

GUGURNYA RAJA ASTINA DALAM PERANG BARATAYUDA

Anom Sukatno

Staf Pengajar Jurusan Pedalangan
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta

Abstract

Lakon Gugurnya Raja Astina is also called Rubuhan, which belongs to the Baratayuda series. There were no more reliable Astina. On the eighteenth day of Baratayuda, for the reason, King Duryudana in dealing with the Pandava enemy was led by himself without Kurawa soldiers. On the eighteenth day, it was the last day of Baratayuda War. Senopati Kurawa was the only one, Prabu Duryudana, in a battle against Werkudara. In the war of gada, Prabu Duryudana was forced so he fled to plunge into the sea. Duryudana met Batara Baruna. Batara Baruna gave him Gada Kyai Inten. It cannot be used to fight on the land. Gada Kyai Inten will get smaller when it collides Gada Rujak Polo. The war is witnessed by Baladewa and Kresna. Duryudana was beaten with Gada Rujak Polo by Werkudara and finally, Duryudana died on the battlefield.

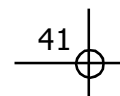
Keywords: *the king of Astina, baratayuda, rubuhan.*

Pengantar

Baratayuda adalah perang besar yang terjadi dalam dunia pewayangan di antara dua keluarga keturunan Barata, yakni Kurawa dan Pandawa. Bagi kebanyakan dalang, lakon-lakon yang termasuk seri Baratayuda tergolong lakon yang *wingit*. Sehingga untuk mempergelarkannya diperlukan persiapan khusus dan berbagai macam sesaji yang akan digunakan untuk upacara ritual. Selain itu bagi seorang dalang juga harus siap lahir dan batin (Sena Wangi, 1999: 227). Cerita Baratayuda ini ditulis dalam bentuk kakawin oleh Empu Sedah dan Empu Panuluh. Inti kisah itu berdasarkan bagian akhir dari Kitab Mahabarata. Dalam perang baratayuda seluruh keluarga Kurawa dan semua anak Pandawa gugur di medan perang. Selain itu, Baratayuda juga memakan korban yang tidak sedikit, para *sesepuh* Kurawa yang gugur dalam medan perang antara lain, Prabu Drupada, Resi Bisma, Prabu Salya, Begawan Durna. Sedangkan dari kubu Pandhawa yang gugur diantaranya Prabu Matswapati, Raden Seta, Raden Utara, dan Raden Wratsangka. Dalam cerita Baratayuda

yang terjadi selama 16 hari di medan Kurukasetra kemenangan di pihak Pandawa (Ibid:228). Cerita Baratayuda, dalam pertunjukan wayang kulit purwa mendapat perhatian khusus di hati bagi masyarakat pendukungnya. Karena cerita dalam Baratayuda merupakan sebuah cerita yang digunakan untuk ritual, baik untuk meruwat bumi, maupun sebagai sarana upacara sadranan, bersih desa, dan lainnya.

Seperti diungkapkan oleh Manteb Soedharsono, dalam sajian pertunjukan wayang kulit purwa, bahwa Baratayuda itu adalah perang suci yang menggunakan hitungan pribadi. Siapa yang menanam akan menuai buahnya, barang siapa yang berbuat harus berani bertanggung jawab. Sebagai contoh pada saat *Pandawa Dhadhu*, setelah Pandawa dianggap kalah sehingga semua harta benda menjadi hak milik Kurawa, termasuk permaisuri Raja Amarta. Perbuatan yang dilakukan oleh Dursasana pada saat menelanjangi Drupadi di pasamuhan, sehingga Dewi Drupadi merasa malu, perbuatan yang dilakukan oleh Dursasana tersebut balasannya pada saat perang baratayuda. Gatutkaca membunuh pamannya



Kala Bendana, itu balasannya juga pada perang baratayuda.¹

Dengan adanya peristiwa tersebut, bahwa lakon Baratayuda selalu berkaitan dengan upacara ritual. Hal tersebut juga ditandakan, bahwa sebelum terjadi perang Baratayuda, sebetulnya dari pihak Kurawa baik dari Begawan Bisma maupun Prabu Salya sudah mengingatkan, agar Negara Astina dikembalikan kepada Pandawa, karena terjadinya perang hanya masalah Negara Astina. Bila Negara Astina itu dikembalikan pada Pandawa, tidak akan terjadi perang Baratayuda. Namun apabila Negara Astina tetap dikukuh oleh pihak Kurawa, suratan dari Dewa itu tidak bisa dihindari lagi.²

Peristiwa yang terjadi dalam Baratayuda yang dipimpin langsung oleh seorang senopati yang telah terbentuk dari masing-masing kubu sebagai berikut. Perang Baratayuda hari pertama, peristiwa ini bisa dianggap oleh pihak Kurawa. Baratayuda hari kedua, keadaan mulai berimbang. Perang Baratayuda hari ketiga, situasi juga masih berimbang, dan masing-masing kubu tidak ada yang gugur. Perang Baratayuda hari keempat, mengisahkan delapan saudara Duryudana gugur, mereka di bunuh oleh Werkudara. Hari Kelima Baratayuda ini, Setyaki gugur di tangan Burisrawa. Hari Keenam dan ketujuh, belum juga ada tokoh penting yang gugur. Perang Baratayuda pada hari kedelapan, dipihak Pandawa yang gugur Bambang Wijanarka putra Arjuna. Baratayuda kesembilan, tidak ada tokoh utama yang gugur. Hari kesepuluh, Maha Senopati Bisma roboh, ketika berhadapan dengan Srikandi yang dibantu oleh Arjuna. Perang Baratayuda kesebelas, kubu Astina memilih Resi Durno sebagai Maha Senopati menggantikan Bisma, Durna gugur ditangan Trustha Jumena. hari kedua belas, dua orang adik Sengkuni, yakni Arya Sarabasanta dan Arya Gajaksa tewas dibunuh oleh Arjuna Hari ketiga belas, para putra Arjuna yang gugur di antaranya Bambang Sumitra, Brantalaras, dan Abimanyu. Pada hari keempat belas, kubu Kurawa kehilangan Jayadrata gugur oleh Arjuna. Hari kelima belas, Gatutkaca sebagai senopati Pandawa gugur terkena senjata *Kunta Wijayadanu* milik Basukarna. Hari

keenam belas, Adipati Basukarno sebagai Maha Senapati menggantikan Drona. Tetapi Basukarno gugur ditangan Arjuna. Hari ketujuh belas, Prabu Salya gugur di tangan Puntadewa. Patih Sengkuni gugur di bunuh oleh Werkudara, mulutnya dirobek, dan kulitnya juga dikelupas. Pada hari kedelapan belas, hari itu merupakan hari yang terakhir dalam Perang Baratayuda. Senopati Kurawa satu-satunya hanya Duryudana dalam perang tanding melawan Werkudara. Dalam peperangan itu Duryudana tewas dipukul *Gada Rujak Polo* oleh Werkudara. Sedang Kurawa yang masih hidup yaitu, Kartamarma, Aswatama, Krepa, dan Banowati. Akan tetapi keempat kurawa itu telah lari dan meninggalkan Negara Astina hidup di tengah hutan.

Fenomena-fenomena yang terjadi dalam Perang Baratayuda tersebut sangat menarik untuk dikaji. Dengan dasar ini penulis akan menyoroti tentang sikap Duryudana dan Sengkuni dalam mengukuh Negara Astina. Oleh karena itu dalam pengungkapan dari berbagai peristiwa dalam perang Baratayuda ini penulis akan menengahkan dengan judul "Gugurnya Raja Astina Dalam Perang Baratayuda".

Baratayuda Dalam Dunia Pewayangan

Dalam dunia pewayangan Baratayuda juga disebut Baratayuda Jaya Binangun. Baratayuda adalah perang besar yang terjadi dalam dunia pewayangan peperangan antara dua keluarga keturunan Barata, yaitu Kurawa dan Pandawa. Bagi kebanyakan dalang, lakon tersebut tergolong lakon sakral atau wingit. Sehingga untuk mempergelarkannya diperlukan persiapan-persiapan batiniah sang dalang dan juga diadakan upacara ritual yang cukup. Biasanya penyelenggara pertunjukan, dalang selalu mengadakan berbagai sesaji dan kenduri selamatan terlebih dahulu. Untuk tokoh wayang tertentu yang gugur dalam perang besar itu, "bangkai" wayang yang harus dilabuh dibuang disertai dengan sesaji. Dikisahkan dalam cerita Baratayuda, bahwa lima orang saudara (Pandawa) perang melawan seratus saudara (Kurawa). Masing-masing pihak dibantu oleh raja-raja dan prajurit yang menjadi sekutu mereka. Perang yang terjadi di padang

Kurusetra ini melibatkan banyak kerajaan ikut membantu dalam perang Baratayuda, sebagai rasa sosial mereka dalam membantu dan mendukung sang Raja Astina. Para raja suruhan yang membantu Raja Astina merupakan suatu kebiasaan tertentu dapat berfungsi dalam arti membantu pemeliharaan *system social*. Bentuk resepsi dalam pertunjukan Baratayuda dapat dilihat dari adanya perubahan dalam hal penyalinan, penyaduran, dan penerjemahan yang tersaji dalam pertunjukan wayang kulit purwa semalam, sehingga banyaknya penerjemahan dalam berbagai lakon, sehingga muncul garap *sanggit* lakon.

Sikap Bima dalam menggunakan pusaka Gada Rujakpolo di medan perang melawan Kurawa, disertai dengan sikap-sikap kepribadian moral yang kuat, sehingga ia sebagai kekuatan Pandawa selalu teguh dalam kepribadian dan mempunyai sikap yang tanggung jawab untuk melindungi Pandawa. Jiwa yang bertanggung jawab berarti suatu sikap terhadap tugas yang membebani kita. Kita terasa terikat untuk menyelesaikan, demi tugas itu sendiri. Dalam melaksanakan tugasnya dengan sebaik mungkin, meskipun di tuntutan pengorbanan, dan berusaha menyelamatkan diri tanpa menimbulkan kesan yang buruk dan beban yang ia emban harus diselesaikan sampai tuntas, atau yang disebut sampai perang *Brubuh*.

Sanggit Lakon Duryudana Gugur

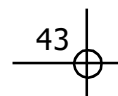
Pengertian tentang *sanggit lakon* banyak dikemukakan oleh para seniman dalang maupun budayawan, serta para sastrawan. Menurut Poerwadarminta, bahwa *sanggit* berasal dari kata "*anggit*" dalam arti leksikalnya berarti mengarang atau menciptakan hal yang baru dengan imajinasi baru pula (Poerwadarminta, 1976:48). Bambang Murtiyoso mendefinisikan bahwa *sanggit* yaitu, segenap kemampuan dalang dalam mengolah *lakon* untuk menghidupkan atau memberi bobot pergelaran wayang (1992:22). Alan Feinstein berpendapat bahwa *sanggit* yaitu suatu kebebasan setiap dalang untuk menafsirkan suatu cerita atau suatu melodi *suluk* atau suatu gerakan wayang sesuai dengan rasa kemantapan pribadi dalangnya sendiri (1986:XXXIV).

Sanggit adalah kebebasan setiap dalang untuk menafsirkan suatu cerita, atau suatu melodi *suluk*, atau suatu gerakan wayang sesuai dengan rasa kemantapan pribadinya dalang sendiri. Memang sifat khas seni lisan tradisional, pembawa terbatas pada tradisi yang ada dan kadang-kadang tradisi itu ketat dan konservatif sekali dilain pihak setiap pembawaan juga mempunyai kebebasan untuk membuat tafsir sendiri (Jazuli, 2003:15).

Sanggit adalah kreasi dalang atau penutur cerita untuk memberi kesan tertentu pada penonton, pendengar, atau pembaca, mengenai karakter dan pribadi salah satu tokoh wayang. Bisa juga *sanggit* itu dibuat untuk memberikan suri tauladan yang lebih jelas pada penonton walaupun ada batasan pakem, dalam membuat *sanggit* seorang dalang cukup leluasa untuk mengubah cerita (Sena Wangi, 1999:1139).

Sanggit di dalam pertunjukan wayang kulit purwa dapat dibagi menjadi lima macam yaitu:

1. *sanggit cerita*, yaitu suatu cara bagaimana seorang seniman dalang mengolah cerita baik dalam salah satu adegan maupun secara keseluruhan.
2. *sanggit adegan*, yaitu suatu cara bagaimana seniman dalang menentukan adegan.
3. *sanggit sabet*, yaitu suatu cara bagaimana dalang mengolah gerak wayang sehingga dapat mengungkapkan rasa atau suasana sesuai dengan yang dikehendaki untuk mencapai kemantapan.
4. *sanggit karawitan pakeliran*, yaitu kemampuan dalang dalam mengolah iringan baik dalam membuat, memilih atau menentukan iringan pertunjukan wayang kulit purwa untuk membuat atau mendukung suasana adegan yang diiringi.
5. *sanggit catur*, yaitu suatu cara bagaimana dalang dengan medium bahasa dapat memilih kata-kata, menyusun dan merangkai kalimat untuk menyampaikan isi cerita yang tepat dan mengandung rasa yang mantap sesuai dengan rasa yang dikehendaki, melalui pelukisan sesuatu maupun berupa percakapan tokoh wayang (Sudarko, 1991:10-11).



Berdasarkan keterangan tersebut di atas dapat dikatakan, bahwa *sanggit* adalah suatu cara penggarapan keseluruhan pertunjukan wayang kulit purwa untuk menyampaikan isi lewat unsur pakeliran, sehingga peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam garapan lakon dapat menimbulkan rasa kemantapan sajian atau rasa estetis. Unsur yang dimaksud di sini di antaranya meliputi *catur (ginem, janturan, pocapan), sabet (cepengan, tancepan, bedholan, entas-entasan, dan solah)*, musik atau karawitan pertunjukan wayang kulit purwa (*gendhing, suluk, tembang, dan dhodhogan*). *Sanggit* di dalam pertunjukan wayang kulit purwa manfaatnya sangat besar, karena keberhasilan pertunjukan baik pakeliran maupun konser karawitan maupun pertunjukan lainnya sangat menentukan kualitas garapan.

Struktur Alur Dramatik Lakon Duryudana Gugur Sajian Ki Manteb Soedharsono

Bagian Pathet nem

1. Jejer Pesanggrahan Bulupitu

Prabu Duryudana dihadap oleh Prabu Salya, Sengkuni, Kartamarma, dan Aswatama.

Setelah *janturan*, isi dialog bahwa Prabu Duryudana dalam hatinya tidak terima pada Dewa, bahwa selama perangan Baratayuda Kurawa tidak diberi kemenangan dalam melawan Pandawa. Bila ditimbang seharusnya unggul Kurawa, dalam hal kekayaan menang Kuarawa, masalah banyaknya prajurit banyak Kurawa, kekuatan dibandingkan Pandawa kuat Kurawa, hal ini yang menjadi keresahan Duryudana. Hal tersebut diingatkan oleh Prabu Salya, bahwa semua itu sudah kehendak Dewa. Dewa selalu adil, hanya manusia yang tidak mau mensyukuri pemberian dari Dewa, dan manusia hanya selalu mengumbar hawa nafsunya. Selain itu terjadinya peperangan bukan karena kehendak Dewa, tetapi bila Kurawa mau melepaskan Negara Astina ke Pandawa Baratayuda tidak akan terjadi.

Dialog belum sampai tuntas Aswatama memberikan kesaksian tentang kelicikan Prabu Salya. Keberadaan Prabu Salya di Negara Astina merupakan mata-mata dari kubu Pandawa.

Oleh karena itu Kurawa selalu kalah, karena sumua rahasia Kurawa telah dibebarkan pada Pandawa. Begitu juga, gugurnya Basukarno juga karena kelicikan Salya dalam mengendalikan kretanya, sehingga Arjuna bisa membunuh Basukarno.

Prabu Salya setelah mendengarkan ucapan Aswatama menjadi marah, karena ia didakwa memihak pada Pandawa. Sebagai saksinya bila Salya selalu memihak pada Pandawa, saksinya adalah Paman Krepa. Sebagai tanda buktinya, pada saat Prabu Karna melepaskan busur panah ke Janaka, Prabu Salya berusaha kreta senopati digerakkan dengan cepat sehingga busur panah meleset dan tidak mengenai Arjuna. Prabu Salya setelah mendengarkan kata-kata dari Aswatama, ia lebih baik pergi dari Astina. Karena perjuangan yang ia korbakan untuk membantu Kurawa, tidak dihargai. Setelah Salya akan pergi, dihalangi oleh Prabu Duryudana, pada saat itu juga Aswatama disuruh pergi dari Negara Astina oleh Duryudana.

Setelah Aswatama pergi dari *pasewakan*, Prabu Duryudana memohon pada Prabu Salya untuk diangkat menjadi senopati Kurawa. Prabu Salya berkenan dijadikan senopati, tetapi harus ada syaratnya. Syarat yang diajukan oleh Salya diantaranya, bila sudah menggunakan *Aji Candabirawa*, semua prajurit harus meletakkan senjata dan peperangan dihentikan. Selanjutnya Prabu Duryudana tidak boleh mengharapkan bahwa Salya nanti dalam peperangan menghadapi senopati Pandawa harus menang. Gelar yang akan digunakan nanti Prabu Salya akan menggunakan gelar Hiranya Padma, sedangkan pendamping senopati yang dipilih Prabu Ojrodenta (anak Bogadenta) dan Harya Sasradenta. Setelah itu Prabu Salya berpamitan akan kembali ke Negara Mandaraka ingin minta pamit pada sang istri. *Pasewakan* selesai, Prabu Duryudana memerintahkan pada Sengkuni untuk menyiapkan prajurit.

2. Adegan Candakan (sesaat)

Aswatama bersama Resi Krepa adapun isi dialognya, yaitu bahwa Prabu Duryudana tidak mempunyai rasa tanggungjawab sampai ia disuruh pergi dari Astina, dan cara-cara yang

diterapkan seperti *nggusah* hewan/binatang. Gugurnya Pandhita Durna karena untuk membela Kurawa juga tidak ada penghargaan sama sekali. Oleh karena itu Aswatama akan membalas dengan cara yang sangat kejam. Kekejaman Aswatama yang akan diterapkan, yaitu akan memperkosa Banowati, serta membunuhnya. Niat Aswatama tersebut diingatkan oleh Resi Krepa, tetapi Aswatama tetap akan melanjutkan niatnya untuk membalas sakit hatinya pada Duryudana. Perjalanan Aswatama yang akan masuk ke Negara Astina diikuti oleh Krepa.

3. Adegan di Pesanggrahan Hupalawiya

Prabu Kresna memanggil Raden Nakula dan Sadewa. Isi dialog bahwa diwaktu malam hari ini disuruh berangkat ke Mandaraka bersama panakawan. Dengan tujuan, berhubung besok pagi ia akan menjadi senopati membela Kurawa, maka ia agar segera bertemu dengan Pamannya Salya, agar pasrah tentang hidupnya. Setelah semua sepakat kedua satriya tersebut berangkat ke Mandaraka bertemu pamannya Salya bersama panakawan.

Bagian Pathet Sanga

3. Adegan Kedhaton Mandaraka

Dewi Setyawati, bersama Endang Sugandini, menerima kedatangan nata Prabu Salya. Setelah sang raja mendapat penghormatan dengan sang prameswari, ia menghaturkan isi hatinya. Bahwa selama sang raja di Negara Astina, Dewi Setyawati hatinya selalu gusar dan prahatin. Pada saat sang raja akan *andrawina*, ia meminta makanan yang berupa rujak supaya badanya sehat kembali. Setelah pesta selesai, datanglah Nakula dan Sadewa menghadap Prabu Salya. Nakula dan Sadewa setelah menghadap pamannya, lantas kedua kakinya dirungkepi minta dengan pasrah jiwa dan raganya. Kedua Satriya itu setelah diberi tahu oleh Prabu Salya, bahwa ia menjadi senopati itu bukan karena membela raja Astina Prabu Duryudana, tetapi hanya menepati janji tentang kehidupan yakni untuk mengantarkan Pandawa untuk menuju suatu kebahagiaan sesuai dengan apa yang dicita-citakan. Selain itu bila besok pamannya menjadi senopati dan

mengibarkan *Aji Candabirawa* agar jangan sampai dihadapi dengan kekerasan, tetapi dengan sikap berdo'a pasrah pada Hyang Maha Kuasa. Dengan sikap itu *buta bajang* yang jumlahnya tak terhingga tersebut akan sirna. Selain itu Salya juga memberi pesan, bahwa senopati yang dipilih ialah Puntadewa. Sebab ia memilih Puntadewa, karena ia selama hidupnya tidak pernah marah, dan tidak pernah berperang dengan siapapun. Setelah kedua satria tersebut selesai menghadap pamannya, ia lantas pamit dan pergi kembali lewat pintu sebelah kiri.

Dewi Setyawati setelah melihat keponakannya kembali, ia lantas *merungkepi* kakinya kakanda Prabu yang dicintainya. Bahwa Sang Dewi Setyawati sudah tau, bila sang raja besok pagi akan menjadi senopati. Tetapi Prabu Salya selalu menghibur istrinya agar tetap tenang, dan ia membatalkan menjadi senopati. Permintaan yang berupa rujak dengan *pisang raja pista* serta *pelem tali jiwa* yang diminta merupakan pasemon dari Salya, yakni ia pulang ke Negara pamit dengan sang istri tercintanya merupakan suatu tanda pamitan terakhir.

Dewi Setyawati yang sudah tau akan kehendak raja tersebut, sang dewi memberikan penghormatan dengan melalui upacara sesuci diri. Setelah sesuci ia diharapkan *manembah* pada Hyang Agung minta keteguhan hati dan kesempurnaan dalam hidupnya. Dengan dasar ini, Dewi Setyawati menyadari, bahwa hidup semua akan kembali keasalnya. Ungkapan Dewi Setyawati tersebut terungkap pada dialog sebagai berikut.

Setyawati : "*Dhuh sinuwun... sinuwun. Mboten sisah dora dhateng garwa, sabab sak mangke kula sampun saged maos panggalih paduka bilih estu-estu mbenjang enjang punika paduka badhe magut pupuh jumeneng senopati agung. Pramila sinuwun, mangga mumpung taksih wonten wekdal, kula dherekaken sesuci siram jamas, tumunten manembah ing Hyang Agung minta nugraha aksama supados sedya paduka kinabulna*".



Sebelum berangkat ke medan perang, kedua insan tersebut selalu memadu kasih, agar apa yang diharapkan bisa terlaksana dengan baik dan lancar. *Sanggit* yang diterapkan oleh Salya, ternyata bisa menghibur Setyawati hingga bisa tertidur dengan pulas. Setelah Dewi Setyawati tidur, Prabu Salya secara pelan-pelan meninggalkan sang prameswari berangkat ke medan perang dikawal oleh Patih Tuhayata. Kemudian dilanjutkan berangkatnya prajurit Astina dengan gelar *Hiranya Patma* atau *Kembang Teratai*, dengan *pengapit* raja Turilaya Prabu Ojrodenta putra Bogadenta, serta memanggul pusaka *gada Kyai Wisnawa (gada Wisnawa berasal dari prabu Bomantara di Trajutrisna)* dan adiknya Harya Sasradenta.

4. Adegan Pesanggrahan Hupalawiya

Prabu Puntadewa dihadap oleh Prabu Kresna, Werkudara, Janaka, Trusthajumna, dan Setyaki menerima kedatangan Nakula, dan Sadewa.

Kedua satria ini melaporkan bahwa ketika menghadapi Paman Prabu Salya pada saat menggunakan *Aji Candhabirawa* tidak boleh dihadap dengan kekerasan, bila ada prajurit yang memegang senjata, serta semua prajurit di suruh berdoa dengan membaca *mantram puji rahayu*. Senopati Pandhawa yang dipilih oleh Paman Prabu Salya adalah kakanda Prabu Puntadewa. Semula Prabu Puntadewa tidak mau, namun setelah dijelaskan oleh Sri Kresna, akhirnya ia mau menjadi senopati Pandawa. Setelah sepakat datangnya prajurit, melaporkan bahwa senopati Kurawa sudah datang di medan perang.

5. Adegan Perang kembang

Prabu Ojrodenta perang dengan Nakula, Harya Sasradenta perang dengan Sadewa. *Gada* Ojrodenta yang bernama *Kyai Wisnawa* patah terkena *jemparing* Nakula, dan Ojrodenta dapat dibunuh oleh Nakula. Sedangkan Raden Sasradenta dibunuh oleh Sadewa.

Dalam perang tersebut diceritakan bahwa pada saat perang yang sangat ramai Prabu Salya mengeluarkan *Aji Candhabirawa*, yang semula berwujud sinar sebesar kunang, setelah kunang tersebut terkena angin berubah menjadi

Buta Bajang yang sangat sakti, sehingga semua prajurit Pandawa banyak yang kalah. Setyaki semula tidak percaya, atas perintah Sri Kresna. Bila menghadapi musuh tidak boleh menggunakan pusaka, dan ia harus berdoa. Keanehan ini dibantah oleh Setyaki, akhirnya ia maju perang melawan Buta Bajang. Buta Bajang setelah dipukul dengan *gada wesi kuning* bisa mati, akan tetapi tidak lama kemudian hidup kembali dan berubah jumlahnya menjadi dua, dua menjadi empat dan seterusnya sampai menjadi banyak. Lama kelamaan Setyaki menjadi takut sendiri dan meninggalkan tempat peperangan. Setelah Setyaki diberi penjelasan oleh Kresna akhirnya Setyaki mengakui semua kesalahannya dan selalu mematuhi semua perintah Sri Kresna. Buta Bajang kebingungan hingga tidak bisa berbuat banyak terhadap musuh.

6. Adegan Candakan

Di alam sukma Begawan Bagaspati mengatakan karmanya putra menantunya pada saat masih Narasoma, ia berani membunuh mertuanya. Dengan dasar ini, Begawan Bagaspati akan membalas kematian Salya, dengan jalan sukmanya masuk ke tubuh Prabu Puntadewa. Setelah Buta Bajang terkena kemayan Bagaspati, akhirnya semua Buta Bajang tersebut habis dan kembali keasalnya. Prabu Salya setelah Buta Bajang mati, ia maju ke medan perang dengan menghujani prajurit Pandawa dengan senjata *jemparing*. Prabu Puntadewa yang sudah naik gajah putih melepaskan pusaka Jamus Kalimasada mengenai dada Salya, akhirnya ia gugur di medan perang.

Dewi Setyawati setelah mendengar berita, bahwa senopati Kurawa telah gugur ia segera pergi mencari jasad Prabu Salya. Setelah ia melihat jasad Salya tergeletak di atas kereta, ia segera mendekat dan bunuh diri, dan sukmanya bersama-sama dengan sukma Salya naik ke surga.

6. Adegan Kedhaton Astina

Dewi Banowati di waktu sore hari yang sedang duduk sendirian menerima datangnya Aswatama. Kedatangan Aswatama pura-pura

diperintah oleh Prabu Duryudana agar Banowati menyusul ke medan perang. Awalnya Banowati menolak, namun setelah dibujuk oleh Aswatama bahwa peperangan akan dimenangkan oleh Pandawa, Banowati mau mengikuti perintah Aswatama. Setelah datang di tengah hutan, Aswatama mengatakan, bahwa banowati diajak masuk hutan akan diperkosa sebagai balas dendamnya Aswatama yang disuruh pergi oleh Prabu Duryudana. Setelah Banowati akan dipegang Aswatama, Banowati melarikan diri ke tengah hutan. Banowati dikejar namun tidak tercapai. Kejar mengejar antara Aswatama dengan Banowati diketahui oleh Kartamarma dan akhirnya Aswatama dapat dihentikan. Pertemuan antara Kartamarma dan Aswatama tersebut dijelaskan, bahwa Kurawa sebentar lagi akan hancur, daripada Banowati di boyong Pandawa, bagaimana bila Banowati menjadi istri Kartamarma. Bujukan Aswatama tersebut dapat meluluhkan hati Kartamarma, hingga Kartamarma juga ikut mengejar perginya Banowati.

Bagian Pathet Manyura

7. Adegan Bulupitu

Prabu Duryudana bersama Patih Sengkuni, merencanakan akan maju perang dan menjadi senopati Kurawa, yang akan dipimpin oleh Prabu Duryudana sendiri. Sedangkan pengawalnya Gajaksa dan Sarabasanta, serta prajurit sisa perang yang tinggal sepuluh orang. Setelah semua siap Prabu Duryudana dan Sengkuni maju ke medan perang.

8. Adegan Candakan di Pasanggrahan Hupalawiya

Prabu Puntadewa dihadap oleh Werkudara, Janaka, Nakula, Sadewa, Sri Kresna, Trusthajumna, Srikandhi, dan Setyaki. Isi dialog untuk menghadapi senopati Kurawa, Werkudara dijadikan senopati Pandawa. Datangnya prajurit yang melaporkan bahwa Prabu Duryudana sebagai senopati Kurawa sudah siap di peperangan. Werkudara dan keluarga Pandawa berangkat untuk menghadapi musuh dengan menggunakan gelar Dwiradameta. Peperangan sangat rame, Harya Gajaksa dan Surabasanta dapat dibunuh oleh

Werkudara. Sengkuni mengeluarkan *Aji Senggara Macan*, dari mulut Sengkuni mengeluarkan kemayan berupa *sato kewan* yang sangat buas, prajurit Pandawa banyak yang jadi korban. Raden Arjuna tampil mengeluarkan *Aji Prakam* pemberian Batara Endra dalam lakon Ciptoning. *Aji* tersebut dapat digunakan untuk menghancurkan kesaktian *Aji Senggara Macan*. Kekuatan *aji* yang dimiliki dapat ditandingi oleh Arjuna. Sengkuni menjadi marah, dengan membawa pedang membunuh para prajurit Pandawa.

Sengkuni memang orang yang sakti tiada tanding, dipukul oleh Werkudara dengan *Gada Rujak Pala* tidak mempan. Sri Kresna memberitahukan kelemahan Sengkuni yaitu ketika gulung *Minyak Tala* semua badannya dapat diolesi dengan *minyak Tala*. Namun bagian duburnya belum terkena *Minyak Tala*. Werkudara setelah mendengar saran dari Sri Kresna, ia segera memburu Sengkuni. Setelah dapat dipegang oleh Werkudara, Sengkuni menjungkir balikkan badannya, dan duburnya terkena *Kuku Pancanaka* hingga sobek. Kulit Sengkuni *dibeset* seperti menguliti buah pisang, mulut disobek, akhirnya Sengkuni mati secara tidak wajar. Sengkuni mati, Prabu Duryudana naik gajah meninggalkan peperangan masuk ke dalam sungai Bagiratri. Setelah di tepi bendungan, busana senopati di lepas kemudian masuk ke dalam sungai Bagiratri. Werkudara bersama Kresna mencari Duryudana akhirnya tidak ketemu, namun setelah melihat gajah Murdaningkung di tepi sungai Bagiratri, serta busana senopati bertebaran di tanah, ia mengira bahwa Duryudana menyelip di dalam air sungai Bagiratri. Werkudara dan Kresna menunggu sampai Duryudana nampak kembali.

9. Adegan Grojokan Sewu

Prabu Baladewa dihadap oleh Raden Setyaka, adapun isi dialog dalam adegan tersebut, yaitu Prabu Baladewa menenyakan pada Setyaka lamanya bertapa di bawah grojokan air. Setyaka memberi jawaban, bahwa lama bertapa sudah mencapai sembilan bulan. Sebagai tanda selesainya bertapa setelah *kembang tanjung* itu mekar, sehingga masih lama lagi Prabu Baladewa dalam bertapa. Begitu



juga bau air yang *arus*, serta banyaknya korban manusia itu karena hujan yang sangat deras. Prabu Baladewa setelah mendengar ucapan Setyaka menjadi marah. Karena ia merasa ditipu oleh Setyaka, akhirnya Setyaka akan di bunuh. Tak lama kemudian datang Batara Narada melerai Baladewa. Peristiwa ini akibat ulah Sri Kresna untuk menjauhkan Baladewa dari perang Baratayuda. Sebab kesaktian Baladewa tidak ada yang menandingi, serta Baladewa tidak mempunyai musuh dalam perang Baratayuda. Baratayuda adalah perangnya Kurawa dan Pandawa. Pada saat ini peperangan hampir selesai, yakni antara Duryudana dan Werkudara, sedangkan Kurawa lainnya sudah mati. Prabu Baladewa setelah sadar, ia lantas diajak pergi melihat di tegal kuru bersama Setyaka.

10. Adegan Candakan di Tepi Sungai

Batara Kresna bersama Werkudara yang berada di tepi sungai Bagiratri menerima kehadirannya Prabu Baladewa. Kresna memberikan keterangan pada Prabu Baladewa, bahwa perang Baratayuda hampir selesai, tinggal peperangan antara Prabu Duryudana dengan Werkudara. Namun Prabu Duryudana mengumpat di dalam sungai Bagiratri. Prabu Baladewa setelah mengetahui Prabu Duryudana tidak menepati janjinya sebagai seorang senopati, ia lantas memanggil Prabu Duryudana dengan suara yang sangat lantang. Prabu Duryudana setelah mendengar suara Prabu Baladewa yang sangat keras, akhirnya ia mau menampakan diri dan lari merangkul serta meminta perlindungan kepada Prabu Baladewa. Prabu Duryudana setelah mendapat dorongan dari Baladewa, akhirnya ia mau berdiri lagi menjadi senopati perang dengan Werkudara.

Prabu Duryudana setelah bangkit kembali, Baladewa membotohi Duryudana, sedangkan Kresna membotohi Werkudara. Dengan syarat bila Werkudara kalah, Pandawa harus masuk hutan yang disebut dengan Wanaprastha selama 13 tahun, sebaliknya bila Prabu Duryudana kalah Negara Astina dan Indraprastha menjadi hak milik Pandawa. Setelah sepakat kedua satriya diberi busana keprajuritan serta memegang *gada*. Werkudara menggunakan *Gada Rujak Polo*, sedangkan

Prabu Duryudana menggunakan *Gada Lukitasari* atau yang disebut *Sapujagad*. Setelah keduanya siap, peperangan dimulai.

Diceritakan peperangan kedua satria tersebut sangat ramai sekali, karena keduanya sama-sama murid Prabu Baladewa dalam berolah *gada*. Keduanya berimbang, tidak ada yang menang maupun kalah. Dengan seketika Prabu Duryudana ingat akan kelemahan Werkudara, yakni kepala sebelah kiri yang tidak diolesi dengan *Minyak Tala*. Dengan seketika *pilingan* kiri werkudara dipukul dengan *Gada Sapujagad*, Werkudara jatuh sampai tidak sadarkan diri. Tetapi setelah terkena dinginnya udara, kekuatan Werkudara menjadi sembuh kembali. Setelah Werkudara bangkit, Kresna memberikan informasi pada panakawan, bahwa kelemahan Prabu Duryudana terletak pada paha sebelah kiri. Dengan sikap Werkudara yang kejam itu, Prabu Duryudana paha kirinya dipukul hingga Prabu Duryudana jatuh di tanah. Paha kiri Prabu Duryudana dipukul dengan *gada* sampai hancur. Setelah Duryudana jatuh, badan Prabu Duryudana dihujani *Gada Rujak Polo* sampai tak nampak wujudnya Duryudana. Meskipun badanya Prabu Duryudana sudah hancur, tetapi ia juga belum mati. Badan Duryudana diseret di atas batu cadas, hidung dan raut muka sampai hancur. Walaupun tinggal tulang, ia tetap masih hidup dan masih bisa bicara.

Prabu Baladewa setelah melihat sepak terjangnya Werkudara dalam menghabisi musuh, yang secara tidak manusiawi tersebut menjadi marah, sampai kemarahannya tidak bisa reda. Namun setelah disadarkan oleh Prabu Kresna tentang kekejaman Prabu Duryudana dan Kurawa semasa masih muda, akhirnya Prabu Baladewa bisa reda.

Meskipun Prabu Duryudana sudah tidak bisa berdiri, serta anggota badannya sudah hancur, tetapi ia masih bisa berbicara dengan menantang dan menghina Werkudara maupun Pandawa lainnya, sehingga Prabu Baladewa menjadi marah. Karena tidak tahan mendengar ucapan Prabu Duryudana. Prabu Baladewa menyarankan agar Werkudara membuang garanya Prabu Duryudana ke tengah hutan, dengan sendirinya ia akan pasti mati.

11. Adegan Akhir di Pesanggrahan Hupalawiya

Perang Baratayuda telah berakhir, sehingga para satriya Pandawa semua berkumpul, dihadiri oleh Prabu Kresna, Prabu Baladewa, Trusthajumna, Srikandhi, dan Setyaki. Kemenangan Pandawa dalam perang Baratayuda telah terbukti, sehingga wajib mengucapkan syukur pada dewa. Untuk selanjutnya pandawa akan *boyong* ke Negara Astina. Tancep kayon (Manteb Soedharsono:1988).

Fungsi *Gada Rujak Polo* Dalam Lakon Duryudana Gugur Sajian Manteb Soedharsono

Seperti telah dikemukakan pada bab I dalam pembicaraan landasan pemikiran, menurut Hamzuri bahwa fungsi pusaka merupakan sebagai senjata yang dapat dipergunakan sebagai alat untuk membunuh musuh. Selain itu pusaka dalam budaya Jawa sebagai kekuatan yang dimiliki seseorang (Hamzuri, 1985:45). Sedangkan menurut Manteb Soedharsono hal yang berkaitan dengan senjata dalam pertunjukan wayang kulit purwa bahwa, fungsi *gada* dan senjata lainnya perannya sangat dibutuhkan, karena *gada* maupun senjata lainnya merupakan alat untuk membela diri dalam melindungi anggota badan pada waktu diserang dengan jarak dekat oleh musuh. Selain itu juga untuk membunuh musuh pada saat peperangan. Sedangkan fungsi *Gada Rujak Polo* dalam Baratayuda sebagai senjata pamungkas untuk menghancurkan musuh, baik Dursasana, Sengkuni, Duryudana maupun ratu suruhan yang melindungi Kurawa (Manteb Soedharsono, Wawancara 10 Mei 2007). Pendapat tersebut juga diungkapkan oleh Sutadi, bahwa fungsi *Gada Rujak Polo* dalam perang Baratayuda, memang sudah dipersiapkan oleh dewa kepada Werkudara, untuk menghancurkan musuh Pandawa terhadap Kurawa dan kroni-kroninya (Sutadi, Wawancara 20 Mei 2007).

Dilihat dari berbagai pengertian kata fungsi di atas keduanya mempunyai kesamaan, yakni alat untuk membunuh musuh/lawan dengan jarak dekat. Namun yang sesuai

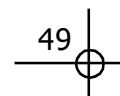
dengan pembicaraan fungsi *Gada Rujak Polo* dalam Baratayuda tersebut adalah pendapat yang disampaikan oleh Toyocarito bahwa fungsi *Gada Rujak Polo* dalam Baratayuda adalah pusaka sebagai senjata pamungkas untuk menghancurkan khususnya Prabu Duryudana dan Kurawa lainnya, serta sekutunya (Toyocarito, Wawancara 20 April 2007).

Pernyataan yang disampaikan oleh para sesepuh dalang tersebut sangat tepat sekali, hal ini sesuai dengan keterkaitannya *Gada Rujak Polo* dengan tema lakon dalam Baratayuda. Dengan dasar itu, dapat menunjukkan bahwa penggunaan pusaka *Gada Rujak Polo* baik yang disampaikan oleh Hamzuri, Manteb Soedharsono, Toyocarito, dan Sutadi bahwa gugurnya Prabu Duryudana dipukul dengan menggunakan pusaka *Gada Rujak Polo* oleh Werkudara. Gugurnya Prabu Duryudana dalam cerita Baratayuda dari berbagai sumber baik tertulis maupun pendapat dari berbagai dalang, bahwa Gugurnya Duryudana dipukul oleh Werkudara dengan pusaka *Gada Lambikamuka Rujak Polo*, tepatnya pada paha sebelah kiri. Setelah pahanya sebelah kiri dihancurkan oleh Werkudara, maka Duryudana dapat dihancurkan dengan *Gada Rujak Polo* secara perlahan-lahan.

Makna Simbolis Lakon Duryudana Gugur Sajian Manteb Soedharsono

Pertunjukan wayang kulit purwa dengan lakon Baratayuda merupakan suatu tindakan simbolis. Kata *symbol* artinya suatu lambang atau perlambangan (Poerwadarminta, 1976:946). Pengertian *symbol* dan simbolisasi secara etimologi diambil dari kata kerja Yunani *sumballo (sumballein)* yang artinya berwawancara, merenungkan, memperbandingkan, bertemu, melemparkan jadi satu, dan menyatukan (Dibyasuarda, 1990:11). Kata *symbol* adalah penyatuan dari dua hal menjadi satu pengertian.

Menurut Spradley bahwa simbol atau lambang adalah suatu tanda yang terbagi menjadi tiga jenis utama, yaitu a) *icon*, yaitu antara lambang dan acuannya merupakan hubungan kemiripan, b) indeks, yaitu antara lambang dan acuannya ada kedekatan



eksistensi, dan c) simbol, yaitu suatu lambang yang sudah terbentuk secara konvensional di kalangan masyarakat penggunaannya (James P, 1972:13). Lambang itu tidak sekedar mengandung makna, tetapi yang penting adalah dayanya. Lambang memiliki kekuatan sebagai perangsang apa yang dikatakan orang dengan makna tersebut.

Menurut Victor Turner yang dikutip oleh Sukatno (2000) dijelaskan bahwa simbol atau lambang dapat dibagi menjadi tiga bagian yang pertama, yakni simbol yang disebut dengan kondensasi, yaitu menyatukan dari berbagai pengertian, misalnya dalam gerak wayang, yaitu posisi tangan *sedhakep* merupakan simbol berdoa dan bisa juga tokoh tersebut sedang sedih hatinya. Sikap tersebut menggambarkan penyingkatan hubungan antara makhluk dengan Sang Pencipta, sikap ini menuju pada satu titik keagungan. Kedua, simbol polaritas adalah simbol yang mempunyai artian bahwa karya mempunyai makna yang berbeda, juga mengandung arti yang berlawanan dan merupakan penyatuan dua kutub yang berbeda. Contohnya sifat baik buruk, dan pria wanita. Kedua sifat itu mempunyai makna yang berbeda-beda, akan tetapi keduanya merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dalam pertunjukan wayang kulit purwa antara wayang dengan iringannya, yang masing-masing mempunyai fungsi sendiri-sendiri, tetapi sebenarnya satu sama lain saling berkaitan dan merupakan suatu kesatuan yang utuh. Ketiga, simbol *univikasi* adalah simbol yang mempunyai arti yang berbeda-beda dipersatukan serta dihubungkan melalui sifat-sifat umum dan disosialisasikan serta dianalogikan berdasarkan kenyataan atau ide. Misalnya singa, disamping binatang juga dijadikan sebagai simbol keberanian. Tanda "*Salib*" sebagai simbol Agama Nasrani.

Pengertian-pengertian tentang simbol atau lambang tersebut di atas dapat untuk mengungkapkan cerita Baratayuda yang disajikan oleh Manteb Seodharsono. Sajian pertunjukan Baratayuda dengan lakon *Duryudana Gugur*, selain mengandung nilai estetis juga mengandung lambang atau simbol

dalam sajian pakeliran. Lakon Duryudana Gugur, dalam dunia pedalangan juga bisa disebut dengan lakon "*Rubuhan*". Artinya peperangan yang paling akhir dengan kemenangan dipihak Pandawa. Peperangan kedua Negara antara Kurawa dan Pandawa menelan banyaknya korban dari kedua kubu yang berseteru, dipihak Kurawa hancur dan sekutunya menjadi tumbal peperangan. Perang Baratayuda melambangkan suatu tataran di mana satria Pandawa sudah dapat menyingkirkan segala rintangan dan berhasil menumpas segala sifat angkara murka yang dimiliki oleh Kurawa. Sehingga satria Pandawa bisa mencapai suatu tujuan untuk mencapai kedamaian dalam kehidupan.

Menurut Manteb Soedharsono, bahwa terjadinya perang Baratayuda khususnya Pandawa dan Kurawa, dengan tujuan selain mengambil alih hak Negara Amarta dan Astina yang dikuasai Kurawa, juga untuk menghancurkan sifat angkara murka yang dimiliki oleh Kurawa, agar situasi bumi nusantara menjadi tenang dan tentram. Dengan demikian sifat-sifat angkara murka itu hancur atau hilang, kehidupan manusia akan merasakan ketentraman baik lahir maupun batin. Hadirnya pertunjukan wayang kulit dengan cerita Baratayuda, sama halnya dengan *ruwatan* bumi. Bila dikaitkan dengan budaya Jawa, bahwa Baratayuda maupun *ruwatan* bagian dari ritual kehidupan yang bertujuan untuk menolak marabahaya yang akan mengancam suatu kehidupan, agar masyarakat mendapat ketentraman dan batin (Manteb Soedharsono, Wawancara 26 Oktober 2006).

Pertunjukan wayang kulit dengan menggelar cerita Baratayuda, seperti di wilayah Klaten dalam acara *ruwahan*, serta di daerah Gondang Sragen setelah panen *gadu*, menurut Keskid Kesdalamana dan Sutadi bisa disebut dengan istilah *ruwatan* yang sudah berjalan ratusan tahun. Dengan tujuan, agar para roh nenek moyang hidupnya di dalam kubur mendapat ketentraman. Tetapi Baratayuda di Gondang Sragen agar leluhur Kyai *cikal bakal* serta *Kyai Danyang* yang mendiami wilayah tersebut agar mendapat ketentraman dan kepuasan, sehingga masyarakat dalam

kesehariannya, hidupnya akan lebih tenang. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Seno Sastroamijoyo (1964:146) bahwa upacara itu ditujukan semata-mata agar para sukma leluhur mendapat tempat yang layak, agar roh tidak mengganggu kehidupan mereka yang mengadakan "*ruwatan*" itu, yang dalam hati kecilnya takut akan tertimpa oleh sesuatu mara bahaya. Perang Baratayuda sedikit banyak mengandung arti ketasawufan. Perang Baratayuda antara Pandawa dan Kurawa yang masih ada kaitannya dengan saudara itu terjadi, karena Baratayuda merupakan tiga pusat perkara, yakni *pertama*, merupakan pembasmian sifat angkara murka, *kedua*, penetapan suatu janji atau janji yang harus dipenuhi dan yang *ketiga*, berlakunya hukum pembalasan atau hukum karma (Seno Sastroamijoyo, 1964:146).

Berkaitan dengan tokoh yang disimbolkan dalam Baratayuda, seorang senopati yang diangkat oleh sidang, tokoh yang dijadikan senopati tersebut disimbolkan sebagai lambang keagungan. Tokoh siapapun baik Kurawa maupun kasatria Pandawa yang dijadikan senopati, tokoh tersebut disimbolkan sebagai seorang yang terhormat. Artinya ia adalah seorang yang berkuasa dalam memimpin perang.

Prabu Salya setelah dijadikan senopati dengan menggunakan busana serba putih melambangkan kesucian hatinya dan rela berkorban jika gugur di medan perang. Warna putih atau *seta* yang menggambarkan nafsu yang baik dalam arti kata berbaik hati, berbaik Bahasa, jujur dan sebagainya (1964:287). Lain halnya dengan gugurnya tokoh Prabu Duryudana sebagai akhir dalam Baratayuda sebagai lambang hancurnya raja angkara murka.

Aspek-aspek Estetis Yang Terkandung di Dalam Lakon Duryudana Gugur Sajian Manteb Soedharsono

Perang Baratayuda antara Kurawa dan Pandawa tujuan utama kedua satria tersebut hanya menuntut suatu keadilan antara hak dan batil. Sebagaimana telah diungkapkan sebelumnya, keadilan adalah salah satu dari

keempat kebijakan pokok atau keutamaan yang harus dimiliki oleh setiap individu dan oleh seluruh kelas serta golongan dalam negara ideal. Oleh sebab itu keadilan merupakan salah satu kebijakan pokok atau keutamaan perorangan dan masyarakat. Keadilan mempertautkan ketiga kebijakan pokok atau keutamaan lainnya, yakni pengendalian diri, keperkasaan dan kebijaksanaan atau kearifan, karena keadilan menjadi satu keutamaan dalam kehidupan bernegara (J.H. Rapar, 2001:73). Ketiga pokok permasalahan tersebut sebagai sarana untuk menjelaskan dialog Duryudana dengan Salya pada adegan jejer pertama.

1. Kondisi Prabu Duryudana yang sedang dihadapi oleh Salya pada saat menghadapi pokok permasalahan, setelah gugurnya Basukarno dan Pandhita Durno tercermin dalam dialog sebagai berikut.

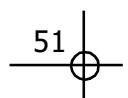
Duryudana : *Hheemm.... Dewa ora adil... dewa ora adil...Pandhawa dipangestoni, aku ora diberkahi... heemm...*

Salya : *Lho...lho...lho saregh ngger, we lha, tanpa kanyana-nyana teka anak prabu tumunten mastani bilih dewa mboten adil punika nalaripun kados pundit?*

Duryudana : *adu sugih sugih kula tinimbang Puntadewa, adu akehing bala nggih akeh bala kula tinimbang balaning Pandawa, adu rosa nggih rosa Kurawa satus tinimbang Pandhawa lima. Hheem..... nanging yagene empun pitulas dina ngayahi Bratayuda, barisan Ngastina tansah jebol. Janji enten senopati Korawa sing maju, mboten dawa umure, mesthi bali mung kari aran. Hheemm... pancen iblis laknat tenan Pandhawa kowe.*

Salya : *Lho lha inggih, nanging kok lajeng anak prabu nglepataken dewa punika sesambetanipun punapa?*

Duryudana : *Nggih sampun cetha, miturut nalar kudune Bratayuda iki menang Kurawa, babab abala ratu sewu negari, wragate*



pinten-pinten kampil dinar, tur sinengkuyung dening para anung-anung ingkang sekti mahambara, Eyang Bisma, Bapa Durna, kakang Prabu Karna. Sedheng Pandhawa niku mung ringgkih mlarat, balane sethithik, sing ngetutke mung ratu cilik-cilik. Nanging kenging menapa kok dadine kaya ngeten, Kurawa mawut, bala kula dikebut, bandha donya ngastina larut. Mula niki genah nek dewane mboten adil, mban cindhe mban siladan.

Salya : *Adhuh ngger...ngger... susah ya susah ning aja ampyak awur-awur mangkono kuwi, banjur ngluputke dewa, dewa dianggeb ora adil. Klentu ngger, klentu. Dewa punika tetep adil, dene ingkang sok mboten adil punika hawa nafsunme manungsa, ingkang namung badhe mituriti pepinginnipun piyambak, mboten ngengeti kapitunaning sanes. Lho punika...Menggahing bab menang kalahe wong perang punika kula ngengetaken cara kina: Sura dira jayaning rat lebur dening pangastuti. Wiwit jaman kina makina saengga kukuting jagad, hambeg adil adhedhasar bener punika angkara dursila candhala juti, sandyan malang-malang kados prebatang, mboten sande mesthi tumpes kelor.*

Dialog Prabu Duryudana dengan Salya tersebut di atas bahwa, sang raja yang belum bisa mengendalikan diri terhadap situasi yang sebenarnya. Walaupun Kurawa banyak kroninya tetapi kemenangan di tangan Pandawa. Sikap inilah yang mengakibatkan Bahwa Prabu Duryudana menganggap dewa tidak bijaksana dalam memberikan keadilan terhadap dirinya khususnya Kurawa. Sikap Prabu Duryudana tersebut dikendalikan oleh Salya, bahwa dalam peperangan dewa sudah berbuat adil dan bijaksana, bahwa yang salah tetap salah

sedangkan yang benar tetap benar. Sedangkan yang tidak adil itu manusianya yang tidak bisa mengendalikan hawa nafsunya untuk kepentingan pribadi. Apabila di dunia ini tidak akan tentram manakala masih ada manusia seperti Prabu Duryudana yang sedikit sekali memikirkan rakyat. Ia ingin sekali melihat matinya Pandhawa (dalam ceritera Karna Tanding). Diungkapkan bahwa Prabu Duryudana sebagai manusia yang mempunyai watak angkara murka budi *candela, hambeg siya, serakah*, berbudi jahat, dan bertindak semena-mena (Hazim Amir, 1997:138).

2. Nilai kemerdekaan sejati adalah nilai kemerdekaan yang sempurna, karena mengandung semua nilai kesempurnaan yang ada dalam wayang. Kemerdekaan sejati adalah kemerdekaan yang utuh, menyatu, benar, suci, adil, penuh dengan kasih sayang, bertanggung jawab, dan sterusnya (Hazim Amir, 1997:138). Prabu Salya akan dijadikan panglima perang atau seorang senapati di Negara Astina bukan untuk membela Duryudana dan putrinya Banowati, melainkan atas kesadaran pribadi. Sehingga sikap Prabu Duryudana terhadap Salya ini, jika dipandang dalam budaya Jawa dianggap kurang sopan, sebagai seorang raja, seharusnya selalu menghormati kepada orang tua yang sekaligus mertuanya. Sikap Salya dalam menerima perintah dari Prabu Duryudana juga diterima dengan jiwa kasatria maupun dengan sikap lapang dada. Kesanggupan Salya dijadikan panglima perang Negara Astina mewakili Kurawa dalam dialog terungkap sebagai berikut.

Duryudana : *Kulanuwun, sak pengkeripun kakang dipati Karna gugur wonten paprangan, lajeng sinten malih ingkang kula tengga kajawi namung paduka rama prabu. Pramila rama, kula aturi welas dhateng keng putra, mbenjang enjang punika mgi wontena dhanganging panggalih jumeneng minangka senapati agung.*

Salya : *Inggih kula sagah nanging wonten syaratipun lho ngger.*

Duryudana : *punapa syaratipun ??*

Salya : *Syarat ingkang sepisan inggih*

punika, wonten tengahing palagan mangke manawi kula sampun wiwit matak aji Vandhabirawa, sadaya para wadya kedah seleh dedamel, mandheg anggenipun bandayuda. Manawi makaten ingkang mboten ngestokaken, kula mboten tanggel kawilujenganipun.

Duryudana : *Kawula nuwun inggih ngestokaken dhawuh.*

Salya : *Inkang angka kalih, anak prabu sampun ngantos njagekaken angсах kula mangke mesthi mimpang, sampun ngantos. Sebab menang kalah punika sanes wewenanging manungsa, nanging purba wasesaning Gusti,*

Duryudana : *Nun inggih sendika rama.*

Salya : *Sampun ngger, syaratpun namung punika.*

Sikap Salya dalam menerima tugas sebagai seorang senapati dalam menghadapi Pandawa tersebut diterima dengan lapang dada, mengingat bahwa Salya juga seorang raja yang berjiwa satria dan berjiwa luhur. Maka dalam menghadapi musuh yang masih ada kaitanya dengan keluarga utamanya Nakula dan Sadewa tidak boleh mengharapka suatu kemenangan. Sikap Salya itu menandakan bahwa walaupun gugur di medan perang sudah menjadi suratan atau sudah ditakdirkan oleh dewa.

1. Nilai Kebahagiaan Sejati yang berkaitan dengan perang Baratayuda Jaya Binangun adalah nilai kebahagiaan yang sempurna, oleh karena ia mengandung semua nilai kesempurnaan yang ada dalam wayang. Kebahagiaan sejati adalah kebahagiaan yang utuh, menyatu, benar, suci, adil, dan seterusnya. Nilai kebahagiaan sejati mempunyai kedudukan yang amat penting dalam sistem etika wayang, yakni menuju terbentuknya manusia bahagia, terciptanya suatu kehidupan masyarakat, Negara dan dunia yang bahagia. Kedudukan nilai kebahagiaan sejati yang tinggi tersebut dalam wayang dibuktikan oleh kenyataan bahwa semua kesatria yang baik selalu berusaha menjadi manusia bahagia yang

diaplikasikan dalam ajaran *mamayuhayuning bawana* (Hazim Amir, 1997:194-195).

Salya Membuka Takbir Sebelum Akhir Hidupnya

Salya setelah diangkat menjadi senapati Kurawa didatangi putra keponakan Nakula dan Sadewa (putra Madrim) yang disuruh oleh Kresna untuk memohon dengan sifat rayuhan kepada pamannya, jika Salya menjadi senapati membela Kurawa, ia minta dibunuh terlebih dahulu. Karena jika pamannya menjadi senapati tidak ada lawan yang bisa menandingi kesaktiannya *Aji Candabirawa*. Salya setelah melihat keponakannya merasa iba dan Salya memberikan kejelasan bahwa ia tak lama lagi akan mati di peperangan, oleh karena itu ia memberikan kelemahannya jika nanti menjadi senapati lawannya harus Puntadewa. Karena Puntadewa seorang satria yang mempunyai darah putih. Dengan kekuatan itu *Aji Candabirawa* akan hancur, selain itu semua prajurit harus meletakkan senjatanya serta memohon pada Sang Pencipta dengan doa *rahayu*. Rahasia kekuatan Salya tersebut terungkap dalam dialog sebagai berikut.

Salya : *Kembar, sesuk esuk aku madeg senapati Ngastina iku ora marga niyak bebela marang Duryudana kuwi ora, nanging jenengingsun wis nampa sasmitaning ga'ib kang mralambang yen kwajibanku urip ana ing alam rame iki wis rampung. Ya mung saranane bali nyang ngayunan, aku kudu netepi jejeriing kasatriyan yaiku gugur ana ing palagan. Ngger, aji Candha-birawa kuwi mono mung piranti, pirantiku nalika aku isih duwe kwajiban ana ing jagad iki. Kagawa kwajibanku wis rampung, mula piranti mau yaw is ora ana dayane.*

Nakula : *Nuwun inggih wa.*

Salya : *Sesuk yen aku ngibarake Aji Candha-birawa kang wujud buta bajang, aja ditandingi nganggo landheping gegaman lan kasudiran, nanging malah padha selehna gamanmu, patrap sedhakep lenggah susila, sarta*

padha ngucapna mantra: rahayu-rahayu-rahayu. Ya kanthi cara mangkono, buta bajang Candhabirawa mau bakal lebur luluh tanpa dadi. Nanging yen kok tandangi sarana karosan, o ya sida rusak temenan barisanmu ngger.

Nakula : *Kawula nuwun ninggih wa.*

Salya : *Banjur senapati Pandawa kang ndak pilih supaya nguntapake patiku, ora liya ya mung kakangmu Puntadewa.*

Nakula : *Kenging punapa kedah kaka prabu Puntadewa ingkang salaminipun mboten nate bandayuda punika wa?*

Salya : *Iya sabab wis kinodrat, ora ana wong sing kuwat nguntapake patiku mung kajaba manungsa kang getihe putih, hambeg sabar darana, suci atine, jujur tumindake, lila ing bandha legawa ing pati. Mula kulup, sepisan ji iki kakangmu Puntadewa kudu gelem nglepasake jemparing kang sinandhangan Jimat Kalimasada marang dhadhaku. Wis, bab eguh pratikele pasrahna marang priyayi sing kongkon kowe mau.*

Salya setelah memberikan kejelasan pada Nakula dan Sadewa wajahnya membersit perasaan haru yang mendalam. Ia melihat dan membayangkan adiknya Madirm yang telah tiada. Ia Introspeksi diri betapa rakusnya ia menghirup kelezatan duniawi, sementara yang muda harus segera mengakhiri hidupnya. Terbayang pula kejadian dahulu ia telah memaksa membunuh mertuanya yang baik hati dan berbudi luhur hanya karena berwajah raseksa. Ia mengakui bahwa ia telah tertipu oleh perasaan sendiri bahwa bentuk luarnya yang buruk ternyata hatinya berisi emas. Lalu ia bersabda, anaku sebenarnya aku lebih menyangi Pandawa. Hanya saja aku terjebak oleh kelicikan Sengkuni yang memaksa aku berpihak pada Kurawa. Memang kesaktiannya tiada tanding kecuali oleh seorang yang memiliki darah putih, di tangan dialah rahasia kematianku. Sekarang kembalilah ke pesanggrahan. Salya dengan sengaja membukakan rahasia kematiannya kepada

Pandawa melalui Nakula dan Sadewa (Barnas Sumantri, 1999:147).

Baratayuda Sebagai Hari Pembalasan

Peranga Baratayuda yang juga disebut Baratayuda Jayabinangun peperangan antara keluarga keturunan Barata yakni Pandawa dan Kurawa permasalahan yang paling utama adalah masalah sebuah negara. Seperti diungkapkan oleh Manteb Soedharsono dalam lakon Kresna Duta, pada saat Irawan dihadap oleh Semar. Saat itu Semar memberikan gambaran tentang terjadinya Baratayuda, sebab perang Baratayuda itu kejam dan bengis. Baratayuda itu perang yang mempunyai aturan yang dikendalikan oleh Kresna sebagai botohnya Pandawa. Sebab Baratayuda itu perang suci, artinya barang siapa yang tidak dijadikan sebagai senapati berarti hidupnya tidak mempunyai dosa terhadap sesamanya, selain itu orang tersebut juga tidak tertulis dalam Kitab Baratayuda. Sebab perang Baratayuda itu ibaratnya barang siapa yang menanam akan menuai hasilnya, siapa yang hutang akan mengembalikan. Itulah yang disebut perang Baratayuda Jayabinangun³ Dalam ilmu *tasawuf* bahwa Perang Baratayuda antara Pandawa dan Kurawa mengandung arti tiga pokok permasalahan dalam kehidupan, di antaranya *pertama*, merupakan pembasmian sifat angkara murka, *kedua* penetapan suatu janji atau janji yang harus dipenuhi, dan yang *ketiga* berlakunya hukum pembalasan atau yang disebut dengan hukum karma (Adhman Sudjudin, 1970:51). Ketiga hukum karma tersebut dapat digunakan untuk membahas kematian Salya, Sengkuni, dan Prabu Duryudana. Gugurnya Salya, Sengkuni, dan Prabu Duryudana dalam perang Baratayuda karma mereka pada saat mereka masih hidup maupun berkuasa.

Kematian Salya akibat dari ulahnya pada saat menikah dengan Setyawati, sehingga mertuanya yang bernama Bagaspati yang tidak punya dosa itu ia habisi dengan sangat kejam. Kematian Sengkuni dengan cara *dibeset* kulitnya seperti mengelupas buah pisang juga akibat dari ulah mereka yang selalu berbuat jahat kepada Pandawa, baik melalui ucapan maupun tindakan, sehingga matinya Sengkuni sangat

sengsara. Sedangkan matinya Prabu Duryudana dilambangkan sebagai raja yang rakus dan jahat pada waktu masih berkuasa. Pada saat Begawan Metreya memberikan saran agar tidak semena-mena dengan Pandawa maupun menyengsarakan orang lain tidak diterima dengan baik justru badan maupun kepala Metreya diinjak-injak sampai tak sadarkan diri. Sedangkan yang kedua, setelah Pandawa kalah bermain *dhadhu*, Dewi Drupadi ditempelkan pada paha kirinya. Hukum karma dari tiga tokoh tersebut akan penulis jabarkan sebagai berikut.

Kematian Salya Akibat Karma

Salya ketika berdiri sebagai senapati di tegal Kuru, setelah mengeluarkan *Aji Candabirawa* semua kekuatan yang berupa Buta Bajang keluar yang jumlahnya tak terhitung. Prabu Kresna yang memegang kendalinya peperangan segera memerintahkan semua prajurit dengan berdiam diri serta semua peralatan yang berupa senjata segera diletakkan dan duduk sambil memanjatkan doa. Dari kekuatan doa tersebut sehingga *Aji Candabirawa* tidak bisa berkutik. Tetapi jika dihadapi dengan kemarahan, *Aji Candabirawa* itu bisa menghancurkan musuh. Sukma Begawan Bagaspati turun ke bumi untuk membalas kematiannya pada menantunya Raden Narasoma, ketika ia masih muda membunuh mertuanya Begawan Bagaspati. Pembalasan Begawan Bagaspati pada Salya yakni dengan jalan menyatu ke jiwa Puntadewa yang mempunyai darah putih. Namun sebelum menyatu ke tubuh Puntadewa, Bagaspati melontarkan pesan sebagai berikut.

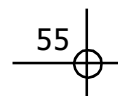
Bagaspati: *Dhuh Raden Narasoma ana kula mantu ingkang kula tresnani, mugl sampun cuwa ing panggali inggih ngger, dene dinten punika paripaksa kula kedah mungkasi jejibahan jengandika ing alam padhang. Punapa ta sababipun makaten, hawit karma ingkang sumandang ing gesang jengandika sampun andhatengi. Inggih punika duk nalika panjenengan mentala mejahi kula*

jaman taksih manten enggal kaliyan anak kula Pujawati inggih Setyawati. Nalika samanten kula sampun janji bilih dumugining wanci Baratayuda Jayabinangun, jengandika nedya kula kanthi kundur dhateng kalanggengan. Pramila ngger lumatar jemparing Pamungkas lan Kalimasada ingkang kalepasaken dening Prabu Puntadewa punika, namung sadermi nindakaken adiling kang kawasa. Sampun ngger, mangga enggal kula kanthi wangsul ing kasedan jati.

Pembalasan Begawan Bagaspati pada Salya merupakan tindakan dari perbuatan Salya pada saat memperistri Setyawati, sehingga perbuatan Salya yang membunuh mertuanya akan dibalas pada saat Baratayuda. Melalui pusaka Jamus Kalimasada yang dilepaskan oleh Puntadewa sebagai jalan utama penebusan dosa Salya pada saat membunuh Bagaspati.

Kematian Sengkuni Akibat Karma

Kesaktian Sengkuni tidak hanya dalam berpolitik menguasai Negara Astina saja melainkan dalam hal keprajuritan ia juga seorang satria yang sangat sakti. Dalam lakon *Minyak Tala* (Jawa) atau *Lisah Tala*, diceriterakan badan Sengkuni tidak hanya diolesi saja, melainkan setelah *Minyak Tala* itu jatuh, ia lantas menjatuhkan diri ke tanah, tumpahan minyak itu untuk *gulung*, sehingga semua tubuhnya dapat terolesi minyak tersebut, sehingga tubuh yang terolesi minyak tidak mempan dengan pusaka apapun. Setelah Baratayuda terlaksana, Sengkuni dipukul Werkudara dengan *Gada Rujak Polo* tidak mempan. Sengkuni mengeluarkan *Aji Senggara Macan* dari mulutnya mengeluarkan binatang buas yang banyak sehingga bisa memporak-porandakan beteng musuh. *Aji Senggara Macan* tersebut oleh Arjuna diimbangi dengan *Aji Prakam* pemberian Batara Indra pada saat menjadi Begawan Ciptoning, sehingga kesaktian *Aji Senggara Macan* milik Sengkuni dapat teratasi. Hancurnya *Aji Senggara Macan*, Sengkuni menjadi marah dan membawa pedang



melukai prajurit Pandawa. Setelah Sengkuni dipegang oleh Werkudara, Kresna memberi tahu kelemahan Sengkuni. Badan dijungkir balikkan, kuku Pancanaka menunjam dubur Sengkuni dan mulutnya Sengkuni dirobek-robek hingga mati. Kematian Sengkuni dengan melalui mulut Sengkuni dirobek-robek akibat ucapan kata yang jahat hingga mengakibatkan banyak orang termasuk Pandawa menderita. Kulitnya dikupas disayat-sayat sebagai pembalasan atas keserakahan dan kerakusan yang dilakukannya. Demikianlah perbuatan jahat harus dibayar dengan rasa sakit yang luar biasa hingga ajalnya sangat mengenaskan (Barnas Sumantri, 1999:147-148).

Kematian Duryudana Akibat Karma

Ketika perang Baratayuda Jayabinangun hampir selesai seluruh keluarga Kurawa telah hancur tinggal Prabu Duryudana seorang, pikirannya tak karuan. Ia masih ingin hidup tetapi harus lari kemana, rasa takut semakin mencengram terutama pada Werkudara yang akan mengancam membunuhnya dalam perang itu. Tak sadarkan diri setelah ia perang dengan Werkudara merasa kalah, ia lari lantasi masuk ke dalam air merendam diri di sungai, pikiran mereka tak akan mengetahui dirinya. Tetapi kepergian Prabu Duryudana diketahui oleh Sanjaya dan dilaporkan kepada Kresna maupun Werkudara. Pada saat itu jugaprabu Baladewa yang sudah selesai bertapa juga datang, melihat Prabu Duryudana yang sedang berlindung di dalam air. Prabu Duryudana diundang oleh Prabu Baladewa, akhirnya ia lari menuju ke tempat Prabu Baladewa dengan perkataan *sambat* dalam dialog terungkap sebagai berikut.

Duryudana : *Adhuh kaka prabu... jimat pepundhen kula. Teka tega sanget paduka ningali kawontenan kula. Kaka Prabu Mandura, tinimbang memanjang wiring, aluwung cinupeta gesang kula kemawon.*

Baladewa : *He yayi Duryudana! ampun kaya bocah cilik. Ndika niku ratu gegedhug tur pepethinganing satria bangsa kuru, muride baladewa ing bab ulah gada, lha*

kok jebul ngucira ing yuda, jago tarung durung beret kulite, durung gogrog ulune, kok wis mlayu nggendring ndhelik slulup eneng kedhung, wah pripun niku. Ngisin-isini yayi! Ndika niku wani mukti ya kudu wani mati, gelem kepenak kepenak ya kudu gelem lara, lho niku jiwa stria tenan. Pripun kok imbas imbis ngoten niku. Hayo digugah kaprawirane, ditangekke kekendelane, ampun kuwatir mangke Baladewa sing mbotohi.

Duryudana : *Punapa saestu kaka prabu kapareng dados botoh kula?*

Baladewa : *Lho saestu yayi, saestu.*

Prabu Duryudana setelah mendapat bantuan dari Prabu Baladewa, ia pulih kembali dengan kekuatannya dan segera bangkit untuk berperang melawan Werkudara. Demikian peperangan dimulai, Prabu Baladewa berpendirian netral dalam peperangan tersebut. Ternyata perang *tanding* itu Werkudara hampir tidak tahan melawan kelincahan Prabu Duryudana dalam adu kekuatan perang *gada*. Werkudara menggunakan *Gada Lambitamuka Rujak Polo*, sedangkan Duryudana menggunakan *Gada Pamecat Nyawa*. Kresna sebagai botohnya pandawa, merasa gelisah hatinya melihat kekuatan Prabu Duryudana, tetapi Kresna melihat kelemahan Prabu Duryudana pada paha kirinya. Oleh karena itu ia segera memerintahkan Janaka dan Petruk untuk menepuk-nepuk paha kirinya untuk memberi kode pada Werkudara. Ketika Werkudara akan memukul punggung Prabu Duryudana segera melompat tinggi dan pada saat Prabu Duryudana melompat, paha kiri Prabu Duryudana terkena pukulan *Gada Lambitamuka Rujak Polo*, ketika itu ia roboh tak berdaya. Saat itulah kutukan Resi Metreya terjadi, maksud baik tetapi dibalas dengan kehinaan, begitu juga pada saat Dewi Drupadi menjadi *kukuban* Kurawa (dalam lakon Pandawa Dadu), Dewi Drupadi juga pernah kepalanya dibenturkan dengan betis Prabu Duryudana. Meskipun Prabu Duryudana telah roboh tetapi

Werkudara masih terus menghajarnya, kepalanya diinjak-injak, mukanya dipukul berulang kali, dan tubuhnya diseret seperti binatang hingga tidak wujud tubuh Prabu Duryudana. Siksaan yang dilampiaskan oleh Werkudara terhadap Prabu Duryudana tersebut membikin Prabu Baladewa menjadi murka dan berteriak.

Penutup

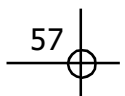
Baratayuda, dalam pewayangan sering disebut Baratayuda Jayabinangun. Perang Baratayuda adalah perang besar yang terjadi dalam dunia pewayangan di antara dua keluarga keturunan Barata, yaitu Kurawa dan Pandawa. Bagi kebanyakan dalang, lakon-lakon yang termasuk seri Baratayuda tergolong lakon yang *wingit*. Sehingga untuk mempergelarkannya diperlukan persiapan batiniah sang dalang dan upacara ritual yang cukup. Cerita Baratayuda ini ditulis dalam bentuk kakawin oleh Empu Sedah dan Empu Panuluh. Inti kisah itu berdasarkan bagian akhir dari Kitab Mahabharata. Dalam perang ini seluruh keluarga Kurawa dan semua anak Pandawa gugur. Selain itu, Baratayuda juga memakan banyak korban, banyak sesepuh yang telah gugur, antara lain Prabu Drupada, Resi Bisma, Prabu Salya, Begawan Durna, Prabu Matswapati termasuk Seta, Utara, dan Wratsangka. Dalam cerita pedalangan, ribuan orang prajurit dari kedua pihak gugur dalam perang besar selama delapan belas hari itu dengan kemenangan dipihak Pandawa.

Perang Baratayuda peperangan antara Pandawa dan Kurawa mendapat perhatian yang khusus dihati masyarakat pendukungnya. Perang Baratayuda peperangan Kurawa melawan Pandawa yang berjalan enam belas hari telah memakan banyak korban yang gugur di medan laga, baik dipihak Kurawa maupun dikubu Pandawa. Sebelum terjadi perang Baratayuda, sebenarnya dari pihak Kurawa baik dari Begawan Bisma maupun Prabu Salya sudah mengingatkan, agar Negara Astina dikembalikan kepada Pandawa, hal ini terjadi karena hanya masalah Negara Astina, hal tersebut tersirat dalam lakon Kresna Duta. Apabila Negara Astina itu dikembalikan pada Pandawa, tidak akan terjadi perang Baratayuda. Namun jika Negara

Astina dikukui oleh pihak Kurawa, suratan dari dewa itu tidak bisa dihindari lagi. Fungsi pusaka atau senjata dalam perang Baratayuda sebagai alat untuk menghancurkan musuh. Berkaitan dengan pusaka, bahwa pusaka *Gada Rujak Polo* adalah sebagai simbol keperkasaan yang artinya bahwa Werkudara dengan menggunakan senjata *Gada Rujak Polo* dilambangkan sebagai satriya yang gagah perkasa yang tak tertandingi dalam medan perang (Sutadi, Wawancara 10 Mei 2007).

Gada sejenis senjata berupa alat pemukul yang digunakan dalam dunia pewayangan. *Gada* juga disebut *limpung* biasanya digunakan untuk perkelahian dengan jarak dekat. Senjata ini pada umumnya merupakan andalan bagi tokoh yang bertubuh tinggi besar dan gagah. Bima dan Duryudana merupakan tokoh yang terkenal dengan kemahirannya memainkan *gada* (Sena Wangi, 1999:531). *Gada Rujak Polo* salah satu *gada* pusaka milik Werkudara. Dibandingkan dengan *gada* yang lainnya, *Gada Rujak Polo* berukuran lebih besar dan lebih panjang. Menurut pedalangan gagrak Yogyakarta, *Gada Rujak Polo* berawal dari sayembara untuk memperebutkan Dewi Kuntul Winanten putri bungsu Prabu Candrawimana dari kerajaan Gendhing pitu. Menurut sayembara itu barang siapa dapat menaklukan tiga puluh sembilan orang kakak Kuntul Winanten ia berhak mempersunting putri tersebut. *Gada Rujak Polo* yang digunakan oleh Werkudara, jika berbenturan dengan *gada* lawan selalu bertambah besa dan keistimewaan dari *Gada Rujak Polo* adalah *gada* yang mempunyai kemampuan tiada lawan (Sena Wangi, 1999:1093). *Gada Rujak Polo* selain berfungsi sebagai alat untuk membunuh musuh dalam perang Baratayuda juga terkait dengan lakon-lakon lainnya.

Gada merupakan sejenis senjata yang berupa alat pemukul yang digunakan dalam dunia pewayangan. *Gada* yang juga disebut *limpung*, biasanya digunakan untuk perkelahian jarak dekat. Senjata ini pada umumnya merupakan andalan bagi tokoh wayang yang bertubuh tinggi besar dan gagah. Werkudara dan Duryudana merupakan tokoh yang terkenal dengan kemahirannya memainkan *gada*. Di



Negara India bentuk *gada* berbeda dengan dipewayangan. Di Negara tersebut, *gada* berfungsi sebagai alat pemukul lawan dalam peperangan, bentuknya bulat seperti buah semangka dan bertangkai panjang. Imajinasi mengenai bentuk *gada* serupa ini juga terdapat pada wayang Golek Purwa Sunda (Sena Wangi, 1999:531).

Gada Lukitasari juga disebut dengan *Lohitamuka*. *Lohitamuka* beraasal dari kata *Lohita*, yang artinya banyak darah, sedangkan *Lohitamuka* artinya mulut yang suka makan darah. *Gada Lohitamuka* milik Werkudara yang difungsikan pada perang Baratayuda untuk menghadapi Prabu Duryudana (R.M. Sajid, 1958:73). Penjelasan mengenai *Rujak Polo* yang berarti memasak otak untuk mempertimbangkan apa yang sudah dianalisa dan dipertimbangkan masak-masak di dalam otak. Dengan *Rujak Polo* gunung dipukul hancur, kekuatan otak hebat sekali. *Gada Rujak Polo* juga disebut "*Lukitasari*". *Lukita sari* yang berarti hasil pemikiran atau hasil pengolahan di dalam otak. Jadi nama itu sama, yang satu pengolahannya dan yang satu mengenai hasilnya (Poedjosubroto, 1975:148). *Lukitasari* berwujud sebuah *gada* milik Werkudara yang sangat *ampuh*. Selain *Lukitasari*, Werkudara juga memiliki *gada* lain yang bernama *Gada Rujak Polo*, dalam Kitab Mahabarata, *Lukitasari* juga disebut *Lokitamuka*. Menurut sebagian dalang, *Gada Lukitasari* dan *Rujak Polo* ini digunakan Werkudara ketika berperang melawan Prabu Duryudana di hari terakhir Baratayuda, sedangkan Prabu Duryudana menggunakan *Gada Kyai Inten* (Sena Wangi, 1999:853).

Gada Rujak Polo merupakan salah satu pusaka yang dimiliki oleh Werkudara. Pusaka *Gada Rujak Polo* berbentuk besar dan lebih panjang dibandingkan dengan *gada* lainnya. Sebagian dalang menganggap, bahwa *Gada Rujak Polo* identik dengan *Gada Lukitasari*, akan tetapi sebagian lain menganggap berbeda (Sena Wangi, 1999:1093). Pendapat tersebut di atas juga dibenarkan oleh Kedik Kesdalamana, bahwa para dalang di Klaten nama *Gada Lukitasari* merupakan *dasanama* dari *Gada Rujak Polo* dan nama *gada* tersebut dapat juga disebut dengan

Lukitamuka (Kedik Kesdalamana, Wawancara 5 April 2007).

Dalam dunia pedalangan *Gada Rujak Polo* identik dengan *Gada Lukitasari*, namun kenyataannya menurut beberapa sumber serta para sesepuh dalang sangat berbeda. *Gada Kyai Rujak Polo* salah satu pusaka milik Werkudara. *Gada Rujak Polo* jika dibandingkan dengan *gada* yang lain ukurannya lebih besar dan lebih panjang. Menurut pedalangan gagrak Yogyakarta bahwa *Gada Rujak Polo* pada awalnya serupa dengan dengan *gada* biasa. ketika Werkudara ikut dalam sayembara memperebutkan Dewi Kuntul Wilanten, putri bangsa Prabu Candrawimana dari kerajaan Gendhing Pitu. Menurut sayembara itu barang siapa dapat menaklukkan dari tiga puluh sembilan orang dari kakak Kuntul Wilanten, ia berhak mempersunting putri tersebut. Dalam peperangan semua menggunakan senjata *gada*. Ternyata pada saat *gada* Werkudara yang bernama *Kyai Rujak Polo* berbenturan dengan *gada* lawan-lawannya, *gada* Werkudara selalu bertambah besar dan panjang, sedangkan *gada* lawannya mengecil (Sena Wangi, 1999:1093-1094).

Gada Lukitasari sebelum menjadi milik Werkudara adalah senjata andalan Prabu Dandunwacana, yaitu Raja Jodipati yang dikalahkan oleh kasatria Pandawa tersebut (Sena Wangi, 1999:853). Menurut Sajid bahwa nama *Gada Rujak Polo* dan *Gada Lukitasari* ada dua pengertian, yakni *Lukitasari* berbentuk sangat besar dan panjang, akan tetapi *Rujak Polo* bentuknya besar namun tidak panjang (R.M. Sajid, 1958:81). Untuk mengungkap kebenaran tentang hal nama *Gada Rujak Polo*, ditegaskan oleh Manteb Soedharsono, bahwa *gada* yang dimiliki oleh Werkudara adalah bernama *Lambitamuka Rujak Polo* dan *Gada Rujak Polo* juga disebut dengan *Gada Lukitasari* (Manteb Soedharsono, Wawancara 10 Mei 2007).

Menurut para sesepuh dalang Surakarta, bahwa asal-usul *Gada Rujak Polo* pusaka milik Werkudara tersebut berasal dari Prabu Gorawangsa dari kerajaan Sengkapura. Prabu Gorawangsa dapat dibunuh oleh Basudewa dan Negara Sengkapura menjadi jajahan Negara Mandura. Dalam lakon ontran-ontran Negara

Wiratha, Werkudara juga ikut membantu, Prabu Basudewa memberi hadiah berupa pusaka kepada Werkudara dengan nama *Gada Rujak Polo* (Ganda Wadjiran, Wawancara 21 Mei 2007).

Hal tersebut juga diungkapkan oleh Manteb Soedharsono dalam Lakon Kangsa Adu Jago pada adegan akhir di Negara Mandura. Prabu Basudewa dihadap oleh putranya Kakrasana, Narayana, Rara Ireng, Bratasena, Permadi, Harya Prabu, Ugrasena, dan Punakawan. Prabu Basudewa mengucapkan rasa syukur pada kemurahan Sang Maha Kuasa yang telah memberikan suatu kemenangan dan ketentraman dari ancaman musuh yakni Kangsadewa. Oleh karena itu Prabu Basudewa memberikan penghargaan, diantaranya.

1. Raden Kakrasana kawisuda menjadi pangeran Pati, kelak menjadi calon raja.
2. Raden Narayana diberikan tempat tinggal dan diberi nama kasatriyan Banjarpatoman.
3. Raden Bratasena diberi pusaka peninggalan Gorawangsa yang bernama *Gada Lambitamuka* atau *Gada Rujak Polo*.
4. Raden Permadi dicalonkan dengan Rara Ireng.
5. Kademangan Widarakandang menjadi bumi *perdikan* dan tidak diperbolehkan memberi sesuatu pada Negara Mandura (Manteb Soedharsono 1991:41).

Kesimpulan akhir baik dari referen buku tertulis maupun pendapat para dalang di Surakarta bahwa *Gada Rujak Polo* namanya juga *Gada Lambitamuka* dan *Gada Lukitasari*. *Gada Rujak Polo* tersebut berasal dari Negara Sengkapura peninggalan Prabu Gorawangsa. Sedangkan *Gada Lambitamuka* atau *Lukitasari* berubah menjadi besar dan dinamakan *Gada Rujak Polo*, akibat peperangan di Negara Gending Pitu untuk merebutkan Dewi Kuntul Winanten, sehingga setelah *gada* memakan korban sebanyak tiga puluh sembilan orang dari kakak Kuntul Winanten *gada* tersebut berubah menjadi besar, sehingga *gada* tersebut diberi nama *Gada Rujak Polo*.

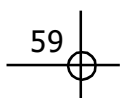
Perang akhir Baratayuda yang disebut dengan lakon *Rubuhan*, Gugurnya Duryudana yang dibunuh oleh Werkudara dengan pusaka

Gada Rujak Polo. Hal tersebut dikisahkan setelah perang kedua kasatria tersebut sangat berimbang, tidak ada yang kalah maupun yang menang. Tetapi setelah paha kiri Prabu Duryudana dipukul dengan *Gada Rujak Polo* oleh Werkudara akhirnya Prabu Duryudana terjatuh. Selain paha, badan Duryudana juga dihancurkan dengan *Gada Rujak Polo* hingga Prabu Duryudana gugur di medan perang (Manteb Soedharsono, 1991:25).

Dengan demikian bahwa peran *Gada Rujak Polo* dalam lakon Baratayuda sangat berguna sehingga peran utama *Gada Rujak Polo* adalah untuk memukul musuh dengan jarak dekat, selain membunuh senopati juga prajurit yang membantu Kurawa. Tujuan utama untuk membunuh Prabu Duryudana dan Kurawa lainnya.

Berdasarkan keterangan tersebut di atas dapat dikatakan, bahwa *sanggit* adalah suatu cara penggarapan keseluruhan pertunjukan wayang kulit purwa untuk menyampaikan isi lewat unsur pakeliran, sehingga peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam *garapan* lakon dapat menimbulkan rasa kemantapan dalam sajian atau rasa estetis. Unsur yang dimaksud di sini diantaranya meliputi *catur (ginem, janturan, pocapan), sabet (cepengan, tancepan, bedholan, entas-entasan, dan solah), musik* atau karawitan pertunjukan wayang kulit purwa (*gendhing, suluk, tembang, dan dhodhogan*). *Sanggit* di dalam pertunjukan wayang kulit purwa manfaatnya sangat besar, karena keberhasilan pertunjukan baik pakeliran maupun konser karawitan dan pertunjukan lainnya sangat menentukan kualitas *garapan*.

Adapun fungsi pusaka adalah sebagai alat senjata yang dapat dipergunakan sebagai alat untuk membunuh musuh/lawan. Selain itu pusaka dalam budaya Jawa sebagai kekuatan yang dimiliki seseorang (Hamsuri, 1985:45). Sedangkan menurut Manteb Soedharsono yang berkaitan dengan senjata dalam pertunjukan wayang kulit purwa bahwa fungsi *gada* dan senjata lainnya berperan sangat penting, karena *gada* maupun senjata lainnya merupakan alat pembela diri dalam melindungi anggota badan ketika diserang musuh dengan jarak dekat.



Selain itu juga untuk membunuh musuh pada saat peperangan terjadi. Sedangkan fungsi *Gada Rujak Polo* dalam Baratayuda sebagai senjata pamungkas untuk menghancurkan musuh baik Dursasana, Sengkuni, Prabu Duryudana, dan raja suruhan yang melindungi Kurawa (Manteb Soedharsono, Wawancara 10 Mei 2007). Pendapat tersebut juga diungkapkan oleh Sutadi, bahwa fungsi *Gada Rujak Polo* dalam perang Baratayuda memang sudah dipersiapkan oleh dewa kepada Werkudara untuk menghancurkan musuh Pandawa terhadap Kurawa dan kroninya (Sutadi, Wawancara 20 Mei 2007).

Jika dilihat dari berbagai pengertian kata fungsi di atas keduanya mempunyai kesamaan, yakni alat untuk membunuh musuh/lawan dengan jarak dekat. Namun yang sesuai dengan pembicaraan fungsi *Gada Rujak Polo* dalam Baratayuda tersebut adalah pendapat yang disampaikan oleh Toyocarito bahwa fungsi *Gada Rujak Polo* dalam Baratayuda adalah pusaka sebagai senjata pamungkas untuk menghancurkan musuh khususnya Prabu Duryudana dan Kurawa lainnya, serta sekutunya (Toyocarito, Wawancara 20 April 2007).

Pernyataan yang disampaikan oleh para sesepuh dalang tersebut sangat tepat sekali, hal tersebut sesuai dengan keterkaitannya *Gada Rujak Polo* dengan tema lakon dalam Baratayuda. Dengan dasar itu dapat menunjukkan bahwa penggunaan pusaka *Gada Rujak Polo* baik yang disampaikan oleh Hamzuri, Manteb Soedharsono, Toyocarito, maupun Sutadi bahwa gugurnya Prabu Duryudana dipukul dengan menggunakan pusaka *Gada Rujak Polo* oleh Werkudara. Gugurnya Prabu Duryudana dalam cerita Baratayuda dari berbagai sumber baik tertulis maupun pendapat dari berbagai dalang bahwa gugurnya Prabu Duryudana dipukul oleh Werkudara dengan pusaka *Gada Lambikamuka Rujak Polo*, tepatnya pada paha kaki kiri. Setelah pahanya sebelah kiri dihancurkan oleh Werkudara maka Prabu Duryudana dapat dihancurkan dengan *Gada Rujak Polo* secara perlahan-lahan.

Pengertian-pengertian tentang simbol atau lambang tersebut di atas maka dapat

mengungkapkan cerita Baratayuda yang disajikan oleh Manteb Soedharsono. Sajian pertunjukan Baratayuda dengan Lakon Duryudana Gugur, selain mengandung nilai estetis juga mengandung lambang atau simbol dalam sajian pakeliran. Lakon Duryudana Gugur dalam dunia pedalangan juga dapat disebut dengan lakon "*Rubuhan*". Artinya peperangan yang paling akhir dengan kemenangan dipihak Pandawa. Peperangan kedua Negara antara Kurawa dan Pandawa juga menelan banyaknya korban dari kedua kubu yang berseteru, dipihak Kurawa hancur dan sekutunya menjadi tumbal dalam peperangan. Perang Baratayuda melambangkan suatu tataran di mana kasatria Pandawa sudah dapat menyingkirkan segala rintangan dan berhasil menumpas segala sifat angkara murka yang dimiliki oleh Kurawa, hingga kasatria Pandawa bisa mencapai suatu tujuan untuk mencapai kedamaian dalam kehidupan.

Menurut Manteb Soedharsono, bahwa terjadinya perang Baratayuda khususnya Pandawa dan Kurawa dengan tujuan selain mengambil alih hak Negara Amarta dan Astina yang dikuasai Kurawa juga untuk menghancurkan sifat angkara murka yang dimiliki oleh Kurawa agar situasi bumi nusantara menjadi tenang dan tentram. Dengan demikian sifat-sifat angkara murka itu akan hancur dan hilang serta kehidupan masyarakat akan merasakan ketentraman baik lahir maupun batin. Hadirnya pertunjukan wayang kulit dengan cerita Baratayuda sama halnya dengan *ruwatan* bumi. Jika dikaitkan dengan budaya Jawa, bahwa Baratayuda maupun *ruwatan* bagian dari ritual kehidupan yang bertujuan untuk menolak marabahaya yang akan mengancam suatu kehidupan agar masyarakat mendapat ketentraman lahir dan batin (Manteb Soedharsono, Wawancara 26 Oktober 2006).

Catatan Akhir:

¹ Sumber Manteb Soedharsono Dalam Lakon Kresna Duta tahun 2000, CD:2

² Sumber Manteb Soedharsono Dalam Lakon Kresna Duta tahun 2000, CD:5

³ Sumber Manteb Soedharsono Dalam Lakon Kresna Duta Tahun 2000, CD:4

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiman Suddjudin Rais. 1970. "Pandangan Islam Terhadap Seni Pergelaran Wayang Kulit Di daerah Surakarta". Skripsi Fakultas Tarbiah I.A.I.N Adjami'ah Sunan Kali Djaga Yogyakarta.
- Amir Hazim. 1994. *Nilai-nilai Etis dalam Wayang*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Burhan Nurgiyantoro. 1998. *Transformasi Unsur Pewayangan dalam Fiksi Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Brow, Radeliffe, A.R. 1980. *Structure and Function in Primitive Society*. New York: The Free Press.
- Van Groenendael, Victoria Maria Clara. 1987. *Dalang di Balik Wayang*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Junus Umar. 1985. *Resepsi Sastra: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Gramedia.
- Koentjaraningrat. 1984. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Franz Magnis-Suseno. 1988. *Etika Jawa*. Jakarta: Gramedia.
- Nasution. 1996. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Poerbatjarita. 1952. *Kepustakaan Djawa*. Djakarta: Penerbit Djambatan.
- Sartono Kartodirdjo, dkk. 1993. *Perkembangan Peradaban Priyayi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Zoetmulder, P.J. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Jakarta: Djambatan.
- Ras, J.J. 1976. *Sejarah Perkembangan Wayang Kulit*. Yogyakarta: Teks Ceramah di Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada.
- Sajid. 1958. *Bauwarna Kawruh Wijang*. Surakarta: Widya Duta.
- Sena Wangi. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid I (A B)*. Jakarta: PT. Sakanindo Pritama.
- _____. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid II*. Jakarta: PT. Adipratama.
- Soetarno. 1998. "Fungsi Sosial Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Jawa". Laporan Penelitian Mandiri, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.
- Wiryomartana, Kuntara I. 1977. *Salyawandha Tinjauan Tentang Hubungan Kakawin Bharatayudha dengan Mahabarata*. Yogyakarta: Fak. Sastra Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

NARASUMBER

- Kesdik Kesdolamono, 65 tahun, Klaten, Seniman dalang.
- Manteb Soedharsono, 60 Tahun, Karangnyar, Empu dalang.
- Ganda Wadjiran, 65 tahun, Pengging, Boyolali, Seniman dalang.
- Sutadi, 64 tahun, Gondang, Sragen, Seniman dalang.

