

Analisis Teks Cerita Pewayangan Wahyu Cakranigrat Kajian Semiotika Komunikasi dan Relevansi dengan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA

Esy Widyanti Putri¹

Suwarsono, M.Pd.² Taswirul Afkar, M.Pd.³

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPT Universitas Islam Majapahit

Abstrak: Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, Sumber data atau objek penelitiannya adalah video pewayangan wahyu cakranigrat dalang Purwadi, Yogyakarta. Sedangkan data dalam penelitian ini adalah kata, frase, kalimat, paragraf yang sudah ditranskripsikan menjadi teks. Data yang diperoleh, dianalisis menggunakan metode alur interaktif Miles dan Huberman serta menggunakan teori semiotika komunikasi dan hasilnya diungkapkan secara deskriptif. Hasil yang diperoleh adalah (1) pesan dan tanda dalam teks cerita pewayangan wahyu cakranigrat, (2) teknik penyampaian pesan dan tanda dalam teks cerita pewayangan wahyu cakranigrat, (3) fungsi penyampaian cerita, dan (4) relevansi teks cerita pewayangan wahyu cakranigrat dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA, meliputi materi yang akan disampaikan dan evaluasi setelah materi dilaksanakan. Dari penelitian ini dapat disimpulkan, bahwa pewayangan bukan hanya sekedar menjadi hiburan melainkan menjadi sebuah pembelajaran, baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat. Banyak pesan atau amanat yang terkandung dalam teks cerita pewayangan wahyu cakranigrat yang dapat di ambil dan bisa menjadi pelajaran.

Kata kunci: Analisis Semiotika Komunikasi, Teks Cerita Pewayangan, Pesan dan Tanda.

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

² Pembimbing I

³ Pembimbing II

Pendahuluan

Wayang kulit merupakan kesenian tradisional rakyat Indonesia yang mampu bertahan dan dapat diakui eksistensinya melampaui lintas zaman dan benua.. Jika menengok sejarah budaya Jawa, wayang kulit sudah berkembang sejak abad ke-15 dan hingga saat ini masih banyak penggemarnya meskipun dari kalangan tertentu. . Wayang kulit adalah bentuk kesenian yang menampilkan adegan drama bayangan boneka yang terbuat dari kulit binatang, berbentuk pipih, diwarnai dan bertingkat yang dimainkan oleh seorang dalang dengan menyuguhkan kisah-kisah atau cerita-cerita klasik seperti Ramayana dan Mahabarata.

Dunia pewayangan mengalami perkembangan yang berarti di jaman Kasultanan Demak Bintara. Struktur pagelaran wayang yang mulanya hanya budaya tutur dengan pakem cerita Ramayana dan Mahabarata dari India mengalami proses akulturasi. Bentuk akulturasi ini muncul akibat pengaruh agama Islam yang disebarkan oleh Walisanga melalui media pagelaran wayang. Penyesuaian konsep ketuhanan dalam Hindu yang diakulturasikan

dengan konsep Islam terlihat dalam kedudukan para dewa sebagai simbol ketuhanan. Para dewa dalam pewayangan bukan lagi merupakan sesuatu yang bebas dari salah dan dosa, melainkan seperti halnya makhluk Tuhan lainnya, kadang-kadang bertindak keliru dan khilaf. Dalam pementasan pewayangan orang bisa mendapatkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita, juga bisa mendapatkan sebuah pesan atau informasi yang bisa dijadikan contoh pada kehidupan sehari-hari.

Kajian semiotika sampai sekarang membedakan dua jenis semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi Menurut Umberto Eco dalam buku (Wibowo, 2011:6). Semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu di antaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi yaitu pengirim, penerima, kode atau sistem tanda, pesan, saluran komunikasi dan acuan yang dibicarakan. Sementara, semiotika signifikasi tidak 'mempersoalkan' adanya tujuan komunikasi.

Pewayangan yang membuat tertarik penulis dalam penelitian ini adalah pewayangan yang berjudul

Wahyu Cakraningrat dalang Purwadi. Dalam pewayangan tersebut menceritakan tentang upaya tiga orang satria yaitu Raden Lesmono Mandrakumara, Raden Sombo Putro dan Raden Abimanyu yang merebutkan sebuah kekuasaan. Ketiganya sama-sama memunyai ambisi yang sangat besar untuk menjadi Raja. Untuk itu, mereka harus bertarung dan mendapat gelar "Wahyu Cakraningrat" namun mendapatkan gelar itu tidaklah mudah, karena sejumlah syarat harus dipenuhi agar Wahyu Cakraningrat bisa majing atau sejiwa dengan satria terpilih. penulis tertarik akan cerita tersebut dan layak untuk diteliti, dalam cerita tersebut mempunyai simbol-simbol atau tanda dan pesan yang baik, aspek sosial dan jiwa satria pun juga ada. Penelitian ini lebih menekankan mengenai pesan dan tanda yang terdapat dalam cerita tersebut, sehingga para penikmat atau penonton wayang bisa menambah wawasan selain mendapat hiburan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengkaji teks pewayangan Wahyu Cakraningrat Dalang Purwadi kajian semiotika komunikasi.

Berdasarkan masalah yang sudah diuraikan tersebut, maka

tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Mendeskripsikan pesan dan tanda dalam cerita pewayangan Wahyu Cakraningrat dalang Dr. Purwadi, M.Hum.
- (2) Mendeskripsikan teknik pesan dan tanda dalam cerita pewayangan Wahyu Cakraningrat dalang Dr. Purwadi, M.Hum.
- (3) Mendeskripsikan fungsi penyampaian pesan dan tanda dalam cerita pewayangan Wahyu Cakraingrat dalang Dr. Purwadi, M.Hum.
- (4) Mendeskripsikan relevansi teks cerita pewayangan Wahyu Cakraningrat dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

Kajian Pustaka

1. Konsep Wayang

Dilihat dari sudut pandang terminologi, ada beberapa pendapat mengenai asal kata wayang. Pertama, pendapat yang mengatakan bahwa wayang berasal dari kata wayangan atau bayangan, yang berarti sumber ilham. Yang dimaksud ilham disini adalah ide dalam menggambarkan wujud tokohnya. Kedua, berbeda dari

pendapat yang pertama, pendapat ini menyebutkan bahwa kata wayang berasal dari kata *wad* dan *byang*, yang artinya *leluhur*.

Dunia pewayangan mengalami perkembangan yang berarti di jaman Kasultanan Demak Bintara. Struktur pagelaran wayang yang mulanya hanya budaya tutur dengan pakem cerita Ramayana dan Mahabarata dari India mengalami proses akulturasi. Bentuk akulturasi ini muncul akibat pengaruh agama Islam yang disebarkan oleh Walisanga melalui media pagelaran wayang. Penyesuaian konsep ketuhanan dalam Hindu yang diakulturasikan dengan konsep Islam terlihat dalam kedudukan para dewa sebagai simbol ketuhanan. Para dewa dalam pewayangan bukan lagi merupakan sesuatu yang bebas dari salah dan dosa, melainkan seperti halnya makhluk Tuhan lainnya, kadang-kadang bertindak keliru dan khilaf. Selain itu, wujud nyata akulturasi budaya yaitu hadirnya tokoh punakawan.

2. Konsep Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda berupa perangkat atau simbol yang kita gunakan dalam hubungan manusia. Karena itu Semiotika

komunikasi adalah suatu pendekatan dan metode analisis yang digunakan untuk memahami tanda-tanda dalam proses komunikasi, yang meliputi enam unsur komunikasi yang meliputi pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran, dan acuan/hal yang dibicarakan (Jakobson, 1963 dalam Sobur, 2009: 15).

3. Konsep Komunikasi

Berbagai sumber menyebutkan bahwa kata komunikasi berasal dari bahasa latin *communis*, yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Akar kata *communis* adalah *communico*, yang artinya berbagi. Dalam hal ini yang dibagi adalah pemahaman bersama melalui pertukaran pesan. Komunikasi sebagai kata kerja (*verb*) dalam bahasa inggris *communicate*.

Secara umum, komunikasi dapat didefinisikan sebagai usaha penyampaian pesan antarmanusia. Jadi, Ilmu Komunikasi adalah ilmu yang mempelajari usaha penyampaian pesan antarmanusia. Objek Ilmu Komunikasi adalah komunikasi, yakni usaha penyampaian pesan antarmanusia.

4. Konsep Semiotika Komunikasi

Kajian komunikasi, semiotika merupakan ilmu penting, sebab tanda-tanda (signs) merupakan basis utama dari seluruh komunikasi. Sebab dengan tanda-tanda manusia dapat melakukan komunikasi apapun dengan sesamanya (Sobur, 2009: 15).

Kata semiotika itu sendiri berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang berarti tanda (Sudjiman dan Van Zoest, 1996), atau *seme* yang berarti penafsir tanda (Cobley dan Jansz, 1999), atau apa yang lazim dipahami sebagai *a signs by which something in known* atau suatu tanda dimana sesuatu dapat diketahui (John Lock, 1960). Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika dan poetika. "Tanda" pada masa itu masih bermakna sesuatu hal yang menunjuk pada adanya hal yang lain, sebagai contoh, asap menandai adanya api (Sobur, 2009: 17).

a. Tanda

Tanda (signs) merupakan basis utama dari seluruh komunikasi dengan tanda manusia bisa berkomunikasi dengan sesamanya. Menurut Eco ketika seseorang menuturkan kata (atau *image*),

maka ia terlibat di dalam sebuah proses produksi tanda, yang sebagaimana konsep produksi dalam ekonomi melibatkan berbagai lapisan pekerja (*Labor*) khususnya pekerja tanda. Ia mempekerjakan tanda-tanda (memilih, menyeleksi, menanta dan mengkombinasikan dengan cara dan aturan main tertentu). Ketika orang lain membaca kata (atau *image*) tersebut, maka ia menggunakan tenaga kerja tanda *interpretasi* dengan cara mengarahkan segala kemampuan baca dan kode (*code*) yang dipahaminya, dalam rangka memahami kata (atau *image*) tersebut sesungguhnya berpeluang terjadi proses perubahan kode.

b. Pesan

Berdasarkan pemamparan tanda tersebut, Eco melihat semacam dialektika antara kode dan pesan. Meskipun kode mengontrol penyampaian pesan, akan tetapi pesan itu sendiri dapat merestruktur kode yang memberi peluang bagi kreativitas bahasa. Orang dapat merestruktur ekspresi maupun isi pesan mengikuti kemungkinan-kemungkinan dan kapasitas pengkombinasian yang dinamis.

Pesan didefinisikan sebagai segala sesuatu yang disampaikan komunikator kepada komunikan untuk mewujudkan motif komunikasinya. Pesan sebenarnya adalah suatu hal yang sifatnya abstrak (konseptual, ideologis, dan idealistik). Akan tetapi, ketika ia disampaikan dari komunikator kepada komunikan, ia menjadi konkret karena disampaikan dalam bentuk simbol/lambang berupa bahasa (baik lisan maupun tulisan), suara (audio), gambar (visual), mimik, gerak-gerik dan lain sebagainya.

5. Konsep Teknik Penyampaian Cerita

Bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat, tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan, oleh karena itu orang menyajikan cerita tersebut menyampaikannya menarik. Sedangkan dalam (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003:210) cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal atau peristiwa

atau karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman kebahagiaan atau penderitaan orang, kejadian tersebut bersungguh-sungguh atau rekaan.

6. Konsep Fungsi Penyampain Cerita

Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Cerita-cerita fiksi yang diceritakan kepada para pendengar secara lisan yang di dalamnya terdapat pesan moral positif yang mendidik. Cerita bisa disampaikan kepada anak sebelum tidur hingga si anak tertidur pulas dengan cara bercerita langsung maupun dengan membaca buku dongeng/cerita. Menyampaikan dongeng/cerita yang menarik memang membutuhkan keterampilan khusus. Mulai dari cara menyampaikan cerita, kontrol volume dan intonasi suara, hingga menirukan suara maupun perilaku tiap-tiap karakter yang ada dalam cerita perlu diperhatikan. Jika pendengar bisa memahami pesan di baliknya dan menikmati dongeng yang dibawakan, maka itu tandanya bahwa kita sudah berhasil.

7. Relevansi Teks Cerita Pewayangan Cakraningrat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA)

Pewayangan mempunyai relevansi atau hubungan dengan dunia pendidikan dan pengajaran. Dalam pembelajaran dan pengajaran materi sastra lama dapat dipakai sebagai media atau bahan untuk mengembangkan wawasan siswa. Relevansi sastra dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA) membantu siswa dalam proses kreatif dalam menciptakan sebuah hal yang bernilai moral. Sehingga siswa bisa lebih menekankan tentang nilai yang terkandung dalam sebuah karya sastra lama. Tidak hanya itu, siswa juga bisa mendapatkan nilai kebudayaan, karena dengan mengenal budaya siswa bisa lebih menghargai kebudayaan yang berada dalam lingkungan mereka. Cenderung zaman sekarang siswa jarang mengenal sebuah kebudayaan yang terdapat di lingkungan mereka, apalagi zaman semakin maju dan *modern*. Budaya semakin tidak terkenal.

8. Penelitian Terdahulu

Sejauh ini kajian tentang pewayangan sangat diminati peneliti, walaupun berbeda cerita, lakon, objek dan sudut pembahasan tentunya oleh karena itu berikut ini akan disebutkan beberapa penelitian yang terkait dengan studi yang akan dikaji.

Yogyasmara P. Ardhi mengkaji *wayang kulit sebagai media dakwah (studi pada wayang kulit Dalang Ki Sudardi di Desa Pringapus Semarang)* pada tahun 2010, berisi sisipan-sisipan dalam cerita dan pemaknaan wayang ajaran-ajaran dan pesan moral dalam Islam. Dalam lakon Bima Suci misalnya, Bima sebagai tokoh sentralnya diceritakan menyakini adanya Tuhan Yang Maha Esa. Tuhan Yang Esa itulah yang menciptakan dunia dan segala isinya. Tak berhenti di situ, dengan keyakinannya itu Bima mengajarkannya kepada saudaranya, Janaka. Lakon ini juga berisi ajaran-ajaran tentang menuntut ilmu, bersikap sabar, berlaku adil, dan bertatakrama dengan sesama manusia.

Dwi Setiono mengkaji *Struktur lakon wayang kulit gatotkaca gugur oleh Ki Cohyo Kuntadi, pada tahun 2013*. Berisikan tentang kebenaran,

seperti di antaranya yaitu Kresna dan Semar yaitu tokoh yang sangat berperan aktif dalam cerita ini dalam menyadarkan, menghibur dan menasehati Pandawa. Kresna dan Semar selalu menasehati Pandawa dalam menjalani perang Baratayuda Jayabinangun untuk selalu memegang teguh darma, meninggalkan angkara murka, menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Jika tema dalam lakon Gatutkaca Gugur merupakan ide sentral yang menjadi pokok persoalan, maka amanat lakon Gatutkaca Gugur merupakan pemecahannya.

Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini, menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena pada dasarnya penelitian ini menyajikan data yang berupa kalimat. (Arikunto, 2013:3) menjelaskan bahwa istilah "deskriptif" berasal dari istilah bahasa Inggris to describe yang berarti memaparkan atau menggambarkan sesuatu hal, misalnya keadaan, kondisi, situasi, peristiwa, kegiatan, dan lain-lain. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang

ada dengan apa adanya, baik fenomena yang bersifat alamiah maupun rekayasa manusia.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat ukur untuk membantu peneliti dalam melaksanakan dan menentukan fokus penelitian, adapun instrumen penelitian sebagai berikut :

1. Peneliti sebagai instrumen penelitian.
2. Video pewayangan wahyu cakraningrat dalang Purwadi Yogyakarta.
3. Alat transkrip video berupa alat tulis, laptop dan pendukung lainnya.

3. Data dan Sumber Data

Data adalah bahan penelitian, data dalam penelitian ini berupa data teks tertulis yang ditranskripsi dari video pewayangan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, maka sumber data utamanya ialah kata-kata, tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Lofland dalam Moleong, 2014: 157). Sumber data adalah penghasil atau pencipta bahasa yang sekaligus tentu saja penghasil atau pencipta data yang dimaksud, sumber data

yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah video yang menceritakan wahyu cakraningrat oleh dalang dari Yogyakarta.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi. Data didapat dalam bentuk video, maka harus disimak dengan baik, hal-hal yang penting dicatat, kemudian mengumpulkan dan mempelajari sumber tulisan yang dapat dijadikan acuan dalam hubungannya dengan objek yang akan diteliti.

5. Teknik Analisis Data

Adapun tahapan analisis data kualitatif adalah sebagai berikut (Moleong, 2014: 248) :

1. Membaca/mempelajari data, menandai kata-kata kunci dan gagasan yang ada dalam data
2. Mempelajari kata-kata kunci itu, berupaya menemukan tema-tema yang berasal dari data
3. Menuliskan model yang ditemukan
4. Koding yang telah dilakukan

6. Triangulasi Data

Pada penelitian ini peneliti hanya memakai beberapa triangulasi tidak memakai secara keseluruhan.

1. Teori

Semiotika komunikasi Umberto Eco yang lebih menekankan pada teori tentang produksi tanda yang mengasumsi beberapa faktor. Sehingga peneliti bisa menentukan titik fokus tentang semiotika komunikasi terhadap objek yang diteliti.

2. Data

Peneliti memakai data transkrip dari video pewayangan wahyu cakraningrat.

7. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mempunyai 3 tahap prosedur penelitian.

1. Tahap Perencanaan

Peneliti memilih dan memikirkan tentang judul penelitian ini secara berulang-ulang, apakah pantas dan layak judul ini dipakai. Setelah judul "Analisis Teks Video Pewayangan dalang Dr. Purwadi, M.Hum kajian semiotika komunikasi" sudah tepat maka, peneliti juga harus memilih batasan penelitian tentang judul

tersebut. Apa harus meneliti secara keseluruhan atau hanya sebagian kecil saja.

2. Tahap Pelaksanaan

Judul telah siap, sehingga peneliti langsung mengerjakan apa yang telah jadi objek penelitiannya.

3. Tahap Penulisan

Pada tahap ini peneliti sudah memulai menulis penelitian ini dan tinggal menunggu hasil yang akan diperolehnya.

8. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dalam penelitian ini dilakukan selama 7 bulan, dari bulan Februari hingga bulan Agustus tahun 2017, objek penelitian ini adalah transkrip dari video pewayangan wahyu cakraaningrat dalang Purwadi, Yogyakarta.

Hasil dan Pembahasan

1. Pesan dan Tanda dalam Cerita Pewayangan Wahyu Cakraaningrat

Setiap cerita memiliki pesan dan tanda didalamnya, akan tetapi tidak semua orang memahami tentang apa yang terdapat dalam cerita tersebut. Begitupun dengan cerita wahyu cakraaningrat, didalamnya banyak pesan dan tanda yang bisa didapatkan untuk menjadi sebuah

penelitian. Berikut pesan dan tanda dalam cerita wahyu cakraaningrat.

a. Pesan

Pesan merupakan titik sentral dalam proses komunikasi, perwakilan dari *image* serta tujuan-tujuan yang ingin dicapai. Menurut Cangara dalam (Nasrullah, 2014:40) menegaskan bahwa pesan merupakan sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Penyampaiannya bisa melalui tatap muka maupun melalui media komunikasi. Berikut kutipan pesan dalam cerita wahyu cakraaningrat.

“... Silahkan duduk dengan *eco-sekeco* dengan enak jenak paman.

Terlihat dari kutipan tersebut terdapat pesan “Silahkan duduk dengan *eco*” bahwasanya jelas dalam setiap cerita mengandung pesan, walaupun itu bisa disebut dengan kata perintah. Tetapi kata perintah sama halnya dengan pesan komunikator dengan komunikannya. Berikut kutipan-kutipan pesan.

“... Bahwa negeri hastina sedang punya hajat besar hendak menyambut datangnya wahyu cakraaningrat.

“...Tahta hastinapura ini kalau bisa lestari diwariskan pada putra saya Lesmana Madrakumara.

“... Perkenankan paman ing kepatihan sedikit urun rembuk.

Terlihat dari kutipan tersebut, bahwa pesan dari pembicaraan mereka adalah tentang bagaimana cara mendapatkan wahyu cakraningrat dan bagaimana cara menjadi penguasa di Kerajaan Hastinapura. Mereka pun bisa berbuat apapun untuk mendapatkannya dan mereka pun mulai menata rencana. Terlihat dari kutipan berikut.

“... Hendak melakukan sebuah rekayasa supaya jangan sampai wayu itu dipegang oleh abimanyu.

“...Soal wahyu itu seharusnya memperebutkan secara jujur, secara fer, siapapun boleh mendapatkan wahyu asal betul-betul berusaha jangan sampai menghambat orang yang mengejar cita-cita.”

Kutipan tersebut terlihat, bahwa mereka mulai menyarankan tentang bagaimana cara membuat suatu rekayasa untuk mendapatkan Wahyu Cakraningrat, akan tetapi ada satu orang yang tidak setuju akan hal itu. Dia lebih memilih memperebutkan secara jujur dan tidak usah membuat rencana yang tidak baik untuk mendapatkan wahyu cakraningrat.

b. Tanda

Di mana pun dan kapan pun ada korelasi semacam ini, dan itu disadari oleh manusia, maka disitu pasti ada tanda. Hanya dalam pengertian inilah definisi Saussure yang menyatakan sebuah tanda adalah korespondensi (kesesuaian) antara penanda dan petanda dapat diterima (Eco, 2009:70). Akan tetapi dalam pembahasan ini hanya menyinggung tanda yang terdapat dalam cerita wahyu cakraningrat. Berikut kutipan-kutipannya.

“Bowo Pembani saya sangat bersuka ria ketika *bowo* pembani dalam keadaan selamat aman damai.”

“...Ganti yang dirembuk adalah sesuai dengan undangan yang disebarkan dihadapan paduka.”

“...Sesuai dengan undangan yang telah dimuat dalam surat...”

Terlihat tanda pada kutipan tersebut, bahwa ada rasa gembira dalam kerajaan itu. Mereka sedang bermusyawarah tentang suatu hal dan banyak yang datang pada musyawarah tersebut. Lihat kutipan berikut.

“...Menurut ahli nجوم siapa saja yang dapat membawa wahyu cakraningrat sesungguhnya dia lah yang berhak menurunkan raja secara turun temurun.”

“...Memang benar bahwa adanya turun wahyu cakraningrat diwonosutro gondomayet, satu hal yang diganjalan hati saya pasti nanti wahyu itu diperebutkan.”

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa ada tanda yang menunjukkan adanya wahyu cakraningrat akan turun. Barang siapa yang mendapatkan wahyu tersebut akan menjadi raja dari segala raja. Lihat kutipan berikut.

“Saya dengar jago penerima wahyu dari putra-putra pandawa...”

“Mengapa selalu mencelekakan orang untuk meraih kemuliaan, itu menurut saya demikian.”

Kutipan tersebut menjelaskan, bahwa tanda-tanda yang akan mengikuti sayembara mendapatkan wahyu itu adalah putra pandawa. Akan tetapi, para musuh ingin mencelakakan putra pandawa. Terlihat pada kutipan berikut.

“Saya mengabdikan di kerajaan hastina jelas kalau boleh prabu saya tetap membela putra leksmana untuk mendapatkan wahyu cakraningrat.”

“...Petaka halangan yang ditimbulkan oleh saudara-saudara pendawa nanti kakang yang akan membereskan saya kira hidup matinya pandawa itu ditelapak kaki saya jangan khawatir prabu duryadana.”

Terlihat pada kutipan tersebut, bahwa banyak yang mendukung adanya kejahatan yang akan direncanakan oleh prabu duryadana untuk mencelakakan abimanyu putra pandawa.

2. Teknik Penyampaian Pesan dan Tanda dalam Cerita Wahyu Cakraningrat

Dalang Purwadi adalah dalang pewayangangan berbahasa Indonesia dan memiliki daya tarik untuk teknik permainan wayangnya. Dari segi cerita teknik pembawaan untuk menekankan pada pesan dan tanda sangat ditunjukkan. Berikut kutipan ceritanya.

“... Hendak melakukan sebuah rekayasa supaya jangan sampai wayu itu dipegang oleh abimanyu.”

“... Saya terima dengan hati bergembira ria silahkan duduk dengan eo sekeco dengan enak jenak paman.”

“...Soal wahyu itu seharusnya memperebutkan secara jujur, secara fer, siapapun boleh mendapatkan wahyu asal betul-betul berusaha jangan sampai menghambat orang yang mengejar cita-cita.”

“Kayaknya setuju saya, nanti paman sengkuni supaya dating di himntoko.”

Berdasarkan kutipan tersebut, bisa terlihat penekanan

pada kalimat yang mengandung pesan. Sehingga para penikmat bisa mendengar dengan jelas setiap kalimat yang terdapat dalam cerita tersebut. Pesan yang ingin disampaikan dalang kepada penyimak wayang sebagai pemanis dalam pementasan cerita wayang, ia “dihidupkan” oleh seorang dalang yang juga sekaligus berperan sebagai sutradara dan pemberi watak dan ekspresi setiap tokoh yang ditampilkan melalui cerita/lakon dan wacana dari tokoh wayang. Dialog-dialog pesan disampaikan dengan diiringi gerakan lenggak-lenggok wayang sebagai tokoh sentralnya, posisi seperti ini akan menimbulkan daya tarik berupa kelucuan, kesedihan, senang atau susah dan dapat memancing emosional penontonnya yang menyebabkan gelak tawa dan haru para penontonnya. Ketika hal ini terjadi, maka pesan atau amanat bisa sampai pada audien atau penonton.

3. Fungsi Penyampaian Pesan dan Tanda dalam Cerita Wahyu Cakraningrat

Setiap cerita pasti memiliki pesan didalamnya, sehingga fungsi penyampaian pesan sangat diperlukan. Begitupun dengan tanda, masih banyak orang yang tidak

memahami bahwa setiap kita berkata/bercakap pasti terdapat tanda didalamnya. Kenapa adanya fungsi penyampaian pesan dan tanda dalam cerita, karena fungsi ini sangat mempengaruhi seseorang yang sedang bercerita/mendongeng. Seperti halnya seorang dalang, pasti memiliki fungsi kenapa penyampaian cerita diperlukan. Berikut kutipan pesan dalam cerita wahyu cakraningrat.

“kalau mau memberikan ganjaran buatjudi, saya buat beli nomer, kalau sayamaubuat royal ugal-ugalan, kalau saya gunakan untuk mencar *imbok nom*, kalau saya untuk brosir kepan dan simping. *Gur muko tur mukodurmuko* kalian semua tidak ada satu yang ketinggalan sekarang ini kamu mau di suruh oleh kanjeng sinuwun prabu Suryo Kawoco untuk menyerang pandawa,”

Berdasarkan kutipan pesan tersebut, bahwasanya pesan ini tidak baik untuk dicontoh karena ketika seseorang mendapat gaji, gaji itu dibuat untuk hal yang tidak baik. Mangkanya kenapa fungsi pesan ini sangat mempengaruhi, karena didalamnya terdapat pesan yang baik atau pun pesan yang buruk dan para penikmat wayang harus memahami itu.

4. Relevansi Teks Cerita Pewayangan Cakraningrat dengan Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA)

Pembelajaran ditingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), tingkatannya sudah tinggi, siswa ditingkat ini hanya mendapatkan pembelajaran mengenai teori, namun sudah ketingkat penghayatan terhadap karya sastra yang artinya siswa pada tingkat ini mampu meneliti unsur-unsur yang membangun karya sastra, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Kompetensi dasar dari pembelajaran karya sastra di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) Jika dihubungkan dengan kajian semiotika komunikasi, relevansi karya sastra lama khususnya pewayangan bisa dihubungkan dengan hikayat dan bisa di ambil dari segi unsur intrinsiknya seperti pesan moral yang terkandung dalam cerita pewayangan wahyu cakraningrat.

Seorang guru sebelum memasuki kelas pasti melihat RPP sebagai acuan mengajar, seperti inilah pekerjaan guru. Guru menyusun rencana pembelajaran untuk merencanakan apa yang nantinya akan dilakukan dalam kelas, jika

tidak mempunyai rencana guru tidak akan mempunyai acuan pembelajaran, karena kesuksesan dalam kelas dilihat dari rencana yang sudah disiapkan. Penyusunan RPP sangat berpengaruh dalam kegiatan dalam kelas, karena itu guru harus menyiapkan rencana pembelajaran terlebih dahulu sebelum memasuki kelas atau awal ajaran supaya pembelajaran tersusun dengan baik.

Simpulan

Berdasarkan penelitian terhadap Cerita Pewayangan Wahyu Cakraningrat dalang Purwadi Yogyakarta, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut. Dalam pewayangan wahyu cakraningrat menceritakan tentang upaya tiga orang satria yaitu Raden Lesmono Mandrakumara, Raden Sombo Putro dan Raden Abi Manyu yang merebutkan sebuah kekuasaan. Cerita tersebut menekankan bahwasanya mendapatkan gelar ataupun kekuasaan tidaklah mudah, banyak ujian atau pun syarat yang harus dipenuhi. Cerita wahyu cakraningrat, dengan versi Dalang Purwadi cerita tersebut menjadi cerita yang menyenangkan dan bisa menghibur para penikmat wayang, karena cerita

tersebut sudah dimodifikasi oleh dalang. Dalang Purwadi adalah dalang pewayangangan berbahasa Indonesia dan memiliki daya tarik untuk teknik permainan wayangnya. Dari segi cerita teknik pembawaan untuk menekankan pada pesan dan tanda sangat ditunjukkan.

Setiap cerita pasti memiliki pesan didalamnya, sehingga fungsi penyampaian pesan sangat diperlukan. Begitupun dengan tanda, masih banyak orang yang tidak memahami bahwa setiap kita berkata/bercakap pasti terdapat tanda didalamnya. Kenapa adanya fungsi penyampaian pesan dan tanda dalam cerita, karena fungsi ini sangat mempengaruhi seseorang yang sedang bercerita/mendongeng. Seperti halnya seorang dalang, pasti memiliki fungsi kenapa penyampaian cerita diperlukan.

Karya sastra mempunyai relevansi atau hubungan dengan dunia pendidikan dan pengajaran. Karya sastra dapat dipakai sebagai bahan ajar untuk mengembangkan wawasan berpikir siswa, terutama dalam bidang sastra dan bahasa Indonesia. Pendapat Wellek dan Warren yang mengatakan karya sastra merupakan kegiatan kreatif yang menghasilkan karya

seni yang memiliki nilai estetika. Sesuai pendapat tersebut relevansi dalam pembelajaran sastra di Sekolah Menengah Atas (SMA) membantu siswa dalam berkreasi dalam menciptakan sebuah hal, salah satunya karya sastra.

Daftar Pustaka

- Aizid, Rizem. 2012. Atlas Tokoh-tokoh Wayang. Diva Press. Jogjakarta
- Abdul, Chaer. 2010. Sociolinguistik. Rineka Cipta. Jakarta
- Arikunto. 2013. Prosedur Penelitian "Suatu Pendekatan Praktis. Rineka Cipta: Jakarta
- Eco, Umberto. 2009. Teori Semiotika "Signifikasi Komunikasi, Teori Kode, Serta Teori Produksi Tanda. Kreasi Wacana: Bantul
- Moleong. 2014. Metodologi Penelitian Kualitatif. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Nasrullah, Rulli. 2014. Komunikasi AntarBudaya "Di Era Budaya siber". Kencana: Jakarta
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. Teori Pengkajian Fiksi. Gadjah

Mada University Press:
Yogyakarta

Sahid, Nur. 2016. Semiotika (untuk Teater, Tari, Wayang Purwa, dan Film). Gigih Pustaka Mandiri: Semarang

Santoso, Riyadi. 2003. Semiotika sosial. Pustaka Eureka: Surabaya

Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Alfabeta. Bandung

Sobur, Alex. 2009. Semiotika Komunikasi. Remaja Rosdakarya: Bandung

Soyomukti, Nurani. 2010. Pengantar Ilmu Komunikasi. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta

Sperber, Dan. 2009. Teori Relevansi Komunikasi dan Kognisi. Pustaka Pelajar: Yogyakarta

Vera, Nawiroh. 2014. Semiotika dalam Riset Komunikasi. Ghalia Indonesia: Bogor

Wibowo. 2011. Semiotika Komunikasi-Aplikasi Praktis bagi Pendidikan dan Skripsi Komunikasi. Mitra Wacana Media. Jakarta