

**SANGGIT TOKOH DALAM *BANJARAN SENGKUNI*
KARYA KI PURBO ASMORO**

Artikel Jurnal



Oleh:

Drs. YB. Rahno Triyogo, M.Hum

NIP. 196009271986031003

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

Oktober 2017



SANGGIT TOKOH DALAM BANJARAN SENGKUNI

Oleh: YB Rahno Triyogo

Pengajar pada Jurusan Pedalangan

. ISI Surakarta

Abstract

Banjaran Sengkuni merupakan sebuah lakon yang menceritakan perjalanan hidup tokoh bernama Sengkuni, yang diceritakan dari kelahiran sampai pada kematiannya yang tragis. Melalui lakonnya itu dalang meyakini bahwa karakter tokoh sesungguhnya dibentuk bukan hanya sejak lahir, tetapi juga sejak proses terjadinya janin melalui hubungan seks yang dilakukan kedua orang tuanya. Kecuali dibentuk sejak dalam kandungan, juga akan dibentuk oleh lingkungan yang melingkupinya ia hidup. Yang dimaksud dengan lingkungan meliputi lingkungan keluarga, masyarakat sekitarnya, serta alam semesta. Karakter Sengkuni dalam *Banjaran Sengkuni* sangat ditentukan dalam proses terjadinya bayi atau janin dalam kandungan, yaitu melalui proses perselingkuhan atau perzinahan yang secara kebudayaan dinilai negative, bahkan dosa. Ia mewarisi karakter ayahnya, yaitu seorang gandarwa bernama Setibar. Hal yang menandakan karakter yang dapat diamati bahwa bayi Sengkuni meskipun dilahirkan dalam wajah yang tampan tetapi ia bertaring seperti halnya ayahnya yang bertaring. Dalam tradisi pewayangan taring mencerminkan nilai yang negative.

Kata kunci: karakter, proses terjadinya janin, lingkungan, dan alam semesta

A. Pengantar

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

Nama Sengkuni bukan merupakan nama yang asing di lingkungan masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat suku bangsa Jawa. Sengkuni merupakan nama yang telah memiliki label nilai tersendiri bagi masyarakat Jawa. Ia disebut sebagai manusia yang cerdas tetapi licik, mempunyai banyak akal, seorang penasihat istana yang ulung, seorang politikus yang menghalalkan segala cara. Namanya dipenuhi dengan nilai yang tidak baik, label jahat telah melekat padanya.

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

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

B. Tujuan Penulisan

Setiap penelitian tentu mempunyai tujuan tertentu, begitu pula dengan penelitian kreatifitas pembangunan karakter tokoh Sengkuni ini. Tujuan utama penulisan artikel ini adalah menemukan kreatifitas dalang Ki Purbo Asmoro dalam membangun karakter tokoh yang diceritakan, yaitu Suman atau Sengkni. Telah disinggung di atas bahwa masyarakat mengenal tokoh Sengkuni sebelum

ia tahu siapa dan bagaimana Sengkuni. Banyak orang yang tidak mengenal cerita wayang purwa tetapi mereka telah mengetahui karakter Sengkuni. Dalam kehidupan sehari-hari tidak ada seorang pun yang mau disejajarkan dengan Sengkuni. Hal ini terjadi karena penanaman nilai yang terus menerus dan turun temurun melalui tradisi lisan bahwa Sengkuni adalah seseorang yang memiliki karakter negatif atau karakter antagonis. Sebaliknya Kresna dan Pandawa yang telah memperoleh label sebagai tokoh yang baik, atau protagonis. Begitu seorang bayi lahir ia akan diperkenalkan berbagai hal oleh kedua orang tua dan lingkungannya. Hal-hal yang dipernalkan dimaksud satu diantaranya adalah kebudayaan masyarakat di sekitarnya.

C. Landasan Pemikiran

Artikel ini memusatkan perhatiannya pada sebuah lakon wayang kulit purwa berjudul *Banjaran Sengkuni* karya Ki Purbo Asmoro (2009). Judul teks yang telah menunjuk sebuah nama mengisyaratkan bahwa nama tersebut mempunyai kedudukan yang penting, sebagai tokoh yang dikisahkan yang lebih dikenal sebagai tokoh utama (Rahno Triyogo, 2000: 306). Ia merupakan tokoh yang diolah oleh juru cerita sehingga lahir sebagai tokoh yang berkarakter sesuai kehenda seniman pencipta. Proses pengolahan tokoh cerita ini dalam tradisi pedalangan disebut dengan *sanggit tokoh*. *Sanggit tokoh* tiada lain merupakan cara yang digunakan juru cerita dalam melukiskan watak tokoh cerita. Ada beberapa cara dalam melukiskan watak tokoh cerita rekaan (fiksi), yakni 1, melalui segala sesuatu yang dilakukan, terutama ketika sedang menghadapi situasi kritis; 2, melalui semua yang dikatakan (tutur kata) yang mencerminkan tingkat emosionalnya; 3, melalui penggambaran fisik (warna kulit, rambut, wajah dan masih banyak lagi); 4, melalui apa yang dipikirkan, yang direncanakan; 5, keinginan-keinginannya; dan 6, melalui tanggapan tokoh lain tentang tokoh yang bersangkutan. Hal serupa juga dikatakan Subono bahwasanggit tokoh dapat dicermati melalui tindakan, ujaran, pikiran, perasaan, kehendak, dan penampilan fisik tokoh (Subono, 1996: 16).

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

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

Menurut pengamatan peneliti bahwa dalam pakeliran wayang purwa kedua teknik di atas digunakan secara bersamaan. Hal yang demikian sangat membantu audience dalam memahami kandungan teks sebab dalang dengan gamblang melukiskan keadaan tokoh cerita. Di satu sisi pengarang merangsang audience untuk mencari dan menemukan maknanya sendiri.

D. Sanggit Tokoh

Proses kreatifitas dalang dalam menyusun *Bajaran Sengkuni* (2009) ini disusun berdasarkan urutan lakon yang diawali dari peristiwa kelahiran sampai pada kematian tokoh cerita, dalam hal ini adalah Sengkuni. Dengan cara yang demikian akan sangat membantu memperlancar peneliti dalam melaporkan perkembangan karakter Sengkuni secara kronologis. Adapun kreatifitas dalang (Porbo Asmoro) dalam mengolah tokoh Sengkuni dalam *Bajaran Sengkuni* adalah sebagai berikut.

1. Kisah Kelahiran

Dalam tradisi lisan berkembang suatu pandangan bahwa karakter manusia dibangun sejak dalam kandungan. Pengertian di dalam kandungan meliputi proses terjadinya janin dan pemeliharaan janin yang meliputi jasmani maupun rohani. Proses terjadinya janin meliputi bagaimana proses hubungan seks terjadi antara seorang pria dengan seorang wanita, dan dalam suasana yang bagaimana. Yang dimaksud pemeliharaan jasmani adalah pemenuhan makanan yang bergisi melalui ibu. Begitu pula pemeliharaan rohani sangat tergantung pada segala sesuatu yang masuk kedalam hati atau batin serta perilaku seorang ibu. Sebagai contoh ibu yang sering mendendangkan dan mendengarkan lagu-lagu merdu dan indah serta syair-syair tertentu besar kemungkinannya mempengaruhi batin janin. Begitu pula sebaliknya, jika ibu yang sedang hamil banyak menerima hal-hal yang negative besar kemungkinannya mempengaruhi bayi yang dikandung secara negatif pula.

Dalam tradisi Jawa lisan dikatakan bahwa anak disebut sebagai keturunan kedua orang tuanya. Keturunan mempunyai konotasi yang diturunkan meliputi fisik, mental, bakat dan lain sebagainya. Anak juga disebut sebagai *trahing kusuma rembesing madu*, yang dapat dikatakan sebagai gambaran kedua orang tuanya. Berdasarkan uraian singkat di atas dapat dikatakan bahwa dalam diri manusia terdapat karakter dasar atau karakter bawaan dan karakter bentukan. Karakter bawaan merupakan karakter yang dibentuk semenjak dalam kandungan yang dilanjutkan setelah bayi lahir melalui pendidikan keluarga, pendidikan lingkungan, maupun pendidikan formal melalui jalur sekolah. Termasuk di dalam karakter bawaan adalah bakat yang kemudian dipelihara dalam kehidupan.

Karakter tokoh Sengkuni dalam *Banjaran Sengkuni* (2009) dibangun sejak proses terjadinya janin dalam rahim ibunya, yaitu Dewi Kesru. Hal ini serupa dengan kisah kelahiran Rahwana yang juga dikenal dengan Dasamuka (Sindhunata, 1984: 20-25). Hal serupa juga dialami Abimanyu yang sejak dalam kandungan telah belajar memanah dari Arjuna, ayahnya. Cerita Abimanyu yang

demikian itu menggambarkan bahwa bakat atau talenta Arjua sebagai ayahnya menurun pada Abimanyu, puteranya. Karakter turunan juga tampak pada para anak seniman yang mempunyai bakat seni sebagaimana orang tuanya. Bakat seni yang demikian sering disebut bakat seni karena keturunan, bukan karena belajar.

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

Karakter dasar Sengkuni dibangun di atas dosa jina atau perselingkuhan antara Kesru dengan seorang gandarwa (Jw: *gendruwo*) bernama Setibar. Perjinaan Kesru dan Setibar bukan perjinaan yang biasa (*lumrah*), karena perjinaan dilakukan dengan seorang dari ras atau golongan yang berbeda, yaitu gandarwa (*gendruwo*). *Gendruwo* merupakan makhluk dari ras yang berbeda dengan manusia yang dianggap mempunyai derajat atau martabat rendah atau hina, yang kurang diperhitungkan manusia. Derajat yang rendah itu sering dihubungkan dengan martabat *gendruwo* yang pada umumnya bertolak belakang dengan martabat manusia (Adegaan I – IV).

Kesru dikatakan berbuat selingkuh dan berjina karena sesungguhnya Kesru telah bersuamikan seorang raja Plasajenar bernama Suwela. Perselingkuhan dan perjinaan Kesru dengan Gandarwa Setibar mengisyaratkan terjadinya persekutuan manusia dengan 'dosa' (*nerak angger-angger*) yang digambarkan melalui ujud gandarwa. Akibat persekutuan dengan 'dosa' itu tampak pada anak yang dilahirkan. Anak Kesru lahir dengan berwajah tampan sebagai gambaran manusia, tetapi ia bertaring sebagai gambaran cacat rohani. Dalam tradisi Jawa

taring bukanlah ciri umum manusia yang baik, melainkan sebagai ciri atau tanda binatang buas atau ras di luar manusia yang dalam tradisi Jawa disebut *buta*, *yaksa*, dan *gandarwa*, atau *gendruwo*. Anak yang dilahirkan Kesru itu kemudian diberi nama Suman yang di kelak kemudian hari dikenal sebagai Tri Gantalpati dan Sengkuni.

2. Perkembangan Karakter

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

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

Pandhu. Adapun kejahatan-kejahatan Suman dalam kisah *Pamuksa* adalah sebagai berikut.

- a. Mempengaruhi Dhestarastra supaya merebut kekuasaan Pandhu.
- b. Memfitnah Tremboko.
- c. Memperdaya Gandamana
- d. Membuat laporan palsu demi keselamatan diri.
- e. Mendapat nama baru, yaitu Sengkuni.

Kejahatan-kejahatan di atas akan diuraikan satu demi satu sehingga tampak jelas bagaimana sang dalang membangun karakter tokoh Suman.

a. Mempengaruhi Dhestarastra.

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

Suman : *Kakang Dipati*
(Kanda Adipati)

Dhestarastra : *Apa Suman*
(Ya, Suman)

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

(Mohon seribu maaf, saya akan berbicara, tetapi jika ada kesalahan kata-kata, saya minta dimaafkan, Kakanda).

Dhestarastra : *Ya.*

(Ya).

Suman : *Nuwun sewu. Paduka menika putranipun Sang Wiyasa nanging ingkang sepuh piyambak. Mesthinipun ingkang nglenggahi pura nagari Ngastina menika paduka Kakang Adi Pati, mboten kok lajeng Prabu Pandhu, awit sinuwun Prabu Pandhu samenika menika namung rayi paduka. Prenataning kraton saking kina makina sampun nyebataken bilih, menawi sudarma sampun lereh keprabon putra pambayun ingkang mijil kakung ingkang*

ngrenggani pura, anging kening menapa kakang dipati menika, nuwun sewu, lamun dipun tingali kadi dene kawon yoni kalian Prabu Pandu.

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

Dhestarastra : *Gunemanmu ko apik men. Ora susah mbok baleni ucapmu, wis cetha. Aku iki ora apa-apa nanging kena apa sing meri ko malah lambemu, heh. Isih tiba beja kemayangan dening wong kang nandhang wuta ora weruh gumelaring kahanan ini isih ngeban adipati ana ing Nggajahoya, isih sinuyudan dening sagung para kawula, apa ora jejeng kuwi sawijining kanugrahan gedhe lan kawibawan ingkang minolya.*

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

Suman : *Kakang, putra paduka menika mboten satunggal kalih. Putra sata kurawa menika cacahipun satus. Mangka lare semanten kathahipun menika paduka pasrahaken dateng kawula supados kula nggulawenthah. Lajeg kados pundi mbenjang dewasaipun mbejang wanci sepuhipun lan mbenjang, menapa badhe dumigi kamulyaning sata kurawa jer paduka naming nuwun sepuh naming lenggah piangka adipati. Benten menawi kakang adipati menika lenggah ngasta bawah nyakrawati ngasta baudendaning kurawa mengku negari ngastina sawetahipun . . .*

(Kakanda, putera paduka tidak hanya satu atau dua. Putera Kurawa itu jumlahnya ada seratus. Pada hal semua anak tersebut diserahkan kepada hamba, supaya saya bombing. Lalu bagaimana kelak jika sudah dewasa, dan apakah mereka akan bahagia karena kelak Paduka sudah tua dan hanya berkedudukan sebagai adipati. Lain jika Kakang Adipati menjadi penguasa menguasai harta kekayaan Ngastina sepenuhnya)

Kutipan di atas memberi gambaran karakter Suman yang mencoba mempengaruhi Dhestarastra supaya merebut kekuasaan atas Pandhu. Adapun yang menjadi dasar Suman mempengaruhi Dhestarastra untuk merebut kekuasaan adalah:

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

b. Memfitnah Tremboko.

Inti lakon *Pamuksa* adalah konflik antara seorang murid melawan seseorang yang dianggap gurunya. Murid yang dimaksud adalah Tremboko, seorang raja dari kerajaan Pringgondani. Adapun yang dimaksud dengan gurunya adalah Pandhu Dewanata raja negeri Astina. Bagi Tremboko, Pandhu merupakan guru yang istimewa (Adegan IV Pringgondani). Permusuhan itu terjadi karena ulah Suman yang berusaha mengadu domba. Politik adu domba itu ia lakukan dalam rangka membalas dendam terhadap Pandhu yang dianggap telah menyalakan Gendari. Sejak semula Gendari berharap menjadi isteri Pandhu, tetapi pada akhirnya Gendari menjadi isteri Dhestarastra yang buta. Adapun cara yang ditempuh Suman untuk mengadu domba keduanya adalah sebagai berikut.

Pada suatu ketika Tremboko mengutus puteranya yang bernama Harimba untuk menyampaikan undangan *bojana andrawina* kepada Pandu. Ketika sampai di halaman istana Astina, Arimba bertemu dengan Suman. Oleh Suman dikatakan bahwa Arimba tidak dapat menghadap raja Pandhu karena datang bukan pada hari *pasowan*. Oleh karena keadaan memaksa maka undangan dititipkan

Suman. Selanjutnya diceritakan bahwa surat undangan dibuka dan isinya diganti oleh Suman. Surat undangan itu sesungguhnya berisi undangan *bojana andrawina* yang kemudian oleh Suman diganti dengan tantangan kepada Pandu (Lihat adegan V - VI).

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

c. Memperdaya Gandamana

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

Suman dan Kurawa tiba di wilayah Pringgondani lebih dahulu dari pada Gandamana. Setelah sampai di Pringgondani, Suman dan Kurawa membuat ranjau berupa lobang besar dan dalam. Ranjau itu dipersiapkan untuk mencelakakan Gandamana. Setelah selesai membuat ranjau, Suman dan Kurawa secara diam-diam, mendadak dan cepat menyerang prajurit Pringgondani. Kelakuan Suman dan Kurawa yang menyerang Pringgondani secara tiba-tiba itu mengejutkan prajurit Pringgondani. Hal serupa juga dirasakan Gandamana yang tidak mengetahui bahwa secara diam-diam Suman mengadakan penyerangan atas Pringgondani. Pada kesempatan itu Gandamana berusaha mundur menghindari pertempuran, tetapi ia terperangkap dalam ranjau yang telah dipersiapkan Suman. Begitu Gandamana terperosok kedalam lobang besar dan dalam, orang-orang Kurawa menimbunnya dengan berbagai bebatuan dan tanah sampai Gandamana diperkirakan meninggal dunia (Adegan IX: 1-9). Peristiwa yang dialami

Gandamana ini jika disusun dalam satu lakon dikenal dengan lakon *Gandamana Luweng*.

d. Membuat Laporan Palsu

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

Setelah puas menganiaya, Gandamana melempar tubuh Suman dan jatuh di depan Pandhu, Dhestarastra, dan Gendari. Mereka bertiga tidak mengenali wajah Suman. Di hadapan Pandhu, Dhestarastra, dan Gendari, Suman mengatakan bahwa ia dihajar Gandamana yang ternyata masih hidup. Untuk menutupi kesalahannya itu ia meyakinkan Pandhu dengan mengatakan melihat dengan mata kepala sendiri ketika Gandamana tertangkap dan dimasukkan ke dalam lobang, kemudian dikubur hidup-hidup. Ia juga mengatakan bahwa Gandamana telah berkiyanat dengan cara bergabung dengan Pringgondani dan telah berubah

menjadi seperti orang gila yang siap mengamuk. Oleh karena perilaku Gandamana yang demikian itu ia mencemaskan keselamatan Yama Widura (Adegan XI : 10-11).

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

Dengan kematian Pandhu menjadikan Sengkuni semakin semangat untuk membinasakan Pandhawa. Ia merencanakan membinasakan Pandhawa melalui pembakaran rumah lak yang dikenal dengan *Bale Sigala-gala*. Dikisahkan Kunthi dan Pandhawa diundang pesta syukur di hutan Waranawata. Di tempat itu telah disediakan rumah penginapan untuk Pandhawa dan Kunthi. Bangunan penginapan itu dibuat dengan bahan yang mudah terbakar oleh seorang ahli bangunan bernama Purocana.

Diceritakan bahwa pesta telah larut maka Pandhawa dan Kurawa masuk ke rumah penginapan masing-masing. Pada saat Pandhawa tidur, Purocana atas perintah Sengkuni membakar rumah penginapan Pandhawa. Berkat pertolongan musang putih Pandhawa dan Kunthi selamat dari amukan api. Sengkuni memperkirakan Pandhawa dan Kunthi mati terbakar. Untuk menghilangkan jejak, ia membunuh Purocana beserta anak dan isterinya. Dursasana diperintahkan supaya membunuh semua anak Purocana. Sebelum membunuh isteri Purocana, Dursasana diperintahkan supaya memperkosanya terlebih dahulu.

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

3. Kematian Suman

Kisah kematian Sengkuni dalam *Banjaran Sengkuni* (2006) mempunyai karakteristik yang agak berbeda. Pada *banjaran* ini rupa-rupanya sang dalang berpijak pada penghayatannya akan *ngundhuh wohing pakarti*, memetik buah perbuatan berlaku pada segala jaman. *Ngundhuh wohing pakarti* dalam *banjaran* dituangkan dalam bentuk yang terindera, yaitu melalui proses atau cara sang maut datang menjemputnya. Adapun kematian Sengkuni menurut Ki Purbo Asmoro (2009) adalah sebagai berikut.

Sengkuni memasuki pertempuran setelah mendapat perintah Dhestarastra. Di hadapan Bhima, Sengkuni menunjukkan kesaktiannya yang luar biasa, bahkan ia membuat Bhima *kamigilanen* lari meninggalkan gelanggang perang setelah frustrasi tidak mampu melukai Sengkuni. Pada saat yang tepat ia bertemu dengan Kresna dan diberi tahu rahasia letak kelemahan Sengkuni, yaitu pada anusnyanya. Mengenai letak kelemahan Sengkuni tersebut ada hubungannya dengan kisah *Lenga Tala*. Setelah mengetahui letak kelemahan lawan, Bhima segera kembali ke medan laga, dan berhasil menangkap Sengkuni. Tubuh sengkuni dijungkirkan kemudian ia menusukkan kukunya saktinya pada anus Sengkuni. Begitu kuku Bhima menusuk anus Sengkuni berteriak mengaduh kesakitan. Bersamaan dengan peristiwa itu Sengkuni kehilangan daya kebalnya, sehingga dengan mudah Bhima menyakiti, menghajar Sengkuni.

Penderitaan Sengkuni tidak berhenti ketika anusnyanya terluka. Setelah kehilangan kesaktiannya Sengkuni mengalami penderitaan karena penyiksaan yang dahsyat antara lain:

1. Bhima menjepit tubuhnya kemudian menarik salah satu lengannya sampai lepas dari tubuh.
2. Bhima menarik kakinya sampai lepas dari tubuh.

3. Petruk dan Bagong menarik salah satu lengannya sampai lepas dari tempatnya.
4. Bhima melanjutkan melepas kaki yang lainnya sehingga Sengkuni kehilangan kedua kakinya.
5. Penderitaan terakhir yang dialami Sengkuni dan menghantar kematiannya adalah ketika kepalanya ditarik sampai lepas dari tubuhnya. Banjaran diakhiri dengan jeritan kematian Sengkuni.

E. Simpulan

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

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

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

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

Kisah kematian Sengkuni rupa-rupanya gambaran *gunduh wohing pakarti* yang dapat dicermati melalui bagaimana kematian itu menjemputnya. Ia mati dengan mengalami penderitaan yang luar biasa dengan mulutnya yang

disobek, kedua tangan dan kakinya terpisah dari tubuh, begitu pula dengan kepalanya, bahkan kulit tubuhnya mengelupas sehingga dapat dibandingkan dengan pisang yang telah dikelupas kulitnya. Sungguh penderitaan yang luar biasa.

Surakarta, September 2017

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Hidayat, SPd., MHum. 2012. *Aplikasi Teori Hermeneutika dan Wacana Kritis*. Purwokerto: STAIN Press.
- Atar Semi. 1990. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Atmazaki.1990/ *Ilmu Sastra, Teori dan Terapan*.Padang: Angkasa Raya.
- Gericke, J.F.C. dan Roorda T. 1901. *Javaanch-Nederlansch Handwoordenboek*.Amsterdam: Johannes Muller.
- Lord, Albert B. 1976. *The Singer of Tales*.Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mardjono, 2015 *Sanggit Catur Nartosabdo & Manteb Sudharsono dalam Lakon Kresno Duta*.Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Mursal Esten. 1982. *Kesusastraan, Pengantar Teori & Sejarah*. Bandung: Angkasa.
- Narto Sabdo. 1983. *Pamuksa*. Klaten: Kusuma.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sindhunata, 1984.*Anak Bajang Menggiring Angin*. Jakarta: Gramedia.
- Sri Mulyono. 1979. *Wayang dan Karakter Manusia*. Jakarta: Gramedia.
- Subono, Blasius, 1996. *Garap Pakeliran*. dalam CEMPALA , Juli, edisi Gathotkaca. Jakarta: Studio.
- , 2013. Kreatifitas Naskah Wayang Orang Lakon Kadharmaning Kunthi, dalam LAKON Vol. X N0. 2, Desember 2013.ISI Surakarta.

-----, 2013. *Proses Penciptaan Karya Seni: Refleksi Dunia Batinku* dalam Pidato Ilmiah Dies Natalis ISI Surakarta ke 49 Senin 15 Juli 2013.

Sudaryanto dan Pranowo. 2001. *Kamus Pepak Basa Jawa*. Yogyakarta: Badan Pekerja Konggres Bahasa Jawa.

Sugeng Nugroho, 2012. *Lakon Banjaran: Tabir dan Likulikunya Wayang Kulit Purwo Gaya Surakarta*. Surakarta: ISI Press.

Suwardi Endraswara, 2017. *Antropologi Wayang: Symbolisme, Mistisisme, dan Realisme Hidup*. Yogyakarta: Morfalingua.

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

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

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

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

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

Wawancara:

Dr. Suratno, S.Kar.M.Mus. 63 tahun adalah seorang dosen pada Fakultas Seni Pertunjukan Progam Studi Pedalangan ISI Surakarta.Ia merupakan pelaku dan pengamat seni pakeliran.

Subono, S.Kar.,MSn 63 tahun seorang dosen pada Fakultas Seni Pertunjukan Progam Studi Pedalangan ISI Surakarta. Ia merupakan pelaku seni (dalang) dan pengamat seni pakeliran serta composer seni karawitan.Wawancara tgl 8 Agustus 2017.

Ki Purbo Asmoro, mengenai proses penciptaan lakon Banjaran Sengkuni.

Joko Santoso, 58 tahun, adalah dalang professional yang bertempat tinggal di Mojosongo – Solo, mengenai sanggit lakon.