

KRESNA GUGAT DALAM PERTUNJUKAN WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA

M. Randyo

Jurusan Seni Pedalangan
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta

Abstract

Kresna Gugat (Krishna sues) play is one of carangan leather puppet performance contains value of justice. The main character in the plays has the character of a wise and determine the course of the next play. Krishna in his young likes to study to many Begawan /experts have an eyesight as sharp as gods. Krishna in Kresna Gugat Play is a symbol that represents a range characters who keep the world. The problem of this study is namely how is the structure of scene play and its symbolic significance. The analysis showed that in the world there is a treatment that is less fair, which will make a destructive to the nature. Due to the lack of fair, unwise, there was negligence of ruler world namely Guru Dewa. The symbolic behavior that let Sela Mustaka, the king of Melasa Pura that is reign in border forest Trajutrishna means underestimates the power of Undraprasta led by Punta Dewa. The king of Melasa Pura is an enemy who infiltrated the border of Indraprasta and Dwarawati that cause conflict. The tragedy of power struggle between Indraprasta and Melasa Pura interesting to be revealed because of Krishna. The result belong to Pandawa who are knight, symbol of justice and dedication to help re settle Indraprasta from enemy interference. Through Kresna Gugat the peace of the world can be sued because of the false and mistake from the leader.

Key words : Kresna Gugat, shadow puppets, dramatic structure, symbol

Pengantar

Lakon Kresna Gugat sering dipentaskan pada waktu masyarakat sedang bergejolak menuntut keadilan para penguasa yang korup dan lalim. Pertunjukan wayang kulit dengan *lakon Kresna Gugat* dipentaskan oleh para seniman dalang muda yang kritis terhadap situasi masyarakat yang sedang berlangsung seperti pada masa akhir orde baru dan awal reformasi. *Lakon Kresna Gugat* memuat berbagai persoalan yang diangkat dalam kehidupan sehari-hari. Persoalan besar yang menjadi tekanan menyangkut persoalan kekuasaan yang sering diperebutkan, tokoh masyarakat kurang peka terhadap rasa keadilan masyarakat. Tokoh-tokoh berkulat pada keluarga Pandawa sebagai kesatria penjaga keadilan, Kresna sebagai tokoh protagonis hadir sejak awal *bedhol kayon* hingga *tancep kayon*. Tokoh antagonis keluarga raja Melasa Pura,

tokoh tritagonis para dewa. Titik beratnya adalah kesalahan perilaku tokoh tertentu yang harus dihapus dengan berbagai perilaku lain yang lebih besar. Kehadiran tokoh antagonis raja Melasa pura merupakan sebuah kesalahan perilaku simbolis Dewa raja atau Guru Dewa yang tidak dapat berlaku adil, jujur dan bijaksana sehingga mengakibatkan kegoncangan yang menyangkut kehidupan seluruh keraton Indraprastha. Keadaan baru dapat selesai setelah bantuan dari Kresna sebagai titisan Wisnu, simbol tokoh penjaga kedamaian dunia, penegak keadilan, kebenaran dan kesucian dan persatuan. Kresna yang merasa tersinggung melakukan protes kepada Guru Dewa agar menjauhkan semua angkara murka yang disimbolkan Melasa Pura dapat terselesaikan. Yang menjadi permasalahan dalam kajian ini adalah bagaimanakah struktur adegan lakon Kresna Gugat? Bagaimanakah peran tokoh penting dalam lakon Kresna Gugat?

Landasan Pemikiran

Di dalam berkebudayaan hampir semua tindakan manusia bersifat simbolis dan menggunakan simbol. Pertunjukan wayang sebagian besar adalah menggunakan simbol dan perilaku simbolis. Lakon wayang yang sedang dipertunjukkan di samping bernilai estetis, etis juga simbolis yang sulit untuk dapat dipahami secara rasional, oleh karena merupakan ungkapan perilaku simbolis dari semua tokoh wayang. Semua tokoh wayang adalah simbol dari perwakilan karakter tertentu, sedang lakon adalah ungkapan yang ingin menghadirkan makna tertentu. Banyak lakon yang melibatkan tokoh Kresna seperti contohnya Kresna kembang, Kresna bertapa di Bale Kambang yang juga sering dikenal dengan lakon Kresna Gugah, Kresna Dutha. Semua lakon yang melibatkan pemegang perang penting Kresna merupakan cermin dari situasi masyarakat yang sedang berubah. Keadilan belum ditegakkan dengan merata.

Repertoar lakon wayang kulit purwa Surakarta pada awal abad ke-21 kecuali lakon-lakon baku yang sudah ada, tetap masih menampilkan lakon-lakon *carangan* yang sudah ada. Dari pergelaran-pergelaran yang dilakukan ketiga dalang yaitu Ki Purba Asmara, Ki Sayoko dan Ki Susila, relatif tidak banyak jenis lakon yang ditampilkan, berkisar 20 sampai dengan 25 jenis lakon semuanya diambil dari wiracarita *mahabharata*. Adapun lakon-lakon *carangan* yang sering di gelar dalang meliputi lakon-lakon *banjaran dan lakon carangan* (Slamet Suparno, 2007: 160). Pada lakon *carangan* merupakan episode ceritera yang bukan bagian integral dari lakon pokok, yang oleh komunitas pakeliran juga dianggap sebagai pakem (ibid 2007: 167).

Konsep lakon wayang gaya Surakarta

Menurut Sumanto pertunjukkan wayang gaya Surakarta sebagaimana diketahui pada hakikatnya adalah pertunjukan lakon, secara fisik lakon wayang terbentuk dari perpaduan unsur-unsur garap pakeliran. Sebagai media aktualisasi tokoh-tokohnya digunakan boneka wayang. Lakon merupakan sentral pertunjukkan sekaligus sebagai bingkai yang mewadahi kesatuan *catur, sabet, dan karawitan*

pedalangan. Oleh karena itu, jika melihat pertunjukan wayang semestinya bukan terpukau oleh keindahan *catur*, keterampilan *sabet*, dan suasana yang ditimbulkan oleh karawitan, tetapi memusatkan hayatannya kepada lakon.

Lakon wayang terdiri atas serentetan adegan yang masing-masing adegan menampilkan seorang atau beberapa orang tokoh dengan status dan karakter masing-masing. Perbedaan status dan karakter masing-masing tokoh mewarnai timbulnya perbedaan pandangan, sikap, perilaku, pembicaraan, situasi batin, dan cara mengambil keputusan ketika dihadapkan pada suatu permasalahan tertentu.

Tokoh-tokoh yang tampil pada lakon wayang, secara individu atau bersama dengan tokoh-tokoh lain membentuk kelompok-kelompok yang saling mendukung atau berseberangan. Terbentuknya kelompok ini antara lain karena masing-masing anggota terikat hubungan keluarga, terikat kewajiban, persamaan tujuan, persamaan visi, persamaan kepentingan, dan persamaan golongan. dalam setiap adegan yang di hadiri oleh tokoh-tokoh baik dari suatu pihak tertentu maupun berbagai pihak yang berseberangan selalu menjadi interaksi. Munculnya interaksi sebagai akibat adanya permasalahan yang terdapat pada adegan tersebut. Dalam menanggapi suatu permasalahan meskipun tokoh-tokoh yang hadir hanya dari suatu pihak karena perbedaan karakter, status dan sudut pandang, seringkali timbul konflik meskipun masih dalam wacana kebersamaan seperti pada lakon Kresna Gugat.

Demikian juga interaksi antar tokoh atau kelompok tokoh dari pihak berbeda, karena perbedaan kepentingan, perbedaan visi, atau saling berebut sesuatu yang sama, menyebabkan timbul konflik non fisik atau konflik fisik. Konflik non fisik adalah konflik dalam bentuk adu argumentasi atau perwujudan dilemma etis, sedangkan konflik fisik biasanya berupa perang atau perkelaian. Konflik diantara dua pihak kemudian berakhir dengan kemenangan pada salah satu pihak. Konflik juga dapat terjadi dalam diri seorang tokoh ketika tokoh yang bersangkutan sedang dilanda masalah. Konflik yang terakhir ini lebih bersifat konflik internal atau konflik batin yang juga yang sering di aktualisasikan dalam bentuk konflik non fisik dan fisik. Konflik-konflik inilah yang menyebabkan

timbulnya peristiwa lakon.

Peristiwa–peristiwa lakon saling terkait sehingga menyebabkan terbentuknya alur lakon. Berkaitan dengan alur lakon unsur-unsur garap pakeliran mempunyai peran yang antara lain: pertama mendukung terciptanya peristiwa lakon dalam setiap adegan, kedua mendukung terwujudnya perbedaan status dan karakter masing-masing tokoh dengan berbagai ragam pandangan, sikap, perilaku, pembicaraan, situasi batin, cara mengambil keputusan, serta ketiga mendukung terungkapnya berbagai ragam konflik dan penyelesaiannya (Sumanto dalam Murtiyoso 2007 : 94).

Dunia pendalangan mempunyai berbagai gaya dan ragam gaya, masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda, juga memiliki kemantapan sendiri-sendiri sehingga satu dengan yang lainnya tidak sewajarnya untuk diperbandingkan.

Lakon wayang kulit purwa gaya Surakarta pada umumnya diawali dengan *bedhol kayon* dan diakhiri dengan *tancep kayon*. Di antara *bedhol kayon* dan *tancep kayon* terdapat serentetan adegan yang secara garis besar terbagi dalam tiga wilayah pathet yaitu pathet nem, pathet sanga, dan manyura. Adegan dalam ketiga wilayah pathet saling berhubungan. Karakter hubungan antar adegan adakalanya bersifat hubungan sebab-akibat (kausalitas), tetapi juga ada yang bersifat urutan (linier). Setiap selesai satu adegan atau serentetan adegan yang berbingkai dalam satu keutuhan. Setiap permasalahan selalu diikuti dengan jeda, setelah itu baru dilanjutkan adegan berikutnya, demikian seterusnya sampai berakhir pada *tancep kayon*. Adegan-adegan yang tampil dalam lakon, berbeda-beda tempat dan tokoh –tokohnya dengan tekanan masing-masing dan secara bersama-sama membangun terwujudnya lakon. Topik yang ditampilkan pada setiap adegan saling terkait secara langsung atau tidak langsung secara ketat atau kendur. Perbedaan topik menyebabkan terbentuknya semacam *padhang* dan *ulihan*, atau *babaring lakon* (Ibid 2007: 95).

Penggarapan Lakon Kresna Gugat

Lakon Kresna Gugat diangkat dari fenomena sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Suatu keteledoran penguasa akan berakibat fatal bagi generasi penerusnya. Sebagai sebuah lakon carangan Kresna Gugat merupakan sindiran seniman bagi situasi masyarakat saat itu. Kresna dalam pertunjukan dipercaya sebagai titisan Wisnu yang akan menjaga kedamaian dunia. Di dalam pertunjukan wayang kulit gaya Surakarta lakon Kresna Gugat menjadi bagian penting yaitu untuk koreksi terhadap perilaku menyimpang yang dilakukan oleh tokoh masyarakat yang dekat dengan penguasa agar tidak semaunya sendiri melakukan perbuatan yang bertentangan dengan keadilan. Penguasa adalah penegak hukum demi kedamaian dunia, jika penegaknya kurang bijaksana maka kehancuran dunia akan terjadi. Wisnu menjaga kedamaian, keharmonisan dan keselarasan, peristiwa yang menyinggung tanggung jawabnya akan digugat agar hukum kodrat berjalan semestinya.

Deskripsi Pertunjukan Lakon Kresna Gugat

Ringkasan ceritera

Ketenteraman keluarga Pandawa terusik setelah mendapatkan surat dari Melasa Pura yang dipimpin Sela Mustaka yang berkeinginan menundukannya. Pandawa merasa terancam keamanan dan kedaulatannya. Dalam pembicaraan para kesatria merasa bimbang oleh karena Melasa Pura berada di wilayah Trajutrishna yang termasuk kekuasaan Dwarawati. Pandawa bertekad tidak mau menyerah dan bersiap untuk berperang. Tidak ada jaminan dari Negara lain untuk Indrasprasta selain harus mempertahankan kedaulatan. Kahadiran Kresna membuat kaget Pandawa oleh karena dalam situasi yang mencekam. Kresna berusaha menyabarkannya dan ingin gugat kepada dewata oleh karena merasa dilupakan jasanya.

Kresna bersama Arjuna pergi ke ahyangan menghadap pada Guru Dewa. Kresna memprotes Guru Dewa oleh karena telah mengizinkan Sela Mustaka bertahta di Trajutrishna tanpa ijin Kresna. Semula Guru Dewa mengingkari, akan tetapi setelah dipojokan Kresna bahwa ini akan mengganggu rencana kodrat Dewata bahwa akan terjadi perang besar Baratayuda, Guru Dewa sadar dan mengizinkan

Kresna untuk membasmi Sela Mustaka melalui tangan kesatria Pandawa. Peristiwa itu juga dianggap supaya sebagai ujian agar Pandawa selalu siap menghadapi berbagai cobaan dan ujian yang diberikan Dewa agar lebih menjadi kesatria yang bijak dan berguna hidupnya.

Struktur Adegan Lakon Kresna Gugat.

Patet nem :

Jejer I Kerajaan Indraprastha.

Musik : *Gending Kawit, ketawang Gending, kt 2 kerep minggah ladrang Kawit Sl. Pt. nem.*

Sulukan : *Janturan dilanjutan sulukan Pathet Nem.*

Tokoh : Puntadewa, Werkudara, Arjuna, Nakula, Sahadewa, Gatutkaca, Tambak ganggeng.

Inti ceritera : Di tepi Indraprastha di wilayah Trajutrishna berdiri kerajaan baru Malasapura. Indraprastha diminta tunduk, jika tidak bersedia akan diperangi dan dibumi hanguskan negaranya. Keluarga Pandawa sepakat untuk melawan.

Babak Unjal: Kehadiran Kresna.

Isi ceritera: Kresna meminta meminta bersabar sambil menyusun kekuatan jika sewaktu waktu diserbu musuh. Kresna marah besar karena di wilayah Trajutrishna berdiri Negara tanpa ijin Dwarawati, apalagi ingin memusuhi Pandawa. Kresna bermaksud menggugat para dewata yang bertindak kurang adil dan menggoda Indraprastha. Kresna minta pamit, menggadeng Arjuna untuk pergi ke Kahyangan.

Puntadewa pulang kekedaton, tinggal sebentar di gapura, terus masuk ingin mohon perlindungan jawata.

Bedhol jejer, musik Ladrang Ubaya.

Adegan Kedhaton.

Musik : *Ladrang Bayem Tur.*

Tokoh: Puntadewa, Drupadi, Cangik dan Limbuk.

Isi ceritera: Puntadewa hatinya sedang galau oleh karena terdapat musuh yang merongrong kewibawaannya. Puntadewa menyuruh Drupadi untuk menyia-kan *ubarampe* untuk bersamadi ingat kepada dewata agar terhindar dari bahaya peperangan yang akan memakan korban sia-sia.

Cangik dan Limbuk dialog, humor dan *tetembangan*, diseling dengan pendidikan karakter bagi para pemirsa. Setelah dianggap cukup kemudian mendapat *sasmita* pergantian adegan.

Ada-ada : *Kukusing dupa Kumelun*

Adegan Paseban Jawi

Musik : *Ladrang Gambuh.*

Tokoh : Werkudara, Kresna, Arjuna, Gatutkaca, Setiyaki dan Tambak Ganggeng.

Inti ceritera : Kresna dan Arjuna minta pamit kepada Werkudara akan pergi menggugat dewa oleh karena ulahnya yang telah mengijikan Sela Mustaka bertahta di Trajutrishna dan akan merongrong kewibawaan Indraprastha.

Werkudara memerintahkan Tambak Ganggeng, Gatutkaca dan Setiyaki untuk menjaga keamanan wilayah Indraprastha sewaktu-waktu kedatangan musuh.

Kresna bersama Arjuna menaiki Kereta Jaladra.

Budalan, Setiyaki Kapal dikawal perajurit Ampyak.

Musik : *Ladrang Kemuda.*

Adegan Melasapura

Musik : *Ladrang Moncer Sl. Nem.*

Tokoh : Prabu Sela Mustaka, Patih Prajaka, Kala Anggara.

Isi ceritera: Prabu Sela Mustaka merasa gembira hatinya oleh karena mendapatkan restu Guru Dewa untuk bertahta di Trajutrishna, tempat peninggalan ratu Boma Narakasura. Sela Mustaka mengajak patih Prajaka dan

Kala Anggara menyiapkan prajurit untuk menyerang Indrapastha. Indraprastha berusaha melepaskan diri dari pengaruh Dwarawati yang selalu akrab dengan keluarga Pandawa. Sela Mustika selalu iri karena Kresna dekat dengan keluarga Pandawa. Dicari alasan untuk membunuh Pandawa. Sela mustika sudah memberi surat tantangan agar Pandawa tunduk kepada Sela Mustika.

Adegan perang gagal.

Musik : *Srepeg Sl. Pathet nem.*

Tokoh : Gatutkaca, Setiyaki, Prajaka, Kala Anggara.

Isi ceritera: Kedua kubu saling mencurigai kehadiran masing masing sehingga terjadi perang. Patih Prajaka melawan Setiyaki. Kala Anggara melawan Gatutkaca.

Adegan gara gara.

Musik : *Sulukan sangsaya dalu araras.. Sl pathet sanga* gaya Surakarta, disambut *gending ilir ilir Sl sanga.*

Tokoh: Semar. Gareng, Petruk dan Bagong.

Isi ceritera: Gareng keluar lebih dahulu dengan *lelagon jineman Uler kambing*, disusul Petruk dengan gending, Julia Jawa Timuran dan Selendang biru, disusul Bagong dengan gending Dandutan. Panakawan saling tukar pengalaman dan mengungkapkan situasi jaman yang sedang terjadi. Semar keluar, semua anak pergi semua, Semar *ngudarasa* dan memanggil seluruh anaknya. Semua panakawan dipanggil Abimanyu untuk diajak ke pertapaan.

Adegan Pertapaan Sapta Arga.

Musik : *Gending Gambir Sawit Sl. sanga.*

Tokoh : Resi Abiyasa, Abimanyu, Semar, Gareng, Petruk dan Bagong.

Isi ceitera: Abimanyu melaporkan bahwa Indraprastha sedang gelisah oleh karena mendapat musibah yaitu surat tantangan dari Melasa Pura yang dipimpin Sela Mustika. Abiyasa memberikan wawasan bahwa situasi itu merupakan cobaan dari dewata, untuk itu semua kesatria disuruh prihatin dan selalu siap sedia untuk menjaga ketenteraman, keamanan, kekuatan. Kesatria tidak boleh lengah dan banyak pesta pora, harus selalu menegakkan keadilan, kewibawaan dan pengabdian. Abimanyu pamit untuk segera bergabung dengan para ksatria Pandawa.

Musik : *Ladrang Pangkur Sl sanga.*

Sulukan: Bumi Gonjang ganjing , disambung Srepeg Sl sanga.

Di tengah perjalanan bertemu dengan prajurit raksasa yang dipimpin Gendir Penjalin terjadi perang.

Semua prajurit raksasa dapat dikalahkan. Gendir Penjalin mati terkena kerisnya sendiri. Prajurit lain lari diterjang Gatutkaca.

Adegan Kahyangan Jonggring Saloka.

Musik : *Kandha manyura*

Sulukan : Manyura Ngelik.

Tokoh : Guru Dewa, Naradha, Brahama, Indra dan Surapati.

Isi ceritera; Guru bertanya kepada Naradha sebab-sebab terjadi Gara-gara. Naradha menceritakan bahwa Kresna *mesu brata*, ingin naik ke Kahyangan. Naradha diperintah untuk menyingkirkan Kresna dan Arjuna yang akan naik ke Kahyangan. Naradha menolak, Brama yang sanggup menyingkirkan Kresna.

Adegan candakan I.

Musik: *Srepeg*

Tokoh : Kresna, Arjuna, Brahma.

Inti ceritera : Kresna mengeluarkan kekuatannya agar terjadi perubahan suasana di Kahyangan.

Kedatangan Brahma. Terjadi dialog yang berakhir dengan perang, Brahma kalah.

Adegan candakan II Kahyangan Jonggring Saloka.

Musik: *Srepeg*.

Tokoh: Gurudewa, Naradha, Brahma, Kresna dan Arjuna.

Inti ceritera: Brahma lapor kepada Guru Dewa bahwa tugas sudah dilaksanakan akan tetapi kalah.

Guru Dewa bertanya kepada Kresna apa maksudnya pergi ke kahyangan.

Kresna menjawab, tidak terima oleh karena Guru Dewa mengizinkan seorang raja Sela Mustaka bertachta di Trajutrisna, Dwarawati dan Indraprastha merasa tersinggung dan merupakan ancaman bagi keluarga Pandawa. Guru Dewa menyadari kesalahannya, keadaan itu untuk mengingatkan para kesatria agar selalu waspada dan siap menghadapi musuh. Guru Dewa mengizinkan Kresna untuk kembali ke Arcapada guna membasmi Sela Mustaka.

Adegan Adegan Melasa Pura

Musik : *Srepeg Manyura*.

Sulukan:..Meh raina...SI Manyura.

Tokoh : Prabu Sela Mustaka, Patih Prajaka, Kala Anggara.

Inti ceritera: Sela Mustaka memerintahkan kepada seluruh prajurit untuk siap berperang menghancurkan Indrapastha. Datang Kala Anggara melapor bahwa Melasa Pura sudah dikepung musuh. *Budhalan*.

Adegan Perang Brubuh.

Musik: *Srepeg manyura*.

Kala Anggara melawan Setiyaki.

Patih Prajaka melawan Gatutkaca.

Prabu Sela Mustka melawan Werkudara.

Semua prajurit Melasa Pura dapat ditumpas.

Werkudara Bendrong.

Adegan tancep kayon.

Musik: *Ayak-ayak pamungkas Sl. manyura*.

Tokoh: Puntadewa, Kresna , Werkudara, Arjuna, Nakula –Sahadewa, Gatutkaca , Setiyaki.

Inti ceritera: Selesai sudah semua *rerestu* yang akan merongrong kewibawaan Indraprastha. Pesta Andrawina dengan permainan Golek Pangkur.

Analisis Simbolik

Analisis Simbolik Tokoh dalam lakon

1. Kresna tokoh protagonis dalam ceritera lakon Kresna gugat.

Kresna merupakan tokoh terpenting dalam peristiwa lakon Kresna gugat. Kresna, putra Prabu Basudewa, raja Negara Mandura dengan permaisuri Dewi Mahendra/Maekah (Jawa). Kresna waktu mudanya bernama Narayana lahir kembar bersama kakaknya, Kakrasana, dan mempunyai adik lain ibu bernama Dewi Sumbadra/Dewi Lara Ireng, putri Prabu Basudewa dengan permaisuri Dewi Badrahini. Prabu Kresna juga mempunyai saudara lain ibu bernama Arya Udawa, putra Prabu Basudewa dengan Ken Sagupi, seorang swarawati keraton Mandura.

Kresna adalah titisan Sanghyang Wisnu yang terakhir. Selain sangat sakti dan dapat bertiwikrama, juga mempunyai pusaka-pusaka sakti, antara lain: Senjata Cakra, Kembang Wijayakusuma, Terompet/Sangkala Pancajahnya, Kaca paesan, Aji Pameling dan Aji Kawrastawan (Solichin 2007 Jld II:200). Narayana mendapat Negara Dwarawati setelah mengalahkan Prabu Kalakresna, kemudian naik tahta bergelar Prabu Sri Bathara Kresna.

Kresna memiliki penglihatan seperti dewa oleh karena titisan Wisnu. Dalam lakon Kresna gugat, Kresna merasa dirinya diabaikan oleh Guru Dewa sehingga gugat.

2. Sela Mustaka tokoh antagonis dalam lakon Kresna gugat.

Sela Mustaka dalam lakon merupakan tokoh permusuhan, kontradiksi dengan tokoh protagonis. Sela Mustaka raja muda Gusen seperti Boma narakasura mempunyai patih Prajaka seperti tokoh Gusen Gelung seperti Kangsa. Berwatak angkara, adidang adigung adiguna. Suka membuat kerusuhan dengan menggaggu raja lain. Tokoh Sela Mustaka mendapat restu Guru Dewa untuk bertahta di Trajutrishna wilayah Dwarawati yang berbatasan dengan Pringgodani wilayah Indraprastha. Oleh karena kecongkakanya Sela Mustaka ingin memperdaya Indraprastha yang dipimpin Puntadewa. Jika Guru Dewa tidak diprotes oleh Kresna maka Sela Mustaka akan menjadi penghalang kedamaian dunia yang dipikul Kresna sebagai titisan Wisnu. Dengan alasan akan mengganggu *jangkaning* dewata maka Guru Dewa mengizinkan Sela Mustaka untuk dibasmi.

3. Guru Dewa/ Dewa raja Tokoh Tritagonis.

Raja diraja yang bersemayam di Kahyangan Jonggiring Saloka dalam pewayangan termasuk tokoh pengendali dunia. Pada awal kelahirnya bernama Manikmaya, bersama dengan dua tokoh lain yaitu Ismaya dan Antaga. Ismaya yang menjadi punakawan kesatria Indraprastha yang dikenal dengan sebutan Semar Badranaya. Antaga menjadi abdi pada para tokoh antagonis yang congkak dan umurnya pendek-pendek. Karena serakah semua raja yang diikuti Antaga menjadi korban atas hawa napsunya. Dalam lakon tertentu seperti Kresna Gugat, Wisanggeni lahir, Guru Dewa sering membuat ulah untuk berbuat yang kurang terpuji, akan tetapi setelah disadarkan oleh Ismaya, Guru Dewa merasa bersalah dan minta maaf. Dalam lakon Kresna gugat Guru Dewa juga membuat ulah untuk menggaggu para kesatria Indraprastha. Oleh karena Kresna merasa diremehkan, Guru Dewa digugat yang kemudian mencari alasan untuk menggugah semangat para kesatria agar selalu siap menghadapi bahaya.

Simbolisme Lakon Kresna Gugat

Kresna pergi ke Nguntrayana berguru kepada Padmanaba sehingga mendapatkan anugerah Cakra dan Kembang Wijaya Kusuma. Padmanaba sendiri kemudian menjelma menjadi Wisnu. Terdapat tiga model pembelajaran yang secara simbolis. Kresna dengan Arjuna merupakan satu kesatuan yang dapat diibaratkan *selembar suruh*, bagian atas dan bagian bawah akan tetapi kalau digigit sama rasanya. Jika menghadapi masalah Kresna sebagai pengendali, Arjuna kekuatan fisik. Keduanya suka berguru untuk menambah keyakinannya. Dalam banyak lakon keduanya saling *pisah kumpul* dan saling menutup kekurangannya masing masing. Kresna menganut cara belajar dengan berguru kepada ahlinya disamping mendekatkan diri dengan sumber kekuatan yaitu Wisnu. Dalam lakon Kangsa Dewa adu jago yang juga dikenal Kangsa Iena (Randyo 2010), terjadilah secara simbolis adu kekuatan antara kekuatan otot dengan kekuatan otak sehingga dimenangkan oleh kekuatan otak. Kangsa Dewa secara simbolis juga lambang generasi muda yang menganut seks bebas, sombong congkak ingin melawan kemapanan suatu Negara. Akhirnya Kangsa dewa menjadi korban karena wataknya yang jelek dibasmi oleh watak yang baik dari keturunan Pandu dewanata yaitu Bratasena dan Arjuna. Kresna memegang penting dalam berbagai lakon yang pada umumnya sebagai tokoh pemegang peran penting yaitu penuntasan masalah yang berhubungan dengan kesulitan yang dihadapi keluarga Pandawa. Kresna sebagai titisan wisnu selalu dekat dengan titisan Darma yang menyatu dengan Puntadewa.

Kesimpulan

Dalam lakon Kresna Gugat banyak nilai yang diungkapkan diantaranya nilai etis dan nilai keadilan. Struktur dramatik lakon mengalir, runtut mengikuti alur berpikir yang sederhana dan mudah dipahami mengikuti pakeliran gaya Surakarta. Kresna sebagai tokoh pemegang peran hadir sejak awal hingga akhir pertunjukan. Simbol karakter tokoh mewakili perilaku simbolis yang orisinal, memberikan contoh kepada masyarakat untuk memilih kandungan pesan

nilai keadilan, kebaikan dan keselamatan untuk disesuaikan dengan pribadinya. Berbagai peristiwa besar masuk dalam lakon yaitu masalah penyelewengan kekuasaan, keadilan menjadi sebuah lakon ingin diungkapkan. Peran simbolik tokoh mewakili perilaku simbolis tertentu untuk membukakan hati kepada masyarakat agar berperilaku yang adil, jujur, bijaksana dan memiliki jiwa persatuan yang kuat diantara keluarga. Karakter tokoh protagonis Kresna yang bijaksana. Prabu Sela Mustaka dari Melasa Pura tokoh antagonis, gegabah dan kurang perhitungan merupakan tokoh sentral yang harus dibasmi dengan semangat persatuan, keadilan, kesucian. Tokoh Pandawa sebagai kesatria pembela kebenaran, keadilan selalu menumbuhkan semangat bahwa dengan persatuan, kebersamaan, keadilan dan pengorbanan yang tulus merupakan modal untuk membasmi angkara murka serta menjadikan contoh yang mendidik bagi karakter masyarakat untuk selalu menjaga keharmonisan dan keselarasan dunia. Lakon Kresna Gugat sebagai sarana bagi seniman untuk melakukan koreksi bagi pendukung kebijaksanaan yang harus melakukan kekuasaannya secara adil. Guru Dewa pemegang Kuasa dapat berbuat kekeliruan sehingga diperlukan kontrol dan penyadaran. Kresna Gugat merupakan lakon yang merupakan cerminan terhadap keberlangsungan hukum yang berlaku harus mengutamakan keadilan.

Kepustakaan

- Bambang Murtiyoso,dkk. 2007. *Teori Pedalangan* Bunga rampai Elemen Elemen Dasar Pakeliran. Surakarta; ISI Surakarta.
- Jazuli,M. 2003. *DALANG, NEGARA, MASYARAKAT* Sosiologi Pedalangan. Semarang: LIMPAD.
- . 2011. *Sosiologi Seni* Pengantar dan Model Studi Seni. Surakarta: Sebelas Maret University.
- Kanti Wilujeng Waluyo.1993. "Peranan Dhalang Wayang Kulit dalam Menyampaikan Pesan-pesan Pembangunan di Kabupaten Bantul Yogyakarta."
- Disertasi S-3 Universitas Padjadjaran Bandung.
- Kodiron. Ttp. *Serat Pakem Pedalangan Ringgit Purwa*. Solo: Pelajar.
- Kutha Ratna, Ny. 2010. *Metodologi Penelitian* Kajian Budaya dan ilmu Sosial Humaniora pada umumnya. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Oemarjati, Boen S. 1971. *Bentuk Lakon dalam Sastra Indonesia*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Randyo, M. 2009. " Peran Semar dalam pertunjukan wayang kulit Purwa gaya Surakarta. Semarang:Harmonia Jurnal Pengetahuan dan pemikiran Seni FPBS. UNNES Volume IX edisi 2 Desember 2009.
- . 2010. Kangsa Adu Jago Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa. Semarang: Harmonia Jurnal Pengetahuan dan pemikiran Seni FPBS. UNNES Volume X edisi 2 Desember 2010.
- Sarwanto. 2008. *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Dalam ritual Bersih Desa* Kajian Fungsi Makna. Surakarta: ISI.Press dan CV Cendrawasih.
- Slamet Suparno,T. 2007.*Seni Pedalangan Gagrak Surakarta*. Solo: ISI Press.
- . 2009.*Pakeliran Wayang Purwa* Dari Ritus Sampai Pasar. Solo: ISI Press.
- Soediro Satoto. 1985.*Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya*. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara Javanologi.
- Soetarno. 2005. *Pertunjukan Wayang dan makna Simbolisme*. Surakarta: STSI Press.
- Solichin, Waluyo, Sumari, 2007. *Mengenal Tokoh Wayang*. Surakarta: CV Asih Jaya.
- Subandi. 2011. Deskripsi Kualitatif Sebagai Metode dalam Pertunjukan. *Semarang:*

M. Randyo : Kresna Gugat dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta

*Harmonia Jurnal Pengetahuan dan
Pemikiran Seni. FPBS. UNNES. Vol 11
No.2 Hlm.173-179.*

Suyanto. 2008. "Metafisika Dalam Lakon Wahyu
Makutharama Relevansinya Bagi
Kepemimpinan". Yogyakarta: UGM
Disertasi.