

PUNAKAWAN: MENJADI SUBYEK DALAM WACANA
(Kasus Pertunjukan Wayang Kulit)

‘A “culture” is, concretely an open-ended, creative dialogue of sub cultures, of insiders and outsiders of diverse factions. A “language” is the interplay and struggle of regional dialects, professional jargons, generic common places, the speech of different age groups, individuals, and so forth.....’

Mikhail Bakhtin.
(Dikutip dari, Clifford, 1988: hal.46).

Tulisan ini mendiskusikan perihal sebuah bentuk budaya (*cultural form*) berupa pertunjukan wayang kulit, yang dilihat sebagai wacana dalam mana berlangsung proses dialog antara sejumlah suara; antara wayang sebagai teks (*enunciation*) dengan penonton (*reception*). Diilhami oleh saran Keesing (1994) agar antropologi belajar pada Studi Budaya (*Cultural Studies*), diskusi ini bermaksud melukiskan corak ideologi yang termuat dalam bentuk budaya tersebut, serta representasi dari kesadaran penonton untuk menjadi subyek dalam wacana.

Menanggapi krisis representasi yang terjadi dalam lapangan antropologi¹ pada seputar dekade 90-an, Keesing menyarankan; bahwa Antropologi selayaknya belajar dari Studi Budaya (*Cultural Studies*) yang melihat "kebudayaan" sebagai terumbu karang tempat bersembunyi *historical situatedness*, produksi serta kekuatan hegemonik dari makna budaya (*cultural meaning*) dalam konteks struktur internal dan pertentangan "masyarakat". Bahkan, menurut Keesing, interpretasi terhadap kekuatan hegemonik dan

¹ Pada sekitar dekade 90-an, Antropologi dianggap sedang mengalami krisis yang serius (lihat: Clifford, 1994; Marcus dan Fischer, 1986; Borosfky, 1994; Schrag, 1980). Etnografi Malinowskian sebagai model presentasi yang menjadi anutan selama ini, dituduh mengalami bias *otherness* karena otoritas etnografi (*ethnographic authority*) yang sepihak (Clifford, 1988: 18); sedangkan pemahaman mengenai konsep "kebudayaan" tradisi Boasian terjerumus pada penyakit reifikasi dan esensialisme secara berlarut-larut (Keesing, 1994: 303)

produksi makna ini tidak saja perlu diterapkan untuk studi pada komunitas kompleks yang berkelas, melainkan juga pada komunitas *tribal* tanpa pertentangan kelas.

Untuk menjelaskan pandangannya, Keesing menghindari konsep "kebudayaan" (*culture*), dan mengusulkan untuk memilih istilah "budaya" (*cultural*), dengan alasan: Pertama, istilah budaya akan mengangkat produksi dan reproduksi bentuk-bentuk budaya (*cultural forms*)² sebagai permasalahan studi. Dalam hal ini, ia akan menguji cara-cara produksi simbolik sehubungan dengan kekuasaan dan kepentingan serta mencermati apa yang disebut *political economy of knowledge*³. Kedua, konsepsi ini beranggapan bahwa sejumlah elemen tradisi budaya membawa serta kekuatan ideologis. Ketiga, konsepsi ini dimulai dengan anggapan bahwa dalam setiap "komunitas" terdapat sejumlah tradisi sub-dominan dan yang sebagian darinya tersembunyi. Keempat, teori budaya tidak akan beranggapan bahwa: suatu "kebudayaan" sebagai satuan yang terikat yang hanya akan memberi jalan bagi pemahaman lebih rumit tentang interpenetrasi, superimposisi dan gambaran yang terpotong-potong (*pastiche*) (Borofsky, 1994: 309-310).

Data-data lapangan yang digunakan dalam tulisan ini sebagian besar diambil melalui pengamatan pada pertunjukan wayang kulit yang berlangsung di Taman Budaya Surakarta dan beberapa tempat lain, siaran wayang kulit semalam suntuk di beberapa radio di Solo, ditambah dengan sejumlah data tertulis berupa naskah tuntunan pedalangan dan wawancara dengan beberapa informan.

Kebudayaan, Ideologi dan Hegemoni

² Untuk hal yang kurang lebih sama, Comaroff menyebutnya sebagai "ladang budaya" (*cultural field*) (Comaroff, 1991: 27).

³ Dalam rumusan yang agak lebih sederhana bisa disebut sebagai kepentingan-kepentingan yang menyelimuti/termuat dalam produksi simbolik.

Adalah Jean dan John Commaroff (1991), dua antropolog yang terpengaruh oleh tradisi studi budaya, yang membuat penjelasan cukup memadai tentang ideologi dan hegemoni dalam kebudayaan. Penjelasan Jean dan John Commaroff tentang konsep tersebut bertumpu pada pandangan Antonio Gramsci yang membedakan antara kebudayaan, ideologi dan hegemoni. Bagi Gramsci, kebudayaan adalah: *...as an order of values, norms, beliefs, and institutions, being "reflected in.....language" and being also profoundly historical, express a "common conception of the world" embodied in a "cultural-social unity"*⁴. Batasan ini membawa Comaroff pada kesimpulan bahwa konsepsi kebudayaan dari Gramsci merupakan sesuatu totalitas; ia merupakan repertoar dari tingkah laku, simbol dan makna yang dimiliki bersama, dari mana bentuk-bentuk hegemonik tersusun, berkembang atau terkadang ditentang. Atau dengan kata lain, kata Comaroff, kebudayaan merupakan *the historically situated field of signifiers*, baik material maupun simbolik, dimana terjadi dialektika dominasi dan penentangan, pembentukan dan pembubaran konsensus. Jadi, menurut Comaroff, kebudayaan merupakan ruang praktek pemaknaan, landasan semantik tempat manusia berusaha mengkonstruksi dan merepresentasikan dirinya dan orang lain, bahkan masyarakat dan sejarah (Comaroff dan Comaroff, 1991: 21)

Selanjutnya Comaroff juga membuat kesimpulan, bahwa kebudayaan bukanlah sekedar wadah dari pesan-pesan, repertoar tanda yang dipantulkannya pada layar mental yang netral; melainkan merupakan sesuatu yang menyangkut antara bentuk dan isi, tindakan dan gagasan, merupakan hasil kreatifitas sekaligus representasi, dan lebih dari itu

⁴ Dikutip dari: Comaroff dan Comaroff, 1991: 21.

ia juga bersifat *empowered*. Maka, hegemoni dan ideologi menjadi dua konsep penting yang harus dijelaskan di sini.

Ada dua jenis “kendaraan” melalui mana kekuasaan masuk ke dalam kebudayaan. Pertama, kekuasaan (*power*) masuk dalam wujud yang *agentive*, berupa kemampuan seseorang untuk mempengaruhi tindakan dan persepsi orang lain melalui kontrol produksi, sirkulasi dan konsumsi tanda dan obyek, melalui subyektivitas dan realitas⁵. Tetapi kekuasaan bisa juga hadir, atau lebih tepat bersembunyi secara *non-agentive*, dalam kehidupan keseharian, mengisi etika dan estetika, mencapai bidang-bidang transendental dan kekuatan-kekuatan suprahistoris, menjadi “alami” dan “tak-terkatakan” yang tidak akan dengan mudah dipertanyakan, oleh karena seolah kepentingan-kepentingan di dalamnya diperuntukkan bagi seluruh umat manusia, menjadi apa yang disebut hegemoni ataupun ideologi. Hegemoni maupun ideologi terinternalisasi sebagai kendala (*constrain*), kesepakatan maupun sebagai nilai (hal. 22).

Merujuk pada penjelasan dari Bourdieu (1977), Comaroff membuat batasan tentang hegemoni sebagai: “*a conception of the world that is implicitly manifest in art, in law, in economic activity and in all manifestations of individual and collective life*”. Sebagai konsepsi, hegemoni bukanlah semata-mata konsepsi tentang dunia, melainkan konsepsi dominan, suatu ortodoksi yang telah memapankan dirinya sebagai sesuatu yang “secara historis benar” dan secara nyata “universal”. Batasan ini membawa Comaroff pada kesimpulan bahwa hegemoni mengacu pada keteraturan tanda-tanda dan tingkah laku, relasi dan distingsi, yang dianggap sebagai hal lumrah (*take for granted*) dan alami serta diterima menyelimuti dunia dan apapun yang mendiaminya. Dalam pengertian yang lebih

⁵ Penjelasan tentang hal ini, lihat: Weber, 1972: 117.

umum, hegemoni adalah pembentukan kebiasaan (*habit forming*). Oleh karena *power*-nya tersembunyi dalam wilayah kesunyian, hegemoni terjaga dari kesempatan untuk diperdebatkan secara langsung, sehingga orang sering mengatakannya sebagai aksioma (hal. 23).

Manakala hegemoni sudah mulai menjadi sesuatu yang diperdebatkan, ia berubah menjadi ideologi. Untuk yang terakhir ini Comaroff menganut batasan dari Raymond William yang menyatakan: *an articulated system of meanings, values and beliefs of a kind that can be abstracted as (the) 'worldview' of any social grouping*. (hal. 24). Terwujud sebagai manifesto yang eksplisit dan tingkah laku sehari-hari, teks kesadaran diri dan citra spontan, gaya populer dan *platform* politik, pandangan dunia ini, menurut Comaroff, secara internal bisa lebih sistematis atau sebaliknya, lebih kasat mata atau justru amat tersembunyi. Ia menyiapkan skema pengorganisasian bagi produksi simbolik kolektif.

Negara, Raja dan Kesatria: Ideologi-hegemoni dalam Pertunjukan Wayang Kulit

Hampir mustahil, kata Siegel (1987), berbicara mengenai Jawa tanpa menyinggung masalah wayang. Figur-figur dalam wayang telah begitu meresap dalam pikiran orang Jawa sampai pada tingkat yang tidak perlu dipertanyakan lagi, sebagai sumber paling kaya dari metafor dan perumpamaan. Wayang juga mempunyai hubungan erat dengan tingkat bahasa *alus*, atau bahasa Jawa Tinggi (Siegel, 1987: 87).

Wayang kulit bisa disebut sebagai jenis pertunjukan paling kuno di Jawa yang masih hidup secara baik hingga saat sekarang. Keberadaannya telah melampaui kemampuan bertahan negara di mana jenis pertunjukan itu berada. Dugaan-dugaan kasar

berdasar nukilan kakawin Arjuna Wiwaha menyebutkan bahwa, wayang telah ada di Jawa sejak sekitar abad ke IX. Artinya, wayang kulit diperkirakan telah menjadi salah satu tontonan tatkala negeri-negeri di tanah Jawa masih berwujud, atau terdiri dari, kerajaan-kerajaan tradisional agraris kuno. Bahkan spekulasi lain menyatakan bahwa, wayang telah ada di Jawa sejak sekitar abad ke-3 masehi. Prakiraan yang lebih meyakinkan adalah, bahwa pada sekitar abad IX, wayang telah menjadi salah satu jenis pertunjukan yang digemari oleh orang-orang kala itu (Mulyono, 1978: 14-23). Jika -paling tidak yang terakhir ini- benar, artinya wayang telah mampu melampaui perjalanan sejarah yang tidak berlebihan untuk disebut cukup panjang. Tatkala negara tempat wayang berada itu surut, lalu muncul negara baru dan kemudian surut lagi, wayang masih tetap bertahan keberadaannya

Istilah ‘wayang kulit’ pada dasarnya untuk mengacu pada bentuk-bentuk animasi manusia, hewan, alam, peralatan, dan sebagainya, terbuat dari kulit hewan yang dipahat dan diwarnai sedemikian rupa. Untuk selanjutnya, istilah wayang kulit digunakan untuk menyebut pertunjukan yang berpusat pada permainan anak wayang itu. Wayang dimainkan oleh seorang *dalang* yang berperan menyampaikan cerita (*lakon*) menurut alur yang telah menjadi nyaris baku (*pakem*) bersumber pada epos Ramayana dan Mahabarata. Permainan anak wayang diiringi dengan bebunyian dari seperangkat alat musik gamelan yang dimainkan oleh *niyaga* lengkap dengan sejumlah penyanyi wanita (*waranggana*) dan laki-laki (*penggerong*). Lazimnya, pertunjukan wayang kulit diadakan pada malam hari dan berlangsung semalam suntuk. Pertunjukan biasanya diadakan berkaitan dengan upacara-upacara atau perayaan tertentu, seperti perkawinan, khitanan, kelahiran, peringatan haris besar, atau kadang-kadang juga nazar dan ulang tahun suatu organisasi.

“*Swuh rep data pitana. Hanenggih negari pundi ta punika ingkang kaeka adi dasa purwa*”.

(“Sirna rep diam senyap. Ialah negara di manakah yang tercantik dari sepuluh yang pertama”)

“*Eka marang sawiji, adi linangkung, dasa sepuluh purwa marang wiwitan*”.

(“Eka adalah satu, adi lebih, dasa sepuluh purwa adalah permulaan”)

Swuh rep sunyi senyap. Tersebutlah sebuah negara, yang terutama di antara sepuluh pertama. *Eka* berarti satu, *adi* lebih, *dasa* sepuluh, *purwa* berarti permulaan. Rangkaian kata-kata puitis tersusun baku dalam bahasa campuran Jawa Kuno (kawi) dan bahasa *kedaton* itu merupakan sebagian dari *janturan*⁶ pembuka adegan pertama (*jejer kapisan*). Pertunjukan wayang memang selalu dimulai dengan *jejer kapisan* yang berupa adegan pertemuan di sebuah negara. Mula-mula dalang memukulkan *cempala* (alat pemukul kotak) lima kali, gunung (kayon) yang tertancap tegak di tengah *kelir* (layar) dicabut, diangkat cukup tinggi lalu disurutkan sembari digetarkan tiga kali, ditempelkan di bibir kotak dalam posisi seolah dipangku disertai pembacaan mantra, dan akhirnya ditancapkan tegak pada *simpingan* (jajaran wayang yang tidak dimainkan) di sisi kanan *kelir* pada batang pisang bawah.

Berikutnya, dua *parekan/ emban* (dayang istana) ditampilkan berjalan perlahan dari sisi kanan ke kiri, tangan dalam posisi memegang lipatan kain, hingga di batas *simpingan* sisi kiri digerakkan seolah melongok, lalu berbalik dan ditancapkan menghadap ke arah kanan dalam posisi tangan *ngapurancang*⁷, badan condong ke depan, pundak rata. Sesudah

⁶ *Janturan* adalah semacam narasi yang dituturkan oleh dalang dalam intonasi datar dan nada berat untuk memberi gambaran tentang sebuah negara atau suasana yang ditampilkan pada adegan itu. Lebih dari itu, kata-kata pertama berbunyi “inilah” atau “tersebutlah sebuah negeri” dalam *janturan* itu, pada galibnya adalah pernyataan paling dini sekaligus kerangka yang menyiapkan batasan bagi wacana yang akan berlangsung; bahwa ihwal yang sedang atau akan menjadi pokok cerita semalam suntuk berada dalam kerangka wacana negara.

⁷ Tangan kiri menggenggam telapak tangan kanan dan diletakkan di posisi antara dua paha.

itu, dari sisi kanan ditampilkan tokoh raja, (misalnya: Duryudana, Kresna, Puntadewa, Ramadewa atau raja lainnya sesuai dengan negeri yang ditampilkan pada adegan itu) berjalan ke arah kiri ditancapkan menghadap ke kiri pada batang pisang atas -yang digambarkan sebagai duduk di singgasana- setelah itu tangan depan digerakkan dalam gerakan memberi tanda pada ke dua *parekan* agar ke-duanya berpindah ke belakangnya.

Ungkapan yang berbunyi “*hanenggih negari pundi ta*” atau “tersebutlah sebuah negara” merupakan rangkaian kata-kata pembuka yang dituturkan dalam *janturan* adegan *jejer kapisan*. Artinya, pertunjukan wayang kulit dibuka dengan pernyataan, “inilah sebuah negara”. Ihwal negara yang disebutkan dalam *janturan* adegan pertama ini juga menjadi titik berangkat dan pokok dari keseluruhan cerita. Kata-kata pertama berbunyi “inilah” atau “tersebutlah sebuah negeri” dalam *janturan* itu, pada galibnya adalah pernyataan paling dini sekaligus kerangka yang menyiapkan batasan bagi wacana yang akan berlangsung; bahwa ihwal yang sedang atau akan menjadi pokok cerita semalam suntuk berada dalam kerangka wacana negara.

Lakon dalam wayang selalu menceritakan tentang sejumlah negara yang biasanya terlibat konflik berkenaan dengan soal-soal perebutan dan pergantian kekuasaan, perebutan hak atas wilayah, wahyu kerajaan, kelahiran calon raja atau kesatria, dan sebagainya, berserta segala ihwal yang bersangkutan paut dengannya. Dalam wayang, negara dilukiskan dalam gambaran yang serba agung dan digolong-golongkan ke dalam kategori negara *Tanah Jawa* dan negara *Sabrang*, negara yang tergolong baik (*lakon*) dan negara buruk (*musuh*). Pelukisan itu disampaikan bukan saja secara verbal dalam *janturan* melainkan juga melalui serangkaian adegan yang dimainkan.

Sesudah negara, ihwal ke dua yang dinyatakan dalam wayang adalah tentang raja. Pernyataan dan penampakan tentang raja, pertama-tama diungkapkan dalam apa yang disebut *pocapan*⁸.

*Lah sinten ta wau ingkang jumeneng nata hambeg bahu denda nyakrawati? Wenang kinocapa dasanaming sang prabu. Dasa sepuluh, nama wus mastani. Inkang jejuluk Sri Maharaja Prabu Duryudana, inggih prabu Suyudana, Kurupati, Kuruwendra, Jakapitana, Hanggendarisuta, inggih Prabu Tripamangsah, ya Sang Dhastharastraadmaja*⁹

(Nah siapakah gerangan yang berdiri (menjadi) raja dengan penuh senyum memerintah dunia? Jikapun boleh disebut *dasanama* sang raja. Dasa (berarti) sepuluh, nama (berarti) sebutan. Yang berjudul Sri maharaja Prabu Duryudana, juga (disebut) Prabu Suyudana, Kurupati, Kuruwendra, Jakapinata, Hanggendarisuta, juga (disebut) Prabu Tripamangsah, ya Sang Dhastharastra admaja).

“Siapa gerangan yang bertahta *hambeg bahu denda nyakrawati*?”. Kalimat di atas merupakan sebagian *pocapan* dalam mana adegan menampilkan negeri Astina. Raja mula-mula dilukiskan sebagai sosok yang memerintah dengan segala keramahan (*bahu denda nyakrawati*). Setelah itu, satu demi satu tanda-tanda keagungan sang raja disebutkan, antara lain terletak pada jumlah dan makna nama beserta gelar yang disandang, atribut yang dikenakan, cara berperilaku, tingkat bahasa yang digunakan, dan sebagainya.

Gambaran selanjutnya mengenai raja tertuang dalam rangkaian adegan selama pertunjukan. Sebagaimana halnya tentang negara, raja juga digambarkan dengan penuh puja-puji, sebagai serba agung, tinggi, paling sakti, dan sebagainya. Istilah raja disebut

⁸ *Pocapan* pada dasarnya hampir sama dengan, dan merupakan lanjutan dari, *janturan*. Bedanya, *janturan* lazimnya berisi penggambaran tentang negara atau suasana tertentu, sedangkan *pocapan* menggambarkan individu tokoh, seperti raja atau kesatria tertentu, ataupun suasana keadaan emosi dari tokoh tersebut (Sumanto, 1993: 12).. Sebagaimana penggambaran negara melalui *janturan*, dalam *pocapan*, raja digambarkan penuh dengan puja-puji. Puja-puji pertama-tama yang diungkapkan adalah ihwal keagungan raja.

⁹ Dikutip dari, Sukatno, 1993: 3.

dengan ‘*nata*’ yang dalam bahasa sehari-hari berarti ‘menata’ atau ‘mengatur’. Otoritas raja atas aturan tersebut menjadikannya nyaris sebagai personifikasi dari aturan itu sendiri. Keberadaan raja hampir selalu bersamaan dengan berlakunya serangkaian tata aturan yang rumit; terutama dan yang paling mendasar adalah menyangkut tata krama bertingkah laku, termasuk di antaranya tata tingkat bahasa dan gerakan, letak *tanceban* serta kecondongannya, sebutan-sebutan terhadap raja, dan sebagainya. Tata krama seperti itu harus diwujudkan oleh setiap tokoh lain dalam wayang kulit tatkala berhadapan dengan raja, yang hal itu mengarahkan pada suatu struktur yang terdiri atas kedudukan-kedudukan yang sangat bertingkat, dengan posisi paling atas ditempati oleh raja.

Tatkala pertunjukan menginjak waktu kira-kira tengah malam, tampil satu tokoh dalam gambaran: berbadan ramping, tangan depan memegang lipatan (*wiron*) kain, tangan belakang diayunkan pelan, berjalan perlahan gemulai, wajah menunduk dan bersuara amat lembut nyaris menyerupai suara wanita. Dialah Arjuna, atau Permadi, seorang *satria* (kesatria) putra ke-tiga wangsa Pandawa sedang berkelana meninggalkan istana, keluar masuk hutan dan desa-desa.

Kocap kacarita, lampaha satriya panengah Pandawa, sang Danajaya nalika samana ngambah pategalan, akeh wong padesan kang pada hanambut kardi.

(Syahdan diceritakan, perjalanan kesatria tengahan (dari) Pandawa sang Dananjaya kala itu sampai di perladangan, banyak orang pedesaan yang sedang bekerja).

Arjuna atau Permadi yang tampil pada adegan *alas-alasan* hanyalah salah satu contoh untuk menggambarkan hal ketiga dalam pertunjukan wayang kulit, yakni kesatria. Kata ‘satria’ atau ‘kesatria’ sesungguhnya berarti prajurit. Dalam cerita pewayangan kedudukan itu lazim ditempati oleh anak atau saudara laki-laki raja yang berusia relatif

masih muda dengan gelar raden (*rahadiyan*).. Sebagai prajurit, seorang kesatria wajib menegakkan watak-watak tertentu. Ada tiga contoh tokoh kesatria¹⁰ utama yang wataknya layak dijadikan tauladan, yakni: Sumantri di Maespati, Suryaputra di Awangga dan Kumbakarna di Pangebur Gangsa. Ihwal ini termaktub dalam *Serat Tripama*.

“Yogyanira kang para prajurit, lamun bisa sira anulada, duk ing nguni caritane, andel ira sang prabu Sasrabahu in Maespati, aran patih Suwanda, lelabuhanipun, kang ginelung tri prakara, guna kaya purun ingkang den antepi nuhoni trah utama”.....

(“Wahai, engkau para prajurit, bila engkau bisa mencontoh, dahulu kala ceritanya, andalan sang prabu Sasrabahu dari Maespati, bernama patih Suwanda, jasanya, yang diikat tiga perkara, *guna kaya* dan *purun* yang dikukuhinya demi keutamaan”.....)

Sebagai kesatria, Sumantri menyerahkan pengabdianya meliputi tiga hal: *guna* yang (berarti) dapat melaksanakan segala hal dan diusahakan dapat menjadikan keunggulannya; *kaya* (sesungguhnya) tatkala membantu perang ke negeri Magada, dan berhasil memboyong putri domas Citrawati beserta 800 pengiringnya untuk dipersembahkan kepada rajanya dan; *purun*, berani, mau, yang telah dibuktikan ketika berperang melawan raksasa (Rahwana) dari negeri Alengka. Kumbakarna bersedia bangun dari bertapa tidurnya dan memilih mati demi dan atas nama membela negara yang berperang dengan negara lain hanya demi memperebutkan seorang wanita. Sedangkan, Suryaputra memilih berpihak pada Kurawa yang telah memberikan kemuliaan dan derajat tinggi, dan memerangi Pandawa bersama ibu kandungnya karena dianggap telah menyia-nyiakannya semasa masih bayi.

Inti dari watak kesatria utama seorang kesatria adalah meletakkan kesetiaan dan ketaatan pada raja di atas segalanya. Watak itu lalu disebut sebagai watak utama atau

¹⁰ Pelukisan tentang figur kesatria, banyak di antaranya tertuang dalam *lakon*, seperti lakon Kresna Duta,

watak luhur yang kemudian diturunkan dalam sebutan-sebutan yang lebih rinci, seperti: teguh, tulus, berani mati demi membela negara dan raja serta kehormatannya sendiri, jujur, taat, merendahkan diri dan tidak sombong (*watak paramarta*), yang pada pokoknya menerbitkan citra mulia.. Pelukisan tentang watak utama ini kemudian mengisi ruang makna dari kata “kesatria”, sehingga kata itu sendiri mengalami perluasan makna. Kata “satria” atau “kesatria” tidak lagi hanya berarti prajurit, tetapi justru lebih banyak mewakili gambaran tentang watak seperti di atas. Gambaran tipe ideal kesatria seperti di atas pada gilirannya akan menempatkan kesatria sebagai sub-ordinasi yang berfungsi menyangga posisi superior dari raja.

Perihal negara, raja dan kesatria, sesungguhnya bukan merupakan bagian yang paling pokok dari pertunjukan wayang kulit. Sebagai tontonan, wayang kulit berpusat pada cerita dan dramaturgi, yang diyakini oleh kebanyakan orang Jawa mengandung muatan filosofi tentang bagaimana kebenaran, kesucian, kejujuran, mengalahkan angkara murka, kezaliman, dan kerakusan dalam rangkaian cerita yang menghibur. Selain itu, seringkali wayang juga diyakini sebagai ungkapan simbolik tentang pandangan kosmologi Jawa. Ungkapan yang sering dilontarkan pada masa pemerintahan orde baru dan dan hingga sekarang menjadi semacam slogan berkenaan dengan hal ini adalah: ‘wayang sebagai **tontonan** dan **tuntunan**’. Artinya, penonton pergi ke tempat pertunjukan wayang kulit dengan dua kemungkinan tujuan, yakni: untuk melihat, misalnya, bagaimana jalan cerita diikuti sekaligus dinikmati keindahan suara dan permainan anak wayang dari dalang serta lagu-lagu yang ditampilkan. Lebih dari itu, “seharusnya” penonton juga menemukan

“ajaran” dari cerita-cerita, misalnya, Arjuna memperoleh wahyu atau bagaimana kesucian dan kebenaran yang diwakili oleh pendawa mengalahkan kerakusan dan kelicikan Kurawa.

Hampir tidak pernah disadari bahwa, bersamaan dengan digelarnya cerita dengan segala filosofi dan ungkapan simbolik di dalamnya itu, tanpa disadari, sesungguhnya penonton sedang disodori dan menerima sejumlah penanda (*signifiers*) dari *subject of speech* berupa sebuah struktur dunia (imajiner) dengan petanda-petanda (*signified*) yang telah disiapkan. Jika wayang kulit itu sendiri telah menjadi tontonan orang-orang di Jawa sejak berabad-abad yang lampau, maka penerimaan penanda dan petanda tentang struktur dunia itu lalu menjadi sebuah proses pembentukan kebiasaan (*habit forming*). Artinya, di antara keasyikan penonton larut dalam dramaturgi dan alur cerita, mereka diam-diam sedang menyusun konsepsi tentang dunia yang kelak akan menjadi dominan; suatu ortodoksi yang memapankan dirinya bahwa sebuah dunia yang diniscayakan berupa negara-negara dengan strukturnya yang tertentu. Struktur tersebut adalah: raja dengan segala tanda kebesarannya menempati posisi amat superior oleh karena disangga oleh kesatria melalui sifat-sifat utama yang wajib ditegakkan. Struktur seperti itu dianggap “secara historis benar” dan secara nyata “universal”. Keteraturan tanda-tanda dan tingkah laku, relasi dan distingsi seperti itu lalu dianggap sebagai hal lumrah (*take for granted*) dan alami serta diterima menyelimuti dunia dan apapun yang mendiaminya. Ia lalu mengendap dan tersembunyi dalam wilayah kesunyia sehingga terjaga dari kesempatan untuk diperdebatkan secara langsung, bahkan menjadi semacam aksioma..

Sesudah disodori perihal struktur dunia, penonton lalu diarahkan untuk menyerap dan bertindak mengikuti sifat-sifat utama kesatria, dalam rumusan retorika teguh, tulus, berani mati demi membela negara dan raja serta kehormatannya sendiri, jujur, taat,

merendahkan diri dan tidak sombong (*watak paramarta*). Tatkala cara pandang itu, bahwa raja secara alamiah memiliki posisi superior dalam negara, masuk dalam ruang kesadaran penonton, dan bahwa orang (penonton wayang) secara imajinatif diarahkan untuk mengikuti sifat-sifat seorang kesatria, yang dengan sifat kesatriaannya menempati posisi sebagai penyangga bagi kedudukan raja; maka pada saat itu sesungguhnya secara kognitif penonton wayang sedang menempatkan diri pada posisi sub-ordinat. Cara pandang seperti ini menjadi titik berangkat bagi proses penguasaan kognitif terhadap penonton wayang

Menjadi Subyek Dalam Wacana

Ideologi merupakan milik kelompok dominan. Wayang kulit memang menjadi tempat perancangan dan bersembunyi bagi “ajaran-ajaran” hegemonik tentang sebuah struktur dunia yang serba elit dalam wilayah-wilayahnya yang paling senyap. Tetapi, kata Bakhtin (1981), kata-kata merupakan situs bagi konflik, karena sebagai tanda ia telah digunakan dalam berbagai situasi dan konteks yang tidak saja berbeda, tetapi juga sering kali berlawanan. Makna dari tanda seringkali kehilangan batasan dan determinasinya, dan bahkan kemudian menjadi arena wacana budaya (*cultural discourse*) dan adu kekuatan sosial (*social force*)¹¹. Risalah Bakhtin itu pada galibnya menyangkut perihal kesadaran (*consciousness*) yang membawa kita pada konsep subyektivitas (*subjectivity*)¹² yang

¹¹ Dikutip dari: Buchbinder, 1991: 111-112; Lihat juga: Eagleton, 1983: 117.

¹² Istilah ‘subyektivitas’ merupakan peng-indonesiaan dari istilah bahasa Inggris *subjectivity*. Konsep subyektivitas terbit sebagai akibat dari perhatian yang secara khusus diberikan oleh Benveniste pada sekelompok kata yang tidak menemukan maknanya pada tingkat abstrak atau tingkat sistem bahasa, seperti: “aku”, “kau”. “di sini”, “di sana”, kapan”, dan sebagainya. Pada pokoknya, Benveniste berpendirian bahwa sementara sistem bahasa tidak memiliki subyek, wacana selalu mengacu kembali para pengujarnya melalui sejumlah kata ganti. Peristiwa selalu terkait dengan orang yang berbicara. (Dikutip dari: Silverman, 1983: 196)

dikembangkan oleh Emile Benveniste (1983) berlandaskan pada pandangan Lacan tentang kesadaran diri (*self consciousness*).

Bagi Benveniste, wacana selalu melibatkan “pertentangan” penanda linguistik “Aku” dan “kau” sebagai representasi ideal, dan dengan mana subyek menemukan dirinya. Penanda-penanda (*signifiers*) semacam “aku”, “kau”, “di sini”, “kapan”, dan sebagainya pada sebuah kalimat, tidak memiliki petanda (*signified*) yang pasti, bersifat tak teramalkan dan baru menemukan maknanya pada dataran wacana¹³. Sedangkan, subyektivitas menemukan lokusnya pada kata ganti “aku” itu sendiri yang memperoleh nilainya dari “kau”.

*‘I signifies “the person who is uttering the present instance of the discourse containing I.”...I can only be identified by instance of discourse contains it and by that alone. It has no value except...in the act of speaking in which it is uttered. There is thus a combined double instance in the process: the instance of I as referent the instance of the discourse containing I as the referee. The definition can now be stated precisely: I is “the individual who utters the present instance of the discourse containing the linguistic instance I’.*¹⁴

Pertunjukan wayang adalah teks yang di dalamnya terdapat subyek pembicaraan (*subject of speech*) tentang struktur dunia: negara, raja dan kesatria yang elit, sebagai representasi dari ‘Aku’, subyek yang berbicara (*speaking subject*). Tetapi, seperti kata Benveniste, ‘Aku’ itu hanya akan menemukan lokusnya ketika di sana ada pelaku lain yang bertindak sebagai ‘kau’. Sebaliknya ‘kau’ itu sendiri pada saatnya akan mendapatkan giliran untuk bertindak sebagai ‘aku’.

Penonton wayang kulit *notabene* hanyalah orang-orang biasa (*common people/lay man*) yang tidak ada dalam pelukisan cerita wayang, dan hanya menjadi sasaran bidik bagi

¹³ Istilah wacana (*discourse*) ini digunakan di sana-sini diseluruh tubuh teks dengan batasan secara luas sebagai setiap ujaran dan tulisan sosial dengan pra-syarat adanya dialog (MacDonell1986: 1-3) ataupun sebagai tindakan-tindakan yang secara sistematis membentuk obyek dari apa yang dibicarakan (Sarup, 1993:64).

“ajaran” yang bersembunyi dibalik impresi konflik alur cerita dan muatan filosofi. Tetapi, sebagai ‘kau’ dari teks¹⁵, penonton ternyata tidak serta merta menyetujui petanda-petanda yang ditawarkan serta apa yang ditandai (*to be signified*) oleh subyek yang berbicara dalam teks itu. Mereka memiliki caranya sendiri yang “berbeda” dari apa yang telah disiapkan oleh adegan “baku” guna melakukan kontrol terhadap makna budaya dalam mana keteraturan diciptakan dan kekuasaan diberi pembenaran.

Di antara rangkaian adegan yang bercerita tentang, dan berkenaan dengan, negara, ada beberapa segmen yang bisa dikatakan sebagai penyebalan sementara dari plot cerita, yaitu *limbukan* dan *goro-goro*. Adegan-adegan tersebut menampilkan para tokoh *punakawan*, Limbuk dan Cangik pada adegan *limbukan*, dan Semar, Gareng, Petruk dan Bagong pada adegan *goro-goro*¹⁶. Figur para tokoh dalam adegan tersebut juga menyebel dari karakter para tokoh dalam adegan baku. Dikatakan menyebel dari plot pokok oleh karena, isi dari adegan-adegan tersebut tidak tersambung dengan keseluruhan bagian cerita. Selain itu, para tokoh maupun ceritanya diduga merupakan rekaan asli Jawa yang tidak ditemukan dalam epos Ramayana maupun Mahabarata sebagai sumber repertoar wayang kulit.

Pada segmen *goro-goro* maupun *limbukan*, untuk sementara pertunjukan diisi dengan adegan yang tidak bercerita tentang negara dengan para pelaku elit. Mereka digantikan oleh para tokoh dari kalangan orang biasa, yang berbicara dalam bahasa *ngoko lugu* mengenai hal-hal keseharian, serta lebih banyak berusaha membuat lelucon tentang apa saja. Serta merta pertunjukan seolah berbalik dan menghadap ke arah penonton untuk

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Teks, meminjam batasan Ricoeur, adalah setiap wacana yang diabadikan dengan tulisan (*fixed*). Sehingga penjelasan tentang teks harus dimulai dengan diskusi mengenai wacana (*discourse*)(Ricoeur, 1985:145).

saling berdialog. Gamelan iringan yang semula berperan mengiringi gerak wayang atau menciptakan nuansa suasana tertentu untuk memberi ilustrasi adegan, pada adegan ini menjadi semacam pertunjukan sendiri yang disajikan langsung, berhadapan dengan, serta ditujukan pada penonton

Di kalangan pelaku pertunjukan maupun penonton kerap didengungkan bahwa, wayang kulit adalah pertunjukan yang sarat dengan ajaran filosofi tempat orang Jawa bercermin tentang hidup. Ajaran-ajaran itu terlukis dalam tubuh cerita, karakter tokoh, dialog dan serangkaian simbol-simbol dalam adegan-adegan baku; sehingga, menonton wayang kulit seringkali dianggap menjadi salah satu kegiatan belajar menemukan kesejatan hidup. Pada kenyataannya, penonton justru menempatkan klimax dari pertunjukan pada adegan-adegan *goro-goro* yang menampilkan tokoh *punakawan*, yang konon tidak filosofis, hanya lucu, bahkan seringkali mengarah pada porno dan vulgar serta hanya merupakan selingan sementara yang menyebel dari plot. Pada kenyataannya, adegan-adegan seperti itu justru merupakan bagian yang paling ditunggu, diperhatikan, disenangi oleh penonton. Dalam pertunjukan-pertunjukan, sebagian besar penonton biasanya akan segera bubar meninggalkan pertunjukan tatkala adegan *goro-goro* usai. Kemampuan dalang dalam “mengolah” adegan-adegan itu juga menjadi bagian amat penting bagi popularitas dalang di mata penonton. Dalang-dalang yang memiliki kemampuan menampilkan adegan-adegan secara lucu, menghibur disertai banyak variasi lagu, umumnya merupakan dalang yang banyak ditonton. Akibatnya, paling tidak dalam beberapa dekade terakhir, porsi waktu untuk adegan-adegan yang menampilkan para tokoh *punakawan* bertambah secara signifikan.

¹⁶ Sebenarnya ada beberapa tokoh lain yang termasuk kategori mereka, namun tidak selalu tampil dalam

Pilihan penonton terhadap adegan-adegan semacam *goro-goro* dan *limbukan* menjadi klimaks pertunjukan, dalam kerangka analisis ini, menjadi jalan awal untuk menentukan sendiri petanda yang penandanya yang disodorkan oleh teks. Pada adegan-adegan tersebut, mereka memperoleh ruang untuk tampil menjadi “Aku”. Mereka memilih adegan yang menampilkan tokoh-tokoh dengan ciri-ciri fisik yang berkelainan, berdialog tentang hal-hal keseharian dalam bahasa *ngoko andap* sebagaimana bahasa sehari-hari, dan lucu. Melalui tokoh *punakawan* dan subyek pembicaraan pada adegan itu, penonton menemukan representasi ideal untuk tampil menjadi “*speaking subject*” di antara wacana tentang negara. Di sela-sela teks yang menyodorkan wacana tentang negara dengan petanda dan penanda yang telah disiapkan, mereka tampil menjadi “Aku” dalam wacana. Mereka secara langsung memberi komentar atau bahkan disebut namanya, dengan cara meminta *gending* melalui secarik kertas misalnya, di antara pembicaraan-pembicaraan serba besar, bahkan menyikapi persoalan-persoalan besar dan formal dari adegan “baku”, menurut pandangan dunianya sendiri serta menjadikannya sekedar sebagai lelucon.

Dalam dua dekade terakhir, terdapat kecenderungan yang nyata bahwa dalam pertunjukan wayang kulit adegan yang *limbukan* dan *goro-goro* memperoleh porsi waktu lebih banyak. Adegan *limbukan* bisa memakan waktu lebih dari setengah jam dan adegan *goro-goro* sampai satu setengah jam. Sementara itu, alat musik modern dengan lagu-lagu dan cara penampilan modern, seperti langgam Jawa, keroncong, dangdut, bahkan musik rock telah pula banyak diselipkan dalam adegan-adegan itu. Bahkan, ciri *punokawan* yaitu berbicara dalam bahasa *ngoko andap* dan tentang hal keseharian, mempengaruhi adegan baku. Seorang dalang saat memainkan tokoh raja atau lainnya, yang menurut pakem harus

setiap pertunjukan. Mereka adalah: Togog, Sorowita, dan Cantrik.

berbicara tentang hal-ihwal kenegaraan dan dalam bahasa *kedaton* yang amat formal, tiba-tiba bisa saja berbicara dalam bahasa ngoko dan tentang keseharian sehingga menerbitkan kelucuan. Jika perihal penentuan tanda dan makna diibaratkan sebagai proses tawar-menawar, maka yang terjadi pada kasus ini sesungguhnya adalah: bahwa posisi tawar-menawar dari kaum *cammon people* dalam wacana pertunjukan wayang kulit sedang memperoleh “kemenangan”. Mereka memilih penanda dan menentukan petandanya sendiri untuk merepresentasikan diri menjadi subyek dalam wacana.

Dalam rumusan kalimat yang agak kompak, bisa dikatakan bahwa: Wayang merupakan sebuah *cultural form* sebagai terumbu karang tempat bersembunyi dan perancangan kekuasaan hegemonik dan ideologis tentang posisi, sifat dan ciri raja yang disangga dengan tata aturan dan posisi kesatria. Tetapi, kekuasaan hegemonik seperti itu mendapatkan penentangan dari suara penonton (orang biasa) dengan atau melalui adegan-adegan yang menampilkan para tokoh *punakawan*. Melalui adegan dan para tokoh ini pula, penonton menemukan ruang untuk tampil menjadi subyek (“Aku”) dalam wacana yang berbicara tentang negara.

BIBLIOGRAFI

Clifford, James

1988 *Predicament of Culture*. Cambridge, Massachusetts, London: Harvard University Press.

Clifford, James dan George E. Marcus

1986 *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.

Comaroff, Jean dan John

1991 *Of Revelation and Revolution*. Chicago, London: University of Chacago Press.

Denzin, Norman K. dan Yvonna S. Lincoln (ed).

1994 *Handbook of Qualitative Research*. London, New Delhi: Sage Publications

Eagelton, Terry

1983 *Literary Theory: An Introduction*. Oxford: Blackwell.

Hazeu

1979 *Kawruh Asalipun Ringgit Sarta Gegepokanipun Kaliyan Agami ing Jaman Kino*. (Alih aksara oleh: Sumarsono. Alih bahasa oleh: Harjana HP). Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.

Keesing, Roger M.

1994 "Theories of Culture Revisited", dalam Robert Borofsky, (ed.). *Assesing Cultural Anthropology*. New York: Mc Graw-Hill, Inc, hal. 301-312.

Kurzweil, Edith

1980 *The Age of Structuralism*. New York: Columbia University Press.

Littlejohn, Stephen W.

1992 *Theories of Human Communication*. California: Wadsworth Publishing Company.

MacDonell, Diane

1986 *Theories of Discourse*. Oxford: Basil Blackwell Inc.

Marcus, George E. dan Michael M. J. Fischer

1986 *Anthropology as Cultural Critique*. Chicago dan London: The University of Chicago Press.

Mulyono, Sri

1978 *Apa dan Siapa Semar*. Jakarta: Gunung Agung

1978 *Tripama, Watak Satria dan Sastra Jendra*. Jakarta: Gunung Agung.

1989 *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang*. Jakarta: CV. Haji Masagung.

O'Sullivan, Tim, John Hartley, Danny Saunders, Martin Montgomery dan John Fiske.

1994 *Key Concepts in Communication and Cultural Studies*. London dan New York: Routledge

Ricoeur, Paul

1976 *Intepretation Theory: Discourse and the Surplus of Meaning*. Texas: Texas Cristian University Press.

1985 *Hermeneutics and the Human Sciences* (ed. dan terjemahan oleh: John B. Thomson). London: Cambridge University Press.

Said, RM.

1958 *Bauwarna Wajang: Wewaton Kawruh Bab Wajang*. Yogyakarta: PT. Pertjetakan Republik Indonesia.

Sarup, Madan

1988 *Post-structuralism and Post-modernism*. Athens: University of Georgia press.

Schrag, Calvin O.

1980 *Radical reflection*. Indiana: Purdue University Press.

Siegel, James T.

1986 *Solo in the New Order*. Princeton: Princeton University Press.

Silverman, Kaja

1983 *The Subject of Semiotics*. New York, Oxford: Oxford University Press

Sukatno, Anom

1993 *Janturan lan Pocapan Ringgit Purwa*. Surakarta: Cendrawasih.

Sumanto

1993 "Janturan dan Pocapan Gaya Surakarta: Sebuah Tinjauan Tekstual". Laporan Penelitian (tidak diterbitkan).

Weber, Max

1972 *Basic Concepts in Sociology*. Terjemahan oleh: H.P. Secher. New Jersey: The Citadel Press.