

# HUBUNGAN INTERTEKSTUAL DALAM BANJARAN GATHUTKACA KARYA KI NARTOSABDO

## INTERTEXTUAL CONNECTION IN BANJARAN GATHUTKACA, THE WORK OF KI NARTOSABDO

Yohanes Brefeur Rahno Triyogo,<sup>1</sup> Kuntara Wiryamartana<sup>2</sup>

*Program Studi Sastra*

*Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada*

### ABSTRACT

This study is an attempt to reveal the connection between the text and its hypogram, especially how the transformation came into existence. It was an prominent thing to do as *Banjaran* was created based on the existing cycles, so was *Banjaran Gathutkaca*. This *Banjaran* was created based on such cycles as *Gathutkaca Lair*, *Gathutkaca Nagih Janji*, *Gathutkaca Krama*, *Brajadenta Mbalala*, *Aji Narantaka*, *Kala Bendana Lena*, and *Gathutkaca Gugur*.

To meet the need, the writer has to transcribe recordings, and than translates the transcription into Indonesian language. The next thing to do is to examine the structure of the text. Based on the structure on the text the writer realizes how to author combined the existing cycles into a new text.

By making an observation the writer realizes that the goal of the transformation into *Banjaran Gathutkaca* (1983) was to preserve the existing seven traditional cycles. The transformation was done by condensing the seven cycles in such a way that what was left was their cores. The seven cores which has formed a new cycle are called episode, namely the episode of *Gathutkaca's* birth, of *Gathutkaca's* done, of *Gathutkaca's* marriage, of *Brajadentas's* rebellion, of *Ajian Narantaka*, of *Kala Bendana's* death, and of *Gathutkaca's* death. The condensation is done in the following ways:

1. Combining the main problems in some cycles into one representative scene;
2. The consequence of this was that certain scenes, replaced by fairly representative ones, disappeared;
3. Avoiding repetitions of the scenes as well as the problems discussed.

**Key words:** *hypogram -- banjaran -- transformation -- core -- condensation.*

### PENGANTAR

*Banjaran* merupakan jenis lakon dalam wayang kulit purwa yang kelahirannya dapat dikategorikan baru. Lakon jenis *banjaran* pertama

1. Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta

2. Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

kali muncul dipelopori oleh Ki Nartosabdo pada tahun 1977 dengan karyanya *Banjaran Karna*. Lakon jenis *banjaran* karya Nartosabdo lainnya setelah *Banjaran Karna*, antara lain *Banjaran Anoman*, *Banjaran Bima*, *Banjaran Bisma*, *Banjaran Srikandhi*, dan *Banjaran Gathutkaca*. Selanjutnya pada tahun 80-an, muncul jenis lakon yang menceritakan masa-masa kejayaan seorang tokoh yang disusun dengan cara menggabungkan beberapa lakon yang sudah ada sebelumnya dalam satu kali sajian pentas. Jenis lakon seperti itu oleh para dalang disebut dengan lakon *kalajaya* atau *kalajayan* (Murtiyoso dan Suratno, 1992: 62). Jenis lakon *kalajayan* tersebut pertama kali diperkenalkan oleh Anom Suroto seorang dalang dari Surakarta. Salah satu karyanya adalah *Narayana Kridha* (1985) yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa lakon tentang Narayana yang sudah ada sebelumnya, yaitu *Narayana Begal*, *Kangsa Adu Jago*, *Kresna Kembang*, dan *Kresna Pujangga*.

*Banjaran* merupakan kosa kata Jawa yang berarti deretan panjang (Poerwadarminta, 1938: 28; Gericke dan Roorda, 1901: 675). Jika dihubungkan dengan sejarah kelahirannya yang dipelopori Nartosabdo, *banjaran* adalah jenis lakon dalam pewayangan yang menceritakan perjalanan hidup seseorang dari lahir sampai mati yang disajikan dalam satu kesatuan sajian (Murtiyoso dan Suratno, 1992: 61). Menurut Bambang Suwarno seorang dosen pedalangan di STSI Surakarta, *banjaran* adalah cerita panjang tentang perjalanan hidup seseorang yang disajikan dalam satu kesatuan lakon. *Banjaran* tidak harus diakhiri dengan kematian.

*Banjaran Gathutkaca* adalah sebuah lakon yang menceritakan tokoh Gathutkaca dari lahir sampai mati. Jika memperhatikan lakon tersebut, tampak jelas bahwa *Banjaran Gathutkaca* diciptakan dengan bertumpu pada lakon-lakon yang sudah ada sebelumnya. Penonton yang sudah akrab dengan cerita pewayangan merasa tidak asing dengan lakon-lakon yang dijadikan pijakan penciptaan *Banjaran Gathutkaca*. Lakon-lakon yang dimaksud adalah *Gathutkaca Lair*, *Gathutkaca Nagih Janji*, *Gathutkaca Krama*, *Brajadenta Mbalela*, *Aji Narantaka*, *Kala Bendana Lena*, dan *Gathutkaca Gugur*. Dari ketujuh lakon di atas, hanya ada tiga lakon yang disajikan Nartosabdo dalam bentuk kaset rekaman. Ketiga lakon itu adalah *Gathutkaca Lair*, *Gathutkaca Nagih Janji*, dan *Brajadenta Mbalela*.

Secara keseluruhan *Banjaran Gathutkaca* merupakan tata susun dari segenap peristiwa yang panjang yang berpijak pada awal, tengah, dan akhir. Awal berisi kisah kelahiran, tengah berisi masa dewasa, dan diakhiri dengan kematian.

*Banjaran Gathutkaca* (1983) diawali dengan berita tali pusar bayi anak Arimbi yang telah berusia tigapuluh lima hari belum dapat

dipisahkan dari badan. Hal itu menjadi persoalan awal yang muncul dalam episode kelahiran Gathutkaca. Setelah melalui proses yang cukup panjang, akhirnya tali pusar dapat dipotong. Bayi anak Arimbi itu kemudian dimasukkan ke kawah Candradimuka. Dalam waktu yang singkat, ia tumbuh menjadi pemuda, yang dikemudian hari dikenal dengan nama Gathutkaca. Episode kelahiran Gathutkaca diakhiri dengan terbunuhnya Sekipu dan Pracona oleh Gathutkaca karena mengancam keselamatan para dewa penghuni kayangan.

Masa dewasa Gathutkaca tampak jelas dimulai pada keputusannya menagih janji dewa yang belum terpenuhi dengan cara bertapa di Arga Kilasa, kemudian disusul dengan episode perkawinannya dengan Pergiwa. Setelah episode perkawinan Gathutkaca dengan Pergiwa, kemudian diikuti kisah pemberontakan Brajadenta. Episode Ajian Narantaka merupakan episode berikutnya setelah episode pemberontakan Brajadenta. Episode Ajian Narantaka merupakan episode yang menceritakan usaha Gathutkaca agar supaya memperoleh ilmu sakti untuk membalas kealahannya melawan Dursala. Oleh Seta, gurunya, ia diberi sebuah ajian yang disebut Narantaka. Kisah terbunuhnya Kala Bendana merupakan bagian akhir dari kisah kehidupan Gathutkaca karena dalam kisah tersebut kematian Gathutkaca mulai tampak terbayang, dan cara kematiannya sudah ditentukan. Keseluruhan lakon *Banjaran Gathutkaca* diakhiri dengan episode gugurnya Gathutkaca dalam Baratayuda.

Apabila menyimak *Banjaran Gathutkaca* karya Nartosabdo, penikmat secara cepat akan merasakan bahwa segala sesuatu yang diceritakan dalam *banjaran* itu sesungguhnya bukan merupakan hal yang baru. Lakon-lakon yang digunakan sebagai pijakan merupakan lakon-lakon yang sudah dikenal di kalangan masyarakat pendukungnya, bahkan dapat dikatakan merupakan lakon-lakon baku. Yang menjadi persoalan dalam penelitian ini adalah bagaimana lakon-lakon itu diolah kembali sehingga tercipta sebuah lakon baru yang disebut *Banjaran Gathutkaca*.

### Bahan Penelitian

Bahan penelitian ini adalah teks sastra lisan wayang kulit purwa lakon *Banjaran Gathutkaca* karya Nartosabdo yang dikemas dalam kaset rekaman yang diproduksi oleh Bintang Fajar Semarang 1983. Teks tersebut terekam dalam 8 buah kaset dengan masa putar masing-masing kaset membutuhkan waktu 1 jam sehingga secara keseluruhan membutuhkan waktu 480 menit atau 8 jam. Di samping *Banjaran Gathutkaca*, juga *Gathutkaca Lair*, *Gathutkaca Nagih Janji*, dan *Brajadenta Mbalela*, ketiganya dengan dalang yang sama, yaitu Nartosabdo.

### Landasan Teoretis

Penentuan teori intertekstualitas dipakai sebagai alat bedah penelitian ini, bertolak dari asumsi dasar teori intertekstualitas yang dikemukakan Kristeva bahwa setiap teks sastra merupakan kutipan-kutipan, penyerapan, dan transformasi dari teks lain (via Teeuw, 1988: 145). Karya sastra lahir sebagai tanggapan terhadap karya-karya sastra yang telah ada sebelumnya. Karya sastra yang dijadikan dasar penulisan oleh karya sastra yang lebih kemudian itu disebut hipogram, yang tercipta dari klise-klise dan kutipan-kutipan dari teks lain (Riffatere, 1984: 63). Hipogram itu merupakan karya, tradisi, dan konvensi yang sudah ada sebelumnya yang dipandang perlu disikapi. Hipogram dapat berupa penerusan tradisi, penyimpangan dan pemberontakan tradisi, atau pemutarbalikan esensi dan amanat serta bentuk formal-struktural karya sebelumnya (Nurgiyantoro, 1988: 15). Sehubungan dengan hal di atas, intertekstualitas menuntut perhatian pembaca mengenai pentingnya peranan teks terdahulu karena pada hakikatnya suatu karya sastra mempunyai makna penuh hanya karena adanya karya yang telah ada sebelumnya (Culler, 1983: 103).

*Banjaran Gathutkaca* mempunyai ciri-ciri sebagai sastra lisan. Menurut Atmazaki (1990: 82), ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam sastra lisan, yaitu sesuai dengan namanya sastra lisan adalah jenis karya sastra yang disampaikan secara lisan dari mulut juru cerita. Sebagai konsekuensinya, juru cerita akan selalu menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi penikmatnya. Situasi penikmat menyebabkan perbedaan cara penyampaian sastra lisan, yaitu dengan menambah atau mengurangi, bahkan sering mengubah sehingga tidak mengherankan jika terjadi sejumlah variasi terhadap satu cerita. Juru cerita selalu berusaha menarik perhatian penikmatnya meskipun untuk itu, ia harus berimprovisasi mengubah cerita.

Improvisasi tersebut tidak terlepas sama sekali dari tradisi kesusastraan yang berlaku. Dalam menyampaikan cerita, juru cerita selalu menggunakan formula-formula yang telah disediakan oleh tradisi (Ong, 1982: 19). Formula tersebut digunakan untuk mengungkapkan tokoh, peristiwa yang berlangsung dalam cerita, serta mengidentifikasi ruang dan waktu (Lord, 1976: 34-35). Dengan demikian, sesungguhnya pada setiap pertunjukan selalu terjadi penciptaan. Lord dan Perry, dua orang sarjana Amerika yang meneliti cerita lisan Yugoslavia, dalam kesimpulannya mengatakan bahwa pada setiap *glusar* (julukan penyanyi Yugoslavia) itu membawakan ceritanya, ia selalu menciptakan kembali cerita itu secara spontan (via Teeuw, 1994: 2-3). Hal demikian itu juga terjadi dalam *pakeliran* wayang kulit purwa. Dengan lakon yang sama

yang disajikan di tempat yang sama dalam waktu yang berbeda, apa lagi di tempat yang berbeda, hasilnya akan berbeda pula. Dengan demikian, setiap kali dalang menyajikan lakon, setiap kali itu pula ia menciptakan walaupun dengan lakon yang sama.

Dalam *pakeliran* wayang kulit purwa, dikenal lakon tidak baku atau *carangan* dan lakon baku atau *pakem*. Walaupun disebut *pakem* atau baku, tetapi bukan berarti tidak dapat atau tidak boleh diubah. Menurut Singgih Wibisono (1996), perubahan itu sering tidak dapat dihindarkan karena tuntutan zaman dan terjadinya pergeseran-pergeseran nilai budaya. Perubahan itu terjadi pertama-tama karena kreatifitas dalang, yang dalam pedalangan disebut *sanggit*, dalam menafsirkan teks-teks terdahulu. Mengenai *sanggit*, Subono (1996) mengemukakan hal-hal sebagai berikut.

1. Lakon. *Sanggit lakon* adalah kreatifitas dalang dalam mengolah kerangka dasar lakon yang berisi mengenai para tokoh dan berbagai peristiwa dalam lakon, serta jalinan masing-masing peristiwa. Subono memberi contoh dengan mengambil lakon *Bisma Gugur*, bagaimana dalang menggarap persidangan di Astina sehingga pada akhirnya Bisma tampil sebagai senopati; bagaimana menggarap Seta dan kedua adiknya (Utara dan Wratsangka) sehingga mendukung penokohan Bisma; bagaimana menggarap pertemuan Bisma dengan Srikandi.
2. Adegan. *Sanggit adegan* adalah kreatifitas dalang dalam menafsirkan dan mengolah adegan-adegan sehingga dapat menampung nilai-nilai yang diungkapkan. Dalam hal ini, dalang bisa menentukan adegan-adegan yang dianggap penting sehingga harus ditampilkan. Dalam perkembangannya akhir-akhir ini, ada beberapa dalang yang lebih banyak menekankan adegan *gara-gara*. Adegan *gara-gara* dianggap tepat sebagai sarana hiburan sehingga separo waktu pertunjukan digunakan untuk adegan *gara-gara*. Dengan demikian, secara otomatis ada beberapa adegan yang dihilangkan atau dikurangi waktu sajiannya sebagai konsekuensinya nilai estetis pertunjukan menjadi berkurang.
3. Tokoh. *Sanggit tokoh* adalah bagaimana kreatifitas dalang dalam menampilkan tokoh-tokohnya sehingga lahir tokoh-tokoh yang berkarakter dinamis. Tokoh Kresna tidak selalu ditampilkan sebagai tokoh yang awas atau cermat (Jawa: *waskitha*), tetapi bisa ditampilkan sebagai tokoh yang kurang cermat.
4. *Catur*. *Sanggit catur* adalah kreatifitas dalang dalam mengolah ungkapan-ungkapan bahasa yang berupa dialog dan narasi. Bagi setiap dalang *sanggit catur* merupakan suatu keharusan yang harus dilakukan untuk menghindari rasa bosan audience sebab dalam *pakeliran* banyak dijumpai bahasa-bahasa klise.
5. *Sabet*. *Sanggit sabet* adalah kreatifitas dalang dalam mengolah gerak

wayang sehingga wayang tampak hidup, bahkan berjiwa. Di daerah Surakarta, yang dikenal sebagai dalang *sabet* adalah Ki Mantep Soedarsono, bahkan karena kelebihanannya dalam bidang *sabet* itu, ia dikenal sebagai 'dalang setan'.

6. Iringan. *Sanggit* iringan adalah kreativitas dalang beserta pengrawitnya dalam mengolah musik karawitan yang mengiringi *pakeliran* sehingga menghasilkan warna musik yang selaras dengan kebutuhan pertunjukan.

### Teks dan Hipogramnya

Telah disebutkan di atas bahwa *Banjaran Gathutkaca* diciptakan dengan bertitik tolak pada lakon-lakon yang sudah ada sebelumnya. Lakon-lakon tersebut merupakan lakon-lakon yang sangat dikenal para pendukungnya. Walaupun *Banjaran Gathutkaca* diciptakan dengan bertitik tolak pada tujuh lakon di atas, tetapi dalam analisis hubungan intertekstualitas ini dibatasi pada lakon-lakon yang ditemukan dalam rekaman kaset dengan dalang Nartosabdo. Telah dikemukakan di atas pula bahwa dari ketujuh lakon tersebut hanya ada tiga lakon yang merupakan karya Nartosabdo, yaitu *Gathutkaca Lair*, *Gathutkaca Nagih Janji*, dan *Brajadenta Mbalela*. Lakon-lakon tersebut merupakan hipogram *Banjaran Gathutkaca*. Mengenai hubungan teks dengan hipogramnya dikemukakan sebagai berikut.

#### 1. *Banjaran Gathutkaca* dengan *Gathutkaca Lair*

Sebagaimana kisah manusia pada umumnya, kisah perjalanan hidup *Gathutkaca* diawali dengan kisah kelahiran. Kisah kelahiran *Gathutkaca* dalam *Banjaran Gathutkaca* mempunyai inti atau pokok-pokok cerita yang sama dengan yang tertuang dalam *Gathutkaca Lair* (1983). Perbedaan keduanya terletak pada bentuk sajiannya. *Gathutkaca Lair* dituangkan dalam bentuk *pakeliran semalam* secara penuh. Berbeda dengan yang dituangkan dalam *Banjaran Gathutkaca* karena kelahiran *Gathutkaca* dalam *Banjaran Gathutkaca* merupakan bagian dari keseluruhan lakon. Lakon yang semula disajikan dalam waktu kurang lebih 8 jam, kemudian dalam *Banjaran Gathutkaca* dituangkan hanya membutuhkan waktu 2 jam 25 menit 40 detik. Jika dibandingkan dengan *Gathutkaca Lair*, maka tampak selisih waktu kurang lebih 5 jam 35 menit 20 detik. Berdasarkan kenyataan di atas, dapat dipastikan bahwa proses penyerapan teks hipogram ke dalam teks baru melalui proses pemadatan teks hipogramnya. Pemadatan dilakukan dengan cara menghilangkan adegan-adegan yang dianggap tidak penting atau kurang relevan sehingga jika dihilangkan tidak merusak keutuhan lakon. Dalam *pakeliran* adegan-

adegan yang dapat dihilangkan atau yang tidak harus selalu ada antara lain adegan *babak unjal*, *kedhatonan*, *gapuran*, *sabrang rangkep*, *gara-gara*, *sintren*, dan *sampak tanggung*. Penggunaan adegan-adegan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan dalang, panjang pendeknya lakon, dan waktu yang tersedia (Bambang Murtiyoso, dkk., 1998: 75-78). Adapun pokok-pokok kisah kelahiran Gathutkaca adalah sebagai berikut.

1. Arimbi isteri Werkudara melahirkan seorang bayi laki-laki.
2. Usia bayi telah mencapai 35 hari, tetapi tali pusarnya belum dapat dipotong dipisahkan dari tubuh bayi.
3. Kahyangan mendapat ancaman dari Patih Sekipu dan pasukannya yang berada di Merpatkepanasan karena Batara Guru menolak lamaran raja Kiskendapura bernama Kala Pracona yang menginginkan bidadari Supraba menjadi isterinya.
4. Batara Guru mengutus Narada supaya minta bantuan kepada Permadi. Untuk melengkapi kesaktian Permadi, Batara Guru bermaksud membekali dengan pusaka Kuntadruwasa.
5. Dalam perjalanan mencari Permadi, Narada bertemu Karna yang menyamar sebagai Permadi sehingga Kuntadruwasa jatuh ke tangan Karna.
6. Untuk memotong tali pusar bayi anak Arimbi, Narada mengutus Permadi supaya merebut Kuntadruwasa yang dibawa Karna.
7. Dalam perebutan pusaka Kuntadruwasa, Permadi hanya dapat merebut rangka pusaka Kuntadruwasa, sedangkan pusaka intinya dibawa Karna.
8. Permadi berhasil memotong tali pusar hanya dengan rangka Kuntadruwasa. Bersamaan dengan itu rangka pusaka itu lenyap karena masuk ke dalam perut bayi melalui pusar.
9. Narada membawa bayi anak Arimbi ke Merpatkepanasan. Di tempat itu ia diadu melawan Patih Sekipu. Meskipun melawan seorang bayi, Sekipu tidak mampu membunuh, melukai pun tidak mampu.
10. Bayi anak Arimbi dibawa ke kahyangan, kemudian dimasukkan ke dalam kawah Candradimuka digodog dicampur dengan berbagai senjata dewa. Ketika bayi itu keluar (Jawa: *mentas*) dari kawah telah berubah menjadi seorang pemuda.
11. Pemuda itu oleh Batara Guru diberi tiga pakaian sakti, yaitu kotang Antrakusuma, caping Basunanda, dan terompah Padakacarma. Setelah menerima pakaian juga menerima sejumlah nama, antara lain Gathakaca, Gathutkaca, Intensimbarja, Guritna, Arimbatnaja, dan Purbaya.
12. Gathutkaca berhasil membunuh Sekipu dan pasukannya.
13. Batara Guru berjanji mengangkat Gathutkaca sebagai raja para dewa

di kahyangan Tinjomaya selama tiga tahun jika dapat membunuh Kala Pracona.

14. Gathutkaca berhasil membunuh Kala Pracona. Dengan kematian Kala Pracona, kisah kelahiran Gathutkaca selesai.

Keempat belas pokok-pokok cerita di atas itulah yang dituangkan, baik dalam *pakeliran semalam Gathutkaca Lair* maupun dalam *Banjaran Gathutkaca*. Perbedaannya terletak pada bentuk sajian, yaitu pada *Gathutkaca Lair* keempat belas butir di atas disajikan dalam bentuk *pakeliran semalam* yang membutuhkan waktu 8 jam. Keempat belas butir itu disajikan dalam tiga *pathet*, yaitu, *pathet 6*, *pathet 9*, dan *pathet manyura*, sedangkan dalam *Banjaran Gathutkaca* keempat belas butir itu disajikan hanya dalam sebagian *pathet 6*. Hal itu menunjukkan telah terjadi pemadatan dengan menghilangkan beberapa adegan. Adegan-adegan *pathet 6* yang dihilangkan adalah *jejer*, *sabranan Kiskendhapura*, *garagara*, dan adegan Karna bertapa. Adapun adegan-adegan yang masih dipakai adalah adegan-adegan *pathet manyura*.

## 2. *Banjaran Gathutkaca* dengan *Gathutkaca Nagih Janji*

Peralihan dari kisah kelahiran Gathutkaca ke dalam kisah Gathutkaca menagih janji dalam *Banjaran Gathutkaca* dijembatani oleh janji Batara Guru kepada Gathutkaca. Janji itu adalah mengangkat Gathutkaca menjadi raja para dewa di kahyangan Tinjomaya selama tiga tahun.

Dalam *Gathutkaca Lair*, tepatnya pada adegan perang *brubuh*, sebelum Pracona terbunuh, Batara Guru menyatakan janjinya untuk mengangkat Gathutkaca menjadi raja para dewa di kahyangan Tinjomaya tiga tahun lamanya jika dapat membunuh raja Kiskendapura bernama Kala Pracona (Ks. 8 Side B). Begitu pula dengan *Gathutkaca Nagih Janji*, tepatnya dalam adegan Arga Kailasa *pathet 6*, dikatakan bahwa Gathutkaca bertapa bersama saudara-saudaranya di Arga Kailasa dalam rangka mengingatkan dewa dengan janjinya yang belum terpenuhi, yaitu mengangkat Gathutkaca menjadi raja para dewa di kahyangan Tinjomaya selama tiga tahun (Ks. 4 Side A). Dalam *Banjaran Gathutkaca* tepatnya dalam kisah kelahiran Gathutkaca bagian akhir Bathara Guru berkata, "Semoga disaksikan dunia dan isinya ketika engkau telah berhasil membunuh Prabu Pracona, engkau diangkat menjadi raja para dewa tiga tahun lamanya di kahyangan Tinjomaya" (Ks. 3 Side A).

Selanjutnya *Banjaran Gathutkaca* tepatnya pada adegan Gathutkaca tiba kembali di Pringgondani setelah berhasil membunuh Kala Pracona



melalui *pocapan* dikatakan, "Oleh dewa dicalonkan akan dijadikan raja di kahyangan Tinjomaya tiga tahun lamanya, tetapi belum terlaksana" (Ks. 3 Side B).

Episode Gathutkaca menagih janji merupakan episode yang sangat pendek karena semula dituangkan dalam *pakeliran semalam* yang membutuhkan waktu kurang lebih 8 jam dengan lakon *Gathutkaca Nagih Janji*, kemudian dalam *Banjaran Gathutkaca* hanya membutuhkan waktu 24 menit 30 detik. Dengan perubahan waktu yang demikian itu, dapat dipastikan bahwa telah terjadi penyusutan banyak adegan. Adapun pokok-pokok *Gathutkaca Nagih Janji* yang kemudian dimasukkan dalam *Banjaran Gathutkaca* adalah sebagai berikut.

1. Gathutkaca bertapa di Arga Kailasa dalam rangka menagih janji dewa yang belum terpenuhi, yaitu menjadikan raja di kahyangan Tinjomaya selama 3 tahun.
2. Gathutkaca mengingatkan janji Batara Guru yang belum terpenuhi dengan cara bertapa.
3. Gathutkaca bertapa ditemani Wisanggeni, Antareja, dan Hanoman.
4. Duryudana mengutus Karna dan beberapa pejabat Astina supaya mengusir Gathutkaca dari Arga Kailasa dengan alasan: (a) Gathutkaca melanggar daerah kekuasaan raja Duryudana; (b) Gathutkaca dianggap lancang karena menduduki daerah kekuasaan Duryudana tanpa iZin Duryudana terlebih dahulu; (c) Gathutkaca dianggap merongrong kewibawaan Duryudana karena semenjak tinggal di Arga Kailasa banyak orang Astina yang meninggalkan Astina dan berlindung kepada Gathutkaca.
5. Karna dan Sengkuni gagal mengusir Gathutkaca dari Arga Kailasa.
6. Narada datang di Arga Kailasa menjemput Gathutkaca untuk diajak ke kahyangan dan akan menerima anugerah dijadikan raja para dewa di kahyangan Tinjomaya selama 3 tahun.
7. Bersama dengan Narada, Gathutkaca berangkat ke kahyangan dengan berkendaraan kereta yang ditarik 8 ekor kuda dengan sais Batara Matali.

Sebagaimana *Gathutkaca Lair*, *Gathutkaca Nagih Janji* juga mengalami penyusutan atau penghilangan adegan-adegan yang dianggap tidak penting, antara lain adegan-adegan dalam *pathet 6*, misalnya, adegan pertama (*jejer*) di balai pertemuan, *kedhatonan*, *paseban jawi*, *budhalan*, dan *sabranan Nusa Tembini*. Adegan-adegan dalam *pathet 9* yang dihilangkan adalah *gara-gara*, dan *adegan kahyangan*, sedangkan adegan-adegan *pathet manyura* yang dihilangkan adalah adegan Semar membongkar penyamaran Durga, dan *perang brubuh* antara keluarga Pandawa melawan Dewasrani. Adapun adegan yang tetap dipakai

adalah adegan Arga Kailasa *pathet 6*, dan Arga Kailasa *pathet manyura*. Dengan adegan berangkatnya Gathutkaca ke kahyangan dan dikalahkannya Dewasrani, episode *Gathutkaca Nagih Janji* berakhir.

### 3. *Banjaran Gathutkaca dengan Brajadenta Mbalela*

Dalam *Banjaran Gathutkaca*, setelah episode Gathutkaca menagih janji berakhir, kemudian disambung dengan episode Perkawinan Gathutkaca. Adegan berikutnya adalah adegan kesatria di tengah hutan dan *perang kembang* antara Abimanyu melawan raksasa Glagah Tinunu bernama Kala Pralebda. Dengan terbunuhnya Kala Pralebda, Abimanyu melanjutkan perjalanannya menuju Pringgondani, kemudian disusul dengan adegan kepatihan Glagah Tinunu yang berarti masuk dalam kisah pemberontakan Brajadenta yang dalam bentuk *pakeliran semalam* disebut *Brajadenta Mbalela*. Adegan kesatria di tengah hutan dan *perang kembang* dipakai sebagai pengantar masuk dalam episode pemberontakan Brajadenta. Dalam adegan tengah hutan itu dikatakan bahwa Abimanyu diutus pergi ke Wukir Retawu, tempat Abiyasa, untuk menanyakan perihal mimpi yang diterima Yudhisthira. Ia bermimpi bahwa dua tiang seri istana Pringgondani roboh tanpa sebab yang jelas. Adapun pokok-pokok ceritanya adalah sebagai berikut.

1. Brajadenta tidak hadir dalam beberapa kali hari penghadapan.
2. Brajamusthi diutus Gathutkaca mencari tahu sebab-sebab ketakhadiran Brajadenta dalam beberapa kali hari penghadapan.
3. Brajadenta mengaku akan memberontak
4. Alasan pemberontakan adalah Gathutkaca dianggap musuh Pringgondani karena ia keturunan musuh, juga menurut ketatanegaraan Brajadenta lebih berhak atas negara Pringgondani.
5. Dengan suka rela Gathutkaca menyerahkan Pringgondani kepada Brajadenta.
6. Brajadenta menghina para junjungan Gathutkaca yang berakibat tersinggungnya Gathutkaca.
7. Brajamusthi berpihak kepada Gathutkaca.
8. Brajamusthi menyerahkan hidup dan kekuatannya kepada Gathutkaca untuk mengalahkan Brajadenta.
9. Brajadenta terbunuh dalam pertempuran melawan Gathutkaca.
10. Roh Brajadenta dan Brajamusthi menyatu dengan Gathutkaca menjadi ajian.
11. Ajian Brajamusthi menempati telapak tangan kiri, sedangkan ajian Brajadenta menempati telapak tangan kanan.

Seperti halnya *Gathutkaca Lair* dan *Gathutkaca Nagih Janji* yang telah dibicarakan di atas, *Brajadenta Mbalela* sebagai hipogram mengalami

proses pemadatan dengan cara menghilangkan kejadian-kejadian atau adegan-adegan yang tidak atau kurang penting.

Kandungan kisah pemberontakan Brajadenta, baik dalam *Brajadenta Mbalela* maupun dalam *Banjaran Gathutkaca* adalah sama. Perbedaannya terletak pada bentuk penyajiannya saja. *Brajadenta Mbalela* disajikan dalam bentuk *pakeliran semalam*, sedangkan dalam *Banjaran Gathutkaca* hanya merupakan bagian dari keseluruhan lakon.

## PENUTUP

Berdasarkan analisis hubungan teks dengan hipogramnya di atas, dapat dikatakan bahwa transformasi hipogram ke dalam teks baru merupakan penerusan konvensi lakon karena hipogram-hipogramnya dianggap sebagai sesuatu yang dianggap baku. Adapun proses transformasi dilakukan dengan cara pemadatan. Adegan-adegan yang dianggap tidak penting dihilangkan sehingga yang tersisa adalah intisarinya saja. Penghilangan adegan-adegan yang dianggap tidak penting itui dilakukan karena tuntutan waktu. Agar dapat menampung banyaknya episode yang harus terwadahi, dalam menciptakan episode-episode yang tidak dibatasi oleh aturan baku, tetapi ditentukan oleh kebutuhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmazaki. 1990. *Ilmu Sastra, Teori dan Terapan*. Padang: Angkasa Raya.
- Culler, Jonathan. 1983. *The Pursuit of Sign: Semiotics Literature, Deconstruction*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Lord, Albert B. 1976. *The Singer of Tales*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Murtiyoso, Bambang, 1982/ 83, *Pengetahuan Pedalangan*. Proyek Pengembangan IKI Sub Proyek ASKI Surakarta
- Murtiyoso, Bambang dan Suratno, 1992, *Studi Tentang Repertoar Lakon Wayang yang Beredar Lima Tahun Terakhir di Daerah Surakarta*. Yayasan Masyarakat Musikologi Indonesia
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Transformasi Unsur Pewayangan Dalam Fiksi Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada Press.
- Ong. Wolter J. 1982. *Intersaces of The Word Studies in The Evolution of Conciosness and Culture*. Itacha: Cornel University Press.
- Petunjuk Penulisan Usulan Penelitian dan Tesis*. 1997. Yogyakarta: Program Pasca-sarjana Universitas Gadjah Mada
- Riffaterre, Michael. 1984. *Semiotics of Poetry*. Bloomington: Indiana University Press.
- Subono. 1996. "Garap Pakeliran" dalam *Cempala*, Juli edisi Gathutkaca. Jakarta:

## Studio.

- Suwarno, Bambang, 1981, *Dasar-dasar Penggarapan Pakeliran Padat*. Makalah sarasehan Widya/ Filsafat dalam Seni Pewayangan Indonesia (SENA-WANGI).
- Teeuw, A. 1983. *Membaca dan Menilai Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- \_\_\_\_\_ 1988. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jakarta
- Thompson, Stith. 1977. *The Folktale*. Oxford: University of California Press.
- Wibisono, Singgih, 1996, "Perkembangan Wayang" dalam *Cempala*, Juli edisi Gathutkaca. Jakarta: Studi
- Worton, Michael and Judith Still (ed). 1992. *Intertextuality: Theories and Practices (Introduction)*. Manchester University Press.