

ANALISIS SANGGIT LAKON BARATAYUDA
KI JOKO SANTOSA

Timbul Subagya
Staf pengajar Jurusan Karawitan STSI Bandung

The term of *sanggit* in Surakarta puppetry is well known and its existence cannot be separated. For the reason, a *dalang* should prepare *sanggit lakon* which will be presented when he would like to have performance because *garap sanggit* produces certain effect to the audiences. In Javanese view, *lakon Baratayuda* is still believed to be sacred for it has strong magic. That is why a *dalang* who would like to perform *Baratayuda* should be careful in making *sanggit lakon* that will be presented. Joko Santosa is one of the *dalang* who often presents *lakon Baratayuda*. How his *sanggit lakon* is and he is always constant or not in his presentation. This article would like to explain one of his *sanggit* is presenting *Baratayuda* for *bersih désa* in Turus Polanharjo, Klaten in 2002.

Key words: *Baratayuda*, *sanggit lakon*.

Pengantar

Sanggit merupakan hal yang signifikan dalam pertunjukan wayang, baik wayang *purwa*, wayang *madya*, wayang *gedhog*, wayang *wong*, dan sebagainya. Berbobot tidaknya pertunjukan wayang sangat bergantung pada seberapa tinggi kualitas *sanggit* *dalang*. *Sanggit* merupakan kreativitas atau tafsir *dalang* untuk menghidupkan garapan lakon.

Tulisan ini mengkaji *sanggit* Ki Joko Santosa dalam sajian lakon *Baratayuda*. Lakon *Baratayuda* bagi sebagian masyarakat Jawa masih dipandang sebagai lakon keramat, sehingga hanya dipentaskan pada acara-acara tertentu. Tidak sedikit orang Jawa yang beranggapan bahwa lakon *Baratayuda* merupakan lakon suci, karena memiliki magi yang kuat (Sri Mulyono, 1982:232), oleh karena itu *dalang* harus berhati-hati atau tidak boleh main-main dalam menyajikan lakon tersebut.

Secara keseluruhan, penyajian lakon *Baratayuda* Ki Joko Santosa sebenarnya tidak jauh berbeda dengan penyajian lakon wayang kulit *purwa* pada umumnya. Hal itu antara lain dapat diamati pada teknik pembagian *pathet*, tetap menggunakan konvensi pembabakan *pakeliran* tradisional Jawa (gaya Surakarta) yakni *pathet nem*,

sanga, dan *manyura*. Demikian juga urutan adegan serta penyajian gending-gending pendukung *pakeliran* masih mengacu pada urutan adegan *pakeliran* konvensional Jawa gaya Surakarta. Tidak ada tanda-tanda semiotik yang menunjukkan, bahwa lakon *Baratayuda* yang disajikan bernilai magis atau ritual.

Sanggit Lakon

Kata "*sanggit*" dapat diartikan sebagai "*gesangging anggit*," yaitu hidupnya akal atau pikiran. Ada pendapat yang menyatakan, bahwa *sanggit* berasal dari kata "*gesangging ringgit*," yang berarti hidupnya wayang dalam pentas (Murtiyoso, 1981:12). Sementara Soetrisno menyatakan, bahwa *sanggit* dalam pedalangan sebagai suatu daya cipta ki dalang yang diimplementasikan lewat *pakeliran* untuk menggambarkan nalar agar memperoleh efek tertentu dari audiens atau para penonton (Nugroho, 1990:30). Dengan demikian *sanggit* adalah daya cipta-rasa-karsa dalang untuk mengolah sajian *pakeliran*, baik dalam *garapan lakon*, *catur*, *sabet*, maupun *karawitan pakeliran*, agar menjadi hidup.

Beberapa permasalahan yang berkaitan dengan *sanggit* lakon *Baratayuda* sajian Ki Joko Santosa dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Adanya adegan Introduksi atau Tablo. Adegan ini diawali dengan *dhodhogan kothak* lima kali sebagai isyarat dalang meminta gending *Ayak-ayakan*. Sesaat kemudian dalang mencabut dua *kayon* yang selanjutnya ditancapkan pada bagian sisi kanan dan kiri *panggung*. Bersamaan dengan itu gending berubah menjadi *Sampak* (jenis baru). Beberapa saat kemudian dalang menampilkan tokoh Duryudana berjalan ke kiri dan kanan sambil menendang sesuatu. Suasana yang dibangun oleh dalang adalah suasana *sereng*, semangat, dan konyol. Setelah itu Duryudana meninggalkan *kelir*, gending disesegkan. Selanjutnya gending berubah menjadi *Ladrang Gonjang Sèrèt*. Duryudana ditampilkan dari kiri, kemudian ditancapkan di gawang kanan menghadap ke kanan.
2. Selama pentas berlangsung hanya memakai tiga gending bentuk *ladrang*, yakni *Ladrang Gonjang Sèrèt* untuk adegan pertama, *Ladrang Éling-éling* untuk adegan Randuwatangan pada bagian *pathet nem*, dan *Ladrang Pangkur* pada bagian *pathet sanga*. Tidak ada gending *Thutur* untuk mengiringi

kematian para tokoh yang tewas dalam *Baratayuda*, terutama tokoh-tokoh yang memiliki kewibawaan seperti Karna, Drona, dan Salya.

3. Urutan kematian para senapati perang Kurawa tidak seperti yang terjadi dalam konvensi pedalangan gaya Surakarta. Misalnya: kematian Drona disajikan setelah kematian Karna, kematian Sakuni setelah Duryudana tewas.
4. Tdak ada adegan *limbukan* dan *gara-gara* sebagaimana dalam pertunjukan wayang kulit masa kini.

Struktur Adegan

Bagian Pathet Nem

1. Jejer Pesanggrahan Bulupitu

Prabu Duryudana dihadap oleh Salya, Drona, dan Sakuni. Dalam adegan ini Salya memberikan pencerahan kepada Duryudana agar tidak larut dalam kesedihan karena kematian putranya dan beberapa panglima perang Kurawa. Sementara itu Drona memberitahu, bahwa kedua siswanya yakni Bomawikata dan Wikataboma telah siap menunggu perintah untuk diangkat sebagai senapati. Duryudana menyetujui, selanjutnya Bomawikata dan Wikataboma dikukuhkan menjadi senapati Kurawa. Setelah kedua senapati itu mohon diri untuk melakukan persiapan, Duryudana memerintahkan Sakuni untuk menugaskan Dursasana melindungi Banuwati agar tidak tertangkap musuh sebagai putri boyongan.

2. Adegan Paséban Jaba

Sakuni menanyakan kesiapan Bomawikata dan Wikataboma dalam rangka bertanding melawan Bima. Setelah segalanya siap, kedua senapati beserta pasukannya berangkat ke medn laga.

3. Adegan Randugumbala

Bima bersandar di atas gadanya, karena lelah usai mengamuk menghancurkan benda-benda di sekitarnya. *Panakawan* (Semar, Gareng, Petruk, Bagong) datang menghiburnya; Semar melantunkan tembang *Ilir-ilir* sekaligus menerjemahkannya. Kemudian Kresna datang menanyakan penyebab kesedihan Bima. Bima menjawab, bahwa ia diminta oleh Prabu Matswapati untuk segera membunuh Dursasana, sebagai

tebusan atas kematian ketiga putranya (Seta, Utara, dan Wratsangka). Tidak berselang lama Setyaki datang menghadap, memberitahu, bahwa Kurawa telah mengangkat senapati perang yakni Bomawikata dan Wikataboma. Selanjutnya mereka berangkat ke medan laga.

4. Adegan Perang

Bima berhadapan dengan Bomawikata dan Wikataboma. Pertempuran pun segera berlangsung. Dalam pertempuran itu Bima berhasil membunuh Bomawikata dan Wikataboma beserta para pengikutnya. Selanjutnya Bima melanjutkan perjalanan.

Dalam perjalanan Bima bertemu dengan Radeya, orang tua asuh Karna. Ia berpesan agar Radeya menyingkir dari medan pertempuran, tetapi peringatan Bima itu tidak dihiraukan. Radeya sambil menenteng senjata, berjalan mundur sehingga terperosok ke jurang dan tewas.

Bagian Pathet Sanga

5. Adegan Taman Kadilengeng

Dursasana di hadapan Banuwati menyatakan, bahwa dirinya diminta oleh Duryudana agar melindungi keselamatan Banuwati. Namun pernyataan Dursasana ditanggapi lain oleh Banuwati; ia dituduh pengecut dan penakut. Tuduhan Banuwati dibalas Dursasana dengan mengatakan, bahwa Banuwati adalah wanita pengkianat karena menjadi mata-mata Pandawa. Selanjutnya Dursasana dengan perasaan kecewa meninggalkan tempat; ia akan menemui Bima.

6. Adegan Perang

Dursasana menantang perang kepada Bima tetapi ditolaknya, karena ia tidak berkalungkan untaian bunga sebagai tanda seorang senapati. Namun atas saran Petruk, akhirnya Bima meladeni tantangan tersebut, sehingga terjadilah perang tanding. Setelah perang berlangsung cukup lama, Dursasana terdesak, kemudian menggunakan senjata Barla. Bima terkena senjata itu jatuh pingsan. Setelah siuman, ia segera menggunakan gada. Hal serupa juga dilakukan oleh Dursasana. Pada saat Dursasana terdesak, segera melompati Sungai Cing-cing Goling. Bima berusaha mengejar tetapi ditahan oleh Semar. Bima diperingatkan, bahwa barang siapa yang

melompati Sungai Cing-cing Goling pada saat Baratayuda maka akan mengalami celaka. Pada sisi lain, Dursasana berulang kali memancing Bima agar melompati sungai itu tetapi tidak dihiraukan. Sebaliknya, untuk memancing perhatian Dursasana, Bima justru semakin menjauh dari sungai tersebut. Pada saat Dursasana kembali melompati Sungai Cing-cing Goling, Bima segera berlari kencang kemudian meraih rambut Dursasana.

Tidak lama kemudian para Kurawa dan Pandawa mendatangi Bima. Mereka meminta kepada Bima agar Dursasana diampuni. Namun Kresna mengingatkan tentang peristiwa yang telah terjadi pada saat Pandawa dan Kurawa bermain dadu. Pada saat itu pula Narada turun ke bumi dan berpesan agar Bima membayar nadarnya.

Bima setelah mendengar perkataan Kresna dan Narada, segera membunuh Dursasana. Darah Dursasana diminumnya, dan tubuhnya dipotong-potong kemudian dibuang ke empat penjuru. Tidak berselang lama, Matswapati datang dan meminta agar Bima mengatakan, bahwa telah membunuh Dursasana sebagai tebusan atas kematian ketiga putranya. Seketika itu pula Matswapati menari kegirangan.

Bagian Pathet Manyura

1. Adegan Bulupitu

Duryudana sangat marah ketika menerima laporan Sakuni tentang kematian Dursasana. Ia menyatakan, bahwa para pendukungnya tidak sepenuh hati membela dirinya dalam Baratayuda. Karna menangkis, bahwa apa yang disampaikan oleh Duryudana itu tidak benar. Oleh sebab itu, ia bersedia menjadi senapati perang Kurawa, dan ia meminta kesediaan Salya untuk menjadi saisnya. Akhirnya Karna dikukuhkan sebagai senapati Kurawa.

2. Adegan Sakuni dan Aswatama

Sakuni meminta agar Aswatama meningkatkan kewaspadaan. Selanjutnya mereka berangkat ke medan laga untuk melihat sepak terjang Karna.

3. Adegan Salya dan Karna

Salya merasa dilecehkan oleh Karna karena ditunjuk sebagai saisi keretanya. Kemarahan Salya mereda setelah Karna mengutarakan isi hatinya, bahwa ia selalu membakar semangat Duryudana dalam Baratayuda, dengan tujuan agar Duryudana

beserta para pendukungnya yang bersifat angkata murka segera lenyap dari muka bumi. Karna pun sadar, bahwa dirinya tidak akan menang melawan Pandawa. Akhirnya Salya merasa lega dan ikhlas mengemban tugas itu, kemudian mereka segera menuju medan pertempuran.

4. Adegan Perang

Karna di hadapan Arjuna meminta agar berperang secara ksatria, meskipun yang dihadapinya masih saudara kandung. Pendek kata, pertempuran kedua putra Kunti itu segera berlangsung. Diawali dengan adu kemahiran memanah, kemudian dilanjutkan perang fisik. Dalam peperangan itu keduanya tampak berimbang. Peperangan terhenti pada saat Naga Tatmala (anak Naga Gombak dari Sendang Sana) menemui Karna untuk menawarkan bantuan, tetapi tawaran itu ditolaknya. Selanjutnya naga itu pergi.

Pada sisi lain, Kresna meminta Arjuna segera menumpas seekor naga yang tengah melanglang di angkasa, karena naga itu akan membunuh dirinya. Setelah Naga Tatmala tewas, pertempuran segera dilanjutkan. Dalam pertempuran itu, Karna terdesak oleh sepak terjang Arjuna. Ia segera menggunakan senjata pamungkasnya. Pada saat ia sedang membidikkan panah *Kunta Wijayacapa*, Salya datang dan menyentuh tangan Karna sehingga melesatlah senjata itu, tetapi hanya mengenai *kancing gelung* Arjuna. Rambut Arjuna yang terurai selanjutnya disanggul kembali oleh Kresna. Kemudian Arjuna membalas tindakan serupa kepada Karna. Rambut Karna yang terurai kemudian disanggul kembali oleh Narada yang pada saat itu hadir menyaksikan pertempuran kedua ksatria itu.

Para dewa dan bidadari yang hadir saling menjadi botoh seraya menyebarkan bunga harum dari angkasa. Namun pada akhirnya perang tanding itu berakhir tatkala leher Karna terkena terjangan panah *Pasupati* milik Arjuna. Jasad Karna selanjutnya dibawa oleh Arjuna untuk diperlakukan sebagaimana mestinya.

5. Adegan Bulupitu

Salya melaporkan kematian Karna kepada Duryudana. Tiba-tiba Aswatama datang dan melaporkan, bahwa kematian Karna disebabkan atas kelicikan Salya. Salya dituduh demikian segera naik pitam dan menarik tubuh Aswatama dari tempat itu.

Salya berusaha menghajar Aswatama, tetapi Aswatama selalu menghindar dan memilih menyingkir dari tempat itu. Salya kemudian pulang ke Mandraka.

6. Adegan Perjalanan

Salya dalam perjalanan ke Mandraka diberhentikan oleh Duryudana, Banuwati, dan Sakuni. Dalam pertemuan itu Duryudana meminta agar Salya kembali bersedia bergabung, dan Salya pun menyanggupinya. Sebagai konsekuensinya Duryudana harus menghukum mati Aswatama; Duryudana menyanggupinya pula.

7. Adegan Pesanggrahan Drona

Drona dan Aswatama menerima kehadiran Sakuni. Dalam pertemuan itu Sakuni mengatakan, bahwa Aswatama dinyatakan bersalah dan harus dihukum gantung karena memfitnah Salya berlaku curang pada saat menjadi sais Karna. Namun Drona tidak mengizinkannya, dan sebagai penebus kesalahan Aswatama, ia bersedia menjadi senapati Kurawa. Berita pengangkatan Drona sebagai senapati Kurawa telah menyebar ke mana-mana, termasuk ke pihak Pandawa.

8. Adegan Perang

Pada saat Drona maju ke medan pertempuran, Kresna segera meminta Arjuna menghadapi Drona, namun ditolaknya. Kresna selanjutnya menyuruh Bima agar membunuh gajah Hestitama, dan menyebarkan berita, bahwa Hestitama telah tewas. Tidak berselang lama berita kematian Hestitama sampai ke telinga Drona.

Drona menganggap, bahwa yang tewas adalah Aswatama, sehingga semangat tempurnya menjadi kendor. Ia merasakan kekalutan yang hebat. Bersamaan dengan itu arwah Palgunadi sedang mencari tempat persinggahan. Ketika arwah Palgunadi mengetahui, bahwa Drestadyumena berada dalam medan pertempuran, maka ia segera masuk ke dalam diri Drestadyumena. Drestadyumena setelah kerasukan arwah Palgunadi, tanpa berpikir panjang segera memenggal leher Drona dan kepalanya dilemparkan. Arjuna memarahi Drestadyumena atas tindakannya yang tidak manusiawi. Drestadyumena merasa tersinggung, sehingga meninggalkan tempat. Sementara itu jasad Drona segera diperabukan oleh Arjuna.

Setelah kematian Drona, Salya menyatakan dirinya sebagai senapati perang. Untuk mencegah korban yang banyak, Kresna menyuruh Nakula dan Sadewa untuk menemui Salya. Salya pun paham akan taktik Kresna tersebut, maka ketika ia

berhadapan dengan Nakula dan Sadewa, ia berpesan agar Puntadewa menghadapi dirinya.

Kresna setelah menerima laporan Nakula dan Sadewa, segera meminta Puntadewa untuk menghadapi Salya, tetapi ditolaknya. Namun demikian setelah Puntadewa kerasukan arwah Bagaspati, ia langsung maju ke medan perang. Puntadewa segera membidikkan pusaka *Jamus Kalimasada* kepada Salya sehingga tewas dan tubuhnya moksa.

9. Adegan Duryudana dan Sakuni

Sakuni melaporkan kepada Duryudana, bahwa pasukan Kurawa tinggal dua orang. Sementara Kartamarma dan Aswatama tidak diketahui rimbanya. Duryudana mendengar laporan itu segera mengajak Sakuni untuk maju ke medan perang.

10. Adegan Perang

Pertempuran Duryudana dengan Bima segera berlangsung. Setelah keduanya berkombat secara fisik, perang dilanjutkan dengan menggunakan senjata gada. Dalam perang itu pelipis Bima terkena pukulan gada sehingga jatuh terkapar. Setelah Bima disadarkan kembali oleh Kresna, kombat kedua perwira itu segera berlangsung kembali. Dalam peperangan ini Bima berhasil memukul paha kiri Duryudana sehingga jatuh terkapar. Tubuh Duryudana setelah diobati dengan kayu *cepaka* oleh Kresna, kemudian dilemparkan oleh Bima ke bara api hingga tewas. Selanjutnya Bima membunuh Sakuni dengan cara dikuliti.

Pembahasan

Sebagaimana disampaikan di muka, bahwa pada dasarnya sajian lakon Baratayuda oleh Ki Joko Santosa sama dengan sajian lakon yang lain dalam pertunjukan wayang kulit *purwa*. Namun demikian ada beberapa catatan menarik (paling tidak menurut penulis) yang perlu dibahas dalam tulisan ini.

Sanggit Lakon

Pertama tentang adegan pertama (*jejer*) Pesanggrahan Bulupitu. Sebelum Duryudana tancap, tokoh itu didemonstrasikan oleh dalang sebagai gambaran tokoh

yang sedang murung, marah, dan bercampur sedih, yang disebabkan telah kehilangan tokoh-tokoh penting yang diharapkan mampu berbuat banyak bagi kemenangan Kurawa dalam Baratayuda. Beberapa tokoh yang dimaksud adalah Bisma, Jayadrata, dan Burisrawa, termasuk juga putranya yakni Lesmana Mandrakumara; mereka telah tewas dalam peperangan. Dalam demonstrasi itu Duryudana digambarkan berjalan ke sana kemari, menendang segala yang dihadapi, bahkan dalam posisi tancap Duryudana membelakangi tokoh-tokoh lain yang menghadapnya. Demonstrasi pada bagian introduksi seperti itu juga sering dilakukan oleh dalang-dalang lain, seperti Ki Manteb Soedharsono, Ki Purbo Asmoro, dan Ki Wisnu Warsito. Demonstrasi seperti itu pada awalnya terdapat dalam *garapan pakeliran padat* yang dipelopori oleh Jurusan Pedalangan Akademi Seni Karawitan Indonesia (sekarang ISI) Surakarta. Hal itu dapat terjadi pada pertunjukan wayang kulit Ki Joko Santosa karena Ki Joko Santosa di samping dalang profesional juga bekerja sebagai tenaga laboratorium Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.

Pada adegan Randugumbala, disebutkan oleh Ki Joko Santosa, bahwa Bima bersedih karena ikut memikirkan kesedihan Matswapati yang telah kehilangan ketiga putranya (Seta, Utara, dan Wratsangka). *Sanggit* ini tampaknya tidak lazim, karena dalam *sanggit* lakon *Baratayuda* pada umumnya, penyebab kesedihan Bima karena kematian Gatotkaca oleh Karna. Ia sedih dan frustrasi karena belum menemukan persembunyian Karna. Dalam *sanggit* Ki Joko Santosa, Bima diinterpretasikan sebagai tokoh yang humanis, yang mengabaikan rasa ego pribadinya. Dalam hal ini Bima sadar, bahwa Baratayuda tidak hanya sebagai persoalan dirinya (Pandawa) dan Kurawa, namun bersifat universal. Ki Joko Santosa memandang apalah arti seorang Gatotkaca, toh ia telah tewas sebagai kusuma bangsa. Sebagai seorang ksatria, hal itu tidak perlu disesali. Bima ikut bersedih atas kematian ketiga putra Matswapati karena ia merasa berhutang budi kepada mereka. Pada saat Pandawa menyamar di Negeri Wirata---sebagai hukuman terakhir Pandawa karena kekalahannya dalam bermain dadu melawan Kurawa---nasibnya dipertaruhkan, karena jika diketahui pihak Kurawa, mereka harus melakukan kembali sebagai manusia buangan di hutan selama 12 tahun.

Salah satu *sanggit* yang juga tidak kalah menarik adalah lantunan tembang *Ilir-ilir* yang diterjemahkan oleh tokoh Semar sebagai berikut.

*Ilir-ilir tanduré wus sumilir
Tak ijo royo-royo, tak sengguh temantèn anyar
Cah angon pènèken blimbing kawī
Lunyu-;unyu pènèken kanggo masuh dodotira*

*Dodotira kumitir bedhahen pinggir
Domana jlumatana kanggo séba mengko soré
Mumpung padhang rembulané
Mumpung jembar kalangané
Ya suraka surak hiyun.*

Terjemahan

Bangunlah semangat pikiranmu
Di mana-mana prajurit telah menyebar
Sebagai wong cilik harus bersusah payah
Dan memiliki tekad yang besar
Biarlah menderita dahulu
Demi bekal hari tua
Selagi masih muda
Maka bersekolahlah
Jika telah berhasil, maka bersyukurlah.

Lagu dan tafsiran Ki Joko Santosa tersebut, secara eksplisit tidak hanya ditujukan kepada Bima, tetapi juga mengandung nilai pesan pendidikan kepada para penonton.

Perhatian selanjutnya diarahkan pada kondisi peperangan. Senapati perang pertama yang tewas dalam *sanggit* Ki Joko Santosa adalah Bomawikata dan Wikataboma, yang tewas setelah *diadu kumba* oleh Bima. Kematian dua senapati Kurawa ini secara prinsip tidak berbeda dengan *sanggit* para dalang pada umumnya.

Kematian Dursasana dalam sajian Ki Joko Santosa agak berbeda dengan *sanggit* pedalangan pada umumnya. Dalam *sanggit* pedalangan pada umumnya terungkap, bahwa jatuhnya Dursasana di Sungai Cing-cing Goling karena campur tangan arwah Sarka dan Tarka. Kedua tokoh itu dibunuh oleh Dursasana sebagai *tawur* Baratayuda, kemudian rohnyanya mengutuk Dursasana serta akan membalasnya pada saat Baratayuda. Oleh karena itu pada saat Dursasana melompati Sungai Cing-cing Goling, arwah dua bersaudara itu menarik kaki Dursasana sehingga terperosok ke sungai. Sementara dalam *sanggit* Ki Joko Santosa, keberhasilan Bima menangkap Dursasana akibat campur tangan Semar, setelah dirinya diberitahu tentang misteri sungai tersebut.

Kematian Karna dalam *sanggit* Ki Joko Santosa terdapat sedikit perbedaan. Dalam *sanggit* pedalangan pada umumnya diungkapkan, bahwa kegagalan Karna pada saat akan membunuh Arjuna disebabkan oleh tingkah laku Salya dalam mengendalikan lajunya kereta. Sementara dalam *sanggit* Ki Joko Santosa, kegagalan Karna membunuh Arjuna karena tindakan Salya yang menyentuh tangan Karna pada

saat membidikkan panahnya ke arah Arjuna. Oleh karena Karna terkejut, tanpa disadar anak panah yang dipegangnya terlepas dan tidak mengenai sasaran.

Tampilnya Drona sebagai senapati perang Kurawa, dalam *sanggit* Ki Joko Santosa bukan karena panggilan jiwanya sebagai orang yang hidup di bumi Hastina, tetapi karena ingin menebus dosa Aswatama, anak satu-satunya. Di kalangan pedalangan Jawa pada umumnya, peranan Drona dalam Baratayuda tidak begitu menonjol. Hal ini berbeda dengan cerita yang terdapat dalam Kitab *Adiparwa*. Dalam kitab itu disebutkan, bahwa perang Baratayuda di padang Kurukhsetra berlangsung selama 18 hari, sementara Drona memimpin pasukan Kurawa selama 5 hari. Adapun rinciannya sebagai berikut.

- a. Bisma menjadi senapati selama 10 hari
- b. Drona memimpin perang selama 5 hari
- c. Karna sebagai senapati selama 2 hari
- d. Salya menjadi senapati selama setengah hari
- e. Duryudana selama setengah hari (Juynbol, 1906:4).

Berdasarkan keterangan tersebut jelaslah bahwa kemampuan Drona dalam memimpin pasukan Kurawa dalam Baratayuda lebih hebat daripada Karna, Salya, dan Duryudana. Akan tetapi dalam pedalangan Jawa, eksistensi Drona dalam Baratayuda telah bergeser, sehingga eksistensinya tidak sehebat pada cerita *Mahabharata* India. Sementara dalam sajian Ki Joko Santosa, kemahiran Drona dalam berolah senjata panah melawan Arjuna tidak ditampilkan. Begitu tokoh tersebut maju sebagai senapati, Kresna langsung meminta Bima membunuh Hestitama, dengan tujuan untuk mengacaukan konsentrasi pikiran Drona. Menurut penulis, *sanggit* ini merupakan bentuk pembunuhan karakter Drona dalam Baratayuda, sehingga memunculkan pertanyaan: “Mengapa kematian Drona begitu mudah? Sementara ia adalah guru yang mahasakti.” Barangkali hal inilah yang semestinya mendapat perhatian dalam *sanggit* pedalangan.

Masih berkaitan dengan peristiwa kematian Drona, dalam *sanggit* Ki Joko Santosa ditampilkan setelah kematian Karna. Hal ini berbeda dengan *sanggit* pedalangan gaya Surakarta pada umumnya yang terjadi sebelum kematian Karna. Menurut hemat penulis, kematian Drona yang terjadi setelah kematian Karna adalah lakon Baratayuda versi pedalangan Yogyakarta (lihat Radyomardowo, t.t.:109–126).

Selanjutnya tentang kematian Salya, dalam *sanggit* Ki Joko Santosa diungkapkan, bahwa tubuh Salya moksa setelah terkena pusaka *Jamus Kalimasada*

milik Puntadewa. Sementara itu menurut *Serat Baratayuda* Yasadipuran dan beberapa buku lain sejenis, serta beberapa sajian dalang seperti Nartasabda dan Anom Soeroto, bahwa Salya setelah tewas tubuhnya lenyap ditelan malam (kegelapan), menyatu dengan bangkai kuda, gajah, kereta yang hancur, dan mayat-mayat lainnya. Untuk mencari jawaban mengapa Ki Joko Santosa menggarap kematian Salya seperti itu, penulis akan melihat lebih dekat tentang siapa dan bagaimana eksistensi Salya dalam pewayangan Jawa.

Sosok Salya dalam pewayangan Jawa merupakan tokoh yang terhormat. Di samping seorang raja, ia memiliki menantu beberapa raja, yakni Baladewa, Duryudana, dan Karna. Dalam Baratayuda meskipun ia berada pada pihak Kurawa, namun hati kecilnya memihak Pandawa. Hal tersebut dibuktikan pada saat dirinya menjadi senapati Kurawa. Dalam perang tersebut ia rela mengorbankan jiwa raganya demi kemenangan Pandawa, dengan cara membuka rahasia kelemahannya sendiri sehingga ia tewas dalam peperangan. Dalam pandangan orang Jawa, Salya adalah sosok manusia yang bijaksana. Dengan demikian dipandang tidak proporsional jika seorang yang berbudi baik, proses kematiannya mengesankan.

Kematian Sakuni dalam *sanggit* Ki Joko Santosa berada pada bagian akhir terakhir Baratayuda, terjadi setelah kematian Duryuda. *Sanggit* ini jelas terlepas dari kelaziman. Mengapa demikian, karena dalam Baratayuda, tokoh yang dianggap sebagai simbol kemenangan adalah: (1) Duryudana, (2) Puntadewa, dan (3) salah satu isteri kedua raja tersebut. Artinya, setelah kematian Duryudana, secara yuridis Baratayuda telah selesai. Oleh karena itu selama Baratayuda berlangsung, simbol-simbol kemenangan tersebut selalu dilindungi agar tidak tertangkap oleh musuh. Oleh karena itu pula Drona selalu berupaya agar Puntadewa terlepas dari perlindungan Bima dan Arjuna supaya dapat ditangkapnya. Apabila salah satu dari simbol kemenangan tersebut dapat tertangkap oleh pihak lawan, maka Baratayuda telah berakhir, yang berarti pula akan menghindari jatuhnya korban lebih banyak.

Penggunaan Gending

Sebagaimana diketahui, bahwa untuk membangun suasana sedih, prihatin, *nalangsa*, dan selagainya, biasanya diiringi dengan gending *Thutur*, terlebih terhadap tokoh-tokoh yang dinilai memiliki kewibawaan, kharisma, berstrata tinggi, humanis, dan sebagainya. Namun demikian dalam sajian Ki Joko Santosa tidak demikian,

sehingga beberapa tokoh yang memiliki sifat-sifat seperti itu, seperti Karna, Salya, dan Drona, pada saat kematiannya tidak diiringi dengan gending *Thutur*. Dengan demikian suasana yang disajikan selalu terasa tegang.

Peniadaan Limbukan dan Gara-gara

Sebagaimana diketahui, bahwa dalam pertunjukan wayang kulit *purwa* pada umumnya, adegan *limbukan* dan *gara-gara* menjadi unsur terkuat untuk menarik animo penonton datang ke tempat pertunjukan, sehingga tidak sedikit dalang yang terjebak ke dalam dua adegan tersebut terutama dalam penggunaan durasi waktu. Namun demikian dalam sajian lakon *Baratayuda* Ki Joko Santosa tidak menampilkan kedua adegan tersebut. Apakah hal itu didasarkan pada lakon yang disajikan, ataukah faktor yang lain. Mungkin sebagaimana dinyatakan oleh Sri Mulyono (1982:232), bahwa dalam pandangan Jawa lakon *Baratayuda* masih dipandang sebagai lakon keramat yang memiliki magi sangat kuat. Bahkan ada pendapat yang menyatakan, bahwa menggelar lakon *Baratayuda* laksana sedang bermain-main dengan ular kobra, sehingga jika tidak berhati-hati akan terkena patuk ular itu.

Ki Joko Santosa meskipun dalam *pakelirannya* tidak menyajikan adegan *limbukan* dan *gara-gara* tetapi mampu menyedot perhatian penonton. Para penonton dibius dengan sajian *sabet* perang yang begitu hidup, terampil, dan *greget*, tanpa disuguhi adegan *limbukan* dan *gara-gara* pun penonton tetap suntuik menikmati sajian *pakelirannya*. Garapan *pakeliran* ki Joko Santosa menurut penulis tidak lain adalah untuk menunjukkan efek *shock* (memimnjam istilah Dick Hartoko), yakni memperlihatkan rasa frustrasi dan kejemuan yang dirasakan oleh seniman dan sebagian masyarakat. *Shock* di sini berarti menggoncangkan, yang dulu dianggap mapan, suci dan keramat, memberontak terhadap tatanan yang tidak pernah diragukan serta membubuhkan tanda tanya di balik tindakannya itu (Hartoko, 1992:57). Fenomena semacam itu juga melanda pada bentuk kesenian lain, seperti kethoprak, karawitan, tari, film, dan sebagainya.

Penutup

Berdasarkan paparan di muka dapat ditarik kesimpulan, bahwa meskipun dalam pedalangan telah terdapat buku acuan untuk menyajikan lakon *Baratayuda*,

tetapi dalang memiliki keleluasaan dalam menggarap *sanggitnya*. Namun demikian dalang tidak boleh meninggalkan nilai-nilai estetis dan esensi lakon. Adapun penilaian baik-buruk suatu *sanggit* sangat bergantung pada masyarakat penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartoko, Dick. 1992. "Karya Seni yang Tidak Indah," dalam Seni II/01, Januari 1992. Yogyakarta: BP Institut Seni Indonesia.
- Juynbol, H.H. 1906. Adiparwa, Oudjavaansch Prozageshrif Uitgegeven. Nederlandsch-Indie: Martinus Nijhoff
- La, P. 1981. The Mahabharata of Vyasa. Diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia oleh Harijadi Hartowardoyo. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Mulyono, Sri. 1982. Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan. Jakarta: Gunung Agung.
- Murtiyoso, Bambang. 1981. Seni Pedalangan Jawa, Unsur-unsur Pokok. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia.
- Nugroho, Sugeng. 1990. "Keleluasaan Sanggit/Kreativitas Bagi Seorang Dalang," dalam Gatra Majalah Wayang No. 25-II-1990. Jakarta: Senawangi.
- Radyomardowo, Soeparman, dan Soepomo. t.t. Serat Baratayuda. Yogyakarta: NV. Badan Penerbit Kedaulatan Rakyat
- Yasadipura I. t.t. Baratayuda I-IV. Pelatiran oleh Darusuprpta. Yogyakarta: Proyek Javanologi.