

KATEGORISASI TANDA DALANG DALAM PERTUNJUKAN WAYANG KULIT DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA

Angger Tandang Yudo Prabowo¹

¹Institut Seni Indonesia Surakarta

Email: anggerlukita033@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk menguraikan tanda dalang dalam pertunjukan wayang kulit sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan pengrawit. Penelitian ini terfokus pada kategorisasi bentuk tanda dalang dalam pertunjukannya. Dalam pertunjukan wayang kulit terdapat dua pemain yang saling berkomunikasi yaitu dalang dengan pengrawit. Proses pertukaran tanda dilakukan dengan maksud atau tujuan untuk menghadirkan pertunjukan yang menarik untuk penonton. Hubungan dalang maupun pengrawit dapat dikatakan sangat berkesinambungan baik sebelum pertunjukan wayang atau saat pertunjukan wayang kulit. Penelitian menggunakan metode kualitatif etnografi yang tujuannya mendeskripsikan secara sistematis sekaligus mendalam mengenai permasalahan penelitian. Penyusunan penelitian ini khususnya untuk menganalisis tanda seorang dalang adalah dengan menggunakan pendekatan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang membagi tanda berdasarkan groundnya meliputi *qualisigns*, *sinsigns*, *legisigns*. Hasilnya dapat diperoleh data mengenai bentuk tanda dalang dalam pertunjukan wayang kulit, dan bagaimana tanda dipergunakan untuk menghasilkan pertunjukan yang menarik.

Kata Kunci: Tanda, Dalang, Semiotika, Pertunjukan Wayang Kulit.

Abstract: *The purpose of this study is to describe the signs of the puppeteer in a wayang kulit performance as a means to communicate with the pengrawit. This study focuses on the categorization of the form of the puppeteer's signs in his performance. In a wayang kulit performance, there are two players who communicate with each other, namely the puppeteer and the pengrawit. The process of exchanging signs is carried out with the intention or purpose of presenting an interesting performance for the audience. The relationship between the puppeteer and the pengrawit can be said to be very continuous both before the wayang performance or during the wayang kulit performance. The study uses a qualitative ethnographic method which aims to describe systematically and in depth the research problem. The preparation of this study, especially to analyze the signs of a puppeteer, is by using Charles Sanders Peirce's semiotic theory approach which divides signs based on their ground including qualisigns, sinsigns, legisigns. The results can be obtained data on the form of the puppeteer's signs in a wayang kulit performance, and how signs are used to produce an interesting performance.*

Keywords: Signs, In, Semiotics, Shadow Puppet Show.

PENDAHULUAN

Pertunjukan wayang kulit merupakan kesenian tradisional Indonesia yang seratnya akan nilai-nilai kebudayaan. Berbagai unsur seni terkandung dalam pertunjukan wayang kulit, seperti seni rupa, seni tari, seni karawitan, seni sastra dan terakhir seni teater. Perbedaan pertunjukan wayang kulit dengan pertunjukan lainnya terletak pada struktur maupun ciri khas dalam pengemasannya. Salah satunya mengenai komunikasi dan interaksi musikal dalang dengan pengrawit. Pernyataan tersebut didukung oleh (Santoso, 2012) menyatakan bahwa kegiatan komunikasi merupakan peristiwa terjadinya dua kelompok yang berfungsi mengirim dan menerima pesan. Dalam pertunjukan wayang kulit, dalang dan pengrawit selalu berkomunikasi dan berinteraksi baik sebelum atau saat pertunjukan. Proses tersebut dapat dimaknai sebagai sebuah fenomena terjadinya sebuah kontak antar pelaku.

Fenomena tersebut dapat dikatakan mutlak, dikarenakan sangat berdampak dalam jalannya pertunjukan wayang kulit. Membahas peran dalang (Palgunadi, 2002) memaparkan bahwa dalang tidak dapat berbuat lebih tanpa pengrawit, keduanya saling berkesinambungan yang membuat sebuah pertunjukan dapat menciptakan pertunjukan menarik. Dalang merupakan tokoh penting, karena dalang bertanggung jawab dalam jalannya pertunjukan wayang kulit. Hubungan dalang dengan pengrawit tidak akan lepas dengan tanda yang membantu memahami makna dalang. Menguraikan tentang tanda (Marcel, 2010) mengutarakan bahwa tanda merupakan bentuk yang berkaitan tentang warna, isyarat, objek. Adapun pemaparan fungsi sebuah tanda (Hoed, 2014) menyampaikan bahwa tanda ialah alat atau media komunikasi antara pengirim tanda dan penerima tanda. Melalui kedua pernyataan penulis menggaris bawahi bahwa dalam pertunjukan wayang kulit dalang dengan pengrawit menggunakan tanda sebagai tanda untuk menghadirkan makna.

Membaca dari sudut pandang ilmu semiotika dan filsafat pertunjukan wayang kulit (Rusdy, 2015) menerangkan bahwa pertunjukan wayang kulit terdapat dua bentuk tanda yakni tanda fisik dan non fisik. Tanda non fisik menggunakan bahasa wayang atau bahasa sehari-hari yang sering digunakan dan tanda fisik menggunakan media pendukung dalam pertunjukan yang sudah disepakati. Pada dasarnya sebuah tanda dalam pertunjukan wayang kulit mempunyai tujuan untuk berkomunikasi, lebih dalam komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan, ide, maksud dan gagasan antar pemain pertunjukan.

Makna dapat dipahami jika dalang dengan pengrawit memiliki perjanjian sebelum pertunjukan (Santoso, 2012) mengatakan bahwa proses komunikasi tidak hanya memerlukan ketajaman berfikir, tetapi juga memerlukan pemahaman makna. Perjanjian dalang dengan pengrawit dapat berupa aturan tertulis maupun tidak tertulis. Peneliti perlu kiranya menggambarkan pengaruh tanda dalang didalam pertunjukan wayang kulit seperti bentuk *janturan, pocapan, ginem, antawecana, kombangan, suluk, tanceban, solah, bedolan, entas-entasan*. Sebuah tanda berfungsi untuk membaca makna dalam pertunjukan (Berger, 2010) mengutarakan sebuah tanda ialah sesuatu yang mewakili dari sesuatu untuk mengartikan maksud dari sesuatu tersebut. Pernyataan lainnya (Ulfa Sofiyah Rahmah, Sujinah Sujiah, 2020) mengatakan tanda merupakan sesuatu yang menjadi wakil dari sesuatu yang lain.

Melalui pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa tanda merupakan pondasi mendasar. Pondasi yang dibangun melalui tanda fisik atau non fisik dengan maksud dapat dipahami antara dalang dengan pengrawit. Hubungan dalang dengan pengrawit sangat terlihat sederhana, tetapi memerlukan landasan berfikir yang sama antara keduanya. Keberadaan tanda tidak tidak hanya sekedar digunakan, dengan adanya tanda dapat menciptakan pengaruh besar dalam pertunjukan wayang orang. Pertunjukan wayang kulit pada dasarnya merupakan pertunjukan antara dalang dengan pengrawit. Pertunjukan tersebut disusun dan dirangkai sedemikian rupa agar dapat menciptakan pertunjukan yang berkualitas khususnya untuk penonton. Fenomena tanda dalang dalam pertunjukan wayang kulit kiranya dirasa menarik untuk selanjutnya dikaji. Penyusunan penelitian fokus dalam menganalisis tanda dalang dan selanjutnya dijelaskan dengan menggunakan metode atau pendekatan semiotika

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif etnografi. Tujuan penelitian adalah menjelaskan bentuk tanda dalang dengan pengrawit dalam pertunjukan wayang kulit. Teknik pengumpulan data; Studi literatur: peneliti melaksanakan kepustakaan yang dianggap relevan khususnya tanda, dalang dan pengrawit. Studi literatur bertujuan untuk memahami lebih mendalam mengenai tanda dan makna dalang dalam pertunjukan wayang kulit. Observasi penelitian: Secara langsung peneliti mengamati seluruh fenomena tanda dalang dalam pertunjukan wayang kulit. Observasi penelitian bertujuan untuk mengetahui dampak dari penggunaan tanda. Wawancara diposisikan peneliti untuk mengetahui pendapat dalang dan

pengrawit mengenai tanda yang terdapat dalam pertunjukan wayang kulit. Subjek penelitian difokuskan pada beberapa dalang yang masih aktif dalam pertunjukan wayang kulit.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika dari Charles Sanders Peirce untuk membedah kategorisasi sasmita dalam pertunjukan wayang kulit. Peirce membagi sebuah tanda-tanda berdasarkan sifat dari groundnya meliputi *qualisigns*, *sinsigns*, *legisigns*. *Qualisigns* adalah tanda-tanda yang merupakan tanda berdasarkan suatu sifat contohnya ialah warna merah (Soekowati, 1993). Pertunjukan wayang kulit tanda *qualisign* ditemukan pada saat memainkan karakter wayang, misalnya seperti *Buto rambut geni* (raksasa) raksasa merah berwatak ganas dengan aransemen musik seram. *Arjuna* berwujud manusia berwatak lembut baik hati dengan iringan aransemen pelan. *Sinsign* adalah tanda yang merupakan tanda atas dasar tampilnya dalam kenyataan, contohnya ialah sebuah jeritan bisa berarti kesakitan (Soekowati, 1993). *Sinsign* pada pertunjukan wayang kulit banyak dijumpai ketika seorang *dalang* memberikan tanda verbal misalnya *janturan*, *pocapan*, *antawecana*, *ginem*, *sulukan*, *kombangan*. *Legisign* adalah tanda-tanda yang merupakan tanda atas dasar suatu peraturan yang berlaku umum, contohnya ialah mengangguk, mengerutkan alis (Soekowati, 1993). *Legisign* pertunjukan wayang kulit terdapat peraturan *dalang* dan *pengrawit* yang berlaku secara umum, misalnya dalang memberikan tanda nonverbal *tanceban*, *sabetan*, *solah*, *entasantasan*, *bedholan*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Bentuk Tanda Verbal

a. *Janturan*

Janturan merupakan narasi atau dialog *dalang* yang berkaitan dengan tempat, karakter tokoh wayang dan suasana pertunjukan wayang kulit. Bentuk *janturan* mempunyai dua bentuk meliputi *janturan ageng* dan *janturan alit*. *Janturan ageng* menggunakan kalimat narasi yang panjang, sedangkan *janturan alit* menggunakan kalimat narasi lebih pendek. *Janturan ageng* terletak pada saat adegan *jejer* dan *janturan alit* setelah *jejer* pada pertunjukan wayang kulit.

Contoh;

Hening wantere pangesthi Sang Begawan Mintaraga, satemah akarya gara-gara sondhul ing Kahyangan Jonggringsalaka. Geger para widadara-widadari, dewa-dewi,

ngungsi mring Hyang Rudrapati; hanyarengi jumadhuling repat panakawan, gareng pretuk baging”(Soetarno, 2008).

b. *Ginem*

Ginem merupakan gambaran narasi atau dialog *dalang* mengenai karakter tokoh wayang pada pertunjukan wayang kulit. *Ginem* terbagi dua bentuk meliputi *ginem bebas* dan *blankon*. *Ginem blankon* menggunakan kata-kata pilihan misalnya penghormatan kepada tamu, *ginem bebas* menggunakan kata bebas sesuai persoalan cerita *lakon* wayang. Fungsi *ginem* adalah memaparkan atau membuka permasalahan lakon lewat narasi tokoh wayang dan mengungkap karakter tokoh wayang yang sedang dibawakan oleh *dalang*. Contoh:

Semar: “E e e, anak-anakku wong bagus; gojeg kuwi kena, waton or alali marang kwajiban. Samengko ayo padha ngadhep bendaramu kang tansah mindha jongkang”(Soetarno, 2008).

c. *Pocapan*

Pocapan merupakan narasi *dalang* yang menggambarkan suasana atau peristiwa baik sebelum ditampilkan maupun sudah ditampilkan pada pertunjukan wayang kulit. Bentuk *pocapan* memiliki dua bentuk meliputi *pocapan blankon* dan *pocapan bebas*. *Pocapan blankon* menggunakan bahasa klise dan tidak terkait dengan *lakon* cerita, *pocapan bebas* menggunakan bahasa bebas dan terkait dengan *lakon* cerita. Perbedaan *pocapan* dengan *janturan* ialah *pocapan* dalam bahasa bebas tidak menggunakan bahasa kawi, *pocapan* tidak menggunakan iringan musik karawitan.

Contoh:

“Sakala mijil prabawa maruta saking anggane sang dibya, angedhet maputeran sumiyut kang pancawarna Tarik, pracandha mewalikan, mabuncang pra widadari”(Soetarno, 2008).

d. *Antawecana*

Antawecana merupakan teknik narasi seorang *dalang* dalam pertunjukan wayang kulit. Teknik narasi *antawecana* antara lain meliputi *janturan*, *pocapan*, *ginem*. *Dalang* membawakan *antawecana* memperhatikan artikulasi, volume, dinamika dan pemilihan sebuah kata. *Antawecana* berfungsi untuk membedakan tokoh wayang, membedakan suasana, dan memperkuat karakter tokoh wayang dalam pertunjukan wayang kulit. Contoh:

“*Gandrung-gandrung kapingrangu Prabu Niwatakawaca, tan ana kang kaesthi muhung citrane Suprabadewi, temah gummyur pangalihe tansah trataban kejut kumitir tyase sang nata. Kasarupraptane Tejamantri*”(Soetarno, 2008).

e. *Suluk*

Suluk merupakan vokal seorang *dalang* yang berfungsi untuk memberikan efek tertentu pada suatu adegan. Bentuk *suluk* terbagi atas tiga bentuk meliputi *pathetan* vokal yang memberikan kesan tenang, berwibawa, *sendhon* vokal yang memberikan kesan sedih, takut, *ada-ada* vokal yang memberikan kesan seram, tegas. Contoh:

Niwatakawaca: “*E e e, pracake gelap iblis laknat mlaku jeg-jegan. Patih Mamangdana, kirabna para wadya Manimantaka, nglurug menyang Kaindran!*”(Soetarno, 2008).

f. *Kombangan*

Kombangan merupakan vokal *dalang* yang berfungsi menghias *gendhing* berupa syair dengan menyesuaikan nada *gendhing*. *Kombangan* digunakan sebagai tanda *gendhing ngelik* (perpindahan repertoar) atau *seseg* (mempercepat tempo) pada *gendhing*. Bentuk *kombangan* meliputi *kombangan ayak*, *kombangan gendhing*, *kombangan inggah ladrang* atau *gendhing*, *kombangan sesegan*. Contoh: “*Oooooooooong*” “*Eeeeeeeeeee*”

2. Bentuk Tanda Nonverbal

a. *Tanceban*



(Doc. KI Jose Amadeus Krisna)

Tanceban wayang merupakan istilah visualisasi *dalang* meletakkan atau menancapkan wayang pada *gedebog kelir*. *Tanceban* berfungsi untuk membedakan tingkatan sosial, peran maupun usia tokoh wayang. *Tanceban* wayang mempunyai tiga bentuk meliputi antara lain

meliputi *tanceban adegan* (menggambarkan suasana dalam kerajaan), *tanceban perang* (menggambarkan suasana perang), *tanceban tunggal* (menggambarkan suasana khusus pertunjukan wayang kulit).

b. Solah

Solah wayang adalah istilah visualisasi seorang *dalang* dalam memainkan wayang kulit. *Solah* wayang mempunyai dua bentuk meliputi *solah* wayang biasa dan khusus. *Solah* wayang biasa seperti halnya berjalan, berlari, jatuh. *Solah* wayang khusus seperti halnya menari, terbang, perang. *Solah* wayang memiliki fungsi untuk memperkuat karakter dan suasana dalam pertunjukan wayang kulit.



Solah wayang khusus bentuk perang (Doc. KI Jose Amadeus Krisna)



Solah wayang biasa bentuk berjalan (Doc. KI Jose Amadeus Krisna)

c. *Bedolan*

Bedolan wayang ialah istilah visualisasi seorang dalang dalam mencabut wayang pada *gedebog*. *Bedolan* berfungsi untuk membedakan tingkatan sosial, peran dan usia tokoh wayang. Bentuk *bedolan* wayang mempunyai tiga bentuk meliputi *bedolan tunggal* (pencabutan pada adegan tertentu), *bedolan ganda* (pencabutan secara bersamaan), *bedolan berurutan* (secara pencabutan secara berurutan).



Bedolan wayang bentuk berurutan (Doc. KI Jose Amadeus Krisna)



Bedolan wayang bentuk ganda (Doc. KI Jose Amadeus Krisna)



Bedolan wayang bentuk tunggal (Doc. KI Jose Amadeus Krisna)

a. *Entas-entasan*

Entas-entasan wayang adalah istilah visualisasi seorang *dalang* mengeluarkan atau memasukan wayang antara *gawang* kanan atau kiri pada *kelir*. *Entas-entasan* berfungsi untuk memperjelas alur cerita *lakon* atau memperkuat karakter tokoh wayang. Bentuk *entas-entasan* wayang terdiri dari dua bentuk meliputi *entas-entasan* hidup merupakan gerak wayang yang disertai dengan aktivitas gerak seperti hormat, mundur dll. *Entas-entasan* mati merupakan gerak tokoh wayang yang tidak disertai aktivitas gerak.



Entas-entasan bentuk hidup (Doc. KI Jose Amadeus Krisna)



Entas-entasan bentuk mati (Doc. KI Jose Amadeus Krisna)

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bawah kategorisasi tanda *dalang* pada pertunjukan wayang kulit terdiri atas dua bentuk, meliputi tanda verbal dan tanda nonverbal. Tanda bentuk verbal merupakan tanda melalui media bahasa atau suara yang dihasilkan oleh seorang *dalang* meliputi *janturan*, *pocapan*, *suluk*, *antawecana*, *ginem*, *kombangan*. Tanda nonverbal merupakan tanda melalui media alat bantu yang dihasilkan *dalang* meliputi *tanceban*, *solah*, *bedolan*, *entas-entasan*. Tanda verbal maupun nonverbal

pada pertunjukan wayang kulit mempunyai fungsi yang berbeda-beda, tergantung situasi dan kondisi jalannya pertunjukan. Penggunaan tanda dalang pada dasarnya berfungsi untuk memperkuat suasana, mengatur repertoar *gendhing*, mempertegas penokohan karakter wayang dan sebagai media berinteraksi atau berkomunikasi pada sesama pelaku pertunjukan wayang kulit. Tanda dalang tidak hanya sekedar hadir namun memberikan pengaruh dalam tercapainya pemahaman makna untuk audiens sebagai penghayat pertunjukan wayang kulit. Terlepas dari itu semua, keberadaan sebuah tanda sangat berpengaruh terhadap hadirnya kesan rasa dan kesan estetis dalam pertunjukan wayang kulit.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, A. A. (2010). *Pengantar Semiotika: Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*. Tiara Wacana Yogya.
- Hoed, B. H. (2014). *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*. Komunitas Bambu.
- Marcel, D. (2010). *Pesan, Tanda, dan Makna Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. JALASUTRA.
- Palgunadi, B. (2002). *SERAT KANDHA KARAWITAN JAWI*. ITB.
- Rusdy, S. T. (2015). *Semiotika & Filsafat Wayang*.
- Santoso. (2012). Komunikasi Seni Aplikasi dalam Pertunjukan Gamelan. In 2 (p. 233).
- Soekowati, A. (1993). *SEMIOTIKA Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*.
- Soetarno. (2008). *Pertunjukan Wayang & Makna Symbolisme* (S. M. Soetarno (ed.)). STSI Press.
- Ulfa Sofiyah Rahmah, Sujinah Sujiah, A. N. A. (2020). Analisis Semiotika Pierce Pada Pertunjukan Tari Dhangga Madura. *Sosial Humaniora*, 13, Ed.2, 14. <https://doi.org/2443-3527>
- Suparwanto (60 tahun). Pimpinan Sanggar Probo Laras, Seniman Karawitan, Dalang wayang kulit.
- Jose Amadeus Krisna (27 tahun). Dalang wayang kulit, Mahasiswa Pascasarjana ISI Surakarta.
- Tumuruning Nur Rahayu Lestrai (27 tahun). Seniman Tari, Pemain dan pegawai wayang orang sriwedari Surakarta.
- Naryanti Rini Wulansari (45 tahun). Seniman Sindhen, Pimpinan Sanggar Probo Laras.
- Slamet (50 tahun). Seniman pengrawit wayang kulit.