

KONSEP RASA DALAM PERTUNJUKAN WAYANG KULIT PURWA*)

SENSE OF CONCEPT IN THE WAYANG PERFORMANCE

Sunardi

Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Surakarta,
Jalan Ki Hajar Dewantara No 19, Ketingan, Jebres - Surakarta
Email: gunowijoyo@gmail.com

Abstrac: *This article aims to discuss the concept of rasa in a wayang performance. The concept of rasa is used as the main basis in presenting and appreciating a wayang performance. Rasa is presented by the puppeteer (dalang) through the expression of the wayang performance elements, such as language, movement, and music in the unity of puppet story. There are four dominant rasa, which always emerge in every wayang performance, that is rasa regu (exalted), sedhah (sad), greget (enthusiasm), and prenes (love and humor). In a wayang performance, these rasa present in a various patterns, such as coupled opposition and cycle. The rasa has become the key concept in understanding a wayang performance.*

Keywords: *the sense of concept, wayang performance, puppeteer, and aesthetic patterns*

Abstrak: *Tulisan ini bertujuan membahas konsep rasa dalam pertunjukan wayang kulit purwa. Konsep rasa dipergunakan sebagai landasan utama dalam menyajikan dan mengapresiasi pertunjukan wayang. Rasa dihadirkan dalang melalui ekspresi unsur-unsur pertunjukan wayang, yaitu bahasa, gerak, dan musik dalam kesatuan lakon wayang. Ada empat rasa dominan yang selalu muncul dalam pertunjukan wayang, yaitu rasa regu (agung), sedhah (sedih), dan greget (semangat), serta prenes (asmara dan humor). Dalam pertunjukan wayang, rasa hadir dalam berbagai pola, seperti: oposisi berpasangan dan siklus. Rasa menjadi konsep kunci untuk memahami pertunjukan wayang.*

Kata kunci: *konsep rasa, pertunjukan wayang, dalang, dan pola estetika*

Pendahuluan

Wayang kulit purwa merupakan salah satu jenis seni pertunjukan yang hidup dan berkembang dalam budaya Jawa. Hal ini disebabkan kandungan nilai-nilai religius, etis, dan estetis yang tercermin dalam wayang, secara ideasional diakui menjadi acuan bagi tindakan masyarakat Jawa. Refleksi nilai religius tergambar melalui perilaku tokoh wayang dalam mencapai kesatuan dengan Tuhan, yang sering kali diistilahkan *manunggaling kawula gusti* (Mangku-negoro VII, 1933). Pada tataran nilai etis, masyarakat Jawa diberikan paparan tentang pola perilaku dan watak-watak tokoh wayang dalam sebuah lakon (Anderson, 2000). Presentasi nilai estetis dalam wayang diperlihatkan pada keindahan unsur-unsur pertunjukan wayang dan rasa estetis yang disampaikan. Sebagai salah satu bentuk kesenian, pertunjukan wayang, merupakan sesuatu yang hidup senafas dengan mekarnya rasa keindahan dalam sanubari manusia yang hanya dapat dinilai dengan ukuran rasa,

karena seni diciptakan untuk melahirkan gelombang kalbu rasa keindahan (Haryono, 2008).

Nilai estetis yang bermuara pada tercapainya katarsis diri penonton telah ditunjukkan dalam peristiwa pertunjukan wayang semenjak abad XI, pada masa pemerintahan Raja Airlangga (1029-1042) di Kahuripan (Kediri dan Singhasari). Dalam *Kitab Arjuna Wiwaha*, gubahan Empu Kanwa, terutama dalam *Sekar Agêng Skhariò* sarga V bait-9 diterangkan sebagai berikut: "Ada orang menonton wayang, menangis, sedih, dan kacau hatinya. Telah tahu pula, bahwa kulit yang dipahatlah yang bergerak dan bercakap itu . . ." (Wirjamartana, 1990). Kutipan ini memberikan pemahaman bahwa telah terjadi komunikasi estetis dalam pertunjukan wayang. Brandon (1967) menyatakan bahwa pertunjukan wayang telah mencapai derajat estetis yang tinggi, seperti dicontohkan para penonton dapat tergerak hatinya sampai menangis, karena meresapi adegan-adegan kesedihan yang ditampilkan oleh dalang.

*) Diterima tanggal 13 Pebruari 2012 - dikembalikan tanggal 13 April 2012 - disetujui tanggal 1 Juni 2012

Perasaan penonton yang hanyut dengan peristiwa yang terjadi di atas layar, menunjukkan bahwa dalang sebagai pencipta dan penyalur kesan rasa estetik, memiliki kemampuan yang luar biasa.

Di dalam pertunjukan wayang dikenal tiga komponen yang menjadi dasar pencapaian derajat estetik, yaitu dalang, pertunjukan wayang, dan penonton. Seniman dalang dituntut keterampilan teknis menggarap bahasa, gerak, dan musik wayang yang dikemas dalam satu lakon wayang secara utuh dengan sentuhan estetik yang mendalam. Hasil sajian pertunjukan wayang yang estetis dari dalang selanjutnya dikomunikasikan kepada penonton. Di sini terjadi jalinan komunikasi sambung rasa yang menghasilkan kesan estetik dari dalang kepada penontonnya. Berdasarkan uraian tersebut, rasa didudukkan sebagai orientasi estetik dari pertunjukan wayang. Itulah sebabnya kajian mengenai konsep rasa dalam pertunjukan wayang menarik untuk dilakukan.

Hal signifikan yang perlu dibahas pada risalah ini, yaitu: 1) konsep rasa; 2) unsur-unsur pertunjukan wayang; 3) rasa dalam pertunjukan wayang; dan 4) pola rasa estetik dalam pertunjukan wayang. Tujuan utama dari tulisan ini adalah mengungkap konsep rasa dalam pertunjukan wayang yang dapat dipergunakan sebagai dasar dramatisasi pertunjukan wayang bagi dalang ataupun sebagai acuan menilai pertunjukan wayang bagi penonton.

Kajian Literatur dan Pembahasan Konsep Rasa

Dalam kamus umum Bahasa Indonesia, rasa berarti: 1) apa yang dialami oleh lidah atau badan (ketika kena sesuatu); 2) sifat suatu benda dan sebagainya yang mengadakan rasa; 3) apa yang dialami oleh hati atau batin; keadaan hati atau batin; 4) pertimbangan pikiran (hati) mengenai baik-buruk, benar-salah dan sebagainya; pendapat; dan 5) kira-kira; agaknya; rupa-rupanya; barang kali (Poewadarminta, 1984). Pemahaman mengenai rasa ini berpedoman pada klasifikasi rasa dalam budaya Jawa, yaitu rasa lahiriah dan rasa batiniah. Rasa lahiriah berhubungan dengan berbagai rasa yang berasal dari efek sentuhan badan dan pencecapan lidah manusia. Sedangkan rasa batiniah lebih erat dengan perasaan yang berada dalam hati dan pikiran manusia. Senada pandangan ini, Geertz (1973) menyatakan bahwa rasa dalam budaya Jawa memiliki arti ganda, yaitu perasaan

(*feeling*) dan makna (*meaning*). Sebagai perasaan, rasa diartikan sebagai salah satu pancaindra orang Jawa, yaitu merasakan dari keempat pancaindra yang lain, yakni mendengar, berbicara, membaui, dan melihat. Dari pancaindra 'merasakan' mengandung tiga segi 'perasaan' sehingga pandangan tentang kelima indra itu terpisah, yakni pencecapan cita-rasa pada lidah, sentuhan pada badan berkaitan dengan pancaindra peraba, dan perasaan emosional di dalam hati seperti kesedihan dan kebahagiaan. Cita rasa sebuah pisang, misalnya adalah rasa-nyata (pancaindra pengecap-lidah); suatu firasat adalah suatu rasa (pancaindra 'perasaan'), kesakitan adalah suatu rasa; dan rasa adalah suatu nafsu atau emosi. Sebagai makna, terkadang rasa diterapkan pada kata-kata di dalam sebuah surat, dalam sebuah puisi. Rasa juga diterapkan pada tingkah laku pada umumnya: untuk menunjukkan muatan implisit, perasaan konotatif dari gerakan-gerakan tari, dan gerak-gerik tata-krama. Dalam arti kedua, arti semantis, rasa juga berarti makna terakhir, yakni makna terdalam yang dicapai seseorang dengan usaha mistis dan yang kejelasan-nya menjernihkan segala ambiguitas dari kehidupan duniawi. Rasa adalah kehidupan, apa saja yang memiliki rasa itu hidup dan apa saja yang hidup itu memiliki rasa.

Rao (2000) membedakan interpretasi rasa dalam tiga kategori, yaitu: 1) rasa fisik; 2) rasa psikis; dan 3) rasa metafisik. Pemilahan tingkatan rasa ini mengacu pada pengertian rasa dalam literatur Hindu, yaitu: *rigvéda*, *atharvavéda*, dan *taittiriya upanishad*. Dalam *rigvéda* dan *atharvavéda*, rasa dipahami secara imanen, yakni selera yang timbul dari sesuatu; sedangkan dalam *upanishad*, rasa lebih dipahami secara transendental yakni merupakan hakekat tertinggi dari alam semesta. Tiga kategori rasa dalam pandangan Rao tidak jauh berbeda dengan rasa dalam kehidupan manusia Jawa, yang dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu: 1) *rasa pangrasa*, yakni rasa badan wadag, seperti yang dihayati manusia melalui indranya: rasa pedas, gatal, sakit, enak dan lain-lain; 2) *rasa rumangsa*, yakni *rasa éling*, *rasa cipta*, dan *rasa grahita*; 3) *rasa sejati*, yakni rasa yang masih mengenal rasa yang merasakan, dan rasa yang dirasakan. Sudah manunggal, tetapi masih dapat disebut. Rasa damai, rasa bebas, rasa abadi, termasuk dalam pilihan ini; 4) *sejatining rasa*, yakni *rahsa*, yang berarti hidup itu sendiri yang abadi (Hadiwijono, 1983).

Baik Rao maupun Hadiwiyono memberikan penegasan bahwa rasa bertalian erat dengan penginderaan fisik, perasaan psikis, dan penghayatan mistik. Dalam hal ini, terutama jika dikaitkan dengan budaya Jawa, rasa sering kali diimplementasikan menjadi bentuk etika, estetika, dan religi. Stange (1984) menegaskan bahwa potensi khusus konsep rasa bersumber pada spektrum pengertian yang dikaitkan padanya. Karena rasa menghubungkan penginderaan fisik dari selera (pencicipan) dan sentuhan emosi, perasaan dari hati, dan penghayatan mistik terdalam dari pengertian yang hakiki. Orang Jawa telah memperpadukan pengertian rasa dari Sanskrit diasosiasikan dengan "rasa" (rasa lidah, aroma, saripati, kenikmatan, sentimen, kecenderungan) dan *rahasya* (rahasia, misteri). Interpretasi Jawa mengandung penekanan yang berbeda dengan bahasa Sanskritnya, yang di dalamnya rasa, terutama bersifat estetis dan bukan psikologis.

Rasa dalam ilmu keindahan budaya Jawa diartikan sebagai berpadunya ide yang digiring oleh serangkaian pengertian akal, dengan penerimaan indera yang dilontarkan oleh wujud, gerak, atau suara terpola yang melambangkan pengertian tertentu (Sedyawati, 1981). Rasa merupakan konsep seni yang terbukti bertahan sebagai konsep kunci. Melalui berbagai paparan analitis dinyatakan bahwa rasa merupakan sasaran akhir dari satu ungkapan seni. Berangkat dari pemaparan para penulis terdahulu tentang konsep sentral dalam kesenian seperti, Benamou, Kuntara Wiryamartana, Zoetmulder, Kulkarini, Mason dan Patwardhan, dan Suvarnalata Rao menyatakan bahwa rasa merupakan sasaran akhir dari sebuah ungkapan seni. Dalam hal ini Sedyawati (2007) menyimpulkan bahwa rasa adalah pengalaman penghayatan seni di mana kesiapan akal, budi, dan emosi menyatu untuk mewujudkan penikmatan seni. Kunci tercapainya rasa adalah pada hadirnya unsur ketepatan dan kepantasan dalam suatu karya. Maka, yang harus dicermati ialah kepantasan suatu pola untuk mewakili suatu pengertian, dan ketepatan pemakaian suatu pola untuk menggambarkan watak tertentu atau suasana tertentu. Rasa itu dapat terungkap secara spontan ketika jiwa dalam keadaan hening dan seluruh kekuatan rasa terpusat (*pameleng*) (Sedyawati, 1981).

Bharata (dalam Hartoko, 1984) menulis pengertian mendalam tentang seluk beluk batin manusia dan gelombang-gelombang emosinya, mulai dari

kesadaran praktis sampai perenungan estetis. Teori estetika yang muncul di India yang disebut rasa (*bhāva*) adalah suatu konsep estetis yang digunakan oleh seniman. Dengan kata lain, *rasa* dilahirkan dari manunggalnya situasi yang ditampilkan bersamaan dengan reaksi-reaksi dan keadaan batin para pelaku yang secara terus menerus berubah. Vatsyayan (1971) mengungkapkan teori rasa memiliki dua aspek, yaitu: 1) *raūavāstha* dan *sthāyibhāva* (suasana-suasana hati yang dominan); dan 2) *vyabhicaribhāva* (peralihan sebagai sarana presentasi artistik). Aspek pertama menyangkut pengalaman dan ekspresi artistik, sedangkan aspek kedua menyangkut bahan yang digunakan oleh seniman. *Raūavāstha* adalah keadaan yang sengaja dihadirkan dan mengandung kenikmatan surgawi transendental yang dapat dialami oleh para penghayat seni, merupakan tujuan akhir dari semua pengalaman dan pengungkapan artistik. Sedangkan *sthāyibhāva* berfungsi memberikan seniman suatu cara khas untuk mengabstraksi dan mensemestakan karya seni.

Rasa dialami oleh orang yang memiliki kepekaan, timbul dari adanya pengaruh kuat *sattva* (bagian dari jiwa seseorang yang tidak terlihat dan wujud dengan sendirinya), campuran perasaan riang dan kesadaran yang dalam, tak tersentuh oleh apa saja yang nampak, dan menakjubkan. Rasa merupakan konsep *sophisticated* mengenai respons terhadap karya seni. Inilah sebabnya rasa dapat dikatakan sebagai penjelmaan emosi yang disajikan dalam karya seni. Kesembilan perasaan utama (*sthāyibhāva*) merupakan kecenderungan jiwa yang ada dalam diri manusia yang merupakan bagian dari kodrat manusia. *Sthāyibhāva* tetap tinggal sebagai perasaan di dalam diri manusia dan tidak akan keluar kecuali mendapatkan stimulus dari luar. *Sthāyibhāva* merupakan keadaan jiwa kekal dan universal, setiap orang mempunyai kemampuan terpendam untuk menjelmakan rasa. Kesembilan *sthāyibhāva* ini saling mempengaruhi, namun hanya orang berbakat dan terlatih yang dapat menjelmakan rasa di dalam karya seni dan dapat merangsang timbulnya *sthāyibhāva*. Bharata menjelaskan bahwa tidak ada kesan yang timbul tanpa rasa (Hadi W.M, 1998). Rasa muncul dari gabungan unsur *bhava*, yaitu: 1) *vibhāva* (penentu), keadaan atau situasi dan objek yang membangkitkan emosi; 2) *anubhāva* (kesan akibat), ekspresi rasa yang dikehendaki hadir; dan

3) *vyabicharibhāva* (keadaan jiwa pelengkap), keadaan mental yang bersifat sementara yang timbul sebagai penyerta dalam proses terbentuknya rasa. Apabila ketiga hal ini bergabung, maka munculah *sthāyibhāva* (emosi dasar yang dominan dan potensial ada pada diri manusia) yang berkembang menjadi rasa (Suka Yasa, 2000). Sankula (dalam Hartoko, 1984) menegaskan bahwa *raçea* itu merupakan bayangan atau penggandaan keadaan batin yang diperoleh penonton dari pembawaan si pelaku beserta gerak-geriknya, sebuah pengalaman estetik yang berada di luar bidang kebenaran dan ketidakbenaran. Rasa itu persepsi yang langsung, *self evident*, gamblang tidak perlu dibuktikan lagi. Karena estetika adalah bukan suatu putusan (*judgement*), melainkan suatu gambar. Sementara itu, Mason dan Patwardhan (1969) menambahkan bahwa hanya penghayat yang peka (*sahrdaya*) yang mampu mengalami kebahagiaan estetik. Penghayat yang peka ini memiliki kemampuan untuk menurunkan kelemahan, bakat, ketakutan, hasrat diri, kepribadian, atau ego-nya yang dimiliki oleh mistik. Inilah yang menjadikan dirinya mampu memiliki persepsi yang jelas mengenai obyek seni. Peran penghayat yang peka ini mengalami penggabungan mistis dengan Tuhan melalui penikmatan terhadap keindahan seni, dirinya memandang bahwa karya seni sebagai ungkapan realita yang paripurna.

Bharata dalam *Nātyauāstra*, membagi *rasa* menjadi delapan macam yang berpedoman pada delapan emosi dasar (*sthāyibhāva*). Kedelapan rasa yang dimaksud, yaitu: 1) *ūḡāra* (asmara); 2) *hāsya* (komik); 3) *karuḡa* (belas kasihan); 4) *raudra* (ganas); 5) *vīra* (kepahlawanan); 6) *bhayānaka* (khawatir); 7) *bibhatsa* (ngeri); dan 8) *adbhuta* (takjub). Kedelapan rasa ini mengacu pada delapan emosi dasar, yaitu: 1) *rati* (cinta); 2) *hāsa* (humor); 3) *œoka* (sedih); 4) *krodha* (marah); 5) *utsāha* (teguh); 6) *bhaya* (takut); 7) *jugupsā* (muak); dan 8) *vismaya* (heran). Abhinavagupta menambahkan satu *rasa* yaitu *ūantā* (damai) yang berpedoman pada emosi *œama* (tenang). *Ūantā* merupakan rasa tertinggi yang mengatasi kedelapan *rasa* lainnya (dalam Wirjamartana, 1990).

Ahli lain, Benamou (1998) mengemukakan konsep rasa dalam estetika karawitan Jawa. Dalam hal ini, *rasa* dipergunakan sebagai kunci utama untuk memahami gending-gending Jawa. Dengan pemaparan menarik, Benamou menjelaskan bahwa

rasa merupakan orientasi estetik yang paling signifikan untuk memahami gending (musik Jawa). Pengertian *rasa* dibedakan atas: 1) *rasa* sebagai kualitas; 2) *rasa* sebagai bakat; dan 3) *rasa* sebagai kemampuan persepsi. Sebagai kualitas, *rasa* di dalam karawitan Jawa dianalogikan dengan persepsi *rasa* pada lidah, seperti: *cemplang*, *langu*, enak, empuk, renyah, manis, getir, pedas. Dalam karawitan, *rasa* menunjuk perasaan dan *mood* khusus yang dinamakan dengan *rasaning* gending. *Rasa* sebagai bakat, artinya bahwa bakat mengungkapkan *rasa* musikal secara tepat, tidak hanya tergantung rincian *garap* pada keseluruhan permainan instrumen, tetapi yang lebih utama adalah interpretasi yang sesuai dengan konteksnya. *Rasa* sebagai kemampuan persepsi menunjuk pada kepekaan dalam mendengarkan, merasakan, dan memahaminya melalui intuisi. Dari pendapat tersebut dapat dimaklumi bahwa *rasa* merupakan sumber improvisasi dan dasar evaluasi bagi seorang pengrawit dalam penyajian gending-gending Jawa. Dalam penyajian gending, *rasa* didudukkan sebagai landasan ekspresi untuk menghasilkan *garap* gending yang estetik. *Rasa* sangat terkait erat dengan teks dan konteks penyajian gending. Dalam kaitan dengan teks, *rasa* bertalian dengan karakteristik gending, *pitch*, waktu, dinamika, timbre, dan syair vokal. Secara konteks, *rasa* berkorelasi dengan pengrawit, penghayat, dan konteks sosial. Benamou (1998) menyusun kategori *rasa* menjadi enam kelompok, yaitu: *regu*, *sereng*, *sedhik*, *prengès*, *bérég*, dan *gecul*.

Dalam risalah ini konsep *rasa* tidak merujuk dari pendapat Benamou yang berjumlah enam kelompok *rasa* maupun pendapat dalam *Natyasastra* yang berjumlah sembilan tetapi memodifikasi dari kedua pendapat tersebut ke dalam empat *rasa*, yaitu *rasa regu*, *sedhik*, *greget*, dan *prengès*. *Regu* memiliki indikasi utama sebagai suasana serius, *sedhik* memiliki nuansa utama sebagai suasana sedih, *greget* memiliki indikasi utama sebagai suasana semangat; dan *prengès* lebih mengarah pada suasana lucu dan asmara. Keempat *rasa* ini didudukkan sebagai *rasa* dominan yang terjadi dalam pertunjukan wayang.

Rasionalitas penulis dalam pengelompokan *rasa* ke dalam empat kelompok didasari oleh beberapa pertimbangan. Pertama, enam kelompok *rasa* yang ditawarkan Benamou menurut penulis sesungguhnya dapat diringkas ke dalam empat kategori *rasa* ini, yaitu *rasa regu*, *sedhik*, *greget* (yang merupakan

penggabungan rasa *sereng* dan *bérag*), dan *prenès* (yang merupakan kombinasi antara rasa *prenès* dan *gecul*). Kedua, kategori rasa yang disajikan Bharata dalam *Natyasastra* pun dapat diringkas ke dalam empat kategori, yaitu rasa *regu* (meliputi *vira*, *adbhuta*, dan *santa*), rasa *sedhah* (meliputi *karuna* dan *bhayanaka*), rasa *greget* (meliputi *raudra* dan *bibhatsa*), dan rasa *prenès* (meliputi *sringgara* dan *hasya*).

Keempat kesan rasa ini merupakan hasil kombinasi antara teknik dan ekspresi dalang dalam sajian pertunjukan wayang. Rasa dalam hal ini merupakan manifestasi dari ungkapan perasaan yang diekspresikan dalang. Kesan rasa merupakan orientasi akhir dari komunikasi seni pedalangan kepada publiknya. Dalang mengekspresikan rasa tertentu dalam suasana adegan atau situasi batin tokoh pada pertunjukan wayang dengan sangat menjiwa, hidup, dan berkarakter. Pencapaian kualitas rasa tertentu menunjukkan kekuatan dalang dalam menjiwakan pertunjukan wayang. Rasa *greget* dapat diungkapkan dengan menjiwa, hidup, atau *krasa*, begitu pula *rasa regu*, *prenès*, dan *sedhah*.

Dengan demikian, kesan rasa dapat dihasilkan dari akumulasi pemilihan materi, teknik menyajikan, dan luapan ekspresi dalang. Kesan rasa muncul dari berbagai unsur *garap pakeliran*, seperti *catur* (bahasa pedalangan), *sabet* (gerak wayang), dan *karawitan pakeliran* (musik). Tiap-tiap unsur *garap pakeliran* dapat memunculkan kesan rasa *regu*, *sedhah*, *greget*, dan *prenès*. Masing-masing rasa memiliki sub rasa yang merupakan pengejawantahan dari keempat rasa utama tersebut.

Unsur-unsur Pertunjukan Wayang Kulit Purwa

Pertunjukan wayang kulit purwa dibentuk oleh unsur-unsur penting seperti dalang, kelompok karawitan, peralatan, serta penonton. Dalang merupakan unsur sentral dalam pertunjukan wayang. Keberhasilan dalang karena dukungan dari kelompok karawitan dan peralatan pertunjukan. Kelompok karawitan terdiri dari atas *pengrawit*, *pesindhèn*, dan *penggérong*. *Pengrawit* bertugas memainkan instrumen gamelan. *Pesindhèn* bertugas menyajikan vokal perempuan dalam alunan gending ataupun tembang, dan *penggérong* bertugas menyajikan vokal laki-laki. Untuk menyajikan pertunjukan wayang juga diperlukan kehadiran peralatan penunjang seperti boneka wayang, *kelir* (layar),

bléncong (lampu), *kothak*, *cempala*, *keprak*, gamelan, dan pengeras suara. Semua peralatan memiliki kontribusi bagi terbentuknya estetika pertunjukan wayang. Selain itu, estetika pertunjukan wayang juga tidak terlepas dari respons penonton. Dalam hal ini, penonton menjadi orang yang meresapi setiap adegan yang disajikan dalang. Respons penonton dipergunakan sebagai indikasi mengenai berhasil tidaknya suatu pertunjukan wayang yang dilakukan dalang.

Hal signifikan yang juga harus ada dalam pertunjukan wayang adalah unsur *garap pakeliran* yang merupakan bahan utama yang diramu oleh dalang menjadi sebuah pertunjukan lakon wayang. Unsur yang dimaksud yakni *catur* (bahasa), *sabet* (gerak), dan *karawitan pakeliran* (musik).

Bahasa dan sastra pedalangan menurut Murtiyoso (1981/1982) memiliki kedudukan dominan dalam pertunjukan wayang, karena dalang mengekspresikan tokoh, suasana hati, dan peristiwa dalam lakon wayang melalui wacana yang dinamakan *catur*. Ini artinya, *catur* di dalam pertunjukan wayang dimaknai sebagai semua wujud bahasa yang diucapkan dalang dalam pertunjukan wayang. *Catur* pada umumnya diucapkan dalang ke dalam bentuk narasi dan dialog wayang. Narasi memiliki istilah khusus, yaitu: *janturan* dan *pocapan*, sedangkan dialog merupakan *ginem* tokoh wayang. *Janturan* merupakan pencandraan peristiwa dalam lakon wayang yang dilakukan dalang dengan diiringi alunan musik secara lirih, sedangkan *pocapan* pencandraan dari dalang tanpa iringan musik gamelan. Adapun *ginem* berarti percakapan antara tokoh wayang yang dilakukan dalang.

Seni pertunjukan wayang, selain menampilkan aspek bahasa dan sastra pedalangan secara auditif, juga didukung oleh kehadiran gerak wayang secara visual. Keseluruhan penampilan dan gerak boneka wayang yang dilakukan dalang sesuai tokoh, suasana hati, dan peristiwa yang terjadi dalam pertunjukan wayang dinamakan *sabet*. Penampilan dan gerak wayang meliputi cara memegang boneka wayang (*cepegan*), penyusunan komposisi pencacakan boneka wayang pada gedebog (*tancepan*), gerak-gerik boneka wayang (*solah*), cara menampilkan boneka wayang di *kelir* (*penampilan*), dan cara menggerakkan boneka wayang ke luar dari *kelir* (*entas-entasan*) (Sumanto, 2007).

Adapun *karawitan pakeliran* merupakan salah satu unsur yang memiliki kedudukan sebagai pendukung atau penguat bagi unsur *catur* dan *sabet* wayang. *Karawitan pakeliran* merupakan bunyi vokal dan instrumental yang disajikan pada pertunjukan wayang, mencakup *sulukan*, gending, dan *dhodhogan-keprakan*. *Sulukan* merupakan lagu vokal yang dilantunkan dalang dalam pertunjukan wayang untuk mendukung suasana tertentu (Murtiyoso dkk, 2004). Gending merupakan musik instrumental yang dibawakan kelompok karawitan untuk mendukung pertunjukan wayang. Adapun *dhodhogan-keprakan* adalah bunyi instrumental dari *cempala* dan *keprak* untuk mendukung suasana tertentu dalam pertunjukan wayang. *Sulukan* dan *dhodhogan-keprakan* secara langsung diekspresikan dalang, adapun gending merupakan ekspresi musikal dari kelompok karawitan.

Unsur *garap pakeliran* ini diekspresikan dalang untuk menciptakan kesan estetik seperti rasa *regu*, *sedhah*, *greget*, dan *prehes*. Berbagai kesan rasa estetik ini terungkap berdasarkan peristiwa adegan dan suasana hati tokoh wayang dalam suatu lakon tertentu. Dengan unsur *garap pakeliran*, seorang dalang menyusun satu lakon wayang dalam pergelaran yang mendasarkan pada konsep rasa estetik. Ini menunjukkan bahwa konsep rasa dijadikan acuan utama dalam mengekspresikan unsur *garap pakeliran* menjadi lakon wayang.

Rasa dalam Pertunjukan Wayang

Rasa *regu*, *sedhah*, *greget*, dan *prehes* hadir dalam setiap pertunjukan wayang. Di sini, dalang mengekspresikan rasa sesuai dengan peristiwa adegan dan suasana batin tokoh wayang dalam lakon wayang.

Rasa *regu* dapat diindikasikan pada: 1) adegan yang ditampilkan bersifat formal (kerajaan, *kahyangan*) ataupun non formal (pertapan, *pesanggrahan*, perjalanan, dan sebagainya), memiliki kesan serius, agung, gagah, lugu, tenang, mendalam, berat, khidmat, klasik ataupun *wingit*; 2) narasi *janturan* atau *pocapan* bernada sedang, dengan lagu cenderung mendatar, irama pelan berkesan mantap, menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana adegan serius; 3) dialog tokoh wayang bersifat serius dengan menggunakan bahasa resmi dan pilihan kata yang mendukung suasana serius; 4) gerak wayang bersifat serius, mantap, secukupnya dengan ragam gerak yang menggambarkan keagungan tokoh dan

suasana; dan 5) *karawitan pakeliran* bersifat khidmat, berbentuk gending dengan irama agung; *sulukan* jenis *pathetan*; *dhodhogan-keprakan* pelan, mantap dan terkesan agung.

Rasa *sedhah* dapat diindikasikan pada: 1) adegan yang ditampilkan bersifat formal (kerajaan, *kahyangan*) ataupun nonformal (pertapan, *pesanggrahan*, perjalanan, dan sebagainya), memiliki kesan *tlutur*, *èmeng*, susah, kasmaran, rindu, *nges*, *tistis*, sederhana, *tentrem*, khidmat, terharu, *memelas*, atau *ngeres*; 2) narasi *janturan* atau *pocapan* bernada sedang dengan lagu cenderung naik turun, irama pelan berkesan sedih, menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana adegan sedih; 3) dialog tokoh wayang bersifat sedih, diucapkan dengan tersendat-sendat bernada sedih dengan menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana sedih; 4) gerak wayang bersifat sedih, gerak dan *tancepan* cenderung menunduk, tidak banyak gerakan. Tanda kesedihan tokoh wayang *putra* dengan posisi tangan depan disampirkan pada pinggang belakang; sedangkan tokoh wayang *putri* dengan posisi tangan disampirkan pada pundak belakang; dan 5) *karawitan pakeliran* bersifat sedih, berbentuk gending, dengan irama *tlutur*; *sulukan* jenis *sendhon*; *dhodhogan-keprakan* pelan, terkesan sedih.

Rasa *greget* dapat diindikasikan pada: 1) adegan yang ditampilkan bersifat formal (kerajaan, *kahyangan*) ataupun nonformal (pertapaan, *pesanggrahan*, perjalanan, dan sebagainya), memiliki kesan tegang, kasar, marah, nafsu, menakutkan, wibawa, gagah, polos, kaku, *sereng*, *bérag*, senang, sedih, ringan, umum, renyah, enak, *bregas*, *prehes*, *rongèh*, *sigrak*, *lanyapan*, semangat, *ramé*, atau *gecul*; 2) narasi *janturan* atau *pocapan* bernada sedang, dengan lagu cenderung naik turun, irama cepat berkesan *greget*, menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana adegan *greget*, kata yang dipilih bersifat puitis atau lugas dengan struktur kalimat pendek; 3) dialog tokoh wayang bersifat lantang, keras, ataupun menegangkan, diucapkan dengan menggebu-gebu bernada semangat dengan menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana *greget* dengan ritme suara cepat; 4) gerak wayang bersifat mantap, lincah, beringas, kasar, tergesa-gesa, *tancepan* cenderung menengadahkan, dengan banyak gerakan. Tanda untuk tokoh wayang *putra* dengan posisi tangan perkacak pinggang, ataupun tangan digetarkan sebagai tanda semangat; dan

(5) *karawitan pakeliran* bersifat tegang, berbentuk gending dengan irama *greget*; *sulukan* jenis *ada-ada*; *dhodhogan-keprakan* keras, diulang-ulang.

Rasa *prenès* dapat diindikasikan pada: 1) adegan yang ditampilkan bersifat non formal dengan *setting* tempat di mana saja, memiliki kesan *sem*, *ènthèng*, *gembira*, *gecul*, *asmara*, *trenyuh*, menggoda, *kemayu*, bebas, *ramé*, *rongèh*, *sigrak*, *mbranyak*, renyah, populer, *seger*, *bérag*, *gembira*, *sigrak*, *ngglécé*, atau lucu; 2) narasi *janturan* atau *pocapan* bernada sedang, dengan lagu cenderung naik turun, irama sedang berkesan mantap, menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana adegan *prenès*, kata yang dipilih bersifat lugas dengan struktur kalimat pendek; 3) dialog tokoh wayang bersifat lucu, diucapkan dengan santai, tidak serius dengan menggunakan pilihan kata yang mendukung suasana *prenès*; 4) gerak wayang bersifat lucu, lincah, dan santai, dengan vokabuler gerak lucu; dan 5) *karawitan pakeliran* bersifat bebas, dapat berbentuk gending dengan irama *greget*, biasanya disertai tembang.

Berbagai rasa estetik yang diekspresikan dalang dalam pertunjukan wayang direspons penonton sebagai pengalaman estetik mereka. Apabila penonton memiliki bekal dan kepekaan tinggi dalam merespons rasa estetik, maka dirinya dapat menemukan kepuasan batin yang luar biasa hingga mencapai katarsis. Di sini, katarsis merupakan tingkatan penghayatan tertinggi yang dapat dicapai oleh penonton. Aspek rasa menjadi dasar utama dari terjadinya situasi katarsis. Ketika rasa estetik yang diekspresikan dalang berpadu dengan kepekaan rasa estetik yang dimiliki penonton, maka peristiwa katarsis terjadi. Menurut Warder (1972) bahwa di dalam rasa terjadi sublimasi emosi dari tataran psikologis ke tahap estetik. Pada proses ini, emosi individual ditransformasikan menjadi rasa, pengalaman estetik nonindividual, universal, menembus ruang dan waktu, serta dalam keadaan partikular. Di sini, individu lupa akan dirinya, serta mencapai titik pandang universal yang membawa kebahagiaan tertinggi.

Di dalam penghayatan pertunjukan wayang, sering kali penonton terhanyut dalam permainan dalang. Proses *ahanyutan* inilah yang kemudian membuka ego penonton untuk menerima nuansa rasa estetik yang universal. Mereka merasa mendapatkan sesuatu yang berdampak pada

kebahagiaan dengan menangkap gejala rasa estetik yang diekspresikan dalang. Sesuatu yang tak terdefiniskan inilah yang dapat meningkatkan derajat kemanusiaan penonton wayang. Mereka mendapatkan pemurnian kejiwaan karena ekspresi estetik yang dibawakan dalang.

Rasa *regu*, *sedhik*, *greget*, dan *prenès* dapat hadir sebagai *rasa* dominan di dalam pertunjukan wayang purwa. Artinya, bahwa rasa tersebut dapat representatif menggambarkan kesan estetik pada suatu adegan dalam lakon wayang. Pada *jejer* kerajaan, rasa *regu* dihadirkan secara dominan, sedangkan rasa yang lain menjadi rasa tambahan atau pelengkap. Pada adegan mengenai kesedihan tokoh wayang, rasa *sedhik* mendominasi keseluruhan adegan, adapun rasa yang lainnya dihadirkan sebagai penyeimbang dan pelengkap dalam adegan. Dalam adegan perang, *greget* lebih mendominasi keseluruhan kesan rasa estetik, dan berbagai rasa yang lain muncul sebagai akibat atau penyerta dari dominan. Pada adegan percintaan, rasa *prenès* mewarnai keseluruhan nuansa estetiknya, sedangkan berbagai rasa yang lain memberikan penguatan dan pelengkap dari adegan tersebut.

Pada pertunjukan wayang purwa, rasa seringkali mewujudkan secara berpasangan, sehingga membentuk kesatuan adegan atau suasana hati tokoh wayang. Di sini, rasa hadir secara bergantian dan masing-masing memiliki peran saling melengkapi. Mengenai hal ini, dapat dicontohkan beberapa adegan dalam lakon wayang, seperti: adegan *jejer* kerajaan; adegan peperangan; adegan tokoh wayang jatuh cinta; adegan *sanga sepisan* (pertapaan); adegan tokoh berpamitan maju perang; adegan pertemuan Bima dengan Dewa Ruci, dan sebagainya.

Pada *jejer* kerajaan, digambarkan peristiwa keagungan yang tercermin melalui pencandraan kebesaran raja dan negaranya, ataupun etika dan suasana persidangan. Setelah terjadi pembicaraan antara raja dan para penggawanya, muncul persoalan penting yang seringkali merubah suasana hati raja menjadi ragu ataupun sedih. Hal ini dapat diamati pada berbagai lakon wayang yang dipergelarkan dalang.

Adegan peperangan melukiskan peristiwa perkelahian antara tokoh wayang. Ada dua peristiwa yang dominan, yaitu kemenangan tokoh wayang yang satu dan kekalahan tokoh wayang lainnya. Perang digambarkan sebagai kondisi yang hiruk pikuk,

semangat, dendam, dan keberanian. Pada tokoh wayang yang menang memunculkan rasa senang, gembira, dan semangat, akan tetapi tokoh yang mengalami kekalahan menderita kesedihan, bahkan kematian. Dalam lakon wayang peperangan ditunjukkan melalui adegan *perang gagal*, *perang kembang*, *perang inti lakon* ataupun *perang amuk-amukan*.

Dalam lakon wayang, seringkali muncul suatu adegan tentang tokoh wayang yang sedang jatuh cinta. Umumnya adegan ini dinyatakan sebagai adegan *gandrungan*, yaitu keinginan tokoh wayang untuk mempersunting tokoh lainnya. Suasana hati pada tokoh wayang jatuh cinta adalah *gandrung* dan semangat tinggi untuk memiliki pujaan hatinya. Antara asmara dan senang mewarnai suasana hati tokoh wayang yang sedang jatuh cinta. Suasana ini dilukiskan dalang pada adegan *denawa gandrung*, *Gathutkaca gandrung*, *Burisrawa gandrung*, dan sebagainya.

Pada adegan *sanga sepisan*, yaitu ketika seorang ksatria menghadap pendeta untuk minta petunjuk, mengandung suasana yang agung. Kekhidmatan suasana padepokan dan kharisma sang pendeta mendominasi kesan estetik pada adegan ini. Pada umumnya, adegan ksatria menghadap pendeta diikuti Panakawan yang memberikan nuansa lucu. *Banyolan* para abdi dari ksatria ini memunculkan suasana segar dan menggelikan. Artinya, suasana agung dan segar menyatu dalam keseluruhan adegan pendeta dan ksatria.

Pertunjukan wayang lakon dengan tema perang besar, di dalamnya memunculkan adegan-adegan ketika senapati akan maju perang, seperti: Kumbakarna berpamitan kepada isterinya untuk maju perang; Karna pamit kepada Surtikanthi untuk menuju medan perang; dan sebagainya. Pada peristiwa ini dilukiskan suasana mesra antara tokoh wayang dan suasana sedih karena perpisahan. Antara mesra dan kesedihan menjadi kesatuan suasana yang dibangun dari adegan-adegan tersebut.

Suasana senang dan takjub pada tokoh wayang diperlihatkan dalang melalui adegan dalam lakon wayang. Misalnya, pada adegan perjumpaan Bima dengan Dewa Ruci, dilukiskan semangat diri Bima mencari air kehidupan dengan menceburkan diri ke dalam samudra. Setelah melalui berbagai godaan akhirnya Bima menemukan Dewa Ruci dengan perasaan takjub. Kondisi kejiwaan Bima yang semula senang dan bersemangat menjadi takjub dan heran karena dapat menemukan apa yang dicarinya.

Berbagai contoh kasus pada adegan-adegan dalam lakon wayang di atas menunjukkan bahwa rasa estetik dapat hadir secara bergantian yang menjadikan kesatuan nuansa estetik pada lakon wayang. Selain itu, dalam pertunjukan wayang ditemukan kehadiran rasa *regu*, *sedhik*, *greget*, *prengès* secara berkesinambungan. Rasa hadir secara bergantian untuk membentuk suasana adegan yang ditampilkan dalang. Untuk menunjukkan hadirnya berbagai rasa estetik dapat dicontohkan dari adegan *jejer* dan adegan ksatria menghadap pendeta, ataupun adegan peperangan dalam lakon wayang.

Adegan *jejer*, secara keseluruhan menghadirkan berbagai peristiwa, yaitu: 1) suasana agung pada penggambaran kebesaran raja dan negaranya yang dapat diketahui dari *janturan jejer*; gambaran persidangan agung yang khidmat yang diketahui dari komposisi *tancepan*, *sabetan*, gending, *sulukan* jenis *pathetan*, dan *ginem*; 2) suasana ragu atau kesedihan pada diri sang raja ketika mendapatkan persoalan, yang diketahui dari *sulukan* jenis *sendhon* dan *ginem* wayang; 3) suasana senang atau bersemangat karena raja mendapatkan jalan untuk mengatasi masalah yang ditunjukkan pada *ginem* bersemangat, *sulukan* jenis *ada-ada*; dan 4) suasana meriah atau gembira pada saat terjadi *lelucon* sebagai selingan suasana tegang, yang diketahui dari *ginem* tokoh wayang.

Sejajar dengan *jejer*, pada adegan *sanga sepisan* yang melukiskan ksatria menghadap pendeta mengandung berbagai suasana yang secara mengalir menjadi satu kesatuan adegan, yaitu: 1) suasana agung yang dilukiskan melalui pencandraan padepokan dan kharisma pendeta, didukung *sulukan* jenis *pathetan*, gending, dan dialog pendeta; 2) suasana sedih pada diri ksatria karena keinginan untuk menemukan orang tuanya, dilukiskan dengan *sulukan sendhon tlutur* dan *ginem* kesedihan ksatria; 3) suasana senang, ketika ksatria memperoleh petunjuk dari pendeta mengenai orang tuanya, tercermin pada *ginem* pendeta dan ksatria serta *sulukan* jenis *ada-ada*; 4) suasana lucu yang muncul dari *banyolan* para Punakawan yang menyertai ksatria dalam menghadap pendeta, dilukiskan melalui *ginem* Punakawan, dan gerak geriknya.

Pada adegan peperangan, seperti: perang inti lakon, ditemukan berbagai suasana yang memiliki pertalian dalam membentuk kesatuan adegan tersebut. Sebagai contoh, perang inti lakon ketika

Bisma gugur di medan laga. Di sini terdapat beberapa rasa yang saling terkait, yaitu: 1) suasana tegang, bersemangat pada waktu Bisma memasuki medan perang dan mampu mengalahkan para senapati. Suasana ini dilukiskan melalui gerakan peperangan, *sulukan* jenis *ada-ada*, *ginem* menegangkan, ataupun gending yang mengiringi; 2) suasana kesedihan, terjadi ketika Bisma terbunuh oleh Srikandi. Suasana ini diketahui dari *ginem* tokoh sedih, gerak wayang dan komposisi *tancepan*, gending kesedihan, dan *sulukan* jenis *ada-ada tlutur*; 3) suasana agung dan khidmat dihadirkan ketika terjadi penghormatan terhadap arwah Bisma. Hal ini dilukiskan melalui gending *regu* ataupun *ginem* tokoh; dan 4) suasana menggelitik yang muncul dari perilaku Punakawan yang ikut memberikan penghormatan kepada Bisma. *Ginem* dan gerak gerak Punakawan memunculkan *lelucon* yang menggelitik.

Pola Rasa Estetik dalam Pertunjukan Wayang

Berdasarkan contoh-contoh adegan di atas, rasa estetik dapat diterangkan dalam dua pola penting, yaitu: 1) pola oposisi berpasangan; dan 2) pola siklus. Pada pola pertama, terdapat rasa estetik yang saling berlawanan dan berpasangan, seperti: *regu - prenès*; *prenès - sedhah*; *sedhah - greget*; *greget - regu*; *regu - sedhah*; dan *prenès - greget*. Pola kedua, yakni siklus memperlihatkan adanya empat rasa dominan yang saling melengkapi satu sama lain. Rasa *regu* meningkat menjadi rasa *sedhah*, kemudian berlanjut pada rasa *greget* yang meningkat menjadi rasa *prenès* atau sebaliknya.

Pola oposisi berpasangan. Pola oposisi berpasangan (*oposisi biner*) merupakan kategori dalam alam pikiran manusia yang membagi segala sesuatu dalam sistem pembagian atas dua. Pada alam pikiran Timur, terdapat konsep filsafat *samkhya* dengan faham *duaita*, yakni sistem ganda. Dalam filsafat agama Jawa kuno, konsep *duaita* dinamakan *rwa bhineda* atau dua hal yang dibedakan. Konsep

ini menurut Zimmer (2003) alam semesta dibangun di atas landasan dikotomi yang tidak terpecahkan antara *purusa* (sel kehidupan) dan *prakreti* (materi tak bernyawa). Oposisi biner menurut Ahimsa-Putra (2001) memiliki dua pengertian. Pertama, oposisi biner yang bersifat eksklusif, misalnya pada kategori menikah dan tidak menikah. Pengertian kedua adalah oposisi biner yang tidak eksklusif yang ditemukan dalam berbagai macam kebudayaan, misalnya oposisi air-api, gagak-elang, siang-malam, matahari-bulan dan sebagainya. Pola oposisi berpasangan pada rasa dalam pertunjukan wayang dapat diperlihatkan pada Diagram 1.

Merujuk pada berbagai contoh adegan-adegan dalam lakon wayang yang dipaparkan sebelumnya, pola oposisi berpasangan paling signifikan dapat diperlihatkan pada gambaran rasa *regu - prenès* dan rasa *greget - sedhah*. Di sini, *regu* berlawanan dan berpasangan dengan *prenès*; adapun *greget* berpasangan dan berlawanan dengan *sedhah*. Dengan demikian, ada dua oposisi berpasangan yang memiliki makna mendalam.

Pertama, rasa *regu* yang berlawanan dan berpasangan dengan rasa *prenès*. *Regu* dan *prenès* menunjukkan dimensi rasa estetik yang bermakna serius yang disandingkan dengan rasa *guyon*. Serius memiliki indikasi peristiwa formal, tertata, dan khidmat, sedangkan *guyon* ditandai dengan peristiwa santai, improvisasi, dan bercanda. Kedua rasa ini ada dalam satu ikatan, sehingga menjadikan nuansa rasa yang saling berlawanan dan berpasangan. Rasa serius yang berlebihan berimplikasi pada terjadinya suasana tegang dan kaku, sehingga dibutuhkan rasa *guyon* yang memiliki implikasi pada terjadinya suasana cair dan lentur. Sebaliknya rasa *guyon* yang berlebihan akan dapat terkendali oleh hadirnya rasa serius. Jadi *regu* dan *prenès* menjadi satu kesatuan nuansa rasa yang saling berlawanan (kontradiksi) dan berpasangan (saling membutuhkan).

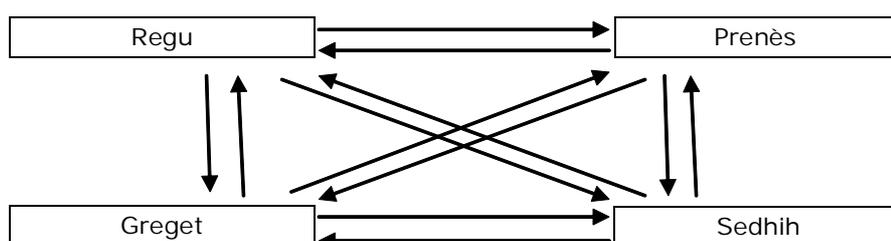


Diagram 1. Pola Oposisi Berpasangan pada Rasa Estetika Pertunjukan Wayang (Sunardi, 2012)

Kedua, pola oposisi berpasangan antara rasa *sedhik* dengan rasa *greget*. *Sedhik* menunjukkan dimensi rasa sedih, sedangkan *greget* berhubungan dengan nuansa rasa semangat. Pada rasa *sedhik* memiliki indikasi peristiwa kesedihan, putus asa, dan tangisan, sedangkan *greget* diindikasikan dengan peristiwa kegembiraan, semangat, dan sorak-sorai. Rasa *greget* memiliki implikasi pada terjadinya nafsu, sedangkan kesedihan lebih mengarah pada peristiwa putus asa. Kehadiran rasa *greget* dalam berbagai peristiwa dapat dikendalikan oleh adanya nuansa rasa *sedhik*, demikian pula rasa *sedhik* yang berkepanjangan akan dapat dikendalikan oleh rasa *greget*. Dalam hal ini ada pasangan rasa, yakni antara nafsu dan iba atau putus asa dan semangat.

Oposisi berpasangan dalam rasa dapat diimplementasikan pada peristiwa adegan ataupun situasi batin tokoh dalam lakon wayang. Rasa *regu* dalam adegan kerajaan dihadirkan dengan diselingi nuansa *rasa* humor pada pembicaraan tokoh wayang. Hal ini juga dapat dilihat pada adegan pendeta ketika memberikan petunjuk kepada ksatria dengan nuansa *rasa regu*, seringkali diimbangi dengan hadirnya nuansa *rasa prenès* dari pembicaraan Panakawan. Ini berarti *rasa regu* dan *rasa prenès* dihadirkan secara bergantian untuk mewujudkan keseimbangan nuansa estetik dalam lakon wayang. Rasa *regu* membutuhkan kehadiran *rasa prenès*, begitu pula sebaliknya *rasa prenès* dapat dikendalikan dengan *rasa regu* menuju harmonisasi rasa. Di sini, dalang menghadirkan pola-pola rasa secara berpasangan, seperti: formal-informal, serius-guyon, beku-cair, dan sebagainya.

Rasa *greget* dan *rasa sedhik* menjadi kesatuan rasa yang saling berpasangan dan berlawanan pada peristiwa adegan ataupun situasi batin tokoh wayang. Pada adegan perang, munculnya *rasa greget* seringkali diimbangi dengan *rasa sedhik*. Pada tokoh yang menang, rasa senang dan kegembiraan muncul, sedang pada tokoh yang kalah muncul *rasa sedhik* dan menderita. Puncak dari *rasa greget*, yakni munculnya nafsu yang dapat dikendalikan dengan timbulnya rasa iba. Ini berarti bahwa *rasa greget* dan *rasa sedhik* hadir secara harmonis dalam suatu peristiwa ataupun situasi batin tokoh wayang. Rasa semangat-putus asa, kejam-kasihani, gembira-sedih, dan semacamnya mewarnai dinamika rasa dalam lakon wayang.

Pola siklus. Rasa memiliki pola siklus, yakni pola melingkar dari nuansa rasa yang satu menuju nuansa rasa lain dan akan kembali pada nuansa rasa awal. Lingkaran rasa ini berorientasi pada inti lingkaran. Dalam estetika pedalangan, *nuksma* dan *mungguh* menempati inti lingkaran yang membawahi berbagai rasa yang ada di luarnya, yakni *rasa regu*, *rasa prenès*, *rasa sedhik*, dan *rasa greget*. Pada pertunjukan wayang, nuansa *rasa* ini memiliki gerakan secara melingkar yang terimplementasi pada peristiwa adegan ataupun situasi batin tokoh wayang. Pola siklus dalam hal ini memiliki kesamaan dengan pola *pangider* ataupun pola *kéblat papat lima pancer*. Pola siklus pada rasa estetik dapat dilihat Diagram 2.

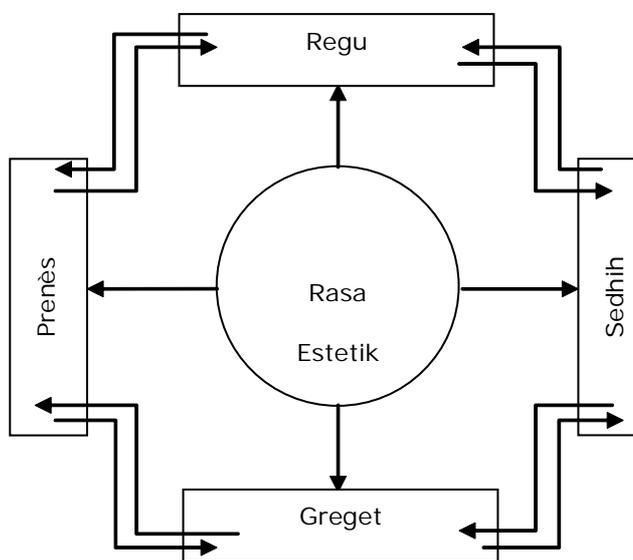


Diagram 2. Pola Siklus pada *Rasa Estetika* Pertunjukan Wayang (Sunardi, 2012)

Dalam diagram 2 tersebut pola siklus, rasa bergerak dalam dua kategori, yakni *daksinayana* (searah jarum jam) dan *utarayana* (berlawanan jarum jam). Pola siklus pertama (*daksinayana*) menunjukkan adanya proses *murti* (menjadi), yaitu dari lembut menjadi keras atau dari halus menjadi kasar. Gerakan *murti* menurut Suka Yasa bersifat *sentripugal*. Berdasarkan siklus ini, rasa bergerak dari *regu* menjadi *sedhik*, *sedhik* menjadi *greget*, *greget* menjadi *prenès*, dan *prenès* menjadi *regu*. Pola siklus kedua (*utarayana*) menunjuk pola kebalikan, yakni adanya proses *somya* (kembali/ruwat). Sedangkan gerakan *somya* juga masih menurut Suka Yasa (2006) bersifat *sentripetal*. Rasa bergerak dari kasar tersublimasi menjadi halus, keras menjadi lembut

(Suka Yasa, 2006). Siklus ini memberikan pemahaman bahwa rasa bergerak dari rasa *greget* menjadi *sedhik*, *sedhik* menjadi *regu*, *regu* menjadi *prenès*, dan *prenès* menjadi *greget*.

Pergerakan rasa dalam lakon wayang sangat ditentukan oleh peristiwa ataupun situasi batin tokoh yang dihadirkan. Dalam pola siklus, adegan *jejer* yang berisi peristiwa persidangan di kerajaan dimulai dari nuansa rasa *regu* yang menggambarkan kewibawaan raja dan khidmatnya persidangan, bergerak menjadi rasa *sedhik*, di mana konflik mulai mengemuka, baik konflik yang terindra maupun konflik batin sang raja atau tokoh yang hadir. Pada puncaknya, rasa *sedhik* menjelma menjadi rasa *greget*, ketika keputusan dapat diambil dengan tegas. Dalam hal ini akan ada tindakan yang mengharuskan semangat dari raja dan para penggawa. Rasa *greget* ini diselingi dengan hadirnya rasa *prenès* untuk mengimbangi ketegangan. Perputaran rasa pada adegan *jejer* mengikuti kategori pertama, yaitu *daksinayana*. Hal demikian juga berlaku pada adegan *sanga sepisan*, yang bermula dari rasa *regu* karena kharisma pendeta dan suasana pertapaan, bergerak menjadi rasa *sedhik* karena suasana hati ksatria. Pergerakan rasa *sedhik* berlanjut menjadi rasa *greget* karena ksatria memperoleh petunjuk dari pendeta. Selanjutnya, rasa *greget* diselingi rasa *prenès* dari pembicaraan dan tingkah laku Panakawan. Adegan *jejer* dan adegan *sanga sepisan* menunjukkan pergerakan rasa secara siklus pada kategori *daksinayana*. Di sini diperlihatkan pergerakan rasa *regu – sedhik – greget – prenès – dan seterusnya*.

Pergerakan rasa pada kategori utarayana diperlihatkan pada contoh kasus adegan *perang inti lakon* ketika Bisma gugur di medan laga. Pergerakan bermula dari rasa *greget* karena semangat Bisma dalam berperang, kemudian beralih menjadi rasa

sedhik ketika Bisma gugur dalam pertempuran. Rasa *sedhik* beralih kepada rasa *regu* karena peristiwa penghormatan arwah secara khidmat, selanjutnya rasa *regu* menjadi rasa *prenès* akibat pembicaraan dan perilaku Punakawan. Pergerakan rasa secara siklus pada peristiwa Bisma gugur cenderung melemah, yaitu: rasa *greget – sedhik – regu – prenès – dan seterusnya*.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Konsep rasa menjadi kunci utama untuk memahami pertunjukan wayang. Rasa didudukkan sebagai intisari dari ekspresi estetik dalam pertunjukan wayang. Konsep rasa bermanfaat bagi dalang dalam mengekspresikan pertunjukan wayang. Pemahaman mengenai konsep rasa memberikan kekuatan dalang untuk menyajikan lakon wayang yang estetik. Selain itu, konsep rasa dapat dijadikan landasan bagi penonton untuk menghayati pertunjukan wayang. Semakin tinggi pemahaman mereka terhadap konsep rasa, semakin kuat sensibilitasnya dalam merespons pertunjukan wayang. Konsep rasa juga memberikan petunjuk mengenai kualitas estetik dari pertunjukan wayang. Keberhasilan implementasi rasa dalam pertunjukan wayang memberikan rangsangan estetik bagi penonton untuk mencapai katarsis bagi mereka. Pertunjukan wayang yang memiliki rasa berarti hidup dan menjiwai.

Saran

Di dalam mempertunjukkan wayang, seyogyanya para dalang memahami konsep rasa agar sajian wayang berkualitas. Selain itu, para penonton wayang sebaiknya juga memahami konsep rasa agar dalam melakukan penilaian pertunjukan wayang dapat proporsional dan profesional.

Pustaka Acuan

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. 2001. *Strukturalisme Levi-Strauss Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Galang Press.
- Anderson, Benedict R O'G. 2000. *Mythology and The Tolerance of The Javanese*. Terjemahan Ruslani. Yogyakarta: Qalam.
- Benamou, Marc. 1998. *Rasa in Javanese Musical Aesthetics*. USA: UMI.
- Brandon, James R. 1967. *Theatre in Southeast Asia*. Cambridge, Messachussetts: Havard University Press.
- Geertz, Clifford. 1973. *The Interpretation of Culture*. New York: Basic Book Inc.
- Hadi W M, Abdul. 1998. Teori Rasa, Azas Kritikan India, dalam *Seni*. VI/2-Nopember 1998. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Hadiwijono, Harun. 1983. *Konsepsi tentang Manusia dalam Kebatinan Jawa*. Jakarta: Sinar Harapan.

- Hartoko, Dick. 1984. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius.
- Haryono, Timbul. 2008. *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni*. Surakarta: ISI Pres Solo.
- Malik Vatsyayan, Kapila. 1971. Aesthetic Theories Underlying Asian Performing Arts. dalam J.R. Brandon (ed) *The Performing Arts in Asia*. Unesco Press.
- Mangkunegoro VII, K.G.P.A.A. 1933. On the Wayang Kulit (Purwa) and Its Symbolic and Mystical Elements. Terjemahan Claire Holt Original Text published in *Jawa*. Vol. XIII.
- Mason, J.L. dan M.V. Patwardhan. *Santarasa and Abhnvagupta's Philosophy of Aesthetics*. Poona: Bhandarkar Oriental Research Institute, 1969.
- Murtiyoso, Bambang. 1981/1982. *Pengetahuan Pedalangan*. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, Proyek Pengembangan IKI.
- Murtiyoso, Bambang, Waridi, Suyanto, Kuwato, dan Harijadi Tri Putranto. 2004. *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*. Surakarta: Etnika.
- Poewadarminta, W.J.S. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rao, Suvarnalata. 2000. *Acoustical Perspective on Raga-Rasa Theory*. New Delhi: Munshiram Manohartal Publishers Pvt. Ltd.
- Sedyawati, Edi. 2007. *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Stange, Paul. 1984. *The Logic of Rasa in Java*. Ithaca: Cornell Southeast Asia Program.
- Suka Yasa, I Wayan. 2006. *Teori Rasa: Memahami Taksu, Ekspresi, dan Metodenya*. Denpasar: Program Magister (S2) Ilmu Agama dan Kebudayaan Universitas Hindu Indonesia Denpasar bekerjasama Widya Dharma Denpasar.
- Sumanto. 2007. Dasar-dasar Garap Pakeliran dalam Bambang Murtiyoso, Sumanto, Suyanto, Kuwato. *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. Surakarta: ISI Surakarta dan CV Saka Production.
- Warder, A.K. 1972. *Indian Kavya Literature. Vol I: Literary Criticism*. Delhi, Patna, Paranasi: Motilal Banarsidass.
- Wiryamartana, I Kuntara. 1990. *Arjunawiwaha Transformasi Teks Jawa Kuna Lewat Tanggapan dan Penciptaan di Lingkungan Sastra Jawa*. Yogyakarta: Duta Wacana Press.
- Zimmer, Heinrich. 2003. *Sejarah Filsafat India*. Terjemahan Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.