

Transformasi Pencak Silat Dalam *Perangan Rajamala* Dan *Abilawa Sajian* Sudirman Ronggo Darsono

Muhammad Nabil Hidayatulloh¹

Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Surakarta

Suyanto²

Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Surakarta

Abstract

The Transformation of Pencak Silat in *Perangan Rajamala* and *Abilawa* Presented by Sudirman Ronggo Darsono.

Sudirman Ronggo Darsono's *sabet perangan* has its own characteristics because there is a combination of pencak silat movements. The movement is transformed with the medium of a wayang whose movement has been distilled. Motion transformation research was carried out using qualitative methods, data analysis, and interviews. Sudirman's style of *sabet perangan* is described specifically about the technique combined with silat movements that it becomes a treasure and insight for readers. The results of the study revealed that several silat movements are transformed to *sabet perangan wayang*, such as punches, kicks, slams, and evasion.

Keywords: *sabet*, pencak silat, transformation

Pendahuluan

Wayang kulit memiliki salah satu unsur garap pakeliran yang menggunakan gerak wayang yaitu *sabet*. Semua gerak gerik wayang kulit bisa disebut sebagai *sabet*, yang terdiri dari ragam *cepegan*, *tanceban*, *bedholan*, *solah*, dan *entas-entasan*. (Suyanto, 2020, p. 44). Adapun salah satu vokabuler *sabet* adalah *perangan* yang merepresentasikan tokoh wayang yang sedang bertarung.

Perang dalam pagelaran wayang kulit memiliki banyak vokabuler menurut tokoh yang dimainkan, diantaranya perang kera (*wanara*), perang *ampyak*, perang raksasa (*buta*), perang *alusan* (*katongan/bambangan*), dan lain-lain (Supriyono, 2007, p. 268). Berdasarkan *pathetnya* dibagi menjadi tiga meliputi perang *gagal*, perang *kembang*, dan perang *brubuh*.

Perang *gagal* merupakan salah satu adegan yang menceritakan pertempuran pada bagian *pathet nem*. Adegan perang *gagal* menjadi salah satu peluang untuk menampilkan *sabet* yang dapat menarik perhatian penonton. Beberapa dalang mengambil peluang untuk memanfaatkan aspek *sabet* sebagai kekuatan pagelaran wayang kulitnya. Kepiawaian dalang dalam menyajikan perang *gagal* (*perangan pada pathet nem*) dapat mengundang ketertarikan penonton untuk menyaksikan pagelaran wayang.

Salah satu dalang yang menggunakan *sabet* sebagai daya tarik utama dalam pakelirannya adalah Sudirman Ronggo Darsono. Keunikan *sabet* yang dimiliki oleh Sudirman terletak pada adegan perang. Perang yang disajikan dalam pagelaran wayang memiliki daya tarik dan keunikan untuk diteliti. Keunikan adegan perang yang disajikan antara

¹ Alamat korespondensi: Jl. Ki Hajar Dewantara No.19, Jebres, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126 Tlp. 081935254247, E-mail: nabilhidayat411@gmail.com

² Alamat korespondensi: Jl. Ki Hajar Dewantara No.19, Jebres, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126 Tlp. 082136463126, E-mail: suyanto60@isi-ska.ac.id

lain komposisi gerakan tokoh wayang menyerupai gerak pertarungan dalam pencak silat. Tokoh tersebut merepresentasikan gerakan-gerakan pencak silat seperti serangan, tangkisan, hindaran, bantingan dan gerakan langkah keindahan (*kembangan*). Acap kali penonton bertepuk tangan atau bersorak sorai karena kepiawaian Sudirman dalam mengeksplorasi gerak silat kedalam *sabet* wayang kulit.

Keunikan *sabet perangan* Sudirman terpengaruh oleh bekal empiris sebagai seorang praktisi dan pelatih beladiri pencak silat. Gerak silat yang diaplikasikan dalam wayang terbukti dapat mendobrak *sabet perangan* gaya konvensional keraton, selain itu penonton dapat lebih mudah memahami gerak karena tampilannya lebih realis sebagai mana pertarungan di film laga. Unsur kreatif gerak wayang yang ditampilkan juga relatif spontan dan reflek tampilan wayang juga terlihat lebih hidup ketika ditambahkan gerak menari/berlagak angkuh setelah tokoh memenangkan salah satu segmen pertandingan.

Studi kasus yang diteliti lebih lanjut merujuk pada *lakon* yang mengandung tokoh *Rajamala*. Bagian perang dinilai menarik karena hanya menampilkan perang antara tokoh *Abilawa* melawan *Rajamala*. Kedua tokoh yang notabene termasuk dalam golongan *wayang gedhe* (wayang berukuran besar) memiliki jenis *sabet* tersendiri. Melalui dua tokoh wayang tersebut Sudirman mampu mengolah dinamika *sabet* serta vokabuler gerak di dalamnya sehingga membuat perang wayang terkesan tidak membosankan.

Penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat Sudirman adalah salah satu tokoh maestro *sabet* yang keberadaannya perlu untuk didokumentasikan dan diteliti secara akademik. Keberadaan Sudirman dalam mengeksplorasi *sabet* menjadi acuan dalang lain untuk mengembangkan potensi *sabet* yang dimiliki. Sayangnya belum ada penelitian atau riset terkait asal gerak *perangan* yang mengadopsi keberadaan gerakan silat. Penelitian ini dapat menjadi sarana pemantik agar para dalang dapat melakukan transformasi seni beladiri ke dalam pertunjukan wayang kulit. Kompetensi

penulis yang juga menekuni beladiri pencak silat juga sebagai bekal untuk menganalisis gerakan wayang sehingga dapat dikorelasikan dengan jurus/serangan yang terdapat di dalamnya. Ke depannya diharapkan bukan hanya gerak silat saja akan tetapi sisi realita kehidupan dapat ditampilkan melalui *sabet* dengan tingkat kreativitas masing-masing dalang.

Beberapa penelitian mengkaji terkait *sabet* dalam dunia pedalangan, namun belum ada penelitian yang mengkaji terkait transformasi gerak *sabet* melalui media gerak lain. Penelitian tentang *sabet* yang telah dilakukan antara lain “Kajian Struktur Garap Dan Estetika Sabet Kupu Tarung Pakeliran Jawatimuran Sajian Sareh Budi Utomo” oleh Fani Dwi Nuriyanto (2022), “Sabetan Perang Tokoh Wayang Dugangan Dalam Adegan Perang Gagal Versi Ki Manteb Soedarsono” oleh Junaidi (1997), “Implementasi Sabetan Melalui *Kinect* (Studi Kasus Pengenalan Gerak Wayang Kulit Tokoh Pandawa)” oleh Toto Haryadi, Irfansyah, Imam Santosa (2013), “Estetika Sabet Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Lakon Bima Bungkus Sajian Bambang Suwarno” oleh Sabdo Elwin Prasetyo Pamungkas (2018), dan “Nilai Estetika Dan Etika Dalam Garap Sabet Pakeliran Padat Lakon Abimanyu Ranjab Sajian Purbo Asmoro” oleh Dwi Purbo Cahyono Nuswantoro (2019).

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian adalah mendeskripsikan bentuk *sabet perangan* Sudirman Ronggo Darsono dan menganalisis transformasi gerakan pencak silat dalam *sabet perangan* sajian Sudirman Ronggo Darsono. Penelitian ini menggunakan konsep *mungguh sabet* menurut Sunardi (2013) yang memiliki tiga indikator yaitu pantes, nalar, dan trep. Unsur garap pakeliran *sabet* dibagi menjadi lima ragam: *cepengan*, *tanceban*, *bedholan*, *solah*, dan *entas-entasan*. *Cepengan* diartikan sebagai teknik dalang memegang wayang. *Tanceban* merupakan sistem pencacakan boneka wayang pada debog yang dibingkai kelir. *Bedholan* yaitu teknik yang dilakukan dalang untuk mencabut boneka wayang dari posisi *tanceban*, dilanjutkan

dengan *solah* atau gerak wayang yang dibagi menjadi dua yaitu *solah* umum dan *solah* khusus, serta aspek *entas-entasan* artinya tampil boneka wayang dan keluarnya boneka wayang dari kelir. Selanjutnya konsep *nuksma* yang dimaksudkan adalah kemampuan dalang dalam melakukan sinergi yang kuat antara rasa estetik melalui eksplorasi unsur garap wayang termasuk *sabet* (Sunardi, 2013, p. 160).

Transformasi dalam penelitian ini menggunakan pernyataan Sumaryono yang mengartikan perubahan dari bentuk satu ke bentuk lain yang melampaui perubahan fisik dan menghasilkan unsur kebaharuan (Sumaryono, 2003, p. 49). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan mengkaji objek secara deskriptif analitis. Pengumpulan data dilakukan melalui studi Pustaka dan wawancara untuk kemudian dilakukan analisis secara deskriptif analitis.

Pembahasan

Sabet Perangan dalam wayang kulit menjadi aspek penting untuk menggambarkan suasana pertempuran antar tokoh. *Sabet perangan* diklasifikasikan menjadi dua jenis: berdasarkan *pathet* dan berdasarkan tokoh. Berdasarkan *pathetnya perangan* dibagi menjadi tiga yaitu perang *gagal* terjadi di *pathet nem*, perang kembang pada *pathet sanga*, dan perang *brubuh* tersaji pada *pathet manyura*. *Perangan* berdasarkan tokoh terdapat dalam beberapa *lakon* yang menggunakan *sabet perangan* sebagai titik berat dalam sajian, karena cerita yang dimuat banyak menampilkan adegan peperangan. Contoh *lakon* yang memuat *sabet perangan* sebagai titik berat pertunjukan: *Bharatayuda* (Dari Bisma Gugur sampai dengan Rubuhan), *Lakon Brubuh*, *Alap-Alapan* (*Alap-Alap Sukesi*, *Citrawati*, *Kuntul Wilanten*, dan lain-lain), dan *Lakon Adon-Adon* (*Kangsa Adu Jago* dan *Adon-Adon Rajamala*).

Penulis mengidentifikasi *lakon Adon-adon Rajamala* memiliki titik berat pada *sabet perangan*, karena *lakon* tersebut memang berfokus pada adegan *perangan* antara Rajamala dengan Abilawa. Andai kata adegan

tersebut tidak disajikan dalam pakeliran maka *lakon* tersebut tidak memiliki titik berat adegan seperti halnya melihat siaran tinju tanpa terjadi baku hantam. Variasi gerak pertarungan dua tokoh tersebut dapat mengadopsi dari berbagai ragam gerak. Selain dari tarian, dalang bisa menggunakan imajinasinya dalam mengolah gerak wayang salah satunya melalui gerakan silat.

1. Ragam *Sabet Wayang Kulit Rajamala dan Abilawa Sajian Sudirman Ronggo Darsono*

Unsur *sabet* menurut Suyanto (2020,40-49) digolongkan menjadi 5 jenis: *cepengan*, *tanceban*, *solah*, *bedholan*, dan *entas-entasan*. Setiap unsur memiliki tehnik dan fungsi yang mempengaruhi karakter dan gerak wayang. Sudirman mengaplikasikan beberapa teknik-teknik *sabet* dalam penyajiannya. Teknik *cepengan* wayang yang diterapkan pada kedua tokoh menggunakan *cepengan njagal* dan *ngepok*. Setelah dianalisis Sudirman menggunakan *cepengan njagal* ketika adegan perang, dikarenakan gerak wayang dalam adegan *perangan* membutuhkan *power* yang lebih besar. *Cepengan ngepok* digunakan oleh Sudirman ketika wayang membutuhkan *solah* yang lebih lincah untuk kebutuhan gerak wayang.

Adegan *perangan* yang diperagakan Sudirman menggunakan teknik *tanceban adhepan* sebagai penunjang kebutuhan suasana. Beberapa ragam bentuk gerak perang dalam adegan Abilawa dan Rajamala menggunakan *solah ulat-ulatan*, *ancap-ancapan*, *tubrukan*, *prapatan*, *jeblosan*, *junjungan*, *bantingan*, *dugangan*, *jotosan*, *mbandul*, dan *onclang gada*. Pada adegan *perangan* Sudirman hanya menggunakan *bedholan* dan *entas-entasan* wayang hidup yang disertai dengan ekspresi gerak tokoh Rajamala dan Abilawa.



Gambar 1. *Cepengan Ngepok*
(Foto: Muhammad Nabil Hidayatulloh, 2025)



Gambar 2. *Cepengan Njagal*
(Foto: Muhammad Nabil Hidayatulloh, 2025)

2. Ragam Gerak Silat secara Umum

Gerak silat tidak sekedar gerakan lahir tetapi juga mencerminkan gerak batin (Herdiana, 2008, p. 4). Pencak Silat berasal dari kata *Pecak* dan *Silat*. Kata *pecak* atau *sak pecak* yang berarti dalam menggerakkan pencak tidak membutuhkan ruang yang banyak akan tetapi bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, sedangkan *silat* berasal dari *silsilaning ilat* yang berarti kita juga harus cerdik dalam perkataan dan perbuatan dan juga pemaknaan *silat* lebih kepada penguasaan diri atau mentalitas (Prihantoro, wawancara 11 oktober 2024). Tidak jarang dalam pencak silat selain diajarkan keterampilan dalam mengolah gerak, juga diajarkan mengenai kerohanian dan mendidik manusia agar memiliki budi pekerti luhur. Gerak dasar dalam pencak silat meliputi serangan tangan, tangkisan, hindaran, elakan, dan tendangan (Candra, 2022, p. 24-40).

Berdasarkan catatan Pengurus Besar Ikatan Pencak Silat Indonesia (PB IPSI) hingga saat ini terhitung sekitar 840 aliran beladiri pencak silat di Indonesia. *Silat* sendiri menjadi salah satu beladiri asli Indonesia yang telah terkenal hingga ke ranah internasional. Bahkan UNESCO telah menetapkan pencak silat sebagai warisan budaya tak benda pada 13 Desember 2019. Banyak yang berpendapat

bahwa pencak silat merupakan seni beladiri yang halus tetapi mematikan. Artinya gerak-gerak yang dilakukan seperti halnya orang menari namun jika diterapkan dalam pertarungan ada beberapa titik-titik tertentu yang fatal menjadi target serangan. Beberapa event, baik nasional maupun internasional telah mengadakan pencak silat sebagai ajang tanding bergengsi di kancah dunia. Cabang lomba pencak silat dibagi menjadi 2 kategori yaitu seni dan tanding. Seni lebih mengedepankan terkait keindahan, ketepatan, dan waktu gerak. Kategori tanding seperti dalam lomba beladiri lain nilai ditentukan berdasarkan poin tendangan, pukulan, dan jatuhnya.

Pencak silat selain sebagai sarana olahraga juga diterapkan dalam beberapa film-film laga, baik nasional maupun internasional. Di dalam negeri pencak silat telah berkembang dalam film laga seperti *Wiro Sableng*, *Angling Dharma*, *Saur Sepuh*, *Kian Santang*, dan lain sebagainya. Di kancah film internasional pencak silat bahkan bermain bersama atau dikolaborasikan dengan beladiri lain seperti *The Raid*, *Stubber*, *The Expandables 2*, *John Wick 3*, *Mile 22*, dan masih banyak lagi. Pencak silat yang telah menjadi bagian dari seni dan budaya Indonesia berpengaruh baik dalam praktik maupun dengan kecenderungan melihat gerakan tersebut. Selanjutnya dalam hal ini gerakan-gerakan pencak silat banyak diadopsi dalam bentuk tari terutama tari yang mengusung konsep perang atau latihan perang (*Prawira Watang*, *Eka Prawira*, *Bandayuda*, *Wireng*, dll).

3. Transformasi Gerak Silat ke dalam Sabet Perangan Rajamala Melawan Abilawa Sajian Sudirman Ronggo Darsono

Pelaku dan praktisi pencak silat sangat heterogen (berasal dari berbagai latar belakang) termasuk dari kalangan seniman. Beberapa seniman khususnya pedalangan mentransformasi gerak pencak silat dalam *sabet* wayang kulit. Gerak pencak silat yang

ditransformasikan meskipun tidak sama persis seperti yang dilakukan oleh pelakunya namun tetap mengacu pada beberapa teknik seperti bantingan, pukulan, tendangan, elakan, dan gerak lain. Transformasi dalam wayang kulit diolah oleh dalang agar terkesan tidak kaku terlebih jika dalang yang memainkan memiliki spesialisasi bidang *sabet*.

Salah satu dalang yang memiliki spesialisasi bidang *sabet* asal Sragen adalah Sudirman Ronggo Darsono. Perbendaharaan *sabet* yang dimiliki Sudirman berasal dari dalang-dalang sebelumnya yang pernah ia ikuti seperti Sudarman Gondo Darsono dan Mulyanto Mangku Darsono, (Sudirman, wawancara 12 Januari 2025). Beberapa *sabet* Sudirman berasal dari pencarian gerak realis bertarung seperti yang terdapat pada film aksi, tayangan tinju, maupun pencak silat. Gerak representatif *sabet perangan* sajian Sudirman pada *Lakon Rajamala* antara tokoh Abilawa dan Rajamala terlihat beberapa teknik pencak silat yang tersaji di dalam pakeliran. Beberapa gerak yang ditransformasi antara lain sebagai berikut.

1. Hindaran Putar dan Pukulan Kepruk



Barcode 1. Hindaran Putar dan Pukulan Kepruk

Sajian *sabet* hindaran putar dan pukulan kepruk terjadi di awal pertandingan dengan *cak sabet* tangan depan Abilawa memukul kepala Rajamala namun dihindari dengan cara berputar. Seiring dengan berputar, tangan depan Rajamala dilepas menggambarkan pukulan kepruk kepada Abilawa. Tokoh Abilawa dicabut dan dientas dengan cepat menggambarkan hindaran dari pukulan Rajamala.

Teknik pencak silat yang dilakukan adalah perpaduan antara gerak hindaran dan gerak pukulan. Gerak hindaran dilakukan

ketika tokoh kiri diserang menggunakan pukulan, kemudian tokoh kiri menghindar dengan berputar sekaligus menyerang dengan pukulan ke arah lawan. Lawan yang diserang balik segera melakukan gerak mengelak.

2. Elakan, Serkel Bawah, dan Lompat Harimau



Barcode 2. Elakan, Serkel Bawah, dan Lompat Harimau

Gerakan ini menyerupai *prapatan* pada *sabet perangan* gaya Surakarta. Perbedaannya terletak pada gerak tokoh Rajamala yang kemudian hasil akhirnya menggunakan *cak salto* untuk menyerang Abilawa. Abilawa kemudian mengelak sekaligus melakukan serangan “refleks” serkel bawah. Wayang Abilawa sikap siaga dari gawang kanan kemudian diserang oleh Rajamala dari arah kanan dan kiri, dengan refleks tangan depan Abilawa menyikut. Rajamala menyambar ke arah kanan dan Abilawa mundur (sebagai wujud elakan) dan berputar menghadap gawang kanan. Tokoh Rajamala kemudian menyerang Abilawa dengan *cak salto* dan dihindari oleh Abilawa dengan wayang dientas ke bawah gawang kanan.

Dalam gerakan tersebut memadukan beberapa tehnik pencak silat. Berawal dari serangan dari tokoh kiri dan dihindari oleh tokoh kanan yang disertai gerak sikutan, kemudian tokoh kiri kembali menyerang menggunakan tendangan Abilawa ke arah kanan dan dihindari oleh tokoh kanan. Kombinasi gerak terakhir yakni serangan dari tokoh kiri menggunakan gerak lompat harimau dan dihindari oleh tokoh kanan beserta refleks gerak serkel bawah.

3. Bantingan Putar



Barcode 3. Bantingan Putar

Sajian *sabet* pada bagian ini menampilkan *cak* wayang sedang mengangkat tokoh Abilawa menggunakan dua tangan sambil menari seolah-olah meremehkan lawan. *Cak sabet* dilakukan dengan tokoh Abilawa ditempatkan dengan posisi horizontal di kepala Rajamala. Kemudian tangan bagian belakang Rajamala ditempatkan pada bagian leher, dan tangan depan ditempatkan di sela-sela kampuh Abilawa dengan menekuk sendi siku. Tokoh Rajamala kemudian digerakkan menghentak-hentak (seolah-olah menari), sambil menjaga keseimbangan tokoh Abilawa agar tidak jatuh. Gerak diakhiri dengan memutar wayang ke arah dalam 360° sekaligus sebagai *entas-entasan* wayang. Gerakan tersebut sama dengan tehnik bantingan putar dalam silat, yaitu ketika tokoh kanan menyerang dengan cepat ditangkap oleh tokoh kiri dan diangkat ke atas menggunakan bahu kemudian diputar dan dibanting ke bawah dan dilanjutkan dengan kunci bawah.

4. T Terbang



Barcode 4. T Terbang

Bagian gerak T terbang difokuskan pada tokoh Abilawa. Tokoh Abilawa melakukan tendangan T terbang kepada Rajamala. Rajamala tampil di gawang kiri dan menantang Abilawa dengan posisi tangan bertolak pinggang (*malang kerik*). Kemudian Abilawa

tampil dari gawang kanan dengan cepat dan langsung menendang Rajamala hingga terpental ke luar gawang kiri. Abilawa kemudian dientas ke gawang kiri.

Gerak pencak silat sama dengan gerak T terbang dengan tujuan sasaran berada di tempat yang agak jauh. Pesilat melakukan gerakan ini dengan cara berlari lalu melompat dengan menendangkan satu atau dua kaki ke dada atau kepala musuh. Posisi berlari pada pesilat digunakan untuk mengambil ancang-ancang agar mendapatkan tenaga yang lebih besar dalam menendang serta dapat menjangkau jarak yang jauh.

5. Sapuan Bawah



Barcode 5. Sapuan Bawah

Gerak *sabet* ini menampilkan tokoh Rajamala yang berada di bawah. Abilawa dari posisi tanceb kemudian dibedhol dan melakukan gerak tendangan. Bersamaan dengan gerak tendangan kemudian wayang Abilawa diputar 360°. Setelah Rajamala ditendang kemudian langsung dientas ke gawang kiri, begitu juga setelah menendang Abilawa kemudian dientas ke gawang kiri.

Sama halnya dengan gerakan silat sapuan bawah yakni dengan menendang musuh yang berada di bawah dengan posisi berdiri. Tendangan sapuan bawah memiliki *power* lebih besar dan dampak yang signifikan kepada musuh karena efek yang ditimbulkan dari tendangan. Hal ini dikarenakan ayunan kaki yang sengaja diposisikan untuk kemudian bersikap pada posisi berputar.

6. Kembangan



Barcode 6. Kembangan

Kembangan tokoh Rajamala menampilkan gerakan tarian setelah unggul melawan Abilawa. Teknik *cepengan cempurit* Rajamala dipegang dengan tangan kiri dengan kedua tuding dipegang di tangan kanan. *Sabet* solah yang diaplikasikan menyerupai solah cakil dengan teknik bagian kaki belakang ditekung menggunakan tangan kiri kemudian tuding wayang dimainkan seperti menyerang arah depan. Gerakan dilanjutkan dengan kedua tangan Rajamala ditempatkan di kepala kemudian wayang diposisikan semi horizontal dan antara tuding serta gapit diputar bersama.

Pesilat melakukan serangkaian gerakan silat untuk menampilkan keindahan gerak. Rangkain kembangan tersebut diantaranya mengangkat kaki depan sebagai pertahanan dan persiapan menendang dengan tangan depan melakukan gerak tangkisan bawah, kemudian melakukan pukulan kanan dan kiri dilanjutkan dengan gerak sikutan memutar kanan dan kiri. Gerak kembangan diakhiri dengan elakan putar arah maju ke depan.

7. Serkel Atas dan Bantingan



Barcode 7. Serkel Atas dan Bantingan

Posisi tokoh Abilawa membelakangi Rajamala dengan berada di gawang kanan bawah. Rajamala hendak menyerang Abilawa dari belakang, namun terlebih dahulu Abilawa melakukan serangan dengan memutar wayang 180° ke arah dalam, lalu ditepis dan dilempar

oleh Rajamala sehingga posisi wayang berhadap-hadapan. Setelah itu dilanjutkan dengan Rajamala merangkul Abilawa, lalu tangan depan Abilawa dilepas dari cepengan, dan diletakkan ke atas (diibaratkan menarik punggung Rajamala) dan dibanting.

Rangkaian gerak pesilat dalam melakukan tendangan serkel yaitu dengan memutar kaki bagian belakang ke arah lawan, kemudian ditangkap dan dilempar kembali. Sebelum pesilat kiri menyerang dengan cara merangkul pesilat kanan langsung menyerang balik dengan cara membanting.

8. Tendang B



Barcode 8. Tendang B

Cak wayang diawali ketika Rajamala membenturkan kepala Abilawa ke tanah. Rajamala yang akan kembali menarik kepala kemudian dihindari oleh Abilawa (posisi bawah) dengan refleks serangan langsung, wayang diputar ke dalam 180° dan dengan kaki depan menyerang ke arah kepala Rajamala. Posisi setelah serangan tersebut langsung kembali menghadap lawan dengan sikap siap.

Adegan seperti di atas sama dengan gerakan tendangan B yaitu Ketika pesilat menyerang bagian kepala atau dada lawan menggunakan kaki ke arah belakang dengan posisi membelakangi lawan. Kedua tangan menumpu pada tanah untuk menjaga keseimbangan dan menambah *power* serangan. Setelah melakukan rangkaian gerak tendangan B pesilat menghadap lawan dengan sikap pasang.

9. Bantingan Brok



Barcode 9. Bantingan Brok

Tokoh Abilawa menyerang Rajamala dengan cara melakukan *cak* memegang lalu mengangkat dan memutar Rajamala dengan cara salto 180° (putaran yang dilakukan tidak sempurna). Bersamaan gerak salto dengan cepat wayang Abilawa segera menghimpit tokoh Rajamala dengan teknik mengunci bagian leher Abilawa (diposisi dalam) dan ditepatkan pada kaki depan Rajamala. Gerak yang tercipta mengakibatkan posisi kepala Rajamala berada di bawah, kemudian Rajamala dilemparkan ke gawang kiri.

Gerakan tersebut sama seperti gerak bantingan brok dimana gerakan bermula dari tendangan pesilat kiri, kemudian ditangkap oleh pesilat kanan. Setelah tertangkap dilanjutkan dengan gerakan memutar lawan sehingga memposisikan kepala berada di bawah. Gerakan diakhiri dengan membanting lawan.

10. Sikut dan Kepruk



Barcode 10. Sikut dan Kepruk

Posisi wayang Abilawa tanceb di debog bawah. Kedua tuding Abilawa dipegang bersamaan. Sisi tangan depan melakukan gerakan *sikutan* mengarah pada kepala Rajamala. Lengan bawah diputar menjadi gerakan kepruk. Pesilat kiri melakukan gerak serangan pukulan. Pesilat kanan menangkap serangan dan membalas dengan gerakan

menyikut. Dan mengakhiri gerakan dengan pukulan kepruk.

11. Bandilan



Barcode 11. Bandilan

Rajamala menyerang dengan cara menubruk ke arah kanan. Abilawa melakukan gerak menghindar dengan cara melakukan gerakan maju ke samping kiri tokoh Rajamala. Gerakan lanjutan yang merupakan sebuah inti dari gerak serangan yakni gerak membandil dengan *cak sabet* wayang Abilawa diputar 360° dengan posisi tangan depan dilepas dari *cepgangan* serta putaran bertumpu pada kepala wayang di kelir. Secara otomatis tangan akan mengayun kedepan.

Sama halnya dengan pesilat kiri yang melakukan gerak pukulan. Pesilat kanan menghindari serangan dengan cara maju ke depan sekaligus menyerang, diakhiri gerak membandil sebagai hasil akhir serangan.

12. Dengkulan



Barcode 12. Dengkulan

Wayang Rajamala berada di posisi bawah dan wayang ditekuk melengkung (*ngolet*) sebagai perwujudan menahan rasa sakit. Tokoh Abilawa langsung menyerang ke depan dengan memposisikan lutut wayang mengenai tokoh Rajamala. Rajamala dientas ke luar gawang kiri. Dalam gerak dengkulan ini pesilat kanan melakukan serangan dengan

menggunakan lutut. Umumnya gerak dengkulan ini tidak hanya dilakukan ketika musuh berada di bawah. Sasaran serangan lutut bisa paha, kemaluan, perut dan lain-lain.

13. Tendangan C Putar



Barcode 13. Tendangan C Putar

Wayang Rajamala berdiri di gawang kiri. Tokoh Abilawa melakukan gerak tendangan dengan *cak sabet* kaki depan tokoh Abilawa di tendangkan ke arah dalam perut wayang Rajamala sekaligus berputar 360°. Setelah melakukan tendangan Abilawa memasang sikap siaga.

Tendangan C putar dilakukan pesilat dengan sasaran perut atau rusuk dengan tujuan melemahkan lawan. Setelah menendang pesilat bersiaga dengan gerak pasang, bertujuan mengantisipasi bila ada serangan balasan.

Simpulan

Sabet perangan Sudirman merupakan transformasi gerak realis pencak silat. Keseluruhan gerak *perangan* wayang kulit yang dilakukan Sudirman terinspirasi dari gerak pencak silat. Keahliannya sebagai praktisi pencak silat dan kreator wayang penyesuaian gerak refleksi *sabet* wayang sehingga masih terlihat *mungguh* dan estetik. Kepiawaian sudirman dalam mengolah *sabet perangan* tersebut membuat pertunjukannya memiliki ciri khas tersendiri. Beberapa teknik yang berhasil di transformasikan meliputi 13 rangkaian gerak meliputi sapuan bawah, sikut kepruk, kembangan, T terbang, tendangan C putar, dengkulan, bandilan, tendangan b, bantingan brok, serkel atas bantingan, bantingan putar, elakan serkel bawah lompat

harimau, hindaran putar dan kepruk.

Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan artikel ini. Terimakasih kepada Ki Sudirman Ronggo Darsono maestro dalang sabet yang telah berkenan saya tulis dalam artikel ini. Terimakasih kepada Institut Seni Indonesia Surakarta karena telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman di bidang pedalangan.

Kepustakaan

Artikel Jurnal

Haryadi, T., Irfansyah, & Santosa, I. (2013). Implementasi Sabetan Melalui kinect (Studi Kasus Pengenalan Gerak Wayang Kulit Tokoh Pandawa). *Tecno.COM*, 12(1), 51–64.

Buku

- Candra, J. (2022). Peraturan Pencak Silat. *Pencak Silat, July*, 1–125. https://books.google.co.id/books/about/Pencak_Silat.html?id=oAEoEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Sumaryono. (2003). *Restorasi Seni Tari dan Transformasi Budaya*. Yogyakarta: Lembaga Kajian Pendidikan dan Humaniora.
- Sunardi. (2013). *Nuksma dan Mungguh: Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang*. Surakarta: ISI Press.
- Supriyono, D. (2007). *Pedalangan Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Suyanto. (2020). *Pengetahuan Dasar Teori dan Petunjuk Teknik Belajar Mendalang*. Surakarta: ISI Press.
- Herdiana. (2008). *Percaya Diri dengan Silat*. Jakarta: PT Intimedia Ciptanusantara.

Skripsi, Thesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian

- Junaidi. (1997). *Sabetan Perang Tokoh Wayang Dugangan dalam Adegan Perang Gagal Versi Ki Manteb Soedarsono*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Nuriyanto, F. D. (2022). *Kajian Struktur Garap dan Estetika Sabet Kupu Tarung*

- Pakeliran Jawatimuran Sajian Sareh Budi Utomo*. Institut Seni Indonesia surakarta.
- Nuswantoro, D. P. C. (2019). *Nilai Estetika dan Etika Dalam Garap Sabet Pakeliran Padat Lakon Abimanyu Ranjab Sajian Purbo Asmoro*. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Pamungkas, S. E. (2018). *Estetika Sabet Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Lakon Bima Bungkus Sajian Bambang Suwarno*. Institut Seni Indonesia Surakarta.

Audio/Video

- Darsono, S. R. 2023. *Lakon Rajamala*. Dalang Tengkleng New.

Informan

- Darsono, S.R. 2024. *Dalang wayang kulit dan praktisi pencak silat tinggal di Gondang Sragen*.
- Prihantoro, E. W. 2024. *Penari dan [raktisi pencak silat tinggal di Puncak Solo Mojosongo*.
- Suyanto, 2024. *Dalang wayang kulit tinggal di Ngoresan Surakarta*.