin. Artinya, terbebas dari kepentingan pragmatis, tidak terjebak pada motif-motif tendensius, bahkan kepentingan kekuasaan sekalipun. Oleh karena itu, ketika dunia Wayang Purwa dipilah-pilah dalam berbagai sisi atau disiplin kajian, maka hanya tepat untuk wacana akademik atau diskursus rasionalitas Barat.

Wayang Purwa adalah *Ngèlmu Jawa*, pola pikir peradaban dan kebudayaan Jawa yang telah mampu memaknai hidup dan kehidupan sebagai kesatuan dari keseluruhan. Artinya bahwa Wayang Purwa merupakan kesatuan ilmu yang mencakup keseluruhan bidang ilmu, telaga ilmu yang menyediakan air ilmu untuk keperluan apapun. Secara esensial jauh berbeda dengan pemikiran Barat, dimana logika Barat mencoba mengembangkan ilmu dengan cara memperbanyak cabang ilmu dan selalu mempertebal batas demarkasi konsepsi di akhirnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Benedict R.O'Gorman. (2008). *Mitologi dan Toleransi Orang Jawa* (terj. *Mythology and Tolerance of the Javanese* (terjemahan). Yogyakarta: Jejak.
- Amir, Hazim. (1994). *Nilai-nilai Etis Dalam Wayang*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Bastomi, Suwaji. (1995). *Seni Dan Budaya Jawa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- (1996). *Gandrung Wayang*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Becker, Judith. (1993). *Gamelan Stories: Tantrism, Islam, and Aesthetics in Central Java*. Arizona: Arizona State University.
- Beg, M.A. Jabar. (1988). *Seni Di dalam Peradaban Islam*. Bandung: Pustaka
- Bruner, E.M. & Becker, J.O. (1979). *Art, Ritual, And Society in Indonesia*. Athens: Ohio University Center for International Studies - Southeast Asia Program.
- Budi, Setyo. (1999). *Tesis: "Spesifikasi dan karakteristik Wayang Wahyu Surakarta"*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Geertz, Clifford. (1992). *Tafsir Kebudayaan*, (Terj. *The Interpretations of Cultures: Selected Essays*) Yogyakarta: Kanisius.

- _____. (1995). *Kebudayaan dan Agama* (Terj. *The Interpretations of Cultures: Selected Essays*). Yogyakarta: Kanisius.
- Groenendaal, V.M. Clara van. (1987). *Dalang di Balik Wayang*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Guritno, Pandam. (1988). *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: UI Press.
- Hadiwijono, Harun. (2010). *Agama Hindhu dan Buddha*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hardjowirogo. (1955). *Sedjarah Wayang Purwa*. Jakarta: Perpustakaan Perguruan Kementerian P.P. dan K.
- Haryanto, S. (1991). *Seni Kriya Wayang Kulit (Seni Rupa Tatahan dan Sunggingan)*. Jakarta: Grafiti.
- _____. (1995). *Bayang-bayang Adiluhung (Filsafat, Simbolis, dan Mistik dalam Wayang)*. Semarang: Dahara Prize.
- _____. (1988). *Pratiwimba Adiluhung*. Jakarta: Djembatan.
- Hassan, Fuad. (1977). *Heteronomia*. Jakarta: Putaka Jaya.
- Hasyim, Umar. (1974). *Sunan Kalijaga*. Kudus: Menara Kudus.
- Hazeu, G.A.J. (1897). *Bijdrage Tot de Kennis van Het Javaansche Tooneel*. Leiden: E.J. Brill.
- _____. (1979). *Kawruh Asalipun Ringgit Sarta Gegepokanipun Kaliyan Agami ing Jaman Kina* (terjemahan). Jakarta: Depdikbud.
- Holt, Claire. (2000). *Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia* (terj. *Art in Indonesia: Continuities and Change*). Bandung: Art.line.
- Ismunandar, R.M. (1994). *Wayang Asal-usul Dan Jenisnya*. Semarang: Dahara Prize.

- Kayam, Umar. (1981). *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.
- (1997). *Transformasi Budaya Kita* (“Kedaulatan Rakyat”). Yogyakarta, 22 Mei.
- Koentjaraningrat. (1992). *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Kuntowijoyo. (1987). *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Kusumadilaga. (1981). *Serat Sastramiruda* (terjemahan). Jakarta: Depdikbud.
- Lull, James. (1998). *Media Komunikasi Kebudayaan (Suatu Pendekatan Global)*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Lombart, Dennis. (1996). *Silang Nusa Budaya Jawa* (Jilid. 3). Jakarta: Gramedia.
- Mangkunegara VII, G.K.P.A.A. (1957). *On the Wayang Kulit (Purwa) and Its Symbolic Mystical Elements*, (Terj. oleh Claire Holt). Ithaca: Cornell University Southeast Asian Program.
- Mellema, R.L. (1954). *Wayang Puppets (Carving, Colouring, and Symbolis)*. Amsterdam: Koninklijk Instituut voor de Tropen.
- Mertosedono, Amir. (1994). *Sejarah Wayang (Asal-usul, Jenis, dan Cirinya)*. Semarang: Dahara Prize.
- Moebirman. (1960). *Wayang Purwa (The Shadow Play of Indonesia)*. The Hague - The Netherlands: Courtesy of ‘van Deventer - Maasstichting’.
- Mulder, Niels. (1984). *Kebatinan dan Hidup Sehari-hari Orang*

- Jawa (Kelangsungan dan Perubahan Kulturil)*. Jakarta: Gramedia.
- _____. (1994). *Individual And Society in Java (A Cultural Analysis)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____. (1999). *Agama, Hidup Sehari-hari dan Perubahan Budaya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mulyono, Sri. (1976). *Wayang dan Karakter Manusia (Ramayana)*. Jakarta: Yayasan Nawangi.
- _____. (1978). *Wayang - Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan*. Jakarta: Haji Masagung
- _____. (1979). *Wayang dan Karakter Manusia (Mahabharata)*. Jakarta: Gunung Agung.
- Pigeaud, Th. (1967). *Literature of Java* (terjemahan). The Hague: Martins Nijhoff.
- Prawiroatmojo, S. (1985). *Bausastra Jawa- Indonesia*. Jakarta: Gunung Agung.
- Raffles, T. Stamford. (1978). *The History of Java* (Vol. 1). Kuala Lumpur, New York: Oxford University Press.
- Sajid, R.M. (1959). *Bauwarna Wayang I & II*. Yogyakarta: Percetakan RI.
- Salam, Solichin. (1960). *Sekitar Walisongo*. Kudus: Menara Kudus.
- Sastramiruda. (1981). *Serat Sastramiruda* (terjemahan). Jakarta: Depdikbud.
- Sastroamidjojo, A. Seno. (1964). *Renungan Tentang Pertundjukan Wajang Kulit*. Jakarta: Kinta

- Sastronaryatmo, Moelyono. (1981). *Wanda Ringgit Purwa*. Jakarta: Depdikbud PPBSID.
- Satoto, Sudiro. (1985). *Disertasi. "Wayang Kulit Purwa, Makna dan Struktur Dramatiknya"*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Soekatno. (1992). *Wayang Kulit Purwa (Klasifikasi, Jenis, dan Sejarahnya)*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Soemodidjojo, R. (1952). *Serat Asalipun Wajang - Njariosaken Mula Bukanipun Ing Tanah Djawi Wonten Titingalan Wayang Purwa*. Yogyakarta: Persatuan.
- Soewirjo, B. Ari. (1997). *Kepustakaan Wayang Purwa (Jawa)*. Yogyakarta: Senawangi.
- Subagya, Rahmat. (1976). *Kepercayaan, Kebatinan, Kerohanian, Kejiwaan, dan Agama*. Yogyakarta: Kanisius.
- _____. (1981). *Agama Asli Indonesia*. Jakarta: Sinar Harapan & Yayasan Cipta Loka Caraka.
- Sugito TH., Bambang. (1984). *Dakwah Islam Melalui Media Wayang Kulit*. Solo: Aneka.
- Sujamto. (1992). *Wayang dan Budaya Jawa*. Semarang: Dahara Prize.
- _____. (1997). *Reorientasi dan Revitalisasi Pandangan Hidup Jawa*. Semarang: Dahara Prize.
- Sukasman. (1993). *Segi Seni Rupa Wayang Kulit Purwa dan Perkembangannya* (Rupa Wayang dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia), dalam Pekan Wayang Indonesia VI. Jakarta: Senawangi & IKJ.
- Sulardi, RM. (1953). *Gambar Printjening Ringgit Purwa*. Jakarta:

Balai Pustaka.

Sumardjo, Jakob. (1997). *Perkembangan Teater Modern Dan Sastra Drama Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Suseno, F. Magnis. (1982). *Kita Dan Wayang*. Jakarta: Lembaga Penunjang Pembangunan Nasional.

_____. (1995). *Wayang Dan Panggilan Manusia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

_____. (1996). *Etika Jawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sutrisno, R. (1983). *Sekilas Dunia Wayang dan Sejarahnya*. Surakarta: ASKI.

Suwandono. (1991). *Ensiklopedi Wayang Purwa I: Compendium*. Jakarta: Dep. P & K.

Suwarno, Bambang (1999). *Wanda Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*. Surakarta: MENPORA - IPKKI - DIPARTA Surakarta.

Widodo, Ki Marwata Panenggak. (1975). *Balungan Ringgit Purwa (Mawi Bantah Kawruh)*. Solo: KS.

_____. (1984). *Tuntunan Ketrampilan Tatah Sungging Wayang Kulit*. Surabaya: Citra Jaya Murti.

Wijanarko. (1990). *Mendalami Seni Wayang Purwa (Menenal Wayang Sambrahan dan Sabrangan)*. Surakarta: Amigo.

Yudoseputro, Wiyoso. (1993). *Pengantar wawasan seni Budaya*. Jakarta: Depdikbud RI.

_____. (t. t.). *Wayang Dalam Perkembangan Seni Rupa Indonesia*. ASEAN: Studies Publication Series.

Yudoseputro, W, & Soekarman, M.S. (1993). *Rupa Wayang*

Dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia (Pekan Wayang Indonesia VI). Jakarta: Senawangi - IKJ.

Zoetmulder, P.J. (1985). *Kalangwan - Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Jakarta: Djambatan.

_____ (1990). *Manunggaling Kawulo Gusti (Pantheisme dan Monisme dalam Sastra Suluk Jawa)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

GLOSARIUM

<i>Adiluhung</i>	Sangat luhur, bernilai dan dihormati. Secara konsepsional telah sampai pada puncak nilai yang paling mendasar dan universal.
<i>Babad</i>	Sejarah tutur, Riwayat yang diceritakan turun-temurun.
<i>Babon</i>	Induk, menjadi rujukan.
<i>Bèbèr</i>	Rentang, gekar.
<i>Bêdhol Kayon</i>	<i>Dhalang</i> mencabut wayang <i>gunungan</i> atau <i>kayon</i> yang tertancap di tengah panggung, sebagai tanda dimulainya pementasan cerita wayang.
<i>Bêlulang</i>	Kulit hewan ternak (kerbau atau sapi) yang sudah disamak.
<i>Blangkon</i>	Kain penutup kepala dalam tradisi busana adat Jawa, biasanya berbahan dasar kain batik.
<i>Bléncong</i>	Lampu tradisional khusus untuk pertunjukan wayang yang dapat memunculkan bayangan wayang di permukaan <i>kelir</i> atau bentangan kain pertunjukan.
<i>Buto</i>	Raksasa dalam pewayangan (bukan buta).
<i>Carangan</i>	Jalan cerita atau lakon dalam pertunjukan Wayang Purwa hasil pengembangan dari kisah <i>Ramayana</i> dan <i>Mahabharata</i> .

<i>Cêmpala</i>	Alat pemukul kotak wayang terbuat dari kayu atau besi yang digunakan oleh <i>dhalang</i> untuk memunculkan bunyi tertentu untuk mengendalikan jalannya pementasan wayang.
<i>Cêmpurit</i>	Penjepit badan wayang yang terbuat dari tanduk kerbau, selain berfungsi untuk kerangka penguat agar badan wayang berdiri, juga untuk menancapkan wayang pada batang gedebong pisang.
<i>Dhalang</i>	Seseorang yang mementaskan kesenian wayang.
<i>Dhukun</i>	Seseorang yang memiliki kekuatan magis yang biasanya membantu orang lain dalam urusan supra-natural atau tokoh spiritual.
<i>Dolanan</i>	Mainan anak-anak.
<i>Gagrak</i>	Gaya atau pola gambar yang menunjukkan asal wilayah budaya tempat wayang itu dibuat dan dipentaskan.
<i>Gamêlan</i>	Seperangkat alat musik tradisional Jawa yang biasanya untuk mengiringi pementasan wayang.
<i>Gamêlan Pélog</i>	Seperangkat <i>gamêlan</i> yang dapat mencapai nada dasar tujuh tingkatan.
<i>Gamêlan Sléndro</i>	Seperangkat <i>gamêlan</i> yang dapat mencapai nada dasar lima tingkatan.
<i>Gara-Gara</i>	Salah satu babak dalam pertunjukan Wayang Purwa yang berisi adegan komedi

	<i>Punakawan.</i>
<i>Gêdêbog</i>	Gedebong atau batang pisang.
<i>Gêgêl</i>	Sambungan atau sendi pada lengan tangan boneka wayang.
<i>Gêlung Supit</i>	Stilasi ikatan gaya rambut wayang dari belakang meruncing ke atas kepala.
<i>Gêndhing</i>	Jenis irama lagu tradisional Jawa.
<i>Gendhing Ayak-Ayakan</i>	Irama <i>gamêlan</i> yang bernada riuh dan tinggi.
<i>Gendhing Srêmpêgan</i>	Irama <i>gamelan</i> yang bernada cepat.
<i>Golèk</i>	Boneka tradisional Jawa.
<i>Gunungan</i>	<i>Kayon</i> atau boneka wayang yang menyerupai gunung dan bergambar pohon Hayat.
<i>Hyang</i>	Eksistensi pancaran Sang Pencipta.
<i>Jagad Cilik</i>	Dunia kecil atau Mikrokosmos.
<i>Jagad Gêdhé</i>	Dunia besar atau Makrokosmos.
<i>Jêbolan</i>	Adegan mencabut <i>kayon</i> atau <i>gunungan</i> oleh <i>dhalang</i> sebagai tanda dimulainya pementasan pewayangan.
<i>Jêjêr</i>	Adegan pertemuan para petinggi kerajaan sebagai pembuka jalannya <i>lakon</i> dalam dunia pewayangan.
<i>Karawitan</i>	Seluk-beluk peralatan musik tradisional Jawa beserta cara memainkan dan jenis-jenis irama yang bisa dimainkan.
<i>Karma</i>	Menanggung nasib buruk akibat dari perbuatan buruk di masa lampau.

<i>Kasampurnan</i>	Kesadaran batiniah pada tingkat tertinggi.
<i>Kayon</i>	<i>Gunungan</i> atau boneka wayang yang menyerupai gunung dan bergambar pohon Hayat.
<i>Kêjawèn</i>	Konsepsi hidup dan kehidupan budaya Jawa.
<i>Kêlir</i>	Bentangan kain putih untuk pementasan wayang.
<i>Kêmênyan</i>	Setanggi.
<i>Kêpyak,</i>	Susunan lempengan logam yang tergantung di dinding luar kotak wayang dan dapat dibunyikan oleh dhalang dengan hentakan ujung kaki untuk memunculkan bunyi pengiring adegan wayang.
<i>Kêris</i>	Senjata pusaka tradisional Jawa yang sebagian besar dengan bentuk berkelok.
<i>Kêthoprak</i>	Teater panggung tradisional masyarakat Jawa.
<i>Khayangan</i>	Dimensi gaib tempat bersemayam para dewa.
<i>Kiwa</i>	Kiri.
<i>Klangênan</i>	Sesuatu yang menjadi media pelepasan kesenangan dan kerinduan.
<i>Kondhé Gondhèl</i>	Pola tata rambut pada perempuan Jawa yang berbentuk bulat lonjong menggantung.
<i>Kothak</i>	Box, kotak terbuat dari papan kayu nangka untuk wadah wayang.

<i>Kraton</i>	Istana tempat bertahtanya Raja Jawa (Ratu).
<i>Lakon</i>	Kisah atau jalan cerita wayang.
<i>Limbuk'an</i>	Adegan penyela sebelum memasuki konflik yang berisi nyanyian dan petuah-petuah dari tokoh Cangik dan anak perempuannya, Limbuk.
<i>Madubasa</i>	Tingkat kedewasaan individual.
<i>Madubrata</i>	Tingkat kedewasaan spiritual.
<i>Madurasa</i>	Tingkat kedewasaan sosial.
<i>Mantram</i>	Mantra, nyanyian atau ungkapan kalimat-kalimat bertuah.
<i>Mumpuni</i>	Tingkat kemampuan dan kematangan dalam menyelesaikan masalah.
<i>Murwakala</i>	Upacara tradisional Jawa yang bertujuan menghilangkan energi buruk akibat perbuatan tertentu (pantangan).
<i>Ngèlmu Jawa</i>	Ilmu dari Budaya Jawa yang telah terimplementasi dalam tindakan dan orientasi.
<i>Pakêliran</i>	Dunia pewayangan yang dipentaskan di panggung pertunjukan wayang di depan <i>kêlir</i> atau layar lebar.
<i>Pakêm</i>	Aturan tradisi yang tidak tertulis tetapi menjadi kesepakatan umum secara budaya dan dilanggengkan dari generasi-ke generasi
<i>Papar-Tunggak</i>	Upacara untuk membuka wilayah atau lahan baru.

Pathêt

Paugêran

Hukum tradisi yang tertulis dan disahkan oleh penguasa untuk menjadi aturan umum secara budaya.

Pêrang Agêng

Perang besar antara para petinggi kerajaan.

Pêrang Ampyak

Perang tingkat prajurit

Pêrang Kêmbang.

Perang simbolik antara Arjuna dan *Buto Cakil*.

Praba

Sinar atau nimbus, perangkat busana khas yang dikenakan di punggung oleh para tokoh wayang tingkat ratu atau raja.

Prabu

Sebutan khusus untuk Raja dalam dunia pewayangan.

Rampogan

Wayang lebar yang bergambar barisan prajurit lengkap bersenjata.

Ruwatan

Upacara tradisional Jawa yang bertujuan menghilangkan energi buruk dalam konteks kelahiran.

Sabêt

Teknik *dhalang* dalam memainkan boneka wayang.

Sabransan

Tokoh wayang yang tidak memiliki nama tetap.

Sadranan

Upacara penghormatan untuk arwah leluhur.

Sêngkalan:

Penanda waktu atas peristiwa monumental melalui kata simbolik yang baku sebagai penunjuk angka.

Sêrat

Naskah/manuskrip yang biasanya berpola

	<i>macapat</i> (pola tembang Jawa) sebagai sumber untuk membuat lakon pertunjukan wayang.
<i>Sindhèn</i>	Penyanyi lagu-lagu tradisional Jawa.
<i>Sukêt</i>	Rumput.
<i>Suluh</i>	Obor penerang.
<i>Suluk</i>	Alunan ritmis dari suara dalang yang berfungsi sebagai <i>têmbang</i> sekaligus mantra.
<i>Sunan</i>	Sebutan untuk tokoh besar penyebar agama Islam di Pulau Jawa.
<i>Tayuh</i>	Perkiraan atau tafsiran dari kekuatan metafisik.
<i>Tayungan</i>	Tarian tokoh wayang Wrekudara sebagai perlambangan tentang sesuatu yang harus ditafsirkan.
<i>Têngên</i>	Kanan.
<i>Trah</i>	Garis darah atau keturunan.
<i>Tudhing</i>	Sebatang alat penggerak tangan boneka wayang yang silindris panjang terbuat dari tanduk kerbau.
<i>Tulak-Balak</i>	Upacara menolak atau menghindari mara-bahaya atau bencana.
<i>Udan Mintaya</i>	Upacara minta hujan.
<i>Udhêng Gilik</i>	Gaya penutup rambut dari masyarakat Arab dari pilinan kain panjang yang dilingkarkan pada kepala.
<i>Wali</i>	Sebutan untuk kumpulan para tokoh besar penyebar agama Islam di Pulau Jawa.

<i>Wanda</i>	Ekspersi, watak, dan kondisi emosional, keadaan batin tokoh wayang yang ditunjukkan dengan perbedaan penggambarannya
<i>Wong Cilik</i>	Rakyat Kecil, rakyat jelata, masyarakat tingkat bawah.



Kosmologi Wayang Purwa

Dunia wayang dengan segala latar belakang, jenis, varian, bentuk, lambang, makna, dan nilai-nilai keluhurannya adalah representasi panduan hidup dan kehidupan Manusia Jawa. Kosmologi Wayang Purwa adalah refleksi Kejawaèn yang mencakup rentang karya cipta purba hingga masa sekarang, fungsi pragmatisme hingga spiritualitas, nilai estetika klasik hingga etika adiluhung. Wayang Purwa adalah pemandu pencarian rahasia hidup dan kehidupan dengan cara yang paling naif, mendasar, dan universal. Bukan terbatas wilayah antara hitam dan putih, benar atau salah, hak atau tanggungjawab, melainkan bagaimana memaknai keseluruhannya sebagai jalan Dharma.

Dr. Setyo Budi, M.Sn.



Lahir, Jepara 04 Juni 1967. Menyelesaikan S1 Seni Lukis di UNS Surakarta (1993), S2 Seni Murni di ITB Bandung (1996), S3 Pengkajian Seni di ISI Yogyakarta (2017). Aktif berkarya lukis dan pameran di tingkat nasional dan internasional. Skema keilmuan pada bidang Etno-Ikonografi, dengan fokus kajian pada batik, lurik, wayang, dan upacara/ritual tradisi Jawa. Status dosen tetap Seni Rupa Murni FSRD UNS, dan anggota Pusat Studi Institut Javanologi LPPM UNS Surakarta.