



STRUKTUR LAKON
WAYANG GATUTKACA GUGUR
OLEH KI CAHYO KUNTADI

SKRIPSI
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh
Nama : Dwi Setiono
NIM : 2102406543
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Struktur Lakon Wayang Gatutkaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi* telah disetujui untuk diuji dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Februari 2013

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum.
NIP. 19611018198803102

Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.
NIP. 19651225 199402 1001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Struktur Lakon Wayang Gatutkaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi* telah dipertahankan dihadapan sidang panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Rabu

Tanggal : 27 Februari 2013

Panitia Ujian Skripsi

Ketua Panitia,

Sekretaris,

Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.
NIP 19681215 199303 1003

Ermi Dyah Kurnia, S.S., M.Hum.
NIP.197805022008012025

Penguji I,

Drs. Sukadaryanto, M.Hum.
NIP. 19561217 198803 1003

Penguji II,

Penguji III,

Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.
NIP. 19651225 199402 1001

Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum.
NIP. 19611018198803102

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul *Struktur Lakon Wayang Gatutkaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi* ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Februari 2013

Dwi Setiono
NIM. 2102406543

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- *Sapa tekun kanthi atetekèn mesthi bakal tekan. (Ki Nartosabdho)*
- *Ngeli ilining banyu, keli nanging ora keli*
- *Aja rumangsa bisa, bisa'a rumangsa*

Persembahan

Rasa syukur atas karya sederhana ini, sebagai wujud baktiku kepada:

- *Bapak dan Ibu ku atas segala doa, kasih sayang, cinta kasih, bimbingan dan dukungannya semoga Allah SWT mengampuni dosa-dosa dan mengasihinya mereka. Kakak ku terimakasih atas motivasi dan indahnya tali persaudaraan kita, semoga Allah SWT mempererat tali persaudaraan kita.*
- *Generasi penerus dan almamater ku.*

PRAKATA

Alhamdulillah rabbil 'alamin. Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam yang telah memberikan anugerah kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas menyusun skripsi yang berjudul *Lakon Wayang Gatutkaca Gugur*. Penulis meyakini bahwa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang saya sebut di bawah ini.

1. Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum., sebagai pembimbing I dan Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. sebagai pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan ide, arahan, dan bimbingan dengan penuh kesabaran, serta besarnya perhatian dan dorongan yang telah diberikan kepada penulis demi selesainya skripsi ini.
2. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Rektor Universitas Negeri Semarang.
3. Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu.
4. Keluargaku yang tak henti selalu memberikan kasih sayang dan motivasi.
5. Saudara-saudaraku tempat berkeluh kesah di Forum UKM Kesenian Jawa yang telah menjadi bagian hidupku.
6. Kepada seluruh anggota laskar Kalacakra yang selalu mengajak agar menjalankan darma untuk mengenal arti kehidupan.

7. Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada dalang Ki Cahyo Kuntadi yang mengizinkan karyanya untuk dianalisis, Mas Ton Lingkar, dan DISBUDPAR Kota Semarang yang bersedia memberikan video rekaman wayang.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Semoga semua bimbingan, bantuan, dan dorongan yang telah diberikan mendapat karunia dan kemuliaan dari Allah SWT. Harapan dan doa selalu penulis panjatkan semoga dengan diselesaikannya skripsi ini akan memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Semarang, Februari 2013
Penulis

Dwi Setiono

ABSTRAK

Setiono, Dwi. 2013. *Struktur Lakon Wayang Gatutkaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum., pembimbing II: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

Kata kunci: wayang, struktur Lakon, Gatutkaca Gugur.

Kesenian wayang purwa adalah tontonan yang sekaligus memberi tuntunan. Hal ini dibuktikan, kesenian wayang purwa sebagai produk budaya Jawa kenyataannya telah menyebar luas sampai ke negara-negara asing. Kesenian wayang purwa juga mempunyai nilai seni yang tinggi, seperti dilihat dari *antawecana*, *sulukan*, *sabetan*, dan *gending* yang mengiringi pagelaran wayang.

Permasalahan yang ingin diteliti yaitu bagaimana bentuk struktur lakon wayang *Gatutkaca Gugur* sehingga banyak diminati masyarakat. Berdasar rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan menjelaskan struktur lakon wayang *Gatutkaca Gugur* apakah masih mengikuti kaidah pertunjukan lakon wayang kulit purwa tradisional (klasik). Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan penelitian struktur lakon wayang, khususnya struktur lakon wayang kulit. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat supaya dapat lebih memahami dan mencintai budaya Jawa khususnya wayang, karena di dalamnya terkandung nilai kehidupan yang tinggi, seperti nilai moral, nilai pendidikan, serta nilai luhur budaya bangsa sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian ini menggunakan metode analisis struktural. Metode ini digunakan untuk menganalisis unsur-unsur yang terkandung dalam sebuah karya sastra. Unsur-unsur tersebut adalah unsur-unsur intrinsik yang ada dalam lakon wayang *Gatutkaca Gugur*. Unsur-unsur intrinsik tersebut meliputi tema dan amanat, alur (*plot*), penokohan (karakterisasi atau perwatakan), dan latar (*setting*).

Setelah dilakukan penelitian, struktur lakon wayang *Gatutkaca Gugur* meliputi alur cerita, penokohan, latar, tema, dan amanat serta pembagian *pathet*. Dilihat dari segi mutunya, alur yang digunakan dalam lakon *Gatutkaca Gugur* adalah alur longgar. Menurut jumlahnya, alur yang digunakan adalah alur ganda atau lebih dari satu alur. Dilihat dari segi prosesnya, alur yang digunakan dalam lakon ini adalah alur menanjak atau *rising plot*. Tahapan struktur lakon *Gatutkaca Gugur* bertolak dari tahap eksposisi, pengawatan, perumitan, klimaks, peleraian, dan penyelesaian. Pertunjukan wayang *Gatutkaca Gugur* masih mengikuti alur pertunjukan wayang tradisional, meskipun ada beberapa adegan yang tidak ditampilkan dengan menggantinya dengan adegan yang lain. Pembagian *pathet* pada *pertunjukan* wayang lakon *Gatutkaca Gugur* masih menganut aturan pakeliran tradisional yang terdiri dari tiga tahapan yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*.

Tokoh protagonis dalam lakon *Gatutkaca Gugur* antara lain Gatutkaca, Prabu Puntadewa, Bima, Janaka, Semar, dan Kalabendana. Tokoh antagonis dalam lakon ini antara lain Duryudana, Prabu Salya, dan Adipati Karna, sedangkan tokoh Tritagonis dalam lakon *Gatutkaca Gugur* adalah Prabu Kresna dan Bathara Narada. Aspek ruang atau lokasi tempat kejadian dalam lakon ini antara lain di Medan pertempuran Kurusetra, Negara Ngastina, Negara

Ngawangga, Negara Ngamarta, Karangadhempel, Khayangan Junggring Saloka, dan Swarga Pengrantunan. Aspek waktu cerita (*fable time*) dalam lakon *Gatutkaca Gugur* adalah ketika masa ketika peperangan Baratayuda Jayabinangun terjadi diwaktu malam hari. Tema lakon *Gatutkaca Gugur Gugur* adalah bertemakan pahlawan kusuma yudha. Amanat lakon *Gatutkaca Gugur* lakon agar manusia untuk selalu menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, memegang teguh darma, dan meninggalkan angkara murka.

Saran yang dapat diberikan adalah wayang sebagai bagian dari khasanah kebudayaan harus dipelihara dengan baik. Melalui pertunjukan wayang manusia bercermin kepada diri sendiri, dalam wayang yang penuh dengan simbol-simbol, perilaku kemasyarakatan diangkat, dan dikemas sebagai wahana tontonan serta hiburan yang menarik banyak orang. Pertunjukan wayang purwa hendaknya dapat terus dilestarikan, karena bukan tidak mungkin suatu saat nanti akan hilang. Perlu diadakan penelitian lanjutan yang lebih mendalam dengan kajian yang berbeda karena penelitian ini hanya mengkaji tentang struktur lakon wayang, masih banyak aspek lain yang belum pernah dikaji.

SARI

Setiono, Dwi. 2013. *Struktur Lakon Wayang Gatutkaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Teguh Supriyanto, M.Hum., pembimbing II: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.

Tembung pangrunut: wayang, struktur lakon, Gatutkaca Gugur.

Kasenian ringgit purwa inggih punika tetinggalan ingkang saged paring tuntunan. Kasunyatan sampun kabukten, kasenian ringgit purwa kasunyatanipun samangke sampun sumambrah dhateng manca nagari. Kasenian ringgit purwa ugi gadhahi daya estetik seni ingkang inggil, umpaminipun saged dipunpirsani lumantar: antawacana, sulukan, sabetan, saha gendhingan ingkang ngiringi pagelaran ringgit purwa.

Perkawis ingkang badhe dipuntaliti inggih punika kados pundi wujud struktur lakon ringgit Gatutkaca Gugur satemah kathah dipunpirsani warga masyarakat. Adhedhasar dudutan perkawis kasebat, panaliten punika gadhahi ancas ingkang jlentrehaken struktur lakon ringgit purwa tradhisional (klasik). Kanthi teoritis, panaliten punika dipunkajengaken saged paring sumbangan kagem ngrembakakaken panaliten babagan struktur lakon ringgit, mliginipun struktur lakon ringgit purwa. Kanthi praktis, panaliten punika dipunkajengaken saged paring mupangat kagem masyarakat supados langkung pana saha tresna dhateng budaya Jawi mliginipun ringgit, awit ing salebetingipun kasimpen dayaning gesang ingkang inggil, kados: nilai moral, nilai pendidikan, sarta nilai luhur budaya bangsa minangka cepengan ing salebeting bebrayan agung. Panaliten punika ngginakaken metodhe analisis struktural. Metodhe punika dipunginakaken kagem nganalisis unsur-unsur ingkang dipunandhut salebeting karya sastra. Unsur-unsur kasebat inggih punika unsur-unsur instrinsik ingkang wonten ing lakon Gatutkaca Gugur. Unsur-unsur instrinsik kasebat ing antawisipun: tema saha amanat, alur (plot), paragan (karakterisasi utawi perwatakan), saha latar (setting).

Sasampunipun dipunayahi panalitenipun, struktur lakon ringgit Gatutkaca Gugur kapetang dados: alur cariyos, paragan, latar, tema, saha amanat, sarta pambagean pathet. Dipuntingali saking mutunipun, alur ingkang dipunginakaken ing lakon Gatutkaca Gugur inggih punika alur longgar. Miturut gunggungipun, alur ingkang dipunginakaken inggih punika alur ganda utawi langkung saking setunggal. Dipuntingali saking prosesipun, alur ingkang dipunginakaken ing lakon punika inggih punika alur tanjakan utawi rising plot. Tahapan struktur lakon Gatutkaca Gugur dipunwiwiti saking tahap eksposisi, panggawatan, pengrumitan, klimaks, peleraian, saha pangrampungan. Pagelaran ringgit Gatutkaca Gugur taksih ngetutaken alur pagelaran ringgit tradisional, sinaosa wonten perangan adegan ingkang boten dipungelar kanthi nggantos adegan ingkang sanesipun. Pambagian pathet ing pagelaran ringgit lakomn Gatutkaca Gugur taksih ngrunut paugeran pakeliran tradisional ingkang kapetang dados tiga inggih punika: pathet nem, pathet sanga, saha pathet manyura.

Salajengipun, paraga protagonis salebeting lakon Gatutkaca Gugur antawisipun: Gatutkaca, Prabu Puntadewa, Bima, Janaka, Semar, saha Kalabendana. Paraga antagonis ing lakon punika antawisipun: Duryudana, Prabu Salya, saha Adipati Karna, Salajengipun paraga tritagonis ing salebeting lakon Gatutkaca Gugur inggih punika Prabu Kresna dan Bathara Narada. Babagan papan utawi latar kadadosan perkawis ing lakon punika mapan ing Padang Kurusera, Negari Ngastina, Negari Ngawangga, Negari Ngamarta, Karangadhempel, Khahayangan Junggring Saloka, saha Swarga Pangrantunan. Babagan wekdal cariyos (fable time) salebeting lakon Gatutkaca Gugur inggih punika nalika taksih perang Baratayuda Jayabinangun ing wanci dalu. Tema utawi undering perkawis ing lakon Gatutkaca Gugur inggih punika pahlawan kusumaning yudha. Dene, amanat ingkang saged dipundudut inggih punika sagung titah kedah njunjung ingkang inggil nilai-nilai kamannungsan, nyepengi kadharman, saha nyingkiraken angkara muraka.

Pamrayogi ingkang saged dipunaturaken inggih punika, ringgit minangka sempalan kabudayan Jawa kedah dipunjagi murih saged ngrembaka. Lumantar pagelaran ringgit manungsa saged ningali kaca benggala kapribadhenipun. Kajawi punika, ringgit purwa ugi kebak saliring wulang wuruk ingkang arupi simbol-simbol uatawi sasmita sanesipun kagem bebrayan ing masyarakat. Pramila saking punika kedah dipunwontenaken panaliten salajengipun ngengingi kajian ingkang sanesipun. Awit panaliten punika namung ngrembag babagan struktur lakon wayang ingkang temtu kemawon taksih kathah perkawis sanesipun ingkang derg dipuntaliti.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI (Bahasa Jawa)	x
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Kajian Pustaka	12
2.2 Landasan Teoretis	12
2.2.1 Strukturalisme	13
2.2.1.1 Alur (<i>plot</i>)	13
2.2.1.2 Penokohan	23
2.2.1.3 Latar (<i>setting</i>).....	27
2.2.1.4 Tema dan Amanat	29
2.3 Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	32
3.2 Sasaran Penelitian	33

3.3 Metode dan Teknik Pengumpulan Data	33
3.4 Teknik Analisis Data	34

BAB IV STRUKTUR LAKON WAYANG GATUTKACA GUGUR

4.1 Alur Lakon Gatutkaca Gugur	36
4.1.1 Jenis Alur Lakon Gatutkaca Gugur.....	36
4.1.2 Struktur Alur Lakon Gatutkaca Gugur.....	37
4.1.2.1 Eksposisi	37
4.1.2.2 Konflik	44
4.1.2.3 Komplikasi	63
4.1.2.4 Krisis	75
4.1.2.5 Resolusi	78
4.1.2.6 Keputusan	85
4.2 Penokohan (karakterisasi atau perwatakan).....	105
4.2.1 Protagonis	105
4.2.2 Antagonis	123
4.2.3 Tritagonis.....	132
4.3 Latar (<i>setting</i>).....	139
4.3.1 Aspek Ruang	139
4.3.2 Aspek Waktu.....	142
4.4 Tema dan Amanat	146

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	149
5.2 Saran.....	151

DAFTAR PUSTAKA	152
-----------------------------	-----

TABEL

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang merupakan salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia. Hal ini dikarenakan seni pewayangan mengandung berbagai macam seni yang meliputi: seni sastra, seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni lukis, dan seni pahat. Selain itu, dunia pewayangan juga menawarkan berbagai macam fungsi seperti: media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat, dan hiburan.

Masyarakat Jawa mengenal tujuh macam pertunjukan wayang yang meliputi: wayang kulit purwa, wayang *gedhog*, wayang *klithik*, wayang golek, wayang topeng, wayang orang, dan wayang beber. Seiring perkembangan jaman, dunia pewayangan juga mengalami perkembangan yang signifikan. Akan tetapi, perkembangan yang pesat dialami oleh wayang kulit purwa Jawa, wayang purwa Bali, dan wayang golek Sunda (Isma'un 1989:1).

Wayang merupakan salah satu bentuk seni sastra klasik tradisional yang berkembang selama berabad-abad. Hal ini terbukti dengan adanya prasasti peninggalan Raja Balitung pada tahun 907 dengan kisah Bima Kumara dan Ramayana. Selain itu, juga disebutkan dinamika seorang dalang beserta upah yang diterimanya di dalam beberapa teks kuno (Zoetmulder, 1985:262). Sampai saat ini tradisi pagelaran pewayangan masih dipertahankan bahkan terus berkembang di berbagai lingkungan masyarakat baik perkotaan dan pedesaan.

Dunia pewayangan selayaknya karya sastra lainnya merupakan dua sisi mata uang dengan realitas kehidupan. Keduanya saling melengkapi, seorang dalang sering mengambil realitas kehidupan yang dikolaborasikan dengan pakem cerita pewayangan. Di sisi yang lain, pertunjukan wayang menyuguhkan nilai hidup serta contoh kehidupan luhur yang bisa diambil hikmahnya bagi setiap orang yang menontonnya. Selain itu, wayang mampu menyajikan imajinasi puitis untuk petuah-petuah religius yang mampu memesona dan menggetarkan jiwa manusia yang mendengarkannya. Wajarlah apabila banyak keluarga Jawa yang memberi nama buat anak-anaknya mengambil dari nama tokoh wayang seperti Gatutkaca, Kresna, Permadi, Bima, Wibisana, Larasati, Pertiwi, dan Utari.

Dunia pewayangan mengalami perkembangan yang berarti di jaman Kasultanan Demak Bintara. Struktur pagelaran wayang yang mulanya hanya budaya tutur dengan pakem cerita Ramayana dan Mahabarata dari India mengalami proses akulturasi. Bentuk akulturasi ini muncul akibat pengaruh agama Islam yang disebarkan oleh Walisanga melalui media pagelaran wayang. Penyesuaian konsep ketuhanan dalam Hindu yang diakulturasikan dengan konsep Islam terlihat dalam kedudukan para dewa sebagai simbol ketuhanan. Para dewa dalam pewayangan bukan lagi merupakan sesuatu yang bebas dari salah dan dosa, melainkan seperti halnya makhluk Tuhan lainnya, kadang-kadang bertindak keliru dan khilaf. Selain itu, wujud nyata akulturasi budaya yaitu hadirnya tokoh punakawan.

Tokoh punakawan adalah tokoh asli Indonesia dan tidak terdapat dalam versi India. Mereka adalah rakyat biasa namun dapat mengalahkan raja bahkan

dewa yang bertindak keliru. Perbedaan juga terjadi pada tokoh Gatutkaca. Menurut versi dari India, Gatotkaca bukanlah tokoh penting dalam dunia pewayangannya. Gatotkaca diceritakan berayah [Bimasena](#) dari keluarga [Pandawa](#) dan beribu seorang [raksasa](#) perempuan bernama [Hidimbi](#). Semenjak lahir Gatotkaca ditinggal oleh ayahnya, kemudian kembali muncul pada waktu perang Bharatayudha di saat menyelamatkan Abimanyu dari serangan pusaka milik prajurit Kurawa. Peran dan kedudukan Gatotkaca hanya digambarkan secara sekilas dalam versi India. Kemunculannya dalam perang Baratayuda pun segera dihentikan oleh Adipati Karna ketika melepaskan senjata Kunta Widjajadanu yang tepat bersarang pusarnya. Jatuhlah Gatotkaca dari angkasa menjerat kereta kendaraan Karna, hingga hancur lebur kereta Sang Adipati Karna.

Gatotkaca dalam versi Indonesia digambarkan sebagai salah satu ksatria pilih tanding. Sebelum terjadi perang Baratayuda, sosok Gatotkaca sering menjadi tokoh utama dalam berbagai lakon peawayangan. Gatotkaca adalah tokoh muda idaman dalam cerita wayang Mahabharata. Orang Jawa, Sunda, dan Bali pada umumnya mengidentifikasikan Gatotkaca dengan pemuda di lingkungannya. Gatotkaca memang tokoh muda yang sakti, dikenal dengan sebutan *otot kawat balung wesi*, berurat kawat bertulang besi. Sudah barang tentu kebal terhadap aneka senjata. Mengikuti cerita jalan hidup Gatotkaca bagaikan tokoh *bionic* dalam film-film *Hollywood*. Bahkan Gatotkaca dapat mewarisi kerajaan Pringgondani dari kakeknya. Dengan demikian, mengandung nilai-nilai moral dan kepahlawanan yang sangat berguna sekali dalam era moderensasi ini.

Tidak sedikit masyarakat di Indonesia mengidolakan tokoh Gatutkaca. Selain sangat disegani dan dikenal akan kesaktiannya terbang *ngondar-ngandir* dirgantara, juga dikenal sebagai sosok kesatria yang sakti mandraguna “*otot kawat, balung wesi, kulit seng*” (otot kawat, tulang besi, kulit seng). Presiden pertama Indonesia, Soekarno juga tak luput mengidolakan tokoh Gatutkaca sebagai salah satu tokoh inspirasi semangat tak gentar dengan negara-negara barat. Oleh B.J. Habiebie Presiden ketiga Indonesia, nama Gatutkaca digunakan sebagai nama pesawat terbang buatan putra bangsa yang menjadi kebanggaan Indonesia.

Pertunjukan wayang kulit sampai saat ini tidak sedikit dari masyarakat yang masih mengandrungi seni pertunjukan tersebut. Salah satu bukti hingga saat ini pertunjukan wayang kulit dipentaskan secara rutin di beberapa kota di Indonesia khususnya Jawa Tengah. Dinas Kebudayaan dan pariwisata (disbudpar) kota Semarang bekerja sama dengan Teater Lingkar contohnya, rutin setiap malam Jumat Kliwon menggelar pagelaran wayang kulit dengan dalang-dalang nasional tua maupun muda sebagai pengisi pagelaran tersebut. Pementasan wayang tiap malam Jumat Kliwon di TBRS Kota Semarang selalu di tunggu-tunggu oleh masyarakat penggemar wayang kulit di kota Semarang dan sekitarnya. Para dalang selalu memberikan gebrakan-gebrakan baru apabila mementaskan pagelaran di tempat tersebut. Salah satu contohnya adalah dalang muda Ki Cahyo Kuntadi yang akrab dipanggil “Yoyok” dengan garapan khasnya menampilkan pagelaran di awal bulan April 2012 yang lalu.

Ki Cahyo Kuntadi (Yoyok) merupakan putra dalang Ki Sukron Suwondo yang terkenal dari Blitar. Pada bulan April malam Jumat Kliwon di TBRS Kota Semarang Ki Cahyo Kuntadi menggelar lakon *Gatutkaca Gugur*. Pagelaran tersebut berhasil menggebrak dan memukau penonton di gedung Taman Budaya Raden Saleh (TRRS) Kota Semarang pada pagelaran malam Jumat Kliwon ke-205 tepatnya pada tanggal 5 April 2012. Lakon *Gatutkaca Gugur* oleh Cahyo Kuntadi diramu dengan referensi sanggit-sanggit dari Ki Manteb Soedarsono, Ki Nartosabdho (Alm), Ki Sukron Suwondo sang ayahnya dan ditambah ilmu pedalangan yang didapat dari kampus ISI Surakarta.

Ki Cahyo Kuntadi merupakan dalang muda yang memiliki olah sanggit dan dramatik yang tak kalah dengan para dalang senior. Pengakuan ini didapatkan oleh Ki Cahyo Kuntadi pada tahun 2008 ketika menjadi pemenang lomba dalang tingkat nasional di Yogyakarta yang diselenggarakan oleh Persatuan Pedalangan Indonesia (PEPADI). Gelar yang disematkan kepada Ki Cahyo Kuntadi menandakan kualitasnya seperti: Ki Manteb Soedarsono, Ki Anom Suroto, Ki Purbo Asmoro, Ki Enthus Susmono.

Lakon *Gatutkaca Gugur* yang dibawakan oleh Ki Cahyo Kuntadi mempunyai keistimewaan dalam pementasannya, karena ini adalah pakeliran *garapan*. Dalam pakeliran *garapan* ini banyak menghilangkan beberapa pakem-pakem dalam aturan wayang utuh, namun runtutan ceritanya tidak melenceng dari sumber cerita yang sebenarnya. Adegan pertama yang semestinya adegan jejer, dipentaskan melalui teknik alur *flashback* yang menggambarkan perang Bharatayudha pada hari ke-11 disaat kelicikan dan kebengisan para Kurawa

mengeroyok, *meranjab* sang Abimanyu. Mengetahui tentang peristiwa tersebut Gatutkaca tanpa segan terbang menyelamatkan Abimanyu yang merupakan adik sepupunya. Melihat Abimanyu dari rambut kepala sampai jari kaki terkena *ranjapan* panah para Kurawa dan sekujur tubuh dibasahi dengan darahnya, menjadikan Gatutkaca marah dan murka akan kebengisan Kurawa. Tanpa segan Gatutkaca terbang untuk mengobrak-abrik Kurawa. Namun, ditengah jalan Gatutkaca dihentikan oleh Kyai Semar Badranaya untuk mengurungkan niatnya karena hari telah sore tandanya perang hari itu untuk dihentikan.

Lebih lanjut, adegan *jejer* baru dimunculkan setelah *flashback* peperangan Abimanyu ranjab tadi, munculnya Duryudana dengan kemarahannya atas kematian Lesmana Mandrakumara ditangan Abimanyu. Keistimewaan lain dari lakon wayang *Gatutkaca Gugur* adalah menghilangkan adegan Limbukan yang semestinya menjadi hiburan awal bagi penonton untuk mendengarkan banyolan, lagu, maupun *gendhing-gendhing* yang dibawakan oleh tokoh Limbuk dan Cangik.

Adegan *Jejer* baru terjadi dengan ditandai pertemuan di Ngastina. Dalam adegan ini terjadi perdebatan dan perbedaan argumen antara Duryudana, Prabu Salya, dan Adipati Karna. Perdebatan itu menghasilkan keputusan diangkatnya Adipati Karna sebagai senopati perang Kurawa. Adipati Karna harus menyerang barisan Pandawa pada malam hari atas perintah Duryudana. Di tengah jalan Adipati Karna di hadang Prabu Salya untuk mengurungkan niatnya perang di waktu malam hari. Namun, Adipati Karna dengan prajuritnya dari Ngawangga tetap maju menyerang barisan Pandawa yang sedang beristirahat di medan

Kurusetra. Peperangan hebat di pentaskan dalam adegan *perang brubuh* antara barisan kubu Pandawa melawan Kurawa dibantu senopati Ngawangga Lembusa dan Lembusana.

Struktur dramatik dalam pagelaran Ki Cahyo Kuntadi semakin menarik setelah adegan *budhalan* dan perang gagal dimunculkan. Adegan ini menjadi istimewa karena menjadi magnet untuk menarik para penonton menikmati hiburan pada adegan gara-gara. Adegan di mana penonton dapat menikmati *banyol*, kritik-kritik sosial yang sangat pedas, menikmati *gendhing-gendhing* bahkan dapat *request* lagu kepada dalang yang dinyanyikan oleh para sinden.

Lebih lanjut, Prabu Kresna yang tahu akan seluk beluk peperangan Baratayuda memerintahkan supaya Gatutkaca maju menjadi senopati di kubu Pandawa. Hal ini dilakukan atas pertimbangan karena Gatutkaca mempunyai keprigelan dan kemampuan untuk perang pada malam hari karena mempunyai senjata Suryakantha pemberian dewa. Terjadilah sebuah perdebatan yang sangat memanas antara Bima dan Kresna, karena Bima tahu akan kelemahan Gatutkaca pada Adipati Karna yang mempunyai pusaka Kuntawijayadanu. Sekejap Gatutkaca tidak terlihat, Sri Kresna merasakan bahwa inilah saatnya Gatutkaca mati sebagai pahlawan perang Pandawa. Dia tidak mau merusak suasana hati adik-adiknya Pandawa dengan mengutarakan apa yang dirasakannya dengan jujur. Namun, perasaan Wisnu mengatakan Bima harus disiapkan untuk menerima kenyataan yang mungkin akan memilikannya nanti. Dengan jiwa ksatrianya Gatutkaca tetap maju di medan pertempuran baratayuda bahkan

menggunakan *Aji Gatutkaca Sewu* dimana Gatutkaca berubah menjadi beribu-ribu dan mengobrak-abrik barisan Kurawa.

Keistimewaan pada *pathet manyura* adalah adegan peperangan pada malam gelap gulita. Permainan *lighting* mampu menghidupkan suasana peperangan di angkasa ladang Kurusetra kilatan ribuan nyala obor menerangi bawana. Nyala obor dari ribuan prajurit dua belah pihak yang saling hantam gada, saling sabet pedang, saling lempar tombak, saling kelebat kelewang dan hujan anak panah.

Gatutkaca mengerahkan semua kesaktian yang dimilikinya. Dikenakannya Kutang Antakusuma, dipasangnya terompah Basunanda, dikeluarkan segala tenaga yang dimilikinya. Terbang mengangkasa layaknya burung nazar mengincar mangsa. Sesekali berkelebat menukik merendah menyambar buruannya. Sekali sambar puluhan prajurit Hastina menggelepar tanpa daya disertai terpisahnya kepala-kepala mereka dari gembungnya. Senjata Kunta mencari warangkanya, di tubuh Raden Gatutkaca. Tidak berarti sesakti apapun Gatutkaca, setajam pisau cukur tangannya memancung leher musuhnya. Konon pula otot gatutkaca sekuat kawat tembaga, tulangnya sealot besi tempa. Kesaktiannya ditempa di Kawah Candradimuka. Namun garis tangan Gatutkaca hanyalah sampai di sini.

Keistimewaan lain di *Pathet Manyura* adegan dimana menggambarkan gerbang yang memisahkan antara alam fana dengan alam baka. Dalam pagelaran itu, ditampilkan sukma Kalabendana, paman yang sangat menyayangi Gatutkaca menunggu “sowan ke pengayunan Tuhan Yang Maha Esa”. Begitu sayangnya Kalabendana kepada keponakannya, sukmanya berjanji tidak akan kembali ke asal kehidupan jika tidak bersama sang keponakan. Di sisi seberang ladang

pertempuran, Karna telah siap dengan busur panahnya dengan anak panah Kunta Wijayandanu. Gatotkaca, mata elangnya sangat tajam melihat gerak – gerak seekor tikus yang baru keluar dari sarangnya. Pun meski dia melihatnya dari jarak ribuan tombak di atas liang tikus itu. Begitu pula, dia tahu apa yang sedang dilakukan Sang Adipati Karna. Dia tahu riwayatnya, dia tahu bahwa warangka senjata Kunta ada di tubuhnya dan menyokong kekuatannya selama ini. Dicobanya mengulur takdir. Dia terbang di antara awan-awan yang gelap menggantung nun di atas sana. Dicobanya menyembunyikan tubuhnya diantara gelapnya awan yang berarak-arakan di birunya langit. Namun takdir kematian sama sekali bukan di tangan makhluk fana seperti dia. Takdir itu sejengkal pun tidak mungkin dipercepat atau ditunda. Sudah waktunya Gatotkaca, sampai di sini pengabdian kesatriaanya.

Kunta Wijayandanu dilepaskan dari busurnya oleh Adipati Karna. Kuntawijandanu melesat secepat kilat ke angkasa, dari kereta perang Basukarna seolah keluar komet bercahaya putih menyilaukan secepat kilat melesat. Di angkasa Kalabendana yang sudah siaga menunggu tunggangan, dengan sigap menumpang ke senjata Kunta. Senjata Kunta dan Kalabendana, menghujam ke dada Gatotkaca, membelah jantung Sang Satria Pringgandani.

Gatotkaca dalam sekaratnya, berucap kepada sukma Kalabendana untuk mati dengan musuhnya. Seperti bintang jatuh yang mencari sasaran, jatuhnya badan Gatotkaca yang dilempar oleh sukma Kalabendana tidaklah tegak lurus ke bawah, tetapi mengarah dan menghujam ke kereta perang Basukarna. Dengan keprigelan dan kegesitannya, sebelum jasad Gatotkaca menghujam keretanya dia

melompat seperti belalang menghindari dari sergapan pemangsa. Jasad Gatotkaca menimpa kereta, Keretapun hancur lebur, pun delapan kuda dengan kusirnya tewas dengan jasad tidak lagi berbentuk. Suasana mengharukan ketika sukma Gatotkaca dijemput oleh sukma Kalabendana kembali ke pengayunan Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan petikan sekilas tentang cerita pagelaran yang ditampilkan oleh Ki Cahyo Kuntadi, lakon *Gatotkaca Gugur* berbeda dengan konvensi yang menjadi pakem. Pertunjukan wayang kulit biasanya disusun menurut konvensi-konvensi dramatik dan teater yang klasik dan yang tidak pernah berubah. Perubahan kecil yang menyimpang dari aturan (*pakem*) dianggap sebagai variasi saja. Inilah keistimewaan lakon *Gatotkaca Gugur* oleh Ki Cahyo Kuntadi mampu keluar dari *pakem* yang selama ini dipandang sebagai suatu hal yang amat tidak benar. Konvensi-konvensi dramatik wayang terdiri dari struktur (kerangka cerita), pelaku-pelaku (karakter), dan bahasa yang dipakai. Konvensi-konvensi sentral terdiri dari waktu, tempat, dan peralatan yang dipakai, cara mendalang, dan musik (gamelan) yang dipakai.

Perlawanan terhadap *pakem* struktur pertunjukan wayang yang pada umumnya menuruti struktur drama dilakukan oleh Ki Cahyo Kuntadi. Struktur drama pada umumnya yang terdiri dari tiga bagian: permulaan, pertengahan, dan akhir. Bagian permulaan, pertengahan, dan akhir pada pertunjukan wayang ditandai dengan pemberian nama musik pengiringnya. Bagian permulaan, diiringi dengan *gendhing* yang berkunci enam yang disebut *pathet nem*. Bagian pertengahan dinamai *pathet sanga* dan bagian dinamai *pathet manyura*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, diduga lakon *Gatutkaca Gugur* oleh Ki Cahyo Kuntadi memiliki kekhasan pada struktur lakonnya. Terkait dengan hal itu, penelitian ini penting untuk dilakukan untuk mengungkap struktur lakon yang diterapkan oleh Ki Cahyo Kuntadi sebagai sesuatu hal yang baru dalam perkembangan pagelaran wayang kulit. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada penelitian bentuk struktur lakon wayang *Gatutkaca Gugur* oleh Ki Cahyo Kuntadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diambil rumusan masalah. Bagaimana bentuk struktur lakon wayang *Gatutkaca Gugur* yang ditampilkan *Ki Cahyo Kuntadi*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bentuk struktur lakon wayang *Gatutkaca Gugur* yang ditampilkan *Ki Cahyo Kuntadi*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi bagi pengembangan penelitian struktur lakon wayang selanjutnya. Selain itu secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi masyarakat untuk memahami, mencintai, dan menghargai budaya Jawa khususnya tentang dunia pewayangan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

Bab ini terdiri atas kajian pustaka, landasan teoretis, dan kerangka berpikir. Kajian pustaka yang dapat dijadikan rujukan dalam penelitian diambil dari penelitian yang relevan dengan topik penelitian. Dalam landasan teoretis dinyatakan teori-teori atau konsep-konsep yang digunakan untuk landasan kerja penelitian. Kerangka berpikir dalam penelitian ini merupakan konsep yang menjiwai penelitian.

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang wayang terutama struktur dramatik telah banyak dikaji, namun hal tersebut masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut mengenai struktur Lakon Wayang itu sendiri. Untuk itu perlu melakukan Penelitian *Lakon Wayang Gatutkaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi* Karena sebelumnya diduga dari berbagai penelitian belum pernah ada penelitian yang mengkaji tentang Analisis Struktur *Lakon Wayang Gatutkaca Gugur*. Untuk penelitian ini memadukan dari berbagai referensi buku yang ada.

2.2 Landasan Teoretis

Drama mengandung banyak unsur pembangun, yakni tema dan amanat, alur atau *plot*, penokohan atau karakterisasi, dan tikaian atau konflik. Selain unsur alur (*plot*) dan penokohan yang meliputi perwatakan, karakterisasi, unsur latar (*setting*) adalah hal penting dalam drama atau lakon, karena latar berpengaruh

terhadap kejadian-kejadian. Dalam hal lain berpengaruh terhadap *mood* atau suasana lakon itu secara keseluruhan (Stevens, melalui Satoto 1985:15).

Sedangkan Endraswara (2005:195) mengungkapkan, sebuah drama (atau lakon) terdapat struktur yang di dalamnya terdapat unsur-unsur penting yang membina struktur sebuah drama seperti alur, penokohan, latar atau *setting*, tema, dan amanat.

Landasan teoretis yang digunakan dalam penelitian ini adalah struktur lakon yang meliputi unsur-unsur, antara lain: (1) strukturalisme, (2) struktur lakon, (3) wayang yang di dalamnya ada beberapa unsur yaitu alur atau plot, tokoh dan penokohan, latar atau *setting*, serta tema dan amanat.

2.2.1 Strukturalisme

Wujud karya sastra apapun, kaum strukturalisme memandangnya sebagai sebuah totalitas yang dibangun secara koherensif oleh berbagai unsur pembangun. Struktur karya sastra dapat diartikan sebagai susunan, penegasan, dan gambaran semua bahan serta bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang indah (Abrams, lewat Nurgiyantoro 1981:68).

2.2.1.1 Alur (*plot*)

Bisa dikatakan, karena pelakulah konflik dalam sebuah karya sastra dapat berkembang. Menurut Waluyo (2003:8), alur adalah jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan. Sementara Satoto (1985:16) menyatakan, alur adalah jalinan

peristiwa di dalam karya sastra (termasuk drama atau lakon) untuk mencapai efek tertentu. Pautannya dapat diwujudkan oleh hubungan temporal (waktu) dan oleh hubungan kausal (sebab akibat). Alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan seksama, yang menggerakkan jalan cerita melalui perumitan (penggawatan atau komplikasi) ke arah klimaks atau penyelesaian.

Adapun Sarumpaet (lewat Satoto 1985:16) mengungkapkan, alur adalah rangkaian peristiwa yang dijalin berdasarkan hukum sebab-akibat. Alur merupakan pola perkaitan peristiwa yang menggerakkan jalannya cerita ke arah pertikaian dan penyelesaiannya. Alur dalam lakon tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga bersifat fisik. Hal ini tampak dalam penokohan. Antara gerak tokoh dan karakterisasi (perwatakan) saling menunjang dan mengisi serta melengkapi. Dengan kata lain, ada saling ketergantungan antara alur dan perwatakan.

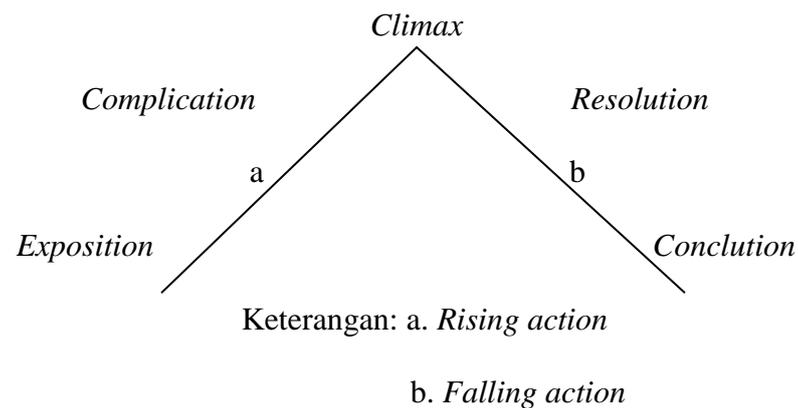
Di sisi lain, alur juga merupakan konstruksi, bagan atau skema, atau pola dari peristiwa-peristiwa dalam lakon, puisi atau prosa. Selanjutnya bentuk peristiwa dan perwatakan itu menyebabkan pembaca atau penonton tegang atau ingin tahu. Satoto (1985:17) menerangkan bahwa struktur umum yang membentuk alur dramatik sebuah lakon ialah *introduction or exposition* (pengenalan atau eksposisi), *rising action or complication* (perumitan, penggawatan, atau komplikasi), dan *the climax or turning point* (klimaks, puncak atau saat yang menentukan). Selain itu *falling action or untravelling* (leraian atau selesaian), *and the denouement or resolution in tragedy, the catastrophe* (kesudahan, kesimpulan akhir suatu cerita dalam drama atau pemecahan, ketetapan hati).

Hudson (lewat Brahim 1968:71) menyatakan, alur drama tersusun menurut apa yang dinamakan garis lakon (*dramatic line*). Garis lakon yaitu dimulai dengan insiden permulaan, di mana konflik-konflik itu dimulai. *Kedua*, penanjakan laku (*rising action*), pertumbuhan atau komplikasi yang berarti bagian dari lakon dimana konflik itu bertambah ruwet, tetapi jalan keluarnya masih tetap samar-samar tidak menentu. *Ketiga* adalah klimaks atau krisis atau titik balik (*turning point*), di mana satu dari tenaga-tenaga yang berlawanan nampak merupakan kekuatan yang menguasai dan sejak itu seterusnya akhir yang menentukan sudah dapat ditentukan. *Keempat* penurunan laku (*the falling action*) atau penyelesaian, yang berarti bagian lakon yang berarti bagian lakon yang merupakan tingkat menurun dalam geraknya kejadian menjelang akhir yang sudah dibayangkan jalan keluarnya. *Kelima*, keputusan (*catastrophe/conclution*), adalah di mana konflik itu diakhiri.

Harus dibedakan lagi suatu bagian lain dari lakon yaitu bagian yang memeberitahukan kondisi atau perhubungan antar-pelaku yang disebut peperkenalan atau eksposisi, yang berarti bagian yang menuntun kepada dan mempersiapkan insiden permulaan. Hal itu karena plot dalam lakon dimulai dari permulaan timbulnya konflik. Konflik itu sendiri timbul dari atau didahului oleh suatu kondisi tertentu dan perhubungan tertentu antara pelaku yang membawa kepada suatu perkembangan. Kondisi dan perhubungan ini harus dijelaskan, kalau tidak maka cerita itu akan tidak dapat dimengerti.

Freytag (lewat Satoto 1985:17) menyebut lakuan dramatik sebagai *Pyramid Freytag*. Piramid itu terdiri dari (1) *exposition*, (2) *complication*, (3) *climax*, (4) *resolution*, (5) *conclusion*.

Bagian-bagian lakon yang terdiri atas lima bagian tersebut berdasarkan kepada pembagian garis lakon drama panjang (*full length play*) yang pada umumnya terdiri dari babak. Oleh Freytag (lewat Brahim 1968:72; Satoto 1985:17) garis lakon itu digambarkan sebagai piramida, bentuknya sebagai berikut:



Penjelasan enam tahap dalam struktur drama menurut Hudson (dalam Satoto 1985:21-22) adalah sebagai berikut.

- a) Eksposisi: cerita diperkenalkan agar penonton mendapat gambaran selintas mengenai drama yang ditontonnya, agar mereka terlibat dalam peristiwa cerita.

- b) Konflik: pelaku cerita terlibat dalam suatu pokok persoalan. Di sini sebenarnya mula pertama terjadinya insiden (kejadian atau peristiwa) akibat timbulnya konflik.
- c) Komplikasi: terjadinya persoalan baru dalam cerita.
- d) Krisis: dalam tahap ini persoalan telah mencapai puncaknya (klimaksnya). Pertikaian (konflik) harus diimbangi dengan upaya mencari jalan keluar.
- e) Resolusi: dalam tahap ini persoalan telah memperoleh peleraian. Tegangan akibat terjadinya tikaian (konflik) telah mulai menurun, tahap ini disebut juga tahap *falling action*.
- f) Keputusan: dalam tahap ini persoalan telah memperoleh penyelesaian. Waluyo (2003:11) mengatakan, bahwa drama tradisional membutuhkan penjelasan akhir, seperti halnya adegan *tancep kayon* dalam wayang. Dalam tahap ini, ada ulasan penguat terhadap seluruh kisah lakon itu.

Satoto (1985:19) membedakan alur menjadi dua jenis, yaitu:

- a) Dilihat dari segi mutunya (kualitatif), alur dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu (1) alur erat (alur ketat), dan (2) alur longgar. Alur erat (ketat) adalah jalinan peristiwa yang sangat padu di dalam karya sastra. Kalau salah satu peristiwa atau kejadian dihilangkan (ditiadakan) keutuhan cerita akan terganggu. Alur longgar adalah jalinan peristiwa yang tidak padu. Meniadakan salah satu peristiwa, tidak akan mengganggu keutuhan dan jalannya cerita. Dalam alur longgar sering

disisipi alur-alur bawahan. Maka sering timbul apa yang disebut penyimpangan alur (*digression* atau digresi).

- b) Dilihat dari segi jumlahnya (kuantitatif) alur dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu (1) alur tunggal, dan (2) alur ganda. Dalam alur ganda terdapat lebih dari satu alur. Jenis lakon wayang biasanya menggunakan alur ganda atau alur lapis.

Adapun Satoto (1985: 20) melihat dari sisi proses penceritaan. Ia menyatakan bermacam-macam alur, antara lain:

- a) Alur menaik (*rising plot*), yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya sastra yang semakin menaik sifatnya.
- b) Alur menurun (*falling plot*), yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya sastra yang semakin menurun sifatnya.
- c) Alur maju (*progressive plot*), yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya sastra yang berurutan dan berkesinambungan secara kronologis dari tahap awal sampai tahap akhir cerita melalui tahap-tahap pemaparan atau pengenalan, penggawatan atau perumitan, klimaks atau puncak, peleraian, dan kemudian penyelesaian.
- d) Alur mundur (*regressive plot*), yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya sastra yang urutan atau penahapannya bermula dari tahap akhir atau tahap penyelesaian, baru tahap-tahap peleraian, puncak, perumitan, dan pengenalan.

- e) Alur lurus (*straight plot*), yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya sastra yang penahapannya runtut atau urut, baik sebagai alur maju maupun alur mundur.
- f) Alur patah (*break plot*), yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya sastra yang penahapannya tidak urut atau runtut, tetapi patah-patah.
- g) Alur sirkuler (*circular plot*), alur bundar atau alur lingkaran. Bahkan sering terjadi alur-alur yang melingkar-lingkar tidak jelas ujung pangkalnya; disebut alur spiral (dari A ke A lagi).
- h) Alur linear (*linear plot*), yaitu alur lurus (*progressive plot*). Contoh cerita bergerak secara berurutan dari A ke Z.
- i) Alur episodik (*episodic plot*) sering disebut *nonlinear plot*. Alur *episodik* ini merupakan alur kecil. Peristiwa yang dijalin ke dalam alur episodik ini merupakan episode-episode atau bagian dari cerita panjang.

Secara tradisional, Satoto mengemukakan, paling tidak alur lakon mempunyai tiga tahapan yaitu: **tahap awal, tahap tengah, dan tahap akhir** = *pathet nem, pathet sanga, pathet manyura*. Hal ini berlaku untuk lakon wayang kulit purwa.

Murtiyoso (2007:1) mengatakan, bahwa di dalam dunia seni drama tradisi Jawa, seperti *ketoprak, wayang wong, ludruk*, dan lain-lainnya, penampilan adegan-adegan lazim disebut *kelir*. Termasuk wayang golek yang dalam sajiannya tidak menggunakan *kelir* juga disebut *pakeliran*.

Referensi tentang pakeliran juga dikemukakan oleh Sarwanto (2008:28). Ia menjelaskan, lakon *pakeliran* merupakan salah satu bentuk drama atau teater tradisional. Untuk itu, dalam pembahasan lakon *pakeliran* menggunakan sistem analisis struktur dramatik lakon *pakeliran* semalam. Adapun yang dimaksud struktur dramatik lakon *pakeliran* semalam adalah susunan urutan adegan dari awal (*jejer*) sampai dengan akhir (*tancep kayon*), yang berisi inti cerita pada setiap adegan dan disajikan dalam tiga bagian yakni *pathet nem*, *pathet sanga*, *pathet manyura*. *Pathet nem* berlangsung dari pukul 21.00 sampai tengah malam, *pathet sanga* berlangsung dari tengah malam sampai pukul 03.00 dini hari, dan *pathet manyura* berlangsung pukul 03.00 sampai fajar sekitar pukul 04.00 sampai dengan 05.00 pagi.

Pakeliran, seperti dikemukakan Brandon (lewat Sumukti 2006:22-23), terbagi atas tiga babak, masing-masing dibagi lagi menjadi adegan-adegan. Dalam babak pertama, adegan pembukaan secara khas yang bertempat di balairung suatu istana raja, dimana terjadinya suatu krisis dilaporkan. Adegan kedua dalam babak pertama sering menggambarkan istana musuh. Babak kedua terdiri dari adegan yang disebut adegan *wana* menggambarkan kejadian di hutan. Adegan-adegan dalam bagian kedua ini meliputi perang tanding, pertemuan pahlawan dengan orang bijaksana dan selingan yang berupa *dagelan*. Babak ketiga mempertunjukkan adegan perang di mana pertempuran yang menentukan terjadi.

Sebelum pertunjukan wayang dimulai, jamak dimainkan *gendhing instrumentalia* sebelum *gendhing talu*. Pada waktu ini penonton berdatangan dan mencari tempat yang enak untuk menonton. Dalang pun siap menghadirkan

suatu cerita yang akan dipentaskan. Sesudah dalang duduk di dekat *kelir*, ia menempatkan *gunungan* atau *kayon* di tengah *kelir*. Tanda bahwa sebentar lagi drama wayang akan dimulai.

Adegan *jejer* membuka pertunjukan. Pada babak ini, diadegankan kejayaan suatu kerajaan berikut raja dan tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam kerajaan itu. *Jejer* biasanya lebih lama dari adegan yang lain. Adegan-adegan wayang kulit yang utama mempunyai nama-nama tradisional tertentu yang distandarkan. Adegan standar itu meliputi *jejer*, *kedhatonan*, *gapuran*, *paseban njawi*, *jejer sabrangan*, *jejer pandhita*, adegan *wana*, serta perang. Adegan penutup disebut *tancep kayon*. Biasanya, adegan-adegan ini mengambil latar belakang tempat di Jawa. Jika melibatkan istana asing, dalang akan menjelaskan dalam *janturan* atau introduksi.

Gara-gara yang biasanya termuat dalam rangkaian adegan *wana*, menyajikan kegoncangan alam yang disebabkan berbagai masalah ketidakstabilan yang meliputi bidang sosial dan politik. Kegoncangan ini memengaruhi alam semesta secara keseluruhan termasuk kediaman para dewa. Babak ketiga menggambarkan memuncaknya adegan peperangan. Dalam konfrontasi ini tujuan raja dari pihak musuh biasanya terungkap. Seringkali terjadi, ditengah-tengah pertunjukan wayang, *gunungan* atau *kayon* diletakkan ditengah *kelir* tetapi selalu miring ke kiri atau ke kanan tergantung pada gaya yang diajarkan pada dalangnya atau tergantung pada maksud tersendiri.

Gunungan yang ditancapkan di tengah *kelir*, saat itulah pertunjukan wayang telah berakhir. Endraswara (2009) mengatakan, *gunungan* yang ditancapkan

merupakan pertanda hidup manusia selesai. Manusia telah mencapai ajal dan tinggal menuju pada adegan *golekan* (tari golek). Makna dari tarian ini tidak sekedar mencari makna pertunjukan, melainkan manusia harus sampai pada penilaian hidup. Manusia akan ditimbang, dicari mana amal yang baik dan yang buruk.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa garis besar lakon adalah urutan adegan dan peristiwa yang terjadi dalam seluruh lakon. Pada umumnya setiap penampilan repertoar lakon yang disajikan oleh dalang saat ini masih mengacu pada bangunan atau struktur lakon *pakeliran* tradisi keraton, yang seakan-akan telah menjadi baku. Sajian *pakeliran* dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Masing-masing *pathet* mempunyai pola susunan adegan secara berurutan, terutama pada *pathet nem* dalam sajian lakon apa pun seakan-akan bersifat tetap. Menurut Murtiyoso (lewat Sarwanto 2008:174), *balungan* lakon atau urutan adegan lengkap menurut tradisi Keraton Surakarta adalah sebagai berikut.

Bagian *pathet nem* terdiri atas adegan (a) *jejer* atau adegan pertama, dilanjutkan *babak unjal*, *bedholan*, dan *gapuran*; (b) *kedhatonan*, dilanjutkan *limbukan*; (c) *paseban jaba*, dilanjutkan *budhalan*, *pocapan* kereta atau gajah, dan *perang ampyak*; (d) *sabrangan*; dan (e) *perang gagal*.

Bagian *pathet sanga* terdiri atas adegan (a) *sanga sepisan* dapat berupa adegan: *pertapan*, *kasatriyan*, atau *gara-gara*; (b) *perang kembang*; (c) *sintren* atau *sanga pindho* atau *magak*; dan (d) *perang sampak tanggung*.

Bagian *pathet manyura* terdiri atas adegan (a) *manyura kapisan*; (b) *manyura kapindho*; (c) *manyura katelu*; (d) *perang brubuh*; (e) *tayungan*; dan (f) *tancep kayon* dan atau *golekan*.

2.2.1.2 Penokohan (karakterisasi atau perwatakan)

Penokohan harus mampu menciptakan citra tokoh. Karena dari sanalah cerita dapat hidup. Menurut Satoto (1985:24), penokohan merupakan proses penampilan tokoh sebagai pembawa peran watak dalam suatu pementasan lakon. Penokohan harus mampu menciptakan citra tokoh. Penokohan menggunakan berbagai cara. Watak tokoh dapat terungkap lewat: (a) tindakan, (b) ujaran atau ucapannya, (c) pikiran, perasaan, dan kehendaknya, (d) penampilan fisiknya, dan (e) apa yang dipikirkan, dirasakan, atau dikehendaki tentang dirinya atau diri orang lain.

Waluyo (2003:14) mengatakan bahwa watak akan menjadi nyata terbaca dalam dialog. Jenis dan warna dialog akan menggambarkan watak tokoh. Dalam wayang, tokoh-tokohnya sudah memiliki watak yang khas, yang didukung pula dengan gerak-gerik, suara, panjang pendeknya dialog, jenis kalimat dan ungkapan yang digunakan.

Waluyo juga mengklasifikasikan tokoh-tokoh dalam drama menjadi beberapa kategori seperti berikut.

- 1) Berdasarkan peranannya terhadap jalan cerita, terdapat tokoh-tokoh seperti di bawah ini.

Tokoh protagonis, yaitu tokoh yang mendukung cerita. Biasanya ada satu atau dua figur tokoh protagonis utama, yang dibantu oleh tokoh-tokoh lainnya yang ikut terlibat sebagai pendukung cerita.

- 1) Tokoh antagonis, yaitu tokoh penentang cerita. Biasanya ada seorang tokoh utama yang menentang cerita, dan beberapa figur pembantu yang ikut menentang cerita.
 - 2) Tokoh tritagonis, yaitu tokoh pembantu, baik untuk tokoh protagonis maupun untuk tokoh antagonis.
- 2) Berdasarkan peranannya dalam lakon serta fungsinya, terdapat tokoh-tokoh sebagai berikut.
- 1) Tokoh sentral, yaitu tokoh-tokoh yang paling menentukan gerak lakon. Mereka merupakan proses perputaran lakon. Tokoh sentral merupakan biang keladi pertikaian. Dalam hal ini tokoh sentral adalah tokoh protagonis dan tokoh antagonis.
 - 2) Tokoh utama, yaitu tokoh pendukung atau penentang tokoh sentral. Dapat juga sebagai medium atau perantara tokoh sentral. Dalam hal ini adalah tokoh tritagonis.
 - 3) Tokoh pembantu, yaitu tokoh-tokoh yang memegang peran pelengkap atau tambahan dalam mata rantai cerita. Kehadiran tokoh pembantu itu menurut kebutuhan cerita saja. Tidak semua lakon menampilkan kehadiran tokoh pembantu.

Sularto (lewat Satoto 1985:25) mengemukakan bahwa tokoh dalam lakon adalah tokoh hidup, bukan tokoh mati. Tokoh hidup dalam lakon adalah tokoh yang mempunyai tiga dimensi, yaitu: (a) dimensi fisiologis, ialah ciri-ciri badani, (b) dimensi sosiologis, ialah ciri-ciri kehidupan masyarakatnya, dan (c) dimensi psikologis, ialah dimensi ciri-ciri kejiwaan.

Ada empat jenis tokoh peran yang merupakan anasir keharusan kejiwaan yaitu:

- 1) Tokoh Protagonis, adalah peran utama, merupakan pusat atau sentral cerita.
- 2) Tokoh Antagonis adalah peran lawan, suka menjadi musuh atau penghalang tokoh protagonis yang menyebabkan timbulnya tikaian (konflik).
- 3) Tokoh Tritagonis adalah peran penengah, bertugas menjadi peleraai, pendamai, atau pengantar protagonis dan antagonis.
- 4) Tokoh Peran Pembantu adalah peran yang tidak secara langsung terlibat dalam konflik yang terjadi, tetapi diperlukan untuk membantu menyelesaikan cerita.

Tokoh dilihat dari segi perkembangan wataknya dapat dibedakan menjadi delapan. Berikut ini pembagian tokoh menurut wataknya.

- 1) Tokoh Andalan, yaitu tokoh yang tidak memegang peranan utama, tetapi menjadi kepercayaan protagonist. Tokoh andalan sering dilakukan penulis lakon atau novel atau roman untuk menyampaikan pikiran dan maksud protagonis untuk menghindari monolog (cakapan

seorang dari tentang masa lalu), solikui (cakepan seorang dari tentang masa datang) dan sampingan (cakepan seorang diri andalan adalah member gambaran lebih terperinci tentang protagonis.

- 2) Tokoh Bulat, yaitu tokoh dalam karya sastra, baik jenis lakon maupun roman atau novel yang diperkan segi-segi wataknya hingga dapat dibedakan dari tokoh-tokoh yang lain. Tokoh-tokoh bulat dapat mengejutkan pembaca, pendengar atau penonton karena kadang-kadang terungkap watak yang tak terduga.
- 3) Tokoh di atas sama dengan tokoh pipih, yaitu tokoh alam dalam karya sastra, baik jenis lakon maupun roman atau novel yang hanya diungkapkan dari satu segi wataknya. Tokoh semacam ini sifatnya statis, tidak dikembangkan secara maksimal. Tokoh-tokoh dalam teater tradisional bentuk wayang pada umumnya termasuk tokoh datar atau tokoh pipih.
- 4) Tokoh Durjana, yaitu tokoh jahat dalam cerita pada lakon, tokoh durjana menjadi biangkaladi atau penghasut.
- 5) Tokoh Lawan, sama dengan tokoh antagonis.
- 6) Tokoh Statis, yaitu tokoh yang dalam lakon maupun roman atau novel perkembangan lakunya sangat sedikit, bahkan sama sekali tidak berubah.
- 7) Tokoh Tambahan, yaitu tokoh dalam lakon yang tidak mengucapkan kata sepatah katapun. Mereka tidak memegang peranan, bahkan tidak penting dalam individu.

Dalam sebuah pertunjukan wayang terdapat tokoh-tokoh wayang yang ditata sedemikian rupa di sebelah kanan dan kiri dalang, penataan tersebut dikenal dengan istilah *simpingan*. Dalam *simpingan* itulah terdapat sejumlah besar tokoh yang beraneka macam. Ada dewa, brahmana, ksatria, raksasa, dan *punakawan* (Suseno 1984:160). Tokoh wayang yang *disimping* di sebelah kanan umumnya adalah tokoh yang dianggap bersifat baik, sebaliknya tokoh yang dianggap mempunyai sifat jelek atau antagonis *disimping* di sebelah kiri. Wayang sebagai cerminan hidup manusia pada intinya mengisahkan tentang perlawanan antara tokoh yang dianggap baik (protagonis) dengan tokoh yang dianggap jelek (antagonis).

2.2.1.3 Latar (*setting*)

Menurut Abrams (dalam Nurgiantoro 2002:216), latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

Panggung, seperti yang sering dilihat dalam sebuah pertunjukan, hanyalah perwujudan dari *setting*. Satoto (1985:27) menjelaskan, latar (*setting*) dalam lakon tidak sama dengan panggung (*stage*). *Setting* mencakup dua aspek penting yaitu: (a) aspek ruang, dan (b) aspek waktu.

2.2.1.4 Aspek Ruang

Aspek ruang ini menggambarkan tempat terjadinya peristiwa dalam lakon. Lokasi atau tempat terjadinya peristiwa dalam lakon, dapat di istana, rumah biasa, hutan, gunung, langit, laut, pantai, tempat peperangan, dunia (*madyapada*), kahyangan, dan sebagainya. Apabila lokasi terjadinya peristiwa bertempat di dalam diri manusia itu sendiri, maka akan timbul konflik batin atau pembatinan yang sulit dileraikan atau dicari pemecahannya.

Satoto (1985:30) mengemukakan dalam epos Mahabarata dikenal dua lokasi utama atau aspek ruang tempat terjadinya peristiwa yaitu *kahyangan*, tempat para dewa, dan *madyapada* (di dunia, bumi) tempat makhluk biasa. Tidak jarang dijumpai lokasi terjadinya peristiwa atau konflik ada dalam batin sang tokoh atau pembatinan. Dalam keadaan demikian, struktur ruang menjadi tampak rumit.

2.2.1.5 Aspek Waktu

Dalam lakon, waktu penceritaan (*narrative-time*) disebut masa putar (*running-time*). Aspek waktu dalam lakon dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu waktu cerita (*fable-time*) dan waktu penceritaan (*narrative-time*). Waktu cerita (*fable-time*) adalah waktu yang terjadi dalam seluruh cerita atau satu episode dalam lakon. Masa gelar wayang kulit purwa pada umumnya semalam suntuk yang dimulai pukul 21.00 s.d 04.00. Jadi, kurang lebih pementasan wayang kulit purwa dipentaskan selama tujuh jam.

Pada umumnya *pagelaran* wayang dibagi ke dalam tujuh tahapan, yaitu *klenengan*, *talun*, *pathet nem*, *pathet sanga*, *pathet manyura*, penutup (*tancep kayon*), dan *golek*.

Klenengan dimaksudkan untuk memeriahkan suasana sebelum acara dimulai. Sambil menunggu penonton, para penabuh gamelan memainkan gendhing-gendhing. *Talun* atau *patalon* adalah lagu-lagu pembukaan sebelum pertunjukan wayang dimulai, biasanya dibunyikan mulai pukul 20.30 sampai dengan pukul 21.00. Tahapan selanjutnya adalah *pathet nem*, berlangsung dari pukul 21.00 sampai dengan pukul 24.00. *Pathet sanga*, berlangsung dari pukul 00.00 sampai dengan pukul 03.00. *Pathet manyura* berlangsung dari pukul 03.00 sampai dengan pukul 06.00.

2.2.1.4 Tema dan Amanat

Tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Dalam drama, tema akan dikembangkan melalui alur dramatik dalam plot melalui tokoh-tokoh protagonis dan antagonis dengan perwatakan yang memungkinkan konflik dan diformulasikan dalam bentuk dialog (Waluyo 2003:24).

Pengalaman dramatik yang lahir dari kehidupan pada suatu saat merangsang dan menggetarkan jiwa pengarang untuk mencipta. Dari pengalaman dramatik diangkatlah satu ide, gagasan atau persoalan pokok yang menjadi dasar sebuah tema. Jadi, tema adalah gagasan, ide, atau pikiran utama di dalam karya sastra yang terungkap ataupun tidak. Tema tidak sama dengan pokok masalah atau topik. Tema dapat dijabarkan dalam beberapa pokok (Satoto, 1985:15). Tema

bukanlah pokok persoalannya, tetapi lebih bersifat ide sentral yang dapat terungkap baik secara langsung maupun tidak langsung.

Amanat (*message*) merupakan pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada publik. Teknik menyampaikan pesan tersebut dapat secara langsung maupun tidak. Secara tersurat, tersirat, maupun simbolis. Satoto (1985:16) menerangkan bahwa, jenis lakon wayang pada umumnya menggunakan teknik penyampaian pesan secara simbolis atau tidak secara langsung. Jika tema dalam sebuah lakon merupakan ide sentral yang menjadi pokok persoalan, maka amanat merupakan pemecahannya. Meminjam istilah Horace, *dulce et utile* (dalam Waluyo 2003:28), maka amanat itu menyorot pada masalah *utile* atau manfaat yang dapat dipetik dari karya drama itu.

Berkaitan dengan amanat dalam lakon wayang yang disampaikan secara langsung ataupun tidak, Mulyono mengatakan (1978:183), pertunjukan wayang sebenarnya adalah pergelaran perumpamaan bahasa hidup bagi kehidupan manusia bersama dengan alam semesta. Sekaligus menggambarkan keberadaan manusia bersama-sama secara transendental, dengan kata lain manusia berasal dari “tiada” menjadi “ada” kemudian kembali menjadi “tiada” lagi. Pengetahuan tersebut dinyatakan sebagai kebenaran “*sangkan paraning dumadi*”. Amir (1997:68) menyatakan, untuk dapat *manunggal* dengan kehendak Tuhan manusia mengerti hakikat hidup, dari mana asal hidup dan apa tujuan hidup, dalam wayang ajaran ini disebut ajaran *sangkan paraning dumadi*. Hidup berasal dari Tuhan dan akan kembali kepada-Nya. Selain itu, manusia tidak dapat mengubah nasibnya kecuali atas kehendak Tuhan dan untuk dapat hidup sebaik-baiknya manusia harus

menuruti kehendak Tuhan dan bertindak sesuai kehendak Tuhan, dalam wayang ajaran ini disebut *manunggaling kawula Gusti*.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah menganalisis struktur lakon wayang *Gatokaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi*. Struktur lakon tersebut meliputi unsur-unsur penting yang membina sebuah drama atau lakon wayang *Gatokaca Gugur*, antara lain alur atau *plot*, penokohan, latar atau *setting*, serta tema dan amanat dengan menggunakan teori strukturalisme, pendekatan objektif, dan metode struktural.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Menurut Ratna (2007:73), pendekatan obyektif adalah pendekatan yang memusatkan perhatian semata-mata pada unsur-unsur, yang dikenal dengan analisis intrinsik. Sedangkan menurut Abrams (dalam Satoto : 1985) mengemukakan teorinya, bahwa berdasarkan situasi atau konteksnya, pada prinsipnya karya sastra dapat didekati secara kritis melalui empat pendekatan. Salah satunya adalah pendekatan obyektif. Jadi, teknik analisis data penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis struktural lakon wayang *Gatokaca Gugur* yaitu pada *pathet Nem*, *pathet Sanga*, dan *pathet Manyura*. Bisa dilihat pendekatan obyektif adalah pendekatan yang menitikberatkan pada karya itu sendiri. Jadi unsur-unsur intrinsik yang dimaksud adalah meliputi alur (*plot*), penokohan (karakterisasi atau perwatakan), latar (*setting*), tema, dan amanat.

Guna untuk mengetahui unsur-unsur intrinsik yang ada dalam lakon wayang *Gatokaca Gugur* maka digunakan pendekatan obyektif. Beberapa hal yang akan diteliti dari unsur-unsur tersebut antara lain: alur, penokohan, latar (*setting*), tema, dan amanat yang terdapat dalam lakon wayang *Gatokaca Gugur*, satu lakon dalam pertunjukan wayang kulit garapan Ki Cahyo Kuntadi dari Blitar Jawa Timur.

3.2 Sasaran Penelitian

Rekaman sumber data ini direkam oleh *Lingkar Production* bekerjasama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Semarang. Rekaman terdiri dari empat disk dengan durasi ± 7 jam. Rekaman sumber data ini diambil dalam suatu pertunjukan wayang kulit lakon *Gatutkaca Gugur* oleh dalang Ki Cahyo Kuntadi dari Blitar Jawa Timur pada tanggal 5 April 2012 dalam acara pagelaran wayang kulit yang rutin diselenggarakan. Wayang kulit ini rutin diselenggarakan setiap malam jumat kliwon, yang tepatnya lakon *Gatutkaca Gugur* oleh Ki Cahyo Kuntadi pada pagelaran ke-205 di Taman Budaya Raden Saleh (TBRS) kota Semarang jl. Sriwijaya No. Semarang. Sasaran peneliti ini adalah unsur-unsur intrinsik lakon wayang *Gatutkaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi* yang terdiri dari alur, penokohan, dan latar (*setting*), tema dan amanat.

3.3 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah metode simak. Dimana Metode simak ini digunakan untuk mentranskrip data utama yaitu *Video Compact Disc* wayang kulit lakon *Gatutkaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi*. Teknik catat selanjutnya digunakan guna untuk memperoleh data. Teknik menyimak yang digunakan dalam penelitian ini dengan memperhatikan struktur Lakon Wayang *Gatutkaca Gugur* yaitu pada *pathet Nem*, *pathet Sanga*, dan *pathet Manyura* yang selalu memperhatikan adegan-adegan pada lakon wayang tersebut dengan melihat dari sisi *heuristik* dan *hermeneutik*. Diketahui dimana *Heuristik* adalah membaca Lakon Wayang

Gatokaca Gugur dari awal sampai akhir secara berurutan dan menyeluruh. Sedangkan *hermeneutik* adalah membaca Lakon Wayang *Gatokaca Gugur* secara ulang sesudah pembacaan *heuristik* dengan memberikan tafsiran berdasarkan konvensi sastranya dalam sebuah karya sastra yang member makna dan memanfaatkan unsure-unsur cerita yang ada dalam cerita (Jabrohim, 2001:110). Peneliti menggunakan teknik menyimak dengan melihat dari sisi *heuristik* dan *hermeneutik* dikarenakan bahan data berupa traskrip data video wayang. Data utama *Video Compact Disc* wayang kulit lakon *Gatokaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi* yang telah ditranskrip, merupakan data penelitian yang dimaksud bukan merupakan hasil wawancara.

3.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis struktural. Dimana untuk mencari analisis struktural lakon wayang *Gatokaca Gugur* yaitu pada *pathet Nem*, *pathet Sanga*, dan *pathet Manyura*. Unsur- unsure dalam sebuah karya sastra disini yang akan di cari. Unsur-unsur tersebut adalah unsur-unsur intrinsik yang ada dalam lakon wayang *Gatokaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi*. Unsur-unsur intrinsik tersebut meliputi alur (*plot*), penokohan (karakterisasi atau perwatakan), latar (*setting*), tema, dan amanat yang terkandung dalam lakon wayang *Gatokaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi*.

Adapun tahap-tahap pengolahan data penelitian ini, ada beberapa tahap yang dilakukan antara lain.

1. Tahap transkrip naskah

2. Tahap dekripsi naskah
3. Tahap analisis naskah
4. Tahap interpretasi data-data hasil analisis
5. Tahap penarikan kesimpulan

BAB IV

STRUKTUR LAKON WAYANG GATUTKACA GUGUR

Dalam bab ini akan dibahas *Struktur Lakon Wayang Gatutkaca Gugur* yang meliputi alur (*plot*), yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet menyura*, selain itu juga ada penokohan (karakterisasi atau perwatakan), latar (*setting*), serta tema dan amanat.

4.1. Alur Lakon Wayang Gatutkaca Gugur

Pembahasan tentang alur Lakon Wayang *Gatutkaca Gugur* akan dibahas meliputi jenis alur dan struktur alur serta pembahasan tentang pembagian *pathet* dalam lakon wayang *Gatutkaca Gugur*.

4.1.1 Jenis Alur Lakon Wayang Gatutkaca Gugur

Alur longgar adalah jalinan peristiwa yang tidak padu, jika salah satu peristiwa dihilangkan tidak akan memengaruhi jalan cerita. Dalam lakon *Gatutkaca Gugur*, dilihat dari segi mutunya (kualitatif), alur yang digunakan adalah alur longgar. Namun, jika dilihat dari segi prosesnya dalam lakon *Wayang Gatutkaca Gugur*, alur yang digunakan dapat disebut alur menanjak (*rising plot*) oleh Wiliam Henry Hudson (dalam Satoto 1985: 21-22).

Jika dilihat menurut jumlahnya (kuantitatif), dalam lakon *Wayang Gatutkaca Gugur* adalah alur inti. Alur intinya adalah alur dimana menceritakan tentang bagaimana *Gatutkaca Gugur* dimedan perang Bharatayudha.

4.1.2 Struktur Alur Lakon *Wayang Gatutkaca Gugur*

Ada enam tahap proses penceritaan dalam lakon *Wayang Gatutkaca Gugur* yaitu eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan.

4.1.2.1 Eksposisi

Pada tahap ini merupakan salah satu tahap bagaimana pembukaan cerita, pemberian informasi awal yang berfungsi sebagai landasan cerita yang akan dikisahkan dalam tahap berikutnya. Dalam tahap ini cerita diperkenalkan kepada penonton agar mendapat gambaran selintas mengenai lakon yang ditontonnya, agar mereka terlibat dalam peristiwa cerita. Selanjutnya dalam setiap penjelasan akan disertakan beberapa bagian yang tidak terpisahkan dari struktur lakon sebuah pertunjukan wayang. Bagian-bagian tersebut adalah data adegan, tempat, dan *pathet*.

Bagian yang pertama atau disebut tahap eksposisi, dalam lakon *Gatutkaca Gugur* dapat ditemukan pada adegan pertama dengan melihat dan memperhatikan melalui narasi dalang atau disebut juga dengan *janturan*. Dalam tahap eksposisi ini digambarkan keadaan dimedan peperangan Bharatayudha antara Pandawa melawan Kurawa di hari yang ke sebelas. Seperti dalam kutipan berikut ini.

Adegan	: bagian awal adegan pertama
Tempat	: Medan peperangan kurusetra
<i>Pathet</i>	: <i>Nem</i>

JANTURAN

“Srengenge abang ambrabang, miwiti netepi kodrat mijil ing jagad wetan, bumi sak isine kaya mandeng mentheleng, nulad gumelaring tegal kurusetra. Widu ciptasara kang sinerat dening Resi Wiyasa wus kababar dinten ingkang kaping sewelas. Pandawa, kurawa rebut dek, rebut panguwasa ing tegal kurusetra, nyabrang getih Bharatayudha Jayabinangun”

“Matahari bersinar merah kemerahan memunculkan diri akan garis kodratnya dari arah timur, bumi dan seisinya seperti memandang dengan mata melotot ke medan pertempuran kurusetra. Kitab widu karya Resi Wiyasa sudah menceritakan hari yang kesebelas. Pandawa dan Kurawa berebut tahta kekuasaan di medan perang kurusetra, menyebrang darah Bharatayudha Jayabinangun”.

Kutipan *Janturan* tersebut menceritakan tentang ramainya keadaan dimedan peperangan hari yang kesebelas antara Pandawa dengan Kurawa. Berebut kekuasaan dengan cara berperang di medan kurusetra Baratayudha Jayabinangun. Ramainya dimedan kurusetra menjadikan Kurawa untuk bertindak curang dengan mengeroyok Abimanyu dari berbagai arah. Disini sebagai tumpuan atau landasan konflik.

Seperti dalam kutipan berikut ini.

Adegan : bagian awal adegan pertama

Tempat : Medan peperangan kurusetra

Pathet : *Nem*

PRAJURIT KURAWA

“*maju...maju...yo...yoo...*”.

“*He...trocok gaman*

“*maju...maju..yo..yoo...*”

“*He... serangan senjata...*”.

ABIMANYU

“*Setan alas koe para kurawa...*”

“*Setan alas kamu semua Kurawa...*”

(ABIMANYU DIKEROYOK DARI SEMUA PENJURU DENGAN SERANGAN SENJATA RATUSAN PANAH, KUDA YANG DINAIKINYA MATI TERBUNUH OLEH SENJATA KURAWA. ABIMANYU BERDIRI SEORANG DIRI DITENGAH-TENGAH PARA PRAJURIT KURAWA)

PRAJURIT KURAWA

“*Trocok gaman saka mburi.....yo...yo...yo...*”

“Serang senjata dari belakang...yo...yo...yo...”

ABIMANYU

“Heeh para kurawa...aja mbok anggep nganti semene, ayo ampyaken kaya kunjala rebuten kaya menjangan mati...ora bakal gigrik koloku sak lamba kurawa. Bangsat elek koe kurawa...!!! setan mamba menungsa...!!! ku..rawa...!! majua bareng...majua bareng dak kokop getihmu kurawa...!!!”

“Heeh para Kurawa, jangan kamu anggap sampai disini, ayo keroyok seperti menjala rebutan rusa mati. Tidak takut aku Kurawa. *Bangsat* jelek kamu Kurawa...!!! Setan menyamar manusia Kurawa!!! Maju bersama semua...maju semua tak minum daruhmu Kurawa...!!!”

Pada saat itu Abimanyu dikeroyok oleh berates-ratus prajurit Kurawa. Kuda yang dinaikinya mati terkena senjata dari Kurawa sehingga menjadikan Abimanyu perang tanpa menaiki kuda, memudahkan para prajurit Kurawa untuk membunuh Abimanyu. Dari berbagai arah para prajurit Kurawa melepaskan anak panahnya, sehingga Abimanyu seperti dihujani anak panah oleh para Kurawa. Sekujur tubuh Abimanyu dari kepala sampai jari-jari kaki terkena panah dan senjata dari Kurawa. Sekujur tubuh Abimanyu bagaikan bermandikan darah dirinya menjadikan semakin murka dengan para Kurawa apalagi dengan kedatangan Lesmana Mandrakumara menghampirinya. Kejadian disini memicu timbulnya konflik.

Seperti dalam kutipan berikut ini.

Adegan	: bagian awal adegan pertama
Tempat	: Medan peperangan Bharatayudha
<i>Pathet</i>	: <i>Nem</i>

LESMANA MANDRAKUMARA

“Haa...haa...haa..., haa...haaa...modyar koe le’...ha...haa...haa...!!! ayo sambata koe saiki, budiya koe Abimanyu...butekna karo wong sak jagad koe nate entuk wahyu Cakraningrat, koe nate entuk wahyu kantetremen nyatane koe saiki modyar...koe!!! Haa.....haaa.....marem rasaning atiku”.

“Pirang-pirang lelakon koe mung tansah pepalang gehayuhanku. Aku ngajab Pergiwa-pergiwati mbiyen kok alang-alangi...!!! arep ngerabi Utari, Siti Sundari wes kok rabi ndisik, saiki koe modyar koe...!!! koe mati ninggal bojo loro. Bojomu sing tua Siti Sundari dasare aku wes kedanan suwe, koe mati Siti Sundari tak dadekake bojoku, iki calon ratu Ngastina Prabu Lesmana Mandrakumara. Bojomu sing enom Utari wes meteng tuwek, suk yen bojomu Utari wes ngelahirke, bojomu tak guwak ana Sunan Kuning...!!! Ewadene kok nganti anakmu lahir metu lanang, arep tak idek gulune idak-idak, tak tugel-tugel dadi wululas...sambata koe....budiya koe Abimanyu...pateni ae koe saiki”.

“Ha...ha...ha..., haa...haa...mati kamu le’...ha...ha...ha...!!! ayo minta tolong kamu sekarang, budiya kamu Abimanyu, buktikan kepada orang sejagad kamu pernah dapat Wahyu Cakraningrat, kamu pernah dapat Wahyu ketenangan. Ternyata sekarang kamu mati...!!! Haha...puas rasanya hatiku”.

“Beberapa kejadian kamu hanya jadi penghalang keinginanku. Aku mengincar Pergiwa-Pergiwati dulu kau haling-halangi...!!! Ingin menikahi Utari, Siti Sundari malah kau nikahi dulu, sekarang mati kau...!!! Kamu mati meninggalkan istri dua. Istrimu yang tua Siti Sundari pada dasarnya aku sudah jatuh cinta dari dulu, kamu mati Siti Sundari tak jadikan istriku, ini calon raja Ngastina Prabu Lesmana Mandrakumara. Istrimu yang muda Utari sudah hamil tua, besok kalau istrimu Utari melahirkan, istrimu aku buang di Sunan Kuning...!!! Jikalau sampai anakmu lahir laki-laki, akan saya injak-injak lehernya, tak potong-potong menjadi delapanbelas. Minta tolong lah kau sekarang...budiya kau Abimanyu...bunuh saja kamu sekarang”.

(ABIMANYU MEGAMBIL SALAH SATU ANAK PANAH YANG MENANCAP PADA DIRINYA, KEMUDIAN LESMANA MANDRAKUMARA DIBUNUH OLEH ABIMANYU DENGAN ANAK PANAH TERSEBUT)

Lesmana Mandrakumara melihat Abimanyu dalam kondisi sekarat, sekujur tubuhnya dipenuhi dengan anak panah yang menusuk dari kepala sampai kaki. Dalam tidak keberdayaannya itu, kesempatan Lesmana Mandrakumara untuk mengejek dan mengolok-olok Abimanyu. Hasrat untuk membunuh

Abimanyu semakin semangat. Namun Abimanyu terlebih mencabut salah satu senjata yang menusuk pada dirinya dan kemudin menusukan senjata itu ke tubuh Lesmana Mandrakumara. Lesmana Mandrakumara mati ditangan Abimanyu dalam keadaan sekarat. Kejadian itu menjadikan para prajurit Kurawa semakin murka untuk membunuh Abimanyu. Dari berbagai arah Abimanyu kembali dikeroyok oleh para prajurit Kurawa. Gatutkaca mengetahui akan Adik sepupunya tidak berdaya, dengan sigap langsung menyelamatkannya.

Seperti dalam kutipan berikut ini.

Adegan : bagian akhir adegan pertama

Tempat : Medan peperangan Bharatayudha

Pathet : *Nem*

(GATUTKACA TERBANG MENYELAMATKAN ABIMANYU YANG SUDAH TIDAK BERDAYA DARI AMUKAN KROYOK PARA PRAJURIT KURAWA)

GATUTKACA

“Setan memba menungsa, pakartining kurawa dudu pakartining manungsa ning pakartine caci laknat. Mateni bayi wingi sore digawe pangewan-ewan, sedulur tuwane iki Gatutkaca sing ora terima. Sak kecekele kurawa tak cangking ndasmu”.

“Setan menjelma manusia, perilakunya Kurawa bukan perilakunya manusia namun perilakunya caci laknat. Membunuh bayi kemarin sore dibuat kebinatangan, kerabat tuanya ini Gatutkaca yang tidak terima. Sak kenanya Kurawa tak bawa kepala kaliyan”.

Gatutkaca yang mengetahui akan kejadian tersebut menjadi murka kepada Kurawa, akan tidak terimanya Abimanyu adik sepupunya dibunuh secara kebinatangan oleh para kurawa. Sebelum murkanya Gatutkaca kepada Kurawa dihadap Kyai Semar Badranaya untuk memurungkan niatnya karena hari sudah

sore tanda perang hari itu untuk dihentikan. Exsposisi kedua terdapat dalam adegan ini dengan memunculkan tokoh Semar. Seperti dalam kutipan berikut ini.

Adegan	: ke-3
Tempat	: Medan peperangan Bharatayudha
<i>Pathet</i>	: <i>Nem</i>

(GATUTKACA TERBANG MENUJU KE MEDAN PERTEMPURAN KURU SETRA DI TENGAH-TENGAH DIHADANG OLEH KYAI SEMAR BADRANAYA)

SEMAR

“Bade tindak pundi den...?”.

“Mau pergi kemana den...?”.

GATUTKACA

“Ora narimakake kyai Badranaya. Adiku Abimanyu digawe pangewan-ewan diranjang gaman, mula aja mbok palangi sedyaku aku sing bakal ngembol sirahe para Kurawa kabeh”.

“Tidak terima kyai Badranaya, adikku Abimanyu dibuat kehewan-hewan diranjang senjata, untu itu jangan halangi kehendakku, aku yang akan menghabisi kepalanya para kurawa”.

SEMAR

“Nyuwun pangapunten...”.

Panjenengan niku satria dudu bocah angon. Sing jenenge satria niku saben-saben tumindak makarti ngucap niku kena kanggo tepa tuladha. Baratayudha niki perang napa? Niki perang suci lho den...niki senes perang ampyak awur-awur, ning perang sing nganggo tatanan. Yen manungsa gelem nggagapi sarta gelem ngerasa ngorak-arik sing dadi pengalihe kudune mudeng. Baratayudha yen disawang pancen wengis, pancen kejem, nanging diniati ati sing tulus niki kanggo srana ngibadah marang pangerang, Supaya lamunta tumeka pati, matine pada karo dipangku karo sing gawe urip. Niku isine Baratayudha.

Kejawi saking niku den... , manungsa gumelar wonten ing jagad raya menika tipake pada lonjong ning atine ora golong. Pancen isen-isine jagad niku ngentèn niki, ana bungah ana susah, ana murka ana utama, ana nistha ana sing ndewe budi pakarti ingkang luhur, niku isen-isene jagad. Kurawa rusak pakartine pancen kodrate lelakon ngoten niku. Sampeyan dadi satria utama kewajibane

mbrasta angkaraning jagad nanging aja digandoli rasa gethink keburu sengit. Yen sampeyan nduwe rasa pangancam-pangincim, rasa mangkel, rasa anyel karo kurawa. Sampeyan mangkel karo kurawa pada ae mangkel karo sing gawe urip, merga kurawa nika titahing gusti. Kewajibane sampeyan mbrasta angkaraning jagad, pancen kudu mateni kurawa ning aja dibarengi rasa memungsuhan, rasa serik drengki srei lan sak panunggalane. Sampeyan upama yow menang yow ora oleh apa-apa, yen nganti kalah mati sampeyan yo mati lumrah, saya niki wus ndungkap meh surup surya, pranataning baratayudha surup kudu leren. Yen sampeyan nekad tegese nerak pacak trajang angger, apa kaya ngunu kuwi budi pakartine satriya utama???

“Minta maaf...”.

“Kamu itu adalah satria bukan anak pengembala. Yang namanya satria itu setiap keucapan itu dibuat contoh. Baratayuda ini perang apa? Ini perang suci lho den... ini bukan perang *ampyak awur-awur*, tapi perang yang memakai ketentuan. Kalau manusia mau mencari dan mau ngotak-atik yang menjadi perasaanmu sakmestinya tahu. Baratayuda kalau disawang memang wengis, memang kejam, akan tetapi diniati dengan hati yang tulus ini menjadi sarana beribadah kepada Tuhan. Supaya besok datangnya kematian, matinya seperti dipangku dengan yang menciptakan kehidupan ini. Itu isinya Baratayuda”.

“Maka dari itu den...manusia manusia hidup didunia ini telapaknya sama tetapi hatinya tidak sama. Memang isinya jagad memang seperti itu, ada senang ada susah, ada kemurkaan ada keutamaan, ada kenistaan ada yang mempunyai kelakuan yang baik dan luhur, itu isi-isinya dibumi. Kurawa rusak pakartinya memang sudah kodrate kenyataan seperti itu, kamu menjadi satria utama kewajibanya memberantas angkara murka akan tetapi jangan diikuti rasa jengkel dan sengit. Kalau kamu punya rasa megincim-incim, rasa nesu, rasa jengkel kepada Kurawa. Kamu jengkel dengan Kurawa seperti halnya kamu jengkel dengan Tuhan, karena Kurawa adalah ciptaan tuhan. Kewajiban kamu adalah memberantas angkara murka, harus membunuh Kurawa tapi jangan dibarengi rasa memungsuhan, rasa serik, dengki, srei dan lainnya. Kamu kalau menang ya tidak mendapat apa-apa, kalau sampai kalah mati kamu mati biasa, malah ini sudah waktunya matahari terbanam, pertanda Baratayuda dihentikan dan harus berhenti. Kalau kamu nekad artinya *nerak pacak trajang angger*, apa seperti itu budi utamanya seorang kesatria utama?”

GATUTKACA

“Banjur mungguhe Wo’ Badranaya apa sing kudu ndak tindakake Wo?”

“Terus menurut Wo’ Badranaya apa yang harus saya lakukan Wo?”

SEMAR

“Ngaso riyin leren sik, diweningke rasane, diselehke pikire ditata napase. Sampeyan kok wani maju perang sakniki, pada karo ngilani dadane ratu Dwarawati merga botohe Baratayudha para Pandawa niku Prabu Kresna. Sampeyan wani maju perang pada karo nyepelekake senopatine Pandawa inggih

menika Tresnajumena. Mangenteni mangsa kala kang prayoga mesti wonten wekdal sing apik , go srana sampeyan labuh Negara madeg dadi kusumayudha. Kondur den...mangga kula derekaken....

“Istirahat dulu aja, dijernihkan rasanya, diletakkan pikiranya ditata nafasnya. Kamu kok berani maju perang sekarang, ibaratkan seperti menghantam dadanya raja Dwarawati karena sebagai petaruh perang Baratayudha para Pandawa yaitu Prabu Kresna. Kamu maju perang sama saja menyampingkan senopati Pandawa yaitu Tresnajumena. Tunggu nanti pasti ada waktu yang tepat untuk menjadi sarana kamu mengabdikan kepada Negara jadi kesatria Kusumayudha. Pulang den...mari saya ikuti...

Kyai Semar Badranaya menjadi penengah dan melerai akan kebringgasan Gatutkaca. Sebelum Gatutkaca menghabisi para Kurawa ditengah jalan Semar menghadang jalanya Gatutkaca untuk memurungkan niatnya. Hari sudah sore sang surya hampir tengelam di ufuk barat pertanda perang pada waktu itu untuk dihentikan. Semar memerintahkan kepada Gatutkaca agar jangan sampai melanggar peraturan-peraturan dalam perang. Permasalahan yang timbul adalah gugurnya Abimanyu dari pihak Pandawa dan matinya Lesmana Mandrakumara dari pihak Kurawa.

4.1.2.2 Konflik

Konflik atau tikaian pertama terjadi pada adegan jejer Negara Ngastina atau tepatnya dipesanggrahan Hulupitu dimana keluarga Kurawa masih bergabung meninggalnya Lesmana Mandrakumara. Seperti dalam kutipan *janturan* atau narasi dalang berikut ini.

Adegan : ke-4

Tempat : Pesanggrahan Hulupitu

Pathet : *Nem*

(Janturan)

Bharatayudha ambles mangsa kala, rinengga kuwanada amblabak ludira jagad kebak sesambat tangis kalindesing wengis, kumara kinebut dewaning Antaga... , nenggih ing tegal kurusetra kurunamining darah setra pakuburan, yekti ing kunu ajange darang peperangan para pandawa lan kurawa. Wancine surup hyang surya arsa manjing jagad ancala mega pethak sineblak sorote sang hyang kala, kekalangan kalingling urup cakrawala winur cahya mawarna-warna. Sesawangan datan regug kekayon datan rengu, rong-ronan awis ketinggal lesu, sesekaran sami alesah esmu susah labet kapisah kalawan retune rahina. Bawane kesaput labu lawa-lawa kaseliweran asilih pernah rebut mangsa, kokok beluk lan kolik dahat suka lir kauja, jalaran dumugi wanci cakar-ceceker, cucuk cancut nyokot hanyaut bangkai korbaning Bharatayudha. Manuk gagak kegaglak, srengana ambaung sura sinusung singa barong hanggemprong myang beruang ireng, ring-iringan rebut kinuarpa. Gumricik tirta narmada manempuh kang sela-sela, sinela maruta minter midik mintar temah kekitir rong ing mandira. Pating prosat gegosokan godong pandan, suket lan lelulangan dadia tintrim jroning pasanggrahan Hulupitu. Kedadak ana jawah riwis-riwis kesisan maruta kengis, swasana Hulupitu saya tis-tis kekes kang sarta miris. Bumi kurusetra saknalika dadi jeblok lelejogan gembel ngegilali labet toya jawah ingkang mili campur ludira angganda sengak, banger lan bacin. Pating blengkrah kereta bubrah, myang batang gajah pating blengkang bangkaine kuda tanpa wilangan, tumpang tindih tumpuk matumpa-tumpa korbane Bharatayudha sirah pecah kasulayah, pundak sempal kaprapal, sikil pokal, dada bengkah kulit bedah, getih wutah.

Lan sinten ta ingkang nedeng lenggah ana ing pasanggrahan Hulupitu tuhu tetungguling kadang sata Kurawa, nalendra Ngastina ingkang jejuluk Prabu Duryudana. Semu ing penggalih sang nata Ngastina tan bangkit rinocap satemah kengyut obaling driya. Nadyan wus lama dinira lenggah parandene jinem permanem tan mawiya sabda atebah jaja atampel wentis kala-kala angeblak dampar sarwi amberkos kapdisaptaka nemburu pas. Mangkana kasarup praptane kang rama Mandaraka nenggih sang prabu Salya Pati miwah narpati Ngawongga sang Basukarna, datan katun rekyana pati harya Sengkuni. Sigra murwangi medar pangandika pecah dating sepine swasana.

Barathayudha tertelan masa, dihiasi mayat dan ceceran darah yang tertumpah di bumi,serta penuh tangis tertindas oleh kebengisan. Pemuda dikerubuti oleh kematian...,ya di tegal kurusetra kurumaning diartikan darah,setra diartikan kuburan, ditempat itu sebagai tempat pertumparan darah antara kurawa dan pandawa. Ketika sore hari waktunya sang surya tenggelam keperaduan mendung putih dihiasi cahaya sang surya, ketika semua sudah kehilangan sinar yang beraneka ragam. Penglihatan semakin tidak jelas, tumbuhan sudah kelihatan lesu, bunga-bunga kelihatan sedih penuh tangis karena terpisah oleh sang surya disiang hari. Semua terbawa oleh rasa tanggung jawab, kelelawar berterbangan kesana-kemari berebut mangsa, kokok beluk serta burung kolik kelihatan bahagia seperti dapat anugrah, karena sampai waktunya mencari makan, paruh menggigit menyambar bangkai korban perang barathayudha. Burung gagak tertawa, srigala membaung keras disusul singa barong berteriak-teriak kepada beruang hitam, beriring-iringan berebut mayat. Gemricik air dari angkasa yang menimpa batu-

batu, disela oleh tiupan angin yang menerpa jiwa membuat semakin mencekam yang merasakan. Suara daun-daun yang saling bergesekan, rumput serta tumbuhan lain semakin membuat suasana semakin mencekam di Pasanggrahan Hulupitu. Mendadak ada gerimis rintik-rintik disertai angin yang kencang, suasana Hulupitu semakin lemas tanpa daya karena rasa takut yang mencekam. Bumi Kurusetra sseketika berubah becek menjijikan karena air hujan yang mengalir campur darah berbau anyir dan busuk. Kereta berserakan rusak, bangkai gajah berserakan serta bangkai kuda berserakan tanpa dapat dihitung berapa jumlahnya, semua bertumpuk semakin banyak karena korban perang barathayudha, kepala pecah, bahu patah, kaki patah, dada pecah, kulit robek dan banyak darah yang tertumpah.

Lha siapa yang baru duduk dipasanggrahan Hulupitu pada saat itu. Siapa lagi kalau tidak pemimpin kurawa, raja Ngastina yang bernama Prabu Duryudana. Kelihatan sedih dihati sang raja Ngastina seperti tidak punya daya untuk berbicara sehingga suasana semakin haru. Walaupun sudah lama duduk lama disinggasa tetepi diam seribu bahasa tanpa ada perkataan yang terucap, hanya kadang kala paha kelihatan. Tanpa diduga suasana berubah ketika prabu Salya datang bersama dengan narpati Ngawangga Basukarna, tidak lupa diikuti oleh patih Sangkuni. Setelah itu segera memulai berbicara memecah suasana.

Dalam cuplikan janturan diatas di ceritakan bahwa keluarga Kurawa dalam kesedihan yang mendalam atas meninggalnya Lesmana Mandrakumara. Raja Negara Ngastina Duryudana dalam pesewakannya ditemani dan dihibur oleh Prabu Salya, Adipati Karna, dan patih Sengkuni. Pasewakan yang sangat sunyi itu semakin tercenang atas gugurnya beberapa senopati terbaik Kurawa, suasana digambarkan sore yang sunyi disertai hujan rintik-rintik menyelimuti bumi Negara Ngastina. Konflik ini semakin jelas pada saat adegan perbedaan argument antara Prabu Salya dengan Duryudana.

Seperti pada kutipan dialog di bawah ini.

Adegan : 5

Tempat : Negara Ngastina.

Pathet : *Nem*

DURYUDANA

“Kebangeten dewa lek ora adil !!!

“Jare manut kabare dewa sipat ora asih, ora pilih kasih. Ning nyatane mbancinde mabansiladan !! Pandawa di bancinde Kurawa dibansiladan...!!! Dewa ora adil...!!!”

“Sayang sekali dewa kok tidak adil!!!”

“Kalau menurut kabarnya dewa sifat tidak asih, tidak pilih kasih. Tetapi nyatane ya pilih kasih !! Pandawa di kasihi sedangkan kurawa dicuekin!!! Dewa tidak adil...!!!”

PRABU SALYA

“Mangkeh rumiyin engger.... Nuwun sewu, sareh anak Prabu..., wonten rembag mangga dipu rembag, wonten petung dipun etung, wonten perkawis mangga dipun udari sesarengan. Nyuwun pangapunten ampun sok ngeluputke Dewa, jalaran dewa menika pancen sipat adil, murah lan asi. Dene ingkang mboten adil lan serakah menika adakane malah menungsanipun. Mboten wonten jamak limrahipun dewa menika kok goroh, menika babar pisan mboten wonten engger”.

“Sebentar dulu engger...minta maaf, sabar anak Prabu., ada pembicaraan mari kita bicarakan, ada perhitungan mari dihitung, ada masalah mari kita selesaikan bersama. Minta maaf jangan suka menyalahkan Dewa. Karena dewa mempunyai sifat yang adil, pemurah dan belaskasih. Biasa yang tidak adil dan serakah itu manusia itu sendiri. Tidak ada tata ceritanya dewa itu kok bohong, seperti itu tidak ada engger”.

DURYUDANA

“Yen pancen nyata dewa niku sipat adil, kengging menapa pandawa dipun paring menang kurawa digawe kalah, cobo mang penggalih”.

“Kalau memang dewa itu sifat adil, tapi kenapa Pandawa diberikan kemenangan, Kurawa diberikan kekalahan, coba di pikir”.

PRABU SALYA

“Anak prabu, paduka wani ngayahi Bharatayudha menika kedah sampun siaga, sing jenenge perang niku lupute menag yo kalah lupute mukti yo mati, menika mboten kengging selak, aja ngeluputke kana-kana”.

“Anak prabu, kamu berani bersedia perang Bharatayudha seharusnya sudah siaga, yang namanya perang itu kalau tidak menang, ya kalah. Kalau tidak mengabdikan ya mati, itu tidak bisa dihindari, jangan menyalahkan kesana kemari”.

DURYUDANA

“Kanjeng rama...cobo dinten menika katuran penggalih, ing ngatase eyang Bhisma menika setunggaling prajurit maha linangkung, tur kagungan kadekdayan

mboten saged seda menawi mboten kersane piyambak, ning nyatanipun nyolong pethek sedane among sepele kalah karo wong wadon Srikandi. Menika napa tanda yekti lamunta jawata tansah njanggkung para Pandawa sengaja ngerubuhaken Kurawa, mokal menawi mboten di reka dening para Dewa. Nganti Srikandi bisa nyedani eyang Bhisma”.

“Kanjeng rama...coba hari ini juga berfikir, eyang Bhisma adalah salah satu prajurit mempunyai segala kelebihan, juga mempunyai kekuatan tidak bisa mati kalau bukan kehendaknya sendiri, tapi kenyataannya berbeda dan sepele mati ditangan wanita yang bernama Srikandi. Itu merupakan pertanda kalau tuhan lebih berpihak Pandawa untuk menghabisi Kurawa, bohong kalau tidak diatur oleh para dewa. Sampai Srikandi bisa membunuh eyang Bhisma”.

PRABU SALYA

“Anak prabu..., kadegdayan menika kawonipun kaliyan kodrat. Kula wangsuli atur kula, kadegdayan menika kawonipun kaliyan kodrat. Nadyan sekti pados napa kemawon, tiyang menawi sampun dugi titi janji tinimbangan Gusti, kadekdayan menika sampun ical mboten wonten dayanipun. Tuladhanipun ing nguni jaya-jayanipun Prabu nalendra Ngalengka Prabu Dasamuka, wah menika ngedap-ngedapi sanget. Dasar ratu gagah perkosa, sugih banda-bandu tur kasinunggan aji Pancasona, kena ing lara luput ing pati, aja kok lamake jamak manungsa dewa kemawon erring. Nanging sareng dumugi titi janji tinimbangan ing ayunan pecahipun Dasamuka inggih namung sepele, sirna dening kethek putih tinindihan gunung tandanipun Dasamuka pejah. Mila anak prabu sampun sok maido dumateng adile kodrat, ingkang sedaya kala wau winangku dening purbaning Gusti. Engkang eyang Bhisma gugur ana ing palagan kala wau inggih awit adiling kodrat sampun andatengi”.

“Anak Prabu..., kekuatan itu kalahnya dengan kodrat/takdir. Saya ulangi ucapan saya, kekuatan itu kalahnya dengan kodrat/takdir. Walaupun sakti seperti apapun, manusia ketika sudah dipanggil janji oleh Tuhan , kekuatan itu hilang tidak ada dayanya. Contohnya ketika Berjaya-jayanya Negara Ngalengka Prabu Dasamuka, wah itu sangat menakutkan sekali. Dasar rajanya gagah perkasa, kaya akan harta, mempunyai ajian Aji Pancasona, bisa sakit tapi tidak bisa mati, jangan kan manusia dewa saja mikir-mikir menghadapinya. Akan tetapi ketika sudah dipanggil Yang Maha Kuasa, matinya hanya sepele, mati karena kethek putih ketindihan gunung tandanya Dasamuka mati. Maka dari itu, jangan protes akan adanya kodrat, itu semua hanya kehendak Tuhan Yang Maha Esa. Ketika eyang Bhisma gugur dimedan peperangan itupun juga kodrat yang telah dipastikan.”

DURYUDANA

“Sampun..., cekap !

Dinten niki kula mboten butuh pengajian, kula mboten butuh wejangan. Ora butuh wulang kebatinan, ora butuh weruh penembah. Kula mboten percaya Gusti sing nyipta jagad!!!

“Sudah...cukup!

Hari ini saya tidak butuh akan pengajian, saya tidak butuh nasihat. Tidak butuh nasihat kebatinan, tidak butuh nasihat ketuhanan. Saya tidak percaya dengan Tuhan yang menciptakan jagad!!!

PRABU SALYA

E..lho....!!! mangkeh rumiyin....dasaripun menapa????!!

E...lho...!!! Nanti dulu...dasarnya apa???

DURYUDANA

“Pangerang mboten adil !!! ngapa disembah? Ngapa dibekteni nyatane ora ngayomi marang Duryudana. Tiyang ingkang ngakoni karo pangerang karo sing gawe urip niku tiyang bodo”, mang nalar kemawon. Yen pancen panggerang kuwi ana kudune Duryudana rak ketang sepisan kudu ketemu. Yen pancen gusti kuwi wonten rak ketang sepisan pindo ning warung “gojeg”. Dados kola nemtokaken pangeran niku mboten wonten, mila wejangan wanten mriki”.

“Tuhan itu tidak adil!!! Kenapa harus disembah? Mengapa harus berbakti tapi kenyataanya tidak mengayomi Duryudana. Orang yang mengakui akan Tuhan itu orang yang bodoh,”mang piker dahulu. Kalau Tuhan itu ada, paling tidak sekali harus ketemu. Kalau memanag Tuhan itu ada sekali atau dua kali mampir diwarung “bercanda”. Jadi saya simpulkan kalau Tuhan itu tidak ada, maka ceritakan disini”.

PRABU SALYA

“Anak Prabu mboten pitados gusti ingkang nyipta jagad”.

“Anak Prabu tidak percaya Tuhan yang menciptakan jagad”.

DURYUDANA

“Mboten...”

“Tidak...”

PRABU SALYA

“Anak Prabu pirsalintang?”

“Anak prabu lihat bintang?”

DURYUDANA

“Ngertos...”

“Tahu...”

PRABU SALYA

“Rembulan ?”

“Bulan?”

DURYUDANA

”Mangertos...”

“Tahu...”

PRABU SALYA

“Srengenge ?”

“Matahari...?”

DURYUDANA

“Ngertos...”

“Tahu...”

PRABU SALYA

“Angin???”

“Angin...???”

DURYUDANA

“Nadyan mboten saged ninggali nanging saged ngeraosaken”.

“Walaupun tidak bisa saya lihat tapi bisa saya rasakan”.

PRABU SALYA

“Niku wujud napa mboten?”

“Itu wujud atau tidak?”

DURYUDANA

“Wujud...”

“Wujud...”

PRABU SALYA

“Yen wujud menika wonten ingkang nyipta napa ingkang mboten?”

“Kalau wujud itu ada yang menciptakan atau tidak?”

DURYUDANA

“Wonten...”

“Ada..”

PRABU SALYA

“Sing nyipta sapa?”

“Siapa yang menciptakan?”

DURYUDANA

“Gusti sing gawe urip...”

“Tuhan yang menciptakan kehidupan...”

PRABU SALYA

“Lha lambe sampeyan wes muni gusti sing ngawe urip, ning kenapa batine kok ora percaya?”

“Lha bibir kamu sudah percaya kepada Tuhan yang mencipta, tapi kenapa hatinya kok masih tidak percaya?”

DURYUDANA

“Sing baku kula ora butuh rembugan bab kebatinan, sing gawe urip “Mbelgedes”. Wektu niki kula butuhe mung ningkes numpes Pandawa sak cindhel abange”.

“Yang penting saya tidak butuh omongan bab kebatinan, yang menciptakan kehidupan “mbelgedes”. Hari ini saya butuhnya hanya menghabiskan Pandawa sampai keturunannya”.

Prabu Salya menasehati Duryudana agar menghentikan perang Baratayuda, karena di kedua belah pihak baik Kurawa maupun Pandawa telah banyak memakan korban. Banyak kesatria-kesatria dari kedua belah pihak yang telah gugur dimedang pertempuran Kurusetra, untuk itu Prabu Salya berkeinginan lengser dari kedudukan raja di Negara Mandaraka dan diserahkan kepada Duryudana. Prabu Salya merasa dirinya sudah cukup tua untuk itu dia menasehati Duryudana untuk mensyukuri apa yang telah diberikan tuhan kepadanya. Dalam kekecewaannya Duryudana merasa tidak mendapatkan keadilan bagi para Kurawa kemudian mencacimaki akan Tuhan. Dari segi pandangan Duryudana Tuhan pilih

kasih untuk berbhik kepada keluarga Pandawa dilihat dari kematian Bhisma yang mati ditangan Srikandi sampai anaknya Lesmana Mandrakumara mati ditangan Abimanyu yang saat itu sekujur badanya sedah diranjab senjata. Dengan keprigelanya Prabu Salya untuk menasehati Duryudana agar jangan terlalu bersedih dan untuk selalu bersyukur kepada Tuhan.

Tahap konflik semakin jelas yaitu pada adegan ke-5 ketika Duryudana secara tidak langsung memerintahkan Prabu Karna untuk maju kepalagan perang Bharatayuda.

Seperti pada kutipan dialog di bawah ini.

Adegan : 5
 Tempat : Negara Ngastina.
Pathet : *Nem*

KARNA

“Kawula nyuwun sewu yayi Prabu Duryudan, nadyan narpani Ngawangga menika tiyang bodo balilu, nadyan ta Karna menika tiyang bodo nanging kula saged nggagapi playune tembung. Sampun malih paduka kados mekatén, hamung binalarang liring mawon kula sampun tanggap kok yayi. Kula ngrumaosi bilih namung yayi Duryudana ingkang angayomi sarta mulyakaken dateng Basukarna. Tanpa seh wilasa saking paduka Karna namung dados pidak pendarakaan, loro saludon telu sak uruban. Gesang papariman ngulandara ora bisa mangan tanpa nyongga bathok njaluk welas turut pasar. Nanging bilih sak mangkeh Basukarna sampun mukti wibawa nyakrawati mbahu denda inggih awit paduka yayi Jakapitana ingkang paring kamulyan. Mila kepareng mboten kepareng, mbenjing enjing pleteke srengenge saking jagad wetan dadi umup-umup wiwara dados pepadhang, kula bade madeg senopati kula rentengi siraha para Pandawa!!!

“Saya minta maaf adik Duryudana, senjata narpati Ngawangga ini orang bodoh, senjata Karna orang bodoh akan tetapi saya bisa maksud apa yang dibicarakan. Jangankan paduka seperti itu, hanya dengan lirikan saja saya sudah tanggap. Saya merasakan hanya adik Duryudana yang bisa mengayomi dan memulyakan bagi Basukarna. Tanpa belas kasih dari paduka, karna hanya sebagai injak-injakan. Hidup kemana-mana tidak bisa makan tanpa meminta belas kasihan didalam

pasar. Akan tetapi Basukarna mengabdikan kepada adik Jakapitana yang memberikan kemulyaan. Maka dari itu boleh atau tidak, besok-esok pagi munculnya sang surya dari ufuk selatan menjadi penerang, saya akan maju menjadi senopati perang saya habisi kepalanya para Pandawa!!!

DURYUDANA

“Jare kondhange ratu Ngawangga sak wadya balane, keluwihane lamunta peperangan wanci bengi. Dinten sak mangkeh Duryudana butuh bukti, dalu niki mang maju wonten ing tegal kurusetra”.

“Katanya terkenal raja Ngawangga dengan semua kekuatannya, kelebihanya yaitu kalau diwaktu malam hari. Hari ini Duryudana butuh bukti, mala mini juga maju ditegal peperangan kurusetra”.

KARNA

“Yayi jimat kamulyan kula, nyuwun sewu yayi..., mestinipun paduka mboten bade kalepyan bilih pranaraning Bharatayudha menika menawi wanci ndalu kedah ngaso, menawi ndalu punika kula nrajang palagan ateges kula nerak pacak nrajanging angering kautaman bab perangin Bharatayudha”.

“Adik yang saya hormati, minta maaf adik..., semestinya paduka tidak akan melanggar kalau aturan Bharatayuda itu jika malam harus istirahat. Jika saya maju dimekan peperangan mala mini, berarti melanggar keutamaan bab peperangan Bharatayuda”.

DURYUDANA

“Yen ndalu puniki panjenengan mboten wanton maju perang, pun kondur mawon dateng Ngawangga. Mang sawang mang suraki Duryudana piyambak ingkang bade ngerangsang Pandawa! Nadyan ta kudu mati nanging lega raos kula tinimbang urip digubel karo senopati sing ibas-ibit!

“Kalau mala ini juga tidak maju perang, silahkan pulang saja ke Ngawangga. Silahkan lihat silahkan ejek, Duryudana sendiri yang akan menghabisi Pandawa. Senajan harus mati, tapi lega hati saya daripada dikelilingi senopati yang ibas-ibit!

KARNA

“Yayi..., jumbuh kaliyan atur kula ing ngajeng gesangipun Basukarna menika namung ganjel ampeyan paduka yayi Duryudana. Sedaya perintah tartamtu paduka bade kula estukaken, nyuwun tambahe pandonga pangestu bilih sak mangkeh kula manjing palagan, kula bade mboktekakaen dateng tiyang sak jagad lamunta kasetyane Karna ora kena sinangga miring”.

“Adik...,seperti apa yang saya aturkan didepan tadi, hidupnya Basukarna hanya untuk sebagai ganjal telapak kaki paduka Duryudana. Semua perintah pasti akan saya laksanakan, minta doanya bahwa nanti saya akan maju ke palagan perang.

Saya akan membuktikan kepada orang didunia bahwa kesetiaan Karna tidak main-main”.

(RADEN BASUKARNA PAMIT MAJU KE PERANG KURUSETRA)

Timbulah perdebatan yang sangat hebat disaat Duryudana kecewa akan kematian Lesmana Mandrakumara, Jayadrata dan Burisrawa. Karna yang pada saat itu disindir oleh Duryudana langsung sigap untuk membalas perkataan-perkataan Duryudana. Sebelum terjadinya perang Baratayuda Karna selalu untuk mengajukan pendapat agar perang harus segera dilaksanakan. Namun menurut Duryudana, narpati Ngawangga raden Karna Basusena tidak bisa apa-apa saat terjadinya perang Baratayuda dan di samakan seperti cacing yang hanya *ngeluker imbas-imbis*. Dengan tangap Prabu Karna Basusena akan membuktikan kesetiaanya kepada ratu Ngastina Prabu Duryudana untuk maju menjadi senopati perang diwaktu malam hari, walaupun melanggar aturan perang Baratayudha. Disini terdapat masalah akan larangan perang diwaktu malam hari dan melanggar aturan-aturan perang Baratyuda yang telah di sepakati antara kubu Pandawa dan Kurawa.

Konflik kedua selanjutnya terjadi pada adegan ke-6 disaat Prabu Karna akan maju ke medan perang kurusetra dihadang oleh Prabu Salya.

Seperti kutipan berikut ini.

Adegan	: 5
Tempat	: Luar Istana Ngastina
<i>Pathet</i>	: <i>Nem</i>

(DITENGAH PERJALANAN KARNA DI KEJAR PRABU SALYA MENGHENTIKAN JALNYA)

PRABU SALYA

“Heeh....Karna mandek...!!! Mandek Karna...!!! Mandeko...!!!”

“Heeh...Karna berhenti...!!! Berhenti Karna...!!! Berhenti...!!”

PRABU SALYA

“Karna mandega luwih ndisik...”

“Karna berhenti lebih dulu...”

KARNA

“Inggih kula kesupen nyuwun pangestu kaliyan paduka rama kula madek dados senopati”.

“Iya saya lupa minta ijin kepada paduka rama saya akan menjadi senopati”

PRABU SALYA

“Hiya....! Ning rembugan karo aku, koe arep ning ngendi mantuku cah bagus?”

“Iya...! Tapi musyawarah dahulu dengan saya, kamu mau kemana menantuku nak bagus?”

KARNA

“Nadyan ta kula mboten matur mestinipun kanjeng rama sampun pirsawit sedaya anggen kula jumangkah menika sampun rinengkuk wonten pasanggrahan kala wau. Kula nedya madeg suraning driya, mbrasta para pandawa”.

“Walaupun saya tidak ngomang pastinya kanjeng rama sudah tahu, karena saya pergi dari Pesanggrahan sudah disaksikan oleh orang banyak. Saya akan menjadi senopati, menumpas Pandawa”.

PRABU SALYA

“Sesuk esuk ta?”

“Besuk pagi ta?”.

KARNA

“Nдалu menika”.

“Malam ini”.

PRABU SALYA

“Ngeko sek!

“Nadyan kaya ngapa wujudmu Karna niku ratu, kowe ki mantune Salyapati yen tumindakmu ngawur ngunu kuwi sing wirang ora kowe tok ning maratuwamu katut isin ngerti ora !!?? Sak bodo-bodone Karna kudune ngerti waton, ngerti aturan, ngerti pranatan perang Bharatayudha. Bharatayudha kuwi kena perang ning awan wae, yen wengi ngaso!!! Kupingmu ora krunggu?”

“Sebentar dulu!

Walaupun seperti apa bentuk kamu Karna itu adalah raru, kamu itu mantunya Salyapati kalau kelakuanmu asal seperti itu, yang malu itu bukan hanya kamu saja tapi saya juga ikut malu, tahu tidak!?!? Se bodoh-bodohnya Karna semestinya tahu aturan, tahu peraturan perang Bharatayudha. Bharatayuda itu boleh perang tapi siang saja, kalau malam istirahat!!! Kupingmu tidak dengar?”

KARNA

“Nyuwun pangapunten leres menapa ingkang dados pangandika kanjeng rama, nanging paduka kedah emut lelampahane Karna Basusena. Awit seh wilasa sarta paring kamulyan, paring kamukten engkang dipun paringgaken yayi Duryudana dateng jiwangga kula, satemah kula sumpah kula setya menapa ingkang dipun dawuhaken Duryudana kula woten tembung sanes kejawi amung ngestokaken dawuh. Nadyan ta tiyang sak jagad bade nyuraki dateng kula wanci ndalu kula madeg senopati kula menika ngelenggahi dateng ucap kula, dateng sumpah kula. Ibaratipun kula menika jemparing ingkang dipun lepasaken dane yayi Duryudana, wonten pundi puruking jemparing kula mboten saged owel”.

“Maaf, benar apa yang baru di omongkan kanjeng rama, akan tetapai paduka harus ingat kejadian Karnabasusena. Mulai dari belas kasihan, danjuga memberikan kemulyaan, yang diberikan adik Duryudana kepada saya, semenjak itu saya sumpah apa yang diperintahkan Duryudana saya tidak bisa memberikan kata lain selain meng-iya kan. Walaupun orang sedunia akan mencacimaki saya, waktu malam hari saja menjadi senopati saya tidak menyesali ucapan saya, saya jalani sumpah saya. Ibaratkan saya anak panah yang dilepaskan oleh adik Duryudana, dimanapun tibanya nanti saya tidak bisa menghindari”.

PRABU SALYA

“Yen Karna karo jemparing kuwi beda ! yen jemparing kuwi ora nduwe nalar, ora nduwe akal. Hem...yen Karna kuwi bisa ngulir budi, ngulur nalar, miwir pikir. Tumindak ngene iki pener opa ora? Kira-kira apik apa ngisin-isini kudune kowe lak bisa ngagas. Lan aja mung nggugu ucape Duryudana mau ki wong gela, sing jenenge wong gela ki yen ngucap mesti sak geleme dewe. Lha yow yen kabeh manut ature Duryudana edan kabeh!!! Karna karo jemparing kuwi beda, Karna kuwi manungsa! Manungsa kuwi nduwe mutiara sing diarani agama, akal, pikiran, moral lan rasa isin. Agama kanggo keslametan donya prapting akhir, akal kanggo milah sarta milih nemtokake tumindak sing bener, moral go bedakne

antarane sing becik lan sing ala, rasa isin kudune yen kowe bengi-bengi truthusan madeg senapati kowe wiring! Dudu senapati ning maling kowe!!! Apa wes jamake, apa wes lumrahe sentana praja do dadi maling kayak owe kuwi??? Kowe kuwi satria, satria kuwi saka tembung sa” kuwi siji, tri” kuwi telu, ya” kuwi jagad. Kudune bisa nyawijeka lathi, pakarti kuwi kudu dadi siji ing antarane jiwa, raga lan suksma, kuwi kudu golon lan giling. Yen tumindakmu nerjang saka kautaman, nerak wewaler paugerane Bharatayudha ngunu kuwi, banjur mutiarane urip ana ning ngendi? Agamamu yo wes ora ana, akalmu yow wes ora ana moralmu wes luntur, rasa isin yow wes ilang. Lha yen koe ilang mutiaramu patang perkara niku napa bedane Karna karo sing sikile papat pagaweyane njegog turut ndalan kae????!! Bedane napa????!!

“Kalau Karna itu dengan anak panah jelas beda! Kalau anak panah itu tidak punya pikiran serta tidak punya akal, hemmm....tetapi kalau Karna kui mempunyai budi,nalar serta pikiran yang bisa digunakan. Perilaku seperti ini benar tidak menurut kamu? Kira-kira baik atau memalukan seharusnya bisa kamu pikir. Serta jangan menurut ucapan Duryudana yang hanya kecewa, yang namanya orang kecewa itu kalau berbicara pasti sesukanya saja. Lha kalau semua menurut apa yang dikatakan Duryudana semua gila!!! Karna itu beda dengan panah,Karna itu manusia! Manusia itu mempunyai mutiara sebagai pegangan hidup yaitu agama,akal,pikiran,moral serta rasa malu. Agama digunakan sebagai keselamatan didunia sampai akherat,akal digunakan untuk memilah serta menentukan tindakan yang benar. Moral digunakan untuk membedakan antara yang baik dan jelek, rasa malu itu kalau malam-malam menjadi senopati kamu pencuri! Bukan senopati tapi pencuri kamu!!! Apa sudah benar,apa sudah biasa kalau pejabat Negara jadi pencuri seperti kamu??? Kamu itu seorang kesatriya dari kata sa itu satu,tri itu tiga ya itu jagad. Seharusnya bisa menyatukan antara ucapan serta tindakan menjadi satu kesatuan diantara jiwa,raga,serta ruh,itu harus menjadi satu kesatuan. Kalau tindakanmu melanggar aturan perang barathayudha seperti itu lalu mutiara hidupnya dimana? Agamamu juga sudah tidak ada,akalmu juga sudah tidak ada sudah luntur,rasa malumu juga sudah hilang. Lha trus bedanya karna dengan hewan yang berkaki empat itu apa?

PRABU SALYA

“Hya malangkre a....malangkre a...”.

“Hya lawanlah....lawanlah....”.

PRABU SALYA

“Ngantheng tenan....!!!

“Heee..., Hayo ngucap apa kowe????!!!”

“Nganteng sekali...!!!

“Heee....,Hayo berbicara apa kamu????!!!”

KARNA

“Matur suwun kanjeng rama, nembe sonten kemawon kula sepisan nampi dukanipun yayi Duryudana dipadakake mulur mungker kaya werji cacing, niku sonten wau. Wonten ing prapatan mriki kula paduka padakaken kaliyan sona, nanging kula malah gela, merga apik kirike ketimbang Karna. Sae kirikipun kula ngrumaosi. Nanging lamun ta dinten sak mangkeh paduka kanjeng rama sampun pirsane bilih kula menika bangsane sato, bangsane kewan, bangsane sona, mila kula suwun ampun cedak-cedak kaliyan Karna. Yen klera-kleru ana mara tua tak cathek!”

“Terima kasih kanjeng rama, baru saja sore tadi saya pertama dimarahin adik Duryudana disamakan seperti cacing, itu sore tadi. Di jalan perempatan ini paduka menyamakan saya seperti anjing, tapi saya malah kecewa, karena bagus anjingnya daripada Karna. saya rasakan bagus anjingnya. Akan tetapi waktu ini juga paduka rama sudah tahu saya tergolong sebangsa anjing, sebangsa hewan, maka saya minta jangan dekat-dekat dengan Karna. Kalau ada kesalahan-kesalahan ada oranag tua saya cakar!”

PRABU SALYA

“Wah ngantheng tenan kowe....!!! Apik kowe...!!! Hahaha...mantuku tenan koe...bagus tenan, kendel tenan. Playune tembungmu mung arep wani karo mara tuwa, hiya apa pie...??? Playune tembung mung arep wani karo Salyapati, ning aku ora ngumun, aku ora geter aku ora keder jantungku. Yen kewanenmu nantang sesumbar ngunu kuwi mung tak encepi Karna, koe wes tau krunggu kondange Salyapati apa durung? Bapakmu mbiyen, mbahmu Bagaspati pandita buta mbiyen mati sing mateni dudu sapa-sapa ya mung iki wonge. Bagaspati mbiyen sing mateni dudu sapa-sapa kejaba...!!! Jal koe tak takoni apa koe wani mateni aku? Patenana...hage...! Ning yen nganti koe ora gelem mateni aku, tanganku ndupak lan njawil kang dadi sirahmu rak kopyor polomu aja celuk aku Salyapati...!!!

“wah bagus sekali kamu....!!! Bagus kamu...!!! Hahaha...menantuku kamu...bagus sekali, berani sekali. Ucapanmu hanya akan berani dengan orang tua, iya apa bukan...??? Ucapanmu hanya akan berani dengan Salyapati, tapi saya tidak heran, saya tidak bergetar, jantungku tidak berdetar. Kalau kemenanganmu hanya bisa sombong seperti itu hanya bisa saya esemi saja, kamu pernah dengar terkenalnya Salyapati apa belum? Ayahmu dulu, kakekmu Bagaspati pandita raksasa mati, yang membunuh bukan siapa-siapa kecuali ini orangnya. Bagaspati dalu mati bukan siapa-siapa yang membunuh kecuali...!!! Sekarang aku bertanya apa kamu berani membunuh saya? Bunuhlah...ayo...! Tapi jika kamu tidak mau membunuh saya, tanganku mengantam kepala kamu pecah kopyor otak kamu, jangan panggil saya Salyapati...!!!

(DATANGNYA DURYUDANA MEMISAHKAN AKAN TERJADINYA PERTENKARAN HEBAT ANTARA PRABU SALYA DENGAN KARNA)

Pertikaian diluar isatana yang sangat sengit antara Prabu Salya dengan Adipati Karna. Atas perintahnya Duryudana agar Karna menjadi senopati perang selanjutnya meskipun melnggar aturan yang tidak membolehkan perang pada malam hari. Dengan sigap Prabu Salya untuk menghentikan niatnya Karna dan menasehati agar maju perang esok harinya saja. Pendirian Adipati Karna akan kesetiaan baktinya dengan Prabu Duryudana untuk tetep maju perang, walaupun yang menasehati itu mertuanya sendiri tetap tidak dihiraukan. Duryudana memisahkan Adipati Karna dengan Prabu Salya sebelum terjadi pertikaiaan yang sangat hebat. Persoalan baru muncul disini dan mulai merumit dengan tahap penggawatan.

Konflik ketiga dapat ditemui dalam jejer Negara Ngawangga ketika Adipati Karna meminta bantuan kepada prajuritnya di kerajaan Ngawangga. Seperti dalam adegan berikut ini.

Adegan	: 6
Tempat	: Negara Ngawangga
<i>Pathet</i>	: <i>Sanga</i>

KARNA

“Lembusa kelawan Lembusana, koe nalendra tetelukan alam nusa. Kang pari palungguhan niki tak dapuk dadi senopati pininggit tumrapping Karna Basusena. Narmane jeneng sira sakkloron adoh dak awit cedak dak saya raketake mestine ana bab wigati sing bakal dak rembug magepokan gumelaring Bharatayudha. Ing ratri iki narpati Ngawangga ketiban sampur pinaringan kapercayaan dene yayi Duryudana kinen madek surnaning driya. Merga gempaling rasa gempuling penggalih awit sedane putrane Ngastina yo Lesmana Mandrakumara satemah pranataning Bharatayudha mbok menawa wiwit ratri iki wiwit bubrah. Nanging aja ngerembuk kautamaning Bharatayudha, sing jenenge perang kuwi sing baku golek kamenangan.

“Lembusa dan Lembusana, kamu kesatria dari alam nusa. Waktu ini tak angkat menjadi senopati penting menurut Karna Basusena. Kamu berdua yang jauh saya dekatkan, semestinya ada perkara yang sangat penting, yang akan saya bicarakan

mengenai perang Bharatayuda. Waktu mala ini, Ratu Ngawangga dipercaya oleh Prabu Duryudana sebagian jatah diangkat menjadi senopati. Karena rasa kecewa karena gugurnya Lesmana Mandrakumara setidaknya aturan Bharatayuda kemungkinan mala ini telah berubah. Tetapi jangan berbicara soal Bharatayuda, yang namanya Perang itu yang penting mencari kemenangan”.

LEMBUSA

“Lajeng menapa ingkang kedah kula tindakaken cumadong dawuh”.

“Kemudian apa yang harus saya lakukan”.

KARNA

“Narpati Ngawangga isih eling lamunta koe Lembusa kelawan Lembusana kuwi, lamun ta peperangan wonten ing wayah wanci bengi kadekdayanmu ngedap-ngedapi. Tak kira para Pandawa ae ora isa nyundul marang kaprawiranmu. Mula ing ratri iki aja mbok kendoni anggenmu dandan kenceng kepara kencengana, Budhal ana ing tegal kurusetra. Rawe-rawe dirantas, malang-malang punutung”.

“Narpati Ngawangga masih ingat yaitu kamu Lembusana dan Lembusa itu mempunyai kelebihan yang lebih kalau perang diwaktu malam hari. Sepertinya Pandawa saja tidak bisa untuk melawan kaliyan. Maka dari itu jangan patah semangat, bersemangatlah pergilah di medan peperangan Kurusetra. Rawe-rawe dirantas, malang-malang putung”.

Adipati Karna dengan tegas untuk memerintahkan Lembusa dan Lembusana dengan segala Prajuritnya, untuk maju ke medan perang kurusetra membantu pihak Kurawa dalam menggempur barisan Pandawa di medan kurusetra.

Konflik ke-empat dapat ditemui dalam adegan perang gagal atau perang awur-awur. Adipati Karna dengan tegas untuk memerintahkan Lembusa dan Lembusana dengan segala Prajuritnya, untuk maju ke medan perang kurusetra membantu pihak Kurawa dalam menggempur barisan Pandawa di medan kurusetra. Persoalan disini akan memulai memanas setelah adanya pertempuran antara kedua kubu. Seperti dalam adegan berikut ini.

Adegan	: 8
Tempat	: Medan pertempuran kurusetra
<i>Pathet</i>	: <i>Sanga</i>

SETYAKI

“Rak sah kakean bebangal, wani maju ora wani mundur...”

“Jangan banyak omongan, berani maju tidak berani mundur...”

TUMENGGUNG SURDIGAPATI

“Waaah...haaa...ha...sugih kendel banda wani legan golek momongan pupuk golek pasangan mrangi tatanan ngajal tebak dadamu rak njepat igamu tak guroni batangmu”

“Waaah...haaa...haa...ha...kaya akan keberanian, coba dodos dada kamu tidak moncrot otak kamu tak gurui jasadmu”

SETYAKI

“Candak sirahmu jothos kopyor polomu, randa bojomu sak jekge urip”

“Kepalamu kuhantam kopyor otakmu, janda istrimu seumur hidup”

(PERTEMPURAN HEBAT ANTARA RADEN SETYAKI DENGAN TUMENGGUNG SURDIGAPATI, KUMBARA NANGGA MELAWAN TUMENGGUNG KRIDA MANDALA)

LEMBUSA

“Gonjleng iblis laknat...rak re sebut karo lek mangkat, dampay-dampak medeni bareng peperangan kabeh do dadi layatan. Ngerembyah kakean cacang reda kakean jiwa wong alam nusa. Yen ora Lembusa sing manjing palagan dak kira ora rampung perkara iki, yow bengi iki bakal tamat sejarahne para Pandawa, tabrak kedung banteng ilang nyawamu koe!!!”

“Gonjleng iblis laknat...tidak berarti dengan berangkatnya tadi, dampayk-dampak menakutkan, ketika sedah perang mati semua mendadi jenazah. Kebanyakan tingkah orang alam nusa,. Kalau Lembusa tidak maju perang, asaya kira tidak merampungi perkara ini, ya mala mini akan tamat sejarahnnya para pandawa, tabrak Kedung banteng hilang nyawamu semua!!!”

Pertempuran hebat antara kestria-kesatria dari kedua belah pihak. Kubu pandawa yang tidak tahu akan ada peperangan di malam hari menjadikan para prajurit kualahan melawan serangan dari prajuritnya Adipati Karna yang mempunyai keunggulan perang di waktu malam hari. Para buta dari kerajaan Ngawangga membabi-butakan menghancurkan pertahanan Pandawa. Raden Setyaki dan Raden Trestha Jumena pangkat tertinggi kubu Pandawa dalam memimpin prajurit kubu Pandawa tidak bisa berbuat banyak. Setyaki melawan Tumenggung Sudirgapati dan Kumbara Nangga melawan Tumenggung Krida Mandala walaupun pertempuran tersebut dimenangkan barisan kubu Pandawa tapi tidak bisa melawan amukan Lembusa dan Lembusana.

Medan kurusetra semakin ramai dan semakin memanas setelah Lembusa dan Lembusana turun kegelanggang. Seperti dalam adegan berikut ini.

Adegan	: 8
Tempat	: Medan pertempuran kurusetra
<i>Pathet</i>	: <i>Sanga</i>

(LEMBUSA BERHADAPAN DENGAN RADEN SETYAKI, RADEN TRESTHA JUMENA BERHADAPAN DENGAN LEMBUSANA)

LEMBUSA

“*Sapa kie...?*”

“Siapa ini...?”

RADEN TRESTHA JUMENA

“*Raden Trestha Jumena...sapa koe?* “

“Raden Trestha Jumena...siapa kamu?”.

LEMBUSA

“*Lembusa saka alam nusa, endi Pandawa tak kokope getihe..*”.

“Lembusa dari alam nusa, mana Pandawa saya minum darahnya...”.

(RADEN SETYAKI DAN RADEN TRESTHA JUMENA TAK MAMPU MENGALAHKAN LEMBUSA DAN LEMBUSANA, MALAM ITU PIHAK KURAWA MASIH UNGGUL DENGAN KEDUA SENOPATI TERSEBUT)

LEMBUSA

“*Hei.... amuk-amuk pandawa...*”

“Hei... saya amauk-amauk para Pandawa...”

Lembusa dan Lembusana turun kegelanggang medan kurusetra, seperti kubu Kurawa mendapatkan suntikan kekuatan baru. Raden Trestha Jumena dan Raden Setyaki tak mampu melawan serangan Lembusa maupun Lembusana yang mempunyai kelebihan perang diwaktu malam hari. Adanya kerumitan dan pengawatatan memicu dan sebagai tumpuhan tahap krisis.

4.1.2.3 Komplikasi

Dalam tahapan ini, persoalan mulai merumit dan gawat. Maka akan terjadilah persoalan baru dalam cerita, atau disebut juga *rising action*. kemudian

tahap ini sering disebut perumitan atau pengawatan. Dalam lakon *Gatutkaca Gugur* persoalan mulai mengawat dan merumit pada adegan ke-9, yaitu pada dalam *janturan* atau perkataan dalang pada adegan jejer Negara Ngamarta. Seperti dalam kutipan berikut ini.

Adegan : ke-9
 Tempat : Pesanggrahan Hupalawiya
Pathet : *Sanga*

(*Janturan*)

Surem dewangkara kingking lir magusa kang layon, den nira ilang memandise wadanan nira layu sepisepa samun ing pasanggrahan Hupalawiya. Hamung cantuka ingkang munyong balumbang kaya-kaya memoyok marang para Pandawa, hawit puguting raos-pangraos rinteng ndalu kang kagubel rudating, para sepuh para putra myang para prajurit ingkang wus gugur katrajang wengising Bharatayudha. Saking katebihan kapiarsa swarane kenthongan pring ingkang kumenclang mungguhe tawang. Yen ta karasa kaya-kaya nyawa wes ora krasan mapan aneng ragane.

Swarane manuk kolek kaya-kaya hamethuk layon satemah anjegrek kaya tugu waja nenggih sang Puntadewa, Raden Bimasena langkung-langkung risang Arjuna. Tyas sira kepyur mawur tatas rantas rontang-ranting labet katresnane wus amis, nenggih Raden Abimanyu kang wus gugur pengawak kusuma bangsa, magkana tanggap ing semu nenggih sri baginda Maswapati miwah nata Dwarawati Sri Bathara Kresna, Sigra ngudi cara mrih wejare kang nandang wigena.

Suasana sepi dan sedih seperti manusia yang sedang berduka, dan anda kehilangan manisnya kehidupan yang layu dan sangat sepi di pesanggrahan hupalawiya. Hanya suara katak yang terdengar di kolam seperti sedang mengejek para pandawa, mulai dari perenungan rasa siang dan malam yang dibalut rasa welas asih. Para orang tua, para putra, dan para prajurit yang telah gugur terkena ganasnya perang baratayuda. Dari kejauhan terdengar suara kentongan bambu yang terdengar nyaring dan membahana sampai di angkasa. Kalau dirasakan seolah nyawa ini sudah tidak tahan berada dalam raganya.

Suara burung kolek seperti menjemput sang kematian yang berdiri tegak bagai tugu baja yaitu sang puntadewa, raden bimasena apalagi raden arjuna. Wajahnya sangat tampak layu dan sangat sedih karena anak kesayannyanya sudah tiada, yaitu raden abimanyu yang sudah gugur sebagai kusuma bangsa, maka dari itu Sri Baginda Maswapati beserta pemerintah dwarawati Sri Bathara Kresna, segera mencari cara untuk kebaikan bagi yang terkena musibah.

Kutipan janturan tersebut menceritakan betapa kesedihan keluarga pandawa melihat akan beberapa kerabat dan senopatnya telah gugur membela Negara. Banyak rakyat tak berdosa menjadi kurban kebengisan peperangan Baratayuda Jayabinangun. Kematian putra Pandawa Abimanyu menjadi kesedihan yang sangat mendalam dalam diri Arjuna dan Bima. Komplikasi tersebut semakin menggawat dengan datangnya Tresna Jumena mengabarkan bahwa ada peperangan dimalam hari dengan Prabu Karna sebagai senopati pemimpin perang barisan Kurawa. Seperti dalam kutipan berikut ini.

Adegan : ke-9
 Tempat : Pesanggrahan Hupalawiya
Pathet : *Sanga*

PRABU KRESNA

“Kadangipun kakang, yayi Trestha Jumena sumalana tanpa katimbangan ana apa dimas?”

“Saudaraku... Tresna Jumena kok datang tanpa undangan,,ada apa adikku..?”

RADEN TRESTHA JUMENA

“Aduh kakangmas ngaturaken katiwasan..., babar pisan mboten duka mana ing ratri menika, Prabu Duryudana ngedalaken senapati wonten ing tengahing palagan kurusetra pinandegan dene nata Ngawanga Prabu Karna Basusena, ngamuk punggung sura tanta”.

“Aduh kakakku...sudah terlambat... sama sekali hamba tidak menyangka kalau ada berita duka pada malam ini. Prabu Duryudana mengeluarkan senapati di tengah peperangan palagan kurusetra yang di pimpin oleh pemerintah Ngawangga yaitu Prabu Karna Basusena, sedang mengamuk meluluh lantakkan peperangan”.

BIMA

“Dudu karepe dewe !!!”

“Bukan keinginan sendiri!!!”

Kedatangan Raden Trestha Jumena ke pesanggrahan membawa kabar bahwa barisan Pandawa yang ada di tegal Kurusetra di serang oleh pihak Duryudana. Kejadian tersebut pada waktu waktu malam hari Adipati Karna sebagai senopati perang merobak-rabik punggung barisan Pandawa. Disini terjadilah masalah baru untuk menjadikan tumpuan komplikasi.

Komplikasi kedua pada adegan ke-12 ketika Prabu Kresna bertemu dengan Bima untuk membicarakan bahwa Gatutkaca yang harus maju menjadi senopati perang melawan Adipati Karna.

Seperti dalam adagan berikut ini.

Adegan : 12

Tempat :Luar medan Peperangan Kurusetra

Pathet : Sanga

PRABU KRESNA

“Peperangan wes mbuktekake mbengi iki Wrekudara, Arjuna sing dadi bebantenge Pandawa apes jurite, ora kok kalah. Mangka perkara iki kudune ora kok meneng wae, apa kira-kira Wrekudara lega-legawa lamunta sing menang Duryudana?”

“Perang sudah membuktikan pada malam ini Werkudara dan Arjuna yang menjadi bentengnya para pandawa telah terkena batunya, tetapi belum kalah. Padahal dengan perkara ini seharusnya tidak tinggal diam. Apa kira-kira Werkudara sudah rela kalau yang menang adalah Duryudana?”

BIMA

“Ora..”.

“Tidak”.

PRABU KRESNA

“Banjur saiki mungguhe Wrekudara, kira-kira keluarga Pandawa sing priggel, sing mumpuni paperangan ing wanci bengi iki sapa?”

“Sekarang menurut Werkudara, kira-kira keluarga pandawa yang sanggup dan mumpuni untuk perang di waktu malam, itu siapa?”

BIMA

“Jane yow aku...jane...”.

“Seharusnya saya....seharusnya....”.

PRABU KRESNA

“Wes kalah kok yow nekad. Ana kaluarga Pandawa kuwi nduwe kaprigelan nduwe kaluwihan yen perang wanci bengi awit kadunungan peparinge dewa kang mapan ana netra sing dijenengi Surya Kantha”

“Sudah kalah kok masih nekat. Ada keluarga pandawa yang mempunyai kepandaian dan kelebihan kalau perang di saat malamhari, karena memiliki senjata dari dewa yang berada pada matanya bernama Surya Kantha”.

BIMA

“Surya Kantha lek maringi dewa”.

“Surya Kantha pemberian dewa”.

PRABU KRESNA

“Sing nduwe sapa?”

“Yang punya siapa?”

BIMA

“Gatot...”

“Gatot...”

PRABU KRESNA

“Gatatkaca?”

“Gatatkaca?”

BIMA

“Hiya”

“Iya”

PRABU KRESNA

“Gandeng Wrekudara wus mundur, Janaka wus mundur. Kira-kira yen Gatutkaca maju perang, koe mathuk apa sarujuk?”

“Berhubung Gatotkaca sudah mundur, Janaka juga sudah mundur. Kira-kira kalau Gatotkaca maju untuk perang, kamu setuju atau boleh?”

(BIMA MONDAR-MANDIR KEBINGGUNGAN)

BIMA

“Kondhange wisnu ki gene kepinteran, gone waskitha ning bengi iki ketok bodone”

“Hebatnya wisnu itu karena kepintaran, tempatnya kewaskitaan, tapi malam ini kelihatan bodohnya!!!”

PRABU KRESNA

“Bodo ngon ngendi?”

“Bodohnya dimana?”

BIMA

“Sing dadi senapati Kurawa sapa?”

“Yang menjadi senapati kurawa siapa?”

PRABU KRESNA

“Karna Basusena”

“Karna Basusena”

BIMA

“Pusakane Karna kuwi apa?”

“Pusakanya Karna itu apa?”

PRABU KRESNA

“Kuntadruwasa”

“Kuntadruwasa”

BIMA

“Koe ora eling karo sejarah? Koe mbiyen yo nyekseni. Nalika Permadi rebutan Kuntadruwasa karo syuryatmaja ya si Karna, Permadi mung entuk nyenyepi Kunta. Pusakane sing ngawa kakang narpati Ngawangga, banjur kanggo srana magas pusere anakku Gatot, sakwise puser pugut nyenyepi Kunta manjing ana pusere Gatot, mula yen ta Gatotkaca maju perang tandhing karo Karna ora wurung pada karo sulung mlebu geni. Kresna bodone ora ukur! Jare ngaku titise

bathara Wisnu, dewane banyu, dewane katremtreman, dewane kabgyan. Kresna ke jare ireng saka getih, kulit, balung sumsum ireng kabeh, yen ayam, ayam cemani yen sodya-sodya indrakila patut kinarya usada dadi botohe Pandawa. Ngayomi karo pandawa sak tedak turune, yen koe ora bisa ngelungguhi jeneng Kresna aja nganggo jeneng Kresna! Jeneng kebo iran wae!”

“Kamu tidak ingat dengan sejarah? Kamu dulu juga menyaksikan. Diwaktu Permadi berebut Kuntadruwasa dengan suryatmaja atau si Karna. Permadi hanya mendapat tempatnya Kunta. Yang membawa pusakanya adalah pemimpin Ngawangga, yang digunakan untuk memotong tali pusar anakku Gatot. Setelah tali pusarnya putus, tempat pusaka Kunta masuk ke dalam pusarnya anakku gatot. Maka dari itu, kalau Gatotkaca maju untuk perang tanding melawan Karna bagaikan kupu-kupu masuk dalam api. Kresna kok bodohnya tidak karuan! Katanya mengaku titisannya bathara Wisnu, dewanya air, dewanya katentremman, dewanya keberuntungan. Kresna itu hitam dari darahnya, kulit, tulang sumsum semuanya hitam. Kalau di ibaratkan ayam adalah cemani, kalau berdiri sebagai pemimpin patut menjadi benteng para Pandawa. Mengayomi para pandawa sampai anak turunnya. Tapi kalau dia tidak bias duduk sebagai Kresna, jangan menggunakan nama Kresna! Dinamakan Kerbau hitam saja”!!

PRABU KRESNA

“Ya..ya..ning yen Gatutkaca ora maju palagan ora rampung perkara iki”.

“ Ya..ya...tetapi kalau Gatotkaca tidak maju untuk berperang, masalah ini tidak akan selesai”.

BIMA

“Sing rampung ki malah Gatot, sing mati malah Gatutkaca. Ana tetembungan curiga manjing warangka. Apa kira-kira koe tegel nyawang gilang-gilang wandahane Gatutkaca?”

“Yang selesai itu adalah Gatot, yang mati juga Gatotkaca. Apa kamu tega melihat terang-terangan kematian Gatotkaca”.

PRABU KRESNA

“Yayi Bima...? Jare kabeh lelakon kuwi dipasrakake marang pangeran, ning ngarep mau koe mau ngono. Yen wengi iki Gatutkaca ora maju perang tegese Pandawa tekuk dengkul karo para Kurawa kamenangan Baratayudha ana Duryudana, yen Duryudana ora bisa dirampungke tegese Duryudana antuk kamenangan angkara murka saya ndadra, kurbane wong sak jagad. Ewodene yen nganti Gatutkaca gugur pengawak kusuma bangsa kurbane mung Gatutkaca, saiki timbangan wong sak jagad karo anakmu siji abot ngendi?”

“Adikku Bima..? katanya semua kejadian dan peristiwa itu harus kita pasrahkan kepada Tuhan. Dari depan tadi kamu sudah berbicara, kalau mala mini Gatotkaca tidak maju untuk berperang berarti Pandawa menyerah kepada Kurawa. Kemenangan Baratayuda jatuh pada Duryudana. Kalau duryudana tidak bias dikalahkan, berarti Duryudana mendapat kemenangan angkara murka yang semakin bengis, korbannya adalah semua orang. Tetapi kalau sampai Gatotkaca sampai gugur sebagai pahlawan kusuma bangsa, korbannya hanya Gatotkaca. Sekarang coba kamu timbang, semua orang atau anakmu satu berat yang mana?”

BIMA

“Abot Gatot !”

“Berat Gatot!”

PRABU KRESNA

“E...ngunu? Kira-kira jiwa satria ngunu kuwi?”

“ Ooo...Begitu..? kira-kira jiwa kesatria seperti itu”..?

BIMA

“Mbelgedes”!!! tak rewangi kaya ngene iki tak golek-golekake anak”.

“ Mbelgedes”!! saya bela-belain seperti ini semuanya untuk anak”.

PRABU KRESNA

“Kosek tow, saiki weningna rasamu tatanen pikirmu, orak-ariken nalarmu. Mbiyen kuwi ana dongeng ana carita, dudu caritane manungsa nanging caritane nabi. Nampa dawuh saking pangeran kinen supaya mateni karo anake dewe, gandeng kuwi perintahe Gusti mula kuwi ditindakake, nalika bocah bakal dibeleh salin wujud dadi wedus. Mula nganti saiki ana pangetan kurban, apa ta maknane kurban? Aja banget-banget ngandoli, ngondeli karo kadonyan. Aja banget-banget karo ngondeli katresnan, nadyan ta anak, bojo, drajat pangkat, banda donya kabeh mau mung titipan, sing paring sapa? Gusti kang maha kuwasa, yen dipundut sak wanci-wanci aku karo koe oleh ngerundel”. Gatutkaca dadi anakmu mung akaon-akon. Sing kagungan ki Gusti kang maha kuwasa, yen dina iki Gatutkaca dikersakake dipundhut kondur marang ayunan, koe owel apa rumangsamu bisa nyipta Gatutkaca? Nalaren..pikiran..., gagsen sing wening. Glejang rasamu yen koe mathuk karo panemumu Gatutkaca unggahnen ana pasanggrahan Hupalawiya. Mangga angen koe nentokake perkara iki”.

“sebentar to, sekarang tenangkan dulu perasaanmu, gunakanlah penalaranmu. Zaman dahulu ada sebuah cerita tentang Nabi yang mendapat perintah dari Tuhan untuk menyembelih putranya. Karena itu perintah dari Tuhan maka segera dilaksanakan. Ketika anaknya mau disembelih tiba-tiba berubah menjadi seekor kambing. Makanya sampai sekarang ada peringatan Qurban. Apa sebenarnya makna dari qurban? Jangan sekali-kali terlalu cinta dengan keduniawian, anak, istri, derajat, pangkat, harta benda,itu semua hanya titipan, yang member siapa. Tuhan yang maha kuasa. Kalau itu semua kan diambil setiap saat kita tidak bisa menolaknya. Gatotkaca menjadi anakmu hanya titipan. Yang menciptakan adalah Tuhan. Kalau hari ini Gatutkaca ditakdirkan untuk mati,,apa kamu bisa menciptakan lagi. Sekarang pikirkan dan gunakan penalaranmu. Kalau perasaanmu sudah tenang dan kamu setuju dengan saranku tadi,,Undanglah Gatotkaca ke pesanggrahan Hupalawiya. Silahkan kamu menentukan perkara ini dengan bijak”.

(PRABU KRESNA MENUJU KE PESANGGRAHAN HUPALAWIYA, SEDANGKAN BIMA MASIH MENGALAMI KEBIMBANGAN UNTUK MENEMUI ANAKNYA GATOTKACA)

Bima seperti tidak terima bahwa yang akan maju menjadi senopati adalah

Gatutkaca anaknya. Walaupun Bima tahu kalau Gatutkaca mempunyai kelebihan

dalam berperang di waktu malam hari karena mempunyai Surya Kantha

pemberian dewa. Meskipun demikian Bima juga tahu bahwa kelemahan Gatutkaca ada di tangan Karna yang mempunyai senjata Kunta Druwasa. Prabu Kresna tahu apa yang harus dilakukannya, yaitu memberikan pengertian dan keyakinan akan pengorbanan seorang anak. Persoalan disini memperoleh perelaian yaitu mengutus Gatutkaca untuk maju menjadi senopati perang dari kubu Pandawa.

Komplikasi yang ke-3 dapat kita temui pada adagan pesanggrahan Hupalawiya ketika Gatutkaca diangkat menjadi senopati dan pamit kepada keluarga Pandawa.

Seperti dalam adagan berikut ini.

Adegan	: 13
Tempat	: Pesanggrahan Hupalawiya
<i>Pathet</i>	: <i>Sanga</i>

PRABU KRESNA

“Yayi sarta kanjeng eyang Maswapati, tetela ta kadegdayanipun ratu Ngawangga tuwin senopati kekalihipun wujud denawa ingkang name Lembusa lan Lembusana mboten sinangga gampil, nandyan ta yayi Wrekudara, sarta yayi Arjuna magut surnaning driya parandene mboten sangga mulia. Menggahe petang kula, kaluwarga Pandawa ingkang mumpuni ing wanci ratri menika, mboten wonten ingkang sanes kejawi narendra muda Pringgondani Prabu Anom Harya Gatutkaca. Awit Gatutkaca menika kadunungan Surya Kantha” ingkang mapan wonten ing netranipun kekalih. Bab lelakon menika ingkang namtokaken sak wetahipun mboten wonten sanes kejawi namung yayi Wrekudara”.

“Saudara-saudara dan Kanjeng eyang Maswapati, terlihat bahwa kesaktian raja Ngawangga dengan kedua senapatinya yang berwujud rasaksa bernama Lembusa dan Lembusana jangan dianggap enteng. Walaupun saudara Werkudara dan saudara Arjuna telah mendahului berjuang tapi belum bisa dikatakan mulia. Menurut perhitungan saya, keluarga pandawa yang mumpuni untuk berperang di malam hari tidak ada yang lain kecuali Satria muda pringgondani Prabu Anom Harya Gatutkaca. Karena Gatutkaca mempunyai Surya Kantha, yang berada pada kedua matanya. Mengenai hal ini yang pantas untuk menentukan tidak da yang lain kecuali saudara Werkudara”.

(GATUTKACA MENGHADAP KE PESANGGRAHAN HUPALAWIYA DENGAN DIDAMPINGI OLEH BIMA AYAHNYA)

GATUTKACA

“Kawula nuwun sewu, amit pasang kaliman tabik tinebihna saking siku denda kula nyuwun pangapunten. Dene kula sowan tanpa tinimbangan para punden namung estu pada dawuh pangandikane kanjeng rama Wrekudara, kula pun putra Gatutkaca cumadong dawuh dumateng para sepuh”.

“Saya mohon maaf, permisi atas kedatangan hamba semoga dijauhkan dari kejelekan, hamba mohon maaf. Saya datang tanpa undangan para Guru yang terhormat. Tetapi hamba melaksanakan perintah dari ayah saya Kanjeng Rama Werkudara,, saya Gatotkaca menunggu perintah dari para guru”.

PUNTADEWA

“ Anakku bocah bagus Gatutkaca, Palagan Kurusetra dredek awit pangamuking narpati Ngawangga sak wadya balane. Ramamu kalawan pamanmu ora bisa ngerampung. Ri palungguhan iki para sepuh nentokake hiya mung Gatutkaca sing bisa ngerampung perkara iki. Umpama Gatutkaca ndak wisuda jumenung senopati ing wanci bengi iki saguh apa ora?”

“Anakku yang tampan Gatutkaca,, hutan kurusetra hancur karena amukan dari para senapati ngawangga beserta bala pengikutnya. Ayahmu beserta pamanmu tidak sanggup untuk menyelesaikannya. Di tempat ini para sesepuh menentukan hanya Gatotkaca yang bisa menyelesaikan perkara ini. Seandainya Gatotkaca saya wisuda menjadi senapati pada malam ini sanggup apa tidak?”.

GATUTKACA

“Sagah”.

“Bersedia”.

(BIMA MENGEDOR-GEDORKAN TUBUH GATUTKACA)

GATUTKACA

“Lajeng benjang menapa kula dipun keparengaken manjing palagan?”

“Terus hari apa saya diperintahkan untuk maju perang?”

PUNTADEWA

“Prayoga dina niki ya kulup, mara gagea maju ana ing paperangan”.

“lebih baik hari anakku, cepatlah untuk maju di medan perang”.

GATUTKACA

“Mboten langkung sendika ngestokaken dawuh, nyuwun tambahing berkah pangestu”.

“Wo Punta, kula ingkang putra Pringgondani nyuwun tambahing pangestu”

“ Saya siap melaksanakan tugas, saya mohon do’a restu”.

“Wo Punta, saya putra Pringgodani mohon do’a restu”.

PUNTADEWA

“Hiya...hiya... Gatutkaca, muga-muga lanang juritmu yo kulup?”

“Iya... iya... Gatotkaca... semoga kamu menjadi lelaki sejati”.

GATUTKACA

“Kanjeng eyang Wiratha kula nyuwun pangestu”.

“Kanjeng Eyang Wiratha saya mohon do’a restu”.

PRABU MASWAPATI

“Hiya....hiya...Gatutkaca....gage budhala, muga-muga uritmu yo lik...”

“iya... iya... Gatotkaca... cepat berangkatlah... semoga tetap selamat na...”

GATUTKACA

“Paman Arjuna nyuwun pangestu...”

“Paman Arjuna mohon do’a restu”.

ARJUNA

“Hiya Gatut...budhala...”

“Iya Gatut... Berangkatlah...”

GATUTKACA

“Kanjeng Wo Dwarawati ingkang putra nyuwun pangestu”.

“Kanjeng wo Dwarawati anakmu mohon do’a restu”.

PRABU KRESNA

“Hiya...hiya...Gatutkaca, muga-muga lebda ing karya anggane netepi darmaning urip madek surnaning driya, pegawak kusumayuda”.

“Iya... iya... Gatotkaca, semoga cepat selesai pekerjaan ini, menguti jalannya kehidupan, menjadi kusuma Bangsa”.

GATUTKACA

“Kanjeng rama kyai, ingkang putra kula pun Gatutkaca nyuwun tambahing barokah pangestu kanjeng rama kyai”.

“Kanjeng Rama Kyai, anakmu Gatotkaca mohon do’a restunya kanjeng Rama Kyai”.

BIMA

(menghela nafas dan terdiam)

Prabu Kresna memberi masukan dan petunjuk kepada raja Puntadewa agar mengutus Gatutkaca maju menjadi senopati, karna dipercaya hanya Gatutkaca yang mempunyai keprigelan perang diwaktu malam hari. Tanpa basa-basi Gatutkaca menerima tawaran tersebut dan langsung minta ijin serta doa kepada keluarga Pandawa yang ada di pesanggrahan tersebut.

4.1.2.4 Krisis

Tahapan krisis ini persoalan telah mencapai puncaknya atau disebut juga dengan *klimaks* cerita. Dalam lakon ini dimulai ketika Gatutkaca telah diwisuda

untuk menjadi senopati perang diwaktu malam hari itu. Kemudian minta ijin dan nasehat kepada Kyai Semar badranaya. Seperti dalam adegan berikut ini.

Adegan : 16
 Tempat : Karang Kadhempel
Pathet : *Manyura*

(GATUTKACA BERTEMU KYAI SEMAR BADRANAYA UNTU MINTA IJIN DAN PETUNJUK UNTUK MENJADI SENOPATI PRANG DI PIHAK PANDAWA)

GATUTKACA

“Kyai Badranaya wis tinanggenah ketiban sampur Gatutkaca madeg senapati magut suraning driya, mara gage sangonana tembung sing prayoga kinarya ndadagi rasaku yayi”.

“Kyai Badranaya sudah tiba saatnya saya Gatutkaca diangkat menjadi senopati perang, maka dari itu berilah kata yang tepat untuk menjadi bekal semangatku”.

SEMAR

“Ee....inggih, manungsa gesang wonten ing jagad rame menika namung nindaki darma leladi dumateng keparenge lillahi. Perkara Bharatayudha menang utawa kalah niku mboten baku sing penting niat sarta krekat sampeyan den. Sing baku sampeyan saben njangkah, saben kumembyah, saben tumindak ampun lali ngawa asmane pangeran. Tegese patrap pakarti jangkah sampeyan ora kanggo sapa-sapa mung kanggo gusti ingkang nyipta jagad. Mang pitados nggeh gus..., sinten ingkang derbe sedya hayu tartantu bakal manggih rahyu den”.

“Ee... iya, manusia hidup di jagad ramai ini hanya menjalankan darma kehidupan kepada ijinya Tuhan. Perkara Bharatayudha menang atau kalau itu tidak penting, yang penting itu niat dan semangat kamu den. Yang penting kamu melangkah, setiap kelakuan jangan lupa dengan membawa nama Tuhan. Artinya semua tindakan yang kamu lakukan bukan untuk siapa-siapa kecuali hanya kepada Tuhan yang menciptakan Jagad. Kamu ingat ya gus..., siapa yang ingat akan Tuhan pasti akan selamat den”.

(GATUTKACA PAMIT KEPADA KYAI SEMAR BADRANAYA)

Gatutkaca mendapat restu dan nasehat dari Kyai Semar Badranaya bahwa sudah tiba saatnya untuk menjadi senopati maju perang ke medan kurusetra.

Semar menasehati bahwa semua yang dilakukan itu hanya untuk menjalankan darma dari sang Khalik, untuk itu apaun yang akan terjadi pasrahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Semangat Gatutkaca semakin membara untuk segera ke medan pertempuran kurusetra setelah mendapat wejangan dari Semar.

Gatutkaca segera ke medan laga memimpin perang kubu Pandawa. Pertempuran hebat terjadi, disini awal puncak tahap krisis. Seperti dalam adegan berikut ini.

Adegan	: 17
Tempat	: Medan Peperangan Kurusetra
<i>Pathet</i>	: <i>Manyura</i>

LEMBUSA

“Eeee....eee...eee..., hong titi angkala lodra Maespati raja dewaku, udakara wus jam loro kliwat ana senopati maju palagan kuru setra, murup dadane sak tebah koe sapa gus?”

“Eeee...eee...eee..., Hong titi angkala lodra Maespati raja dewaku, sekarang sudah jam dua malam lebih ada senopati maju ke palagan perang Kurusetra, bersinar dadanya kamu siapa den?”

GATUTKACA

“Halilintar Ngamarta, nata muda Pringgondani Prabu Anom Harya Gatutkaca. Koe sapa?”

“Halilintar Negara Ngamarta, pemuda Pringgondani Prabu Anom Harya Gatutkaca. Kamu siapa?”

LEMBUSA

“Senopati Ngawangga jenengku Lembusa”.

“Senopati Ngawangga namaku Lembusa”.

LEMBUSANA

“Aku Lembusana”.

“Aku Lembusana”.

GATUTKACA

“Janji ora gelem sumingkir ana buta tak kanggo pangewan-ewan”.

“Janji tidak mau menyingkir ada raksasa saya buat kebinatang-binatangan”.

LEMBUSA

“Hu..waahaha...tebungmu kaya wani nuggel wesi gligen diilat wesi abang. Adah balang bedana cedak saut bekuk pedhot boyokmu koe!”

“Hu..waaahaaha...ucapanmu seprti berani mematahkan besi gligen jilit besi merah. Saya lemparkan bedana dekat, saya bekuk pedhot punggung kamu!”

(TERJADILAH PERTARUNGAN HEBAT GATUTKACA DENGAN LEMBUSA DAN LEMBUSANA. DENGAN KEPRIGELANYA UNTUK TERBANG GATUTKACA DAPAT GATUTKACA DAPAT MENGHINDARI BERIBU SERANGAN SENJATA PRAJURIT KURAWA)

(pocapan)

Nganti kaya udan mangsa rendeng jemparing ingkang tumibeng wenten ing anggane sang kaca nagara, luwi sang Gatutkaca rumangsa kuwalahen. Sadakep saluku ngon nutupi nggon babahan hawa sanga tingkem netra kekalih, kaya mati sajroning urip, urip sakjroning mati, liyep ngalaping ngaluyup pinda pecaking sukema sumusuking rasa jati. Jati-jatine sang Gatutkaca ngatas ing Hyang Agung, kandase panalongsong melengging pangesthi weningge panembah tekune pangibadah. Matek aji Narantaka yo ing kahanan Gatutkaca siji dadi sepuluh, sepuluh dadi satus, satus dadi limanggatus, limanggatus dadi sewu, Gatutkaca sewu ngebaki jagad.

Gatutkaca sewu..Gatutkaca sewu..

Seperti hujan dimusim penghujan anak panah yang mengenai tubuhnya kaca nagara, terlebih lagi Gatutkaca seperti kuwalahan. Bersedakep seperti bersemedi menutupi nafsu yang timbul dari lubang sembilan memejamkan mata. Seperti hidup dalam mati, mati dalam hidup. Merasakan sukma sejati. Sejatinnya Gatutkaca bersemedi sampai berhadapan Hyang Agung, dengan bersihnya pikiran dan hati, tekunnya ibadah. Mengeluarkan Ajian Narantaka ya dari Gatutkaca satu menjadi sepuluh, sepuluh menjadi seratus, seratus menjadi limaratus, limaratus menjadi seribu, Gatutkaca seribu memenuhi jagad.

Gatutkaca seribu....Gatutkaca Seribu...

(LEMBUSA DAN LEMBUSANA MATI DITANGAN GATUTKACA. GATUTKACA BERUBAH MENJADI BERIBU-RIBU BERTERBANGAN DI LANGIT MEDAN KURUSETRA)

Tibalah Gatutkaca sampai di medan pertempuran kurusetra, Lembusa dan Lembusana dapat dikalahkan oleh Gatutkaca. Semakin mocar-macir prajurit kurawa atas gugurnya Lembusa dan lembusana, apalagi Gatutkaca menggunakan Aji Narantaka yaitu Gatutkaca berubah menjadi beribu-ribu dan berterbangan di angkasa medan Kurusetra. Gatotkaca mengerahkan semua kesaktian yang dimilikinya. Dikenakannya Kutang Antakusuma, dipasangnya terompah basunanda, dikeluarkan segala tenaga yang dimilikinya. Terbang mengangkasa layaknya burung nazar mengincar mangsa. Sesekali berkelebat menukik merendah menyambar buruannya. Sekali sambar puluhan prajurit Hastina menggelepar tanpa daya disertai terpisahnya kepala-kepala mereka dari gembungnya.

4.1.2.5 Resolusi

Pada tahap resolusi persoalan telah memperoleh peleraian, karena pada tahap komplikasi persoalan mulai merumit dan gawat. Kemudian tegangan akibat terjadinya konflik telah mulai menurun. Dalam lakon *wayang Gatutkaca Gugur* dapat ditemui beberapa adegan yang menjadi resolusi.

Resolusi yang pertama dapat kita temui pada adagan ke-18 pada saat pertemuan di khayangan Suralaya saloka antara Prabu Kresna dengan Bathara Narada. Seperti dalam adagan berikut ini.

Adegan	: 18
Tempat	: Khayangan Suralaya
<i>Pathet</i>	: <i>Manyura</i>

BATHARA NARADA

“Ora, perkarane ki apa? Aja nutuh dewa ta”.

“Tidak, masalah apa ta ini? Jangan menuduh Dewa ta”.

PRABU KRESNA

“Baratayuda kawontenanipun morak-marik jare sing dadi botoh kuwi Kresna ning nyatane dewane ora melu tanggung jawab. Gatutkaca ndalu punika madeg senopati, ana Gatutkaca sing cacache atusan malah ewon. Saben-saben manungsa ana ing payudan dipun pothole janggane klebu anak kula Parta Jumena lan putra-putra Madukara telas amargi dipun pejahi Gatutkaca. Kula nyuwun pengadilan, janji dewa ora bisa ngerampungke perkara iki do lerena lek dadi dewa”.

“Bharatayuda sekarang menjadi morak-marik katanaya yang menjadi taruhan itu Kresna tapi kenyataanya dewanya tidak mau tanggung jawab. Gatutkaca mala mini menjadi senopati, ada Gatutkaca yang banyaknya beratus-ratus mlah ribuan. Setiap ada manusia yang ada di palagan diputus lehernya termasuk anak saya Parta Jumena dan anak-anak Madukara habis dibunuh Gatutkaca. Saya minta pengadilan, janji dewa tidak bisa menyelesaikan masalah ini, berhenti semua menjadi dewa”.

(BATHARA NARADA MERASA DI INGATKAN BAHWA TIBA SAATNYA UNTUK MENEMUI ARWAH KALA BENDANA)

BATHARA NARADA

“We bregenjang papak pong warung doyong. Meksa kamituwane dewa sing kudu tumandang ek. Tujune kok Kresna ngeligake dumadine kodrat, yo bengi iki Baratayudha dina ingkang kaping sewelas wancin bengi, ngibarate Gatutkaca

ndadi kudu ana sing ngangguwi. Kalabendana wes tumeka titi mangsane koe methuk marang ponakanmu Gatutkaca”.

“We bregenjang papak pong warung doyong. Memaksa sesepuhnya dewa yang harus turun tangan. Untungnya kok Kresna menggigatkan datangnya kodrat, ya mala mini Bharatayuda hari yang kesebelas waktu malam, ibaratkan Gatutkaca menjadi-jadi harus ada yang mengerusuhi. Kalabendana sudah saatnya kamu menjemput ponakanmu Gatutkaca”.

Ramainya perang Baratayuda menjadikan Prabu Kresna kehabisan akal karena Gatutkaca tanpa pandang bulu membunuh semua prajurit yang membawa obor, entah itu dari prajurit Kurawa maupun prajurit Pandawa. Memaksa Prabu Kresna minta bantuan kepada Bathara Narada menyelesaikan masalah ini. Bathara Narada langsung sigap dan tanggap akan masah ini, kemudian dia mencari sukma Kalabendana di surga pengrantauan.

Resolusi yang ke-2 dapat kita temui pada adagan ke-19 di saat Bathara Narada menemui sukma Kalabendana di surga pengrantauan. Seperti dalam adagan berikut ini.

Adegan	: 19
Tempat	: Swarga Pengrantunan
<i>Pathet</i>	: <i>Manyura</i>

BATHARA NARADA

“Kulun mung bakal takon marang kita Kala Bendana. Manut darmaning uripmu sing hanjek kautaman kudune jeneng kita Kala Bendana manjing ana kasuwargan. Yow gene suksmamu ri palungguhan iki kok ora gelem munggah suwarga malah mapan ana ing pangrantunan kene, koe apa ngenteni sapa Kala Bendana?”

“Saya mau Tanya sama kamu Kala Bendana. Menurut darma hidupmu yang menjalankan kautamaan seharusnya kamu Kala Bendana masuk kesurga. Ya kenapa suksmamu kok masih disini tidak mau masuk kesurga malah di tempat penantian ini. Kamu menanti siapa Kala Bendana?”

KALA BENDANA

“Aku ngenteni ponakanku Gatut kek, aku gelem munggah swarga ning karo ponakanku Gatut. Mula aku aja kok seneni yow kek aku tak ning kene, ngeko aku ngenteni Gatut”.

“ Saya menunggu keponakan saya Gatut kek, saya mau masuk surge tapi dengan ponakan saya Gatut. Maka itu saya jangan dimarahin ya kek saya tak disini, saya menunggu Gatut”.

BATHARA NARADA

“Koe pengin manjing kasuwargan bareng karo ponakanmu Gatutkaca?”

“Kamu kepingin masuk surga bersama keponakanmu Gatutkaca?”.

KALA BENDANA

“Iya”.

“Iya”.

BATHARA NARADA

“Yen ngunu ri palungguhan iki tiwas kabeneran manut weda kitapsara dumadine Bharatayudha dina sing kaping sewelas malem rolas bengi iki, manut kodrat, manut jangka, Gatutkaca ora nganti jam papat esuk kudu mati. Gatutkaca ora nganti jam papat esuk kudu mati”.

“Kalau begitu keadaan ini kebetulan, menurut weda kitapsara kejadian Bharatayuda dihari yang kesebelas malam duabelas mala mini, menurut kodrat, menurut takdir, Gatutkaca tidak sampai jam empat pagi harus sudah mati. Gatutkaca tidak sampai jam empat harus mati”.

KALA BENDANA

“Hiya lakamdulillah tow, tegese ora kesuwen oleh aku ngenteni marang ponakanku Gatut, yen pancen iki ngeko Gatut kudu mati aku tak bareng munggah swarga ngunu lho kek”.

“Hiya lakamdulillah tow, yang artinya saya tidak kelamaan menunggu keponakanku Gatut, kalau memanag benar nanti Gatut harus mati saya tak bebarengan masuk surga begitu lha kek”.

BATHARA NARADA

“Ning ngene Kala Bendana, manut kodrate lelakon sapa nandur bakal ngunduh, utang nyaur nyilih mbalekake sing ndandake bakale nenggo. Karmapala kuwi ora bisa di selaki. Sapa nandur kabecikan kudu nyaur kabecikan. Sapa nandur piala unduh-unduhane yo ala. Wong utang pati kudu nyarutang pati nyaure ana Bharatayudha Jayabinangun iki. Mangka miturut petung Gatutkaca kuwi nduwe utang pati karo koe, awit mbiyen pitimu ki sing dadi lantaran Gatutkaca, mula dina iki gelem ora gelem embuh piye reka dayamu Kala Bendana kudu dadi lantaran. Gatutkaca dudu sapa-sapa sing mateni kudu koe Kala Bendana”.

“Tetapi begini Kala Bendana, menurut kodrat kelakuan siapa menanam akan menuai, utang ya membayar, pinjan ya dikembalikan yang menjadikan akan memakai. Hukum karma itu tidak bisa dihindari. Siapa yang menanam kebaikan ya harus membayar dengan kebaikan. Siapa yang menanam kejelekan ya memetikinya dengan kejelekan pula. Orang punya hutang mati ya membayarnya di perang Bharatayuda Jayabinangun ini. Padahal menurut perhitungan Gatutkaca itu punya hutang mati sama kamu, karena matimu yang menjadi lantaran itu

Gatutkaca, maka hari ini mau tidak mau entah bagaimana caramu Kala Bendana harus menjadi lantaran. Gatutkaca bukan siapa-siapa yang membunuh harus kamu Kala Bendana”.

KALA BENDANA

“Emoh kek....edan po pie...!”

“Gak mau kek...gila atau gimana...!”

BATHARA NARADA

“Sapa nandur bakal ngunduh, utang nyaur nyilih mbalekake, mangka Gatutkaca mbiyen nduwe utang nyawa karo koe, koe mati sing mateni lak Gatutkaca”.

“Siapa menanam akan menuai, utang membayar pinjam mengembalikan, padahal Gatutkaca dulu punya utang sama kamu, kamu mati yang membunuh kan Gatutkaca”.

KALA BENDANA

“Iya... ning sejaraha ora ngono. Pancen sing dadi lantaran patiku kuwi Gatutkaca ning sejaraha sing benerke ora sing mbok ucapke, merga aku tresna Gatut, Gatut uga tresna karo aku kuwi ora njarak ora sengaja. Lakone mbiyen ki lak ngene tow, Abimanyu ki arep rabi neh, Abimanyu lunga ning Wiratha, terus bojene tuwek Abimanyu sing jenenge Siti Sendari ki nangis ngluguk ning ngarepe Gatutkaca merga ditinggal lunga karo Abimanyu tanpa pamit. Lah nalika ana lelalon kuwi Gatutkaca mrentah aku ngoleki Abimanyu aku mangkat goleki Abimanyu, Abimanyu tak temokake ana Wiratha lagi rabi karo Utari. Sakwise genah lan papan dununge Abimanyu banjur aku bali ning Pringgondani ana Gatutkaca ana Siti Sendari, aku kanda lamunta Abimanyu ana Wiratha rabi neh. Nah kaget si Siti Sendari arepe ngeblak, sak jroning Siti Sendari arep ngeblak Gatutkaca arep nulungi aku yo arep nulungi, kumlawe tangane Gatutkaca nyenggol bathukku aku terus wafat. Ngono sejaraha dadi ora sengaja”.

“Iya...tapi sejarahnya bukan seperti itu. Memang matiku yang menjadi lantaran adalah Gatutkaca ning sejaraha sing bener bukan yang diucapkan tadi, karena saya cinta Gatut, Gatut juga cinta dengan saya itu tidak sengaja. Kejadian dulu kan begini tow. Abimanyu itu mau menikah lagi, Abimanyu pergi ke Wiratha, lalu istri tuanya yang namanya Siti Sendari itu menangis meranta-ranta didepanya Gatutkaca karena ditinggal Abimanyu pergi tidak pamit. Lha ketika ada kejadian itu Gatutkaca mengutus saya mencari Abimanyu, saya berangkat mencari Abimanyu, Abimanyu sedang menikah dengan Utari. Setelah saya tahu tempat dimana Abimanyu berada, lalu aku pulang ke Pringgondani ada Gatutkaca, ada Siti Sundari kemudian saya ngomong kalau Abimanyu ada di Wiratha menikah lagi. Nah terkejut si Siti Sundari mau jatuh pingsan, didalam Siti Sundari mau jatuh pingsan Gatutkaca mau menolong saya juga mau menolong, lambaian tangan Gatutkaca nyenggol kepala saya, saya langsung wafat. Begitu ceritanya dadi ora sengaja”.

BATHARA NARADA

“Lho nadyan ta ora njarak ning sing dadi lantaran patimu ki Gatutkaca”.

“Lha walaupun tidak sengaja tapi kan yang menjadi lantaran matimu kan Gatutkaca”.

KALA BENDANA

“Iya pancen ngono ning nek ora rasa sengit keburu sengit gething lak ora ana, merga ora sengaja. Jenenge ora sengaja apane nek dosane kepiye kuwi?”

“Iya memang benar tapi kan tidak mempunyai rasa sengit terburu sengit gething kan tidak ada, karena tidak sengaja. Namanya tidak sengaja apanya yang dosa bagaimana itu?”

BATHARA NARADA

“Ning cekake kowe lak nduwe utang pati to , tegese Gatutkaca nduwe utang pati karo kowe? Gandheng Gatutkaca nduwe utang pati karo kowe, kowe mung dadi lantaran methuk si Gatutkaca ngunu, merga yen Gatutkaca iki ngeko ora kok pateni tegese Gatutkaca matine ngawa utang. Manungsa mati ngawa utang ki ora pantes munggah swargo, pantese cemplungke neraka jahanam. Apa kowe mentala nyawang Gatutkaca nyemplung neraka jahanam?”

“Akan tetapi kamu lak mempunyai hutang mati to, artinya Gatutkaca punya hutang mati dengan kamu to? Kebeneran Gatutkaca punya hutang mati dengan kamu, kamu hanya menjadi lantaran menjemput si Gatutkaca begitu, karena kalau Gatutkaca nanti tidak dibunuh, artinya Gatutkaca matinya membawa hutang. Manusia mati membawa hutang itu tidak layak untuk masuk surga, layaknya di masukkan keneraka jahanam. Apa kamu tega melihat Gatutkaca masuk neraka jahanam?”

KALA BENDANA

“Yo ora mentala, ning yen nyawang kowe nyemplung neraka ora papa. Gatutkaca kuwi wong becik wong apik kok nyemplung neraka”.

“Ya tidak tega, tapi kalau melihat kamu masuk neraka tidak apa-apa. Gatutkaca itu orang baik kok masuk neraka”.

BATHARA NARADA

“Lha mergane ke nduwe utang karo kowe, kowe ki mudeng apa ora? Iki kok kliwat jam papat, iki ngengko wes beda ngerti ora? Wes saiki tak wenehi kamardikan pilihan, pilih Gatutkaca munggah swarga kowe sing dadi lantaran apa pilih Gatutkaca nyemplung neraka, merga kowe ora gelem mateni, Patine Gatutkaca ngawa utang. Nalaren dewe pikiran dewe lelakon iki”.

“Lha karena itu punya hutang dengan kamu, kamu ini mudeng atau tidak to? Nanti kok kliwat jam empat, ini nanti sudah berbeda tahu tidak? Sedah sekarang tak kasih pilihan, pilih Gatutkaca masuk surga kamu yang menjadi lantaran matinya, atau Gatutkaca masuk neraka karena kamu tidak mau membunuhnya, matinya Gatutkaca membawa hutang. Pikirlah sendiri perkara ini”.

(BATHARA NARADA PERGI MENINGGALKAN KALA BENDANA)

KALA BENDANA

“Pancen dewa ki tanjir tenan kok, isa aku kon pilih kon mateni ponakanku rasa kamanungsanmu ning ngendi? Kudune nuntun marang umat marang kabecikan apa enek bapak cilice kon mateni ponakan. Uteke njur ning ngendi ngunu? Ning nek ora tak lakoni ponakanku nyemplung neraka. Tut..kowe ning ngendi Le” paman ngoleki kowe Tut...”.

“Pancen dewa itu tanjir tenan kok, bisanya saya harus milih membunuh ponakanku rasa kemanusiaanya itu dimana? Seharusnya menuntun umat akan

kautamaan, apa ada paman harus membunuh ponakanya sendiri. Otaknya terus dimana itu? Tapi kalau tidak saya laksanakan ponakanku masuk neraka. Tut.. kamu dimana Le? ...paman mencari kamu Tut...”.

(KALA BENDANA Mencari Gatutkaca yang sedang berperang)

Sukma Kalabendana dibangunkan oleh Bathara Narada di swarga penrantunan dimana menanti kedatangan sukma Gatutkaca untuk bersama-sama masuk ke surga. Setelah keduanya bertemu membicarakan maksud dan tujuan untuk menjemput Gatutkaca, akan tetapi dengan syarat Kalabendana harus menjadi sarana matinya Gatutkaca. Menurut Bathara Narada, Gatutkaca dinilai mempunyai utang “*pati*” dengan Kalabendana pada saat hidup didunia. Namun Kalabendana tidak mau membunuh Gatutkaca, karena matinya dulu ketidak sengajaan Gatutkaca untuk membunuh Gatutkaca. Kemudian diberilah pilihan oleh Bathara Narada agar memilih Gatutkaca mati masuk surga tetapi yang menjadi sarana matinya Kalabendana, atau Kalabendana tidak usah membunuh Gtutkaca tetapi keduanya masuk Neraka. Kalabendana mengalami kebingungan sampai ditinggalnya bathara Narada kembali ke Khayangan Suralaya.

4.1.2.6 Keputusan

Pada bagian ini konflik sudah dapat diakhiri. Persoalan telah mencapai memperoleh penyelesaiannya. Tahap krisis atau permasalahan pada puncaknya selanjutnya yaitu ketika Gatutkaca berhadapan dengan Adipati Karna. Seperti dalam adagan berikut ini.

Adegan	: 21
Tempat	: Medan Peperangan Kurusetra
<i>Pathet</i>	: <i>Manyura</i>

KARNA

“Gatutkaca? Kowe gawe sulapan Gatutkaca sing cacahé pirnag-pirang apa kok kira wak’amu Ngawangga gumun po pie? Koe maning palagan pada karo soroh nyawa. Sejatine tandingku kuwi dudu kowe ning pamanmu utawa bapakmu, aku isih nduwe pageman kelawan kowe, yen kena ndak tata balia kowe. Aku ngenko mateni kowe rasaku ya gela, mula timbang lelakon iki dadi trenyuh mula kowe balia Gus” iki perkarane bapakmu karo Karna. Aku ngeman karo kowe Gatutkaca, kowe ki sejarahmu isih dawa lelakonmu sek duwur gegayuhanmu jeh duwur. Prayoga balia tinimbang dadi endok pegamun-amun”.

“Gatutkaca? Kamu membuat sulapan Gatutkaca yang jumlahnya banyak sekali apa kira pakde kamu Ngawangga heran atau gimana? Kamu masuk kepalagan sama halnya menyetorkan nyawa. Sebenarnya tandinganku bukan kamu tapi paman kamu atau bapakmu. Saya masih mempunyai welas dengan kamu, kalau masih bisa tak nasehati pulang saja kamu. Saya nanti membunuh kamu rasa saya kecewa, maka dari pada kejadian ini menjadi sedih maka kamu pulang saja Gus”, ini masalah bapakmu dengan Karna. Saya kasihan kamu Gatutkaca, kamu ini sejarahnya masih panjang, kehidupanmu masih panjang, cita-citamu masih tinggi. Sebainknya pulang saja daripada menjadi telur pengamun-amun”.

(SEKETIKA GATUTKACA MENAMPAR ADIPATI KARNA)

KARNA

“Bangsat elek!”

“Bangsat elek!”

(TERJADILAH PERANG HEBAT ANTARA GATUTKACA DENGAN ADIPATI KARNA)

KARNA

“Yen tak tutuke kewirangan tenan aku. Ning elinga Gatutkaca, pengapesanmu kuwi ana ning tangane Karna. Nyenyepe Kunta” pusakaku mapan ana pusermu. Kowe tega karo Wak’anmu Ngawangga aku yo tegel karo kowe. Nitik kereta kyai Gambyong, nglepaske Kunta mrih kotal nyawamu!”

“Kalau saya lanjutkan, menjadikan saya malu. Tetapi ingatlah Gatutkaca, pengapesanmu itu ada di tangan Karna. Warangka senjata Kunta”pusakaku terletak di pusarmu. Kamu tega dengan pakdemu Ngawangga saya ya tega dengan kamu. Mengendarai kereta kyai Gambyong, melepaskan Kunta kan kotal nyawamu!”

(Pocapan)

Menthang Gandewa sinartan wanastra kyai Kunta Druwasa, gumerit swarane kaya puthung-puthunga gandewane. Kebat kaya kilat kesit nungkuli tatit cepret lepas jemparing. Nadyanta ngawur sang Karna Basusena le nglepaske Kunta Druwasa, parandene kyai kunta wus ngupaya dununge puser. Poyang payingan Gatutkaca sewu.

Membenthang panah beserta senjata Kyai Kunta Druwasa, bunyinya swaranya seperti akan putus-putus panahnya. Cepat seperti kilat, kesit melebihi tatit cepret melepaskan anak panah. Walaupun tanpa aturan sang Karna Basusena melepaskan Kunta Druwasa, seperti Kyai Kunta sudah mengincar sampai ke pusar. Kocar-kacir Gatutkaca sewu.

(DILEPASKAN SENJATA ANDALAN KARNA KYAI KUNTA DRUWASA. GATUTKACA TERBANG TINGGI DIBALIK AWAN-AWAN SAMPAI TIDAK KELIHATAN OLEH APAPUN)

Puncak terjadinya permasalahan ini yaitu bertemunya Adipati Karna berhadapan langsung dengan Gatutkaca. Ketika bertemu Adipati Karna menasehati dan meminta Gatutkaca agar mundur dari palagan. Karna tahu bahwa tandingannya bukan Gatutkaca, tetapi ayahnya Bima atau pamanya Janaka. Karna masih mempunyai belas kasihan kepada Gatutkaca, untuk itu menyuruhnya agar mundur dari palagan karena umurnya masih muda dan masa depannya masih jauh. Namun tanpa berkata apapun Gatutkaca malah menampar Karna. Terjadilah perang yang sangat sangat mengemparkan. Gatutkaca dapat membuat Karna kuwalahan menghadapinya. Di sisi seberang ladang pertempuran, Karna telah siap dengan busur panahnya dengan anak panah Kunta Wijayandanu senjata pamungkasnya. Gatutkaca, mata elangnya sangat tajam melihat gerak – gerak seekor tikus yang baru keluar dari sarangnya. Pun meski dia melihatnya dari jarak ribuan tombak diatas liang tikus itu. Begitu pula, dia tahu apa yang sedang dilakukan Sang Adipati Karna. Dia terbang diantara awan-awan yang gelap menggantung nun di atas sana. Dicobanya menyembunyikan tubuhnya diantara gelapnya awan yang berarak-arakan di birunya langit.

Keputusan ke-2 dapat kita temui pada adegan ke-22, ketika sukma Kalabendana bertemu Gatutkaca di angkasa medan kurusetra.

Seperti dalam kutipan berikut ini.

Adegan : 22

Tempat : Angkasa Medan Kurusetra

Pathet : *Manyura*

KALA BENDANA

“Tut...jeh eling karo aku le...? Gatut...”

“Tut...masih ingat aku le...? Gatut...”

GATUTKACA

“Pa...paman Kala Bendana... paman...”

“Pa...paman Kala Bendana... paman...”

(KEDUANYA SALING BERPELUKAN)

GATUTKACA

“Paman Kala Bendana, babar pisan Gatutkaca ora ngelegewa paman. Aku dosa karo kowe, patimu sing dadi jalaran Gatutkaca paman aku njaluk ngapura”

“Paman Kala Bendana, tidak menduga Gatutkaca tidak melihat paman. Saya berdosa dengan kamu, matimu yang menjadi lantaran Gatutkaca paman, saya minta maaf”

KALA BENDANA

“Tut...kowe aja muni ngono le... pancen mbok kodrate lelakon kaya mangkono, saiki ngene Tut”. Aku sakdurunge njaluk ngapura, iki mau lemah bengkah nyelanyela nyaru-nyaru wuwus ngenmu peperangan karo narpati Ngawangga, merga iki ana pitung-pitung wigati le. Iki mau dewane ki nemoni aku, dewa sing dapure kaya ceret jenenge cempluk Narada ki nemoni aku ana ing pengrantaunan. Sing wose aku kon methuk karo kowe, kowe mbiye mateni aku dianggep nduwe utang, karepe dewa ki ngono kuwi mangka secara pribadi aku karo kowe ki ora nduwe rasa sing kaya ngunu kuwi. Aku ki tresna karo kowe lan aku percaya kowe tresna karo aku Tut”

“Tut..kamu jangan berbicara begitu le...memang takdirnya kehidupan sudah begitu, sekarang begini Tut”. Sebelumnya saya minta maaf, ini tadi saya menyela sebentar perang dengan narpati Ngawangga, karena ini ada perhitungan yang lebih penting le. Ini tadi Dewanya menemui saya, dewa yang bentuknya seperti teko yang namanya cempluk Narada menemui saya di penantian. Yang intinya saya harus menjemput kamu, kamu dulu membunuh saya dianggap punya utang, kemauan dewa itu begitu, namun secara pribadi saya dengan kamu itu tidak punya rasa yang seperti itu. Saya itu cinta dengan kamu dan aku percaya kamu juga cinta dengan saya Tut”

GATUTKACA

“Iya paman”

“Iya paman”

KALA BENDANA

“Lan iki ngene, aja kaget yow le”... iki ngenko ora nganti jam papat kowe kudu mati”

“Lha sekarang begini, jangan terkejut ya Le”... ini nanti tidak sampai jam empat kamu harus mati”

GATUTKACA

“Iya, banjur?”

“Iya, lalu?”

KALA BENDANA

“Ning emane, ki yow nganut dewa neh. Gandeng kowe mateni aku dianggep nduwe utang, mula gelem ora gelem sing dadi lantaran patimu kudu Kala Bendana”.

“Tapi begini, ini juga menurut dewa lagi. Kebetulan kamu membunuh saya dianggap sebagai hutang, maka dari itu mau tidak mau yang menjadi lantaran matimu harus Kala Bendana”.

GATUTKACA

“Yen pancen kodrate lelakon kaya mangkono aku mung nderek wae paman, mbok menawa iki kanggo srana nebus dosaku marang kowe”.

“Kalau memang kodratnya kehidupan seperti itu saya hanya ikut saja paman, paling tidak ini menjadi sarana untuk menebus dosaku dengan kamu”.

KALA BENDANA

“Ora...kowe ki ora dosa, domongi karepe dewane sing bangsat kae lho. Aku ki yo binggung ngunu lho Tut”.

“Tidak...kamu ini tidak dosa, dikasih tahu semaunya dewanya yang bangsat itu lho. Saya tu juga binggung lho Tut”.

GATUTKACA

“Yen pancen kodrate kaya mangkono aku mung manut”.

“ Kalau memang kodratnya seperti itu saya hanya ikut saja”.

KALA BENDANA

“Lha ya merga yen aku ora matenimu ngawa dosa ngawa apa kuwi jenegane nduwe utang kudu nyemplung neraka jahanam. Aku ki binggung”.

“Lha kalau saya tidak membunuh kamu membawa dosa apa itu namanya punya hutang harus masuk keneraka Jahanam. Saya ini binggung”.

GATUTKACA

“Njur paman sranane mateni Gatutkaca, sranane kepiye?”

“Lalu paman sarana membunuh Gatutkaca, sarananya bagaimana?”.

KALA BENDANA

“Iki mau ngene, Jemparinge Karna sing jenenge Kunta Druwasa ki ngoyak kowe, ning ora nutut merga kowe ndelik ning mega malang gamane ora weruh, banjur Kunta tak saut. Mbok menawane lantaran Kunta Druwasa saka tanganku dadi sranane patimu”.

“Ini tadi begini, anak panah Karna yang namanya Kunta Druwasa ini mengejar kamu, tapi tidak sampai karena kamu bersembunyi di balik awan-awan senjatanya tidak melihat, lalu Kunta saya ambil. Paling tidak karena Kunta Druwasa dari tanganku menjadi sarana matimu”.

GATUTKACA

“Njur Kunta Druwasa endi paman?”

“Lalu Kunta Druwasa mana paman?”

KALA BENDANA

“Iki Tut” Kunta Druwasa”.

“Ini Tut” Kunta Druwasa”.

GATUTKACA

“Duh... mati tenan aku”.

“Duh...jadi mati ini aku”.

KALA BENDANA

“Tut...Gatut... elinga le”... walah-walah lelakone kaya mangkene”.

“Tut...Gatut...ingatlah Le...waduch-waduch kelakuannaya kok harus seperti ini”.

KALA BENDANA

“Gatut... mau aku nalika nyaut Kunta wes tak teteg-tetegke rasaku anggenku mateni kowe, ning bareng aku adu arep karo kowe aku ora bisa piye-piye le”..., aja kok nyawang kowe mati, kowe lara wae tak tangisi. Apa maneh nyawang kowe mati sing mateni kudu aku Tut... Aku ora bisa ngelakoni mbuh bebendune dewa sing bakal ditibakake marang aku, aku ora nggagas sing baku ora mental kowe ki ponakanku...”.

“Gatut tadi ketika saya mengambil Kunta sudah saya kuat-kuatkan perasaanku membunuh kamu, tetapi ketika aku bertemu dengan kamu saya tidak bisa apa-apa le”..., jangan melihat kamu mati, kamu sakit saja saya tangisi. Apa lagi melihat kamu harus mati yang membunuh harus saya Tut... saya tidak bisa menjalankan karma dewa yang akan diberikan kepada saya, saya tidak mikir yang jelas saya tidak tega dengan kamu ponakanmu...”.

(KALA BENDANA MEMALINGKAN BADAN DIHADAPAN GATUTKACA,TERLIHATLAH SENJATA KUNTA YANG DIBAWA OLEH KALA BENDANA LANGSUNG MENGINCAR PUSAR GATUTKACA MENGAKIBATKAN GATUTKACA TEWAS)

KALA BENDANA

“Awit kabeh lelak..., Tut.. Gatut.....!!! Gatut...!!! Gatut...!!!”

“Mulai dari lelak..., Tut... Gatut.....!!! Gatut...!!! Gatut...!!!”

Keputusan pertama terjadi ketika Kalabendana terbang dengan menaiki senjata Kunta Druwasa miliknya Adipati Karna setelah melesat ke udara tidak dapat menemukan Gatutkaca. Pertemuan yang sangat mengharukan ketika Gatutkaca bertemu dengan sukma Kalabendana di langit-langit medan pertempuran kurusetra. Maksud sukma Kalabendana menemui Gatutkaca untuk menjadi srana matinya ponakanya tersebut dengan membawa anak panah Kunta Druwasa milik ratu Ngawangga tersebut. Kalabendana tidak tega untuk membunuh ponakanya tersebut, dengan sendirinya panah Kunta Druwasa menusuk tepat di pusar Gatutkaca karena *warangka* pusaka tersebut ada dalam dirinya. Matilah Gatutkaca dihadapan sukma pamanya itu.

Keputusan yang ke-2 yang mengakhiri jalan cerita ini dapat kita temui ketika jasad Gatutkaca menimpa kereta Adipati Karna. Seperti dalam kutipan berikut ini.

Adegan	: 22
Tempat	: Medan Kurusetra
<i>Pathet</i>	: <i>Manyura</i>

KALA BENDANA

“Tut.. Gatut.....yow gene lelakonmu kaya ngene. Koe lampus diri suduk sarira”.

“Tut... Gatut... yow seperti ini jalan kehidupanmu. Kamu bunuh diri”.

GATUTKACA

“Paman... aku ora suduk sarira, pancen Kunta Druwasa wes ngincer puserku paman, mbok pancen kodratku kudu mangkene aku ikhlas kok paman”.

“Paman... saya tidak bunuh diri, memang Kunta Druwasa sudah mengincar pusarku paman, memang kodratku seperti ini saya ikhlas kok paman”.

KALA BENDANA

“Kuat-kuat na le...”.

“Kuat-kuatkan le...”.

GATUTKACA

“Paman...paman...?”

“Paman...paman...?”

KALA BENDANA

“Iya le’, piye Tut...?”

“Iya le’, bagaimana Tut...?”

GATUTKACA

“Gelem ora gelem Gatutkaca kudu mati. Nanging aku pengin entuk pepulih paman”.

“Mau tidak mau Gatutkaca harus mati. Akan tetapi saya minta dapat kembalian paman”.

KALA BENDANA

“Pepulih apa? Kowe njaluk apa?”

“Kembalian apa? Kamu minta apa?”

GATUTKACA

“A...aku pengin mati bareng karo ratu Ngawangga, mula Paman. Paman...”.

“A...aku kepingin mati bersama Raja Ngawangga, maka Paman. Paman...”.

KALA BENDANA

“Iya...”

“Iya...”

GATUTKACA

“Bangkaiku iki uncalen ana kereta ratu Ngawangga, aku kepingin mati bareng karo Karna paman. Gage paman...aku selak ora kuat paman...”

“Jasadku ini uncalkan di kereta Ratu Ngawangga, saya kepingin mati bersama Karna paman. Cepat paman...saya terburu tidak kuat paman...”

KALA BENDANA

“Iya...iya le” ..., kuat-kuat na ya Tut” ...Tut...lelakonmu kok kaya mangkene”.

“Iya...iya le” ..., kuat-kuatkan ya Tut”... Tut... jalan hidupmu kok seperti ini”.

(JASAD GATUTKACA DILEMPARKAN OLEH KALABENDANA TEPAT MENGENAI DAN MENGHANCURKAN KERETA ADIPATI KARNA)

KALA BENDANA

“Gatut...”

“Gatut...”

KARNA

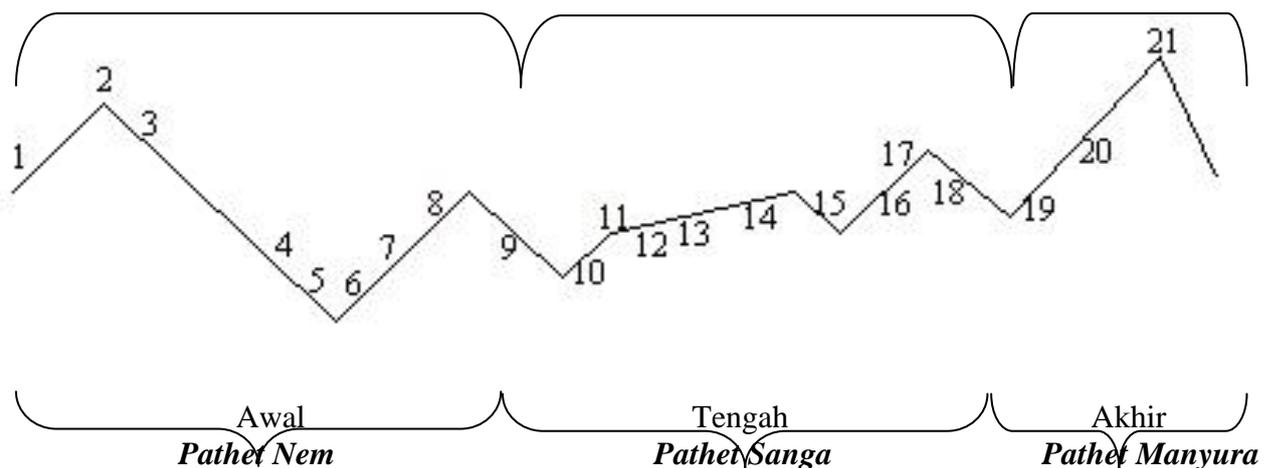
“Lhoh...lhoh....edyan...!!!”

“Lhoh...lhoh....edyan...!!!”

(JASAD GATUKACA DAPAT MENGHANCURKAN KERETA DAN KUDA ADIPATI KARNA, TETAPI KARNA SEBELUMNYA TELAH MELONCAT DARI KERETANYA. SELAMATLAH ADIPATI KARNA. KETIKA ITU DIATAS KERETA YANG HANCUR LEBUR TELIHATLAH SUKMA GATUTKACA DIJEMPUT KALABENDANA UNUK BERSAMA MASUK KESURGA)

Sebelum Gatutkaca Gugur, dia mempunyai permintaan kepada Kalabendana untuk mati bersama ratu Ngawangga dan melemparkan jasad Gatutkaca kekereta ratu tersebut. Seperti bintang jatuh yang mencari sasaran, jatuhnya badan Gatotkaca yang dilempar oleh sukma Kalabendana tidak lah tegak lurus ke bawah, namun mengarah dan menghujam ke kereta perang Basukarna. Dengan keprigelan dan kegesitannya, sebelum jasad Gatotkaca menghujam keretanya dia melompat seperti belalang menghindari dari sergapan pemangsa. Jasad Gatotkaca menimpa kereta, Keretapun hancur lebur, dan juga delapan kuda dengan kusirnya tewas dengan jasad tidak lagi berbentuk. Suasana mengharukan diatas kereta yang hancur lebur terlihat sukma Gatutkaca dijemput oleh sukma Kalabendana kembali ke pengayunan Tuhan Yang Maha Esa untuk bersama-sama masuk kesurga.

Dalam kutipan adegan tersebut telah terjadi keputusan sekaligus sebagai klimaks lakon ini yaitu pada adegan ke-22 dimana peperang pada hari ke-11 malam ke-12 itu sudah usai dengan gugurnya Gatutkaca dengan memakan banyak korban dari pihak Kurawa. Dengan demikian, dari cerita lakon wayang Gatutkaca Gugur diatas dapat kita cermati mengandung nilai-nilai moral, rela berkorban dan kepahlawanan yang sangat berguna sekali dalam era moderensasi ini. Setelah menguraikan lakon wayang Gatutkaca Gugur dalam tahapan pengaluran yaitu tahap eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi, dan keputusan maka dapat digambarkan melalui grafik berikut.



Keterangan :

Pada diagram diatas pada *pathet nem* didalamnya meliputi tahap eksposisi, konflik, dan komplikasi yang terdapat pada adegan janturan , ke-1, ke-3, ke-4, ke-5, dan ke-7. *Pathet sanga* didalamnya meliputi tahap eksposisi, komplikasi, dan resolusi yang terdapat pada adegan ke-9, ke-10, ke-11, ke-12, ke-13, dan 14. *Pathet Manyura* didalamnya meliputi krisis, resolusi dan keputusan yang terdapat pada adegan ke-16, ke-17 akhir, ke-19 akhir, ke-20 akhir, dan ke-22.

Tahap pemaparan 1, terjadi pada adegan pertama bagian awal termasuk narasi dalang atau *janturan*. Tahap ini merupakan kisah dimana perang baratayuda jayabinangun pada hari ke-11. Dalam peperangan itu gugurnya putra pandawa Abimanyu oleh serangan senjata para kurawa. Dari kubu kurawa putra mahkota kerajaan Ngastina Lesmana Mandrakumara gugur ditangan Abimanyu dalam kondisi sekarat.

Tahap pemaparan 2, pada adegan ke-3 yaitu digambarkan adegan kemarahan Gatutkaca ketika melihat adik sepupunya Abimanyu gugur akibat kroyokan para Kurawa. Sebelum murkanya Gatutkaca kepada Kurawa, Kyai Semar Badranaya terlebih dahulu menghentikan niat Gatutkaca karena hari sudah larut sore waktunya perang pada hari itu untuk dihentikan.

Tahap konflik 1, bagian awal narasi dalang atau *janturan*. Tahap ini menceritakan kepedihan keluarga Kurawa atas meninggalnya beberapa kurban perang Baratayuda Jayabinangun, dan kemarahan Duryudana atas meninggalnya Lesmana Mandrakumara ditangan Abimanyu. Dipaparkan dalam tahap ini Adipati Karnabasusena diangkat menjadi senopati, perang pada saat malam hari.

Tahap Konflik 2, terjadi pada adegan ke-5 ketika sebelum berangkat pergi perang Prabu Karna dihadang oleh Prabu Salyapati. Prabu Salya menasehati agar berangkat perang esok pagi saja karena waktu telah menginjak malam, tanda perang untuk istirahat dan tidak melanggar peraturan-peraturan dalam perang Baratayuda Jayabinangun. Perdebatan yang tak terhindari oleh Prabu Salya dengan Adipati Karna namun Parabu Duryudana berhasil melerainya dengan membawa dan mengalihkan Parabu Salya masuk kedalam istana.

Tahap Konflik 3, terjadi pada adegan ke-6 yaitu dimana Adipati Karna meminta bantuan kepada parjuritnya di kerajaan Ngawangga. Lembusa dan Lembusana yang mempunyai keprigelan berperang pada saat malam hari dipercaya untuk menjadi senopati dari kerajaan Ngawangga. Perang pada malam hari pun tak terhindarkan, barisan prajurit Pandawa dibuat kocar-kacir oleh para kurawa.

Tahap Komplikasi 1, terjadi pada adegan ke-9 yaitu dimana keluarga Pandawa larut dalam kesedihannya atas gugurnya Abimanyu *diranjang* senjata oleh para kurawa. Kesedihan itu di hibur oleh Prabu Kresna dan juga Prabu Maswapati. Inti dari pesaban tersebut Prabu Kresna dan Prabu Maswapati untuk apa yang semua yang dilakukan selama ini pasrahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Tahap Komplikasi 2, terjadi pada adegan ke-12 ketika pertemuan Bima yang dinasehati oleh Kresna. Bima seperti tidak terima bahwa yang akan maju menjadi senopati adalah Gatutkaca anaknya. Walaupun Bima tahu kalau Gatutkaca mempunyai kelebihan dalam berperang di waktu malam hari karena mempunyai Surya Kantha pemberian dewa. Meskipun demikian Bima juga tahu bahwa kelemahan Gatutkaca ada di tangan Karna yang mempunyai senjata Kunta Druwasa. Prabu Kresna tahu apa yang harus dilakukannya, yaitu memberikan pengertian dan keyakinan akan pengorbanan seorang anak. Persoalan disini memperoleh perelaian yaitu akan mengutus Gatutkaca untuk maju menjadi senopati perang dari kubu Pandawa.

Tahap Komplikasi 3, terjadi pada adegan ke-13 ketika dalam persanggrahan Hupalawiya. Prabu Kresna memberi masukan dan petunjuk kepada raja Puntadewa agar mengutus Gatutkaca maju menjadi senopati, karna dipercaya

hanya Gatutkaca yang mempunyai keprigelan perang diwaktu malam hari. Tanpa basa-basi Gatutkaca menerima tawaran tersebut dan langsung minta ijin serta doa kepada keluarga Pandawa yang ada di pesanggrahan tersebut.

Tahap Krisis 1, terjadi pada adegan ke-16 ketika Gatutkaca bertemu Kyai Semar Badranaya. Gatutkaca pada waktu itu telah diangkat menjadi senopati perang dari kubu Pandawa. Sebelum berangkat Gatutkaca menemui Kayai Semar Badranaya untuk minta ijin dan restu, supaya kelak dimedan peperangan menjadi satria utama yang selalu menjunjung tinggi darma.

Tahap Krisis 2, terjadi pada adegan ke-17 ketika adegan perang Baratayuda diwaktu malam hari. Gatutkaca mempunyai keprigelan dan kemampuannya untuk perang pada malam hari karena mempunyai senjata Suryakantha pemberian dewa. Dengan jiwa kesatrianya Gatutkaca tetap maju dimedan pertempuran baratayuda bahkan menggunakan *Aji Gatutkaca Sewu* dimana Gatutkaca berubah menjadi beribu-ribu dan mengobrak-abrik barisan Kurawa. Digambarkan peperangan pada malam gelap gulita, namun di angkasa ladang Kurusetra kilatan ribuan nyala obor menerangi bawana. Nyala obor dari ribuan prajurit dua belah pihak yang saling hantam gada, saling sabet pedang, saling lempar tombak, saling kelebat kelewang dan hujan anak panah. Gatutkaca mengerahkan semua kesaktian yang dimilikinya. Dikenakannya Kutang Antakusuma, dipasangnya terompah basunanda, dikeluarkan segala tenaga yang dimilikinya. Terbang mengangkasa layaknya burung nazar mengincar mangsa. Sesekali berkelebat menukik merendah menyambar buruannya. Sekali sambar puluhan prajurit Hastina menggelepar tanpa daya disertai terpisahnya kepala-kepala mereka dari gembungnya.

Tahap Resolusi 1, terjadi pada adegan ke-18 pada saat pertemuan di khayangan Junggring saloka atau khayangan suralaya antara Prabu Kresna dengan Bathara Narada. Ramainya perang Baratayuda menjadikan Prabu Kresna kehabisan akal karena Gatutkaca tanpa pandang bulu membunuh semua prajurit yang membawa obor, entah itu dari prajurit Kurawa maupun prajurit Pandawa. Memaksa Prabu Kresna minta bantuan kepada Bathara Narada menyelesaikan masalah ini. Bathara Narada langsung sigap dan tanggap akan masah ini, kemudian dia mencari sukma Kalabendana di surga pengrantauan.

Tahap Resolusi 2, terjadi pada adegan ke-19 di saat Bathara Narada menemui sukma Kalabendana di surga pengrantauan. Sukma Kalabendana dibangun oleh Bathara Narada di swarga penrantunan dimana menanti kedatangan sukma Gatutkaca untuk bersama-sama masuk ke surga. Setelah keduanya bertemu membicarakan maksud dan tujuan untuk menjemput Gatutkaca, akan tetapi dengan syarat Kalabendana harus menjadi sarana matinya Gatutkaca. Menurut Bathara Narada, Gatutkaca dinilai mempunyai utang "*pati*" dengan Kalabendana pada saat hidup didunia. Namun Kalabendana tidak mau membunuh Gatutkaca, karena matinya dulu ketidak sengajaan Gatutkaca untuk membunuh Gatutkaca. Kemudian diberilah pilihan oleh Bathara Narada agar memilih Gatutkaca mati masuk surga tetapi yang menjadi sarana matinya Kalabendana, atau Kalabendana tidak usah membunuh Gatutkaca tetapi keduanya masuk Neraka. Kalabendana mengalami kebingungan sampai ditinggalnya bathara Narada kembali ke Khayangan Suralaya.

Tahap keputusan 1, terjadi pada adegan ke-18 ketika Gatutkaca berhadapan langsung dengan ratu Ngawangga Karnabasusena. Sebelum bertanding Karna sempat menasehati Gatutkaca agar sebelum terlanjur lebih baik mundur dari medan pertempuran Kurusetra. Gatutkaca dinilai tidak sebanding dengan Adipati Karna, lawanya Bima atau Arjuna. Namun seketika Gatutkaca menampar ratu Ngawangga tersebut, terjadilah pertempuran yang sangat hebat antara keduanya.

Tahap keputusan 2, terjadi pada adegan ke-22 ketika sukma Kalabendana bertemu Gatutkaca di angkasa medan kurusetra. Kalabendana terbang dengan menaiki senjata Kunta Druwasa miliknya Adipati Karna setelah melesat ke udara tidak dapat menemukan Gatutkaca. Pertemuan yang sangat mengharukan ketika Gatutkaca bertemu dengan sukma Kalabendana di langit-langit medan pertempuran kurusetra. Maksud sukma Kalabendana menemui Gatutkaca untuk menjadi srana matinya ponakanya tersebut dengan membawa anak panah Kunta Druwasa milik ratu Ngawangga tersebut. Kalabendana tidak tega untuk membunuh ponakanya tersebut, dengan sendirinya panah Kunta Druwasa menusuk tepat di pusat Gatutkaca karena *warangka* pusaka tersebut ada dalam dirinya. Matilah Gatutkaca dihadapan sukma pamanya itu.

Tahap Keputusan 3, dapat kita temui pada adegan ke-22 ketika jasad Gatutkaca menimpa kereta Adipati Karna. Sebelum Gatutkaca Gugur, dia mempunyai permintaan kepada Kalabendana untuk mati bersama ratu Ngawangga dan melemparkan jasad Gatutkaca kekereta ratu tersebut. Seperti bintang jatuh yang mencari sasaran, jatuhnya badan Gatotkaca yang dilempar oleh sukma Kalabendana tidak lah tegak lurus ke bawah, namun mengarah dan menghujam ke

kereta perang Basukarna. Dengan keprigelan dan kegesitannya, sebelum jasad Gatotkaca menghujam keretanya dia melompat seperti belalang menghindari dari sergapan pemangsa. Jasad Gatotkaca menimpa kereta, Keretapun hancur lebur, dan juga delapan kuda dengan kusirnya tewas dengan jasad tidak lagi berbentuk. Suasana mengharukan diatas kereta yang hancur lebur terlihat sukma Gatotkaca dijemput oleh sukma Kalabendana kembali ke pengayunan Tuhan Yang Maha Esa untuk bersama-sama masuk kesurga.

Setelah menganalisis struktur lakon wayang *Gatotkaca Gugur* mulai dari adegan pertama sampai dengan adegan terakhir dapat disimpulkan bahwa lakon ini sesuai dengan teori struktur atau lakon menurut Soedira Satoto yang digunakan untuk menganalisis struktur lakon wayang *Gatotkaca Gugur*.

Bagian permulaan, pertengahan, dan akhir dalam pertunjukan wayang diberi nama menurut tonika atau kunci music gamelan iringan yang disebut yang disebut *pathet* (Bastomi 1996:76). Seperti pada pertunjukan wayang kulit yang membagi periode waktu menjadi tiga bagian yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Konsep *pathet* dalam lakon wayang *Gatotkaca Gugur* adalah sebagai berikut.

Pathet Nem

Pathet Nem biasanya digunakan pada bagian awal pakeliran. *Pathet Nem* biasanya berlangsung dari pukul 21.00 sampai tengah malam. Dalam lakon wayang *Gatotkaca Gugur* bagian *Pathet Nem* berlangsung dari adegan pertama termasuk narasi dalang atau Janturan adegan ke-1 sampai dengan adegan ke- 3.

Bagian *Pathet Nem* menggambarkan babakan masa orang tua dari anak manusia yang akan dilahirkan dan dijadikan symbol dari perjalanannya mengarungi jalan kehidupan. Bagian ini mempersonifikasikan awal kehidupan manusia.

Dalam lakon wayang Gatutkaca Gugur, adegan pada *Pathet Nem* menceritakan tentang ramainya keadaan perang Baratayuda Jayabinangun dimedan kurusetra hari yang kesebelas antara Pandawa dengan Kurawa. Ramainya dimedan kurusetra menjadikan Kurawa untuk bertindak curang dengan mengeroyok Abimanyu dari berbagai arah. Akhirnya dari kedua belah pihak, gugurlah Abimanyu dari pihak Pandawa dan Lesmana Mandrakumara dari pihak Ngastina.

Adegan pada *Pathet Nem* dalam lakon ini menggambarkan ujian bagi Pandawa untuk pasrah kepada Tuhan Yang Maha Esa atas belangsungnya perang Baratayuda Jayabinangun.

Pathet Sanga

Pathet Sanga berlangsung pada pertengahan lakon. Biasanya berlangsung tengah malam sampai pukul 03.00 dini hari. Dalam lakon Wayang Gatutkaca Gugur berlangsung dari adegan ke-4 sampai dengan adegan ke-15.

Pathet Sanga menggambarkan masa dewasa. Gambaran suatu masa kehidupan manusia dimana masa itu adalah saatnya mencari ilmu atau berguru untuk mengetahui dan menggapai kesempurnaan hidup, manusia yang telah berhasil menguasai hawa nafsunya.

Adegan pada *pathet sanga* menggambarkan bagaimana kelicikan Kurawa untuk membalas akan gugurnya putra mahkota kerajaan Ngastina tersebut.

Adipati Karna beserta para prajuritnya dari kerajaan Ngawangga mengempur pertahanan barisan Pandawa pada waktu malam hari, yang dalam aturan perang Baratayuda telah melanggar aturan tersebut. Sedangkan dari pihak Pandawa terjadilah rapat untuk memilih siapa yang layak untuk menjadi senopati perang, yang dinilai mempunyai keprigelan dalam berperang pada waktu malam hari. Terpilihnya Gatutkaca sebagai senopati perang dari Pandawa.

Adegan pada *Pathet Sanga* dalam lakon ini menggambarkan agar Panadawa tidak gegabah dalam mengambil strategi perang Baratayuda jayabinangun.

Pathet Manyura

Pathet manyura berlangsung di bagian akhir *pagelaran* wayang. Biasanya *pathet manyura* berlangsung pukul 03.00 sampai fajar sekitar pukul 04.00 sampai dengan 05.00 pagi. Dalam lakon *Gatutkaca Gugur* adegan *pathet manyura* berlangsung dari adegan ke-16 sampai dengan adegan ke-22.

Pathet manyura melambangkan manusia yang akan menuju ujung dari perjalanan hidup atau akan menghadap Tuhan Yang Maha Esa.

Adegan pada *pathet manyura* menggambarkan bagaimana Gatutkaca tanpa gegabah untuk menghadapi Adipati Karna. Gatutkaca tahu akan kelemahannya pada diri Karna, namun dia apa yang harus dia lakukan untuk menghadapi pakdenya tersebut. Sekuat tenaga dikeluarkan Gatutkaca untuk menghancurkan barisan para Kurawa sebelum ia tahu sendiri bahwa kematiannya ada dalam senjata Karna yang bernama Kunta Wijayandanu. Kematian Gatutkaca sebagai satria kusuma yuda pembela Negara dan tanah air.

Adegan pada *Pathet Manyura* dalam lakon ini menggambarkan bagaimana jiwa seorang satria untuk membela bangsa dan negaranya walaupun harus gugur dalam medan pertempuran.

Secara menyeluruh kerangka garis besar lakon *Gatutkaca Gugur* adalah urutan adegan yang terjadi dalam seluruh lakon *Gatutkaca Gugur*. Pertunjukan wayang kulit lakon *Gatutkaca Gugur* masih mengacu pada bangunan atau struktur lakon *pakeliran* tradisi keraton. Sajian *pakeliran* dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*.

Berdasarkan hasil analisis struktur lakon, dapat diketahui bahwa secara garis besar pertunjukan wayang lakon *Gatutkaca Gugur* masih mengikuti alur pertunjukan wayang tradisional atau klasik, meskipun ada beberapa adegan pada pertunjukan wayang klasik yang tidak ditampilkan dengan menggantinya dengan adegan yang lain. Selain itu, pembagian *pathet* (pembagian waktu atau tahapan, nada pada iringan) pada *pagelaran* wayang lakon *Gatutkaca Gugur* masih menganut aturan *pakeliran* tradisional. Menurut Satoto (1989:19), secara tradisional paling tidak alur lakon mempunyai tiga tahapan yaitu: tahap awal, tahap tengah, dan tahap akhir = *pathet nem*, *pathet sanga*, *pathet manyura*.

Setelah membahas pada *Pathet* dalam lakon *Gatutkaca Gugur* yang berisikan *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura* beralih pada Tokoh dan penokohan. Tokoh dalam seni sastra disebut rekaan yang berfungsi sebagai pemegang baik dalam jenis roman maupun jenis lakon. Tokoh juga merupakan individu rekaan yang mengalami peristiwa atau perlakuan dalam berbagai

peristiwa dalam cerita. Semua hal yang berkaitan dengan tokoh maupun penokohan akan dibahas pada keterangan dibawah ini.

4.2 Tokoh dan Penokohan dalam Gatutkaca Gugur

Pembahasan berupa deskripsi tokoh dan penokohan dalam lakon *Gatutkaca Gugur* akan dibahas dalam subbab ini. Beberapa tokoh dan penokohan dalam lakon wayang *Gatutkaca Gugur* akan dipaparkan di bawah ini.

4.2.1 Tokoh dalam lakon Gatutkaca Gugur

Hal ini membahas tentang tokoh atau pelaku cerita dalam *Gatutkaca Gugur* oleh Ki Cahyo Kuntadi. Wayang sebagai cerminan hidup manusia pada intinya mengisahkan tentang perlawanan antara tokoh yang dianggap baik (protagonis) dengan tokoh yang dianggap jelek (antagonis), dan juga tokoh sebagai penengah, bertugas menjadi peleraai (Tritagonis).

4.2.1.1 Protagonis

Tokoh Protagonis, adalah peran utama, merupakan pusat atau sentral cerita. Tokoh ini yang mendukung cerita. Biasanya ada satu atau dua figur tokoh protagonis utama, yang dibantu oleh tokoh-tokoh lainnya yang ikut terlibat sebagai pendukung cerita. Pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai yang ideal terlihat dalam tokoh ini. Tokoh protagonis menampilkan sesuatu sesuai dengan pandangan, harapan penonton. Tokoh-tokoh lainnya yang ikut terlibat sebagai pendukung cerita biasanya ada satu atau dua figur tokoh protagonis utama, yang dibantu olehnya. Adapun tokoh protagonis dalam lakon ini adalah sebagai berikut.

(1) GATUTKACA

Gatutkaca adalah salah satu tokoh utama dalam lakon *Gatutkaca Gugur*. Hal ini dibuktikan dengan adanya cerita yang lebih memunculkan tokoh Gatutkaca. Gatutkaca merupakan tokoh yang selalu diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain. Ia sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan sebagai pelaku yang dikenai konflik dalam alur cerita walaupun kemunculannya yang menonjol semenjak dari pertengahan cerita.

Gatutkaca adalah putra dari keluarga Pandawa, Bima dan Arimbi sebagai orang tuanya. Dia adalah seorang kesatria muda yang mewarisi kerajaan Pringgondani dari kakeknya. Gatutkaca selain sebagai tokoh utama, juga termasuk tokoh protagonis karena sangat mendukung jalanya cerita. Berdasarkan peranannya Gatutkaca termasuk dalam tokoh sentral, karena tokoh yang paling menentukan gerak lakon. Gatutkaca mempunyai watak yang patut, tegas dan jujur. Seperti pada adegan ke-3 ketika ketegasan Gatutkaca untuk menyerang marisan Kurawa, namun dia taat dengan perintah Semar agar memurnungkan niatnya. Beberapa uraian tersebut tokoh ini menempati posisi yang sesuai dengan tokoh protagonist-sentral-utama.

Seperti contoh kutipan dibawah ini:

Adegan	: bagian akhir adegan pertama
Tempat	: Medan pertempuran kurusetra
<i>Pathet</i>	: <i>Nem</i>

GATUTKACA

“Setan memba menungsa, pakartining kurawa dudu pakartining manungsa ning pakartine caci laknat. Mateni bayi wingi sore digawe pangewan-ewan, sedulur

tuwane iki Gatutkaca sing ora terima. Sak kecekele kurawa tak cangking ndasmu”.

“Setan menjelma manusia, perilakunya Kurawa bukan perilakunya manusia namun perilakunya caci laknat. Membunuh bayi kemarin sore dibuat kebinatangan, kerabat tuanya ini Gatutkaca yang tidak terima. Sak kenanya Kurawa tak bawa kepala kaliyan”.

(GATUTKACA TERBANG DI TENGAH-TENGAH DIHADANG OLEH KYAI SEMAR BADRANAYA)

SEMAR

“Bade tindak pundi den....?”

“Mau pergi kemana den...?”

GATUTKACA

“Ora narimakake kyai Badranaya. Adiku Abimanyu digawe pangewan-ewan diranjang gaman, mula aja mbok palangi sedyaku aku sing bakal ngembol sirahe para Kurawa kabeh”.

“Tidak terima kyai Badranaya, adikku Abimanyu dibuat kehewan-hewan diranjang senjata, untu itu jangan halangi kehendakku, aku yang akan menghabisi kepalanya para kurawa”.

SEMAR

“Nyuwun pangapunten...”

“Panjenengan niku satria dudu bocah angon. Sing jenenge satria niku saben-saben tumindak makarti ngucap niku kena kanggo tepa tuladha. Baratayudha niki perang napa? Niki perang suci lho den...niki senes perang ampyak awur-awur, ning perang sing ngango tatanan. Yen manungsa gelem ngagapi sarta gelem ngerasa ngorak-arik sing dadi pengalihe kudune mudeng. Baratayudha yen disawang pancen wengis, pancen kejam, nanging diniati ati sing tulus niki kanggo srana ngibadah marang pangerang, Supaya lamunta tumeka pati, matine pada karo dipangku karo sing gawe urip. Niku isine Baratayudha.

Minta maaf...

Kamu itu adalah satria bukan anak pengembala. Yang namanya satria itu setiap keucapan itu dibuat contoh. Baratayuda ini perang apa? Ini perang suci lho den... ini bukan perang *ampyak awur-awur*, tapi perang yang memakai ketentuan. Kalau manusia mau mencari dan mau ngotak-atik yang menjadi perasaanmu sakmestinya tahu. Baratayuda kalau disawang memang wengis, memang kejam, akan tetapi diniati dengan hati yang tulus ini menjadi sarana beribadah kepada Tuhan. Supaya besok datangnya kematian, matinya seperti dipangku dengan yang menciptakan kehidupan ini. Itu isinya Baratayuda.

Dalam cerita ini Gatutkaca marah akan perilaku Kurawa yang bertindak sewenang-wenang terhadap adik sepupunya Abimanyu, yang mati diranjang oleh senjata. Gatutkaca semakintidak sabar untuk membunuh para Kurawa, tetapi

ditengah jalan bertemu dengan Kyai Semar Badranaya dan menasehati agar sabar untuk menghadapi Kurawa.

(2) BIMA

Bima adalah salah satu keluarga dari Pandawa yang tak lain ayah dari Gatutkaca. Dalam *lakon wayang Gatutkaca Gugur*, Bima merupakan tokoh pembantu karena membantu jalanya cerita dan perbihak pada Pandawa. Bima juga dapat dikategorikan sebagai tokoh protagonis. Selain itu juga Bima dapat dikategorikan sebagai tokoh statis. Dari uraian tersebut Bima menempati posisi tokoh pembantu-protagonis-statis.

Dalam lakon ini Bima mempunyai watak tegas, jujur, dan jujur. Bima merupakan ayah dari Gatutkaca, yang bagai mana sangat membantu gerak-gerak tokoh tersebut. Kehadiran Bima dalam lakon ini memberikan ijin kepada Gatutkaca untuk maju dimedan Kurusetra menghadapi Adipati Karna.

Seperti contoh kutipan dibawah ini:

Adegan	: 10
Tempat	: Medan pertempuran kurusetra
<i>Pathet</i>	: <i>Sanga</i>

PRABU KRESNA

“Yayi Wrekudara arep ning ngendi dhi ?”

“Adik Wrekudara mau kemana dik?”

BIMA

“Ora patut babar pisan ratu Ngawanga pakartine kaya bocah, ora weruh karo kautaman ora weruh karo paugeran cetha lamunta ping lara ngenjah pati, koe sumingkira tak rampungane ratu Ngawangga”.

“Tidak sopan sekalipun raja Ngawangga, tingkahlakunya seperti anaka kecil, tidak melihat kebaikan sedah jelas memburu mati, kamu menyingkir dulu tak selesaikan raja Ngawangga”.

PRABU KRESNA

“Iki dudu pakaryanmu ya dhi...ayo dirembug kanthi becik-becikan”.

“Ini bukan pekerjaanmu ya dik... ayo di bicarakan dulu dengan baikiabik”.

BIMA

“Sing dadi bukti nyatane”.

“Yang menjadi bukti kenyataanya”.

(BIMA LANGSUNG MENERJANG KE MEDAN KURUSETRA, SEDANGKAN ARJUNA MASIH DIHADANG OLEH PRABU KRESNA)

Cuplikan diatas menceritakan bagaimana kemarahan Bima setelah

mendapat kabar bahwa raja Ngawangga maju peperangan pada malam hari.

Melangar aturan-aturan dalam peperangan Baratayuda Jayabinangun. Namun

dalam perjalanan bertemu dengan Kresna untuk jangan gegabah dalam bertindak.

PRABU KRESNA

“Peperangan wes mbuktekake mbengi iki Wrekudara, Arjuna sing dadi bebantenge Pandawa apes jurite, ora kok kalah. Mangka perkara iki kudune ora kok meneng wae, apa kira-kira Wrekudara lega-legawa lamunta sing menang Duryudana?”

“Perang sudah membuktikan pada malam ini Werkudara dan Arjuna yang menjadi bentengnya para pandawa telah terkena batunya, tetapi belum kalah. Padahal dengan perkara ini seharusnya tidak tinggal diam. Apa kira-kira Werkudara sudah rela kalau yang menang adalah Duryudana?”

BIMA

“Ora..”.

“Tidak”.

PRABU KRESNA

“Banjur saiki mungguhe Wrekudara, kira-kira keluarga Pandawa sing priggel, sing mumpuni paperangan ing wanci bengi iki sapa?”

“Sekarang menurut Werkudara, kira-kira keluarga pandawa yang sanggup dan mumpuni untuk perang di waktu malam, itu siapa?”

BIMA

“Jane yow aku...jane...”.

“Seharusnya saya....seharusnya....”.

PRABU KRESNA

“Wes kalah kok yow nekad. Ana kaluarga Pandawa kuwi nduwe kaprigelan nduwe kaluwihan yen perang wanci bengi awit kadunungan peparinge dewa kang mapan ana netra sing dijenengi Surya Kantha”

“Sudah kalah kok masih nekat. Ada keluarga pandawa yang mempunyai kepandaian dan kelebihan kalau perang di saat malamhari, karena memiliki senjata dari dewa yang berada pada matanya bernama Surya Kantha”.

BIMA

“Surya Kantha lek maringi dewa”.

“Surya Kantha pemberian dewa”.

PRABU KRESNA

“Sing nduwe sapa?”

“Yang punya siapa?”

BIMA

“Gatot...”.

“Gatot...”.

PRABU KRESNA

“Gatatkaca?”

“Gatatkaca?”

BIMA

“Hiya”.

“Iya”.

PRABU KRESNA

“Gandeng Wrekudara wus mundur, Janaka wus mundur. Kira-kira yen Gatutkaca maju perang, koe mathuk apa sarujuk?”

“Berhubung Gatotkaca sudah mundur, Janaka juga sudah mundur. Kira-kira kalau Gatotkaca maju untuk perang, kamu setuju atau boleh?”

(BIMA MONDAR-MANDIR KEBINGGUNGAN)

BIMA

“Kondhange wisnu ki gene kepinteran, gone waskitha ning bengi iki ketok bodone”.

“Hebatnya wisnu itu karena kepintaran, tempatnya kewaskitaan, tapi malam ini kelihatan bodohnya!!!”

PRABU KRESNA

“Bodo ngon ngendi?”

“Bodohnya dimana?”.

BIMA

“Sing dadi senapati Kurawa sapa?”

“Yang menjadi senapati kurawa siapa?”

PRABU KRESNA

“Karna Basusena”.

“Karna Basusena”.

BIMA

“Pusakane Karna kuwi apa?”

“Pusakanya Karna itu apa?”

PRABU KRESNA

“Kuntadruwasa”.

“Kuntadruwasa”.

BIMA

“Koe ora eling karo sejarah? Koe mbiyen yo nyekseni. Nalika Permadi rebutan Kuntadruwasa karo syuryatmaja ya si Karna, Permadi mung entuk nyenyepe

Kunta. Pusakane sing ngawa kakang narpati Ngawangga, banjur kanggo srana magas pusere anakku Gatot, sakwise puser pugut nyenyepe Kunta manjing ana pusere Gatot, mula yen ta Gatokaca maju perang tandhing karo Karna ora wurung pada karo sulung mlebu geni. Kresna bodone ora ukur! Jare ngaku titise bathara Wisnu, dewane banyu, dewane katremtreman, dewane kabgyan. Kresna ke jare ireng saka getih, kulit, balung sumsum ireng kabeh, yen ayam, ayam cemani yen sodya-sodya indrakila patut kinarya usada dadi botohe Pandawa. Ngayomi karo pandawa sak tedak turune, yen koe ora bisa ngelungguhi jeneng Kresna aja nganggo jeneng Kresna! Jeneng kebo iran wae!”

“Kamu tidak ingat dengan sejarah? Kamu dulu juga menyaksikan. Diwaktu Permadi berebut Kuntadruwasa dengan suryatmaja atau si Karna. Permadi hanya mendapat tempatnya Kunta. Yang membawa pusaknya adalah pemimpin Ngawangga, yang digunakan untuk memotong tali pusar anakku Gatot. Setelah tali pusarnya putus, tempat pusaka Kunta masuk ke dalam pusarnya anakku gatot. Maka dari itu, kalau Gatokaca maju untuk perang tanding melawan Karna bagaikan kupu-kupu masuk dalam api. Kresna kok bodohnya tidak karuan! Katanya mengaku titisannya bathara Wisnu, dewanya air, dewanya katentremman, dewanya keberuntungan. Kresna itu hitam dari darahnya, kulit, tulang sumsum semuanya hitam. Kalau di ibaratkan ayam adalah cemani, kalau berdiri sebagai pemimpin patut menjadi benteng para Pandawa. Mengayomi para pandawa sampai anak turunnya. Tapi kalau dia tidak bias duduk sebagai Kresna, jangan menggunakan nama Kresna! Dinamakan Kerbau hitam saja”!!

PRABU KRESNA

“Ya..ya..ning yen Gatutkaca ora maju palagan ora rampung perkara iki”.

“ Ya..ya...tetapi kalau Gatokaca tidak maju untuk berperang, masalah ini tidak akan selesai”.

BIMA

“Sing rampung ki malah Gatot, sing mati malah Gatutkaca. Ana tetembungan curiga manjing warangka. Apa kira-kira koe tegel nyawang gilang-gilang wandahane Gatutkaca?”

“Yang selesai itu adalah Gatot, yang mati juga Gatokaca. Apa kamu tega melihat terang-terangan kematian Gatokaca”.

PRABU KRESNA

“Yayi Bima...? Jare kabeh lelakon kuwi dipasrakake marang pangeran, ning ngarep mau koe mau ngono. Yen wengi iki Gatutkaca ora maju perang tegese Pandawa tekuk dengkul karo para Kurawa kamenangan Baratayudha ana Duryudana, yen Duryudana ora bisa dirampungke tegese Duryudana antuk kamenangan angkara murka saya ndadra, kurbane wong sak jagad. Ewodene yen nganti Gatutkaca gugur pengawak kusuma bangsa kurbane mung Gatutkaca, saiki timbangan wong sak jagad karo anakmu siji abot ngendi?”

“Adikku Bima..? katanya semua kejadian dan peristiwa itu harus kita pasrahkan kepada Tuhan. Dari depan tadi kamu sudah berbicara, kalau mala mini Gatutkaca tidak maju untuk berperang berarti Pandawa menyerah kepada Kurawa. Kemenangan Baratayuda jatuh pada Duryudana. Kalau duryudana tidak bias dikalahkan, berarti Duryudana mendapat kemenangan angkara murka yang semakin bengis, korbannya adalah semua orang. Tetapi kalau sampai Gatokaca

sampai gugur sebagai pahlawan kusuma bangsa, korbannya hanya Gatotkaca. Sekarang coba kamu timbang, semua orang atau anakmu satu berat yang mana?"

BIMA

"Abot Gatot!"

"Berat Gatot!"

PRABU KRESNA

"E...ngunu? Kira-kira jiwa satria ngunu kuwi?"

"Ooo...Begitu..? kira-kira jiwa kesatria seperti itu"..?"

BIMA

"Mbelgedes"!!! tak rewangi kaya ngene iki tak golek-golekake anak".

"Mbelgedes"!! saya bela-belain seperti ini semuanya untuk anak".

PRABU KRESNA

"Kosek tow, saiki weningna rasamu tatanen pikirmu, orak-ariken nalarmu. Mbiyen kuwi ana dongeng ana carita, dudu caritane manungsa nanging caritane nabi. Nampa dawuh saking pangeran kinen supaya mateni karo anake dewe, gandeng kuwi perintahe Gusti mula kuwi ditindakake, nalika bocah bakal dibeleh salin wujud dadi wedus. Mula nganti saiki ana pangetan kurban, apa ta maknane kurban? Aja banget-banget ngandoli, ngondeli karo kadonyan. Aja banget-banget karo ngondeli katresnan, nadyan ta anak, bojo, drajat pangkat, banda donya kabeh mau mung titipan, sing paring sapa? Gusti kang maha kuwasa, yen dipundut sak wanci-wanci aku karo koe oleh ngerundel". Gatutkaca dadi anakmu mung akaon-akon. Sing kagungan ki Gusti kang maha kuwasa, yen dina iki Gatutkaca dikersakake dipundhut kondur marang ayunan, koe owel apa rumangsamu bisa nyipta Gatutkaca? Nalaren..pikiran..., gagsen sing wening. Glejang rasamu yen koe mathuk karo panemumu Gatutkaca unggahnen ana pasanggrahan Hupalawiya. Mangga angen koe nentokake perkara iki".

"sebentar to, sekarang tenang dulu perasaanmu, gunakanlah penalaranmu. Zaman dahulu ada sebuah cerita tentang Nabi yang mendapat perintah dari Tuhan untuk menyembelih putranya. Karena itu perintah dari Tuhan maka segera dilaksanakan. Ketika anaknya mau disembelih tiba-tiba berubah menjadi seekor kambing. Makanya sampai sekarang ada peringatan Qurban. Apa sebenarnya makna dari qurban? Jangan sekali-kali terlalu cinta dengan keduniawian, anak, istri, derajat, pangkat, harta benda, itu semua hanya titipan, yang member siapa. Tuhan yang maha kuasa. Kalau itu semua kan diambil setiap saat kita tidak bisa menolaknya. Gatotkaca menjadi anakmu hanya titipan. Yang menciptakan adalah Tuhan. Kalau hari ini Gatotkaca ditakdirkan untuk mati,,apa kamu bisa menciptakan lagi. Sekarang pikirkan dan gunakan penalaranmu. Kalau perasaanmu sudah tenang dan kamu setuju dengan saranku tadi,,Undanglah Gatotkaca ke pesanggrahan Hupalawiya. Silahkan kamu menentukan perkara ini dengan bijak".

Cuplikan diatas menceritakan bahwa atas tindakan gegabah Bima dan

Janaka tidak dapat melawan kehebatan senopati Ngawangga. Walaupun demikian,

Bima mempunyai watak yang taat terbukti ketika mematuhi perintah nasehat

Kresna untuk menyelesaikan masalah dengan cara bermusyawarah secara pikiran dingin seperti pada adegan ke-12 diatas. Dan hanya satu keluarga pandawa yang mempunyai kelebihan untuk berperang diwaktu malam hari. Yaitu Gatutkaca anaknya sendiri yang mempunyai Surya kantha pemberian dewa. Namun Bima masih bingung karena yang menjadi lawannya adalah Adipati Karna yang tak lain seorang yang dapat mengalahkan Gatutkaca karena mempunyai senjata Kunta Wijayandanu. Akhirnya dengan berat hati Bima mengijinkan Gatutkaca untuk maju perang menjadi senopati.

(3) JANAKA

Janaka atau yang disebut juga Arjuna adalah keluarga Pandawa adik dari Bima, adalah salah satu paman Gatutkaca. Dalam *lakon wayang Gatutkaca Gugur*, Janaka merupakan tokoh pembantu karena membantu jalanya cerita dan perbihak pada Pandawa. Janaka juga dapat dikatagorikan sebagai tokoh protagonis. Selain itu juga Janaka dapat dikategorikan sebagai tokoh statis. Dari uraian tersebut Janaka menempati posisi tokoh pembantu-protagonis-statis.

Dalam lakon ini Janaka mempunyai watak yang patuh dan sabar. Kehadiran Janaka disini membantu gerak tokoh utama. Diasaat Janaka mengadu kepada Prabu Kresna karena anak-anaknya juga dibunuh oleh Gatutkaca. Disini suatu permasalahan tokoh Seperti contoh adegan dibawah ini:

Adegan	: 18
Tempat	: Medan Kurusetra
<i>Pathet</i>	: <i>Sanga</i>

ARJUNA

“Raka Prabu menika kados pundi? Kurusetra saya ngegirisi kawontenanipun kula miris. Ngen wisuda Gatutkaca dados senopati menika paduka. Wanci ndalu anak-anak kula sami ngawa obor wonten payudan dipun potholi jangganing dening Gatutkaca, kula nyuwun pengadilan Raka Prabu paduka botohing Pandawa”.

“Kakak Prabu ini bagaimana? Dipalagan peranag Kurusetra semakin mengila kenyataanya, saya merinding. Kamu mengangkat Gatutkaca menjadi Senopati. Waktu malam anak-anak saya membawa obor di palagan perang, dipatahkan semua lehernya oleh Gtutkaca, saya minta pengadilan kakak Prabu, kamu adalah taruhanya Pandawa”.

PRABU KRESNA

“Sing kepaten kelangan anake ora kowe, anakku Parto Jumena gek mau ke wes..sirahe ning ngendi ora karuan. Yen koe njaluk adil, aja njaluk adil ning Kresna. Ning njaluk adil karo Dewa sing murba isine Jagad. Pun kakang babar pisan ora nduga mana marang kahanan iki”.

“Yang mati kehilangan anak bukan kamu saja, anakku Parto Jumena sekarang kepalanya dimana saya tidak tahu. Kalau kamu minta adil, jangan minta kepada Kresna. Tapi mintalah kepada dewa yang mengatur kehidupan didunia. Saya juga tidak menduga dengan keadaan seperti ini”.

ARJUNA

“Paduka titis wisnu tulungane sing cedak karo dewa, janji endi kok ora bisa ngerampungi perkawis menika, langkung sae bar kemawon mboten sah Bratayudha yen morak-marik kawontenanipun”.

“Paduka adalah titisnya wisnu yang dekat dengan dewa, janji tidak bisa menyelesaikan masalah ini, lebih baik bubar tidak usah Bharatayuda kalau keadaanya morak-marik seperti ini.”

PRABU KRESNA

“Awat-awatana Kurusutra aku tak sing nggugat ning khayangan”.

“Awasi Kurusetra saya yang menggugat di khayangan”.

Cuplikan diatas menceritakan bagaimana kegelisahan dan kekecewaan

Arjuna akibat beratus-ratus anaknya terbunuh oleh Gatutkaca. Janaka meminta pertolongan kepada Kresna yang dianggap sebagai *botohnya* Pandawa.

(4) SEMAR

Semar adalah seorang pamomong para kesatria yang membela kebenaran.

Semar hidup dengan ketiga anaknya yang bernama Gareng, Petruk dan Bagong yang tinggal di Karangkadempel. Semar salah satu tokoh pembantu dalam dalam

lakon *Gatutkaca Gugur*. Hal ini dibuktikan dengan membantu menyelesaikan masalah dengan menasehati Gatutkaca. Berdasarkan perwatakan, Semar dapat digolongkan sebagai tokoh statis. Semar juga dapat dikategorikan sebagai tokoh protagonis. Dari uraian tersebut Semar menempati posisi tokoh pembantu-protagonis-statis.

Dalam lakon ini Semar mempunyai watak yang sabar, jujur, dan penyayang. Semar merupakan pamomong dari keluarga Panadawa. Semar selalu memberikan petunjuk dan petunjuk para kesatria untuk selalu menjalankan darma. Begitu pula yang dilakukan kepada Gatutkaca.

Seperti contoh cuplikan dibawah ini:

Adegan : 16

Tempat : Karangadhempel

Pathet : *Sanga*

GATUTKACA

“Kyai Badranaya wis tinanggenah ketiban sampur Gatutkaca madeg senapati magut suraning driya, mara gage sangonana tembung sing prayoga kinarya ndadagi rasaku yayi”.

“Kyai Badranaya sudah tiba saatnya saya Gatutkaca diangkat menjadi senapati perang, maka dari itu berilah kata yang tepat untuk menjadi bekal semangatku”.

SEMAR

“ Ee....inggih, manungsa gesang wonten ing jagad rame menika namung nindaki darma leladi dumateng keparenge lillahi. Perkara Bharatayudha menang utawa kalah niku mboten baku sing penting niat sarta krekat sampeyan den. Sing baku sampeyan saben njangkah, saben kumembyah, saben tumindak ampun lali ngawa asmane pangeran. Tegese patrap pakarti jangkah sampeyan ora kanggo sapa-sapa mung kanggo gusti ingkang nyipta jagad. Mang pitados nggeh gus..., sinten ingkang derbe sedya hayu tartantu bakal manggih rahyu den”.

“Ee... iya, manusia hidup dijagad ramai ini hanya menjalankan darma kehidupan kepada ijinya Tuhan. Perkara Bharatayudha menang atau kalau itu tidak penting,

yang penting itu niat dan semangat kamu den. Yang penting kamu melangkah, setiap kelakuan jangan lupa dengan membawa nama Tuhan. Artinya semua tindakan yang kamu lakukan bukan untuk siapa-siapa kecuali hanya kepada Tuhan yang menciptakan Jagad. Kamu ingat ya gus..., siapa yang ingat akan Tuhan pasti akan selamat den”.

(5) KALA BENDANA

Tokoh Kala Bendana adalah paman Gatutkaca dari garis keturunan ibunya Arimbi. Semasa hidupnya Kala Bendana selalu setia mendampingi Gatutkaca, walaupun bentuknya menyerupai raksasa namun hatinya mulia. Kala Bendana salah satu tokoh pembantu dalam dalam lakon *Gatutkaca Gugur*. Hal ini dibuktikan dengan membantu penyelesaian atas kematiannya Gatutkaca. Berdasarkan perwatakan, Kala Bendana dapat digolongkan sebagai tokoh statis. Dalam lakon ini Kala Bendana juga dapat dikategorikan sebagai tokoh protagonis. Dari uraian tersebut Kala Bendana menempati posisi tokoh pembantu-protagonis-statis.

Dalam lakon diatas Kalabendana mempunyai watak jujur dan penyayang. Kalabendana merupakan salah satu tokoh pembantu untuk menentukan gerak tokoh sentral. Seperti contoh cuplikan dibawah ini:

Adegan	: 22
Tempat	: Diatas Medan Kurusetra
<i>Pathet</i>	: <i>Manyura</i>

GATUTKACA

“*Njur paman sranane mateni Gatutkaca, sranane kepiye?*”

“Lalu paman sarana membunuh Gatutkaca, sarananya bagaimana?”.

KALA BENDANA

“Iki mau ngene, Jemparinge Karna sing jenenge Kunta Druwasa ki ngoyak kowe, ning ora nutut merga kowe ndelik ning mega malang gamane ora weruh, banjur Kunta tak saut. Mbok menawane lantaran Kunta Druwasa saka tanganku dadi sranane patimu”.

“Ini tadi begini, anak panah Karna yang namanya Kunta Druwasa ini mengejar kamu, tapi tidak sampai karena kamu bersembunyi di balik awan-awan senjatanya tidak melihat, lalu Kunta saya ambil. Paling tidak karena Kunta Druwasa dari tanganku menjadi sarana matimu”.

GATUTKACA

“Njur Kunta Druwasa endi paman?”

“Lalu Kunta Druwasa mana paman?”

KALA BENDANA

“Iki Tut” Kunta Druwasa”.

“Ini Tut” Kunta Druwasa”.

GATUTKACA

“Duh... mati tenan aku”.

“Duh...jadi mati ini aku”.

KALA BENDANA

“Tut...Gatut... elinga le”... walah-walah lelakone kaya mangkene”.

“Tut...Gatut...ingatlah Le...waduch-waduch kelakuannaya kok harus seperti ini”.

KALA BENDANA

“Gatut... mau aku nalika nyaut Kunta wes tak teteg-tetegke rasaku anggenku mateni kowe, ning bareng aku adu arep karo kowe aku ora bisa piye-piye le”..., aja kok nyawang kowe mati, kowe lara wae tak tangisi. Apa maneh nyawang kowe mati sing mateni kudu aku Tut... Aku ora bisa ngelakoni mbuh bebendune dewa sing bakal ditibakake marang aku, aku ora nggagas sing baku ora mental kowe ki ponakanku...”.

“Gatut tadi ketika saya mengambil Kunta sudah saya kuat-kuatkan perasaanku membunuh kamu, tetapi ketika aku bertemu dengan kamu saya tidak bisa apa-apa le”..., jangan melihat kamu mati, kamu sakit saja saya tangisi. Apa lagi melihat kamu harus mati yang membunuh harus saya Tut... saya tidak bisa menjalankan karma dewa yang akan diberikan kepada saya, saya tidak mikir yang jelas saya tidak tega dengan kamu ponakanmu...”.

(KALA BENDANA MEMALINGKAN BADAN DIHADAPAN GATUTKACA,TERLIHATLAH SENJATA KUNTA YANG DIBAWA OLEH KALA BENDANA LANGSUNG MENGINCAR PUSAR GATUTKACA MENGAKIBATKAN GATUTKACA TEWAS)

KALA BENDANA

“Awit kabeh lelak..., Tut.. Gatut.....!!! Gatut...!!! Gatut...!!!”

“Mulai dari lelak..., Tut... Gatut.....!!! Gatut...!!! Gatut...!!!”

KALA BENDANA

“Tut.. Gatut....yow gene lelakonmu kaya ngene. Koe lampus diri suduk sarira”.

“Tut... Gatut... yow seperti ini jalan kehidupanmu. Kamu bunuh diri”.

GATUTKACA

“Paman... aku ora suduk sarira, pancen Kunta Druwasa wes ngincer puserku paman, mbok pancen kodratku kudu mangkene aku ikhlas kok paman”.

“Paman... saya tidak bunuh diri, memang Kunta Druwasa sudah mengincar pusarku paman, memang kodratku seperti ini saya ikhlas kok paman”.

KALA BENDANA

“Kuat-kuat na le...”.

“Kuat-kuatkan le...”.

Cuplikan adegan diatas menceritakan bagaimana saat-saat kematian Gatutkaca oleh senjata Kunta Druwasa milik Adipati Karna. Kala Bendana yang menjadi sarana membawa senjata Kunta Druwasa menemukan Gatutkaca yang sembunyi dibalik awan. Dengan sendirinya senjata Kunta langsung mengincar pusar Gatutkaca karena rangka pusaka ada didalam pusar Gatutkaca.

(6) PUNTADEWA

Puntadewa adalah keluarga Pandawa yang menjabat sebagai raja di kerajaan Amarta. Dalam *lakon wayang Gatutkaca Gugur*, Puntadewa dapat digolongkan sebagai tokoh tambahan. Kehadiran Puntadewa dalam lakon ini jarang sekali muncul. Puntadewa hanya tokoh pelengkap saja dalam lakon ini. Selain itu, itu Puntadewa juga dapat digolongkan sebagai tokoh protagonis, kerena mendukung jalanya cerita. Berdasarkan perwatakan, Puntadewa dapat digolongkan sebagai tokoh statis, karena hanya memiliki satu watak. Beberapa uraian tersebut menunjukkan bahwa Puntadewa menempati posisi tokoh sebagai tokoh Tambahan-protagonis-statis.

Dalam lakon ini Puntadewa memiliki watak sabar dan jujur. Seperti digambarkan pada Adegan ke-9. Atas gugurnya putra Pandawa dimedan kurusetra, Puntadewa tetap sabar menghadapi semua cobaan tersebut. Puntadewa

merupakan raja Ngamarta dari keluarga Pandawa yang berhak atas tahta kerajaanya. Kehadiran Puntadewa disini membantu Gatutkaca untuk diangkat dan memberikan ijin supaya menjadi senopati maju ke medan laga kurusetra. Seperti contoh cuplikan dibawah ini:

Adegan : 13
 Tempat : Pesanggrahan Hulupawiya
 Pathet : Sanga

PUNTADEWA

“Nyadong dawuh raka prabu, kados pundi kabul wusananipun?”

“Ada perintah kakak prabu, bagaimana kebaikan selanjutnya?”

PRABU KRESNA

“Yayi sarta kanjeng eyang Maswapati, tetela ta kadegdayanipun ratu Ngawangga tuwin senopati kekalihipun wujud denawa ingkang name Lembusa lan Lembusana mboten sinangga gampil, nandyan ta yayi Wrekudara, sarta yayi Arjuna magut surnaning driya parandene mboten sangga mulia. Menggahe petang kula, kaluwarga Pandawa ingkang mumpuni ing wanci ratri menika, mboten wonten ingkang sanes kejawi narendra muda Pringgondani Prabu Anom Harya Gatutkaca. Awit Gatutkaca menika kadunungan Surya Kantha” ingkang mapan wonten ing netranipun kekalih. Bab lelakon menika ingkang namtokaken sak wetahipun mboten wonten sanes kejawi namung yayi Wrekudara”.

“Saudara-saudara dan Kanjeng eyang Maswapati, terlihat bahwa kesaktian raja Ngawangga dengan kedua senapatinya yang berwujud rasaksa bernama Lembusa dan Lembusana jangan dianggap enteng. Walaupun saudara Werkudara dan saudara Arjuna telah mendahului berjuang tapi belum bisa dikatakan mulia. Menurut perhitungan saya, keluarga pandawa yang mumpuni untuk berperang di malam hari tidak ada yang lain kecuali Satria muda pringgondani Prabu Anom Harya Gatutkaca. Karena Gatutkaca mempunyai Surya Kantha, yang berada pada kedua matanya. Mengenai hal ini yang pantas untuk menentukan tidak da yang lain kecuali saudara Werkudara”.

(GATUTKACA MENGHADAP KE PESANGGRAHAN HUPALAWIYA DENGAN DIDAMPINGI OLEH BIMA AYAHNYA)

GATUTKACA

“Kawula nuwun sewu, amit pasang kaliman tabik tinebihna saking siku denda kula nyuwun pangapunten. Dene kula sowan tanpa tinimbangan para punden namung estu pada dawuh pangandikane kanjeng rama Wrekudara, kula pun putra Gatutkaca cumadong dawuh dumateng para sepuh”.

“Saya mohon maaf, permisi atas kedatangan hamba semoga dijauhkan dari kejelekan, hamba mohon maaf. Saya datang tanpa undangan para Guru yang

terhormat. Tetapi hamba melaksanakan perintah dari ayah saya Kanjeng Rama Werkudara,, saya Gatutkaca menunggu perintah dari para guru”.

PUNTADEWA

“Anakku bocah bagus Gatutkaca, Palagan Kurusetra dredek awit pangamuking narpati Ngawangga sak wadya balane. Ramamu kalawan pamanmu ora bisa ngerampungi. Ri palungguhan iki para sepuh nentokake hiya mung Gatutkaca sing bisa ngerampungi perkara iki. Umpama Gatutkaca ndak wisuda jumenung senopati ing wanci bengi iki saguh apa ora?”

“Anakku yang tampan Gatutkaca,, hutan kurusetra hancur karena amukan dari para senapati ngawangga beserta bala pengikutnya. Ayahmu beserta pamanmu tidak sanggup untuk menyelesaikannya. Di tempat ini para sesepuh menentukan hanya Gatutkaca yang bisa menyelesaikan perkara ini. Seandainya Gatutkaca saya wisuda menjadi senapati pada malam ini sanggup apa tidak?”.

GATUTKACA

“Sagah”.

“Bersedia”.

(BIMA MENGEDOR-GEDORKAN TUBUH GATUTKACA)

GATUTKACA

“Lajeng benjang menapa kula dipun keparengaken manjing palagan?”

“Terus hari apa saya diperintahkan untuk maju perang?”

PUNTADEWA

“Prayoga dina niki ya kulup, mara gagea maju ana ing paperangan”.

“lebih baik hari anakku, cepatlah untuk maju di medan perang”.

GATUTKACA

“Mboten langkung sendika ngestokaken dawuh, nyuwun tambahing berkah pangestu”.

“Wo Punta, kula ingkang putra Pringgondani nyuwun tambahing pangestu”

“Saya siap melaksanakan tugas, saya mohon do’a restu”.

“Wo Punta, saya putra Pringgondani mohon do’a restu”.

PUNTADEWA

“Hiya...hiya... Gatutkaca, muga-muga lanang juritmu yo kulup?”

“Iya... iya... Gatutkaca... semoga kamu menjadi lelaki sejati”.

Cuplikan diatas menceritakan bagaimana Puntadewa memerintahkan Gatutkaca agar menjadi senapati setelah mendapat saran dari Parabu Kresna. Gatutkaca dipercaya yang bisa menandingi kemampuan Adipati Karna. Dengan sigap Gatutkaca langsung pamit dan minta ijin untuk maju kemedan laga Kuruserta.

4.2.1.2 Antagonis

Tokoh ini adalah lawan dari tokoh Protagonis. Sering disebut tokoh antagonis adalah peran lawan, suka menjadi musuh atau penghalang tokoh protagonis yang menyebabkan timbulnya tikaian (konflik). Tokoh antagonis adalah penyebab timbulnya pertikaiaan. Secara langsung maupun tidak langsung bersifat fisik maupun batin, tokoh antagonis dapat berposisi dengan tokoh protagonis. Dalam lakon *Gatutkaca Gugur* terdapat beberapa tokoh antagonis, adalah sebagai berikut.

(1) DURYUDANA

Duryudana adalah keluarga Kurawa yang menjabat sebagai raja di kerajaan Astina. Duryudana adalah tokoh yang menjadi tokoh andalan dalam lakon *lakon wayang Gatutkaca Gugur*, hal ini dibuktikan dengan adanya Duryudana selalu memerintahkan kepada adik-adiknya Kurawa dan para abadinya. Selain sebagai tokoh andalan Duryudana juga termasuk tokoh antagonis. Hal ini dibuktikan Duryudana melawan jalanya cerita dan memenuhi fungsi sebagai tokoh antagonis. Disini Duryudana juga termasuk tokoh Durjana yang ingin melawan kebaikan. Beberapa uraian diatas menempati sebagai tokoh andalan-durjana-antagonis.

Dalam lakon ini Duryudana mempunyai watak licik, egois dan keras kepala. Duryudana memiliki kelicikan untuk membunuh para Pandawa, meskipun dengan melanggar larangan perang Baratayuda Jayabinangun. Seperti contoh cuplikan dibawah ini:

Adegan	: 4
Tempat	: Kerajaan Ngastina
Pathet	: <i>Nem</i>

DURYUDANA

“Jare kondhange ratu Ngawangga sak wadya balane, keluwihane lamunta peperangan wanci bengi. Dinten sak mangkeh Duryudana butuh bukti, dalu niki mang maju wonten ing tegal kurusetra”.

“Katanya terkenal raja Ngawangga dengan semua kekuatannya, kelebihanya yaitu kalau diwaktu malam hari. Hari ini Duryudana butuh bukti, mala mini juga maju ditegal peperangan kurusetra”.

KARNA

“Yayi jimat kamulyan kula, nyuwun sewu yayi..., mestinipun paduka mboten bade kalepyan bilih pranaraning Bharatayudha menika menawi wanci ndalu kedah ngaso, menawi ndalu punika kula nrajang palagan ateges kula nerak pacak nrajanging angering kautaman bab perangin Bharatayudha”.

“Adik yang saya hormati, minta maaf adik..., semestinya paduka tidak akan melanggar kalau aturan Bharatayuda itu jika malam harus istirahat. Jika saya maju dimedan peperangan mala mini, berarti melanggar keutamaan bab peperangan Bharatayuda”.

DURYUDANA

“Yen ndalu puniki panjenengan mboten wanton maju perang, pun kondur mawon dateng Ngawangga. Mang sawang mang suraki Duryudana piyambak ingkang bade ngerangsang Pandawa! Nadyan ta kudu mati nanging lega raos kula tinimbang urip digubel karo senopati sing ibas-ibit!

“Kalau mala ini juga tidak maju perang, silahkan pulang saja ke Ngawangga. Silahkan lihat silahkan ejek, Duryudana sendiri yang akan menghabisi Pandawa. Senajan harus mati, tapi lega hati saya daripada dikelilingi senopati yang ibas-ibit!

KARNA

“Yayi..., jumbuh kaliyan atur kula ing ngajeng gesangipun Basukarna menika namung ganjel ampeyan paduka yayi Duryudana. Sedaya perintah tartamtu paduka bade kula estukaken, nyuwun tambahe pandonga pangestu bilih sak mangkeh kula manjing palagan, kula bade mboktekakaen dateng tiyang sak jagad lamunta kasetyane Karna ora kena sinangga miring”.

“Adik...,seperti apa yang saya aturkan didepan tadi, hidupnya Basukarna hanya untuk sebagai ganjal telapak kaki paduka Duryudana. Semua perintah pasti akan saya laksanakan, minta doanya bahwa nanti saya akan maju ke palagan perang.

Saya akan membuktikan kepada orang didunia bahwa kesetiaan Karna tidak main-main”.

Cuplikan diatas menggambarkan bagaimana cara Duryudana untuk memerintahkan agar Adipati Karna maju perang menggempur barisan Pandawa pada malam hari. Peperangan Baratayuda memang tidak diperbolehkan untuk dilaksanakan pada malam hari, namun atas kekecewaanya Duryudana menyindir Adipati Karna agar maju diwaktu itu juga dengan bala tentara dari Ngawangga.

(2) PRABU SALYA

Prabu Salya adalah raja dari kerajaan Mandaraka, yang tak lain adalah penasehat Prabu Duryudana. Dalam *lakon wayang Gatutkaca Gugur*, Prabu Salya dapat digolongkan sebagai tokoh pembantu. Selain itu, itu Prabu Salya juga dapat digolongkan sebagai tokoh antagonis, kerana melawan jalanya cerita. Berdasarkan perwatakan, Prabu Salya dapat digolongkan sebagai tokoh bulat, karena memiliki dua watak atau lebih. Beberapa uraian tersebut menunjukkan bahwa Prabu Salya menempati posisi tokoh sebagai tokoh pembantu-protagonis-bulat.

Dalam lakon ini Prabu Salya memiliki watak bijaksana namun juga terlihat keras kepala. Diketahui bahwa Parbu Salya merupakan salah satu penasehat Duryudana yang selalu menasehati agar jangan bertindak gegabah. Namun wataknya dapat berubah setelah Adipati Karna yang menantunya sendiri tidak mematuhi nasehat darinya. Seperti contoh cuplikan dibawah ini:

Adegan	: 5
Tempat	: Didepan Kerajaan Ngastina
<i>Pathet</i>	: <i>Nem</i>

PRABU SALYA

“Ngeko sek!

“Nadyan kaya ngapa wujudmu Karna niku ratu, kowe ki mantune Salyapati yen tumindakmu ngawur ngunu kuwi sing wirang ora kowe tok ning maratuwamu katut isin ngerti ora !!?? Sak bodo-bodone Karna kudune ngerti waton, ngerti aturan, ngerti pranatan perang Bharatayudha. Bharatayudha kuwi kena perang ning awan wae, yen wengi ngaso!!! Kupingmu ora krunggu?”

“Sebentar dulu!

Walaupun seperti apa bentuk kamu Karna itu adalah raru, kamu itu mantunya Salyapati kalau kelakuanmu asal seperti itu, yang malu itu bukan hanya kamu saja tapi saya juga ikut malu, tahu tidak!?!? Se bodoh-bodohnya Karna semestinya tahu aturan, tahu peraturan perang Bharatayudha. Bharatayuda itu boleh perang tapi siang saja, kalau malam istirahat!!! Kupingmu tidak dengar?”

KARNA

“Nyuwun pangapunten leres menapa ingkang dados pangandika kanjeng rama, nanging paduka kedah emut lelampahane Karna Basusena. Awit seh wilasa sarta paring kamulyan, paring kamukten engkang dipun paringgaken yayi Duryudana dateng jiwangga kula, satemah kula sumpah kula setya menapa ingkang dipun dawuhaken Duryudana kula woten tembung sanes kejawi amung ngestokaken dawuh. Nadyan ta tiyang sak jagad bade nyuraki dateng kula wanci ndalu kula madeg senopati kula menika ngelenggahi dateng ucap kula, dateng sumpah kula. Ibaratipun kula menika jemparing ingkang dipun lepasaken dane yayi Duryudana, wonten pundi puruking jemparing kula mboten saged owel”.

“Maaf, benar apa yang baru di omongkan kanjeng rama, akan tetapai paduka harus ingat kejadian Karnabasusena. Mulai dari belas kasihan, danjuga memberikan kemulyaan, yang diberikan adik Duryudana kepada saya, semenjak itu saya sumpah apa yang diperintahkan Duryudana saya tidak bisa memberikan kata lain selain meng-iya kan. Walaupun orang sedunia akan mencacimaki saya, waktu malam hari saja menjadi senopati saya tidak menyesali ucapan saya, saya jalani sumpah saya. Ibaratkan saya anak panah yang dilepaskan oleh adik Duryudana, dimanapun tibanya nanti saya tidak bisa menghindari”.

PRABU SALYA

“Yen Karna karo jemparing kuwi beda ! yen jemparing kuwi ora nduwe nalar, ora nduwe akal. Hem...yen Karna kuwi bisa ngulir budi, ngulur nalar, miwir pikir. Tumindak ngene iki pener opa ora? Kira-kira apik apa ngisin-isini kudune kowe lak bisa ngagas. Lan aja mung nggugu ucape Duryudana mau ki wong gela, sing jenenge wong gela ki yen ngucap mesti sak geleme dewe. Lha yow yen kabeh manut ature Duryudana edan kabeh!!! Karna karo jemparing kuwi beda, Karna kuwi manungsa! Manungsa kuwi nduwe mutiara sing diarani agama, akal, pikiran, moral lan rasa isin. Agama kanggo keslametan donya prapting akhir, akal kanggo milah sarta milih nemtokake tumindak sing bener, moral go bedakne

antarane sing becik lan sing ala, rasa isin kudune yen kowe bengi-bengi truthusan madeg senapati kowe wiring! Dudu senapati ning maling kowe!!! Apa wes jamake, apa wes lumrahe sentana praja do dadi maling kayak owe kuwi??? Kowe kuwi satria, satria kuwi saka tembung sa” kuwi siji, tri” kuwi telu, ya” kuwi jagad. Kudune bisa nyawijeka lathi, pakarti kuwi kudu dadi siji ing antarane jiwa, raga lan suksma, kuwi kudu golon lan giling. Yen tumindakmu nerjang saka kautaman, nerak wewaler paugerane Bharatayudha ngunu kuwi, banjur mutiarane urip ana ning ngendi? Agamamu yo wes ora ana, akalmu yow wes ora ana moralmu wes luntur, rasa isin yow wes ilang. Lha yen koe ilang mutiaramu patang perkara niku napa bedane Karna karo sing sikile papat pagaweyane njegog turut ndalan kae????!!! Bedane napa????!!!

“Kalau Karna itu dengan anak panah jelas beda! Kalau anak panah itu tidak punya pikiran serta tidak punya akal, hemmm...tetapi kalau Karna kui mempunyai budi,nalar serta pikiran yang bisa digunakan. Perilaku seperti ini benar tidak menurut kamu? Kira-kira baik atau memalukan seharusnya bisa kamu pikir. Serta jangan menurut ucapan Duryudana yang hanya kecewa, yang namanya orang kecewa itu kalau berbicara pasti sesukanya saja. Lha kalau semua menurut apa yang dikatakan Duryudana semua gila!!! Karna itu beda dengan panah,Karna itu manusia! Manusia itu mempunyai mutiara sebagai pegangan hidup yaitu agama,akal,pikiran,moral serta rasa malu. Agama digunakan sebagai keselamatan didunia sampai akherat,akal digunakan untuk memilah serta menentukan tindakan yang benar. Moral digunakan untuk membedakan antara yang baik dan jelek, rasa malu itu kalau malam-malam menjadi senopati kamu pencuri! Bukan senopati tapi pencuri kamu!!! Apa sudah benar,apa sudah biasa kalau pejabat Negara jadi pencuri seperti kamu??? Kamu itu seorang kesatriya dari kata sa itu satu,tri itu tiga ya itu jagad. Seharusnya bisa menyatukan antara ucapan serta tindakan menjadi satu kesatuan diantara jiwa,raga,serta ruh,itu harus menjadi satu kesatuan. Kalau tindakanmu melanggar aturan perang barathayudha seperti itu lalu mutiara hidupnya dimana? Agamamu juga sudah tidak ada,akalmu juga sudah tidak ada sudah luntur,rasa malumu juga sudah hilang. Lha trus bedanya karna dengan hewan yang berkaki empat itu apa?

PRABU SALYA

“Hya malangkre a....malangkre a...”

“Hya lawanlah....lawanlah....”

PRABU SALYA

“Ngantheng tenan....!!!

“Heee..., Hayo ngucap apa kowe????!!!”

“Nganteng sekali...!!!

“Heee...,Hayo berbicara apa kamu?!!!”

KARNA

“Matur suwun kanjeng rama, nembe sonten kemawon kula sepisan nampi dukanipun yayi Duryudana dipadakake mulur mungker kaya werji cacing, niku sonten wau. Wonten ing prapatan mriki kula paduka padakaken kaliyan sona, nanging kula malah gela, merga apik kirike ketimbang Karna. Sae kirikipun kula ngrumaosi. Nanging lamun ta dinten sak mangkeh paduka kanjeng rama sampun pirsu bilih kula menika bangsane sato, bangsane kewan, bangsane sona, mila kula suwun ampun cedak-cedak kaliyan Karna. Yen klera-kleru ana mara tua tak cathek!”

“Terima kasih kanjeng rama, baru saja sore tadi saya pertama dimarahin adik Duryudana disamakan seperti cacing, itu sore tadi. Di jalan perempatan ini paduka menyamakan saya seperti anjing, tapi saya malah kecewa, karena bagus anjingnya daripada Karna. saya rasakan bagus anjingnya. Akan tetapi waktu ini juga paduka rama sudah tahu saya tergolong sebangsa anjing, sebangsa hewan, maka saya minta jangan dekat-dekat dengan Karna. Kalau ada kesalahan-kesalahan ada oranag tua saya cakar!”

PRABU SALYA

“Wah ngantheng tenan kowe....!!! Apik kowe...!!! Hahaha...mantuku tenan koe...bagus tenan, kendel tenan. Playune tembungmu mung arep wani karo mara tuwa, hiya apa pie...??? Playune tembung mung arep wani karo Salyapati, ning aku ora ngumun, aku ora geter aku ora keder jantungku. Yen kewanenmu nantang sesumbar ngunu kuwi mung tak encepi Karna, koe wes tau krunggu kondange Salyapati apa durung? Bapakmu mbiyen, mbahmu Bagaspati pandita buta mbiyen mati sing mateni dudu sapa-sapa ya mung iki wonge. Bagaspati mbiyen sing mateni dudu sapa-sapa kejaba...!!! Jal koe tak takoni apa koe wani mateni aku? Patenana...hage...! Ning yen nganti koe ora gelem mateni aku, tanganku ndupak lan njawil kang dadi sirahmu rak kopyor polomu aja celuk aku Salyapati...!!!

“wah bagus sekali kamu....!!! Bagus kamu...!!! Hahaha...menantuku kamu...bagus sekali, berani sekali. Ucapi hanya akan berani dengan orang tua, iya apa bukan...??? Ucapanmu hanya akan berani dengan Salyapati, tapi saya tidak heran, saya tidak bergetar, jantungku tidak berdetar. Kalau kemenanganmu hanya bisa sombong seperti itu hanya bisa saya esemi saja, kamu pernah dengar terkenalanya Salyapati apa belum? Ayahmu dulu, kakekmu Bagaspati pandita raksasa mati, yang membunuh bukan siapa-siapa kecuali ini orangnya. Bagaspati dalu mati bukan siapa-siapa yang membunuh kecuali...!!! Sekarang aku bertanya apa kamu berani membunuh saya? Bunuhlah...ayo...! Tapi jika kamu tidak mau membunuh saya, tanganku mengantam kepala kamu pecah kopyor otak kamu, jangan panggil saya Salyapati...!!!

(DATANGNYA DURYUDANA MEMISAHKAN AKAN TERJADINYA PERTENKARAN HEBAT ANTARA PRABU SALYA DENGAN KARNA)

Dalam cuplikan diatas digambarkan bagaimana kemarahan Prabu Salya kepada Adipati Karna. Walaupun Prabu Salya tahu dia membela Duryudana, akan tetapi dia tetep menghendaki aturan-aturan dalam peperangan Baratayudha Jayabinangun yang berlaku. Karna yang juga salah satu menantu Prabu Salya tak luput akan dihajar olehnya karena akan melanggar aturan perang Baratayuda Jayabinangun, untuk perang diwaktu malam hari atas perintah Duryudana.

(3) KARNA

Adipati Karna Basussena adalah salah satu keluarga Pandawa yang memihak kepada keluarga Kurawa. Adipati Karna menjadi ratu di kerajaan Ngawangga. Dalam *lakon wayang Gatutkaca Gugur*, Karna dapat digolongkan sebagai tokoh lawan, karena disini Karna sebagai penentang dari tokoh yang baik. Selain itu, Karna juga dapat digolongkan sebagai tokoh durjana, karena berlaku jahat kepada protagonist. Karna dapat digolongkan sebagai tokoh antagonis, kerena melawan jalanya cerita. Beberapa uraian tersebut menunjukkan bahwa Prabu Karna menempati posisi tokoh sebagai tokoh lawan-durjana-antagonis.

Karena merupakan salah satu kerabat pandawa yang memihak pada Kurawa. Dalam *lakon wayang Gatutkaca Gugur*, Karna memiliki watak taat dan patuh. Karna di angkat menjadi senopati perang oleh Duryudana dan juga melanggar aturan perang, yaitu perang diwaktu malam hari. Seperti contoh cuplikan dibawah ini:

Adegan	: 6
Tempat	: Kerajaan Ngawangga
Pathet	: <i>Nem</i>

KARNA

“Lembusa kelawan Lembusana, koe nalendra tetelukan alam nusa. Kang pari palungguhan niki tak dapuk dadi senopati pininggit tumrapping Karna Basusena. Narmane jeneng sira sakkloron adoh dak awit cedak dak saya raketake mestine ana bab wigati sing bakal dak rembug magepokan gumelaring Bharatayudha. Ing ratri iki narpati Ngawangga ketiban sampur pinaringan kapercayaan dene yayi Duryudana kinen madek surnaning driya. Merga gempaling rasa gempuling penggalih awit sedane putrane Ngastina yo Lesmana Mandrakumara satemah pranataning Bharatayudha mbok menawa wiwit ratri iki wiwit bubrah. Nanging aja ngerembuk kautamaning Bharatayudha, sing jenenge perang kuwi sing baku golek kamenangan.

“Lembusa dan Lembusana, kamu kesatria dari alam nusa. Waktu ini tak angkat menjadi senopati penting menurut Karna Basusena. Kamu berdua yang jauh saya dekatkan, semestinya ada perkara yang sangat penting, yang akan saya bicarakan mengenai perang Bharatayuda. Waktu mala ini, Ratu Ngawangga dipercaya oleh Prabu Duryudana sebagian jatah diangkat menjadi senopati. Karena rasa kecewa karena gugurnya Lesmana Mandrakumara setidaknya aturan Bharatayuda kemungkinan mala mini telah berubah. Tetapi jangan berbicara soal Bharatayuda, yang namanya Perang itu yang penting mencari kemenangan”.

LEMBUSA

“Lajeng menapa ingkang kedah kula tindakaken cumadong dawuh”.

“Kemudian apa yang harus saya lakukan”.

KARNA

“Narpati Ngawangga isih eling lamunta koe Lembusa kelawan Lembusana kuwi, lamun ta peperangan wonten ing wayah wanci bengi kadekdayanmu ngedapngedapi. Tak kira para Pandawa ae ora isa nyundul marang kaprawiranmu. Mula ing ratri iki aja mbok kendoni anggenmu dandan kenceng kepara kencengana, Budhal ana ing tegal kurusetra. Rawe-rawe dirantas, malang-malang punutung”.

“Narpati Ngawangga masih ingat yaitu kamu Lembusana dan Lembusa itu mempunyai kelebihan yang lebih kalau perang diwaktu malam hari. Sepertinya Pandawa saja tidak bisa untuk melawan kaliyan. Maka dari itu jangan patah semangat, bersemangatlah pergilah di medan peperangan Kurusetra. Rawe-rawe dirantas, malang-malang putung”.

Dalam cuplikan diatas digambarkan bahwa atas perintah Parabu Duryudana Adipati Karna bersedia maju perang diwaktu malam hari untuk membuktikan darma baktinya. Prabu Karna memerintahkan Lembusa dan

Lembusana untuk membantu perang tersebut, karena mereka mempunyai keunggulan berperang pada waktu malam hari. Segera Lembusa dan Lembusana mengerahkan semua prajurit Ngawangga untuk ikut membantu barisan Prabu Karna beserta Lembusa dan Lembusana.

4.2.1.3 Tritagonis

Tokoh Tritagonis adalah peran penengah, bertugas menjadi pelera, pendamai, atau pengantar protagonis dan antagonis. Kehadiran tokoh ini dapat menyelesaikan konflik dalam cerita. Dalam lakon *Gatutkaca Gugur* ini ada beberapa tokoh yang menjadi pelera dan penengah dari konflik tersebut, yaitu Kresna dan Bathara Narada.

(1) KRESNA

Kresna adalah raja Negara Dwarawati yang menjadi penasihat bagi keluarga Pandawa. Kresna salah satu tokoh penengah dalam dalam lakon *Gatutkaca Gugur*. Hal ini dibuktikan dengan membantu menyelesaikan masalah peperangan di malam hari, dengan mengangkat Gatutkaca sebagai senopati perang. Berdasarkan perwatakan, Kresna dapat digolongkan sebagai tokoh bulat, karena hanya memiliki dua watak atau lebih.

Dalam lakon ini Kresna memiliki watak yang jujur dan bijaksana. Kresna juga dapat dikategorikan sebagai tokoh protagonis. Selain itu, Kresna juga sebagai tokoh andalan karena tidak memegang peranan utama, tetapi menjadi kepercayaan protagonis. Dari uraian tersebut Kresna menempati posisi tokoh pembantu- Tritagonis -bulat.

Seperti contoh kutipan dibawah ini:

Adegan	: 13
Tempat	: Pesanggrahan Hulupawiya
<i>Pathet</i>	: <i>Sanga</i>

PUNTADEWA

“Nyadong dawuh raka prabu, kados pundi kabul wusananipun?”

“Ada perintah apa kakak prabu, bagaimana hasil terbaiknya?”

PRABU KRESNA

“Yayi sarta kanjeng eyang Maswapati, tetela ta kadegdayanipun ratu Ngawangga tuwin senopati kekalihipun wujud denawa ingkang name Lembusa lan Lembusana mboten sinangga gampil, nandyan ta yayi Wrekudara, sarta yayi Arjuna magut surnaning driya parandene mboten sangga mulia. Menggahe petang kula, kaluwarga Pandawa ingkang mumpuni ing wanci ratri menika, mboten wonten ingkang sanes kejawi narendra muda Pringgondani Prabu Anom Harya Gatutkaca. Awit Gatutkaca menika kadunungan Surya Kantha” ingkang mapan wonten ing netranipun kekalih. Bab lelakon menika ingkang namtokaken sak wetahipun mboten wonten sanes kejawi namung yayi Wrekudara”.

“Saudara-saudara dan Kanjeng eyang Maswapati, terlihat bahwa kesaktian raja Ngawangga dengan kedua senapatinya yang berwujud rasaksa bernama Lembusa dan Lembusana jangan dianggap enteng. Walaupun saudara Werkudara dan saudara Arjuna telah mendahului berjuang tapi belum bisa dikatakan mulia. Menurut perhitungan saya, keluarga pandawa yang mumpuni untuk berperang di malam hari tidak ada yang lain kecuali Satria muda pringgondani Prabu Anom Harya Gatutkaca. Karena Gatutkaca mempunyai Surya Kantha, yang berada pada kedua matanya. Mengenai hal ini yang pantas untuk menentukan tidak da yang lain kecuali saudara Werkudara”.

Cuplikan diatas menceritakan bagaimana Kresna dengan pertimbangan yang matang-matang untuk mengusulkan agar Gatutkaca yang menjadi senopati diwaktu malam hari. Peranan tokoh penengah disini terlihat atas memberikan solusi kepada Prabu Puntadewa tersebut. Peranan Kresna untuk menyelesaikan masalah sangat berpengaruh sekali. Seperti contoh adegan dibawah ini:

Adegan	: 19
Tempat	: Khayangan Suralaya
<i>Pathet</i>	: <i>Manyura</i>

BATHARA NARADA

“Ora, perkarane ki apa? Aja nutuh dewa ta”.

“Tidak, masalah apa ta ini? Jangan menuduh Dewa ta”.

PRABU KRESNA

“Baratayuda kawontenanipun morak-marik jare sing dadi botoh kuwi Kresna ning nyatane dewane ora melu tanggung jawab. Gatutkaca ndalu punika madeg senopati, ana Gatutkaca sing cacahé atusan malah ewon. Saben-saben manungsa ana ing payudan dipun pothole janggane klebu anak kula Parta Jumena lan putra-putra Madukara telas amargi dipun pejahi Gatutkaca. Kula nyuwun pengadilan, janji dewa ora bisa ngerampungke perkara iki do lerena lek dadi dewa”.

“Bharatayuda sekarang menjadi morak-marik katanaya yang menjadi taruhan itu Kresna tapi kenyataanya dewanya tidak mau tanggung jawab. Gatutkaca mala mini menjadi senopati, ada Gatutkaca yang banyaknya beratus-ratus mlah ribuan. Setiap ada manusia yang ada di palagan diputus lehernya termasuk anak saya Parta Jumena dan anak-anak Madukara habis dibunuh Gatutkaca. Saya minta pengadilan, janji dewa tidak bisa menyelesaikan masalah ini, berhenti semua menjadi dewa”.

(BATHARA NARADA MERASA DI INGATKAN BAHWA TIBA SAATNYA UNTUK MENEMUI ARWAH KALA BENDANA)

BATHARA NARADA

“We bregenjang papak pong warung doyong. Meksa kamituwane dewa sing kudu tumandang ek. Tujune kok Kresna ngeligake dumadine kodrat, yo bengi iki Baratayudha dina ingkang kaping sewelas wancin bengi, ngibarate Gatutkaca ndadi kudu ana sing ngangguwi. Kalabendana wes tumeka titi mangsane koe methuk marang ponakanmu Gatutkaca”.

“We bregenjang papak pong warung doyong. Memaksa sesepuhnya dewa yang harus turun tangan. Untungnya kok Kresna menggigatkan datangnya kodrat, ya mala mini Bharatayuda hari yang kesebelas waktu malam, ibaratkan Gatutkaca menjadi-jadi harus ada yang mengerusuhi. Kalabendana sudah saatnya kamu menjemput ponakanmu Gatutkaca”.

Prabu Kresna menemui Bathara Narada untuk meminta keadilan akan kebringasan Gatutkaca, karena semua prajurit entah itu dari pihak Kurawa maupun Pandawa yang membawa obor dimedan Kurusetra dibunuh oleh Gatutkaca. Kresna meminta keadilan kepada dewa untuk menyelesaikan masalah yang sedang berlangsung dimedan kurusetra. Maksud Kresna menemui Bathara Narada untuk mengigatkan bahwa saatnya Gatutkaca gugur dan dijemput oleh sukma Kalabendana.

(2) BATHARA NARADA

Bathara Narada adalah salah satu dewa yang tinggal di khayangan Junggring Saloka. Bathara Narada salah satu tokoh penengah dalam dalam lakon *Gatutkaca Gugur*. Hal ini dibuktikan dengan membantu menyelesaikan masalah dengan mengigatkan sukma Kalabendana untuk menjemput kematian Gatutkaca. Dalam lakon ini Bathara Narada memiliki watak yang jujur dan bijaksana. Berdasarkan perwatakan, Bathara Narada dapat digolongkan sebagai tokoh statis. Bathara Narada juga dapat dikategorikan sebagai tokoh protagonis. Dari uraian tersebut Bathara Narada menempati posisi tokoh pembantu-Tritagonis-statis.

Seperti contoh cuplikan dibawah ini:

Adegan	: 20
Tempat	: Swarga Pengrantunan
<i>Pathet</i>	: <i>Manyura</i>

BATHARA NARADA

“Yen ngunu ri palungguhan iki tiwas kabeneran manut weda kitapsara dumadine Bharatayudha dina sing kaping sewelas malem rolas bengi iki, manut kodrat, manut jangka, Gatutkaca ora nganti jam papat esuk kudu mati. Gatutkaca ora nganti jam papat esuk kudu mati”.

“Kalau begitu keadaan ini kebetulan, menurut weda kitapsara kejadian Bharatayuda dihari yang kesebelas malam duabelas mala mini, menurut kodrat, menurut takdir, Gatutkaca tidak sampai jam empat pagi harus sudah mati. Gatutkaca tidak sampai jam empat harus mati”.

KALA BENDANA

“Hiya lakamdulillah tow, tegese ora kesuwen oleh aku ngenteni marang ponakanku Gatut, yen pancen iki ngeko Gatut kudu mati aku tak bareng munggah swarga ngunu lho kek”.

“Hiya lakamdulillah tow, yang artinya saya tidak kelamaan menunggu keponakanku Gatut, kalau memanag benar nanti Gatut harus mati saya tak bebarengan masuk surga begitu lha kek”.

BATHARA NARADA

“Ning ngene Kala Bendana, manut kodrate lelakon sapa nandur bakal ngunduh, utang nyaur nyilih mbalekake sing ndandake bakale ngenggo. Karmapala kuwi

ora bisa di selaki. Sapa nandur kabecikan kudu nyaur kabecikan. Sapa nandur piala unduh-unduhane yo ala. Wong utang pati kudu nyarutang pati nyaure ana Bharatayudha Jayabinangun iki. Mangka miturut petung Gatutkaca kuwi nduwe utang pati karo koe, awit mbiyen pitimu ki sing dadi lantaran Gatutkaca, mula dina iki gelem ora gelem embuh piye reka dayamu Kala Bendana kudu dadi lantaran. Gatutkaca dudu sapa-sapa sing mateni kudu koe Kala Bendana”.

“Tetapi begini Kala Bendana, menurut kodrat kelakuan siapa menanam akan menuai, utang ya membayar, pinjan ya dikembalikan yang menjadikan akan memakai. Hukum karma itu tidak bisa dihindari. Siapa yang menanam kebaikan ya harus membayar dengan kebaikan. Siapa yang menanam kejelekan ya memetikinya dengan kejelekan pula. Orang punya hutang mati ya membayarnya di perang Bharatayuda Jayabinangun ini. Padahal menurut perhitungan Gatutkaca itu punya hutang mati sama kamu, karena matimu yang menjadi lantaran itu Gatutkaca, maka hari ini mau tidak mau entah bagaimana caramu Kala Bendana harus menjadi lantaran. Gatutkaca bukan siapa-siapa yang membunuh harus kamu Kala Bendana”.

KALA BENDANA

“Emoh kek....edan po pie...!”

“Gak mau kek...gila atau gimana...!”

BATHARA NARADA

“Sapa nandur bakal ngunduh, utang nyaur nyilih mbalekake, mangka Gatutkaca mbiyen nduwe utang nyawa karo koe, koe mati sing mateni lak Gatutkaca”.

“Siapa menanam akan menuai, utang membayar pinjam mengembalikan, padahal Gatutkaca dulu punya utang sama kamu, kamu mati yang membunuh kan Gatutkaca”.

KALA BENDANA

“Iya... ning sejaraha ora ngono. Pancen sing dadi lantaran patiku kuwi Gatutkaca ning sejaraha sing benerke ora sing mbok ucapke, merga aku tresna Gatut, Gatut uga tresna karo aku kuwi ora njarak ora sengaja. Lakone mbiyen ki lak ngene tow, Abimanyu ki arep rabi neh, Abimanyu lunga ning Wiratha, terus bojone tuwek Abimanyu sing jenenge Siti Sendari ki nangis ngluguk ning ngarepe Gatutkaca merga ditinggal lunga karo Abimanyu tanpa pamit. Lah nalika ana lelalon kuwi Gatutkaca mrentah aku ngoleki Abimanyu aku mangkat goleki Abimanyu, Abimanyu tak temokake ana Wiratha lagi rabi karo Utari. Sakwise genah lan papan dununge Abimanyu banjur aku bali ning Pringgondani ana Gatutkaca ana Siti Sendari, aku kanda lamunta Abimanyu ana Wiratha rabi neh. Nah kaget si Siti Sendari arepe ngeblak, sak jroning Siti Sendari arep ngeblak Gatutkaca arep nulungi aku yo arep nulungi, kumlawe tangane Gatutkaca nyenggol bathukku aku terus wafat. Ngono sejaraha dadi ora sengaja”.

“Iya...tapi sejarahnya bukan seperti itu. Memang matiku yang menjadi lantaran adalah Gatutkaca ning sejaraha sing bener bukan yang diucapkan tadi, karena saya cinta Gatut, Gatut juga cinta dengan saya itu tidak sengaja. Kejadian dulu kan begini tow. Abimanyu itu mau menikah lagi, Abimanyu pergi ke Wiratha, lalu istri tuanya yang namanya Siti Sendari itu menangis meranta-ranta didepanya

Gatutkaca karena ditinggal Abimanyu pergi tidak pamit. Lha ketika ada kejadian itu Gatutkaca mengutus saya mencari Abimanyu, saya berangkat mencari Abimanyu, Abimanyu sedang menikah dengan Utari. Setelah saya tahu tempat dimana Abimanyu berada, lalu aku pulang ke Pringgondani ada Gatutkaca, ada Siti Sundari kemudian saya ngomong kalau Abimanyu ada di Wiratha menikah lagi. Nah terkejut si Siti Sundari mau jatuh pingsan, didalam Siti Sundari mau jatuh pingsan Gatutkaca mau menolong saya juga mau menolong, lambaian tangan Gatutkaca nyenggol kepala saya, saya langsung wafat. Begitu ceritanya dadi ora sengaja”.

BATHARA NARADA

“Lho nadyan ta ora njarak ning sing dadi lantaran patimu ki Gatutkaca”.

“Lha walaupun tidak sengaja tapi kan yang menjadi lantaran matimu kan Gatutkaca”.

KALA BENDANA

“Iya pancen ngono ning nek ora rasa sengit keburu sengit gething lak ora ana, merga ora sengaja. Jenenge ora sengaja apane nek dosane kepiye kuwi?”

“Iya memang benar tapi kan tidak mempunyai rasa sengit terburu sengit gething kan tidak ada, karena tidak sengaja. Namanya tidak sengaja apanya yang dosa bagaimana itu?”

BATHARA NARADA

“Ning cekake kowe lak nduwe utang pati to , tegese Gatutkaca nduwe utang pati karo kowe? Gandheng Gatutkaca nduwe utang pati karo kowe, kowe mung dadi lantaran methuk si Gatutkaca ngunu, merga yen Gatutkaca iki ngeko ora kok pateni tegese Gatutkaca matine ngawa utang. Manungsa mati ngawa utang ki ora pantes munggah swargo, pantese cemplungke neraka jahanam. Apa kowe mentala nyawang Gatutkaca nyemplung neraka jahanam?”

“Akan tetapi kamu lak mempunyai hutang mati to, artinya Gatutkaca punya hutang mati dengan kamu to? Kebeneran Gatutkaca punya hutang mati dengan kamu, kamu hanya menjadi lantaran menjemput si Gatutkaca begitu, karena kalau Gatutkaca nanti tidak dibunuh, artinya Gatutkaca matinya membawa hutang. Manusia mati membawa hutang itu tidak layak untuk masuk surga, layaknya di masukkan keneraka jahanam. Apa kamu tega melihat Gatutkaca masuk neraka jahanam?”

KALA BENDANA

“Yo ora mentala, ning yen nyawang kowe nyemplung neraka ora papa. Gatutkaca kuwi wong becik wong apik kok nyemplung neraka”.

“Ya tidak tega, tapi kalau melihat kamu masuk neraka tidak apa-apa. Gatutkaca itu orang baik kok masuk neraka”.

BATHARA NARADA

“Lha mergane ke nduwe utang karo kowe, kowe ki mudeng apa ora? Iki kok kliwat jam papat, iki ngengko wes beda ngerti ora? Wes saiki tak wenehi kamardikan pilihan, pilih Gatutkaca munggah swarga kowe sing dadi lantaran apa pilih Gatutkaca nyemplung neraka, merga kowe ora gelem mateni, Patine Gatutkaca ngawa utang. Nalaren dewe pikiren dewe lelakon iki”.

“Lha karena itu punya hutang dengan kamu, kamu ini mudeng atau tidak to? Nanti kok kliwat jam empat, ini nanti sudah berbeda tahu tidak? Sedah sekarang tak kasih pilihan, pilih Gatutkaca masuk surga kamu yang menjadi lantaran matinya, atau Gatutkaca masuk neraka karena kamu tidak mau membunuhnya, matinya Gatutkaca membawa hutang. Pikirlah sendiri perkara ini”.

(BATHARA NARADA PERGI MENINGGALKAN KALA BENDANA)

KALA BENDANA

“Pancen dewa ki tanjir tenan kok, isa aku kon pilih kon mateni ponakanku rasa kamanungsanmu ning ngendi? Kudune nuntun marang umat marang kabecikan apa enek bapak cilice kon mateni ponakan. Uteke njur ning ngendi ngunu? Ning nek ora tak lakoni ponakanku nyemplung neraka. Tut..kowe ning ngendi Le” paman ngoleki kowe Tut...”.

“Pancen dewa itu tanjir tenan kok, bisanya saya harus milih membunuh ponakanku rasa kemanusiaanya itu dimana? Seharusnya menuntun umat akan kautamaan, apa ada paman harus membunuh ponakanya sendiri. Otaknya terus dimana itu? Tapi kalau tidak saya laksanakan ponakanku masuk neraka. Tut.. kamu dimana Le”...paman mencari kamu Tut...”.

Cuplikan adegan tersebut menceritakan bahwa sudah saatnya Kalabendana menjemput ponakannya Gatutkaca untuk masuk ke surga. Akan tetapi Kalabendana harus menjadi sarana kematiannya Gatutkaca. Disini terjadi kebimbangan Kalabendana, jika tidak dibunuh olehnya maka Gatutkaca akan masuk neraka. Kalabendana harus menjadi sarana kematian Gatutkaca karena syarat keduanya agar bisa masuk surga bersama, dinilai Gatutkaca mempunyai hutang *pati* dengan Kalabendana.

4.3 Latar (*setting*)

Latar atau yang disebut juga *setting* sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Aspek ruang, dan aspek waktu merupakan cakupan dari *setting* ini.

4.3.1 Aspek Ruang

Aspek ruang ini menggambarkan tempat terjadinya peristiwa dalam lakon wayang *Gatutkaca Gugur* ini yang diteliti. Lokasi atau tempat terjadinya peristiwa dalam lakon, dapat di istana, rumah biasa, hutan, gunung, langit, laut, pantai, tempat peperangan, dunia (*madyapada*), kahyangan, dan sebagainya. Tempat atau lokasi kejadian dalam lakon *Gatutkaca Gugur* dapat dikemukakan sebagai berikut.

4.3.1.1 Medan Pertempuran Kurusetra

Medan Pertempuran Kurusetra digambarkan tempat dimana terjadinya perang Baratayudha berlangsung antara kubu Kurawa dengan Pandawa. Tempat dimana beberapa luas memuat beribu-ribu prajurit dari kedua belah pihak untuk bertempur merebut tahta kerajaan Ngastina. Dimulai dari awal adegan sampai dengan adegan ke-3 terjadi peperangan di medan pertempuran kurusetra dengan gugurnya Abimanyu dari pihak Pandawa dan Lesmana Mandrakumara dari pihak Kurawa, cerita itu masih menunjukkan *pathet nem*. Pada adegan ke-8, ke-10, ke-11, ke-17 kembali timbul peperangan dengan gansnya kedua senopati Ngawangga, cerita itu masih menunjukkan *pathet sanga*. Pada *pathet manyura* diadegan ke-21 peperangan terakhir di saat malam hari itu dengan berhadapan kedua senopati, yaitu Gatutkaca melawan Adipati Karnabasusena.

4.3.1.2 Kerajaan Ngastina

Kerajaan Astina digambarkan dengan negri atau kabupaten yang subur dan sejahtera, diperintah oleh Prabu Duryudana dengan dibantu patih Sengkuni.

Dalam cerita terletak pada adegan kerajaan Ngastina dimulai dari adegan ke-4 dan ke-5 Prabu Duryudana sedang mengalami kesedihan dan kekecewaan yang mendalam atas gugurnya senopati-senopati Ngastina. Pada cerita tersebut masih memasuki *pathet sanga*.

4.3.1.3 Kerajaan Ngawangga

Kerajaan Ngawangga merupakan kerajaan sekutu dari kerajaan Ngastina. Rajanya adalah Adipati Karna Basusena dengan kedua senopati raksasa yang bernama Lembusa dengan Lembusana. Dalam cerita terletak pada adegan kerajaan Ngastina dimulai dari adegan ke-6 dan ke-7 dimana Adipati Karna memerintahkan kepada semua prajurit untuk bersiap perang membantu kerajaan Ngastina. *Pathet* dalam lakon yang berlatar dikerajaan Ngawangga adalah pada bagian *pathet sanga*.

4.3.1.4 Kerajaan Amarta

Kerajaan Ngamarta adalah kerajaan dimana rajanya yang bernama Prabu Puntadewa. Dalam lakon wayang Gatutkaca Gugur, kerajaan Amarta terdapat pada adegan dimana keluarga pandawa dalam kesedihan atas gugurnya Abimanyu dimedan pertempuran Kurusetra. Dalam cerita terdapat dalam adegan ke-9 yang menunjukkan masih dalam *pathet sanga*. Pada akhirnya atas nasehat Prabu Kresna, Puntadewa mengangkat Gatutkaca sebagai senopati perang. Dalam cerita terdapat dalam adegan ke-13 yang menunjukkan masih dalam *pathet sanga*

4.3.1.5 Khayangan Junggring Saloka

Khayangan Junggring Saloka adalah tempat dimana para dewa dengan rajanya dewa adalah Bathara Guru atau disebut juga Manikmaya. Tempat dimana dewa mengatur dan menjaga kelestarian makhluk hidup yang ada di bumi. Dalam cerita Prabu Kresna menggugat ke Khayangan Junggring Saloka dengan bertemu Batahara Narada untuk meminta pertolongan, akibat perang *awur-awur* yang dilakukan oleh Gatutkaca. Dalam cerita terdapat dalam adegan ke-19 dan masuk bagian *pathet manyura*.

4.3.1.6 Swarga Pengrantunan

Swarga Pengrantunan tempat dimana sukma Kalabendana menunggu keponakannya Gatutkaca. Kalabendana menunggu sampai matinya Gatutkaca yang nantinya bersama-sama untuk masuk ke surga. Kalabendana ditemui Bathara Narada untuk segera menjemput keponakannya dengan syarat sebagai sarana kematian Gatutkaca. Dalam cerita terdapat dalam adegan ke-20 dan masuk bagian *pathet manyura*.

4.3.1.7 Karangadhempel

Karangadhempel adalah tempat dimana para Punakawan yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Pada cerita ini Karangadhempel adalah dimana tempat yang didatangi oleh Gatutkaca. Dalam cerita ini Gatutkaca bertemu dengan kyai Semar Badranaya, dimana sebelum maju sebagai senopati kubu Pandawa minta ijin dan nasehat kepada semar agar member motivasai dan semangat dalam

perang Baratayuda tersebut. Dalam cerita terdapat dalam adegan ke-15 dan ke-16 masuk bagian *pathet Sanga*.

4.3.2 Aspek Waktu

Pada umumnya *pagelaran* wayang dibagi ke dalam tujuh tahapan, yaitu *klenengan*, *talu*, *pathet nem*, *pathet sanga*, *pathet manyura*, penutup (*tancep kayon*), dan *golek*. Waktu yang terjadi dalam seluruh cerita atau satu episode dalam lakon adalah waktu cerita (*fable-time*). Waktu cerita (*fable time*) dalam lakon *Gatutkaca Gugur* adalah ketika peperangan Baratayuda Jayabinangun terjadi diwaktu malam hari. Kelicikan Prabu Duryudana untuk menyerang barisan parajurit Pandawa yang sedang istirahat.

Seperti dalam kutipan berikut ini.

Adegan : 17

Tempat : Medan Pertempuran Kurusetra

Pathet : *Sanga*

LEMBUSA

“Eeee....eee...eee..., hong titi angkala lodra Maespati raja dewaku, udakara wus jam loro kliwat ana senopati maju palagan kuru setra, murup dadane sak tebah koe sapa gus?”

GATUTKACA

“Halilintar Ngamarta, nata muda Pringgondani Prabu Anom Harya Gatutkaca. Koe sapa?”

LEMBUSA

“Senopati Ngawangga jenengku Lembusa”.

LEMBUSANA

“Aku Lembusana”.

GATUTKACA

“Janji ora gelem sumingkir ana buta tak kanggo pangewan-ewan”.

LEMBUSA

“Hu..waahaha...tembungmu kaya wani nuggel wesi gligen diilat wesi abang. Adah balang bedana cedak saut bekuk pedhot boyokmu koe!”

(TERJADILAH PERTARUNGAN HEBAT GATUTKACA DENGAN LEMBUSA DAN LEMBUSANA. DENGAN KEPRIGELANYA UNTUK TERBANG GATUTKACA DAPAT GATUTKACA DAPAT MENGHINDARI BERIBU SERANGAN SENJATA PRAJURIT KURAWA)

PRAJURIT KURAWA

“Yow....Tracak gaman!! Tracak gaman!!”

(pocapan)

Nganti kaya udan mangsa rendeng jemparing ingkang tumibeng wenten ing anggane sang kaca nagara, luwi sang Gatutkaca rumangsa kuwalahan. Sadakep saluku ngon nutupi nggon babahan hawa sanga tingkem netra kekalih, kaya mati sajroning urip, urip sakjroning mati, liyep ngalaping ngaluyup pinda pecaking sukema sumusuking rasa jati. Jati-jtine sang Gatutkaca ngatas ing Hyang Agung, kandase panalongsong melengging pangesthi weningge panembah tekune pangibadah. Matek aji Narantaka yo ing kahanan Gatutkaca siji dadi sepuluh, sepuluh dadi satus, satus dadi limanggatus, limanggatus dadi sewu, Gatutkaca sewu ngebaki jagad.

Gatutkaca sewu..Gatutkaca sewu..

Seperti hujan dimusim penghujan anak panah yang mengenai tubuhnya kaca nagara, terlebih lagi Gatutkaca seperti kuwalahan. Bersedakep seperti bersemedi menutupi nafsu yang timbul dari lubang sembilan memejamkan mata. Seperti hidup dalam mati, mati dalam hidup. Merasakan sukma sejati. Sejatinya Gatutkaca bersemedi sampai berhadapan Hyang Agung, dengan bersihnya pikiran dan hati, tekunnya ibadah. Mengeluarkan Ajian Narantaka ya dari Gatutkaca satu menjadi sepuluh, sepuluh menjadi seratus, seratus menjadi limaratus, limaratus menjadi seribu, Gatutkaca seribu memenuhi jagad.

Gatutkaca seribu...Gatutkaca Seribu...

(LEMBUSA DAN LEMBUSANA MATI DITANGAN GATUTKACA. GATUTKACA BERUBAH MENJADI BERIBU-RIBU BERTERBANGAN DI LANGIT MEDAN KURUSETRA)

Kutipan diatas menceritakan dengan jiwa kesatrianya Gatutkaca maju dimedan pertempuran Baratayuda, bahkan menggunakan *Aji Gatutkaca Sewu* dimana Gatutkaca berubah menjadi beribu-ribu dan mengobrak-abrik barisan Kurawa. Dari kutipan tersebut kaitannya dengan waktu cerita atau *fable time* diperkirakan terjadi ketika perang Baratayuda Jayabinangun pada hari ke sebelas malam keduabelas. Dimana darai pihak Kurawa mengutus Adipati Karna sebagai

senopati dan Gatutkaca senopati dari pihak Pandawa. Akhirnya di Gatutkaca gugur ditangan Adipati Karna dengan senjata panah Kunta Wijayandanu.

Setelah membahas tentang latar atau setting dilanjutkan pada tema dan amanat. Satoto (1985:15) mengatakan, bahwa pengalaman dramatik yang lahir dari kehidupan pada suatu saat merangsang dan menggetarkan jiwa pengarang untuk mencipta. Pengalaman dramatik diangkatlah satu ide, gagasan atau persoalan pokok yang menjadi dasar sebuah tema. Jadi, tema (*theme*) adalah gagasan, ide, atau pikiran utama didalam karya sastra yang terungkap ataupun tidak. Tema tidak sama dengan pokok masalah atau topik. Tema dapat dijabarkan dalam beberapa pokok. Tema bukanlah pokok persoalannya, tetapi lebih bersifat ide sentral yang dapat terungkap baik secara langsung maupuntidak langsung.

Amanat (*message*) dalam sebuah lakon adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada publiknya. Teknik menyampaikan pesan tersebut dapat secara langsung maupun tidak. Secara tersurat, tersirat maupun simbolis. Satoto (1985:16) menerangkan bahwa, jenis lakon wayang pada umumnya menggunakan teknik penyampaian pesan secara simbolis atau tidak secara langsung. Jika tema dalam sebuah lakon merupakan ide sentral yang menjadi pokok persoalan, maka amanat merupakan pemecahannya. Meminjam istilah *Horace, dulce et utile* (dalam Waluyo 2003:28), maka amanat itu menyorot pada masalah *utile* atau manfaat yang dapat dipetik dari karya drama itu. Dalam lakon *Gatutkaca Gugur* analisis tema dan amanat akan dibahas dibawah ini.

4.4 Tema dan Amanat

Tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Tema akan dikembangkan melalui alur dramatik dalam plot melalui tokoh-tokoh protagonis dan antagonis. Struktur sebuah lakon merupakan bangunan arsitektural. Struktur lakon harus merupakan satu kesatuan yang bulat utuh, maka di dalamnya terdiri dari komponen-komponen yang membentuk kesatuan. Dengan kata lain, melalui struktur sebuah lakon, dapat diungkap apa tema dan amanat yang terkandung dalam lakon. Seperti dalam lakon wayang Gatutkaca Gugur ini tema dan amanat dapat diketahui dari beberapa adagan yang ada.

Seperti dalam kutipan berikut ini.

Adegan : 3

Tempat : Medan pertempuran Kurusetra

Pathet : *Sanga*

SEMAR

“ Nyuwun pangapunten... ”.

Panjenegan niku satria dudu bocah angon. Sing jenenge satria niku saben-saben tumindak makarti ngucap niku kena kanggo tepa tuladha. Baratayudha niki perang napa? Niki perang suci lho den...niki senes perang ampyak awur-awur, ning perang sing nganggo tatanan. Yen manungsa gelem nggagapi sarta gelem ngerasa ngorak-arik sing dadi pengalihe kudune mudeng. Baratayudha yen disawang pancen wengis, pancen kejem, nanging diniati ati sing tulus niki kanggo srana ngibadah marang pangerang, Supaya lamunta tumeka pati, matine pada karo dipangku karo sing gawe urip. Niku isine Baratayudha.

Kejawi saking niku den... , manungsa gumelar wonten ing jagad raya menika tipake pada lonjong ning atine ora golong. Pancen isen-isine jagad niku ngenten niki, ana bungah ana susah, ana murka ana utama, ana nistha ana sing ndewe budi pakarti ingkang luhur, niku isen-isene jagad. Kurawa rusak pakartine pancen kodrate lelakon ngoten niku. Sampeyan dadi satria utama kewajibane mbrasta angkaraning jagad nanging aja digandoli rasa gethink keburu sengit. Yen sampeyan nduwe rasa pangancam-pangincim, rasa mangkel, rasa anyel karo kurawa. Sampeyan mangkel karo kurawa pada ae mangkel karo sing gawe urip, merga kurawa nika titahing gusti. Kewajibane sampeyan mbrasta angkaraning

jagad, pancen kudu mateni kurawa ning aja dibarengi rasa memungsuhan, rasa serik drengki srei lan sak panunggalane. Sampeyan upama yow menang yow ora oleh apa-apa, yen nganti kalah mati sampeyan yo mati lumrah, saya niki wus ndungkap meh surup surya, pranataning baratayudha surup kudu leren. Yen sampeyan nekad tegese nerak pacak trajang angger, apa kaya ngunu kuwi budi pakartine satriya utama???

“Minta maaf...”

“Kamu itu adalah satria bukan anak pengembala. Yang namanya satria itu setiap keucapan itu dibuat contoh. Baratayuda ini perang apa? Ini perang suci lho den... ini bukan perang *ampyak awur-awur*, tapi perang yang memakai ketentuan. Kalau manusia mau mencari dan mau ngotak-atik yang menjadi perasaanmu sakmestinya tahu. Baratayuda kalau disawang memang wengis, memang kejam, akan tetapi diniati dengan hati yang tulus ini menjadi sarana beribadah kepada Tuhan. Supaya besok datangnya kematian, matinya seperti dipangku dengan yang menciptakan kehidupan ini. Itu isinya Baratayuda”.

“Maka dari itu den... manusia manusia hidup didunia ini telapaknya sama tetapi hatinya tidak sama. Memang isinya jagad memang seperti itu, ada senang ada susah, ada kemurkaan ada keutamaan, ada kenistaan ada yang mempunyai kelakuan yang baik dan luhur, itu isi-isinya dibumi. Kurawa rusak pakartinya memang sudah kodrate kenyataan seperti itu, kamu menjadi satria utama kewajibannya memberantas angkara murka akan tetapi jangan diikuti rasa jengkel dan sengit. Kalau kamu punya rasa megincim-incim, rasa nesu, rasa jengkel kepada Kurawa. Kamu jengkel dengan Kurawa seperti halnya kamu jengkel dengan Tuhan, karena Kurawa adalah ciptaan tuhan. Kewajiban kamu adalah memberantas angkara murka, harus membunuh Kurawa tapi jangan dibarengi rasa memungsuhan, rasa serik, dengki, srei dan lainnya. Kamu kalau menang ya tidak mendapat apa-apa, kalau sampai kalah mati kamu mati biasa, malah ini sudah waktunya matahari terbanam, pertanda Baratayuda dihentikan dan harus berhenti. Kalau kamu nekad artinya *nerak pacak trajang angger*, apa seperti itu budi utamanya seorang kesatria utama?”

GATUTKACA

“Banjur mungguhe Wo’ Badranaya apa sing kudu ndak tindakake Wo?”

“Terus menurut Wo’ Badranaya apa yang harus saya lakukan Wo?”

SEMAR

“Ngaso riyin leren sik, diweningke rasane, diselehke pikire ditata napase. Sampeyan kok wani maju perang sakniki, pada karo ngilani dadane ratu Dwarawati merga botohe Baratayudha para Pandawa niku Prabu Kresna. Sampeyan wani maju perang pada karo nyepelekake senopatine Pandawa inggih menika Tresnajumena. Mangenteni mangsa kala kang prayoga mesti wonten wekdal sing apik , go srana sampeyan labuh Negara madeg dadi kusumayudha. Kondur den...mangga kula derekaken....

“Istirahat dulu aja, dijernihkan rasanya, diletakkan pikiranya ditata nafasnya. Kamu kok berani maju perang sekarang, ibaratkan seperti menghantam dadanya raja Dwarawati karena sebagai petaruh perang Baratayudha para Pandawa yaitu Prabu Kresna. Kamu maju perang sama saja menyampingkan senopati Pandawa yaitu Tresnajumena. Tunggu nanti pasti ada waktu yang tepat untuk menjadi sarana kamu menggabdikan kepada Negara jadi kesatria Kusumayudha. Pulang den...mari saya ikuti...

Melalui uraian pengisahan lakon (alur), penokohan, dan latar lakon *Gatutkaca Gugur* maka didapatkan tema dan amanat lakon wayang *Gatutkaca Gugur*. Lakon *Gatutkaca Gugur* bertemakan pahlawan kusuma yudha. Seperti yang dikisahkan dalam lakon ini, Gatutkaca dan Abimanyu rela berkorban demi membela bangsa dan Negara walaupun harus mati sekalipun. Tema dalam lakon *Gatutkaca Gugur* lebih bersifat ide sentral yang dapat terungkap secara langsung maupun tidak langsung (implisit).

Sejalan dengan temanya, amanat (*message*) dalam lakon *Gatutkaca Gugur* adalah menjelaskan tentang kebenaran, seperti diantaranya yaitu Kresna dan Semar yaitu tokoh yang sangat berperan aktif dalam cerita ini dalam menyadarkan, menghibur dan menasehati Pandawa. Kresna dan Semar selalu menasehati Pandawa dalam menjalani perang Baratayuda Jayabinangun untuk selalu memegang teguh darma, meninggalkan angkara murka, menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Jika tema dalam lakon *Gatutkaca Gugur* merupakan ide sentral yang menjadi pokok persoalan, maka amanat lakon *Gatutkaca Gugur* merupakan pemecahannya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Lakon Gatutkaca Gugur oleh Ki Cahyo Kuntadi, bila dicermati menggunakan alur longgar. Hal tersebut dapat dilihat dari segi esensi pertunjukan yang ditampilkan oleh sang dalang. Lakon Gatutkaca Gugur menggunakan alur ganda. Alur yang digunakan lebih dari satu, yaitu menceritakan dari Negara Ngamarta dan Ngastina. Proses alur yang diciptakan adalah alur menanjak. Tahapan struktur tersebut dari eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi serta diakhiri dengan keputusan. Eksposisi dapat dilihat dari adegan pertama ketika Abimanyu ranjab sampai adegan ke-3 ketika semar memberikan nasihat kepada Gatutkaca. Konflik dapat dilihat dari adanya beberapa adagan antara lain jejer pertama Negara Ngastina, perdebatan antara Karna dengan Salyapati, jejer Negara Ngawangga dan terjadinya perang gagal. Komplikasi ditampilkan dengan adegan jejer Negara Ngamarta, perdebatan antara Bima dan Kresna, dan pengangkatan Gatutkaca sebagai senopati. Tahap Krisis digambarkan dimana Gatutkaca meminta injin kepada Kyai Semar Badranaya dan peperangan Gatutkaca berubah menjadi beribu-ribu. Tahap resolusi ditampilkan dengan adegan bertemunya Prabu Kresna dengan Bathara Narada dan pertemuan Bathara Narada dengan Kalabendana. Tahap keputusan di gambarkan dengan pertempuran antara Gatutkaca dengan Prabu Karna dan bertemunya Kalabendana dengan Gatutkaca menjadi srana kematiannya. Inti dari cerita adalah Raden Gatutkaca yang gugur dalam Perang Barathayuda.

Pembagian pathet dalam pagelaran wayang dengan lakon Gatutkaca Gugur masih menganut alur pagelaran wayang kulit tradisi yang terdiri dari tiga tahapan yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Jadi pada dasarnya pagelaran wayang dengan lakon Gatutkaca Gugur memiliki unsur tradisi masih melekat kuat.

Tokoh protagonis dan antagonis dalam crita wayang merupakan cermin kehidupan manusia. Lakon Gatutkaca Gugur tokoh protagonis melekat pada tokoh Gatutkaca, Prabu Puntadewa, Prabu Kresna, Werkudara, Janaka, Semar, dan Kalabendana. Sedangkan tokoh Duryudana, Prabu Salya, Adipati Karna sebagai tokoh antagonis. Tokoh tritagonis digambarkan pada tokoh Prabu Kresna dan Batara Narada.

Aspek ruang dan waktu merupakan latar dalam pagelaran lakon tersebut. Ruang dalam pagelaran wayang ini terjadi di Medan Kurusetra, Negara Astina, Negara Ngawangga, Negara Ngamarta, karang kadempel, khayangan jongkring saloka dan suwarga pangrantunan. Aspek waktu (*fable time*) dalam lakon Gatutkaca Gugur terjadi ketika perang Barathayuda jayabinangun. Hal itu terjadi karena kelicikan prabu Duryudana menyuruh Adipati Karna menjadi senopati untuk menyerang Pandawa pada malam hari ketika sedang istirahat.

Kepahlawanan kusumayudha menjadi tema dalam lakon Gatutkaca Gugur. Seperti dikisahkan bahwa Raden Gatutkaca dan Abimanyu rela berkorban demi membela bangsa dan negara sebagai kusumabangsa, serta berani menegakan jiwa kesatria yang berpegang teguh pada darma serta menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian terhadap struktur lakon Gatutkaca Gugur ada beberapa yang perlu diperhatikan sebagai berikut :

1. Sanggit, antawecana, serta unsure dramatik agar lebih diperhatikan supaya bisa jadi media pembelajaran bagi yang ingin belajar serta mendalami seni pedalangan.
2. Guyonan dalam adegan gara-gara dikurangi supaya alur cerita lebih fokus.
3. Perlu adanya penelitian yang lebih mendalam lagi dengan kajian yang berbeda, karena penelitian ini hanya fokus pada kajian struktur dramatik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrih, Pitoyo. 2010. *Inspirasi Hidup dari Semar Pandawa*. Yogyakarta: Kelompok Penerbit Pinus (KPP)
- Bastomi, Suwaji. 1996. *Gandrung Wayang*. Semarang: IKIP Semarang Press
- _____. 1996. *Gemar Wayang*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Tradisi Lisan Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Narasi
- _____. 2006. *Kejawen Jurnal Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Narasi
- _____. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Hutomo, Dendy Satriyo. 2012. *Struktur Lakon Lampahan Begawan Kilat Buwana Karya Ki Sudarko*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Mulyono, Sri. 1978. *Symbolisme dan Mistikisme dalam Wayang*. Jakarta: Gunung Agung
- _____. 1989. *Wayang: Asal Usul, Filsafat, dan Masa Depan*. Jakarta: Haji Masagung
- Murtiyoso. 2007. *Teori Pedalangan Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. Surakarta: ISI Surakarta
- Murtiyoso, 2004. *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*. Surakarta: Citra Etnika
- Poespaningrat, Pranoedjoe. 2005. *Nonton Wayang dari Beberapa Pakeliran*. Yogyakarta: Kedaulatan Rakyat
- Rajagopalachari. 2009. *Mahabharata*. Yogyakarta: IRCiSoD
- Ratna, Nyoman Kutha. 2007. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purwadi. 2007. *Mengkaji Serat Dewaruci*. Yogyakarta: Panji Pustaka
- Sudarsono, dkk. 2007. *Estetika Pedalangan*. Surakarta: Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
- Sujamto. 1992. *Wayang dan Budaya Jawa*. Semarang: Dahara Prize

Suryosaputro. 1983. *Janturan Wayang Purwa*. Surakarta : Pedalangan Hangesthi Gusti

Suwerdi. 2007. *Layang Kandha Kelir*. Yogyakarta : Carasvati Book

Tabloid Cempala Jagad Pedalangan dan Pewayangan. *Edisi Gatutkaca*. 1996

**TABEL ALUR SERTA TOKOH PENOKOHAN DALAM LAKON
WAYANG GATUTKACA GUGUR**

Alur dalam Lakon Gatutkaca Gugur dalam bentuk pathet

Alur Gatutkaca Gugur	Keterangan
Pathet Nem	<p>Dalam lakon wayang <i>Gatutkaca Gugur</i>, adegan pada pathet nem menceritakan peperangan Baratayuda Jayabinangun pada hari yang ke-11, dimedan pertempuran kurusetra. Gugurnya Abimanyu dari pihak Pandawa oleh ranjapan senjata para Kurawa menjadikan kemarahan Gatutkaca. Kyai Semar Badranaya menasehati Gatutkaca agar jangan bertindak gegabah dalam masalah ini. Lesmana Mandrakumara putra mahkota Negara Ngastina gugur dari pihak Kurawa ditangan Abimanyu. Kesedihan dan kepedihan dari keluarga Kurawa menyusun strategi untuk membalas kekalahannya. Diperintahkan Adipati Karna untuk menjadi senopati perang yang akan menyerang barisan Pandawa pada waktu malam hari. Adegan pada pathet nem dalam lakon ini menggambarkan agar jangan bertindak gegabah dalam perang Baratayuda Jayabinangun.</p>

Pathet Sanga	<p>Pathet Sanga menggambarkan masa dewasa. Gambaran masa kehidupan manusia dimana masa itu adalah saatnya mencari ilmu atau berguru untuk mengetahui dan menggapai kesekpurnaan hidup, manusia yang telah berhasil menguasai hawa nafsunya.</p> <p>Adegan pada <i>pathet sanga</i> menggambarkan bagaimana tindakan gegabah yang dilakukan oleh Bima dan Arjuna untuk melawan prajurit dari Negara Ngawangga yang tidak memuaskan hasil, karena tidak menolak untuk dinasehati oleh Kresna. Dengan pemikiran yang matang dan jernih terpilihnya Gatutkaca sebagai senopati untuk melawan barisan ratu Ngawangga. Ditengah-tengah <i>pathet sanga</i> dalam lakon ini disajikan <i>gara-gara</i> yang berfungsi menurunkan ketegangan penonton pagelaran wayang kulit setelah mengikuti alur lakon Gatutkaca Gugur yang selalu menanjak. Adegan <i>gara-gara</i> diperankan oleh tokoh Gareng, Petruk, dan bagong yang berisi hiburan, lawakan, dan music gending yang dipersembahkan kepada penonton.</p>
Pathet Manyura	Pathet manyura melambangkan manusia yang akan menuju ujung dari perjalanan hidup atau

	<p>akan menghadap kepada Tuhan Yang Maha Esa. Tahap ini ditandai dengan Gugurnya Gatutkaca sebagai pahlawan kusuma yudha membela bangsa dan Negara, memegang teguh ajaran darma. Gugurnya Gatutkaca dijemput oleh sukma Kalabendana dengan senjata Kunta Wijayandanu sebagai sarananya.</p>
--	---

Tokoh dan Penokohan

Tokoh	Keterangan Tokoh
Gatutkaca	Sebagai tokoh protagonis-sentral-utama.
Bima	sebagai tokoh pembantu-protagonis-statis.
Janaka	sebagai tokoh pembantu-protagonis-statis.
Puntadewa	sebagai tokoh tambahan-protagonis-statis.
Kalabendana	sebagai tokoh pembantu-protagonis-statis.
Prabu Kresna	tokoh tritagonis-pembantu-bulat.
Bathara Narada	sebagai tokoh tritagonis-pembantu-statis.
Semar	sebagai tokoh pembantu-protagonis-statis.
Duryudana	sebagai tokoh andalan-durjana-antagonis.
Adipati Karna	sebagai tokoh lawan-durjana-antagonis.
Prabu Salya	sebagai tokoh pembantu-protagonis-bulat.