

BAB V

MODEL PENGAJARAN CERITA WAYANG GOLEK SEBAGAI BAHAN MUATAN LOKAL DALAM BIDANG STUDI BAHASA DAERAH UNTUK SLTP DI KABUPATEN BANDUNG

5.1. Dasar Pemikiran

Cerita wayang golek yang telah dianalisis berdasarkan struktur, fungsi dan nilai budaya dengan menggunakan metode deskriptif-analitis tidak berhenti sampai di situ saja. Oleh karena itu, perlu ditindaklanjuti dengan menawarkan cerita tersebut untuk dijadikan sebagai bahan muatan lokal dalam bidang studi Bahasa Daerah di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama, khususnya bagi kelas 1 dan 2 catur wulan ke-1 sesuai dengan Kurikulum Muatan Lokal SLTP Propinsi Jawa Barat tahun 1994. Dalam rangka penawaran cerita wayang golek ini sebagai bahan muatan lokal, tampaknya sangat membantu bila dilakukan dengan menyodorkan model pengajaran. Dengan model ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman untuk mengajarkan jenis cerita wayang golek yang analisis.

Model pengajaran yang ditawarkan disusun berdasarkan Garis-garis Besar Program Pengajaran yang telah ditetapkan oleh Kantor Wilayah Departemen Pendidikan Nasional Propinsi Jawa Barat

Sebagai salah satu bidang studi muatan lokal di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama, bidang studi Bahasa Daerah berfungsi untuk memotivasi siswa dalam menggali peninggalan-peninggalan kebudayaan di Jawa Barat, agar siswa mencintai dan lebih akrab dengan lingkungannya. Di samping itu, bidang studi ini bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik melalui bahasa Daerah secara lisan maupun tulisan.

Apabila memperhatikan fungsi dan tujuan di atas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran bidang studi Bahasa Daerah ditujukan pula untuk menanamkan sikap menghargai, membanggakan, menikmati, menghayati, memahami nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku bagi masyarakat, tradisi dan adat-istiadat yang berkembang secara turun-temurun dalam masyarakat. Selain itu pembelajaran melalui cerita wayang golek dapat pula mengembangkan kepribadian dan memperluas wawasan generasi penerus agar mampu memberikan peran sertanya dalam upaya menunjang pembangunan, sekaligus penghargaan terhadap budaya bangsanya.

Pewarisan nilai-nilai luhur dan norma-norma serta tradisi maupun adat-istiadat yang diungkapkan secara tersurat maupun tersirat dalam cerita wayang golek tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan muatan lokal. Sedangkan model pengajaran yang disusun berdasarkan cerita wayang golek tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pedoman untuk mengajarkan cerita wayang golek lainnya, khususnya cerita wayang golek melalui bidang studi Bahasa Daerah di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama di Kabupaten Bandung.

5.2. Model Pengajaran Cerita Wayang Golek

SATUAN PELAJARAN

Mata Pelajaran : Mulok Bahasa dan Sastra Sunda

Pokok Bahasa : Apresiasi Cerita Wayang

SubPokok Bahasan: Struktur, Fungsi dan Nilai Budaya dalam Cerita Wayang Golek

Kelas/Catur Wulan : 1/I dan 2/I

Waktu : 6 jam pelajaran/3 kali pertemuan

I. TUJUAN PEMBELAJARAN UMUM (TPU)

Siswa mampu mengapresiasi berbagai bentuk karya sastra

II. TUJUAN PEMBELAJARAN KHUSUS (TPK)

Pertemuan	Nomor	Rumusan Tujuan Pembelajaran Khusus
1.	1.	Sebutkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah
	2.	Sebutkan latar yang terdapat dalam dalam cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah
	3.	Tentukan tema yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah
	4.	Menceritakan kembali dengan bahasa sendiri cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah
2.	1.	Menyebutkan fungsi-fungsi cerita yang terdapat dalam cerita wayang golek Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah
	2.	Menuliskan fungsi untuk dalang/penyatur
	3.	Menyebutkan fungsi untuk penyelenggara
	4.	Menjelaskan fungsi untuk masyarakat
3.	1.	Menyebutkan nilai-nilai budaya yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah
	2.	Memberikan contoh penerapan nilai-nilai budaya yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah

III. MATERI PEMBELAJARAN

Pertemuan	Nomor	Uraian Pokok-Pokok Materi Pembelajaran
1.	1.	Teks cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah
	2.	Struktur cerita yang meliputi (1)tokoh, (2)latar, (3)alur,

		(4)tema dan (5)isi cerita
2.	1.	Teks cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah
	2.	Cerita wayang golek mempunyai fungsi untuk dalang, penanggap dan masyarakat
3.	1.	Teks cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah
	2.	Nilai-nilai budaya yang terdapat dalam cerita wayang golek yaitu nilai-nilai budaya yang ada hubungannya antara manusia dengan: (1)Tuhannya, (2)sesamanya, (3)karyanya, (4)ruang dan waktu serta (5)alam

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Pendekatan : Komunikatif dan alamiah

B. Metode/Teknik: Ceramah, Tanya Jawab, Latihan, langsung dan Pemberian Tugas

C. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan	Komponen/ Konsep	Kegiatan Pembelajaran
1.	Apresiasi Cerita Wayang (Struktur)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca cerita wayang Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah 2. Menuliskan tentang tokoh, latar, alur dan tema dalam cerita tersebut. 3. Mendiskusikan bahasa dalam wayang. 4. Menceritakan kembali isi cerita wayang. 5. Bertanya jawab tentang isi cerita wayang. 6. Bertanya jawab tentang hal yang menarik dari cerita wayang. 7. Mengumpulkan pembahasan struktur cerita wayang
2.	Apresiasi Cerita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca cerita wayang Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah

	Wayang (Fungsi)	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menuliskan tentang fungsi-fungsi yang ada dalam pertunjukkan wayang golek 3. Mendiskusikan fungsi yang terdapat dalam cerita wayang tersebut di atas. 4. Bertanya jawab tentang hal-hal yang menarik dari fungsi pertunjukkan wayang golek. 5. Menyimpulkan pembahasan tentang fungsi cerita wayang dalam pertunjukkan.
3.	Apresiasi Cerita Wayang (Nilai-nilai budaya)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca cerita wayang Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah 2. Menuliskan nilai-nilai budaya yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah 3. mendiskusikan tentang nilai-nilai budaya yang terdapat dalam cerita wayang. 4. Bertanya jawab tentang nilai-nilai budaya yang terdapat dalam cerita wayang. 5. Menyimpulkan pembahasan tentang nilai-nilai budaya dalam cerita wayang

V. ALAT/SARANA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

A. Alat/Sarana :1. Teks wacana

2. Lembar Kegiatan Siswa

3. Alat Pengajaran

B. Sumber Bahan:1. Kurikulum Muatan Lokal 1994

2. Cerita Wayang Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah Hasil Analisis

VI. PENILAIAN

A. Prosedur : Lisan/Tulisan/Tes Akhir

B. Alat Penilaian:

Pertemuan	Nomer	Soal-soal
1.	1.	Sebutkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah!
	2.	Sebutkan latar yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah!
	3.	Tentukan tema yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah!
	4.	Tentukan alur yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa dan Bima Mungkus!
	5.	Ceritakan kembali dengan kata-katamu sendiri cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah!
2.	1.	Sebutkan fungsi-fungsi pertunjukkan wayang golek!
	2.	Tuliskan fungsi cerita wayang untuk dalang!
	3.	Sebutkan fungsi cerita wayang untuk penanggap!
	4.	Jelaskan fungsi cerita wayang untuk masyarakat!
3.	1.	Sebutkan nilai-nilai budaya yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah
	2.	Berikanlah contoh penerapan nilai kepercayaan akan adanya Tuhan Yang Maha Esa, nilai penyatuan dengan alam dan nilai musyawarah dalam cerita Bambang Ciptarasa, Bima Mungkus dan Rahwana Pejah!

5.3.Teks Cerita Wayang Golek yang Ditawarkan sebagai Alternatif Bahan Pengajaran Muatan Lokal

5.3.1.BAMBANG CIPTARASA

Alkisah sebuah kerajaan yang bernama Gajah Oya, terkenal negara yang aman tentram, sugih mukti, gemah ripah lohjinawi. Negara ini dipimpin oleh seorang raja yang gagah perkasa bernama Prabu Purnamadewa. Ia memerintah negara ini dengan adil dan bijaksana, sehingga banyak negara tetangganya yang menaruh simpati. Dalam pekerjaan sehari-harinya, Purnamadewa dibantu oleh Patih Kalagunu.

Suatu hari Prabu Purnamadewa kedatangan tamu dari Jajar Sokalima utusan Prabu Suyudana, yaitu Resi Dorna. Kedatangan Resi Dorna ini untuk memberikan hadiah dan selamat kepada raja muda Prabu Purnamadewa yang beberapa hari lagi akan melangsungkan pesta Surya.

Prabu Purnamadewa dalam suatu malam kedatangan Gandaromo yang memberikan petunjuk bahwa bila ingin menjadi ratu dari semua ratu, raja dari semua raja yang kaya dengan sandang, pangan dan papan, gemah ripah lohjinawi harus mengorbankan manusia yang paling tua di muka bumi ini. Atas petunjuk Resi Dorna, bahwa manusia yang paling tua di muka bumi ini bernama Semar Badranaya yang berada di negara Amarta. Setelah itu, ia menyuruh Patih Kalagunu dan pasukannya untuk mencari Semar Badranaya yang berada di negara Amarta.

Patih Kalagunu setelah mendapat tugas dari rajanya, ia langsung mengumpulkan pasukan dan berangkat menuju negara Amarta untuk mencari Semar Kudapewana. Di tengah-tengah perjalanan Arjuna dan Semar yang akan menuju Kerajaan Amarta bertemu dengan pasukan Patih Kalagunu. Terjadilah pertempuran antara pasukan Patih kalagunu

dengan Arjuna dan kawan-kawan. Akhirnya Arjuna kalah oleh pasukan Patih Kalagunu. ia dan teman-temannya di lempar ke angkasa, sedangkan Semar ditemukan dalam persembunyiannya dan di buang ke laut oleh Kalagunu. Dengan adanya Semar di dasar laut, banyak hewan-hewan laut, baik yang besar maupun yang kecil mati. Naga Baruna Sang Penguasa lautan melihat kejadian ini, ia mencari sumber mala petaka bagi rakyatnya yang tak lain Semar Badranaya yang tertimbun oleh batu-batuan. Atas bantuan naga Baruna, Semar terlepas dari bahaya maut.

Semar mulai menyamar sebagai Bambang Ciptarasa, karena dengan begitu ia akan menemukan orang yang telah mempitnahnya. Ia berdoa kepada hyang Tunggal untuk membukakan jalan kebenaran dan kekuatan. Setelah itu, ia bertemu dengan Astrajingga dan Dawala yang jatuh dari angkasa karena dilempar oleh kalagunu. Ia menyembuhkan kedua anaknya yang pingsan, setelah itu sama-sama berangkat ke kahyangan untuk mengetahui kejadian yang sebenarnya.

Di kahyangan Semar hanya menemukan baju Batara Guru dan Resi Narada, sedangkan isinya tidak ada. Setelah merenung sejenak, ia mengetahui apa yang sebenarnya terjadi pada kedua dewa tersebut. Selanjutnya, ia menyuruh Astrajingga dan Dawala untuk memakai baju kedua dewa tersebut dan kembali ke dunia.

Di dunia, Bambang Ciptarasa beserta dua dewa palsu dan Gatot Gaca menuju kerajaan Gajah Oya. Raja muda Prabu Purnamadewa dan Patih Kalagunu yang merupakan jelmaan Batara Guru dan Resi Narada merasa tidak enak, karena pakaian kedewaannya ada yang memakai. Untuk itu, ia bertempur dengan Bambang Ciptarasa, tetapi kalah.

Karena kalah oleh Bambang Ciptarasa, mereka meminta bantuan ke Batara Kresna untuk membunuh Bambang Ciptarasa dengan senjata Cakra Hudaksana. Batara Kresna memenuhi keinginannya, ia melepaskan senjata Cakra Hudaksana ke Bambang Ciptarasa, Dawala dan Astrajingga. Akhirnya ketiga satria itu kembali menjadi wujudnya masing-masing, yaitu Bambang Ciptarasa menjadi Semar, Batara Guru menjadi Astrajingga dan Resi Narada menjadi Dawala.

Prabu Purnamadewa dan Patih kalagunu meminta maaf kepada Semar yang telah memfitnahnya, karena tujuan mereka sebenarnya ingin menguji kesabaran Semar Badranaya, tetapi kejadiannya menjadi kacau.

5.3.2. BIMA MUNGKUS

Alkisah di kerajaan Paranggubarja yaitu sebuah negara kejinan yang dipimpin oleh Prabu Kalabubarja, Patih Kalaserenggi dan Senapati Kalabadra yang sedang merundingkan keinginan raja Kalabubarja untuk membalas kematian ayahnya oleh Pandudewanata dari negeri Astina. Pembalasan ini, menurut dia sebagai wujud pengabdian kepada orang tuanya.

Patih Kalaserenggi dan Senapati Kalabadra beserta pasukannya berangkat menuju Alas Gendranaya di Astina untuk membunuh Pandudewanata.

Tersebut Batari Durga yaitu ratu dari kerajaan Sela Mangumbeng, yang sekarang ini sedang mendapat masalah dari gajah-gajah yang dipimpin oleh Gajah Sena. Gajah-gajah ini memporak-porandakan tempat-tempat di Sela Mangumbeng, karena dahulunya banyak rakyat yang sering mengganggu gajah-gajah ini. Batari Durga dan rakyatnya memberikan perlawanan terhadap gajah-gajah yang dipimpin oleh Gajah Sena, tetapi gagal. Batari Durga dikejar-kejar Gajah Sena sampai ke Alas Gendranaya.

Prabu Pandudwanata, Aryawidura, Semar, Cepot dan Dawala berada di alas Gendranaya menjaga bayi yang masih terbungkus. Mereka berdo'a siang dan malam serta tidak peduli kedinginan dan kepanasan untuk keselamatan bayi itu.

Pada suatu hari pasukan Kalabubarja yang dipimpin Patih Kalasrenggi telah sampai di Alas Gendranaya, mereka mengepung perkemahan Pandudewanata. Pertempuranpun tidak dapat dihindari antara Prabu Pandudewanata dan kawan-kawan dengan pasukan Patih Kalaserenggi. Dalam pertempuran ini, pasukan Patih Kalaserenggi kalah oleh panah pusaka kenegaraan.

Pandudewanata kedatangan Batari Durga yang meminta pertolongan untuk membunuh Gajah Sena yang mengejar-ngejarnya. Pandudewanata memanah Gajah Sena tetapi tidak berhasil, malahan gajah itu malik menerjang dan menginjak-nginjak bayi dalam bungkusan. Bayi itu bukanya mati, malah ia semakin besar dan kuat.

Aneh bin ajaib bayi itu keluar dari pembungkusnya karena dirobek oleh gading Gajah Sena yang sebelumnya tidak ada satupun senjata yang dapat merobeknya. Bayi ini menjelma menjadi seorang satria yang gagah berani, malahan Gajah Sena yang kuatpun kalah oleh kesaktiannya. Ia diberi nama Bratasena, karena memiliki kekuatan gajah Sena yang meraksuk sukma padanya.

5.3.3. RAHWANA PEJAH

Alkisah di kerajaan Alengka yaitu sebuah negara buta yang dipimpin oleh Prabu Rahwana atau disebut juga Prabu Dasamuka yang sedang memanggil Raden Narantaka dan Sayung Srena untuk membicarakan serangan kepada kerajaan Kiskenda yang dipimpin oleh Prabu Batara Rama.

Tersebutlah anak Kumbakarna yaitu Aswani Kumba-Kumba Aswani yang sedang mendapatkan hukuman dari Prabu Rahwana karena mereka sering menghujat Uanya. Ia tidak setuju dengan sepak terjang Uanya yang mementingkan dirinya sendiri dibandingkan dengan kepentingan bangsa dan negara. Mereka beranggapan tindakan Uanya menculik Dewi Sinta dari Batara Rama merupakan pusat dari segala masalah yang terjadi di kerajaan Alengka, sehingga ayah dan kerabat keluarganya banyak yang mati karena ulahnya.

Aswani Kumba-Kumba Aswani mendapat amnesti dari Uanya dengan syarat harus ikut berperang melawan Prabu Batara Rama. Awalnya mereka menolaknya karena bertentangan dengan kata hatinya, tapi karena ia merasa anak bangsa yang cinta akan damai dan persahabatan dengan niat membela bangsa dan negara bukan membela kedoliman Uanya ia berangkat menuju medan perang.

Dalam peperangan itu, ia menghadapi Anoman yang merupakan perwujudan kera yang sakti mandraguna. Dengan kesaktian dan bantuan Gunawan Wibisana, akhirnya Aswani Kumba-Kumba Aswani gugur dalam peperangan itu.

Rahwana yang mempunyai watak keras dan yang paling bertanggung jawab dalam peperangan itu marah. Ia menantang Prabu Batara Rama untuk berduel, ia merasa rendah hati kalau melawan sepasukan kera-kera yang dipimpin oleh Anoman. Batara Rama menyanggupinya, atas saran Gunawan Wibisana akhirnya Prabu Rahwana tewas dengan dadanya terpanah oleh senjata Prabu Batara Rama.

Di alam marakayangan Rahwana mendapat pahalanya, ia tersiksa dalam alam tersebut, sehingga ia menginginkan untuk kembali ke dunia dan akan bertobat.

5.3.4. Bahan Kajian Cerita Wayang

A. Tokoh

Tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita wayang golek di atas terdiri:

1. Bambang Ciptarasa

Tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa adalah Purnamadewa (Batara Guru), Kalagunu (Resi Narada), Batara Kresna, Resi Dorna, Arjuna, Gatot Gaca, Semar (Bambang Ciptaras), Dawala, Astrajingga, Gareng, Naga Baruna, dan Buta/Prajurit

2. Bima Mungkus

Tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Bima Mungkus adalah Prabu Kalabubarja, Prabu Pandudewanata, Aryawidura, Bratasena, Kalaserenggi, Kalabadra, Batari Durga, Semar, Cepot, Dawala, Gajah Sena, dan Buta/Prajurit.

3. Rahwana Pejah

Tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita Rahwana Pejah adalah Dasamuka/Rahwana, Narantaka, Sayungsrena, Aswani Kumba, Kumba Aswani, Anoman, Batara Rama, Sinta, Semar, Cepot, Dawala, Subadra, Anggada, Lasmana, Gunawan, Anila, dan Buta/Prajurit.

B. Alur

Alur yang terdapat dalam cerita wayang golek di atas terdiri:

1. Bambang Ciptarasa

- a. Melukiskan tentang keadaan di keraton Kerajaan Gajah Oya. Prabu Purnamadewa dan Patih Kalagunu yang sedang menerima tamu dari Jajarsokalima yaitu Resi Dorna;
- b. Prabu Purnamadewa ingin menjadi ratu dari semua ratu, raja dari semua raja yang kaya dengan sandang, pangan dan papan, gemah ripah lohjinawi. Keinginan tersebut akan terwujud bila Purnamadewa menumbal kerajaannya dengan manusia yang paling tua di dunia;
- c. Ia menyuruh Patih Kalagunu untuk mencari manusia yang paling tua di muka bumi ini untuk dijadikan tumbal kerajaan Gajah Oya;
- d. Perjalanan Patih Kalagunu beserta pasukannya untuk mencari Semar;
- e. Pertempuran antara Arjuna dan Semar dengan pasukan Patih Kalagunu, yang nantinya Semar ditolong oleh Naga Baruna;
- f. Semar mulai menyamar sebagai Bambang Ciptarasa;
- g. Di Kahyangan Semar hanya menemukan bajunya Batara Guru dan Resi Narada;
- h. Bambang Ciptarasa pergi menuju kerajaan Gajah Oya;
- i. Purnamadewa dan Kalagunu kalah oleh Bambang Ciptarasa, mereka meminta bantuan ke Batara Kresna;
- j. Prabu Purnamadewa dan Patih Kalagunu (Batara Guru dan Resi Narada) meminta maaf kepada Semar Kudapewana yang telah memfitnahnya.

2. Bima Mungkus

- a. Melukiskan tentang keadaan di kerajaan Paranggabarja yaitu Prabu Kalabubarja, Patih Kalaserengge, dan Senapati Kalabadra yang sedang merundingkan keinginan rajanya untuk membalas kematian ayahnya oleh Pandudewanata;
- b. Patih Kalaserengge dan Senapati Kalabadra beserta pasukannya menuju alas Gendranaya di Astina untuk membunuh Pandudewanata;
- c. Ratu Batari Durga raja dari kerajaan Sela Mangumbeng mendapat masalah dari gajah-gajah yang dipimpin oleh Gajah Sena;
- d. Perlawanan Batari Durga dan rakyatnya terhadap gajah-gajah yang dipimpin oleh Gajah Sena, tetapi gagal;
- e. Pandudewanata, Aryawidura, Semar, Cepot, dan Dawala sedang menjaga bayi yang masih terbungkus di alas Gendranaya;
- f. Pasukan Kalabubarja yang dipimpin Patih Kalaserengge mengepung perkemahan Pandudewanata;
- g. Pertempuran antara Prabu Pandudewanata dan kawan-kawan dengan pasukan Patih Kalaserengge. Dalam pertempuran ini, pasukan Patih Kalaserengge kalah;
- h. Pandudewanata kedatangan Batari Durga yang meminta tolong untuk membunuh Gajah Sena yang mengejar-kejarinya;
- i. Prabu Pandudewanata memanah Gajah Sena tetapi tidak berhasil, malahan gajah itu malah menerjang dan menginjak-nginjak bayi dalam



bungkusan. Bayi itu bukannya mati, malah ia semakin
perkasa;

- j. Bayi itu keluar dari bungkusnya karena dirobek oleh taring Gajah Sena.

3. Rahwana Pejah

- a. Keadaan di kerajaan Alengka yang sedang mempersiapkan rencana penyerangan kepada kerajaan Kiskenda yang dipimpin oleh Rahwana;
- b. Aswani Kumba-Kumba Aswani dua satria anak Arya Kumbakarna sedang mendapat kurungan dan menginginkan amnesti dari Prabu Rahwana;
- c. Di dalam tahanan Aswani Kumba-Kumba Aswani mengalami penyiksaan dari Rahwana, karena ia merupakan tahanan politik yang sering menghujat Prabu Rahwana;
- d. Aswani Kumba-Kumba Aswani mendapat amnesti dari Prabu Rahwana dengan syarat harus ikut perang melawan Batara Rama;
- e. Perkemahan Batara Rama di gunung Suela sedang mengadakan musyawarah dan mufakat untuk menentukan sikap terhadap serangan kerajaan Alengka;
- f. Batara Rama, Anoman, Astrajingga dan Dawala akan menyambut serangan dari Prabu Rahwana;
- g. Pertempuran antara pasukan Alengka yang dipimpin oleh Prabu Rahwana dengan pasukan Kiskenda yang dipimpin oleh Prabu Batara Rama;

- h. Batara Rama mengalahkan Rahwana dengan panah pusaknya atas saran Gunawan Wibisana.

C. Latar

Latar yang terdapat dalam cerita wayang golek di atas terdiri:

1. Bambang Ciptarasa

Latar yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa adalah

- a) Latar tempat diantaranya Negara Gajah Oya, Jajar Sokalima, Kampung Tumaritis, dan Negara Amarta.
- b) Latar suasana diantaranya suasana di Negara Gajah Oya, perjalanan Patih Kalagunu, pertempuran antara Semar dengan Kalagunu, semar di laut, semar menjadi Bambang Ciptarasa, penyelesaian cerita.
- c) Latar alam sekitar diantaranya jalan bercabang, gunung dan laut.
- d) Latar harta benda diantaranya kursi gading kencana, emas, intan, berlian dan uang.
- e) Latar waktu diantaranya dulu, singkat cerita, alkisah, di sini, waktu ini dan tadi malam

2. Bima Mungkus

Latar yang terdapat dalam cerita Bima Mungkus adalah

- a) Latar tempat diantaranya kerajaan Parangbubarja, Astina, Alas Gendranaya dan Selamangumbeng.
- b) Latar suasana diantaranya suasana penderitaan kalabubarja, Batari Durga dan Pandudewanata.

- c) Latar alam sekitar diantaranya hutan.
- d) Latar harta benda diantaranya panah pusaka.
- e) Latar waktu diantaranya singkat cerita, alkisah, jangan dilama-lama, siang, malam dan setaun.

3. Rahwana Pejah

Latar yang terdapat dalam cerita Rahwana Pejah adalah

- a) Latar tempat diantaranya Alengka, Kiskenda dan Gunung.
- b) Latar suasana diantaranya suasana di kerajaan Alengka, pemberangkatan pasukan Alengka dan perkemahan Batara Rama.
- c) Latar alam sekitar diantaranya pusat kota dan gunung.
- d) Latar harta benda diantaranya tenda, panah dan kereta.
- e) Latar waktu diantaranya alkisah, sekarang, tiap tahun, alam merdeka, dulu dan lima hari.

D. Tema

Tema yang terdapat dalam cerita wayang golek di atas terdiri:

1. Bambang Ciptarasa

Tema yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa adalah keserakahan akan menimbulkan pertikaian

2. Bima Mungkus

Tema yang terdapat dalam cerita Bima Mungkus adalah kesabaran akan dikasihani Tuhan

3. Rahwana Pejah

Tema yang terdapat dalam cerita Rahwana Pejah adalah kebenaran akan mengungkap kesalahan dan keserakahan

E. Motif

Motif yang terdapat dalam cerita wayang golek di atas terdiri:

1. Bambang Ciptarasa

Motif yang terdapat dalam cerita Bambang Ciptarasa adalah motif mimpi dan binatang.

2. Bima Mungkus

Motif yang terdapat dalam cerita Bima Mungkus adalah motif kelahiran dan binatang

3. Rahwana Pejah

Motif yang terdapat dalam cerita Rahwana Pejah adalah motif perkawinan dan binatang

