

Dendam Trigantalpati (*The Revenge of Trigantalpati*)

Hening Sudarsana, Udreka, Retno Dwi Intarti

Jurusan Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: heningisi@gmail.com

Abstract

The puppet performance Dendam Trigantalpati is a reinterpretation of the story of Trigantalpati which is sourced to three performance, namely Banjaran Sengkuni Ki Purbo Asmoro, Jumenengan Pandhu Ki Manteb Sudarsono, and Gandamana Tundhung version of Ki Hadi Sugito. The concept of sanggit Soetarno, et al. was used to respond to the three performance. The method used in this work is the exploratory method. The stages that go through are observing the play, selecting and sorting out events, processing events, compiling plays. The result of the reinterpretation of the three performance above is Trigantalpati as someone who cannot control ego and revenge.

Keywords: Sengkuni; reception; sanggit; reinterpretation

Abstrak

Lakon *Dendam Trigantalpati* adalah sebuah tafsir ulang kisah Trigantalpati yang bersumber pada tiga lakon yaitu lakon *Banjaran Sengkuni* versi Ki Purbo Asmoro, *Jumenengan Pandhu* versi Ki Manteb Sudarsono, dan *Gandamana Tundhung* versi Ki Hadi Sugito. Konsep *sanggit* Soetarno, dkk. digunakan untuk merespon tiga lakon tersebut. Metode yang digunakan dalam karya ini adalah metode eksploratif. Adapun tahapan yang dilalui adalah mencermati lakon, memilih dan memilah peristiwa, mengolah peristiwa, menyusun lakon. Hasil tafsir ulang dari tiga lakon di atas adalah Trigantalpati sebagai seseorang yang tidak bisa mengendalikan ego dan rasa dendam.

Kata kunci: Sengkuni; resepsi; *sanggit*; reinterpretasi

Pengantar

Tokoh Trigantalpati dalam pewayangan juga disebut Sengkuni, Harya Suman, Gandaraputra, atau Suwalaputra (Sudjarwo et al., 2010, pp. 1035–1037). Trigantalpati dikenal memiliki sifat licik, jahat, berusaha mencari keuntungan dari orang lain, ambisius, dan sifat tidak baik lainnya. Hal ini sangat dimungkinkan karena Trigantalpati merupakan penjelmaan Batara Dwapara. Batara Dwapara adalah dewa berhati culas, iri, dengki, dan

sering memfitnah para dewa lainnya. Oleh karena sifatnya yang kurang baik membuatnya diusir Sang Hyang Tunggal turun ke bumi dan merasuk ke bayi yang diberi nama Sengkuni (Tjarito & Sri Wintala Achmad, 2011, p. 53). Ki Timbul Hadiprayitno dalam lakon *Wahyu Makutharama* dan lakon *Bisma Gugur* mendeskripsikan Trigantalpati (Sengkuni) sebagai tokoh yang *kaloka kajuliganing manah, buntas kawruh saliring praja* yang berarti terkenal dalam kelicikanya namun pintar dalam tata negara (Intarti, 2020,

p. 16). Trigantalpati di dunia pedalangan dikenal memiliki strategi dan trik yang nyaris sempurna untuk mencundangi lawan-lawannya. Gaya bicara Trigantalpati *klemak-klemek* dengan tutur kata yang manis namun di balik semua itu penuh fitnah, dan hasutan (Mulyono dalam Endraswara, 2014, p. 200). Karakter Trigantalpati yang demikian, mendudukkannya sebagai tokoh antagonis dalam jagad pewayangan. Trigantalpati merupakan tokoh yang tidak disukai oleh sebagian besar penggemar cerita mahabarata maupun pewayangan. Mereka sekan-akan selalu mendoakan dan bahkan rasanya ingin ikut membunuh Trigantalpati (Saroni et al., 2020, pp. 736–737).

Pengkarya berasumsi bahwa sifat jahat, iri, dan dengki Trigantalpati diakibatkan karena ia banyak mengalami kekecewaan dalam perjalanan hidupnya. Berbagai kekecewaan yang bertumpuk akhirnya berakumulasi menjadi kebencian. Menurut Krech, et al, kebencian berhubungan erat dengan perasaan marah, cemburu, dan iri hati. Ciri khas kebencian adalah timbulnya nafsu atau keinginan untuk menghancurkan objek yang menjadi sasaran kebencian dan tidak akan merasa puas sebelum objek tersebut benar-benar hancur (lihat Minderop, 2013, p. 44). Rasa benci itulah yang ditanam dan dipupuk Trigantalpati sehingga dia menjadi manusia licik dan jahat. Oleh karena itu, pengkarya mencoba mengangkat perjalanan hidup Trigantalpati yang mengakibatkan dia mempunyai sifat licik. Pengkarya juga berusaha menghadirkan sisi lain dalam diri Trigantalpati yang belum banyak dibicarakan dalam jagat pakeliran. Salah satu sisi lain tersebut adalah cinta dan kasih sayang yang luar biasa kepada saudaranya, yaitu Gandara dan Gendari. Ia bersumpah untuk selalu menjaga dan melindungi kakaknya sampai akhir hayatnya. Namun sayang, rasa cinta dan sayang Trigantalpati itu ditempuh melalui cara yang menyimpang dari keutamaan norma-norma sosial dan kemanusiaan, yaitu dengan dendam dan kebencian.

Karya ini merupakan pangejawantahan dari endapan pengetahuan dan pengalaman pengkarya di masa lampau yang muncul ketika mendapat stimulan atas ‘pembacaan’ fenonema, baik itu fenomena budaya maupun realitas kehidupan sehari-hari. Demikian halnya dalam karya ini. Berdasarkan pengetahuan dan pengalaman hidup pengkarya dalam pergaulan di masyarakat yang

mendapat stimulan atas pembacaan pertunjukan lakon *Banjaran Sengkuni* oleh Ki Purbo Asmara, munculah ide karya bahwa “sifat pendendam dalam manusia itu bukan sebagai bakat bawaan, tetapi dibangun oleh trauma atas peristiwa dalam perjalanan hidupnya”.

Ide karya ini diwujudkan melalui tokoh Trigantalpati karena tokoh ini memiliki karakter pendendam. Untuk mengelaborasi ide tersebut, pengkarya melakukan pembacaan terhadap teks-teks lakon wayang yang menampilkan kisah Trigantalpati sebagai tokoh yang memiliki peran penting. Hasil pencermatan atas teks-teks lakon wayang itu tidak menghadirkan topik yang menjelaskan kausa-prima kemunculan sifat pendendam Trigantalpati. Oleh karena itu pengkarya melakukan pembacaan berulang-ulang dan melakukan penafsiran untuk mendapatkan persoalan-persoalan yang absen dalam teks, yang selanjutnya dihadirkan ke dalam rancangan karya. Sebagaimana dikatakan Iser bahwa sebuah pembacaan atas sebuah teks karya seni merupakan sebuah proses produksi makna karena apabila dilakukan secara suntuk, pembaca akan menemukan persoalan-persoalan yang diabsenkan oleh penyusun teks tersebut. Penemuan inilah yang dimaksud sebagai produksi makna ‘baru’ (lihat Shi, 2013). Semua makna ‘baru’ tersebut apabila dituangkan lagi menjadi sebuah karya seni dan dibaca orang lain, maka si pembaca pun akan menemukan hal-hal yang absen pula, demikian terus menerus. Untuk menghasilkan teks yang lengkap tentu dibutuhkan pembacaan atas beberapa teks lakon yang mengisahkan peran Trigantalpati untuk memahami hal yang absen sebagai pelengkap dan pendukung karya yang dirancang.

Sumber ‘Bacaan’ Tokoh Trigantalpati

Sepengetahuan pengkarya, beberapa dalang senior gaya Yogyakarta yang pernah mementaskan lakon yang berkenaan dengan Trigantalpati, di antaranya adalah Ki Timbul Hadi Prayitno dalam lakon *Banjaran Sengkuni*, Ki Hadi Sugito dalam lakon *Gondomono Tundhung* (2020), dan Ki Simun Cermajaya dalam lakon *Laire Srikandi* (2019). Dalang senior gaya Surakarta diantaranya adalah Ki Purbo Asmara dalam lakon *Banjaran Sengkuni* (2020), dan Ki Manteb Sudarsono dalam lakon *Pandhu Jumeneng Nata* (2016).

Ki Margiono mengatakatakan bahwa Ki Timbul Hadiprayitno pernah mempergelarkan lakon *Banjaran Sengkuni* (2020a). Lakon *Banjaran Sengkuni* oleh Ki Timbul merupakan gabungan lakon *Gandamana Tundhung*, *Lenga Tala*, *Pandhawa Dhadhu*, dan *Kematian Sengkuni*. Lakon *Banjaran Sengkuni* diawali dari Prabu Tremboko ingin menaklukkan Prabu Pandu untuk memperebutkan *Wahyu Wiji Mulya*. Kesempatan itu digunakan Trigantalpati untuk mencari kekuasaan, mengincar kedudukan patih Ngastina, menggantikan Patih Gandamana. Trigantalpati beranggapan apabila Patih Gandamana mati melawan Prabu Tremboko, kedudukan patih tentu jatuh ke tangannya. Dengan kedudukan patih, Trigantalpati mudah untuk mencarikan kedudukan para Kurawa di pemerintahan. Oleh karena itu, pada saat Gandamana melawan prajurit Pringgondani, Trigantalpati membuat jebakan dengan cara menggali tanah dan ditutup lagi agar tidak kelihatan, dalam bahasa Jawa disebut *luweng*. Usaha itu berhasil, Patih Gandamana terperosok ke dalam *luweng* kemudian ditimbun dengan batu yang sudah dipersiapkan. Namun Gandamana dapat lolos dari jebakan kemudian mencari Trigantalpati dan menghajarnya hingga tubuhnya cacat. Trigantalpati segera pulang dan melapor kepada Prabu Pandu bahwa Patih Gandamana berkhianat. Oleh karena pengkhianatan Gandamana tersebut ketahuan Trigantalpati, maka Trigantalpati dihajar hingga tubuhnya rusak. Prabu Pandu terkena hasutan Trigantalpati tersebut, Gandamana kemudian diberhentikan sebagai patih Astina, dan digantikan Trigantalpati.

Prabu Pandu akhirnya maju ke medan perang bertempur melawan Prabu Tremboko yang berakhir dengan gugurnya Raja Pringgondani. Prabu Tremboko mati karena tertusuk keris Kyai Pulanggeni milik Prabu Pandu. Sedangkan Prabu Pandu terkena Kyai Kala Nadhah yang tak sengaja terinjak olehnya. Akibatnya, Prabu Pandu menjadi sakit-sakitan yang berujung kematian. Sebelum menemui ajalnya, tahta Astina dititipkan kepada Destarastra.

Lakon *Gandamana Tundung* yang disajikan Ki Hadisugito (2020) menceritakan kelicikan Trigantalpati dalam meraih kedudukan patih di Negara Astina dengan mengadu domba dua negara yaitu Astina dan Pringgondani. Trigantalpati dipercaya oleh Prabu Pandu untuk memberikan surat kepada

Prabu Tremboko, Raja Pringgondani yang isinya meminta tolong untuk menjaga Negara Ngastina dalam beberapa waktu karena Prabu Pandu akan pergi ke kahyangan untuk meminjam Lembu Andini. Namun surat jawaban dari Prabu Tremboko diganti Trigantalpati menjadi permintaan Prabu Tremboko agar Negara Ngastina tunduk kepada Pringgondani. Prabu Pandu menjadi murka dan memerintahkan Gandamana untuk menyerang Pringgondani. Dalam pertempuran tersebut, Patih Gandamana terperosok ke dalam sumur *upas*. Brajamusti memakai pakaian Gandamana dan menyebar kabar bahwa Gandamana *teluk/takluk* kepada Pringgondani. Trigantalpati memanfaatkan kesempatan itu untuk menyebar fitnah dengan melaporkan kepada Prabu Pandu bahwa Gandamana berkhianat. Prabu Pandu termakan fitnah Trigantalpati, sehingga ketika Gandamana datang, oleh Prabu Pandu diusir dari Negara Astina. Namun Trigantalpati harus menanggung akibat dari perbuatannya itu, dia dihajar oleh Gandamana hingga wajahnya yang semula tampan berubah menjadi buruk.

Ki Simun Cermajaya (2019) menceritakan kisah Trigantalpati bahwa ia adalah putra Prabu Gandara raja di Gandaradesa. Trigantalpati memiliki seorang kakak perempuan bernama Gendari. Rusaknya tubuh Trigantalpati dan penobatannya menjadi patih Astina dikisahkan dalam lakon *Laire Srikandi*. Setelah kepergian Gandamana dari negara Astina, Prabu Pandu merasa menyesal atas perbuatannya sehingga Negara Astina hilang kewibawaannya. Pandu memberikan surat kepada Destarastra dan memberikan perintah kepada Trigantalpati untuk mencari Gandamana yang kabarnya *babad alas Cempa/membuka hutan Cempa*. Kesempatan tersebut digunakan oleh Trigantalpati untuk membalas dendam kepada Gandamana yang telah menghajarnya (dalam lakon *Gandamana Luweng*). Trigantalpati segera menuju *Alas Cempa* bersama Kurawa. Setelah bertemu Gandamana, Trigantalpati bukannya menjalankan tugas, namun justru menantang perang Gandamana. Kurawa tidak ada yang bisa menandingi kesaktian Gandamana. Akhirnya Trigantalpati dihajar Gandamana sampai tubuhnya rusak dan berwajah buruk. Kondisinya lebih parah dari kejadian dalam lakon *Gandamana Luweng*. Merasa kalah akhirnya Trigantalpati didampangi Kurawa kembali ke Gajahoda dan mela-

porkan bahwa Gandamana tidak mau kembali ke Negara Astina bahkan Gandamana menganiayanya hingga menjadi cacat. Melihat kondisi adiknya, Gendari marah dan tidak terima atas perbuatan Gandamana. Destarastra yang terkena hasutan Gendari, marah ingin menghajar Gandamana, dan berangkat menuju Cempalareja. Pada saat yang sama, Prabu Pandu menugaskan Permadi untuk mencari Gandamana.

Saat Gandamana *babad alas* Cempa dengan menggondong Drupadi, tiba-tiba Taman Maerakaca jatuh dari kahyangan persis di tempat tersebut dan menjadi sebuah Negara. Gandamana mengangkat Sucitra, saudara iparnya menjadi raja di Cempalareja bergelar Prabu Drupada. Tak lama kemudian Gandawati melahirkan seorang putri yang diberi nama Srikandi. Saat Permadi sampai di Taman Maerakaca, tanpa pikir panjang Gandamana segera menangkapnya. Mengetahui peristiwa tersebut Petruk segera kembali ke Astina untuk melapor kepada Prabu Pandu bahwa *Alas Cempa* sudah menjadi Negara Cempalareja dan Permadi ditangkap oleh Gandamana. Prabu Pandu dan Prabu Basudewa berangkat menuju Cempalareja. Prabu Pandu menemui Gandamana dan mengakui kesalahannya. Prabu Pandu menginginkan Gandamana kembali ke Negara Astina namun Gandamana tidak bersedia. Pada saat Prabu Pandu dan Prabu Basudewa akan kembali ke Astina, Destarastra datang hendak menghajar Gandamana. Basudewa menjelaskan kepada Destarastra bahwa yang salah bukan Gandamana namun Trigantalpati karena mengadu domba. Mendengarkan penjelasan tersebut Destarastra luluh hatinya. Destarastra mengatakan bahwa yang tidak bisa menerima dengan kejadian tersebut adalah Gendari. Untuk menebus kesalahannya kepada Gendari, Prabu Pandu mengangkat Trigantalpati sebagai patih di negara Astina dan diberikan kepatihan Plasajenar.

Ki Purbo Asmara (2020) mengisahkan Trigantalpati dalam lakon *Banjaran Sengkuni*. Diceritakan bahwa Trigantalpati bukan anak Prabu Suwelo, melainkan anak perselingkuhan Dewi Kesru, istri Prabu Suwelo dengan Gandarwa Sutibar. Karena kalah dalam peperangan, Gandarwa Sutibar menitis ke dalam bayi yang dikandung oleh Dewi Kesru. Akhirnya Dewi Kesru melahirkan anak laki-laki yang berwajah tampan, tetapi bertaring, dan diberi nama Harya Suman atau Trigantalpati. Ki

Purbo Asmara menggabungkan beberapa lakon, yaitu *Gandamana Tundhung* yang menceritakan Trigantalpati memfitnah Patih Gandamana yang mengakibatkan kedudukan patih jatuh kepadanya. *Bale Sigala-gala* yang menceritakan siasat licik Trigantalpati dalam upaya pembakaran para pandawa dan Kunti di *Bale Sigala-gala* untuk merebut ahli waris resmi kerajaan Astina. *Pandawa Dhadhu* menceritakan siasat licik Sangkuni untuk merebut Indraprasta dan hak pandawa atas Astina. Terakhir cerita kematian Trigantalpati di tangan Werkudara dalam Bratayuda.

Ki Manteb Sudarsono mengisahkan Trigantalpati dalam lakon *Pandhu Jumeneng Nata* (2016). Trigantalpati ingin melamar Dewi Kunti untuk menjadi istrinya. Prabu Gandara dan Gendari sanggup untuk melamar dan mengikuti sayembara di Mandura. Sebelum mereka sampai Mandura, di tengah jalan bertemu dengan rombongan Pandu dalam perjalanan pulang setelah berhasil memenangkan sayembara dan memboyong dua putri, yaitu Dewi Kunti dan Dewi Madrim. Setelah saling bertanya, Gandara, Gendari, dan Trigantalpati berniat meminta Dewi Kunti. Tentu saja Pandu tidak memberikannya. Oleh karena ketiganya memaksa, maka terjadilah perang. Akhirnya Trigantalpati dan Gandara dikalahkan Pandu, dan bahkan Dewi Gandari pun diserahkan kepada Pandu untuk menjadi putri boyongan. Sampai di Negara Astina, Prabu Abiyasa menginginkan salah satu putri tersebut menjadi istri Destarastra, dan yang dipilih Destarastra adalah Dewi Gendari. Gendari kecewa kepada Pandu dan bersumpah bahwa kelak antara anaknya dan anak Pandu tidak akan pernah rukun.

Beberapa lakon di atas menjelaskan tentang versi kisah Trigantalpati menurut beberapa dalang. Namun belum ada yang menggarap karakter Trigantalpati yang berfokus pada rasa cinta Trigantalpati pada kakaknya yang diselimuti kebencian kepada orang-orang disekitarnya. Oleh karena itu, pengkarya mencoba menggarap lakon *Dendam Trigantalpati*.

Sanggit Lakon Dendam Trigantalpati

Untuk mewujudkan gagasan menjadi lakon “Dendam Trigantalpati” dipilih tiga lakon yaitu *Jumenengan Pandhu*, *Gandamana Tundhung*, dan

Banjaran Sengkuni yang difokuskan pada peristiwa kematian Pandu sebagai sumber inspirasi. Penggarapan *sanggit* cerita sebagai proses kreatifitas dilakukan dengan menafsirkan ulang unsur-unsur pakeliran untuk konsep estetik pertunjukan wayang yang diinginkan (Sutarno, dkk. dalam Moyo, 2019, p. 37). *Sanggit* berasal dari kata dasar *anggit* yang berarti gagasan, dikarang, diwujudkan, sedangkan “*sa*” berarti satu, jika mendapatkan akhiran “*an*” menjadi *anggitan* yang berarti karangan. Dalam konteks tertentu *anggitan* juga berarti *gathekan* atau cerdik (Poerwadarminta & dkk., 1939, p. 15). Menurut Ki Margiono (2020b) *sanggit* berarti usaha dalang atau seniman untuk mengemas lakon agar menjadi suatu pertunjukan. Selanjutnya Sutarno, dkk. (2007) menyatakan bahwa *sanggit* sebagai wahana pembawa pesan dan penggarapan unsur pakeliran meliputi garap lakon, garap adegan, garap tokoh, garap *catur*, garap *sabet*, dan garap iringan karawitan (lihat Moyo, 2019, p. 37).

Secara garis besar, lakon “Dendam Trigantalpati” mengisahkan peristiwa-peristiwa yang dialami oleh Trigantalpati sejak meninggalkan Gendaradesa sampai diangkat menjadi patih di Astina. Menurut Ki Margiono (2020a), Trigantalpati adalah putra Prabu Gandariya raja Gendaradesa. Prabu Gandariya memiliki anak Gandariba, Gendari, Trigantalpati, Gajaksa dan Sarabasanta. Sumber tersebut digunakan pengkarya untuk mengolah tokoh Trigantalpati.

Cerita “Dendam Trigantalpati” berawal dari perlakuan ayah Trigantalpati yakni Prabu Gandariya yang kurang adil terhadap Trigantalpati karena Trigantalpati adalah anak hasil perselingkuhan Dewi Kesru dengan Gandarwa Sutibar. Perselingkuhan tersebut dilakukan oleh sosok yang berbeda ras, yakni ras manusia dan ras gandarwa. Oleh karena itu, ketika bayi itu lahir, ia berwajah tampan sebagai gambaran manusia, namun juga bertaring sebagai gambaran cacat rohani atau ras gandarwa (Triyogo, 2019, p. 48). Ketidakadilan Prabu Gandariya terhadap Trigantalpati merupakan pelampiasan rasa kecewa atas pengkhianatan Dewi Kesru. Sejak kecil Trigantalpati merasa kurang mendapatkan kasih sayang dari ayahnya. Berbeda dengan saudara-saudaranya yang selalu dilimpahi cinta dan perhatian dari ayahnya, Trigantalpati seperti diacuhkan oleh ayahnya sendiri. Terlebih setelah Trigantalpati tahu kebenaran status dirinya.

Dia merasa sangat kecewa dan sakit hati sehingga memutuskan untuk pergi dari Gendaradesa. Dalam perjalanan selanjutnya, rasa kecewa Trigantalpati ditimbulkan oleh tindakan Gandamana dan Pandu Dewayana. Trigantalpati memendam dendam dan benci kepada Gandamana dikarenakan Gandamana membunuh Gandariba saudara tua yang sangat disayanginya. Rasa benci dan dendam kepada Pandu dipicu beberapa peristiwa. Pertama, Pandu telah mengalahkannya dalam sayembara pilih, dan juga mengalahkannya dalam perang tanding. Kedua, Trigantalpati iri dan cemburu karena Dewi Kunti yang dicintai ternyata menjadi istri Pandu. Ketiga, kecewa karena Dewi Gendari, kakak yang ia sayangi dicampakkan Pandu dan dihadiahkan kepada Destarasta yang buta. Trigantalpati berharap kakaknya menjadi istri Pandu yang saat itu akan menjadi Raja Astina. Oleh karena tindakan Pandu yang memberikan Gendari kepada Destarasta, Trigantalpati menjadi sangat benci dan dendam pada Pandu (Sudjarwo et al., 2010, p. 1035).

Rasa benci dan dendam kepada orang yang menyakiti dirinya dan kedua kakaknya membuat Trigantalpati berupaya untuk membalas penderitaan mereka yang diwujudkan dalam *males lara wirang*. *Males lara wirang*, menurut Ki Cerma Suteja (2019) dan Ki Margiono (2020b) berarti balas dendam atas dasar rasa sakit atau penderitaan yang dialami oleh diri sendiri bahkan keluarga. Rasa sakit tersebut memotivasi seseorang untuk membalas dendam dengan menyakiti bahkan membunuh semua orang yang dianggap lawan-lawannya. Saat dendam itu dilakukan, dia mendapatkan kepuasan, seolah-olah menggantikan rasa sakit yang dialami. Upaya balas dendam atau *males lara wirang* menjadi alasan Trigantalpati dalam mengambil langkah-langkah selanjutnya. Adapun penjabaran *sanggit* lakon “Dendam Trigantalpati” adalah sebagai berikut.

1. *Pathet Nem*

a. *Jejer I Negara Gendaradesa*

Prabu Gandariya memanggil tiga putranya, Gandariba, Dewi Gendari, dan Trigantalpati di persidangan. *Jejer I* memiliki suasana agung dengan didukung iringan *Ayak-ayak Rinengga minggah Ladrang Gandara, laras slendro pathet nem*. Setelah *janturan* dan iringan *suwuk* berhenti dilanjutkan *Ada-ada Kawin Sikarini atau Kawin Girisa, laras slendro pathet nem*. Prabu Gandariya menghendaki Raden Gandariba

menggantikannya sebagai raja di Negara Gandaradesa. Namun ada syarat yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu menikahi putri Mandura Dewi Kunti, yang sekarang sedang mengadakan sayembara. *Lagon Mambeng Jugag, laras slendro pathet nem* digunakan untuk mengiringi Trigantalpati yang tidak setuju atas syarat yang diberikan ayahnya karena ia juga menginginkan Dewi Kunti sebagai istrinya. Keinginan Trigantalpati tidak mendapat persetujuan dari ayahnya hingga terjadi perdebatan. Terbawa amarah yang tak terkendali, terucap kata dari Prabu Gandariya yang menyatakan bahwa Trigantalpati bukan anak kandungnya. Kemarahan Prabu Gandariya diiringi *Playon Lasem, laras slendro pathet nem seseg*. Mengetahui kebenaran statusnya, Trigantalpati terdiam. Suasana menjadi sedih dengan didukung *Suluk Tlutur, laras slendro pathet sanga* dilanjutkan *Playon Tlutur, laras slendro pathet sanga*. Trigantalpati meninggalkan pertemuan dengan hati yang sedih. Melihat sikap Trigantalpati, kedua kakaknya menyusul dengan alasan sangat mencintai adiknya yang sebelumnya telah berdebat dengan Prabu Gandariya. Kepergian Raden Gandariba dan Dewi Gendari diiringi *Playon Lasem, laras slendro pathet nem*.

b. Adegan Alun-alun Negara Gandaradesa

Ada-ada Bangomati, laras slendro pathet sanga digunakan ketika Trigantalpati merasa sangat kecewa atas sikap Prabu Gandariya, sehingga ia meninggalkan Gandaradesa. Tekadnya bulat ingin memperjuangkan cintanya dengan mengikuti sayembara tanding di Mandura. Saat akan meninggalkan Gandaradesa, Raden Gandariba dan Dewi Gandari datang dengan iringan *Playon Lasem, laras slendro pathet nem*. Keduanya membujuk Trigantalpati supaya tidak meninggalkan Gandaradesa dan memaafkan amarah Prabu Gandariya. Namun Trigantalpati tetap kukuh pada tekadnya, untuk memperjuangkan cintanya kepada Dewi Kunti. Karena sangat sayang dan cinta kepada adiknya, Raden Gandariba dan Dewi Gandari memutuskan untuk menemani perjalanan Trigantalpati ke Mandura. Trigantalpati bahagia karena merasa sangat disayang dan dicintai oleh kedua kakaknya. Tiga bersaudara tersebut meninggalkan Gandaradesa dengan iringan *Playon Lasem, laras slendro pathet nem*.

c. Adegan *Tapel Wates* Negara Mandura

Sampai di perbatasan Negara Mandura, Trigantalpati dan kedua kakaknya mendengar kabar bahwa sayembara di Mandura sudah selesai. Sayembara dimenangkan Raden Pandu putra Raja Astina. Seketika hati Trigantalpati hancur. Untuk mengiringi perasaan Trigantalpati digunakan *Ada-ada Jugag, laras slendro pathet nem*. Tiba-tiba mereka mendengar derap suara kereta yang sedang berjalan. Trigantalpati percaya bahwa kereta tersebut adalah kereta Pandu Dewayana. Ketiganya segera menghadang kereta tersebut dengan iringan *Playon Lasem, laras slendro pathet nem*. Penggambaran perjalanan Pandu dan Gandamana yang naik kuda menggunakan iringan *Lancaran Embat-embat Penjalin, laras slendro pathet sanga*. Saat Trigantalpati bertemu dengan kereta iringan kembali menjadi *Playon Lasem laras slendro pathet nem*. Trigantalpati meminta Raden Pandu untuk keluar dari dalam kereta. Pandu keluar menemui Trigantalpati disusul Raden Gandamana. Pertemuan tersebut diiringi *Ada-ada Jugag laras slendro pathet nem*.

Peperangan pecah setelah Trigantalpati meminta paksa Dewi Kunti dari Raden Pandu yang diiringi *Playon Lasem laras slendro pathet nem*. Terjadi perang tanding antara Trigantalpati melawan Pandu. Trigantalpati tidak bisa menandingi kesaktian putra Astina, akibatnya ia kalah dalam peperangan tersebut. Saat Pandu ingin membinasakan Trigantalpati, datanglah Gandari dengan iringan *Playon Lasem, laras slendro pathet nem tempo seseg*/cepat. Gendari meminta maaf kepada Pandu atas perbuatan adiknya. Gendari yang jatuh hati melihat ketampanan Pandu ingin menebus kesalahan Trigantalpati dengan cara menyerahkan diri sebagai putri boyongan. Permintaan maaf Gandari diterima oleh Pandu. Trigantalpati dilepaskan oleh Pandu dengan iringan *Playon Lasem, laras slendro pathet nem*. Trigantalpati curiga dan khawatir Dewi Gendari jatuh cinta kepada Pandu. Tiba-tiba, Gandariba datang menyerang Pandu dengan iringan *Playon Lasem, laras slendro pathet nem tempo seseg*. Gandamana segera bertindak menghajar Gandariba. Perang antara keduanya diiringi *Palaran Mijil* dilanjutkan *Playon Lasem, laras slendro pathet nem*. Gandamana kalah tidak

sadarkan diri melawan Gandariba. Gandamana kemudian siuman dengan diiringi *Ada-ada Jugag, laras slendro pathet nem*. Gandamana yang merasa kalah kemudian menggunakan aji Bandung Bandawasa untuk melawan Gandariba. Perang kembali terjadi diiringi *Sampak Lasem, laras slendro pathet nem*. Gandariba dalam perang ini mati di tangan Gandamana. Kematian Gandariba diiringi *Sampak Pralaya, laras slendro pathet nem*. Trigantalpati mengetahui kakaknya mati di tangan Gandamana menjadi sedih. Suasana sedih ini didukung iringan *Sampak Kaget, laras slendro pathet nem*. Peristiwa kematian Gandariba mengakibatkan Trigantalpati memendam rasa benci kepada Gandamana. Suasana hati Trigantalpati tersebut didukung dengan *Ada-ada Jugag, laras slendro pathet nem*. Trigantalpati akhirnya mengikuti kakaknya Gandari menuju Astina dengan iringan *Playon Lasem, laras slendro pathet nem tempo seseg*. Iringan kemudian *singgetan* masuk *Ladrang Kembang Pepe, laras slendro pathet nem*.

d. Jejer II Negara Ngastina

Jejer II di negara Ngastina diiringi *Ladrang Kembang Pepe, laras slendro pathet nem* disambung *janturan* kemudian *suwuk* dan dilanjutkan lantunan *Suluk Plencung Jugag, laras slendro pathet nem*. Iringan ini untuk mendukung suasana agung pada *jejer II*. Prabu Kresna Dwipayana dan Destarata menerima kedatangan Pandu beserta tiga putri boyongan dan Trigantalpati. Pandu mempersilahkan kakaknya Destarata untuk memilih putri boyongan sebagai istrinya didukung lantunan *Lagon Mambeng Jugag, laras slendro pathet nem*. Pilihan Destarata jatuh kepada Dewi Gandari. Dewi Gandari menjadi sangat kecewa terhadap sikap Pandu. Suasana menjadi tegang dengan didukung *Ada-ada Jugag, laras slendro pathet nem*. Gandari yang kecewa kemudian bersumpah bahwa anak dan keturunannya tidak akan pernah akur dengan anak Pandu. Iringan *Playon Lasem, laras slendro pathet nem tempo seseg* untuk mendukung sumpah Gandari. Gandari kemudian keluar dari *pasewakan* diikuti Trigantalpati. *Jejer II* kemudian berakhir.

Gandari menceritakan kekecewaannya kepada Trigantalpati. Gandari menceritakan bahwa ia sangat ingin diperisteri oleh Pandu namun justru diberikan kepada Destarata yang buta.

Gandari mengingatkan Trigantalpati bahwa dia sampai di Astina karena menuruti Trigantalpati yang gagal memperistri Dewi Kunti. Dia juga menyadarkan bahwa kematian Gandariba juga terjadi karena membela Trigantalpati. Saat ini Dewi Kunti diperisteri Pandu namun Trigantalpati hanya diam tanpa berbuat sesuatu. Semua perkataan Gandari membuat Trigantalpati terkejut dan merasa sangat terpojok. Peristiwa ini didukung iringan *Playon Lasem, laras slendro pathet nem tempo cepat*. Trigantalpati yang sangat sayang kepada kakaknya kemudian berjanji untuk menyingkirkan orang-orang yang telah menyakitinya dan kedua kakaknya. Semua itu untuk menunjukkan rasa sayangnya kepada saudara-saudaranya. Suasana menjadi tenang dengan lantunan *Lagon Sanga Wetah, laras slendro pathet sanga* dilanjutkan *Sampak, laras slendro pathet sanga*. Adegan kemudian berganti ke adegan *gara-gara*.

2. Pathet Sanga

a. Adegan Gara-gara

Adegan *gara-gara* diawali dengan munculnya Semar dilanjutkan lantunan *Suluk Jingking Wetah, laras slendro pathet sanga*. Pada bagian *jineman* dari *Suluk Jingking Wetah*, Gareng datang. *Suluk* dilanjutkan *Lancaran Mbok Ya Mesem, laras slendro pathet sanga* untuk mengiringi masuknya Petruk, dan Bagong. Punakawan kemudian bercakap-cakap secukupnya. Selesai bersendaugurau, para punakawan kemudian menghadap Prabu Pandu dengan diiringi *Ketawang Raja Swala, laras slendro pathet sanga*.

b. Jejer III Negara Ngastina

Iringan *jejer III* di negara Ngastina menggunakan *Ketawang Raja Swala, laras slendro pathet sanga*. Setelah *janturan* dan iringan *suwuk* dilanjutkan *Lagon Sanga Jugag, laras slendro pathet sanga* untuk menciptakan suasana agung. Prabu Pandu sudah menjadi Raja Astina mengadakan sidang bersama Patih Gandamana, Destarata dan Trigantalpati. Sidang membicarakan surat tantangan perang dari Prabu Tremboko, Raja Pringgondani. Suasana pertemuan menjadi tegang didukung *Ada-ada Sanga Jugag, laras slendro pathet sanga*. Gandamana menyarankan untuk tidak tergesa-gesa mengambil keputusan. Namun, tak lama kemudian datanglah abdi *pecalan* dengan iringan *Playon, laras slendro pathet*

sanga tempo seseg. Abdi melaporkan bahwa Negara Astina dikepung prajurit Pringgondani. Trigantalpati mengusulkan agar Patih Gandamana segera menemui prajurit Pringgondani. Patih Gandamana mohon pamit dan restu untuk menghadapi pasukan Pringgondani. Iringan *Playon, laras slendro pathet sanga tempo seseg*. Trigantalpati meminta izin Prabu Pandu untuk mengawasi sepak terjang Patih Gandamana. Yamawidura yang curiga terhadap Trigantalpati secara diam-diam menyelidikinya. Keberangkatan Patih Gandamana diikuti prajurit Astina beserta Trigantalpati menggunakan iringan *Lancaran Gagak Setra, laras slendro pathet sanga*. Arimba masuk bersama prajuritnya menanti reaksi pasukan Astina menggunakan iringan *Gangsaran, laras slendro pathet sanga*.

c. Adegan *Tapel Wates* Negara Astina

Patih Gandamana bertemu Raden Arimba, putra mahkota raja Pringgondani menggunakan *Ada-ada jugag, laras slendro pathet sanga*. Patih Gandamana terkejut karena Arimba menuduh Prabu Pandu menantang perang kepada Pringgondani. Perkataan Arimba ditentang oleh Patih Gandamana. Patih Gandamana mengajak Arimba bertemu Prabu Pandu untuk melakukan perundingan. Tiba-tiba banyak anak panah yang melesat mengenai anak Raja Pringgondani hingga terjadilah perang antara Pringgondani dengan Astina. Arimba perang melawan Patih Gandamana, iringan *Playon, laras slendro pathet sanga*. Kesaktian Gandamana mengakibatkan Arimba kewalahan. Prajurit Pringgondani melepaskan beberapa anak panah yang mengakibatkan Patih Gandamana kalah dan menyelamatkan diri. Tetapi tanpa sengaja dia terperosok ke dalam *luweng*, iringan berubah menjadi *Sampak Guntur, laras slendro pathet sanga*. Melihat Gandamana tercebur ke *luweng* prajurit Pringgondani segera menimbunnya dengan bebatuan, iringan *Playon, laras slendro pathet sanga*. Melihat kejadian tersebut Trigantalpati segera melapor ke Prabu Pandu bahwa Patih Gandamana sudah mati terperosok ke dalam *luweng*, iringan *Playon laras slendro pathet sanga tempo seseg*.

3. *Pathet Manyura*

a. Adegan *Luweng*

Patih Gandamana dalam keadaan pingsan ditolong Begawan Sularsa, mertua Raden Yama-

widura; iringan *Ketawang Pucung Layung, laras slendro pathet sanga, sirep punggel* dilanjutkan *Lagon Manyura Wetah, laras slendro pathet manyura*. Suasana tenang setelah Patih Gandamana siuman, Begawan Sularsa menceritakan kebenaran bahwa Trigantalpati ada dibalik peristiwa yang terjadi. Patih Gandamana terkejut. Suasana ini didukung *Ada-ada Jugag, laras slendro pathet manyura*. Patih Gandamana meminta pamit kepada Begawan Sularsa, iringan *Playon, laras slendro pathet manyura seseg*.

b. Adegan Alun-alun Negara Astina

Adegan di alun-alun memiliki suasana tegang dengan iringan *Playon, laras slendro pathet manyura tempo seseg*. Trigantalpati hendak melaporkan kematian Gandamana, tetapi belum ia sampai menghadap telah ditangkap Gandamana. Trigantalpati dihajar oleh Patih Gandamana sampai tubuhnya rusak dan cacad selamanya; iringan ilustrasi *Sendhon*. Trigantalpati yang telah babak belur segera meminta pertolongan kepada Gandari; iringan *Playon, laras slendro pathet manyura*.

c. Adegan *Kedhaton* Astina

Trigantalpati yang sudah cacad menemui Gandari untuk diajak melapor kepada Prabu Pandu dan Destarastra. Trigantalpati menceritakan telah dihajar Patih Gandamana hingga bentuk tubuh dan wajahnya rusak. Trigantalpati mengatakan bahwa saat ini Patih Astina sudah menjadi pengkhianat. Gandari kemudian membujuk Pandu untuk menyerahkan kedudukan patih Astina kepada Trigantalpati. Bujukan Gandari berhasil. Pandu lalu berangkat menemui Gandamana, iringan *Playon, laras slendro pathet manyura*. Pandu yang sudah termakan hasutan Gandari, saat bertemu dengan Gandamana langsung mengusirnya tanpa membeberkan alasannya. Patih Gandamana meninggalkan Negara Astina; iringan *Playon, laras slendro pathet manyura*. Raden Yamawidura menemui Prabu Pandu untuk menceritakan tipu muslihat Trigantalpati namun batal karena kedatangan abdi yang melaporkan bahwa Prabu Tremboko menantang Prabu Pandu untuk berperang. Prabu Pandu pergi untuk berperang dengan Prabu Tremboko. Yamawidura yang mengetahui perbuatan Trigantalpati mengadu domba Pringgondani dan Astina mengubah nama Trigantalpati menjadi

Sengkuni; iringan *Gangsaan laras slendro pathet Manyura*.

d. Medan Perang

Pertemuan Prabu Pandu dengan Prabu Tremboko diiringi *Ada-ada Galong, laras slendro pathet manyura* suasana tegang. Iringan untuk perang tanding digunakan *Ganjur, laras slendro pathet manyura* dilanjutkan *Playon Galong, laras slendro*. Saat itulah Trigantalpati mengutarakan rasa sayangnya kepada Gandari; iringan menjadi *Sampak, laras slendro pathet manyura*.

Pemilihan Boneka Wayang

Masing-masing tokoh dalam setiap cerita lakon wayang mempunyai kepribadian yang khas, yang secara teoritis merupakan bentuk personifikasi pendramaan pikiran. Istilah perwatakan sendiri sebenarnya telah menunjuk pada tokoh yang dimunculkan dalam cerita lakon, disamping itu perwatakan merupakan salah satu sarana untuk melaksanakan tema cerita. Sehingga dengan jelas bahwa tujuan utama perwatakan adalah untuk mengetahui tingkah laku tokoh dalam suatu rentetan cerita lakon (Hadiprayitno, 2004, p. 67). Penokohan dalam sebuah pertunjukan wayang adalah wahana penyampaian gagasan pokok dan tema dalam cerita. Di samping itu, penokohan juga merupakan proses penampilan tokoh sebagai pembawa peran dan watak dalam suatu pementasan lakon (Satoto, 1985, p. 24).

Berkaitan dengan penokohan, tidak semua tokoh dijabarkan penokohnya secara detail, hanya beberapa tokoh yang memiliki peranan penting dalam membangun jalannya cerita.

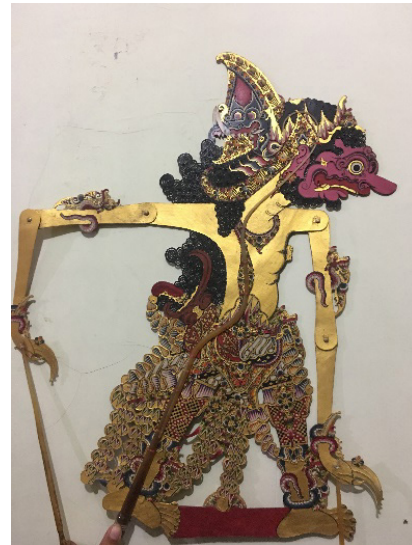
1. Prabu Gandariya

Prabu Gandariya adalah raja di Negara Gandaradesa. Diceritakan pada karya ini, Prabu Gandariya adalah ayah dari Gandariba dan Gendari, serta ayah tiri Trigantalpati. Perlakuan Prabu Gandariya sangat berbeda terhadap Trigantalpati, sehingga membuat Trigantalpati cemburu dan kecewa. Prabu Gandariba berwatak keras dan pilih kasih.

Menurut Ki Margiono (2020b), bentuk wayang Prabu Gandariya termasuk golongan mata *kedhelen*, bermulut *gusen*, posisi muka *langak* menggunakan *makutha*, posisi kaki *jangkahan*. Boneka wayang Prabu Gandariya dapat dilihat seperti Gambar 1.



Gambar 1. Prabu Gandariya, koleksi R. Bima Slamet Raharja. (Foto: R Bima Slamet Raharja, 2019).



Gambar 2. Wayang sabrang, koleksi Ki Margiono. (Foto: Hening Sudarsana, 2020)

2. Gandariba

Gandariba adalah kakak Gandari dan Trigantalpati. Sikap Gandariba dan Gandari terhadap Trigantalpati sangat berbeda dengan ayahnya. Keduanya sangat sayang kepada Trigantalpati, oleh karena itu mereka memilih mengikuti keputusan Trigantalpati meninggalkan Gandaradesa. Gandariba berwatak penyayang, tidak berambisi menjadi raja.

Adapun boneka wayang tokoh Gandariba sejauh pengamatan pengkarya belum ditemukan wayang bakunya, maka pemilihan wayang tersebut didasarkan pada hasil wawancara dengan Ki Margiono. Menurut Ki Margiono (2020b) bentuk wayang Gandariba memiliki ciri-ciri bermata *telengan*, bermulut *gusen*, hidung *ben-tulan*, posisi muka *langak*, *cewasan*, berambut

gondrong, posisi kaki *jangkahan*. Dalam jagad pedalangan ciri-ciri tersebut memiliki kesamaan dengan tokoh Indrajit atau *sabrangan*. Oleh karena itu bentuk tokoh Gandariba dalam lakon Dendam Trigantalpati ini adalah Gambar 2.

3. Dewi Gendari

Dewi Gendari adalah adik Gandariba, kakak Trigatalpati. Ia sangat sayang kepada adiknya bahkan sampai rela meninggalkan Gandaradesa mengikuti kemanapun Trigantalpati pergi. Ia menaruh dendam kepada Pandu karena diberikan kepada Destarastra. Dewi Gandari memiliki watak penyayang terhadap adiknya, namun mempunyai sifat pendendam.

Bentuk boneka wayangnya adalah Gambar 3, dengan ciri-ciri sebagai berikut. *Putren* yang berkarakter *branyak (lanyap)*, dengan posisi muka *langak*, bermata *liyepan*, hidung lancip, dan mulut *salitan*, ia menggunakan mahkota *pogag*, dan *kelat bahu naga pangrangrang* (Sunarto & Sagio, 2014, p. 278).

4. Trigantalpati

Trigantalpati merupakan adik satu ibu dengan Gandariba dan Gandari namun berbeda ayah. Trigantalpati merasa tidak mendapatkan kasih sayang dari seorang ayah. Setelah Trigantalpati mengetahui bahwa Prabu Gandariya adalah ayah tiri, ia merasa sakit hati dan kecewa. Oleh karena itu ia memutuskan untuk meninggalkan Gandaradesa. Trigantalpati bermaksud mengikuti sayembara untuk memperebutkan Dewi Kunti. Trigantalpati memiliki dendam kepada Gandamana karena telah membunuh kakaknya Gandariba dan juga dendam kepada Pandu karena Dewi Gandari diberikan kepada Destarastra. Trigantalpati mempunyai watak licik, pendendam, namun sangat sayang kepada kedua kakaknya.

Boneka wayang Trigantalpati yang dapat dilihat pada Gambar 4 memiliki ciri-ciri sebagai berikut: termasuk dalam kelompok tokoh *branyak (lanyap)*, posisi muka *langak*, bermata *liyepan*, berhidung *walimiring*, dan bermulut *salitan*. Mengenakan mahkota ketopong dan ada yang menggunakan turmbos, berbadan *alusan*, posisi kaki *jangkahan* satria *putran* (Sunarto & Sagio, 2014, p. 463).

Setelah Gandamana menganiayanya, Trigantalpati menjadi buruk rupa dan berganti



Gambar 3. Dewi Gendari, koleksi Ki Udreka. (Foto: Hening Sudarsana, 2020)



Gambar 4. Trigantalpati, wayang koleksi Ki Margiono. (Foto: Hening Sudarsana 2020)



Gambar 5. Sengkuni, koleksi Ki Udreka. (Foto: Hening Sudarsana, 2020)

nama menjadi Sengkuni tampak pada Gambar 5. Ciri-ciri boneka wayangnya adalah: muka *langak*, bermata *peten*, berhidung *wungkal gerak*, bermulut *gusen* dengan kumis tipis, sedikit berjenggot dan sedikit berjambang. Ia menggunakan ketu, bagian dada melengkung ke belakang, posisi kaki dengan *pocong blotrong*, memakai celana panjang dan gelang *binggel*. Wandanya *boreh*, *climut*, dan *mleyok* (Sunarto & Sagio, 2014, p. 477).

5. Pandu Dewayana

Pandu seperti terlihat pada Gambar 6 adalah putra Raja Astina, Prabu Kresnadwipayana. Ia menggantikan ayahnya sebagai raja di Astina bergelar Prabu Pandu Dewayana. Boneka wayangnya dapat dilihat pada Gambar 7. Dalam karya ini Pandu Dewayana digambarkan sebagai sosok yang mudah percaya kepada orang lain dan kurang bijaksana dalam mengambil keputusan.

Pandu tergolong dalam tokoh wayang *alusan*, dengan posisi muka menunduk, mata *liyepan*, hidung *walimiring*, mulut *salitan*. Mahkota *gelung sapit urang*. Posisi kaki *pocong sembulihan*. Ketika menjadi raja di Astina, Pandu menggunakan *makutha/mahkota* (Sunarto & Sagio, 2014, p. 229).

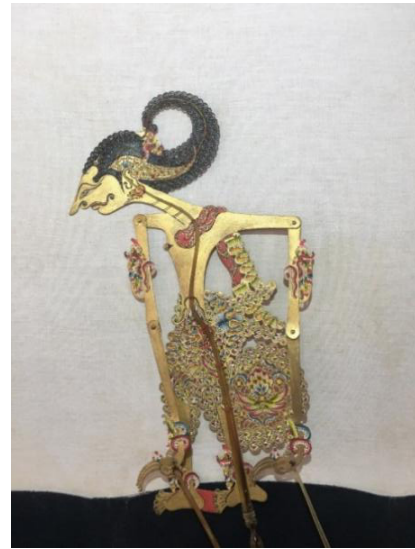
6. Gandamana

Gandamana adalah patih Negara Astina. Ia putra Palasara, terjadi dari *ganda* atau bau amis yang dimiliki oleh Dewi Rara Amis, istri Palasara (Hadiprayitno & dkk., 2005, p. 27). Patih Gandamana berwatak setia dan bertanggung jawab. Boneka wayang dapat dilihat seperti Gambar 8.

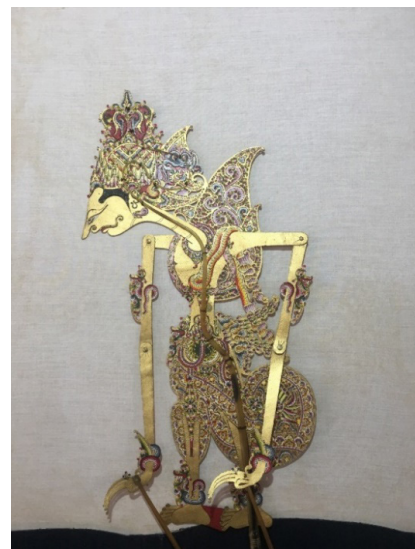
Ciri-ciri boneka wayangnya seperti berikut: digolongkan ke dalam wayang *gagahan*, karakter *luruh*, posisi wajah *tumungkull* menunduk, mata *telengan*, hidung *bentulan*, mulut *salitan* berkumis, jenggot dan cambang yang lebat, serta memakai *rembing*. Mahkota *gelung keling*, rambut *ngore odhol*, badan *gagahan*, posisi kaki *jangkahan raton* (Sunarto & Sagio, 2014, p. 167).

7. Prabu Tremboko

Prabu Tremboko, yang boneka wayangnya dapat dilihat pada Gambar 9, adalah raja di Pringgondani yang mempunyai watak mudah emosi dan mudah terprovokasi. Ciri-ciri boneka wayang Prabu Tremboko menurut Ki Margiono (Margiyono, 2020b) posisi muka *langak* bermata



Gambar 6. Pandu Dewayana muda, koleksi Ki Udreka. (Foto: Hening Sudarsana, 2020)



Gambar 7. Pandu Dewayana menjadi Raja, koleksi Ki Udreka. (Foto: Hening Sudarsana, 2020)



Gambar 8. Gandamana, wayang koleksi Ki Margiono. (Foto: Hening Sudarsana, 2020)



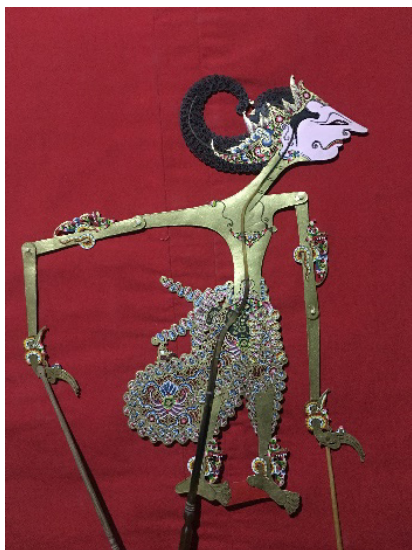
Gambar 9. Prabu Tremboko, wayang koleksi Ki Margiono.
(Foto: Hening Sudarsana, 2020)

plelengan, hidung *pelokan*, bermulut *ngablak*, bertaring, bermahkota, tubuh *raseksa*, rambut *gimbal*, posisi kaki *jangkahan*, *denawa raton*.

8. Yamawidura

Yamawidura memiliki watak hati-hati, cermat, dan bijaksana sehingga mengetahui akal licik Trigantalpati. Ia yang mengubah nama Trigantalpati menjadi Sengkuni.

Berdasarkan wawancara dengan Ki Margiono (2020b) ciri-ciri boneka wayang tokoh Yamawidura adalah *branyak* atau *lanyap*, dengan posisi muka *langak*, ia bermata *liyepan*, berhidung *walimiring*, dan bermulut *salitan*. Rambut *gelung*, posisi kaki *pocong sembulihan*, kaki depan *pincang*. Adapun boneka wayangnya dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Yamawidura, koleksi Ki Aneng Kiswanto.
(Foto: Hening Sudarsana, 2020)

Tema dan Pesan Lakon Dendam Trigantalpati

Tema adalah sesuatu yang menunjukkan dengan singkat inti atau unsur terpenting dari sejumlah besar peristiwa; atau dapat dikatakan sebagai kesimpulan cerita yang disampaikan secara singkat (Sutrisna dalam Hadiprayitno, 2004, p. 65). Tema dibangun oleh gagasan sang seniman sebagai medium untuk mawadahi sebuah pesan atau makna yang ingin disampaikan kepada masyarakat (Wahyudi, 2014, p. 64).

Tema lakon Dendam Trigantalpati adalah tentang cinta dan benci. Perasaan cinta termat-nivestasikan dalam beberapa bentuk, dari derajat rasa sayang yang paling tenang, sampai pada gelora nafsu yang kasar dan agitatif. Cinta diikuti oleh perasaan setia dan sayang. Cinta sejati tidak mementingkan diri sendiri (Minderop, 2013, p. 45). Sedangkan benci berhubungan erat dengan perasaan marah, cemburu, dan iri hati yang mengakibatkan timbulnya nafsu atau keinginan untuk menghancurkan objek yang menjadi sasaran kebencian dan tidak akan merasa puas sebelum objek tersebut benar-benar hancur. Seperti itulah yang terjadi jika rasa cinta yang seharusnya indah dibalut dengan kebencian dan dendam kesumat. Kesetiaan dan rasa sayang yang dimiliki Trigantalpati kepada kakaknya, diselimuti oleh kebencian dan dendam, sehingga hanya membawa petaka sebagaimana tema dalam lakon wayang Dendam Trigantalpati ini.

Setiap karya mengandung pesan (*message*) berupa materi yang terkandung dalam tema untuk disampaikan kepada penonton (Satoto, 2012, p. 10). Adapun pesan yang ingin disampaikan pengkarya melalui lakon Dendam Trigantalpati yakni: 1) Sejak lahir manusia harus mendapatkan cinta dan kasih sayang. Anak yang tidak mendapatkan cinta dan kasih sayang akan mengalami beban psikologis. Dalam kasus ini contohnya adalah Trigantalpati; 2) Jangan langsung percaya dengan omongan orang lain yang belum ada buktinya. Hal ini yang terjadi ketika Pandu tidak melakukan filterisasi terhadap perkataan Trigantalpati yang mengakibatkan Gandamana pergi dari Astina; 3) Mempunyai rasa balas dendam akan merugikan diri sendiri. Trigantalpati yang membangun rasa dendam kepada

Gandamana. Trigantalpati dihajar oleh Gandamana mengakibatkan tubuhnya rusak; 4) Rasa cinta dan sayang yang tidak pada tempatnya (*welas tanpa alis*) hanya akan membuat petaka bagi diri sendiri maupun orang yang disayangi.

Simpulan

Lakon Dendam Trigantalpati adalah sebuah garap 'baru' lakon wayang sebagai hasil resepsi dalam upaya mempresentasikan hal-hal yang absen dari teks-teks yang dibaca. Trigantalpati sebagai tokoh yang mengemban amanah lakon, dibangun penokohnya untuk menterjemahkan tema lakon melalui peristiwa yang dialaminya. Garap lakon ini menggunakan pijakan pakeliran tradisi Yogyakarta dengan menampilkan unsur-unsur garap khas tradisi Yogyakarta, di antaranya bentuk wayang, *kelir*, gamelan, *dhodhogan*, *keprakan*, *sulukan*, dan iringan pekelirannya.

Lakon ini hasil resepsi atas tiga lakon utama yang dijadikan sebagai sumber penciptaan, yaitu lakon *Jumenengan Pandhu*, *Gandamana Tundhung*, dan *Banjaran Sengkuni* pada kematian Pandu. Lakon ini menceritakan dinamika kepribadian yang dialami Trigantalpati. Trigantalpati sebagai anak dari hasil hubungan gelap yang sejak kecil tidak pernah mendapatkan kasih sayang seorang ayah. Masa dewasa dipenuhi dengan kekecewaan dan kepahitan hidup serta kehilangan Gandariba, figur kakak yang sangat disayangi. Terlebih lagi, perlakuan Pandu yang tidak adil terhadap kakaknya, Gendari yang sangat ia sayangi. Semua peristiwa tersebut menimbulkan rasa kecewa dan sakit hati, sehingga Trigantalpati bersumpah untuk membalas semua sakit hatinya untuk menunjukkan rasa sayang dan demi kebahagiaan Gendari meskipun harus mengorbankan hidupnya sendiri.

Kepustakaan

Asmoro, K. P. (2020). *Ki Purbo Asmoro-Banjaran Sengkuni 01* -. cah gununggandul. <https://www.youtube.com/watch?v=kpRRJ5xql1E&t=336s>

Endraswara, S. (2014). Politik Gaya Sengkuni dan Estetika Semar Kajian Antropologi Sastra terhadap Pemilu Legislatif Sengkuni. *Jurnal Masyarakat, Kebudayaan, Dan Politik*, 27(4),

195–205. <https://e-journal.unair.ac.id/index.php/MKP/article/view/2485>

Hadiprayitno, K. (2004). *Teori Estetika untuk Seni Pedalangan*. Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Hadiprayitno, K., & dkk. (2005). *Pakem Balungan Ringgit Purwa Serial Bharatayudha Gaya Jogjakarta Versi Ki Timbul Hadiprayitno Cermo Manggolo*. Pemerintah Kabupaten Bantul.

Intarti, R. D. (2020). “Kartisampéka” Trigantalpati dalam Lakon Wayang Gandamana Tundhung Ki Hadi Sugito. *Wayang Nusantara: Journal of Puppetry*, 4(1), 12–21. <https://doi.org/10.24821/wayang.v4i1.3664>

Margiyono, K. (2020a). *Banjaran Sengkuni Ki Timbul Hadiprayitno*.

Margiyono, K. (2020b). *Wayang Srambahan, Wayang Baku, dan Lakon*.

Minderop, A. (2013). *Psikologi Sastra*. Yayasan Pustaka Obor.

Moyo, J. L. (2019). Lakon Brubuh Maèspati: Intepretasi Ulang Nilai Kesetiaan. *Wayang Nusantara: Journal of Puppetry*, 3(1), 32–45. <https://doi.org/10.24821/wayang.v3i1.3056>

Poerwadarminta, W. J. S., & dkk. (1939). *Baoesastra Djawa*. J.B. Wolters' Uitgevers Maatschappij Groningen.

Saroni, Supriyanto, T., & M. Doyin. (2020). Resepsi Sastra terhadap Kisah Kematian Sengkuni dalam Wiracarita Mahabharata. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas) Unoversitas Negeri Semarang*, 736–750. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/663>

Satoto, S. (1985). *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatikny*. Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Shi, Y. (2013). Review of Wolfgang Iser and His Reception Theory. *Theory and Practice in Language Studies*, 3(6), 982–986. <http://www.academypublication.com/issues/past/tpls/vol03/06/17.pdf>

Simun. (2019). *Balungan Lakon Mbah Simun*.

Soedarsono, M. (2016). *Pandhu Jumeneng Nata*. https://www.youtube.com/watch?v=P_Mc8_3PnUo&t=26742s

Soetarno, Sunardi, & Sudarsono. (2007). *Estetika*

- Pedalangan*. ISI Surakarta dan CV Adji Surakarta.
- Sudjarwo, H. S., Sumari, & Wiyono, U. (2010). *Rupa dan Karakter Wayang Purwa*. Kaki Langit Kencana Prenada Media Group.
- Sugito, K. H. (2020). Wayang Kulit Lawas Ki Hadi Sugito Full Lakon Gondomono Tundung. In *Nguri Budaya*. <https://www.youtube.com/watch?v=7z-m3pkX08E&t=14525s>
- Sunarto, & Sagio. (2014). *Wayang Kulit Gaya Yogyakarta Bentuk dan Ceritanya*. Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Kantor Perwakilan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Sutejo, K. C. (2019). *Serba-serbi Sengkuni*.
- Tjarito, W. P., & Sri Wintala Achmad. (2011). *Suyudana Lengser Keprabon 20 Kisah Masterpiece di Jagad Pakeliran*. IN AzNa Books.
- Triyogo, Y. R. (2019). Sanggit Tokoh Dalam Banjaran Sengkuni. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 15(2), 46–55. <https://doi.org/10.33153/acy.v10i2.2276>
- Wahyudi, A. (2014). *Sambung rapet dan Greget Sahut Sebuah Pradigma Dramaturgi Wayang*. Bagaskara.