



**STRUKTUR LAKON WAYANG
“*CEKEL ENDRALAYA*”
KARYA R.M. ISMANGUN DANUWINATA
DAN RATNAWATI RACHMAT**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Ria Titien Martina
NIM : 2102406562
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul *Struktur Lakon Wayang Cekel Endralaya karya R.M Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi pada

Hari : Senin

Tanggal : 02 September 2013

Pembimbing I

Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum.
NIP 196101071990021001

Semarang, Agustus 2013

Pembimbing II

Drs. Sukadaryanto, M.Hum.
NIP 195612171988031003



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul *Struktur Lakon Wayang Cekel Endralaya karya R.M Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia ujian skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Pada hari : Senin

Tanggal : 2 September 2013

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Sekretaris

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

Dra. Endang Kurniati, M.Pd.

NIP 1960080319899011001

NIP.196111261990022001

Penguji I

Yusro Edy Nugroho, S.S, M. Hum.

NIP 196512251994021001

Penguji II

Penguji III

Drs. Sukadaryanto, M.Hum.

Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum.

NIP 195612171988031003

NIP 196101071990021001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi berjudul *Struktur Lakon Wayang Cekel Endralaya karya R.M Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat* benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2013

Ria Titien Martina
NIM 2102406562



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- *Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai dari suatu urusan, tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain. (QS.Al Insyirah: 6-7).*



Persembahan

1. Bapak & Ibu tercinta yang memberiku semangat serta selalu mengiringi dengan doa di setiap langkahku.
2. Adik-adikku, Ganjar Sulaksono dan Rully Titien yang kusayangi
3. Suamiku tercinta, dan putraku Shannav Adhi Pratama serta putriku Meisya Putri Dinari yang mendukung dan menjadi penyemangatku
4. Almamater UNNES tercinta.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah S.W.T, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (Strata I), Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum sebagai pembimbing pertama dan Drs. Sukadaryanto sebagai pembimbing kedua yang dengan sabar dan tulus telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sampai selesainya penulisan skripsi ini.
2. Yusro Edy Nugroho, S.S, M.Hum selaku ketua Jurusan dan dosen penguji I yang telah memberi bekal ilmu dan memberi kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini,
3. Dra. Endang Kurniati, M.Pd selaku sekretaris ujian skripsi yang membantu dalam pelaksanaan ujian skripsi,
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah bersedia membuka sidang ujian skripsi kepada penulis pada saat penulis melaksanakan ujian skripsi,

5. Para Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan ilmu pengetahuan untuk menyusun skripsi ini,
6. Bapak, Ibu, adik, suamiku serta kakak-ku yang selalu memberiku dorongan dan semangat serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis agar dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar,
7. Teman-temanku seperjuangan PBSJ angkatan 2006
8. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah S.W.T melimpahkan rahmat dan kebahagiaan kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini dan membalasnya dengan lebih baik dan lebih banyak. Penulis menyadari adanya kekurangan dan kelemahan pada penulisan skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk pijakan penulisan selanjutnya. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi pembaca khususnya dan dunia ilmu pengetahuan pada umumnya.

Semarang, Agustus 2013

Ria Titien Martina

ABSTRAK

Martina, Ria Titien. 2013. Struktur Lakon Wayang *Cekel Endralaya* karya R.M. Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I **Drs. Sukadaryanto, M. Hum.**, Pembimbing II **Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum.**

Kata kunci: Struktur Lakon, Cekel Endralaya.

Penyajian cerita yang dituangkan dalam bentuk *lakon* Cekel Endralaya memang menarik untuk diteliti. Kisah ini berawal dari Balairung Kerajaan Amarta yang dipimpin Prabu Yudistira kisruh atas hilangnya Raden Arjuna dengan membawa keris, panah *pasopati* dan *sarotama*. Cerita yang menarik ini dilengkapi intrik kesedihan Wara Sumbadra akibat ditinggal Raden Arjuna.

Pertanyaan tunggal yang digunakan sebagai pedoman penelitian struktur lakon Cekel Endralaya adalah bagaimana struktur lakon yang terdapat dalam cerita wayang *Cekel Endralaya* karya R.M. Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat? Pertanyaan tersebut digunakan sebagai pedoman dalam merangkai teori yang sesuai dengan objek penelitian.

Uraian metode yang digunakan dalam penelitian tersebut tercakup dalam pendekatan objektif. Struktur dramatik lakon *Cekel Endralaya* tentu saja berbeda dengan bentuk struktur cerita nonwayang. Oleh karena itu, data-data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan secara deskriptif kualitatif. Mendeskripsikan atau memaparkan data yang diperoleh dengan uraian kata-kata, bukan dengan cara perhitungan yang dilakukan oleh para peneliti dengan teknik kuantitatif. Data alur, tokoh dan penokohan, latar, tema dan amanat dalam bentuk deskripsi, tanpa menggunakan perhitungan angka atau statistik.

Beberapa hal yang menjadi simpulan berdasarkan penelitian dalam cerita *Cekel Endralaya* diuraikan dalam wujud ringkasan, (1) penelitian alur yang digunakan dalam mengidentifikasi cerita menggunakan alur wayang Jawa Tengah. Alur tersebut adalah (a) *pathet 6* yang terdiri atas 4 subalur; (b) *pathet 9* yang terdiri atas 3 subalur; dan (c) *pathet manyura* yang terdiri atas 3 subalur; (2) paparan selanjutnya mendeskripsikan nama dan variasi nama tokoh yang digunakan dalam cerita. Paparan kedua adalah penokohan. Penokohan diuraikan dalam subbagian yang terdiri atas (a) tokoh utama dan tokoh tambahan, (b) tokoh protagonis dan tokoh antagonis, (c) tokoh sederhana dan tokoh bulat, (d) tokoh statis dan tokoh berkembang, dan (e) tokoh tipikal dan tokoh netral; (3) Latar yang ditemukan dalam cerita *Cekel Endralaya* terbagi atas tiga jenis, yaitu latar ruang, waktu, dan suasana; (4) Amanat dalam cerita tersebut adalah kesetiakawanan, kepedulian, belas asih, keteguhan hati, dan kerja sama.

Saran dalam penelitian ini adalah (1) wujud karya sastra yang memiliki kekhasan memerlukan teori yang disesuaikan dengan karya sastra wayang; (2) penelitian mengenai cerita wayang memang perlu dikembangkan, sehingga *renaissance* sastra wayang dapat terwujud.

SARI

Martina, Ria Titien. 2013. Struktur Lakon Wayang *Cekel Endralaya* karya R.M. Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I **Drs.Sukadaryanto, M. Hum.**, Pembimbing II **Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum.**

Kata kunci: Struktur Lakon, Cekel Endralaya.

Andharan crita sing dibabarake sakjrone lakon Cekel Endralaya katon nengsemake kanggo ditlisik. Lakon sing nyritakake Balairung Kedhaton Amarta Aprabu Yudhistira nandang kisruh amarga ilange Raden Arjuna kanthi nggawa keris, panah pasopati lan sarotama. Crita sing nengsemake iki rinengga bab kanelangsane Wara Sembadra amarga ditinggal Raden Arjuna.

Pitakonan tunggal minangka pedhoman paneliten struktur lakon Cekel Endralaya yaiku kepiye cengkorongan lelakon sing mapan ing crita wayang Cekel Endralaya yasan R. M. Ismangun Danuwinata lan Ratnawati Rachmat? Pitakonan kasebut digunakake minangka pedhoman sakjrone ngrakit teori sing trep karo bab sing diteliti.

Andharan metode sing digunakake ing paneliten kasebut kacakup sakjrone panyawang objektif. Struktur dramatik lakon Cekel Endralaya tertamtu beda klawan wujud struktur crita sakliyane crita wayang. Mula, asiling paneliten sing ditlisik sakjrone paneliten kasebut dibabarake kanthi cara deskriptif kualitatif. Babarake asil sing digunggung kanthi wujud babaraning tembung, ora ndhapuk itung-itungan dening paniti kanthi nggatekake paugeran kualitatif. Asil panliten awujud alur, tokoh, lan penokohan, latar, tema, lan amanat awujud deskripsi, tanpa gunakake itungan angka utawa statistik.

Sadhengah bab sing dadi dudutan adhedhasar paneliten ing crita Cekel Endralaya kacakup sakjrone ringkesan, (1) Paneliten awujud alur sing digunakake sakjrone crita awujud alur wayang Jawa Tengah. Alur kasebut yaiku 1) pathet 6 sing karantam saka 4 reronce, b) pathet 9 sing karantam saka 3 reronce, lan c) pathet manyura sing karantam saka 3 reronce; (2) andharan liyane babarake nama lan maneka jeneng lakon sing digunakake sing digunakake sakjrone crita. Andharan angka 2 yaiku lelakon (penokohan). Lelakon dibabarake sakjrone andharan (a) tokoh utama lan tokoh tambahan, (b) tokoh protagonist lan tokoh antagonis, (c) tokoh sederhana lan tokoh bulat, (d) tokoh statis lan tokoh berkembang, lan (e) tokoh tipikal lan tokoh netral; (3) latar sing ditemokake sakjrone crita Cekel Endralaya dibabarake dadi telung jinis, yaiku latar ruang, waktu, lan suasana; (4) amanat sakjrone crita kasebut yaiku prasetyan, tepa slira, selas asih, kateguhan, lan tunggal karya.

Pituduh sakjrone paneliten iki yaiku (1) teori (paugeran) sing digunakake sakjrone neliti susastra wayang; (2) paneliten ngenani crita wayang pancen prelu dikembangake, saengga moncering susastra bisa mawujud.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	
2.1 Teori Strukturalisme	8
2.1.1 Sktruktur Lakon	11
2.1.2 Unsur-Unsur Struktur Lakon	13
2.1.2.1 Alur (<i>Plot</i>)	14
2.1.2.2 Tokoh dan Penokohan	21
2.1.2.3 Latar (<i>Setting</i>)	29
2.1.2.4 Tema dan Amanat	31
2.2 Hakekat Wayang	33
2.3 Hakekat Dramatik	37
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	40

3.2	Sasaran Penelitian	41
3.3	Teknik Analisis Data.....	41
3.4	Teknik Penyajian Data	42
3.5	Langkah-Langkah Penelitian	42

**BAB IV STRUKTUR LAKON WAYANG CEKEL ENDRALAYA
KARYA R. M. ISMANGUN DANUWINATA DAN
RATNAWATI RACHMAT**

4.1	Hasil Identifikasi Struktur Lakon Wayang <i>Cekel Endralaya</i>	44
4.1.1	Alur Cerita Wayang <i>Cekel Endralaya</i>	44
4.1.1.1	Alur dalam <i>Pathet Nem</i>	45
4.1.1.2	Alur dalam <i>Pathet Sanga</i>	52
4.1.1.3	Alur dalam <i>Pathet Menyura</i>	55
4.1.2	Tokoh dan Penokohan <i>Cekel Endralaya</i>	60
4.1.2.1	Tokoh <i>Cekel Endralaya</i>	61
4.1.2.2	Penokohan <i>Cekel Endralaya</i>	62
4.1.3	Latar Cerita <i>Cekel Endralaya</i>	66
4.1.4.	Tema dan Amanat	71

BAB V PENUTUP

5.1	Simpulan	76
5.2	Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	82

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang merupakan warisan leluhur yang adi luhung yang di dalamnya memuat filosofi hidup yang sarat dengan makna, yang mengajarkan tentang apa arti hidup dan kehidupan. Wayang selain sebagai *tontonan* juga sebagai *tuntunan* karena terkandung ajaran-ajaran yang dapat dijadikan pedoman dalam menapaki hidup dan kehidupan ini, tentang apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan bila ingin selamat di dunia dan akhirat. Tentang filosofi bahwa apa yang dilakukan akan menuai hasil. Istilah jawanya *Sapa nandur bakal ngunduh* (Siapa menanam akan menuai) karena dalam setiap cerita wayang selalu tersirat makna yang sangat dalam.

Dalam cerita wayang yang ada di tanah Jawa, ada 2 sumber yang dijadikan cerita, yaitu : *Ramayana* dan *Mahabarata*. *Ramayana* bercerita tentang Prabu Ramawijaya dan Dewi Sinta yang diculik oleh Prabu Rahwana dan Dewi Sinta dapat direbut kembali, tetapi karena Prabu Ramawijaya menyangsikan ketulusan cinta Dewi Sinta, maka akhirnya Dewi Sinta melakukan pati obong. Sedangkan *Mahabarata* bercerita tentang perseteruan dua wangsa yang masih satu keturunan, yaitu Wangsa Barata, dalam memperebutkan haknya. Kedua wangsa itu yaitu Pandawa dan Kurawa. Cerita wayang *Mahabarata* ini sendiri banyak episode-episodenya dan pada setiap episodenya selalu ada yang menarik, karena selalu menceritakan yang baik akan menang dan yang buruk akan kalah. Salah satunya

adalah cikel endralaya karena di dalam cerita ini banyak hal yang dapat kita ambil hikmahnya.

Penyajian cerita yang dituangkan dalam bentuk jalan cerita, menjadikan *lakon* ini menarik untuk diteliti. Kisah ini berawal dari Balairung Kerajaan Amarta dengan Prabunya Yudistira yang geger karena sang adik, Raden Arjuna hilang bagai ditelan bumi dengan membawa keris dan kedua panahnya yaitu *pasopati* dan *sarotama* serta kesedihan Wara Sumbadra karena di tinggal suaminya tersebut Raden Arjuna. Kemudian berlanjut adanya konflik yang menceritakan bahwa Raden Burisrawa yang telah mengirim bala tertarnya ke Dwarawati untuk berperang jika keinginannya untuk meminang Wara Sumbadra itu ditolak. Sejak kepergian Raden Arjuna dan kabar itu terdengar sampai ke telinganya, maka keinginan untuk mendapatkan Wara Sumbadra itu sangat besar sehingga apapun yang terjadi dilakukan untuk mendapatkan Wara Sumbadra. Konflik itu berlanjut saat Batara Kamajaya yang menjelma menjadi Raden Janaka itu turun dari *Madyapada* dan bermaksud untuk menghalangi jalannya Surya Putra (Adipati Karna) utusan dari Raden Burisrawa. Klimaks terjadi ketika Raden Janaka (Jelmaan dari Batara Kamajaya) itu berperang dengan pasukan dari Batubarang dengan mengeluarkan busurnya dan melepaskan senjata bajranya hingga semua pasukan itu tersapu angin termasuk kedua pemimpinnya yaitu Adipati Karna dan Jayadrata.

Situasi kembali membaik dan ternyata selama lima tahun setelah perginya Raden Janaka itu Wara Sembadra yang mengutus Dewi Larasati untuk pergi mencari suaminya tersebut menemukan seorang Satria dari Madukara yang

sedang bertapa di Gunung Banjar Melati. Bertapa itu sudah lima tahun bertapa di Gunung Banjar Melati dan berganti nama menjadi *Cekel Endralaya*, tujuan beliau bertapa adalah meminta kepada dewa agar kedua panahnya itu bisa mengalahkan semua senjata dalam perang Barathayuda dan tidak ada yang mengunggulinya.

Penyajian cerita wayang dalam lakon *Cekel Endralaya* juga lebih menarik dengan adanya konflik lagi ketika di Dwarawati terjadi kekacauan yang disebabkan oleh kedatangan para raksaka utusan Prabu Palasiya yang hendak melamar Wara Sembadra, namun para raksasa itu mampu dikalahkan oleh Prabu Baladewa, Raden Wrekodara, dan Gathotkaca serta Raden Wresniwira. Pada akhirnya semua kembali normal seperti sedia kala, Raden Janaka telah kembali dipertemukan dengan istrinya setelah sekian lama menghilang dan berganti nama menjadi *Cekel Endralaya*. Raden Janaka bersama istri-istrinya akhirnya kembali ke Madukara dengan di dampingi Prabu Kresna, Prabu Baladewa, Gathotkaca, Wresniwira dan Raden Samba.

Penyajian cerita dalam lakon *Cekel Endralaya* sangatlah menarik bagi penonton, hal ini disebabkan karena pada awal cerita sudah terjadi permasalahan dan konflik-konflik. Dikatakan menarik karena pada dasarnya penonton itu sendiri senang melihat konflik, hal ini bisa di lihat adanya kecenderungan masyarakat sekarang yang lebih menyukai berita atau hal-hal yang bersifat provokasi serta dapat membakar amarah orang lain, hal itu juga yang berpengaruh terhadap minat penonton akan adanya berbagai macam konflik yang terdapat dalam pertunjukan wayang.

Penyajian cerita dalam lakon *Cekel Endralaya* ini sangat menarik bagi pembaca. Hal ini disebabkan karena cerita lakon ini di sajikan dalam *tembang macapat* yang terdiri atas 16 pupuh. Berbeda dengan cerita lakon wayang lainnya yang biasanya di sajikan dalam bentuk pagelaran (pertunjukan wayang) ataupun naskah yang berbentuk teks dalam suatu lampahan. Walaupun cerita ini berbentuk tembang tetapi secara garis besar lakon ini sangat mudah di pahami oleh pembaca.

Selain itu hal yang menarik lagi dalam lakon wayang *Cekel Endralaya* adalah mengenai struktur cerita yaitu mengenai penggunaan alur yang memiliki keistimewaan sendiri. Jenis lakon bentuk wayang biasanya menggunakan 'alur gandha' atau 'alur lapis', hal ini dapat dilihat dalam lakon Bharatayuda dalam repertoire yang bersumber dari Mahabrata; di sana dapat ditemukan tiga alur sekaligus yaitu alur yang menggambarkan jalinan peristiwa kehidupan Kedewataan, Kurawa dan Pandawa. Hal ini dapat dilihat dari lakon *Cekel Endralaya* yang terdiri dari beberapa episode dan tiap-tiap episode sudah dapat disebut satu alur karena telah mempunyai satu kesatuan struktur cerita. Struktur lakon bentuk episode-episode lebih menekankan pada satu peristiwa penting dan konflik (tikaian).

Berbeda dengan stuktur lakon *banjaran* yang biasanya menggunakan alur longgar dan strktur lakon bentuk *pakeliran padat* yang menggunakan alur ketat. Lakon cerita wayang *Cekel Endralaya* ini menggunakan alur maju dimana dalam cerita ini jalinan peristiwanya terjadi secara beruntut dan berkesinambungan secara kronologis dari tahap awal sampai akhir mulai dari pemaparan atau pengenalan, perumitan, klimaks, peleraian dan penyelesaian selain itu alur mundur

juga digunakan dalam cerita ini. Hal lain yang menarik lagi dari lakon *Cekel Endralaya* menggunakan sorot balik, tinjau balik atau alih balik dimana pengungkapan peristiwa berjalan surut ke peristiwa-peristiwa yang terjadi sebelumnya. Hal ini bisa dilihat adanya perang *sampak* yang terjadi antara raksasa Batubarang dengan Prabu Baladewa dan Wrekodara, perang itu terjadi sebagai akibat dari perang sebelumnya ketika utusan dari Prabu Palasia dikalahkan oleh Batara Kamajaya ketika menyamar jadi Raden Janaka.

Alur yang dianalisis melalui urutan cerita maka akan ditemukan tokoh dan penokohan yang diikuti oleh latar dan tema. Penokohan dalam lakon *Cekel Endralaya* sangat bervariasi, selain adanya empat jenis tokoh peran yang merupakan anasir keharusan kejiwaan yaitu tokoh protagonis (peran utama), antagonis, tritagonis dan tokoh pembantu. Hal lain yang membuat lakon ini menarik untuk dikaji yaitu adanya tokoh statis atau tetap dan tokoh durjana. Dalam lakon *Cekel Endralaya* juga muncul adanya tokoh *malihan* yaitu Batara Kamajaya yang menjelma sebagai Raden Arjuna. Kehadiran tokoh *Malihan* ini yang mengagetkan para penonton yang tadinya dibuat bingung oleh konflik-konflik yang terjadi akhirnya semua teka-teki itu terjawab oleh adanya lakon *Malihan* ini.

Berkaitan dengan tema atau amanat, lakon *Cekel Endralaya* mempunyai tema atau amanat yang menarik karena berisi ajaran-ajaran yang berguna bagi masyarakat. Nilai-nilai ajaran hidup yang dapat diambil dari cerita ini adalah kesetiaan seorang istri kepada suaminya yang digambarkan oleh Wara Sumbadra yang tetap setia menanti kembalinya sang suami setelah lima tahun meninggalkan

dirinya. Adapun amanat lain yang dapat diambil yaitu adanya kerukunan antar saudara. Kemudian amanat lainnya yaitu : sebuah ajaran yang menggambarkan bahwa untuk mencapai suatu keinginan itu haruslah disertai dengan doa, usaha, ikhtiar dan tawakal. Seperti yang digambarkan oleh Raden Janaka yang melakukan tapa selama lima tahun lamanya di Gunung Banjar Melati, yang memiliki tujuan untuk menyempurnakan ilmunya dan meminta kepada sang dewa agar kedua pusakanya dapat menang dalam perang *Baratayuda*.

Penggambaran *setting* yang meliputi tempat, waktu dan suasana juga terlihat jelas dalam cerita ini. Unsur latar atau *setting* sangatlah penting dalam drama karena sangat berpengaruh terhadap *mood* atau suasana *lakon* secara keseluruhan. Seperti halnya dalam pertunjukkan wayang kulit, *setting* atau latar dalam cerita ini pun sama yaitu terjadi di bumi (*arcapada*) ataupun di kayangan (*Madyapada*), tempat para dewa.

Melihat wayang yang berisi nilai-nilai ajaran hidup dan wayang sebagai tuntunan, maka tidaklah aneh jika wayang dijadikan sebagai media pendidikan serta dijadikan tuntunan hidup, khususnya orang Jawa. Ada yang menarik lagi yang membuat wayang dipilih sebagai salah satu objek kajian, yaitu karena minat generasi muda terhadap apresiasi sastra khususnya wayang ini sangat rendah. Mereka menganggap bahwa pertunjukan wayang itu adalah pertunjukkan wayang kuno. Apalagi bahasa yang digunakan pun biasanya sangat susah dipahami oleh generasi muda. Sehingga wajar jika minat generasi muda terhadap wayang semakin hari semakin merosot. Sebab lain generasi muda tidak tertarik dengan wayang adalah tersedianya sarana hiburan yang lebih modern. Padahal dengan

mempelajari wayang sebenarnya kita ikut melestarikan kebudayaan dan dari wayang tersebut dapat diambil ajaran-ajaran hidup yang sangat bermanfaat bagi kehidupan. Sehingga dalam menempuh kehidupan selalu menempuh jalan kebaikan dan kebajikan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu, bagaimana struktur lakon yang terdapat dalam cerita wayang *Cekel Endralaya* karya R.M. Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap struktur lakon yang terdapat dalam cerita wayang *Cekel Endralaya* karya R.M. Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi generasi muda untuk dapat lebih memahami dan mencintai kebudayaan kita sendiri, serta dapat memberikan rasa ketertarikan pembaca pada wayang, baik itu cerita maupun pementasannya. Karena dalam wayang terkandung ajaran-ajaran kehidupan.

2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori strukturalisme dalam karya sastra khususnya sastra pewayangan, yaitu mengenai struktur dramatik cerita wayang.



BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Teori Strukturalisme

Teori strukturalisme sastra merupakan sebuah pendekatan terhadap teks-teks sastra yang menakankan keseluruhan relasi antara berbagai unsur teks. Unsur-unsur teks secara berdiri sendiri tidaklah penting. Unsur-unsur itu hanya memperoleh artinya di dalam relasi, baik relasi asosiasi ataupun relasi oposisi (Taum 1997:38)

Teori struktural mengatakan bahwa secara struktur suatu karya sastra terdiri dari elemen-elemen sastra yang dengan fungsinya masing-masing bertugas membentuk suatu struktur bangunan yang padu dan utuh. Elemen-elemen itu dinyatakan dalam wujud tema dan masalah, fakta cerita serta sarana cerita. Fakta cerita terdiri atas alur, penokohan, serta latar. Sarana cerita meliputi judul, pusat pengisahan, simbol, motif, humor, suasana, dan gaya. Strukturalisme pada dasarnya juga dapat dipandang sebagai cara berfikir tentang dunia yang lebih merupakan susunan hubungan benda, karena pada hakikatnya semua benda yang ada di dunia ini mempunyai hubungan satu sama lain yang tersusun menjadi sebuah struktur yang terdiri atas sebuah anasir. Strauss (dalam Teeuw 1988:140-141) mengatakan struktur tersusun dari sejumlah anasir, yang diantaranya tidak satupun dapat mengalami perubahan tanpa menghasilkan perubahan dalam semua anasir-anasir lain.

Abram (dalam Nurgiyantoro 2000:36) menyebutkan bahwa struktur adalah susunan, penegasan, dan gambaran semua bahan dan bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kompleksitas yang indah. Pengertian struktur pada pokoknya, berarti bahwa sebuah karya atau peristiwa dalam masyarakat menjadi suatu keseluruhan karena adanya relasi timbal balik antara bagian-bagiannya dan antara bagian dan keseluruhan (Luxemburg 1984:38). Menurut pandangan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa strukturalisme adalah bagaimana sebuah karya sastra menjadi satu kesatuan yang utuh dengan berbagai unsur yang ada di dalamnya sehingga membentuk satu kesatuan makna. Dengan kata lain tiap unsur dalam struktur itu tidak mempunyai makna dengan sendirinya.

Analisis struktur karya sastra dalam hal ini adalah karya fiksi (lakon wayang), dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji dan mendeskripsikan fungsi, dan hubungan antar unsur intrinsik karya sastra. Pada mulanya diidentifikasi dan dideskripsikan bagaimana keadaan peristiwa-peristiwa, plot, tokoh dan penokohan, latar, amanat dan tema kemudian dicari hubungan antar unsur itu, sehingga secara bersama membentuk sebuah totalitas kemaknaan yang padu (Nurgiyantoro 2002:37). Karena tujuan analisis struktur di sini yakni membongkar dan memaparkan dengan cermat, teliti dan sedetail mungkin fungsi dan keterkaitan antar berbagai unsur karya sastra yang secara bersama menghasilkan makna yang menyeluruh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa analisis struktural merupakan prioritas utama sebelum yang lain-lain. Ada beberapa pendapat dari para ahli sastra mengenai unsur-unsur yang membangun

karya sastra prosa. Aminudin (1995:66) mengemukakan bahwa salah satu genre sastra, karya sastra prosa mengandung unsur yang meliputi: tema, setting, gaya bahasa, penokohan, dan alur. Sementara tokoh lain menyebutkan unsur-unsur pembangun karya fiksi itu meliputi: tokoh dan penokohan, tema, alur, bahasa, dan pusat pengisahan (Baribin 1987:52). Adapun unsur-unsur intrinsik yaitu: tema, alur, penokohan, latar atau setting, tegangan, pusat pengisahan, dan gaya bahasa (Suharianto2005:28). Dalam penelitian ini digunakan metode struktural dengan pendekatan objektif dikarenakan pendekatan ini bertumpu pada teks itu sendiri dan memusatkan perhatian semata-mata pada unsur intrinsiknya. Teori tersebut digunakan sebagai dasar menganalisis lakon Cekel Endralaya yaitu struktur dramatik cerita tersebut.

2.1.1 Struktur Lakon

Lakon merupakan padanan kata untuk drama. Lakon adalah karangan yang berbentuk drama yang di tulis dengan maksud untuk dipentaskan (Sudjiman dalam Satoto 1985:13). Lakon kisah didramatisai dan ditulis untuk dipertunjukan di atas pentas oleh sejumlah pemain (Sarumpaet dalam Satoto 1989:38)

Laelasari dkk (2005:146-147) istilah lakon diartikan sebagai peristiwa atau karangan yang disampaikan kembali dengan tindak-tanduk melalui benda perantara hidup (manusia sebagai pemain). Dapat pula diartikan sebagai karangan yang berupa cerita sandiwara dengan gaya percakapan langsung.

Dari definisi tersebut di atas jelas bahwa *lakon* adalah istilah lain dari drama. Kata *lakon* itu justru berasal dari bahasa Jawa, yaitu bentukan dari kata

laku yang mendapat akhiran *-an*. Bentuk demikian dalam bahasa Jawa juga banyak dijumpai. Misalnya: *tuju* mendapat akhiran *-an* menjadi *tujon*, *tuku-an* menjadi *tukon*, *babu-an* menjadi *babon* dll. Bagi seorang sastrawan, *lakon* merupakan jenis sastra di samping jenis puisi dan prosa. Kaidah-kaidah dalam sastra, dapat diterapkan ke dalam jenis lakon. Lakon-lakon demikian sering disebut *lakon sastra* (Satoto 1985:13)

Lakon, prosa, dan puisi merupakan bentuk pengungkapan sastra. Jenis lakon berbeda dengan jenis prosa dan puisi dalam hal hakikat, bentuk pengungkapan dan teknik penyajian. Hakikat lakon adalah adanya tikaian (konflik), hakikat prosa adalah cerita, sedangkan hakikat puisi adalah imajinasi. Di dalam lakon, teknik penyajiannya menggunakan cakapan (baik monolog maupun dialog), prosa menggunakan kisah dan puisi teknik penyajiannya lebih menekankan pada penggunaan citraan (*imagery*)

Satoto Soediro (1985:14) memperinci bahwa lakon mempunyai hubungan dengan variabel-variabelnya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Lakon dan konflik manusia
- 2) Lakon dan penulis
- 3) Lakon dan sutradara
- 4) Lakon dan publik

Struktur merupakan komponen paling utama dan merupakan prinsip kesatuan lakuan (*unity of action*) dalam drama . Sistematika pembicaraannya dilakukan dalam hubungannya dengan alur dan penokohan (karakterisasi).

Struktur dalam ilmu kesusastraan adalah bangunan, di dalamnya terdiri dari unsur-unsur, tersusun menjadi satu kerangka bangunan yang arsitektural. Paul (dalam Satoto 1085:14) mengatakan bahwa adegan-adegan di dalam lakon merupakan bangunan unsur-unsur yang tersusun dalam satu kesatuan. Jika hendak menganalisis sebuah struktur lakon, kita harus memulai dengan unit dasar dari struktur lakon yaitu adegan.

2.1.2 Unsur-Unsur Struktur Lakon

Unsur-unsur penting yang membina struktur sebuah lakon antara lain yaitu tema dan amanat, alur (plot), penokohan (karakteristik), dan tikaian (konflik). Di samping unsur-unsur di atas Louise (dalam Satoto 1985:15) dan dalam bukunya *Introduction to Drama* mengemukakan disamping unsur alur dan penokohan, unsur latar (*setting*) juga sangat penting dalam lakon. Hal ini di karenakan latar sangat berpengaruh terhadap kejadian-kejadian apa, dalam hal lain berpengaruh terhadap *mood* atau suasana lakon secara keseluruhan.

Jadi dari uraian di atas, yang dimaksud unsur-unsur struktur lakon antara lain adalah alur (plot), penokohan (karakterisasi dan perwatakan), dan latar (*setting*) dan dari ketiga unsur tersebut akan mengungkapkan adanya tema dan amanat. Masing-masing unsur struktur lakon tersebut akan dipaparkan di bawah ini.

2.1.2.1 Alur (Plot)

Alur (plot) adalah jalinan peristiwa di dalam karya sastra (termasuk drama atau lakon) untuk mencapai efek tertentu. Pertautan antara peristiwa-peristiwa tersebut disebabkan adanya hubungan temporal (waktu) dan hubungan kausal (sebab akibat). Alur adalah rangkaian cerita yang dijalin dengan seksama, yang menggerakkan jalan cerita melalui perumitan (pengawatan atau komplikasi) ke arah klimaks dan penyelesaian.

Suharianto (2005:18) berpendapat bahwa alur atau plot adalah cara oengarang menjalin kejadian-kejadian secara beruntun dengan memperhatikan hukum sebab akibat sehingga merupakan satu kesatuan yang padu, bulat dan utuh. Jadi *plot* sebuah cerita haruslah bersifat padu, *unity* antara peristiwa yang satu dengan peristiwa yang lainnya, antara peristiwa yang diceritakan dengan kemudian ada hubungannya, ada sifat yang saling berkaitan. Dapat pula dikatakan, alur atau plot ialah rangkaian peristiwa yang dijalin berdasarkan hukum sebab akibat (kausal), dan merupakan pola, perkaitan peristiwa yang menggerakkan jalannya cerita ke arah pertikaian dan penyelesaiannya. Peristiwa kausal di sini merupakan peristiwa yang mempunyai dampak pada peristiwa-peristiwa lain dan tidak dapat diabaikan, karena akan berpengaruh pada keseluruhan karya.

Menurut Aminudin (1995:83) alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku di dalam suatu cerita. Sedangkan Nurgiyantoro (2002:114)

menyebutkan bahwa alur (*plot*) merupakan cerminan atau bahkan berupa perjalanan tingkah laku para tokoh dalam bertindak, berpikir, merasa dan bersikap dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan.

Keraf (1981:147) mengemukakan bahwa alur atau plot agaknya lebih baik bila dibatasi sebagai sebuah interrelasi fungsional antara unsur-unsur narasi yang timbul dari tindak-tanduk, karakter, suasana hati (pikiran) dan sudut pandang, serta ditandai oleh klimaks-klimaks dalam rangkaian tindak-tanduk itu, yang sekaligus menandai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan narasi. Alur merupakan rangkaian pola tindak-tanduk yang berusaha memecahkan konflik yang terdapat dalam narasi itu, yang berusaha memulihkan situasi narasi ke dalam suatu situasi yang seimbang dan harmonis.

Dari beberapa pendapat tersebut tentang alur atau *plot* dapat dikatakan bahwa alur atau *plot* adalah urutan atau tahapan peristiwa yang dilakukan oleh tokoh dalam sebuah cerita sehingga dapat membentuk suatu kesatuan cerita dengan tanpa meninggalkan hukum sebab dan akibat.

Alur (*plot*) dalam lakon tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga bersifat gerak fisik, hal ini nampak dalam penokohan. Antara gerak tokoh dan karakterisasi (perwatakan) saling menunjang dan mengisi serta saling melengkapi, dengan kata lain ada saling ketergantungan antara alur dan perwatakan.

Pada umumnya, alur suatu cerita terdiri atas lima bagian (Suharianto 2005:18) yaitu:

- 1) Pemaparan atau pendahuluan, yakni bagian cerita tempat pengarang mulai melukiskan suatu keadaan yang merupakan awal cerita.
- 2) Pengawatan, yakni bagian yang melukiskan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita.
- 3) Penanjakan, merupakan bagian cerita yang melukiskan konflik-konflik seperti disebutkan di atas mulai memuncak.
- 4) Puncak atau klimaks, bagian yang melukiskan peristiwa mencapai puncaknya, dari semua peristiwa yang telah terjadi dalam cerita atau bagian-bagian sebelumnya.

William (dalam Satoto 1985:21) membagi struktur drama ke dalam enam tahap, yaitu eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan.

- 1) Eksposisi: cerita diperkenalkan agar penonton mendapat gambaran selintas mengenai drama yang ditontonnya, agar mereka terlibat dalam peristiwa cerita.
- 2) Konflik: pelaku cerita terlibat ke dalam suatu pokok persoalan.
- 3) Komplikasi: terjadilah persoalan baru dalam cerita, atau disebut juga *rising action*. Di sini persoalan dimulai rumit dan gawat. Maka tahap ini sering disebut perumitan atau pengawatan.
- 4) Krisis: dalam tahap ini persoalan telah mencapai puncaknya (klimaks), persoalan atau konflik harus diimbangi dengan upaya mencari jalan keluar.

- 5) Resolusi: kalau dalam tahap komplikasi, persoalan merumit dan gawat, maka dalam tahap resolusi persoalan telah memperoleh peleraian. Tegangan akibat terjadinya tikaian (konflik) telah mulai menurun, maka dalam tahap ini disebut *falling action*.
- 6) Keputusan: dalam tahap ini persoalan telah memperoleh penyelesaian, dan pertikaian sudah dapat diakhiri.

Suharianto (2005:18-19) dilihat dari cara menyusunnya, alur dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Alur lurus adalah apabila cerita tersebut disusun mulai kejadian awal diteruskan dengan kejadian-kejadian berikutnya dan berakhir pada pemecahan masalah.
- 2) Alur sorot balik (*flashback*) adalah apabila cerita disusun dari bagian akhir dan bergerak ke muka menuju bagian titik awal cerita.
- 3) Alur gabungan adalah apabila cerita disusun dengan menggunakan alur lurus dan alur sorot balik secara bergantian.

Di lihat dari segi mutunya (kualitatif), alur dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu : (1) alur erat (alur ketat), dan (2) alur longgar

- 1) Alur erat (alur ketat) adalah jalinan peristiwa yang sangat padu di dalam karya sastra. Kalau salah satu peristiwa atau kejadian dihilangkan atau ditiadakan, maka keutuhan cerita akan terganggu.
- 2) Alur longgar adalah jalinan peristiwa yang tidak padu. Meniadakan salah satu peristiwa, tidak akan mengganggu keutuhan dan jalannya cerita. Dalam alur

longgar, sering disisipi alur-alur bawahan. Maka sering timbul apa yang disebut penyimpangan alur (*digression* atau digresi)

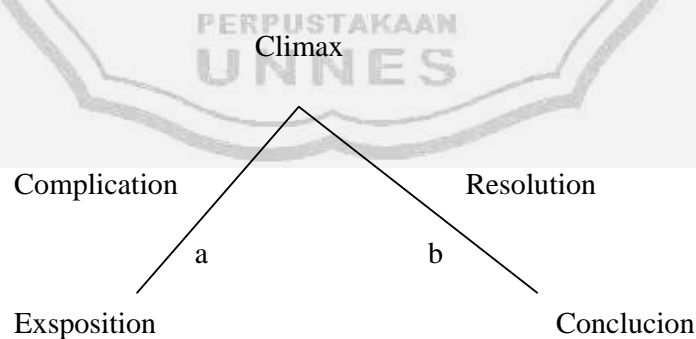
Dilihat dari segi jumlahnya (kuantitatif), alur dapat dibedakan menjadi dua macam pula yaitu : alur tunggal dan alur ganda Boultan (dalam Satoto 1985:20) dilihat dari sisi lain ada bermacam-macam alur sebagai berikut:

- 1) Alur menaik (*rising plot*), yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya sastra yang semakin menaik sifatnya.
- 2) Alur menurun (*falling plot*), yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya sastra yang semakin menurun sifatnya.
- 3) Alur maju (*progressive plot*), yaitu jalinan suatu peristiwa dalam suatu karya sastra yang berurutan dan berkesinambungan secara kronologis dari tahap awal sampai tahap akhir cerita melalui tahap-tahap pemaparan atau pengenalan, pengawatan atau perumitan, klimaks atau puncak, peleraian kemudian penyelesaian.
- 4) Alur mundur (*regressive plot*), yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya sastra yang urutan atau penahapannya bermula dari tahap penyelesaian, baru tahap peleraian, puncak, perumitan dan pengenalan.
- 5) Alur lurus (*straight plot*), yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya sastra mundur.
- 6) Alur patah (*break plot*), yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya sastra yang penahapannya tidak urut atau tidak runtut, tetapi patah-patah.
- 7) Alur sirkuler (*circular plot*), yaitu alur bundar atau alur melingkar, bahkan sering disebut alur spiral karena tak jelas ujung pangkalnya.

- 8) Alur linear (*linear plot*), yaitu alur lurus.
- 9) Alur episodik (*episodic plot*), sering disebut nonlinear plot. Alur episodik ini alur kecil dan jalinan alur ini tidak lurus tetapi patah-patah. Peristiwa yang dijalin ke dalam alur episodik ini merupakan episode-episode atau bagian dari cerita panjang.

Secara umum ada tiga komponen dalam struktur alur drama, yaitu; *introduction* (tahap awal), *situation* (tahap tengah), dan *resolusi* (tahap akhir). Gustaf Freytag menggambarkan lakuan dramatik (*dramatic action*) sebagai struktur dramatik. Itulah sebabnya maka struktur demikian disebut Pyramid Freytag's (dalam Satoto 1985:17). Pyramid Freytag terdiri dari:

- 1) Pengenalan atau eksposisi (*exposition*)
- 2) Perumitan atau penggawatan (*complication*)
- 3) Klimaks atau puncak (*climax*)
- 4) Peleraian atau selesaian (*resolution*)
- 5) Pemecahan atau kesudahan (*conclusion*)



Ket: a.Rising action

b.Falling action

Gb. Freytags Pyramid

Ada dua jenis teknik pengaluran yang biasa dipergunakan, yaitu:

- 1) Sorot balik, tinjau balik atau alih balik (*flashback, switchback, atau cutback*) ialah bentuk teknik pengaluran mundur (*regressive plot*), pengungkapan peristiwa berjalan surut ke peristiwa-peristiwa yang terjadi sebelumnya.
- 2) Tarik balik (*backtracking*) ialah bentuk teknik pengaluran patah, yaitu penyisipan alur bawahan ke dalam alur utama. Biasanya, alur bawahan yang disisipkan itu berupa peristiwa yang secara kronologis terjadi sebelumnya.

Perbedaan antara teknik pengaluran jenis *flashback* dan *backtracking* ialah jika *flashback* mengubah alur cerita berdasarkan urutan yang sebaliknya, maka dalam *backtracking* tidak perlu mengubah urutan alur. Alur bawahan, meskipun bersumber pada peristiwa-peristiwa yang terjadi sebelumnya, alur utamanya tetap.

Cerita pewayangan memiliki alur khusus. Alur tersebut terbagi atas tiga aspek besar. Aspek tersebut dinamakan pathet. Tiga pathet yang membagi alur pewayangan adalah pathet nem, pathet sanga, dan pathet menyura. Rincian adegan dalam setiap pathet merupakan satu kesatuan tetap (pakem) dalam pementasan wayang klasik. Genre atau kekhasan (*gagrag*) alur pewayangan pada daerah Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur memiliki bentuk yang berbeda-beda

Perbedaan tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut (Kayam 2001:86):

2.1 Pembagian Adegan dalam Pementasan Wayang Gaya Surakarta

NO.	PATHET	ADEGAN
1.	Nem	Jejer gapuran
		Kedhatonan

		Adeg pasowanan jawi, budhalan, kapalan, prang ampyak.
		Adeg sabrang
		Prang gagal, asring adeg sabrang rangkap
2.	Sanga	Adeg pandhita atau gara-gara
		Prang kembang
		Adeg sampak tanggung, asring 1, 2, terkadang 3 adegan, prang disebut prang sintren atau begalan
3.	Menyura	Adeg manyura terkadang 1, 2, 3 adegan, prang disebut sampak menyura
		Prang sampak, amuk-amukan, dan tayungan
		Adeg tancep kayon, golekan atau gambyongan

2.1.2.2 Tokoh dan Penokohan

Unsur-unsur yang sering hadir dalam karya sastra adalah tokoh dan penokohan. Keduanya merupakan unsur yang tidak dapat terpisahkan. Kehadiran tokoh yang membawakan suatu peran dalam cerita tidak terlepas dari karakter yang diperankan oleh suatu tokoh. Kehidupan tokoh mencerminkan pribadi atau watak manusia dalam praktek hidup sehari-hari. Adapun pengertian tokoh dan penokohan menurut ahli sastra, sebagai berikut:

Abraham (dalam Nurgiyantoro 1998:165) menyatakan bahwa tokoh cerita merupakan orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan yang dilakukan dalam tindakan. Tokoh mempunyai pribadi, watak dan sifat-sifat karakteristik yang tiga dimensi. Tiga dimensi yang dimaksud meliputi dimensi fisiologis (fisik atau ciri-ciri badan), sosiologis (ciri-ciri kehidupan masyarakat) dan dimensi psikologis (latar belakang kejiwaan).

Harymawan (1988:25) menyebut tokoh (*character*) sebagai bahan yang paling aktif menjadi penggerak jalan cerita. *Character* di sini adalah tokoh yang hidup, bukan yang mati. Para tokoh tidak hanya berfungsi menjalin alur cerita, tetapi juga berfungsi sebagai pembentuk bahkan pencipta alur cerita. Tokoh demikian disebut tokoh sentral.

Tokoh-tokoh cerita dalam sebuah fiksi termasuk drama (*lakon*) dapat dibedakan kedalam beberapa jenis penamaan berdasarkan dari sudut mana penamaan itu dilakukan. Berdasarkan perbedaan sudut pandang dan tinjauan, seorang tokoh dapat saja dikategorikan kedalam beberapa jenis penamaan sekaligus, misalnya sebagai tokoh utama, protagonis, berkembang, tipikal dan lain-lain. (Nurgiyantoro 2002: 176-190) membedakan tokoh menjadi lima jenis, yaitu;

1) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Penjelasan mengenai tokoh utama dan tokoh tambahan yang digunakan sebagai pedoman mengidentifikasi tokoh adalah sebagai berikut.

- a) Tokoh Utama adalah tokoh yang diutamakan penceritannya dalam suatu karya sastra yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian
- b) Tokoh Tambahan adalah tokoh yang dalam keseluruhan cerita paling sedikit muncul, tidak dipentingkan dan kehadirannya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama baik secara langsung maupun tidak langsung.

2) Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

- a) Tokoh Protagonis adalah tokoh yang dikagumi, yang salah satu jenisnya secara populer disebut *hero*. Tokoh protagonis merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai yang ideal bagi manusia. Tokoh protagonis menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan dan harapan pembaca.
- b) Tokoh Antagonis adalah tokoh penyebab terjadinya konflik. Tokoh antagonis barangkali bisa disebut, berposisi dengan tokoh protagonis, secara langsung maupun tidak langsung, bersifat fisik maupun batin.

3) Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

- a) Tokoh Sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, suatu sifat watak yang tertentu saja. Tokoh ini bersifat statis, wataknya sedikit sekali berubah, atau bahkan tidak berubah sama sekali.
- b) Tokoh Bulat adalah tokoh yang memiliki dan diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian, dan jati dirinya. Tokoh bulat dapat saja memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, atau dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam, bahkan mungkin seperti bertentangan dan sulit diduga.

4) Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

- a) Tokoh Statis adalah tokoh cerita yang secara esensial tidak mengalami perubahan dan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi. Altenbernd & Lewis (dalam Nurgiyantoro

2002:188) menyebutkan bahwa tokoh jenis ini tampak seperti kurang terlibat dan tak terpengaruh oleh adanya perubahan-perubahan lingkungan yang terjadi karena adanya hubungan antar manusia.

- b) Tokoh Berkembang adalah tokoh cerita yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan dan perubahan peristiwa dan plot yang dikisahkan. Ia secara aktif berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial, alam, maupun yang lain yang kesemuanya itu akan mempengaruhi sikap, watak, dan tingkah lakunya.

5) Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

- a) Tokoh Tipikal adalah tokoh yang hanya sedikit ditampilkan keadaan individualitasnya, dan lebih banyak ditonjolkan kualitas pekerjaan dan kebangsaannya, atau sesuatu yang lebih bersifat mewakili. Tokoh tipikal merupakan penggambaran, pencerminan atau penunjukkan terhadap orang atau sekelompok orang yang terikat dalam sebuah lembaga atau seorang individu sebagai bagian dari suatu lembaga, yang ada didunia nyata.
- b) Tokoh Netral adalah tokoh cerita yang bereksistensi demi cerita itu sendiri. Ia benar-benar merupakan tokoh imajiner yang hanya hidup dan bereksistensi dalam dunia fiksi.

Satoto (1985:25) menyebutkan bahwa ada empat jenis tokoh yang merupakan anasir keharusan kejiwaan, yaitu;

- 1) Tokoh *protagonist*; peran utama, merupakan pusat atau sentral cerita

- 2) Tokoh *antagonis*; peran lawan, ia suka menjadi musuh atau penghalang tokoh protagonist yang menyebabkan timbulnya tikaian (konflik)
- 3) Tokoh *tritagonis*; peran penengah bertugas menjadi peleraai, pendamai atau pengantar protagonist dan antagonis.
- 4) Tokoh peran pembantu; peran yang tidak secara langsung terlibat dalam konflik (tikaian) yang terjadi. Tetapi ia diperlukan untuk membantu menyelesaikan cerita.

Masih menurut Satoto (1985:25-26), dilihat dari segi perkembangan wataknya, tokoh dapat dibedakan menjadi:

- 1) Tokoh andalan (*confidant* atau *confidante*); tokoh yang tidak memegang peranan utama, tetapi menjadi kepercayaan tokoh protagonis. Tokoh andalan sering dipakai penulis lakon atau roman atau novel untuk menyampaikan maksud dan pikiran protagonist untuk menghindari *monolog* (cakapan seorang diri tentang masa lalu); *solilokui* (cakapan seorang diri tentang masa yang akan datang; sampingan (*aside*) yaitu cakapan seorang diri yang ditujukan kepada penonton atau publik. Fungsi utama tokoh andalan adalah memberi gambaran lebih terperinci tentang protagonis.
- 2) Tokoh bulat (*round character*); tokoh dalam karya sastra baik jenis lakon, roman maupun novel, yang diperikan segi-segi wataknya hingga dapat dibedakan dari tokoh-tokoh yang lain. Tokoh bulat dapat mengejutkan pembaca, pendengar atau penonton karena kadang-kadang terungkap watak yang tidak terduga-duga.

- 3) Tokoh datar atau tokoh pipih; tokoh yang hanya diungkapkan dari satu segi wataknya, bersifat statis, tidak dikembangkan secara maksimal serta apa yang dilakukannya tidak menimbulkan kejutan kepada publik.
- 4) Tokoh durjana; tokoh jahat dalam cerita dan menjadi biang keladi atau penghasut. Contoh tokoh yang termasuk dalam tokoh durjana dalam wayang adalah Sakuni.
- 5) Tokoh lawan = tokoh antagonis
- 6) Tokoh statis; tokoh yang dalam perkembangan lakunya sedikit sekali atau bahkan sama sekali tidak berubah.
- 7) Tokoh tambahan atau tokoh *extra*; tokoh yang dalam cerita tidak mengucapkan sepatah katapun, tidak memegang peranan, bahkan tidak penting sebagai individu.
- 8) Tokoh utama = tokoh protagonis.

Proses penokohan sering kali disebut perwatakan atau karakterisasi. Satoto (1985:24) mengungkapkan penokohan adalah proses penampilan tokoh sebagai pembawa peran watak dalam suatu pementasan lakon. Penokohan harus mampu menciptakan citra tokoh, karena citra tokoh harus dihidupkan. Watak tokoh dapat terungkap lewat:

- 1) tindakan atau lakuan,
- 2) ujaran atau ucapan,
- 3) pikiran, perasaan atau kehendak,
- 4) penampilan fisiknya,

- 5) apa yang dipikirkan, dirasakan atau dikehendaki tentang dirinya, atau tentang diri orang lain.

Aminuddin (1995:79) menyebutkan bahwa penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku dalam suatu cerita. Nurgiyantoro (2005:23) juga berpendapat bahwa penokohan adalah cara penyajian atau penciptaan tokoh. Keterkaitan antara tokoh dan penokohan tidak dapat dipisahkan, masing-masing hadir secara bersamaan. Tokoh dalam cerita seperti halnya manusia dalam kehidupan sehari-hari disekitar kita, selalu memiliki watak-watak tertentu. Stanton (dalam Nurgiyantoro 2005:165) menyatakan bahwa yang dimaksud penokohan dalam karya suatu karya fiksi biasanya dapat dipandang dari dua segi, yakni 1) mengacu kepada orang atau tokoh yang bermain dalam cerita, 2) mengacu pada pembauran dari minat keinginan, emosi, dan moral yang membentuk individu yang bermain dalam suatu cerita.

Sudjiman (1988:24-26) menyajikan tiga metode penyajian watak tokoh, yaitu:

- 1) Metode Analitis atau langsung atau diskursif yaitu penyajian watak tokoh dengan cara memaparkan watak tokoh secara langsung. Maksudnya pengarang langsung memaparkan tentang watak tokoh dengan menyebutkan watak tokoh tersebut, misalnya penyayang, pemboros, keras kepala dan sebagainya.
- 2) Metode dramatik atau tidak langsung atau ragaan yaitu penyajian watak tokoh melalui pemikiran, percakapan, dan lakuan tokoh yang disajikan pengarang. Bahkan dapat pula dari penampilan fisiknya serta dari gambaran lingkungan atau tempat tokoh.

- 3) Metode kontekstual yaitu penyajian watak tokoh melalui gaya bahasa yang dipakai pengarang. Gaya bahasa pengarang yang dimaksud adalah cara pengarang menceritakan tokoh tersebut, jadi bukan gaya bahasa atau kata-kata yang dipakai oleh tokoh tersebut dalam bercerita.

Menurut Nurgiyantoro (2002:195-201) terdapat dua teknik pelukisan tokoh, yaitu:

- 1) Teknik Epsiptori atau Teknik Analitis

Teknik epsiptori adalah cara pelukisan tokoh cerita yang dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung. Tokoh cerita hadir dan dihadirkan oleh pengarang dihadapan pembaca secara tidak berbelit-belit, melainkan begitu saja dan langsung disertai deskripsi kediriannya, yang mungkin berupa sikap, sifat, watak, tingkah laku, atau bahkan ciri fisiknya.

- 2) Teknik Dramatik

Penampilan tokoh cerita dalam teknik dramatik, artinya mirip dengan yang ditampilkan pada drama, dilakukan secara tak langsung,. Artinya pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh. Pengarang membiarkan para tokoh cerita untuk menunjukkan kediriannya sendiri melalui berbagai aktifitas yang dilakukan, baik secara verbal lewat kata maupun non verbal lewat tindakan atau tingkah laku, dan melalui peristiwa yang terjadi.

Secara garis besar, teknik pelukisan tokoh dalam suatu karya sastra yakni pelukisan sifat, watak, tingkah laku, dan berbagai hal yang berhubungan mengenai jati diri tokoh yang dibedakan kedalam dua teknik yaitu uraian (*telling*) dan teknik ragam (*showing*). Teknik yang pertama menyaran pada pelukisan

secara langsung sedangkan teknik yang kedua pada pelukisan secara tidak langsung. Abrams (dalam Nurgiyantoro 2002:194) menyatakan teknik langsung banyak digunakan oleh pengarang pada masa awal pertumbuhan dan perkembangan karya sastra modern, sedangkan teknik tidak langsung baru digunakan oleh pengarang dimasa ini.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penokohan adalah penyajian tokoh dengan karakternya yang ditampilkan dalam cerita dan dapat digambarkan secara langsung. Sajian penjelasan bagian tokoh yang digunakan untuk acuan terdiri atas 1) tokoh utama dan tambahan, 2) tokoh protagonis dan antagonis, 3) tokoh sederhana dan bulat, 4) tokoh statis dan berkembang, dan 5) tokoh tipikal dan netral. Teknik indentifikasi data yang digunakan dalam penelitian penokohan struktur lakon *Cekel Endralaya* adalah metode analitis dan dramatis.

2.1.2.3 Latar (*setting*)

Latar disebut juga *setting*, yaitu tempat atau waktu terjadinya suatu cerita (Suharianto dalam Nugroho 2008:27). Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan social tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams dalam Nurgiyantoro 2000:216). Latar member pijakan secara konkret dan jelas. Latar dapat menjadi lebih luas dari sekedar urutan lakuan, dan tidak tergantung pada arti setiap peristiwa (Satoto 1989:58)

Satoto (1985:26) juga menyatakan bahwa latar dalam lakon tidak sama dengan panggung (*stage*). Dalam lakon, setting mencakup dua aspek penting yaitu aspek ruang dan waktu. Di samping dua aspek tersebut, ada aspek lain yang perlu dipertimbangkan, yaitu aspek suasana.

Nurgiyantoro (2002:218-221) membedakan latar menjadi latar fisik dan spiritual, latar netral, dan latar tipikal. Latar fisik menunjukkan pada tempat dan waktu, latar spiritual berwujud tata cara, adat istiadat, kepercayaan, dan nilai-nilai yang berlaku ditempat yang bersangkutan. Latar netral adalah sebuah latar yang hanya sekedar latar yang disebut namanya saja, tidak bersifat fungsional, sedangkan latar tipikal memiliki dan menonjolkan sifat khas tertentu.

Berdasarkan uraian diatas mengenai macam-macam latar dapat disimpulkan terdapat macam-macam latar, diantaranya; latar fisik yang menunjukkan pada tempat dan waktu, latar sosial yang mencakup gambaran keadaan masyarakat dan adat kebiasaan.

Satoto (1985:26-29) menyebutkan *setting* dalam lakon mencakup tiga aspek penting, yaitu:

a) Aspek ruang

Aspek ruang merupakan latar tempat terjadinya peristiwa dalam sebuah lakon. Bisa terjadi di dunia *Madyapada* (istana sebuah kerajaan, hutan, rumah biasa, langit, gunung, laut, dan tempat perang) maupun di *kahyangan* yaitu tempat tinggal para dewa. Namun jika lokasi terjadinya peristiwa bertempat didalam diri manusia atau tokoh yang berupa konflik batin maka akan sulit dileraikan atau

dicari pemecahannya. Karena manusia adalah sumber dari segala konflik atau pertikaian, maka manusia pulalah yang harus menyelesaikannya.

b) Aspek waktu

(1) waktu cerita, adalah waktu yang terjadi dalam seluruh cerita atau satu episode dalam lakon. Misalnya *Bharatayudha* dalam lakon wayang berlangsung 18 hari.

(2) Waktu penceritaan, disebut juga waktu masa putar. Hal ini dianalogkan dengan lakon jenis film yang penyajiannya dengan memutar roll film yang direkam. Cara lain untuk menghitung waktu penceritaan jenis lakon adalah dengan menghitung berapa babak, berapa adegan, dan berapa *movement* dalam keseluruhan lakon.

c) Aspek suasana

Aspek suasana perlu dipertimbangkan dalam menganalisis lakon, lebih-lebih jenis lakon wayang. Aspek suasana lebih menekankan pada keadaan pada waktu terjadinya peristiwa dalam keadaan suka atau senang.

Suasana berhubungan dengan sikap, prasangka, jalan pikiran, maupun gaya hidup dalam menghadapi problema tertentu suatu tokoh. Suasana sebagai unsur *setting* dalam bangunan unsur lakon pemaparannya selalu berhubungan dengan penokohan, alur, tema dan amanat (Aminudin dalam Suryadi 1991:44)

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa latar (*setting*) adalah keterangan yang berhubungan dengan waktu, tempat dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita.

2.1.2.4 Tema dan Amanat

Tema adalah gagasan, ide, atau pikiran utama di dalam karya sastra yang terungkap atau tidak. Tema disini tidaklah sama dengan pokok masalah atau topik, tema dapat dijabarkan dalam beberapa pokok (Satoto 1985:15)

Tema sering disebut juga dengan dasar cerita, yakni pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra. Hakikatnya tema adalah permasalahan yang merupakan titik tolong pengarang dalam menyusun cerita atau karya sastra tersebut, sekaligus merupakan permasalahan yang ingin dipecahkan pengarang dengan karyanya itu. Tema suatu cerita atau karya sastra dapat tersurat dan tersirat. Disebut tersurat apabila tema tersebut dengan jelas dinyatakan oleh pengarangnya. Disebut tersirat apabila tidak secara tegas dinyatakan, tetapi terasa dalam keseluruhan cerita yang dibuat pengarang (Suhariato 2005:17).

Menurut jenisnya, tema dapat dibedakan atas dua macam, yaitu tema yakni permasalahan yang paling dominan menjiwai suatu karya sastra. Sedangkan tema minor atau sering disebut juga tema bawahan adalah permasalahan yang merupakan cabang dari tema mayor. Wujudnya dapat berupa akibat lanjut yang ditimbulkan oleh tema mayor.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tema merupakan unsure yang sangat penting dari suatu cerita, karena dengan itu pengarang dapat membayangkan dalam fantasinya bagaimana cerita itu dibangun dan berakhir. Jika *tema* dalam lakon merupakan ide sentral yang menjadi pokok persoalannya, maka *amanat* merupakan pemecahannya.

Amanat dapat diartikan sebagai pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar. Pesan yang hendak disampaikan mungkin jelas (tersurat) atau bahkan samar-samar atau tidak jelas (tersirat). Lebih lanjut, Nugroho (2008:13) menyatakan bahwa amanat adalah sesuatu yang hendak disampaikan pengarang kepada pembacanya, baik berupa ajaran moral ataupun pesan, baik secara tersurat maupun tersirat. Amanat menyorot pada masalah *utile* atau manfaat yang dapat dipetik dari karya sastra itu.

Amanat yang hendak disampaikan pengarang melalui dramanya harus dicari oleh pembaca atau penonton. Pembaca yang cukup teliti akan dapat menangkap makna dari apa yang tersirat dibalik yang tersurat. Jika tema suatu karya sastra berhubungan dengan arti (*meaning*) dari karya sastra itu, maka amanat berhubungan dengan makna (*significance*) dari karya itu. Tema bersifat sangat lugas, objektif dan khusus, sedangkan amanat bersifat kias, subjektif dan umum. Setiap pembaca dapat berbeda-beda menafsirkan makna karya itu bagi dirinya, dan semuanya cenderung dibenarkan. Amanat yang diberikan pengarang perlu diberikan beberapa alternatif, didalam menafsirkan amanat itu kita dapat bersikap akomodatif.

2.2 Hakikat Wayang

Wayang adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional, biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang (Laelasari dkk 2006:265). Wayang sebagai salah satu seni budaya telah

membuktikan bahwa ternyata memiliki elastisitas yang tinggi, karena mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman. Keberadaannya tidak serta merta hilang terkena arus globalisasi yang telah merasuk ke dalam budaya Indonesia.

Kata wayang dalam bahasa Jawa berarti bayangan, dalam bahasa Melayu disebut bayang-bayang. Dalam bahasa Aceh baying. Dalam bahasa Bugis ; wayang atau baying, dalam bahasa Bicol dikenal dengan kata baying yang artinya barang, yaitu apa yang dapat dilihat dengan nyata (Hermawati dkk 2006:40-41).

Oleh karena boneka-boneka yang digunakan dalam pertunjukan itu berbayang, atau member bayang-bayang, maka dinamakan wayang. Lambat laun wayang menjadi nama dari pertunjukan bayang-bayang atau pentas bayang-bayang. Namun pada akhirnya hingga saat ini pengertian wayang meluas sehingga pertunjukan wayang merujuk pada pertunjukan pentas dalam arti umum.

Wayang merupakan salah satu warisan budaya yang masih dilestarikan dan sudah lama dikenal, khusus di masyarakat Jawa, Bali, Sunda, Banjar, dan Lombok. Di daerah-daerah pedesaan di Jawa Tengah, sejak kecil anak-anak telah mengenal wayang golek, diantaranya daerah sepanjang pantai utara Jawa Tengah. Lebih-lebih di Bali, tontonan wayang merupakan bagian upacara keagamaan sehingga sejak dini anak-anak telah mengenal dan hafal tentang isi cerita wayang.

Wayang sebagai salah satu seni budaya telah membuktikan bahwa ternyata memiliki elastisitas yang tinggi, karena mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman. Keberadaannya tidak serta merta hilang terkena arus globalisasi yang telah merasuk ke dalam budaya Indonesia.

Nilai-nilai yang terkandung dalam wayang tidak bersifat statis, akan tetapi dinamis, selalu berubah sesuai perkembangan masyarakat (Nugroho 1989:38). Adanya nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, menempatkan dunia pewayangan sebagai sumber yang tak habis-habisnya untuk di gali.

Hampir seluruh *lakon* yang dibawakan dalam pementasan wayang berasal dari kitab *Mahabharata* dan *Ramayana* yang aslinya berasal dari India, namun telah diserap menjadi budaya sendiri (setempat). Namun ada beberapa wayang seperti *wayang klitik*, *wayang tanggul*, *wayang timplong*, dan *wayang jemblung* yang isi ceritanya berdasarkan *Serat Panji* dan *Babad Tanah Jawi* (Hermawati 2006:7).

Sebagai hasil kebudayaan, wayang mempunyai nilai hiburan yang mengandung cerita pokok dan berfungsi sebagai medium komunikasi. Disamping itu penyampian cerita-ceritanya diselingi pesan-pesan yang menyentuh beberapa aspek kehidupan, sehingga mempunyai nilai pendidikan. Variasinya dapat meliputi segi kepribadian, kepemimpinan, kebijaksanaan, dan kearifan dalam kehidupan keluarga, bermasyarakat dan bernegara.

Wayang juga bisa disebut seni dekoratif yang menjuadi bagian dari kebudayaan nasional (Soekatno:1). Wayang sebagai suatu pertunjukan, bergerak sesuai lakon atau *pakem* yang dilakukan oleh seorang dhalang. Seni pertunjukan wayang memunculkan berbagai ragam wayang. Sri Mangkunegara IV (dalam Achmadi 2004:36) membagi wayang menjadi tiga jenis, yaitu *Wayang Purwa*, *Wayang Madya*, *Wayang Wasana*.

Wayang Purwa adalah wayang yang menceritakan masa kedatangan Prabu sampai wafatnya Raja Yudhayana di Astina. *Wayang Madya*, yaitu wayang yang menceritakan masa sejak mangkatnya Prabu Yudhayana hingga Prabu Jayalengka naik tahta. Sedangkan wayang yang mengurai tentang masa pemerintahan Prabu Jayalengka hingga masuknya agama Islam disebut *wayang wasana*. Dari ketiga jenis wayang di atas, *wayang purwa* lah yang masih sangat digemari masyarakat.

Wayang purwa bersumber dari epos Ramayana dan Mahabharata. Menurut kedua epos ini, kehidupan dikatakan sebagai pertentangan antara dua kutub, yaitu kebaikan dan kejahatan. Oleh karena itu dalam setiap lakon selalu dimunculkan tokoh baik dan tokoh jahat. Di akhir cerita, kejahatan selalu dikalahkan oleh kebaikan. Di dalam epos Ramayana, tokoh baik dilambangkan oleh Rama, sedangkan tokoh jahat oleh Dasamuka. Epos Mahabharata menceritakan tentang Kurawa yang tega berbuat kejam kepada saudara mereka, yakni Pandhawa demi mendapatkan kekuasaan

Berangkat dari kedua epos ini, cerita wayang purwa dikembangkan menjadi banyak lakon. Hal inilah yang menjadi alasan mengapa wayang purwa lebih diminati penonton. Di daerah-daerah, masih sering dijumpai orang yang menggelar hajatan dengan hiburan wayang kulit. Lakon-lakon tertentu dimainkan secara khusus untuk menanggulangi bahaya-bahaya (Wiryamartana dalam Suseno 2003:160).

Cerita pewayangan banyak menggambarkan masalah budi pekerti yang sangat bermanfaat, yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, yaitu memberi pengaruh kepada orang-orang yang menonton pertunjukkan tersebut. Wayang

juga dapat digunakan sebagai alat propaganda yang baik atau buruk, tergantung pada pemesanan atau sponsornya (Hermawati dkk 2006:7). Namun demikian yang paling penting wayang harus selalu ditingkatkan fungsinya sebagai alat pendidikan yang baik, yang menyangkut pengetahuan tentang kebudayaan termasuk bahasa, nilai kemasyarakatan, keadilan, kenegaraan dan kehidupan diakhirat nanti.

Hermawati (2006:6) menyebutkan mengenai asal-usul wayang, yaitu bahwa wayang merupakan buatan asli orang Jawa. Dasar penciptaannya adalah kepercayaan terhadap kekuatan ghaib yang datang dari roh nenek moyang. Kepercayaan seperti itu disebut kepercayaan animisme.

Sudjamto (1991:8) yang mengutip pendapat Srimulyono menyebutkan bahwa asal-usul wayang secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua yaitu; 1) pertunjukkan wayang berasal atau setidaknya terpengaruh oleh pertunjukkan tonil India Purba yang disebut *chayanataka* (seperti pertunjukkan bayang-bayang), 2) pertunjukkan wayang adalah ciptaan asli orang Jawa. Pendapat yang kedua ini diperkuat dengan adanya perlengkapan-perengkapan yang digunakan dalam pertunjukkan wayang kulit. Perlengkapan pertunjukkan wayang kulit seperti; *kelir*, *blencong*, *campala*, *kepyak* dll merupakan istilah asli Jawa dan sama sekali tidak mengambil kosakata dari bahasa asing

2.3 Hakikat Dramatik

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, dramatik mempunyai arti dramatis, yang berarti mengenai drama, bersifat drama. Bersifat drama sama artinya dengan

mempunyai sifat drama. Drama memiliki pengertian kisah, terutama yang memiliki konflik yang disusun untuk sesuatu pertunjukan teater. Drama adalah kualitas komunikasi, situasi, action, dan ketegangan para pendengar atau penonton.

Menurut Aristoteles, struktur dramatik adalah suatu susunan yang di dalamnya terdapat tiga babak, yaitu babak awal, tengah, dan babak akhir (Nuryatin 2010:11). Dalam babak akhir, dilibatkan pula dua tahap dalam plot utama yaitu komplikasi (kesulitan) dan *unravelling* (menyelesaikan kesulitan).

Boot (dalam Nuryatin 2010:8) menyebutkan dramatik sebagai ragaan (*telling and showing*). Dalam ragaan, cerita itu sendiri netral, pembaca dapat menentukan sendiri pilihannya tentang watak atau sifat sang tokoh setelah berdialog dengan cerita, sebab di dalam ragaan berbagai suasana dapat dimunculkan melalui gaya yang menyirat secara tidak langsung (Foster dkk dalam Nuryatin 2010:9).

Struktur dramatik pada wayang tidak banyak berbeda dengan struktur drama pada umumnya yang terdiri dari tiga bagian yang telah dibakukan atau menjadi *pakem*. Walaupun struktur dramatik pada wayang sering terjadi perubahan-perubahan kecil yang menyimpang dari *pakem*, namun perubahan-perubahan itu merupakan varian atau variasi saja. Drama umum mengenal struktur *linear* (bergerak dari A ke Z), namun dalam wayang hanya mengenal struktur *sirkuler* (bergerak dari A ke A lagi). Cerita wayang selalu dimulai dari suatu keadaan yang tenang dan damai, dan kemudian kembali ke keadaan yang tenang dan damai lagi. Pada akhir cerita pelaku-pelaku yang menyebabkan berubahnya keadaan

disingkirkan, atau kalah perang atau menginsyafi kesalahannya (Bastomi, 1996:75).

Brandon (dalam Sumukti 2005:22-24) menguraikan bahwa struktur pertunjukkan wayang kulit terbagi menjadi tiga babak, dan selanjutnya masing-masing babak dibagi lagi menjadi adegan-adegan. Dalam babak pertama, adegan pembukaan secara khas bertempat dibalairung suatu istana raja, dimana terjadinya suatu krisis dilaporkan. Adegan kedua dalam babak pertama sering menggambarkan istana musuh. Babak kedua terdiri dari serangkaian adegan yang disebut *adegan wana* yang menggambarkan kejadian di hutan. Adegan-adegan dalam bagian kedua ini meliputi perang *tanding*, pertemuan pahlawan dengan orang bijaksana dan selingan berupa *dhagelan*. Babak ketiga mempertunjukkan adegan perang dimana pertempuran terakhir yang menentukan, terjadi. Dalam siklus Pandhawa, Pandhawa dapat mengalahkan musuhnya dalam perang ini.

Kata dramatis, sering kali digunakan dalam kalimat yang artinya melebih-lebihkan (hiperbola), dengan tujuan agar yang mendengarkan percaya. Naskah lakon disusun dengan susunan dramatik, agar konflik yang terbangun dalam cerita lebih hidup dan mengena bagi penonton. Dalam membangun konflik, alur, tokoh, dan latar saling mendukung.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian, sebaiknya seorang peneliti memilih pendekatan yang sesuai dengan objek kajian yang akan diteliti. Oleh karena itu pendekatan yang dipilih dalam penelitian terhadap struktur dramatik lakon *Cekel Endralaya* adalah dengan menggunakan pendekatan objektif. Pendekatan objektif memusatkan sasaran pada teks sastra, yang berarti harus menganalisis unsure struktur pembangunnya tanpa memikirkan faktor lain di luar sastra serta mendeskripsikannya.

Pendekatan objektif memusatkan perhatian semata-mata pada unsur-unsur yang dikenal dengan analisis intrinsik. Konsekuensi logis yang ditimbulkan adalah mengabaikan bahkan menolak segala unsur ekstrinsik, seperti aspek historis, sosiologis, politis, dan unsur-unsur sosiokultural lainnya, termasuk biografi. Oleh karena itulah pendekatan objektif juga disebut analisis otonomi, analisis *egocentric*, pembacaan mikroskopi. Pemahaman dipusatkan pada analisis terhadap unsur-unsur dalam dengan mempertimbangkan keterjalinan antar unsur disatu pihak, dan unsur-unsur totalitas dipihak lain (Kutha Ratna, 2004:73).

Teori yang digunakan adalah teori strukturalisme. Teori ini berfungsi untuk menelaah isi cerita drama secara keseluruhan dan mengetahui hubungan keterkaitan antara unsur-unsur pembangun cerita dalam drama.

3.2 Sasaran Penelitian

Sasaran dalam penelitian ini adalah unsur-unsur struktur pembangun drama yang terdapat dalam lakon *Cekel Endralaya* karya R.M. Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, karena melalui data yang dijadikan sebagai modal dasar penelitian. Data dari teks naskah secara langsung diaktualisasikan dalam peristiwa-peristiwa yang ada dan disesuaikan dengan urutan waktunya. Sumber data dalam penelitian ini adalah naskah atau teks cerita wayang lakon *Cekel Endralaya* karya R.M Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat. Data dalam penelitian ini adalah alur (plot), tokoh dan penokohan, latar (*setting*), serta tema dan amanat.

3.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis lakon *Cekel Endralaya* karya R.M Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat adalah teknik kualitatif deskriptif analisis. Teknik kualitatif deskriptif analisis yaitu teknik yang menganalisis unsur-unsur struktur cerita, sehingga akan ditemukan struktur yang ada dalam cerita *Cekel Endralaya*.

Metode kualitatif deskriptif analisis, menganalisis unsur-unsur pembangun unsur cerita dari dalam lakon *Cekel Endralaya* karya R.M Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat. Analisis tersebut meliputi analisis alur (plot), tokoh dan penokohan, setting atau latar, tema dan amanat yang digunakan oleh pengarang.

Hal-hal yang perlu dilakukan dalam penganalisaan data adalah dengan membaca (*heuristik* dan *hermeneutic*) naskah lakon *Cekel Endralaya* dan menganalisis unsure-unsur pembangun karya sastranya.

3.4 Teknik Penyajian Data

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan secara deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan atau memaparkan data yang diperoleh dengan uraian kata-kata, bukan dengan cara perhitungan yang dilakukan oleh para peneliti dengan teknik kuantitatif. Data-data mengenai alur, tokoh dan penokohan, latar, tema dan amanat lakon *Cekel Endralaya* karya R.M Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat dipaparkan (dideskripsikan) secara verbal dengan kata-kata tanpa menggunakan perhitungan angka atau statistik. Pemaparan ini dilakukan secara terperinci dan runtut sehingga memperoleh hasil yang maksimal.

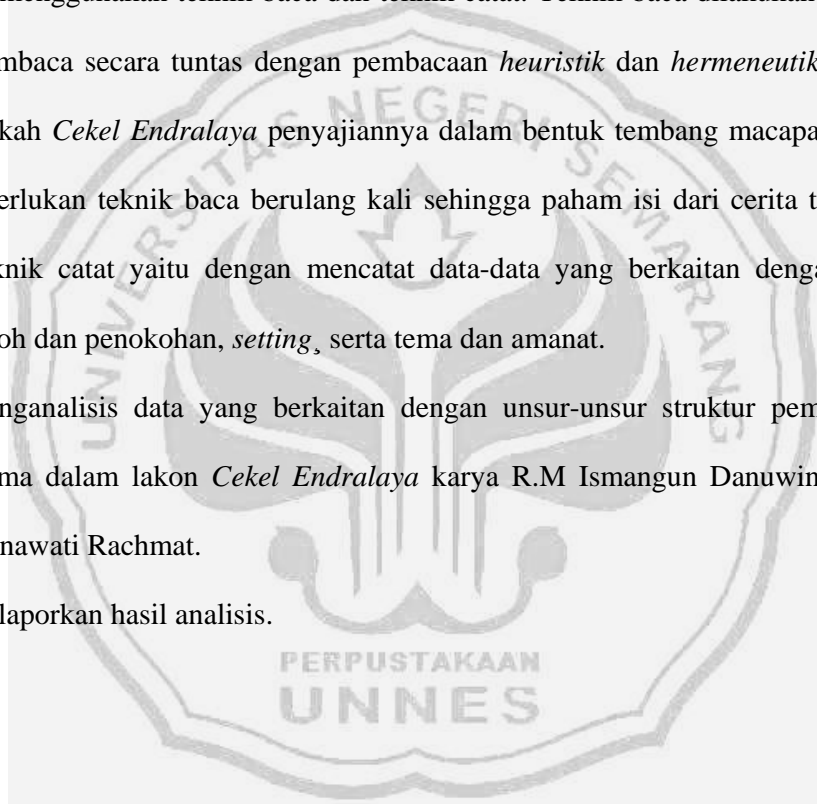
3.5 Langkah-langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis struktur dramatik lakon *Cekel Endralaya* adalah sebagai berikut.

- 1) Membaca naskah lakon *Cekel Endralaya* karya R.M Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat dari awal sampai akhir untuk memahami isi cerita. Untuk memahami isi naskah, dilakukan pembacaan secara *heuristik* dan *hermeneutik*. Pembacaan *heuristik* yaitu pembacaan naskah dari sisi gramatikalnya atau tata bahasa ceritanya. Proses pembacaan ini dilakukan dari awal sampai akhir cerita secara berurutan. Pembacaan dilanjutkan dengan

metode *hermeneutik* yaitu pembacaan ulang (retroaktif). Setelah dilakukan pembacaan secara *heuristik* dan *hermeneutik* maka isi naskah lakon *Cekel Endralaya* akan mudah dipahami.

- 2) Pengambilan data dari sumber data yang berhubungan dengan alur, tokoh dan penokohan, *setting*, serta tema dan amanat. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik baca dan teknik catat. Teknik baca dilakukan dengan membaca secara tuntas dengan pembacaan *heuristik* dan *hermeneutik* karena naskah *Cekel Endralaya* penyajiannya dalam bentuk tembang macapat, maka diperlukan teknik baca berulang kali sehingga paham isi dari cerita tersebut. Teknik catat yaitu dengan mencatat data-data yang berkaitan dengan alur, tokoh dan penokohan, *setting*, serta tema dan amanat.
- 3) Menganalisis data yang berkaitan dengan unsur-unsur struktur pembangun drama dalam lakon *Cekel Endralaya* karya R.M Ismangun Danuwinata dan Ratnawati Rachmat.
- 4) Melaporkan hasil analisis.



BAB IV
STRUKTUR LAKON WAYANG CEKEL ENDRALAYA KARYA R. M.
ISMANGUN DANUWINATA DAN RATNAWATI RACHMAT

Deskripsi atas identifikasi terhadap struktur cerita wayang *Cekel Endralaya* terbagi atas dua bagian, yaitu bagian hasil yang meliputi identifikasi 1) alur, 2) tokoh dan penokohan, 3) latar, maupun 4) tema dan amanat. Hasil identifikasi terhadap struktur tersebut pada akhirnya dibahas dalam bagian pembahasan.

4.1 Hasil Identifikasi Struktur Lakon Cerita Wayang *Cekel Endralaya*

Identifikasi cerita wayang *Cekel Endralaya* memiliki kekhasan yang tidak mampu ditemui dalam cerita wayang lainnya. Kekhasan tersebut adalah rangkaian cerita wayang ini berbentuk tembang macapat. Tembang *Cekel Endralaya* ini terdiri atas 16 pupuh.

Pupuh (bagian) pertama adalah *pupuh* asmaradana yang terdiri atas 39 *pada*. Bagian ini mengisahkan proses hilangnya arjuna dari kediamannya sehingga membuat pandawa merasa bersedih. *Pupuh* kedua adalah *pupuh* pocung yang terdiri atas 44 *pada*. Bagian ini menceritakan tentang peran Raden Burisrawa yang sedang kasmaran dengan Dewi Sumbadra. *Pupuh* ketiga adalah *pupuh* asmaradana yang terdiri atas 34 *pada*. Bagian ini menceritakan tentang peran Hyang Kamajaya yang bersedia menolong Dewi Sumbadra. Bagian keempat adalah *pupuh* sinom yang terdiri atas 24 *pada*, *pupuh* kinanthi dalam 7 *pada*, dan sinom dalam 23 *pada*. Kedua *pupuh* tersebut menceritakan perjalanan Dewi Larasati yang bertemu dengan *Cekel Endralaya*.

Bagian kelima terdapat pada pupuh durma yang terdiri atas 28 pada. Pupuh ini mengisahkan jasa Kamajaya yang telah bersedia membantu memerangi Korawa. Bagian keenam adalah pupuh asmaradana yang terdiri atas 32 pada. Bagian ini mengisahkan sayembara untuk mengalahkan jelmaan Arjuna. Bagian ketujuh adalah pupuh dhandhinggula yang terdiri atas 28 pada. Isi bagian ini adalah proses pembujukan Baladewa oleh Korawa sehingga bersedia membantu niat jahatnya. Bagian kedelapan adalah pupuh pangkur yang terdiri atas 36. pupuh ini berisi peperangan Prabu Baladewa dengan jelmaan Janaka. Bagian kesembilan adalah pupuh kinanthi yang terdiri atas 34 pada. Isi bagian ini mengisahkan pertemuan antara Wara Sembadra dengan *Cekel Endralaya*. Bagian kesepuluh berisi pupuh sinom yang terdiri atas 26 pada. Cerita dalam bagian ini mengisahkan proses pemandian *Cekel Endralaya* oleh Wara Sembadra. Bagian kesebelas berisi pupuh asmaradana yang terdiri atas 41 pada. Bagian ini mengisahkan pertarungan antara *Cekel Endralaya* dengan jelmaan Raden Janaka. Bagian keduabelas berisi pupuh durma yang terdiri atas 29 pada. Pada tersebut mengisahkan pengakuan *Cekel Endralaya* menjadi Arjuna yang sebenarnya. Bagian ketigabelas berisi pupuh pangkur yang terdiri atas 27 pada. Pada tersebut berisi perang sampak atau perang besar antara Korawa dan Pandawa. Bagian terakhir (empat belas) adalah pupuh kinanti yang terdiri atas lima pada. Bagian ini mengisahkan penjamuan saudara Pandawa, Kresna, dan Baladewa kepada arjuna.

Kemasan cerita tersebut diuraikan dalam struktur cerita yang terdiri atas 1) alur, 2) tokoh dan penokohan, 3) latar, maupun 4) tema dan amanat. Temuan tersebut diuraikan dalam kajian struktur cerita wayang *Cekel Endralaya* berikut.

4.1.1 Alur Cerita Wayang *Cekel Endralaya*

Alur dalam penelitian *Cekel Endralaya* dibagi dalam tiga rumusan alur yang secara khusus digunakan dalam pementasan pewayangan. Alur tersebut meliputi *pathet nem*, *sanga*, dan *menyura*. Masing-masing bagian terdiri atas beberapa subbagian yang sangat kompleks. Hal tersebut dapat dilihat dalam identifikasi alur berikut.

4.1.1.1 Alur dalam *Pathet Nem*

Alur *pathet nem* terdiri atas 1) *jejer gapuran*, 2) *jejer kedhatonan*, 3) *jejer pasowanan jawi*, 4) *jejer sabrang*, dan 5) *jejer prang gagal*. Cerita yang terbagi dalam sebbagian tersebut mengisahkan perjalanan Janaka yang hilang sampai dengan perang antara *Cekel Endralaya* dengan jelmaan Kamajaya. Identifikasi alur dalam masing-masing jejer adalah sebagai berikut.

1) *Jejer Kedhaton*

Adegan dalam cerita tersebut diawali jejer *kedhaton*. Adegan *kedhaton* menjadi paparan kehidupan kerajaan Amarta yang dipimpin oleh prabu Darmaputra atau Puntadewa. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan tembang *asmaradana* dalam *pupuh 1*.

Ingang pinurwa ing tulis, anenggih negari ngamarta, panjenenganira katong, Sang Prabu Darmaputra, nuju sawijining dina miyos munggend pandapagung, sineba ari ketiga.

Yang dijadikan awal cerita, yakni negara Amarga, dengan rajanya sang prabu Darmaputra, Pada suatu hari, pergi ke pendapa besar, dihadap oleh ketiga adiknya.

Kutipan di atas teridentifikasi sebagai jejer *gapuran*. Tentu saja jejer tersebut melibatkan beberapa tokoh, seperti Wrekodara, Nakula, Sadewa, dan Gathutkaca. Jejer ini menjadi awal cerita yang mengisahkan kerajaan yang memiliki masalah (konflik) dalam cerita. Kutipan para tokoh tersebut dapat dilihat dalam kutipan *pupuh asmaradana pada 2-3* berikut.

Satriya ing jodhipati, raden arya Wrekodara, lan Nakula Sadewa, miwah kang para sentana, geng alit munggeng ngarsa. Kawuwus sira sang Prabu, dahat denira sungkawa.

Satria dari Jodhipati, yakni Raden Arya Wrekodara, dan Nakula Sadewa, dan para sentana besar dan kecil, semuanya menghadap kepadanya. Diceritakannya sang prabu sangat sedih.

Ing murcanira kang rayi, satriya ing Madukara, Rahaden Dananjayane, tan wonten ing winunga, ing ratri denya kesah, saking pasareyanipun, ambekta jemparingira.

Karena kehilangan adiknya, yakni satria di Madukara, yang bernama Raden Dananjaya, tidak ada yang mengetahui (keberadaan Dananjaya), sebab kepergiannya saat hari telah malam, dari tempat tidur, dengan membawa senjata panah.

Kutipan tersebut mengisahkan kesedihan para saudara Arjuna atau Dananjaya yang telah melarikan diri dari rumah. Mereka merencanakan semua langkah (dalam pertemuan) untuk mencari saudaranya tersebut. Malam itu, Dananjaya pergi dengan membawa Senjata Panah. Diskusi mengenai hilangnya Dananjaya tersebut merupakan hal yang melengkapi kesakhian jejer *gapuran* dalam cerita wayang *Cekel Endralaya*.

Selain kutipan di atas, konflik dalam jejer *gapuran* yang menampilkan kedatangan Prabu Harimurti atau Baladewa mulai dikisahkan dalam pada 23. Kedatangan Prabu Baladewa dan para mantri (pengawal) menjadikan jejer

gapuran menjadi lengkap. Hal tersebut dapat dilihat dalam lampiran cerita *Cekel Endralaya*.

2) Jejer Gapuran

Jejer gapuran merupakan pemaparan pembahasan cerita di luar area keraton. Hal yang ditampilkan dalam cerita tersebut mengisahkan pertemuan di Wrekodara dan gathukaca. Dalam cerita tersebut Srikandhi beserta Baladewa, Abimanyu juga berperan membahas kepergian Dananjaya atau Arjuna. Dalam rapat tersebut, Kresna memaparkan efek kepergian Janaka dengan Perang Bharatayuda yang akan terjadi. Mereka juga membahas bahaya yang akan dihadapi Amarta. Bahaya tersebut berkaitan dengan burisrawa yang sedang kasmaran dengan Dewi Sumbadra. Cerita tersebut dikisahkan pada bagian *Pupuh Pocung* bagian 1 sampai dengan 5. Hal tersebut dapat dilihat pada sampel (pada 5) sebagai wujud jejer gapuran.

Dene Srikandhi pun maksih kantun, tangga Madukara, lan Bimanyu maksih kari, Burisrawa wusnya ntuk warta mangkana.

dan Srikandhi masih tinggal (sejenak), yang ditemani Ratu Madukara dan Bimanyu yang masih tinggal, (membahas mengenai) Burisrawa yang telah mendapatkan kabar (kepergian Janaka dan meninggalkan Subadra).

Mengetahui kejadian tersebut, para pasukan Amarta termasuk negara Dwarawati dan Madura bersiap membantu segala petaka yang terjadi. Para pasukan bersiap-siap untuk mengamankan wilayah Amarta yang sedang genting.

3) Jejer Pasowanan Jawi

Jejer pasowanan Jawi dalam lakon tersebut mengisahkan kegelisahan Prabu Kurupati saat melihat keadaan saudaranya, Burisrawa. Sang Raja memanggil para pejabat keraton. Secara fokus, masalah tersebut nampak pada *pada 5* dan 6.

Angot tyase wus denya nehen wuyung, mring wara Sembadra, agung angame daleming, saenggone kadya men antara gila.

Birahi hatinya (Burisrawa) yang telah menahan asmara kepada wara Sembadra, selalu mengigau, kelihatan hampir seperti (orang) gila.

Pun angurngrum sabarang ingkang kadulu, pinindha ki kadya, kusuma Banoncinawi, latah-latah gumuyu nulya karuna.

Membelai-belai segala yang terlihat, dianggap seolah-olah seperti kusuma Banoncinawi (Subadra), dan tertawa-tawa seenaknya (dan kemudian) menangis.

Kutipan tersebut mengisahkan kegelisahan Burisrawa yang tidak mampu menahan cinta terhadap Subadra. Burisrawa menginginkan Subadra yang dikabarkan ditinggal suaminya, Janaka. Bahkan Burisrawa rela bunuh diri, jika tidak mampu mendapatkan Subadra. Sikap mabuk kepayang tersebut digambarkan sikap tokoh yang tertawa sendiri, membelai siapapun yang dilihat, dan ancaman bunuh diri.

4) Jejer Sabrang

Jejer sabrang adalah gambaran keadaan pertemuan yang digelar di Ngastina. Dalam bagian cerita tersebut, Duryudana memanggil Durna, Sengkuni, Kartamarma, Adipati Karna, dan kerabat Korawa yang lainnya. Dalam pertemuan tersebut, mereka membahas kepergian Janaka dalam lima warsa terakhir. Cerita tersebut mulai dibahas dalam *pupuh* Pocung pada 7.

Sang aprabu Duryudana sakalangkung, mring ipe welasnya, ginubel rahina wengi, pratignyane yen ora kalampahana.

Prabu Duryudana merasa kasihan kepada iparnya, yang siang dan malam, dengan tekat jika tidak terlaksana (keinginannya)

Saged mondhong kang dadya paraning wuyung, randha madukara, kusuma banoncinawi, leheng pejah aneng wana saenggennya.

Bisa meminang yang menjadi pujaannya, janda Madukara, Banoncinawi, jika tidak tercapai (ia) ingin bunuh diri.

Dalam cerita tersebut, Duryudana menangkap kabar kegelisahan iparnya yang sedang mabuk kepayang oleh Sembadra. Berdasarkan masalah tersebut, Prabu Duryudana memerintahkan para pejabat kerajaan untuk berkumpul. Hal tersebut mulai dapat dilihat dalam kutipan *pada* 10.

Prabu Duryudana animbali gupuh, marang dhahyang Durna, lawan Ki Harya Sengkuni, prapteng pura Sang Prabu alon ngendika.

Prabu Duryudana memanggil segera, kepada guru Durna, dan Ki Harya Sengkuni, ke pura (dan) Sang Prabu berbicara pelan.

Hal yang menunjukkan kejadian di atas adalah jejer sabrangan adalah motif adegan yang berlawanan dengan motif sebelumnya. Motif pertama adalah jejer Amarta, sedangkan motif selanjutnya adalah jejer antagonis, yaitu Ngastina. Jejer tersebut sudah berbeda segmen dengan jejer Astina, sehingga kuat kemungkinan bahwa ini adalah jejer sabrangan.

5) Jejer Prang Gagal

Jejer prang gagal adalah jejer pertarungan awal yang diindikasikan sebagai permulaan naiknya masalah. Perang ini bukan perang akhir. Bagian dalam prang gagal adalah budhalan dan perang. Dalam bagian pocung, belum nampak terjadi peperangan. Hal tersebut dapat dilihat dalam budhalan atau pergerakan yang dilakukan oleh kubu Ngastina. Keberangkatan para satria Ngastina diuraikan dalam *pada* 43 dan 44.

Boten limang kurawa kang kula suwun, mung pun Dursasana, lan pun Harya Banakeling, Kartamarma kaalawan Harya Durjana.

Tidak hanya Kurawa yang saya minta, hanya Dursasaha dan Harya Banakeling, Kartamarma, dan Harya Durjana.

Kang selawe ingkang ngiringna karuhun, ing lampah punika, Kurawa salawe sami, ing ngayuda kasmaran sikep senjata.

Yang duapuluh lima dikirimkan dahulu, dalam perjalanan ini, Kurawa (berjumlah) duapuluh lima, dalam peperangan dilengkapi senjata.

Berikut ini adalah maksud dari tembang di atas. Karna memimpin perjalanan menuju Dwarawati. Dia ditemani 5 Kurawa. Duapuluh lima lainnya berangkat mendahului, dengan senjata lengkap. Berdasarkan cerita tersebut, motif budhalan yang mengawali perang gagal nampak jelas.

Selanjutnya, perang gagal nampa pada bagian *pupuh* asmaradana, pada 18 dan 19. *Pada* tersebut berisi ancaman perang atas negara Dwarawati, jika menolak lamaran Burisrawa.

Gelem anuruti maring, panjaluke Burisrawa, ingkang lumaku dutane, nembung mring Narendra Kresna, Adipati Ngawanggha, gawa bala punggawa gung, sakapraboning ngayuda.

Mau menuruti, permintaan Burisrawa, yang mengutus dutanya, berbicara dengan Ratu Kresna, Adipati Ngawangga, membawa punggawa banyak (jumlahnya), yang siap perang.

Guneme lamun tinampik, nedya masesa ing aprang, marma samekta balane, dewi Ratih matur nembah, pukulun pun Janaka, dhateng pundi purugipun, kang raka alon ngendika.

Jika ditolak, akan dipaksa dengan perang, karena telah siap tentara, Dewi Ratih memohon, mengenai keberadaan Janaka, Prabu (Kresna) berbicara pelan.

Ancaman perang Adipati Karna kepada Dwarawati tidak main-main. Mereka membawa beribu-ribu pasukan yang dilengkapi senjata. Mereka siap perang, jika lamaran ditolak. Hal tersebut merupakan awal perang gagal antara Dwarawati dengan Ngastina.

4.1.1.2 Alur dalam *Pathet Sanga*

Alur dalam pathet sanga terdiri atas beberapa bagian. Bagian pertama adalah jejer kapandhitan, perang kembang, dan sampak tanggung. Adegan dalam pathet sanga diceritakan mulai *pupuh* 4 sampai dengan 13. Uraian pathet sanga pada tiga subbagian besar dapat dilihat dalam penjelasan berikut.

1) *Jejer Kapandhitan*

Jejer kapandhitan sering disebut dengan gara-gara. Ciri khas jejer tersebut adalah melibatkan tokoh fenomenal punakawan, semar, gareng, petruk, bagong. Jejer tersebut mengisahkan keterlibatan para pendeta yang menyamar wujud menjadi emban. Jejer tersebut diceritakan pada *pupuh* ke-3 (asmaradana), pada 22 sampai dengan 34. Berikut ini sampel kutipan jejer kapandhitan (gara-gara) yang diambil dari pada 22.

Neng marga kaget ningali, Semar Bagong aneng wana, anusup-nusup lampahé, kamajaya mesem miyat, niyup saking gegana, winedalan saking pungkur, sarya ris panyapanira.

Dalam perjalanan mereka kaget, Semar Bagong (yang) berada di hutan, jalanya menusup-nusup, Kamajaya tertawa ringan, meniupkan (silir angin) dari angkasa, keluaranya di belakang (panakawan), sambil berbicara halus.

Dalam segmen ini, Panakawan mencari Arjuna di hutan. Kamajaya yang menjelma menjadi Arjuna pergi menemui mereka. Setelah mereka bertemu, Semar menceritakan semua kejadian yang menimpa kerajaan Dwarawati. Mendengar cerita tersebut, Panakawan diajak Arjuna bergegas pulang dan menyelesaikan masalah negara.

2) *Prang Kembang*

Prang kembang adalah perang sakral antara kebenaran melawan kejahatan. Dalam versi pementasan wayang kulit panggung, perang ini biasa dilakukan oleh cakil dan arjuna, Burisrawa melawan Arjuna ataupun tokoh satria yang lain. Berdasarkan kebiasaan tersebut, makna perang kembang menjadi lebih sempit. Padahal perang yang dimaksud adalah perang untuk menemukan kebenaran sejati, kehormatan sejati, dan pengorbanan sejati. Perang cakilan atau perang kembang pada umumnya tidak ditemukan dalam karya sastra *Cekel Endralaya*.

Namun dalam konsep yang sama, perang tersebut ditemukan dalam peristiwa yang berbeda. Perang antara Kamajaya dan Korawa memiliki konsep yang sama. Kamajaya adalah simbol kebenaran. Tokoh ini adalah tokoh dewa suci yang sengaja turun untuk melindungi kebenaran, sedangkan Kurawa adalah tokoh negatif yang dalam cerita ini bertindak lalai atas nafsu kewanitaan. Hal tersebut terdapat pada *pupuh* durma atau *pupuh 7 pada* pertama.

gya tinubruk kang mindha mring Jayadrata, Dursasana nututi, Karna Kartamarma, Durmuka lan Durjaya, Durghangsa lan Durgapati, Durgha lan Darma, Durmuka Duryaseki.

Yang menyamar segera diikat oleh Jayadrata, dan Dursasana, Durgangsa, dan Durmagati, Durga dan Darma, Durmuka, Duryaseki.

Peristiwa tersebut tambah memanas, saat tali yang telah diikatkan secara kencang terlepas. Para korawa menjadi tambah garam dan menyerang secara kejam. Hal tersebut diceritakan pada *pada* ke-6.

Sayektine sun guguru ngestupada, Janaka mring sireki, mesem ingkang mindha, sarwi ngunus astanya, tali ngelokro pribadi, cengkalakira, gumropyok tibeng siti.

Sebenarnya saya mau menyembah berguru kepada kamu ini, Janaka. Yang menyamar tersenyum sambil menarik tangannya. Tali mengendor dan lepas sendiri dengan cepatnya, dan bergeropyok suaranya jatuh di tanah.

Perang semakin menjadi garam. Hal tersebut diceritakan pada *pada* selanjutnya. Berbagai panah dan senjata merusak keadaan di Dwarawati. Pohon dan semua yang ada porak poranda atas kegaraman Korawa. Melihat hal tersebut, Arjuna Kamajaya menghentikan peperangan dan menggantinya menjadi sayembara. Hal tersebut bertujuan menyelamatkan wilayah yang akan hancur atas ulah Kurawa. Hal tersebut diceritakan sampai dengan *pada* 28.

3) *Sampak Tanggung*

Sampak tanggung ini mengusung cerita Janaka Kamajaya yang mengorbankan diri dalam sayembara penyelamatan Dwarawati. Melanjutkan perang yang telah terjadi dalam *prang kembang*, Jananaka Kamajaya rela menjadi orang yang dikorbankan dalam sayembara. Acara tersebut diikuti oleh seluruh ksatria di dunia termasuk Baladewa. Sayembara merupakan adat yang efektif untuk menghindari perpecahan. Adat tersebut juga mengandung prinsip-prinsip sportivitas. Bagi yang mampu memenangkan acara tersebut, maka pemenang berhak memiliki semua yang dijanjikan pembuat sayembara. Bagi yang kalah, mereka harus menyadari dan tidak melanjutkan pertarungan.

Pupuh ke-8 pada 1 sampai dengan ini mengusung kejadian sayembara. Perang yang teratur ini dibuat oleh Prabu Kresna. Setelah Janaka dipenjarakan, utusan dari Ngastina diberikan surat untuk menjawab tantangan sayembara. Hal tersebut disampaikan dalam kutipan *pada* 13-15.

Lamun yayi prabu maksih, ngastina duweni kersa, marang adhine ing kene, dhinaupaken kalawan, si Harya Burisrawa, kang dadi kalilpaningsun, iyeku den patenana,

Kalau adik Prabu Ngastina masih mempunyai keinginan terhadap adikku di sini, dan dinikahkan dengan si Harya Burisrawa, yang menjadi duri di mata saya, yaitu agar dibunuh.

Kang aneng kunjara wesi, aja susah sun matura, sira wus ngrasani dhewe, kasektene si Arjuna, wis tita nora kena, ginagampanging prang pupuh, pira ta peking Kurawa,

Yang ada dipenjara besi, tidak perlu saya katakan, tentunya engkau sudah merasakan sendiri, bagaimana kesaktian si Janaka. Sudah jelas tidak dapat diremehkan dalam peperangan, barapa banyaknya korawa.

Sabalanira ngmbuli, mati maneh yen matia, kabeh kang aprang keweleh, mundur nandhang kawirangan, kawur prang padha rowang, Dipati Karna mundur, kakang Prabu beten susah,

Dengan bala tentaranya yang mengeroyok bersama-sama, tetapi tida dapat mati, malah yang berperang semua terbukti mundur menanggung malu, perang kacau antar teman, Dipati Karna berkata, “Kakak Prabu tidak perlu,

Kutipan *pada* tersebut menceritakan kekesalan Prabu Kresna. Sang Prabu menantang Ngastina untuk mengikuti sayembara dan mengalahkan Arjuna. Disisi lain sebagai jaminan, Arjuna dimasukkan ke penjara. Prabu Kresna memberikan surat kepada utusan Kurawa untuk disampaikan kepada Prabu Duryudana.

4.1.1.3 Alur dalam *Pathet Menyura*

Alur tersebut mengusung sampak menyura, prang sampak, dan adeg tancep kayon. Adegan tersebut terdapat pada pupun 9 sampai dengan 15. Rincian subbagian dalam 7 *pupuh* tersebut adalah sebagai berikut.

1) *Sampak Menyura*

Adegan tersebut terdapat pada *pupuh* dhandhanggula atau *pupuh* 9. Adegan ini mengisahkan prabu Duryudana saat meminta bantuan Baladewa mengikuti sayembara. Cerita tersebut diuraikan dalam 28 *pada*. Kutipan pada yang mampu mewakili penjelasan adegan ini adalah *pada* 13. Isi kutipan tersebut adalah sebagai berikut.

Yen wus kasor Yayi Adipati, Ngawanggha lan Harya Jayadrata, Kurawa kang kari maneh, kang seket wus keplayu, Resi Durna amatur aris, liya Raka Paduka, ing Mandura prabu, neggala lugoranira, mung punika gegaman ingkang nedhasi, dhateng pun Dananjaya.

Kalau adik adipati Ngawangga dan Harya Jayadrata sudah kalah, dan Kurawa yang masih tinggal hanya limapuluh pun sudah lari, Resi Durna berkata perlahan: selain kakak paduka, prabu Mandura dengan neggala alogaranya, sebab hanya itulah senjata yang mempan akan si Dananjaya.

Kutipan di atas mengungkap gagasan Baladewa menjadi pilihan Kurawa untuk maju dalam sayembara. Setelah Durna menyampaikan hal tersebut, para Kurawa menghadap kepada Baladewa untuk meminta bantuan. Prabu Baladewa yang mendengar keluh kesah para Kurawa segera memenuhi permintaan mereka. Hal tersebut dipertegas dalam *pupuh* 10 pada 1.

Ngendika Sri Baladewa, eh Pragota sagung kang pra dipati, den samekta ing prang pupuh, sun budhal benjang enjang, ingkang kari tunggu negari Gustimu, si Wilkuma lan Wisatha, rumeksa ibunireki.

Sri Baladewa berkata, hai Pragota, dan seluruh adipati, bersiaplah dalam perang *pupuh*, besok pagi saya berangkat, yang tinggal harap menunggu negari, gustimu. Si Wilmuka dan wisatha menjaga ibunya.

2) *Prang Sampak*

Prang sampak adalah peperangan yang diiringi gendhing bernuansa manyura. Tidak menutup kemungkinan, dalam adegan perang sampak ini

diselingi cerita-cerita nonpeperangan. Perang tersebut dibagi menjadi tiga seksi. Seksi pertama Arjuna melawan Baladewa, seksi kedua Arjuna melawan *Cekel Endralaya*, dan seksi ketiga *Cekel Endralaya* (Janaka) melawan para punggawa Kurawa.

Perang pertama yang mengisahkan antara Arjuna melawan Baladewa terdapat pada *pupuh* 9 atau *pupuh* pangkur. Baladewa tidak mampu menandingi kesaktian Arjuna. Hal tersebut dapat dilihat dalam sampel kutipan *pada* 29.

Sri Baladewa tinebak, jajanira tiba gululing siti, wungu pungun-pungun jetung, miwah sagung Kurawa, pra dipati jenger sadaya anjetung, Pragota lawan Prabawa, jetung datan bisa angling.

Sri Baladewa ditepuk dadanya, jatuh berguling di tanah. Bangun terhuyun-huyun, dan seluruh Kurawa, para adipati tercengang semuanya. Pragota diam tidak dapat berkata-kata.

Pada tersebut mengisahkan kekalahan Prabu Baladewa yang terkapar atas pukulan Arjuna. Setelah menerima pukulan tepat di dada, prabu Baladewa tersungkur. Para punggawa Kurawa tercengang tidak mampu berbicara.

Perang kedua adalah perang melawan *Cekel Endralaya*. Sebelum berperang, *Cekel Endralaya* dimandikan oleh Larasati. Adegan tersebut merupakan adegan selingan yang menuju pada adegan peperangan cekel dan arjuna. Cerita tersebut diusung dalam *pupuh* kinanthi atau *pupuh* 10. Isi prosesi prosesi pemandian terdapat pada *pada* 15 dan 16.

Inging sampun katanggalan, kampuhe limar petangi, celana cindhe puspita, ubed redane sanyari, ingkang kula remeni, beludiran sabukipun, sekar patrap kusuma, dhasaripun bludru wilis, kulukipun magak biru sawatara.

Juga jangan setengah-setengah, yakni kain dodotnya limar petangi dan celana cinde puspita, lebar rendahnya satu jari, yang saya senang, sabuk

yang beludiran, sekar patrap kusuma dan berdasar beludru hijau tua, bertopi biru muda.

Dhuwunge tinatur raga, gobyokipun sekar gambir, inganggit winarna tiga, katongkeng lawan melathi, wekasaning panganggit, cepaka putih sinungsung, samping mas rinumpaka, ing sekar myang sosotyadi, lawan lisah jayeng katong gandariya.

Kerisnya emas murni, gobyoknya kembang gambir, dibuat tiga warna, ketongkeng dengan melati, akhirnya dengan cempaka putih disusun, sumping emas disusun dari rangkaian kembang dan bermacam-macam intan, dengan minyak jayengkatong (minyak yang dipakai raja-raja) yang harum.

Dalam bait tersebut, *Cekel Endralaya* meminta beberapa barang yang sering digunakan oleh Janaka yang hilang. Larasati ragu-ragu memberikannya. Setelah diberikan dan ditata para raga Cekel, wujud dan perangnya berubah menjadi tampan. *Cekel Endralaya* kemudian siap berperang dengan Arjuna Kamajaya.

Perang Cekel melawan Arjuna dikisahkan dalam *pupuh* asmaradana atau *pupuh* 11. Setelah mengetahui perangai Parta kembar, para Kurawa ciut hatinya. Cekel tidak berperang, melainkan melakukan siasat skenario antara Arjuna dengan Kamajaya. Dalam sayembara pasti harus ada yang kalah, sehingga Kamajaya rela dibunuh. Hal tersebut terdapat pada *pada* 24 dan 25.

Gilang-gilang nuli obongen kewala. Garjita Sang Parta glis, namakke curiga, ing jaja Kamajaya, wat gata rahnya umijil, tinon ing kathah, niba gumuling siti,

Gilang gumilang, tetapi segera bakarlah saja. Sang parta sanggup dan segera menusukkan kerisnya pada dada Kamajaya, seketika itu juga darahnya mengalir, dan dilihat oleh orang banyak, jatuh berguling di tanah.

Mesus asta sang Parta mijil dahana, kunarpa wus binasmi, sirna paripurna, kunarpa Kamajaya, mulih mring kahyanganeki, ing Cakra Kembang, Raden Samba gya prapti.

Menggosok tangan sang Parta, keluar api, dan mayat segera dibakar, hilang sempurna mayat Kamajaya pulang ke Kahyangannya, di Cakra Kembang, Raden Samba segera datang.

Setelah dibunuh, Dewa Kamajaya ingin segera dibakar. Jasat yang musnah atas api kembali ke Kahyangan Cakra Kembang. Hal tersebut membuat para penonton tercengang. Tidak lama dari peristiwa tersebut, Raden Samba menuju tempat sayembara.

Peperangan yang terakhir, Prabu Baladewa yang pada awalnya memihak Kurawa kembali memihak Pandhawa. Mereka saling berperang. Werkodara dan Gathutkaca juga ikut dalam peperangan besar tersebut. Banyak para raksasa yang terbunuh. Perang besar tersebut dideskripsikan dalam *pupuh* pangkur (*pupuh* 12) pada 21 dan 22.

Sri Bupati ing Madura, sawadyane lajeng sami ngawaki, nempuh ing prang soroh amuk, Rahaden Wrekodara, Gathutkaca Wresniwira sareng nempuh, ing aprang sapunggawannya, Dwarawati ngamuk ngungkih.

Sri Bupati Mandura dengan bala tentaranya sama-sama maju, menempuh perang mengamuk, Rahaden Wrekodara, Gathutkaca dan Wresniwira bersama-sama menempuh perang beserta dengan punggawanya Dwarawati mengamuk.

Raseksa kathah kang pejah, ing ngayuda ambyuk sareng ngebyuki, kang keparak ruk abrubuh, ingamuk Haryasena, miwah Prabu Baladewa pamukipun, Gathutkaca Wresniwira, pra samya wuru ing jurit.

Raksasa banyak yang meninggal, dalam perang mereka bersama-sama mengeroyok dan yang keterjang hancur rubuh diamuk Haryasena dan Prabu Baladewa, Gathutkaca, dan Wresniwira yang semuanya mabuk perang.

Gambaran perang yang dilakukan oleh Wrekodara, Baladewa, Gathutkaca, dan Kresna merupakan wujud kemarahan mereka atas hinaan yang dilakukan Korawa. Atas peperangan yang terjadi, banyak para punggawa Kurawa (raksasa)

yang mati. Aksi yang telah dilakukan oleh empat ksatria tersebut cukup memporakporandakan barisan Kurawa.

3) *Tancep Kayon*

Adegan tancep kayon merupakan penutup adegan. Dalam adegan ini ditutup dalam sajian *pupuh* kinanthi atau *pupuh* 16. *pupuh* ini mengisahkan pemboyongan Dananjaya atau Arjuna ke istana bersama tiga istrinya. Para pengiring Arjuna yang lain adalah Prabu Baladewa, Harimurti (Prabu Kresna), Gathutkaca, dan Samba. Adegan ini diceritakan dalam lima *pada*.

Cerita *Cekel Endralaya* sebagai karya sastra yang menceritakan perjalanan cerita wayang memiliki alur yang lengkap. Penelitian alur yang ditemukan dalam *Cekel Endralaya* adalah alur lengkap dalam wayang Jawa Tengah. Alur tersebut adalah a) *pathet* 6 yang terdiri atas jejer gapuran, kedhatonan, adhegan pasowanan jawi, sabrangan, dan prang gagal; b) *pathet* 9 yang terdiri atas adengan kapandhitan, prang kembang dan sampak tanggung; dan *pathet* manyura yang terdiri atas adegan menyura, prang sampak, dan tancep kayon. Alur semacam ini jarang ditemui dalam sajian wayang kulit ataupun wayang orang oleh para dhalang.

4.1.2 Tokoh dan Penokohan *Cekel Endralaya*

Pembahasan tokoh dan penokohan dibagi dalam 2 paparan. Paparan pertama adalah tokoh. Paparan ini mendeskripsikan nama dan variasi nama tokoh yang digunakan dalam cerita. Paparan kedua adalah penokohan. Tokoh dan penokohan diuraikan dalam tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

4.1.2.1 Tokoh *Cekel Endralaya*

Tokoh dalam cerita wayang memiliki keunikan tersendiri. Kekhasan nama tokoh yang digunakan adalah sering menggunakan dasanama atau nama lain. Untuk memudahkan proses identifikasi dasanama, tokoh dijelaskan dalam dua kategori. Kategori tersebut ditunjukkan dari sifat dalam peristiwa. Kategori tersebut adalah tokoh antagonis dan tokoh protagonis.

Tokoh yang muncul menjadi tokoh protagonis adalah Janaka, Puntadewa, Kresna, Baladewa, Wrekodara, Gathutkaca, Samba, Semar, Bagong, Srikanthi, Dewi Sumbadra, dan Kamajaya. Tokoh-tokoh tersebut yang memiliki banyak nama adalah sebagai berikut.

Tokoh Janaka dalam cerita ini disebut dengan *Cekel Endralaya*, Dananjaya dan Parta. Hal tersebut disebutkan dalam *pupuh* ke-2, *pada* pertama. Tokoh ini juga dipanggil dengan sebutan palasiya dalam *pupuh* ke-3, *pada* ke-27. Sebutan lainnya adalah Satriya Mendukara yang disampaikan dalam *pupuh* ke-4, *pada* 16. Nama Parta juga disampaikan dalam *pupuh* ke-3, *pada* ke-18, dan nama *Cekel Endralaya* terdapat pada *pupuh* ke-6, *pada* ke-5.

Tokoh Puntadewa juga banyak disebut dengan istilah lainnya, misalnya sebutan Darmaputra pada *pupuh* ke-1, *pada* ke-2, Yudhistira disebut pada *pupuh* ke-1, *pada* ke-6. Selain tokoh tersebut, tokoh Kresna juga banyak disebut dengan nama lain. Tokoh ini disebut dengan nama Harimurti pada *pupuh* ke-1, *pada* ke-28. Padmanaba disebut pada *pupuh* ke-6, *pada* ke-18, dan Prabu Dwarawati pada *pupuh* ke-9, *pada* ke-26. Nama Wrekodara juga disebut lebih dari satu kali. Nama ini memiliki sinonim Haryasena pada *pupuh* pertama, *pada* ke-20.

Tokoh-tokoh antagonis yang disebutkan dalam cerita *Cekel Endralaya* adalah Duryudana, Karna, Harya Sengkuni, Resi Durna, Jayadrata, Durjana, Kartamarma, Kartameya, Karmi, Kartaba, Kartalelana, Kartasuta, Durmuka, Durgangsa, Duryaseki, Durgha, Darma, Dursasana, Citrajaya, Citragata, Burisrawa dan Durmagati. Tidak semua nama yang disebutkan memiliki *dasanama*. Beberapa tokoh yang memiliki *dasanama* adalah sebagai berikut.

Nama Duryudana juga disebut dengan Sindupati pada *pupuh 2, pada ke-33*. Sinonim Duryudana selanjutnya adalah Prabu Ngestina pada *pupuh 7, pada 23*, Kurupati dalam *pupuh ke-14, pada ke-13*. Nama yang disebutkan tidak berhubungan dengan peristiwa, melainkan lebih berhubungan pada permainan bunyi yang disajikan.

Tokoh antagonis lainnya yang memiliki *dasanama* adalah sebagai berikut. Nama Adipati Ngawangga pada *pupuh ke-3, pada ke-6* dan Suryaputra pada *pupuh ke-6, pada ke-23* menjadi nama lain dari Raden Karna. Seperti halnya nama Dursasana, nama tersebut tidak berhubungan dengan motif cerita, melainkan sebagai sarana kelengkapan permainan bunyi. Berdasarkan identifikasi di atas, tokoh dalam cerita wayang tersebut terdiri atas dua bagian, yaitu tokoh antagonis dan tokoh protagonis. Tokoh-tokoh tersebut saling berkesinambungan dan hidup dalam cerita.

4.1.2.2 Penokohan *Cekel Endralaya*

Arjuna merupakan tokoh sentral dalam cerita *Cekel Endralaya*. Berdasarkan kemunculannya tokoh sentral belum tentu mendominasi langsung

dalam peristiwa. Tokoh sentral dalam cerita ini bahkan baru muncul pada pertengahan cerita, sedangkan dalam cerita sebelumnya diperankan oleh tokoh lainnya yang menyamar menjadi dirinya. Identifikasi karakter dan peranan tokoh ini dibagi dalam dua bagian, yaitu tokoh antagonis dan protagonis.

Tokoh protagonis adalah tokoh yang memiliki kesamaan misi dengan tokoh sentral. Tokoh sentral dalam cerita *Cekel Endralaya* adalah Arjuna. Tokoh-tokoh yang mampu bekerja sama dengan arjuna adalah tokoh protagonis, sedangkan tokoh yang tidak mampu bekerja sama dengan arjuna adalah tokoh antagonis.

Tokoh Baladewa memiliki karakter yang berubah-ubah. Awal cerita, Baladewa membantuk tokoh antagonis. Setelah beberapa saat, tokoh tersebut berbalik menjadi tokoh yang mampu bekerja sama dengan tokoh sentral. Kutipan berikut ini adalah bukti perubahan karakter Baladewa.

Sri Baladewa tinebak, jajanira tiba gululing siti, wungu pungun-pungun jetung, miwah sagung Kurawa, pra dipati jenger sadaya anjetung, Pragota lawan Prabawa, jetung datan bisa angling.

Sri Baladewa ditepuk dadanya, jatuh berguling di tanah. Bangun terhuyun-huyun, dan seluruh Kurawa, para adipati tercengang semuanya. Pragota diam tidak dapat berkata-kata.

Kutipan tersebut mendeskripsi pertarungan Baladewa yang kuwalahan menghadapi Arjuna. Baladewa terpukul dadanya, sehingga dia tersungkur. Hal tersebut membuktikan bahwa Baladewa tidak berpihak kepada Pandhawa. Dalam seksi lain, Baladewa berubah pikiran untuk membantu perjuangan Pandhawa melawan Kurawa. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Sri Bupati ing Mandura, sawadyane lajeng sami ngawaki, nempuh ing prang soroh amuk, Rahaden Wrekodara, Gathutkaca Wresniwira sareng nempuh, ing aprang sapunggawannya, Dwarawati ngamuk ngungkih.

Sang Bupati di Mandura, dan seluruh pasukannya menyerang (Ngastina), menempuh perang amuk-amukan, Raden Wrekodara, Gathotkaca Wresniwara bersama-sama berperang, beserta para punggawa, Dwarawati mengamuk juga.

Isi kutipan tersebut adalah kerjasama antara Baladewa (Sri Bupati *ing* Mandura) dengan Wrekodara, Gathotkaca, dan Kresna. Hal tersebut menunjukkan keberpihakan Baladewa kepada Pandhawa. Berdasarkan keterangan tersebut, simpulan peranan tokoh Baladewa adalah tokoh protagonis. Indikasi tersebut muncul atas pertimbangan dominasi dan titik akhir tindakan yang dilakukan oleh Baladewa.

Tokoh Kresna juga menjadi tokoh protagonis dalam cerita ini. Dalam beberapa seksi, tokoh ini memiliki sifat arif dan bijaksana. Dalam seksi lain, tokoh ini berubah sifat menjadi orang yang mudah bersedih dan pemberani. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan *pupuh 1 pada 32*.

Kalangkung langkung kuwatir, pun Subadra yen taksiha, wonten ing Madukarane, pened dipunangaliha, saking ing Madukara, lamun pareng Yayi Prabu, pun Subadra kula bekta.

Jangan terlalu kuatir, jika Subadra masih, berada di Madukara, akan saya pindah dari sana, jika diperbolehkan oleh Prabu, Subadra saya bawa.

Sifat arif dan bijaksana nampak pada kutipan tersebut. Kresna memberi inisiatif untuk mengamankan Sembadra. Cara yang digunakan adalah dengan memboyong Sembadra ke Dwarawati. Sifat lain yang dimiliki kresna adalah sifat belas asih. Hal tersebut dapat dilihat dalam *pupuh ke-7 pada ke 28*. Sifat pemberani Kresna ditunjukkan dalam *pupuh 15 pada 21*. Dalam pada tersebut,

Kresna membantu Pandhawa menyerang Kurawa. Kresna sangat marah dan beringas. Para Padhawa banyak yang mati tanpa mampu berdaya apa-apa.

Tokoh protagonis selanjutnya adalah Sembadra. Tokoh tersebut memiliki sifat karakter yang ditulis secara detail. Sifat yang dimiliki adalah welas asih. Hal tersebut nampak pada *pupuh 12 pada 7*.

Sapraptanira ing jamban, Sang Retna ngendika aris, lah mara sira kungkuma, aneng kulah kono dhingin, mengko ge den bilasi, jitahe yen wus baludhug, nuli atamba sepah, Endrala matur aris, boten susah mawi kungkum toyeng kulah.

Setelah jamban disiapkan, Sang Retna berkata, ayo masuk ke dalam jamban, setelah itu dibilasi, nanahnya jika sudah mengelupas, setelah itu diobati dengan sepah, Endrala menjawab, tidak usah dengan berendam dengan air jamban.

Cerminan kebaikan Sembadra kepada orang yang belum dikenal. Hal tersebut mencerminkan karakter penolong. Sifat lain yang ditonjolkan oleh Sembadra adalah ketekunan yang dicerminkan dalam sikap doa. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan *pupuh 3 pada 17*. Dalam *pupuh* tersebut, Sembadra berusaha keras untuk mencari dan mendoakan Arjuna. Sifat kerja keras dan ketekunan ini mengakibatkan Sembadra memiliki sifat yang kompleks.

Karakter Duryudana (Kurawa) tidak banyak ditonjolkan. Hal yang ditonjolkan adalah keikutsertaan dan peranan mereka dalam meramaikan cerita. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan *pupuh 7 pada 1*.

Sang Aprabu Duryudana sakalangkung, mring ipe welasnya, ginubel rahina wengi, pratigyane yen ora kalampahana,

Prabu Duryudana merasakan, belas asih kepada iparnya, yang sing dan malam, tidak terkabulkan.

Tokoh tersebut hanya disebutkan secara sekilas, sehingga sifat atau penokohan tidak dapat teridentifikasi dengan baik. Karakter yang demikian netral masih banyak ditemui dalam tokoh yang tidak dilengkapi data kutipan.

Berdasarkan cerita yang telah dianalisis dalam alur, penggambaran penokohan yang menjadikan tokoh tersebut bersifat protagonis teridentifikasi dalam tokoh Janaka, Puntadewa, Kresna, Baladewa, Wrekodara, Gathutkaca, Samba, Semar, Bagong, Srikandhi, Dewi Sumbadra, dan Kamajaya. Tokoh-tokoh tersebut yang memiliki banyak nama adalah sebagai berikut. Tokoh-tokoh antagonis yang disebutkan dalam cerita *Cekel Endralaya* adalah Duryudana, Karna, Harya Sengkuni, Resi Durna, Jayadrata, Durjana, Kartamarma, Kartameya, Karmi, Kartaba, Kartalelana, Kartasuta, Durmuka, Durgangsa, Duryaseki, Durgha, Darma, Dursasana, Citrajaya, Citragata, Burisrawa dan Durmagati. Tidak semua nama yang disebutkan memiliki *dasanama*. Beberapa tokoh yang memiliki *dasanama* adalah sebagai berikut. Keterangan pilihan karakter tokoh dapat disesuaikan dengan data dalam lampiran.

4.1.3 Latar Cerita *Cekel Endralaya*

Latar dalam cerita *Cekel Endralaya* terbagi atas tiga jenis, yaitu latar ruang, waktu, dan suasana. Latar waktu juga digunakan dalam cerita *Cekel Endralaya*. Dalam cerita tersebut, latar ini juga ditunjukkan dalam bentuk ornamen dan bukti nama bangunan yang telah digunakan, seperti nama kerajaan Ngestina, Ngamarta, Mandura, dan Dwarawati. Nama orang juga dapat digunakan sebagai patokan waktu, misalnya Wrekodara, Kresna, Janaka, Baladewa, Duryudana yang

mencerminkan bahwa setting cerita tersebut adalah alur abad 4. Tempat persemayaman para dewa pada pupuh ke 3 pada ke 14 juga melengkapi macam latar waktu, misalnya Cakra Kembang. Hal tersebut membuktikan bahwa waktu pada setting tersebut adalah setting zaman kerajaan.

Identifikasi tersebut juga dapat dilihat dalam penggunaan bahasa pewayangan. Penggunaan bahasa ngoko lugu pada kutipan pupuh 11 pada 8, yaitu “*ewuhing panduga mami. Mangkana wusnya sampurna, denya maharjeng pangangge, tata pra samya alenggah....*” Bahasa yang digunakan adalah bahasa jawa ngoko lugu rinengga (indah dan jarang digunakan pada masa sekarang). Hal tersebut menunjukkan bahwa cerita ini memiliki setting kerajaan abad ke-16 sampai dengan 19 atau abad kerajaan Islam.

Latar waktu secara standar juga dapat dilihat dari penggunaan kata-kata sederhana penunjuk waktu. Kata tersebut dapat dilihat dalam kutipan *pupuh 1 pada 1*, “... *nuju sawijining dina....*” Kata *dina* dalam hal ini menunjukkan waktu yang digunakan untuk menciptakan imajinasi. Kata *wengi* juga ditemukan dalam kutipan *pupuh 1 pada 14*, yaitu “... *kang minggat ing wengi....*” Kata *wengi* memiliki makna waktu malam.

Latar ruang dalam cerita *Cekel Endralaya* dalam *pupuh* pertama adalah latar kerajaan amarta. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan *pada 1*.

Ingang pinurwa ing tulis, anenggih negari Ngamarta, panjenenganira katong, Sang Prabu Darmaputra, nuju sawiji dina, miyos munggeg pendapa gung, sineba ari ketiga.

Yang diceritakan di awal tulisan, yaitu negara Ngamarta, seorang raja, Sang Prabu Darmaputra, pada suatu hari, keluar pendapa besar, sampai hari ketiga.

Dalam kutipan tersebut disebutkan dua tempat yang menunjukkan setting ruang. Ruang yang pertama adalah Ngamarta. Tempat tersebut merupakan wujud negara yang ditempati oleh para Pandhawa. Wujud tempat yang kedua adalah *pendapa gung*. Tempat tersebut adalah tempat yang digunakan untuk pertemuan Darmaputra atau Puntadewa dan para tamunya.

Selanjutnya, latar tempat lainnya terdapat pada *pupuh* ke 2 pada ke-37. berikut ini kutipan ceritanya. "... *manjing pura tan liyan kang dipun rembag.*" Kata *pura* menunjukkan tempat. *Pura* merupakan tempat pertemuan yang digunakan oleh para Kurawa saat membahas masalah Burisrawa. Kutipan tempat selanjutnya terdapat pada *pupuh* ke-3 pada ke-14. Kutipan, "... *saking negari Ngastina, kuneng gantya kang winuwus, kayangan ing Cakra Kembang*" merupakan tempat yang digunakan dalam cerita tersebut. *Ngastina* merupakan negara para Kurawa, sedangkan *Cakra Kembang* merupakan kahyangan kediaman Bathara Kamajaya.

Tempat yang disebutkan dalam cerita *Cekel Endralaya* selanjutnya adalah *gubug*. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan *pupuh* 4 pada 6, "...*jroning gubug ngririntih, kadya wong*" *Gubug* tersebut merupakan tempat bertemunya Larasati dengan *Cekel Endralaya* untuk membahas permintaan mencari Dananjaya. Tempat yang disebutkan selanjutnya adalah *kitha* dan *pancaniti*. Tempat tersebut disebutkan dalam *pupuh* 6 pada 8. *Kitha* adalah sebutan dari kota, sedangkan *pancaniti* adalah salah satu tempat suatu kerajaan. *Pancaniti*

biasanya digunakan menerima tamu dalam jumlah banyak. Keraton Dwarawati juga memiliki *puri*. Hal tersebut disebutkan dalam *pupuh 7 pada 2*, “... *manjing jro puri*.” *Puri* merupakan nama tempat yang berada dalam keraton. *Puri* merupakan tempat pribadi raja. Selain *puri*, Dwarawati juga memiliki *kunjara* atau tempat mengurung tahanan (orang yang dianggap bersalah). Hal tersebut disebutkan dalam *pupuh 8 pada 8*.

Latar mandura juga disebutkan dalam cerita tersebut. Dalam *pupuh 9 pada 13*, kutipan yang menunjukkan Negara Mandura, “... *ing Mandura Prabu ... nenggala lugoranira*.” Kata Madura merupakan latar tempat yang dimaksud. Dalam cerita tersebut juga menyebutkan jamban atau tempat mandi. Hal tersebut dikutip dalam kutipan peristiwa berikut, “*Sapraptanira ing jamban, Sang Retna ngendika aris, lah mara sira kungkuma, aneng kulah kono dhingin, mengko gedan bilasi, jitahe yen wus baludhug, nuli atamba sepah,*” kutipan tersebut menerangkan bahwa setelah *jamban* disiapkan, Sang Retna berkata, ayo masuk ke dalam jamban, setelah itu dibilasi, nanahnya jika sudah mengelupas, setelah itu diobati dengan sepah. Dalam kutipan tersebut mengadung peristiwa dan tempat. Kegiatan mandi di tampilkan pada kutipan *mara sira kungkuma*, sedangkan setting *jamban* atau tempat mandi juga disebutkan dalam kutipan tersebut.

Latar suasana juga digunakan dalam *Cekel Endralaya*. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan yang menunjukkan suasana perang. Kutipan tersebut dapat dilihat dalam *pupuh 15 pada 21*.

Sri Bupati ing Mandura, sawadyane lajeng sami ngawaki, nempuh ing prang soroh amuk, Rahaden Wrekodara, Gathutkaca Wresniwira sareng nempuh, ing aprang sapunggawannya, Dwarawati ngamuk ngungkih.

Sang Bupati di Mandura, dan seluruh pasukannya menyerang (Ngastina), menempuh perang amuk-amukan, Raden Wrekodara, Gathotkaca Wresniwara bersama-sama berperang, beserta para punggawa, Dwarawati mengamuk juga.

Pupuh tersebut menggambarkan suasana perang yang sangat ramai. Partisipasi dari semua raja membuat perang tersebut terasa garang. Suasana tersebut diperkuat dengan kata *soroh amuk* atau perang amuk-amukan. Motif perang ini banyak ditemui dalam *pupuh* lainnya, seperti pada *pupuh* 3.

Suasana kesedihan para tokoh atas hilangnya Arjuna juga ditunjukkan dalam *pupuh* 4 pada 4. Kutipan tersebut tidak dapat dipenggal. Esensi atau makna dapat muncul apabila diambil satu pada. “*Kesahira saking praja, prabadi datanpa kanthi, mung bekta jemparingira, saritama pasopati, lajeng jujuk ing wukir banjar mlathi...*”

Latar yang ditemukan dalam cerita *Cekel Endralaya* terbagi atas tiga jenis, yaitu latar ruang, waktu, dan suasana. Keistimewaan identifikasi latar ini terdapat pada latar waktu. Identifikasi waktu tidak hanya dalam bentuk kata yang menunjukkan waktu, melainkan identitas (nama) barang maupun ragam bahasa, misalnya negara Ngastina, Ngamarta, Prabu Kresna menunjukkan bahwa setting waktu yang digunakan adalah latar dunia wayang abad 4 masehi.

4.1.4. Tema dan Amanat

Tema dalam cerita *Cekel Endralaya* adalah kesetiaan seorang suami dan istri. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan keteguhan Arjuna pergi untuk mencari Sembadra. Sembadra saat kehilangan suaminya selama lima tahun juga menunjukkan keteguhannya. Sembadra tetap teguh menanti kedatangan suami, walaupun harus menghadapi segala konsekuensinya. Hal tersebut dapat dilihat dala kutipan *pupuh 1 pada 31*.

Kados kados lamun tebih, saking pandameling Durgha ananging wonten tempele, kalawan, paudugi kula, arinta pun Sumbadra, kang dereng dugi puniku, nenggih lelampahanira.

Seperti jika jauh, dari pekerjaan Durgha, namun ada hubungannya, dengan dugaan saya, Si Sembadra yang belum sampai dari perjalanannya.

Kutipan tersebut menunjukkan alasan Janaka pergi dari rumah. Hal tersebut dikarenakan Sembadra yang telah lama melakukan perjalanan tidak lekas kembali, sehingga dia harus mencari istrinya. Saat melakukan pencarian, Arjuna melakukan tapa untuk menunggu kedatangan Sembadra. Hal tersebut juga dapat dilihat dari kutipan *pupuh 4 pada 15*.

Kongsi antuk limang warsa, nora nginum nora bukti, tapanira saking lara, luwih tapaning maharsi, paman ingsun tuturi, ingkang dadi lakuningsun, dinuta gustining wang, kusuma banoncinawi, amamarta kesahipun ingkang raka.

Sampai menjalani lima tahun, dan anda tidak minum dan makan, tapamu karena sakit, melebihi tapa seorang maharesi, paman saya beritahu, yang menyebabkan saya diutus oleh Gusti.

Kutipan tersebut membuktikan peristiwa perpisahan sang putri dan arjuna selama lima tahun. Pertapa tersebut tidak akan melepaskan tapanya, jika tidak dijeput oleh kekasih yang sedang dicari. Pada akhirnya, kekasihnya pun datang, walaupun sebenarnya Sembadra tidak mengetahui, jika yang dihadapi adalah suaminya. Niat yang digunakan adalah menolong orang yang membutuhkan.

Akhir dari cerita juga memperkuat tema kesetiaan seorang suami dan istri. Kesetiaan tersebut ditutup dengan akhir yang menyenangkan. Mereka diboyong oleh para sesepuh untuk mencapai posisi yang kukuh dan terhormat. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam *pupuh 16 pada 1*.

Lajeng wau lampahipun, benekta manjing jro puri, satriya Andananjaya, kinanthi mungguh ing kering, mring Raka Sri Baladewa, lan Sang Prabu Harimurti.

Langkah selanjutnya, diboyong menuju puri, satria Andananjaya, diapit kanan dan kiri, oleh Raka Sri Baladewa, dan Sang Prabu Harimurti.

Amanat yang terkandung dalam cerita tersebut adalah kesetiakawanan. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan *pupuh 1 pada 2*.

Satriya jodhipati, Raden Arya Werkodara, lan Nakula Sadewane, miwah kang para sentana, geng alit munggend ngrasa, kawuwusira Sang Prabu, dahat denira sungkawa.

Satria dari Jodhipati, yakni Raden Arya Wrekodara, dan Nakula Sadewa, dan juga semua saudara, besar kecil semuanya menghadap kepadanya, diceritakan sang Prabu, sangat sedih hatinya.

Saudara arjuna merasa bersedih, karena kehilangannya yang tidak terduga. Hal tersebut mengakibatkan mereka berpikir dan bersatu. Hal tersebut merupakan indikasi sifat kesetiakawanan dalam cerita tersebut. Rasa kesetiakawanan tersebut tentu saja melibatkan banyak tokoh. Wujud perbuatan setia kawan adalah sikap

toleransi untuk peduli kepada diri orang lain. Motif semacam ini sering diangkat dalam beberapa bagian cerita. Salah satu kesetiakawanan terlihat pada pupuh 2 menceritakan kesetiakawanan Korawa terhadap Burisrawa yang sedang kasmaran. Pupuh 3 menceritakan Sang Bathara Kamajaya yang berinisiatif menolong sesama.

Amanat lainnya yang terkandung dalam cerita *Cekel Endralaya* adalah kepedulian keluarga terhadap masalah yang sedang dihadapi salah satu anggota keluarga. Hal tersebut terlihat dalam kutipan mengenai penyelamatan seorang Sembadra yang menjanda dari bahaya yang mengancam (*pupuh 1 pada 32*).

Kalangkung langkung kuwatir, pun Subadra yen taksiha, wonten ing Madukarane, pened dipunangaliha, saking ing Madukara, lamun pareng Yayi Prabu, pun Subadra kula bekta.

Jangan terlalu kuatir, jika Subadra masih, berada di Madukara, akan saya pindah dari sana, jika diperbolehkan oleh Prabu, Subadra saya bawa.

Selain kepedulian terhadap masalah anggota keluarga, kutipan ini juga menyiratkan betapa rawannya seorang janda yang ditinggal suami. Oleh karena itu, para janda harus dijaga oleh keluarga. Keselamatan para janda merupakan tanggung jawab keluarganya kembali.

Amanat selanjutnya adalah rasa belas asih yang diperlihatkan Sembadra terhadap pendeta yang baru dikenalnya (*Cekel Endralaya*). Rasa belas asih tersebut diperlihatkan saat Sembadra berusaha mengobati penyakit Cekel. Hal tersebut diperlihatkan dalam kutipan berikut.

Punika kang ngedusana, mekaten ujing wangsit, sang Retna malih ngendika, dadi inggun kang ngedusi, anyandhak siwur aglis, Endralaya gya winuwung, siniram duk sepisanan, luntur gudhig awor warih, pining kalih gogrog gudhige sedaya.

(Wanita) itu yang memandikan, menyampaikan isi wangsit, Sang Retna kemudian berbicara, ternyata saya yang (harus) memandikan, (kemudian) segera mengambil gayung, Endralaya kemudian di mandikan, pertama disiram, luntur kadas bercampur air, kedua kalinya rontok semua kadas.

Dalam kutipan *pupuh 12 pada 10*, Wanita tersebut memperlihatkan kepedulian untuk menolong seseorang. Hal tersebut merupakan wujud perbuatan belas asih yang perlu ditiru. Sang Dewi Sembadra yang merelakan diri memandikan orang yang sedang membutuhkan. Hal tersebut ternyata memberi berkah yang luar biasa bagi kehidupan Sembadra.

Amanat yang berisi keteguhan hati juga disampaikan dalam motif cerita Baladewa yang bersedia membantuk Kurawa yang pada akhirnya berbalik menyerang Kurawa sendiri. Hal tersebut terdapat dalam *pupuh 10* yang menceritakan kesanggupan Baladewa membantu Kurawa. Namun dalam perang sampak *pupuh 15*, Baladewa tersadar atas kesalahannya dan membantu keluarga Pandawa. Mereka (Baladewa, Kresna, Werkodara, dan Gathotkaca) bersama-sama menyerang Kurawa.

Dalam cerita tersebut juga mengandung unsur tolong menolong. Hal tersebut terdapat dalam *pupuh 15 pada 21*.

Sri Bupati ing Madura, sawadyane lajeng sami ngawaki, nempuh ing prang soroh amuk, Rahaden Wrekodara, Gathutkaca Wresniwira sareng nempuh, ing aprang sapunggawannya, Dwarawati ngamuk ngungkih.

Sri Bupati Mandura dengan bala tentaranya sama-sama maju, menempuh perang mengamuk, Rahaden Wrekodara, Gathutkaca dan Wresniwira

bersama-sama menempuh perang beserta dengan punggawanya Dwarawati mengamuk.

Dalam kutipa tersebut, Bupati Mandura (Baladewa) bekerja sama dengan Wrekodara, Gathutkaca, dan Ratu Dwarawati (Kresna) menumpas keluarga Kurawa. Bekerja bersama dalam memberantas pasukan Kurawa merupakan wujud kerja sama yang dimaksud.

Hal yang diangkat dalam keseluruhan motif cerita yang berjumlah 16 *pupuh* memiliki kesamaan amanat dalam semua cerita pewayangan. Amanat yang terkandung adalah kebaikan akan mengalahkan kejahatan. Dalam falsafah Jawa, terdapat ajaran *sura dira jayanikangrat lebur dening pangastuti*. Hal tersebut secara singkat juga memiliki makna kejahatan yang telah berhasil menguasai keadaan pun akan terhancurkan oleh kebaikan.

Berdasarkan identifikasi di atas, amanat yang terkandung dalam cerita tersebut adalah kesetiakawanan, kepedulian, belas asih, keteguhan hati, dan kerja sama. Lima amanat tersebut merupakan pencapaian berdasarkan hasil identifikasi. Mungkin saja masih terdapat amanat yang belum teridentifikasi. Hal tersebut merupakan akibat dari keterbatasan kemampuan peneliti dalam menganalisis objek penelitian.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Identifikasi cerita *Cekel Endralaya* menggunakan cara pandang struktur cerita dalam sajian puisi merupakan penelitian yang membutuhkan komposisi baru. Hal ini perlu dilakukan, karena naskah *Cekel Endralaya* merupakan karya sastra yang mengandung sajian cerita yang dirangkai dalam bentuk sastra puisi. Oleh karena itu, bahasan karya sastra ini lebih terfokus pada sajian cerita dari pada sajian struktur puisi.

Beberapa hal yang menjadi simpulan berdasarkan penelitian terhadap *Cekel Endralaya* adalah sebagai berikut.

- 1) Kajian struktur lakon dalam *Cekel Endralaya* memiliki keistimewaan dalam objek kajian. Kajian struktur lakon ini diidentifikasi dalam sajian puisi bermetrum tembang macapat yang terdiri atas 16 *pupuh* dan 457 *pada*.
- 2) Penelitian alur yang ditemukan dalam *Cekel Endralaya* adalah alur lengkap dalam wayang Jawa Tengah. Alur tersebut adalah a) *pathet 6* yang terdiri atas jejer gapuran, kedhatonan, adhegan pasowanan jawi, sabrangan, dan prang gagal; b) *pathet 9* yang terdiri atas adengan kapandhitan, prang kembang dan sampak tanggung; dan *pathet manyura* yang terdiri atas adegan menyura, prang sampak, dan tancep kayon.
- 3) Identifikasi tokoh dan penokohan yang ideal dengan penelitan cerita wayang adalah tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis yang teridentifikasi

adalah kelompok Pandhawa dan tokoh antagonis adalah kelompok Korawa. Kehadiran tokoh pengganti (*malihan*) Dananjaya (Hyang Kamajaya) merupakan tokoh yang unik. Keunikan tersebut muncul karena dua tokoh yang seharusnya memiliki dua karakter, dalam cerita ini ditokohkan dalam satu karakter. Bahkan, tokoh tersebut muncul dan berinteraksi dalam penokohan yang berbeda, Kamajaya menjadi Dananjaya dan Dananjaya menjadi Cekel Endralaya.

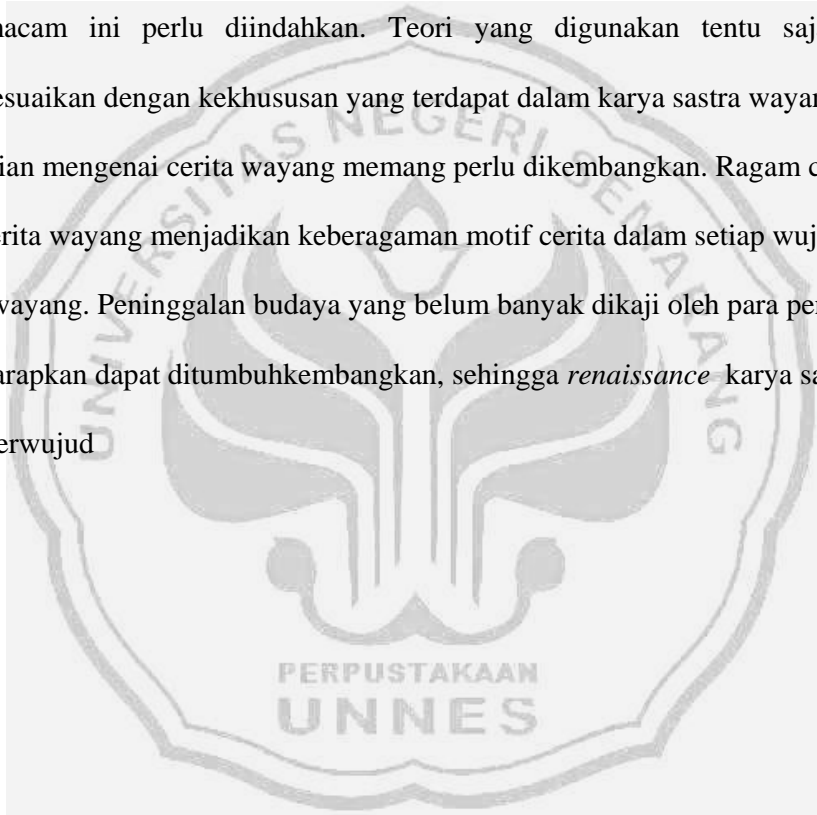
- 4) Latar yang ditemukan dalam cerita *Cekel Endralaya* terbagi atas tiga jenis, yaitu latar ruang, waktu, dan suasana. Keistimewaan identifikasi latar ini terdapat pada latar waktu. Identifikasi waktu tidak hanya dalam bentuk kata yang menunjukkan waktu, melainkan identitas (nama) barang maupun ragam bahasa, misalnya negara Ngastina, Ngamarta, Prabu Kresna menunjukkan bahwa setting waktu yang digunakan adalah latar dunia wayang abad 4 masehi.
- 5) Amanat yang terkandung dalam cerita tersebut adalah kesetiakawanan, kepedulian, belas asih, keteguhan hati, dan kerja sama.

Lima poin di atas merupakan hasil identifikasi yang dapat dilihat dalam halaman 44 sampai dengan 74. Kekhasan dalam mengidentifikasi karya sastra tradisional semacam cerita wayang merupakan hal yang nampak dalam penelitian ini. Berdasarkan kekhususan tersebut, satuan teori yang digunakan sebagai pedoman penelitian juga harus disesuaikan dengan objek penelitian.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap cerita *Cekel Endralaya*, saran yang diajukan adalah sebagai berikut.

- 1) Unsur cerita *Cekel Endralaya* sebagai wujud cerita wayang merupakan wujud karya sastra yang memiliki kekhasan. Penelitian terhadap karya sastra semacam ini perlu diindahkan. Teori yang digunakan tentu saja telah disesuaikan dengan kekhususan yang terdapat dalam karya sastra wayang. Penelitian mengenai cerita wayang memang perlu dikembangkan. Ragam cerita antarcerita wayang menjadikan keberagaman motif cerita dalam setiap wujud cerita wayang. Peninggalan budaya yang belum banyak dikaji oleh para peneliti ini diharapkan dapat ditumbuhkembangkan, sehingga *renaissance* karya sastra dapat terwujud



DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Asmoro. 2004. *Filsafat dan Kebudayaan Jawa*. Surakarta: Cendrawasih
- Aminuddin. 1995. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Agensindo offset.
- Bastomi, Suwaji. 1996. *Gandrung Wayang*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung : Rosdaa
- Hermawati. 2006. *Wayang : Koleksi Museum Jawa Tengah*. Semarang: Depdikbud.
- Kayam, Umar. 2001. *Kelir Tanpa Batas*. Yogyakarta : Gama media
- Magnis, Frans-Suseno SJ. 2003. *Etika Jawa : Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia
- Nugroho, Yusro Edy. 2008. *Diktat Mata Kuliah Drama Jawa*. Semarang: UNNES Press
- Nurdiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Ratna, Kutha Nyoman. 2004. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Satoto, Soediro. 1985. *Wayang Kulit Purwa Makna dan Strukturnya*. Surakarta: Depdikbud.
- _____. 1989. *Pengkajian Drama 1*. Surakarta: Sebelas Maret University Press
- Suharianto. 2005. *Dasar-dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta : Pustaka Jaya.
- Sujamto. 1991. *Wayang dan Budaya Jawa*. Semarang: Balai Pustaka.
- Sumukti, Tuti. 2005. *Semar: Dunia Batin Orang Jawa*. Yogyakarta :Galang Press.

Suryadi. 1991. *Tinjauan Struktur Dramatik Naskah Lakon Suryatmaja-Surtikanthi susunan Dwiyono*. Surakarta :STSI

Taum, Yoseph Yapi. 1997. *Pengantar Teori Sastra*. Flores: Nusa Indah.

Tim Penyusun Balai Bahasa Yogyakarta. 2001. *Kamus Basa Jawa (Bausastra Jawa)*. Yogyakarta: Kanisius.

Teeuw, A. 1988. *Sastra dan Ilmu Sastra : Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Waluyo, Herman J. 2003. *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.

