



KREATIVITAS PEDALANGAN WAYANG GOLEK PURWA SUNDA DI ANTARA BAYANG-BAYANG "TETEKON"

Lili Suparli

Prodi Karawitan ISBI Bandung, Jln Buahbatu No.212, Bandung 40265, Indonesia
lili_suparli@isbi.ac.id

Received 19 November 2021; accepted 8 Desember 2021; published 20 Desember 2021

ABSTRACT

Wayang Golek is one type of art that is still surviving and showing its existence among other arts. This is inseparable from the creativity of the artists, to develop every element of art contained in it, such as elements of visual art, elements of literary art, elements of drama art, elements of musical art, and elements of dance. On the other hand, creativity is often viewed negatively, especially by the previous generation, on the grounds of 'damaging' the existing order, resulting in the statement "Leupas tina tetekon" (out of the provisions-/rules). This has hampered the creative process of the puppet artists, especially the dalang, because they did not dare to take the risk of being dubbed "dalang leupas tina tetekon".

The problem of creativity in this case is a 'paradoxical' phenomenon, on the one hand creativity is able to maintain the existence of wayang art, but on the other hand it is seen as a destroyer of tetekon. Through this paper, the author will discuss the relationship between creativity and tetekon, to clarify the position of creativity in the Padalangan Wayang Golek Purwa Sunda tetekon.

KEYWORDS

Creativity
Tetekon Padalangan

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Eksistensi seni wayang di Indonesia, dengan berbagai corak, bentuk serta jenisnya, tidak lepas dari persoalan kreativitas para pelakunya. Per-kembangan dari *wayang pipih*ⁱ menjadi *wayang golek*,ⁱⁱ atau fenomena munculnya wujud *wayang golek* dengan raut wajah menyerupai raut wajah manusia, yang digagas oleh dalang Asep Sunandar Sunarya sekitar tahun 2000-an, adalah salah satu bukti adanya proses kreatif aspek wujud wa-yang. Proses kreatif itulah yang menyebabkan kesenian wayang hidup di Indonesia selama ratusan tahun, sehingga diakui oleh dunia Internasional sebagai warisan budaya dunia.

Seni wayang adalah salah satu jenis kesenian yang dikelompokkan kepada seni teater tradisional, yang mengandung beberapa unsur seni, di antaranya unsur seni rupa, unsur seni sastra, unsur seni drama, unsur seni karawitan (musik), dan unsur seni tari. Oleh karena itu, kreativitas pa-ra seniman wayang tidak hanya mengolah persoalan wujud wayang, tetapi juga melakukan proses kreatif terhadap unsur-unsur seni lainnya. Apalagi setiap unsur itu menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan seba-gai identitas estetika seni wayang.

2. Metode

Di tatar Sunda saat ini hidup beberapa jenis wayang, baik kategori wayang tradisi maupun kategori wayang 'kontemporer'. Wayang tradisi di antaranya *wayang golek purwa*, *wayang kulit purwa*, *wayang cepak*, dan *wayang ménak*, sedangkan kategori wayang kotemporer di antaranya *wa-yang keroncong*, *wayang kapsul*, *wayang hihid*, *wayang catur plus*, *wayang kakufi*, *wayang ajén*, *wayang seleb*, dan lain sebagainya. Pada tahun 2019, muncul pula jenis wayang kontemporer yang disebut wayang *nirindo*, yang digarap dan diagagas oleh Endo

Suwanda, Arief Nugraha Rawanda dan Onie. Antara wayang tradisi dan wayang 'kontemporer' hidup berdampingan sebagai dinamika perkembangan seni wayang di tatar Sunda, walaupun dalam segmen yang berbeda-beda.

3. Pembahasan

Dari sekian jenis wayang di tatar Sunda, yang dapat masuk ke berbagai kalangan dan mampu bertahan hidup hingga saat ini adalah *wayang golek purwa*. Hal itu tidak terlepas dari upaya-upaya kreatif para dalang untuk terus mengembangkan berbagai aspek yang terdapat di dalamnya. Kreativitas itu pada dasarnya tidak hanya muncul dari pemikiran pelaku-nya, akan tetapi didasari pula atas tuntutan atau motivasi yang datang dari luar. Pada tahun 1960-an, para dalang se Jawa Barat selalu mengadakan pertemuan untuk berdiskusi, yang diakhiri dengan pertunjukan setiap dalang selama satu jam sebagai ajang apresiasi dan mengukur kebolehan masing-masing. Secara tidak langsung hal itu untuk mengukur kreativitas masing-masing dalang se Jawa Barat pada waktu itu, yang kemudian tahun 1961 menjadi ajang kompetisi dua tahunan, yang disebut *Binojakrama Padalangan*.



(Gambar 1. *Wayang Pipih* - Koleksi: indonesiakaya.com)

Dalam perjalanannya, aturan-aturan dan kisi-kisi penilaian *Binoja-krama* pada tahun 1961 itu dijadikan panduan 'baku' yang dibingkai dengan *tetekon*. Sementara proses kreatif para dalang semakin hari terus berkembang, sehingga terdapat perbedaan pemahaman antara para dalang penganut panduan *Binojakrama* tahun 1961 dan para dalang penganut kreativitas. Oleh karena itu, terjadilah pendikotomian, bahwa ketika dalam perhelatan *Binojakrama*, para dalang tidak boleh mendalang lepas dari *te-tekon*, yang memasukkan unsur-unsur kreativitas kebaruan. Bahkan muncul pemahaman bahwa *Binojakrama* merupakan penyelenggaraan mendalang yang 'benar', bukan mendalang yang lepas dari *tetekon*.

Setiap kompetisi, apapun bentuknya, tentu ada kisi-kisi yang menjadi aturan main sebagai pijakan penilai dan peserta. Hal itu termasuk penyelenggaraan *Binojakrama Padalangan*. Persoalannya bukan pada hal kisi-kisi atau aturan utamanya, tetapi terletak pada penjabaran aturan itu yang mengharamkan munculnya kreativitas, karena oleh sebagian besar seniman padalangan kreativitas dipandang sebagai lawan kata dari *tetekon*, yaitu hal-hal yang akan merusak keberadaan *tetekon*. Padahal yang menyatakan itu justru adalah seniman-seniman kreatif. Dengan kalimat lain, pernyataan itu pada dasarnya

diakibatkan tidak mengetahui secara mendalam tentang pengertian dan makna kreativitas. Begitu pula ketika penulis beru-saha memahami pernyataan-pernyataan mereka yang berkaitan dengan *tetekon*, yang menurut hemat penulis masih terdapat kekeliruan. Oleh kare-na itu, melalui tulisan ini penulis ingin mengajak berdiskusi tentang *tetekon padalangan*, yang pada akhirnya menjadi kisi-kisi kreativitas.



(Gambar 2. Wayang Nirindo - koleksi Arief Nugraha Rawanda)

3.1 Tetekon Padalangan

Tetekon (Sunda) artinya adalah aturan yang menjadi pijakan melaku-kan suatu pekerjaan. *Tetekon Padalangan* adalah aturan yang menjadi pi-jakan seorang dalang ketika mendalang. Berdasarkan pengertian itu, maka pernyataan bahwa *tetekon padalangan* berlaku untuk perhelatan *Binoja-krama*, patut dikaji ulang. Apabila *Tetekon Padalangan* adalah aturan yang menjadi pijakan seorang dalang ketika mendalang, maka kapan pun dan di mana pun mereka (dalang) mendalang, mesti menaati *tetekon padalangan*. Artinya, tidak dapat dikatakan bahwa *tetekon padalangan* hanya berlaku khusus untuk perhelatan *Binojakrama Padalangan*.

Pemahaman terhadap *tetekon padalangan wayang golek purwa Sun-da*, bermuara kepada pernyataan M.A Salmoen, bahwa *tetekon padalangan* terdiri atas: *Awicarita*, *Amardibasa*, *Antawacana*, *Amardawalagu*, *Parama-kawi*, *Paramasastra*, *Kawiradia*, *Renggep*, *Sabet*, *Banyol*, *Engés* dan *Tutug* (Salmoen, 1961:57-78). Apabila 12 aspek itu disebut *tetekon*, maka julukan dalang "*leupas tina tetekon*" akan berlaku untuk dalang yang mengabaikan 12 aspek tersebut. Tahun 1990-an, dalang Asep Sunandar Sunarya oleh sebagian dalang dipandang sebagai dalang yang *leupas tina tetekon*. Tetapi pertanyaannya, mengapa gaya mendalang Asep Sunandar Sunarya justru dijadikan kiblat para dalang? Mungkin 'ya' bahwa Asep Sunandar Sunarya *leupas tina tetekon*, dan diikuti oleh para dalang lainnya untuk *leupas tina tetekon*. Untuk membuktikan ya atau tidak dalang-dalang yang pada waktu itu dikategorikan sebagai dalang *leupas tina tetekon*, pada bagian ini penulis akan membahas tentang 12 aspek yang disebutkan oleh M.A Salmoen ber-kaitan dengan pengertian *tetekon* (Salmoen, 1961:57-78).

3.1.1 Awicarita

Menurut Salmoen, *Awicarita* adalah alur cerita. Dalam hal ini Sal-moen menyatakan bahwa setiap dalang mesti menguasai alur setiap cerita yang akan dibawakan (Salmoen, 1961:57). Aspek cerita/lakon, dalam per-tunjukan *wayang golek* adalah salah satu aspek pokok.

Pertunjukan *wa-yang golek* tidak akan terwujud apabila dalang tidak menguasai alur cerita yang akan dibawakan, sedikitnya akan mengurangi kualitas pertunjukan-nya.

Pertunjukan *wayang golek purwa* selama ini membawakan *parwa* (bagian) dan *kanda* (episode) pada babon cerita Mahabharata dan Rama-yana, baik kategori cerita *galur*, *sempalan*, maupun *carangan*. Cerita *galur* adalah kategori cerita yang berkaitan langsung dengan alur yang tersirat dalam babad Mahabharata atau Ramayana. Contoh dalam babad Maha-bharata misalnya cerita *Jaya Pupuhan*, yaitu gugurnya Suyudana; contoh dalam babad Ramayana misalnya cerita *Hanoman Duta*. Cerita *sempalan* adalah kategori cerita yang mengungkap peristiwa-peristiwa tertentu dari babad Mahabharata atau Ramayana yang tidak tersirat langsung dalam *galur*. Contoh cerita *Wibiksana Tundung*, yaitu episode yang menceritakan perjalanan *Gunawan Wibiksana* setelah diusir oleh Prabu Rahwana dalam babad Ramayana. Cerita *carangan* adalah kategori hasil karangan para dalang yang sama sekali tidak terkait dengan alur cerita yang terdapat pada babon Mahabharata atau Ramayana, tetapi nama-nama tokoh dan tempat masih berorientasi kepada babad Mahabharata dan Ramayana. Cerita *ca-rangan* biasanya berorientasi kepada babad Mahabharata, contoh cerita *Ulun Umbul*.

Penguasaan terhadap *awicarita* adalah sebuah keniscayaan bagi seti-ap dalang. Artinya, kecil kemungkinan dalang tidak menguasai cerita yang akan dibawakan. Dengan demikian, tidak mungkin terdapat kategori dalang *leupas tina tetekon* akibat dari tidak menguasai *awicarita*. Tetapi apabila pe-nulis menelisik lebih jauh tentang pengertian *awicarita* sebagai alur cerita, mungkin saja akan terjadi dalang *leupas tina tetekon* akibat dari tidak me-nguasai alur cerita. Hal itu akan terungkap apabila pemahaman alur cerita tidak hanya sekadar dipahami sebagai tahapan peristiwa-peristiwa yang di-ceritakan.

Alur cerita pada dasarnya berkaitan dengan struktur dramatik yang dibangun oleh tahapan setiap peristiwa dalam suatu episode. Struktur dra-matik bukan hanya berbicara tentang susunan setiap peristiwa yang akan diceritakan, melainkan mempertimbangkan pula tentang sebab akibat se-tiap tahapan peristiwa itu, serta pertimbangan dinamika dramatik dari se-tiap peristiwa itu, agar dapat dicerna dan menarik untuk disimak sebagai sebuah pertunjukan. Oleh karena itu, membahas persoalan struktur dra-matik sedikitnya terdapat dua hal pokok, yaitu susunan tahapan peristiwa berdasarkan keterkaitan sebab akibatnya, dan dinamika dramatiknya.

Susunan tahapan setiap peristiwa yang akan diceritakan harus mem-pertimbangkan keterkaitan setiap peristiwa itu. Setiap peristiwa dalam seti-ap episode cerita pewayangan pada dasarnya saling berkaitan, karena te-rangkum dalam satu cerita, atau sedikitnya dalam satu *parwa*. Akan tetapi, oleh karena setiap episode itu memiliki fokus peristiwa dramatik, maka keterkaitan sebab akibat itu dipertimbangkan bukan dari seluruh rang-kaian cerita yang terdapat dalam babon, melainkan dipertimbangkan dari fokus dramatik suatu *parwa* atau suatu *kanda*. Contoh, pada *parwa* ke-lima, yaitu *Udyogaparwa* terdapat *kanda Babad Alas Amer*, yaitu kisah para *Pandawa* yang membabad hutan *Alas Amer*, yang kemudian menjadi se-buah keraton disebut *Amarta*. Dalam *kanda* ini, terdapat cerita *sempalan* tentang peristiwa *Bandung Bandawasa*, yaitu salah seorang *dewa* yang di-buang ke *Marcapada* (dunia), yang kemudian arwah-nya nitis ke *Bima*. Ber-kaitan dengan mengolah struktur dramatik *kanda* tersebut terdapat dua struktur. Apabila akan menceritakan satu *kanda* yaitu tentang *Babad Alas Amer*, maka tahapan peristiwanya harus diawali dari peristiwa para *Pan-dawa* yang menagih dikembalikannya negara *Astina* sampai dengan ter-bentuknya Keraton *Amarta*. Tetapi apabila dari *kanda* tersebut mengambil peristiwa *Bandung Bandawasa*, maka tahapan persitiwanya bukan diawali dari peristiwa para *Pandawa* yang menagih dikembalikannya negara *Astina*, melainkan dari peristiwa pengusiran *Bandung Bandawasa* di *Kahyangan*, karena fokus dramatiknya ada pada tokoh

Bandung *Bandawasa*, bukan pada tokoh *Bima*, walaupun pada akhirnya berkaitan dengan *Bima*.

Berdasarkan contoh tersebut, terlihat tentang keterkaitan fokus dramatik yang harus digarap oleh seorang dalang. Artinya, tahapan-tahapan peristiwa yang diaplikasikan menjadi adegan-adegan cerita, harus dikaitkan dengan fokus dramatik pada setiap episodenya. Apabila dikaitkan dengan persoalan *tetekon*, dapat dikatakan bahwa *tetekon* yang berkaitan dengan *Awicarita* bukan persoalan tentang penguasaan dalang terhadap alur cerita-tanya, melainkan penguasaan dalang terhadap menyusun tahapan setiap peristiwa berdasarkan fokus dramatik setiap cerita. Dengan demikian, *Awi-carita* bukan *tetekon* melainkan aspek yang harus dikuasai, sedangkan *tete-kon* (aturannya) adalah fokus dramatiknya.

3.1.2. *Awardibasa*

Menurut Salmoen, *Awardibasa* adalah penggunaan bahasa yang baik dan santun. Oleh karena pertunjukan *wayang golek purwa Sunda* pada umumnya menggunakan bahasa Sunda, maka *Awardibasa* adalah penggunaan bahasa yang baik dan santun berdasarkan aturan-aturan atau kaidah-kaidah berbahasa Sunda. Pertanyaannya Bahasa Sunda yang seperti apa yang baik dan santun itu?

Dalam Bahasa Sunda terdapat tingkatan jenis bahasa, yaitu bahasa *kasar*, bahasa *loma*, dan Bahasa *lemes*. Bahasa *kasar* adalah jenis bahasa yang menggunakan kosa kata yang kasar sehingga tidak patut untuk digunakan dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Bahasa *loma* adalah jenis bahasa yang menggunakan kosa kata yang menunjukkan keakraban, yang mungkin saja terdapat beberapa kosa kata kasar, tetapi tidak terkesan kasar karena sebagai media komunikasi untuk menunjukkan keakraban yang berkomunikasi. Bahasa *lemes* adalah jenis bahasa yang menggunakan kosa kata lebih baik, sehingga sering dikategorikan kepada bahasa yang baik dan santun.

Melihat pengertian *Awardibasa* adalah penggunaan bahasa yang baik dan santun, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan bahasa dalam pertunjukan *wayang golek* harus menggunakan jenis bahasa *lemes*. Tetapi apabila penulis menelisik lebih jauh, pemahaman itu sangat dangkal dan perlu dikaji ulang. Bahasa *kasar*, *loma*, dan *lemes* adalah jenis bahasa yang pasti digunakan oleh masyarakat Sunda dalam situasi dan kondisi yang tepat. Dalam situasi dan kondisi manusia yang sedang marah, dapat dikatakan 'pasti' menggunakan bahasa Sunda *kasar*, dan tidak mungkin menggunakan bahasa Sunda *lemes*. Ketika dalam situasi akrab, 'pasti' menggunakan bahasa Sunda *loma*, dan dapat dipastikan pula sangat jarang menggunakan bahasa Sunda *lemes*. Begitu pula ketika dalam situasi dan kondisi formal, mereka akan menggunakan bahasa *lemes*, yang tidak mungkin menggunakan bahasa *loma*, apalagi bahasa *kasar*.

Selain atas pertimbangan situasi dan kondisi, penggunaan ketiga jenis bahasa itu dipertimbangkan pula berdasarkan tingkatan usia atau strata sosial lawan bicaranya. Ketika seseorang berbicara dengan orang yang usianya atau strata sosialnya lebih tinggi, maka ia akan menggunakan bahasa *lemes*; apabila berbicara dengan orang yang usianya sebaya dan strata sosialnya setara, maka ia akan menggunakan jenis bahasa *loma*; sedangkan bahasa *kasar* hanya digunakan ketika berkomunikasi dengan hewan, atau dalam keadaan marah. Jadi kata kunci penggunaan ketiga jenis bahasa itu adalah situasi dan kondisi, yang dikategorikan sebagai *un-dak usuk basa*.

Undak usuk basa bukan hanya tentang tingkatan penggunaan ketiga jenis bahasa tadi, melainkan termasuk pula persoalan ketepatan kosa kata dalam satu jenis. Misalnya, kata *tuang* dan kata *neda* adalah kategori jenis bahasa *lemes* yang artinya makan. Tetapi kedua kata itu tidak sembarangan dapat digunakan, karena kata *tuang* hanya dapat

dikatakan un-tuk kepentingan yang ditujukan kepada orang lain, misalnya “*mangga geu-ra tuang*” (Silahkan untuk segera makan); sedangkan kata *neda* hanya dapat dikatakan untuk kepentingan yang ditujukan kepada diri sendiri (o-rang yang mengatakannya), misalnya “*abdi mah parantos neda*” (Saya sen-diri sudah makan).

Ketika persoalan bahasa Sunda dijadikan media dialog dalam cerita *wayang*, maka pemahaman *Amardibasa* yang secara sederhananya dipa-hami sebagai penggunaan bahasa yang baik dan santun, bukan dipahami bahwa setiap dialog itu mesti menggunakan bahasa Sunda *lemes*, melain-kan harus menggunakan bahasa yang tepat sesuai dengan *undak usuk ba-sa*. Dengan demikian, pengertian *Amardibasa* adalah ketepatan penggunaa-an bahasa sesuai dengan kaidah dan aturan *undak usuk basa*.

3.1.3. *Antawacana*

Antawacana dipahami sebagai bentuk dialog setiap tokoh dalam per-tunjukan *wayang golek*. Jenis suara, intonasi, dan cepat lambatnya tempo dialog adalah bagian penting dari konsep *antawacana*, yang disesuaikan de-ngan karakteristik setiap tokoh. Secara umum, karakter tokoh-tokoh dalam *wayang golek Sunda* terbagi menjadi beberapa karakter, seperti yang ter-dapat pada tabel karakter *antawacana* berikut.

No.	Karakter	Jenis Suara	Intonasi	Tempo Berdialog
1.	<i>Putri Lungguh</i> Contoh; <i>Sumbadra</i>	Kecil	Lembut	Lambat
2.	<i>Putri Ladak</i> Contoh; <i>Srikandi</i>	Kecil	Lantang, lugas	Cepat
3.	<i>Satria Lungguh A</i> Contoh: <i>Darmakusumah</i>	Kecil	Lembut	Lambat
4.	<i>Satria Lungguh B</i> Contoh: <i>Arjuna</i>	Besar	Lembut	Lambat
5.	<i>Satria Ladak</i> Contoh; <i>Nakula</i>	Kecil	Lantang, lugas	Cepat
6.	<i>Punggawa Tungkul/Lungguh</i> Contoh: <i>Gatotkaca</i>	Besar	Lembut	Lambat
7.	<i>Punggawa Dangah</i> Contoh: <i>Antareja</i>	Besar	Keras, lantang, lugas	Cepat
8.	<i>Beureuman</i> Contoh; <i>Rahwana</i>	Sedang	Keras, lantang, lugas	Cepat

(Tabel 1. Karakter *Antawacana*)

Selain dari kedelapan kelompok karakter tersebut, terdapat tokoh-to-koh wayang yang jenis suara dan tata cara berdialognya bergantung kepada tafsir atau kreativitas dalang, seperti tokoh-tokoh raksasa, tokoh-tokoh *ba-lad buta*, dan *pawongan*. Bahkan terkadang ada yang menggunakan jenis suara sehari-hari dalang itu sendiri yang tidak direkayasa; contoh suara *Cepot* dalang Asep Sunandar Sunarya, adalah suara sehari-hari Asep Su-nandar Sunarya sendiri.

Kesembilan karakter *Antawacana* tersebut dibagi lagi menjadi dua bentuk *antawacana*. Pertama, kelompok bentuk *antawacana* yang tata cara berdialognya dibingkai dengan nada-nada bahkan terkesan bermelodi. Na-da-nada yang digunakan sebagai ketentuan atau aturan *antawacana* ada-lah laras Salendro. Ketentuan pokok pengaturan nadanya teretak pada sua-ra dari kata-kata terakhir pada setiap kalimat. Hal itu sesuai dengan pengertian *antawacana*, *anta* = akhir, dan *wacana* = ucapan. Kedua, kelom-pok

bentuk *antawacana* yang tata cara berdialognya lepas dari nada-nada. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel bentuk *Antawacana* seperti berikut.

No.	Karakter	Bentuk Antawacana	Nada Pokok (Akhir)	Nada Lintasan
1.	<i>Putri Lungguh</i> Contoh; <i>Sumbadra</i>	Bernada	Tugu/Barang (1/da) Salendro	Loloran, Galimer Alit
2.	<i>Putri Ladak</i> Contoh; <i>Srikandi</i>	Bernada	Tugu/Barang (1/da) Salendro	Loloran, Galimer Alit
3.	<i>Satria Lungguh A</i> Contoh: Darmakusumah	Bernada	Loloran/Kenong (2/mi) Salendro	Tugu, Galimer Alit
4.	<i>Satria Lungguh B</i> Contoh: Arjuna	Bernada	Galimer/Bem (4/ti) Salendro	Loloran Tugu Ageung
5.	<i>Satria Ladak</i> Contoh; <i>Nakula</i>	Bernada, terkadang Lepas	Tugu/Barang (1/da) Salendro	Loloran, Galimer Alit
6.	<i>Punggawa</i> <i>Tungkul/Lungguh</i> Contoh: <i>Gatotkaca</i>	Lepas		
7.	<i>Punggawa Dangah</i> Contoh: <i>Antareja</i>	Lepas		
8.	<i>Beureuman</i> Contoh; <i>Rahwana</i>	Bernada, terkadang Lepas	Tugu/Barang (1/da) Salendro	Loloran, Galimer

(Tabel 02. Bentuk *Antawacana*)

Baik yang termasuk kepada bentuk *antawacana* bernada maupun yang tidak bernada, terdapat beberapa tokoh khusus yang bentuk *antawa-cananya* dinyanyikan, disebut dengan *haleuang wayang*. Di antaranya: *Rahwana*, *Dursasana*, *Narada*, *Drona*, *Sangkuni*, dan *Semar*; serta tokoh-to-koh lain yang ketika dalam situasi dan kondisi tertentu, misalnya ketika dalam situasi sedih dan bingung, seperti *Arjuna*, *Rama*, dan *Gatotkaca*.

3.1.4. Amardawalagu

Amardawalagu adalah penguasaan terhadap aspek lagu, artinya seti-ap dalang harus menguasai aspek lagu. Selama ini *Amardawalagu* dipa-hami hanya kepada persoalan bentuk nyanyian yang dibawakan oleh da-lang, seperti *murwa* dan *kakawén/suluk*. Apabila *amardawalagu* dipa-hami sebagai penguasaan terhadap lagu (bentuk nyanyian), tentu aspek *amar-dawalagu* bagi dalang hanya dipahami terhadap penguasaan *murwa* dan *kakawén/suluk*, atau nyanyian-nyanyian di luar konteks cerita sebagai kre-ativitas, misalnya lagu-lagu yang dibawakan tokoh *Cepot*, *Dewala*, atau pa-ra *balad buta*.

Pada dasarnya *amardawalagu* tidak hanya berbentuk nyanyian, teta-pi juga meliputi unsur-unsur menyeluruh yang berkaitan dengan musikali-tas, dalam hal ini musikalitas karawitan. Dengan kalimat lain, *amardawa-lagu* adalah penguasaan dalang terhadap unsur-unsur karawitan, setidaknya meliputi penguasaan terhadap irama, nada, laras, *surupan*, *embat*, rit-me, tempo, dan ragam bentuk gending. Keseluruhan unsur itu diaplikasi-kan kepada berbagai aspek yang menjadi tugas seorang dalang, di antara-nya pada aspek-aspek berikut.

- a. Pada komposisi tabuhan *kecrék* dan *cempala*, yang berfungsi seba-gai tanda untuk memulai atau mengakhiri setiap sajian; bagian dari komposisi gending; serta aksentuasi suatu gending atau pe-negas adegan wayang.
- b. Pada *murwa*, yaitu nyanyian dalang yang berfungsi sebagai pem-buka cerita.

- c. Pada *nyandra*, yaitu prolog yang berfungsi sebagai penjelasan a-degan atau peristiwa yang akan diceritakan, yang sedang diceritakan, atau telah diceritakan.
- d. Pada *kakawén/suluk*, yaitu bahasa Kawi diungkapkan dengan nyanyian, yang berfungsi untuk menggambarkan situasi dan kondisi adegan atau tokoh wayang.
- e. Pada *antawacana*, seperti yang telah dibahas pada poin 3.
- f. Pada aspek *sabet*, yang dibahas pada point 8.

3.1.5. Paramakawi

Paramakawi adalah penggunaan bahasa Kawi yang dipandang sebagai bahasa penting dalam dunia pedalangan. Dalam sebuah diskusi dengan beberapa seniman pedalangan kalangan muda, di antaranya ada yang mempertanyakan seberapa penting bahasa Kawi dalam pertunjukan wayang golek, karena saat ini bahasa Kawi sudah tidak dimengerti, terutama oleh penontonnya. Bahkan mungkin para dalang pun saat ini banyak yang tidak mengerti bahasa Kawi. Sementara media komunikasi pada kesenian wayang golek lebih didominasi oleh bahasa verbal. Apabila bahasa Kawi sudah tidak dapat dimengerti, apakah keberadaannya masih perlu untuk tetap dipertahankan?

Pertanyaan itu cukup logis dikemukakan oleh para seniman muda atas dasar untuk mempertahankan *wayang golek* agar tetap komunikatif dengan para penontonnya. Di sisi lain, sebagian para seniman pedalangan tetap ingin mempertahankan keberadaan bahasa Kawi sebagai bagian dari aspek pedalangan Sunda, bahkan para seniman 'sepuh' menganggap bahasa Kawi adalah bagian dari *tetekon*. Kondisi seperti itu menimbulkan pro kontra. Menyikapi hal itu, penulis melihat sisi lain tentang keberadaan bahasa di tengah-tengah kondisi masyarakat saat ini.

Kondisi bahasa daerah, termasuk bahasa Sunda saat ini keberadaannya seolah-olah berada di ujung tanduk. Bahasa Sunda yang dijadikan media komunikasi dalam pertunjukan wayang golek faktanya saat ini sudah tidak lagi dimengerti secara detail oleh penontonnya, tetapi makna dan maksud tujuan dari keutuhannya masih bisa dimengerti. Kondisi bahasa Sunda sudah seperti itu, apalagi kondisi bahasa Kawi yang bukan bahasa sehari-hari masyarakat Sunda, hal itu bukan sebagai alasan untuk meninggalkan keberadaannya.

Dalam ruang lingkup pertunjukan *wayang golek*, bahkan dalam seni pertunjukan apapun, setiap unsur yang menjadi bagian dari pertunjukannya, termasuk unsur bahasa verbal, keberadaannya adalah sebagai bahasa estetik, bukan sebagai bahasa pragmatik. Suatu objek, apapun bentuknya, ketika berfungsi sebagai bahasa estetik, komunikasi yang terjalin dari keberadaannya tidak sepenuhnya disandarkan kepada logika untuk dapat dimengerti secara detail, tetapi disandarkan kepada nilai estetik untuk dapat dinikmati. Menurut hemat penulis, hal itu termasuk keberadaan bahasa Kawi dalam pertunjukan *wayang golek*.

Bahasa Kawi dalam *wayang golek* digunakan dalam beberapa aspek seperti pada *murwa*, *kakawén*, *nyandra*, *kawiradia*, dan pada sebagian *antawacana*, artinya bahasa Kawi digunakan sebagai estetika sastra, baik sebagai prolog maupun sebagai lirik lagu. Ketika suatu bahasa berfungsi sebagai estetika sastra, si penikmat tidak terlalu perlu untuk mengerti dari setiap kosa kata yang disampaikan, akan tetapi cukup dapat menangkap keutuhan maknanya saja, walaupun setiap penikmat akan menangkap makna yang berbeda-beda. Perhatikan salah satu contoh bahasa Kawi yang digunakan pada *kakawén* berikut:

*Gedong duwur kalih sambung
Pagulingan sepi tingtrim
Pepetélan samya murag
Balingbing lan jeruk manis*

Sampai saat ini, belum ada satu pun penonton yang mengerti arti se-tiap kosa kata pada *kakawén* tersebut. Jangankan penonton, bahkan para dalang pun mengartikannya berbeda-beda. Tetapi setiap dalang bahkan pe-nonton tahu persis bahwa *kakawén* tersebut salah satu *kakawén* yang digunakan sebagai pergantian babak. Hal itu menunjukkan bahwa pe-nonton bahkan dalang itu sendiri, dalam memahami bahasa Kawi pada dasarnya bukan karena mengerti, tetapi karena mengikuti kebiasaan pen-dahulunya.

Terlepas dari persoalan mengerti atau tidak mengertinya terhadap ba-hasa Kawi, keberadaannya telah menjadi bagian dari estetika seni *wayang golek purwa Sunda*. Apabila sebuah objek telah menjadi bagian estetika suatu kesenian, kehadirannya tidak bisa diabaikan. Bahasa Kawi adalah salah satu bahasa khas yang menjadi pelengkap estetika *wayang golek purwa Sunda*, sehingga apabila hilang, maka salah satu nilai kekhasannya akan berkurang.

3.1.6. *Paramasastra*

Paramasastra dipahami sebagai kumpulan sastra yang utama. Oleh karena bahasa utama dalam *wayang golek purwa Sunda* menggunakan ba-hasa Sunda, maka seni sastra yang dimaksud dalam hal ini adalah sastra Sunda. Bahasa dan sastra adalah dua hal yang berbeda, walaupun media utama sastra adalah bahasa. Sastra adalah bahasa yang telah mengandung unsur estetika. Dalam berinteraksi sehari-hari orang Sunda biasa menggunakan bahasa Sunda yang berbentuk sastra, seperti *babasan*, *paribasa*, dan *sisindiran*. Kebiasaan itu dijadikan bagian *antawacana* atau bagian dari *nyandra* dalam *wayang golek purwa Sunda*. Perhatikan beberapa contoh berikut ini.

- a. Sastra dalam *Antawacana*
*Mun téa miharep ka anak kaula, atuh lain bangban lain pacing,
Ibarat ngajul béntang ku asiwung, piit ngeundeuk-ngeundeuk pasir,
Pacikrak ngalawan merak, jau tanah ka langit*
- b. Sastra dalam *Nyandra*
*Prabu Rahwana pangawakan jangkung duwur simbar dada
Soca sumorot lir srangéngé kembar,
Ana nyarios sentak sengor kadya alas bengkah*

Aspek sastra seperti contoh tadi selalu menjadi bagian penting untuk mengungkapkan maksud dan tujuan dari setiap adegan dan dalam setiap situasi dan kondisi. Kekayaan *babasan*, *paribasa*, dan *sisindiran* dalam ber-bagai tema, sangat memungkinkan setiap peristiwa itu diungkapkan de-ngan bentuk sastra. Oleh karena itu, *paramasastra* menjadi aspek yang harus dikuasai oleh seorang dalang.

3.1.7. *Kawiradia*

Kawiradia adalah menerangkan raja melalui bahasa Kawi, yang dia-plikasikan dalam berbentuk *nyandra*. Isi atau maknanya merupakan rang-kuman tentang profil, silsilah keturunan, busana yang dikenakan, dan ke-kuatan atau ajimat yang dimiliki. Oleh sebagian dalang *kawiradia* ini di-sebut *kirata*. Entah apa landasan berfikirnya sehingga hal itu disebut *kira-ta*, sementara *kirata* dalam bahasa Sunda artinya *dikira-kira tapi nyata*.

Bentuk ungkap *kawiradia* pada kenyataannya tidak hanya berlaku untuk tokoh-tokoh wayang bergelar raja, akan tetapi diberlakukan pula un-tuk tokoh-tokoh lainnya

yang tidak bergelar raja, namun termasuk kepada tokoh-tokoh penting lainnya, yang oleh para seniman padalangan Sunda disebut *wayang dines*. *Wayang dines* artinya tokoh-tokoh wayang yang di-pandang penting atau tokoh-tokoh utama dalam *galur* Mahabharata dan Ramayana. *Dines* = *daria* (Sunda) yang artinya penting atau serius. *Wayang dines* adalah tokoh-tokoh wayang bergelar raja atau ratu, *prameswari*, patih, ksatria, dan tokoh-tokoh wayang putri, sebelum dimainkan disusun dalam *simpingan*.ⁱⁱⁱ Selain *wayang dines*, ada pula yang disebut *wayang golér* yaitu tokoh-tokoh wayang yang dipandang tidak berkaitan langsung dengan *galur* Mahabharata dan Ramayana, misalnya tokoh *pawongan* dan para tokoh *balad buta*. Disebut *wayang golér* disebabkan penyimpanannya hanya diletakkan di pinggir dalang, tanpa disusun dalam *simpingan*. *Golér* (Sunda) = geletak.

Ketika *kawiradia* digunakan baik untuk tokoh bergelar raja maupun tokoh wayang *dines* lainnya, walaupun secara etimologis *kawiradia* artinya bahasa kawi untuk raja, menurut pemahaman penulis *kawiradia* tidak di-pahami secara sempit, yaitu bahasa Kawi hanya untuk kepentingan men-jelaskan tokoh bergelar raja, akan tetapi berfungsi pula untuk men-jelaskan tokoh wayang *dines* lainnya. Dengan kalimat lain, kata *radia* dimaknai sebagai tokoh utama atau penting. Perhatikan contoh *kawiradia* berikut:

- a. Contoh *kawiradia* untuk tokoh Raja (Prabu Kresna)
Srimaha Prabu Batara Kresna nganggo makuta Binokrasi batara Rama sejati, tinarétés ing sosoca. Jujuluk Srimaha Prabu senyatanipun manusa titising wisnu gelar batara. Manusa terusing madu rembesing kusumah, titising andana wirih sang manusa kadéwan, manusa sam-pun mukasapah sang insan jatnika. Milanipun jujuluk Harimurti, hari iku anom, murti iku mustikaning ratu. Milanipun jujuluk padba-naba, Padma iku kembang, naba iku wadiah, snyatanipun raja wadahnya kang seuseungitan. Milanipun jujuluk Kesawa, pranyata ngagem ke-sakten Aji Triwikrama, geng nyasa perbala sewi.
- b. *Kawiradia* untuk tokoh wayang *dines* lainnya (Gatotkaca)
Raden Gatotkaca enggal angraksuk busana sang sarwa jimat lan sang sarwa kaprajuritan. Busanane Raden Gatotkaca Jamang Mas musur susun tiga, susumping mas rineka, cindung tali hudawala hulur-hulur nagaraja, kampuh sutra jingga wilis rineka alas-alasan. Panyingset cinde wiru uncal wastra uncal kencana. Ngagem tarumpah Ma-dukacerna, pengawasanipun bisa mabur tan elar; caping basu-nanda pengawasanipun wanci tengah cat katingal, wonten panas tan ka-pa-nasan, wonten udan tan kaudanan. Ngagem kere antakusumah, pe-ngawasanipun, ora ana gegaman ingkang tumama. Cangcut tetali wanda, cangcut iku wong acingcin, wanda ngabahubedakan ing salira piamba, nepak bahu nenjrag bumi melesat ing geganda wiati.

3.1.8. Sabet

Selama ini *sabet* dipahami sebagai kepiawaian dalang untuk memeragakan atau memvisualisasikan gerak-gerak wayang, yaitu gerak tari, gerak-gerak perang (berkelahi), atau gerak-gerak ekspresi seperti ekspresi marah, gembira, sedih, dan ekspresi lainnya. Aspek visual yang diperagakan oleh dalang dalam wayang golek purwa Sunda, selain berbentuk tokoh-tokoh wayang terdapat pula bentuk lainnya seperti *kayon* (*gunungan*), bentuk hewan serta berbagai bentuk dan jenis senjata, ajimat dan simbol-simbol lainnya, yang disebut *rerempah*.

Baik memeragakan bentuk tokoh-tokoh wayang maupun memeragakan *rerempah*, menuntut kepiawaian dalang, karena peragaannya disertai dengan nilai-nilai estetika gerak. Ketika berbicara estetika, setiap objek yang diperagakan tidak hanya berkaitan dengan persoalan gerak, akan tetapi meliputi pula pertimbangan karakter setiap objek yang diperagakan. Gerak-gerak pokok setiap tokoh dalam bentuk gerak tari memiliki keten-tuan atas pertimbangan karakter, di antaranya seperti berikut.

- a. Putri Lungguh dan Satria Lungguh, gerak pokoknya adalah gerak *keu-pat hiji*;
- b. Putri Ladak dan Satria Ladak, gerak pokoknya adalah gerak *keupat dua* dan *keupat tilu*;
- c. Ponggawa Lungguh/Tungkul, gerak pokoknya adalah gerak *gedig anca*;
- d. Ponggawa Dangah, gerak pokoknya adalah gerak *gedig kerep*;
- e. Beureuman, gerak pokoknya adalah gerak *barongsayan*

Begitu pula memeragakan *rerempah*, misalnya dalam memeragakan senjata yang berbentuk panah, akan berbeda dengan memeragakan senjata yang berbentuk keris atau tombak.

3.1.9. *Banyol*

Banyol (Sunda) artinya adalah humor. Selama ini aspek *banyol* dipa-hami sebagai lawakan, sehingga para dalang mengemas adegan-adegan yang khusus sebagai adegan melawak, terutama pada adegan tokoh-tokoh *pawongan* atau tokoh-tokoh *balad buta*. Oleh karena dikemas pada adegan khusus, tema-tema lawakan itu sama sekali tidak terkait dengan cerita. Apabila mencermati pengertian *banyol* yaitu sebagai humor, akan berbeda maknanya dengan melawak. *Banyol* bukan melawak, tetapi ungkapan-ungkapan, baik melalui perkataan maupun gestur yang sifatnya situasional dan kondisional untuk menyegarkan suasana, sehingga bisa dilakukan oleh siapa saja. Tetapi melawak adalah ungkapan-ungkapan, baik melalui per-kataan maupun gestur yang disusun dan terkonsep, untuk menimbulkan gelak tawa orang lain, sehingga melawak akan dilakukan oleh orang-orang tertentu dan sebagai sebuah profesi yang disebut pelawak.

Sering kali muncul pemahaman bahwa *banyol* tidak boleh digarap pa-da tokoh-tokoh *wayang dines*. Pemahaman itu dianggap *tetekon*, sehingga apabila terdapat dalang yang menggarap *banyol* pada tokoh-tokoh *wayang dines*, dikategorikan kepada dalang *leupas tina tetekon*. Apabila mencermati pengertian *banyol*, tentu pemahaman tadi perlu dikaji ulang. Dalam kehi-dupan sehari-hari manusia Sunda, bahkan mungkin seluruh manusia di muka bumi ini, baik kalangan bawah maupun kalangan atas, rakyat jelata sampai para pejabat memiliki rasa humor, dan pada saat-saat tertentu rasa humor itu diungkapkan menjadi sebuah *banyol*. Dengan demikian, bu-kanlah sebuah pelanggaran *tetekon* apabila dalang memeragakan *banyol* pada *wayang dines*. Dalam pertunjukan *wayang golek purwa Sunda*, baik *banyol* maupun lawakan pada dasarnya boleh dan syah untuk diperagakan pada jenis wayang apapun. Kata kuncinya adalah situasi, kondisi, dan etika yang tepat.

3.1.10. *Tutug*

Tutug artinya adalah selesai atau tuntas. Pengertian itu dipahami bahwa tugas dalang harus membawakan sebuah cerita dengan tuntas. Apabila tidak tuntas, maka dalang tersebut dipandang tidak berkualitas, bahkan dipandang *leupas tina tetekon*. Mencermati dan mengamati pertun-jukan setiap dalang, pada dasarnya setiap dalang selalu membawakan cerita dengan tuntas. Dengan demikian, tidak ada dalang yang berpredikat *leupas tina tetekon* disebabkan tidak tuntasnya membawakan cerita.

Selain melalui adegan per adegan, dalam menyampaikan cerita da-lang memiliki cara lain yang disebut *nyandra*, yaitu menceritakan sebuah peristiwa atau sebuah adegan melalui bentuk prolog, sehingga waktunya lebih singkat daripada dibawakan melalui adegan. Oleh karena itu, *nyandra* sering kali digunakan untuk menuntaskan cerita. Cara seperti itu syah dilakukan oleh setiap dalang, tetapi menurut pemahaman penulis tidak semua adegan dapat disampaikan melalui *nyandra*. Adegan-adegan yang termasuk kepada pembentuk alur dramatik sebuah cerita tidak dapat di-sampaikan melalui *nyandra*, sehingga apabila hal itu dilakukan, maka alur dramatiknya akan terputus. Artinya, hal itu sama dengan tidak *tutug*.

Selama ini *tutug* hanya dipahami sebagai tuntasnya cerita dari awal sampai akhir. *Tutug* bagi penulis bukan sekadar itu, tetapi termasuk pula kejelasan sebuah topik atau bahasan yang disampaikan pada setiap adegan dengan struktur yang jelas. Struktur pertunjukan yang berkaitan dengan penyajian seni drama terdiri atas tiga bagian, yaitu masalah, konflik, dan penyelesaian masalah. Pada bagian masalah akan dibagi lagi menjadi ma-salah, konflik, dan penyelesaian masalah, begitu pula pada bagian konflik dan penyelesaian masalah. Perhatikan salah satu contoh pembagian struk-tur seperti berikut ini:

Struktur Utama	Adegan	Struktur Dalam Adegan	
Masalah	Adegan 1 Batara Rama menetapkan Calon Raja Alengka sebagai pengganti Rahwana yang telah gugur	Masalah	Batara Rama meminta Gunawan Wibiksana sebagai pengganti Rahwana
		Konflik	Anggada tidak setuju, dan lebih memilih Batara Rama atau Laksmana sebagai pengganti Rahwama
		Penyelesaian Masalah	Batara Rama menolak pilihan Anggada, karena Batara Rama berpendapat bahwa Gunawan Wibiksana lebih berhak sebagai adik kandung Rahwana
	Adegan 2 Penetapan Dasawalikrama sebagai Raja Alengka	Masalah	Dasawalikrama datang ke hadapan Batara Rama, yang bermaksud mencari Gunawan Wibiksana sebagai Pamannya. Setelah diketahui bahwa Dasawalikrama sebagai anak Rahwana, Batara Rama menetapkan Dasawalikrama sebagai Calon Raja di Alengka
		Konflik	Anggada tidak setuju, dengan alasan Dasawalikrama sebagai anak Rahwana, sementara ia bersumpah untuk menghabisi seluruh keturunan Rahwana.
		Penyelesaian Masalah	Batara Rama tetap memilih Dasawalikrama, karena Dasawalikrama sebagai putra mahkota lebih berhak daripada Gunawan Wibiksana.
Konflik	Adegan 3 Anggada membunuh Dasawalikrama	Masalah	Anggada berfikir mencari jalan agar Dasawalikrama tidak jadi dinobatkan sebagai raja Alengka
		Konflik	Dasawalikrama dibunuh oleh Anggada di kamar kerajaan.
		Penyelesaian Masalah	Setelah membunuh Dasawalikrama, Anggada pergi ke tempat yang sunyi untuk menenangkan diri.
	Adegan 4 Batara Rama akan menobatkan Dasawalikrama	Masalah	Batara Rama mengecek persiapan penobatan Dasawalikrama sebagai Raja. Tetapi datang seorang Pengawal memberitahukan bahwa

			Dasawalikrama telah mati bersimbah darah.
		Konflik	Batara Rama murka, mengapa hal itu terjadi. Dan ia bersumpah akan membunuh dengan tangannya sendiri siapa pun yang membunuh Dasawalikrama.
		Penyelesaian Masalah	Anoman bersedia untuk mencari pembunuhnya.
Adegan 5 Anoman mengintograsi Anggada		Masalah	Anoman memberitahukan Anggada bahwa Dasawalikrama telah terbunuh
		Konflik	Anggada mengakui bahwa ia yang membunuh Dasawalikrama, atas sumpah. Dengan berbagai perdebatan, Anggada menyalahkan batara Rama karena telah menodai sumpah.
		Penyelesaian Masalah	Anggada dengan jantan siap menerima hukuman dari Batara Rama
Penyelesaian Masalah	Adegan 6 Hukuman Anggada	Masalah	Anoman membawa Anggada sambil meyakinkan Batara Rama bahwa pembunuh Dasawalikrama adalah Anggada
		Konflik	Batara Rama berdebat dengan Anggada. Anggada tetap tidak merasa salah, karena ia melakukan itu atas sumpah, dan sumpah itu diketahui oleh Batara Rama. Batara Rama pun bingung atas pertanyaan-pertanyaan Anggada. Akhirnya Batara Rama melepaskan senjata Guawijaya ke atas langit, sambil mengatakan apabila Guawijaya kembali kepada dirinya berarti Anggada tidak bersalah dan bebas dari hukuman. Tetapi apabila Guawijaya dari langit mengarah ke Anggada, maka Anggada akan terbunuh. Dan Akhirnya Anggada terbunuh dengan Guawijaya.
		Penyelesaian Masalah	Setelah Anggada terbunuh, Batara Rama menetapkan dan menobatkan Gunawan Wibik-sana sebagai Raja Alengka pengganti Prabu Rahwana,

(Tabel 3. Mengolah Ketuntasan Struktur)

Dalam contoh struktur tadi, dapat dilihat bahwa topik pada setiap adegan dapat disampaikan dengan jelas, dan setiap topik tersebut *tutup*, selesai, tuntas.

3.1.11. *Engés*

Engés (Sunda) artinya adalah kemampuan lebih untuk memperli-hatkan suatu keterampilan, yang tanpa diprediksi oleh orang lain. Kaitan-nya dengan pedalangan, *engés* tidak berdiri sendiri, tetapi melekat pada berbagai aspek, terutama pada aspek-aspek yang bersifat keterampilan, se-perti pada *amardawalagu*, *banyol*, dan *sabet*.

Engés akan hadir dengan sendirinya atas penguasaan terhadap ber-bagai aspek dengan prima, serta atas pengalaman yang cukup lama. De-ngan demikian, *Engés* sulit dipelajari, bahkan dalang itu sendiri sulit me-ngidentifikasi mana *Engés* dirinya, sehingga ia tidak menyadari apakah dirinya memiliki atau tudak memiliki *Engés*. Dalang-dalang yang memiliki predikat khusus, misalnya *dalang sabet*, adalah dalang yang memiliki *engés* bidang *sabet*.

3.1.12. *Renggep*

Renggep artinya adalah menimbulkan rasa senang, atau ada pula yang mengatakan sebagai cara-cara dalam menguasai panggung. Bertolak dari pengertian itu, *renggep* seperti halnya *engés*, ia tidak berdiri sendiri sebagai sebuah aspek yang secara langsung dapat menimbulkan rasa se-nang, atau menguasai panggung. *Renggep* akan muncul dengan sendirinya apabila dalang telah menguasai seluruh aspek teknis.

Ketika seluruh aspek telah dikuasai, maka akan timbul rasa percaya diri. Dari percaya diri itulah maka muncul ketenangan, sehingga panggung akan terkuasai, yang secara tidak langsung menimbulkan simpatik dari penontonnya. Dengan demikian, *renggep* tidak dapat dipelajari secara khu-sus, tetapi akan hadir setelah setiap aspek dikuasai oleh seorang dalang.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, penulis dapat mengatakan bahwa ke 12 aspek tersebut bukan sebagai *tetekon*, melainkan sebagai aspek-as-pek yang perlu dikuasai atau dimiliki oleh setiap dalang. Sementara *tetekon* adalah hal-hal yang menjadi ketentuan atau aturan yang terdapat di balik setiap aspek tersebut, terutama aspek yang berkaitan dengan kepilawaian atau keterampilan dalang.

3.2. Kreativitas dalam Wayang Golek

Wayang Golek salah satu jenis kesenian tradisi Sunda yang dikate-gorikan kepada jenis seni *adiluhung*, yaitu jenis kesenian yang memiliki nilai tinggi. Oleh sebagian kalangan, untuk menjaga *keadiluhungan* itu di-pahami dengan cara tidak mengubah konsep dari keadaan semula yang di-pandang 'asli' atau tradisi. Ketika terdapat perubahan paradigma, terutama yang datang dari generasi di bawahnya atau generasi sebayanya, akan ter-jadi kontra dengan menyebut *leupas tina tetekon*, bahkan dicap sebagai generasi yang tidak dapat menjaga *keadiluhungan*.

Atas fenomena itu muncul pertanyaan, apakah pandangan 'asli' atau 'tradisi' menurut suatu generasi itu sama dengan keaslian atau ketradisian paradigma generasi sebelumnya? Mungkin sama, atau mungkin juga tidak sama. Berdasarkan pengamatan penulis, kesamaan dalam menyikapi, ber-fikir, sampai dengan kesamaan dalam menggarap pertunjukan antara suatu generasi dan generasi sebelumnya memang ada, tetapi hanya mereka yang sangat fanatik dan bahkan 'mengkultuskan' gurunya, itu pun dapat dika-takan persentasinya kecil.

Sebagian besar dalang dalam suatu generasi akan memiliki perbe-daan yang cukup signifikan dengan generasi sebelumnya, sekalipun dengan guru-gurunya. Perbedaan itulah yang justru menyebabkan mereka dipan-dang sebagai dalang ternama dan dikagumi masyarakat. Dalang-dalang muda *wayang golek* yang sekarang dikenal di masyarakat justru mereka yang memiliki perbedaan dengan guru-gurunya. Cara mendalang dalang Wawan

Dede Amung Sutarya, yang merupakan anak kandung dalang Dede Amung Sutarya, sangat berbeda dengan cara mendalang ayah sekaligus gurunya; cara mendalang dalang Yogaswara Sunandar Sunarya dan dalang Dadan Sunandar Sunarya, yang merupakan anak kandung Dalang Asep Sunandar Sunarya, sangat berbeda dengan cara mendalang ayah sekaligus gurunya; cara mendalang dalang Asep AS Huda, yang merupakan anak kandung Dalang Bejo Huda, sangat berbeda dengan cara mendalang ayah sekaligus gurunya. Perbedaan cara mendalang merupakan akibat dari perbedaan paradigma berfikir, sehingga memunculkan pemikiran kreatif, dalam mengolah kreativitas pewayangan.

Setiap generasi akan memunculkan kreativitas 'baru' yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka menyadari bahwa terdapat perbedaan paradigma berfikir dengan generasi sebelumnya, sehingga memiliki produk-produk 'baru' yang akan diwariskan kepada generasi selanjutnya. Tetapi tidak semua dalang menyadari bahwa generasi setelahnya harus berbeda pula dengan dirinya, sehingga ruang kreatif itu dibatasi dengan bayang-bayang *tetekon* yang seolah tidak boleh dilanggar.



(Gambar 3. *Gondewa* atau busur panah Kreativitas Dalang Asep Sunandar Sunarya - Koleksi: indonesiakaya.com)

Sekitar tahun 1985, dalang muda pada waktu itu yakni dalang Asep Sunandar Sunarya dalam Siaran TVRI memeragakan adegan memanah dengan menggunakan *gondewa* (busur), yang pada waktu itu tidak lazim diperagakan dalang-dalang sebelumnya. Serentak hal itu menimbulkan pro kontra. Dalang-dalang generasi sebelumnya menyebut Asep Sunandar Sunarya *leupas tina tetekon*. Bahkan pada tahun 2012, penulis sempat berdiskusi dengan dalang Herman Surawisastra (Purwakarta) tentang hal itu. Ia menyatakan bahwa penggunaan *gondewa* yang dipelopori Asep Sunandar Sunarya tidak memiliki nilai simbolis, karena terlalu diverbalkan (divisualkan dengan nyata). Artinya, walaupun gaya Asep Sunandar Sunarya itu telah menjadi kiblat para dalang di Jawa Barat, masih ada yang kontra, dan memandang *leupas tina tetekon*.

Menyikapi diskusi itu penulis memahaminya bahwa pandangan-pandangan kontra itu muncul bukan dilandasi pemikiran objektif, melainkan pemikiran subjektif. Apabila dilandasi dengan pemikiran objektif, maka pemahaman pelanggaran nilai simbolis semestinya bukan ditujukan kepada kehadiran *godewa*, melainkan kepada kehadiran anak panahnya yang di-verbalkan. Oleh karena kehadiran anak panah telah berlangsung lama dilakukan oleh generasi-generasi dalang terdahulu dipandang tidak melanggar *tetekon*, tetapi kehadiran *gondewa* karena merupakan kreativitas baru, dipandang melanggar *tetekon*. Oleh karena itu, sampai saat ini penggunaan *gondewa* dalam adegan memanah

masih dilarang dalang perhelatan *Bino-jakrama*, yang memandang *Bnojakrama* sebagai kegiatan penjaga tradisi wayang golek di Jawa Barat.

Berkaitan dengan *tetekon*, salah satu hasil kreativitas Asep Sunandar Sunarya itu dapat dikatakan tidak *leupas tina tetekon*, tetapi dapat pula dikatakan *leupas tina tetekon*. *Gondewa* ketika disajikan dalam adegan me-manah memiliki nilai artistik, nilai estetik dan logis, sebagai bagian dari aspek *sabet*, sehingga tidak ada alasan untuk mengkategorikan *leupas tina tetekon*. Tetapi penggunaan *gondewa* akan menjadi sebuah pelanggaran *te-tetekon* apabila digunakan dengan tidak logis, misalnya apabila tokoh wayang akan menggunakan senjata berbentuk keris atau tombak disertai dengan *gondewa*, karena menggunakan keris atau tombak bukan dengan *gondewa*, tetapi langsung dengan tangan.

Fenomena pro kontra terhadap kreativitas dalang Asep Sunandar Sunarya, hanya salah satu contoh kasus pembatasan-pembatasan terhadap kreativitas dalang yang dibayang-bayangi *tetekon*. Sementara pemahaman dalang-dalang terhadap *tetekon* itu pun sangat terbatas, mereka memahami *tetekon* itu adalah kepada 12 aspek yang telah diuraikan di atas, bukan aturan yang ada di balik ke-12 aspek tersebut. Pemahaman itu pada akhirnya selalu mewujudkan terjadinya pro kontra. Di satu sisi, kreativitas dalang-dalang selalu muncul secara alami, tetapi di sisi lain batasan-batasan yang tidak jelas dan objektif pun selalu muncul beriringan.

4. Simpulan

Fenomena perekayasaan musik seperti dipaparkan di atas menyiratkan bahwa para seniman Sunda tidak pernah berhenti dan kehabisan ide dalam berkreasi dan beradaptasi dengan perubahan sosial budaya, ekonomi, dan lingkungan di mana mereka hidup. Dapat dikatakan bahwa musik Sunda modern adalah refleksi dari perubahan sosial budaya masyarakat Sunda. Perubahan metode dan garapan musik yang dilakukan para kreator terkondisikan oleh situasi dan keadaan lingkungan yang dinamis dan terus berubah. Upaya perekayasa musik yang dilakukan para musisi tidak dapat dilepaskan dari berbagai faktor yang memengaruhinya, baik faktor internal (ideologi dan motivasi) maupun faktor eksternal (keadaan lingkungan sosial, politik, arus globalisasi, terutama perkembangan media massa dan teknologi). Keberadaan, penyebaran, dan penggunaan media massa masif sangat berpengaruh pada perkembangan musik. Martin Hatch mencatat bahwa penyebaran media massa di Indonesia telah menghasilkan bentuk baru sebuah musik hasil akulturasi sampai pada musik populer yang belum pernah ada sebelumnya (Manuel 1988: 206). Adapun dampak dari penyebaran media massa (khususnya radio) dan teknologi sangat berpengaruh pada upaya-upaya dalam memodernisasi musik yang tadinya dianggap "tradisional" menjadi bentuk yang lebih "modern."

Memodernisasi musik Sunda adalah salah satu upaya para kreator dalam mengekspresikan "rasa Sunda." Selain itu mereka juga berupaya untuk memperlihatkan kebanggaan mereka akan kekayaan budaya Sunda yang mereka miliki. Apapun yang dilakukan oleh para kreator, baik itu memodernisasi ataupun memodernisasi musik Sunda, pada akhirnya yang ingin dicapai adalah sebuah perubahan musikal dan gaya musik yang berorientasi pada nilai dan budaya Barat, dalam upaya mengangkat, menyebarkan, dan memomulerkan kembali elemen-elemen dan nilai-nilai tradisi Sunda kepada masyarakat modern.

Daftar Pustaka

Buku

- Asa B., Arthur, T., dan Dwi, M. (2010). Pengantar Semiotika, Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Damayanti, I. (2006). Psikologi Seni. Bandung: Kiblat
- Djelantik, A.A.M. (1990). Estetika Instrumental I-II. Denpasar: STSI Denpasar Pres.
- Groenendael, V.M.C. (1987). Dalang di Balik Wayang, Jakarta: Grafiti Press.
- Hoed, B.H. (2008). Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya. Jakarta: FIB-UI.
- Kayam, U. (1981). Seni, Tradisi, Masyarakat. Jakarta: Sinar Harapan
- Luxemburg, JV, dkk. (1992). Pengantar Ilmu Sastra. Jakarta: PT. Gramedia.
- Piaget. (1968). Le Strukturalisme. Paris: PUF.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1988). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Depdikbud.Jakarta: Perum Bale Pustaka.
- Ricoeur, P. (2012). Teori Interpretasi. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Rosidi, A, dkk. (2000). Ensiklopedi Sunda: Alam, Manusa, dan Budaya termasuk Budaya Cirebon dan Betawi. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Salmun, M.A. (1961). Padalangan. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sobur, A. (2002). Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing. Bandung: Rosdakarya.
- Soepandi, A. (1981). Teori Dasar Karawitan. Buku Ajar Jurusan Karawitan ASTI Bandung.
- Solichin. (2011). Falsafah Wayang Intangible Heritage of Humanity. Senawangi
- Widaryanto, F. X. (2015). Ekokritikisme Sardono W. Kusumo: Gagasan, Proses Kreatif, dan Teks-teks Ciptaanya. Cetakan 1. Jakarta: Sekolah Pasca Sarjana Institut Kesenian Jakarta.

Catatan Kaki:

ⁱ Wayang berbahan kayu dua dimensi, menyerupai wayang kulit.

ⁱⁱ Wayang berbahan kayu tiga dimensi.

ⁱⁱⁱ *Simpingan*, disebut pula *janturan*, yaitu susunan wayang yang berada di kedua samping *jagat* (arena pentas terbuat dari batang pisang).