

Struktur Naratif Lakon *Bratayuda* Jombor (*Narrative Structure of Bratayuda Jombor Performance*)

Krystiadi

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

Abstract

The Jombor version of the Bratayuda Puppet Performance (PWLB) has developed since the end of the 19th century. Since 2005, the Jombor version of PWLB has never been performed anymore. In fact, the Jombor version of PWLB has unique pattern and structure of performance. Given these things, preservation and documentation of the Jombor version of PWLB are urgently needed. Therefore, the transcription and discovery of the Jombor version of PWLB structure pattern by Ki Kristiaji is important. This study has used Becker's narrative structure simplified by Kasidi to find the pattern of PWLB structure. This study has also used analytical description method. The results of the analysis show that there are several scenes and war scenes of traditional patterns that are not found in the Jombor version of PWLB. These scenes include scenes of gapuran, kondur kedhaton, kapalan, pandhita, sintrèn, gambyongan, and all kinds of wars. The performance structure that is strictly followed is the division of the performance into three timelines, but the internal structure of the timeline such as the main scene is not always followed and ended by war. There is main scene followed by particular scene but is ended by war and there is main scene that is immediately ended by war. There is even one timeline in one scene followed by scene and war inside another main scene. Also, the internal structure of the main scene is not always composed by descriptions, dialogues, and actions. Some scenes of the Jombor version of PWLB do not have any descriptive elements. Meanwhile, the supporting elements in the form of sulukan (mood son), gending (instrumentalia), dhodhogan-keprakan are used by puppet masters by adjusting to the needs of the stage. Based on the results of the analysis, the arrangement of the scenes according to the traditional pattern and Becker's narrative structure simplified by Kasidi is not rigid and coercive. These patterns are flexible according to the needs of the performanes.

Keywords: Structure of Puppet Performance; Bratayuda; Jombor

Abstrak

Pertunjukan Wayang Lakon *Bratayuda* (PWLB) versi Jombor tercatat telah berkembang sejak akhir abad 19. Sejak tahun 2005, PWLB versi Jombor tidak pernah dipentaskan lagi. Setelah ditelisik, PWLB versi Jombor memiliki keunikan dalam pola dan struktur lakonnya. Mengingat dua hal tersebut, usaha pelestarian dan pendokumentasian PWLB versi Jombor mendesak untuk dilakukan. Transkripsi dan penemuan pola struktur PWLB versi Jombor dengan dalang Ki Kristiaji dimaksudkan untuk menjawab hal itu. Dalam penelitian ini digunakan konsep struktur naratif Becker seperti direduksi oleh Kasidi untuk menemukan pola struktur PWLB. Adapun strategi analisis kajian ini menggunakan metode deskripsi analitik. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada beberapa adegan dan perang menurut pola tradisi

yang tidak ditemukan dalam *PWLB* versi Jombor. Adegan tersebut antara lain adegan *gapuran*, *kondur kedhaton*, *kapalan*, *pandhita*, *sintrèn*, *gambhyongan*, dan semua jenis perang. Struktur lakon yang diikuti secara ketat adalah pembagian lakon menjadi tiga *pathet*, tetapi struktur internal *pathet* seperti *jejer* tidak selalu diikuti adegan dan diakhiri perang. Terdapat *jejer* yang diikuti adegan tetapi tidak diakhiri perang dan ada *jejer* yang langsung diakhiri perang. Bahkan ada satu *jejer* dalam suatu *pathet* diikuti adegan dan perang dalam kerangka *pathet* yang lain. Struktur internal *pathet* juga tidak selalu disusun oleh deskripsi, *ginem*, dan tindakan. Beberapa adegan *PWLB* versi Jombor tidak memiliki unsur deskripsi. Sedangkan unsur penyangga berupa *sulukan*, *gending*, *dhodhogan-keprakan* digunakan dalang dengan menyesuaikan kebutuhan pentas. Berdasarkan hasil analisis, susunan adegan menurut pola tradisi dan konsep struktur naratif Becker yang direduksi Kasidi tidak bersifat kaku dan memaksa. Pola-pola tersebut bersifat luwes disesuaikan kebutuhan lakon.

Kata kunci: Struktur Lakon Wayang; *Bratayuda*; Jombor

Pengantar

Pertunjukan wayang kulit purwa dengan lakon *Bratayuda* (selanjutnya disebut dengan *PWLB*) memiliki peranan penting bagi masyarakat Klaten. Ia telah menjadi bagian hidup sejak lama, yang harus hadir dalam tradisi ritual *nyadranan*. *PWLB* paling tidak telah eksis sejak tahun 1880 (Kats dalam Marsono, 1993, p. 46). Sampai tahun 1993, *PWLB* masih diselenggarakan di banyak tempat oleh masyarakat kabupaten Klaten. Keberadaannya disebutkan memiliki makna yang sangat penting bagi masyarakat Kabupaten Klaten. Marsono (1993, p. 47) mengatakan bahwa *PWLB* menjadi simbol penolak marabahaya dalam upacara tahunan *sadrnanan* dan bersih desa di beberapa desa di Kabupaten Klaten. Desa dan dukuh yang pernah menyelenggarakan *PWLB* pada awal tahun 1990-an antara lain Dukuh Lemah Ireng, Buntalan, Srago, Mojayan, Ngrundul, Jonggrangan, Wedi, Pandanan, Damaran, Karangkepoh, Somokaton, Tegal Purno, Gatak, Pandansari, Wonoboyo, Somopura, Gondangwatu, Krapyak, Cethok, Slegrengan (Marsono, 1993, pp. 47–49).

Mulai tahun 2000-an, *PWLB* sebagai sarana upacara di beberapa dusun di Kabupaten Klaten tidak lagi digelar. Desa tersebut antara lain Dukuh Lemah Ireng, Dukuh Buntalan, Dukuh Srago, Desa Ngrundul, Desa Wedi, Dukuh Purno, dan Desa Krapyak.

Kuantitas pertunjukan *PWLB* di Kabupaten Klaten yang terus menurun sejak awal tahun 2000-an tersebut menyebabkan beberapa gaya pedalangan di Klaten tidak menerima *tanggapan* ('order untuk pentas') mementaskan *PWLB*. Groenendael (1987, pp. 17–19) menyebutkan bahwa masyarakat pedalangan Klaten mengenal beberapa gaya pedalangan. Gaya-gaya itu meliputi gaya Jombor, gaya Wedi, gaya Pedan, dan gaya Kuwasa. Selain gaya-gaya tersebut, masyarakat pedalangan Kabupaten Klaten juga mengenal gaya Ngawangga, gaya Soran, gaya Somokaton, gaya Prambanan, gaya Demangan, gaya Manjung, gaya Pedan, dan lain-lain (Putra, 2021). Dari beberapa gaya pedalangan tersebut, gaya Jombor merupakan salah satu gaya pedalangan yang sudah tidak menerima *tanggapan* ('order untuk pentas') mementaskan *PWLB* sejak tahun 2000-an.

Pedalangan gaya Jombor merupakan gaya pedalangan yang hidup dan berkembang di Dukuh Jombor, Desa Danguran, Kecamatan Klaten Selatan, Kabupaten Klaten. Soetarno (2002, p. 13) menyebutkan bahwa pedalangan gaya Jombor mengikuti pakeliran gaya Ngawangga. Oleh karena gaya ini merupakan sub gaya Ngawangga maka pedalangan gaya Jombor selanjutnya disebut dengan versi Jombor. Menurut catatan dari peneliti terdahulu, pedalangan versi Jombor telah eksis sejak lama. J. Kats (J Kats dalam Marsono, 1991, p. 121) menyebutkan, *PWLB* versi Jombor

sudah ada sejak tahun 1920-an. Dalang Jombor yang menjadi kesukaan masyarakat di Distrik Kebonarum, Kabupaten Klaten waktu itu bernama Hardjosutikno. Eksistensi pedalangan versi Jombor sampai sekarang masih ada. Hanya saja, penerus pedalangan gaya Jombor saat ini lebih fokus menjalankan sanggar kesenian bernama Kebon Pasinaon Sanggar Seni Omah Wayang Klaten dari pada menjadi dalang.

Keberadaan *PWLB* versi Jombor yang mengalami penurunan eksistensi telah dirasakan sejak lama, yaitu dimulai dari tahun 1990-an. Pada tahun-tahun tersebut, *PWLB* versi Jombor dipentaskan hanya sekali dalam setahun yakni pada upacara tahunan *sadranan* di Dukuh Purno dengan dalang Ki R. Sumijanto. Setelah Ki Sumijanto meninggal pada tahun 1999, *PWLB* versi Jombor sempat tidak pernah dipentaskan. Baru pada tahun 2005, *PWLB* versi Jombor dipergelarkan kembali di Dukuh Purno. Dalang yang dipercaya masyarakat Purno adalah putra Ki Sumijanto bernama Ki Kristiaji, S.Sn. Pertunjukan *PWLB* versi Jombor pada tahun 2005 tersebut menjadi pertunjukan terakhir *PWLB* versi Jombor.

PWLB versi Jombor sebagai pertunjukan yang digunakan untuk upacara tahunan sejak lama dan mulai tidak dipentaskan lagi sejak lama sampai saat ini belum pernah dikaji secara mendalam. Catatan yang mengatakan bahwa pada tahun 2005 menjadi pertunjukan terakhir *PWLB* versi Jombor mengundang untuk segera disikapi yaitu dengan cara pendokumentasian dan penelitian. Pendokumentasian ini menjadi penting supaya gaya-gaya yang bersifat kedaerahan sebagai kekayaan budaya tidak hilang begitu saja.

Alasan lain *PWLB* versi Jombor menarik untuk dikaji karena *PWLB* versi Jombor memiliki keunikan tersendiri. Apabila dipersandingkan dengan lakon *Bratayuda* dari beberapa sumber lakon wayang dalam karya sastra tulis maupun data berupa rekaman pertunjukan wayang dalam bentuk pita kaset, lakon *Bratayuda* Jombor memiliki jalinan cerita yang khas. *PWLB* versi Jombor dalam semalam suntuk menampilkan cerita *Bomawikatha-Wikathaboma Gugur*, *Dursasana Gugur*, *Karna Gugur*, *Durna Gugur*, *Salya Gugur*, *Duryudana Gugur*, *Sengkuni Gugur*, *Aswatama Ngladhak*, sampai lakon *Parikesit Lair* (Soemijanto n.d.; Kristiaji 2001, Kristiaji 2005). *PLWB* dalam sumber

cerita pewayangan dan rekaman pita kaset, episode yang ditampilkan dalam lakon *Bratayuda* tidak sebanyak *PWLB* versi Jombor. Berdasarkan sumber cerita pewayangan dan rekaman kaset, biasanya *PWLB* dalam semalam suntuk hanya menampilkan satu episode. Peristiwa perang *Bratayuda* dalam *Serat Pedhalangan Ringgit Purwa* dibagi menjadi sebelas lakon yaitu *Lakon Kresna Duta*, *Lakon Jabelan*, *Lakon Kresna Gugah*, *Lakon Bisma Gugur*, *Lakon Angkawijaya Gugur*, *Lakon Jayadrata Gugur*, *Lakon Pejahipun Gathotkaca*, *Lakon Pejahipun Dursasana*, *Lakon Pejahipun Adipati Karna*, *Lakon Pejahipun Suyudana*, *Lakon Parikesit Lair* (Subalidinata et al., 1985). *Serat Baratayuda* tulisan Radyomardowo (1959) yang mencatat pementasan cerita perang *Bratayuda* di Sasana Inggil Dwi Abad tahun 1958 juga membagi peristiwa perang baratayuda menjadi sebelas episode/sebelas lakon. Rekaman pita kaset oleh dalang-dalang kondang seperti Ki Nartosabdo, Ki Anom Suroto, Ki Timbul Hadiprayitno, Ki Hadi Sugito dan yang lainnya juga memiliki kecenderungan yang sama dengan sumber sastra tulis, yaitu pertunjukan semalam suntuk hanya menampilkan satu episode dari perang Baratayuda. Misalnya: *Lakon Abimanyu Gugur*, *Lakon Gathutkaca Gugur*, *Lakon Durna Gugur*, *Lakon Duryudana Gugur*, *Lakon Aswatama Ngladhak*, dll. Adanya perbedaan jumlah jalinan cerita antara *PWLB* versi Jombor dengan sumber cerita wayang tentu akan berpengaruh pada pola dan struktur lakon *PWLB* versi Jombor.

Pola bangunan pertunjukan wayang kulit purwa konvensional biasanya menunjukkan pola yang teratur. Pola yang dimaksud di sini adalah urutan adegan dalam pertunjukan wayang kulit purwa (Murtiyoso, 2004, p. 73, Wahyudi, 2014, p. 34). Adapun pola adegan pertunjukan wayang kulit purwa tradisi gaya Surakarta adalah sebagai berikut: *jejer, kèndel gapuran, adegan kedhatonan, pasowanan jawi, budhalan, kapalan, perang ampyak, adegan sabrang, perang gagal, adegan sabrang rangkep, gara-gara bila diperlukan, adegan pendhita, perang kembang, adegan sampak tanggung (sintrèn), perang sintrèn, adegan manyura, perang sampak manyura, perang sampak, amuk-amukan, tayungan, adegan tanceb kayon, golèkan* (Nojowirongko, 1960, p. 57). Menurut *balungan lakon Bratayuda* yang ditulis oleh Sumijanto (n.d.), seorang tokoh pedalangan versi Jombor menunjukkan bahwa susunan adegan

PWLB versi Jombor tidak menggunakan *adegan paséban jawi, perang ampyak, perang gagal, adegan pendhita, perang kembang*, dll. Hal ini menunjukkan bahwa susunan adegan *PWLB* versi Jombor berbeda dengan susunan adegan yang distandartkan/pakem pedalangan konvensional pada umumnya.

Namun setelah era Ki Sumijanto, pastinya sejak tahun 2005 *PWLB* versi Jombor sudah tidak dipentaskan lagi. Apabila hal ini berlangsung terus, akibatnya *PWLB* versi Jombor akan punah, tinggal tulisan Ki Sumijanto saja sebagai arsip. Padahal kekhasan jalinan cerita dan perbedaan susunan adegan tersebut tentu mengandung estetika tersendiri karena hal tersebut secara otomatis akan berpengaruh pada struktur lakonnya. Tulisan ini berupaya menjawab permasalahan di atas, khususnya mengenai “bagaimana struktur lakon *PWLB* versi Jombor?”

Data kajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rekaman *audio visual PWLB* versi Jombor sajian Ki Kristiaji (2005). Adapun pertimbangannya antara lain (1) rekaman ini dipentaskan berdasarkan transkrip lakon *Bratayuda* versi Jombor dengan dalang Ki Tiksnodarsono sehingga dapat dianggap mewakili tradisi Jombor. Ki Tiksnodarsono merupakan salah seorang dalang tradisi Jombor era 1950-an sampai 1980-an (Groenendael, 1987). Beliau dikenal sebagai *dalang pinter*, artinya dalang yang kaya akan hal-hal *wejangan* atau penyampaian isi/pesan sehingga dapat sampai pada penonton (Soetarno, 2002). Tiksnodarsono juga terkenal sebagai *dalang gecul* (Groenendael, 1987); (2) rekaman audio ini merupakan teks lakon *Bratayuda* versi Jombor yang relatif paling utuh.

Seperti telah diuraikan di depan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mendokumentasi *PWLB* gaya Klaten versi Jombor dan melihat struktur lakonnya. Dokumentasi secara *audio-visual* telah dilakukan, dan dijadikan data penelitian. Meskipun data penelitian ini berupa *balungan lakon Bratayuda* versi Jombor sajian Ki Kristiaji, S.Sn., namun dalam kajian struktur lakon pertunjukan wayang dipandang sebagai data yang representatif dan komprehensif (Holt, 2000:185; Wahyudi, 2012: 34-36). Untuk mencapai dua tujuan tersebut, metode deskripsi analitik dipakai dalam tulisan ini. Adapun yang dimaksud dengan metode deskripsi analitik ialah mendeskripsikan dan menganalisis struktur *PWLB* (Ratna, 2004,

p. 53). Langkah pertama yang dilakukan yaitu mentranskrip rekaman *audio visual PWLB* versi Jombor sajian Ki Kristiaji, S.Sn. ke dalam bentuk tulisan. Proses transkripsi lengkap dengan penanda-penanda unsur pementasan wayang. Proses transkripsi memperhatikan aspek naratif dan aspek iringan. Langkah selanjutnya adalah analisis struktural *PWLB* versi Jombor sajian Kristiaji, S.Sn. Langkah pertama analisis dilakukan dengan menyajikan struktur umum lakon tradisi pewayangan gaya Surakarta. Langkah kedua disajikan struktur naratif *PWLB* versi Jombor meliputi pembagian *pathet*, bentuk *jejeran* dan adegan, bentuk perangan, jenis-jenis deskripsi, bentuk tindakan, dan iringan. Langkah terakhir adalah menganalisis struktur lakon *PWLB* versi Jombor sajian Ki Kristiaji menggunakan struktur lakon yang ditawarkan Becker yang direduksi oleh Kasidi (2004, pp. 68–72).

Konsep Struktur Lakon Wayang

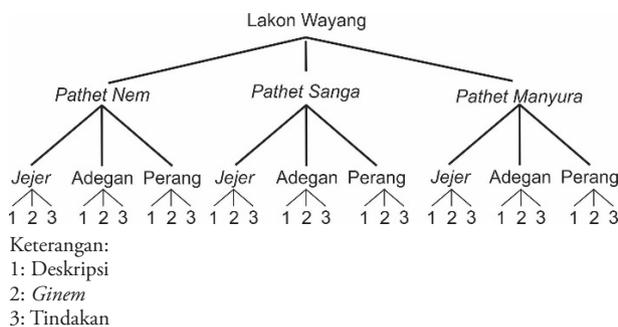
Konsep struktur naratif seperti dikemukakan Becker (1979, pp. 218–223) yang disarikan Kasidi (2004, pp. 69–72) digunakan dalam tulisan ini. Struktur lakon wayang adalah relasi antar unsur yang membentuk satu kesatuan yang utuh dalam cerita wayang yang dipanggungkan atau dipentaskan. Setiap unsur struktur mempunyai fungsi dan kedudukan masing-masing dalam bentuk lakon yang dipentaskan.

Semua unsur pembentuk lakon tersebut selanjutnya dibangun secara hirarkis berdasarkan tiga bagian utama yang masing-masing bagian dibatasi oleh rentang titi nada suara musik gamelan sebagai iringannya yang melekat pada suatu gamelan itu. Bagian itu disebut *pathet*. *Pathet* terdiri *pathet nem, pathet sanga* dan *pathet manyura* (Hadiprayitno, 2004, p. 70; Nojowirongko, 1960, p. 13; Holt, 2000, pp. 185–188; Brandon, 2003, pp. 126–133; Wahyudi, 2011, p. 202).

Masing-masing *pathet* mempunyai struktur internal yang terdiri dari tiga bagian yaitu, *jejer*, adegan, dan perang (Hadiprayitno, 2004, p. 70). Berbeda dengan pakeliran tradisi gaya Yogyakarta yang membedakan levelisasi terdiri dari *jejer* dan adegan, pakeliran tradisi gaya Surakarta hanya mengenal istilah adegan dan perang saja. Istilah *jejer* dalam pakeliran gaya Surakarta hanya untuk

menyebut adegan pertama (Nojowirongko, 1960, p. 57). Guna memudahkan dalam proses analisis, penulis akan mengikuti pola struktur bangunan lakon gaya Yogyakarta seperti yang dilakukan Wahyudi (2012, p. 203). *Jejer* adalah suatu bentuk penampilan pembabakan lakon dengan setting di kerajaan, kahyangan, *pertapan*, *pesanggrahan*, dan sebagainya yang pada umumnya menampilkan tokoh lebih dari satu. Adegan merupakan suatu adegan yang berasal dari pertemuan *jejer*. Perang adalah suatu adegan pertarungan tokoh yang muncul pada akhir perjalanan, walaupun tidak semua perjalanan berakhir dengan perang, tergantung pada lakon yang dipentaskan (Hadiprayitno, 2004, p. 70).

Setiap bagian *pathet* pada dasarnya memiliki tiga unsur tetap yakni (1) deskripsi situasi yang terdiri dari *janturan*, *pocapan*; (2) *ginem* yakni ucapan dalam dialog antar tokoh; (3) tindakan yang berujud gerak-gerak wayang atau cara-cara memainkan boneka wayang yang berupa *lumaksana*, *sabetan*, perang (Hadiprayitno, 2004, p. 70). Berdasarkan uraian di atas, skema lakon wayang kulit purwa dapat digambarkan seperti skema 1.

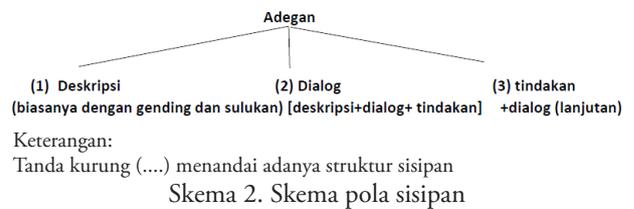


Skema 1. Skema lakon wayang kulit *purwa*

Pementasan wayang kulit purwa umumnya memiliki skema seperti di atas, baik *jejer*, adegan, maupun perang masing-masing mempunyai struktur intern yang terdiri dari deskripsi, *ginem*, dan tindakan. Setiap struktur intern tersebut 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).

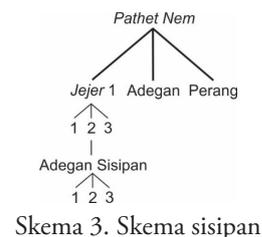
Sebuah pementasan lakon wayang ada kemungkinan terjadi perubahan berupa pengulangan, penghilangan, terjadi variasi, dan penyisipan suatu suasana pementasan. Hal seperti

itu merupakan sesuatu yang wajar. Misalnya pada suatu suasana tertentu setelah deskripsi berakhir, disambung alunan *suluk* untuk mengiringi suasana hati yang berubah atau seorang tokoh hadir dalam suatu pertemuan. Biasanya iringan, deskripsi, dan *sulukan* juga berubah. Hal seperti ini akan ada deskripsi sisipan dilanjutkan dengan tindakan, baru setelah itu kembali lagi pada dialog yang terputus sebelumnya (Hadiprayitno, 2004, p. 70). Apabila terjadi hal seperti ini, maka struktur suasana atau adegan memiliki skema seperti skema 2.



Skema 2. Skema pola sisipan

Hal semacam ini biasanya dapat dijumpai pada *jejer* ketika ada tokoh baru yang hadir pada saat dialog sedang berlangsung yang disebut adegan *babak unjal* (Nojowirongko, 1960, p. 57). Gambaran lain terjadi pada adegan *gara-gara* dalam pakeliran gaya Yogyakarta, dimana adegan ini seakan-akan terpisah dari cerita lakon, bahkan seperti berdiri sendiri. Sering pula dalam sebuah adegan dan perang, ketiga unsur tersebut tidak selalu hadir. Untuk mempermudah pembuatan skema maka adegan sisipan dalam tulisan ini tidak mengikuti pendapat di atas. Hadirnya adegan sisipan akan diberi tanda (|), dan unsur pendukung adegan seperti deskripsi, *ginem*, dan tindakan akan digunakan angka 1, 2, dan 3. Misalnya pada *jejer* 1 terdapat adegan sisipan yang disebut *babak unjal* maka akan digambar seperti skema 3.



Skema 3. Skema sisipan

Struktur Naratif *PWLB* versi Jombor Sajjan Ki Kristiaji

Sebelum dipaparkan struktur naratif *PWLB* versi Jombor sajian Ki Kristiaji, terlebih dahulu

akan dikemukakan susunan adegan pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta. Susunan adegan dalam pementasan wayang kulit secara tradisi disusun relatif teratur. Holt (2000, p. 186) menjelaskan bahwa struktur lakon wayang sedikit banyak adalah standart. Standart yang dimaksud di sini adalah bersifat relatif tetap dan mengikuti aturan konvensional seperti dipaparkan Nojowirongko (1960) untuk pewayangan tradisi Surakarta dan menurut Mudjanattistomo, dkk. (1977) pewayangan tradisi Yogyakarta. (Hadiprayitno, 1998, p. xiii, Wahyudi, 2011, p. 203).

Pedalangan Jombor sebagai salah satu versi gaya Surakarta tentu tidak akan lepas dari kaidah pakem pedalangan gaya Surakarta. Suwitoradyo memberi keterangan bahwa dalang-dalang Jombor era sebelum tahun 2000 dikenal sebagai dalang yang setia mengikuti pakem pedalangan (Kristiaji & Krystiadi, 2021, p. 151). Untuk itu, akan dipaparkan terlebih dahulu pola bangunan pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta untuk memberi gambaran mengenai pola bangunan lakon gaya Surakarta.

Pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta dari awal sampai akhir dibagi menjadi tiga bagian sesuai *laras gamelan* yang disebut *pathet*. Masing-masing *pathet* tersusun dari *jejer*, adegan, dan perang yang sifatnya relatif tetap. *Pathet nem* diawali *jejer* pertama. *Jejer* pertama kadang-kadang disisipi adegan yang disebut adegan *babak unjallinggah-inggahan*. Selesai *jejer* dilanjutkan adegan *bibaran/bodholan*, adegan *kèndel gapura*, adegan *kedhatonan*, adegan *pasowanan jawi* atau *paséban jawi*, *budhalan*, *kapalan*, dan *perang ampyak*. Adegan dilanjutkan dengan *jejer sabrang*. Adegan *sabrang* ini kadang-kadang lebih dari satu menyesuaikan lakon yang digelar. Setelah adegan *sabransan* selesai dilanjutkan perang *gagal*. Selesai

perang *gagal* kadang-kadang ditambah satu adegan yang disebut *jejer magak*.

Bagian kedua berada dalam kerangka *pathet sanga*. *Pathet sanga* terdiri dari *jejer pandhita* dan atau adegan *gara-gara*. Adegan *gara-gara* dalam tradisi pakeliran Surakarta bukan adegan yang dibakukan seperti dalam tradisi pakeliran Yogyakarta. Adegan *gara-gara* dalam pakeliran gaya Surakarta ada apabila (1) lakonnya pendek, (2) terdapat adegan satria agung bertapa di hutan; misalnya: Sakri, Palasara, Pandu, dan Permadi. Setelah adegan *gara-gara* berakhir dilanjutkan *jejer pandhita/pertapan*. Setelah adegan *pertapan* selesai, kesatria turun dari gunung dan dilanjutkan perang *kembang*. Adegan dilanjutkan dengan *jejer sampak tanggung* atau sering disebut *jejer sintren/srambahan*. *Jejer* ini sering kali lebih dari 2 *jejer*. *Jejer sampak tanggung/sintren* selalu diikuti perang *sintren* atau *bégalan*.

Bagian terakhir atau ketiga disebut dengan *pathet manyura*. Bagian *pathet manyura* tersusun dari *jejer manyura*. *Jejer manyura* sering kali terdiri dari 2 adegan atau lebih. Adegan ini diikuti perang *sampak tanggung/perang sampak manyura* dilanjutkan perang *sampak, amuk-amukan, tayungan*. Pertunjukan wayang diakhiri dengan adegan *tanceb kayon* yang diikuti *golèkan* atau *gambyongan* (Nojowirongko 1960:13, 57; Groenendael 1987:326–29; Holt 2000:186–88; Brandon 2003:126–33; Wahyudi 2011:202).

Berdasarkan kaidah-kaidah pementasan wayang kulit purwa tradisi pakeliran Surakarta seperti telah dipaparkan di atas, berikut dikemukakan struktur naratif *PWLB* versi Jombor beserta bentuk gending sebagai iringan, *sulukan*, dan pembagian adegan sesuai *pathet*. Adapun struktur naratif *PWLB* versi Jombor dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Struktur lakon *PWLB* versi Jombor

No	Naratif	Keterangan	Iringan
1. Pathet Nem			
a. Jejer Pesanggrahan Bulu Kapitu 1			
1).	Tokoh	Pabu Duryudana, Patih Sengkuni, Prabu Salya, Pendeta Durna, Adipati Karna, Adipati Radiya, Prabu Bomawikatha, Prabu Wikathaboma.	<i>Ayak-ayak Sléndro Manyura</i> dilanjutkan <i>ketawang gendhing Kabor, kethuk 2 kerep minggah ladrang Sekar Lesah, laras sléndro pathet nem</i> .
2).	Deskripsi (<i>Janturan</i>)	Menceritakan keindahan kerajaan, kehebatan raja, kebijaksanaan raja, kehebatan punggawa raja, dan banyaknya punggawa yang datang mengikuti <i>paséwakan</i> .	
3).			<i>Suluk Pathetan Nem Wantah</i> dilanjutkan <i>Ada-ada Girisa, laras sléndro pathet nem</i>

- 4). Masalah (Ginem) Pokok pembicaraan mengenai perang *Bratayuda* yang telah berjalan. Prabu Duryudana merasa berat untuk melanjutkan perang *Bratayuda* karena telah banyak korban yang telah gugur. *Gendèran*
- 5). *Suluk Pathetan Nem Jugag, laras sléndro pathet nem*
- 6). Masalah (Ginem) Prabu Salya, Pendeta Durna, dan Adipati Karna memberi nasihat kepada Prabu Duryudana agar tetap tegar dalam menghadapi perang *Bratayuda* sebab pihak Kurawa masih mempunyai banyak senapati sakti mandraguna. Patih Sengkuni juga melaporkan bahwa Raden Werkudara telah mundur dari peperangan karena sedih memikirkan gugurnya Raden Gathutkaca. Dianjurkan supaya keadaan ini dimanfaatkan dengan cara mengangkat senapati untuk menyerang Gupalawilya (Pandawa). *Gendèran*
- 7). *Suluk Ada-Ada Greget Saut Jugag, laras sléndro pathet nem*
- 8). Masalah (Ginem) Atas pertimbangan Pendeta Durna, Prabu Duryudana mengangkat Prabu Bomawikatha dan Prabu Wikathaboma menjadi *senapati agung* ('senapati utama') dan meminta Adipati Radiya menjadi senapati pendamping. *Gendèran*
- 9). Tindakan (Lumaksana) Prabu Bomawikatha, Prabu Wikathaboma, Adipati Radiya berangkat ke Tegal Kurusetra. *Srepeg Nem, laras sléndro pathet nem*
- 10). Masalah (Ginem) Prabu Duryudana meminta Patih Sengkuni memerintah para Kurawa dan prajurit Ngestina membantu Senapati. Prabu Duryudana mengajak Prabu Salya dan Adipati Karna pesta jamuan makan. Pendeta Durna diminta untuk berdoa bersama-sama demi kemenangan perang. Setelah dirasa cukup, Patih Sengkuni diperintahkan membubarkan pertemuan. *Gendèran*
- 11). Deskripsi (Pocapan) Prabu Duryudana hendak masuk ke pesanggrahan agung diikuti *bedhaya*. *Gendèran*
- 12). Tindakan (Sabetan) Raja dan para punggawa meninggalkan pertemuan (*Bibaran*). *Ayak-ayak Sléndro Nem, laras sléndro pathet nem*
- 13). Deskripsi (Pocapan) Menceritakan para raja melakukan pesta jamuan makan. Disambung Patih Sengkuni mengumpulkan Kurawa dan prajurit Ngestina untuk mendekati barisan Prabu Bomawikatha dan Prabu Wikathaboma. *Gendèran*

b. Adegan *Paséban Jawi/ Pasowanan Jawi*

- 1). Tokoh Patih Sengkuni, Prabu Bomawikatha, Prabu Wikathaboma, Patih Jayamadhendha, Raden Citraksa, Raden Citraksi, Raden Durmagati. *Srepeg Nem, laras sléndro pathet nem*
- 2). *Suluk Ada-ada Greget Saut Jangkep, laras sléndro pathet nem*
- 3). Masalah (Ginem) Patih Sengkuni menanyakan perasaan Prabu Bomawikatha dan Wikathaboma setelah diangkat menjadi senapati. Keduanya menjawab merasa senang. Patih Sengkuni lalu meminta kedua senapati agar memerintahkan prajuritnya mem-persiapkan diri. Patih Sengkuni juga memerintahkan Kurawa ikut berperang untuk menambah kekuatan kedua senapati. *Gendèran*
- 4). Tindakan (Lumaksana) Setelah semua siap, prajurit Ngembatpura dan Ngembatwatang yang dibantu Kurawa berangkat ke Tegal Kurusetra. (Adegan *Bidhalan*). *Srepeg Nem, laras sléndro pathet nem*
- 5). *Suluk Sendhon Tlutur, laras sléndro pathet nem*
- 6). Deskripsi (Pocapan) Menceritakan barisan Senapati Hastina ke Tegal Kurusetra, dilanjutkan menceritakan Raden Werkudara yang sedih di *pungkur*an Pesanggrahan Gupalawilya. *Gendèran*

c. Jejer 2 Pungkuran

- | | | |
|--------------------------------------|---|--|
| 1). Tokoh | Raden Werkudara, Semar, Gareng, Petruk, Bagong. | <i>Ladrang Éling-éling, laras sléndro pathet nem</i> |
| 2). Deskripsi
(<i>Janturan</i>) | Raden Werkudara sedih memikirkan kematian Raden Gathutkaca. Ia ingin mati menggantikan Raden Gathutkaca. | |
| 3). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Punakawan menghibur majikan dengan bersendau-gurau, namun tidak berhasil. Semar kemudian meminta Raden Werkudara untuk memberi perintah kepada mereka. | <i>Gendèran</i> |
| 4). | | <i>Suluk Sendhon Thutur, laras sléndro pathet nem</i> |
| 5). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Raden Werkudara bergumam ingin mati. Mendengar gumaman Raden Werkudara, Punakawan segera menghibur dengan tingkah yang lucu, namun tidak berhasil. Petruk kemudian menyindir ketidakpantasan sikap Raden Werkudara yang mundur dari medan perang. Petruk juga memberi saran supaya membalas kematian anaknya. | <i>Gendèran</i> |
| 6). | | <i>Suluk Ada-ada Greget Saut Jangkep, laras sléndro pathet nem</i> |
| 7). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Mendengar perkataan Petruk, hati Raden Werkudara menjadi lega dan tergugah. Raden Werkudara kemudian bersumpah tidak akan berkumpul dengan saudara-saudara sebelum berhasil membuat Tegal Kurusetra banjir darah, penuh mayat. Raden Werkudara mengajak Punakawan ke Kurusetra. | <i>Gendèran</i> |
| 8). | | <i>Srepeg Nem, laras sléndro pathet nem</i> |

d. Adegan Raden Kembar menemui Raden Werkudara

- | | | |
|--------------------------------------|--|--|
| 1). Tokoh | Raden Nakula, Raden Sadewa datang. | <i>Srepeg Nem, laras sléndro pathet nem</i> |
| 2). | | <i>Suluk Ada-ada Greget Saut Jangkep, laras sléndro pathet nem</i> |
| 3). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Raden Kembar memberitahu Raden Werkudara bahwa Negara Ngestina telah mengeluarkan senapati lagi. Raden Werkudara diminta menghadapi senapati Negara Ngestina. Raden Werkudara bersedia dan menyuruh Raden Kembar untuk memintakan doa kepada Prabu Puntadewa dan Resi Abiyasa. | <i>Gendèran</i> |
| 4). Tindakan
(<i>Lumaksana</i>) | Raden Werkudara diikuti Punakawan berangkat ke Tegal Kurusetra. | <i>Srepeg Nem, laras sléndro pathet nem</i> |

e. Perang Raden Werkudara Ngamuk (Bomawikatha, Wikathaboma Gugur)

- | | | |
|---------------------------------|--|--|
| 1). Tokoh | Raden Werkudara, Petruk, Bagong, Prabu Bomawikatha, Prabu Wikathaboma, Patih Jayamadhendha, Patih Jayawilaga, Tumenggung Genthonglodong. | <i>Srepeg Nem, laras sléndro pathet nem</i> |
| 2). | | <i>Suluk Ada-ada Greget Saut Srambahan Jugag, laras sléndro pathet nem</i> |
| 3). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Raden Werkudara bertemu dengan barisan senapati Negara Ngestina. Kedua belah pihak saling menanyakan nama. Setelah Prabu Bomawikatha tahu bahwa satria dihadapannya adalah Raden Werkudara, Prabu Bomawikatha meminta Raden Werkudara menyerahkan Negara Ngestina kepada Prabu Duryudana. Permintaan itu ditolak dan terjadi perselisihan. | <i>Gendèran</i> |
| 4). Tindakan
(Perang) | Perang antara Raden Werkudara melawan Prabu Wikathaboma. Prabu Wikathaboma kalah, lalu mundur. | <i>Srepeg Nem, laras sléndro pathet nem</i> |
| 5). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Prabu Wikathaboma mundur menemui Prabu Bomawikatha. Prabu Bomawikatha menyuruh adiknya mundur. Sebelum berangkat Prabu Wikathaboma memberitahu bahwa Raden Werkudara sangat sakti. | <i>Gendèran</i> |
| 6). Tindakan
(Perang) | Prabu Bomawikatha maju berperang. Perang antara Raden Werkudara melawan Prabu Bomawikatha dimenangkan Raden Werkudara. Prabu Bomawikatha, lalu mundur. | <i>Srepeg Nem, laras sléndro pathet nem</i> |
| 7). | | <i>Suluk Ada-ada Greget Saut Jugag, laras sléndro pathet nem</i> |

- | | | |
|---------------------------------------|---|--|
| 8). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Prabu Bomawikatha dan Wikathaboma mundur kemudian ditemui Patih Sengkuni. Patih Sengkuni memberitahu cara mengalahkan Raden Werkudara yaitu dengan jalan mengeroyok dari arah depan dan belakang. Apabila yang di depan dikejar, yang di belakang memukul, begitu sebaliknya, dan seterusnya. | <i>Gendèran</i> |
| 9). Tindakan
(Perang) | Kedua Senapati berangkat mengeroyok Raden Werkudara. Raden Werkudara bingung menghadapi peperangan dari dua arah. Raden Werkudara kemudian merebahkan diri supaya dikira mati dengan harapan akan didekati kedua senapati Negara Ngestina. | <i>Srepeg Nem, laras sléndro pathet nem</i> |
| 10). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Melihat Raden Werkudara rebah Punakawan mendekati Raden Werkudara. Petruk bertanya kenapa rebah? Dijawab bahwa Raden Werkudara bingung. Semar kemudian menyarankan mengejar salah satu lawannya sampai tertangkap. Setelah salah satu tertangkap baru kemudian yang lain. Werkudara maju kembali. | <i>Gendèran</i> |
| 11). Tindakan
(Perang) | Raden Werkudara maju berperang kembali dengan taktik yang disarankan Semar. Kedua Senapati Negara Ngestina akhirnya berhasil ditangkap. | <i>Srepeg Nem dan Sampak Nem, laras sléndro pathet nem</i> |
| 12). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Prabu Bomawikatha dan Wikathaboma mohon ampun, namun tidak diberikan maaf | <i>Gendèran</i> |
| 13). Tindakan
(Perang) | Raden Werkudara membunuh Prabu Bomawikatha dan Prabu Wikathaboma. | <i>Sampak Nem, laras sléndro pathet nem</i> |
| 14). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Jayamadhendha menyuruh prajurit Ngembatwatang dan Ngembatpura supaya mengeroyok Raden Werkudara. | <i>Gendèran</i> |
| 15). Tindakan
(Perang) | Prajurit Ngembatwatang dan Ngembatpura maju menyerang Raden Werkudara, tetapi semua dapat ditumpas Raden Werkudara dengan gada rujakpala. | <i>Sampak Nem, laras sléndro pathet nem</i> |
| 16). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Raden Jayapremeya tidak terima atas kematian pasukan Kurawa dan beberapa Kurawa. Raden Jayapremeya hendak membunuh Raden Werkudara dengan kerisnya tetapi tiba-tiba terinjak Raden Werkudara. | <i>Gendèran</i> |
| 17). Tindakan
(Perang) | Raden Jayapremeya terinjak Raden Werkudara dan mati seketika. Raden Werkudara melanjutkan peperangan. Ia menantang semua Kurawa. | <i>Sampak Nem, laras sléndro pathet nem</i> |
| 18). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Adirata melihat Werkudara mengamuk, hatinya menjadi takut. Ia menantang Raden Werkudara sambil berjalan mundur. Raden Werkudara tidak takut dan saling menantang. | <i>Gendèran</i> |
| 19). Deskripsi
(<i>Pocapan</i>) | Adipati Adirata yang berjalan mundur tidak tahu di belakangnya ada jurang yang dalam. Adipati Adirata terpeleset, keris yang dibawanya mengenai dadanya dan menyebabkan kematiannya. | <i>Gendèran</i> |
| 20). Tindakan
(<i>Lumaksana</i>) | Adipati Adirata jatuh terpeleset ke jurang dan keris yang digenggam mengenai dadanya. | <i>Sampak Nem, laras sléndro pathet nem</i> |

f. Adegan Patih Sengkuni di Tegal Kurusetra

- | | | |
|--------------------------------------|---|--|
| 1). Tokoh | Patih Sengkuni | |
| 2). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Patih Sengkuni tidak terima atas kematian Kurawa. Patih Sengkuni ingin membalas dendam, namun takut dengan Raden Werkudara. | <i>Gendèran</i> |
| 3). Tindakan
(<i>Lumaksana</i>) | Patih Sengkuni mundur dan kembali ke pesanggrahan. | <i>Ayak-ayak Nem, laras sléndro pathet nem</i> |

2. *Pathet Sanga*

- | | | |
|---------------------------------|--|---|
| Deskripsi
(<i>Pocapan</i>) | Diceritakan keadaan Tegal Kurusetra telah banjir darah dan mayat. Disambung menceritakan Dewi Banowati dan Raden Dursasana yang berada di taman. | <i>Suluk Pathetan Sanga Wetah, laras sléndro pathet sanga</i> |
|---------------------------------|--|---|

a. Jejer Taman Kadilengleng

- | | | |
|--------------------------------------|---|---|
| 1). Tokoh | Dewi Banowati, Raden Dursasana, Togog, dan Bilung. | |
| 2). Deskripsi
(<i>Janturan</i>) | Menggambarkan kecantikan Dewi Banowati sedang dihadap Raden Dursasana yang disembunyikan sebagai pengganti putra mahkota. Raden Dursasana mendengar kabar bahwa Raden Werkudara membunuh Kurawa beserta prajurit Ngestina. | Gending <i>Gambir Sawit</i> , <i>kethuk 2 kerep minggah 4</i> , <i>laras sléndro pathet sanga</i> |
| 3). | | <i>Suluk Pathet Sanga Jugag</i> , <i>laras sléndro pathet sanga</i> |
| 4). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Raden Harya Dursasana bertanya kepada Dewi Banowati perihal tujuan kenapa dipingit. Dijawab, bahwa Raden Dursasana dijadikan pengganti putra mahkota yang telah gugur. Mendengar hal itu Raden Dursasana merasa senang, namun juga merasa malu sebab pernah berjanji <i>perang tandhing</i> dengan Raden Werkudara. Dursasana minta ijin ke medan perang, namun tidak memperbolehkan. Raden Harya Dursasana lalu minta ijin bersantai-santai di luar. Diijinkan dengan syarat tidak berbaju satria. | <i>Gendèran</i> |
| 5). Tindakan
(<i>Lumaksana</i>) | Raden Dursasana ke luar dari taman Kadilengleng diikuti Togog dan Bilung. | <i>Ayak-ayak Sanga</i> , <i>laras sléndro pathet sanga</i> |

b. Adegan Raden Dursasana di Tepi Tegal Kurusetra

- | | | |
|--------------------------------------|---|---|
| 1). Tokoh | Raden Dursasana, Togog, Bilung | |
| 2). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Raden Dursasana memberitahu Togog bahwa maksud kedatangannya ke Kurusetra untuk mencari Raden Werkudara. Togog mengingatkan supaya jangan meneruskan niatnya, namun tidak diindahkan. | <i>Srepeg Sanga</i> , <i>laras sléndro pathet sanga</i> |
| 3). Tindakan
(<i>Lumaksana</i>) | Raden Dursasana berangkat mencari Raden Werkudara diikuti Togog dan Bilung. | <i>Gendèran</i> |

c. Perang *Jambakan* (Raden Dursasana melawan Raden Werkudara)

- | | | |
|---------------------------------|---|--|
| 1). Tokoh | Raden Werkudara, Petruk, Bagong, Raden Dursasana, Togog, Bilung. | |
| 2). | | <i>Suluk Ada Greget Saut Srambahan</i> , <i>laras sléndro pathet sanga</i> |
| 3). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Raden Dursasana, Togog, Bilung bertemu Raden Werkudara yang diiringi Petruk, Bagong. Kedua belah pihak saling menyapa. Raden Dursasana meminta Raden Werkudara untuk merelakan Negara Ngestina kepada Kurawa. Raden Werkudara menolak karena Ngestina adalah hak para Pandawa. Raden Dursasana lalu menantang Raden Werkudara dan terjadi perselisihan. | <i>Gendèran</i> |
| 4). Tindakan
(Perang) | Perang Raden Werkudara melawan Raden Dursasana. | <i>Srepeg Sanga</i> , <i>laras sléndro pathet sanga</i> |
| 5). Masalah
(<i>Ginem</i>) | | <i>Suluk Ada-ada Greget Saut Jugag</i> , <i>laras sléndro pathet sanga</i> |
| 6). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Raden Dursasana kalah, mundur bertemu Togog. Raden Dursasana lalu diberi nasehat Togog supaya mundur, namun tidak mau. Raden Dursasana menyuruh Togog mundur, lalu mengeluarkan senjata Barla dan melepaskan ke arah Raden Werkudara. | <i>Gendèran</i> |
| 7). Tindakan
(Perang) | Raden Dursasana memanah Raden Werkudara. Raden Werkudara terkena senjata Barla jatuh terpelanting. | <i>Srepeg Sanga</i> , <i>laras sléndro pathet sanga</i> |
| 8). | | <i>Suluk Ada-ada Greget Saut Jugag</i> , <i>laras sléndro pathet sanga</i> |
| 9). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Raden Werkudara yang jatuh dihampiri Punakawan. Raden Werkudara kemudian bersiap-siap membalas tindakan Raden Dursasana. Raden Werkudara lalu menyuruh Punakawan mengambilkkan senjata. Punakawan lalu mengambil senjata. | <i>Gendèran</i> |

- 10). *Suluk Ada-ada Greget Saut Jugag, laras sléndro pathet sanga*
- 11). Tindakan (Perang) Raden Werkudara melepaskan panah Bargawastra dan mengenai Raden Dursasana sampai jatuh. Raden Dursasana segera bangun, mencabut keris lalu menyerang kembali. Saat Raden Dursasana merasa kuwalahan bertarung, ia pun berlari meninggalkan peperangan, dan melompati sungai Cing-cing Goling. Melihat Raden Dursasana melompati sungai Cing-cing Goling, Raden Werkudara mundur. *Srepeg Sanga, laras sléndro pathet sanga*
- 12). Masalah (Ginem) Petruk datang menanyakan apa sebab Raden Werkudara tidak mengejar Raden Dursasana. Raden Werkudara menjawab karena Raden Dursasana melompati sungai Cing-cing Goling. Ditengah percakapan, terjadi saling ejek antara Raden Dursasana dan Punakawan. Semar datang lalu menyarankan supaya berperang dengan cara menjauhi sungai. Apabila dirasa sudah cukup jauh disarankan segera menangkap Raden Dursasana. *Gendèran*
- 13). Tindakan (Perang) Raden Werkudara maju berperang kembali dan menggiring Raden Dursasana menjahui sungai Cing-cing Goling. Setelah dirasa cukup jauh, Raden Werkudara segera mengeluarkan *aji Sepi Angin*. *Srepeg Sanga, laras sléndro pathet sanga*
- 14). Deskripsi (Janturan) Menceritakan Raden Werkudara merapal *aji Sepi Angin* kemudian mengejar Raden Dursasana yang merapal *aji Kidang Milar*. *Srepeg Sanga, laras sléndro pathet sanga*
- 15). Tindakan (Perang) Melihat Raden Werkudara mengeluarkan *aji Sepi Angin*, Raden Dursasana segera berlari sambil mengeluarkan *aji Kidang Milar*. Keduanya berlari, dan saat Raden Dursasana hendak melompati sungai Cing-cing Goling kakinya terpele-set, rambutnya berhasil ditarik Raden Werkudara kemudian diseret dan dibekuk. *Srepeg Tlutur, laras sléndro pathet sanga*
- 16). *Suluk Ada-ada Tlutur, laras sléndro pathet sanga*
- 17). Masalah (Ginem) Petruk datang minta ijin memukul Raden Dursasana karena mendengar ejekan tadi. Petruk punya janji memukul Raden Dursasana dan diijinkan. Raden Dursasana kemudian dipukul Petruk sampai menangis, lalu dihentikan oleh Raden Werkudara. Petruk diperintah ke pesanggrahan untuk memberitahukan Pandawa yang lain tentang keberhasilannya meringkus Raden Dursasana. *Gendèran*
- 18). Tindakan (Lumaksana) Petruk berangkat memberitahu Pandawa yang lain. Prabu Kresna, Prabu Puntadewa, Raden Janaka, Prabu Duryudana, Prabu Salya, Pendeta Durna, Patih Sengkuni Petruk datang menemui Raden Werkudara. *Srepeg Sanga, laras sléndro pathet sanga*

d. Adegan pihak Pandawa dan pihak Kurawa membujuk Werkudara

- 1). Tokoh Raden Werkudara, Raden Dursasana, Prabu Puntadewa, Prabu Kresna, Raden Janaka, Prabu Duryudana, Prabu Salya, Pendeta Durna, Patih Sengkuni, Dewa Narada.
- 2). Masalah (Ginem) Prabu Duryudana, Prabu Salya, dan Begawan Durna memohon kepada Raden Werkudara agar memaafkan kesalahan Raden Dursasana, tetapi Raden Werkudara tidak bersedia. Prabu Duryudana lalu meminta Prabu Puntadewa, Prabu Kresna, Raden Janaka untuk memintakan maaf, namun tidak ada yang bersedia karena segan dan takut kepada Raden Werkudara. Prabu Duryudana lalu berjanji, bila Raden Dursasana dilepaskan, Negara Ngestina akan dikembalikan. Mendengar janji Prabu Duryudana apitan Raden Werkudara terhadap Raden Dursasana mengendor. *Gendèran*

e. Perang Dursasana Gugur

Suluk Ada-ada Greget Saut Jugag, laras sléndro pathet sanga

- | | | |
|-------------------------------------|--|--|
| 2). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Dewa Narada datang dan mengingatkan Raden Werkudara bahwa Prabu Duryudana sering ingkar janji. Batara Narada juga mengingatkan bahwa sudah disuratkan bahwa Raden Dursasana hari ini harus mati. Apabila Raden Werkudara membunuh Raden Dursasana, dewa akan menyertainya dan dia mendapat anugerah. | <i>Gendèran</i> |
| 3). | | <i>Suluk Ada-ada Greget Saut Jugag, laras sléndro pathet sanga</i> |
| 4). Deskripsi
(<i>Pocapan</i>) | Mendengar perkataan Dewa Narada, kemarahan Raden Werkudara meledak. Semua yang hadir menjadi takut dan meninggalkan Kurusetra. | <i>Gendèran</i> |
| 5). Tindakan
(Perang) | Semua yang hadir meninggalkan Raden Werkudara. Raden Wer-kudara membunuh Raden Dursasana, meminum darahnya, dan juga mencabik-cabik tubuhnya. | <i>Srepeg Sanga, laras sléndro pathet sanga</i> |

f. Adegan Dewi Kunti dan Dewi Drupadi menemui Raden Werkudara di Tegal Kurusetra

- | | | |
|--------------------------------------|---|---|
| 1). Tokoh | Raden Werkudara, Dewi Kunthi, Dewi Drupadi. | <i>Srepeg Sanga, laras sléndro pathet sanga</i> |
| 2). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Dewi Kunthi dan Dewi Drupadi datang meminta kulit dan darah Raden Dursasana untuk menggenapi janji. | <i>Gendèran</i> |
| 3). Tindakan
(<i>Lumaksana</i>) | Dewi Kunthi dan Dewi Drupadi meminta kulit dan darah Raden Dursasana. Raden Werkudara memberi darah dari sisa-sisa yang ada di rambut dan sisa kulit yang ada di sela-sela kukunya. | <i>Srepeg Sanga, laras sléndro pathet sanga dilanjutkan Ayak-ayak, laras sléndro pathet sanga</i> |

g. Jejer 4 Pesanggrahan Bulu Kapitu 2

- | | | |
|--------------------------------------|--|--|
| 1). Tokoh | Prabu Duryudana, Prabu Salya, Pendeta Durna, Adipati Karna, Patih Sengkuni, Bambang Aswatama. | |
| 2). Deskripsi
(<i>Janturan</i>) | Prabu Duryudana sedih atas kematian Raden Dursasana. | <i>Ayak-ayak, laras sléndro pathet sanga</i> |
| 3). | | <i>Suluk Pathetan Sanga Jugag, laras sléndro pathet sanga</i> |
| 4). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Prabu Salya, Pendeta Durna mengingatkan supaya jangan bersedih hati karena akan melemahkan kekuatan Ngestina. Prabu Duryudana menjawab bahwa kesedihannya wajar sebab hidupnya tinggal sendirian dan yang tersisa adalah orang-orang yang pantas dihormati. Prabu Duryudana lalu meminta ijin menjadi senapati. | <i>Gendèran</i> |
| 5). | | <i>Suluk Ada-ada Greget Saut Srambahan, laras sléndro pathet sanga</i> |
| 6). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Mendengar keluhan Prabu Duryudana, Adipati Karna langsung memohon diangkat menjadi senapati, Prabu Duryudana tidak mengijinkan karena ancaman Raden Werkudara masih besar. Adipati Karna menjawab tidak takut. Atas pertimbangan dari Pendeta Durna akhirnya Adipati Karna diangkat menjadi senapati. Adipati Karna kemudian memohon Prabu Duryudana untuk mengangkat Prabu Salya menjadi pamong senapati. Prabu Duryudana meminta Prabu Salya menjadi pamong, Prabu Salya bersedia. | <i>Gendèran</i> |
| 7). Tindakan
(<i>Lumaksana</i>) | Adipati Karna dan Prabu Salya berangkat ke Kurusetra menggunakan kereta diikuti Bambang Aswatama dan disambung para prajurit. (<i>Bibaran</i>). | <i>Srepeg Sanga, laras sléndro pathet sanga</i> |

3. Pathet Manyura

- | | | |
|---------------------------------|---|---|
| Deskripsi
(<i>Pocapan</i>) | Menceritakan barisan prajurit Ngawangga yang menggelar formasi perang <i>Sapit Urang</i> . Disambung menceritakan Prabu Puntadewa yang merasa senang bisa berkumpul dengan saudara-saudara di Pesanggrahan Gupalawilya. | <i>Suluk Pathetan Sanga Wetah, laras sléndro pathet sanga</i> |
|---------------------------------|---|---|

a. Jejer 5 Pesanggrahan Gupalawilya

- 1). Tokoh Prabu Puntadewa, Prabu Kresna, Raden Werkudara, Raden Janaka, Raden Nakula, Raden Sadewa, Raden Setyaki. *Ayak-ayak, laras sléndro pathet manyura*
- 2). Deskripsi (Janturan) Menceritakan keindahan Pesanggrahan Gupalawilya yang mirip dengan Negara Ngamarta dan menceritakan kehebatan Prabu Puntadewa.
- 3). *Suluk Pathetan Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 4). Masalah (Ginem) Prabu Puntadewa menanyakan perasaan Raden Werkudara. Raden Werkudara merasa disertai oleh dewa, ditandai semua keinginannya tercapai. Prabu Kresna lalu menasehati Pandawa supaya jangan memiliki tindakan yang buruk, ucapan yang remeh, lupa nasehat yang baik dan luhur karena semua itu bisa menyebabkan kekalahan dalam perang *Bratayuda*. Prabu Kresna juga mengingatkan bahwa perang *Bratayuda* masih berat karena masih ada Prabu Salya, Pendeta Durna, Adipati Karna yang semuanya hebat dan sakti. Raden Janaka diminta mempersiapkan diri menghadapi perang melawan Adipati Karna. *Gendèran*
- 5). *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura jugag, laras sléndro, pathet manyura*
- 6). Deskripsi (Pocapan) Menceritakan barisan Ngestina telah berada di Tegal Kurusetra. *Gendèran*

b. Adegan Setyaki Menghadap

- 1). Tokoh
- 2). Masalah (Ginem) *Srepeg Sanga, laras sléndro pathet sanga*
- 3). Tindakan (Lumaksana) *Gendèran*

c. Perang Jambakan (Raden Dursasana melawan Raden Werkudara)

- 1). Tokoh Raden Setyaki.
- 2). *Suluk Ada-ada Greget Saut Srambah-an, laras sléndro pathet manyura*
- 3). Masalah (Ginem) Raden Setyaki datang memberitahu bahwa Negara Ngestina telah mengangkat senapati yaitu Adipati Karna. *Gendèran*
- 4). *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 5). Masalah (Ginem) Prabu Puntadewa menyerahkan pemilihan senapati kepada Prabu Kresna. Raden Werkudara lalu memohon supaya diangkat menjadi senapati, namun tidak diluluskan. Prabu Kresna meminta Raden Janaka bersiap-siap menjadi senapati dan berpesan supaya jangan khilaf, serta hendaklah selalu berhati-hati. Raden Werkudara diminta menjadi pengapit senapati. *Gendèran*
- 6). Tindakan (Sabetan) Raden Arjuna sebagai senapati berangkat dengan menggunakan kereta. *Srepeg Manyura, laras sléndro pathet manyura*

c. Adegan Adipati Karna ditemui Hardawalika di Tegal Kurusetra

- 1). Tokoh Adipati Karna, Prabu Salya, Hardawalika.
- 2). *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 3). Masalah (Ginem) Adipati Karna dan Prabu Salya menunggu kedatangan senapati dari pihak Pandawa. *Gendèran*
- 4). *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 5). Deskripsi (Pocapan) Menceritakan putra Prabu Jathagimbal turun dari langit ingin membalas atas kematian ayahnya oleh Raden Janaka. *Gendèran*
- 6). Tindakan (Lumaksana) Seekor ular besar bernama Hardawalika datang mendekati Adipati Karna. *Srepeg Manyura, laras sléndro pathet manyura*

- 7). Masalah (Ginem) Hardawalika minta ijin ingin membantu membunuh Raden Janaka untuk balas dendam atas kematian ayahnya. Adipati Karna tidak bersedia. Hardawalika lalu minta ijin untuk membunuh Raden Janaka sendiri dan diijinkan. *Gendèran*
- d. Perang Hardawalika Gugur**
- 1). Tokoh Hardawalika, Raden Janaka, Prabu Kresna.
- 2). Tindakan (Perang) Hardawalika terbang dan menyerang Raden Janaka, namun berhasil dipanah Raden Janaka yang menyebabkan kematiannya. *Srepeg Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- e. Perang Karna Tanding**
- 1). *Suluk Ada-ada Greget Saut Srambahan, laras sléndro pathet manyura*
- 2). Tokoh Adipati Karna, Prabu Salya, Raden Janaka, Prabu Kresna.
- 3). Masalah (Ginem) Adipati Karna bertemu Raden Janaka lalu menyuruh Raden Janaka supaya menyerahkan kerajaan Ngestina kepada Prabu Duryudana, tetapi ditolak. Prabu Salya menyarankan Adipati Karna supaya segera membunuh Raden Janaka, namun Adipati Karna meminta Prabu Salya untuk diam. Adipati Karna lalu mengajak perang kereta, sebagai tanda awal siapa nantinya yang akan menang. *Gendèran*
- 4). Tindakan (Perang) Kedua senapati berperang kereta namun tidak bisa bertabrakan karena Prabu Kresna bertindak curang dengan membelokkan kereta saat akan bertabrakan. *Srepeg Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- 5). *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 6). Masalah (Ginem) Adipati Karna merasa kesal karena kereta tidak bisa bertabrakan lalu mengajak perang panah. *Gendèran*
- 7). Tindakan (Perang) Karna memanah Raden Janaka, namun tidak ada satu panahpun yang mampu melukai Raden Janaka. *Srepeg Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- 8). *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 9). Masalah (Ginem) Setelah Adipati Karna selesai memanah, giliran Raden Janaka yang memanah. *Gendèran*
- 10). Tindakan (Perang) Raden Janaka mengeluarkan senjata Neracabala dan menyerang Adipati Karna. Adipati Karna terkena panah Raden Janaka, namun tidak terluka sedikitpun. *Srepeg Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- 11). *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 12). Masalah (Ginem) Adipati Karna mengajak berperang dengan tangan kosong. *Gendèran*
- 13). Tindakan (Perang) Keduanya lalu turun dari kereta dan berperang. *Srepeg Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- 14). Masalah (Ginem) Adipati Karna mengalami kekalahan lalu mundur dan mengajak perang dengan keris. *Gendèran*
- 15). Tindakan (Perang) Adipati Karna berperang melawan Raden Janaka. Adipati Karna berhasil dikalahkan dan dadanya dilukai dengan keris. *Srepeg Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- 16). Masalah (Ginem) Adipati Karna yang kalah lalu mundur naik kereta bersama Prabu Salya. Di atas kereta Prabu Salya menyarankan supaya segera menghabsi Raden Janaka. Adipati Karna lalu mengeluarkan senjata Kunta Wijayadanu. Sebelum melepaskan Kunta Wijayadanu Adipati Karna membujuk supaya Raden Janaka menyerah, namun Raden Janaka tidak bersedia. Mendengar tawar-menawar kedua senapati, Prabu Salya tidak sabar dan menyuruh Adipati Karna segera melepaskan senjata. Akhirnya Adipati Karna dan Prabu Salya berselisih pendapat. *Gendèran*
- 17). Tindakan (Perang) Menceritakan Adipati Karna yang membidikkan Kyai Wijayadanu. Saat baru membidik, tiba-tiba kereta dijalankan Prabu Salya. Akibatnya, senjata terlepas dengan pelan. *Gendèran*

- 18). Tindakan (Perang) Adipati Karna membidik Raden Janaka, namun senjata terlepas dengan pelan dan hanya mengenai rambut bagian depan. Raden Janaka mundur dari peperangan ditemui Prabu Kresna dan Raden Werkudara. *Srepeg Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- 19). *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 20). Masalah (Ginem) Raden Janaka merasa malu karena rambutnya yang terpotong dilihat oleh bidadari. Prabu Kresna menawarkan mendandani Raden Janaka. Tawaran itu diterima Raden Janaka. *Gendèran*
- 21). Tindakan (Sabetan) Prabu Kresna mendandani Raden Janaka. *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 22). Masalah (Ginem) Prabu Kresna memerintahkan supaya membalas tindakan Adipati Karna. *Gendèran*
- 23). Tindakan (Perang) Raden Janaka lalu membidikkan panah Hardadedali, dan berhasil menanggalkan topong Karna sehingga botaknya terlihat oleh orang banyak. *Srepeg Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- 24). *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 25). Masalah (Ginem) Adipati Karna yang botaknya terlihat merasa malu, lalu mundur dari peperangan. Batara Narada datang menawarkan pertolongan. Adipati Karna pun menerima pertolongan itu.
- 26). Tindakan Batara Narada lalu memberikan *karang melok* pada botaknya. *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 27). Masalah (Ginem) Setelah memberi pertolongan Bathara Narada meminta Adipati Karna melanjutkan perang. *Gendèran*
- 28). Tindakan (Sabetan) Bathara Narada kembali ke Kahyangan, Adipati Karna maju kembali.
- 29). *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 30). Masalah (Ginem) Adipati Karna dan Raden Janaka saling menantang. *Gendèran*
- 31). Tindakan (Perang) Adipati Karna dan Raden Janaka berperang kembali dengan tangan kosong, dilanjutkan dengan tombak. Setelah beberapa saat, Raden Janaka melepaskan senjata Pasopati, dan mengenai leher Adipati Karna sampai hampir putus *Srepeg Manyura, laras sléndro pathet manyura dilanjutkan Srepeg Thludur, laras sléndro manyura*
- 32). Masalah (Ginem) Menjelang kematiannya, Adipati Karna hendak menikam Raden Janaka menggunakan Kyai Jalak. Adipati Karna lalu meminta Janaka mendekat dengan alasan akan diberi kesaktian. Raden Janaka lalu mendekat sedikit demi sedikit. *Srepeg Thludur, laras sléndro, pathet manyura.*
- 33). Deskripsi (Janturan) Menceritakan Adipati Karna yang ingin membunuh Raden Janaka pada saat Adipati Karna mau mati.
- 34). Tindakan (Perang) Pada saat Raden Janaka agak dekat, Adipati Karna segera ingin menikamnya, namun sebelum Kyai Jalak mengenai tubuh Raden Janaka, kepala Adipati Karna menggelundung dan ia pun gugur. Keris Kyai Jalak kembali ke Kahyangan.

f. Adegan Prabu Salya di Tegal Kurusetra

- 1). Tokoh Prabu Salya
- 2). *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 3). Masalah (Ginem) Salya menggumam karena Adipati Karna gugur dalam peperangan.
- 4). Tindakan (Lumaksana) Salya kembali ke Pesanggrahan Negara Ngestina. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

g. Jejer 6 Pesanggrahan Bulu Kapitu

- 1). Tokoh Prabu Duryudana, Prabu Salya, Pendeta Durna, Patih Sengkuni, Dewi Banowati. *Ayak-ayak, laras sléndro, pathet manyura*
- 2). Masalah (Ginem) Salya mengabarkan gugurnya Adipati Karna dan Surtikanthi yang *bela pati*. *Gendèran*

h. Adegan Bambang Aswatama Menghadap

- | | | |
|------------------------------------|--|---|
| 1). Tokoh | Bambang Aswatama datang. | |
| 2). | | <i>Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura</i> |
| | | <i>Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura</i> |
| | | <i>Jugag, laras sléndro pathet manyura</i> |
| 3). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Bambang Aswatama datang dan memberitahu bahwa gugurnya Adipati Karna karena direkayasa oleh Prabu Salya. | <i>Gendèran</i> |
| 4). Tindakan
(<i>Sabetan</i>) | Mendengar perkataan Bambang Aswatama, Prabu Salya marah besar. | <i>Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura</i> |
| | | <i>Jugag, laras sléndro pathet manyura</i> |
| 5). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Prabu Salya dan Bambang Aswatama berselisih. | <i>Gendèran</i> |
| 6). Tindakan
(<i>Perang</i>) | Bambang Aswatama dipukul Prabu Salya sampai jatuh. Aswatama lalu ditarik keluar oleh Patih Sengkuni diikuti Pendeta Durna. | <i>Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura</i> |

i. Candhakan Bambang Aswatama, Patih Sengkuni dan Pendeta Durna

- | | | |
|--------------------------------------|--|---|
| 1). Tokoh | Bambang Aswatama, Patih Sengkuni, Pendeta Durna. | |
| 2). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Bambang Aswatama dinasehati Sengkuni supaya jangan gegabah bertindak dan memberitahu bahwa perbuatannya salah. Pendeta Durna meminta Patih Sengkuni memohonkan maaf kepada Prabu Duryudana dan Prabu Salya. Apabila kesalahan Bambang Aswatama diampuni Pendeta Durna bersedia menjadi senapati. | <i>Gendèran</i> |
| 3). Tindakan
(<i>Lumaksana</i>) | Patih Sengkuni kembali ke Pesanggrahan menyampaikan pesan Pendeta Durna kepada Prabu Duryudana. | <i>Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura</i> |

j. Perang Pendeta Durna

- | | | |
|--------------------------------------|--|---|
| 1). Tokoh | Pendeta Durna, Raden Setyaki, Raden Werkudara, Raden Janaka. | |
| 2). Tindakan
(<i>Lumaksana</i>) | Pendeta Durna berangkat menjadi senapati, bertemu Raden Setyaki. | <i>Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura</i> |
| 3). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Pendeta Durna disuruh mundur Raden Setyaki namun tidak mau. | <i>Gendèran</i> |
| 4). Tindakan
(<i>Perang</i>) | Pendeta Durna dan Raden Setyaki berperang. Raden Setyaki kalah lalu mundur. Raden Janaka, Raden Werkudara maju hendak membunuh Pendeta Durna, namun tidak jadi dan mundur. | <i>Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura</i> |

k. Adegan Prabu Kresna, Raden Werkudara dan Raden Janaka di Tegal Kurusetra

- | | | |
|-----------------------------------|--|---|
| 1). Masalah
(<i>Sabetan</i>) | Raden Werkudara dan Raden Janaka mundur bertemu Prabu Kresna. Prabu Kresna menanyakan sebab Raden Werkudara dan Raden Janaka mundur dari peperangan. Mereka menjawab bahwa yang menjadi musuhnya adalah guru mereka. Prabu Kresna lalu memerintahkan Raden Werkudara membunuh gajah Tama. Setelah itu ia diminta untuk meneriakkan kata Hesthi dengan pelan dan kata Tama mati dengan keras. | <i>Gendèran</i> |
| 2). Tindakan
(<i>Perang</i>) | Raden Werkudara berangkat membunuh gajah Tama dan berteriak <i>hesthi</i> Tama mati yang diikuti oleh para prajurit Pandawa. | <i>Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura</i> |

l. Adegan Pendeta Durna menemui Prabu Kresna

- | | | |
|--------------------------------------|---|-----------------|
| 1). Tokoh | Pendeta Durna, Prabu Kresna, Raden Werkudara, Raden Janaka, Petruk | |
| 2). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Pendeta Durna yang mendengar hesthi Tama mati menjadi bingung karena mengira Bambang Aswatama mati. | <i>Gendèran</i> |
| 3). Tindakan
(<i>Lumaksana</i>) | Pendeta Durna mencari Prabu Kresna untuk mendapatkan informasi yang sebenarnya. | |
| 4). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Pendeta Durna bertemu dengan Prabu Kresna, Raden Werkudara, Raden Janaka, Petruk. Pendeta Durna bertanya kepada semua yang ditemui perihal kematian Bambang | <i>Gendèran</i> |

- Aswatama. Mereka menjawab bahwa yang mati adalah Hesthi Tama. Pendeta Durna yang telah kalut tetap mengira yang mati adalah putranya.
- 5). Tindakan (Lumaksana) Pendeta Durna tidak percaya lalu pergi menemui Prabu Puntadewa ke Pesanggrahan Gupalawilya. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- m. Perang Pendeta Durna Gugur**
- 1). Tokoh Pendeta Durna, Prabu Puntadewa, Raden Trusthajumena, Roh Prabu Palgunadi.
- 2). Tindakan (Lumaksana) Pendeta Durna tidak percaya lalu pergi menemui Prabu Puntadewa. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- 3). Masalah (Ginem) Pendeta Durna menghadap Prabu Puntadewa dan di sana ada Raden Trusthajumena. Pendeta Durna menanyakan kabar kematian Aswatama. Prabu Puntadewa menjawab bahwa yang mati adalah *hesthi* Tama. Pendeta Durna mengira Bambang Aswatama yang mati. *Gendèran*
- 4). *Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*
- 5). Deskripsi (Pocapan) Diceritakan, roh Prabu Palgunadi merasuki Raden Trusthajumena.
- 6). Tindakan (Perang) Raden Trusthajumena menarik keris dan memenggal kepala Pendeta Durna. Prabu Kresna dan Raden Janaka datang. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- 7). Masalah (Ginem) Raden Janaka menanyakan siapa yang membunuh Pendeta Durna. Prabu Puntadewa menjawab bahwa Pendeta Durna dibunuh Trusthajumena. Raden Janaka lalu menghina Raden Trusthajumena, namun Prabu Kresna memberi pengertian bahwa Raden Trusthajumena tidak salah.
- 8). Tindakan (Perang) Prabu Kresna dan Raden Janaka lalu merawat jenazah Durna. Di Tegal Kurusetra Bambang Aswatama mengamuk ditemui Raden Janaka. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- n. Perang Bambang Aswatama melawan Raden Janaka**
- 1). Tokoh Bambang Aswatama, Raden Janaka.
- 2). Masalah (Ginem) Bambang Aswatama bertemu Raden Janaka dan meminta Raden Janaka mengembalikan nyawa Pendeta Durna. Kemudian terjadi perselisihan. *Gendèran*
- 3). Tindakan (Perang) Bambang Aswatama berperang melawan Raden Janaka. Bambang Aswatama kalah lalu mundur. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- 4). Deskripsi (Pocapan) Aswatama mengeluarkan senjata *Cundhmanik*. *Gendèran*
- 5). Tindakan (Perang) Bambang Aswatama mengeluarkan senjata *Cundhmanik*, dan mengeluarkan kekuatan api. Raden Janaka mengimbangi dengan mengeluarkan senjata yang berkekuatan api. Akibatnya Kurusetra penuh api. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- o. Adegan Dewa Narada menemui Bambang Aswatama**
- 1). Masalah (Ginem) Dewa Narada datang meminta senjata *Cundhmanik*. Setelah *Cundhmanik* diberikan, Dewa Narada pulang ke Kahyangan. Bambang Aswatama mundur. *Gendèran*
- 2). Tindakan (Lumaksana) Dewa Narada meminta senjata *Cundhmanik* lalu kembali ke Kahyangan. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- p. Jejer 7 Pesanggrahan Bulu Kapitu 4**
- 1). Tokoh Prabu Duryudana, Prabu Salya, Patih Sengkuni.
- 2). Masalah (Ginem) Patih Sengkuni melaporkan bahwa Pendeta Durna telah gugur di tangan Raden Trusthajumena. Duryudana sedih kembali dan menyalahkan dewa. Prabu Salya memberi nasehat supaya jangan bersedih, dan menyalahkan dewa, namun hendaknya harus dihadapi. Prabu Salya bersedia menjadi senapati, Prabu Duryudana menyetujui. *Gendèran*
- 3). Tindakan (Lumaksana) Prabu Salya berangkat berperang. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

q. Perang Salya Gugur 1

- 1). Tokoh Prabu Salya, Raden Werkudara, Raden Janaka
- 2). Tindakan (Perang) Prabu Salya berangkat ke Tegal Kurusetra dan berperang melawan Raden Janaka, Raden Werkudara. Keduanya dapat dikalahkan Prabu Salya. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

r. Adegan Prabu Kresna dan Raden Werkudara di Kurusetra

- 1). Tokoh Prabu Kresna, Raden Werkudara
- 2). Masalah (Ginem) Raden Werkudara bertemu Prabu Kresna. Ia mengatakan bahwa Prabu Salya sulit dikalahkan. Prabu Kresna lalu mengajak mencari Raden Nakula dan Raden Sadewa.
- 3). Tindakan (Lumaksana) Prabu Kresna mencari Raden Kembar di Pungkuran. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

s. Candhakan Prabu Kresna menemui Raden Kembar

- 1). Tokoh Prabu Kresna, Raden Nakula, Raden Sadewa.
- 2). Masalah (Ginem) Kembar ditemui Prabu Kresna, kemudian diperintahkan berpakaian putih dan menyerahkan hidup dan matinya kepada Prabu Salya. Tujuan tindakan ini adalah supaya hati Prabu Salya menjadi lemah dan memberitahu cara mengalahkannya.
- 3). Tindakan (Lumaksana) Raden Kembar menemui Prabu Salya. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

t. Adegan Raden Kembar menemui Prabu Salya

- 1). Tokoh Prabu Salya, Raden Nakula, Raden Sadewa.
- 2). Masalah (Ginem) Prabu Salya bertemu Raden Kembar hatinya tersentuh. Ia lalu memberitahu bahwa yang bisa mengalahkan dirinya adalah orang berdarah putih. *Gendèran*
- 3). Tindakan (Lumaksana) Raden Kembar pulang dan memberitahukan kelemahan itu kepada Prabu Kresna. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

u. Perang Salya Gugur 2

- 1). Tokoh Prabu Salya, Candhabirawa.
- 2). Masalah (Ginem) Salya mengeluarkan aji Candhabirawa dan memerintahkan Candhabirawa mengalahkan pihak Pandawa. *Gendèran*
- 3). Tindakan (Perang) Candhabirawa menyerang barisan Pandawa. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- 4). Tokoh Prabu Salya, Prabu Puntadewa, Candhabirawa, roh Begawan Bagaspati.
- 5). Masalah (Ginem) Melihat Prabu Puntadewa yang dirasuki Begawan Bagaspati, Candhabirawa meminta ikut Puntadewa. Prabu Puntadewa bersedia, lalu Candhabirawa ikut Prabu Puntadewa. Puntadewa menantang Prabu Salya, namun Prabu Salya menjawab, supaya Prabu Puntadewa melemparkan jimat Kalimasada. *Gendèran*
- 6). Tindakan (Perang) Prabu Puntadewa lalu melempar jimat Kalimasada ke arah Prabu Salya yang naik kereta. Prabu Salya gugur. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

v. Jejer Pesanggrahan Bulu Kapitu 5

- 1). Tokoh Prabu Duryudana, Patih Sengkuni
- 2). Masalah (Ginem) Patih Sengkuni melaporkan gugurnya Prabu Salya. Mendengar itu Duryudana memerintahkan supaya mempersiapkan prajurit untuk maju berperang, namun prajurit telah habis. *Gendèran*
- 3). Tindakan (Perang) Duryudana berangkat ke Tegal Kurusetra. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

w. Rubuhan (Perang Prabu Duryudana Gugur)

- 1). Tokoh Prabu Duryudana, Raden Werkudara.
- 2). Masalah (Ginem) Prabu Duryudana bertemu Raden Werkudara. Prabu Duryudana menyuruh Raden Werkudara menyerahkan Negara Ngestina ke tangannya. Raden Werkudara tidak bersedia. *Gendèran*

- 3). Tindakan (Perang) Prabu Duryudana dan Raden Werkudara berperang dengan tangan kosong, dilanjutkan perang gada. Dalam perang gada, paha Prabu Duryudana dipukul sampai retak. Prabu Duryudana lalu terjun ke rawa, dikejar Prabu Kresna. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

x. Adegan Prabu Kresna menemui Prabu Duryudana di Rawa

- 1). Tokoh Prabu Duryudana, Prabu Kresna.
- 2). Masalah (Ginem) Prabu Kresna menanyakan penyebab Prabu Duryudana masuk ke rawa. Prabu Duryudana menjawab karena kakinya retak. Prabu Kresna menawarkan pertolongan, Prabu Duryudana bersedia. *Gendèran*
- 3). Tindakan (Sabetan) Prabu Kresna lalu menyembuhkan kaki Prabu Duryudana. Prabu Duryudana lalu maju kembali. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

y. Rubuhan Lanjutan 1

- 1). Tokoh Prabu Duryudana, Raden Werkudara.
- 2). Tindakan (Perang) Perang antara Prabu Duryudana dan Raden Werkudara dilanjutkan kembali. Dalam perang ini Raden Werkudara mengusap muka Prabu Duryudana pada permukaan batu cadas sampai rusak. Werkudara melihat wajah Duryudana lari ketakutan meninggalkan peperangan. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

z. Adegan Raden Werkudara dan Prabu Kresna

- 1). Tokoh Raden Werkudara, Prabu Kresna.
- 2). Masalah (Ginem) Werkudara bertemu Kresna dan mengatakan takut melihat wajah Prabu Duryudana yang rusak. Prabu Kresna lalu membuat gunung api. Raden Werkudara disuruh menyeret Prabu Duryudana dan melemparkannya ke dalam perapian. *Gendèran*
- 3). Tindakan (Sabetan) Raden Werkudara segera menghampiri Prabu Duryudana. Prabu Kresna membuatkan perapian besar. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

aa. Rubuhan Lanjutan 2

- 1). Tokoh Prabu Duryudana, Raden Werkudara
- 2). Tindakan (Perang) Raden Werkudara lalu menemui Prabu Duryudana dan dilemparkan ke dalam gunung api. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

ab. Perang Prabu Baladewa dan Raden Werkudara

- 1). Tokoh Prabu Baladewa, Raden Werkudara
- 2). Masalah (Ginem) Tiba-tiba Prabu Baladewa muncul di Tegal Kurusetra. Prabu Baladewa marah karena merasa ditipu Prabu Kresna, ditambah mendengar kabar Raden Werkudara sangat bengis, dan kejam dalam berperang. *Gendèran*
- 3). Tindakan (Perang) Prabu Baladewa mencari Raden Werkudara, lalu berperang. Raden Werkudara mundur. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

ac. Adegan Prabu Kresna menemui Prabu Baladewa

- 1). Tokoh Prabu Baladewa, Prabu Kresna, Raden Werkudara.
- 2). Masalah (Ginem) Prabu Kresna menemui Prabu Baladewa meminta untuk meredakan kemarahannya. Prabu Kresna lalu mengajak Prabu Baladewa melihat kelahiran cucu Pandawa. *Gendèran*
- 3). Tindakan (Lumaksana) Prabu Kresna, Prabu Baladewa menuju Negara Ngestina. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

ad. Perang Sengkuni Gugur

- 1). Tokoh Patih Sengkuni, Raden Werkudara.
- 2). Tindakan (Perang) Patih Sengkuni melihat Prabu Duryudana gugur lalu lari meninggalkan Tegal Kurusetra. Raden Nakula memanah patih Sengkuni dan mengenai lubang duburnya. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*
- 3). Masalah (Ginem) Werkudara melihat Patih Sengkuni bersembunyi dalam semak-semak. *Gendèran*
- 4). Tindakan (Perang) Raden Werkudara merobek-robek tubuh Patih Sengkuni dari dubur sampai mulut. *Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura*

ab. Perang Prabu Baladewa dan Raden Werkudara

- | | | |
|-------------------------------------|--|---|
| 1). Tokoh | Pandawa lengkap, Prabu Kresna, Dewi Utari, bayi. | |
| 2). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Prabu Kresna dan Pandawa menyaksikan dewi Utari telah melahirkan seorang bayi. Raden Janaka memberi nama Raden Paripurna atau Parikesit. Raden Werkudara, Prabu Kresna juga ikut memberi nama. | <i>Gendèran</i> |
| 3). | | <i>Suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura</i> |
| 4). Deskripsi
(<i>Pocapan</i>) | Tiba-tiba bayi menangis tanpa sebab. | <i>Gendèran</i> |
| 5). Masalah
(<i>Ginem</i>) | Melihat bayi menangis, semua yang hadir menjadi bingung. Prabu Kresna, Raden Janaka, Raden Werkudara mencoba meredakan tangisnya namun tidak berhasil. Prabu Puntadewa lalu mencoba meredakan tangis bayi dengan berjanji apabila Parikesit mau berhenti dari tangis Negara Ngestina akan diberikan kepadanya. | <i>Gendèran</i> |
| 6). Deskripsi
(<i>Pocapan</i>) | Seusai Prabu Puntadewa mengatakan janjinya. Parikesit langsung berhenti dari tangisnya. | <i>Gendèran</i> |
| 7). | | <i>Sampak Manyura, laras sléndro pathet manyura Dilanjutkan Gangsaran, laras sléndro pathet manyura</i> |

8). *Tanceb Kayon*

Penyusunan sebuah lakon wayang dalam pakeliran gaya Surakarta tidak selalu sesuai dengan kaidah pementasan seperti yang dikemukakan Nojowirongko (Groenendael, 1987, p. 325). Hal yang demikian merupakan hal wajar karena batas-batas yang dipaparkan dalam struktur pementasan lakon wayang tidak merupakan aturan yang mutlak. Artinya, setiap dalang mempunyai kebebasan untuk menentukan struktur pementasan yang dianggap paling tepat dan sesuai dengan alur cerita lakon wayang yang akan dipentaskan (Groenendael, 1987, pp. 148–149).

PWLB versi Jombor yang disajikan dalam bentuk teks, satuan naratif itu menyatu dengan unsur-unsur penyangga dan kaidah pementasan. Satuan naratif *PWLB* versi Jombor yang berhasil diidentifikasi meliputi pembagian *pathet*, *jejer*, adegan dan *candhakan*, perang, *janturan*, *pocapan*, tindakan, *sulukan*, *dhodhogan-keprakan*, dan gending iringan. Berikut akan dipaparkan satu per satu secara rinci unsur-unsur satuan naratif *PWLB* versi Jombor berdasarkan tabel 1.

1. *Pathet*

Pementasan sebuah lakon wayang selalu terikat dengan pembagian *pathet*. *Pathet* adalah ukuran tinggi rendah suara gamelan yang sekaligus melekat pada gending yang disajikan dalam pementasan pakeliran (Mulyono, 1999, p. 52). Prasetya (2012) menyebut *pathet* sebagai

ruang bunyi dalam karawitan Jawa. Pembagian *pathet* memiliki peran penting dalam pertunjukan wayang sebab *pathet* sebagai bangunan alur cerita lakon wayang. Pembagian *pathet* dalam tradisi pewayangan Surakarta meliputi *pathet nem*, *pathet sanga*, *pathet manyura*. Berdasarkan hasil pengamatan pada tabel 1, pembagian *pathet* pada *PWLB* versi Jombor masih mengikuti pola tradisi yang terdiri dari *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*.

2. *Jejer*

Berdasarkan tabel 1, *PWLB* versi Jombor memiliki 8 *jejer* yang terdiri dari *jejer* Pesanggrahan Bulu Kapitu 1, *jejer Pungkuran*, *jejer* Taman Kadi Lengheng, *jejer* Pesanggrahan Bulu Kapitu 2, *jejer* Pesanggrahan Gupalawilya, *jejer* Pesanggrahan Bulu Kapitu 3, *jejer* Pesanggrahan Bulu Kapitu 4, *jejer* Pesanggrahan Bulu Kapitu 5. Delapan *jejer* tersebut bila disandingkan dengan susunan adegan pakeliran tradisi Surakarta yang distandarkan terdapat perbedaan dan penyesuaian. Penyesuaian *jejer* dalam *PWLB* versi Jombor terhadap pakem pedalangan terletak pada *jejer* Taman Kadi Lengheng dalam kerangka *pathet sanga* dan jumlah *jejer* dalam kerangka *pathet manyura*. Susunan *jejer* dan adegan dalam kerangka *pathet sanga* menurut pakem pedalangan selalu diawali adegan *gara-gara* atau *jejer pendhita*. Adegan *gara-gara* dan *jejer pendhita* tersebut tidak ditemukan dalam *PWLB*

versi Jombor. *Jejer* pertama dalam kerangka *pathet sanga PWLB* versi Jombor diawali *jejer* Taman Kadi Lengheng. Dalam adegan selanjutnya, adegan *gara-gara* dan *jejer pendhita* tidak ditemukan.

Penyesuaian dalam kerangka *pathet manyura* terdapat pada jumlah *jejer*. Jumlah *jejer* dalam kerangka *pathet manyura* menurut Nojowirongko maksimal terdiri dari tiga *jejer* (Nojowirongko, 1960, p. 57). Jumlah *jejer PWLB* versi Jombor dalam kerangka *pathet manyura* memiliki jumlah empat *jejer*. Penyesuaian tersebut menunjukkan bahwa jumlah *jejer* dalam kerangka *pathet manyura* bersifat sangat longgar dan disesuaikan dengan kebutuhan lakon.

3. Adegan dan *Candhakan*

Sebuah pertunjukan wayang kulit purwa sering sekali terjadi penambahan dan pengurangan adegan. Terkadang dalam pementasan terjadi penambahan adegan yang disebut *candhakan*. *Candhakan* adalah sebuah adegan di luar wilayah adegan sebelumnya, tetapi permasalahannya sebagai kelanjutan dari adegan sebelumnya, serta masih berada dalam kerangka adegan (Wahyudi, 2001, p. 215). Berdasarkan tabel 1, berikut adegan dan *candhakan PWLB* versi Jombor sesuai pembagian *pathet*:

Pathet nem terdiri dari adegan *paséban jawi*; adegan *bidhalan*; adegan Raden Kembar menemui Raden Werkudara; adegan Sengkuni di Medan Kurusetra. *Pathet sanga* memiliki beberapa adegan yang terdiri dari adegan Raden Dursasana sampai di Kurusetra; adegan pihak Pandawa dan pihak Kurawa membujuk Werkudara; adegan Dewi Kunti dan Dewi Drupadi menemui Raden Werkudara di Medan Kurusetra. Adegan dalam kerangka *pathet manyura* terdiri dari adegan Raden Setyaki menghadap; adegan Adipati Karna ditemui Hardawalika di medan Kurusetra; adegan Prabu Salya di medan Kurusetra; adegan Bambang Aswatama menghadap; *candhakan* Bambang Aswatama, Patih Sengkuni dan Pendeta Durna; adegan Prabu Kresna, Raden Werkudara dan Raden Janaka di Medan Kurusetra; adegan pendeta Durna menemui Prabu Kresna; adegan Dewa Narada menemui Bambang Aswatama; adegan Prabu Kresna dan Raden Werkudara di Kurusetra; *candhakan* Prabu Kresna menemui Raden Kembar; adegan Raden Kembar menemui Prabu Salya; adegan Prabu Kresna menemui Prabu Duryudana di rawa;

adegan Raden Werkudara dan Prabu Kresna; Adegan Prabu Baladewa di Medan Kurusetra; Adegan Prabu Kresna menemui Prabu Baladewa.

Susunan adegan di atas bila dilihat dari pola penyusunan adegan tradisi Surakarta terjadi pengurangan. Pengurangan adegan dari urutan yang distandarkan terdapat pada ketidakhadiran adegan *kèndel gapuran*, adegan *kedhatonan*, adegan *kapalan*, adegan *gara-gara*, adegan *gambyongan*, dan adegan *golèkan*. Pengurangan adegan tersebut dilakukan karena menyesuaikan kebutuhan lakon *PWLB* versi Jombor yang panjang sehingga beberapa adegan perlu dihilangkan.

4. Perang

Adegan perang merupakan rangkaian terakhir dari sebuah *jejer*, baik yang dimulai dari suatu perjalanan maupun dari suatu tempat terjadinya peristiwa. Adapun perang yang ditampilkan dalam *PWLB* versi Jombor secara rinci dipaparkan sebagai berikut:

Perang yang terjadi dalam bangunan *pathet nem* terdiri dari perang Raden Werkudara *Ngamuk* ('mengamuk'). Perang ini terdiri dari beberapa rangkaian peristiwa perang yang dimulai dari Raden Werkudara melawan Prabu Bomawikatha dan Prabu Wikathaboma, Raden Werkudara melawan prajurit Ngembatwatang dan Ngembatlandheyen, Werkudara membunuh Kurawa, dan gugurnya Adipati Radiya.

Perang dalam kerangka *pathet sanga* hanya terdiri dari satu perang yaitu Dursasana *gugur* atau biasa disebut *Perang Jambakan*. Sedangkan perang dalam rangkaian *pathet manyura* terdiri dari *perang Hardawalika gugur*, perang *Karna Tandhing*, perang Durna gugur, perang Bambang Aswatama melawan Raden Janaka, perang Salya gugur, perang Duryudana gugur, perang Raden Werkudara melawan Prabu Baladewa, perang Sengkuni gugur.

Susunan perang dalam *PWLB* versi Jombor menunjukkan bahwa susunannya tidak mengikuti standar penyusunan adegan. Jenis perang seperti perang *ampyak*, perang *gagal*, perang *simpang*, perang *kembang*, perang *sintrèn*, dan perang *brubuh* tidak ditemukan dalam *PWLB* versi Jombor. Ketidakhadiran perang tersebut menunjukkan bahwa *PWLB* versi Jombor sebagai pertunjukan wayang memiliki kekhususan dalam penyusunan adegan yaitu tidak mengikuti pola tradisi yang dianggap mapan.

5. Deskripsi

Deskripsi dalam pementasan wayang sering disebut dengan *catur*. *Catur* yaitu semua wujud bahasa atau wacana yang diucapkan oleh dalang di dalam pakeliran (Murtiyoso, 1981, p. 6). Pendapat lain mengatakan bahwa *catur* adalah semua bentuk ekspresi dalang lewat wacana yang berupa narasi maupun dialog tokoh dalam pakeliran (Suyanto et al., 2007, p. 10). Nojowirongko (1960, p. 11) mengistilahkan *catur* ini dengan *carita*. Ditinjau dari aspek penggunaan wacana kebahasaannya, deskripsi pementasan lakon atau *catur* dalam pertunjukan wayang kulit gaya Surakarta dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu *janturan* dan *pocapan*.

Janturan adalah wacana dalang berupa deskripsi suatu adegan yang sedang berlangsung mencakup suasana, tempat, tokoh, dan peristiwa dengan diiringi *sirepan* gending (Murtiyoso et al., 2007, p. 10). *Pocapan* yaitu wacana dalang berupa narasi yang pada umumnya menceritakan peristiwa yang telah, sedang, dan akan berlangsung tanpa iringan *sirepan* gending (Murtiyoso et al., 2007, p. 14). Nojowirongko (1960, p. 11) menyebut *pocapan* dengan *carita*. Berikut adalah *janturan* dan *pocapan* dalam *PWLB* versi Jombor:

Janturan PWLB versi Jombor terdiri dari *janturan jejer Pesanggrahan Bulu Kapitu 1*, *janturan jejer Pungkuran*, *janturan* adegan perang Adipati Radiya gugur, *janturan jejer taman Kadi Lengeng*, *janturan Perang Jambakan*, *janturan jejer Pesanggrahan Bulu Kapitu 2*, *janturan jejer Pesanggrahan Gupalawilya*, *janturan Perang Karna Tandhing*.

Pocapan dalam *PWLB* versi Jombor sesuai tabel 1 terdiri dari *pocapan* Prabu Duryudana yang hendak ke pesanggrahan agung, *pocapan* Prabu Duryudana pesta *andrawina*, *pocapan budhalan* yang menggambarkan barisan negara Ngestina yang berangkat berperang dilanjutkan menceritakan Raden Werkudara yang sedih di *pungkuran*, *pocapan* kondisi Tegal Kurusetra yang penuh bangkai akibat kemarahan Raden Werkudara dilanjutkan Dewi Banowati dan Raden Dursasana yang berada di petamanan, *pocapan* yang menceritakan kemarahan Raden Werkudara, *pocapan* yang menceritakan barisan prajurit Ngestina yang menggelar baris perang *sapit urang* maju ke Kurusetra disambung para Pandawa tengah

berkumpul di Pesanggrahan Gupalawilya, *pocapan* yang menceritakan barisan prajurit Ngestina yang telah masuk ke Kurusetra, dan Raden Setyaki yang melapor ke pesanggrahan, *pocapan* yang menceritakan Hardawalika mendekati Adipati Karna dengan tujuan ingin membalas kematian ayahnya, *pocapan* yang menceritakan Adipati Karna sedang membidikkan panah dan terlepas sebelum waktunya karena kereta dijalankan oleh Prabu Salya, *pocapan* menjelang kematian Adipati Karna, *pocapan* yang menceritakan kekalahan pihak Kurawa dilanjutkan *pocapan* Prabu Duryudana yang menunggu kepulangan Adipati Karna, *pocapan* roh Prabu Palgunadi merasuki Raden Trusthajumena, *pocapan* Bambang Aswatama yang mengeluarkan senjata Cundhmanik yang berkekuatan api dan membakar Kurusetra, *pocapan* putra Dewi Utari diberi nama Raden Parikesit dan tiba-tiba menangis tanpa sebab, *pocapan* Raden Parikesit diam dari tangis.

6. Ginem

Ginem berasal dari *basa ngoko*: *gunem* yang artinya berbicara. *Ginem* dalam dunia pewayangan mempunyai pengertian khusus yaitu ucapan dalang yang mengekspresikan wacana tokoh wayang, baik dalam bentuk monolog maupun dialog (Suyanto et al., 2007, p. 16). Berdasarkan tabel 1, semua *jejer* dan adegan *PWLB* versi Jombor memiliki unsur *ginem*. Meskipun demikian, terdapat adegan perang yang tidak menggunakan *ginem*. Adegan perang yang tidak memakai *ginem* antara lain: perang Prabu Salya gugur 1, perang *rubuhan* lanjutan 1, dan perang *rubuhan* lanjutan 2. Ketidakhadiran unsur *ginem* tersebut menunjukkan bahwa hadirnya unsur *ginem* dalam pertunjukan wayang menyesuaikan kebutuhan pentas. Apabila, seorang dalang ingin meringkas adegan, meringkas waktu, atau dirasa tidak memerlukan *ginem* maka unsur *ginem* sering kali tidak dipakai seorang dalang.

7. Tindakan

Berdasarkan struktur lakon wayang, setiap pementasan lakon wayang selalu diwarnai dengan adanya konflik. Adanya konflik dalam sebuah lakon membuat cerita menjadi menarik untuk dinikmati. Pemunculan konflik dalam lakon wayang tergantung pada besar kecilnya permasalahan yang timbul dalam setiap *jejeran* atau adegan (Kasidi, 1995, p. 263). Dalam *PWLB* versi Jombor, konflik lakon menyebabkan tindakan.

Bentuk tindakan *PWLB* versi Jombor sebagian besar berupa perjalanan dan perang. Berdasarkan pemaparan tabel 1, tindakan-tindakan dalam *PWLB* versi Jombor adalah sebagai berikut.

Pathet nem terdiri dari tindakan perjalanan Prabu Bomawikatha, Prabu Wikathaboma, Adipati Radiya berangkat ke medan Kurusetra dilanjutkan *bibaran*; tindakan perjalanan prajurit Ngembatpura dan Ngembatwatang dibantu Kurawa berangkat ke medan Kurusetra; tindakan perjalanan Raden Werkudara diikuti Punakawan berangkat ke medan Kurusetra; tindakan perang antara Raden Werkudara melawan Prabu Bomawikatha, Prabu Wikathaboma, prajurit Ngembatpura, prajurit Ngembatwatang, Kurawa, dan Prabu Radiya; tindakan perjalanan Patih Sengkuni kembali ke pesanggrahan. *Pathet sanga* terdiri dari tindakan perjalanan Raden Dursasana ke luar dari Taman Kadi Lengleg; tindakan perjalanan Raden Dursasana mencari Raden Werkudara; tindakan perang antara Raden Werkudara melawan Raden Dursasana; tindakan perjalanan Petruk memanggil Kurawa dan Pandawa dan perjalanan Kurawa dan Pandawa menemui Raden Werkudara, tindakan *sabetan* Dewi Kunthi dan Dewi Drupadi meminta kulit dan darah Raden Dursasana dilanjutkan Raden Werkudara memberi darah dari sisa-sisa yang ada di rambut dan sisa kulit yang ada di sela-sela kukunya. Tindakan selanjutnya adalah tindakan perjalanan *bibaran* dan perjalanan Adipati Karna dan Prabu Salya berangkat ke Kurusetra. *Pathet Manyura*. Tindakan Raden Arjuna berangkat ke medan Kurusetra; tindakan perang Hardawalika; tindakan perang antara Adipati Karna melawan Arjuna; tindakan perjalanan Prabu Salya kembali ke Pesanggrahan Bulu Kapitu. Dalam rangkaian *Jejer* Pesanggrahan Bulu Kapitu 3 dan Adegan Bambang Aswatama menghadap terdapat tindakan perang Prabu Salya memukul Bambang Aswatama dilanjutkan Bambang Aswatama ditarik ke luar oleh Patih Sengkuni diikuti Pendeta Durna; tindakan perjalanan Patih Sengkuni menemui Prabu Duryudana untuk menyampaikan pesan bahwa Pendeta Durna bersedia menjadi senapati; tindakan perang Pendeta Durna melawan Raden Janaka dan Raden Werkudara; tindakan perang Raden Werkudara membunuh Hesthi Tama; tindakan perjalanan Pendeta Durna menemui Kresna dilanjutkan perjalanan Pendeta Durna

menemui Prabu Puntadewa; tindakan perang antara Raden Trustajumena yang membunuh Durna dengan cara memenggal kepala Durna; tindakan perang Bambang Aswatama melawan Raden Arjuna; tindakan perjalanan Dewa Narada menemui Bambang Aswatama dan meminta senjata *Cundhamanik* lalu kembali ke Kahyangan. Tindakan setelah *jejer* Pesanggrahan Bulu Kapitu 4 terdiri dari tindakan perjalanan Prabu Salya berangkat ke medan Kurusetra menjadi senapati; tindakan perang Prabu Salya; tindakan perjalanan Prabu Kresna menemui Raden Nakula dan Raden Sadewa; tindakan perjalanan Raden Nakula, Sadewa menemui Prabu Salya; tindakan perjalanan Raden Nakula, Sadewa menemui Prabu Puntadewa, tindakan perang Prabu Puntadewa melawan Prabu Salya. Tindakan setelah *Jejer* Pesanggrahan Bulu Kapitu 5 terdiri dari tindakan perjalanan Prabu Duryudana berangkat ke Tegal Kurusetra; tindakan perang Prabu Duryudana melawan Raden Werkudara; tindakan *sabet* Prabu Kresna menemui Prabu Duryudana untuk menyembuhkan kaki Prabu Duryudana yang retak dilanjutkan Duryudana kembali maju berperang; tindakan perang Prabu Duryudana melawan Raden Werkudara dilanjutkan Raden Werkudara mundur dari peperangan; tindakan perang Werkudara menyeret Prabu Duryudana dengan membelakangi dan dilemparkan ke dalam gunung api; tindakan perjalanan Prabu Baladewa menemui Raden Werkudara; tindakan perang Prabu Baladewa melawan Raden Werkudara; tindakan perjalanan Prabu Kresna menemui Prabu Baladewa; tindakan perjalanan Prabu Kresna dan Prabu Baladewa menuju ke kerajaan Ngastina; tindakan perang Raden Nakula memanah patih Sengkuni, dilanjutkan Raden Werkudara merobek-robek tubuh Patih Sengkuni dari dubur sampai mulut. Berdasarkan identifikasi tindakan tersebut, setiap *jejer*, adegan, maupun perang selalu memiliki unsur tindakan baik berupa *lumaksana* ('perjalanan'), *sabet*, maupun perang.

8. *Sulukan*

Sulukan adalah lagu vokal yang dibawakan oleh dalang untuk mendukung suasana tertentu di dalam pakeliran (Murtiyoso et al., 2004, p. 125). Poerwadarminta (1939, p. 571) memberi pengertian *suluk* sebagai nyanyian dalang ketika hendak menceritakan wayang. *Sulukan* wayang

kulit purwa tradisi Surakarta mempunyai banyak ragam yang pembawaannya tidak dapat dipisahkan dengan unsur lainnya yaitu *pathet*. Dari berbagai ragam *sulukan* yang terdapat pada tradisi pewayangan Surakarta dapat dikelompokkan menjadi tiga tipe *sulukan* yaitu *suluk pathetan*, *suluk sendhon*, dan *suluk ada-ada* (Murtiyoso et al., 2007, p. 37).

Berdasarkan pengamatan pada tabel 1 *PWLB* versi Jombor terdiri dari *Suluk Pathetan Nem Ageng, laras sléndro pathet nem; Ada-ada Girisa, laras sléndro pathet nem; Suluk Pathetan Nem Jugag, laras sléndro pathet nem; suluk Ada-ada Greget Saut Srambahan, laras sléndro pathet nem; suluk Ada-ada Greget Saut Jugag, laras sléndro pathet nem; suluk Sendhon Tlutur, laras sléndro pathet nem; Suluk Pathetan Sanga Wetah, laras sléndro pathet sanga; Suluk Pathetan Sanga Jugag, laras sléndro pathet sanga; suluk Ada-ada Greget Saut Srambahan, laras sléndro, pathet sanga; suluk Ada-ada Greget Saut Jugag, laras sléndro pathet sanga; suluk Ada-ada Tlutur, laras sléndro, pathet sanga; Suluk Pathetan Manyura Wantah, laras sléndro pathet manyura; Suluk Pathetan Manyura Jugag, laras sléndro, pathet manyura; suluk Ada-ada Greget Saut Srambahan, laras sléndro pathet manyura; suluk Ada-ada Greget Saut Manyura Jugag, laras sléndro, pathet manyura*. Unsur penyangga berupa *sulukan* dalam *PWLB* versi Jombor sajian Kristiaji digunakan dengan mengikuti pola-pola tradisi dan menyesuaikan kebutuhan pentas.

9. *Dhodhogan-Keprakan*

Dalam pakeliran tradisi pewayangan Surakarta terdapat delapan pola permainan *dhodhogan-keprakan*. Pola tersebut antara lain: *lamba, geter, minjal, rangkep, banyu tumètès, manyar ngloloh, nyisis/nisir, gejogan* (Murtiyoso et al., 2007, pp. 42–43). Pola-pola *dhodhogan-keprakan* yang ada secara leluasa dipergunakan oleh dalang dalam *PWLB* versi Jombor sesuai kebutuhan pentas. Berdasarkan pengamatan terhadap pertunjukan, unsur *dhodhogan-keprakan* selalu digunakan dalang dengan menyesuaikan kebutuhan pentas.

10. *Gendhing*

Salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dalam pementasan lakon wayang adalah kehadiran gending iringan adegan. Gending iringan adegan adalah lagu gamelan yang dipergunakan untuk mengiringi adegan dalam pementasam

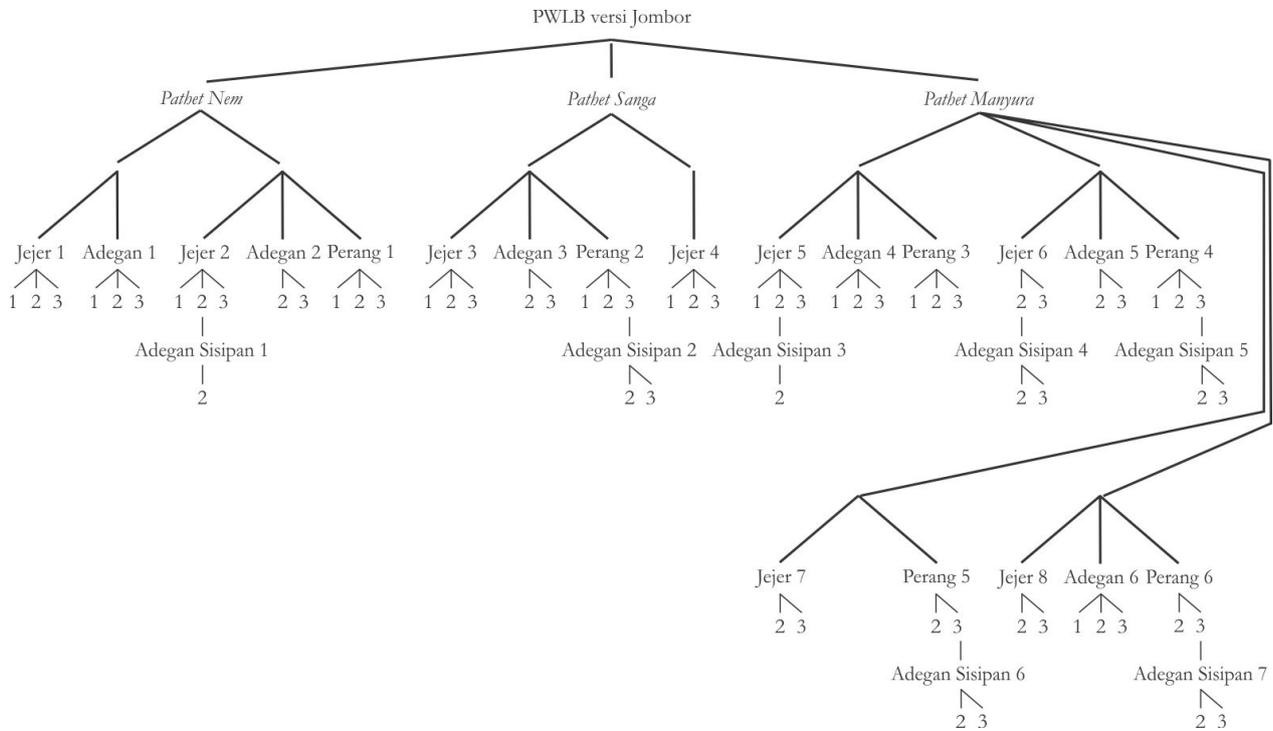
lakon wayang (Mulyono, 1999, p. 81). Dalam pelaksanaan pementasan wayang kulit purwa, instrumen gamelan menampilkan berbagai gending iringan adegan sesuai keperluan pementasan cerita lakon wayang. Secara keseluruhan gending iringan berkaitan dengan berbagai suasana adegan yang dikehendaki oleh dalang, sehingga gending tersebut bisa mendukung tercapainya suasana yang berlangsung. Iringan yang dipakai dalam sebuah pakeliran disebut dengan *karawitan pakeliran* (Suyanto et al., 2007, p. 39).

Karawitan pakeliran adalah seni karawitan yang digunakan khusus untuk mengiringi sajian *pakeliran* atau pedalangan. Gending-gending yang terdapat dalam *karawitan pakeliran* adalah gending-gending yang digarap secara khusus untuk mendukung suasana *pakeliran* yang biasa juga disebut gending *wayangan*. Jadi *karawitan pakeliran* adalah hal-hal yang berhubungan dengan gending atau tembang yang digarap secara khusus untuk mengiringi sajian *pakeliran* (Suyanto et al., 2007, pp. 39–40). Adapun gending yang dipergunakan dalam *PWLB* versi Jombor menurut tabel 1 adalah sebagai berikut: *Ayak-ayak, laras sléndro, pathet manyura; ketawang gending Kabor, kethuk 2 kerep; ladrang Sekar Lesah, laras sléndro, pathet nem; ladrang Éling-éling, laras sléndro, pathet nem; gending Gambir Sawit, kethuk 2 kerep minggah 4 kerep, laras sléndro, pathet sanga; Ayak-ayak, laras sléndro, pathet nem; Ayak-ayak, laras sléndro, pathet sanga; Ayak-ayak, laras sléndro, pathet manyura; Srepeg Nem, laras sléndro, pathet nem, Srepeg Sanga, laras sléndro, pathet sanga, Srepeg Tlutur, laras sléndro, pathet sanga, Srepeg Manyura, laras sléndro, pathet manyura, Sampak Nem, laras sléndro, pathet nem; Sampak Manyura, laras sléndro, pathet manyura*. Gending-gending tersebut digunakan dalam *PWLB* versi Jombor sajian Kristiaji masih mengikuti pola-pola tradisi yang ada sesuai kebutuhan pertunjukan.

Struktur Lakon *PWLB* Versi Jombor

Berdasarkan unsur-unsur naratif yang berhasil diidentifikasi di atas, maka struktur lakon *PWLB* versi Jombor dapat dilihat melalui skema 4.

PWLB versi Jombor sajian Ki Kristiaji berdasarkan tabel 1 dan skema 4 terdiri dari tiga *pathet*. Masing-masing *pathet* memiliki unsur



Keterangan :

Jejer 1 : Pesanggrahan Bulu Kapitu 1
Adegan 1 : adegan *paséban jawi* dan *bidhalan*
Jejer 2 : *Pungkuran*
Adegan Sisipan 1 : Raden Kembar menghadap Raden Werkudara
Perang 1 : Perang Werkudara *Ngamuk*
Adegan 2 : adegan Patih Sengkuni di medan Kurusetra
Jejer 3 : Taman Kadi Lengheng
Adegan 3 : adegan Raden Dursasana sampai di Kurusetra, adegan Dewi Kunti dan Dewi Drupadi menemui Raden Werkudara di Medan Kurusetra
Perang 2 : Perang *jambakan*
Adegan Sisipan 2 : adegan pihak Pandawa dan pihak Kurawa membujuk Werkudara
Jejer 4 : Pesanggrahan Bulu Kapitu 2
Jejer 5 : Pesanggrahan Gupalawilya
Adegan sisipan 3 : Raden Setyaki Menghadap
Adegan 4 : adegan Adipati Karna ditemui Hardawalika di medan Kurusetra, adegan Prabu Salya di medan Kurusetra
Perang 3 : Karna tanding
Jejer 6 : Pesanggrahan Bulu Kapitu 3
Adegan Sisipan 4 : Bambang Aswatama Menghadap

Adegan 5 : *Candhakan* Bambang Aswatama, Patih Sengkuni dan Pendhita Durna
Perang 4 : Perang Durna gugur dan perang Bambang Aswatama melawan Raden Arjuna
Adegan sisipan 5 : adegan Prabu Kresna, Raden Werkudara dan Raden Janaka di Medan Kurusetra; adegan pendeta Durna menemui Prabu Kresna; adegan Dewa Narada menemui Bambang Aswatama
Jejer 7 : Pesanggrahan Bulu Kapitu 4
Perang 5 : Perang Salya gugur
Adegan sisipan 6 : adegan Prabu Kresna dan Raden Werkudara di Kurusetra; *candhakan* Prabu Kresna menemui Raden Kembar; adegan Raden Kembar menemui Prabu Salya
Jejer 8 : Pesanggrahan Bulu Kapitu 5
Adegan 6 : adegan Prabu Baladewa di Medan Kurusetra; Adegan Prabu Kresna menemui Prabu Baladewa, adegan *Parikesit lair* dan *tanceb kayon*
Perang 6 : *Rubuhan*, perang Baladewa melawan Werkudara, dan Patih Sengkuni *gugur*
Adegan sisipan 7 : adegan Prabu Kresna menemui Prabu Duryudana di rawa; adegan Raden Werkudara dan Prabu Kresna

Skema 4. Struktur Lakon PWLB versi Jombor

jejer, adegan, dan perang, tetapi tidak setiap *jejer* selalu diikuti adegan dan diakhiri perang. Skema 4 menunjukkan bahwa *jejer 1* tidak diakhiri perang; *jejer 7* tidak diikuti adegan. Dari delapan *jejer* yang ada, *jejer 4* memiliki rangkaian yang unik. *Jejer 4* (*Jejer* Bulu Kapitu 2) yang berada dalam kerangka *pathet sanga* tidak diikuti adegan dan perang di dalam kerangka *pathet sanga*. Adegan dan perang sebagai kelanjutan *jejer 4* berada di *pathet manyura* yaitu adegan Adipati Karna bertemu Hardawalika dan perang *Karna Tandhing*. Hal ini menunjukkan bahwa *jejer* dalam pertunjukan wayang kulit tidak selalu diikuti adegan dan perang dalam kerangka

pathet yang sama. Adegan dan perang sebagai kelanjutan dari *jejer* memiliki kemungkinan berada dalam kerangka *pathet* yang berbeda.

Masing-masing unsur bagian *pathet* (*jejer*, adegan, dan perang) memiliki 3 unsur pendukung yakni deskripsi, *ginem*, dan tindakan (Hadiprayitno, 2004, p. 71). PWLB versi Jombor sajian Kristiaji menunjukkan bahwa unsur *jejer*, adegan, dan perang tidak selalu dibangun oleh semua unsur pendukung. Berdasarkan tabel 1, dan skema 4, setiap unsur pendukung tidak selalu memiliki unsur deskripsi, tetapi selalu dibangun oleh *ginem* dan tindakan. Adegan dalam kerangka *pathet nem*

yang tidak memiliki unsur deskripsi ditemukan pada adegan Raden Kembar menghadap Raden Werkudara, adegan Patih Sengkuni di Tegal Kurusetra. Dalam kerangka *pathet sanga* terdapat pada adegan Raden Dursasana sampai di tepi Tegal Kurusetra, adegan pihak Pandawa dan pihak Kurawa membujuk Werkudara, adegan Dewi Kunti dan Dewi Drupadi menemui Raden Werkudara di Tegal Kurusetra. Pada rangkaian *pathet manyura* adegan yang tidak memiliki unsur deskripsi antara lain: adegan Raden Setyaki menghadap; perang Hardawalika gugur; adegan Prabu Salya di Tegal Kurusetra; *jejer* 6 Pesanggrahan Bulu Kapitu 3; adegan Bambang Aswatama menghadap; *jejer* Pesanggrahan Bulu Kapitu 3; *candhakan* Bambang Aswatama; Patih Sengkuni dan *Pendhita* Durna; Perang Pendeta Durna; adegan Prabu Kresna; Raden Werkudara dan Raden Janaka di Tegal Kurusetra; adegan Pendeta Durna menemui Prabu Kresna; adegan Dewa Narada menemui Bambang Aswatama; *jejer* 7 Pesanggrahan Bulu Kapitu 4; perang Prabu Salya gugur 1; adegan Prabu Kresna dan Raden Werkudara di Kurusetra; *candhakan* Prabu Kresna menemui Raden Kembar; adegan Raden Kembar menemui Prabu Salya; *jejer* 8 Pesanggrahan Bulu Kapitu 5; *rubuhan*; adegan Prabu Kresna menemui Prabu Duryudana di Rawa; adegan Raden Werkudara dan Prabu Kresna; perang Prabu Baladewa dan Raden Werkudara; adegan Prabu Kresna menemui Prabu Baladewa; perang Sengkuni Gugur. Berdasarkan uraian di atas, penggunaan pola susunan adegan menurut pola tradisi gaya Surakarta maupun struktur lakon seperti diungkapkan Becker bersifat luwes disesuaikan kebutuhan lakon dan kebutuhan pentas.

Simpulan

Berdasarkan analisis struktur pementasan lakon di atas dapat dikatakan bahwa *PWLB* versi Jombor memiliki banyak perbedaan dengan urutan-urutan yang mapan seperti yang ditulis oleh Nojowirongko, seperti tidak adanya adegan *gapuran*, adegan *kedhatonan*, adegan *kapalan*, *jejer pendhita*, adegan *gara-gara*, *perang ampyak*, *perang gagal*, *perang kembang*, *perang sintren*, *perang brubuh*, *gambyongan*. Struktur lakon yang masih diikuti dengan ketat adalah pembagian lakon menjadi tiga *pathet* yakni *pathet nem*, *pathet sanga*,

dan *pathet manyura*. Setiap unsur *pathet* dalam *PWLB* versi Jombor juga tidak selalu disusun oleh *jejer* yang diikuti adegan dan diakhir perang. Pada *jejer* 1 hanya diikuti *adegan*, sedangkan *jejer* 7 hanya diikuti perang. Bahkan sebuah *jejer* dalam satu *pathet* kadang-kadang dilanjutkan dengan adegan dan *perang* yang berada dalam kerangka *pathet* yang berbeda. Hal ini terdapat pada *jejer* 4 yang berada dalam kerangka *pathet sanga*. Adegan dan perang yang mengikutinya berada dalam kerangka *pathet manyura*.

Unsur *pathet* seperti *jejer*, adegan, dan perang dalam *PWLB* versi Jombor juga tidak selalu disusun oleh tiga unsur internal seperti deskripsi, *ginem* dan tindakan seperti yang dikemukakan Hadiprayitno. Ada banyak adegan dan perang yang tidak dibangun dengan unsur deskripsi. Meskipun demikian, setiap unsur *pathet PWLB* versi Jombor sajian Kristiaji selalu dibangun oleh *ginem* dan tindakan. Dalam *PWLB* versi Jombor, setiap unsur internal selalu dibangun oleh struktur penyangga seperti *suluk*, *dhodhogan-keprakan*, dan gending. Struktur penyangga tersebut dalam pementasannya digunakan dalang dengan menyesuaikan kebutuhan pentas. Dari uraian tersebut, pola struktur lakon bukan merupakan aturan yang mutlak dilaksanakan oleh dalang dalam melaksanakan pementasan. Setiap unsur pembangun struktur lakon digunakan menyesuaikan kebutuhan lakon, menyesuaikan jalan cerita lakon, dan menyesuaikan kebutuhan pertunjukan.

Kepustakaan

- 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.
- Brandon, J. R. (2003). *Jejak-Jejak Seni Pertunjukan di Asia Tenggara* (R. M. Soedarsono (trans.)). P4ST UPI.
- Groenendael, V. M. C. van. (1987). *Dalang di Balik Wayang*. Pustaka Utama Grafiti.
- Hadiprayitno, K. (1998). *Selayang Pandang Jagad Pewayangan di Indonesia*. In K. Hadiprayitno (Ed.), *Inovasi dan Transformasi Wayang Kulit*. Lembaga Studi Jawa Yogyakarta.

- Hadiprayitno, K. (2004). *Teori Estetika untuk Seni Pedalangan*. Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Holt, C. (2000). *Melacak jejak Perkembangan Seni di Indonesia* (R. M. Soedarsono (trans.)). Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Kasidi. (1995). *Lakon Wayang Kulit Purwa Palasara Rabi Suntingan Teks Dan Analisis Struktural*. Universitas Gadjah Mada.
- Kristiaji. (2001). *Transkrip Bratayuda Sajian Ki Tiknodarsono*.
- Kristiaji. (2005). *Bratayuda Purno 2015*. Bagus Visual.
- Kristiaji, & Krystiadi. (2021). Alih Wahana: dari Cerita Alkitab ke Naskah Pakeliran Wayang Warta Lakon Absalom. *Wayang Nusantara: Journal of Puppetry*, 5(2), 150–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/wayang.v5i2.10736>
- Marsono. (1991). *Wayang Purwa pada Upacara Sadranan di Lingkungan Masyarakat Jawa tengah, Kontinuitas dan Perubahannya*. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Marsono. (1993). Makna Lakon Baku Pada Upacara Tradisional Tahunan Di Lingkungan Masyarakat Jawa Tengah. *SENI: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, 3(2).
- Mudjanattistomo. (1977). *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I Gegaran Pamulangan Habirandha*. Yayasan Habirandha.
- Mulyono, S. (1999). *Lakon Wayang Kulit Purwa Abimanyu Lair Versi Ki RL Cermasudira Sebuah Kajian Struktur*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Murtiyoso, B. (1981). *Pengetahuan Pedalangan*. ASKI Surakarta.
- Murtiyoso, B. (2004). *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang* (K. Saddhono (ed.)). Citra Etnika.
- Murtiyoso, B., Suyanto, K., & Sumanto. (2007). *Teori Pedalangan: Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. ISI Surakarta dan CV Ska Production.
- Murtiyoso, B., Waridi, Suryanto, Kuwato, & Putranto, H. T. (2004). *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang* (K. Saddhono (ed.)). Citra Etnika.
- Nojowirongko. (1960). *Serat Tuntunan Pedhalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi Djilid I*. Tjabang Bagian Bahasa.
- Poerwadarminta, W. J. S. (1939). *Baoesastra Djawa*. J.B. Wolters Uitgevers=Maatschappij N.V. Groningen.
- Prasetya, H. B. (2012). Pathet: Ruang Bunyi dalam Karawitan Gaya Yogyakarta. *Panggung Jurnal Seni Budaya*, 22(1), 67–83. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/36/39>
- Putra, K. N. (2021). *Wawancara Nuryanto (Bratayuda Klaten)*. 17 September 2021.
- Radyomardowo, Soeparman, & Soetomo. (1959). *Serat Baratajuda*. N.V.B.P. Kedaulatan Rakyat.
- Ratna, N. K. (2004). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme Perspektif Wacana Naratif*. Pustaka Pelajar.
- Soemijanto, R. (n.d.). *Balungan Lakon Bratayuda Jombor*.
- Soetarno. (2002). *Pakeliran Pujosumarto, Nartosabdo, dan Pakeliran Dekade 1996-2001*. STSI Press.
- Subalidinata, R. S., Suprayitno, S., & Wirawan, A. T. (1985). *Sejarah dan Perkembangan Cerita Murwakala dan Ruwatan dari Sumber-sumber Sastra Jawa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi).
- Suyanto, Murtitoso, B., Sumanto, & Suwarno, B. (2007). *Teori Pedalangan: Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. ISI Surakarta dan CV Ska Production.
- Wahyudi, A. (2001). *Sanggit dan Makna Lakon Wahyu Cakraningrat Sajian Ki Hadi Sugito*. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Wahyudi, A. (2011). *Bima dan Drona Dalam Lakon Dewa Ruci, Ditinjau dari Analisis Strukturalisme Levi Strauss*. Universitas Gadjah Mada.
- Wahyudi, A. (2012). *Lakon Dewaruci Cara Menjadi Jawa: Sebuah Analisis Strukturalisme Levi Strauss dalam Kajian Wayang*. Bagaskara.
- Wahyudi, A. (2014). *Sambung-Rapet dan Greget-Sahut: Sebuah Paradigma Dramaturgi Wayang*. Angkasa.