

GARAP LAKON KRESNA DHUTA DALAM PERTUNJUKAN WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA KAJIAN TEKTUAL SIMBOLIS

Sudarsono

Institut Seni Indonesia Surakarta, Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Surakarta
57126

Email : s-darsono-isi @ yahoo.com

Abstrak

Klimak alur ceritera lakon wayang versi Mahabarata adalah terjadinya perang besar baratayuda yang melibatkan Kurawa dan Pandawa. Sebelum perang berlangsung, Kresna menjadi duta Pandawa untuk melengkapi duta yang ketiga kalinya. Kresna mengendarai kereta Jaladara yang ditarik empat kuda yang berwarna merah, putih, hitam dan kuning, simbol kendaraan kebesaran sebagai kendaraan wisnu. Sebagai sais dipercayakan kepada Setiyaki. Ditengah perjalanan dihadang dewa Narada, Janaka, Kanwa dan Parasu. Para dewa diperintahkan Guru Dewa untuk menyaksikan perundingan antara Kresna dengan Duryudana. Setelah sampai di Astina ternyata Duryudana telah mempersiapkan banyak prajurit untuk berperang. Dalam perundingan Duryudana tidak bersedia memenuhi kewajibannya untuk mengembalikan hak bagian keluarga Pandawa tanpa diperjuangkan melalui adu kekuatan. Di Aloon-aloon Kresna telah dihadang prajurit untuk dibunuh, ternyata yang ada adalah Setiyaki. Terjadilah perang tandang antara Burisrawa melawan Setiyaki. Oleh karena gelagat akan adanya pengeroyokan, Setiyaki lari mencari Kresna. Di pendapa pasewakan terjadilah keelokan setelah Duryudana menolak permintaan Kresna. Munculah kekuatan mantram sakti Kresna yang menakutkan sehingga terjadi huru hara. Melihat gelagat yang kurang baik Narada menenteramkan Wisnu agar segera berubah kembali menjadi Kresna. Sebagai duta berarti gagal, Kresna segera kembali ke Wiratha bersama Setiyaki. Kresna melaporkan bahwa Astina sudah bersiap berperang melawan Pandawa.

Kresna Dhuta Play in Surakartan Style Purwa Shadow Puppet Show Textual-Symbolic Analysis

Abstract

Story plot climax of puppet play of Mahabharata version is the great war involving Baratayuda Kurawas and Pandawas. Before the war, the Pandawas Krishna became ambassador to complement the third time. Krishna ride Jaladara pulled by four red, white, black and yellow horses vehicle, a symbol of the greatness of the vehicle as a vehicle of Vishnu. The gods instructed Guru Dewa to witness the talks between Krishna and Duryudana. After reaching Astina Duryudana apparently many soldiers have been preparing for battle. In talks Duryudana not willing to fulfill its obligations to return the part without the Pandawas fought through a power struggle. In Aloon-aloon and sisters, Krishna had been ambushed soldiers to be killed, it turns out that there is Setiyaki. Duel ensued between Burisrawa against Setiyaki. Therefore, the existence of signs beatings, Setiyaki run for Krishna. Krishna comes the power of magic spells daunting resulting riots. Seeing unfavorable Vishnu Narada reassuring to immediately turn back into Krishna. As ambassador he felt fail, Krishna soon returned to Wiratha with Setiyaki. Krishna report that Higashi was ready to fight against the Pandawas.

Keywords : *duta, kresna, wayang kulit purwa.*

PENDAHULUAN

Pertunjukan wayang kulit purwa yang bersumber dari ceritera Mahabarata berakhir dengan perang besar baratyuda yang melibatkan dua kubu yang masih bersaudara yaitu kubu Kurawa melawan kubu Pandawa. Perang besar bertempat di tegal Kurusetra. Sebelum perang besar terjadi, didahului dengan beberapa lakon sebagai pemicu di antaranya lakon "Sosrowindu" yaitu lakon tentang timbulnya Pandawa setelah menerima hukuman tigabelas tahun. Lakon Kresna duta sering dikenal dengan lakon pepucuk, merupakan awal perang, setelah dua duta sebelumnya yaitu Kunti Talibrata dan Dru pada gagal merundingkan perdamaian. Lakon Kresna duta oleh beberapa seniman dalang dilakukan dengan cara yang berbeda-beda. Pada puncak lakon selalu terjadi huru-hara oleh karena Kresna mengeluarkan kesaktiannya. Lakon Kresna duta termasuk lakon pendek sehingga beberapa dalang sering menambah adegan untuk memperpanjang lakon supaya mencapai semalam suntuk. Kresna dalam lakon menjadi duta pamungkas. Kresna dalam lakon, disamping sebagai duta juga sebagai simbol dari Wisnu yang akan menjaga kedamaian, keharmonisan di dunia. Jika dengan cara yang baik kedamaian dunia tidak berjalan normal, maka kurban harus ditempuh untuk menjaga kelestarian dunia. Pandawa sebagai simbol keadilan, kebaikan, kebenaran harus memenangkan peperangan melawan Kurawa simbol angkara murka, kejelekan dan semua bentuk kejahatan. Perang dan pembunuhan harus terjadi untuk menjaga kelangsungan kehidupan dunia yang adil, damai dan lestari. Simbol Kresna sebagai titisan Wisnu dewa pemelihara alam menyatu dengan ksatria Pandawa penegak keadilan, kebenaran, dan kebaikan. Secara etis Pendawa menuntut hak karena telah memenuhi kewajibannya yaitu hidup terlunta-lunta di hutan Dandaka selama dua belas tahun, serta telah memenuhi persembunyian selama satu tahun tanpa diketahui Kurawa. Kurawa ksatria harus memenuhi kewajiban

yaitu mengembalikan Indraprasta ditambah separuh Astina. Pengurbanan harus terlaksana agar terpenuhinya hak setelah ditunaikan kewajiban. Kresna sebagai wisnu sebenarnya dapat saja melakukan pembasmian angkara murka yang menyatu pada diri Kurawa, akan tetapi secara simbolis tindakan itu tidak sesuai dengan kodrat. Kodrat pasti terjadi, baik buruk, suka duka kaya miskin keadilan melawan kejailan. Manusia dapat saja berusaha menolak kodrat dengan wiradat, yaitu usaha sekeras-kerasnya. Jika tidak berhasil seharusnya dikembalikan kepada yang Maha Kuasa.

Banyak seniman dalang terkenal yang pernah menyajikan lakon Kresna duta seperti misalnya Nartasabda, Anom Suroto, Purbo Asmara dan Manteb Sudarsono. Setiap lakon disajikan selalu menarik oleh karena lakon digarap dengan berbagai variasi. Lakon Kresna duta termasuk lakon yang pendek sehingga dalang yang memiliki kreatifitas yang tinggi yang dapat menjajikan dalam semalam suntuk. Dalam pakeliran gaya Surakarta pada lakon perang besar baratayuda jarang dijumpai peran panakawan pada adegan goro-goro. Berbeda dengan kebiasaannya, Manteb Sudarsono dalam baratayuda tetap menampilkan goro-goro. Gaya dalang populer Manteb Sudarsono berbeda dengan dalang yang lain. Struktur alur dramatik pada lakon pada umumnya mengikuti alur linear dan kausalitas (Sunardi dalam Rustopo 2012 : 58) sedang pada lakon barata yuda pada umumnya mengikuti alur erat-longgar atau *kendo-kenceng*.

Perang besar baratayuda sering dihubungkan berbagai konsep dalam kehidupan seperti misalnya keadilan melawan kejailan, kebaikan melawan keburukan, pelunasan piutang, pelunasan nadzar dan ungkapan lain yang sering terlontar melalui lakon-lakon pendahulunya. Kresna duta yang digarap Manteb Sudarsono menarik untuk dibahas oleh karena memiliki struktur dramatik yang khas dan garap yang menukik, yang tidak dimiliki oleh garap dalang yang lain.

Permasalahannya adalah Bagai-

manakah alur dramatik garap lakon Kresna duta oleh Ki Manteb Sudarsono?

Pertunjukan wayang kulit purwa dengan lakon Kresna duta sebagai teks atau wacana selalu menarik penonton oleh karena digarap oleh seniman yang populer dengan konsep yang baru.

Sumber cerita lakon berasal dari karya sastra para pujangga. Untuk menjadi lakon wayang diperlukan kerja kreatif para seniman dalang. Ide cerita digarap menjadi lakon. Garap berarti mengolah, mengerjakan sesuatu. Garap dimaknai sebagai kegiatan mengolah secara estetik, bernilai seni. Garap juga sering dikenal sanggit. Menurut Subono dalam dunia pedalangan dikenal enam garap yaitu garap lakon, garap sabet, garap adegan, garap tokoh, garap caturdan garap ginem (Subono dalam Marjono 2010: 47). Garap lakon berisi mengenai tokoh dalam berbagai peristiwa dalam lakon serta jalinan masing-masing peristiwa dan tokoh. Melalui kerangka dasar lakon akan diperoleh gambaran garis besar keseluruhan lakon yang akan disajikan. Dalam penggarapan lakon biasanya diawali oleh tema dan motif tertentu. Tema adalah idea atau gagasan pokok yang menjadi gubahan (Jazuli dalam Marjono, 2010:51). Dalam pertunjukan wayang lakon berupa teks yaitu sebagai wacana untuk dianalisis. Teks merupakan produk artinya, sesuatu yang dapat direkam, dipelajari, karena mempunyai susunan tertentu yang dapat diungkapkan dengan peristilahan yang sistematis. Teks merupakan salah satu hal yang sentral dalam pengertian wacana. Teks diartikan sebagai semua bentuk bahasa, bukan hanya kata-kata yang tercetak di lembar kertas, tetapi juga semua jenis ekspresi komunikasi, ucapan, musik gambar, efek suara, citra, dan sebagainya (Guy Cook dalam Alex Sobur 2001:56). Dalam penelitian kualitatif teks sering diartikan sama dengan wacana (2010:398).

Simbolisme

Tokoh wayang merupakan ilustrasi dari simbol tokoh tertentu dengan berba-

gai bermacam sifatnya. Hubungan antara tokoh satu dengan lain yang terjalin dalam alur lakon merupakan perilaku simbolis. Tokoh yang lebih muda, lebih rendah derajatnya selalu menghormati tokoh yang lebih tua. Tamu seorang raja selalu mendapatkan penghormatan khusus walupun kurang disukai. Simbolis dalam pengertian suatu bentuk pemahaman yang paling luas. Pertunjukan wayang merupakan salah satu wujud penyampaian pesan secara simbolis. Dialog antar tokoh, karakter tokoh dalam suatu peristiwa merupakan relasi simbolis. Lakon Kresna Duta merupakan wujud penyampaian kesan, nilai dan norma seniman dalang terhadap penonton melalui sebuah pertunjukan. Makna lakon menjadi tujuan utama agar memberikan kesan kejiwaan kepada penonton. Seniman harus dapat memerankan dramatisasi tokoh agar menarik bagi penonton. Lakon wayang yang sama selalu menarik ditonton oleh penonton karena disajikan seniman yang berbeda. Seniman dalang sebagai pelaku menjadi unsur utama dalam pertunjukan lakon. Dalam pertunjukan wayang terdapat simbolisme yaitu ajaran atau paham tentang simbol. Sebuah lakon terutama Kresna duta sarat dengan simbol dan perilaku simbolis yang diungkapkan seorang dalang. Bagi seniman dalang, diperlukan konsep petunjukan yang matang sebagai kunci utama dari berbagai prinsip mempergelarkan wayang. Dramatisasi merupakan prinsip penting yang harus dikuasai oleh seorang dalang. Untuk mewujudkan dramatisasi wayang yang baik, dalang dituntut menguasai sistem pengadegan dan karakterisasi atau dramatisasi adegan dan dramatisasi tokoh.

Dramatisasi adegan adalah sistem pengadegan dalam lakon wayang yang dilakukan dalang. Dalam pergelaran wayang, sistem pengadegan mengacu *balungan lakon* yang telah disediakan sebelum pergelaran atau telah ada dalam pikiran dalang. Pada proses pergelaran wayang, sistem pengadegan dinamakan struktur dramatik *lakon* wayang yang menerapkan sistem pembabakan berdasarkan *lakon*, *pathet*, dan adegan. Sistem pembabakan

berdasarkan *lakon* dapat diketahui melalui urutan adegan yang dimulai dari *jejer* hingga *tancep kayon*. Jika ditinjau berdasarkan *pathet*, maka terdapat tiga bagian, yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Unit terkecil dari struktur dramatik lakon yaitu adegan, yang dapat diperinci menjadi beberapa bagian, seperti : adegan utama, adegan tambahan, dan perang yang dikatakan Alton Becker sebagai struktur internal dalam tiap *pathet* yang terdiri atas *jejer*, adegan, dan perang (Becker, dalam Rustopo 2012: 57).

Dramatisasi adegan yang dilakukan dalang berorientasi pada konsep *nuksma* dan *mungguh*. Indikasi dari tercapainya *nuksma* dan *mungguh* dalam dramatisasi adegan adalah adanya pola keterjalinan. Ada kausalitas. Keterjalinan linear terjadi apabila dalang merangkai adegan-adegan satu dengan adegan berikutnya setara karena merupakan satu rangkaian persoalan. Hal ini berbeda dengan keterjalinan kausalitas, yaitu pola jalinan antara adegan satu dengan adegan lainnya merupakan penyebab dari adegan berikutnya. Mengenai keterjalinan adegan, dalang harus memahami sifat adegan, baik adegan linear ataupun kausalitas (Sunardi dalam Rustopo, 2012: 57).

Secara umum, pola linear dan kausalitas memiliki pengertian serupa dengan kualitas alur dramatik, yaitu alur erat dan longgar, *kendo-kenceng* (Sudarko, 3003: 34). Alur erat atau ketat merupakan jalinan peristiwa yang sangat padu sehingga tidak dapat menghilangkan salah satu bagian karena dapat merusak bangunan lakon. Ini berbeda dengan alur longgar yang memiliki jalinan setara sehingga menghilangkan salah satu atau lebih bagian alur tidak akan merusak kesatuan *lakon* (Satoto, dalam Rustopo, 2010: 58).

Dramatisasi antar adegan merupakan keterjalinan antara adegan satu dengan adegan berikutnya, yang dirangkai dari *jejer* hingga *tancep kayon*. Dalang memperhatikan keterkaitan antar adegan dalam keseluruhan struktur dramatik sehingga membentuk kesatuan alur *lakon* wayang. Dalam pertunjukan wayang pola

keterjalinan linear menunjuk hubungan antara adegan satu dengan adegan berikutnya saling berurutan, misalnya setelah *jejer* dilanjutkan *gapuran*, kemudian *kedhatonan*. *Jejer* di istana, berhenti di gapura, dan memasuki puri kerajaan merupakan tempat-tempat yang dilalui sang raja selepas persidangan yang menunjuk pola linear dari adegan wayang. Hal ini berbeda dengan adegan *paseban jawi* yang memiliki kaitan erat dengan *jejer*, karena ada pola sebab akibat, yaitu persoalan pada *jejer* ditindaklanjuti pada adegan *paseban jawi*. Artinya, *jejer* menjadi penyebab dari *paseban jawi*, atau *paseban jawi* sebagai akibat dari persidangan pada *jejer* (Sumanto, dalam Murtiyoso, B. 2007: 100).

Keterjalinan kedua dapat diamati pada dramatisasi adegan antar *pathet* dalam satu lakon wayang. Dramatisasi antar *pathet* mengacu pada keterjalinan dan proporsi adegan yang disusun dalang. Pada pakeliran semalam, seluruhan alur *lakon* dibagi menjadi tiga *pathet*, yaitu *nem*, *sanga* dan *manyura*. Pembagian alur *lakon* dalam tiga *pathet* memiliki persamaan dengan alur dramatik secara umum, yang terdiri dari bagian awal, tengah, dan akhir. Jika dengan lain kata ketiga bagian itu dapat disebut *introduksi*, *situasi* (perumitan dan klimaks), dan *resolusi* (pelebaran dan penyelesaian). Jika dicermati terdapat perbedaan antara alur dramatik *lakon* wayang dan alur dramatik pada umumnya. Perbedaan ini terletak pada posisi klimaks dari lakon, pada lakon wayang, klimaks seringkali terjadi pada bagian akhir *lakon* atau bagian *pathet manyura*. Klimaks atau inti *lakon*, ditempatkan pada bagian akhir dari keseluruhan *lakon* wayang (Sunardi dalam Rustopo 2012: 59).

Penjiwaan simbol tokoh wayang dalam peristiwa diartikan sebagai kemampuan dalang dalam menghidupkan tokoh wayang dalam peristiwa lakon. Tokoh wayang yang dibawakan dalang harus memiliki daya hidup atau bercitra, begitu halnya dengan peristiwa yang seolah-olah terjadi.

METODE

Observasi, dilakukan dengan dua cara yaitu observasi langsung dan observasi tidak langsung. Observasi langsung peneliti mengamati pertunjukan wayang dengan lakon Kresna duta. Pada penelitian kualitatif terutama seni pertunjukan wayang kulit purwa, peneliti menjadi bagian dari organisasi pertunjukan sehingga dapat memudahkan analisis. Pada saat pengamatan berlangsung juga dilakukan pencatatan serta rekaman audio visual. Maksud rekaman agar setelah selesai pertunjukan tidak ada data yang terlewatkan. Observasi tidak langsung dapat dilakukan melalui hasil rekaman pada saat penelitian maupun yang sudah direkam pada waktu yang lalu terlebih yang sudah tersimpan sebagai koleksi pustaka. b). Wawancara, untuk lebih memperjelas pengambilan data dilakukan dengan wawancara. Dalam wawancara dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara bebas dan terprogram. Wawancara bebas dilakukan terhadap informan dan nara sumber untuk memperoleh data yang sifatnya umum. Kebetulan Nara sumber mengajar dan menjadi pengajar pada lembaga yang sama dengan peneliti sehingga memudahkan untuk memperoleh data bagi keperluan penelitian. Studi Pustaka, Naskah lakon sudah diterbitkan dalam berbagai macam bentuk seperti Kresna Duta oleh Purwadi, tulisan lakon mengambil sumber pertunjukan Anom Suroto (1992). Rekaman lakon yang sama juga pernah dilakukan oleh dokumentasi ASKI yang mengambil sumber dari pertunjukan Ki Nartasabda (1984). Ternyata garap lakon kedua sumber berbeda, demikian pula garap lakon Manteb Sudarsono. Garap lakon merupakan penafsiran seniman untuk dipertunjukan kepada masyarakat dalam waktu dan tempat yang berbeda.

Pada penelitian lakon Kresna Duta merupakan penelitian kualitatif, teknik analisis yang digunakan adalah Tektual Kualitatif Interpretatif (2010:306). Setelah pengumpulan data terdapat tiga kom-

ponen yang terdiri dari reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan (ibid: 310). Aktivitasnya berbentuk interaksi ketiga komponen analisis secara sistematis sebagai berikut.

Reduksi Data, reduksi data merupakan cara yang dilakukan peneliti dalam melakukan analisis untuk mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal-hal yang tidak penting dan mengatur data sedemikian rupa sehingga dapat menarik kesimpulan atau memperoleh pokok temuan. Proses berlangsung hingga laporan akhir selesai atau dengan kata lain bahwa data adalah proses seleksi, penafsiran, penyederhanaan dan abstraksi data kasar. b). Sajian Data, supaya mendapat gambaran yang jelas tentang data keseluruhan, yang pada akhirnya akan dapat menyusun kesimpulan, maka peneliti berusaha menyusunnya ke dalam penyajian data dengan baik dan jelas agar dapat dimengerti dan dipahami.

Penarikan Kesimpulan dalam proses analisis sudah dimulai dari proses awal diperolehnya data. Oleh karena peneliti sebagai bagian dari instrumen penelitian, sehingga setiap data telah dicek keakuratan dan validitasnya. Dengan Interpretatif maka peneliti dapat mengambil sebuah kesimpulan.

Deskripsi Lakon Kresna Dhuta

Babak Pertama Pathêt Nêm Jejer Wiratha

Tokoh: Matswapati, Kresna, , Drupada, Seta Puntadewa, Werkudara, Janaka, Nakula dan Sadewa. **Isi Pembicaraan:** Matswapati mengundang Kresna untuk ikut membantu memecahkan persoalan kembalinya Indraprasta dan sebagian Astina kepangkuan Pandawa setelah selesainya hukuman tigabelas tahun dapat dipenuhi. Keluarga pandawa telah mengirim utusan pertama kepada Kunti Talibrata yang hingga pasewakan belum pulang, kedua mengutus Drupada yang gagal dicegat Sangkuni di aloon-aloon Astina sehingga pulang dengan mengalami kesengsaraan. Kresna merasa bersalah oleh karena terlambat berkunjung ke

Wiratha. Kresna bersedia membantu ke-
luh kesah Matwapati. Mendengar ucapan
Kresna, Matswapati menyampaikan per-
mintaan bantuan Pandawa kepada Kresna
untuk mewakili Pandawa menjadi duta ke
Astina, sebagai duta yang ketiga kalinya,
guna membicarakan kembali kesanggupan
Duryudana mengembalikan Indrap-
rasta kepada Pandawa. Pada pasewakan
agung Kresna ditetapkan sebagai duta
Pandawa. Kresna menyanggupi dengan
ketentuan bahwa Pandawa tetap harus
waspada dan bersiap siaga oleh karena
kodrat dan wiradat yang terjadi. Kurawa
kodratnya angkuh dan sombong dapat di-
perkirakan tidak akan mudah melepaskan
Indraprasta, Kurawa diperkirakan tidak
akan menepati janji. Wiradatnya semua si-
fat angkara murka tidak akan mudah hil-
ang jika tidak bersama yang mempunyai
sifat itu.

Upaya pengembalian Indrapasta
dari Kurawa kepada Pandawa yang dilak-
ukan Kresna merupakan wiradat yang
belum tentu keberhasilannya. Keberang-
katan Kresna harus selalu diiringi oleh
kesiapan prajurit untuk berperang sebagai
kesatria pembela kebenaran, kebaikan dan
pemusnah keangara murkaan.

Gending: *Pasêban slêndro Nêm, Srêpê-
gan Slêndro Nêm. Sulukan:* *Pathêtan Nêm
Wantah, Ada-ada Girisa Slêndro Nêm, Pathê-
tan Nêm Jugag, Sêndhon Pananggalan Slêndro
Nêm, Ada-ada Grêgêt Saut Slêndro Nêm*

Adegan Gapuran

Tokoh: Matswapati, dua emban. **Isi Pembicaraan:** Matswapati kembali masuk kedhaton akan tetapi tidak bersedia *bojana Ondrowina* oleh karena pasewakan sedang genting. Matswapati langsung menuju *sanggar pamujan* untuk bersemadi.

Gending: *Ayak-ayakan Manuhara Pê-
log Lima, Kemuda Pêlog Lima. Sulukan:* *Ada-
ada Srambahan Pêlog Lima.*

Adegan Paseban Jaba

Tokoh: Werkudara, Utara, Wirat-
sangka, Nirbita, Sarbabadra. **Isi Pembicaraan:** Utara, Wiratsangka, Nirbita, Sarba-
badra mohon penjelasan hasil persidangan

di pasewakan. Werkudara memberitahu
kepada para senopati agar mempersiapkan
prajurit untuk menghormati Kresna
yang akan melakukan duta pamungkas
mewakili Pandawa ke Astina. **Sulukan:**
Ada-ada Matraman Pelog lima, dilanjut-
kan gending *Srêpêgan. Gending:* *Srêpêgan
Slêndro Lima, Lagu Surak-Surak Gumuruh
Pêlog Lima, Ladrang Kêwês Pêlog Lima. Su-
lukan:* *Ada-ada Grêgêt Saut Pêlog Nêm, Ada-
ada Astakuswala Agêng, Ada-ada Mataraman
Pêlog Nêm.*

Kresna - Setyaki

Tokoh: Kresna, Setiyaki. **Isi Pem-
bicaraan:** Setiyaki mohon perintah kepada
Kresna, perilaku yang harus dijalankan.

Kresna memerintah Setiyaki untuk
mendampingi ke Astina. Setiyaki dijadikan
kusir kereta Jaladara. Fungsi kusir adalah
ikut menjaga keselamatan Kresna. Selama
di perjalanan Setiyaki supaya memperha-
tikan kuda yang menariknya. Kereta dita-
rik 4 kuda berwarna putih, hitam, kuning
dan merah. Jika kuda warna putih yang
terlalu kuat berarti sebagai pertanda akan
mendapatkan keberhasilan. Jika kuda pe-
narik warna hitam berarti keberhasilannya
cuma sebagian sehingga perlu hati-hati.
Jika penarik kuda warna kuning berarti
sebagian saja yaitu Indrapasta yang diberi-
kan maka tetap harus waspada. Jika kuda
warna merah yang paling kuat menarik
berarti duta gagal sehingga diperlukan
kesiagaan, sewaktu-waktu prajurit Asti-
na akan membuat pertengkaran. Di tegal
Kurusetra Kresna duta dihadang Nara-
da, Parasu, Janaka dan Kanwa yang akan
menjadi saksi. Keempat dewa diperintah
Guru dewa untuk menjadi saksi peristiwa
yang bakal terjadi. Kodrat harus berjalan
jika wiradat tidak membawa hasil, yaitu
perang besar baratayuda harus terlaksa-
na. Kresna mengendarai kereta jaladara
secara simbolik, wisnu akan menjalankan
kewajibannya untuk membasmi angkara
murka, kejailan, sifat buruk dan perusak
alam. Dalam *pocapan* dalang, kereta bukan
sembarang kereta. Kereta Jaladara bukan
buatan manusia biasa akan tetapi buatan
jawata atau dewa yaitu Empu Ramadi dan

Anggajali, dirangkai di *mega malang*. Kuda penarik warna merah pemberian dewa Brahma asalnya dari selatan bernama Abrapuspa, mempunyai kekuatan terbebas dari jilatan api, penyelamat penunggangnya, kuda putih pemberian dewa Wisnu bernama Ciptawilaha, asalnya dari jagad timur mempunyai kekuatan dapat terbang melindungi pemiliknya, kuda hitam pemberian dewa Basuki bernama Sukanta dara jagad utara, mempunyai kekuatan dapat ambles bumi serta melindungi semua penunggangnya. Kuda warna kuning bernama Sunyasakti asalnya dari barat, pemberian dewa Maya, mempunyai kekuatan dapat berjalan diatas air serta melindungi semua yang ada dalam kereta.

Gending: *Srêpêgan Slêndro Nêm, Ayak-ayakan Slêndro Nêm.* **Sulukun :** *Ada-ada Grêgêt Saut Slêndro Nêm.*

Adegan Sabrangan

Tokoh: Kalasrenggi, Suminten, Lodraparimuka, Togog Tejamantri dan Bilung Sarawita. **Isi Pembicaraan:** Kalasrenggi meminta kejelasan dari Togog dan Sarawita tentang kelahirannya didunia yang kurang beruntung. Togog menjelaskan bahwa kedua orang tuannya telah mati dibunuh Janaka kesatria Pandawa. Setelah mendengar penjelasan Togog Kalasrenggi bertekad balas dendam atas kematian ayahanda kepada Janaka. Kalasrenggi dibantu segenap prajurit menuju Wiratha mencari Janaka untuk dibunuhnya.

Gending: *Jati Kumara Slêndro Nêm, Srêpêgan Slêndro Nêm.* **Sulukun :** *Ada-ada Durma Slêndro Nêm, Ada-Ada Jugag Slêndro Nêm, Ada-ada grêgêt Saut Slêndro Nêm.*

Adegan Perang Gagal

Tokoh: Utara, Wiratsangka, Kumbaranangga, Lodrapati. **Isi Pembicaraan:** Prajurit wiratha pengahantar Kresna bertemu denan prajurit Guwabarong pimpinan Kala Srenggi. Setelah prajurit Wiratha bertemu dengan prajurit Guwabarong di perjalanan terjadi perselisihan, akhirnya terjadi perang. Prajurit Guwabarong kalah dan menyingkir. Kalasrenggi bersikeras

hati akan berusaha membunuh Janaka jika bertemu di sembarang tempat. **Gending:** *Srêpêgan Pinjalan Slêndro Nêm, Srêpêgan Slêndro Nêm, Palaran Durma Slêndro Nêm Sampak Slêndro Nêm, Ayak-ayakan Slêndro Nêm.*

Sulukun: *Ada-ada Slêndro Nêm, Ada-ada Jugag Slêndro Nêm, Sêndhon Plêncung Slêndro Nêm, Ada-ada Mataraman Slêndro Nêm.*

Adegan Sabrang Rangkêp

Tokoh: Utara, Wiratsangka. **Isi Pembicaraan:** Setelah berhasil mengatasi prajurit Guwabarong, Utara dan Wiratsangka kembali ke Wiratha melapor kepada Matswapati. **Gending:** *Playon Mataraman Slêndro Nêm.* **Sulukun:** *Ada-Ada Mataraman Slêndro Nêm.*

Adegan Sanga Kesatu Goro-Goro

Babak Kedua Pathêt Sanga

Tokoh: Gareng, Petruk dan Bagong. **Isi Pembicaraan:** segenap panakawan saling bersendau gurau, saling tetembangan. Kondisi negara sedang bahaya, semua prajurit dan panakawan diminta siaga. **Gending:** *Ayak-ayakan Sêndro Sanga, Srêpêgan Slêndro Sanga, Sampak Slêndro Sanga.* **Sulukun:** *Pathêtan Sanga Wantah Pêlog Nêm, Ada-ada Pêlog Nem.*

Adegan Sanga Kedua (Pertapan Yasarata)

Tokoh: Resi Jaya Wilapa, Bambang Irawan, Panakawan. **Isi Pembicaraan:** Irawan mohon ijin untuk pergi ke Wiratha menemui pepunden Pandawa, yang saat itu telah berkumpul di Wiratha. Jaya Wilapa keberatan mengizinkan karena belum memungkinkan, tetapi Irawan bertekad berangkat, akhirnya diijinkan dan direstui. **Gending:** *Ganda Kusuma Slêndro Sanga.* **Sulukun:** *Pathêtan Sanga Ngêlik, Pathêtan Sanga Jugag, Pathêtan Sanga Wantah, Ada-Ada Slêndro Sanga.* **Adegan Sanga Ketiga ditengah Alas.** **Tokoh:** Bambang Irawan, Cakil, Panakawan. **Isi Pembicaraan:** Bambang Irawan dalam perjalanan ke Wiratha di kawasan hutan bertemu prajurit raseksa Guwabarong yang dipimpin Cakil. Bambang

Irawan berselisih paham dengan Cakil. Terjadi perang. Cakil dan sebagian raseksa mati, sisanya lari melaporkan kepada rajanya.

Gending: *Srêpêgan Slêndro Sanga, Ladrang Jangkrik Gênggong Slêndro Sanga.*
Sulukan: *Ada-ada Slêndro Sanga.*

Adegan Manyura Kesatu

Babak Ketiga *Pathêt Manyura*. Tokoh: Duryudana, Bhisma, Salya, Durna, Sengkuni dan Karna. **Isi Pembicaraan:** Duryudana minta pertimbangan dari Bhisma, Durna, Salya, Sengkuni dan Karna mengenai langkah yang perlu diambil menanggapi duta Pandawa Prabu Kresna. Pertimbangan yang diberikan Bhisma, Salya dan Durna menekankan kerukunan Pandawa Kurawa sebagai bentuk bakti kesatriaannya. Berbeda dengan Sengkuni dan Karna, urusan Brahmana adalah mencari kedamaian, persaudaran dan ketenteraman. Urusan negara mestinya menjadi bagian kesatria yang setiap saat berani berperang membela kekuasaannya. Karna dan Sengkuni minta negara Astina dipertahankan. Pandawa bisa menerimanya harus dengan cara perang. Karna menuduh pertimbangan yang memikirkan kepentingan Pandawa, adalah bukti mata-mata Pandawa di Astina. **Gending:** *Sêkar Tanjung, Slêndro Sanga, Sampak Slêndro Manyura, Ayak-ayakan Slêndro Manyura, Srêpêgan Slêndro Manyura.* **Sulukan:** *Pathêtan Manyura Wantah, Pathêtan Manyura Jugag, Ada-Ada Grêgêt Saut Manyura.*

Terjadilah silang pendapat antara Karna dengan Salya. Karna yang merasa memiliki dua senjata ampuh pemberian Dewa bersifat congkak dan sombong. Karna bersedia mati demi Kurawa. Kemarahan Salya memuncak hampir terjadi pertumpahan darah. Akhirnya Karna meninggalkan Astina kembali ke Awangga, pertemuan kembali tenang.

Kresna menghadiri pasewakan agung Astina bertemu dengan para sentana dan Duryudana. Kresna menagih janji kepada Duryudana agar sebagai kesatria memenuhi kewajibannya. Semula Duryudana menerima kesanggupan un-

tuk menepati janjinya. Duryudana menemui Gendari tentang kehadiran Kresna sebagai wakil Pandawa untuk memnita Indraprasta dan separuh Astina. Gendari teringat sumpahnya sehingga memerintahkan kepada Duryudana agar menolak keingingan Kresna. Dalam dialog terakhir Duryudana menolak mengembalikan Indraprasta dan sebagian negara Astina kepada Pandawa. Kresna mendesak agar Duryudana menepati janjinya. Duryudana marah akan membunuh Kresna. Kresna mengeluarkan mantram penangkal musuh sehingga membuat semua ksatria ketakutan. Narada melerai wisnu untuk kembali unjud Kresna.

Di luar istana, Sengkuni mengatur strategi. Burisrawa diperintah membunuh Setyaki. Terjadilah perang tanding antara Setiyaki melawan Burisrawa. Setiyaki mengetahui bahwa kurawa bertindak curang dengan mengeroyoknya. Setiyaki berlari masuk pendapa menemui Kresna.

Kresna mengajak Setyaki kembali ke Wiratha. Kresna sebagai sebagai duta gagal, berarti perang besar baratayuda segera terjadi.

Gending: *Srêpêgan Slêndro Manyura, Sampak Slêndro Manyura, Ayak-ayakan Slêndro Manyura.* **Sulukan:** *Ada-ada Grêgêt Saut Manyura, Ada-ada Slêndro Manyura Jugag.*

Adegan Tancep Kayon (Adegan Terakhir Di Wiratha)

Tokoh: Matswapati, Kresna, , Drupada, Seta Puntadewa, Werkudara, Janaka, Nakula dan Sadewa. **Isi Pembicaraan:** Kresna melaporkan bahwa sebagai duta telah gagal. Semua kesatria supaya bersiap untuk membuat pakuwon di tegal Kuru-setra.

Analisis Simbolik Tokoh

Dalam lakon Kresna Duta, Kresna menjadi pemegang peran utama. Kresna adalah Narayana diwaktu mudanya. Narayana adalah Kresna, putra prabu Basudewa, raja Negara Mandura dengan permaisuri Dewi Mahendra/Maekah.

Narayana lahir kembar bersama kakaknya, Kakrasana, dan mempunyai adik lain ibu bernama Dewi Sumbadra/Dewi Lara Ireng, putri Prabu Basudewa dengan permasuri Dewi Badrahini. Prabu Kresna juga mempunyai saudara lain ibu bernama Arya Udawa, putra Prabu Basudewa dengan Ken Sagupi, seorang swarawati keraton Mandura.

Narayana adalah titisan Sanghyang Wisnu yang terakhir. Selain sangat sakti dan dapat bertiwikrama sehingga berubah menjadi Raksasa, juga mempunyai pusaka – pusaka sakti, antara lain : Senjata Cakra, Kembang Wijayakusuma, Terompet/ Sangkala Pancajahnya, Kaca Paesan, Aji Pamelang dan Aji Kawrasatawan (Solichin 2007 : 200). Sebelum menjadi raja Dwarawati Narayana berguru kepada Padmanaba yang menjadi penjelmaan Wisnu. Dari berguru kepada Padmanaba kemudian seluruh senjata diperolehnya. Narayana mendapat Negara Dwarawati setelah mengalahkan Prabu Kalakresna, kemudian naik tahta bergelar Prabu Sri Bathara Kresna. Wisnu dipercaya sebagai penjaga keselamatan, Dalam beberapa lakon carangan Kresna juga pernah melakukan kekhilapan sehingga ditinggalkan oleh Wisnu seperti pada *lakon Semar Kuning*, *lakon perebutan kikiis Tunggarana*, *lakon Alap alapan Rukmini*. Pada waktu perang Baratayuda Kresna membela keluarga Pandawa. Hubungan keluarga Yadawa dengan Barata mulai terlihat sejak lakon Kangsa Lena.

Prabu Sri Bathara Kresna menginginkan moksa. Kresna wafat dalam keadaan bertapa dengan perantaran panah seorang pemburu ki Jara yang mengenai kakinya. Kresna mendapat sebutan Bathara oleh karena menjadi titisan Wisnu sehingga memiliki sifat seperti dewa.

Analisis Perilaku Simbolis Tokoh dalam Lakon Kresna Duta

Pada adegan Jejer Wirata Kresna dimohon Puntadewa untuk mengingatkan Kurawa agar menepati darma seorang ksatria yaitu selalu menepati janji, jika telah berjanji. Kembalinya Indrapastha

dan separoh Astina bukan tujuan semata akan tetapi sebagai sarana ketenteraman dunia. Kresna sadar bahwa dengan menjadi duta yang ketiga, secara simbolis wisnu dapat menjalankan tugasnya menjaga ketenteraman dunia. Secara etis melengkapi ketentuan aturan yang di setujui bersama antara Pandawa dan Kurawa. Kresna sebagai pribadi utusan Pandawa merupakan sarana Wisnu menjalankan tugas hidupnya yaitu menjaga kelestarian alam. Kresna berangkat menaiki kereta Jaladara yang ditarik empat kuda berwarna merah, hitam kuning dan putih. Bagi sebagian pendukung pertunjukan warna sudah merupakan simbol karakter tertentu. Dalam pocapan disebutkan bahwa kereta jaladara bukan buatan manusia biasa, kuda penarik pemberian para dewa yang berasal dari empat penjuru serta memiliki kekuatan tertentu, yang secara simbolis kendaraan tokoh yang memiliki sifat seperti dewa. Pada garap lakon Ki Manteb Sudarsono, tokoh Kresna berjumpa dewa Narada mewakili guru dewa didampingi para tokoh yang telah sempurna sehingga memiliki derajat dewa yaitu Kanwa, janaka dan Parasu. Keempat dewa bersama Kresna pergi ke Astina menjadi saksi kodrat bakal terjadinya perang baratayuda antara Kurawa melawan Pandawa. Kodrat dewa yang tertulis dalam pertemuan para dewa yang diintip oleh Sukma wicara, yaitu jiwa Kresna pada lakon “Batara Kresna bertapa di Bali Kambang”. Kodrat baratayuda apakah dapat diwiradat oleh Kresna duta . Ternyata sambutan duta pertama yang mengutus Kunti gagal, duta kedua yang mengutus Drupada juga gagal dan ketiga diwakili Kresna juga gagal. Pada waktu pasewakatan di Singgasana Astina, Duryudana disanggit bersedia mengembalikan sebagian Astina dan Indrapastha kepada Pandawa, akan tetapi setelah diminta menanda tangani perjanjian, oleh karena bujukan Gendari yang bersumpah untuk selalu bermusuhan dengan keluarga Pandawa keturunan Kunti pada lakon Kunti pilih, maka Duryudana kembali menolak menandatangani perjanjian. Kurawa tetap *ngukuhi* atau menguasai seluruh

Astina dan Indraprasta. Kresna mendesak agar Duryudana bersedia mengembalikan Indraprasta dan Astina. Terjadilah perselisihan, kemarahan Duryudana memuncak sehingga ingin menghabisinya Kresna. Sebagai titisan Wisnu, Kresna mengucapkan mantram sakti penangkal musuh sehingga terlihat oleh Duryudana seperti disamping kanannya ada seribu Bimasena yang sedang membawa Gadha untuk membunuhnya, demikian juga di samping kirinya ada seribu Arjuna memegang senjata yang siap diujamkan. Mantram Kresna menyebabkan Duryudana, pingsan. Di aloon-aloon Setiyaki telah dikeroyok kurawa sehingga berlari masuk istana mencari Kresna bahwa Kurawa akan berbuat kejahatan bagi Kresna dan Setiyaki. Narada mengingatkan kepada Kresna bahwa wiradat sudah tidak dapat mengatasi Kodrat. Jika Kresna akan melebur Duryudana berserta Astina mudah saja akan tetapi sebaiknya perlu sarana. Baratayuda tetap terjadi. Kresna diminta segera kembali ke Wirata.

Analisis Alur Dramatik Lakon

Garap lakon Kresna duta oleh Manteb Sudarsono dalam pakeliran wayang kulit purwa berakhir setelah *tancep kayon*. Pola penggarapan seperti pada konsep seniman pada umumnya, pakeliran dikelompokkan menjadi tiga pathet yaitu pathet Nem, Sanga dan Manyura. Penggolongan atas tiga pathet merupakan simbolisme tataran kehidupan manusia dalam satu putaran hidup yaitu purwa, madya wasana. Pertunjukan wayang kulit purwa sebagai simbol pandangan hidup orang Jawa pendukung pakeliran yaitu paran sangkanging dumadi. Manusia akan kembali pada asal mulanya (Sudarko 2003: 34). Pada adegan Wiratha pada pathet Nem seperti pada garap seniman dalang yang lain. Pada garapan pathet manyura terdapat perbedaan dengan seniman yang lain. Pada pathet sanga menyisipkan goro-goro, Nartasabda dalam menyajikan lakon Kresna duta tidak menyisipkan adegan Goro-goro, akan tetapi adegan Pagombakan antara Yamawidura, Kresna dan Kunthi serta disambung adegan Karno,

Kunthi dan Kresna mendapatkan porsi yang penting (Marjono 2010: 211). Pada lakon Kresna duta garapan Anom Suroto (Purwadi 1992), adegan goro-goro juga dipertunjukkan. Pada bagian pathet manyura, adegan Pagombakan antara Yama Widura, Kunthi dan Kresna digarap dengan pembicaraan yang *tanak/lengkap*. Setelah pamitan Kunthi menemui Karno di tepi Yamuna meminta Karno bergabung dengan Pandawa akan tetapi ditolak. Kresna menyambung pembicaraan dengan meminta Kunthi segera kembali ke Wiratha bersama Kresna. Adegan terakhir Wirata digarap lengkap. Pada garapan Manteb Sudarsono relatif singkat, menitik pada pokoknya saja. Jika diamati secara cermat kemungkinan Manteb Sudarsono dalam penggarapan lakon Kresna duta menggunakan konsep *Kenceng-kendo* secara ketat. Plot dan alur wayang kulit purwa garapan Manteb Sudarsono serupa dengan musik tradisional pendukungnya yang jiwa musiknya dikembangkan dari dalam. Sejak awal jejer Wiratha sudah dimulai dengan *kenceng*, disambung adegan kedatonan bersifat *kendo*. Adegan paseban jawi *kenceng* disambung adegan Guwobarong *kendo*. Adegan perang gagal *kenceng* disambung adegan Goro-goro *kendo*. Adegan Adegan Sanga Kedua Pertapan Yasarata hingga perang cakilan *kenceng*. Adegan manyura kesatu, Astina *kendo*, adegan Kresna bertiwikrama *kenceng*. Adegan diluar keraton Sengkuni memerintahkan mengeroyok Kresna *kendo* disambung adegan perang antara Setiyaki dan Burisrawa *kenceng*. Kresna kemudian memerintahkan Setiyaki kembali memegang kendali kusir meninggalkan Astina. Adegan Wirata terakhir digarap lengkap, seluruh kesatria hadir bersifat *kendo*. Jika lebih diamati maka lakon Kresna Duta garap Manteb Sudarsono menyesuaikan dengan kondisi penonton agar tetap mengapresiasi hingga selesainya pertunjukan. Konsep penggarapan alur dramatik lakon sesuai dengan estetika modern yaitu menyusun pertunjukan wayang sesuai dengan isi dan bentuk. Dengan selalu memacu psikologis, merangsang emosi, sedikit berupa kritik atas

kondisi masyarakat menjadikan penonton merasakan mendapatkan semangat baru dalam mengisi pesan pembangunan.

Penggarapan karakter tokoh pegang peran dalam lakon Kresna duta bersifat nuksma dan mungguh (Sunardi dalam Rustopo 2012: 67). Nuksma berarti kasalira, jiwa dalang masuk kedalam simbol tokoh wayang sehingga tokoh kelihatan hidup sedang mungguh adalah penempatan pada posisi tokoh tepat pada tempatnya. Dalam lakon Kresna duta warna suara dalang sangat mendukung pada tokoh wayang, dalam dialog wayang / catur terdengar mungguh sesuai dengan situasinya. Dalam sabet terlebih mempergakan perang, geraknya hidup dan menarik sehingga perbendaharaan sabet menjadikan pertunjukan nikmat untuk ditonton. Penggarapan karakter tokoh dan lakon menukik, langsung pada tema pokok sehingga pertunjukan wayang dapat diapresiasi hingga *tancep kayon*.

SIMPULAN

Lakon Kresna duta garapan Manteb Sudarsono memiliki kekhususan. Ceritera disanggit lebih pendek dengan menghilangkan adegan yang dipandang kurang perlu yaitu adegan antara Yama widura, Kunti dengan Kresna di Pagombakan. Adegan Pagombakan dengan peran Yamawidura jarang ditampilkan oleh para dalang pada lakon-lakon baku maupun lakon yang lain. Adegan antara Kunti dengan Karno dan disaksikan Kresna cenderung membuka aib dan sekedar memperpanjang waktu oleh karena dalam situasi permusuhan seharusnya cepat kembali ke Wirata agar tidak terjadi gangguan dari Kurawa. Lakon Kresna duta garapan Manteb Sudarsono menyisipkan adegan *goro-goro* secara lengkap. Garapan lakon sesuai dengan konsep estetika modern yang mementingkan isi dan bentuk yang seimbang. Alur dramatik lakon mengikuti pola *kenceng-kendo* atau erat longgar secara seimbang. Dalam setiap adegan memacu jiwa penonton untuk memusatkan perhatian serta memacu pikiran. Makna lakon

Kresna duta adalah sebagai simbol wisnu untuk menjaga kedamaian dunia. Perilaku simbolis sebagai simbol kejahatan, angkara murka, kejailan yang disandang Kurawa harus diakhiri agar dunia kembali tenteram. Sebagai simbol keadilan, kebaikkan, kebenaran diwakili dengan kesatria Pandawa. Kemenangan Pandawa berarti Kresna sebagai duta sekaligus wisnu telah melakukan tugasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Herusatoto, Budiono. 2008. *Simbolisme Jawa*. Yogyakarta: Ombak.
- Jazuli, M., 2003. *Dalang Negara dan Masyarakat* Sosiologi Pedalangan. Semarang : LIMPAD.
- 2011. *Sosiologi Seni*. Surakarta : UNS Press.
- Kutha Ratna. 2010. *METODOLOGI PENELITIAN* Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada umumnya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marjono. 2010. "Sanggit Catur Nartosabda dan Manteb Sudharsono dalam lakon Kresna Duta". Surakarta: ISI. Tesis S 2 tidak dipublikasikan.
- Mulyono, Sri. 1983. *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang*. Jakarta: Gunung Agung.
- Murtiyoso, B. Sumanto, Suyanto. Kuwato. 2007. *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen Elemen Dasar Pakeliran*. Surakarta: ISI .
- Padmosoekotjo. 1990. *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita*. Jld VII tamat .Surabaya: PT Citra Jaya Murti.
- Purwadi. 1992. *Serat Pedhalangan lampahan Kresna Duta*. Sukoharjo: CV. Cendrawasih.
- Randyo, M. 2011. Makna Simbolis Lakon Kangsa Adu Jago dalam Pertunjukan Wayang Kulit purwo. Semarang: Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni Vol XI edisi Juni .
- Rustopo. 2012. *SENI PEWAYANGAN KITA* Dulu, Kini dan Esok, Bunga rampai. Surakarta: ISI Press Solo.
- Sobur ,Alex. 2001. *Semiotika Komunikasi*.

- Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Soetarno. 2005. *Pertunjukan Wayang dan makna Symbolisme*. Surakarta: STSI Press
- Solichin. Waluyo, Sumari. 2007. *Mengenal Tokoh Wayang*. Surakarta: CV Asih Jaya.
- Solichin. 2010. *Wayang: Masterpiece Seni Budaya Dunia*. Jakarta: Sinergi Persadatama Fondation.
- Subandi. 2010. "Barathayuda Suluhan Gattukaca Gugur Sebagai Pahlawan". Semarang: *Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni* Vol X edisi 2 Desember 2010.
- Sudarko. 2003. "Plot Wayang Purwa dan Pandangan Hidup Orang Jawa". Semarang: *Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni* Vol IV No 3.
- Sumanto, 2002, *Ki Nartasabda kehadirannya dalam Dunia Pedalangan Sebuah Biografi*. Surakarta: SRSI Press.
- Suparno, Slamet. 2009. *Pakeliran Wayang Purwa Dari Ritus Sampai Pasar*. Surakarta: ISI Press Solo.
- 2007. *Seni Pedalangan Gagrak Surakarta*. Surakarta: ISI Press. Solo