

NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER KEPEMIMPINAN DALAM LAKON WAHYU MAKUTHARAMA GAYA MANGKUNEGARAN (ANALISIS STRUKTURALISME LÉVI STRAUSS)

Eko Prasetyo¹

¹STIAB Smaratingga, Kaligentong, Kec. Gladagsari, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah
Email : ekoprast0684@gmail.com

Abstrak: Artikel ini membahas tentang nilai-nilai Pendidikan karakter kepemimpinan dalam lakon wayang Wahyu Makutharama gaya Mangkunegaran. Lakon Wahyu Makutharama mengisahkan perjalanan Arjuna dengan laku tertentu yang dijalankannya, akhirnya mendapatkan anugerah berupa ajaran *Hasthabrata*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap struktur lakon Wahyu Makutharama. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis Strukturalisme Lévi-Strauss. Hasil penelitian ini menunjukkan dalam lakon lakon Wahyu Makutharama terdapat dua nilai pendidikan. Pertama; lakon wayang Wahyu Makutharama menggambarkan adanya pertentangan dua pihak yang bersifat oposisi biner. Pertentangan oposisi biner tersebut tergambar pada tokoh yang berusaha mencari Wahyu Makutharama yaitu Arjuna dan Duryudana. Arjuna berusaha sendiri dengan cara melakukan laku prihatin, bertapa, dan berbuat kebaikan. Duryudana berusaha dengan cara mengutus bawahannya dengan cara kekerasan. Hasilnya, Arjuna yang berhasil mendapatkan Wahyu Makutharama. Kedua; inti dari lakon lakon Wahyu Makutharama adalah ajaran *Hasthabrata*. *Hastha* artinya delapan, *brata* artinya laku. Laku delapan yang hendaknya dijalankan oleh seorang pemimpin adalah meneladani karakter matahari yang menepati janji, bulan yang menerangi dan menyejukkan, bintang yang menjadi penunjuk arah, mendung yang memberikan pengharapan, bumi yang selalu memberi, samudra yang mampu menampung apa saja, api yang adil, dan angin yang dapat menjangkau seluruh rakyatnya.

Kata Kunci: Karakter Kepemimpinan, Wahyu Makutharama, Gaya Mangkunegaran

PENDAHULUAN

Pura Mangkunegaran adalah kadipaten pecahan Mataram yang didirikan oleh KGPAA Mangkunagara I melalui Perjanjian Salatiga tahun 1757 (Siswokratono, 2006:37; 296). Pura Mangkunegaran mengalami puncak kejayaan pada saat diperintah oleh KGPAA Mangkunagara IV (Siswokratono, 2006:291-296). Setiap pemimpin di Mangkunegaran menanamkan nilai-nilai dan ideologinya untuk mempertahankan kekuasaan dan mengatur para punggawa serta rakyatnya. Misalnya, KGPAA Mangkunagara I melalui semboyan *tijitibeh* atau *mati siji mati kabeh, mukti siji mukti*

kabeh berusaha menanamkan doktrin kesetiiaan dan solidaritas kepada para pengikutnya dalam berusaha memperoleh kekuasaan.

KGPAA Mangkunagara IV sebagai salah satu penerus KGPAA Mangkunagara I, juga membangun identitas kebudayaan Mangkunegaran melalui pembangunan infrastruktur dan penciptaan beberapa karya seni seperti wayang, tari, hingga gaya berpakaian. KGPAA Mangkunagara IV juga menciptaka karya-karya sastra yang berisi ajaran spiritualitas, kedisiplinan, sopan santun dalam pergaulanajaran, tanggung jawab, etika

suami-istri, ajaran mencari menantu, hingga ajaran untuk percaya pada tuah cerita wayang. Semua ajarannya tersebut tertanam hingga generasi setelahnya (Siswokratono, 2006:291-296).

KGPAA Mangkunagara VII (1916-1944) adalah penguasa Pura Mangkunagaran yang dianggap berpandangan modern pada zamannya. Beberapa lembaga seperti *Cultuur-Wijsgeerige Studiekring* (Lingkar Studi Filosofi Budaya), *Java Institut* (Lembaga Kebudayaan Jawa), dan *Solosche Radio Vereniging* telah didirikan. KGPAA Mangkunagara VII juga mendirikan sekolah dalang yang bernama *Pasinaon Dalang ing Mangkunagaran* atau PDMn pada tahun 1931. Pendirian PDMn dikatakan merupakan reaksi atas didirikannya sekolah dalang *Padhasuka* oleh Karaton Kasunanan Surakarta Hadiningrat pada tahun 1923 (Gronendael, 1987:53-54). Pendirian PDMn dapat dikatakan sebagai upaya legitimasi kekuasaan di bidang seni budaya.

Pendidikan di PDMn dirancang selama tiga tahun yaitu tingkat *Purwawarana*, *Madyawarana*, dan *Wasanawarana*. Materi yang diajarkan pada tingkat *Purwawarana* adalah Lakon Wahyu Makutharama, pada tingkat *Madyawarana* adalah Lakon Arjuna Wiwaha, dan pada tingkat *Wasanawarana* adalah Lakon Kangsa Adu Jago (Wawancara Hali Jarwo Sularso, 26 Oktober 2022). Naskah dan *caking pakeliran* materi pembelajaran di PDMn disusun oleh Wignyo Soetarno atas prakarsa dan arahan dari KGPAA Mangkunagara VII (Sugimo, 2018:64). Lakon-lakon yang dipilih sebagai materi pembelajaran di PDMn memiliki tema yang serupa yaitu

menceritakan perjalanan seorang tokoh ksatria yang menjalankan *tapa brata* dan mendapatkan suatu anugerah. Pendidikan yang berjalan di PDMn saat ini adalah tingkat *Purwawarana* sehingga naskah yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah lakon Wahyu Makutharama.

Lakon Wahyu Makutharama mengisahkan perjalanan Arjuna yang atas laku tertentu yang dijalankan akhirnya mendapatkan anugerah berupa ajaran *Hashtabrata*. Pemilihan lakon Wahyu Makutharama dan lakon-lakon lain dengan tema serupa sebagai media pembelajaran di PDMn tentu memiliki tujuan. Lakon Wahyu Makutharama kiranya merepresentasikan pandangan hidup para penguasa Pura Mangkunagaran terutama KGPAA Mangkunagara VII sebagai inisiatornya. Pesan apa saja yang terkandung dalam lakon Wahyu Makutharama sebagai representasi ideologi Pura Mangkunagaran kiranya menarik untuk dikaji. Penggalan pesan tersebut dalam tulisan sederhana ini diungkap menggunakan paradigma strukturalisme Lévi-Strauss.

METODE

Pura Mangkunagaran adalah kadipaten pecahan Mataram yang didirikan oleh KGPAA Mangkunagara I melalui Perjanjian Salatiga tahun 1757 (Siswokratono, 2006:37; 296). Pura Mangkunagaran mengalami puncak kejayaan pada saat diperintah oleh KGPAA Mangkunagara IV (Siswokratono, 2006:291-296). Setiap pemimpin di Mangkunegaran menanamkan nilai-nilai dan ideologinya untuk mempertahankan kekuasaan dan mengatur para punggawa serta rakyatnya. Misalnya, KGPAA

Mangkunagara I melalui semboyan *tijitibeh* atau *mati siji mati kabeh, mukti siji mukti kabeh* berusaha menanamkan doktrin kesetiiaan dan solidaritas kepada para pengikutnya dalam berusaha memperoleh kekuasaan.

KGPAA Mangkunagara IV sebagai salah satu penerus KGPAA Mangkunagara I, juga membangun identitas kebudayaan Mangkunagaran melalui pembangunan infrastruktur dan penciptaan beberapa karya seni seperti wayang, tari, hingga gaya berpakaian. KGPAA Mangkunagara IV juga menciptaka karya-karya sastra yang berisi ajaran spiritualitas, kedisiplinan, sopan santun dalam pergaulanajaran, tanggung jawab, etika suami-istri, ajaran mencari menantu, hingga ajaran untuk percaya pada tuah cerita wayang. Semua ajarannya tersebut tertanam hingga generasi setelahnya (Siswokartono, 2006:291-296).

KGPAA Mangkunagara VII (1916-1944) adalah penguasa Pura Mangkunagaran yang dianggap berpandangan modern pada zamannya. Beberapa lembaga seperti *Cultuur-Wijsgeerige Studiekring* (Lingkar Studi Filosofi Budaya), *Java Institut* (Lembaga Kebudayaan Jawa), dan *Solosche Radio Vereniging* telah didirikan. KGPAA Mangkunagara VII juga mendirikan sekolah dalang yang bernama *Pasinaon Dalang ing Mangkunagaran* atau PDMn pada tahun 1931. Pendirian PDMn dikatakan merupakan reaksi atas didirikannya sekolah dalang *Padhasuka* oleh Karaton Kasunanan Surakarta Hadiningrat pada tahun 1923 (Gronendael, 1987:53-54). Pendirian PDMn dapat dikatakan sebagai

upaya legitimasi kekuasaan di bidang seni budaya.

Pendidikan di PDMn dirancang selama tiga tahun yaitu tingkat *Purwawarana*, *Madyawarana*, dan *Wasanawarana*. Materi yang diajarkan pada tingkat *Purwawarana* adalah Lakon Wahyu Makutharama, pada tingkat *Madyawarana* adalah Lakon Arjuna Wiwaha, dan pada tingkat *Wasanawarana* adalah Lakon Kangsa Adu Jago (Wawancara Hali Jarwo Sularso, 26 Oktober 2022). Naskah dan *caking pakeliran* materi pembelajaran di PDMn disusun oleh Wignyo Soetarno atas prakarsa dan arahan dari KGPAA Mangkunagara VII (Sugimo, 2018:64). Lakon-lakon yang dipilih sebagai materi pembelajaran di PDMn memiliki tema yang serupa yaitu menceritakan perjalanan seorang tokoh ksatria yang menjalankan *tapa brata* dan mendapatkan suatu anugerah. Pendidikan yang berjalan di PDMn saat ini adalah tingkat *Purwawarana* sehingga naskah yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah lakon Wahyu Makutharama.

Lakon Wahyu Makutharama mengisahkan perjalanan Arjuna yang atas laku tertentu yang dijalankan akhirnya mendapatkan anugerah berupa ajaran *Hashtabrata*. Pemilihan lakon Wahyu Makutharama dan lakon-lakon lain dengan tema serupa sebagai media pembelajaran di PDMn tentu memiliki tujuan. Lakon Wahyu Makutharama kiranya merepresentasikan pandangan hidup para penguasa Pura Mangkunagaran terutama KGPAA Mangkunagara VII sebagai inisiatornya. Pesan apa saja yang terkandung dalam lakon Wahyu Makutharama sebagai representasi ideologi Pura Mangkunagaran

kiranya menarik untuk dikaji. Penggalan pesan tersebut dalam tulisan sederhana ini diungkap menggunakan paradigma strukturalisme Lévi-Strauss.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Sinopsis Lakon Wahyu Makutharama

Data primer atau objek material yang dianalisis dalam penelitian ini adalah naskah *Wahyu Pakem Makutharama* karya Ki Ng. Wignyosoetarno atas arahan KGPAA Mangkunagara VII yang terbit tahun 1996. Naskah tersebut diringkas dan dijadikan kerangka cerita atau *balungan lakon* sebagai berikut.

Jejer Praja Ngastina. Tokoh yang tampil adalah Duryudana, Druna, Sengkuni, dan Karna. Duryudana mendengar kabar bahwa ada seorang resi bernama Kesawasidhi yang tinggal di gunung Swelagiri atau Kutharunggu akan mengajarkan pengetahuan dari Prabu Ramadewa. Siapaun yang mendapatkan wejangan tersebut akan dapat menurunkan *ratu pakuningrat*. Duryudana memerintahkan Karna dan para Korawa untuk datang ke Swelagiri melihat apakah kabar tersebut benar adanya.

Paseban Jaba. Tokoh yang tampil adalah Sengkuni, Karna, Dursasana, Kartamarma, Citraksa, dan Citraksi. Karna dan Sengkuni memerintahkan para Korawa dan prajurit negara Ngastina untuk ikut berangkat ke Swelagiri.

Adegan Wana Duryapura. Tokoh yang tampil adalah Hanoman, Liman Situbanda, Nagakwara, dan Garudha Mahambira. Hanoman bersama dengan para murid Dewa Bayu tersebut diperintah oleh Resi

Kesawasidhi untuk menjaga keadaan di sekitar gunung Swelagiri. Tidak berselang lama, Karna dan Sengkuni datang. Karna meminta kepada Hanoman untuk bersedia mempertemukannya dengan Resi Kesawasidhi. Hanoman menolak sehingga Karna merasa tersinggung dan akhirnya terjadi pertempuran. Kartamarma berperang melawan Hanoman, Citraksa melawan Liman Situbanda, Citraksi melawan Nagakwara, dan Dursasana melawan garudha Mahambira. Para Korawa kalah dan mundur. Karna dengan marah maju membawa senjata panah andalan Kyai Wijayandanu. Panah dilepaskan dari busur dapat ditangkap oleh Hanoman dan dibawa pergi. Karna sedih karena kehilangan senjatanya.

Adegan Pratapan Candramanik.

Tokoh yang tampil adalah Begawan Kuntawibisana dan anaknya yang bernama Bisawarna. Bisawarna barusaja dilantik menjadi raja di Singgelapura dan memohon nasehat agar dapat memerintah kerajaannya dengan baik. Begawan Kuntawibisana meminta Bisawarna untuk belajar kepada para Pandhawa yang kebijaksanaannya bagaikan Prabu Rama. Bisawarna setelah menerima nasehat kemudian berpamitan. Tidak berselang lama Kumbakarna yang telah menjadi roh datang menemui Begawan Kuntawibisana. Kumbakarna bercerita bahwa telah lama menjadi roh gentayangan. Ia meminta saran kepada Begawan Kuntawibisana agar segera menemukann jalan menuju swargaloka. Begawan Kuntawibisana menyarankan agar Kumbakarna pergi ke hutan Duryapura. Apabila bertemu dengan seseorang berbadan besar dan gagah bernama Wrekodara maka akan menemukan jalan menuju swarga.

Kumbakarna berpamitan. Sepeninggal Kumbakarna, Begawan Kuntawibisana melakukan samadi mengeluarkan hawa nafsu berupa raksasa bernama Kalapita, Kaladahana, Kalabantala, dan Kalatirta sehingga akhirnya mencapai muksa.

Adegan Arjuna ing Wana. Tokoh yang tampil adalah Arjuna, Semar, Gareng, dan Petruk. Arjuna menyampaikan bahwa ia diperintah oleh Abyasa untuk mencari Wahyu Makutharama. Semar memberi nasehat agar Arjuna selalu *heneng, hening, eling, awas, lan waspada*, artinya selalu berlaku bijaksana dan menjaga kesucian pikiran serta perilaku. Arjuna di perjalanan bertemu dengan para raksasa yang berasal dari nafsu Begawan Kuntawibisana. Para raksasa menyerang Arjuna tetapi dapat dikalahkan. Setelah Arjuna mengalahkan para raksasa, ia sesumbar sebagai *satriya lelananging jagad*. Bathara Guru yang mendengar sesumbar Arjuna kemudian merasuki tubuh salah satu raksasa dan menyerang Arjuna. Arjuna terbunuh. Melihat kondisi seperti itu, Semar menghadapi raksasa tersebut. Bathara Guru keluar dari tubuh raksasa dan kembali ke kayangan. Semar mengejanya. Sesampainya di kayangan, Semar di tenangkan oleh Naradha. Semar menanyakan mengapa Arjuna di bunuh oleh Bathara Guru. Resi Naradha menjelaskan bahwa para dewa berharap agar Arjuna dapat menjadi wadah bagi Wahyu Makutharama. Oleh karena itu, tidak patut apabila masih suka menyombongkan diri dengan sesumbar sebagai *satriya lelananging jagad*. Seseorang yang akan mencari anugerah hendaknya selalu berperilaku bijaksana dan rendah hati. Arjuna

akhirnya dihidupkan dan melanjutkan perjalanan.

Adegan Kasatriyan Madukara. Tokoh yang tampil adalah Sumbadra, Srikandhi, Larasati, dan Sulastri. Sumbadra bersedih karena sudah beberapa waktu Arjuna pergi dan belum diketahui berada di mana. Sumbadra mengatakan kepada Srikandhi akan bersamadi. Selang beberapa saat, Srikandhi kaget saat mengetahui bahwa ternyata Sumbadra pergi dari Kasatriyan Madukara. Srikandhi pergi ke Amarta hendak melaporkan kepada Prabu Puntadewa.

Di perjalanan, Sumbadra bertemu dengan Resi Naradha. Sumbadra diminta untuk kembali ke Madukara. Sumbadra bersumpah tidak akan kembali jika belum bertemu dengan Arjuna. Resi Naradha merasa kasihan dan memberikan hadiah berupa *kawaca* atau baju zirah. Setelah di pakai, Sumbadra menjadi seperti seorang pemuda yang tampan. Sumbadra oleh Resi Naradha diberi nama samara Bambang Sintawaka. Resi Naradha kembali ke kayangan dan Bambang Sintawaka meneruskan perjalanan. Di dalam perjalanan, Bambang Sintawaka akan diserang oleh Gathutkaca karena mengira seorang pencuri yang keluar dari Madukara. Gathutjaca kalah dan akhirnya mengabdikan kepada Bambang Sintawaka.

Gunung Swelagiri. Arjuna sampai di Gunung Swelagiri dan memulai bersamadi. Liman Situbanda dan Garudha Mahambira secara tiba-tiba menyerang Arjuna. Arjuna menghadapinya dengan ketenangan dan kebijaksanaan. Liman Situbanda dan Garudha Mahambira terkena daya kebijaksanaan Arjuna dan menghilang kembali ke asalnya.

Nagakwara juga menyerang Arjuna. Arjuna dililit dan dihempaskan. Arjuna hanya pasrah terhadap keadaan apapun yang menimpanya. Nagakwara akhirnya kalah dengan kepasrahan Arjuna dan menghilang kembali ke asalnya. Arjuna tersadar dan melihat Resi Kesawasidhi yang berkarisma duduk di sebuah pertapaan. Arjuna bergegas menemuinya.

Pratapan Kutharunggu. Tokoh yang tampil adalah Resi Kesawasidhi dan Hanoman. Hanoman melaporkan bahwa saat menjaga keadaan Gunung Swelagiri, Karna memaksa untuk bertemu dengan Resi Kesawasidhi. Saat terjadi pertempuran, senjata milik Karna Kyai Kuntawijayandanu dapat direbut oleh Hanoman. Hanoman berpikir senjata tersebut akan diberikan kepada salah satu Pandhawa agar kesaktiannya bertambah sehingga dengan mudah mengalahkan Korawa. Resi Kesawasidhi mengatakan bahwa Hanoman tersebut terlalu kekanak-kanakan. Pandhawa tidak akan mau menerima sesuatu yang bukan miliknya karena itu perbuatan nista. Arjuna datang memberikan sembah dan menyatakan ingin berguru kepada Resi Kesawasidhi. Resi Kesawasidhi mengatakan bahwa Arjuna akan dihiahi sebuah pusaka sakti. Arjuna menolak dan memilih mati apabila menerima senjata yang bukan haknya. Arjuna mengetahui bahwa senjata yang akan dihadiahkan adalah Kyai Kunta Wijayandanu milik Karna. Mendengar hal tersebut, Resi Kesawasidhi meminta agar Hanoman kembali ke Kendhalisada.

Resi Kesawasidhi memberikan wejangan *Hasthabrata* kepada Arjuna. *Hastha* artinya delapan, *Brata* artinya laku. Laku delapan yang hendaknya dijalankan oleh seorang pemimpin adalah meneladani karakter

matahari yang menepati janji, bulan yang menerangi dan menyejukkan, bintang yang menjadi penunjuk arah, mendung yang memberikan pengharapan, bumi yang selalu memberi, samudra yang mampu menampung apa saja, api yang adil, dan angin yang dapat menjangkau seluruh rakyatnya. Resi Kesawasidhi menjelaskan bahwa Arjuna dan anaknya, Abimanyu akan mendapatkan anugerah *wahyu kamulyaning praja* akan tetapi yang akan berhasil menjadi raja besar adalah cucu Arjuna yang bernama Parikesit. Selanjutnya Arjuna diminta untuk mengembalikan senjata Kuntawijayandanu kepada Karna. Arjuna undur diri dan Resi Kesawasidhi kembali ke wujud semula yaitu Prabu Kresna.

Adegan Pasanggrahan Swelagiri. Tokoh yang tampil adalah Karna, Sengkuni, Kartamarma, dan Dursasana. Karna dan para Korawa sedang mencari petunjuk dimana senjata Kuntawijayandanu berada. Karna bertemu dengan Arjuna yang membawa senjata tersebut. Arjuna menyerahkan senjata Kuntawijayandanu kepada Karna dan diterima dengan rasa terima kasih. Karna bertanya apakah Arjuna sedang mencari *wahyu kamulyaning praja*. Arjuna menjawab bahwa ia telah mendapatkan anugerah tersebut. Karna dan Sengkuni meminta agar *wahyu kamulyaning praja* diserahkan kepada Karna. Arjuna tidak memberikan dan membuat Karna tersinggung. Karna memerintahkan Korawa untuk mengeroyok Arjuna. Korawa dan Karna kalah dalam menghadapi Arjuna. Karna bertemu dan meminta tolong kepada Bambang Sintawaka.

Adekan Praja Ngamarta. Tokoh yang tampil adalah Puntadewa, Kresna, Wrekodara, Nakula, dan Sadewa. Puntadewa bertanya kepada Kresna dimana Arjuna berada. Kresna menjawab bahwa Arjuna mungkin sedang berada di gunung Swelagiri memohon agar mendapatkan *wahyu kamulyaning praja*. Puntadewa memerintahkan Wrekodara untuk menyusul Arjuna. Kresna mengatakan akan mengawasi kepergian Wrekodara mencari Arjuna. Wrekodara dalam perjalanan bertemu dengan Kumbakarna. Keduanya terlibat dalam pertempuran. Kumbakarna hilang dan *manjing* dalam betis Wrekodara.

Candhakan Arjuna Perang Melawan Sintawaka. Arjuna kalah dan meminta pertolongan kepada Kresna. Kresna meminta agar Arjuna tidak melawan saat diserang oleh Sintawaka. Arjuna mendatangi Sintawaka dan menyerahkan hidup dan mati kepada Sintawaka. Sintawaka akhirnya kembali ke wujud semua yaitu Sumbadra. Kresna, Wrekodara, dan Gathutkaca bertemu dengan Arjuna dan Sumbadra. Karna dan Korawa menyerang Gathutkaca dan Wrekodara. Karna dan Korawa kalah dan kembali ke Ngastina. Tanceb Kayon.

b. Teori Strukturalisme Lévi-Strauss

Lévi-Strauss (dalam Wahyudi, 2008:1) berpandangan bahwa setiap fenomena budaya dipandang sebagai sebuah mitos, yang memiliki struktur luar dan struktur dalam. Struktur luar adalah struktur yang terbangun atas relasi antar unsur dalam tataran fakta-fakta empiris; sedangkan struktur dalam adalah struktur yang terbangun atas relasi antar relasi yang diperoleh dari analisis struktur luar. Struktur dalam inilah yang memperlihatkan

pesan berupa makna yang tersembunyi di balik sesuatu yang terlihat, apa yang diceritakan, atau "*hidden meanings*".

Lakon Wahyu Makutharama sebagai mitos, dipandang sebagai sebuah teks yang dalam analisisnya dapat disejajarkan dengan kalimat (Ahimsa-Putra, 2006:80). Sebagai sarana komunikasi yang disejajarkan dengan kalimat, lakon Wahyu Makutharama memiliki ketentuan atau kaidah-kaidah tertentu. Ketentuan atau kaidah-kaidah ini oleh Lévi-Strauss disebut *deep structur* (struktur dalam), yaitu struktur yang tidak tampak, tidak disadari oleh penggunanya, tetapi dapat diidentifikasi dan diabstrasikan dalam fenomena-fenomena budaya sehari-hari (Ahimsa-Putra, 2006:61). Walaupun demikian, Lévi-Strauss mengingatkan bahwa mitos berada pada tingkatan yang lebih atas dan kompleks jika dibandingkan dengan kalimat atau kebahasaannya.

Lakon Wahyu Makutharama, seperti halnya sebuah kalimat dapat diurai menjadi *fonem*, *morfem*, dan *sememes*, juga dapat diuraikan menjadi tingkat-tingkat yang lebih kecil. Penguraian tersebut antara lain pembagian menurut *pathêt*, *jêjêr*, dan adegan-adegan yang menampilkan tokoh, peristiwa, dan latar (*setting*), yang relasi antar relasinya dipandang sebagai unsur penting yang disebut *miteme* (Ahimsa-Putra, 2006:94). Lakon Wahyu Makutharama juga dianggap sebagai simbol yang memiliki unsur penanda (*signifier*) dan tinanda (*signified*). Penanda dan tinanda yang satu memiliki relasi dengan penanda dan tinanda yang lain. Sebagai sarana komunikasi, lakon Wahyu Makutharama juga memiliki *langue* dan *parole* yang berada dalam

bingkai seni pewayangan. Aspek sinkronis dan diakronis juga terdapat di dalamnya, yang berlaku secara bersamaan. Relasi antara *miteme*, baik hubungan secara sintagmatik maupun paradigmatik merupakan bangunan yang membentuk makna dari lakon Wahyu Makutharama (Ahimsa-Putra, 2006:34-35).

Hubungan sintagmatik adalah jalinan *miteme-miteme* dalam membentuk rangkaian kisah yang bermakna (Ahimsa-Putra, 2006:47). Dengan demikian, hubungan sintagmatik satu tokoh (*miteme*) adalah hubungan yang dimilikinya dengan tokoh-tokoh lain, permasalahan, dan peristiwa serta *settingnya*, baik dalam satu adegan maupun adegan lain dalam satu lakon. Hubungan sintagmatik sebuah adegan adalah hubungan yang dimilikinya dengan adegan sebelum atau sesudahnya. Sebuah *miteme* atau adegan, apabila kehilangan beberapa hubungan sintagmatiknya atau memperoleh hubungan sintagmatik baru yang berbeda, maknanya akan berubah atau bahkan menjadi tidak bermakna (Ahimsa-Putra, 2006:49).

Hubungan sintagmatik dan paradigmatik secara bersama-sama membangun sebuah makna, sehingga keduanya tidak dapat dipisahkan dan merupakan satu-kesatuan yang utuh. Dengan demikian, makna lakon Wahyu Makutharama merupakan suatu pesan yang dialihrupakan melalui sistem relasi antar simbol. Alih rupa atau transformasi, salah satunya adalah hal-hal yang berkenaan dengan penandaan dari sebuah konsep atau makna (tinanda) yakni: sebuah konsep atau makna (tinanda) yang diwujudkan menjadi peristiwa, tokoh, maupun seting (penanda) merupakan

proses alihrupa dalam rangka membangun lakon wayang.

Pemaknaan sebuah *miteme* adalah menentukan makna-makna yang disajikan dalam bingkai hubungan paradigmatik dan kemudian ditentukan oleh sistem relasinya (struktur) dengan *miteme* lain dalam hubungan sintagmatik. Sebuah kalimat tidak ditentukan oleh satu fonem ataupun kata saja, melainkan ditentukan oleh kerangka rasional atas keseluruhan unsur pokok pembangunnya (Lévi-Strauss, 1967:205). Demikian juga dengan lakon wayang, makna sebuah lakon wayang tidak ditentukan oleh satu tokoh atau satu adegan saja melainkan ditentukan oleh antar relasi masing-masing unsur pokok lakon tersebut dibangun. Makna sebuah tokoh jika disandingkan dengan tokoh lain, peristiwa yang dialaminya, persoalan yang dihadapinya, dan tempat di mana peristiwa tersebut terjadi dalam sebuah kerangka rasional akan memunculkan makna baru yang tersembunyi dibalik makna tokoh tersebut.

c. Hasil Analisis

Setelah mengamati sinopsis lakon Wahyu Makutharama diperoleh pemahaman bahwa dalam keseluruhan cerita dijumpai beberapa permasalahan yang dapat dikategorisasikan. Pertama, tokoh yang berusaha mencari *wahyu kamulyaning praja* adalah Arjuna dan Duryudana. Arjuna adalah seorang ksatria dari anggota Pandhawa dan Duryudana adalah seorang raja dari golongan Korawa. Para tokoh dalam berupaya mencari *wahyu kamulyaning praja* terdapat perberbedaan. Duryudana mengutus bawahannya yaitu Karna dan Arjuna berupaya dengan kekuatannya sendiri. Oposisi

berpasangan yang didapatkan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Oposisi berpasangan yang pertama

Duryudana	-	Arjuna
Raja		Bukan Raja
Mengutus Bawahan		Berusaha Sendiri

Kedua, cara para tokoh dalam mencari *wahyu kamulyaning praja*. Pada Adegan Wana Duryapura, Karna meminta Hanoman untuk mempertemukan dengan Resi Kesawasidhi. Hanoman menolak karena Resi Kesawasidhi tidak berkenan diganggu oleh siapapun. Karna marah dan menyerang Hanoman beserta para Kadang Bayu yang diutus menjaga gunung Swelagiri. Senjata Karna dapat ditangkap oleh Hanoman dan dibawa pergi diserahkan kepada resi Kesawasidhi. Karna bersedih karena kehilangan senjata kesayangannya.

Di sisi lain, Arjuna dalam perjalanannya mencari *wahyu kamulyaning praja* selalu melakukan *tapa ngrame*. Hal pertama yang dilakukan adalah membantu *meruwat* para raksasa nafsu Begawan Kuntawibisana. Setelah berhasil, Arjuna sesumbar namun diingatkan oleh Bathara Guru dan Resi Naradha agar tidak congkak dan tetap rendah hati. Sesampainya di gunung Swelagiri, Arjuna melakukan Samadi Kebijaksanaan dan Keiklasan. Samadi tersebut ternyata dapat membantu Liman Situbanda, Garudha Mahambira, dan Nagakwara menemukan jalan *kasampurnan*.

Atas lakunya tersebut, Resi Kesawasidhi mencoba memberikan senjata Kuntawijayandanu kepada Arjuna. Arjuna menolak dengan halus karena tidak ingin merebut senjata yang bukan haknya. Dalam hal ini, kejujuran Arjuna diuji oleh resi

Kesawasidhi. Akhirnya Arjuna mendapatkan anugerah berupa wejangan *Hasthabrata* oleh resi Kesawasidhi. Oposisi berpasangan yang didapatkan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Oposisi berpasangan yang kedua.

Karna memaksa Anoman	-	Arjuna melakukan <i>tapa ngrame</i>
Karna menyerang Anoman	-	Arjuna <i>meruwat</i> para raksasa
Karna kehilangan senjata	-	Arjuna <i>meruwat</i> Kadang Bayu
Karna gagal	-	Arjuna berhasil

Setelah mendapatkan wejangan *Hasthabrata* dan penjelasan tentang *wahyu kamulyaning praja*, Arjuna berniat mengembalikan senjata milik Karna. Karna menerima senjata tersebut. Setelah mengetahui keberhasilan Arjuna, Karna memaksa agar Arjuna menyerahkan *wahyu kamulyaning praja*. Arjuna tidak dapat memberikannya. Karna menyerang Arjuna. Akhirnya Karna dan Korawa kalah oleh Arjuna, Wrekodara, dan Gathutkaca. Oposisi berpasangan yang didapatkan dari rangkaian peristiwa tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Oposisi berpasangan yang ketiga

Karna menerima senjatanya kembali	-	Arjuna membantu menemukan senjata Karna
Karna memaksa dan menyerang Arjuna	-	Arjuna menolak paksaan dari Karna
Karna dan Korawa kalah	-	Arjuna dan Pandhawa menang
Duryudana gagal	-	Arjuna berhasil

Apabila peristiwa yang dialami oleh para tokoh disusun secara sintagmatik, hasilnya sebagai berikut.

*Arjuna: Berupaya dengan kekuatannya sendiri - Arjuna melakukan *tapa ngrame* - Arjuna *meruwat* raksasa - Arjuna *meruwat*

Kadang Bayu - Arjuna berhasil mendapatkan wejangan *Hashtabrata* - Arjuna membantu Karna menemukan senjatanya - Arjuna dan Pandhawa menang - Arjuna berhasil.

*Prabu Duryudana & Karna: Hanya mengutus bawahannya - Karna memaksa Hanoman - Karna menyerang Hanoman dkk - Karna kehilangan senjata - Karna gagal - Karna menerima senjatanya - Karna memaksa dan menyerang Arjuna - Karna dan Korawa kalah - Duryudana gagal.

KESIMPULAN

Lakon wayang pada umumnya selalu menggambarkan pertentangan dua pihak yang bersifat oposisi biner. Dalam Lakon Wahyu Makutharama pertentangan oposisi biner tergambar pada tokoh yang berusaha mencari *wahyu kamulyaning praja* yaitu Arjuna dan Duryudana. Arjuna adalah seorang ksatria dari golongan Pandhawa dan Duryudana adalah seorang raja dari golongan Korawa. Para tokoh dalam berupaya mencari *wahyu kamulyaning praja* terdapat perberbedaan. Duryudana mengutus bawahannya yaitu Karna dan Arjuna berupaya dengan kekuatannya sendiri.

Oposisi biner selanjutnya tergambar pada bagaimana upaya para tokoh dalam mencari *wahyu kamulyaning praja*. Karna sebagai utusan Duryudana memaksa Hanoman menggunakan kekerasan untuk mempertemukan dengan Resi Kesawasidhi, sosok yang dianggap ‘membawa’ wahyu tersebut. Dalam perseteruan, senjata milik Karna ditangkap oleh Hanoman dan dibawa pergi diserahkan kepada resi Kesawasidhi. Di sisi lain, Arjuna dalam perjalanannya mencari *wahyu kamulyaning praja* selalu melakukan *tapa ngrame*, seperti membantu meruwat para

raksasa nafsu Begawan Kuntawibisana dan Samadi Kebijakan dan Keiklasan yang ternyata dapat membantu Liman Situbanda, Garudha Mahambira, dan Nagakwara menemukan jalan *kasampurnan*. Salah satu hal menarik yang perlu dicatat adalah pada saat Arjuna sesumbar setelah meruwat para raksasa. Bathara Guru masuk ke tubuh raksasa dan menggigit Arjuna hingga pingsan. Resi Naradha kemudian mengingatkan agar Arjuna tidak congkak dan tetap rendah hati.

Pada adegan akhir, Resi Kesawasidhi memberikan senjata Kuntawijayandanu kepada Arjuna namun Arjuna menolak dengan halus. Hal ini menggambarkan kejujuran Arjuna diuji oleh resi Kesawasidhi. Akhirnya Arjuna mendapatkan anugerah berupa wejangan *Hashtabrata* oleh resi Kesawasidhi dan penjelasan tentang *wahyu kamulyaning praja*. Setelah mengetahui keberhasilan Arjuna, Karna memaksa agar Arjuna menyerahkan *wahyu kamulyaning praja* dengan kekerasan. Akhirnya Karna dan Korawa kalah oleh Arjuna, Wrekodara, dan Gathutkaca.

Lakon wayang yang dijadikan bahan ajar di PDMn adalah Wahyu Makutharama, Arjuna Wiwaha, dan Kangsa Adu Jago. Tiga lakon tersebut memiliki tema yang sama yaitu perjuangan seorang tokoh wayang dalam mencari anugerah tertentu melalui laku *tapa brata*. Pemilihan lakon-lakon tersebut tentu memiliki alasan yang menarik untuk diungkap. Peneliti selanjutnya dapat menganalisis ketiga lakon tersebut dan disandingkan dengan ajaran-ajaran para penguasa Mangkunagaran untuk menemukan pesan-pesan lakon wayang dan korelasinya dengan ideologi Mangkunagaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris Wahyudi. *Lakon Wahyu Cakraningrat dalam Paradigma Lévi-Strauss*. Jurnal Resital Volume 09 Nomor 01, Bulan Juni Tahun 2008 (1-9).
- Gronendael, V.M. (1987). *Dalang di Balik Wayang*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Lévi-Strauss, Claude. (1967) *Structural Anthropology*. Translated from The French by Claire Jacobson. New York: Anchor Books, Doubleday and Company, INC.
- Miles, M., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif.buku sumber tantang metode-metode baru*. Jakarta: UI Press.
- Sarjono Darnosarkoro. (1992). *Tiga Pujangga Menyongsong Indonesia Adil dan Makmur*. Surakarta: Dinas Muesum Istana Mangkunegaran.
- Shri Heddy Ahimsa-Putra. (2006). *Strukturalisme Lévi-Strauss, Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta.
- W.E. Soetomo Siswokartono. (2006). *Sri Mangkunagara IV sebagai Penguasa dan Pujangga*. Semarang: CV Aneka Ilmu.