

PROSES KREASI PERTUNJUKAN WAYANG PERJUANGAN LAKON GERILYA JENDERAL SOEDIRMAN

Sunardi

Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta
gunowijoyo@gmail.com

Kuwato

Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta

Sudarsono

Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta

ABSTRAK

Tulisan ini bermaksud mengungkapkan proses kreasi pertunjukan wayang perjuangan lakon Gerilya Jenderal Soedirman. Ada dua persoalan yang dibahas, yaitu (1) seperti apa konsep estetika pertunjukan wayang perjuangan; dan (2) bagaimana proses penciptaan pertunjukan wayang perjuangan lakon Gerilya Jenderal Soedirman. Persoalan pertama dipaparkan konsep estetika yang menjadi dasar pijakan proses kreasi pertunjukan wayang perjuangan. Adapun persoalan kedua membahas proses kreasi yang dilakukan pada berbagai unsur pertunjukan wayang perjuangan. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa proses kreasi pertunjukan wayang perjuangan lakon Gerilya Jenderal Soedirman dimulai dari penentuan ide lakon, penyusunan boneka wayang, penyusunan naskah lakon wayang, dan pementasan pertunjukan wayang perjuangan.

Kata kunci: wayang perjuangan, proses kreasi, ide lakon, boneka wayang, naskah lakon

PENDAHULUAN

Pertunjukan wayang perjuangan merupakan bentuk pengembangan pertunjukan wayang kulit di Jawa yang memiliki misi utama sebagai sarana untuk membangkitkan jiwa nasionalis dan patriotisme masyarakat Indonesia. Wayang perjuangan memiliki korelasi dengan bela negara, bahkan dikreasi sebagai representasi bela negara para pejuang bangsa Indonesia. Wayang perjuangan dihadirkan sebagai alternatif untuk memperkuat ketahanan bangsa.

Dalam catatan sejarah pertunjukan wayang Indonesia, ditemukan bukti mengenai perkembangan wayang yang difungsikan sebagai wahana perjuangan bangsa Indonesia. Sri Mulyono mengidentifikasi beberapa genre pertunjukan wayang berbasis cerita perjuangan, seperti wayang Jawa, wayang suluh, dan wayang perjuangan. Wayang Jawa mengangkat tema perjuangan bangsa Jawa melawan penjajah, seperti tercermin pada lakon Perang Diponegoro; wayang suluh memfokuskan pada persoalan perjuangan bangsa Indonesia yang disampaikan kepada khalayak, dan wayang perjuangan berisikan mengenai sepak terjang perjuangan para pahlawan bangsa Indonesia (1982:162-163). Intinya, wayang dengan cerita perjuangan dipergunakan sebagai propaganda dan

pengajaran bela negara bagi masyarakat Indonesia baik sebelum ataupun sesudah kemerdekaan.

Di antara berbagai genre wayang tersebut yang paling terkenal adalah wayang suluh dengan cerita perjuangan mengusir penjajah Belanda (Soetarno dkk, 2007:133). Jika dicermati, sejarah wayang suluh telah dimulai pada tahun 1920, jauh sebelum kemerdekaan Indonesia. Kemunculannya bermula dari proses kreatif yang dilakukan R.M. Soetarto Hardjowahono asal Surakarta yang membuat wayang untuk cerita-cerita yang realistis sifatnya, bukan cerita epos Ramayana dan Mahabarata seperti lazimnya wayang kulit Jawa. Ciri khas wayang suluh dapat diperlihatkan pada bentuk boneka wayang sebagai representasi figur manusia, terutama tokoh-tokoh yang terlibat dalam perjuangan melawan penjajah. Oleh karena lakon yang dipentaskan terkait dengan cerita realitis atau kisah keseharian manusia maka dikatakan sebagai wayang sandiwara, selanjutnya dinamakan wayang perjuangan karena tokoh dan peristiwa yang ditampilkan terkait perjuangan bangsa Indonesia.

Pada masa perlawanan terhadap penjajah, orang-orang yang tergabung Generasi Baru Angkatan Muda RI dan Badan Konggres Pemuda RI di Madiun tahun 1947 mencoba menciptakan wayang suluh

sebagai media perjuangan. Menurut Sri Mulyono, wayang suluh dibuat oleh Jawatan Penerangan sebagai sarana penerangan mengenai perjuangan masa perang kemerdekaan Republik Indonesia (1982:162). Wayang suluh telah lepas dari tradisi pedalangan klasik dan dirasa cukup representative untuk memberikan penerangan mengenai dasar dan tujuan perjuangan bangsa Indonesia. Penyebutan wayang suluh, karena fungsi utama pertunjukan wayang ini sebagai wahana penerangan atau penyuluhan kepada masyarakat, dalam hal ini makna kata suluh adalah penerangan. Pertunjukan wayang suluh untuk tujuan perjuangan kemerdekaan, pertama kali diselenggarakan pada 10 Maret 1947 di Madiun Jawa Timur. Pada waktu itu hadir beberapa perwakilan partai dan wakil Kementerian Penerangan Yogyakarta. Ketika pertunjukan berlangsung diadakan sayembara untuk menetapkan pemberian nama genre wayang tersebut. Hasilnya, wayang ini diberi sebutan wayang suluh, yang sebelumnya juga bernama wayang merdeka.

Pertunjukan wayang suluh menggunakan musik berupa gamelan yang disenangi oleh masyarakat pada masa itu. Syair lagu yang digunakan adalah lagu-lagu klasik serta lagu menurut jamannya, seperti: Selabinta, Pasir Putih, Mars Pemuda, Sorak-sorak Bergembira dan sebagainya. Adapun lakon-lakon yang dipertunjukkan digubah berdasarkan beberapa kejadian penting pada masa revolusi kemerdekaan Indonesia. Lakon-lakon yang seringkali dipergelarkan, yaitu: Sumpah Pemuda, Proklamasi Kemerdekaan, Perang Surabaya 10 Nopember, Sang Merah Putih, Perjanjian Linggarjati, Perjanjian Renville dan lainnya. Maka dari itu pertunjukan wayang suluh menampilkan tokoh-tokoh pejuang bangsa Indonesia seperti: Bung Karno, Bung Hatta, Syahrir, Agus Salim, Mangunsarkoro, Sam Ratu Langi, Wolter Monginsidi, Van Mook, Van der Plash, Jenderal Spoor dan sebagainya (Sunardi dkk, 2016:7-10). Claire Holt mencatat bahwa wayang suluh menggambarkan para pemimpin Indonesia, para pejabat, militer, serta tokoh-tokoh sipil. Selain itu terdapat tokoh yang merupakan musuh bangsa Indonesia yaitu wakil pemerintahan Belanda, serta orang-orang asing yang menengahi persoalan kemerdekaan yang merupakan wakil Perserikatan Bangsa-Bangsa (2000:159).

Wayang suluh dengan mengangkat tema perjuangan kemerdekaan Indonesia menjadi sumber inspirasi untuk penyusunan karya cipta pertunjukan wayang perjuangan dengan nuansa kebaruan, baik dalam kemasan pertunjukan, teknik penyajian, lakon wayang, dan figur boneka wayang. Karya cipta

pertunjukan wayang perjuangan inilah yang merupakan revitalisasi dari wayang-wayang tema perjuangan yang telah ada di Indonesia. Pada dasarnya pertunjukan wayang perjuangan dijadikan sebagai wahana penguatan pendidikan bela negara bagi masyarakat Indonesia.

Berangkat dari sejarah keberadaan wayang perjuangan yang senyatanya memberi kontribusi bagi upaya perjuangan bangsa Indonesia, maka diperlukan kreasi dan inovasi secara berkesinambungan. Kreasi yang dimaksud adalah menyusun kembali pertunjukan wayang perjuangan dengan pijakan dari genre yang telah ada. Ini artinya, proses kreasi, inovasi, rekonstruksi, dan revitalisasi pertunjukan wayang perjuangan menjadi penting untuk dilakukan.

KONSEP ESTETIKA PERTUNJUKAN WAYANG PERJUANGAN

a. Konsep Lakon Wayang Perjuangan

Dalam pandangan umum, istilah lakon seringkali disamakan dengan cerita, sehingga lakon wayang adalah cerita wayang itu sendiri. Lakon berarti kisah yang didramatisasi dan ditulis untuk dipentaskan para pemain di depan penonton. Pengertian lakon dalam pedalangan disesuaikan dengan konteks pembicaraan, di mana ada tiga kategori pengertian yang didasarkan pada tokoh utama yang ditampilkan (*lakone sapa*), alur cerita yang dipresentasikan (*lakone kepriye*), dan menunjuk repertoar cerita yang disajikan (*lakone apa*) (Kuwato, 1990:6). Lakon wayang secara umum dapat ditempatkan pada dua ranah yaitu ide dan implementasi dalam pertunjukan. Perspektif dramaturgi menyatakan bahwa lakon terdiri atas struktur dan tekstur. Pada pemahaman lain lakon dimaknai sebagai *sanggit* dan *garap* pertunjukan wayang (Sugeng Nugroho, 2014). Dalam pertunjukan wayang perjuangan, lakon pada awalnya diwujudkan dalam teks naskah yang merupakan orientasi utama di dalam penggarapan unsur pakeliran, seperti *antawecana*, *sabetan*, dan vokal-instrumentalnya.

Penyusunan lakon wayang perjuangan bersumber dari sejarah perjuangan para pahlawan bangsa Indonesia. Sejarah perjuangan ini telah banyak dibukukan oleh para penulis terdahulu, terutama yang mengupas tentang liku-liku perjuangan Jenderal Soedirman dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Namun demikian, dalam berbagai sumber pustaka belum ditemukan alur perjuangan Jenderal Soedirman dan berbagai konflik yang menyertainya dalam format cerita atau lakon, terutama yang dikemas dalam pertunjukan wayang.

Pembahasan lakon wayang, tidak dapat dilepaskan dari konteksnya yakni struktur lakon wayang pada umumnya. Seperti diketahui bahwa struktur lakon pada pedalangan gaya Surakarta meliputi: (1) bagian *pathet nem*, yang terdiri dari beberapa adegan, seperti: *jejer, gapuran; kedhatonan; pasowanan jawi, budhalan, kapalan, perang ampyak; adeg sabrang; perang gagal, adeg sabrang rangkep*; (2) bagian *pathet sanga*, terdiri dari: *adeg pandhita atau gara-gara; perang kembang; adeg sampak tanggung 1, 2, sampai 3; perang sintrèn*; dan (3) bagian *pathet manyura*, terdiri dari: *adeg manyura 1, 2, kadang-kadang 3; perang sampak manyura; perang sampak amuk-amukan; tayungan; adeg tancep kayon* (Nojowirongko, 1960; Kats, 1923). Struktur lakon atau *balungan lakon* ini merupakan acuan dasar bagi dalang dalam mempertunjukkan wayang. Lakon dalam pertunjukan wayang perjuangan digubah dengan menerapkan struktur besar seperti pada lakon wayang kulit purwa, yakni bagian *pathet nem*, bagian *pathet sanga*, dan bagian *pathet manyura*. Namun demikian pada tiap bagian ini tidak secara persis mengikuti struktur lakon tradisi yakni berbagai adegan yang telah dibakukan, namun menyesuaikan kebutuhan cerita. Dengan demikian pada tiap bagian memuat beberapa adegan yang dirasakan sangat signifikan mengungkap perjuangan Jenderal Soedirman.

Pada dasarnya pertunjukan wayang adalah presentasi lakon oleh seniman dalang yang didukung pengrawit, pesinden, penggerong, dan sulih suara. Pertunjukan wayang perjuangan, lakon yang dipilih adalah tema perjuangan para pahlawan dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Pada pertunjukan wayang perjuangan ini, lakon yang dipaparkan yaitu "Gerilya Jenderal Soedirman". Lakon ini menceritakan mengenai sepak terjang perjuangan Panglima Besar Jenderal Soedirman untuk mempertahankan negara Indonesia. Siasat perang gerilya menjadi spirit perjuangan Jenderal Soedirman dalam menghadapi gempuran tentara Belanda. Perjalanan panjang Jenderal Soedirman dimulai dari Keraton Yogyakarta menuju daerah pegunungan di Yogyakarta, Jawa Tengah, bahkan hingga Jawa Timur dan kembali lagi ke Yogyakarta. Semangat perjuangan Jenderal Soedirman menjadi teladan bagi negarawan dan masyarakat Indonesia untuk selalu mencintai bangsa dan negara dari berbagai gangguan.

Konsep struktur lakon Gerilya Jenderal Soedirman terdiri atas tiga bagian besar yang terdiri dari beberapa adegan yang menunjukkan liku-liku perjuangan Panglima Besar Jenderal Soedirman. Pada bagian *pathet nem*, terdapat adegan mengenai

kelahiran Soedirman hingga kejayaan Soedirman pada perang Ambarawa; peristiwa bom Jogja yang ditindaklanjuti Soedirman dengan siasat perang gerilya menuju desa dan pegunungan dari Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur. Pada bagian *pathet sanga*, diuraikan berbagai adegan yaitu: penyamaran Jenderal Soedirman sebagai Kyai sampai dirinya mengumumkan semangat perang gerilya di stasiun radio peninggalan Jepang untuk membangkitkan semangat perjuangan tentara Indonesia. Pada bagian akhir yakni *pathet manyura* diceritakan mengenai penderitaan Soedirman di tengah hutan karena dikepung Belanda hingga mampu meloloskan diri bersama pengawalnya, kisah Abdulah Lelonoputro, hingga kembalinya Soedirman ke istana Yogyakarta.

Pada penyajian lakon wayang, terdapat konsep estetika yang mendasarinya, yakni konsep *mungguh* dan konsep *nuksma*. Konsep *mungguh* mengindikasikan adanya pola hubungan harmoni antara berbagai unsur garap pertunjukan wayang perjuangan, seperti garap narasi dan dialog, garap gerak wayang, dan garap musik wayangnya. Adapun konsep *nuksma* diartikan bahwa penyajian lakon wayang dapat dilakukan secara hidup dan menjiwai, seperti dramatisasi, gerakan wayang, dan lagu vokal maupun instrumentalnya. Dalam pandangan Sunardi (2014), konsep *mungguh* dan *nuksma* menjadi orientasi estetis dari pertunjukan wayang.

b. Konsep Boneka Wayang Perjuangan

Jika dalam teater pembawa peran tokoh adalah manusia atau dikenal sebagai aktor, namun dalam pertunjukan wayang kulit para pemainnya adalah boneka wayang itu sendiri. Di dalam pergelaran wayang kulit, boneka wayang memiliki kedudukan sebagai visualisasi pemeran watak tokoh. Oleh karena pergelaran wayang kulit menggunakan benda mati, yaitu boneka wayang, sebagai pemeran watak tokoh, maka dibantu oleh dalang untuk menghidupkan peran tersebut, melalui *antawecana* dan gerak gerak boneka wayang. Boneka wayang dibuat dari bahan dasar kulit kerbau yang telah dibersihkan bulunya serta dikeringkan. Kulit yang dipilih, benar-benar kulit yang telah kering dan memiliki ketebalan rata-rata, tidak melengkung, serta tidak cacat. Untuk menghasilkan pahatan yang lebih baik, maka dipilih kulit kerbau yang masih muda, selain itu kerbau yang berpenyakit kurap juga menghasilkan kualitas kulit yang lebih baik karena kadar lemak yang dikandung sangat rendah (Haryanto, 1991:39).

Boneka wayang perjuangan didesain berdasarkan tokoh-tokoh sesungguhnya yang telah distilasi dalam bentuk wayang kulit. Konsep penyusunan boneka wayang perjuangan yakni memadukan figur wayang purwa dengan manusia sehingga menghasilkan bentuk wayang dengan raut muka manusia dipadukan dengan bagian bawah (*sororan*) wayang purwa. Perpaduan ini memperhitungkan proporsional bentuk tubuh dan raut muka wayang serta penambahan asesoris wayang, seperti *sumping*, kalung, gelang dan sebagainya. Atas dasar konsep perpaduan antara wayang purwa dengan gambaran manusia realistik menghasilkan corak baru boneka wayang perjuangan. Bentuk boneka wayang perjuangan ini memiliki perbedaan mendasar dengan beberapa boneka wayang lainnya, seperti wayang suluh, wayang dupara, wayang babad pesisiran dan sebagainya. Boneka wayang suluh dirancang dengan figur manusia seutuhnya yang diperspektifkan secara miring atau siluet manusia serta menggunakan asesoris realistik seperti baju, celana, sepatu, kupluk dan sebagainya. Artinya tidak ada perpaduan antara figur manusia realistik dengan figur yang lain. Pada boneka wayang dupara digambarkan sebagai figur wayang purwa dengan perpaduan wayang gedog sehingga memiliki kemiripan dengan bentuk wayang madya. Boneka wayang babad pesisiran menggunakan figur manusia yang dipadukan dengan asesoris dan busana ketoprak. Adapun boneka wayang sadat menggunakan figur wayang purwa dengan penambahan asesoris pakaian.

Berdasarkan posisi peran di dalam lakon wayang perjuangan, terdapat penggolongan tokoh dalam dua kubu, yakni golongan tokoh pejuang dan golongan tokoh penjajah. Golongan pertama terdiri atas para pejuangan bangsa yang bertekad mempertahankan kemerdekaan dan berusaha mengusir Belanda. Para tokoh pejuangan di antaranya: Jenderal Soedirman, Soekarno, Moh. Hatta, Cokro Pranolo, Supardjo Rustam, dr. Suwondo, Heru Kesser, Utoyo Kolopaking, Hanum, Pak Lurah, Bu Lurah, Abdulah Lelonoputro, Bu Dirman, Tidarwono, Roto Suwarno, Gatot Subroto. Adapun para tokoh penjajah terdiri atas tentara Belanda, Jenderal Spoor, para pimpinan Belanda, termasuk di dalamnya para pribumi yang menjadi mata-mata Belanda.

Estetika boneka wayang, selain diperlihatkan melalui wujud fisik atau visualnya, seperti *tatahan* dan *sunggingan*, juga dapat diperlihatkan melalui gerak-gerik tokoh wayang atau dikenal dengan konsep *sabetan* wayang. *Sabetan* wayang atau *sabet* (dalam wayang purwa) ditelusuri dalam beberapa ragam,

seperti *cepengen*, *tancepan*, *bedholan*, *solah*, dan *entas-entasan*, yang dapat diamati pada berbagai vokabuler dan makna gerak. *Cepengan* diartikan sebagai teknik dalang dalam memegang boneka wayang. Orientasi *cepengan* yang dilakukan oleh dalang bertumpu pada *gapit* (tangkai wayang) yang letaknya di bawah kaki belakang dari boneka wayang. Estetika *cepengan* diindikasikan dari kepiawaian dalang dalam memegang wayang atau *cek dadi*, yang berarti sekali pegang langsung dapat dimainkan dengan hidup dan menjiwai. Selain itu, terdapat konsep *tancepan* yang merupakan sistem pencacakan boneka wayang pada gedebog yang dibingkai *kelir*. *Tancepan* memberikan tampilan estetika yang menggambarkan adegan dengan tokoh, suasana, dan tempat tertentu sesuai *lakon* wayang yang disajikan. Konsep estetika *tancepan* terdiri atas *tancepan* kontras, simetris, asimetris pada satu bingkai adegan wayang dalam pertunjukan. *Solah* diartikan sebagai gerak-gerik tokoh wayang dengan orientasi pada penjiwaan tokoh atau *urip*. Gerak wayang yang estetik adalah gerakan yang hidup dan menjiwai atau *nuksma* dan *mungguh* sehingga diperlukan pemahaman mengenai *solah* yang *pilah*, *cetha*, dan *krasa* atau memiliki kejelasan makna. *Pilah* bermakna bahwa gerak yang ditampilkan bervariasi serta memiliki spesifikasi tersendiri. *Cetha* memiliki arti bahwa gerakan tokoh wayang dibuat dengan jelas atau merepresentasikan gerakan tertentu secara jelas. Adapun *krasa* berarti gerak-gerak yang ditampilkan dapat terasa hidup dan menjiwai sesuai karakter tokoh, suasana hati, peristiwa, serta suasana adegan.

c. Konsep Musik Wayang

Musik wayang perjuangan menggunakan instrumen gamelan yang berfungsi sebagai penguat suasana adegan dan suasana batin tokoh pada pertunjukan lakon wayang. Oleh karena menggunakan instrumen gamelan, maka repertoar gending-gendingnya disesuaikan dengan kebutuhan garap lakon. Secara estetis musik wayang perjuangan akan memberikan bingkai bagi tiap-tiap adegan yang ditampilkan.

Repertoar gending yang dipilih dapat bersumber dari gending tradisional klasik ataupun garapan baru. Pola gending yang digunakan yaitu *ladrang*, *ketawang*, *gending*, *ayak-ayak*, *srepeg*, *sampak*, dan kemungkinan pola lain yang sengaja disusun. Pola atau bentuk gending ini juga mengikuti adegan yang ditampilkan sehingga dapat mendukung dan memberikan penguatan peristiwa atau suasana

dalam lakon yang digelar. Adegan sedih menggunakan gending dengan nuansa sedih pula (*tlutur*); adegan agung akan menggunakan gending dengan nuansa agung dan sebagainya. Ini artinya pertimbangan harmoni antara rasa adegan dengan rasa musikal menjadi tuntutan utama garap musik wayang perjuangan.

Secara umum, terdapat konsep estetika musik wayang perjuangan yang mengacu pada musik wayang purwa atau karawitan pakeliran, yaitu konsep *mungkus* dan *nglambari* (Waridi, 2007). Konsep *mungkus* mengindikasikan bahwa musik wayang membingkai peristiwa, suasana adegan, maupun situasi batin tokoh. Di sini terjadi sinergi kuat antara gerak dan *antawecana* wayang dengan musik pengiringnya. Konsep *nglambari* dalam musik wayang diperlihatkan bahwa musik memiliki kedudukan memperkuat terciptanya penggambaran peristiwa, suasana adegan, dan situasi batin tokoh wayang.

Konsep estetika musik pada pertunjukan wayang perjuangan lebih kepada konsep *mungguh* atau harmoni, yaitu terjadinya keselarasan antara aspek musikal dengan adegan yang dipergelarkan. Penggunaan gending dengan nuansa sedih, gembira, semangat, agung, merdeka, asmara, dan sebagainya bersinergi dengan adegan yang ditampilkan. Konsep harmoni ditunjukkan dari adanya keselarasan antara adegan, tokoh, peristiwa, suasana hati tokoh, gerak, dialog, narasi, *antawecana* dengan musik wayang perjuangan.

Pada penyajian pertunjukan wayang perjuangan, selain menggunakan gending sebagai penguat rasa estetik, juga dipergunakan *sulukan*, *tembang*, dan *dhodhogan-keprakan*. *Sulukan* atau nyanyian dalang serta *tembang* memberikan penekanan dan penguatan dalam mendramatisasikan adegan wayang perjuangan. *Sulukan ada-ada*, *sendhon*, dan *pathetan* dipilih dengan menyesuaikan nuansa rasa adegan. Adegan bersemangat dipergunakan *sulukan ada-ada greget saut* untuk membangkitkan rasa semangat. Demikian pula dengan *sulukan sendhon* untuk suasana sedih ataupun ragu, serta *sulukan pathetan* untuk suasana agung atau merdeka.

Tembang yang dilantunkan pesinden ataupun pengerong diharapkan akan memberikan variasi nuansa rasa musikal sehingga tercipta suatu penyajian pertunjukan wayang perjuangan yang estetis. Tembang tradisional dan tembang-tembang dengan tema perjuangan akan mewarnai penyajian pertunjukan wayang perjuangan. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah *dhodhogan-keprakan* yakni bunyi instrumen-

tal cempala dan keprak yang difungsikan untuk memberikan penekanan pada musik wayang perjuangan.

d. Konsep Antawecana Wayang

Ekspresi wacana verbal pada narasi dan dialog tokoh wayang yang dilakukan dalang dalam pertunjukan wayang dinamakan *antawecana*. *Antawecana* menekankan daya ekspresi pada aspek suara dalang, sehingga suara menjadi basis pencapaian nuansa estetik.

Ekspresi dialog dan narasi dalam pertunjukan wayang perjuangan dapat tercapai ketika dalang telah memiliki endapan pengalaman jiwa mengenai berbagai dialog tokoh dan narasi suasana atau situasi batin tokoh. Pengalaman jiwa yang berhubungan dengan dialog berbagai suasana dan narasi berbagai peristiwa diolah secara kreatif oleh dalang sehingga memunculkan berbagai dialog dan narasi dalam pertunjukan wayang. Dalam mengekspresikan dialog wayang, dalang mengandaikan dirinya seolah-olah menjadi tokoh yang diwacanakan. Dengan demikian, pikiran, perasaan, emosi, dan tabiat wayang telah dikuasai oleh dalang dan diekspresikan dengan tepat. Hal ini juga berlaku untuk pengekspresian narasi wayang, dimana seorang dalang melibatkan diri dalam berbagai suasana atau peristiwa yang tengah terjadi.

Pengekspresian dialog tokoh sangat tergantung berbagai hal, seperti: figur tokoh, watak tokoh, suasana hati tokoh, persoalan yang dibicarakan. Dalam hal figur tokoh, ekspresi dialog sangat mempertimbangkan warna *antawecana*, seperti tokoh puteri dengan ekspresi *antawecana* dengan suara wanita; tokoh *alusan* diekspresikan dengan warna *antawecana* halus; tokoh *bapang* dengan warna suara mantap; dan tokoh Belanda dengan suara keras kasar; dan sebagainya. Ekspresi dialog berdasarkan watak tokoh memunculkan aneka ragam warna *antawecana*, seperti suara lantang untuk tokoh berwatak keras; suara licik untuk tokoh berwatak licik; suara halus untuk tokoh berwatak halus; suara kasar untuk tokoh berwatak kasar dan sebagainya. Mengenai suasana hati tokoh juga tercermin dalam ekspresi dialog tokoh wayang. Tokoh sedang marah memiliki ekspresi suara keras, kasar, meninggi; tokoh gembira diekspresikan dengan suara bersemangat, nyaring, tawa dan sebagainya. Ekspresi dialog yang berhubungan dengan persoalan yang dibicarakan menunjukkan adanya intensitas perbincangan, debat, adu argumen, pemberian solusi bagi masalah yang dihadapi.

Pengekspresian narasi tokoh ataupun narasi peristiwa dalam pertunjukan wayang mempertimbangkan situasi batin tokoh dan suasana adegan. Suasana sedih pada tokoh ataupun peristiwa adegan diekspresikan dengan pilihan kata tertentu yang mampu menunjukkan suasana sedih; *diantawecanakan* dengan warna suara yang mampu membangkitkan suasana hati dan peristiwa kesedihan; dan ekspresi dalang dengan membayangkan dan merasakan kondisi batiniahnya dalam kesedihan.

Konsep estetika *antawecana* tokoh wayang dan pencandraan suasana mengikuti konsep *mungguh* yaitu selaras antara tokoh atau suasana dengan ekspresi suara dalang. Harmonisasi antara tokoh dengan suaranya akan memberikan bobot estetis bagi penyajian pertunjukan wayang perjuangan. Dalam hal ini dikenal *antawecana* tokoh Jenderal Soedirman, Soekarno, Moh. Hatta, Jenderal Spoor, Bu Dirman, Cokro Pranolo dan lain sebagainya. *Antawecana* menunjukkan watak dan tabiat serta suasana hati tokoh wayang perjuangan serta suasana adegan yang disajikan. Dalam hal ini warna suara orang Belanda berbeda dengan orang Indonesia.

Penyusunan *antawecana* tokoh dan peristiwa mengacu pada kejadian senyatanya pada masa perang gerilya. Suasana pegunungan yang damai, suasana perang yang mencekam, suasana kesedihan para tentara karena sang jenderal sakit, dan sebagainya dapat tergambarkan dengan hidup dan menjiwai melalui *antawecana* yang dilakukan dalang. *Antawecana* tokoh Jenderal Soedirman yang agung, mantap, dan lembut memberikan gambaran watak dan perangai serta sikap dari sang jenderal sebagai pejuang bangsa Indonesia.

Penyampaian *antawecana* wayang dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan maksud agar dapat dipahami masyarakat Indonesia secara umum. Penggunaan bahasa Indonesia memberikan ruang terbuka kepada generasi muda untuk dapat mengapresiasi pertunjukan wayang perjuangan. Tujuan utama pendidikan bela negara bagi masyarakat juga dapat dipermudah dengan penggunaan bahasa pengantar bahasa Indonesia. Sumber inspirasi *antawecana* wayang perjuangan dari berbagai buku, surat, dan ucapan yang pernah dilakukan oleh Jenderal Soedirman.

PROSES KREASI PERTUNJUKAN WAYANG PERJUANGAN

a. Pembuatan Boneka Wayang

Proses pembuatan tokoh boneka wayang perjuangan dimulai dari pencarian ide tentang bentuk figur boneka wayang sebagai representasi tokoh manusia sesungguhnya. Di sini dibutuhkan upaya transformasi bentuk manusia menjadi bentuk boneka wayang. Gambaran manusia yang realistik dikreasikan menjadi bentuk boneka wayang. Proses kreasi ini membutuhkan daya tafsir peneliti agar mampu menemukan bentuk figur boneka wayang yang merepresentasikan tokoh manusia.

Pencarian ide dimulai dari pembacaan terhadap buku-buku yang mengupas mengenai liku-liku perjuangan Jenderal Soedirman, sudah barang tentu juga menarasikan berbagai tokoh lain yang terlibat, baik para pendukung maupun musuh-musuhnya. Selain itu, diadakan pengamatan terhadap film, foto, dan patung yang secara signifikan memberikan gambaran nyata mengenai tokoh-tokoh yang dibutuhkan dalam karya cipta ini. Kedudukan, peran, dan karakteristik tokoh yang ditulis dan digambarkan dalam berbagai sumber menjadi ruh bagi penemuan ide tokoh boneka wayang perjuangan.

Atas dasar pembacaan berbagai sumber dan wawancara dengan narasumber ditemukan ide pokok mengenai tokoh boneka wayang perjuangan. Ide pokok adalah memadukan bentuk figur manusia dengan figur boneka wayang purwa. Pada bagian muka dan kepala lebih dekat dengan gambaran realistik manusia, adapun tubuh hingga kaki menggunakan bentuk wayang purwa. Perpaduan antara figur manusia dengan wayang purwa menjadi ide dasar penyusunan desain boneka wayang perjuangan.

Ide dasar inilah yang menuntun peneliti untuk melakukan proses berikutnya, yaitu: (a) pembuatan desain boneka wayang; (b) pemilihan alat dan bahan pembuatan boneka wayang; (c) proses mempolakan wayang (*nyorek*); (d) memahat wayang (*natah*); (e) proses memberi warna wayang (*nyungging*); dan (f) proses memberi tangkai wayang (*nggapiti*).

Pembuatan desain wayang mengacu pada ide dasarnya, yakni perpaduan antara muka dan kepala manusia dengan bagian tubuh wayang purwa. Desain tokoh mengacu pada penggambaran tokoh yang sesungguhnya, seperti: Jenderal Soedirman, Jenderal Soedirman ketika menyamar sebagai Kyai, Cokropranolo, Sungkono, Hanum, Suparjo Rustam, Soekarno, Moh. Hatta, Heru Kesser, Jenderal Spoor, Suwondo, dan lainnya. Contoh dasar ide, desain, dan boneka wayang dapat dilihat sebagai berikut.



Interpretasi tokoh Soedirman menjadi boneka wayang Soedirman

Interpretasi tokoh Moh. Hatta menjadi boneka wayang Moh. Hatta

Pemilihan bahan dan alat pembuatan boneka wayang perjuangan merupakan tahapan berikutnya. Pada tahapan ini dipilih bahan dasar pembuatan wayang yaitu kulit kerbau yang telah dikeringkan. Alasan pemilihan kulit kerbau karena bahan ini tidak terlalu tipis dan tidak terlalu tebal, sehingga sangat baik untuk bahan dasar wayang perjuangan. Kulit kerbau yang telah terpilih selanjutnya dihilangkan bulunya (*dikerok*), serta direntangkan pada papan atau bingkai kayu (*dipenthang*) agar mendapatkan bahan yang rata dan bening permukaannya. Proses ini memerlukan sinar matahari dan berlangsung selama kurang lebih 3 hari atau sesuai kebutuhan.

Adapun peralatan yang dipergunakan untuk membuat boneka wayang, yaitu: pahat satu set, palu dari kayu (*gandhen*), tak-takan kayu, besi penindih kulit, dan malam. Peralatan utama yakni pahat terdiri atas berbagai ukuran dan bentuk untuk dapat membuat aneka ragam jenis tatahan. Selain itu diperlukan kertas, pensil, jangka, penggaris, dan penghapus untuk membuat desain wayangnya.

Pada tahapan berikutnya, seorang seniman atau pengrajin wayang mempola wayang dari desain wayang pada kertas diduplikasi pada kulit dengan cara menempelkan kulit yang bening pada permukaan desain wayang. Teknik mempola wayang dilakukan dengan menduplikasi dari bagian kepala hingga bagian kaki. Setelah pola wayang tergambar di kulit, seniman pengrajin wayang akan melakukan langkah berikutnya, yakni memahat (*natah*) wayang. Memahat wayang dimulai dari bagian luar pada keseluruhan pola sehingga bentuk utuh dari suatu tokoh wayang dapat diwujudkan. Pada tahapan selanjutnya memahat bagian-bagian tertentu, seperti rambut, asesoris, pakaian, hingga bagian raut muka tokoh wayang.

Setelah keseluruhan *corekan* dipahat maka terciptalah boneka wayang *putihan*, atau belum diberi warna. Boneka wayang *putihan* ini pada gilirannya akan diberi warna yang dikenal dengan *sunggingan* wayang. Tahapan penting dalam pembuatan boneka wayang perjuangan adalah mewarnai atau *nyungging*. Mewarnai dimulai dari warna dasar putih dilanjutkan berbagai warna secara gradasi, mulai warna termuda hingga warna tertua. Selain itu, ada proses *finishing* pewarnaan dengan cara memberikan *isen-isen* pada *sunggingan*, seperti *nyawi*, *njejemi*, dan memberi bentuk motif tertentu. Proses pembuatan wayang diakhiri dengan memberikan tangkai (*nggapiti*) pada boneka wayang. Dalam hal ini, seorang pengrajin memulai dengan memilih *gapit* sesuai ukuran tubuh boneka wayang, selanjutnya tangkai dipanaskan pada

lampu teplok seraya ditekan agar memperoleh bentuk *luk-lukan* sesuai alur tubuh boneka wayang. Tangkai ini berfungsi untuk pegangan dalang dalam menggerakkan boneka wayang. Tangkai (*gapit*) terbuat dari tanduk kerbau yang telah dioleh sedemikian rupa yang dipasang pada badan, adapun pada bagian tangan boneka wayang menggunakan tangkai dari bambu. Proses memberikan tangkai disebut *ngeluk*, yakni membuat tangkai berkelak-kelok mengikuti alur tubuh wayang.

Boneka wayang perjuangan dibuat sebagai representasi dari tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa perjuangan merebut dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Khusus pada pertunjukan wayang perjuangan lakon Gerilya Jenderal Soedirman, dipilih beberapa tokoh yang memiliki kontribusi signifikan dalam membangun jalannya cerita. Setidaknya ada dua kategori tokoh berdasarkan posisi perjuangan, yakni tokoh Belanda dan antek-anteknya serta tokoh para pejuang Indonesia. Tokoh dipihak Belanda terdiri dari Panglima Belanda, Tentara Belanda, dan Mata-mata Belanda.

b. Penyusunan Lakon Wayang

Pada dasarnya pertunjukan wayang adalah presentasi lakon oleh seniman dalang yang didukung pengrawit, pesinden, dan sulih suara. Pada pertunjukan wayang perjuangan, lakon yang dipilih adalah tema perjuangan para pahlawan dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Pada pertunjukan wayang perjuangan ini, lakon yang dipaparkan yaitu "Gerilya Jenderal Soedirman".

Gerilya Jenderal Soedirman menceritakan mengenai sepak terjang perjuangan Panglima Besar Jenderal Soedirman untuk mempertahankan negara Indonesia. Siasat perang gerilya menjadi spirit perjuangan Jenderal Soedirman dalam menghadapi gempuran tentara Belanda. Perjalanan panjang Jenderal Soedirman dimulai dari Keraton Yogyakarta menuju daerah pegunungan di Yogyakarta, Jawa Tengah, bahkan hingga Jawa Timur dan kembali lagi ke Yogyakarta. Semangat perjuangan Jenderal Soedirman menjadi teladan bagi negarawan dan masyarakat Indonesia untuk selalu mencintai bangsa dan negara dari berbagai gangguan.

Untuk menyusun lakon Gerilya Jenderal Soedirman diawali dengan studi pustaka, wawancara, dan observasi mengenai Jenderal Soedirman dan peristiwa yang melingkupinya. Beberapa tulisan mengenai Jenderal Soedirman (Imran, 1976; Soekanto S.A, 1981; Soewarno, 1985; Tim Buku Tempo, 2015)

menjadi inspirasi utama lakon. Lakon ini berkisah mengenai perjuangan Panglima Besar Jenderal Soedirman dalam mengusir penjajah melalui perang gerilya. Atas dasar berbagai sumber ditemukan intisari dari cerita atau lakon Gerilya Jenderal Soedirman sebagai berikut.

- Adegan Rumah Dinas: rencana Soedirman menghadapi Soekarno
- Adegan Istana Negara Yogyakarta: Soekarno, Hatta berencana melanjutkan perjuangan diplomasi; kehadiran Soedirman mengajak melawan agresi militer Belanda. Terjadi perdebatan, akhirnya Soedirman pamit perang gerilya
- Perjalanan Soedirman: ke Gunung Kidul dengan mengelabui Belanda; membuat perintah kilat pada para pimpinan tentara Indonesia.
- Perjalanan sampai Wonogiri, dijemput Gatot Subroto; peristiwa bom Belanda di Wonogiri.
- Perjalanan di Kediri, Soedirman dkk ditahan Batalyon 102. Soengkono membebaskan Soedirman; menyamar sebagai Mantri Guru.
- Peristiwa gunung Wilis, Belanda menyerbu persembunyian Soedirman. Perlawanan tak seimbang; Soedirman ditandu ke Karangnongko
- Bermalam di Goliman, bom Belanda meledak. Cokropranolo menggendong Soedirman; Heru Kesser menyamar sebagai Soedirman
- Di Bajulan, Soedirman menyamar sebagai Kyaine, berhasil memberikan seruan gerilya melalui radio pemancar
- Peristiwa Sedayu; Soedirman terkepung musuh di hutan rotan; dapat meloloskan diri bersama prajurit menuju Tumpakpelem dengan ditandu
- Sampai di Pringapus: Soedirman mengirim pesan kepada keluarga- memberikan nama anaknya; Pak Dirman menyamar sebagai Abdullah Lelonoputro
- Bermarkas di Sobo selama 6 bulan; banyak membantu warga dalam segala hal; memerintahkan Soeharto memimpin Serangan Umum Yogyakarta
- Soedirman turun gunung menuju istana negara menemui Soekarno Hatta bersama Hamengkubuwono.

Atas dasar intisari liku-liku perjuangan Jenderal Soedirman ini, selanjutnya disusun skema tokoh dan penokohnya. Skema penokohan wayang memberikan gambaran yang jelas tentang acuan karakter dan suasana batin tokoh yang dihadirkan pada setiap adegan.

Berangkat dari peristiwa-peristiwa dan skema penokohan yang melingkupi perjuangan Jenderal Soedirman, selanjutnya dilakukan pemilihan peristiwa penting untuk disistematisasi dalam satuan lakon wayang. Oleh karena peristiwa ini digubah dalam lakon wayang, sudah semestinya mengikuti tata aturan struktur pertunjukan lakon wayang pada umumnya.

Dalam pertunjukan wayang, sistem pengadegan ini mengacu pada *balungan lakon* yang telah disediakan sebelum pertunjukan atau telah ada dalam pikiran dalang. Pada proses pertunjukan 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* sampai *tancep kayon*. Jika dilihat 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 (1979:220).

Jejer menunjuk pada adegan yang menggambarkan istana, di mana persoalan mulai muncul. Adegan, merupakan suatu babak yang muncul karena *jejer*, seperti *gapuran*, *paséban jawi*, *budhalan*, dan sebagainya yang memiliki ciri perjalanan meninggalkan tempat. Perang adalah adegan yang seringkali muncul dalam akhir perjalanan tokoh wayang. Dalam suasana tertentu, baik dalam *jejer*, adegan, ataupun perang terdapat struktur yang lebih kecil yaitu deskripsi, dialog, dan tindakan. Deskripsi merupakan pencandraan adegan atau tokoh yang disebut *janturan* atau *pocapan*. Dialog merupakan percakapan tokoh wayang, yang dikenal dengan istilah *ginem*. Tindakan dimaknai sebagai gerak-gerik tokoh yang dikenal dengan sebutan *sabet*.

Mengenai lakon Gerilya Jenderal Soedirman, secara garis besar dapat dipaparkan dalam struktur adegan sebagai berikut.

1. Bagian *Pathet Nem*

- a). Adegan Rumah Dinas: berisi tentang rencana Soedirman menuju Istana Gedung Agung untuk menemui Soekarno-Hatta.
- b). Adegan Istana Gedung Agung Yogyakarta: berisi mengenai pembahasan langkah mempertahankan negara antara Soekarno dengan Moh. Hatta. Kehadiran Jenderal

- Soedirman meminta ijin untuk melakukan perang gerilya.
- c). Adegan *Keputren*: berisi tentang Jenderal Soedirman berpamitan kepada isterinya untuk melakukan perang gerilya.
 - d). Adegan Lapangan Markas TNI: menceritakan Jenderal Soedirman dan para pengikutnya merundingkan siasat perang gerilya. Mereka berangkat perang gerilya menyusuri desa dan pegunungan.
 - e). Adegan *Candhakan*: menceritakan tentang Pasukan Belanda bersama mata-mata berencana membuntuti gerakan Jenderal Soedirman.
 - f). *Perang Gagal*: berisi tentang terjadinya peperangan antara mata-mata Belanda melawan tentara perjuangan
2. Bagian *Pathet Sanga*
- a). Adegan *Gara-gara*: berisi narasi perjalanan Jenderal Soedirman naik gunung turun gunung di bawah ancaman Belanda. Adegan intermezo: lawakan dari para pejuangan dan lagu-lagu perjuangan
 - b). Adegan Karangnongko: berisi pembicaraan bahwa Soedirman telah diketahui keberadaannya oleh Belanda. Herru Kesser menyamar sebagai Soedirman untuk mengecoh Belanda
 - c). Adegan *Candhakan*: berisi Van Brook dan Nyamin mengejar Soedirman ke Goliman
 - d). Adegan Goliman: berisi Soedirman telah mengetahui dikepung Belanda, segera memerintahkan anak buah untuk meninggalkan tempat. Soedirman menyamar sebagai Kyai Guru. Belanda datang namun dapat terkecoh.
 - e). Adegan *Candhakan*: berisi Van Brook membunuh Nyamin karena dirasa membohongi Belanda
3. Bagian *Pathet Manyura*
- a). Adegan Bajulan: Soedirman terkepung tentara Belanda namun dapat meloloskan diri karena kekuatan spiritualnya.
 - b). Adegan Istana Negara: mengisahkan Jenderal Soedirman menemui Soekamo dan Moh. Hatta untuk mewartakan perang gerilya.

Struktur lakon atau balungan lakon ini dijadikan pijakan untuk penyusunan teks naskah lakon secara lengkap. Pada penyusunan lakon wayang, terdapat

konsep estetika yang mendasarinya, yakni konsep *mungguh* dan konsep *nuksma*. Konsep *mungguh* mengindikasikan adanya pola hubungan harmoni antara berbagai unsur garap pertunjukan wayang perjuangan, seperti garap narasi dan dialog, garap gerak wayang, dan garap musik wayangnya. Adapun konsep *nuksma* diartikan bahwa penyajian lakon wayang dapat dilakukan secara hidup dan menjiwai, seperti dramatisasi, gerakan wayang, dan lagu vokal maupun instrumentalnya. Dalam pandangan Sunardi (2014), konsep *mungguh* dan *nuksma* menjadi orientasi estetik dari pertunjukan lakon wayang.

Lakon wayang perjuangan ini menempatkan posisi boneka wayang sebagai pembawa peran watak tokoh. Pembahasan boneka wayang memfokuskan pada nama tokoh dan penokohan, hubungan tokoh dan gerak wayang, serta hubungan antara tokoh dengan antawecana. Di sini terlihat jelas bagaimana estetika boneka wayang diperhitungkan dalam konteks pertunjukan wayang perjuangan.

Pada lakon Gerilya Jenderal Soedirman menampilkan beberapa tokoh penting, seperti: Jenderal Soedirman, Soekarno, Mohamad Hatta, Cokropranolo, Suwondo, Suparjo Rustam, Heru Kesser, Hanun, Jenderal Spoor, Pak Lurah, Bu Lurah, Serdadu Belanda, Mata-mata Belanda, Sungkono, Kyai Soedirman dan lain-lain. Tokoh-tokoh ini mempresentasikan figur tokoh yang sesungguhnya yang terlibat dalam peristiwa perang gerilya. Estetika tokoh wayang diperlihatkan pada bentuk boneka wayang dengan muka manusia yang dipadukan bentuk boneka wayang purwa. Selain itu, *tatahan* (pahatan) dan *sunggingan* (pewarnaan) dengan corak khusus menjadi penciri estetika wayang perjuangan.

Tokoh-tokoh tersebut ditokohkan sesuai dengan kondisi sesungguhnya sehingga menggambarkan watak tokoh senyatanya. Setidaknya ada dua tipe penokohan, yakni tokoh protagonis (terdiri dari Jenderal Soedirman, Cokropranolo, Suparjo Rustam dan tokoh pejuang lainnya), dan tokoh antagonis (terdiri dari Jenderal Spoor, Serdadu Belanda, dan Mata-mata Belanda). Tokoh utama Jenderal Soedirman digambarkan sebagai pribadi yang teguh dalam pendirian, halus perangnya, dan pemberani. Soedirman sangat kuat dalam memegang komitmen sebagai pejuang dalam mempertahankan negara Indonesia; dirinya juga dikenal sebagai pribadi yang halus dan suka memberikan solusi bagi setiap permasalahan orang-orang di sekitarnya; ia juga dikenal sebagai tokoh pemberani dalam menghadapi berbagai persoalan. Karakter tokoh dapat diketahui

dari tindakan, ujaran, pikiran, dan penampilan fisik tokoh (Satoto, 1989:43). Ujaran atau ucapan dan pikiran diimplementasikan menjadi narasi dan dialog tokoh wayang. Tindakan, penampilan fisik, dan pikiran dijabarkan ke dalam gerak-gerik wayang.

Karakter tokoh dapat diindikasikan dari hubungan antara tokoh dan gerak-gerik wayang. Tokoh dengan perangai halus memiliki tatanan gerak yang tenang dan halus, adapun tokoh-tokoh dengan perangai kasar direpresentasikan dengan gerak yang kasar. Tokoh tentara, rakyat jelata, wanita, penguasa, dan tentara Belanda memiliki pola gerak yang berbeda-beda, mencerminkan kedudukan dan peran mereka dalam pertunjukan lakon wayang perjuangan. Selain itu, ada pola hubungan antara tokoh dengan antawecana, yaitu antara watak tokoh dengan nada bicaranya. Tokoh-tokoh Belanda memiliki pola nada bicara yang berbeda dengan tokoh pejuang, rakyat jelata, wanita, ataupun penguasa.

c. Pementasan Wayang Perjuangan

Proses pementasan dimulai dari pemilihan seniman pendukung, penafsiran terhadap naskah lakon wayang, latihan-latihan, dan presentasi di hadapan publik. Oleh karena cerita digarap dengan bahasa Indonesia, tentu dibutuhkan para seniman pendukung yang kompeten di bidang teater, terutama bagi narator dan dalang. Dalam hal garap musik dibutuhkan seniman yang kompeten di bidang musik. Dengan demikian terdapat seniman pendukung pertunjukan wayang perjuangan yang terdiri dari dalang, narator atau sulih suara, dan pemain musik (pengrawit dan pesinden).

Para seniman ini bersama-sama menafsirkan lakon wayang yang dipimpin oleh dalang. Kedudukan dalang sekaligus sebagai sutradara, menempatkan dirinya bertindak sebagai pengendali dan pengatur jalannya penafsiran terhadap naskah lakon wayang. Dalang menafsir lakon ke dalam unsur pengadegan, gerak wayang, *antawecana*, *sulukan*, dan suasana gendingnya. Pada penyusunan adegan, dalang mengaplikasikan adegan-adegan dalam naskah menjadi adegan-adegan dalam pertunjukan atau membuat alur lakon wayang. Menarik dan tidaknya alur lakon ini tergantung dari tingkat kekuatan tafsir dari dalang. Tentu saja, usaha penafsiran dari dalang dibantu oleh narator dan sulih suara dalam hal penafsiran *antawecana* wayang dan narasi suasana atau peristiwa lakon. Berbagai karakter tokoh, suasana hati tokoh, dan peristiwa yang sedang terjadi menjadi landasan tafsir bagi para sulih suara dan narator.

Penafsiran musik wayang dibantu oleh para pengrawit dan pesinden. Dalam hal ini para pengrawit dan pesinden menafsirkan suasana dan peristiwa yang ada di dalam lakon menjadi garapan gending dan tembang.

Penafsiran naskah lakon wayang akan berlangsung secara terus menerus pada saat diadakan latihan. Momentum latihan menjadi ajang untuk berkreasi atas dasar tafsir para seniman, baik dalang, sulih suara dan narator, serta pengrawit dan pesinden. Latihan dilakukan dalam dua kategori, yaitu latihan garingan (mandiri) dan latihan terpadu (bersama-sama). Pada latihan garingan, masing-masing seniman mencoba mengeksplorasi garap berdasarkan naskah lakon wayang. Dalang mencari kemungkinan garap terbaik pada aspek sabetan, penyusunan alur (pengadegan), *sulukan*, serta *dhodhogan-keprakannya*. Sulih suara dan narator menjajagi berbagai garapan *antawecana*, baik narasi maupun dialog antar tokoh. Adapun pengrawit dan pesinden mengeksplorasi gending dan tembang serta sindenannya. Setelah eksplorasi garap secara mandiri dirasa cukup, para seniman menggabungkan garap dalam satu kesatuan latihan yang dikenal dengan latihan terpadu. Pada proses ini pun masih dimungkinkan terjadinya perubahan-perubahan garap sampai menemukan garap yang paling baik.

Pada tahapan akhir dilakukan pementasan pertunjukan wayang perjuangan di hadapan publik untuk mendapatkan apresiasi penonton wayang. Pementasan menjadi muara akhir dari keseluruhan proses kreasi pertunjukan wayang perjuangan lakon Gerilya Jenderal Soedirman. Pementasan juga menandai bahwa daya tafsir para seniman diimplementasikan dalam garapan pertunjukan sehingga menghasilkan estetika pertunjukan wayang. Pada pementasan ini konsep nuksma dan mungguh menjadi orientasi estetika pertunjukan wayang perjuangan.

SIMPULAN

Corak estetika pertunjukan wayang perjuangan diketahui dari beberapa elemen pembentuknya, yakni bentuk boneka wayang, lakon yang dipertunjukkan, dan teknik pertunjukannya. Ciri utama boneka wayang perjuangan terletak pada kebaruan bentuknya yang merupakan perpaduan antara wajah manusia dan wayang purwa yang dilengkapi dengan ornamen dan asesoris tertentu. Adapun lakon yang dipergelarkan adalah lakon bertema perjuangan dengan mengangkat tokoh utama para pejuang bangsa Indonesia. Salah satu lakon yang dikreasi adalah Gerilya Jenderal

Soedirman sebagai gambaran liku-liku perjuangan Panglima Besar Jenderal Soedirman dalam melawan penjajah Belanda. Pada desain dan teknik pemanggungan, tata lampu, dan tata suara memiliki perbedaan dengan wayang pada umumnya. Panggung dapat dikemas secara klasik ataupun eksperimental tergantung kebutuhan, demikian halnya dengan tata lampu dan tata suara. Dalang menempati posisi sentral sebagai pengendali jalannya pertunjukan wayang perjuangan.

Proses penyusunan dan penyajian karya seni pertunjukan wayang perjuangan dimulai dari pencarian ide lakon wayang; penyusunan sinopsis lakon; penyusunan naskah lengkap; penyusunan musik wayang; pembuatan boneka wayang; proses latihan; dan penyajian karya seni pertunjukan wayang perjuangan pada even Hari Wayang Dunia III.

Karya cipta pertunjukan wayang perjuangan memiliki fungsi utama sebagai penguatan nilai bela negara bagi masyarakat Indonesia. Pelajaran bela negara tercermin dari rangkaian lakon yang dipertunjukkan yakni suri tauladan Jenderal Soedirman dan para pejuang Indonesia dalam mempertahankan bangsa dan negara. Dengan mencermati dan meresapi cerita yang dipertunjukkan, masyarakat dapat mengambil pelajaran berharga yaitu cara mencintai bangsa dan negara. Atas dasar suri tauladan para pejuang bangsa Indonesia ini dapat menumbuhkan rasa patriotisme dan nasionalis yang bermuara pada rasa cinta terhadap nusa dan bangsa Indonesia. Disinilah pentingnya wayang perjuangan sebagai penguatan nilai bela negara bagi masyarakat Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Becker, A.L. 1979. "Text-Building, Epistemology, and Aesthetics in Javanese Shadow Theatre" dalam A.L. Becker dan Aram A. Yengoyan. *The Imagination of Reality Essays in South-east Asian Coherence System*. New Jersey: Ablex Publishing Corporation Norwood.
- Haryanto, S. 1991. *Seni Kriya Wayang Kulit: Seni Rupa, Tatahan, dan Sunggingan*. Jakarta: Djambatan.
- Holt, Claire. 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, Terjemahan R.M. Soedarsono, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Imran, Amrin. 1976. *Panglima Besar Jenderal Sudirman*. Jakarta: Mutiara.
- Kats, J. 1923. *Het Javaansche Tooneel I: Wajang Poerwa*. Weltevreden: Commissie voor Volkslectuur.
- Mulyono, Sri. 1982. *Wayang Asal-usul Filsafat dan Masa Depan*. Jakarta: Gunung Agung.
- Nojowirongko, M.Ng. 1960. *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*. Yogyakarta: Tjabang Bagian Bahasa Jogjakarta Djawatan Kebudayaan Departemen P.P dan K.
- Satoto, Soediro. 1989. *Pengkajian Drama I*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Soekanto S.A. 1981. *Perjalanan Bersahaja Jenderal Sudirman*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Soetarno, Sarwanto, Sudarko. 2007. *Sejarah Pedalangan*. Surakarta: ISI Press Surakarta dan CV Cendrawasih.
- Soewarno, Roto. 1985. *Pak Dirman Menuju Sobo*. Jakarta: Yayasan Kembang Mas.
- Sunardi. 2014. *Nuksma dan Munguh Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang*. Surakarta: ISI Press.
- Sunardi, Sugeng Nugroho, Kuwato. 2016. *Wayang Babad Nusantara Media Pengajaran Nilai Kebangsaan*. Surakarta: ISI Press.
- Tim Buku Tempo. 2015. *Soedirman: Seorang Panglima, Seorang Martir*. Jakarta: Gramedia.