

Struktur Dramatik dan Sajian Pertunjukan Wayang Fabel

Aris Aryanto ^{a,1,*}, Yuli Widiyono ^{b,2}

^{a, b} Universitas Muhammadiyah Purworejo, Jl. KHA. Dahlan no. 3 dan 6 Purworejo, Purworejo 54111, Indonesia

¹ aryantoaris@umpwr.ac.id; ² widiyono@umpwr.ac.id

* Corresponding Author



Received 4 April 2022; accepted 12 April 2023; published 30 April 2023

ABSTRACT

Wayang merupakan seni budaya dunia. Terbukti dari banyaknya permainan boneka wayang yang tersebar di seluruh dunia dengan berbagai bentuknya. Saat ini telah muncul bentuk baru pertunjukan wayang binatang, yakni *Wayang Fabel* (WF). WF adalah cerita fiksi yang bersifat antropomorfisme dengan konsep artefaknya wayang-kartun. Dari sudut pandang intertekstualitas, Wayang Fabel adalah bentuk terkini dari proses evolusi Wayang Kancil yang telah populer pada awal abad 20. WF dibangun dalam *Universe Satwaloka* yang penciptaannya didedikasikan untuk anak-anak zaman baru. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan semiotik. Hasil penelitian ditemukan bahwa WF memiliki ciri penyajian yang simpel, minimalis, dan efektif. Disamping itu, WF memiliki gaya sajian yang mirip dengan film animasi atau kartun modern. Wayang Fabel dalam penelitian ini dilihat dalam kedudukannya sebagai seni pertunjukan.

Presentation and Dramatic Structure of the Wayang Fable

Wayang is a world cultural art. It is evident from the many puppet games that are spread throughout the world in various forms. Currently, a new form of animal puppet show has emerged, namely Wayang Fabel (WF). WF is an anthropomorphic fictional story with the concept of wayang-cartoon artifacts. From the point of view of intertextuality, Wayang Fabel is the latest form of the evolutionary process of Wayang Kancil which was popular in the early 20th century. WF is built in the Universe Satwaloka whose creation is dedicated to the children of the new age. The research approach used is a semiotic approach. The results of the study found that WF has the characteristics of a simple, minimalist, and effective presentation. Besides that, WF has a presentation style similar to modern animated films or cartoons. Wayang Fabel in this study is seen in its position as a performing art.

KEYWORDS

Wayang fabel
Wayang kartun fabel
Lakon
Struktur dramatik

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. Introduction

Wayang dan pertunjukannya adalah produk budaya yang kini telah mendunia. Dalam pandangan yang lebih luas dan mendalam, dalang dan wayang agaknya masih penting untuk diikutsertakan dalam rangka pembangunan karakter bangsa Indonesia, terutama dalam usaha membina karakter, mental, jiwa, spiritual, budi pekerti dan welas asih melalui simbolisme pementasan dalam tiap-tiap cerita (Mulyono 1979).

Upaya untuk memahami dan menghayati seluk beluk dunia pewayangan agaknya diperlukan telaah atau pendekatan secara interdisipliner (Mulyono 1978). Hal ini dilakukan agar dapat memperkaya khasanah pengetahuan dan dapat mengungkap secara holistik dunia pewayangan. Negara Indonesia memiliki berbagai jenis wayang, seperti: Wayang Kulit Purwa, Wayang Madya, Wayang Klithik, Wayang Golek, Wayang Orang, Wayang Bali, Wayang Sasak, Wayang Wahyu, Wayang Suluh, Wayang Sadat, Wayang Kancil, dan sekarang lahir Wayang Fabel pada 2021 silam. Menengok ke belakang, kehidupan wayang-wayang seperti wayang klitik, wayang sadat, wayang wahyu telah mengalami pasang surut, seperti Wayang Kancil yang kemudian kembali dipopulerkan oleh Ki Ledjar Subroto pada tahun 1980 (Pursubaryanto 2005).

Wayang Kartun Fabel yang kemudian dibranding *Wayang Fabel (WF)* berisi seperangkat karakter wayang kartun dengan tokoh-tokoh binatang liar maupun binatang ternak. WF memiliki ratusan karakter yang didesain atas penggabungan dua konseptual, yakni *Konsep Wayang* dan *Konsep Kartun*, sehingga menghasilkan karakter visual dua dimensi baru, yakni *Wayang Kartun-Fabel*.

Binatang-binatang yang didesain dalam bentuk *Wayang-Kartun* dengan tampilan lucu sebagai media penceritaan seputar kehidupan binatang liar maupun binatang ternak tersebut kemudian diolah dalam seni drama yang beraliran *antropomorfisme*, yaitu atribusi karakteristik manusia ke makhluk binatang non manusia). Secara umum, antropomorfisme merupakan pemakaian karakteristik manusia pada benda, kejadian, dan makhluk hidup bukan manusia (hewan, tumbuhan, alam)(Agustiningrum, I & Wedawati 2020).

WF menceritakan kehidupan dunia binatang yang kemudian dikembangkan oleh Arif Hartarta (Ki H. Purwatjarita) sebagai *universe* fiksi dan disebutnya sebagai *Satwa Loka* (dunia satwa). Sumber cerita WF diambil dari 3 (tiga) teks lintas zaman dan budaya sebagai referensi primer, yakni: 1) Teks Tantri Kamandaka dari zaman Jawa Kuna, 2) Teks Cerita Kancil dari zaman Surakarta akhir, dan 3) Teks Aesop dari masa Yunani Kuno. Referensi sekundernya diambil dari folklore yang tersebar di berbagai kebudayaan dunia.

WF cukup efektif digunakan sebagai media mendongeng untuk menanamkan nilai-nilai luhur kepada anak-anak guna membangun karakter, moral, budi pekerti, welas asih atau akhlak yang selaras dengan asas ketuhanan, kemanusiaan, dan kealaman. Wayang fabel sebagai media pembelajaran karakter yang efektif (Agapetus 2019); (Juanda 2018); (Wianto 2013). Wayang Fabel juga dapat digunakan berbagai kepentingan, antara lain sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis (Hidayanti 2021); meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak (Kurniawati 2016), sebagai media sosialisasi mitigasi bencana (Saputra et al. 2021) dan sebagai media diplomasi budaya (Purwasito dan Kartinawati 2019). Penciptaan WF sebagai karya seni berorientasi untuk membangun atmosfer kebahagiaan bagi anak-anak dalam rangka membangun dan mengokohkan pertumbuhan mental anak.

Wilayah kajian WF cukup luas, terdiri dari bentuk sajian, struktur dramatik, karakter boneka, seniman atau dalangnya, dan pendukung pertunjukannya. Fokus penelitian ini mengkaji struktur dramatik WF berjudul "*Pengetahuan Memerdekakanmu*" yang diselenggarakan secara virtual pada 17 Agustus 2021. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran struktur dramatik (struktur adegan, tema, amanat, perwatakan tokoh, dan latar) atau *lakon* dalam bentuk pertunjukan WF. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh terhadap bentuk sajian pertunjukan WF sebagai karya seni.

Penelitian ini juga bertujuan untuk memperoleh kemungkinan-kemungkinan struktur, bentuk garap dalam pementasan, serta kemungkinan-kemungkinan lain dengan berbagai perkembangan dan penyimpangannya. Selanjutnya, peneliti rumuskan dalam kerangka teoretis bahwa WF dalam penelitian ini dilihat dalam kedudukannya sebagai *performing art* (seni pertunjukan).

2. Method

Pengertian *lakon* sering dipahami oleh sebagian besar masyarakat awam sebagai padanan kata "judul". Misalnya, malam ini akan digelar pertunjukan wayang kulit semalam suntuk dengan lakon "Dewa Ruci". Sebagian masyarakat bertanya, "lakonnya apa?", dan sebagian lainnya bertanya dengan kalimat "judulnya apa?" Dalam pengertian ilmu sastra, *lakon* merupakan padanan istilah untuk kata "drama". *Lakon* adalah kisah yang didramatisasi dan ditulis untuk dipertunjukkan di atas pentas (Sarumpaet 1977). *Lakon* sebagai karangan berbentuk drama yang ditulis dengan maksud untuk dipentaskan (Sudjiman 1984). Lalu, *lakone sapa?* Hal ini merujuk pada tokoh utama pada keseluruhan cerita yang disajikan (Suratno 2003).

Dari kedua definisi tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa pengertian *lakon* sama dengan pengertian drama. Kata *lakon* berasal dari kosa kata bahasa Jawa, yang terbentuk dari kata *laku* yang mendapat akhiran *an*. Dalam jagad sastra, *lakon* termasuk dalam jenis sastra disamping puisi dan prosa. Dengan kata lain, kaidah-kaidah dalam dunia sastra dapat diterapkan ke dalam *lakon*.

Seorang dalang akan menganalisis *lakon* dari sudut pandang kemungkinan sebab-akibat dalam alur pementasannya. Pada tahap ini sebuah skenario drama masih dianggap belum sempurna sampai skenario tersebut dipentaskan (pralakon). Setelah melalui berbagai tingkatan tafsir, skenario drama dipentaskan. Aktivitas merangkai lakon di dalam pertunjukan wayang disebut sebagai *sanggit* atau kreativitas. *Sanggit* meliputi berbagai hal dalam pertunjukan, seperti: gerak, lagu, alur, iringan musik, dan lain-lain dengan tujuan membangun suasana tertentu sesuai konteks yang diinginkan. Hakikat dari *lakon* adalah konflik.

Lakon disajikan dengan percakapan, baik monolog maupun dialog. Terdapat dua aspek yang harus diperhatikan dalam analisis karya. Yang pertama adalah aspek struktural yang bersifat literal dan aspek tekstur yang bersifat teatral. Struktur merupakan prinsip kesatuan *lakon* dan merupakan komponen paling utama di dalamnya. Pembahasannya dilakukan dalam kaitannya dengan plot dan penokohan. Adegan-adegan di dalam *lakon* merupakan arsitekstural unsur-unsur yang tersusun dalam satu kesatuan. Singkatnya, struktur berbicara tentang tempat, waktu, fungsi atau hubungan dari adegan-adegan di dalam peristiwa drama (Levitt 1971). Secara lengkap unsur-unsur struktur dramatik ialah: tema, amanat, alur, perwatakan, latar, dan konflik (Nurgiyantoro 2019). Struktur wayang dalam pembabakannya disebut *pathet*. *Pathet* adalah urutan jalannya cerita dalam pertunjukan wayang, yang terdiri dari tiga babak, yaitu *pathet nem*, *pathet sanga* dan *pathet manyura* (Ismunandar 1994).

Beberapa ahli drama merumuskan beberapa tahapan jalannya dramatik. Matthews mengatakan bahwa terdapat tiga babak dalam drama. Freytag menggambarkan jalannya dramatik sebagai struktur piramidal, yakni *Exposition*, *Climax*, *Conclusion* yang selanjutnya disebut sebagai “Piramid Freytag”. Struktur umum yang membentuk alur dramatik sebuah lakon ialah: pengenalan, perumitan, klimaks, dan penyelesaian. Dalam objek kajian Wayang Fabel, peneliti menerapkan alur dramatik tiga tahap seperti struktur piramidal yang disampaikan oleh Gustave Freytag (Dietrich 1955). *Piramid Freytag* ini sesuai dengan alur dramatik pertunjukan wayang kulit di Jawa yang juga terdiri dari tiga babak yang disebut dengan istilah *Pathet Nem* sebagai tahap permulaan cerita, *Pathet Sanga* sebagai tahap munculnya konflik, *Pathet Manyura* sebagai tahap penyelesaian.

Ruang lingkup masalah penelitian ini adalah “Sajian dan Struktur Dramatik Wayang Fabel”. Objek penelitian ini adalah pertunjukan WF yang dikemas dalam bentuk pakeliran padat. Sumber data utama penelitian ini adalah video rekaman pementasan WF yang digelar secara virtual pada 17 Agustus 2021 dalam rangka Memperingati HUT RI ke 76 dengan lakon “**Pengetahuan Memerdekakanmu**” dengan durasi 43 menit 31 detik. Teknik pengumpulan data dengan mentranskripsi sumber data utama dan studi pustaka, mengingat jenis drama dalam penelitian ini bersifat literer dan teatral.

Data diolah dengan pendekatan semiotika karya sastra, yaitu jenis pendekatan struktural tingkat lanjut dengan tiga komponennya, yakni: kode bahasa, sastra, dan budaya. Dengan kata lain, menimbang perubahan-perubahan yang muncul dari penyaji/dalang sebagai model semiotik. Adapun tahapan pengolahan data melalui transliterasi, deskripsi, analisis, perbandingan, interpretasi dan penarikan kesimpulan. Teknik penarikan kesimpulan menggunakan teknik deduktif-induktif dan induktif-deduktif.

3. Results and Discussion

3.1 Sinopsis WF “Pengetahuan Memerdekakanmu”

Seekor kerbau bersama seekor sapi pergi ke tengah hutan. Di dalam perjalanan mereka menolong seekor ular yang tertimpa pohon runtuh. Ketika langit semakin gelap, kedua sahabat tersebut berpisah. Si kerbau yang dianggap kurang wawasan tersasar di sebuah gua besar. Di mulut gua ini si kerbau cekcok mulut dengan seekor musang. Musang yang takut dengan kerbau datang mengadu ke harimau, sang raja hutan. Harimau yang kelaparan merasa tertarik untuk memakan si kerbau. Namun, karena khawatir ditipu oleh musang, harimau membawa musang dengan mengikatkan ekornya.

Si kerbau yang melihat kedatangan harimau bersama musang mulai merasa ketakutan. Dalam situasi seperti itu, ia mengingat pesan sahabatnya si sapi agar tidak panik. Dan benar saja, si kerbau mendapatkan ide. Si kerbau segera membesarkan suaranya dan berkata, “wahai musang, mengapa hanya kau bawa satu harimau? Padahal kemarin kamu berjanji akan membawakan tiga!” Mendengar

kata-kata si kerbau dengan gemuruh suara besar di dalam gua, si musang menjadi panik, dan si harimau menjadi marah. Harimau merasa ditipu oleh si Musang. Musang segera diseret oleh si harimau.

Setelah merasa aman dan hari telah menjelang pagi, kerbau keluar dari dalam gua mencari temannya si sapi. Mereka berdua bertemu kembali, selamat tiada kekurangan satu apapun. Keduanya segera kembali ke perkampungan untuk berkumpul dengan binatang-binatang ternak lainnya untuk menceritakan kisahnya.

3.2 Struktur Adegan Wayang Fabel

Pentas WF dengan Lakon “Pengetahuan Memerdekakanmu” terdiri dari delapan adegan, yakni:

Adegan ke 1. Adegan Di Bibir Hutan. Latar: di bibir hutan. Tokoh: kerbau Lala dan sapi. Inti adegan: Pada suatu pagi, seekor Kerbau dan seekor Sapi bersepakat untuk bermain ke tengah hutan. Sapi memberikan nasihat agar si Kerbau tidak mudah panik apabila nanti di tengah hutan menghadapi marabahaya. Setelah keduanya siap, merekapun berjalan memasuki hutan meskipun perasaan takut masih menyelimuti mereka berdua.

Adegan 2. Adegan Di Tengah Hutan. Latar: di tengah hutan. Tokoh: kerbau Lala dan sapi. Inti adegan: Setibanya di tengah hutan, si Kerbau dan Sapi mendengar rintihan minta tolong. Seekor ular piton tergencet oleh pohon besar tumbang yang membuatnya tidak bisa bergerak. Rupanya si Kerbau belum mengetahui bahwa binatang yang meminta tolong itu adalah ular. Sapi dan Kerbau segera menolong ular tersebut. Ular terbebas dari maut dan segera pergi setelah mengucapkan terimakasih kepada dua sahabat itu.

Adegan 3. Jalan Tengah Hutan. Latar: jalan di tengah hutan. Tokoh: kerbau Lala dan sapi. Inti adegan: Si kerbau dan Sapi melanjutkan petualangannya. Namun sial, mereka berdua terpisah jalan. Si Kerbau yang baru sadar bahwa dirinya berpisah dengan si Sapi menjadi ketakutan. Hari semakin sore, langit gelap, hujan deras dengan petir yang menyambar-nyambar. Si Kerbau semakin ketakutan. Si Kerbau melihat sebuah gua. Ia hendak berteduh ke dalam gua itu. Namun seekor Musang menghentikan langkah si Kerbau. Musang melarang si Kerbau memasuki gua dengan nada menggertak. Si Kerbau sama sekali tidak takut dengan si Musang. Si Musangpun pergi dengan meninggalkan ancaman kepada Kerbau. Si Kerbau segera memasuki gua.

Adegan 4. sarang Sang Harimau. Latar: di sarang harimau. Tokoh: harimau dan musang. Inti adegan: Harimau yang sedang duduk bersantai di bawah langit malam didatangi oleh si Musang. Musang menceritakan bahwa di gua tengah hutan ada seekor Kerbau gemuk yang siap untuk disantap oleh sang Harimau. Mendengar informasi yang menggiurkan dari si Musang, sang raja hutan segera pergi menuju gua.

Adegan 5. Gua. Latar: di gua. Tokoh: kerbau Lala dan harimau. Inti adegan: Tengah malam buta Si Kerbau melihat Harimau yang sangat menakutkan berjalan semakin mendekati mulut gua. Si Kerbau gemetar. Dalam kepanikan yang amat sangat, beruntung si Kerbau mengingat pesan sahabatnya si Sapi untuk tetap tenang dan jangan panik. Dan, cling! Si Kerbau mendapatkan ide cemerlang. Si Kerbau segera memasang suaranya menjadi lebih besar dan menyuruh si Harimau masuk ke dalam gua untuk dimakan. Harimau yang mendengar suara besar bergemuruh dari dalam gua menjadi ketakutan karena mengira bahwa makhluk yang berada di dalam gua tersebut adalah monster raksasa. Si Harimau segera lari meninggalkan mulut gua dan mencari si Musang.

Adegan 6. sarang Sang Harimau. Latar: di sarang harimau. Tokoh: harimau dan musang. Inti adegan: Musang yang sedang asyik membayangkan dendamnya terbalaskan, didatangi oleh sang Harimau yang sangat marah karena di dalam gua tidak ada Kerbau, tetapi monster raksasa yang hendak memakan sang Harimau. Musang yang tidak percaya dengan cerita Harimau tetap menyangkal bahwa di dalam gua hanya ada seekor Kerbau bodoh. Harimau mengajak Musang untuk membuktikan ucapannya. Khawatir dikerjai lagi oleh si Musang, sang Harimau mengikat si Musang dengan ekornya. Keduanya segera menuju ke gua tempat persembunyian si Kerbau.

Adegan 7. Gua. Latar: di gua. Tokoh: kerbau, si Musang dan harimau. Inti adegan: Sesampainya di mulut gua, Musang menyarankan agar sang Harimau mengaum untuk memberikan teror kepada Kerbau. Harimau mengaum keras hingga membuat si Kerbau terbangun. Si Kerbau yang telah

menguasai ketakutannya, begitu melihat Harimau dan Musang semakin mendekati mulut gua segera memikirkan cara agar bisa lolos dari maut. Kerbau segera memasang suaranya menjadi besar dan bergemuruh. Kerbau berkata, “wahai Musang, mengapa kamu hanya membawa seekor harimau kecil? bukankah kamu telah berjanji untuk membawakan dua ekor harimau untuk memenuhi rasa laparku?” Mendengar kata-kata si Kerbau, Harimau menjadi ketakutan sekaligus marah kepada si Musang. Musang yang kebingungan, namun terikat oleh ekor sang Harimau menjadi panik. Harimau pergi menjauhi mulut gua sambil menyeret si Musang untuk dimakannya. Setelah merasa situasi aman dan hari telah menjelang pagi, si Kerbau segera keluar dari dalam gua dan mencari si Sapi sahabatnya.

Adekan 8. Jalan Tengah Hutan. Latar: jalan di tengah hutan. Tokoh: kerbau Lala dan sapi. Inti adegan: Si Kerbau dan si Sapi saling mencari satu sama lain. Akhirnya kedua sahabat tersebut bertemu. Si Kerbau menceritakan pengalamannya kepada Sapi. Mereka berdua memutuskan untuk keluar dari hutan tersebut karena hutan itu dihuni oleh seekor Harimau ganas. Keduanyapun segera pergi meninggalkan hutan dan kembali ke perkampungan.

3.3 Tema dan Amanat

Melihat keseluruhan cerita si Kerbau Lala yang lugu, kurang pengalaman, hingga mampu menguasai dirinya dari kepanikan, tampak bahwa dalang sedang menekankan pentingnya kemampuan menguasai diri dalam situasi dan kondisi krisis. Si dalang, melalui tokoh kerbau Lala mencoba mendobrak ide klasik bahwa kerbau adalah binatang yang bodoh seperti tercermin dalam ungkapan Jawa “*bodho longa-longo kaya kebo*”.

Kerbau yang dianggap binatang bodoh tersebut ternyata mampu menyerap petuah dari sapi. Dengan mengingat petuah dari sapi, si Kerbau Lala mampu menghadirkan potensi akalinya pada tingkat maksimal saat menghadapi ancaman maut dari harimau. Dengan akal, si kerbau mampu mengatasi kekuatan harimau sang raja hutan.

Sikap kerbau yang mengindahkan petuah dari sapi sehingga kerbau dapat lolos dari musibah. Apa yang telah dilakukan oleh kerbau, ternyata dapat membantu dirinya sendiri, yakni dengan memiliki pengetahuan. Dari uraian tersebut dapat disampaikan bahwa tema utama “Pengetahuan Memerdekakanmu”. adalah pentingnya memiliki pengetahuan. Secara tersirat, amanat yang ingin disampaikan dalang kepada penonton adalah barangsiapa yang mau belajar, akan memperoleh jalan terang untuk memecahkan masalah hidup yang dihadapi. Dengan kata lain, siapa pun yang mau belajar, ia akan mampu mengatasi kesulitan yang paling sulit sekalipun. Pengetahuan akan memberikan kehidupan.

3.4 Alur (Plot)

Dilihat dari kualitas jalan ceritanya, lakon ini termasuk jenis alur *longgar*. Jalinan ceritanya tidak padu. Jika dalang menghilangkan salah satu atau dua adegan, maka hal itu tidak akan mengganggu keutuhan dan jalannya cerita. Pada intinya, kisah kerbau, Musang, dan harimau dapat disajikan dalam dua adegan tanpa melibatkan adegan kerbau-sapi dan kerbau, sapi, ular. Dilihat dari kuantitasnya, cerita ini termasuk alur tunggal.

Dilihat dari sisi lain, cerita ini termasuk alur maju. Jalinan peristiwa yang disajikan berurutan dan berkesinambungan secara kronologis dari keberangkatan kerbau ke hutan sampai keluar hutan (pemaparan, perumitan, klimaks, pelebaran, dan penyelesaian).

Secara konvensional, struktur dramatik sebuah lakon dapat dimengerti sebagai kerangka situasi cerita. Dengan kata lain, struktur adalah makna dari lakon. Setidaknya, struktur terdiri atas tahap awal, tahap tengah, dan tahap akhir cerita, yakni:

- a) *Introduksi*: perkenalan dilakukan dengan tujuan memberi gambaran selintas untuk penonton WF tentang kemungkinan-kemungkinan yang mungkin terjadi selanjutnya. *Introduksi* berisi pengenalan terhadap tokoh kerbau Lala dan sapi mengenai identitas, kedudukan, dan peran masing-masing. Kerbau dan sapi bersepakat memasuki hutan untuk meluaskan wawasannya terhadap dunia luar. Tahap ini sampai pada cerita kerbau dan sapi menyelamatkan seekor ular yang tergencet pohon. Dalam struktur tradisional pertunjukan wayang kulit, tahap ini dapat diletakkan pada *Pathet Nem* sebagai tahap permulaan cerita.
- b) *Situasi*: pada tahap ini berisi perumitan yang disusul puncak terjadinya konflik. Cerita telah mencapai puncaknya, sudah terjadi krisis. Pada tahap ini mulai tampak jelas siapa binatang yang berwatak protagonis dan antagonis. Situasi ini terdapat pada cerita setelah kerbau dan

sapi menyelamatkan si ular piton. Selanjutnya mereka terpisah dan tersesat di tengah hutan. Perumitan terjadi ketika si kerbau bertemu dengan musang. Puncaknya ketika si harimau mendatangi kerbau. Krisis yang dialami kerbau membuatnya mengerahkan kemampuan terbaiknya untuk meloloskan diri dari kematian. Tahap ini dapat diletakkan dalam bagian *Pathet Sanga* sebagai tahap pemunculan konflik cerita.

- c) *Resolusi*: pada tahap ini mulai ada penyelesaian. Tegangan akibat konflik mulai mengendor, menurun sampai tahap penyelesaian. Biasanya, tokoh baik berhasil mengalahkan tokoh jahat. Pada tahap ini si kerbau berhasil menipu si harimau dan musang dengan cara cerdas. Setelah merasa situasi aman, si kerbau keluar dari gua untuk mencari si sapi sahabatnya. Kedua sahabat itu bertemu lagi dan segera keluar dari tengah hutan. Tahap ini dapat diletakkan dalam bagian *Pathet Manyura* sebagai tahap penyelesaian.

3.5 Tokoh dan Penokohan

Tokoh utama adalah tokoh yang sering hadir di dalam cerita dan yang menggerakkan konflik cerita (Nurdiyantoro 2019). Tokoh utama atau tokoh sentral dalam cerita ini adalah Kerbau Lala. Cukup mudah untuk mengetahui siapakah tokoh utama dalam cerita ini karena tokoh Kerbau Lala sering dimunculkan di dalam cerita. Kerbau yang dalam pandangan Jawa klasik sering dipakai untuk melambangkan kebodohan (seperti dalam upacara kurban kerbau "*Mahesa Lawung*" Keraton Surakarta), dalam cerita WF ditampilkan untuk menantang ide tersebut. Berbeda dengan kerbau Mahesasura dalam pandangan Jawa kuna yang melambangkan keganasan, kesaktian dan kehancuran, sehingga Bathari Durga harus turun tangan untuk menaklukkannya (Durga Mahisasuramardini).

Karakter tokoh dapat terungkap melalui tindakan, ucapan, pikiran, perasaan, kehendak, dan penampilan fisiknya. Tokoh dalam lakon adalah tokoh hidup yang memiliki tiga dimensi; fisiologis, sosiologis, dan psikologis (Sularto, tt). Dalam cerita WF ini tokoh protagonis adalah si Kerbau. Sedangkan tokoh antagonis adalah si Harimau ganas dan si Musang yang licik. Adapun tokoh pembantu adalah si Sapi yang bijaksana dan Ular Piton yang tahu berterimakasih.

Kerbau ditampilkan oleh dalang sebagai binatang lugu namun pada akhirnya mampu berpikir jernih, memiliki kekuatan menguasai ketakutan dan kepanikan dan mampu memikirkan ide genius untuk mengelabui sang raja hutan dan Musang.

3.6 Latar

Latar dianggap sebagai bagian jenis informasi untuk menganalisis cerita. Lakon dalam pentas WF ini mencakup tiga aspek penting, yakni: ruang, waktu, dan suasana.

Pentas WF ini mengambil latar kampung peternakan, hutan, dan gua. Kerbau dan Sapi berasal dari peternakan di perkampungan dekat hutan. Sedangkan Ular Piton, Harimau dan Musang adalah penghuni hutan. Gua digunakan sebagai lokasi terjadinya konflik dalam cerita WF ini.

Dalam lakon ini dapat ditafsirkan bahwa cerita petualangan si Kerbau berlangsung dari pagi hari sampai pagi hari berikutnya. Kerbau dan sapi mulai memasuki hutan ketika hari masih pagi menjelang siang. Kerbau dan Sapi berpisah dan tersesat terjadi pada sore hari. Teror harimau kepada kerbau terjadi pada malam hari. Kerbau keluar dari dalam gua terjadi pada pagi hari.

Suasana yang dibangun dalam lakon ini meliputi suasana alam ketika hujan petir, suasana alam yang cerah ketika Kerbau dan Sapi memasuki hutan dan saat Kerbau dan Sapi meninggalkan hutan. Suasana emosional (takut, panik) yang muncul adalah ketika si Kerbau ketika berpisah dengan Sapi dan ketika didatangi Harimau. Juga ketika Si Musang dikerjai oleh si Kerbau di hadapan Harimau dan ketika Sang Harimau tertipu oleh suara si Kerbau Lala. Suasana gembira tercipta dalam adegan pertemuan kembali si Kerbau Lala dengan Sapi.

3.7 Sajian Pertunjukan Wayang Fabel sebagai Karya Seni

Wayang dan dalang merupakan satu kesatuan dramatik. Analisa dramatik tidak mungkin dilakukan dengan cara memisahkan keduanya. Wayang sebagai drama adalah karya seni yang dibangun oleh dalang. Wayang tidak sekadar sebagai hiburan, namun sebagai hasil seni budaya, alat sosialisasi, pendidikan, dan filosofi. Singkatnya, pertunjukan wayang memiliki tiga fungsi dalam satu kesatuan yang harus disikapi secara keseluruhan, yakni sebagai *tontonan*, *tuntunan*, dan *tatanan*.

Pertunjukan wayang hanya bisa disikapi secara utuh dengan jalan mengenali, menghayati, memahami, menginterpretasi, dan mengevaluasi. Semua hal tersebut menghasilkan apresiasi. Seni drama bukan sekadar seni sastra murni. Disamping aspek sastra, drama memiliki aspek teatral. Gambaran jelas tentang tokoh-tokoh binatang kartun dalam WF baru diperoleh melalui gerak di atas pentas (dimainkan oleh dalang).

Dilihat dari sudut seni, Wayang Fabel dan Wayang Kancil sama-sama merupakan olah seni. Perbedaan Wayang Fabel dengan Wayang Kancil terletak pada gaya sajian yang meliputi iringan dan bahasa. WF menggunakan iringan efek suara yang dimainkan dengan organ. Juga menggunakan bahasa Indonesia yang lugas dengan harapan mudah dipahami oleh anak-anak. Dilihat dari sudut tekniknya, WF memilih durasi waktu antara 7 sampai 45 menit dalam penyajiannya.

Menurut Arif, selaku kreator dan dalang WF, pertimbangan pemilihan waktu dengan batas durasi seperti tersebut di atas diperlukan untuk mengurangi kejenuhan penonton. Lebih jauh dikatakan bahwa konsekuensi dari pemadatan waktu dalam pertunjukan harus menghilangkan beberapa adegan-adegan yang dirasa kurang perlu (Wawancara, 02/01/2022). Hal ini berarti kreator harus terlebih dahulu menguasai naskah sumber yang diambil sebagai referensi untuk membangun *Universe Satwaloka* WF.

Kreator sekaligus Dalang WF harus menguasai atau mempelajari sendiri *repertoirennya*, yakni Kitab Tantri Kamandaka, Serat Kancil, dan Aesop Fabel mengingat bahwa Wayang Kartun Fabel adalah olah karya seni yang baru lahir. Setelah penguasaan si dalang terhadap repertoire cerita matang, dalang WF akan mengelompokkan cerita yang berdurasi pendek, sedang, dan panjang. Cerita dengan durasi pendek berlangsung antara 5 sampai 7 menit. Cerita dengan durasi sedang berlangsung selama 15 sampai 25 menit. Sedangkan cerita dengan durasi panjang berlangsung selama 40 sampai 60 menit.

Penguasaan Dalang WF terhadap sumber cerita ternyata mampu memunculkan perluasan tematik dan *sanggit* atau kreatifitas dalam pertunjukan. Dalam lakon ini, dalang menghadirkan tokoh Sapi sebagai sahabat Kerbau Lala yang digambarkan sebagai binatang cerdas, bijaksana dan matang. Munculnya Sapi bijak dalam lakon ini memunculkan konsekuensi munculnya adegan-adegan tambahan yang mampu membangun jalannya alur cerita.

Pemilihan judul "Pengetahuan Memerdekakanmu" disiapkan secara khusus agar kontekstual dengan waktu diselenggarakan acara, yakni memperingati Hari Ulang Tahun Kemerdekaan RI yang ke 76. Peneliti menangkap pesan tersirat dari Ki Dalang tentang pemilihan judul serta pemilihan cerita yang disampaikan adalah komunikasi simbolik tentang arti kemerdekaan saat ini, yakni kemerdekaan berpikir yang dicitrakan oleh kisah Si Kerbau yang berhasil mengatasi mitos kebodohnya. Meskipun WF didedikasikan untuk anak-anak, namun Ki Dalang tetap berusaha membangun komunikasi simbolik dengan orang-orang tua yang barangkali ikut menikmati pertunjukan WF. Pementasan WF dilakukan di pendapa Ndalem Pertiwi desa Jebugan Karanganyom Klaten dengan dalang Ki H. Purwatjarita.

Pada jenis lakon Wayang Fabel ini, kedudukan dalang sebagai pencipta, penafsir dan penyaji teks cerita. Apa yang dilakukan oleh Ki H. Purwatjarita dapat dilihat dari kiprah Ki Ledjar Subroto dalam Wayang Kancilnya. Ki Ledjar Subroto sebagai pencipta, juga bertindak sebagai dalang Wayang kancil (Soferi 2019). Ki Ledjar Subroto Dalang WF juga berfungsi sebagai prantara antara teks cerita dengan variabel-variabel yang kontekstual. Penyajian WF menggunakan teknik cakapan sekaligus kisah. Oleh karena itu dalang WF juga berkedudukan sebagai narator, yakni pencerita sekaligus sumber cerita. Sebagai informasi tambahan tentang cerita ini, pada teks cerita lain yang terukir pada relief Candi Sojiwan, tokoh Kerbau Lala diperankan oleh kambing jantan bernama Mishaba. Sedangkan harimau diperankan oleh singa. Adapun musang diperankan oleh kera.

Pertunjukan WF tidak menggunakan gamelan sebagai instrumen iringannya. Pertunjukan WF menggunakan efek suara sebagai sarana iringan untuk membangun suasana cerita. Menurut keterangan yang disampaikan oleh Ki Dalang, efek suara yang dipakai adalah hasil olah suara digital yang digarap dan disumbang oleh musisi nasional Chevrina Anayang dan Mohammed Kamga. Disamping itu, sang kreator WF juga merekam suara-suara dari alam untuk menciptakan citra bunyi yang lebih natural seperti suara angin, hujan, dan air mengalir (wawancara, 17/08/2021). Namun, untuk pertunjukan dengan durasi di atas 30 menit, WF menggunakan efek suara yang diambil dan dimainkan dari perangkat alat musik organ.

Pertunjukan WF masih mempertahankan narasi layaknya pertunjukan Wayang Kulit Purwa maupun Wayang Kancil. Pertunjukan WF menghilangkan aturan *pathet* yang mengikat jenis iringan

gamelan seperti dalam pertunjukan wayang konvensional. Sajian WF juga meniadakan segala jenis *sulukan* (lagu yang dinyanyikan dalang). Pertunjukan WF didominasi dengan tuturan bahasa Indonesia dengan tujuan agar dapat dinikmati oleh anak di Indonesia khususnya dan orang tua pada umumnya.

Meskipun dalang WF adalah dalang wayang kulit purwa yang menguasai pakem pertunjukan Wayang Kulit, Ki Dalang mampu menguasai dan menempatkan diri dalam membawakan pertunjukan antara dia sebagai dalang Wayang Kulit Purwa Klasik dan dia sebagai dalang WF. Kematangan Ki Dalang dalam menempatkan dirinya secara kontekstual merupakan hasil pengendapan diri, latihan dan pencarian panjang.

4. Conclusion

Struktur dramatik dalam pementasan WF adalah komponen utama yang merupakan prinsip kesatuan cerita dalam sebuah drama atau *lakon*. Sistematika pembicaraan yang dibangun dalam WF adalah hubungan antara plot dan penokohan. Dengan kata lain, struktur dramatik dalam WF adalah sebuah *lakon* yang merupakan bangunan arsitektural. Didalamnya mengandung komponen-komponen pembentuk kesatuan yang dramatik.

Hal ini berarti bahwa struktur drama sebuah lakon harus utuh. Artinya, bahwa peristiwa yang diceritakan, perilaku, cakapan, peran yang muncul pada tiap-tiap adegan terikat oleh hukum-hukum dramatik. Melalui struktur sebuah lakon, dapat mengungkap pesan atau tema dan amanat yang terkandung didalam cerita tersebut. Begitupun dengan struktur dramatik dalam WF yang tersusun secara utuh dan saling terkait unsur satu dengan unsur yang lainnya.

Wayang Fabel merupakan karya seni yang bersifat antropomorfisme. Cerita dalam WF berisi problematika kehidupan manusia yang dihadirkan dalam persoalan para binatang, baik binatang ternak maupun binatang liar. Disamping itu, WF juga bersifat simbolik sekaligus filosofis. Mengingat bahwa tujuan diciptakan Wayang Kartun Fabel ini adalah untuk tujuan menanamkan nilai moral; budi pekerti dan welas asih. Artinya, selain memiliki fungsi olah seni sebagai sebuah bentuk karya seni, WF memiliki fungsi edukasi, terutama untuk anak-anak.

References

- Agapetus, Elia. 2019. "Pertunjukan Wayang Kancil Gaya Ki Ledjar Subroto." ISI Yogyakarta.
- Agustiningrum, I & Wedawati, M. 2020. "Unsur Antropomorfisme Dalam Film Kungfu Panda 3 Karya Jonathan Aibel Dan Genn Berger." *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA* 3 (2).
- Dietrich, Jhon E. 1955. *Play Direction*. New York: Prentice Hall.
- Hidayanti, et al. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kertas Animasi Hewan Terhadap Kemampuan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII MTs Husnul Khotimah Kampek." *BIP: Jurnal Bahasa Indonesia Prima* 3 (2): 108–19.
- Ismunandar. 1994. *Wayang : Asal-Usul Dan Jenisnya*. Semarang: Dahara Prize.
- Juanda. 2018. "Eksplorasi Nilai Fabel Sebagai Sarana Alternatif Edukasi Siswa." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 18 (2): 294–303.
- Kurniawati, Suci. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III MI Jam'iyatul Khair Ciputat Timur." UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Levitt, Paul M. 1971. *A Structural Approach to The Analysis of Drama*. Paris: The Hague.
- Mulyono. 1978. *Wayang: Asal-Usul, Filsafat Dan Masa Depannya*. Jakarta: Gunung

Agung.

———. 1979. *Simbolisme Dan Mistikisme Dalam Wayang: Sebuah Tinjauan Filosofis*. Jakarta: Gunung Agung.

Nurgiyantoro, B. 2019. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Pursubaryanto, E. 2005. “Wayang Kancil Di Indonesia: Bentuk, Fungsi, Dan Dinamika Kehidupannya.” Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Purwasito, Andrik, and Erwin Kartinawati. 2019. “Wayang Dan Batik Sebagai Wahana Praktek Diplomasi Kebudayaan.” *Kawruh : Journal of Language Education, Literature and Local Culture* 1 (2): 1–11. <https://doi.org/10.32585/kawruh.v1i2.401>.

Saputra, A D, H S Akbariski, U R Putri, and ... 2021. “Sosialisasi Mitigasi Bencana Alam Tsunami Melalui Wayang Fabel Secara Daring Di SD Negeri Rejosari Pada Masa Pandemi.” *Proceedings National ...*, 53–57. <https://103.23.224.239/pkmcenter/article/view/51234>.

Sarumpaet, Riris K. 1977. *Istilah Drama & Teater*. Jakarta: Jurusan Sastra Indonesai, Univ. Indonesia.

Soferi, R. 2019. “Ledjar Subroto: Perjalanan Karier Sebagai Perupa Dan Dalang Wayang Kancil 1947-2017.” Universitas Diponegoro.

Sudjiman, Panuti. 1984. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Gramedia.

Sularto, B. n.d. *Teknik Menulis Lakon*. Jakarta: badan Penerbit Kristen.

Suratno. 2003. “Studi Tentang Lakon Wahyu Dalam Pakeliran Wayang Kulit Purwa Di Surakarta Dalam Satu Dekade Terakhir.” STSI Surakarta.

Wianto, E. 2013. “Objek Kajian Desain Dalam Antropologi: Tinjauan Kehadiran Wayang Kancil Sebagai Perkembangan Etnologi.” *Serat Rupa* 1 (1): 77–92.