

SANGGIT TOKOH DALAM BANJARAN SENGGKUNI

YB Rahno Triyogo

Jurusan Pedalangan
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Email: triyogo@isi-ska.ac.id

Abstract

Banjaran Sengkuni is a play that tells the story of the life of a wayang character named Sengkuni, from his birth to tragic death. Through the play the puppeteer believes that the real character of a figure is formed not only from birth but also since the process of fetal occurrence through sexual intercourse of the parents. Besides the process in the womb, the character is also formed by the environment that surrounds its life: the environment of the family, the surrounding community, and the universe. The character of Sengkuni in Banjaran Sengkuni was largely determined by the process of development of the baby or fetus in the womb, namely through the results of adultery or adultery which is culturally considered negative, even sin. He inherited his father's character, Gandarwa named Setibar. The characters which could be observed include: baby Sengkuni was born with a handsome face but fanged, just like his father having fangs. In wayang tradition, a fang reflects a negative value.

Keywords: *character, fetal formation process, environment, universe*

Pendahuluan

Ada banyak hasil olah sastra yang menarik untuk diapresiasi dan bermanfaat bagi kehidupan. Salah satu hasil olah sastra yang menarik untuk diapresiasi itu adalah epos Mahabarata. Mahabarata merupakan salah satu epos yang tidak habis-habis kisahnya memperoleh tanggapan dari masyarakat pendukungnya. Tanggapan itu berupa pengembangan dan kajian dari berbagai sudut pandang. *Banjaran Sengkuni* merupakan salah satu bentuk tanggapan atau resepsi seniman terhadap kisah Mahabarata, khususnya Mahabarata bagian akhir: kisah kematian Sengkuni.

Sengkuni bukan nama yang asing di lingkungan masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Jawa. Sengkuni merupakan nama yang telah memiliki label nilai tersendiri bagi masyarakat Jawa. Ia disebut sebagai manusia

yang cerdas tetapi licik dan mempunyai banyak akal. Seorang penasihat istana yang ulung juga politikus yang suka menghalalkan segala cara. Namanya dipenuhi dengan nilai yang tidak baik. Label jahat melekat padanya.

Artikel ini membahas kreatifitas (*sanggit*) dalang dalam membentuk atau mengolah karakter tokoh yang telah jadi di tengah masyarakat, khususnya Sengkuni. Dalam tradisi Jawa nama Sengkuni selalu berkonotasi negatif. Penelitian ini tidak bermaksud merubah nilai yang telah jadi dan melekat pada masyarakat, tetapi menunjukkan bagaimana dalang Ki Purbo Asmoro menggarap kembali karakter Sengkuni sehingga masyarakat dapat memperoleh gambaran proses terbentuknya karakter Sengkuni. Hal ini penting karena selama ini masyarakat hanya menerima watak Sengkuni yang telah jadi tanpa mengetahui

bagaimana proses karakter itu terbentuk.

Bagian terpenting karya seni sastra pada umumnya adalah ingin menyampaikan pesan kemanusiaan yang mampu mempengaruhi terhadap moralitas kehidupan (Arif Hidayat, 2012: 2). Salah satu cara menangkap pesan itu adalah dengan mengenali karakter tokoh cerita. Setiap tokoh mempunyai karakternya masing-masing, yang berarti setiap tokoh mempunyai nilai yang dapat diperhitungkan untuk diikuti, diapresiasi, atau justru ditolak.

A. Tujuan Penulisan

Tujuan utama penulisan artikel ini adalah menemukan kreatifitas dalang Ki Purbo Asmoro dalam membangun karakter tokoh yang diceritakan, yaitu Suman atau Sengkuni. Tokoh Sengkuni cukup dikenal di masyarakat. Bahkan banyak orang yang tidak mengenal cerita wayang purwa pun telah mengetahui karakter Sengkuni. Dalam kehidupan sehari-hari tidak ada seorang pun yang mau disejajarkan dengan Sengkuni. Hal ini terjadi karena penanaman nilai di masyarakat Jawa yang terus menerus dan turun temurun melalui tradisi lisan telah mendudukan Sengkuni sebagai seseorang yang memiliki karakter negatif (antagonis).

B. Landasan Pemikiran

Artikel ini memusatkan perhatian pada lakon wayang kulit purwa yang berjudul *Banjaran Sengkuni* karya Ki Purbo Asmoro (2009). Judul teks yang telah menunjuk sebuah nama mengisyaratkan bahwa nama tersebut mempunyai kedudukan yang penting, sebagai tokoh yang dikisahkan yang lebih dikenal sebagai tokoh utama (Rahno Triyogo, 2000: 306). Ia merupakan tokoh yang diolah oleh juru cerita sehingga lahir sebagai tokoh yang berkarakter sesuai kehendak seniman pencipta. Proses pengolahan tokoh cerita ini dalam tradisi pedalangan disebut dengan *sanggit tokoh*. *Sanggit tokoh* tiada lain merupakan cara yang digunakan juru cerita dalam melukiskan watak tokoh cerita. Ada beberapa cara

dalam melukiskan watak tokoh cerita rekaan (fiksi), yakni (1) melalui segala sesuatu yang dilakukan, terutama ketika sedang menghadapi situasi kritis; (2) melalui semua yang dikatakan (tutur kata) yang mencerminkan tingkat emosionalnya; (3) melalui penggambaran fisik (warna kulit, rambut, wajah dan masih banyak lagi); (4) melalui apa yang dipikirkan, yang direncanakan; (5) keinginan-keinginannya; dan (6) melalui tanggapan tokoh lain tentang tokoh yang bersangkutan. *Sanggit tokoh* dapat dicermati melalui tindakan, ujaran, pikiran, perasaan, kehendak, dan penampilan fisik tokoh (Subono, 1996: 16).

Suatu karya seni akan semakin bernilai jika audience dapat menangkap pesan teks yang disampaikan seniman pengarang (Puji Santosa, 1993: 31-32). Salah satu cara menangkap pesan suatu karya sastra dapat dilakukan dengan cara mencermati bagaimana pelaku-pelaku fiksi ditampilkan (Atar Semi, 1990: 72).

Keenam cara di atas dapat diringkas menjadi dua, yaitu secara analitik dan secara dramatik. *Sanggit tokoh* secara analitik adalah *sanggit* dengan cara seniman pengarang mendiskripsikan secara langsung keadaan tokoh cerita. Misalnya dengan jelas dikatakan sebagai yang berkaki pincang, berbau amis, bermata sipit, bercelana warna hitam, berambut kriting dan seterusnya. Sedangkan *sanggit tokoh* secara dramatik adalah *sanggit* dengan cara seniman pengarang tidak langsung menyatakan keadaan tokoh-tokohnya. Ia menampilkan tokoh-tokoh cerita melalui apa yang dipikirkan, direncanakan, reaksi terhadap persoalan yang dihadapi, melukiskan keadaan sekitar tokoh (seting tempat), dialog dan segala perbuatan tokoh (Tengsoe Tjahjono, 1988: 138-139).

Dalam *pakeliran* wayang purwa kedua teknik di atas digunakan secara bersamaan. Ini sangat membantu *audience* dalam memahami kandungan teks, sebab dalang dengan gamblang melukiskan keadaan tokoh cerita juga merangsang *audience* untuk mencari dan

menemukan maknanya sendiri.

C. *Sanggit Tokoh*

Banjaran Sengkuni (2009) ini disusun berdasarkan urutan lakon yang diawali dari peristiwa kelahiran sampai pada kematian Sengkuni (tokoh cerita). Susunan cerita ini sangat membantu peneliti dalam melaporkan perkembangan karakter Sengkuni secara kronologis. Kreativitas dalang (Purbo Asmoro) dalam mengolah tokoh Sengkuni dalam *Banjaran Sengkuni* adalah sebagai berikut:

1. *Kisah Kelahiran*

Dalam tradisi lisan berkembang suatu pandangan bahwa karakter manusia dibangun sejak dalam kandungan. Pengertian di dalam kandungan meliputi proses terjadinya janin dan pemeliharaan janin yang meliputi jasmani maupun rohani. Proses terjadinya janin meliputi bagaimana proses pembuahan (hubungan seks) yang terjadi antara seorang pria dengan seorang wanita, dan dalam suasana yang seperti apa. Pemeliharaan jasmani adalah pemenuhan makanan yang bergizi melalui ibu. Sedangkan pemeliharaan rohani sangat tergantung pada segala sesuatu yang masuk ke dalam hati atau batin serta perilaku seorang ibu. Sebagai contoh, ibu yang sering mendendangkan dan mendengarkan lagu-lagu merdu dengan syair-syair indah besar kemungkinan memberikan pengaruh positif bagi batin janin. Begitu pula sebaliknya, jika ibu yang sedang hamil banyak menerima hal-hal yang negatif besar kemungkinan pengaruh negatif tersebut mempengaruhi batin bayi.

Dalam tradisi lisan Jawa dikatakan bahwa anak disebut sebagai keturunan kedua orang tuanya. Keturunan mempunyai konotasi 'yang diturunkan', meliputi fisik, mental, bakat dan lain sebagainya. Anak juga disebut sebagai *trahing kusuma rembesing madu*, yang dapat dikatakan sebagai gambaran kedua orang tuanya. Berdasarkan uraian singkat di atas dapat dikatakan bahwa dalam diri manusia

terdapat karakter dasar (karakter bawaan) dan karakter bentukan. Karakter bawaan merupakan karakter yang dibentuk semenjak dalam kandungan yang dilanjutkan setelah bayi lahir, melalui pendidikan keluarga, pendidikan lingkungan, maupun pendidikan formal (sekolah). Termasuk di dalam karakter bawaan adalah bakat yang dipelihara dalam kehidupan.

Karakter tokoh Sengkuni dalam *Banjaran Sengkuni* (2009) dibangun sejak proses terjadinya janin dalam rahim ibunya, yaitu Dewi Kesru. Hal ini serupa dengan kisah kelahiran Rahwana yang juga dikenal dengan Dasamuka (Sindhunata, 1984: 20-25). Hal serupa juga dialami Abimanyu yang sejak dalam kandungan telah belajar memanah dari Arjuna, ayahnya. Bakat atau talenta Arjuna menurun pada Abimanyu, puteranya. Karakter turunan juga tampak pada para anak seniman yang mempunyai bakat seni sebagaimana orang tuanya. Bakat seni yang demikian sering disebut bakat seni karena keturunan, bukan karena belajar.

Sengkuni dan Dasamuka lahir sebagai buah perzinahan. Kedua bayi itu lahir sebagai akibat perbuatan terlarang (dosa zinah) kedua orang tuanya. Anak yang dilahirkan dengan cara demikian itu oleh sebagian masyarakat disebut sebagai anak haram. Secara harafiah kata 'haram' dihadapkan dengan kata 'halal' yang berarti sah, sehingga kata 'haram' dimaknai sebagai sesuatu yang tidak sah. Kata 'haram' sesungguhnya bukan hanya bermakna tidak sah, tetapi lebih dari itu, kata 'haram' mempunyai konotasi negatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perbuatan (negatif atau positif) orang tua akan berdampak pada anak. Anak ikut menanggung efek atau akibat dari perilaku kedua orang tuanya.

Karakter dasar Sengkuni dibangun di atas dosa zinah atau perselingkuhan antara Kesru dengan seorang *gandarwa* (Jw: *gendruwo*) bernama Setibar. Perzinahan Kesru dan Setibar bukan perjinaan yang biasa (*lumrah*), karena perzinahan dilakukan dengan

seorang dari golongan yang berbeda, yaitu *gandarwa* (*gendruwo*). *Gendruwo* merupakan makhluk dari golongan yang berbeda dengan manusia, yang dianggap mempunyai derajat atau martabat rendah atau hina, yang kurang diperhitungkan manusia. Derajat yang rendah itu sering dihubungkan dengan martabat *gendruwo* yang pada umumnya bertolak belakang dengan martabat manusia (Adegaan I – IV).

Kesru dikatakan berbuat selingkuh dan berjina karena sesungguhnya Kesru telah bersuamikan raja Plasajenar bernama Suwela. Perselingkuhan Kesru dengan Setibar mengisyaratkan terjadinya persekutuan manusia dengan ‘dosa’ (*nerak angger-angger*) yang digambarkan melalui wujud *gandarwa*. Persekutuan dengan ‘dosa’ itu berdampak pada anak yang dilahirkan. Anak Kesru lahir dengan wajah tampan (gambaran manusia), tetapi ia bertaring (gambaran cacat rohani). Dalam tradisi Jawa taring bukanlah ciri umum manusia yang baik, melainkan sebagai ciri atau tanda binatang buas atau golongan di luar manusia yang dalam tradisi Jawa disebut *buta*, *yaksa*, dan *gandarwa*, atau *gendruwo*. Anak yang dilahirkan Kesru itu kemudian diberi nama Suman yang di kelak kemudian hari dikenal sebagai Tri Gantalpati dan atau Sengkuni.

2. Perkembangan Karakter

Seperti halnya manusia pada umumnya, Suman juga mengalami perkembangan karakter. Perkembangan karakter dapat mengarah pada yang positif maupun yang negatif. Dalam *banjaran* ini tidak diceritakan masa kanak-kanak atau masa remaja Suman. Setelah peristiwa kelahiran, cerita meloncat pada Suman yang telah tumbuh sebagai pemuda. Pada masa muda inilah karakter Suman semakin menunjukkan jati dirinya melalui peristiwa atau lakon-lakon *Pamuksa* (dari *Gandamana Luweng* sampai *Pandhu Gugur*), *Bale Sigalagala*, *Pandhawa Dhadhu* dan ditutup dengan episode kematian Sengkuni, dalam Baratayuda.

Setelah kelahirannya, karakter Suman mulai tampak pada peristiwa penghadangan Gandara atas kemenangan Pandhu dalam sayembara Kunthi. Tujuan Gandara menghadang Pandhu adalah untuk merebut Kunthi dari kekuasaan Pandhu. Dalam peristiwa itu Gandara gagal merebut Kunthi, bahkan ia mati oleh Pandhu. Mengetahui kakaknya gugur, Suman ikut *bela pati*, tetapi ia tidak mampu mengalahkan Pandhu, bahkan bersama Gendari ia menjadi tahanan perang Pandhu. Oleh Pandhu keduanya dibawa menuju Astina. Ujung-ujungnya Suman justru merasa senang Gandara gugur sebab kedudukan Plasa Jenar akan jatuh pada kekuasaan Suman. Diceritakan pula dalam *pagedhongan* bahwa Suman selalu berusaha mencapai tujuannya dengan melakukan segala cara (adegan IV). Pada adegan IV ini karakter Suman baru tampak dalam rupa rencana-rencananya yang jahat. Realisasi kejahatannya mulai tampak nyata pada kisah *Pamuksa*, yang menceritakan hancurnya hubungan Astina dengan Priggondani yang diakhiri dengan kematian raja dari kedua kerajaan tersebut, yaitu Tremboko dan Pandhu. Kejahatan-kejahatan Suman dalam kisah *Pamuksa* adalah sebagai berikut:

a. Mempengaruhi Dhestarastra

Berikut adalah kutipan dialog Suman dan Dhestarastra. Dalam dialog ini tampak bagaimana Suman berusaha mempengaruhi Dhestarastra supaya merebut kekuasaan raja Pandhu.

Suman : *Kakang Dipati*
(Kanda Dipati)

Dhestarastra : *Apa Suman*
(Ya, Suman)

Suman : *Kula nuwun sewu, kula bade munjuk atur; namung yen wonten susuping atur kula nyuwun gunging samudra pangaksami, kakang.*

(Mohon seribu maaf, saya minta ijin berbicara, tetapi jika ada salah kata, saya

mohon dimaafkan, Kakanda).

Dhestarastra : *Ya.*

(Ya)

Suman : *Nuwun sewu. Paduka menika putranipun Sang Wiyasa nanging ingkang sepuh piyambak.*

Mesthinipun ingkang nglenggahi pura nagari Ngastina menika paduka Kakang Adipati, mboten kok lajeng Prabu Pandhu, awit sinuhun Prabu Pandhu samenika menika namung rayi paduka.

Prenataning kraton saking kina makina sampun nyebataken bilih, menawi sudarma sampun lereh keprabon putra pambayun ingkang mijil kakung ingkang ngrenggani pura, nanging kenging menapa kakang dipati menika, nuwun sewu, lamun dipun tingali kadi dene kawon yoni kalian Prabu Pandhu.

(Mohon maaf. Paduka ini adalah putera sulung Sang Wiyasa.

*Mestinya yang menguasai Negara Astina adalah Kakanda Adipati, bukan Prabu Pandhu, sebab paduka Prabu Pandhu hanya adik Paduka. Undang-undang kerajaan sejak zaman dahulu telah menyebutkan bahwa jika ayahnya telah meletakkan jabatan sebagai raja maka anak tertua laki-laki yang berhak bertahta, tetapi mengapa Kakanda Adipati ini, maaf, jika dilihat kelihatannya kalah *perbawa* dengan Prabu Pandhu.)*

Dhestarastra : *Gunemanmu ko apik men. Ora susah mbok baleni ucapmu, wis cetha. Aku iki ora apa-apa nanging kena apa sing meri ko malah lambemu, heh? Isih tiba beja kemayangan dening*

wong kang nandhang wuta ora weruh gumelaring kahanan iki isih ngemban adipati ana ing Nggajahoya, isih sinuyudan dening sagung para kawula, apa ora jeneng kuwi sawijining kanugrahan gedhe lan kawibawan ingkang minulya?

(Omonganmu kok bagus sekali. Tidak usah kau ulangi ucapanmu. Sudah jelas. Bagiku hal itu tidak menjadi masalah, tetapi mengapa justru yang merasa iri kok malah kamu, hah? Masih untung orang seperti aku, yang buta, tidak dapat melihat dunia, ini menjabat sebagai adipati Nggajahoya, masih dihormati rakyat, apakah hal ini bukan merupakan anugerah besar dan kewibawaan yang mulia?)

Suman

: Kakang, putra paduka menika mboten satunggal kalih. Putra sata kurawa menika cacahipun satus. Mangka lare semanten kathahipun menika paduka pasrahaken dateng kawula supados kula gulawenthah. Lajeng kados pundi mbenjang dewanipun, mbenjang wanci sepuhipun? lan mbenjang, menapa badhe dumigi kamulyaning sata kurawa jer paduka naming, nuwun sewu, naming lenggah pinangka adipati? Benten menawi kakang adipati nyakrawati menika lenggah ngasta, dawah ngasta baudendaning kurawa mengku negari ngastina sawetahipun . . .

(Kakanda, putera paduka tidak hanya satu-dua orang. Kurawa ada seratus orang. Padahal semua anak tersebut diserahkan kepada hamba, supaya saya bimbing. Lalu bagaimana kelak jika sudah dewasa? Apakah mereka akan

bahagia kelak sementara Paduka sudah semakin tua dan hanya berkedudukan sebagai adipati? Lain ceritanya kalau kakang Adipati duduk sebagai raja dan menguasai harta kekayaan Astina sepenuhnya..)

Kutipan di atas merupakan gambaran karakter Suman yang mencoba mempengaruhi Dhestarastra supaya merebut kekuasaan Astina atas Pandhu. Dasar yang digunakan Suman untuk mempengaruhi Dhestarastra untuk merebut kekuasaan adalah:

1. Menurut tradisi yang sudah berlaku bahwa putera laki-laki yang lebih tua yang berhak menggantikan kedudukan orang tuanya sebagai raja. Dalam hal ini Dhestarastra merupakan putera pertama laki-laki raja Wiyasa, bahkan ia merupakan putera sulung, sedangkan Pandhu merupakan putera kedua.
2. Suman menghendaki kebahagiaan putera Kurawa.
3. Suman mempengaruhi Dhestarastra supaya berkuasa atas seluruh negeri demi masa depan Kurawa.
4. Secara tersembunyi Suman menghendaki supaya putera Dhestarastralah yang kelak menguasai Hastina.

b. Memfitnah Tremboko.

Inti lakon *Pamuksa* adalah konflik antara seorang murid melawan seseorang yang dianggap gurunya. Murid yang dimaksud adalah Tremboko, raja Pringgondani, dan gurunya adalah Pandhu Dewanata raja Astina. Bagi Tremboko, Pandhu merupakan guru yang istimewa (Adegan IV Pringgondani). Permusuhan itu terjadi diadu domba Suman. Politik adu domba itu ia lakukan untuk membalas Pandhu yang dianggapnya telah menyia-nyiakkan Gendari. Harapan Gendari untuk menjadi isteri Pandhu tidak kesampaian, ia terpaksa harus menerima nasib menjadi isteri Dhestarastra yang buta. Pandhu yang

disalahkan atas nasib ini.

Dikisahkan, pada suatu ketika Tremboko mengutus puteranya, Harimba, menyampaikan undangan *bojana andrawina* kepada Pandhu. Sampai di halaman istana Astina, Arimba bertemu dengan Suman. Arimba tidak diijinkan Suman menghadap raja Pandhu karena, menurutnya, ia datang bukan pada hari *pasowanan*. Oleh karena keadaan memaksa maka undangan dititipkan kepada Suman. Selanjutnya diceritakan bahwa surat undangan dibuka oleh Suman dan diganti isinya. Surat yang berisi undangan *bojana andrawina* itu diganti Suman dengan surat tantangan Tremboko kepada Pandhu (Lihat adegan V - VI).

Pandhu sebenarnya tidak yakin dengan isi surat tantangan itu, tetapi Suman berusaha mempengaruhi Pandhu supaya menyerang Tremboko. Suman berusaha meyakinkan Pandhu bahwa sejak masa lampau, tepatnya jaman Harimba Sara, hubungan Astina dengan Pringgondani sudah tidak harmonis (Adegan VII: 3).

c. Memperdaya Gandamana

Diceritakan, Pandhu mengutus Gandamana untuk menyelidiki kebenaran isi undangan dengan cara datang ke Pringgondani (Adegan VII: 4). Dengan alasan keselamatan Gandamana, Suman memohon supaya diijinkan untuk *ngawat-awati* atau *memanuki* (mengikuti secara diam-diam). Kepergian Suman diikuti oleh Kurawa dengan agenda tersembunyi, yaitu mencelakakan Gandamana (Adegan VII: 6-8).

Suman dan Kurawa tiba di wilayah Pringgondani lebih awal. Setelah sampai di Pringgondani, Suman dan Kurawa membuat lobang besar dan dalam. Lobang itu dipersiapkan untuk mencelakakan Gandamana. Setelah selesai membuat lobang, Suman dan Kurawa secara diam-diam, mendadak dan cepat menyerang prajurit Pringgondani. Serangan Suman dan Kurawa yang datang secara tiba-tiba itu mengejutkan prajurit Pringgondani. Hal

serupa juga dirasakan Gandamana. Gandamana berusaha mundur, menghindari pertempuran, tetapi ia terperangkap dalam lobang yang telah dipersiapkan Suman. Begitu Gandamana terperosok ke dalam lobang, orang-orang Kurawa menimbunnya dengan berbagai bebatuan dan tanah sampai Gandamana diperkirakan meninggal dunia (Adegan IX: 1-9). Peristiwa yang dialami Gandamana ini dikenal dengan lakon *Gandamana Luweng*.

d. Membuat Laporan Palsu

Suman berhasil memperdaya Gandamana dengan menguburnya hidup-hidup di dalam lobang. Setelah berhasil mencelakakan Gandamana, Suman kembali ke istana Astina dan membuat laporan palsu. Ia melaporkan bahwa Gandamana gugur di medan laga karena dikeroyok prajurit Pringgondani dan dimasukkan ke dalam lobang besar. Pandhu mempercayai laporan palsu Suman. Selanjutnya diceritakan bahwa Gendari mempengaruhi Pandhu supaya melantik Suman menjadi perdana menteri, menggantikan Gandamana. Singkat cerita Suman dilantik sebagai perdana menteri dengan nama baru Sengkuni (Adegan XI: 1-2.) Setelah dilantik, Suman mendapat tugas kembali ke Pringgondani (Adegan XI: 3). Dalam perjalanan menuju Pringgondani ia bertemu dengan Gandamana. Di hadapan Gandamana ia mengakui bahwa dirinya memang berniat mencelakakan Gandamana dengan tujuan menyingkirkan Gandamana dari panggung politik. Dengan cara demikian Suman dapat meraih kedudukan sebagai perdana menteri. Suman mengaku bangga dapat mengusir Gandamana dari Astina. Oleh karena kelakuan Suman yang demikian itu sehingga Gandamana tega menganiaya Suman sampai cacat. Wajah Suman yang tampan menjadi rusak sehingga tidak dikenal lagi. Badannya juga rusak karena pukulan-pukulan, bahkan suaranya pun rusak karena mulutnya luka parah (Adegan XI : 5-9).

Setelah puas menganiaya, Gandamana

melempar tubuh Suman dan jatuh di depan Pandhu, Dhestarastra serta Gendari. Mereka bertiga sempat tidak mengenali wajah Suman. Di hadapan Pandhu, Dhestarastra, dan Gendari, Suman mengatakan bahwa ia dihajar Gandamana yang ternyata masih hidup. Untuk menutupi kesalahannya, ia meyakinkan Pandhu dengan mengatakan kalau telah melihat dengan mata kepala sendiri ketika Gandamana tertangkap, dimasukkan ke dalam lobang dan dikubur hidup-hidup. Ia juga mengatakan bahwa Gandamana telah berkhianat, bergabung dengan Pringgondani dan telah berubah menjadi seperti orang gila yang bisa kapan saja mengamuk. Oleh karena perilaku Gandamana yang demikian itu ia mencemaskan keselamatan Yama Widura (Adegan XI : 10-11).

Dhestarastra, Pandhu, dan Gendari mempercayai laporan Suman. Mereka mengawatirkan keselamatan Yama Widura seperti yang dikatakan Suman. Pada saat itu Gandamana tiba di istana. Ia sujud di hadapan Pandhu dan mengakui bahwa telah berbuat salah. Ia merasa salah karena menghukum Suman. Oleh karena kesalahannya itu ia meletakkan jabatan sebagai perdana menteri, dan mohon diri untuk kembali ke Pancala (Adegan XI : 11-15). Kisah *Pamuksa* diakhiri dengan kematian Pandhu dan Tremboko.

Kematian Pandhu menjadikan Sengkuni semakin bersemangat untuk membinasakan Pandhawa. Ia berencana membinasakan Pandhawa melalui pembakaran rumah lak yang dikenal dengan *Bale Sigala-gala*. Dikisahkan Kunthi dan Pandhawa diundang pesta syukur di hutan Waranawata. Ditempat itu telah disediakan rumah penginapan untuk Pandhawa dan Kunthi. Bangunan penginapan itu dibuat oleh Purocana, seorang ahli bangunan, dengan bahan yang mudah terbakar.

Seusai pesta Pandhawa dan Kurawa masuk ke rumah penginapan masing-masing. Pada saat Pandhawa tidur, Purocana (atas perintah Sengkuni) membakar rumah penginapan Pandhawa. Berkat pertolongan

musang putih, Pandhawa dan Kunthi selamat dari amukan api. Sengkuni mengira Pandhawa dan Kunthi sudah mati terbakar. Untuk menghilangkan jejak, ia membunuh Purocana beserta anak dan isterinya. Dursasana yang diperintahkan untuk membunuh semua anak Purocana. Sebelum isteri Purocana dibunuh, Dursasana diperintahkan untuk memperkosanya terlebih dahulu.

Kejahatan Sengkuni terus berkembang. Ia menjebak Pandhawa terseret pada permainan dadu. Dengan liciknya Sengkuni menghabiskan semua harta Pandhawa sehingga Pandhawa kehilangan negara Amarta (atau Indraprasta) dan hidup mengembara di hutan selama 12 tahun ditambah satu tahun penyamaran.

3. Kematian Suman

Kematian Sengkuni dalam *Banjaran Sengkuni* (2006) mempunyai karakteristik yang agak berbeda. Dalam *banjaran* ini rupa-rupanya sang dalang berpijak pada penghayatannya akan ungkapan *ngundhuh wohing pakarti*, memetik buah perbuatan. *Ngundhuh wohing pakarti* dalam *banjaran* dituangkan dalam bentuk adegan yang terindera, yaitu melalui proses atau cara saat sang maut datang menjemput. Kematian Sengkuni menurut Ki Purbo Asmoro (2009) adalah sebagai berikut:

Sengkuni memasuki pertempuran setelah mendapat perintah Dhestarastra. Di hadapan Bhima, Sengkuni menunjukkan kesaktiannya yang luar biasa. Bhima sempat *kamigilanen*, lari meninggalkan gelanggang perang, frustrasi tidak mampu melukai Sengkuni. Pada saat yang tepat ia bertemu dengan Kresna dan diberi tahu letak kelemahan Sengkuni, yaitu pada anusya (tentang letak kelemahan Sengkuni ini ada hubungannya dengan lakon kisah *Lenga Tala*). Setelah mengetahui letak kelemahan lawan, Bhima segera kembali ke medan laga, dan menangkap Sengkuni. Tubuh sengkuni dijungkirkan dan ditusuk anusya dengan kuku *pancanoka*. Begitu kuku Bhima menusuk anus Sengkuni, perdana menteri

Astina ini berteriak mengaduh kesakitan. Bersamaan dengan itu Sengkuni kehilangan daya kebalnya, sehingga dengan mudah Bhima menghajar Sengkuni.

Setelah kehilangan kesaktiannya, Sengkuni mengalami penderitaan karena penyiksaan yang dahsyat, antara lain:

1. Bhima menjepit tubuhnya kemudian menarik salah satu lengannya sampai lepas dari tubuh.
2. Bhima menarik kakinya sampai lepas dari tubuh.
3. Petruk dan Bagong menarik salah satu lengannya sampai lepas dari tempatnya.
4. Bhima melanjutkan melepas kaki yang lainnya sehingga Sengkuni kehilangan kedua kakinya.
5. Penderitaan terakhir yang dialami Sengkuni dan menghantar kematiannya adalah ketika kepalanya ditarik sampai lepas dari tubuhnya.

Banjaran diakhiri dengan jeritan kematian Sengkuni.

Simpulan

Dalam masyarakat Indonesia pada umumnya, dan tradisi Jawa khususnya, nama Sengkuni identik dengan kejahatan dan kelicikan. Melalui *Banjaran Sengkuni*, Ki Purbo Asmoro (2009) membeberkan tumbuh kembang karakter Sengkuni yang identik dengan jahat dan licik, tetapi sekaligus cerdas.

Satu hal yang penting dicatat bahwa melalui *banjaran* ini Sengkuni bukan hanya sekedar jahat, dan licik, tetapi kejam tak berperikemanusiaan. Hal itu ditandai dalam kisah *Bale Sigala-gala* yang dengan *entheng* membunuh Purocana dan menyuruh Dursasana memperkosa isteri Purocana sebelum membunuhnya.

Karakter Sengkuni terbentuk melalui perilaku ibunya, yaitu Dewi Kesru yang

berselingkuh dan berzinah dengan *gandarwa* bernama Setibar. Perpaduan dua makhluk cacat rohani (berdosa) yang berlainan karakter itu menurun dalam diri Suman dalam rupa pandai berdiplomasi dan tampan, tetapi di sisi lain ia bertaring. Bertaring merupakan gambaran karakter ayahnya, yaitu Setibar sebagai *gandarwa* yang dalam tradisi Jawa juga dikenal dengan *gendruwo* (golongan *buta* yang berkonotasi negatif).

Karakter Sengkuni mulai berkembang ketika ia menyadari bahwa Gendari, kakaknya kecewa setelah diperisteri Dhestarastra yang buta. Sebagai seorang adik ia ikut merasakan kekecewaan kakaknya sehingga melahirkan dendam yang panjang. Dendam itu berakhir ketika ia terbunuh oleh Bhima dalam Baratayuda.

Kisah kematian Sengkuni adalah gambarannya *ngundhuh wohing pakarti*. Dapat dicermati melalui penggambaran kematiannya. Ia mati dengan mengalami penderitaan yang luar biasa. Mulutnya disobek, kedua tangan dan kaki dipisahkan dari tubuhnya, begitu pula kepalanya. Kulit tubuhnya juga dikelupas seperti halnya pisang yang telah dikelupas kulitnya. Sungguh penderitaan yang luar biasa.

Surakarta, September 2017

Daftar Pustaka

- Arif Hidayat, SPd., MHum. 2012. *Aplikasi Teori Hermeneutika dan Wacana Kritis*. Purwokerto: STAIN Press.
- Atar Semi. 1990. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Atmazaki. 1990/ *Ilmu Sastra, Teori dan Terapan*. Padang: Angkasa Raya.
- Gericke, J.F.C. dan Roorda T. 1901. *Javaansch-Nederlansch Handwoordenboek*. Amsterdam: Johannes Muller.
- Lord, Albert B. 1976. *The Singer of Tales*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mardjono, 2015 *Sanggit Catur Nartosabdo & Manteb Sudharsono dalam Lakon Kresno Duta*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Mursal Esten. 1982. *Kesusastraan, Pengantar Teori & Sejarah*. Bandung: Angkasa.
- Narto Sabdo. 1983. *Pamuksa*. Klaten: Kusuma.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sindhunata, 1984. *Anak Bajang Menggiring Angin*. Jakarta: Gramedia.
- Sri Mulyono. 1979. *Wayang dan Karakter Manusia*. Jakarta: Gramedia.
- Subono, Blasius, 1996. *Garap Pakeliran*. dalam CEMPALA, Juli, edisi Gathotkaca. Jakarta: Studio.
- , 2013. Kreatifitas Naskah Wayang Orang Lakon Kadharmaning Kunthi, dalam LAKON Vol. X N0. 2, Desember 2013. ISI Surakarta.
- , 2013. *Proses Penciptaan Karya Seni: Refleksi Dunia Batinku* dalam Pidato Ilmiah Dies Natalis ISI Surakarta ke 49 Senin 15 Juli 2013.
- Sudaryanto dan Pranowo. 2001. *Kamus Pepak Basa Jawa*. Yogyakarta: Badan Pekerja Konggres Bahasa Jawa.
- Sugeng Nugroho, 2012. *Lakon Banjaran: Tabir dan Likulikunya Wayang Kulit Purwo Gaya Surakarta*. Surakarta: ISI Press.
- Suwardi Endraswara, 2017. *Antropologi Wayang: Simbolisme, Mistisisme, dan*

Realisme Hidup. Yogyakarta: Morfalingua.

Suwito Sarjono, 2013. *Musnahnya Sengkuni*.
Yogyakarta: DIVA Press

Wityamartana, Kuntara, 1985. "Transformasi
Wiracarita Mahabarata Dalam
Pewayangan Jawa: Tinjauan Khusus
Baratayuda Tradisi Yogyakarta" dalam
*Citra Pahlawan Dalam Kebudayaan
Jawa*. Soedarsono dkk (ed). Yogyakarta:
Javanologi.

Ki Joko Santoso, Pagelaran Wayang
Kulit Purwa 38 jam pada peringatan Hari
Wayang Dunia 7-8 Nopember 2016 di ISI
Surakarta dengan lakon Baratayuda.

Ki Julung Gandhik Eko Asmoro,
Pagelaran Wayang Kulit Purwa lakon *Sengkuni
Gugur* pada Peringatan Hari Wayang Dunia 7-8
Nopember 2016 di ISI Surakarta.

Ki Mantep Sudarsono, Pagelaran
Wayang Kulit lakon *Banjaran Sengkuni* 9
Desember 2016 pertunjukan di halaman RRI
Jalan Merdeka Barat 4 – 5 Jakarta.

Wawancara:

Dr. Suratno, S.Kar., M.Mus. Dosen
pada Progam Studi Pedalangan, Fakultas Seni
Peunjukan ISI Surakarta. Pelaku dan pengamat
seni pakeliran.

Subono, S.Kar., M.Sn. Dosen pada
Progam Studi Pedalangan, Fakultas Seni
Pertunjukan ISI Surakarta. Pelaku seni (dalang),
pengamat seni pakeliran dan komposer seni
karawitan. Wawancara tgl 8 Agustus 2017.

Ki Purbo Asmoro, mengenai proses
penciptaan lakon *Banjaran Sengkuni*.

Joko Santoso. 58 tahun. Dalang
profesional. Tinggal di Mojosongo – Solo,
mengenai sanggit lakon.