

JURNAL KAJIAN SENI

VOLUME 05, No. 01, November 2018: 65-83

PLOT SEBAGAI PENJELASAN SEJARAH: PERIHAL KEMBALINYA ARJUNA DARI KEMATIAN ATAU HILANGNYA

Sri Kuncoro, G.R. Lono Lastoro Simatupang, Timbul Haryono

Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa

Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada

ikunsrikuncoro@gmail.com

ABSTRACT

Arjuna died. He was accidentally killed by Prabu Suteja. There was a war between Prabu Suteja and Raden Purwagada, sons of Prabu Kresna. In its next few scenes, Arjuna is revived and appears in Dwarawati Kingdom's scene without any explanation. It is narrated in a play entitled Kresna Adu Jago by Ki H. Anom Rusdi from Cirebon. Arjuna disappeared since the war between Prabu Kresna and Dewi Pertiwi's son Bomanerakasura and Samba the son of Prabu Kresna and Dewi Jembawati. Punakawan reported that Arjuna had died in the war. Arjuna and punakawan were both vanished while Arjuna actually lives as an ascetic in Mintaraga cave and later be called as Begawan Ciptaning Mintaraga. Arjuna as Begawan Ciptaning Mintaraga appears in Mintaraga play by Ki Timbul Hadiprayitno from Yogyakarta.

Kresna Adu Jago and Mintaraga plays are not identical. Names of the involved characters are different though problems within both plays are similar: a war between sons of Kresna which exacerbates the next problem. The next problem in Kresna Adu Jago is Nerakasura's grudge against the death of his father, Prabu Suteja, which makes him face Gatutkaca and meet the same fate: died in Gatutkaca's hands. Problem in Mintaraga is liberation efforts of Dewi Supraba in avoiding Prabu Nirbita Niwatakaca's intention to marry the angel.

Both plays appear identical only on matters of Arjuna's death, disappearance, as well as his reappearance. Arjuna's reappearance have the most important difference: Arjuna's reappearance in Kresna Adu Jago is without reason while it has reasons in Mintaraga. In theories of plot, this cause-effect or effect-cause patterns (instead of a time-based sequence) are called plot. In historical theories, this cause-effect interaction, rather than a sequence of events based on the background of time, is referred to as historical explanation.

Through theories of plot, Arjuna's death in Kresna Adu Jago is a muted history. Through historical theories, Arjuna's reappearance in Mintaraga is a forged history. Both ways of telling, as options of storytelling, are equally valuable as aesthetic strategies.

Keywords: *plot theories, historical explanation, aesthetic strategies.*

ABSTRAK

Arjuna mati, terbunuh tanpa sengaja oleh Prabu Suteja. Ketika itu sedang terjadi perang antara Prabu Suteja melawan Raden Purwagada, keduanya anak dari Prabu Kresna. Pada beberapa adegan berikutnya, Arjuna telah hidup lagi dan muncul dalam

adegan kerajaan Dwarawati, tanpa penjelasan apapun. Itu yang dikisahkan dalam lakon *Kresna Adu Jago* karya pergelaran Ki H. Anom Rusdi dari Cirebon. Arjuna hilang, sejak pertempuran antara Bomanerakasura anak Prabu Kresna dengan Dewi Pertiwi melawan Samba anak Prabu Kresna dengan Dewi Jembawati. Para punakawan mengabarkan bahwa Arjuna mati terlibat dalam pertempuran itu. Arjuna dan para punakawan sama-sama hilang, Arjuna ternyata bertapa di gua Mintaraga, dan kemudian disebut Begawan Ciptaning Mintaraga. Arjuna sebagai Begawan Ciptaning Mintaraga muncul dalam lakon *Mintaraga* karya pergelaran Ki Timbul Hadiprayitno dari Yogyakarta.

Lakon *Kresna Adu Jago* dan *Mintaraga* bukanlah lakon yang identik. Nama-nama tokoh yang terlibat berbeda, meskipun titik masalah yang ditampilkan sama: perang antara dua anak Kresna yang memicu persoalan berikutnya. Persoalan yang kemudian muncul dalam *Kresna Adu Jago* adalah dendam Nerakasura karena kematian ayahnya, Prabu Suteja; yang membuat Nerakasura harus berhadapan melawan Gatutkaca dan menemui nasib yang sama: mati di tangan Gatutkaca. Persoalan dalam *Mintaraga* adalah pembebasan Dewi Supraba dari niat Prabu Nirbita Niwatakaca yang hendak memperistri bidadari itu.

Kedua lakon ini menjadi identik hanya pada persoalan mati atau hilangnya Arjuna, dan dihidupkannya kembali Arjuna. Cara menghadirkan kembali Arjuna, memiliki perbedaan yang penting: dalam *Kresna Adu Jago* hidupnya kembali Arjuna tidak diberi alasan, dalam *Mintaraga* kehadiran kembali Arjuna memiliki penjelasan.

Dalam teori plot, pola urutan sebab-akibat atau akibat-sebab inilah yang disebut plot bukannya urutan berdasarkan waktu. Dalam teori sejarah, keterkaitan sebab-akibat inilah yang disebut penjelasan sejarah, bukannya urutan peristiwa-peristiwa berdasarkan latar waktunya.

Melalui teori plot kematian Arjuna dalam *Kresna Adu Jago* adalah sejarah yang dibisukan, melalui teori sejarah kehadiran kembali Arjuna dalam *Mintaraga* adalah sejarah yang dipalsukan. Kedua cara bercerita itu, sebagai pilihan cara bercerita, sama bernilainya sebagai strategi estetik.

Kata kunci: teori plot, penjelasan sejarah, strategi estetik.

PENGANTAR

Arjuna pernah mati dan hidup kembali. Arjuna pernah dikabarkan mati dan jasadnya tidak ditemukan. Kisah kematian Arjuna dan hidup kembali tersebut ada dalam lakon *Kresna Adu Jago*. Kisah Arjuna yang dikabarkan mati dan jasadnya tidak ditemukan ada dalam lakon *Mintaraga*. Hal tersebut berada di dalam *Kabar kematian Arjuna: Kresna Adu Jago dan Mintaraga ada*.

Arjuna mati, terbunuh tanpa sengaja oleh Prabu Suteja. Ketika itu sedang terjadi perang antara Prabu Suteja melawan

Raden Purwagada, keduanya anak dari Prabu Kresna. Pada beberapa adegan berikutnya, Arjuna telah hidup lagi dan muncul dalam adegan kerajaan Amarta, tanpa penjelasan apa pun. Itu yang dikisahkan dalam lakon *Kresna Adu Jago* karya pergelaran Ki H. Anom Rusdi dari Cirebon. William Studio HD. Productions yang beralamat di desa Pagagan kecamatan Losarang kabupaten Indramayu merekam pertunjukannya pada Rabu 13 April 2017 di balai desa Pagagan, kecamatan Losarang, kabupaten Indramayu pada upacara *Mapag Sri*.

Kresna Adu Jago bercerita tentang Prabu Narakasura Boma di kerajaan Tunggarana. Raja ini anak dari Prabu Suteja di kerajaan Trajutrisna. Prabu Suteja adalah anak Prabu Kresna di Dwarawati. Prabu Suteja menjadi menantu Prabu Bomantara. Menurut Prabu Bomantara, Prabu Suteja dibunuh oleh Prabu Kresna yang adalah ayah dari Prabu Suteja. Hal itu dikarenakan Prabu Bomantara lebih setuju pada hubungan cinta antara Prabu Suteja dengan Dewi Trisnawati. Kisah yang dituturkan Prabu Bomantara ini dimunculkan di adegan pembuka pertunjukan.

Cerita kemudian berlanjut pada adegan di kerajaan Tunggarana. Adegan ini menampilkan tokoh Patih Yayahgriwa dan Lurah Wijamantri atau Secaraga atau Togog. Prabu Narakasura meminta Lurah Wijamantri menceritakan peristiwa kematian Prabu Suteja yang disebut sebagai kisah Gojali Suta atau permusuhan antara orang tua melawan anak. Prabu Narakasura ingin tahu pembunuh bapaknya, yang menurut cerita dilakukan oleh Prabu Kresna tetapi ada juga yang menyebut pembunuhnya Raden Gatotkaca. Wijamantri mengaku tidak tahu karena pada waktu peristiwa itu terjadi masih berada dan bekerja di Astina.

Prabu Narakasura kemudian bertanya pada Patih Yayahgriwa. Patih pun ternyata tidak tahu karena sewaktu peristiwa itu terjadi, sang patih justru sedang berlari dari istana membawa Prabu Narakasura yang masih kecil untuk mengungsi. Patih hanya membenarkan bahwa dahulu Prabu Suteja memiliki

enam prajurit pilihan yang bertubuh raksasa tapi berkepala binatang, yakni: Yayahgriwa raksasa yang berkepala gajah, Maudara raksasa yang berkepala burung dara atau merpati, Ulungmaya raksasa berkepala burung Wulung, Wisuda raksasa berkepala anjing, Alayuda raksasa berkepala monyet atau kera, Pancatnyana raksasa berkepala harimau.

Kisah tutur Patih Yayahgriwa belum selesai karena kedatangan Betara Guru yang disertai Prabu Duryudana, Pendeta Durna, dan Nyai Ratu Tunjung Malang atau Nyai Gede Permoni yang merupakan istri Arjuna yang dibuang. Betara Guru membawa kabar bahwa Prabu Kresna, dewa yang beraga manusia menderita sakit. Prabu Kresna yang merupakan ayah Prabu Suteja dan dengan demikian adalah kakek prabu Narakasura itu akan dicabut keberadaannya sebagai *dewa-kamanungsan* (dewa beraga manusia) dan hak-keberadaannya itu hendak dialihkan pada Prabu Narakasura oleh Batara Guru yang sudah disepakati oleh pengiring kedatangannya di Tunggarana itu.

Prabu Narakasura tidak serta menerimanya. Raja ini balik menuntut bersedia menerima hak-keberadaannya itu dengan syarat diberitahu pembunuh ayahnya. Betara Guru kemudian mengatakan isi sebuah surat wasiat kalau pembunuh Prabu Suteja adalah ayahnya sendiri yakni Prabu Kresna. Hal itu terjadi karena memperebutkan Dewi Trisnawati. Dewi yang telah menjadi istri Prabu Suteja itu ternyata juga dicintai Raden Purwagada adik tiri Prabu Suteja

sendiri. Di situlah terjadi perang yang disebut sebagai *Gojali Suta*, ketika Purwagada berhasil dibunuh Prabu Suteja. Dari kejadian itu kemudian muncul pendakwaan pembunuh Prabu Suteja, ada yang mengatakan dibunuh oleh Kresna, ada yang mengatakan mati di tangan Gatotkaca.

Kisah tutur Betara Guru ini kemudian berlanjut menjadi adegan. Dituturkan oleh dalang, sebagai peristiwa 29 tahun yang lalu. Prabu Suteja mengendarai burung garuda bernama Wilmuna. Raja Trajutrishna itu dikisahkan sedang memerangi ayahnya. Ia telah membunuh adik tirinya, Raden Purwagada, yang ia bunuh dengan cara *disebit-sebit*, dihancur-leburkan, *dijuwing-juwing*.¹ Perang melawan Raden Purwagada ini terjadi karena istrinya, Dewi Trisnawati, dicuri oleh Raden Purwagada.

Adegan perang berlangsung, perang terjadi antara prabu Suteja melawan Gatotkaca. Perang berkepanjangan.

Adegan beralih pada Kresna yang menemui istrinya, Dewi Pertiwi, ibu dari Prabu Suteja. Kresna menyalahkan Prabu Suteja dalam perang melawan Purwagada karena Kresna sudah memberi perintah bahwa Suteja tidak boleh membunuh: Kresna, Udawa, Setyaki, Arjuna, dan Setyaka. Pada kenyataannya Arjuna telah hilang dari medan perang. Artinya, Prabu Suteja telah membunuh Arjuna. Oleh karena itu, Kresna menanyakan

kesaktian yang telah diberikan Dewi Pertiwi pada anaknya, dan meminta Dewi Pertiwi meminta kembali kesaktian itu.

Dewi Pertiwi mengakui bahwa Suteja telah diberi kesaktian berupa Aji Grinting Putih yang membuat Suteja tidak dapat mati, dan Aji Cangkok Wijayamulya² yang membuat tenaga Suteja justru berlipat ketika berperang. Dewi Pertiwi kemudian disuruh memilih suami atau anak. Dewi Pertiwi memilih suami, maka ia kemudian harus meminta kembali ajian-ajian itu dari anaknya.

Adegan pertemuan Suteja dan Dewi Pertiwi memaparkan secara tutur melalui Prabu Suteja perihal kematian Arjuna. Arjuna mati tanpa unsur kesengajaan. Suteja mengepit pusaka. Pusaka itu terlepas, jatuh dan mengenai jempol kaki Arjuna yang menyebabkan ksatria tampan itu meninggal. Karena ketidak-sengajaan itu, Suteja menolak dikatakan telah membunuh Arjuna. Suteja malah balik menuduh bahwa Kresna sebagai bapak telah tidak adil dalam memperlakukan anak, antara dirinya dan Purwagada.³

Suteja kemudian ikhlas mengembalikan dua ajian itu pada ibunya. Sekaligus berpamitan hendak mati di tangan Gatotkaca. Dewi Pertiwi

¹Istilah *sebit*, *juwing* seperti dikehendakkan untuk dirujuk pada lakon *Samba Sebit* atau *Samba Juwing* yang ada di *gagrak* Yogyakarta. Ki Manteb Soedarsono dari Surakarta, untuk lakon *Samba Sebit* atau *Samba Juwing* ini lebih memilih menyebutnya dengan *Gojali Suta*.

²Saya mencurigai pemberian nama ajian ini: *Cangkok Wijayamulya* sangat tendensius karena selain ajian ini ada pula pusaka yang diberi nama Wijayamulya tanpa dibebani predikat “cangkok”. Pun hal itu terjadi pada kasus: “Wijayakusuma” dan “Cangkok Wijayakusuma.”

³Perihal ketidak-adilan ini, kalau diulik dari sisi arti kata akan merujuk pada kata “traju” yang memiliki arti “timbang” dalam pengertian “takaran”, “menakar”, “menimbang”. Dengan demikian frase “traju trisna” bisa dirujuk pada arti “timbangan cinta”.

kemudian menangis meninggalkan anaknya.

Adegan berikutnya adalah pertemuan Kresna dengan Gatotkaca. Kresna menuturkan kematian Suteja, harus tidak menyentuh bumi. Jasadnya harus ditaruh pada sebuah panggung di angkasa yang jauh dari bumi. Gatotkaca kembali ke laga. Perang pun kembali menyala. Gatotkaca berhasil. Prabu Suteja raja di Trajutrishna terbunuh.

Adegan pun kembali pada Prabu Narakasura. Di kerajaan Tunggarana, Betara Guru, seakan usai bercerita. Narakasura Boma, anak Prabu Suteja bersedia mengambil alih hak kedewataan Kresna yang sedang sakit. Kepada Patih Yayahgriwa diperintahkan tugas menyiapkan prajurit sabrang⁴ untuk menyerbu Dwarawati.

Adegan pindah di kediaman Semar. Adegan ini tidak didahului cerita tentang “gara-gara” baik melalui tembang ataupun ucapan dalang. Anak-anak Semar, sembilan orang, bergembira. Semar datang dan mengatakan bahwa telah mendapatkan bisikan dewa yang mengatakan akan ada jago tarung di Dwarawati. Semar disuruh mencari “jago-cemani” (ayam-jantan yang warnanya hitam) untuk menyembuhkan Prabu Kresna yang sedang sakit. Semar

menyuruh Cungkring (Petruk) berangkat mencari jago hitam tersebut.

Adegan perjalanan Cungkring mencari jago-cemani sampai di hutan. Cungkring bertemu dengan raksasa. Cungkring mengaku sedang disuruh Semar mencari jago-cemani untuk diadu di Janggalamanik. Cungkring juga mengatakan kalau Kresna sedang menderita sakit. Kalapideksa, raksasa melarang Cungkring lewat. Terjadi perang. Cungkring mencari jalan lain. Kala Pideksa berubah menjadi Anoman. Anoman ikut bersedih mendengar Kresna sakit.

Di Dwarawati, Kresna yang sakit ditunggu Baladewa, Puntadewa, Werkudara, Arjuna, Nakula, Sadewa dan Setyaki. Meskipun tidak ikut dimunculkan, disebut pula nama tiga anak Werkudara: Gatotkaca, Antareja, Jaka Entawan. Semua bersedih karena *Dewa-Kamanungsan* menderita sakit. Semar, Bagong, Bagal Buntung datang. Arjuna yang di bagian awal, pada sorot balik kematian Prabu Suteja dikatakan mati, tidak diceritakan cara dihidupkan kembali. Semar kemudian menceritakan kalau sedang menyuruh Cungkring mencari jago-cemani untuk mengobati Kresna. Semar menyuruh Kresna dibawa masuk.

Bersama Puntadewa, Semar, Nakula, Sadewa, Kresna dibawa masuk. Datang Betara Guru, Duryudana, Durna, Narakasura, dan Ratu Tunjung Malang. Tamu negara ini hanya ditemui Baladewa, Werkudara, Arjuna. Betara Guru kemudian mengatakan kalau hendak menarik hak kedudukan *dewa*

⁴Perihal prajurit sabrang ini mengingatkan pernyataan Suseno yang diajukan kembali dalam catatan Feinstein: “Dalam hubungan ini kita dapat memperhatikan suatu kelompok lain dalam wayang Jawa, yaitu para raksasa. Mereka tidak ada dalam Mahabharata India, jadi mereka kiranya diciptakan di Jawa dan peranan mereka yang tersebar justru dalam lakon *carangan*.. (Feinstein, Alan., Bambang Murtiyoso, Kuwato, Sudarko, Sumanto. *Carangan. Jilid 1*. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1986. Hal: xxiv)

kamanungsan yang dimiliki Kresna untuk diberikan pada Narakasura. Negara, pusaka, oleh Narakasura juga diminta.

Baladewa kemudian akan memberikan semua permintaan tersebut dalam arena adu jago seperti pada kisah *Kangsa Adu Jago*. Baladewa kemudian akan mengadu Narakasura melawan Gatotkaca. Tawaran disetujui. Gatotkaca adalah musuh Prabu Suteja, dulu.

Perang antara Gatotkaca melawan Narakasura berlangsung. Adegan perang tertunda, dan beralih pada kisah Cungkring yang sampai Pertapaan Lemah Rempah di Pantai Robayan. Pemilik Padepokan bernama Ki Mendanu, memiliki jago-cemani. Cungkring kemudian diberi jago itu, dan Ki Mendanu merasuk pada raga Cungkring yang kemudian menuju ke Dwarawati.

Sampai di Dwarawati, Cungkring melihat perang sedang berlangsung. Jago-cemani yang dia bawa dilepaskan untuk ikut berperang. Gatotkaca yang terbang di atas Cungkring, terjatuh. Gatotkaca marah karena tahu Cungkring yang membuatnya terjatuh. Cungkring menyuruh Gatotkaca melihatnya secara cermat. Gatotkaca kemudian menyembah Cungkring. Cungkring kemudian menyuruh Gatotkaca maju berperang lagi, dan mengatakan kalau dia sudah membawa jago-cemani yang akan menyembuhkan Kresna dari sakitnya. Gatotkaca berangkat, Cungkring menahan dan menyuruh Gatotkaca menyembahnya lagi. Gatotkaca menyembah dan maju melawan Narakasura lagi.

Batara Guru melihat ayam jago-cemani ikut berperang, Batara Guru mengeluarkan panah dan memanah jago-cemani. Jago-cemani terkena panah Batara Guru menjelma kembali sebagai Dewa Wisnu dan terbang kembali masuk ke dalam tubuh Kresna. Kresna sembuh dari sakitnya.

Cungkring mendatangi Batara Guru yang membunuh jago-cemaninya. Cungkring marah. Ki Mendanu yang merasuk dalam tubuh Cungkring keluar dan menantang Batara Guru. Perang terjadi antara Batara Guru dan Ki Mendanu. Ki Mendanu menjelma kembali menjadi Batara Guru. Cungkring kebingungan melihat ada dua Batara Guru. Cungkring memanggil Durna diajak perang. Durna juga dipanggil dengan cara bersiul. Durna tidak berani.

Perang Batara Guru melawan Batara Guru terjadi. Semar datang melabrak Batara Guru palsu. Ciri Batara Guru Palsu tidak memiliki tangan. Ciri Batara Guru yang sebenarnya memiliki dua tangan yang dapat digerakkan.⁵

⁵Ciri ini selain muncul secara wujud juga diucapkan dalang. Dalam ucapan dalang, Batara Guru yang asli dikatakan memiliki dua tangan, dan yang palsu tidak memiliki tangan. Pernyataan ini menyiratkan juga persoalan temuan baru dalam hal bentuk anak wayang yang beralih dari bentuk lama yang tidak menggunakan tangan yang dapat digerakkan ke bentuk baru dipisahkannya tangan wayang dengan tubuhnya. (Lihat: Soetarno, Dr. *Wayang Kulit Jawa*. Sukoharjo: C.V. Cendrawasih. 1995. Hal: 22). Lihat juga: *Sastramiruda*. Hal: 162. Dalam gagrak Yogyakarta dan Surakarta, penandaan ini secara menyeluruh ditandai dengan tetap dipakainya Batara Guru tanpa tangan yang terpisah dan dapat digerakkan, dipertahankan sebagai tanda dari sejarah penciptaan bentuk wayang. (Haryanto, S. *Pratiwimba Adhiluhung, Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Penerbit Djambatan, 1988. Hal: 204).

Batara Guru Palsu tidak kuasa menghadapi Semar sehingga kembali ke dalam wujudnya semula, yaitu Batara Rancasan dari kayangan Swarga Bandang. Batara Rancasan kemudian pergi meninggalkan gelanggang perang kembali ke kayangannya.

Semar dan Cungkring melihat kepergian Batara Rancasan. Datang Kresna yang sudah sembuh dan mengatakan kalau Narakasura kematiannya harus seperti Prabu Suteja. Semar dan Cungkring kembali ke peperangan. Gatotkaca kembali melawan Narakasura. Prabu Narakasura dihajar, kemudian dibawa terbang tinggi dan disemayamkan di antariksa agar tidak menyentuh bumi karena kalau menyentuh bumi Prabu Narakasura tidak dapat mati.

Kresna kemudian bertemu Baladewa. Pergelaran selesai.

Pada adegan pengakuan Prabu Suteja atas kematian Arjuna dengan luka di jempol kaki, dan pada adegan menunggui Kresna yang sakit, yang telah menghadirkan kembali Arjuna itulah persoalan “plot” terganggu karena tidak diberi alasan oleh dalang.

Dalam lakon *Mintaraga*⁶ karya

⁶Lakon dengan tema Arjuna bertapa di Goa Mintaraga ini baru ditemukan dalam karya pergelaran, Ki Timbul Hadiprayitno, Ki Hadi Sugito, dan Ki Nartasabdha; pun dengan sejumlah perbedaan mencolok. Ki Hadi Sugito memberi judul pergelarannya *Ujung Sengara*, dengan *point* penting Prabu Niwatakawaca di Kerajaan Ujung Sengara yang berwujud “celeng” hendak melamar Dewi Supraba yang telah menjadi istri Arjuna. Adapun di Ngamarta, Arjuna digelisahkan oleh saudara-saudaranya karena sejak perkawinannya dengan Dewi Supraba belum kembali. Arjuna dikisahkan melanjutkan bertapanya. Oleh karena Suralaya diancam Prabu Niwatakaca, Arjuna dipanggil untuk meredakan ancaman itu. Arjuna berangkat untuk mengalahkan Niwatakaca. Niwatakaca yang berwujud “celeng” ternyata Dewi Srikandi

pergelaran Ki Timbul Hadiprayitno, perihal kematian Arjuna dalam perang antara Bomanerakasura melawan Kresna diungkap di adegan pertama. Dalam perang itu, banyak orang mengatakan, Janoko (Arjuna) terbunuh. Akan tetapi, Kresna tetap tenang, dan mengatakan kalau Arjuna belum mati. Baladewa yang datang di Dwarawati menanyakan, keadaan Arjuna itu.

Kresna kemudian menjelaskan bahwa pada waktu terjadi perang antara Dwarawati melawan Setija, Kresna sudah melarang Setija untuk tidak berani melawan Arjuna. Setelah itu Kresna pergi tidur dan berpesan pada patih Udawa agar melarang siapa pun membangunkannya.⁷ Waktu itu,

yang membela anaknya Prabu Niwatakaca yang belum mendapatkan surga sehingga mengganggu Arjuna, sang ayah. Niwatakaca kemudian didoakan untuk masuk surga oleh Arjuna dan Srikandi. Lakon *Ujung Sengara* ini tidak menautkan persoalan tidak kembalinya Arjuna dengan lakon peperangan Prabu Setija melawan Prabu Kresna yang dikenal sebagai *Gojali Suta*. Artefak pergelaran Ki Nartasabdha menyebut gua tempat bertapa sebagai Witaraga, dan lamaran Prabu Niwatakawaca pada Dewi Supraba karena permintaan Dewi Suprabasini yang telah menjadi istrinya ingin “*dimaru*” (dimadu) dengan Dewi Supraba. Dalam lakon *Arjuna Wiwaha* karya Ki Nartasabdha ini, Mamangmurka juga berubah menjadi *celeng* karena terkena tuah Begawan Ciptaning. Bertapanya Arjuna di Witaraga adalah kepergiannya dari perang besar antara Prabu Setija dengan ayahnya, Prabu Kresna. Untuk melawan Prabu Niwatakaca, Arjuna *dipaesi* (dirias) sebagai senapati. Dalam lakon *Mintaraga* Ki Timbul Hadiprayitno, konsep dirias ini muncul dengan cara Arjuna dan Dewi Supraba mengenakan pakaian lapis sepuluh. Dalam lakon *Ujung Sengara*, Kresna melihat dalam pusaka “*kaca-paes*an” kalau yang dapat mengalahkan Niwatakaca adalah Arjuna.

⁷Pernyataan Kresna ini mengingatkan untuk menautkan juga lakon ini pada lakon *Kresna Gugah*, utamanya versi Ki Manteb Soedarsono. Dalam versi Ki H. Anom Rusdi, Cirebon, *Kresna Gugah* diberi judul *Antareja Gugur*. Kematian Antareja secara *sampyuh* (bersama) dengan

Baladewa datang membangunkan Kresna untuk minta penjelasan tentang kabar yang mengatakan Arjuna mati dalam perang melawan Boma Nerakasura. Oleh karena adanya kabar itu, Kresna kemudian membunuh Setija.

Pengakuan Kresna kemudian dikembalikan pada sumber kabar kematian Arjuna yang dibawa Baladewa. Menurut Baladewa, yang membawa kabar Arjuna dibunuh Setija adalah panakawan. Kresna tidak dapat menemukan panakawan, dan juga tidak dapat menemukan Arjuna. Oleh kenyataan itu, Kresna menganggap bahwa Arjuna belum mati. Kehadiran Baladewa di Dwarawati bersamaan dengan kedatangan Gatotkaca yang membawa permintaan Werkudara, Nakula, Sadewa agar Kresna datang ke Amarta karena Putadewa akan pati-obong. Alasan Puntadewa pati-obong karena Arjuna dikabarkan dibunuh Setija sehingga tidak pernah pulang.

Kresna kemudian memutuskan untuk pergi ke Amarta. Baladewa pun hendak mengikuti. Belum lagi berangkat, datang Prabu Sudirgapati raja dari Kerajaan Ujung Landeyan, yang dipercaya oleh Prabu Nirbita Niwatakaca di kerajaan Imaimantaka. Kedatangan Prabu Sudirgapati mengundang kehadiran Kresna di kerajaan Imaimantaka yang sedang dilanda wabah. Kedatangan Kresna adalah upaya mengusir wabah tersebut dari kerajaan.

Sudirgapati yang datang bersama Togog dan Bilung kemudian berperang

melawan prajurit Dawarawati. Sudirgapati memutuskan untuk kembali ke Imaimantaka. Kresna, Baladewa, Gatotkaca menuju ke Amarta.

Adegan berpindah di kerajaan Imaimantaka. Prabu Nirbita Niwatakaca jatuh cinta pada Dewi Suprabasini dari kayangan. Di hadapan Patih Mamangdana, Prabu Nirbita seperti melihat Dewi Suprabasini. Oleh Prabu Niwatakaca, Patih Mamangdana disuruh ke Suralaya melamar Dewi Suprabasini. Mamangmurka, punggawa kerajaan, disuruh mencari bantuan pada Begawan Ciptaning yang bertapa di gua Mintaraga. Kedua punggawa kerajaan itu berangkat.

Adegan keenam, peristiwa dalam cerita terjadi di kayangan. Betara Guru mengatakan pada Betara Narada bahwa akan terjadi penyerbuan di kayangan Suralaya oleh prajurit Kerajaan Imaimantaka. Prabu Nirbita Niwatakaca hendak meminta turunnya bidadari sebagai permaisuri. Bidadari yang diminta adalah Dewi Supraba. Betara Guru meminta Betara Narada untuk mempersiapkan para dewa menghadapi serbuan itu.

Betara Narada meminta Betara Brama, Yamadipati, Betara Tantra bersiap menghadapi *parangmuka* (serbuan dari musuh). Datang Patih Mamangdana dan prajurit Imaimantaka. Patih mengatakan perintah rajanya. Betara Tantra menolak permintaan raja Imaimantaka, terjadi perang. Kecamuk perang berlangsung. Betara Nerada meminta Betara Brama untuk menghentikan. Dengan kesaktiannya, Betara Brama berhasil membuat tempat pasukan Imaimantaka

Jaka Entawan ketika bersaing hendak menjadi senapati baratayuda.

menjadi gelap. Para raksasa Imaimantaka menjadi kebingungan karena gelap yang menyelimuti: *bingung-binulungan; wayang wuyung-wewuyungan.*

Betara Guru kemudian menanyakan keadaan perang. Narada menceritakan bahwa musuh tidak dapat dikalahkan. Keadaan sementara hanya menahan para raksasa untuk tidak masuk ke kayangan. Betara Guru kemudian mengatakan ada Begawan Ciptaning yang sedang bertapa di Indrakila. Betara Guru menyuruh Betara Narada mencari tahu, niat begawan itu dalam bertapa: apakah mencari kematian sejati atau mencari kesaktian untuk memelihara kehidupan. Kalau mencari kematian sejati Begawan Ciptaning tidak dapat dimintai pertolongan, kalau mencari kesaktian Begawan Ciptaning dapat dimintai bantuan.

Betara Guru menyuruh Betara Nerada dan Betara Indra untuk membuktikan, dan nanti Betara Guru akan membuktikan sendiri hasrat Begawan Ciptaning itu dalam bertapa.

Adegan ketujuh beralih di pertapaan Mintaraga. Mendekati pertapaan, Togog, Mbilung dan Mamangmurka membicarakan kedudukan Mamangmurka dan Ciptaning. Mamangmurka bertanya pada Togog, apakah harus menghormati Ciptaning yang hanya seorang pertapa. Togog menyuruh Mamangmurka menghormati. Mamangmurka tidak setuju. Mamangmurka kemudian berteriak-teriak memanggil Ciptaning sambil mengendus bau wangi yang semerbak di sekitar pertapaan.

Karena tidak menghormati Ciptaning, Mamangmurka berubah menjadi Celeng. Togog dan Mbilung ketakutan bertemu dengan Celeng. Celeng menjelaskan dirinya adalah Mamangmurka. Togog dan Mbilung disuruh kembali ke Imaimantaka dan mengabarkan kalau Mamangmurka sudah mati. Mamangmurka, setelah berubah menjadi Celeng merasa malu untuk kembali dan akan membalas dendam pada Ciptaning. Togog dan Mbilung kembali ke Imaimantaka, Celeng merusak lingkungan kehidupan pertapaan Mintaraga.

Adegan disambung dengan “gara-gara”: *Ki Lurah Semar sak atmajane jejogedan ing ara-ara amba*” (Ki Lurah Semar beserta anak-anaknya bergembira di padang yang luas). Usai bergembira, Semar mengajak anak-anaknya menemui Begawan Ciptaning. Begawan Ciptaning kedatangan seorang Resi bernama Resi Padya. Resi Padya bertanya pada Ciptaning mengapa berlaku tapa dan menyiapkan senjata. Terjadi perdebatan. Akhirnya Ciptaning berhasil menjelaskan semua masalah yang diperdebatkan. Resi Padya kembali menjadi Betara Indra dan mengatakan akan ada cobaan yang lebih besar. Indra kembali ke Kayangan. Semar disuruh berjaga.

Di luar gua turun Nerada dan tujuh bidadari. Tujuh bidadari kemudian menggoda Ciptaning. Tujuh bidadari tidak mampu mengganggu Ciptaning. Supraba salin rupa sebagai Sembadra yang menimang Abimanyu. Ciptaning tersadar sesaat tapi kemudian tahu itu hanyalah godaan. Ciptaning melanjutkan

semedinya, bidadari malah jatuh hati pada Ciptaning. Nerada menyadari kegagalan godaan para bidadari. Semua diajak kembali ke kayangan oleh Nerada.

Terdengar suara taman di luar pertapaan yang dirusak. Gareng dan Petruk disuruh melihat pengrusak taman. Petruk dan Gareng dilukai Celeng Mamangmurka yang mencari Ciptaning. Petruk, Gareng, Bagong, kembali dan melaporkan Celeng pada Ciptaning. Ciptaning dan 3 panakawan mencari Celeng. Celeng dipanah dan mati.

Ciptaning hendak mengambil anak panah yang mengenai Celeng. Datang pemburu (Kiratarupa) yang menuduh kelakuan buruk Ciptaning yang hendak mengambil anak panah milik Kiratarupa. Terjadi perebutan tentang siapa yang telah membunuh Celeng. Perang terjadi. Kiratarupa beralih kembali menjadi Betara Guru.

Ciptaning diberi panah Pasupati oleh Betara Guru, dan disuruh mengajukan permintaan. Ciptaning minta Pendawa utuh dalam perang baratayuda. Semar mengingatkan permintaan yang lain. Ciptaning merasa sudah cukup. Betara Guru kembali menanyakan permintaan yang lain. Ciptaning merasa sudah cukup. Betara Guru memita Ciptaning untuk mengusir perusuh kayangan yang datang dari Imaimantaka. Ciptaning menyanggupi. Betara Guru kembali ke kayangan. Semar menanyakan nasib anak-anak Pandawa. Ciptaning bersedih. Semar menyuruh pasrah.

Ciptaning kemudian mengajak Semar dan anak-anaknya berangkat ke Suralaya menghadapi Prabu Nirbita.

Ciptaning akan mengajak saudara-saudaranya di Amarta untuk membantu. Semar mengingatkan waktu Arjuna kalah musuh Setija. Semar disuruh mengabarkan kalau Arjuna mati, setelah itu disuruh menyusul ke gua Mintaraga. Oleh karena itu, Semar menyarankan yang datang ke Amarta Petruk (sebagai bagal buntung) saja. Petruk mengajak Gareng untuk menemani. Gareng menolak. Petruk berangkat sendiri.

Adegan kedelapan, di Amarta Kresna dimintai tanggung jawab hilangnya Arjuna. Di depan Baladewa, Puntadewa, Werkudara, Nakula, Sadewa, Kresna menjelaskan yang mengabarkan Arjuna mati adalah Semar. Oleh karena kematian Arjuna itu, Kresna akhirnya membunuh Setija. Setelah kematian Setija, Semar malah ikut hilang dan jasad Semar, dan panakawan lain juga Arjuna ikut hilang. Semar yang harus bertanggung jawab atas hilangnya Arjuna atau kematiannya.

Datang Petruk menjelaskan alasan kepergian Arjuna dari perang melawan Setija. Oleh karena kalah berperang, Arjuna malu dan terus bertapa. Sekarang Arjuna telah selesai bertapa dan diminta menjadi jago di Suralaya untuk mengusir Prabu Nirbita. Petruk menangis, Arjuna mati. Werkudara yang mendengar Arjuna mati di Suralaya langsung berangkat. Begitu juga Baladewa.

Melihat Baladewa dan Werkudara pergi, Petruk kemudian tertawa. Petruk mengatakan, semua itu kalau seandainya Arjuna kalah. Oleh karena itu Arjuna menyuruh Petruk untuk minta bantuan di Amarta. Petruk disuruh menyusul Werkudara dan Baladewa biar tidak

salah jalan. Kresna, Setyaki, Gatotkaca kemudian menyusul.

Adekan kesembilan, perang terjadi di kayangan. Gatotkaca melawan Patih Mamangdana. Patih dibunuh dengan aji Esmu Gunting. Mamangdana mati.

Adekan kesepuluh, Togog dan Mbilung tiba kembali di Imaimantaka, melaporkan kalau Mamangmurka terkena tuah Ciptaning dan berubah menjadi Celeng. Celeng kemudian mati dibunuh Ciptaning. Togog juga mengatakan kalau Patih Mamangdana juga telah mati. Prabu Nirbita mengajak Togog untuk berangkat ke Suralaya.

Adekan kesebelas, Gatotkaca perang melawan Prabu Nirbita. Prabu Nirbita hendak dipilin lehernya. Perang berlangsung seru. Di tengah perang, Prabu Nirbita menembang rasa jatuh cintanya pada Dewi Supraba. Usai menembang Prabu Nirbita menggertak Gatotkaca. Terkena gertakan itu, pakaian Gatotkaca terlepas semua. Gatotkaca mundur.

Werkudara menghadapi Prabu Nirbita. Prabu Nirbita kembali mendendangkan lagu-cintanya. Werkudara kemudian ditembangi dan digertak dengan cara yang sama, "cilub... ba...", seperti Gatotkaca, pakaian Werkudara terlepas dan terbang semuanya. Werkudara mundur. Petruk yang melihat jalannya perang kemudian mengikat semua bajunya, ikut menghadapi Prabu Nirbita. Petruk minta ditembangkan, Prabu Nirbita menembang dan menggertak Petruk. Pakaian Petruk pun terbang semua.

Kresna melihat jalannya perang. Kresna meminta Arjuna untuk memanggil Supraba. Supraba disuruh mengenakan

baju lapis sepuluh, dan mencari tahu kelemahan Prabu Nirbita. Arjuna juga disuruh mengenakan baju rangkap sepuluh dan mengikuti Supraba dengan cara menghilang. Supraba mendekati Prabu Nirbita. Supraba dirayu dengan nyanyian, lalu digertak. Lapis baju Supraba terbang. Bagong melintas di dekat Supraba ketika Prabu Nirbita sedang menembang, baju Bagong ikut terbang ketika Prabu Nirbita menggertak Dewi Supraba.

Supraba menanyakan kelemahan Nirbita, biar tidak salah dalam melayani ketika menjadi istri. Nirbita mengatakan kalau memiliki aji Ginem yang berada di pangkal tenggorokan. Arjuna yang tidak kelihatan kemudian membawa Supraba pergi. Perang kemudian terjadi antara Arjuna melawan Nirbita. Arjuna terjatuh. Nirbita tertawa. Mulut Nirbita terbuka. Arjuna melepas panah Pasupati, menusuk ke dalam mulut, mengenai pangkal tenggorokan Nirbita. Prabu Nirbita mati.

Secara keseluruhan lakon *Kresna Adu Jago* dan *Mintaraga* bercerita hal yang berbeda. *Kresna Adu Jago* bercerita tentang balas dendam Nerakasura yang gagal. *Mintaraga* bercerita tentang perjuangan Arjuna membunuh perusuh Kayangan Suralaya. Sumber cerita sama, kisah perang antara Prabu Suteja atau Setija dengan Prabu Kresna orang tuanya yang mengakibatkan mati atau hilangnya Arjuna yang terlibat di perang tersebut.

Dalam *Kresna Adu Jago* Arjuna dihidupkan kembali tanpa penjelasan. Dalam *Mintaraga*, Arjuna sesungguhnya tidak mati tetapi hanya pergi untuk

bertapa. Menengok catatan Zoetmulder tentang *Bomakawya*⁸, dua alur cerita: *Kresna Adu Jago* dan *Mintaraga* menjadi problematis karena perbedaan yang dimunculkan.

Bertolak dari hal tersebut, tulisan ini mencoba memahami nalar perbedaan yang dimunculkan kedua lakon tersebut, berkait dengan keberadaan fakta cerita mengenai kematian Arjuna. Mengapa perihal ketidak-beradaan Arjuna disusun dengan dua cara yang berbeda, dan mengapa cara menghadirkan kembali Arjuna juga disusun dengan cara yang berbeda? Cara memahami persoalan yang diajukan akan menggunakan teori plot dan teori penjelasan sejarah, dua teori ini membuka kemungkinan untuk membangun alasan yang mendasari cara menyusun cerita yang menghadirkan persoalan kematian dan kehadiran kembali Arjuna.

PEMBAHASAN

Teori Plot dan Penjelasan Sejarah

Plot atau alur adalah hubungan jalin-menjalin antar peristiwa di dalam cerita yang tidak hanya dalam kaitannya dengan

urutan waktu peristiwa, akan tetapi juga tautan sebab-akibat dari peristiwa-peristiwa di dalam cerita tersebut (Sayuti, 2000: 29-31). Perihal plot, E. M. Forster menjadi nama yang sering dirujuk. Sani, menyatakan, menurut Forster sebuah plot adalah sebuah pengisahan dari kejadian-kejadian dengan tekanan pada sebab-musabab. Demikianlah, “Baginda mangkat dan permaisuri pun mangkat” adalah cerita. Tetapi “Baginda mangkat, lalu permaisuri mangkat karena dukacita” adalah plot. Faktor rentetan waktu dipertahankan, tetapi pertanyaan kepada sebab lebih menekan (Sani, 1982: 73).

Brooks, yang juga merujuk pada Forster, menyatakan:

Dalam *Aspek-aspek Novel* yang berpengaruh sekali, ditegaskan bahwa penekanan Aristoteles pada plot adalah salah. Minat seniman bukanlah dalam hal meniru suatu tindakan “melainkan dalam” kehidupan rahasia yang masing-masing manusia hidup secara pribadi. Hal itu memunculkan pertanyaan: jika “kehidupan rahasia” harus bisa ditiru, maka dalam beberapa hal harus diplot, ditata dalam perencanaan yang masuk akal (Brooks, 1992: 5).

Plot adalah prinsip keterkaitan dan niat yang tidak dapat kita lakukan tanpa bergerak melalui unsur-unsur yang berbeda-beda: insiden, episode, tindakan, dari sebuah cerita. Bahkan, untuk bentuk yang diartikulasikan secara longgar seperti tampilan dalam novel *picaresque* pun, hanya dari keterkaitan, pengulangan struktural yang memungkinkan pembaca untuk membangun keseluruhan; dan pembaca dapat memahami teks-teks yang padat dan tampak

⁸Dalam catatan Zoetmulder *Kalangwan*, Bab *Bhomakawya*, luka Arjuna parah sekali lalu meninggal. Namun, di akhir cerita Dewa Indra menampakkan kembali dan Krsna meminta semua yang mati dihidupkan kembali, baik kawan maupun lawan (Hal: 404). Akan tetapi, Zoetmulder menandai bahwa di antara yang dihidupkan tak ada nama Arjuna disebutkan oleh Kresna (hal: 408). Menurut Zoetmulder, kakawin ini juga anonim dan tanpa dikenali waktu penulisannya. Sebagai kakawin yang dimasukkan dalam tradisi Kadirī karena didasarkan pada bahasa, gaya, dan cara temanya digarap. Akan tetapi, menurut Zoetmulder kakawin ini berbeda dengan karya yang setradisi karena karya ini anonim dan waktu penulisannya tak tertandai. (Hal:404).

kacau seperti mimpi hanya karena pembaca menggunakan kategori penafsiran yang memungkinkan untuk merekonstruksi niat (motif tindakan) dan hubungan antar tindakan itu sendiri (Brooks, 1992: 5).

Selanjutnya Brooks merujuk pemahaman Ricoeur tentang plot sebagai “keseluruhan yang dapat dimengerti yang mengatur serangkaian kejadian dalam cerita apa pun. Sebuah cerita dibuat dari peristiwa sejauh plot membuat peristiwa menjadi sebuah cerita. Plot, oleh karena itu, menempatkan pembaca pada titik persilangan temporalitas dan narasi. Penekanan Ricoeur pada peran konstruktif plot, yang aktif, dan membentuk fungsi, menawarkan koreksi yang berguna untuk struktur cerita yang mengabaikan dinamika cerita. Hal itu mengarahkan pembaca menuju peran pentingnya dalam memahami plot (Brooks, 1992: 13-14). Peran pembaca yang dimaksud di sini adalah praktik menafsirkan sebagai bentuk pemahaman pembaca.

Ricoeur menajamkan diskusi perihal plot ini dengan menandai dimensi kronologis dan dimensi non-kronologis. Pernyataan Ricoeur tentang hal itu adalah narasi dalam bentuk apa pun, dalam takaran yang berbeda-beda, pasti mencakup dua dimensi: dimensi kronologis dan dimensi non-kronologis. Dimensi kronologis bisa disebut “dimensi episodik” narasi. Akan tetapi, aktivitas bercerita tidak hanya berlangsung dalam tindakan merangkai berbagai episode, melainkan juga mengurutkan peristiwa-peristiwa yang

terpencar di sana-sini menjadi totalitas yang mengandung makna. Pada sisi mengikuti cerita, aspek seni bercerita ini tercermin dalam usaha “menangkap secara keseluruhan” berbagai peristiwa yang berturut-turut. Seni bercerita serta seni lainnya yang berkaitan dengan seni mengikuti cerita menuntut kita agar mampu *mengeluarkan suatu konfigurasi dari sebuah rangkaian*. Usaha mencari konfigurasi menghasilkan dimensi kedua dari aktivitas naratif. Setiap narasi dengan demikian dapat dipahami dalam konteks kompetisi antara dimensi episodiknya dan dimensi konfigurasinya, antara rangkaian dan figur. Struktur kompleks ini menunjukkan bahwa narasi yang paling sederhana sekalipun tidak pernah hanya rangkaian kronologi peristiwa. Pada gilirannya dimensi konfigurasi ini tidak dapat mereduksi nilai penting dimensi episodik tanpa penghapusan struktur naratif itu sendiri (Ricoeur, 2009: 379-380).

Pemahaman Ricoeur ini membuka ruang diskusi pada potensi keberagaman plot yang menyangkut persoalan alur sorot-balik yang menempatkan akibat mendahului sebab, atau peralihan sudut pandang penceritaan dari satu tokoh ke tokoh lain, atau jenis-jenis plot yang lain yang berpotensi untuk diterapkan dalam cerita yang pada kasus tertentu lebih sering disebut sebagai “anti-narasi”, dan juga plot yang tidak hanya tunggal di dalam sebuah bangunan cerita.

Abrams dan Harpham menandai plot dalam beberapa hal, yakni, pola urutan peristiwa yang ditandai oleh waktu peristiwa, hubungan sebab-akibat

dari peristiwa; tegangan dan kejutan dari peristiwa yang terjadi; plot tunggal dan plot ganda, keutuhan semua peristiwa itu dalam ketunggalan hubungan sebab-akibat atau keutuhan dalam ketunggalan sebagai teks dalam hal ini keutuhan karena disusun dalam kesatuan karya. Hal itu ditandai karena plot adalah kesatuan hasil perencanaan kreatif (Abrams dan Harpham, 2012: 293-298).

Dengan demikian di dalam bangunan sebuah cerita plot menandai: keutuhan, totalitas, atau kemanunggalan sebuah cerita; dan nalar yang mendasari penyusunan urutan yang membentuk kemanunggalan tersebut.

Bertumpu pada gagasan tentang plot, Kuntowijoyo (2008:1) mendiskusikan penjelasan sejarah sebagai perbedaan antara deskripsi melulu dan deskripsi+kausalitas. Penjelasan sejarah adalah usaha membuat unit sejarah dimengerti secara kritis. Prinsip dari penjelasan sejarah, oleh Kuntowiyoyo (ibid, 10) ditekankan pada tiga hal: penjelasan sejarah adalah *hermenutics* dan *verstehen* (menafsirkan dan mengerti); penjelasan sejarah adalah penjelasan tentang waktu yang memanjang; penjelasan sejarah adalah penjelasan tentang peristiwa tunggal.

Dalam praktiknya, penjelasan sejarah memunculkan enam model yang menjadi kecenderungan kerjanya secara umum. Pertama adalah *regularity*, yang oleh Kuntowijoyo dimaksudkan sebagai cara menjelaskan hubungan sebab-akibat antar peristiwa. *Regularity* dalam pemahaman Kuntowijoyo adalah keterbukaan, dalam arti penjelasan

sejarah antar-peristiwa mengandung prediksi sejarah sebagai analisisnya. Pengertian “prediksi” ini menjadi penting karena akan menempatkan “penjelasan” tidak sebagai kebenaran tunggal tetapi menempatkan “penjelasan sejarah” sebagai salah satu cara memahami. Nalar ini didasarkan pada pemahaman: secara ajek gejala-gejala muncul di mana saja terjadi suatu peristiwa. Contoh kongkretnya revolusi di Indonesia. Sekali diterangkan revolusi tersebut adalah revolusi pemuda maka di semua tempat peristiwa harus disebabkan oleh pemuda, baik di tingkat pusat ataupun daerah. Di tingkat pusat ada Pemuda Menteng, di daerah pun muncul organisasi-organisasi pemuda. Perkecualian, misalnya, gerakan Sabilillah (gerakan kiai-kiai tua) di samping Hizbullah tidak menggugurkan tesis bahwa revolusi Indonesia adalah revolusi pemuda (ibid, 12).

Kecenderungan kedua adalah generalisasi, yang merupakan persamaan karakteristik tertentu; “suatu bagian yang merupakan suatu ciri kelompok, juga menjadi ciri kelompok yang lain pula.” Dalam hal ini yang dimaksud ialah generalisasi konseptual, sebagaimana terdapat dalam ilmu sejarah maupun ilmu sosial lain (ibid, 12-13). Kecenderungan ketiga: inferensi statistik, metode statistik yang menjadi andalan dalam generalisasi. Keduanya akan muncul dalam penjelasan sejarah kuantitatif (ibid, 13). Kecenderungan keempat pembagian waktu dalam sejarah. Pembabakan waktu dalam sejarah akan muncul dalam penjelasan sejarah dengan periode-periode. Pembabakan Waktu Geografis, ialah waktu

sejarah yang hampir-hampir tak berubah, yaitu waktu geografis. Pembabakan Waktu Sosial, di atas permukaan sejarah yang hampir-hampir tak berubah itu, ada waktu sosial: siklus jangka pendek, jangka menengah, jangka panjang. Sejarah bergerak dalam ritme yang lembut, kelompok-kelompok muncul, dinasti-dinasti dibangun, kerajaan-kerajaan berkembang. Pembabakan Waktu yang Bergerak Cepat, menandai sejarah yang bergerak cepat silih-berganti: ada perang dan damai, ada menang dan kalah. Itulah yang disebut sejarah peristiwa-peristiwa (ibid, 14-15).

Selanjutnya, Kuntowijoyo menandai kecenderungan kelima yang disebutnya sebagai *narrative history*. Mengutip Walsh, Kuntowijoyo (ibid, 15) menanda kecenderungan ini sebagai mengikat bersama (*colligation*) dalam sebuah urutan (*sequence*). Dalam model ini (penjelasan sejarah secara bercerita), bantuan dari ilmu sosial dikesampingkan. Merujuk Forster, Kuntowijoyo membedakan antara *time sequence* dan plot. Kalau sebuah novel menceritakan bahwa ratu meninggal kemudian raja meninggal, itu yang disebut *time sequence*. Tetapi, kalau novel itu menceritakan bahwa ratu meninggal kemudian raja juga meninggal karena duka maka itu namanya plot dalam novel. *Time sequence* adalah deskripsi dalam sejarah, sedangkan plot adalah deskripsi+kausalitas. Deskripsi+kausalitas dalam sejarah itu terdiri dari *condition, sequence, consequence* (ibid, 36).

Susunan yang teratur itu sendiri tidak terdapat dalam gejala sejarah tetapi justru menjadi tugas sejarawanlah untuk

membuatnya teratur. Cara sejarawan menyusun ialah dengan merekonstruksi masa lalu, menghubungkan fakta satu dengan lainnya sehingga terbentuklah sebuah cerita (ibid, 16). Pernyataan Kuntowijoyo menjadi sejajar dengan temuan Ricoeur dalam membaca *Comment on écrit l'histoire* karya Paul Veyne, yang menyatakan: dalam fakta yang kacau balau, sejarawan menentukan sebuah plot; atau sebagaimana yang dikatakan Raymond Aron ketika mengulas buku Veyne: sejarawan melacak rute perjalanan (Ricoeur, 2009: 396). Sejarawan adalah arsitek bangunan sejarah itu, dan menjadikan pembaca sejarah "tergugah, merasa, dan mengalami". Sejarawan itu mirip sutradara drama sebab sejarah memiliki "elemen epis-dramatis." Karenanya, sejarah deskriptif-naratif sebenarnya juga sebuah *explanation* (penjelasan) (Kuntowijoyo, 2008: 16).

Kecenderungan keenam adalah: *Multi-Interpretable*. Artinya, ilmu sejarah yang dipahami sebagai menafsirkan, memahami, mengerti cukup menjelaskan adanya subjektivitas dan relativisme dalam penjelasan sejarah. Sejarah adalah ilmu kemanusiaan dan bukan ilmu alam. Selalu ada unsur manusianya, karenanya tidak bisa objektif seperti ilmu alam. Bagi sejarawan sendiri tidak ada sejarawan yang objektif atau subjektif, yang ada hanyalah sejarawan yang baik dan sejarawan yang jelek maka sejarawan harus jujur, tidak menyembunyikan data, dan bertanggungjawab pada keabsahan data-datanya (ibid, 16-18).

Dari enam kecenderungan penjelasan sejarah yang ditawarkan

Kuntowijoyo, *narrative history* (sejarah yang bercerita) yang sepadan dengan teori plot berpotensi untuk menjelaskan dan dengan demikian memahami perbedaan plot yang terjadi antara *Kresna Adu Jago* dan *Mintaraga*.

Analisis Plot Perihal Kembalinya Arjuna dalam lakon *Kresna Adu Jago* dan *Mintaraga*

Pada lakon *Kresna Adu Jago*, perihal kematian Arjuna diceritakan dalam adegan keempat, ketika Kresna menemui Dewi Pertiwi. Istri tertua dari empat istri Kresna ini, ditemui Kresna untuk dimintai tanggung jawab ulah Setija, anaknya, yang telah melanggar aturan untuk tidak membunuh Arjuna. Dewi Pertiwi, mengaku telah memberikan aji Grinting Putih dan Cangkok Wijayamulya yang membuat Setija tidak dapat dibunuh. Kresna meminta Dewi Pertiwi mengambil kembali kesaktian Setija. Dewi Pertiwi menyanggapi.⁹

Adegan kelima, pertemuan Dewi Pertiwi dengan Setija membeberkan pengakuan Setija perihal kematian Arjuna.

Setija: *Kula mboten rumangsa mejahi, Paman Arjuna. Minggange pusaka kula tak kempit neng kelek, mrucut, nrajang; jempol sukune Paman Arjuna. Wingkan muncal mboten urip. (File 3: 10.17).*

SETIJA: Aku tidak merasa membunuh Paman Arjuna. Pusaka aku jepit di ketiak, terlepas, dan menerjang ibu jari kaki Paman Arjuna sehingga membunuhnya.

Di adegan kesebelas, di kerajaan Dwarawati, Arjuna telah ada menunggui Kresna yang sedang sakit. Dalam adegan ini hadir pula Puntadewa, Werkudara, Nakula dan Sadewa. Adegan ini juga diikuti Setyaki dan Baladewa. Dalam adegan ini yang banyak berbicara adalah Baladewa, Puntadewa, Bima, dan para panakawan yang datang kemudian. Arjuna praktis tidak berbicara. Dalam adegan lanjutan, setelah Kresna yang sakit dibawa masuk, dan datang Betara Guru, Prabu Suyudana, Durna, dan Ratu Permoni mengantar Nerakasura, yang tertinggal hanyalah Baladewa, Werkudara, dan Arjuna. Adegan lanjutan ini juga tidak memberikan kesempatan Arjuna untuk berdialog.¹⁰ Adegan-adegan selanjutnya, Arjuna sudah tidak dimunculkan lagi.

Dalam dua adegan yang menghadirkan Arjuna, perihal kematian dan kehidupannya kembali tidak diceritakan sehingga tidak diketahui alasan-alasan yang menyertakan Arjuna dalam adegan ini. Arjuna menjadi sebuah *deus ex machina* dalam pertunjukan ini. *Deus ex machina* adalah bahasa Latin untuk “dewa dari mesin.” Ini menunjuk praktik beberapa dramawan Yunani (terutama Euripides) untuk mengakhiri drama dengan dewa, yang diturunkan ke panggung oleh aparat mekanik, yang oleh penilaian dan perintahnya diselesaikan dilema karakter manusia. Frasa ini sekarang digunakan untuk perangkat yang dipaksakan dan tidak mungkin — tanda lahir, warisan yang tak terduga, penemuan surat wasiat atau surat yang hilang — di mana seorang penulis memaksakan penyelesaian sebuah plot (Abrams, 2012:

⁹Rusdi, Ki H. Anom. *Kresna Adu Jago*. (Indramayu: William Studio HD. 2017). File 03: 01.00 – 09.00.

¹⁰Rusdi, Ki H. Anom. 2017. File 4: 17.24 – 34.57

85). Hal yang dimaksud memaksakan penyelesaian sebuah plot adalah Arjuna harus tidak mati karena harus mengikuti perang baratayuda yang akan terjadi antara Pandawa melawan Kurawa.¹¹

Lakon *Mintaraga* karya Ki Timbul Hadiprayitno bercerita lain perihal Arjuna. Adegan pertama, di kerajaan Dwarawati, Baladewa menanyakan Arjuna yang hilang sejak terjadi peperangan antara Bomanerakasura melawan Samba. Kedua ksatria yang berperang ini adalah anak-anak Kresna yang berselisih karena memperebutkan Dewi Hadnyanawati, istri Bomanerakasura yang mencintai dan dicintai Samba. Kresna justru kembali mengingatkan bahwa hilangnya Arjuna, diketahui dari kabar yang dibawa Baladewa.

Waktu itu, Kresna meyakini bahwa Arjuna hanya menghilang karena menurut Baladewa yang membawa kabar Arjuna mati adalah para punakawan. Matinya Arjuna tidak meninggalkan jasad, dan hilangnya Arjuna juga diikuti hilangnya punakawan. Kresna meyakini bahwa Arjuna dan para punakawan pastilah belum mati.¹²

Selain Baladewa, Puntadewa juga digelisahkan oleh hilangnya Arjuna. Puntadewa bahkan telah memutuskan untuk *pati-obong* (bela pati dengan cara membakar diri). Oleh karena itu, Gatutkaca datang ke Dawarawati untuk

meminta Kresna pergi ke Amarta dan menyelamatkan Puntadewa. Setiba Kresna di Amarta, datanglah Petruk yang mengabarkan bahwa Arjuna yang dulu dikabarkan mati sesungguhnya hanya bertapa karena merasa malu telah dikalahkan Setija atau Bomanerakasura. Dalam pertapaannya, Arjuna didatangi Betara Guru dan diminta untuk menyelamatkan Suralaya. Arjuna kemudian berangkat ke Suralaya, dan Petruk disuruh meminta bala bantuan ke Amarta untuk menyusul Arjuna.¹³

Bertumpu pada konsep penjelasan sejarah yang ditawarkan Kuntowijoyo, harus dikatakan bahwa kembalinya Arjuna dengan cara hidup kembali dan tidak diberi alasan kehidupannya-kembali tersebut, yang terdapat dalam lakon *Kresna Adu Jago*, hal itu merupakan deskripsi. Adapun kemunculan kembali Arjuna, yang dikisahkan dalam *Mintaraga*, karena diberi alasan atau penjelasan, yakni pergi bertapa karena malu telah dikalahkan Bomanerakasura, merupakan penjelasan sejarah atau disebut deskripsi+kausalitas.

Bertumpu pada konsep plot, sebagai dinyatakan oleh Abrams dan Harpham, kembalinya Arjuna dalam *Kresna Adu Jago* merupakan *deus ex machina*, sebuah akhir yang dipaksakan sehingga seluruh alasan yang mendasari tindakan-tindakan karakter atau tokoh ditiadakan. Hal itu berbeda dengan konsep plot yang menyatakan bahwa plot adalah tautan peristiwa yang bertumpu pada sebab-akibat atau akibat-sebab, yang gejalanya

¹¹Adapun perang antara Purwagada dan Suteja, oleh dalang Ki Haji Anom Rusdi sebagai *penyanggit* cerita, melalui tokoh Dewi Pertiwi disebut sebagai Baratayuda-Boma.

¹²Hadiprayitno, Ki. Timbul. *Mintaraga*. File 2: 05.12

¹³Hadiprayitno, Ki. Timbul. *Mintaraga*. File 11: 27.00

diperlihatkan oleh lakon *Mintaraga* yang dihadirkan oleh Ki Timbul Hadiprayitno.

KESIMPULAN

Menghadapkan lakon *Kresna Adu Jago* pada *Mintaraga*, terlihat adanya plot yang berlainan. Plot sebagai tumpuan pemahaman atas cerita, seakan dipergunakan sebagai sebuah strategi bercerita: ada tendensi untuk tidak menceritakan asal sebuah akibat, ada tendensi untuk menjelaskannya. Melalui teori plot, kematian Arjuna dalam *Kresna Adu Jago* adalah sejarah yang dibisukan, melalui teori sejarah kehadiran kembali Arjuna dalam *Mintaraga* adalah sejarah yang ditawarkan. Kedua cara bercerita itu, sebagai pilihan cara bercerita, sama bernilainya sebagai strategi estetika.

Pertanyaan yang kemudian membuhul: kepentingan apa yang sedang diusung oleh dua strategi bercerita tersebut jika sebuah cerita yang dipergelarkan diyakini tidak diturunkan dari langit oleh para dewa sebagai *deus ex machina*, akan tetapi sebagai hasil kebudayaan manusia yang memiliki sebab-musababnya, atau penjelasan sejarah, atau deskripsi+kausalitas?

DAFTAR PUSTAKA

Abrams, M.H. dan Geoffrey Galt Harpham. *A Glossary of Literary Terms*. Tenth edition. Boston: Warsdworth, 2012.
Brooks, Peter. *Reading for The Plot Desain and Intention in Narrative*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1992.
Feinstein, Allan., Bambang Murtiyoso, Kuwato, Sudarko, Sumanto.

Carangan. Jilid 1. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1986.

Haryanto, S. *Pratiwimba Adhiluhung, Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Penerbit Djambatan, 1988.
Kuntowijoyo, *Penjelasan Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008.
Ricoeur, Paul. "Fungsi Narasi" dalam *Hermeneutika Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009.
Sani, Asrul. "Kedudukan Sastra dalam Sandiwara Pentas, Radio dan Film", dalam *Sejumlah Masalah Sastra*. Editor: Satyagraha Hoerip. Jakarta: Sinar Harapan, 1982.
Sayuti, Suminto. A. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media. 2000.
Soetarno, Dr. *Wayang Kulit Jawa*. Sukoharjo: C.V. Cendrawasih. 1995.
Zoetmulder, P.J. *Kalangwan*. Jakarta: Penerbit Djambatan, 1985.

Artefak pergelaran:

Hadiprayitno, Ki. Timbul. *Mintaraga*. Tanpa tahun.
----- *Kresna Gugah*.
Nartosabdha, Ki. *Arjuna Wiwaha*. Tanpa tahun.
Rusdi, Ki. H. Anom. *Kresna Adu Jago*. Indramayu: William Studio HD. Productions, 2017.
----- *Antareja Gugur*.
Soedarsono, Ki. Manteb. *Gojali Suta*. Tanpa tahun.
----- *Kresna Gugah*.
Sugito, Ki. Hadi. *Ujung Sengara*. Tanpa tahun.
----- *Samba Juwing*. Tanpa tahun.