

Perancangan Lakon Ramabargawa: Respon Estetik Kisah-Kisah Ramabargawa

Fani Rickysyah

Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: faniricky@gmail.com

Abstract

The design of the Ramabargawa play is a realization from a perspective on reading Ramabargawa stories that have been known by the community. In addition to offering a perspective, this work also aims as a medium to communicate the idea of a harmonious family. Wolfgang Iser's Aesthetic Response Theory is used as a frame of mind. The texts of the Ramabargawa story known to the public as the text of the sender were responded to by the recipient of the work, then realized in the design of the Ramabargawa play. Ramabargawa's play is a response to the Ramabargawa story that is considered common by the community. This play is packed in solid shows with a duration of one and a half hours. This Ramabargawa play is presented in the style of Pakeliran Yogyakarta that is developing today. New working idioms that make pakeliran offerings are more interesting, weighty, and in accordance with the development of puppetry today displayed in the show. This is intended so that the Yogyakarta-style shadow puppet show continues to be sustainable but continues to grow with a variety of new innovations.

Keywords: plays; Ramabargawa; aesthetic responses; performances

Abstrak

Perancangan lakon Ramabargawa merupakan realisasi dari sebuah sudut pandang atas pembacaan kisah-kisah Ramabargawa yang telah dikenal oleh masyarakat. Selain menawarkan sebuah sudut pandang, karya ini juga bertujuan sebagai media mengkomunikasikan gagasan tentang keluarga harmonis. Teori Respon Estetik Wolfgang Iser dipakai sebagai kerangka berpikir. Teks-teks kisah Ramabargawa yang telah dikenal masyarakat sebagai teks pengirim direspon oleh pengkarya sebagai penerima, lalu direalisasikan dalam perancangan lakon Ramabargawa. Lakon Ramabargawa merupakan respon atas cerita Ramabargawa yang dianggap lazim oleh masyarakat. Lakon ini dikemas dalam pertunjukan padat dengan durasi waktu satu setengah jam. Lakon Ramabargawa ini disajikan dengan gaya Pakeliran Yogyakarta yang berkembang dewasa ini. Idiom-idiom garap baru yang membuat sajian pakeliran lebih menarik, berbobot, dan sesuai dengan perkembangan pedalangan zaman sekarang ditampilkan dalam pertunjukan. Hal tersebut dimaksudkan agar pertunjukan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta tetap lestari namun terus berkembang dengan berbagai inovasi baru.

Kata kunci: lakon; Ramabargawa; respon estetik; pertunjukan

Pendahuluan

Mengamati kisah Ramabargawa dalam *Banjaran Ramabargawa* oleh Ki Purbo Asmoro (2015), lakon *Bargawa* oleh Bayu Ismayanto (2013), dalam *Anak Bajang Menggiring Angin* Karya Sindhunata (2010), *Ramaparasu: Jalan Panjang Menggapai Nirwana* karya Driarbaningsih (2013) dapat dikatakan semua menceritakan tentang Ramabargawa membunuh ibunya yang berselingkuh. Renuka, sang ibu, dalam banyak kisah itu seakan-akan disahkan untuk dibunuh karena kesalahannya. Sebuah sudut pandang yang mendudukan Renuka sebagai objek.

Menanggapi sudut pandang ini, pengkarya mencoba melihat kisah Ramabargawa yang membunuh Renuka, ibunya, dari sudut pandang yang berbeda. Sudut pandang yang dimaksud itu ialah mencoba melihat permasalahan dari pihak Renuka dan keluarga yang dibangunnya di sebuah *pertapan*. Adapun sudut pandang yang dicoba dibangun antara lain Renuka, adalah perempuan muda produktif yang sehat jasmani rohani sedangkan suaminya, Jamadagni, sudah meninggalkan semua hal yang bersifat duniawi dan lebih mengutamakan kepentingan surgawi. Dewi Renuka jauh lebih muda dari pada Jamadagni sehingga wajar jika dia masih ingin merasakan kenikmatan duniawi.

Sudut pandang yang lain lagi tentang Renuka yang dibangun ialah Renuka notebene seorang putri raja dan isteri seorang Begawan. Sebagai perempuan berpendidikan dan bermartabat dia pasti tahu “batasan”.

Selain dari sudut pandang Renuka, karya ini juga dibangun dari sudut pandang Ramabargawa. Ramabargawa membunuh ibunya tidak dipahami sebagai membunuh fisik ibunya, namun pengkarya mempunyai interpretasi yang berbeda terhadap kata membunuh tersebut. Kata membunuh diinterpretasikan sebagai membunuh permasalahan yang berkaitan dengan ibunya, Renuka. Selain itu keberanian Ramabargawa untuk melakukan pembunuhan pasti disebabkan oleh latar belakang tertentu dalam perkembangan mentalnya.

Sudut pandang tersebut tidak dimaksudkan sebagai pembelaan, tetapi merupakan sudut pandang yang mengilhami lahirnya pemikiran menciptakan sebuah karya yang mengawinkan beberapa sudut pandang tersebut dengan fenomena sosial dalam

masyarakat di abad 21. Masyarakat abad 21 adalah masyarakat yang disibukkan oleh urusan masing-masing sehingga memicu terjadinya ketidakharmonisan dalam kehidupan keluarga. Kurangnya komunikasi dalam sebuah keluarga mengakibatkan hancurnya keluarga. Hal itu membawa dampak yang kurang baik bagi kehidupan mental anak-anak. Bagaimana mengawinkan fenomena yang terjadi dalam masyarakat dan kisah keluarga sang Ramabargawa dalam sebuah pertunjukan wayang merupakan tujuan dari karya ini.

Kisah-Kisah Ramabargawa dalam Sumber Lisan dan Tulisan

Kisah Ramabargawa sejak dari masa kecil hingga ia menjadi dewa dapat dibaca dalam buku *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita Jilid 1* tulisan S. Padmosoekotjo (1995). Kisah mengenai Ramabargawa juga dapat dibaca pada bagian tiga novel *Anak Bajang Menggiring Angin* karya Sindhunata (2010), yaitu saat perjalanan Ramawijaya yang berhasil meminang putri Manthili Dewi Sinta pulang ke Ayodya. Pada saat itu, iring-iringan Rama dan Sinta bertemu dengan seorang brahmana yang berparas mengerikan. Brahmana itu tidak lain adalah Ramabargawa seorang pembunuh berdarah dingin yang selalu membunuh satria yang ia temui. Pada saat itu Ramabargawa tidak sengaja mengingat masa mudanya yang penuh dengan beban duka. Disini diceritakan Ramabargawa dipertemukan dengan peristiwa perselingkuhan ibunya Dewi Renuka, dan harus kehilangan satu-persatu anggota keluarganya dengan cara yang tidak lazim. Pertama ia harus kehilangan keempat saudaranya yang dikutuk oleh ayahnya Resi Jamadagni karena tidak berani menghukum ibunya yang bersalah. Kedua ia harus membunuh ibu kandungnya sendiri yang bersalah. Ketiga ia kehilangan sosok ayah yang ia banggakan, karena dibunuh oleh satria-satria Mahespati. Semua kejadian itu membuat masa muda Ramabargawa menjadi penuh dengan beban dan duka. Ia pun bersumpah untuk membunuh seluruh kasta satria di muka bumi ini. Di dalam *Wayang dan Karakter Manusia* tulisan Sri Mulyono (1979) kisah Ramabargawa dimulai dari peristiwa perselingkuhan ibunya sampai ia bertemu dengan Arjunasrabahu. Komik yang berjudul

Ramaparasu; Jalan Panjang Menggapai Nirwana karya Driarbaningsih (2013) menguraikan kisah-kisah Ramabargawa dengan ilustrasi-ilustrasi gambar yang imajinatif. Pada komik ini diceritakan tentang perjalanan hidup seorang Ramabargawa dari remaja, kemudian menjadi pembunuh para kaum ksatria dan Harjuna Sasrabahu, lalu bertemu dan disadarkan oleh Ramawijaya, hingga menjadi guru dari Bisma, Drona, dan Karna, serta akhirnya diangkat menjadi seorang dewa bernama Sang Hyang Parasurama. Kisah mengenai perselingkuhan ibunya pada komik ini diceritakan pada awal cerita. Ibunya tetap terbunuh oleh kapak Ramabargawa atas perintah ayahnya.

Selain sumber-sumber tertulis, beberapa pertunjukan wayang (yang telah ditonton dan diamati oleh pengkarya) juga mengisahkan kehidupan Ramabargawa. Ki Purbo Asmoro mementaskan pagelaran wayang kulit dengan lakon *Banjaran Ramabargawa* pada tanggal 21 November 2015 di lapangan Kecamatan Banjarsari, Surakarta. Pertunjukan Ki Purbo Asmoro menceritakan perjalanan hidup Ramabargawa dari peristiwa perselingkuhan Dewi Renuka hingga dia bertemu dengan Ramawijaya. Lakon *Banjaran Ramabargawa* dalam pertunjukan Ki Purbo Asmoro menampilkan Renuka sebagai istri yang tidak setia kepada suaminya dan telah berselingkuh dengan para satria Maespati. Hukum di Kerajaan Maespati pada saat itu mengatakan jika ada orang yang berselingkuh lebih dari sepuluh kali harus dihukum mati. Resi Wisanggeni yang mengetahui perselingkuhan istrinya segera mengutus Ramabargawa untuk menghukum ibunya yang bersalah. Pada dasarnya Ramabargawa pada versi ini adalah seorang algojo Negara Maespati, yang harus mengeksekusi siapapun yang mendapat hukuman mati. Mengetahui ibunyalah yang harus dihukum Ramabargawa merasa tidak tega, namun ia harus bertanggung jawab menegakkan keadilan di Maespati. Ramabargawa bersiasat menyembunyikan ibunya di dalam hutan agar ia tidak membunuh ibunya. Awalnya Renuka menolak tawaran itu karena ia tidak ingin Ramabargawa menjadi seorang pembohong yang tidak bertanggung jawab atas perintah ayahnya. Namun karena Ramabargawa memaksa akhirnya Renuka menyetujui tawaran itu. Sebelum Renuka dibawa ke hutan ia ingin mensucikan

diri di telaga terlebih dahulu. Ternyata Renuka menipu Ramabargawa, ia pun bunuh diri karena merasa malu atas perbuatan yang telah diketahui oleh keluarganya. Ramabargawa sangat tertekan mengetahui kematian ibunya. Ia pun bersumpah akan membunuh ksatria di muka bumi karena yang menyebabkan ibunya berselingkuh adalah para kaum ksatria.

Bayu Ismayanto mempergelarkan lakon *Bargawa* pada tahun 2013 di Pendapa SMK Negeri 8 Surakarta. Pada pertunjukan ini kisah Ramabargawa diceritakan dari peristiwa perselingkuhan ibunya sampai pertemuan Ramabargawa dengan Ramawijaya. Kematian Renuka di sini juga dibunuh dengan kapak Ramabargawa sendiri atas perintah Resi Wisanggeni ayahnya. Sebelum peristiwa itu, Swandagni kakak Ramabargawa menolak perintah ayahnya dan memilih mati dari pada membunuh ibu kandungnya sendiri. Resi Wisanggeni mengabulkan permintaan Swandagni, dan akhirnya Swandagni pun mati karena ucapannya sendiri. Ramabargawa yang telah melaksanakan perintah diberi hadiah yaitu ia boleh mengajukan beberapa permintaan yang akan dikabulkan oleh ayahnya. kecuali meminta ibunya hidup kembali. Akhirnya Ramabargawa meminta agar dirinya diberi umur panjang, mempunyai kesaktian tanpa tanding, tidak akan mati jika bukan dari tangan titisan Bathara Wisnu, dihilangkan dosanya karena telah membunuh ibunya, dan yang terakhir ia meminta agar keluarganya utuh kembali. Resi Wisanggeni segera mengabulkan semua permintaan Ramabargawa. Ia sadar walaupun Ramabargawa tidak meminta ibunya hidup kembali, namun ibunya harus tetap dihidupkan karena Ramabargawa meminta agar keluarganya utuh kembali. Setelah Renuka dihidupkan, Resi Wisanggeni tetap tidak memaafkan kesalahan Renuka. Renuka yang sudah putus asa akhirnya bunuh diri karena tertekan oleh sikap Resi Wisanggeni yang tidak mau memaafkannya. Mengetahui peristiwa itu Ramabargawa sangat terkejut dan tidak terima dengan peristiwa ibunya yang harus bunuh diri. Hilanglah rasa kepercayaan Ramabargawa kepada ayah yang dia muliakan. Ramabargawa pun bersumpah akan membunuh semua ksatria di muka bumi, karena semua peristiwa yang menimpa keluarganya disebabkan oleh para ksatria.

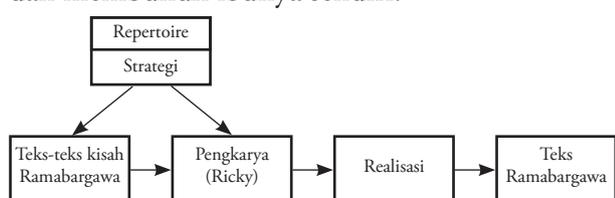
Aplikasi Respon Estetik Wolfgang Iser

Teori komunikasi sastra model Iser (Budiarti, 2012: 36-37) digunakan sebagai kerangka berpikir dalam karya ini. Lewat *repertoire* dan strategi yang terkandung dalam teks-teks yang mengisahkan Ramabargawa pengkarya merealisasikan hasil pembacaannya dalam pertunjukan wayang dengan lakon *Ramabargawa* sebagai suatu bentuk realitas. Gambar 1 merupakan skema yang menjelaskan bagaimana teori komunikasi sastra Iser diaplikasikan dalam karya ini.

Realisasi atas Teks-Teks Kisah *Ramabargawa*

Perancangan karya lakon *Ramabargawa* ini seperti dikatakan di muka, berdasarkan pembacaan atas kisah Ramabargawa yang identik dengan tindak kekerasan fisik dan pembunuhan, terlebih terdapat tindak pembunuhan yang dilakukan oleh anak kepada ibu kandungnya sendiri. Dikatakan oleh Ki Margiyono (Wawancara, 4 November 2015), dalam tradisi pedalangan gaya Yogyakarta lakon yang mengisahkan tokoh Ramabargawa termasuk lakon yang sangat jarang dipergelarkan. Hal tersebut mungkin karena kesan Ramabargawa yang sadis dan tidak terlalu menarik masyarakat umum. Bahkan beberapa daerah di Bantul, terdapat mitos yang melarang siapapun mempertunjukkan lakon wayang era Maespati.

Kisah mengenai tokoh Ramabargawa tersebut kemudian menjadi inspirasi pengkarya. Perancangan karya ini mencoba untuk menghilangkan karakter tokoh Ramabargawa yang identik dengan tindak-tindak kekerasan dan pembunuhan. Selain itu, karya ini mencoba membaca latar belakang tokoh Ramabargawa menjadi seorang pembunuh para ksatria. Latar belakang itu dibaca dari peristiwa konflik yang terjadi dalam keluarga Ramabargawa. Dalam karya ini Ramabargawa tetap menjadi seorang pembunuh, namun sama sekali tidak ditampilkan membunuh para ksatria dan membunuh ibunya sendiri.



Gambar 1. Skema aplikasi teori respon estetik Wolfgang Iser.

Dewi Renuka pada karya ini ditampilkan sebagai isteri yang setia kepada suaminya dan sama sekali tidak melakukan perselingkuhan. Hal tersebut merupakan hasil pembacaan lain terhadap teks mengenai tokoh Renuka. Renuka yang merupakan putri seorang raja dan isteri seorang brahmana tentu dan pasti tahu “batasan” sebagai seorang isteri brahmana. Renuka sangat mencintai suaminya walaupun usia suaminya jauh lebih tua, serta dirinya sering ditinggalkan bertapa dalam waktu yang lama. Kesetian Dewi Renuka berawal pada saat Jamadagni memenangkan sayembara tandang memperebutkan dirinya yang diadakan oleh ayah Renuka yang bernama Prabu Prasnajid. Renuka sebagai seorang putri harus mengikuti perintah ayahnya dan menjadi isteri Jamadagni. Sebagai seorang putri raja, Renuka bersumpah untuk setia kepada Jamadagni dan benar-benar menjalankan kedudukannya sebagai isteri seorang brahmana. Sumpah tersebut yang menyebabkan dirinya benar-benar setia kepada suaminya dan tidak melakukan perselingkuhan.

Tokoh Citrarata dibaca sebagai seorang yang sangat mencintai Renuka sejak peristiwa sayembara. Tokoh Citrarata yang dibaca sebagai orang yang kecewa dan sakit hati diberi peran sebagai perusak hubungan Jamadagni dan Renuka dengan cara membuat fitnah mengenai Renuka yang telah melakukan perselingkuhan dengan satria Maespati. Isu yang dibuat Citrarata mulai tersebar ke masyarakat sekitar Jatisrana dan membuat anak-anak Renuka yang tidak memiliki komunikasi yang baik satu sama lain mudah terhasut akan isu tersebut. Isu tersebut juga salah satu penyebab kehancuran keluarga Ramabargawa yang berakhir dengan kematian Renuka di tangan Citrarata. Kematian Renuka di tangan Citrarata tersebut disebabkan Renuka memilih tetap setia kepada Jamadagni walaupun Renuka sudah tidak dipedulikan oleh Jamadagni. Cinta Citrarata yang ditolak Renuka membuatnya marah dan lupa diri. Hingga akhirnya Citrarata tega membunuh Renuka. Citrarata berpikir lebih baik membunuh Renuka dari pada melihat orang yang dicintainya hidup bersama orang lain.

Lakon *Ramabargawa*: Realisasi

Tanggapan atas dua tokoh yaitu Renuka dan Citrarata seperti telah dipaparkan di muka, membuat

alur cerita mengalami perubahan dari alur cerita tentang kedua tokoh dalam lakon-lakon terdahulu. Alur yang dipakai di dalam lakon *Ramabargawa* ini menggunakan alur *flash back* (kilas balik). Alur *flash back* merupakan teknik pengaluran yang mana urutan alur secara konvensional dibalik urutannya. Jika urutan alur secara konvensional di mulai dari eksposisi, penggawatan, klimaks, peleraian dan kemudian diakhiri dengan penyelesaian, maka teknik pengaluran *flash back* dimulai dari belakang kemudian ditarik ke depan (Satoto, 1985: 12). Di dalam perancangan karya ini, semua peristiwa yang dialami keluarga Ramabargawa hanyalah bayangan dari lamunan Ramabargawa yang telah mengalami peristiwa tersebut. Lamunan kilas balik mengenai peristiwa yang dialami Ramabargawa tersebut mengakibatkan dirinya mengambil sikap untuk menjadi seorang pembunuh semua ksatria di muka bumi. Sikap Ramabargawa untuk membunuh semua kasta ksatria tersebut dikarenakan peristiwa terbunuhnya Renuka, ibunya, oleh perbuatan seseorang yang berkasta ksatria.

Untuk dapat menyampaikan gagasan tentang latar belakang tindakan Ramabargawa dan tokoh-tokoh lain dalam karya ini seperti dipaparkan di depan, maka haruslah ditentukan karakter dari tokoh yang akan ditampilkan. Penentuan karakter dari setiap tokoh dipandang penting karena karakter tokoh tersebut yang nantinya akan menentukan alur dan membentuk kualitas tindakan (Wahyudi, 2014: 59).

Tokoh-Tokoh dalam Lakon Ramabargawa

Dalam lakon *Ramabargawa* ini terdapat sebelas tokoh yang akan ditampilkan. Dari sebelas tokoh tersebut terdapat tujuh tokoh yang bentuk wayangnya merupakan hasil interpretasi pengkarya berdasarkan kesesuaian karakter masing-masing tokoh. Tujuh tokoh tersebut ialah tokoh Ramabargawa muda, Dewi Renuka, Rumawan, Susena, Wasu, Wiswawasu, dan Prabu Citrarata. Pembuatan ketujuh tokoh tersebut dikarenakan belum ditemukannya bentuk wayang yang baku dari tokoh-tokoh tersebut. Selain karena belum adanya boneka wayang yang baku, seperti diuraikan oleh Junaidi (2012:18) bahwa secara ikonografi wayang menandai lahiriah peranan fungsional, status hirarkis, dan temperamen, serta kadang-

kadang usia, keadaan, dan suasana hati, maka pembuatan wayang ini juga dimaksudkan untuk memperkuat karakter tokoh dan tindakannya dalam lakon *Ramabargawa* ini.

Tokoh-tokoh dalam lakon *Ramabargawa* adalah sebagai berikut:

a. Ramabargawa

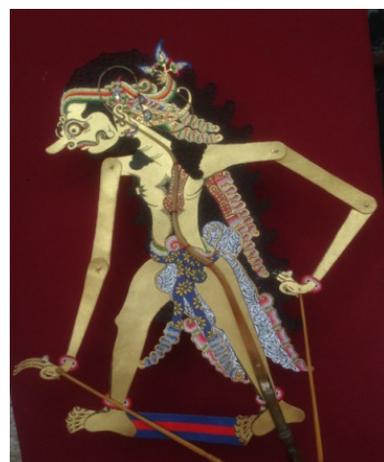
Ramabargawa adalah anak bungsu dari Resi Jamadagni dan Dewi Renuka. Ramabargawa mempunyai karakter yang tegas, penyayang, senang mencari ilmu dan sangat taat kepada perintah kedua orang tuanya. Wayang tokoh Ramabargawa pada karya ini juga dibuat dengan dua bentuk fisik yang berbeda berdasarkan perubahan usia dan karakter Ramabargawa. Gambar 2 adalah boneka wayang tokoh Ramabargawa tua sedangkan gambar 3 adalah boneka wayang tokoh Ramabargawa muda.

b. Renuka

Renuka adalah isteri Resi Jamadagni dari pertapan Jatisrana. Renuka pada karya ini di-



Gambar 2. Ramabargawa (tua) gaya Yogyakarta, koleksi pribadi. (Foto: Fani Rickyansyah, 2016)



Gambar 3. Ramabargawa (muda) gaya Yogyakarta, koleksi pribadi. (Foto: Fani Rickyansyah, 2016)

karakterkan sebagai seorang istri yang setia kepada suaminya, seorang ibu yang menyayangi anak-anaknya, dan seorang wanita yang menjaga harkat martabatnya menjadi isteri seorang brahmana. Gambar 4 adalah wayang Renuka.

c. Jamadagni

Jamadagni adalah seorang brahmana sakti dari Pertapan Jatisrana. Dia merupakan suami Dewi Renuka dan ayah dari kelima anaknya yaitu Rumawan, Susena, Wasu, Wiswawasu dan Ramabargawa. Jamadagni mempunyai umur yang jauh lebih tua dari Renuka isterinya. Jamadagni yang notabene juga seorang brahmana dikarakterkan lebih mementingkan urusan surgawi dari pada urusan duniawi. Adapun bentuk wayang tokoh Jamadagni dapat dilihat pada gambar 5.

d. Citrarata

Citrarata adalah raja muda dari Kerajaan Martikawata. Dia adalah sosok seorang raja muda yang kaya raya, tampan, bersuara merdu,

ambisius, dan licik. Wayang Citrarata dapat dilihat pada gambar 6.

e. Rumawan

Rumawan adalah anak pertama dari Jamadagni dan Renuka. Rumawan memiliki karakter tegas, penuh sopan santun, dan bertanggung jawab. Gambar 7 adalah wayang Rumawan.

f. Susena

Susena adalah anak kedua dari Jamadagni dan Renuka. Tokoh ini memiliki karakter ambisius, pemberontak, emosional, dan tidak sabar. Wayang Susena dapat dilihat pada gambar 8.

g. Wasu

Wasu adalah anak ketiga dari Jamadagni dan Renuka. Tokoh ini merupakan anak tengah dari lima bersaudara. Gambar 9 adalah boneka wayang Wasu.

h. Wiswawasu

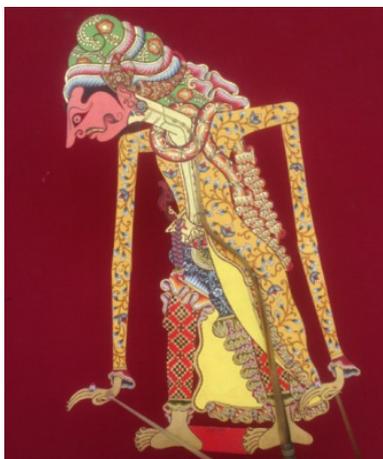
Wiswawasu adalah anak keempat dari Jamadagni dan Renuka. Tokoh ini dimunculkan dengan karakter yang berbeda dengan saudara-



Gambar 4. Renuka gaya Yogyakarta, koleksi pribadi.
(Foto: Fani Rickyansyah, 2016)



Gambar 6. Citrarata gaya Yogyakarta, koleksi pribadi.
(Foto: Fani Rickyansyah, 2016)



Gambar 5. Jamadagni gaya Yogyakarta, koleksi Sumanto.
(Foto: Fani Rickyansyah, 2016)



Gambar 7. Rumawan gaya Yogyakarta, koleksi pribadi.
(Foto: Fani Rickyansyah, 2016)

saudaranya. Tokoh Wiswawasu dibuat mempunyai karakter sombong, acuh, dan tidak peduli atas peristiwa keluarganya. Tokoh ini dapat dilihat boneka wayangnya pada gambar 10.

i. Semar

Tokoh Semar ditampilkan pada karya ini berperan sebagai *pamomong* dari Ramabargawa sang tokoh utama. Semar memberikan banyak petunjuk-petunjuk kepada Ramabargawa mengenai pentingnya komunikasi dengan keluarga. Tokoh Semar dapat dilihat boneka wayangnya pada gambar 11.

j. Prajurit Martikawata

Di dalam karya lakon *Ramabargawa* ini juga terdapat tokoh pemeran pembantu. Pemeran pembantu tersebut adalah para prajurit *telik sandi* Citrarata yang diperintahkan untuk menyebarkan isu perselingkuhan mengenai Renuka. Boneka wayang prajurit *telik sandi* Martikawata dapat dilihat pada gambar 12 dan gambar 13.

Tokoh masyarakat Jatisrana dalam karya ini juga merupakan tokoh tambahan untuk mendukung jalannya alur.

Alur Lakon Ramabargawa

Karya ini disajikan dalam durasi waktu kurang lebih satu setengah jam. Oleh karena itu tidak memungkinkan jika pentas karya ini menggunakan pola bangunan lakon secara utuh. Dalam pentas karya ini terdapat pengurangan *jejer* dan adegan dalam setiap *pathet*. Inilah alur lakon *Ramabargawa* yang menggunakan alur *flash back*.

a. Prolog Ramabargawa.

Pergerakan peristiwa pada adegan ini dimulai dengan suasana tegang dan dinamika dramatisnya berada pada titik puncak tangga dramatik. Keadaan tersebut ditandai dengan musik iringan yang bernuansa tegang dan keras. Iringan ini merupakan tanda suasana



Gambar 8. Susena gaya Yogyakarta, koleksi pribadi. (Foto: Fani Rickyansyah, 2016)



Gambar 10. Wiswawasu gaya Yogyakarta, koleksi pribadi. (Foto: Fani Rickyansyah, 2016)



Gambar 9. Wasu gaya Yogyakarta, koleksi pribadi. (Foto: Fani Rickyansyah, 2016)



Gambar 11. Semar gaya Yogyakarta, koleksi jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. (Foto: Fani Rickyansyah, 2016)

hati Ramabargawa yang sedang marah dan kalut setelah melihat kematian ibunya. Tokoh Ramabargawa tidak melakukan pergerakan apapun, sebagai penanda suasana hati itu adalah pergerakan *kayon* yang menggambarkan gejolak batin yang dirasakan Ramabargawa. Tokoh ini hanya berdiri terdiam dan membayangkan semua peristiwa yang dialaminya. Akhir adegan prolog ini ditandai dengan munculnya bayangan sosok Jamadagni dan Renuka yang sedang bermesraan. Hal tersebut juga menandakan dimulainya pergerakan alur cerita yang masuk pada alur *flash back*.

b. Awal *flashback* pertemuan Citrarata dan Renuka.

Peristiwa pada adegan awal *flash back* ini mengambil setting di telaga dekat Pertapaan Jatisrana. Pergerakan peristiwa pada adegan ini diawali dengan bayang-bayang kemesraan Jamadagni dan Renuka. Bayang-bayang tersebut ternyata adalah halusinasi Renuka yang merindukan kasih sayang dari sosok seorang suami, karena pada saat itu Renuka memang sudah lama ditinggalkan oleh Jamadagni untuk bertapa. Pada saat Renuka membayangkan sosok Jamadagni, suasana dibuat romantis. Selain suasana romantis, di sini juga dibuat suasana gundah gulana dikarenakan kondisi Renuka sebagai istri seorang brahmana tidak sewajarnya memikirkan hal seperti itu. Pada adegan tersebut digunakan ilustrasi tembang untuk menciptakan suasana hening dan romantis. Setelah tersadar dari lamunan Renuka sangat terkejut dengan pikiran yang seperti itu, disini dinamika dramatik sedikit dinaikkan dengan didukung

musik iringan berkarakter menghentak untuk mendapatkan kesan terkejut.

Kenaikan dinamika dramatik yang telah dibangun diturunkan kembali ketika Renuka bertemu dengan sosok Jamadagni. Suasana menjadi hening dan kembali romantis dengan didukung musik ilustrasi yang halus. Renuka mengutarakan semua perasaan yang sedang bergejolak dalam batinnya sambil menatap indahny air di telaga. Pada akhir dialog Renuka berbalik menatap Jamadagni, dan alangkah terkejutnya Renuka setelah tersadar bahwa sosok yang dikira suaminya ternyata adalah sosok Citrarata. Hal tersebut dikarenakan Renuka masih terbayang-bayang sosok Jamadagni, sehingga membuat dia memandang pria yang berada dihadapannya adalah Jamadagni. Renuka pun segera lari meninggalkan Citrarata dari tempat tersebut. Dinamika dramatik pada peristiwa ini mengalami kenaikan secara drastis, dengan didukung ilustrasi musik iringan yang berkarakter keras agar menciptakan suasana terkejut dan tegang.

Citrarata sangat kesal dan marah ketika mengetahui bahwa pada saat itu Renuka tidak sedang berbicara dengannya melainkan sedang berhalusinasi berbicara dengan Jamadagni. Dinamika dramatik yang sudah dibangun perlahan-lahan semakin dinaikkan ketika Citrarata bersumpah akan melakukan segala cara untuk bisa mendapatkan Renuka. Peristiwa konflik ini menentukan alur pada adegan-adegan selanjutnya. Ilustrasi musik iringan yang semakin memuncak, menandakan berakhirnya adegan awal *flash back* ini. Musik iringan yang



Gambar 12. Martikawata, koleksi pribadi.
(Foto: Fani Rickyansyah, 2016)



Gambar 13. Prajurit *telik sandi*, koleksi Sumanto.
(Foto: Fani Rickyansyah, 2016)

memuncak kemudian berubah menjadi halus menandakan perpindahan adegan awal *flash back* ke adegan *jejer I*.

c. *Jejer I* Pertapaan Jatisrana

Menurut pola bangunan lakon wayang *jejer I* berada dalam bingkai *pathet nem*. Sebagaimana yang berlaku dalam tradisi wayang, sebelum memulai pergerakan peristiwa seorang dalang memberikan *janturan* terlebih dahulu, yaitu narasi yang mendeskripsikan setting, suasana dan peristiwa apa yang akan terjadi pada *jejer I*. Setelah berakhirnya *janturan* dan *gendhing* iringan, dalang membawakan *Lagon Plencung Jugag laras sléndro pathet nem* untuk menciptakan suasana tenang, serius namun santai.

Pada *jejer I* diceritakan Dewi Renuka sedang berada di pendapa pertapaan dihadap keempat anaknya yang ingin mengklarifikasi kebenaran isu yang berkembang di masyarakat. Dinamika dramatik pada adegan ini perlahan-lahan semakin naik pada saat Rumawan, Susena, dan Wiswawasu dengan ego masing-masing berdebat menanggapi isu mengenai ibunya. Suasana yang hening berubah menjadi tegang dengan dibawakannya *Ada-ada Purbayan laras sléndro pathet nem*¹. Suasana tegang semakin naik pada saat tokoh Wasu mengungkapkan rasa marah kepada saudara-saudaranya yang malah berdebat sendiri. Perdebatan keempat anak Renuka tersebut membuat Renuka yang tidak ada kesempatan bicara menjadi marah. Kemarahan Renuka membuat dinamika dramatik semakin tegang dengan didukung iringan *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* yang bertempo *seseg*. Setelah musik iringan *suwuk*, ungkapan rasa marah Renuka disampaikan melalui dialog yang intinya memerintahkan anak-anaknya agar bisa berfikir dewasa dan bisa membedakan mana yang benar dan salah. Pada saat itu juga Renuka pergi meninggalkan anak-anaknya yang membuat suasana menjadi semakin tegang. Kepergian Renuka dari pertapaan didukung dengan musik iringan *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* yang membuat dinamika dramatik yang sudah dibangun semakin kuat. Dengan peristiwa perginya Renuka tersebut menandakan berakhirnya pergerakan konflik pada *jejer I*.

d. *Gladhagan* adegan Citrarata dan prajurit *telik sandi*.

Berakhirnya pergerakan konflik pada *jejer I* yang dinamika dramatiknya sudah memuncak, berlanjut dengan adegan *gladhagan* pertemuan Citrarata bersama anak buahnya. Suasana dan dinamika dramatik pada adegan ini sangat berbeda dengan suasana pada akhir *jejer I*, dikarenakan pada adegan ini lebih menampilkan suasana yang santai, gembira, dan serius. Hal tersebut akan mengakibatkan kesinambungan dinamika dramatiknya terasa sangat kontras atau menurun dari adegan sebelumnya.

Setelah iringan *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* dengan *irama seseg* yang mendukung suasana tegang pada akhir *jejer I suwuk*, dalang menyanyikan *celuk gendhing* untuk menurunkan dinamika dramatik dan juga berfungsi sebagai musik iringan awal pergerakan peristiwa pada adegan ini. Adegan ini dimulai dengan Citrarata yang *nembang* dan berjoget sambil membayangkan Renuka orang yang dicintainya. Pada saat Citrarata berjoget ia dikejutkan dengan kedatangan para prajurit *telik sandi*. Suasana riang gembira yang dirasakan Citrarata berubah menjadi suasana serius setelah para prajurit *telik sandi* datang menghadap. Hal tersebut juga didukung dengan musik iringan yang sebelumnya bernuansa riang gembira menjadi ilustrasi yang serius. Adegan ini mengambil setting di sebuah tempat yang tersembunyi namun tidak jauh dari pertapaan Jatisrana. Pada pertemuan itu para prajurit *telik sandi* melaporkan bahwa mereka sudah berhasil menyebarkan fitnah mengenai Renuka pada warga desa sekitar pertapaan Jatisrana. Citrarata sangat senang dengan kinerja para orang-orang suruhannya. Dia pun menyusun rencana berikutnya untuk lebih menguatkan isu mengenai perselingkuhan Renuka. Citrarata mengutus para prajurit *telik sandi* pergi ke pasar dekat pertapaan untuk kembali menyebarkan fitnah pada masyarakat sekitar pasar. Setelah itu mereka segera berangkat melaksanakan perintah Citrarata. Dengan musik iringan yang bersemangat mereka bergegas menuju ke pasar. Adegan ini biasa disebut oleh masyarakat

¹ Wawancara dengan Sutejo di kediamannya Gedong Kuning, Banguntapan, Bantul, 22 Desember 2015.

pedalangan dengan sebutan adegan *budhalan* atau *kapalan*. Tidak ada perubahan kenaikan maupun penurunan dinamika dramatik secara drastis pada adegan ini. Berangkatnya para prajurit *telik sandhi* menjadi akhir pergerakan peristiwa pada adegan ini.

e. *Jejejr II* pasar Pertapan Jatisrana.

Setelah adegan *budhalan* para prajurit *telik sandi* Citrarata berakhir, berlanjut ke *jejer II*. Secara konvensional, untuk menandakan alur lakon sudah memasuki *jejer II* dalang membawakan *Suluk Plencung Wetah laras sléndro pathet nem* (Mudjanattistomo, 1977: 101). Berdasarkan durasi waktu yang singkat serta alur lakon dibawakan secara padat, dalang tidak membawakan *Suluk Plencung Wetah laras sléndro pathet nem* secara utuh, namun hanya membawakan *Jineman* pada akhir *suluk* tersebut. Setelah *jineman* selesai disambung dengan iringan *gendhing* yang suasananya ceria, riang gembira menggambarkan nuansa pasar di pedesaan. Seperti halnya pada *jejer I*, pada *Jejer II* dalang menegaskan suasana dan setting yang ada pada saat itu dengan narasi atau *janturan*. Pada adegan ini para warga sekitar Jatisrana membicarakan tentang perselingkuhan Renuka. Prajurit *telik sandi* Citrarata yang ikut berbaur bersama para warga semakin mempertegas isu mengenai Renuka. Dinamika dramatik perlahan dinaikkan pada saat para warga melihat kedatangan anak-anak Jamadagni. Pada saat itu para warga segera meninggalkan pasar karena tidak mau berkumpul dengan anak-anak Jamadagni.

Saat Rumawan dan Susena tiba di pasar, suasana pasar sudah sepi karena para warga sudah meninggalkan tempat tersebut. Tidak lama kemudian Rumawan melihat ada orang asing yang mencurigakan, orang yang dimaksud adalah *telik sandi* Citrarata. Dia dan adiknya ingin menemui orang mencurigakan tersebut. Dinamika dramatik pada adegan ini mulai perlahan dinaikkan lagi. Saat Rumawan mengikuti orang tersebut, lama-kelamaan orang tersebut semakin mempercepat langkahnya dan kemudian berlari menghindari dari Rumawan. Gerak-gerik orang tersebut menambah kecurigaan Rumawan dan Susena. Melihat hal itu Rumawan dan Susena segera berlari mengejar orang terse-

but. Dinamika dramatik pada saat pengejaran *telik sandi* itu dinaikkan dengan dukungan iringan *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* yang telah dibuat berirama *seseg*.

Rumawan berhasil menangkap orang tersebut, dia menanyakan mengapa orang tersebut bertindak mencurigakan dan berlari setelah melihat kedatangan Rumawan dan adiknya. Suasana tegang diciptakan pada adegan ini agar tetap menjaga dinamika dramatik yang sedang naik. Orang tersebut enggan menjelaskan apa maksud tindakannya tersebut, namun dia justru menjelek-jelekan Renuka. Perkataan orang tersebut membuat emosi Rumawan memuncak dan memukul kepala orang tersebut. Dinamika dramatik semakin dinaikkan dengan didukung iringan *Playon Lasem laras sléndro pathet nem* yang berirama *seseg*. Terjadilah peperangan antara Rumawan dan prajurit *telik sandi* Citrarata. Prajurit *telik sandi* Citrarata kewalahan untuk menandingi Rumawan dan Susena. Prajurit *telik sandi* suruhan Citrarata yang lain segera menyelamatkan temannya yang kewalahan agar tidak tertangkap dan terbongkar semua rencana Citrarata.

Setelah para prajurit *telik sandi* pergi meninggalkan tempat tersebut dinamika dramatik sedikit diturunkan. Rumawan, Susena, Wasu, dan Wiswawasu setelah mengalami peristiwa tersebut segera bertindak untuk menyelesaikan masalah dalam keluarganya. Mereka berencana menemui Jamadagni untuk meminta pertanggungjawabannya sebagai ayah. Pergerakan Rumawan dan adik-adiknya menandakan berakhirnya rangkaian peristiwa dan konflik yang terjadi pada *jejer II*. Pada akhir *jejer II* permasalahan dalam lakon ini belum terselesaikan membuat suasana pada akhir *jejer II* terasa menggantung, dengan dinamika dramatik yang tidak tinggi namun juga tidak berada pada titik netral. Akhir *jejer II* diiringi dengan.

f. *Gara-gara*.

Awal pergerakan pada adegan *gara-gara* diawali dengan *Playon Pralampita laras sléndro pathet nem* menjadi *seseg* kemudian langsung menjadi *Sampak Horeg laras sléndro pathet sanga* yang bernuansa tegang. *Sampak Horeg laras sléndro pathet sanga* digunakan untuk mengiringi pergerakan *kayon* yang menggambarkan

pergerakan unsur angin, bumi, udara dan api. Kemudian tokoh *punakawan* Gareng, Petruk, dan Bagong keluar, iringan berubah menjadi *Playon laras sléndro pathet sanga*. Suasana yang diciptakan pada awalnya dibuat tegang kemudian setelah masuknya tokoh *punakawan* suasana dibuat menjadi riang gembira. Setelah para *punakawan* selesai bercanda dan menyanyikan lagu *dolanan*, peristiwa kembali digerakan dengan kedatangan Ramabargawa.

g. *Jejer* III Hutan.

Pergerakan peristiwa dalam *pathet sanga* selanjutnya masih merupakan rangkaian, atau kelanjutan dari peristiwa sebelumnya. Pergerakan peristiwa yang terjadi pada *pathet sanga* setelah *gara-gara* biasa disebut masyarakat pedalangan dengan istilah *séba*. Adegan *séba* sendiri merupakan istilah lain dari *jejer* III pada karya ini. Pergerakan peristiwa pada adegan ini diawali dengan dalang melantukan *Suluk Jingking laras sléndro pathet sanga* yang berfungsi sebagai iringan adegan *jejer* III. Pada adegan *jejer* III Ramabargawa yang sedang berada di dalam hutan dihadap para *punakawan*. Suasana yang diciptakan pada adegan ini adalah suasana tenang dan sepi. Suasana jenaka juga diciptakan karena hadirnya tokoh *punakawan* yang selalu menghibur Ramabargawa dengan lawakan-lawakannya. Setelah itu tokoh Semar mengingatkan Ramabargawa yang sudah lama berkelana meninggalkan pertapaan Jatisrana untuk segera pulang ke pertapaan. Ramabargawa pun mengikuti saran Semar, karena dia juga merasakan ada hal yang aneh sedang terjadi di pertapaan. Mereka pun segera berangkat pulang ke pertapaan Jatisrana. Tidak ada perubahan dinamika dramatik dan suasana yang menonjol pada pergerakan peristiwa adegan *jejer* III ini. Perjalanan mereka diiringi *Playon laras sléndro pathet sanga*.

Di tengah perjalanan Ramabargawa dan *punakawan* bertemu dengan prajurit *telik sandi* Citrarata yang pada *pathet nem* melarikan diri dari Rumawan dan adik-adiknya. Dinamika dramatik agak dinaikkan karena kedua belah pihak sama-sama terkejut bertemu dengan orang asing. Suasana yang dibuat pada adegan pertemuan ini adalah suasana serius, tegang dan, *greget*. Dalang menegaskan suasana *greget* de-

ngan membawakan *Ada-ada Wetah laras sléndro pathet sanga*. Para prajurit *telik sandi* bertanya mengenai identitas Ramabargawa. Namun Ramabargawa enggan menjawab dan berbalik bertanya kepada mereka, mengapa orang asing berada di dekat pertapaan Jatisrana. Para prajurit *telik sandi* pun juga tidak mau mengaku dan mempertahankan kerahasiaan identitas mereka. Para prajurit *telik sandi* yang tidak tahu bahwa Ramabargawa juga anak dari Renuka, justru membicarakan isu mengenai Renuka. Ramabargawa yang mengetahui hal itu segera menghajar orang yang menjelekkan ibunya. Dinamika dramatik pada adegan ini dinaikkan hingga memuncak dikarenakan kemarahan Ramabargawa dan menghasilkan suasana yang semakin tegang. Terjadilah peperangan yang pada akhirnya para prajurit *telik sandi* dibunuh oleh Ramabargawa.

Melihat peristiwa tersebut Semar kembali mengingatkan kepada Ramabargawa untuk segera pulang ke pertapaan. Setelah mendengar nasehat Semar, Ramabargawa yang emosinya sedang memuncak segera bergegas pulang ke pertapaan untuk mengetahui apa yang sebenarnya sedang terjadi. Peristiwa pada adegan ini mulai bergerak menuju ke adegan selanjutnya dengan tangga dramatik yang masih tinggi dengan suasana tegang. Namun musik iringan pada pergerakan peristiwa ini dibuat kontras dengan tangga dramatik yang sedang tinggi dan suasana tegang. Musik iringan langsung dibuat bersuasana hening dan khusuk sesuai dengan adegan yang akan terjadi selanjutnya. Hal tersebut mengakibatkan dinamika dramatik yang sedang tinggi menjadi turun drastis ke titik mendekati netral.

h. *Jejer* IV Pacrabakan Pertapan Jatisrana.

Setelah *gendhing iringan* dimulai, pergerakan peristiwa pada adegan sebelumnya berakhir, alur dramatik lakon berlanjut pada adegan *jejer* IV yang mengambil setting di *pacrabakan* pertapaan Jatisrana. Seperti sudah dijelaskan sebelumnya suasana yang diciptakan pada adegan ini adalah suasana agung dan khusuk. Sama halnya dengan *jejer* III, pada *jejer* IV ini dalang juga tidak membawakan *janturan* untuk menjelaskan setting dan suasana *jejer* tersebut. Hal tersebut dikarenakan jika dalang harus membawakan

janturan terlebih dahulu, dinamika dramatik akan terasa turun, sedangkan alur pada lakon sudah hampir menuju ke penyelesaian masalah yang membutuhkan dinamika dramatik yang stabil. Agar bisa menjelaskan setting, tokoh, dan suasana pada adegan ini diwakilkan dengan *pocapan* yang akan dibawakan. Pada adegan ini diciptakan adanya sebuah spektakel untuk menaikkan tangga dramatik. Hal tersebut dikarenakan, dalam peristiwa-peristiwa yang akan terjadi selanjutnya akan diciptakan suasana yang kian menegang dengan tangga dramatik yang semakin naik dengan cepat.

Pergerakan peristiwa pada *jejer IV* dimulai dengan Rumawan, Susena, Wasu, Wiswawasu dan Ramabargawa menghadap ayahnya yang sedang bertapa. Mereka mencoba membangunkan Jamadagni yang sedang khusus bertapa namun tidak berhasil. Jamadagni mulai terbangun dari tapanya pada saat Ramabargawa berkata, bahwa Jamadagni adalah ayah yang tidak bertanggung jawab atas keharmonisan keluarganya. Dinamika dramatik pada saat itu mulai perlahan dinaikkan dengan didukung *Ada-ada Wetah laras sléndro pathet manyura* yang membuat suasana terasa semakin menegang. Jamadagni merasa sangat terganggu dengan kedatangan anak-anaknya. Dia sangat marah kepada anak-anaknya yang membuatnya terbangun dari tapa. Jamadagni tidak ambil pusing dengan permasalahan yang menimpa istrinya. Hal tersebut membuat Rumawan kecewa dan tidak terima dengan sikap ayahnya itu. Sikap ketidakpedulian Jamadagni tersebut dikarenakan dia sebenarnya sudah tahu bahwa Renuka hanya difitnah oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Jamadagni mengatakan kepada anak-anaknya jika ingin menyelesaikan masalah yang menimpa ibunya, mereka harus membunuh sumber permasalahan tersebut. Hal tersebut membuat anak-anak Jamadagni sangat terkejut dan mengira mereka harus membunuh ibunya. Dinamika dramatik semakin dinaikkan lagi dengan didukung musik iringan *Playon laras sléndro pathet manyura* yang berirama *seseg* untuk menciptakan suasana yang

menegang. Setelah *Playon laras sléndro pathet manyura* disuwuk, Ramabargawa bersedia melaksanakan perintah ayahnya. Ramabargawa sudah mengerti dan tanggap tentang kalimat perintah ayahnya. Dia mohon ijin dan meminta restu kepada ayahnya, namun sebelum keluar dari *pacrabakan*, Ramabargawa dicegah oleh Rumawan. Suasana semakin menegang dan dinamika dramatik semakin naik dengan iringan *Playon laras sléndro pathet manyura* berirama *seseg* yang kemudian dibuat *rep seseg* untuk dialog Rumawan dan Ramabargawa. Rumawan mencegah Ramabargawa untuk tidak membunuh ibunya, Ramabargawa tetap pergi melaksanakan perintah ayahnya tanpa menjelaskan maksud sesungguhnya perintah ayahnya. Hal tersebut menjadi tanda berakhirnya pergerakan peristiwa pada *jejer IV*. Alur pada lakon mulai bergerak menuju ke adegan berikutnya bersama dengan pergerakan Ramabargawa.

i. Pertemuan Renuka dan Citrarata.

Perpindahan adegan *jejer IV* ke adegan berikutnya ditandai dengan perpindahan musik iringan *Playon laras sléndro pathet manyura* yang berirama *seseg* kemudian *suwuk*, dilanjutkan masuk ke iringan yang mempunyai suasana sedih dan gundah. Dinamika dramatik pada adegan ini dibuat menurun dari pada adegan sebelumnya. Pada adegan *gladhagan* ini menampilkan Renuka yang sedang bingung, gundah gulana. Setting pada adegan ini berada pada telaga dekat Pertapaan Jatisrana, sama seperti dengan adegan prolog. Pada adegan ini kembali terjadi pergerakan pada saat Citrarata datang menemui Renuka di tempat tersebut. Citrarata mencoba masuk ke dalam suasana gundah yang dirasakan Renuka, namun dikarenakan Citrarata tidak bisa menahan perasaannya kepada Renuka, suasana berubah menjadi tegang. Hal tersebut membuat Renuka ketakutan dan mencoba pergi dari tempat itu, namun selalu dihalangi oleh Citrarata. Citrarata mengungkapkan segala perasaan yang ada dengan menggunakan *Tembang Pangkur Ngujiwat*². Sikap Renuka yang tetap angkuh

² Tembang ini diambil dari lakon Banjaran Ramabargawa, pergeleran wayang kulit purwa, 21 November 2015 di Lapangan Kecamatan Banjarsari Surakarta dengan dalang Ki Purbo Asmoro, koleksi pribadi.

dan tidak mau menanggapi Citrarata, membuat Citrarata mengaku bahwa semua peristiwa yang menimpa Renuka adalah perbuatan yang disengaja agar bisa merebut Renuka dari tangan Jamadagni. Emosi Renuka menjadi memuncak setelah mendengar pernyataan Citrarata. Dinamika dramatik kembali dinaikkan untuk mendukung suasana tegang pada adegan tersebut. Bersamaan dengan iringan *Playon laras sléndro pathet manyura* berirama *seseg*, Renuka menampar wajah Citrarata. Perasaan emosi, sedih, dan gundah bercampur dalam diri Renuka. Citrarata dimaki-makinya. Citrarata dikatakan sebagai banci dan tidak memiliki jiwa ksatria. Hal tersebut membuat Citrarata menjadi murka. Hilanglah semua perasaan kasih sayang dan cinta Citrarata kepada Renuka. Citrarata pun kehilangan akal sehatnya dan berniat membunuh Renuka. Citrarata merasa lebih baik membunuh Renuka, dari pada melihat orang yang dicintainya bersama orang lain. Dinamika dramatik dinaikkan secara cepat dengan suasana tegang mencekam dan hampir mencapai klimaks pada tangga dramatik alur lakon.

Renuka akhirnya ditusuk dengan keris oleh Citrarata. Namun sebelum Renuka meninggal dan Citrarata meninggalkan tempat tersebut, terdengar teriakan Ramabargawa yang memanggil ibunya dari kejauhan. Ternyata Ramabargawa sudah lama berada di tempat itu dan melihat peristiwa yang terjadi. Ramabargawa segera berlari mendekati ibunya. Suasana semakin tegang dan mencapai klimaks pada tangga dramatik. Mengetahui kedatangan Ramabargawa, Citrarata segera melarikan diri. Ramabargawa merasa bingung, harus mengejar Citrarata atau menyelamatkan ibunya yang sedang sekarat. Akhirnya Ramabargawa memilih menyelamatkan ibunya. Suasana pada adegan ini berubah menjadi suasana yang sedih, namun dinamika dramatik yang sudah dibangun tetap dijaga berada pada titik klimaks. Pada akhir hayat Renuka, ia berpesan kepada Ramabargawa untuk jangan mudah percaya kepada ksatria. Karena yang menyebabkan ini semua adalah ksatria yang tidak memiliki jiwa satria. Setelah pesan Renuka selesai, Renuka mati. Berakhirnya adegan ini ditandai dengan

teriakan Ramabargawa pada alur nyata yang telah tersadar dari lamunannya.

j. Adegan alur nyata Ramabargawa.

Berakhirnya adegan kematian Renuka, alur kembali pada adegan awal Ramabargawa yang tersadar dari lamunannya. Peristiwa tersebut membuat Ramabargawa sangat sedih, tertekan, dan marah luar biasa. Berdasarkan bayangan Ramabargawa, dirinya bersumpah untuk membunuh semua kaum ksatria di muka bumi, karena kaum ksatrialah yang menyebabkan ibunya difitnah dan terbunuh. Dengan dukungan iringan berkarakter keras dan tegang membantu membuat dinamika dramatik pada adegan ini mencapai puncaknya. Adegan tersebut juga menandakan berakhirnya seluruh pergerakan peristiwa pada *pathet manyura* dan juga menandakan berakhirnya pertunjukan dari lakon ini.

Penutup

Wayang merupakan representasi simbolik dari hasil pemikiran masyarakat Jawa yang menjadi salah satu media untuk menyampaikan pesan-pesan, tontonan-tatanan-tuntunan, nilai-nilai humanis dan juga cara pandang. Penggubahan kisah tokoh Ramabargawa dalam karya ini menandakan bahwa cerita dalam pewayangan bisa digarap dengan berbagai sudut pandang. Dengan menggunakan penggalan dari satu episode perjalanan kisah Ramabargawa yang telah dikenal masyarakat, karya ini mencoba mengemukakan sudut pandang yang berbeda dari lakon-lakon Ramabargawa yang terdahulu. Dengan demikian diharapkan gagasan pengkarya dapat dikomunikasikan dengan baik kepada masyarakat. Artinya gagasan tentang komunikasi dalam keluarga itu penting yang dikirim dalam karya ini, dapat sampai kepada penerimanya yaitu masyarakat (Jawa).

Perancangan karya lakon *Ramabargawa* ini disajikan dengan gaya Pakeliran Yogyakarta yang berkembang dewasa ini. Sajian yang ditampilkan menambahkan idiom-idiom garap baru yang membuat sajian pakeliran lebih menarik, berbobot, dan sesuai dengan perkembangan pedalangan zaman sekarang. Dengan demikian diharapkan pertunjukan wayang kulit purwa gaya Yogyakarta tetap lestari namun terus berkembang dengan berbagai inovasi baru.

Kepustakaan

a. Acuan

- Budiarti, Endah. 2012. “*Ravana dalam Rahuvana Tattwa*” [Tesis]. Yogyakarta: Prodi S-2 Ilmu Sastra Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada.
- Diarbaningsih. 2013. *Ramaparasu: Jalan Panjang Menggapai Nirwana*. Sukoharjo: Panembahan Senopati.
- Junaidi. 2012. *Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta: Ikonografi dan Teknik Pakelirannya*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Mudjanattistomo, dkk. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I*. Yogyakarta: Yayasan Habirandha Yogyakarta
- Mulyono, Sri. 1979. *Wayang dan Karakter Manusia*. Jakarta: Gunung Agung.
- Padmosoekotjo, S. 1995. *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita Jilid I*. Cet. V. Surabaya: Citra Jaya Murti.

- Satoto, Sudiro. 1985. *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya*. Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara
- Sindhunata. 2010. *Anak Bajang Menggiring Angin*. Cet IX. Jakarta: Gramedia.
- Wahyudi, Aris. 2014. *Sambung Rapet dan Greget Sahut*. Yogyakarta: Bagaskara.

b. Audio-Visual

- Asmoro, Ki Purbo. 2015. *Banjaran Ramabargawa*. Koleksi pribadi.
- Ismayanto, Bayu. 2013. *Bargawa*. Koleksi pribadi.

c. Narasumber

- Ki Margiyono (66 tahun). Dalang wayang kulit tinggal di Desa Kowen, Timbulharjo, Sewon, Bantul.
- Ki Mas Penewu Cermo Sutejo (60 Tahun). Abdi Dalem Pedalangan Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan Dalang wayang kulit tinggal di Desa Gedongkuning, Banguntapan, Bantul.