

Lakon *Brajadenta Brajamusthi*: Sebuah Respon terhadap Lakon *Brajadenta Mbaléla*

(Brajadenta Brajamusthi Performance: A Response to the Brajadenta Mbaléla Performance)

Sumantri Adi Saputra, Aneng Kiswantoro

Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: adhisaputra2305@gmail.com

Abstract

This research aims to portray the origins of Raden Brajadenta and Raden Brajamusthi, as well as their death by Raden Gathutkaca. For the purpose, initial observations were made by watching shadow puppet performances and studying its literature. In addition, interviews with notable masters of Yogyakarta-style puppetry were conducted for more story references. The asma kinarya japa approach was used as a concept for compiling a new story adaptation. Asma kinarya japa is an approach used to track down the etymology of characters' names in a shadow puppet performances. Microcosmical and macrocosmical context-based interpretation of meanings were derived. Afterwards, the Brajadenta Brajamusthi puppet performance with story adaptation was composed. The puppet master's ideas were expressed in themes, main ideas, characterizations, settings, and plots of the story. The results indicate that the Braja sometimes originate from the magical power of Aji Gandawastra belonged to Prabu Pandhu which was given to Prabu Tremboko. The theme conveyed in the Brajadenta Brajamusthi performance is life perfection. This work conveys the idea that Brajadenta and Brajamusti originating from Aji Gandawastra with the wind aspect in themselves, ultimately, achieve life perfection by uniting with the ruler of the wind in Raden Gathutkaca.

Keywords: Raden Brajadenta; Raden Brajamusthi; Asma Kinarya Japa; Kadang Bajra; perfection

Abstrak

Tujuan penciptaan karya ini untuk memaparkan asal-usul Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi, serta peristiwa kematian mereka oleh Raden Gathutkaca. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan observasi awal melalui pengamatan terhadap pertunjukan wayang kulit dan studi pustaka. Selanjutnya dilakukan wawancara dengan tokoh pedalangan gaya Yogyakarta untuk menambah referensi cerita. Pendekatan *asma kinarya japa* digunakan sebagai konsep menyusun *sanggit* baru. *Asma kinarya japa* merupakan pendekatan yang digunakan untuk menelusuri arti nama-nama tokoh dalam sebuah lakon wayang berdasarkan etimologi. Kemudian dari arti tersebut ditafsirkan maknanya atas dasar konteks, baik konteks mikrokosmos maupun makrokosmos. Langkah terakhir ialah penyusunan lakon *Brajadenta Brajamusthi* menggunakan teori *sanggit lakon*. Gagasan pengkarya dituangkan dalam tema, gagasan pokok, penokohan, *setting*, dan alur. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis, didapat asumsi bahwa *kadang Braja* berasal dari daya kesaktian *Aji Gandawastra* milik Prabu Pandhu yang diberikan kepada Prabu Tremboko. Tema yang akan disampaikan dalam lakon *Brajadenta Brajamusthi* ialah kesempurnaan

hidup. Jadi karya ini menyampaikan sebuah pemikiran bahwa Brajadenta dan Brajamusti yang berasal dari *Aji Gandawastra* dengan aspek angin dalam diri mereka, pada akhirnya mencapai kesempurnaan hidup dengan cara bersatu dengan penguasa angin yang ada dalam diri Raden Gathutkaca.

Kata kunci: Raden Brajadenta; Raden Brajamusti; *Asma Kinarya Japa; Kadang Bajra; kasampurnan*

Pengantar

Karya pertunjukan wayang kulit lakon *Brajadenta Brajamusti* ini lahir dari adanya sebuah fenomena dalam cerita pemberontakan Raden Brajadenta dan Raden Brajamusti terhadap Pringgandani. Dikisahkan pemberontakan dua tokoh tersebut dipicu oleh rencana Dewi Arimbi yang akan menobatkan Raden Gathutkaca sebagai raja di Pringgandani. Raden Brajadenta tidak menyetujui keputusan Dewi Arimbi tersebut karena Raden Brajadenta merasa dirinya lebih berhak menjadi raja di Pringgandani. Dengan alasan tersebut, Raden Brajadenta yang didukung Raden Brajamusti berniat membunuh Raden Gathutkaca supaya Raden Brajadenta dapat menjadi Raja Pringgandani. Akhir cerita, Raden Brajadenta dan Raden Brajamusti memberontak dan gugur dalam peperangan melawan Raden Gathutkaca. Keduanya lalu menjelma menjadi *Aji Brajadenta Brajamusti* dengan jalan menitis ke telapak tangan Raden Gathutkaca. Cerita ini dalam tradisi pedalangan dikenal dengan lakon *Brajadenta Mbaléla*.

Lakon wayang yang mengisahkan tokoh Raden Brajadenta dan Raden Brajamusti telah banyak dipergelarkan dan digarap oleh dalang terdahulu baik gaya Yogyakarta maupun gaya Surakarta. Ki Nartosabdo dalam lakon *Brajadenta Mbaléla* (2019) menceritakan pemberontakan Raden Brajadenta yang menyebabkan Raden Gathutkaca terluka parah. Raden Gathutkaca yang terluka lalu ditolong sukma Raden Gandamana dengan cara menitis. Akhir cerita, Raden Brajadenta dan Raden Brajamusti mati di tangan Raden Gathutkaca dan bersatu dengan Raden Gathutkaca. Keduanya menjelma menjadi *Aji Brajadenta-Brajamusti*. Lakon *Gathutkaca Wisuda* oleh Ki Seno Nugroho (2008) menceritakan pemberontakan Raden

Brajadenta yang berakhir dengan kematiannya bersama Raden Brajamusti. Sebelum meninggal, keduanya menjelaskan bahwa mereka berasal dari *Aji Brajadenta-Brajamusti* milik Prabu Pandhu. Setelah berpesan demikian mereka menitis ke telapak tangan Raden Gathutkaca. Pertunjukan wayang kulit dua kelir lakon *Raden Gathutkaca Sang Kalajaya* sajian Ki Manteb Soedharsono dan Ki Enthus Susmono (2012) menceritakan Raden Brajadenta dan Raden Brajamusti bersandiwara menentang penobatan Raden Gathutkaca sebagai raja Pringgandani. Hal tersebut dilakukan untuk menguji kecakapan Raden Gathutkaca. Akhirnya, Raden Brajadenta dan Raden Brajamusti gugur dan menitis ke telapak tangan Raden Gathutkaca untuk menjadi *Aji Brajadenta-Brajamusti*. Rekaman *audio* lakon *Pamuksa* dengan dalang Ki Nartosabdo (2021) mengisahkan peristiwa kematian Prabu Pandhu. Dalam lakon tersebut terdapat kisah Prabu Pandhu diberi *Aji Gandawastra* oleh Batara Bayu karena berhasil membunuh pengganggu kahyangan bernama Prabu Nagapaya.

Cerita yang berkaitan dengan tokoh Brajadenta Brajamusti selain pertunjukan wayang juga ditemukan dalam karya sastra tulis. Naskah pakeliran padat lakon *Bima Bungkus* karya Surya Saputra (1984) di dalamnya terdapat cerita asal nama Raden Brajadenta dan Raden Brajamusti. Nama tersebut diberikan Prabu Pandhu kepada putra Prabu Tremboko atas permintaan Prabu Tremboko. Hal ini dikarenakan Prabu Tremboko merasa senang telah diangkat menjadi murid Prabu Pandhu dan diberi *Aji Brajadenta Brajamusti*. *Balungan lakon Lairé Bungkus* dalam *Kumpulan Balungan Pustakaraja Purwa Jilid IV* karya Suryo Saputra (1983) juga terdapat cerita asal mula *Aji Brajadenta-Brajamusti*. *Aji* tersebut diberikan oleh Prabu Pandhu kepada Prabu Tremboko karena Prabu Tremboko meminta ilmu pembersihan diri

(*ngèlmu ruwating watak raseksa*). *Serat Purwakandha Jilid 2* (1984) terdapat bagian yang menceritakan asal mula munculnya *kadang Braja* (saudara sekandung yang tergolong dalam nama Bajra). *Kadang Braja* dalam *Serat Purwakandha* berasal dari palu, sumpit, parang, dan landasan penempa besi. Benda-benda tersebut diberikan Batara Guru kepada Raden Arimba dan Raden Prabakesa yang bertapa di hutan Purbaya. Keempat alat lalu dipuja Raden Arimba dan Raden Prabakesa atas perintah Batara Guru. Alat-alat tersebut kemudian berubah menjadi bayi berwujud raksasa. Raden Brajamusthi dan Brajawikata menjadi anak Arimba, sedangkan Brajalanga dan Raden Brajadenta diangkat menjadi putra Prabakeswa.

Dari pelacakan terhadap pertunjukan wayang dan karya sastra tulis dapat dikatakan bahwa banyak dalang yang telah menggarap tokoh Brajadenta dan Brajamusthi. Persoalan asal-usul tokoh Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi bisa ditemukan pada pertunjukan Ki Seno (2008), *Naskah Pakeliran Padat lakon Bimo Bungkus* karya Suryo Saputra (1984), *Kumpulan Balungan Pustakaraja Purwa Jilid IV* tulisan Saputro (1983) dan *Serat Purwakandha* (1984). Berdasarkan pengamatan pengkarya, sampai saat ini belum ditemukan *sanggit* mengenai alasan *kadang Bajra* mati di tangan Gathutkaca dan setelah mati mereka menitis kepada Raden Gathutkaca. Oleh karena itu, karya ini disajikan sebagai sebuah tawaran sistematis dan logis tentang asal-usul *kadang Bajra* dan alasan mengapa mereka mati di tangan Gathutkaca kemudian menitis kepada Raden Gathutkaca.

Pendekatan dan Metode Penggarapan Sanggit

Untuk dapat memaparkan ide gagasan mengenai asal-usul *kadang Braja* dan alasan mengapa mereka mati di tangan Gathutkaca kemudian menitis kepada Raden Gathutkaca, pengkarya melakukan observasi awal melalui studi pustaka terhadap pertunjukan wayang maupun literatur mengenai tokoh Brajadenta Brajamusthi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh validitas data oleh para ahli di bidang seni pedalangan khususnya pedalangan gaya Yogyakarta. Langkah selanjutnya setiap literatur yang diperoleh diramu dengan pendekatan *asma kinarya japa* dan *sanggit*

lakon. *Asma kinarya japa* merupakan pendekatan yang digunakan untuk menelusuri arti nama-nama tokoh dalam sebuah lakon wayang berdasarkan etimologi. Kemudian dari arti tersebut ditafsirkan maknanya atas dasar konteks, baik konteks mikrokosmos maupun makrokosmos (Wahyudi, 2010, p. 20). Berdasarkan interpretasi awal kemudian disusun *sanggit* lakon yang baru. *Sanggit* berasal dari *jarwa dhosok/kérata basa: gesangé anggit* yang berarti kreativitas dalang yang berhubungan dengan penafsiran dan penggarapan unsur wayang (Murtiyoso, 1981, p. 12). *Sanggit* juga berarti proses kreativitas dalang yang berhubungan dengan penafsiran dan penggarapan unsur-unsur pakeliran untuk mencapai kemantapan estetik pertunjukan wayang. Selain itu *sanggit* merupakan wahana pembawa pesan dalam penggarapan unsur pakeliran sehingga memberikan peluang terbuka kepada dalang untuk memunculkan kreativitas pribadi dalam pertunjukan wayang (Soetarno et al., 2007, p. 54). Istilah *sanggit* dalam jagat pedalangan dapat disamakan dengan pengertian garap (S. Nugroho, 2017, pp. 245–248). *Sanggit* sebagai wahana pembawa pesan dan penggarapan meliputi unsur pakeliran seperti *sanggit lakon*, *sanggit adegan*, *sanggit tokoh*, *sanggit catur*, *sanggit sabet*, dan *sanggit karawitan pakeliran* (Subono dalam Soetarno et al., 2007, p. 54). Dalam karya ini tidak semua unsur penggarapan akan dibahas. Karya ini lebih berfokus pada penggarapan lakon/*sanggit lakon*. Unsur *garap lakon* yang dibahas dalam karya ini merujuk pada tulisan Soetarno, dkk. (2007, p. 53) yang menyatakan bahwa dasar penggarapan lakon bertumpu pada tema, gagasan pokok, karakter tokoh, dan alur cerita.

Unsur Garap Lakon Brajadenta Brajamusthi

1. Tema

Pengertian tema (*theme*) seperti yang dikemukakan Stanton dan Kenny yang dikutip oleh Burhan Nurgiantara (2002, pp. 66–67) berarti makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Di dalam perkembangan selanjutnya, terutama di lingkungan pendidikan seni, istilah tema menjadi sering digunakan untuk menganalisis lakon (Wahyudi, 2014, p. 54). Berpijak dari pendapat tersebut, maka tema yang diangkat dalam lakon *Brajadenta Brajamusthi* adalah kesempurnaan

hidup yang tentu saja dalam pencapaiannya akan terdapat beragam konflik/tantangan.

2. Gagasan Pokok

Gagasan pokok dari lakon *pakeliran* wayang kulit berfungsi sebagai sentral permasalahan yang digarap serta dikembangkan menjadi sebuah topik cerita. Gagasan pokok lakon *Brajadenta Brajamusthi* ini adalah asal-usul, kelahiran, dan kematian Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi.

3. Penokohan

Penokohan dalam jagat wayang menunjukkan sifatnya yang khas dan berbeda dengan penokohan dalam drama barat atau sastra (Wahyudi, 2014, p. 60). Penokohan dalam dunia wayang tidak mengkategorisasikan menjadi tokoh antagonis dan protagonis karena pada hakekatnya perjalanan cerita dalam wayang bersifat kompetisi. Di dalam wayang, semua tokoh dipandang penting. Artinya, tidak ada tokoh utama atau tokoh pembantu karena jalannya cerita tidak hanya ditentukan oleh satu tokoh saja, tokoh yang lain pun ikut berperan dalam menentukan jalannya cerita.

Penokohan dalam sebuah pertunjukan wayang adalah penyampai gagasan pokok dan tema dalam cerita, disamping itu penokohan juga merupakan proses penampilan tokoh sebagai pembawa peran watak dalam suatu pementasan lakon (Satoto, 1985, p. 24). Agar gagasan pokok dan tema cerita dapat disampaikan maka haruslah ditentukan karakter dari tokoh yang akan ditampilkan. Karakter dari setiap tokoh tersebut yang nantinya akan menentukan alur dan membentuk kualitas tindakan (Wahyudi, 2014, p. 59). Berpijak dari pemikiran tersebut, keberadaan tokoh sangat penting dalam penyusunan alur cerita yang akan dikisahkan sehingga penentuan tokoh-tokoh yang terlibat perlu diperhatikan kapasitas dan keterkaitannya pada sebuah peristiwa yang terjadi. Untuk melihat peran, kapasitas, dan karakter tokoh, pengkarya akan melihat melalui pendekatan *asma kinarya japa*. Berikut adalah tokoh-tokoh yang terdapat dalam lakon *Brajadenta Brajamusthi*.

a. Prabu Pandhu

Prabu Pandhu dikenal sebagai raja yang bijaksana, sakti, dan berwatak satria. Merujuk pada *sanggit* lakon *Pamuksa* sajian Ki Nartosabdo (2021), Prabu Pandhu

memiliki aji bernama *Aji Gandawastra*. *Aji Gandawastra* diberikan Batara Bayu kepada Prabu Pandhu sebagai hadiah keberhasilan Prabu Pandhu membunuh musuh Kahyangan Suralaya bernama Prabu Nagapaya dari Gilingaya. Setelah mendapat *Aji Gandawastra*, Prabu Pandhu memiliki sebutan Prabu Gandawastra.

Kata *gandawastra* secara etimologi berasal dari dua kata yaitu *ganda* dan *wastra*. Kata *ganda* berarti bau atau aroma (Budiarto, n.d.-a). Bau-bauan bisa sampai kepada indra penciuman melalui media udara/angin. *Wastra* berarti kain, pakaian atau jarik (Wasito, 1990, p. 666; Poerwadarminta, 1939, p. 657). Kain yang dalam pengertian tradisi Jawa disebut jarik memiliki bentuk persegi dengan empat sudut di dalamnya. Empat sudut kain jarik tersebut diasosiasikan pengkarya dengan empat arah mata angin. Jadi, *Aji Gandawastra* diinterpretasikan sebagai ajian yang mampu mendatangkan kekuatan dari empat penjuru mata angin.

Angin dalam tradisi pedalangan dikenal sebagai unsur yang memiliki sifat dapat menyempurnakan. Hal ini merujuk pada makna angin dalam bahasa Jawa kuna. Angin dalam bahasa Jawa kuna memiliki nama lain *pavana* atau *pawana* yang artinya kesucian/pembersih (Mardiarsito, 1990, p. 415). Kata angin dalam budaya Jawa dapat ditemukan dalam ungkapan "*cinandhi ing awiyat, jinempna ing angin*" yang berarti 'terbang ke angkasa dan hilang terbawa angin'. Ungkapan tersebut digunakan untuk mengucapkan tokoh wayang yang telah mati atau moksa. *Moksa* berarti seseorang yang mati secara sempurna yaitu mati dengan cara hilang bersama raganya (Poerwadarminta, 1939, p. 324). Seorang manusia yang mati dengan cara *moksa*, tubuhnya hilang tidak berbekas bagaikan terbawa angin bersatu dengan Sang Maha Kuasa. Jadi, Prabu Pandhu dalam karya ini merupakan tokoh yang memiliki aspek angin yang ditandai dengan kepemilikan *Aji Gandawastra*.

b. Prabu Tremboko

Prabu Tremboko merupakan putra Prabu Kuramba. Ia adalah ayah dari Raden

Brajadenta dan Raden Brajamusthi. Prabu Tremboko memiliki karakter pemberani, gigih dalam mencapai tujuan. Sifat tersebut akan ditampilkan pada tindakannya berani dan gigih mencari Prabu Pandhu untuk berguru supaya mendapatkan ilmu *kasampurnan*. Karya ini akan menampilkan Prabu Tremboko dengan kegigihannya, akhirnya berhasil berguru kepada Prabu Pandhu. Prabu Tremboko juga berhasil diterima sebagai murid, diangkat sebagai saudara angkat, dan diberi *Aji Gandawastra*. Dengan dimilikinya *Aji Gandawastra*, berarti Prabu Tremboko menjadi tokoh yang memiliki aspek angin/bayu.

c. Dewi Malarsih

Dewi Malarsih disebut juga Dewi Rena Pudyastuti. Ia merupakan istri Prabu Tremboko. Tokoh Dewi Malarsih tidak begitu banyak dikisahkan dalam cerita pewayangan sehingga cukup sulit ditemukan karakternya seperti apa. Berdasarkan pembentukan kata, kata *Malarsih* berasal dari kata *malar* dan *sih*. *Malar* berarti semakin, *sih* berarti *katresnan* (Budiarto, n.d.-b). *Malarsih* berarti semakin membuat asih, cinta, dan damai. Kata *Rena Pudyastuti* berasal dari kata *rena*, *pudya*, dan *astuti*. *Rena* berarti senang, *pudyastuti* berarti panembah, sembah, dan bakti (Budiarto, n.d.-a). *Rena Pudyastuti* berarti seseorang yang suka dan tulus melakukan sembah dan bakti. Berdasarkan pengertian tersebut, tokoh ini dihadirkan sebagai istri seorang raja dengan memiliki sifat setia, patuh, dan yang suka serta tulus melakukan sembah bakti. Kemunculan tokoh Dewi Malarsih dalam karya ini sebagai wujud dari sembah dan bakti kepada Pencipta untuk mendapatkan kesempurnaan.

d. Kadang Braja

Kadang Braja berarti saudara yang masuk dalam golongan nama Braja. Istilah *braja* berarti *gegaman* ('senjata') dan *barat gedhe* ('angin besar') (Poerwadarminta, 1939, p. 58). Meskipun kata *braja* sering digunakan untuk merujuk kata benda yang berarti senjata, namun dalam karya ini pengkarya lebih merujuk kepada angin besar sebagai aspek angin. Sehingga pengertian antara *braja*

dan *Aji Gandawastra* mempunyai korelasi yang sama yakni aspek angin dengan Batara Bayu sebagai penguasanya. Merujuk pada *braja* yang berarti angin, berikut penjelasan arti nama tokoh-tokoh yang tergolong sebagai *kadang Braja*.

Kadang Braja terdiri dari empat orang yaitu Raden Brajadenta, Raden Brajamusthi, Raden Brajalamatan, dan Raden Brajawikalpa. Raden Brajadenta secara etimologi terbentuk dari kata *braja* dan *denta*. *Braja* bermakna angin besar. *Denta* berarti gading (Poerwadarminta, 1939, p. 67). Gading adalah senjata dari hewan gajah yang identik dengan warna kuning. Artinya, Raden Brajadenta merupakan unsur angin yang berwarna kuning. Warna kuning dalam budaya Jawa merujuk pada arah mata angin sebelah barat (Tjakraningrat, 2024, p. 1). R. Ng. Yasadipura dalam karyanya *Bima Suci* menyebutkan bahwa warna kuning memiliki sifat mengajak kepada tindakan tidak baik, suka merusak (Tanaya, 1979, p. 40). Nartosabdo dalam lakon *Dewa Ruci* mengatakan bahwa warna kuning disamakan dengan sifat *pepinginan* ('menginginkan segala sesuatu') termasuk menginginkan kekayaan dan jahil (Wahyudi, 2012, p. 180). Ki Timbul Hadiprayitno dalam lakon *Wahyu Makutharama* menyebutkan bahwa warna kuning identik dengan nafsu memperindah diri dan nafsu birahi (Kasidi, 2021, p. 148). Berdasarkan penjelasan tersebut, tokoh Raden Brajadenta dalam karya ini dihadirkan sebagai tokoh dengan aspek angin dari barat yang berwatak tidak baik, suka merusak, tamak, serakah, haus kekuasaan (menginginkan kekayaan).

Raden Brajamusthi berasal dari kata *braja* dan *musthi*. *Braja* bermakna angin besar sedangkan *musthi* bermakna *nyekel gegaman* ('memegang senjata') (Mardiarsito, 1990, p. 358). Dalam tradisi pedalangan, kata *musthi* seringkali dirangkai dengan kata yang identik dengan senjata atau *gegaman*. Misalnya: *musthi sara* ('memegang senjata'), *musthi jemparing* ('memegang panah'), atau *musthi curiga* ('memegang keris'). Senjata atau *gegaman* lazimnya dibuat dari besi yang

dibuat dengan cara ditempa dalam bara api yang merah menyala. Dengan penjelasan tersebut, pengkarya menginterpretasikan Raden Brajamusthi sebagai unsur angin yang berwarna merah. Warna merah dalam budaya Jawa merujuk pada arah mata angin sebelah selatan (Tjakraningrat, 2024, p. 1). Warna merah dalam dunia pedalangan memiliki sifat tidak baik seperti panas hati (iri), cepat marah, menghalangi hati kepada jalan kebaikan (Tanaya, 1979, p. 40; Wahyudi, 2012, p. 180, Kasidi, 2021, p. 148). Tokoh Raden Brajamusthi dalam karya ini dihadirkan sebagai tokoh dengan aspek angin dari selatan yang berwatak keras hati, bengis, berani, licik, dan tegas.

Raden Brajalamatan berasal dari akar kata *braja* dan *lamatan*. *Braja* bermakna angin besar. *Lamatan* berasal dari kata *lamat* mendapat akhiran *-an*. *Lamat* berarti samar, tidak jelas (Winter, 2007: 93). Kata *lamat* digunakan dalam konteks mendengar dan memandang sesuatu yang tidak jelas. Sesuatu hal yang dipandang tidak jelas atau samar dipengaruhi intensitas cahaya. Semakin gelap suatu tempat semakin terlihat samar dalam pandangan. Suasana gelap dalam penglihatan identik dengan warna hitam. Jadi, tokoh Raden Brajalamatan dalam karya ini ditafsirkan sebagai *kadang Braja* (unsur angin) yang berwarna hitam. Warna hitam dalam budaya Jawa berada di sebelah utara (Tjakraningrat, 2024, p. 1). Warna ini memiliki sifat kuat, baik kuat secara fisik maupun kuat pendirian, cepat marah, dan jahat (Tanaya, 1979, p. 40; Wahyudi, 2012, p. 180; Kasidi, 2021, p. 148). Warna hitam juga memiliki sifat bijaksana, sentosa, luhur, dan bertanggungjawab (Haryanto, 1995, p. 55). Tokoh Raden Brajalamatan dalam karya ini dihadirkan sebagai tokoh dengan aspek angin dari sebelah utara yang berwatak kuat pendiriannya, bijaksana, patuh terhadap raja, menjunjung persatuan, dan cinta tanah air.

Raden Brajawikalpa berasal dari kata *braja* dan *wikalpa*. *Braja* bermakna angin besar, dan *wikalpa* bermakna *susupé* atau cincin (Winter, 2007: 74). Cincin merupakan benda yang melingkar pada jari. Melingkari

disini pengkarya asumsikan sebagai aspek bayu yang melindungi tiga aspek bayu lainnya. Dalam dunia pedalangan, warna yang melingkupi warna yang lain adalah warna putih (Tanaya, 1979, p. 40; Wahyudi, 2012, p. 180). Warna putih dalam budaya Jawa berada di sebelah timur (Tjakraningrat, 2024, p. 1). Warna putih memiliki sifat suci sehingga tokoh Raden Brajawikalpa diidentifikasi sebagai tokoh dengan aspek angin dari sebelah timur dengan watak tegas, teguh, bijak, dan mempunyai prinsip ke arah kebaikan.

e. Drona

Wahyudi (2011) menjelaskan dengan detail bahwa Drona/Durna memiliki aspek bayu. Dijelaskan bahwa tokoh Drona atau Kumbayana adalah putra dari Prabu Baratwaja dari Negeri Atasangin yang merupakan keturunan ketujuh dari Batara Bayu (Mudjanattistomo, 1977, p. 32). Kepemilikan aspek angin dalam diri Drona menunjukkan kesamaan aspek dengan *kadang Braja* sebagai tokoh yang melambangkan unsur angin dari empat penjuru. Dalam tradisi pedalangan Yogyakarta, Drona sering dihadirkan sebagai sosok berwatak buruk serta suka menghasut. Ikon Drona yang berperilaku buruk dan suka menghasut dapat dijumpai dalam ungkapan “*sapa sing nDurnani?*” yang berarti ‘siapa yang mempengaruhi?’ Berdasarkan penjelasan tersebut, *sanggit* yang dilakukan pengkarya terhadap tokoh Durna berperan sebagai penghasut *kadang Braja* sesuai kapasitas Drona sebagai aspek bayu atas (Atas Angin).

f. Batara Guru

Batara Guru dalam karya ini memiliki sifat dan karakter mengikuti tradisi yang berlaku dalam dunia pedalangan. Batara Guru dalam hal ini memiliki sifat bijaksana, dan mampu mengatur setiap perjalanan hidup makhluk karena kedudukannya sebagai Raja para Dewa yang menguasai tiga dunia.

g. Raden Gandamana

Raden Gandamana dalam dunia pewayangan memiliki *dasanama* (‘nama lain’) seperti *Gandhavaha* atau *Gandhawahana*. Kata *Gandhawahana* berasal dari kata *ganda* dan *wahana*. *Ganda* berarti bau, aroma,

wangi-wangian. *Wahana* berarti kendaraan (Wahyudi, 2011, p. 538). Jadi, *gandawahana* berarti kendaraan untuk membawa bau-bauan. Pengertian ini identik dengan angin karena yang mampu membawa bau-bauan adalah angin. Istilah *Gandhavaha* atau *Gandhawahana* seperti dikatakan Wahyudi (2012, p. 537) merupakan nama lain dari Dewa Angin. Artinya, Raden Gandamana memiliki kapasitas Dewa Bayu sebagai penguasa angin dalam dirinya. Kapasitas Raden Gandamana sebagai aspek angin diperkuat dengan garis keturunan. Raden Gandamana disebutkan sebagai keturunan Batara Guru kesebelas dan keturunan Batara Bayu kesepuluh (Padmosoektjo, 1982, p. 150). Berdasarkan uraian tersebut, Raden Gandamana dalam karya ini memiliki kedudukan sebagai tokoh dengan aspek angin yang mampu menggerakkan *kadang Braja*. Sebagai penggerak dari angin. Tokoh Raden Gandamana dalam karya ini memiliki sifat tegas dan jujur.

h. Raden Gathutkaca

Raden Gathutkaca merupakan putra Raden Werkudara dan cucu dari Prabu Pandhu. Raden Werkudara dalam dunia pewayangan memiliki hubungan kuat dengan unsur angin. Seperti telah diketahui bahwa Raden Werkudara diakui sebagai putra Dewa Bayu dan titisan Dewa Bayu. Raden Werkudara juga menjadi tempat menitisnya Gajah Sena yang merupakan anak Batara Bayu. Perjalanan Raden Werkudara setelah dewasa diberi kesaktian oleh Raden Gandamana berupa *Aji Sepi Angin*, *Blabak Pengantol-antol*, dan *Wungkal Bener*. Seperti telah dijelaskan di atas bahwa Raden Gandamana merupakan salah satu tokoh pewayangan yang memiliki unsur angin. Hal ini memperkuat kedudukan Raden Werkudara sebagai tokoh dengan aspek angin. Raden Gathutkaca selain putra Raden Werkudara juga sebagai cucu Prabu Pandhu. Seperti dijelaskan di atas bahwa Prabu Pandhu dengan nama lain Prabu Gandawastra memiliki aspek angin di dalam dirinya. Artinya, Raden Gathutkaca sebagai putra dari Raden Werkudara, cucu Pandhu memiliki aspek yang sama dengan

ayah dan kakeknya yaitu aspek angin dengan Dewa Bayu sebagai penguasanya. Raden Gathutkaca dengan aspek angin dalam karya ini memiliki hubungan dengan *kadang Bajra*. Raden Gathutkaca dalam karya ini memiliki karakter sebagai satria yang sakti, bijaksana, tegas, dan jujur.

i. Dewi Arimbi

Dewi Arimbi dikenal sebagai istri Raden Werkudara. Hasil perkawinannya dengan Bima menurunkan seorang putra bernama Raden Gathutkaca. Dewi Arimbi dalam karya ini memiliki sifat tegas seperti seorang pria.

j. Semar

Tokoh Semar dalam tradisi pedalangan menjadi sosok *pamomong* atau penasihat. Sosok Semar merupakan tokoh yang *waskitha* dan *pana* ('tahu') dalam berbagai hal. Tokoh ini juga dikenal sebagai tokoh yang *weruh sadurungé winarah* ('tahu sebelum terjadi'). Hal tersebut dikarenakan tokoh Semar sesungguhnya adalah Dewa Ismaya, putra dari Sang Hyang Tunggal. Dalam karya ini Semar dihadirkan sebagai tokoh yang memiliki sifat penasihat atau *pamomong* yang *waskitha*.

4. Setting

Setting dalam lakon *Brajadenta Brajamusthi* ditentukan berdasarkan tokoh-tokoh yang dipilih. Melihat tokoh-tokoh yang dipilih sebagian besar adalah keluarga Pringgandani maka *setting* dalam karya ini berada di sekitaran wilayah Kerajaan Pringgandani. Meskipun demikian, ada beberapa peristiwa adegan yang tidak berada dalam wilayah kerajaan Pringgandani. Adegan tersebut antara lain adegan kedua dalam prolog yang berada di Kerajaan Ngastina dan *jejer II* berada di *Swarga Pangrantunan* atau *Bukur Pengarib-arib*. Berikut adalah *setting* lakon *Brajadenta Brajamusthi*: Adegan prolog terdiri dari tiga adegan yaitu adegan Kerajaan Pringgandani, Kerajaan Ngastina, dan *Kedhaton* Kerajaan Pringgandani. Adegan prolog dilanjutkan rangkaian pengadegan: *Jejer I* Kadipaten Glagah Tinunu, adegan *Paséban nJawi* di alun-alun Kadipaten Glagah Tinunu, perang, *Jejer II Swarga Pangrantunan*, adegan *gara-gara*, *Jejer III* Kerajaan Pringgandani, adegan kedatangan

Brajawikalpa, Perang di Alun-alun Pringgandani, adegan sumpah Brajawikalpa dan Brajalamatan.

5. Alur

Soemanto dan Luxemburg seperti yang dikutip Wahyudi (2014) menyatakan bahwa alur adalah konstruksi yang dibuat pembaca tentang sebuah deretan peristiwa yang terjadi secara logis dan kronologis, saling berkaitan, yang diakibatkan atau dialami oleh para pelaku menjadi suatu pola aksi yang hidup. Soetarno (2007, p. 54) menjelaskan, alur juga disebut jalan cerita dan perkembangan peristiwa dalam satu lakon.

Merujuk pada pengertian alur di atas maka jalan cerita dan perkembangan peristiwa dalam lakon *Brajadenta Brajamusthi* adalah sebagai berikut.

a. *Pathet Nem*

1) Prolog Prabu Tremboko Bermimpi

Awal pergerakan peristiwa lakon dimulai dengan tindakan Prabu Tremboko bermeditasi. Tangga dramatik dimulai dengan keadaan netral kemudian menanjak ketika Prabu Tremboko yang berada di alam bawah sadar bertemu almarhum ayahnya yang bernama Prabu Kuramba. Prabu Kuramba dalam pertemuan itu berpesan supaya Prabu Tremboko berguru kepada keturunan Wiyasa. Tujuannya, agar mendapat ilmu *kasampurnan* ('kesempurnaan') sehingga keturunannya bisa lepas dari sifat-sifat raksasa. Prabu Tremboko pun terbangun dari semedinya dengan perasaan terkejut. Dalam adegan ini Prabu Kuramba sebagai ayah Prabu Tremboko menggerakkan Prabu Tremboko menuju Ngastina untuk mencari *ilmu kasampurnan*. Prabu Tremboko bergegas menuju Ngastina. Keberangkatan Prabu Tremboko menaikkan tangga dramatik. Tensi dramatik kembali menurun setelah adegan berganti di Kerajaan Ngastina.

2) Adegan Prabu Tremboko menghadap Prabu Pandhu

Pergerakan peristiwa bagian prolog berlanjut dengan adegan di Kerajaan Ngastina yang besar dan megah. Prabu Tremboko menghadap Prabu Pandhu dan mengutarakan maksud kedatangannya supaya diterima sebagai murid dan diajarkan ilmu kesempurnaan. Tujuannya supaya

keturunannya kelak dijauhkan dari sifat-sifat raksasa. Prabu Pandhu yang mendengar itu pun menyetujui permintaan Prabu Tremboko, namun Prabu Pandhu ingin menyelami kesungguhan tekad Prabu Tremboko terlebih dahulu dengan cara perang tanding. Tangga dramatik naik ketika terjadi pertarungan antara Prabu Tremboko melawan Prabu Pandhu. Sebelum pertarungan selesai, Prabu Pandhu mencukupkan peperangan karena telah yakin dengan kesungguhan Prabu Tremboko. Tangga dramatik turun ketika Prabu Pandhu merangkul Prabu Tremboko sebagai tanda ketegangan perang berakhir. Prabu Pandhu lalu menerima Prabu Tremboko sebagai murid, mengangkat sebagai saudara (*kadang sinarawadi*), serta memberi kesaktian berupa *Aji Gandawastra*. Suasana menjadi tegang ketika Prabu Pandhu memberikan *Aji Gandawastra* karena saat pemberian *Aji Gandawastra*, alam bergejolak dengan dahsyat. Muncul angin besar disertai halilintar dan kilat menyambar-nyambar. Prabu Tremboko kemudian memohon pamit kembali ke Kerajaan Pringgandani. Tangga dramatik kembali netral sebagai awal perpindahan adegan Ngastina ke adegan *Kedhaton* Pringgandani.

3) Adegan *Kedhaton* Pringgandani

Adegan di *Kedhaton* Pringgandani menampilkan cerita Dewi Malarsih menyambut kepulangan Prabu Tremboko. Setelah sekian lama tidak bertemu, Prabu Tremboko dan Dewi Malarsih merasa saling merindukan. Prabu Tremboko pun merayu Dewi Malarsih. Suasana berubah menjadi hening dan romantis. Prabu Tremboko bersama Dewi Malarsih lalu masuk ke *tilamsari*. Ketika hendak bercinta, Prabu Tremboko merapal *Aji Gandawastra*. Singkat cerita, Dewi Malarsih telah mengandung dan tiba waktunya untuk melahirkan. Tangga dramatik menanjak ketika Dewi Malarsih melahirkan dibarengi gejolak alam yang hebat. Angin besar datang disertai halilintar dan kilat menyambar-nyambar. Ketegangan dramatik kembali menurun ketika Dewi Malarsih muncul dengan membopong empat bayi yang telah dilahirkannya. Prabu

Tremboko lalu memberikan nama keempat bayi tersebut dengan nama Raden Brajadenta, Raden Brajamusthi, Raden Brajalamatan dan Raden Brajawikalpa. Pemberian nama keempat bayi Prabu Tremboko sebagai tanda berakhirnya prolog dalam lakon *Brajadenta Brajamusthi*.

4) *Jejer I Kadipaten Glagah Tinunu*

Cerita lakon Raden Brajadenta Brajamusthi dilanjutkan *jejer I* yang berada dalam bingkai *pathet nem*. Adegan diawali dengan narasi yang mendeskripsikan *setting*, suasana dan peristiwa di Kadipaten Glagah Tinunu. Narasi juga menceritakan Raden Brajadenta dihadap Raden Brajamusthi dan menerima kedatangan Pendeta Drona. Tangga dramatik dalam *jejer I* diawali dengan suasana netral.

Jejer I membahas gejolak batin Raden Brajadenta yang disebabkan oleh rencana Dewi Arimbi yang hendak menobatkan Raden Gathutkaca menjadi Raja Pringgandani. Drona lalu menghasut Raden Brajadenta untuk menentang sikap Dewi Arimbi tersebut karena Raden Brajadenta dipandang lebih pantas dibandingkan Raden Gathutkaca. Tensi dramatik pada adegan ini perlahan-lahan merangkak naik pada saat Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi termakan hasutan Pendeta Drona.

Pembicaraan belum selesai tiba-tiba Raden Brajawikalpa datang menghadap. Raden Brajawikalpa menyampaikan perintah Dewi Arimbi supaya Raden Brajadenta segera berkumpul di Pringgandani. Rencananya, Raden Brajadenta akan diangkat menjadi Patih atau *warangka Dalem* mendampingi Raden Gathutkaca yang dinobatkan sebagai raja. Dinamika dramatik semakin naik ketika Raden Brajadenta menjadi marah. Terjadi perdebatan antara Raden Brajadenta dan Raden Brajawikalpa. Raden Brajadenta lalu mengutarakan niatnya untuk melakukan pemberontakan dan bertekad akan membunuh Raden Gathutkaca apabila Dewi Arimbi bersikukuh menobatkan Raden Gathutkaca sebagai raja. Tangga dramatik semakin naik ketika Raden Brajawikalpa tidak terima akan sikap Raden Brajadenta. Raden Brajawikalpa selanjutnya menantang

Raden Brajadenta berperang di alun-alun. Tantangan tersebut diterima Raden Brajadenta sehingga tangga dramatik semakin memuncak. Raden Brajawikalpa lalu keluar meninggalkan persidangan. Tensi dramatik lalu dibuat menurun dengan dilanjutkannya persidangan. Raden Brajadenta selanjutnya membubarkan pertemuan. Patih Brajasengara diperintahkan untuk membubarkan persidangan sedangkan Raden Brajadenta hendak menuju ke *kedhaton* terlebih dahulu.

5) *Adegan Paséban nJawi Raden Brajalamatan dan Raden Brajawikalpa*

Berakhirnya pergerakan konflik pada *jejer I*, berlanjut dengan adegan *paséban njawi* yang menceritakan pertemuan Raden Brajawikalpa dengan Raden Brajalamatan. Suasana dan tangga dramatik pada adegan ini tegang. Pada adegan ini Raden Brajawikalpa menceritakan kejadian di *paséwakan* dengan tergesa-gesa. Raden Brajawikalpa mengabarkan bahwa Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi akan memberontak. Raden Brajalamatan terkejut mendengar kabar dari Raden Brajawikalpa.

6) *Perang*

Tak lama berselang, Raden Brajamusthi menemui keduanya. Tangga dramatik kembali naik dengan kedatangan Raden Brajamusthi. Raden Brajamusthi yang telah bersekutu dengan Raden Brajadenta memakimiki kedua adiknya. Dinamika dramatik kembali naik ketika terjadi perseteruan berujung peperangan antara Raden Brajamusthi melawan Raden Brajawikalpa. Raden Brajamusthi dalam perang tersebut merasa kewalahan dalam menandingi Raden Brajawikalpa. Raden Brajadenta lalu datang dan berperang melawan Raden Brajawikalpa dan Raden Brajalamatan. Raden Brajadenta pun memenangkan peperangan. Raden Brajawikalpa dan Raden Brajalamatan lalu mundur dari pertarungan dan kembali ke Pringgandani. Kepergian Raden Brajalamatan dan Raden Brajawikalpa menurunkan tangga dramatik.

7) *Jejer II Swarga Pangrantunan*

Adegan berlanjut di *Swarga Pangrantunan*, di mana Batara Guru dan Batara

Narada sedang dihadap sukma Raden Gandamana. Adegan ini memiliki suasana tenang dengan tangga dramatik yang netral. Pada adegan ini Batara Guru memerintahkan sukma Raden Gandamana turun ke *marcapada* untuk mencari *swarga panitisan* ('tempat menitis'). Selanjutnya arwah Raden Gandamana turun ke bumi untuk mencari *panitisan*. Tensi dramatik adegan menanjak ketika Raden Gandamana memulai perjalanan menuju ke bumi. Tegangan dramatik kembali menurun ketika terjadi pergantian *pathet*.

b. *Pathet Sanga*

1) Adegan *Gara-gara*

Adegan *gara-gara* diawali dengan tangga dramatik yang tinggi karena adegan *gara-gara* menggambarkan suasana dunia yang sedang kacau dan terjadi bencana di mana-mana. Setelah para *panakawan* keluar, tangga dramatik menjadi netral dengan suasana riang dan gembira. Setelah tokoh *panakawan* selesai bersendau gurau dan menyanyikan *tembang dolanan*, para *panakawan* melakukan *séban* ('menghadap kepada raja') ke Pringgandani. Tangga dramatik dalam adegan perjalanan *panakawan* menghadap tetap dalam kondisi netral.

2) *Jejer III Kerajaan Pringgandani*

Adegan dilanjutkan dengan *jejer III* di Kerajaan Pringgandani. Adegan ini memiliki suasana agung dengan tensi dramatik netral. Di dalam adegan tersebut Dewi Arimbi menerima para tamu agung dari berbagai negara untuk menyaksikan penobatan Raden Gathutkaca sebagai Raja Pringgandani. Prabu Kresna segera menobatkan Raden Gathutkaca sebagai Raja Pringgandani dengan gelar Prabu Anom Kacanegara.

c. *Pathet Manyura*

1) Adegan Brajawikalpa Menghadap

Tangga dramatik *Jejer III* mulai naik ketika Raden Brajawikalpa datang menghadap. Raden Brajawikalpa dengan tergesa-gesa melapor kepada Dewi Arimbi bahwa Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi tidak setuju dengan penobatan Raden Gathutkaca. Saat ini, Raden

Brajadenta dan Raden Brajamusthi telah sampai di alun-alun untuk menantang perang Raden Gathutkaca. Suasana menjadi tegang dan panik. Raden Gathutkaca yang panik bergegas menemui Raden Brajadenta.

2) Perang di Alun-alun Kerajaan Pringgandani

Raden Gathutkaca akhirnya bertemu dengan Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi. Raden Brajadenta lalu mengumpat serta memaki-maki Raden Gathutkaca karena telah berani menjadi raja Pringgandani. Raden Gathutkaca yang sadar sedang berhadapan dengan paman yang sangat dihormatinya, ia meminta maaf serta bersedia menyerahkan tahta kerajaan Pringgandani untuk menghindari perpecahan keluarga. Raden Brajadenta beserta Raden Brajamusthi tertawa terbahak-bahak mendengar ucapan Raden Gathutkaca. Raden Brajadenta lalu mengatakan bahwa ia bersedia menjadi raja dengan syarat Raden Gathutkaca harus mati terlebih dahulu. Tensi dramatik merangkak naik ketika Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi menghajar Raden Gathutkaca tanpa belas kasihan. Raden Gathutkaca yang tidak mau melawan dan hanya pasrah akhirnya dihajar habis-habisan oleh kedua pamannya sampai terkapar tak berdaya. Bersamaan dengan peristiwa tersebut sukma Raden Gandamana telah sampai di *marcapada*. Merasa telah sampai pada kesempurnaannya, Raden Gandamana segera menitis ke dalam diri Raden Gathutkaca. Raden Gathutkaca yang telah dititisi sukma Raden Gandamana menjadi tergugah tekadnya untuk melawan Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi. Tangga dramatik semakin meninggi dengan kembali majunya Raden Gathutkaca ke peperangan. Kemudian terjadi pertempuran yang hebat. Di dalam pertempuran, Raden Gathutkaca mengetahui kelemahan Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi. Raden Gathutkaca segera memegang kepala keduanya dan dibenturkan bersamaan (*diadu kumba*). Tangga dramatik mencapai klimaks saat kematian Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi. Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi lalu menitis ke telapak

tangan kanan dan kiri Raden Gathutkaca dan menjadi kesaktian bagi Raden Gathutkaca bernama *Aji Brajadenta-Brajamusthi*.

3) Adegan Sumpah Brajawikalpa dan Brajalamatan

Adegan terakhir menyajikan Raden Gathutkaca ditemui Semar, Raden Brajawikalpa, dan Raden Brajalamatan. Tangga dramatik mulai menurun ketika Semar datang menghibur dan menasihati Raden Gathutkaca yang kecewa atas kematian kedua pamannya. Semar lalu menjelaskan asal-usul lahirnya *kadang Bajra* yang terjadi oleh daya kekuatan *Aji Gandawastra* pemberian Prabu Pandhu. Suasana menjadi tegang ketika Raden Brajalamatan dan Raden Brajawikalpa bersumpah akan membela Raden Gathutkaca sampai akhir hayatnya. Sumpah Raden Brajalamatan dan Raden Brajawikalpa menandai berakhirnya pertunjukan atau *tanceb kayon*.

Sanggit Lakon Brajadenta Brajamusthi

Lakon Brajadenta Brajamusthi pada bagian pertama diawali dengan adegan prolog. Adegan prolog menggambarkan asal mula munculnya *kadang Bajra*. Adegan ini menceritakan Prabu Tremboko sedang bersamadi. Dalam alam bawah sadar ia ditemui ayahnya yakni Prabu Kuramba. Prabu Kuramba berpesan agar Prabu Tremboko berguru kepada Prabu Pandhu untuk mencari ilmu kesempurnaan. Selanjutnya, diceritakan Prabu Pandhu menerima kedatangan Prabu Tremboko. Setelah melalui ujian perang tanding, Prabu Tremboko diterima sebagai murid, diangkat sebagai saudara (*kadang sinarawadi*), dan diberi kesaktian bernama *Aji Gandawastra*. Melalui sanggit ini pengkarya menegaskan mengenai keberadaan *Aji Gandawastra*. Kesaktian dengan aspek angin yang mampu mendatangkan kekuatan dari empat penjuru mata angin.

Adegan Prolog dilanjutkan di Kerajaan Pringgandani. Prabu Tremboko yang telah kembali dari berguru disambut istrinya yang bernama Dewi Malarsih. Keduanya saling merindukan kemudian memadu kasih di *tilamsari*. Sebelum melakukan senggama, Prabu Tremboko membaca mantra *Aji Gandawastra*. Singkat cerita, Dewi Malarsih mengandung dan tiba saatnya melahirkan empat

bayi laki-laki berwujud raksasa. Prabu Tremboko memberi nama putra-putranya dengan nama Raden Brajadenta, Raden Brajamusthi, Raden Brajalamatan dan Raden Brajawikalpa.

Pengkarya dalam adegan ini ingin menampilkan arti penting persenggamaan. Bagi orang Jawa, persenggamaan merupakan sebuah ritual untuk mendapatkan *wiji pinilih* atau keturunan yang berkualitas. Dalam budaya Jawa, suami istri setiap kali akan bercinta diawali dengan melafalkan doa atau mantra. Adapun doa yang dilafalkan Prabu Tremboko dalam karya ini adalah *Aji Gandawastra* sedangkan Dewi Malarsih sesuai dengan makna nama Puja Pudyastuti selalu melakukan doa dan sembah untuk mendapatkan kesempurnaan. Hasil dari ritual dan doa tersebut adalah lahirnya *kadang Bajra*. Artinya, *kadang Bajra* diasosiasikan pengkarya sebagai perwujudan kekuatan yang berasal dari empat arah mata angin. Raden Brajadenta sebagai wujud kekuatan yang berasal dari arah barat. Raden Brajamusthi sebagai wujud kekuatan yang berasal dari arah selatan. Raden Brajalamatan sebagai kekuatan yang berasal dari utara dan Raden Brajawikalpa sebagai kekuatan yang berasal dari arah timur.

Adegan ketiga, Kadipaten Glagah Tinunu. Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi menerima kedatangan Pendeta Drona dari Hastina. Pertemuan membahas mengenai ketidaksetujuan Brajadenta atas penobatan Raden Gathutkaca sebagai raja Pringgandani. Akibat provokasi Drona, Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi bertekad melakukan pemberontakan dan akan membunuh Raden Gathutkaca. Tidak berapa lama Raden Brajawikalpa datang meminta Raden Brajadenta menghadap ke Pringgandani untuk menghadiri penobatan Raden Gathutkaca. Permintaan tersebut ditolak. Raden Brajawikalpa lalu diberi tahu bahwa Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi akan memberontak. Raden Brajawikalpa menasehati tetapi upaya Raden Brajawikalpa menyadarkan kedua saudaranya menemui kebuntuan hingga terjadi perang. Raden Brajawikalpa yang dibantu oleh Raden Brajalamatan tidak ingin terlarut dalam konflik. Mereka memilih mundur dari peperangan dan akan melaporkan kejadian itu kepada Dewi Arimbi.

Sanggit pada *jejer* I terletak pada munculnya Pendeta Drona sebagai penghasut dan pertemuan

kadang Bajra sesuai kapasitas masing-masing. Drona dalam tradisi pedalangan Yogyakarta sering dihadirkan sebagai sosok berwatak buruk dan suka menghasut. Ikon Drona yang berperilaku buruk dan suka menghasut dapat dijumpai dalam fenomena sosial di masyarakat Jawa melalui ungkapan “*Sapa sing Ndurnani*” (‘siapa yang menghasut’). Artinya, tokoh Drona bagi orang Jawa memiliki sifat suka menghasut dan memprovokasi. Tindakan Drona menghasut Raden Brajadenta untuk *mbaléla* (‘memberontak’) dalam karya ini selain untuk menghidupkan konflik juga memiliki makna sesuai kapasitas Drona sebagai pemilik aspek angin atas (*Atas angin*). Terlepas dari sosoknya yang digambarkan berwatak buruk, Drona adalah pendeta yang *waskitha* (‘tahu mengenai hal yang masih samar’). Drona sebagai pemilik aspek angin atas (*Atas angin*) yang *waskitha* dalam karya ini diinterpretasikan sebagai tokoh yang paham mengenai jalan kesempurnaan hidup *kadang Braja* yaitu dengan jalan menyatu dengan Raden Gathutkaca. Seperti dijelaskan di atas bahwa Raden Gathutkaca memiliki kapasitas aspek angin. Hal itu ditunjukkan melalui garis keturunan dimana Raden Gathutkaca adalah cucu Prabu Pandhu sebagai pemilik *Aji Gandawastra* dan putra Bima sebagai titisan Batara Bayu. Artinya Raden Gathutkaca sebagai cucu Pandhu dan putra titisan Batara Bayu memiliki kapasitas sebagai penguasa angin. Menjadi hal yang logis, apabila Drona dengan aspek angin yang berada di atas angin lainnya mendorong angin dari empat penjuru untuk bersatu dengan penguasa angin. Selain itu, *kadang Bajra* yang terlahir oleh daya kekuatan *Aji Gandawastra* juga menjadi logis ketika mereka kembali kepada penguasa angin.

Sanggit lain dalam adegan ini adalah bertemunya *kadang Bajra*. Telah dijelaskan di depan bahwa *kadang Bajra* memiliki sifat dan karakter yang berbeda-beda sesuai aspek yang dimilikinya. Raden Brajadenta diidentifikasi sebagai aspek angin berwarna kuning yang memiliki sifat tamak, serakah, haus kekuasaan. Raden Brajamusthi diidentifikasi sebagai aspek angin berwarna merah yang memiliki watak keras hati, mudah marah, bengis. Bajrawikalpa memiliki aspek angin berwarna putih yang memiliki watak mengayomi warna lain ke arah kebaikan. Raden Brajalamatan memiliki aspek angin berwarna

hitam yang memiliki karakter kuat pendiriannya, bijaksana, patuh terhadap raja, dan menjunjung persatuan, serta cinta tanah air. Berdasar pengertian tersebut sanggit *jejer I* disusun untuk menampilkan sifat *kadang Braja* sesuai kapasitasnya. Raden Brajadenta dengan aspek warna kuning yang haus kekuasaan. Ia ingin menguasai seluruh Kerajaan Pringgandani. Rencana jahat tersebut didukung Raden Brajamusthi yang memiliki sifat tidak baik. Keburukan rencana warna kuning dan merah tersebut coba dinaungi dan diayomi warna putih ke arah kebaikan. Sehingga Raden Brajawikalpa dihadirkan untuk meredakan keinginan dari Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi. Tindakan Raden Brajawikalpa tersebut didukung oleh Raden Brajalamatan dengan aspek warna hitam yang memiliki sifat bijaksana. Namun usaha dari Raden Brajawikalpa dan Raden Brajalamatan menuju kebuntuan.

Jejer II berada di *Swarga Pangrantunan* atau *Bukur Pengarib-arib*. Batara Guru didampingi Batara Narada memerintahkan Raden Gandamana untuk turun ke arcapada mencari *swarga panitisan*. Batara Guru menagih sumpah Raden Gandamana yang akan menitis kepada anak Bratasena yang memiliki kemiripan wajah dengannya. Sukma Raden Gandamana bergegas turun ke arcapada.

Batara Guru dan Batara Narada dimunculkan dalam adegan ini sebagai penggerak cerita untuk Raden Gandamana. Kedudukan mereka sebagai penguasa tiga dunia memiliki andil besar dalam menggerakkan tokoh-tokoh di dalamnya ke arah yang diinginkan. Dalam karya ini, Batara Guru dan Batara Narada dihadirkan sebagai penjaga kedamaian dunia dan penggerak cerita alam semesta sehingga mereka memerintahkan Raden Gandamana untuk segera menitis.

Kemunculan sukma Raden Gandamana dalam lakon ini merujuk pada *sanggit* Ki Nartosabdo dalam lakon *Brajadenta Mbaléla* (2019). Diceritakan bahwa arwah/sukma Raden Gandamana mencari *swarga panitisan*. Tokoh yang dimaksud adalah Raden Gathutkaca putra dari Raden Werkudara. Raden Gandamana muncul dan hendak menitis kepada Raden Gathutkaca dalam karya ini karena Raden Gandamana dengan nama lain Gandawahana memiliki kapasitas sebagai penguasa angin. Sebagai penguasa angin, Raden Gandamana memiliki keterkaitan dengan *kadang*

Bajra sebagai aspek angin dari empat penjuru dan Raden Gathutkaca sebagai keturunan penguasa angin.

Adegan selanjutnya adalah adegan *Gara-gara*. Adegan *Gara-gara* menampilkan tokoh *panakawan* bersendau gurau dan bernyanyi. Adegan *Gara-gara* ditampilkan karena penyusunan adegan masih mengacu struktur penyajian pakeliran gaya Yogyakarta.

Jejer III berada di Kerajaan Pringgandani. Upacara penobatan Raden Gathutkaca sebagai Raja Pringgandani bergelar Prabu Anom Kacanegara telah selesai. Adegan dilanjutkan dengan menghadapnya Raden Brajawikalpa kepada Dewi Arimbi dan melaporkan bahwa Raden Brajadenta tidak menyetujui jika Raden Gathutkaca menjadi penerus tahta Pringgandani. Pada saat itu Raden Brajadenta telah sampai di alun-alun dan menantang Raden Gathutkaca. Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi yang menunggu di alun-alun ditemui oleh Raden Gathutkaca. Raden Gathutkaca meminta maaf kepada Raden Brajadenta dan memohon agar bersedia menyerahkan Pringgandani seutuhnya. Raden Brajadenta bersedia merestui Raden Gathutkaca sebagai raja dengan syarat dapat membunuh Raden Brajadenta. Raden Gathutkaca tidak mau menerima tantangan tersebut karena ia tidak ingin terjadi konflik. Raden Brajadenta melihat sikap Raden Gathutkaca yang hanya pasrah membuat amarahnya semakin memuncak. Raden Gathutkaca dihajar dan dipaksa untuk melawan, tetapi Raden Gathutkaca tetap tidak mau melawan. Sikap Raden Gathutkaca tersebut menyulut amarah Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi, keduanya bersama-sama menghajar Raden Gathutkaca sampai terkapar tak berdaya. Ketika Raden Gathutkaca terkapar, sukma Raden Gandamana melihat Raden Gathutkaca. Raden Gandamana segera menitis ke tubuh Raden Gathutkaca. Raden Gathutkaca lalu bangkit. Seketika itu juga Raden Brajadenta dan Raden Brajamusthi diadu kepalanya yang menyebabkan kematian mereka. Raden Gathutkaca yang terpukul atas kematian pamannya dihampiri Semar, Raden Brajalamatan, dan Raden Brajawikalpa. Semar menjelaskan asal mula *kadang Bajra* yang lahir dari doa Prabu Tremboko yang melafalkan *Aji Gandawastra*. Raden Brajalamatan dan Raden

Brajawikalpa lalu bersumpah akan membela Raden Gathutkaca sampai perang Baratayuda.

Sanggit pada *jejer III* sampai adegan *tanceb kayon* terletak pada peristiwa Raden Gandamana menitis kepada Raden Gathutkaca, kematian Brajadenta Brajamusthi, sumpah Raden Brajawikalpa dan Raden Brajalamatan. Adegan penobatan ditampilkan sebagai pembangun konflik agar dapat mencapai klimaks dan menjadi transisi perubahan *Pathet Sanga* menuju *Pathet Manyura*.

Munculnya *sanggit* Raden Gandamana menitis kepada Raden Gathutkaca dalam karya ini didasarkan pada beberapa alasan. Alasan pertama merunut pada *sanggit* dari dalang-dalang sebelumnya. Paling tidak ada dua pertunjukan yang mengisahkan cerita Raden Gandamana menitis kepada Raden Gathutkaca. Pertunjukan pertama adalah lakon *Brajadenta mBaléla* sajian Ki Nartosabdo (2019). Peristiwa Raden Gandamana menitis dalam lakon ini terjadi ketika Raden Gathutkaca terkapar setelah dihajar Raden Brajadenta saat memberontak. Kedua, lakon *Raden Gathutkaca Lair* versi Brontokusuman yang dipentaskan Ki Sukoco pada tahun 2008. Peristiwa penitisan dalam pertunjukan tersebut terjadi pada saat peristiwa Gathutkaca *Jèdhi*. Tutuka yang dimasukkan ke Kawah Candradimuka, tubuhnya hancur dan tak bernyawa. Batara Guru lalu memerintahkan Krincing Waja atau sukma Raden Gandamana menitis kepada Tutuka. Lalu hiduplah Tutuka. Berdasarkan dua pertunjukan tersebut, *sanggit* Raden Gandamana menitis diikuti dalam karya ini.

Alasan kedua pengkarya menampilkan kisah penitisan Raden Gandamana didasarkan pada kesamaan ikonografi boneka wayang pada kedua tokoh. Kesamaan pertama ditemukan dalam bentuk muka. Boneka wayang Raden Gandamana dan Raden Gathutkaca mempunyai ciri-ciri muka yang sama yakni bermata *thelengan*, hidung *dhémpok*, mulut *salitan*, berkumis, dan berjenggot. Kesamaan berikutnya, kedua tokoh sama-sama tergolong wayang *gagahan* dengan posisi kaki *jangkahan*. Perbedaan antara keduanya terletak pada atribut kepala yang dipakai. Tokoh wayang Raden Gandamana menggunakan penutup kepala yang dinamakan *gelung keling* sedangkan tokoh Raden Gathutkaca memakai *gelung mangkara* atau *supit urang* (Lihat gambar 1 dan 2). Dijelaskan

oleh Ki Margiyono (2015) pada tahun 1960-1970 peralatan pedalangan tidak seperti saat ini. Pentas para dalang biasanya menggunakan alat seadanya. Wayang yang dipakai kerap kali tidak lengkap dan banyak tokoh yang tidak ada boneka wayangnya. Apabila boneka wayang Raden Gandamana tidak ada, para dalang biasanya meminjam tokoh Raden Gathutkaca sebagai *wayang silihan* ('wayang pengganti'). Alasannya, kedua tokoh mempunyai banyak kemiripan dan kesamaan bentuk.

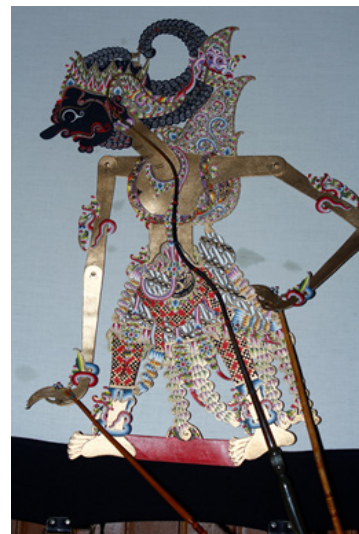
Alasan ketiga, pengkarya menampilkan peristiwa penitisan Raden Gandamana didasarkan pada makna nama lain Raden Gandamana yakni *Gandavaha* atau *Gandawahana*. Seperti dijelaskan di atas bahwa *Gandavana* bermakna wahana yang membawa angin. Nama tersebut juga merupakan nama lain dari Dewa Angin. *Gandavaha* atau *Gandawahana* dalam karya ini dimaknai sebagai tokoh yang menggerakkan aspek angin dari tokoh Raden Brajadenta (angin dari barat) dan Raden Brajamusti (angin dari selatan) untuk bersatu dengan dirinya sebagai penguasa angin. Selain itu, Raden Gandamana merupakan murid Prabu Pandhu yang mempunyai kesaktian *Aji Gandawastra*. Terkait hal tersebut, Raden Gandamana mengetahui bahwa *kadang Braja* terlahir akibat dari *Aji Gandawastra*. Berdasarkan alasan tersebut, Raden Gandamana yang memiliki aspek angin dan sebagai penguasa angin perlu menitis kepada Raden Gathutkaca sebagai keturunan Dewa Angin untuk mengendalikan angin dari empat penjuru.



Gambar 1. Raden Gandamana
Koleksi Jurusan Pedalangan ISI Yogyakarta
(Foto: Abdul Aziz 2016)

Adegan ditutup dengan adegan dimana Semar memberi nasihat kepada Raden Gathutkaca mengenai asal-usul *kadang Braja*. Semar dalam dunia pedalangan merupakan tokoh *waskitha* yang *pana* ('mengetahui') berbagai hal. Ia dikenal sebagai tokoh yang *weruh sadurungé winarah* ('tahu sebelum terjadi'). Ia juga dikenal sebagai seorang Dewa bernama Ismaya. Kedudukannya sebagai *pamomong* dan seorang Dewa membuat Semar mampu menjelaskan mengenai asal mula *kadang Braja*. Semar menjelaskan bahwa kematian kedua pamannya dan menitisnya mereka ke telapak tangan Raden Gathutkaca sebagai hal yang wajar. Peristiwa tersebut merupakan peristiwa kembalinya *Aji Gandawastra* kepada pemiliknya karena kesaktian milik Prabu Pandhu kembali kepada keturunan Prabu Pandhu yaitu Raden Gathutkaca.

Sanggit selanjutnya adalah peristiwa sumpah Raden Brajalamatan dan Raden Brajawikalpa. Kedua tokoh setelah mendengar penjelasan Semar menjadi sadar mengenai asal-usulnya. Mereka kemudian bersumpah "akan membela Raden Gathutkaca sampai perang Baratayuda". Melalui sumpah tersebut pengkarya ingin memberi informasi kepada penonton bahwa kematian tokoh Raden Brajalamatan dan Raden Brajawikalpa kelak akan terjadi pada perang Baratayuda dalam lakon *Suluhan*. Raden Brajalamatan dan Raden Brajawikalpa akan mati di tangan Raden Gathutkaca dengan cara tersambar kaki Raden Gathutkaca yang sedang mengamuk dan membabi buta saat perang di malam hari. Akhirnya Raden



Gambar 2. Raden Gathutkaca
Koleksi Jurusan Pedalangan ISI Yogyakarta
(Foto: Abdul Aziz 2016)

Brajalamatan dan Raden Brajawikalpa menitis ke kaki kiri dan kanan Raden Gathutkaca sebagai lambang bahwa *Aji Gandawastra* kembali sepenuhnya kepada pemiliknya dan angin dari sebelah timur dan utara kembali kepada pengendali angin. Dengan bersatunya keempat *kadang Bajra* maka Raden Gathutkaca sebagai pemilik aspek angin menyempurnakan dan mensucikan (*pavana kadang Bajra*).

Simpulan

Lakon *Brajadenta Brajamusthi* yang digarap pengkarya ini merupakan respon dari lakon *Brajadenta Mbaléla* yang pernah dipergelarkan dan digarap oleh para dalang terdahulu. Melalui observasi terhadap literatur lakon *Brajadenta Brajamusthi* yang berbentuk karya seni maupun pustaka, perancang meramu lakon *Brajadenta Brajamusthi* dengan *sanggit* yang berbeda melalui pendekatan *asma kinarya japa*. Adapun *sanggit* yang digarap perancang yaitu tentang asal-usul tokoh *kadang Braja* yang selama ini masih belum banyak dibicarakan. Di dalam garap lakon *Brajadenta Brajamusthi* ini, pengkarya *nyanggit/menggarap* tokoh *kadang Braja* terlahir disebabkan oleh daya kesaktian *Aji Gandawastra* milik Prabu Tremboko yang merupakan pemberian Prabu Pandhu. Melalui *sanggit* lakon *Brajadenta Brajamusthi* tema yang ingin disampaikan ialah tentang kesempurnaan hidup, dengan *Aji Gandawastra* sebagai simbolnya. Lakon *Brajadenta Brajamusthi* disajikan dengan durasi dua setengah jam dengan menggunakan konsep pakeliran yang masih mengacu pada gaya Yogyakarta. Karya ini diharapkan menjadi salah satu contoh model karya seni dan alternatif perancangan pakeliran wayang kulit purwa gaya Yogyakarta.

Kepustakaan

- Budiarto. (n.d.-a). *Bausastra*.
 Budiarto. (n.d.-b). *Bausastra*. Retrieved June 19, 2021, from <https://budiarto.id/bausastra/>
 Haryanto, S. (1995). *Bayang-bayang Adiluhung: Filsafat, Si, bolis, dan Mistik dalam Wayang*. Effhar dan Dahar Prize.
 Kasidi. (2021). *Relasitas Estetik Gerak-gerak Wayang dengan Iringan Pakeliran Gaya Pedalangan*

- Yogyakarta*. BP ISI Yogyakarta.
 Mardiwarsito, L. (1990). *Kamus Jawa Kuna-Indonesia, Cetakan ke IV*. Nusa Indah.
 Margiyono, K. (2015). *Wawancara Ki Margiyono: Prabu Bogadenta*.
 Mudjanattistomo. (1977). *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I Gegaran Pamulangan Habirandha*. Yayasan Habirandha.
 Murtiyoso, B. (1981). *Pengetahuan Pedalangan*. ASKI Surakarta.
 Nartosabdo, K. (2019). *Brajadenta Balela*. Nguri Budaya. <https://www.youtube.com/watch?v=JvWODzvarPc>
 Nartosabdo, K. (2021). *Pagelaran Wayang Kulit Ki Nartosabdo dalam Lakon Pamukso (Pandu Gugur)*. Kusuma Recording (WBS Radio Perpustakaan). <https://www.youtube.com/watch?v=ZBx9gCoFAVk>
 Nugroho, K. S. (2008). *Gathutkaca Wisuda*.
 Nugroho, S. (2017). *Sanggit dan Garap Lakon Banjaran Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*. ISI Press.
 Nurgiyantoro, B. (2002). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
 Padmosoektjo, S. (1982). *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita Jilid III*. CV. Citra Jaya.
 Poerwadarminta, W. J. S. (1939). *Baoesastra Djawa*. J.B. Wolters Uitgevers=Maatschappij N.V. Groningen.
 Saputro, S. (1983). *Serat Pustaka Raja Purwa Jilid IV*. ASKI Surakarta.
 Saputro, S. (1984). *Naskah Pakeliran Padat Lakon Bimo Bungkus*. ASKI Surakarta.
 Satoto, S. (1985). *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatikanya*. Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Serat Purwakandha Jilid 2* (S. Riyadi, Trans.). (1984). Balai Pustaka.
 Soetarno, Sunardi, & Sudarsono. (2007). *Estetika Pedalangan*. ISI Surakarta dan CV Adji Surakarta.
 Susmono, K. E., & Soedarsono, K. M. (2012). *Gathutkaca Sang Kalajaya*. REM Record.
 Tanaya, R. (1979). *Bima Suci*. PN Balai Pustaka.
 Tjakraningrat, K. P. H. (2024). *Kitab Primbon Betaljemur Adammakna* (D. Saktiani (Ed.); A. Murdyastomo & Gunawan (Trans.); Bahasa

- Ind). Narasi.
- Wahyudi, A. (2010). *Lakon Laire Antasena: Konsep” Jembar Tanpa Pagut” dalam Tradisi Wayang Ngayogyakarta*. Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Wahyudi, A. (2011). *Bima dan Drona dalam Lakon Dewa Ruci, Ditinjau dari Analisis Strukturalisme Levi Strauss*. Universitas Gadjah Mada.
- Wahyudi, A. (2012). *Lakon Dewaruci Cara Menjadi Jawa: Sebuah Analisis Strukturalisme Levi-strauss dalam Kajian Wayang*. Bagaskara.
- Wahyudi, A. (2014). *Sambung-Rapet dan Greget-Sahut: Sebuah Paradigma Dramaturgi Wayang*. Angkasa.
- Wasito, M. (1990). *Kamus Jawa Kuna-Indonesia*. Nusa Indah.