

Struktur Naratif Lakon *Thothok Kerot* Ki Harjito Mudho Darsono

(*Narrative Structure of Lakon Thothok Kerot by Ki Harjito Mudho Darsono*)

Abdul Aziz, Endah Budiarti, B. Djoko Soeseno

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

Abstract

This paper aims to find the narrative structure of Thothok Kerot performance by Ki Harjito Mudho Darsono. The findings are similar to performance outlines. The research data were audio-visual recordings of Thothok Kerot performance by Ki Harjito Mudho Darsono. Structural method of Becker's model has been used. In particular, Becker's narrative structure simplified by Kasidi has been used in the analysis. It has been stated that the structure of a play is built hierarchically from three main parts according to the performance segmentation. Each shadow puppet performance is divided into three scenes, each scene has the same internal structure as a segment of one whole shadow puppet performance. The results show that the narrative structure of Thothok Kerot performance by Ki Harjito Mudho Darsono influences Surakarta style of shadow puppet performances.

Keywords: krucil; wooden puppet; shadow puppet; Thothok Kerot; narrative structure

Abstrak

Tulisan ini bertujuan menemukan struktur naratif lakon *Thothok Kerot* Ki Harjito Mudho Darsono. Temuan itu dapat disetarakan dengan *balungan lakon*. Data penelitian berupa rekaman audio visual lakon *Thothok Kerot* Ki Harjito Mudho Darsono. Konsep struktur naratif Becker yang direduksi Kasidi digunakan dalam analisis. Konsep tersebut mengatakan bahwa stuktur lakon dibangun secara hirarkis dari tiga unit pokok sesuai dengan pembabakan lakon. Setiap lakon wayang dibagi ke dalam tiga babak, masing-masing babak memiliki stuktur internal yang sama sebagai suatu kesatuan lakon wayang secara menyeluruh. Metode yang digunakan adalah metode struktural model Becker. Hasil yang didapat yaitu struktur naratif lakon *Thothok Kerot* Ki Harjito Mudho Darsono terpengaruh *pakeliran* wayang kulit gaya Surakarta.

Kata kunci: *krucil; wayang; Thothok Kerot; struktur naratif*

Pengantar

Wayang *krucil* merupakan salah satu khasanah pertunjukan wayang di Indonesia. Kamajaya (1992, p. 265) mengatakan bahwa pertunjukan wayang *krucil* lahir pada era pemerintahan Pakubuwana II, yaitu saat Pangeran Pekik di Surabaya memerintahkan untuk membuat wayang dengan sumber lakon *Babad Damarwulan* dan *Babad Panji*. Dalam perkembangannya, pertunjukan wayang *krucil* menyebar ke beberapa kawasan Jawa Timur dan sebagian Provinsi Jawa Tengah (Irawanto, 2019, p. 675).

Boneka wayang *krucil*, tubuhnya terbuat dari bahan kayu, tetapi bentuknya dua dimensi menyerupai wayang kulit, tidak seperti wayang golek. Oleh karena bahannya dari kayu maka wayang *krucil* tidak memerlukan gapit. *Cempuritnya* (pegangan) merupakan kayu lanjutan dari badannya. Pada bagian lengan menggunakan *walulang* ('kulit binatang biasanya kerbau') agar mudah digerak-gerakkan, sedangkan tangkai lengan menggunakan bahan dari kayu (Sudikan, 1994, p. 8).

Selain boneka yang berbeda, kemasan pertunjukan wayang *krucil* pun berbeda dengan wayang kulit purwa. Perbedaan ini dapat dilihat dari cerita yang dibawakan. Perlengkapan pementasan wayang *krucil* yang mutlak harus ada dalam panggung meliputi *gawangan*, *plangkan/slanggan/llarapan*, *bléncong*, *kothak*, *cempala*, *keprak*, wayang, dan gamelan. Perbedaan *gawangan* wayang *krucil* dengan *gawangan* wayang kulit purwa yakni tidak digunakannya kelir/*screen* (kain putih panjang yang membentang) secara utuh sepanjang *gawangan*. Penggunaan kelir wayang *krucil* hanya pada sisi kanan dan kiri *gawangan*, sedangkan bagian tengah sebagai tempat pementasan ('*jagadan*') tidak menggunakan kelir (Nugroho, 2016, pp. 21–24).

Wayang *krucil* sebagai satu khasanah dalam seni pertunjukan wayang di Indonesia, cukup mengundang perhatian banyak peneliti. Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian tentang wayang *krucil* dengan berbagai sudut pandang. Adapun hal-hal yang dibicarakan antara lain tentang aspek estetika pertunjukan wayang *krucil* lakon *Thothok Kerot* sajian Ki Harjito Mudho Darsono yang dibahas oleh Nugroho (2016) dengan cukup panjang lebar.

Sebagaimana wayang kulit, pertunjukan wayang *krucil* juga berkaitan erat dengan fenomena ritual seperti yang dijelaskan dalam skripsi Sumaryanto (1996) dan tesis dari Utomo (2015). Sumaryanto (1996) mengkaitkan pementasan wayang *krucil Mbahé* dengan upacara *Manganan* di Desa Janjang Kabupaten Blora. Sementara itu, Utomo (2015) membahas fungsi pertunjukan wayang *krucil Mbahé* dengan upacara *Manganan* di Desa Janjang Kabupaten Blora.

Tentang iringan pertunjukan wayang *krucil*, dibahas oleh Wikunandha (2015), Widodo (1999), dan Soesiana dkk. (1994). Wikunandha (2015) membahas iringan pertunjukan wayang *krucil*, sedangkan pengertian *suluk* dan contoh-contohnya ditulis Soesiana dkk. (1994). Widodo (1999) membahas bentuk karawitan *pakeliran* wayang *krucil* Ki Soetjipto Mursikin, ayah Ki Harjito.

Mengenai eksistensi dan perkembangan wayang *krucil* dibahas oleh Sudikan (1994), Astuti dkk. (2018), dan Irawanto (2018; 2019). Sudikan (1994) dalam tulisannya membeberkan tentang keberadaan wayang *krucil* dan nilai-nilai yang terkandung dalam pertunjukan wayang *krucil*. Sementara itu, persebaran wayang *krucil* di wilayah Jawa Timur dibahas oleh Irawanto (2018). Astuti dkk. (2018) membicarakan bentuk wayang *krucil* di Nganjuk yang disebut wayang *Timplong*.

Jika diperhatikan, tulisan-tulisan yang telah dikemukakan di depan, dapat dikatakan bahwa wayang *krucil* banyak dipandang sebagai sesuatu yang pernah eksis dan saat ini perlu diselamatkan. Tentang bagaimana solusi penyelamatkannya jarang sekali ditawarkan dan didiskusikan. Kekosongan inilah yang dicoba diisi oleh penelitian ini. Adapun langkah awal yang coba ditawarkan ialah dengan memperhatikan salah satu pertunjukan wayang *krucil* oleh dalang yang masih eksis hingga abad 20-an, yang dalam hal ini dipilihlah Ki Harjito Mudho Darsono. Langkah kedua memilih "lakon warisan" yang dibawakan oleh Ki Harjito Mudho Darsono yaitu lakon *Thothok Kerot*. Yang dimaksud dengan "lakon warisan" menurut keterangan Maridjan (2017) seorang *pengrawit* ('pemain gamelan') pertunjukan wayang *krucil* yang tinggal di Desa Senden Maron ialah lakon wayang *krucil* yang hanya boleh diketahui, dipahami, dan dipergelarkan oleh keturunan Mbah Siram Atmasastra.

Ki Harjito Mudho Darsono adalah pewaris lakon *Thothok Kerot* dari Mbah Siram Atmasastra, keturunan empu dalang wayang *krucil* di Kediri. Ia merupakan putra dari Ki Soetjipto Mursikin cucu Mbah Siram Atmasastra. Jika ditarik secara alur keturunan, Ki Harjito Mudho Darsono merupakan cicit Mbah Siram Atmasastra (Vantilah, 2018). Sebagai cicit Mbah Siram Atmasastra, Ki Harjito memiliki hak mewarisi dan mempergelarkan lakon *Thothok Kerot*.

Lakon *Thothok Kerot* yang notabene adalah “lakon warisan” merupakan lakon yang menarik karena lakon tersebut berkaitan dengan mitos di Desa Senden, Maron, Kediri. Lakon *Thothok Kerot* diyakini masyarakat Senden berhubungan dengan keberadaan arca Thothok Kerot di Bulu Pasar, Kediri, Jawa Timur. Maridjan (2017) seorang *pengrawit* pertunjukan wayang *krucil* yang tinggal di Desa Senden Maron menceritakan bahwa terdapat hubungan antara nama arca Thothok Kerot dengan lakon *Thothok Kerot*. Diceritakan oleh Maridjan bahwa Dewi Sekartaji palsu jelmaan Adalwerdi ditusuk pantatnya oleh Bancak Dhoyok dengan bambu. Raksasi itu *pethothak-pethothok* (‘melotot matanya’) kesakitan hingga giginya *ngerot-ngerot* (‘giginya gemeretak beradu sambil merintih kesakitan’). Itulah legenda arca Thothok Kerot Kediri.

Seperti telah dikemukakan di muka, bahwa tulisan ini berusaha menjawab permasalahan bagaimana pertunjukan wayang *krucil* dapat diselamatkan atau dengan kata lain agar wayang *krucil* dapat diwarisi oleh dalang-dalang muda, mengingat setelah Ki Harjito Mudho Darsono tidak banyak lagi yang menguasai pertunjukan wayang *krucil* khususnya lakon *Thothok Kerot*. Di sini kita dapat berasumsi bahwa keadaan ini cukup memprihatinkan mengingat lakon tersebut merupakan “lakon warisan” yang dipentaskan pada waktu dan acara khusus, misalnya seperti yang pernah dipentaskan pada acara *Suran* di Dusun Maron, Desa Senden pada bulan April tahun 2018. Sementara itu Ki Harjito Mudho Darsono tidak memiliki penerus untuk diwarisi lakon tersebut. Artinya saat ini dibutuhkan pewaris lakon *Thothok Kerot* yang dengan sangat terpaksa, tanpa harus memperhatikan masalah keturunan Mbah Siram Atmasastra. Berkaitan dengan hal tersebut, maka langkah awal yang dimaksudkan sebagai solusi kecil untuk mengatasi permasalahan ini ialah dengan menelisik struktur naratif lakon *Thothok Kerot*. Struktur naratif yang berhasil ditemukan dalam penelitian ini nantinya dapat dianggap sebagai

balungan lakon. Dengan demikian “*balungan lakon Thothok Kerot*” ini dapat dijadikan pedoman mempergelarkan lakon wayang *krucil* khususnya untuk kemudian dikembangkan oleh dalang-dalang muda yang *kewahyong* (‘mendapat berkat’) mewarisi lakon *Thothok Kerot*.

Konsep Struktur Naratif

Konsep struktur naratif seperti dikemukakan oleh Kasidi (2004) yang disarikan dari tulisan Becker (1979) diacu dalam tulisan ini. Struktur merupakan relasi antar unsur yang membentuk satu kesatuan utuh. Lakon merupakan cerita yang dipanggungkan atau dipentaskan (Hadiprayitno, 2004, p. 2). Jadi struktur lakon wayang merupakan relasi antar unsur yang membentuk satu kesatuan yang utuh dalam cerita wayang, yang dipanggungkan, atau dipentaskan. Setiap unsur struktur mempunyai fungsi dan kedudukan masing-masing dalam bentuk lakon dalam suatu pentas. Suatu alur lakon membicarakan gambaran sebuah tindakan, suatu cara, dan peristiwa.

Struktur lakon dibangun secara hirarkis dari tiga unit pokok sesuai dengan pembabakan lakon. Setiap lakon wayang dibagi ke dalam tiga babak, masing-masing babak memiliki struktur internal yang sama sebagai suatu kesatuan lakon wayang secara menyeluruh. Bangunan lakon wayang secara tepat menyatu dengan unsur-unsur penyangga pentas, meliputi pembagian bentuk-bentuk *jejeran*, adegan, dan adegan perang. Pembabakan dalam pentas lakon wayang tersebut diikuti dengan adanya deskripsi, dialog, dan tindakan sehingga struktur lakon wayang harus selalu sesuai dengan pola pembagian nada-nada instrumen musik gamelan sebagai iringannya (Backer dalam Kasidi, 1995, p. 12).

Struktur lakon pada umumnya dibagi menjadi tiga bagian yaitu : 1) bagian pertama yang berisi gambaran sebuah tindakan dan peristiwa pada *pathet nem*; 2) bagian kedua yang berisi gambaran sebuah tindakan dan peristiwa pada *pathet sangsa*; 3) bagian ketiga yang berisi gambaran sebuah tindakan dan peristiwa pada *pathet manyura* (Hadiprayitno, 2004, p. 70).

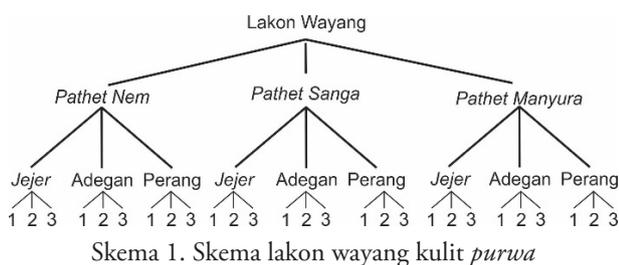
Setiap suasana yang terjadi di dalam suatu cerita lakon wayang memiliki tiga unsur yang tetap yaitu (1) Deskripsi situasi yang terdiri dari *janturan*,

pocapan; (2) *Ginem* yakni ucapan dalang atau dialog antar tokoh wayang; (3) Tindakan yang berupa gerak-gerak wayang, mungkin berupa perang antar tokoh wayang atau dapat juga *lumaksana* (berjalan keluar dari panggung/*kelir*) yang lazim disebut *sabetan* (Hadiprayitno, 2004, p. 70).

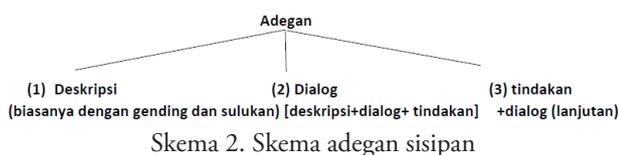
Struktur lakon wayang seperti telah diuraikan tadi, dapat dibuat skema seperti terlihat dalam skema 1.

Pementasan wayang kulit purwa pada umumnya memiliki struktur minimal seperti skema 1 di atas. Suasana adegan tertentu baik *jejer*, *adegan*, dan *perang* masing-masing mempunyai struktur, yaitu (1) deskripsi, (2) dialog, dan (3) tindakan. Oleh karena itu, setiap stuktur internal sebenarnya masih dapat dibagi lagi dengan berbagai unsur penyangga pementasan, misalnya jenis-jenis *sulukan*, *dhodhogan-keprakan*, dan gending-gending iringan wayang (Hadiprayitno, 2004, p. 71).

Dalam pementasan lakon wayang tidak tertutup kemungkinan terjadi perubahan berupa pengulangan, penghilangan, dan penambahan adegan. Bahkan sering terjadi adanya variasi-variasi struktur dan penyisipan dalam suatu suasana pementasan. Hal seperti itu merupakan sesuatu yang wajar dan lazim. Misalnya pada suatu suasana tertentu setelah deskripsi berakhir, disambung alunan *suluk* untuk mengiringi suasana hati yang berubah atau seorang tokoh hadir dalam suatu pertemuan, maka *sulukan* lain akan dinyanyikan. Perubahan struktur dapat juga terjadi ketika dialog sedang berlangsung, kemudian terputus oleh hadirnya tokoh baru, di sini biasanya iringan dan deskripsi serta *sulukan* pun berubah. Dalam hal seperti ini akan ada deskripsi sisipan, dilanjutkan dengan tindakan, baru setelah itu kembali pada dialog yang terputus sebelumnya. Apabila terjadi



Skema 1. Skema lakon wayang kulit purwa



Skema 2. Skema adegan sisipan

hal seperti ini, maka struktur suasana atau adegan berwujud seperti tampak pada skema 2 (Hadiprayitno, 2004, p. 71).

Tanda kurung (...) menandai adanya struktur sisipan (Kasidi, 1995, p. 200; Hadiprayitno, 2004, p. 71). Hal semacam ini biasanya dapat dijumpai pada adegan pertama ketika ada tokoh baru yang hadir pada saat dialog sedang berlangsung yang disebut adegan *babak unjal* (Nojowirongko, 1960, p. 75). Konsep struktur naratif seperti yang dikemukakan Kasidi di atas itulah, yang diaplikasikan dalam analisis struktur naratif lakon *Thothok Kerot* sajian Ki Harjito Mudho Darsono.

Struktur Naratif Lakon *Thothok Kerot*

Sebelum menelisik struktur naratif lakon *Thothok Kerot*, akan dikemukakan cerita ringkas lakon tersebut. Diceritakan, Nyai Adalwerdi, seorang raseksi puteri Bramanandha seorang brahmana di Gegelang mencintai Raden Panji Asmara Bangun. Cintanya terhadap Raden Panji Asmara Bangun membuatnya berbuat nekat, menjelma sebagai Dewi Sekartaji untuk mengelabui Raden Panji Asmara Bangun. Dengan bantuan seorang demang di Lodaya Blitar bernama Eyang Buta Locaya, Adalwerdi berubah menjadi seorang puteri cantik jelita, tetapi naas sebelum mendapatkan cinta Panji, usaha Adalwerdi digagalkan oleh Bancak Dhoyok yang menyumpahnya menjadi arca bernama *Thothok Kerot*.

Lakon *Thothok Kerot*, yang dijadikan data penelitian ini, dipentaskan pada acara *suran* di Dusun Maron, Desa Senden pada bulan April, tahun 2018. Lakon ini digelar setelah Ki Harjito Mudho Darsono *nyantrik* ('berguru') pada Ki Manteb Sudarsono yang notabene adalah dalang wayang kulit purwa tradisi Surakarta. Berdasarkan pengamatan terhadap pertunjukan wayang *krucil* lakon *Thothok Kerot* Ki Harjito Mudho Darsono tersebut, dapat dikatakan bahwa tradisi *pakeliran* Ki Manteb Soedarsono sebagai gurunya membawa pengaruh besar kepada pertunjukannya. Seperti telah diketahui oleh masyarakat, khususnya masyarakat pedalangan, *pakeliran* Ki Manteb Soedarsono dikategorikan sebagai *pakeliran* tradisi Surakarta. Oleh karena itu, pengadegan dalam struktur naratif disajikan dengan mengikuti

pengadegan wayang kulit purwa tradisi Surakarta seperti dikemukakan oleh Nojowirongko (1960). Dikemukakan oleh Nojowirongko (1960) bahwa pengetahuan pedalangan tradisi Surakarta di dalamnya terdapat lima hal penting yang dapat digunakan dalang untuk menyampaikan isi lakon. Adapun lima hal tersebut yakni: (1) *carita*, (2) *laras*, (3) *sabet*, (4) *kaweruh*, dan (5) *pakeliran*. Nojowirongko (1960, p. 11) mengatakan bahwa *carita* atau deskripsi dalang terdiri dari *janturan*, *pocapan*, *ginem*, dan *antawacana*. Berkaitan dengan analisis struktur lakon dalam arti alur cerita wayang bagian *antawacana* tidak dibicarakan. *Laras* meliputi *sulukan*, *karawitan* wayang, *tembang*, dan *signal* dalang berupa *kombangan*, *dhodhogan*, dan *keprakan*. *Kaweruh* terdiri dari cacad seorang dalang, susunan adegan, golongan wayang, *wanda*, *kayon*, dan sebagainya. Berkaitan dengan analisis struktur naratif lakon, bagian *kaweruh* hanya akan dibicarakan mengenai susunan adegan, bentuk *carita*, dan *laras*.

Nojowirongko (1960, p. 58) menyatakan bahwa stuktur pementasan *pakeliran* tradisi Surakarta disesuaikan dengan rentang titi nada dasar bunyi gamelan yang disebut *pathet*. Dalam pertunjukan wayang kulit purwa seperti dikemukakan Nojowirongko (1960) tersebut terdapat tiga wilayah *pathet* ialah *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Dalam setiap wilayah *pathet* terdiri atas *jejer* dan *adegan-adegan*.

Wilayah *pathet nem* meliputi *jejer* atau adegan pertama. *Jejer* biasanya terjadi di istana, raja bertahta di hadapan punggawa. Pada bagian ini suatu peristiwa sedang dibahas dan disusun untuk menghasilkan jalan keluarnya. *Jejer* meliputi (a) *Kèndel Gapura*, bagian ini menceritakan raja melihat keindahan gapura istana sebagai penghibur hati raja dan sebagai simbol keagungan kerajaan; (b) Adegan *Kedhatonan*, adegan ini menceritakan pertemuan raja dengan keluarganya baik saudara, permaisuri atau jika belum menikah bertemu dengan orang tua sang raja dilanjutkan dengan *limbukan*, yaitu dialog antara tokoh Limbuk dan Cangkik. Mereka berbincang-bincang berbagai hal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari, kadang-kadang dengan lawakan, tarian, dan nyanyian (Groenendaal, 1987, pp. 280–285); (c) Adegan *Pasowanan nJawi* atau *Paséban nJawi*, bagian ini menceritakan tentang para panglima

yang mempersiapkan prajurit, apabila menggunakan *gendhing* iringan, maka harus disertai dengan *janturan* yang dilanjutkan *ginem*. Setelah adegan berakhir dilanjutkan *Budhalan* dan *Perang Ampyak*; (d) Adegan *Sabrangan*, bagian ini berlangsung setelah semua rangkaian *jejer* selesai. Adegan ini biasanya berada di sebuah negara yang berada di luar pulau Jawa atau seberang lautan. Sering juga adegan *sabrangan* ini rangkap. Setelah adegan *sabrangan* selesai dilanjutkan *Perang Gagal*. Sesuai *Perang Gagal*, Suyanto (Murtiyoso et al., 2007) menambahkan satu adegan yang disebut adegan *magag*. Adegan *magag* merupakan adegan setelah *perang gagal*, menjelang transisi dari *pathet nem* ke *pathet sanga*.

Wilayah *pathet sanga* meliputi: Adegan *Pandhita*, *Gara-gara* yang meliputi Adegan *Sampak Tanggung*. Adegan *Gara-gara*, dalam tradisi *pakeliran* Surakarta, bukan merupakan adegan yang dibakukan seperti dalam tradisi *pakeliran* Yogyakarta. Adegan *Gara-gara* dalam *pakeliran* gaya Surakarta dihadirkan dalam pertunjukan apabila (1) lakonnya pendek, (2) terdapat adegan satria agung bertapa di hutan. Setelah adegan *gara-gara* berakhir dilanjutkan Adegan *Pandhita/Pertapan* (Nojowirongko, 1960, p. 58). Adegan *Pandhita* merupakan adegan yang mempunyai *setting* di sebuah *pertapan* dengan tokoh seorang ksatria diiringi *panakawan* menghadap seorang pertapa, biasanya kakek-buyutnya (Groenendaal, 1987, pp. 327–328). Setelah adegan *Pertapan* selesai, kesatria turun dari gunung dan dilanjutkan *Perang Kembang* (Nojowirongko, 1960, p. 58). *Perang Kembang* dalam tradisi Surakarta merupakan jenis perang dalam *pathet sanga* antara ksatria dengan raksasa, atau ksatria melawan hewan hutan di mana hewan ini merupakan penjelmaan dari dewa yang terkena kutuk. Adegan *Sampak Tanggung* ini selalu terjadi dengan *setting* di istana raja pada adegan pembuka atau salah satu pendukungnya, terkadang di istana musuh atau pendukungnya terjadi pertemuan lagi antara kedua belah pihak yang selanjutnya diikuti *Perang Sintrèn* atau *Bégalan*. *Perang Sintrèn* merupakan perang dalam *pathet sanga* di mana pihak musuh selalu kalah (Groenendaal, 1987, p. 328).

Wilayah *pathet manyura* meliputi *adegan manyura*. Adegan ini sering kali lebih dari dua adegan bahkan bisa tiga adegan, perangnya

bernama *perang sampak manyura*. Adegan *manyura* meliputi (a) *Perang Sampak, Amuk-amukan, Tayungan*. *Perang amuk-amukan* bisa juga disebut dengan *Perang Brubuh*, yakni perang akhir dan menentukan antara kedua belah pihak beserta pengikut masing-masing dengan kemenangan akhir pada pihak yang benar (Groenendael, 1987, p. 328); (b) Adegan *Tanceb Kayon, Golèkan* atau *Gambyongan*. Adegan ini memuat tarian pada pesta kerajaan dalam merayakan kemenangan, dilanjutkan menancapkan *kayon* di *gedebog*

atas, tepatnya di bagian tengah-tengah *kelir* sebagai pertanda berakhirnya pergelaran lakon (Groenendael, 1987, p. 329).

Berdasarkan kaidah-kaidah pementasan lakon tradisi *pakeliran* Surakartaseperti telah dipaparkan tadi, berikut dikemukakan struktur naratif lakon *Thothok Kerot* versi Ki Harjito Mudho Darsono beserta bentuk *gendhing* sebagai iringan, *sulukan*, dan pembagian adegan sesuai *pathet*. Adapun struktur naratif pementasan lakon *Thothok Kerot* versi Ki Harjito Mudho Darsono dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Struktur naratif pementasan lakon *Thothok Kerot* versi Ki Harjito Mudho Darsono

No	Naratif	Keterangan	Iringan
1. Pathet Nem			
a. Jejer Negara Jenggala			
1).	Tokoh	Prabu Lembu Amiluhur, Patih Kudana Warsa, Panji Kartala, dan Panji Asmarabangun.	
2).	Deskripsi (<i>Janturan</i>)	Menceritakan keindahan kerajaan, kehebatan punggawa raja, banyaknya punggawa yang datang mengikuti <i>paséwakan</i> .	<i>Gendhing Ayak-ayak Sléndro Pathet Manyura</i> , dilanjutkan <i>ladrang Sri Katon</i> , <i>laras sléndro pathet nem</i>
3).			<i>Suluk Pathet Nem Jejakan</i> , <i>laras sléndro pathet nem</i>
4).	Masalah (<i>Ginem</i>)	Kerajaan Jenggala dipimpin seorang raja bernama Prabu Lembu Amiluhur. Prabu Lembu Amiluhur dihadap oleh Patih Kudana Warsa dan Panji Kartala. Pertemuan membicarakan mimpi Prabu Lembu Amiluhur. Dalam mimpi itu Panji Asmarabangun dan Sekartaji tenggelam dalam musibah air bah.	<i>Gendèran</i>
5).			<i>Suluk Pathet Nem Jugag</i> , <i>laras sléndro pathet nem</i>
6).	Masalah (<i>Ginem</i>)	Patih Kudanawarsa berpendapat bahwa itu adalah isyarat akan adanya bencana bagi pernikahan Panji Asmarabangun dan Sekartaji yang baru saja terlaksana.	<i>Gendèran</i>
b. Babak Unjal			
1).	Tokoh	Panji Asmarabangun	
2).	Masalah (<i>Ginem</i>)	Prabu Lembu Amiluhur yang merasa khawatir akhirnya memanggil Panji Asmarabangun untuk menghadap. Setelah ditanya tentang keadaan rumah tangganya, Panji Asmarabangun mengaku jika baik-baik saja.	<i>Srepeg Kediri</i> , <i>laras sléndro pathet nem</i> dilanjutkan <i>ketawang Kinanthi Sandhung</i> , <i>laras sléndro pathet manyura</i> dan <i>langgam Setyatuhu</i> , <i>laras pélog pathet nem</i>
3).	Tindakan (<i>Sabet</i>)	Panji Asmara Bangun meninggalkan <i>paséwakan</i> .	<i>Srepeg Kediri Sléndro Pathet Nem</i>
c. Kondur Kedhaton			
1).	Tokoh	Prabu Amiluhur, Patih Kudanawarsa, Panji Kartala.	
2).	Masalah (<i>Ginem</i>)	Jawaban Panji Asmarabangun tidak membuat Prabu Lembu Amiluhur tenang. Ia tetap mengingatkan Panji Asmarabangun agar selalu waspada mengingat usia pernikahan mereka masih muda. Prabu Amiluhur meminta Patih Kudanawarsa dan Panji Kartala untuk mengawasi keberadaan Panji Asmarabangun. Prabu Amiluhur hendak pergi ke sanggar pamujan untuk berdoa.	<i>Ada-ada Sléndro Pathet Nem</i>
3).	Deskripsi (<i>Pocapan</i>)	Prabu Amiluhur meminta petunjuk Tuhan yang Maha Esa mengenai arti dari mimpinya.	<i>Ketawang Padhang Bulan</i> , <i>laras sléndro pathet manyura</i>
d. Taman Jenggala			
1).	Tokoh	Emban Menis, Pekathik Jaga Loka	

- 2). Masalah
(*Ginem*) Emban Menis, Pekathik Jaga Loka sedang membersihkan taman Jenggala dilanjutkan bersendau-gurau untuk menghilangkan kepenatan dengan cara menyanyikan beberapa tembang.
- Gendhing Ayak-ayak Sléndro Pathet Nem kalajengaken ketawang Sinom Parijatha, laras sléndro pathet manyura. Bawa sekar macapat Dhandhanggula, laras pélog pathet nem katampi langgam Nyidhamsari, laras pélog pathet nem. Bawa sekar macapat Sinom katampi langgam Yèn Ing Tawang Ana Lintang, laras pélog pathet nem. Jine-man Adu Semu, laras pélog pathet nem*
- e. Paséban Jawi**
- 1). Tokoh Patih Kudanawarsa, Panji Buntaran, Raden Gunungsari, Panji Kartala, Demang Papar.
- 2). Masalah
(*Ginem*) Patih Kudanawarsa memerintahkan Panji Kartala, Panji Buntaran, Raden Gunungsari, dan Demang, serta prajurit untuk berjaga di tapal batas kerajaan Jenggala, berkaitan dengan mimpi yang dialami oleh Prabu Lembu Amiluhur. Patih Kudanawarsa berkeinginan untuk selalu siap siaga ketika negara mengalami marabahaya.
- Ada-ada Padupan Sléndro Pathet Nem. Srepeg Kediri Sléndro Pathet Nem*
- f. Guwa Séla Balé**
- 1). Tokoh Eyang Buta Locaya, Adalwerdi.
- 2). Deskripsi
(*Janturan*) Eyang Buta Locaya dihadap oleh adiknya yang bernama Adalwerdi.
- 3). Masalah
(*Ginem*) Adalwerdi mengutarakan keinginannya untuk bisa dipersunting oleh Panji Asmara Bangun. Eyang Buta Locaya sadar bahwa keinginan tersebut tidak mungkin terwujud karena Adalwerdi memiliki wujud raksasa. Selain itu, Panji Asmara Bangun telah memiliki istri yang bernama Sekartaji. Karena kasihan terhadap adiknya, Kyai Buta Locaya bersedia mengantarkan adiknya ke Kediri.
- 4). Tindakan
(*Sabetan*) Eyang Buta Locaya dan Adalwerdi pergi ke Kediri.
- Srepeg Kediri Sléndro Pathet Nem di-lanjutkan Ada-ada Greget Saut Nem
Ada-ada Greget Saut Sléndro Pathet Nem
Srepeg Kediri Sléndro Pathet Nem*
- g. Tapel Wates Negara Jenggala**
- 1). Tokoh Jaya Sengara, Senapati Dhendha Wacana, Jaya Prakasa, Raden Gunungsari, Panji Buntaran, Panji Kartala.
- 2). *Ada-ada Greget Saut Nem*
- 3). Masalah
(*Ginem*) Prajurit Guwa Séla Balé yang telah sampai di Kediri mengutarakan niatnya untuk menemui Panji Asmara Bangun atas permintaan Adalwerdi. Panji Buntaran yang mengetahui niat prajurit Guwa Séla Balé tidak baik, Panji Buntaran tidak mengizinkan prajurit Guwa Séla Balé yakni Jaya Sengara dan Dhendha Wacana untuk menemui Panji Asmarabangun.
- 4). Tindakan
(*Perang*) Terjadi peperangan antara prajurit Guwa Séla Balé melawan prajurit Kediri. Prajurit Guwa Séla Balé mengalami kekalahan lalu mundur menjauh.
- Gendèran
Srepeg Kediri Sléndro Pathet Nem*
- h. Gapuran Keputrèn Negara Jenggala**
- 1). Tokoh Eyang Buta Locaya
- 2). Masalah
(*Pocapan*) Kyai Buta Locaya berinisiatif untuk menempuh jalan lain, yakni dengan *nyidra* ('menculik') Dewi Sekartaji secara gaib. Dewi Sekartaji yang sedang tertidur pulas di *Keputrèn Jenggala* diculik dan diganti dengan Adalwerdi.
- Srepeg Kediri Sléndro Pathet Nem seseg menjadi srepeg Kediri Sléndro Pathet Sanga dilanjutkan Suluk Pathet Sanga Wetah*
- i. Keputrèn Jenggala**
- 1). Tokoh Panji Asmarabangun, Dewi Sekartaji.
- 2). Tindakan
(*Sabetan*) Dewi Sekartaji dan Panji Asmarabangun memadu kasih di peraduan. Akhirnya, keduanya menuju *Bangsal Keraton Jenggala* dan terlelap di sana. Di saat keduanya tertidur, Kyai Buta Locaya datang menculik Dewi Sekartaji dan ditukar dengan
- Srepeg Kediri Sléndro Pathet Sanga di-lanjutkan Ada-ada Pathet Sanga.*

Sekartaji palsu jelmaan Adalwerdi. Dewi Sekartaji asli digendong Kyai Bota Locaya dibawa terbang. Tanpa sadar Panji Asmarabangun mengajak Sekartaji palsu masuk Kerajaan Jenggala.

2. *Pathet Sanga*

a. *Gara-gara*

- 1). Tokoh Bancak dan Dhoyok.
- 2). (*Ginem*) Bancak dan Dhoyok sedang bersenda-gurau di taman Jenggala. Di tengah sedang bercanda, mereka melihat Panji Asmarabangun sedang bercumbu dengan wanita yang bukan Dewi Sekartaji. Bancak dan Doyok yang memiliki kemampuan melihat makhluk gaib segera menemui Panji dan menyandarkan Panji Asmarabangun. *Srepeg Kediri Sléndro Pathet Sanga. Ketawang Ilir-Ilir, laras sléndro pathet sanga. Bawa sekar macapat Kinanthi dilanjutkan langgam Nusul, laras sléndro pathet sanga. Jineman Klambi Lurik, laras sléndro pathet sanga.*

b. *Bangsas Keraton Jenggala*

- 1). Tokoh Panji Asmarabangun, Dewi Sekartaji palsu.
- 2). (*Pocapan*) Adalwerdi hendak lari karena ketakutan. Namun berhasil ditahan oleh Bancak dan Doyok. Panji Asmarabangun diminta untuk menjebak Adalwerdi agar naik ke lumbung agung kerajaan Kediri, dan akan ditusuk menggunakan bambu kuning, senjata pelumpuh bangsa siluman. Panji Asmarabangun menemui Adalwerdi dengan dalih akan mengadakan tasyakuran. Panji meminta tolong Sekartaji palsu untuk mengambil padi di lumbung agung. Adalwerdi bersedia dan berangkat. *Srepeg Kediri Sléndro Pathet Sanga, dilanjutkan Suluk Pathet Manyura*

3. *Pathet Manyura*

a. *Lumbung Agung Keraton Jenggala*

- 1). Tokoh Bancak, Dhoyok, Dewi Sekartaji palsu, Panji Asmarabangun. *Srepeg Kediri Sléndro Pathet Manyura*
- 2). Masalah (*Ginem*) Bancak dan Dhoyok segera mengambil bambu kuning yang diruncingkan ujungnya. Posisi lumbung yang tinggi membuat Bancak dan Dhoyok harus menusuk Sekartaji palsu dari bawah.

b. *Lumbung Alit Keraton Jenggala*

- 1). Tokoh Bancak, Dhoyok, Dewi Sekartaji palsu, Panji Asmarabangun.
- 2). Tindakan (*Sabetan*) Bancak dan Dhoyok menusuk pantat Sekartaji palsu dengan bambu kuning. Dewi Sekartaji palsu kembali ke wujud aslinya menjadi Adalwerdi. Adalwerdi jatuh dengan posisi terduduk dengan mata yang melotot dan gigi yang meringis menahan sakit (*kerot-kerot*). Adalwerdi yang kesakitan akhirnya menjadi sebuah arca yang dinamakan *Thothok Kerot*. (*Tanceb Kayon*) *Sampak Guntur dilanjutkan Ayak-ayak Pamungkas, laras sléndro pathet manyura*

Dari tabel 1 yang telah dijabarkan di atas, dapat dikatakan bahwa satuan naratif untuk lakon *Thothok Kerot Ki Harjito Mudho Darsono* menyatu dengan unsur-unsur penyangga dan kaidah pementasan. Adapun satuan naratif yang berhasil diidentifikasi meliputi pembagian *pathet*, bentuk adegan, perang, deskripsi, tindakan, *sulukan*, dan gending iringan.

Seperti dikatakan di depan bahwa lakon *Thothok Kerot Ki Harjito Mudho Darsono* sangat dekat dengan tradisi pewayangan Surakarta. Oleh karena itu, pembagian *pathet* juga mengikuti *pakeliran* Surakarta. Pembagian *pathet* dalam tradisi pewayangan Surakarta terdiri dari: *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura* (Nojowirongko,

1960, p. 14). Jika dilihat dari tabel 1, pembagian *pathet* lakon *Thothok Kerot Ki Harjito Mudho Darsono* juga terdiri dari *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Pembagian *pathet* mempunyai peran penting dalam penyajian *gendhing* iringan wayang sebab digunakan sebagai bangunan alur cerita lakon wayang.

Pathet Nem lakon *Thothok Kerot Ki Harjito Mudho Darsono* dimulai dari *jejer* Negara Jenggala, adegan *Babak Unjal* Panji Asmarabangun, adegan *Kondur Kedhaton*, adegan *Taman Jenggala*, adegan *Paséban Jawi*, adegan *Guwa Séla Balé*, adegan Perang *Pathet Nem*, Adegan *Tapel Wates Negara Jenggala*, adegan *Gapuran Keputrèn Negara Jenggala*, diakhiri adegan *Keputrèn Negara Jenggala*.

Pathet Sanga dimulai dengan adegan *Gara-gara* di *Keputrèn*. *Pathet Sanga* diakhiri dengan adegan Panji Asmarabangun di *Bangsas Keraton Jenggala*.

Pathet Manyura dimulai dengan adegan *Lumbung Agung* Negara Jenggala. *Pathet* ini diakhiri dengan adegan *Lumbung Alit keraton Jenggala*, dan adegan *Tanceb Kayon*.

Adegan perang dalam tradisi pewayangan Surakarta merupakan rangkaian terakhir dari sebuah *jejer* atau adegan, baik yang dimulai dari suatu perjalanan maupun dari suatu tempat terjadinya peristiwa. Menurut jenisnya, adegan perang dibagi menjadi *Perang ampyak*, *Perang Gagah*, *Perang Kembang*, *Perang Sintrèn*, *Perang Sampak Tanggung*, dan *Perang Brubuh*. Berdasarkan tabel 1 dapat dikatakan perang yang ditampilkan dalam lakon *Thothok Kerot* Ki Harjito Mudho Darsono tidak banyak. Pada wilayah *pathet nem* terdapat tindakan berupa *budhalan* yang hanya *digedhong* ('dinarasikan tanpa ada adegan di *kelir*'). Dalam narasi diceritakan Panji Kartala, Panji Buntaran, Raden Gunungsari dan Demang Papar berangkat meninggalkan Jenggala untuk menjaga keamanan di tapal batas kerajaan Jenggala. Tindakan berikutnya berupa perang yang dapat disetarakan dengan *Perang Gagah* yaitu peperangan antara Panji Kartala, Panji Buntaran, Raden Gunungsari, dan Demang Papar melawan prajurit Sela Balé yakni Jaya Sengara dan Dhendha Wacana. Pada *pathet sanga* tidak terdapat perang. Di sini tindakan berupa *pocapan* (narasi) tentang Bancak dan Dhoyok memberitahu Panji Asmarabangun bahwa yang sedang bersamanya saat itu adalah seorang raseksi yang menjelma menjadi istrinya, Dewi Sekartaji. Bancak menyarankan kepada Panji sebuah strategi untuk membunuh Adalwerdi. Pada *pathet manyura*, tindakan yang setara dengan perang adalah Bancak membawa bambu kuning lalu Dhoyok menusuk pantat Adalwerdi dengan bambu kuning itu hingga raseksi itu kesakitan dan berubah menjadi sebuah arca bernama *Thothok Kerot*.

Deskripsi dalam pementasan lakon wayang disebut *catur*. Murtiyoso (1981, p. 6) mengatakan bahwa *catur* yaitu semua wujud bahasa atau wacana yang diucapkan oleh dalang di dalam *pakeliran*. Senada dengan Murtiyoso, Suyanto (Murtiyoso et al., 2007, p. 10) menyatakan bahwa *catur* merupakan semua bentuk ekspresi dalang lewat

wacana yang berupa narasi maupun dialog tokoh dalam *pakeliran*. Nojowirongko (1960, p. 12) mengistilahkan *catur* ini dengan *carita*. Selanjutnya dalam tulisan ini penulis menggunakan istilah *catur* untuk menyebut deskripsi. Deskripsi/*catur* pementasan lakon *Thothok Kerot* versi Ki Harjito Mudho Darsono, dapat digolongkan menjadi tiga jenis yakni *janturan*, *pocapan*, dan *ginem*. Ketiga deskripsi tersebut sebenarnya mempunyai fungsi yang sama yaitu sebagai pendeskripsian atau pelukisan adegan yang diinginkan oleh dalang untuk mendukung tercapainya suasana. Pembedanya terletak pada penggunaannya dan keterkaitannya dengan unsur gamelan (Murtiyoso et al., 2007, p. 10).

Sulukan dalam pertunjukan wayang adalah nyanyian dalang dalam mengawali atau menyelengi suatu adegan untuk memberikan deskripsi adegan yang telah berlangsung di tengah kelir (Hadiprayitno, 2009, p. 293). *Sulukan* terdiri dari dua unsur yaitu lagu dan syair/*cakepan*. Lagu *sulukan* mengikuti nada dan *pathet* di dalam gamelan, seperti *suluk pathet nem wantah*, *suluk pathet sanga wantah*, *suluk pathet manyura wantah*, dan sebagainya. Syair atau *cakepan* dalam *sulukan* merupakan kisah atau cerita yang diambil dari nyanyian *sekar ageng*, *sekar tengahan*, dan *sekar macapat* (Junaidi, 2016, p. 186). Ada tiga jenis *sulukan* yaitu *pathetan*, *sendhon*, dan *ada-ada*. Dalang disamping menyanyikan *sulukan* juga menyanyikan *kombangan* dan *tembang*. Berdasarkan tabel 1 *sulukan*, *kombangan* dan *tembang* yang dipergunakan dalam lakon *Thothok Kerot* Ki Harjito Mudho Darsono menurut jenisnya antara lain *Sulukan Pathetan Pathet Nem Jejer*; *Sulukan Pathetan Pathet Sanga Wantah*; *Sulukan Pathetan Pathet Manyura Wantah*; *Suluk Pathetan Pathet Nem Jugag*; *Suluk Sendhon Gapuran/Pathet Kedhatonan*; *Suluk Ada-ada Sléndro Pathet Nem*; *Ada-ada Padupan*; *Ada-ada Greget Saut Nem*; *Ada-ada Greget Saut Nem* dengan lirik dan *céngkok* yang lain; *Ada-ada Greget Saut Nem* dengan lirik *Sekar Macapat Kinanthi Serat Rama* dan *céngkok* yang lain; *Ada-ada Sanga Cathok*; *Ada-ada Sanga*; *Kombangan Gendhing Ayak-ayak Sléndro Pathet Manyura*; *Kombangan* transisi dari *Gendhing Ayak-ayak Sléndro Pathet Manyura* menuju *Ladrang Srikaton Sléndro Pathet Nem*.

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa *gendhing-gendhing* iringan yang dipergunakan dalam lakon *Thothok Kerot* versi Ki Harjito Mudho Darsono ialah *Gendhing Patalon*; *Gendhing Jejeran/adegan*: (1) *Jejer*, *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Ayak-ayak Sléndro Pathet Manyura minggah Ladrang Srikaton*, laras *sléndro pathet nem*; (a) *Babak Unjal*: *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Srepeg Kedirièn Sléndro Pathet Nem kalajengaken buka celuk Ketawang Kinanthi Sandhung*, laras *sléndro pathet nem*; *Langgam Setyatuhu*, laras *pélog pathet nem*; (b) *Adegan Kondur kedhaton*: *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Ketawang Padhang Bulan*, laras *sléndro pathet manyura*; *Ayak-ayak Sléndro Pathet Nem kalajengaken buka celuk Ketawang Sinom Parijatha*, laras *sléndro pathet sanga*; *bawa sekar macapat Dhandhinggula kalajengaken Langgam Nyidhamsari*, laras *pélog pathet nem*; *bawa sekar macapat Sinom kalajengaken Langgam Yèn Ing Tawang Ana Lintang*, laras *pélog pathet nem*; *Jineman Adu Semu*, laras *pélog pathet nem*; (c) *Paséban Jawi*: *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Srepeg Kedirièn Sléndro Pathet Nem*. (2) *Adegan Guwa Séla Balé*, *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Srepeg Kedirièn Sléndro Pathet Nem*. (3) *Adegan Tapel Wates Negara Jenggala*: *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Srepeg Kedirièn Sléndro Pathet Nem*. (4) *Adegan Gapuran Keputrèn Negara Jenggala*: *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Sampak Sléndro Pathet Nem dados Srepeg Kedirièn Sléndro Sanga*. (5) *Adegan Keputrèn Negara Jenggala*: *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Srepeg Kedirièn Sléndro Sanga*. (6) (a) *Gara-gara*: *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Srepeg Kedirièn Sléndro Pathet Sanga*, *ketawang Ilir-ilir*, laras *sléndro pathet sanga*; *bawa sekar Macapat Kinanthi*, laras *sléndro pathet sanga*; *Jineman Klambi Lurik*, laras *sléndro pathet sanga*; (b) *Adegan Bangsal Keraton Jenggala*: *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Srepeg Kedirièn*, laras *sléndro pathet manyura*. (7) *Adegan Lumbung Agung Keraton Jenggala*: *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Srepeg Kedirièn Sléndro Pathet Manyura*. (8) *Adegan Lumbung Alit Keraton Jenggala*: *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Sampak Guntur Kedirièn Sléndro Pathet Manyura*. (10) *Tanceb Kayon*: *gendhing* iringan yang digunakan ialah *Sampak Guntur Kedirièn*, laras *sléndro pathet manyura*; *Ayak-ayak Pamungkas*, laras *sléndro pathet manyura*.

Adegan perang dalam pertunjukan pakeliran wayang *krucil* lakon *Thothok Kerot* versi Ki Harjito Mudho Darsono semua diiringi bentuk *gendhing srepeg* dan *sampak*.

Simpulan

Berdasarkan analisis struktur naratif model Becker, seperti yang disarikan Kasidi, dapat dikatakan bahwa lakon *Thothok Kerot* yang dipentaskan oleh Ki Harjito Mudho Darsono merupakan salah satu dari versi lakon wayang *krucil* yang telah terpengaruh *caking pakeliran* gaya Surakarta. Pengaruh ini terutama tampak pada pembagian *pathet*, bentuk *jejeran* atau *adegan*, deskripsi, dan tindakan. Untuk iringan *pakeliran*, khususnya *gendhing karawitan* masih belum banyak mengalami perubahan.

Kepustakaan

- Astuti, S. R., & Nurwanti, Y. H. (2018). *Wayang Timplong: Bentuk Pertunjukan dan Pelestarian*. Balai Pelestarian Nialai Budaya (BPNB).
- Becker, A. L. (1979). *Tex-Building, Epistemology, and Aesthetics in Javanese Shadow Theatre*. In A. L. Becker, A. A. Yengoyan, & Et.al. (Eds.), *The Imagination and Reality: Essays on Southeast Asia Coherence System*. Ablex Publication.
- Groenendaal, V. M. C. van. (1987). *Dalang di Balik Wayang*. Pustaka Utama Grafiti.
- Hadiprayitno, K. (2004). *Teori Estetika untuk Seni Pedalangan*. Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hadiprayitno, K. (2009). *Filsafat Keindahan Suluk Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta: Pemahaman Konsep Suluk sebagai Jalan ke Arah Keluhuran Budi dan Moralitas Bangsa*. Bagaskara.
- Irawanto, R. (2018). Wayang *krucil* panji identitas ideologi kultural masyarakat Jawa Timur. *Nuansa Journal of Arts and Design*, 1(2), 94–102.
- Irawanto, R. (2019). Pergelaran Wayang *Krucil*. Marginalisasi Warisan Budaya Panji di Jawa Timur. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 672–679.
- Junaidi. (2016). *Pengetahuan Dasar Seni Pedalangan*.

- CV. Arindo Nusa Media.
- Kamajaya. (1992). *Serat Centhini jilid II*. Yayasan Centhini.
- Kasidi. (1995). *Lakon Wayang Kulit Purwa Palasara Rabi Suntingan Teks Dan Analisis Struktural*. Universitas Gadjah Mada.
- Maridjan. (2017). *Wawancara Maridjan*.
- Murtiyoso, B. (1981). *Pengetahuan Pedalangan*. ASKI Surakarta.
- Murtiyoso, B., Suyanto, K., & Sumanto. (2007). *Teori Pedalangan: Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. ISI Surakarta dan CV Ska Production.
- Nojowirongko. (1960). *Serat Tuntunan Pedhalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi Djilid I*. Tjabang Bagian Bahasa.
- Nugroho, W. S. Y. (2016). *Kajian Estetik Pertunjukan Wayang Klithik Lakon Thothok Kerot Sajian Ki Harjito Mudho Darsono* [Institut Seni Indonesia Surakarta]. [http://repository.isi-ska.ac.id/1340/1/Wejo Seno Yuli N.pdf](http://repository.isi-ska.ac.id/1340/1/Wejo_Seno_Yuli_N.pdf)
- Soesiana, K. E., & dkk. (1994). *Lagon Vokal Dhalang Jawa Timuran*. Dinas P dan K Daerah Propinsi Tingkat 1 Jawa Timur.
- Sudikan, S. Y. (1994). *Wayang Krucil yang Merana, Nyaris Tidak Dikenal Lagi*. Bentara Budaya Jakarta.
- Sumaryanto, B. E. (1996). *Pementasan Wayang Mbahe dalam Upacara Manganan di Desa Janjang Kabupaten Blora*. ISI Yogyakarta.
- Utomo, B. (2015). *Fungsi Pertunjukan Wayang Krucil Lakon Bedhab Medhahyin dalam Ritual Manganan Janjang Di Kabupaten Blora*. ISI Surakarta.
- Vantilah. (2018). *Wawancara Vantilah: Keturunan Dalang Siram Atmasastra*.
- Widodo, W. E. (1999). *Fungsi Pertunjukan Wayang Krucil Lakon Bedhab Medhahyin Dalam Ritual Manganan Janjang Di Kabupaten Blora*. ISI Surakarta.
- Wikunandha, S. S. D. (2015). *Wayang Ritual Mbah Gandrung Desa Pagung Kabupaten Kediri Tinjauan Etnomusikologis*. ISI Yogyakarta.