BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mahabharata merupakan karya literatur kuno yang berasal dari India, dimana intinya menceritakan perseteruan antara kubu Pandawa dan Kurawa. Seiring dengan berkembang dan menyebarnya ajaran Hindu, Mahabharata turut menyebar keluar dan mendapat adaptasi yang berbeda-beda termasuk di Indonesia, terutama daerah Jawa dan Bali. Cerita Mahabharata yang sarat pesan moral dan ajaran-ajaran hidup yang dapat dipetik adalah cerita popular untuk dipentaskan ke dalam lakon wayang. Lakon-lakon wayang bertujuan untuk menceritakan kisah yang menarik dan menghibur, dan secara bersamaan menyampaikan pesan moral yang terkandung kepada masyarakat nusantara pada masa itu. Untuk memenuhi tujuan ini, terkadang cerita aslinya mengalami perubahan-perubahan yang ditambahkan sendiri oleh dalang, agar lebih mudah diterima masyarakat pada masanya.

Cerita-cerita Mahabharata dalam pentas pewayangan pada akhirnya menjadi sebuah versi tersendiri sehingga antara versi India dengan versi nusantara memiliki beberapa perbedaan drastis baik dalam penokohan, aspek-aspek detil dalam cerita, hingga munculnya tokoh-tokoh baru dalam lakon wayang yang sebelumnya tidak ada di cerita versi India. Cerita epos ini tidak menghilang seiring oleh perubahan zaman dan bertahan hingga sekarang, dimana upaya-upaya pelestariannya banyak dilakukan. Kisah ini mendapat berbagai adaptasi ke media modern, mulai dari pertunjukan wayang kulit dan wayang orang yang disiarkan lewat televisi, hingga komik, serial televisi, novel, dan lain-lain. Kisah Mahabharata juga diajarkan ke murid-murid sekolah lewat pelajaran seni dan budaya dan/atau sejarah.

Berkat upaya-upaya tersebut, generasi muda jaman sekarang rata-rata mengetahui eksistensi kisah Mahabharata, baik versi pewayangan maupun India. Berdasarkan kuesioner yang telah dijalankan dengan mayoritas responden (66.3%) berada dalam kisaran umur 17-21 tahun, 34% Mengetahui Mahabharata dari pelajaran di sekolah, 27,1% dari media massa (televisi, koran, majalah, dan lain-lain, dan 22,4% dari

keluarga atau teman. Sisanya mengetahui dari pertunjukkan wayang yang pernah disaksikan, media hiburan (komik, film, Game, dan lain-lain), dan internet.

Meski dikenal, cerita pewayangan tidak digemari oleh sebagian besar masyarakat, bahkan popularitasnya semakin memudar, terlihat dari semakin sedikit acara atau media lain yang mengulas pewayangan untuk masyarakat umum. Namun, Masyarakat umum sebenarnya tertarik untuk mengetahui lebih dalam cerita pewayangan. Dalam pertanyaan antara tertarik atau tidak tertarik untuk mengetahui lebih dalam cerita pewayangan, 68% mengaku tertarik. Ini menandakan bahwa animo masyarakat terhadap cerita pewayangan sebenarnya cukup besar. Ditandai dari serial Televisi dari India "Mahabharat" yang cukup popular di kalangan masyarakat, dan komik "Garudayana" dan "Grand Legend Ramayana" untuk para penikmat komik, menunjukkan bahwa sebenarnya masyarakat akan tertarik dengan cerita-cerita pewayangan bila dikemas dengan baik.

Meski begitu masih ada yang menyatakan bahwa media-media pewayangan saat ini kurang menarik untuk dinikmati masyarakat umum. Pendapat ini menandakan bahwa masih kurang banyak cerita-cerita pewayangan yang digarap dengan menarik, karenanya masih dibutuhkan penyampaian cerita-cerita wayang secara kontemporer sampai akhirnya kembali digemari oleh masyarakat.

Selain itu dalam Mahabharata, selalu terdapat suatu bagian cerita yang lebih popular dibanding lainnya, dan bagian tersebut dikenal masyarakat lebih dari yang lain. Dalam pewayangan, seringkali lakon yang popular adalah lakon-lakon carangan yang seringkali merupakan cerita sampingan atau bahkan lepas dari alur utama Mahabharata sama sekali, seperti lakon-lakon Dewa Ruci, Petruk Dadi Ratu, dan lain-lain.

Salah satu lakon yang termasuk pakem utama namun tidak popular adalah *Virata Parva* atau Wirata Parwa, yaitu cerita dimana Pandawa Lima menyamar selama satu tahun di kerajaan Matsya (Wirata di pewayangan) sebagai bagian dari pengasingan 13 tahun karena kalah taruhan. Bagian ini menggambarkan para

Pandawa dalam suasana yang tidak biasa mereka alami, yaitu membaur ke dalam masyarakat kerajaan sebagai rakyat biasa.

Sebenarnya dalam bagian kisah ini terdapat beberapa peristiwa penting seperti panglima perang kerajaan, Kicaka, menggoda Drupadi yang menyamar dan memaksa untuk kawin dengannya. Akhirnya Kicaka dibunuh oleh Bima. Peristiwa pembunuhan ini hampir membuat Pandawa ketahuan oleh Kurawa, yang dimana menurut peraturan bila ketahuan mereka berenam harus mengulang kembali masa pengasingan selama 13 tahun.

Lakon ini seharusnya lebih banyak diceritakan karena termasuk dalam alur utama konflik Mahabharata, dan sama pentingnya seperti Bale Sigala-Gala atau Bharatayudha. Perjuangan para Pandawa di Wirata Parwa juga menampilkan para Pandawa yang menyamar sebagai rakyat jelata, tidak sebagai raja, ksatria, atau brahmana seperti yang dilakukan di cerita-cerita sebelumnya. jadi Wirata Parwa dapat menunjukkan tokoh Pandawa yang sudah akrab oleh masyarakat Indonesia lewat sudut pandang baru, dan bukan lewat cerita yang sudah terlalu banyak beredar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka ditemukan beberapa masalah, diantaranya:

1. Lakon Wirata Parwa dinilai cukup penting sebagai bagian alur utama cerita Mahabharata, namun seringkali diringkas sehingga tidak banyak yang diceritakan
2. Mahabharata versi pewayangan cenderung lebih banyak menceritakan kisah-kisah popular sehingga cerita-cerita yang tidak terlalu popular tergeser dan jarang diceritakan.
3. Mahabharata versi pewayangan kurang mendapat adaptasi media yang menarik untuk masyarakat awam.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, ditentukan fokus permasalahan sebagai berikut:

"Bagaimana menceritakan kembali lakon Wirata Parwa dengan teknik penceritaan yang dapat dinikmati oleh masyarakat masa kini."

1.4 Batasan Masalah

Karena sudah banyak media-media yang menceritakan pewayangan, perlu diajukan batasan masalah yang lebih spesifik, yaitu:

1. Penceritaan Mahabharata dengan target demografis remaja akhir-dewasa, yaitu sekitar 16-22 tahun. Kelompok umur ini dinilai sebagai target yang cocok untuk menceritakan pewayangan Mahabharata tanpa perlu diringkas dan disederhanakan.
2. Wirata Parwa yang akan diceritakan kembali menggunakan versi pewayangan, dan tidak menutup kemungkinan untuk memasukkan unsur-unsur tambahan yang berasal dari versi lain.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dicapai dengan perancangan media ini antara lain;

1. Menceritakan pewayangan Mahabharata dengan teknik penyampaian cerita yang sesuai dengan masyarakat jaman sekarang.
2. Membahas salah satu lakon Mahabharata yang tergolong jarang diungkit.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan bisa didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Kisah Mahabharata tetap lestari, bukan hanya generasi-generasi tua atau penggiat wayang yang tertarik lebih dalam dengan cerita tersebut.
2. Masyarakat awam khususnya generasi remaja akhir keatas kembali tertarik bahkan menggemari cerita pewayangan.