BAB II. PEMBAHASAN DAN SOLUSI MASALAH

II.1 Cerita Mahabharata

II.1.1 Asal-Usul Mahabharata

Mahabharata atau Mahabarata adalah karya literatur berbentuk epos yang berasal dari India. Kata epos itu sendiri merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *Epic*, yang berarti sebuah syair narasi panjang yang menceritakan tentang kisah-kisah kepahlawanan seorang tokoh sejarah atau legenda. Contoh epos-epos historis lain adalah *The Epic of Gilgamesh* dari peradaban Mesopotamia, *The Illiad* dan *Oddysey* dari peradaban Yunani kuno, dan Beowulf dari peradaban Anglo-Saxon di Inggris.

Menurut Larry A. Brown (2012), Mahabharata merupakan salah satu dari dua epos besar sansekerta yang berasal dari India, dimana epos yang satunya lagi adalah Ramayana (Amaresh Datta, 2006). Mahabharata juga merupakan karya tulis terpanjang dalam sejarah literatur sepanjang masa, memuat kurang lebih 100.000 buah bait dua baris. Bila dibandingkan, panjang Mahabharata tiga kali lebih dari kitab Injil (*The Holy Bible*). Meski begitu, kisah inti dari Mahabharata hanya terdiri dari 4000 baris, sisanya berisi lebih ke ajaran-ajaran Hindu dan kisah-kisah legenda sampingan yang memiliki sedikit hubungan dengan cerita inti.

Pendit (2003) menyebutkan bahwa Ramayana dan Mahabharata menjadi besar seperti yang dikenal sekarang adalah karena banyak cerita-cerita puitis yang ditambahkan kemudian, dan pengarangnya banyak menambahkan pujian dan berbagai keterangan, meskipun tambahan ini bukan sepenuhnya hasil karya pengarang, namun pada akhirnya menjadi bagian dari epos itu.

Nama ‘Mahabharata’ berasal dari kata *Maha* yang berarti besar, dan *Bharata*, yang berarti bangsa Bharata. Pujangga Panini sebagaimana dikutip oleh Pendit (2003) menyebut Mahabharata sebagai ‘Kisah Pertempuran Besar Bangsa Bharata’. Diperkirakan Mahabharata disusun antara tahun 300 Sebelum Masehi, hingga tahun 300 Masehi. (Nyoman S. Pendit, 2003, h.10)

Penulis sebenarnya Mahabharata tidak diketahui. M. Winternitz (seperti dikutip Pendit, 2003) mengatakan bahwa Mahabharata bukan hanya suatu buku, melainkan karya kesusastraan yang luas cakupannya dan disusun dalam jangka waktu yang sangat lama. diperkirakan ada banyak penulis yang terus melanjutkan epos tersebut dalam waktu yang lama. Namun, pendapat umum mengatakan bahwa pengarang asli dari Mahabharata adalah seorang petapa yang bernama Vyasa. Nama *vyasa* itu sendiri berarti 'penyusun' atau 'penggubah' dalam bahasa sansekerta. Vyasa juga memiliki nama-nama lain, diantaranya *Krishna Dvaipayana* atau *Vedavyasa* (Britannica.com). Sementara di Indonesia, Vyasa lebih dikenal dengan sebutan Wiyasa, Abyasa, atau Abiyasa. Untuk seterusnya, dalam tulisan ini Vyasa akan disebut sebagai Abiyasa.



Gambar II.1 Lukisan penggambaran populer Vyasa, atau Abiyasa dalam pewayangan.

Sumber: http://www.sringeri.net/wp-content/uploads/2009/09/veda-vyasa.jpg (10 November 2016)

Meski statusnya sebagai pengarang Mahabharata, Abiyasa juga tampil sebagai salah satu tokoh yang terlibat langsung dalam kisah inti epos tersebut. Abiyasa memiliki peranan penting dalam Mahabharata, dimana ia adalah ayah dari tiga orang raja yang bersaudara, dan keturunan dari raja-raja ini berseteru sehingga terjadi perang. Dapat disimpulkan bahwa tindakan Abiyasa itu sendiri merupakan roda penggerak cerita Mahabharata, mulai dari latar belakang hingga konflik utama yang terjadi, sehingga menjadi sebuah epos terpanjang seperti yang dikenal saat ini.

Pendit juga menyatakan bahwa banyak pendapat berlawanan oleh para peneliti mengenai sejarah disusunnya epos Mahabharata. Ada pendapat yang mengatakan

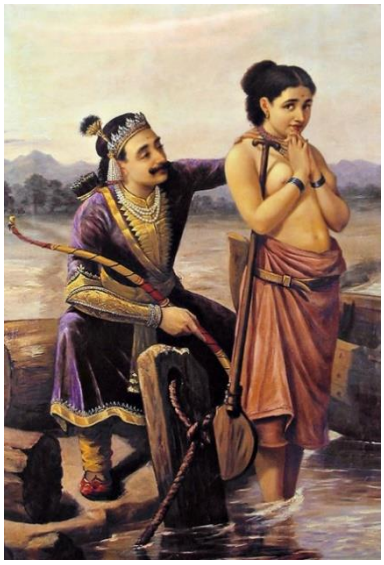
bahwa Abiyasa hidup kira-kira 3800 tahun yang lalu. Masa itu adalah masa disusunnya kitab-kitab suci *Weda* bagi orang Hindu. Pendapat lain mengatakan bahwa kitab Weda dibuat tahun 3102 SM. E.W. Hopkins (seperti dikutip Pendit, 2003) berpendapat bahwa perkembangan epos Mahabharata dari bentuk aslinya hingga seperti yang ditemui sekarang terpisah dalam jangka waktu yang lama, antara lain pada tahun 400 SM terdapat kisah tentang asal-usul bangsa Bharata, tetapi para Pandawa dan lain-lain belum dikenal. Masuk tahun hingga 200 SM, muncul kisah tentang Pandawa sebagai pahlawan yang menjadi protagonis, dan Krisna yang sebagai manusia setengah dewa. Antara tahun 300 SM hingga 100 atau 200 M, Krisna dikisahkan sebagai dewa seutuhnya. Terdapat juga penambahan kisah-kisah baru yang bersifat didaktis, atau bersifat mendidik (kbbi.co.id). Tujuannya adalah mempertinggi semangat, dan moral serta spiritual para pembaca. Terakhir adalah antara tahun 200 hingga 400 M, dimana bab-bab pendahuluan dan bahan-bahan baru ditambahkan.

II.1.2 Sinopsis Mahabharata

Kisah Mahabharata sangat panjang dan tersebar di seluruh dunia, dan seiring dengan waktu berbagai versi dan adaptasi pun bermunculan. Namun secara garis besar, semua versi tersebut mengacu kepada alur yang sama.

Cerita Mahabharata dimulai ketika Santanu, raja dari kerajaan Hastinapura, menikahi seorang gadis pendayung perahu di tepi sungai, yang sebenarnya adalah dewi Gangga yang sedang menyamar. Gangga setuju menikahi raja Santanu dengan satu syarat; Ia tidak akan mempertanyakan atau menghalangi apapun yang Gangga perbuat. Selama pernikahannya, pasangan tersebut memiliki tujuh orang anak, namun setiap satu lahir, Gangga segera menenggelamkannya di sungai. Akhirnya saat anak kedelapan lahir, raja Santanu kehilangan kesabaran dan mempertanyakan niat Gangga. Dewi tersebut membongkar penyamarannya dan menjelaskan kepada Santanu, bahwa anak-anaknya adalah reinkarnasi dari dewa-dewa yang dikutuk menjadi manusia. Dewi Gangga bermaksud mengakhiri kutukan mereka dengan cepat dengan menenggelamkan dan membunuh bayi-bayi reinkarnasi dewa

tersebut. Karena Santanu sudah terlanjur mengingkari janjinya, Gangga pun pergi meninggalkannya dan merawat anaknya yang kedelapan, yang dinamai Dewabrata.



Gambar II.2 Lukisan Raja Santanu dengan Satyavati.

Sumber: https://ultralink.me/img/ul/0/836523d21256e6213ebfd3291fb88ca2a44ca0e9.jpg (17 Februari 2017)

Kemudian raja Santanu menikah lagi dengan Satyavati, yang juga mengajukan syarat, agar anaknya kelak akan menjadi raja. Dewabrata yang sudah dewasa, dan yang seharusnya menjadi raja Hastinapura, bersumpah bahwa dia tidak akan menjadi raja. Ia juga bersumpah bahwa ia tidak akan memiliki anak agar tidak ada lagi kemungkinan bahwa anaknya dapat menjadi raja. Sejak saat itu, Dewabrata lebih dikenal dengan nama Bisma.

Setelah kematian raja Santanu, anaknya yang tertua, Citraanggada diangkat menjadi raja Hastinapura. Namun Citraanggada berumur pendek, dan digantikan oleh adiknya, Wicitrawirya. Wicitrawirya mendapatkan dua permaisuri dari Bisma yang memenangkan sayembara, namun mangkat sebelum mendapatkan keturunan dari mereka. Disini, Abiyasa memiliki peran penting, dimana ia dipanggil dari pertapaan untuk memberi benih keturunan kepada dua permaisuri tersebut. Darinya, lahirlah Dretarastra dan Pandu. Dretarastra yang putra sulung seharusnya menjadi raja, namun karena terlahir buta, akhirnya Pandu yang naik tahta. Suatu hari disaat berburu, tanpa sengaja Pandu membunuh sepasang resi, dan terkena kutukan bahwa ia akan mati ketika hendak memadu kasih. Karena telah melakukan dosa besar,

Pandu beserta kedua isterinya mengasingkan diri ke hutan dengan sukarela, sementara kakaknya yang buta menjadi raja.

Dalam masa pengasingan, meski tanpa hubungan suami isteri, Pandu dan kedua isterinya dapat memiliki lima orang anak dengan meminta kepada dewa-dewa. Anak-anak inilah yang kemudian dikenal sebagai Pandawa. Dalam pengasingan tersebut, Pandu mangkat dikarenakan hendak memadu kasih dengan salah satu isterinya yang bernama Madri. Karena rasa bersalah, Madri bunuh diri dengan ikut membakar diri ketika jasad Pandu dibakar. Kelima Pandawa yang masih kecil tersebut akhirnya dirawat oleh isteri Pandu yang tersisa, bernama Kunti. Sementara itu di Hastinapura, isteri Dretarastra, Gandari, melahirkan seonggok daging setelah hamil selama nyaris dua tahun. Oleh seorang resi, daging ini dipotong menjadi seratus bagian dan masing-masing dikubur didalam satu pot, dimana besoknya daging-daging tersebut menjelma menjadi seratus bayi. Seratus anak dari pasangan Dretarastra dan Gandari ini dikenal sebagai Kurawa.

Ketika para Pandawa telah cukup umur, mereka dibawa kembali ke istana karena Yudhistira, Pandawa tertua, merupakan calon putra mahkota meneruskan ayahnya. Sedangkan Duryodana, saudara tertua diantara para Kurawa, seharusnya menjadi putra mahkota tunggal karena anak dari Dretarastra, raja Hastinapura saat itu. Di istana, perseteruan antar Kurawa dan Pandawa mulai terbentuk hingga memanas, dimana satu sama lain selalu berkelahi ketika bertemu. Konflik antar saudara ini memuncak ke tahap dimana Kurawa mencari berbagai cara untuk menghabisi para Pandawa, salah satunya adalah mengundang mereka tinggal di sebuah istana, dimana istana tersebut sengaja dibangun dari bahan yang mudah terbakar. Istana tersebut dibakar saat Pandawa beristirahat di dalamnya, namun mereka berhasil meloloskan diri, dan kembali ke Hastinapura. Untuk meredam konflik, Bisma campur tangan dengan memisahkan para Pandawa dan Kurawa; pihak Kurawa tetap memimpin di Hastinapura, sedangkan Pandawa memerintah di Indraprastha.

Indraprastha yang tadinya daerah yang gersang, berkat kepemimpinan para Pandawa menjadi kerajaan yang besar dan makmur. Duryodana yang iri terhadap kesuksesan mereka merancang muslihat bersama pamannya, Sangkuni. Suatu hari, para Pandawa diundang ke Hastinapura untuk bersilahturami, dimana disana

Yudhistira didorong untuk bermain dadu bersama para Kurawa. Dengan muslihat Sangkuni yang bermain dadu mewakili Kurawa, ia terus mengalahkan Yudhistira yang mempertaruhkan semua harta-hartanya. Puncak dari kejadian ini adalah para Pandawa terpaksa mengasingkan diri selama tiga belas tahun di hutan, dengan satu tahun terakhir mereka harus mengembara tanpa dikenal orang. Selama para Pandawa mengasingkan diri, Duryodana memerintah baik Hastinapura maupun Indraprastha.

Tiga belas tahun kemudian, para Pandawa kembali dari pengasingan dan meminta kembali kerajaan mereka sebagaimana perjanjian. Duryodana menolak mentah-mentah, bahkan ketika Pandawa menawar dengan hanya diberikan lima buah desa. Akhirnya, perang tak terelakkan. Baik Pandawa dan Kurawa mengumpulkan sekutu-sekutu mereka untuk membentuk pasukan besar dan berperang selama 18 hari berturut-turut di padang Kurusetra. Pandawa memenangkan pertempuran dengan membunuh Duryodana di hari ke-18, namun hampir semua sekutu dan keturunan dari kedua belah pihak tewas. Kelima Pandawa memerintah kerajaan selama tiga puluh enam tahun sebelum akhirnya menyerahkan tahta ke satu-satunya penerus, Parikesit. Para Pandawa menemui ajal ketika mereka mendaki gunung Himalaya tanpa bekal apapun, demi mencapai nirwana. (C. Rajagopalachari, 1959).

II.1.3 Mahabharata Di Nusantara

Kisah Mahabharata, seiring dengan perkembangan agama Hindu yang meluas ke negara-negara Asia lain, juga mendapat popularitas sebagaimana di negara asalnya. Di Indonesia sendiri, beberapa bagian dari epos Mahabharata telah digubah dalam bentuk prosa bahasa Kawi (Jawa Kuno) semenjak akhir abad ke-10 Masehi, yakni pada masa pemerintahan Raja Dharmawangsa Teguh (991 – 1016 Masehi) dari kerajaan Kediri.(Ki Ageng Kapalaye, 2010).

Pada masa-masa setelahnya, terdapat salinan Mahabharata yang lebih populer, yaitu dalam bentuk kakawin. Kakawin merupakan sejenis syair berbahasa jawa kuno dengan metrum yang berasal dari India. Salah satu kakawin yang terkenal adalah *Kakawin Arjunawiwaha* yang digubah oleh Mpu Kanwa, diduga disusun untuk Raja Airlangga dari kerajaan Medang Kamulan. Diduga kakawin tersebut ditulis antara

tahun 1028 hingga 1035 Masehi. Kakawin lain yang terkenal adalah *Kakawin Bharatayudha* yang digubah oleh Mpu Sedah, yang kemudian diselesaikan oleh Mpu Panuluh, dipersembahkan untuk Prabu Jayabaya pada akhir masa pemerintahan raja Kediri tersebut.

II.1.4 Mahabharata Dalam Pewayangan

Istilah Wayang memiliki akar dari bahasa jawa ayang atau ayang-ayang yang berarti bayangan. Wayang yang paling awal berada di nusantara terbuat dari bahan-bahan datar seperti kulit yang dimainkan oleh dalang di belakang layar dengan cahaya dari belakang, menciptakan bayang-bayang di sisi depan layar yang disaksikan oleh warga.

Wayang di Jawa dan Bali umumnya mengambil sumber cerita dari Ramayana dan Mahabharata. Sumber cerita ini adalah sumber yang paling awal digunakan untuk pertunjukan-pertunjukan wayang, dan cerita-cerita Mahabharata versi nusantara banyak berasal dari lakon wayang ini. Pewayangan bersumber Ramayana dan Mahabharata ini dikenal dengan istilah Wayang Purwa. Kata *purwa* berasal dari istilah bab Mahabharata yang disebut *parva*, atau *parwa* setelah diserap ke bahasa jawa (Plengdut, 2013). Nantinya, wayang juga digunakan untuk menceritakan kisah-kisah lain, seperti sejarah kerajaan-kerajaan jawa. Namun lakon-lakon ini tetap kalah populer oleh lakon wayang purwa.



Gambar II.3 Wayang kulit Pandawa Lima.

Sumber: https://pbs.twimg.com/media/CspGMNAUIAEJMf0.jpg (17 Februari 2017)

Mahabharata menjadi kisah yang identik dengan pentas wayang, baik wayang kulit, wayang golek, maupun wayang orang. Kisah Mahabharata sebagaimana yang dipentaskan memiliki beberapa perbedaan dari sumber aslinya di India, sehingga adaptasi cerita-cerita yang mengalami perubahan ini popular disebut sebagai Mahabharata versi Nusantara atau versi Pewayangan, merujuk dari sumber awal terbentuknya perbedaan versi tersebut. Cerita-cerita Mahabharata yang telah berubah inipun pada akhirnya menjadi sebuah "pakem" dalam pewayangan, 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.

II.I.5 Pengertian Lakon dan Pakem

Dalam pewayangan, terdapat istilah lakon, dimana menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) berarti peristiwa atau karangan yang disampaikan kembali dengan tindak tanduk melalui benda perantara hidup (manusia) atau suatu (boneka, wayang) sebagai pemain. Defninisi lainnya diantaranya peran utama, karangan yang berupa cerita sandiwara (dengan gaya percakapan langsung), perbuatan, kejadian, peristiwa.

Sedangkan istilah pakem biasanya merujuk kepada pedoman penceritaan yang sesuai dengan cerita aslinya, Menurut KBBI berarti cerita wayang yang asli. Biasanya pakem digunakan sebagai tuntunan untuk para dalang ketika mementaskan wayang, namun pada prakteknya, para dalang terutama yang sudah berpengalaman akan membuat beberapa perubahan cerita seiring dengan berjalannya pementasan, dengan tujuan membuat pementasan lebih menarik dari segi penceritaan. Meski begitu, secara garis besar alur cerita dari pementasan tersebut tidak akan melenceng jauh dari pakem yang ada.

II.1.6 Berbagai Versi Pakem

Di Jawa dan Bali, Mahabharata adalah salah satu kisah utama yang diceritakan dalam bentuk lakon wayang, yang ditampilkan oleh dalang dan digelar pada malam hari. Lakon-lakon wayang menceritakan kisah yang menarik dan menghibur,

namun secara bersamaan penuh dengan bahan ajaran yang bisa dipetik di dalamnya. Untuk memenuhi tujuan ini, terkadang cerita aslinya mengalami perubahan-perubahan. Selain itu, perubahan-perubahan cerita ini bertujuan agar lebih mudah diterima oleh masyarakat nusantara pada saat itu.

Mahabharata versi nusantara pun memiliki berbagai versi dan pakem yang berbeda-beda. Pewayangan versi Bali memiliki cerita yang hampir sama dengan versi India, karena pengaruh agama Hindu yang kuat disana. Lain halnya dengan daerah-daerah di Jawa yang terpengaruh oleh ajaran Animisme, dan seiring dengan perkembangan jaman, ajaran Islam. Selain pengaruh ajaran, terdapat banyak lagi versi-versi pakem yang beredar baik berdasarkan perbedaan daerah, perbedaan jaman, dan pengaruh-pengaruh lain. Riantiarno (2016) berpendapat bahwa:

Mahabarata Jawa Kuna, bersumber dari karya Vyasa. Tapi, tak bisa dimungkiri, tokoh-tokoh baru bermunculan. Juga terjadi berbagai pengembangan dan perubahan. Bahkan kisah serta jalan pikiran lokal pun masuk, sehingga isi dan sosok Mahabarata, akhirnya menjadi "sangat Jawa."

Salah satu pakem adalah penggalan kisah ketika Pandawa Lima hendak membangun kerajaan di wilayah hutan yang terkenal angker dan berbahaya. Lakon ini dikenal dengan nama Babat Alas Wanamarta dalam pewayangan. Dalam salah satu versi, Pandawa Lima memiliki nama lain yaitu nama mereka semasa muda, yaitu Puntadewa, Bratasena, Permadi, Pinten dan Tangsen. Ketika mereka memasuki hutan tersebut, mereka disambut oleh kerajaan jin yang tidak kasat mata. Terdapat lima kerajaan dengan lima pemimpin. Pandawa Lima masing-masing melawan pemimpin kerajaan jin tersebut, dan ketika kalah, kerajaan jin menjadi milik para Pandawa dan berwujud nyata, tidak lagi kasat mata. Sementara kelima jin tersebut menitis ke dalam tubuh masing-masing Pandawa. Jin bernama Yudhistira masuk ke dalam Puntadewa, dan dalam versi tersebut, inilah asal-usul nama Yudhistira, sulung Pandawa (Kapalaye, 2010).

Sementara salah satu pakem yang terpengaruh oleh islam adalah dimana awalnya Drupadi melakukan poliandri atau bersuami banyak kepada kelima Pandawa, dalam versi pewayangan Drupadi merupakan istri dari Yudhistira/Puntadewa seorang. Perubahan lainnya adalah menurut versi India, Srikandi yang tadinya wanita lalu

merubah kelaminnya menjadi lelaki agar dapat ikut berperang. Sedangkan dalam versi pewayangan, Srikandi adalah wanita tulen yang menguasai teknik bertempur dan mengikuti peperangan sebagai wanita, namun menyamar sebagi pria. Tokoh-tokoh dewa pun dibuat menjadi lebih "manusiawi" dan memiliki cacat sebagai upaya menghindari kesan mengagung-agungkan para dewa dan cenderung mengarah ke musryik.

Inti kisah Mahabharata di masa awal baik versi India maupun Jawa berpusat pada ajaran Hindu, yaitu bahwa para dewa adalah penguasa takdir manusia. Ketika islam masuk Jawa, isi dan karakter kisah mengalami berbagai perubahan. Terjadi perpaduan konsep humanitas yang menyatu, namun ajaran moral Jawa tetap menjadi intisari kisah, baik dalam pakem, lakon carangan, maupun lakon sempalan (Riantiarno, 2016: h. viii)

Perubahan-perubahan lain terdapat di Mahabharata versi pewayangan jawa, salah satu yang paling dikenali adalah penambahan karakter-karakter baru yang memiliki peran yang beragam, baik besar maupun kecil. Beberapa dari tokoh-tokoh baru ini ialah Antareja dan Antasena, anak-anak Bima selain Gatotkaca. Lalu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong yang popular disebut Punakawan. Selain itu terdapat tokoh lain seperti Wisanggeni, Antaga (Togog), Antaboga, dan Nagagini.

Putra (2013) menyatakan bahwa di Indonesia, Mahabharata hanya berbentuk cerita biasa dan dipentaskan dalam bentuk Wayang. Selain itu, Mahabharata versi Jawa tidak berbentuk sloka-sloka, kisahnya singkat, sedangkan versi teks Sanskerta India terdiri dari 100.000 sloka. Di India, Mahabharata merupakan kisah keagamaan yang sakral, berisi ajaran-ajaran Hindu. Lain halnya dengan versi pewayangan, dimana statusnya bergeser menjadi legenda dan dongeng kepahlawanan, yang ditujukan untuk menceritakan kehebatan tokoh-tokohnya dan memberikan pesan moral (Sukirman, 1961).

Karena pergeseran status kisah Mahabharata di nusantara, versi pewayangannya memiliki banyak versi pakem dengan alur cerita dan detil yang berbeda-beda. Menurut Amrih (2013), pedalangan cerita jawa sendiri memiliki 400 versi pakem cerita. Seiring berkembangnya jaman, nilai norma yang berlaku, dan selera masyarakat mengenai hiburan pun mengalami pergeseran, maka diciptakan lagi

penceritaan versi baru yang sejalan dengan masa tersebut agar masyarakat tetap tertarik dengan Mahabharata, begitu seterusnya.

II.1.7 Lakon Carangan dan Lakon Sempalan

Dalam pewayangan, terdapat istilah lakon *carangan* dan lakon *sempalan*. Lakon *carangan* merupakan lakon atau cerita pewayangan yang keluar dari jalur pakem cerita aslinya (wayangindonesia.web.id). Dalam konteks Mahabharata, lakon *carangan* berarti lakon-lakon yang tidak terdapat atau tidak mengambil sumber dari kitab asli gubahan Vyasa yang berasal dari India.

Menurut Prof. Dr. Soetarno (sebagaimana dikutip Prakoso, 2015), merujuk kasus wayang versi Surakarta, lakon *carangan* itu sendiri dibagi tiga kategori yaitu: *carangan kadapur*, lakon *carangan*, dan lakon *sempalan*. Lakon *carangan kadapur* yaitu kisah wayang yang masih berhubungan dengan lakon baku, jenis cerita ini berpegang pada tema dan silsilah tokoh-tokoh yang sama. Contohnya adalah lakon Pandawa Lahir, menceritakan kelahiran para Pandawa Lima. Lakon *carangan* adalah suatu cerita yang benar-benar merupakan ciptaan baru dan tidak ada korelasinya dengan lakon pokok. Contoh populernya ialah lakon Dasa Warna, yang menceritakan kisah Petruk menjadi raja. Sedangkan lakon *sempalan* adalah jenis cerita yang mengambil tokoh utamanya sama dengan lakon pokok, namun tematiknya telah mengalami perubahan. Contohnya ialah lakon Dewa Ruci, yang menceritakan pencarian Werkudara (Bima) akan Tuhannya.

II.I.8 Cerita Karangan Dalam Versi India

Perlakuan kisah Mahabharata dalam pewayangan mengalami perbedaan yang cukup jelas dibandingkan versi India, dimana kitab epos Mahabharata dianggap sakral dan dijaga keasliannya bait demi bait. Meski begitu, di India sendiri, Mahabharata tetap memiliki berbagai versi yang banyak dipengaruhi oleh kondisi masyarakat pada saat itu. Salah satunya adalah tambahan-tambahan versi Telugu (masyarakat di daerah India Selatan).

Menurut Subba Rao (1976), penambahan-penambahan ini berasal dari rakyat telugu sebagai upaya mengisi bagian-bagian yang tidak diceritakan oleh Vyasa. Tambahan-tambahan ini juga mencerminkan pandangan dan psikologi masyarakat pada saat itu. Penambahan yang berasal dari masyarakat ini adalah karangan alias fiksi, namun dilestarikan karena menghibur dan menarik. Sebagian besar tambahan-tambahan ini juga bertujuan untuk memberi penjelasan dan pembenaran terhadap beberapa unsur cerita yang dianggap tidak jelas asal usulnya.

Contohnya adalah kisah asal-usul Krisna mendapat kecerdasan dan keabadiannya. Pada saat Pandu, ayah para Pandawa, sedang mengalami sakaratul maut, ia berpesan kepada anak-anaknya untuk tidak mengkremasi jasadnya seperti biasanya, namun memakan jasadnya agar menjadi abadi dan mengetahui masa depan. Setelah Pandu mangkat, Krisna datang dan menghentikan para Pandawa sebelum mereka bisa menjalani perintah ayahnya. Krisna berdalih bahwa memakan bangkai ayah mereka sendiri merupakan tindakan yang sangat buruk.

Setelah menyuruh para Pandawa pergi, Krisna masuk ke dalam jasad Pandu dan memakannya dari dalam. Sadewa yang tidak menyadari keberadaan Krisna, masih terdorong untuk menunaikan perintah almarhum Pandu dan memakan salah satu jari kelingking. Setelah memakannya, Sadewa menjadi tahu mengenai perbuatan Krisna dan menegurnya. Krisna, pada saat itu hampir melahap semua bagian tubuh Pandu dari dalam, kecuali jari jempol kaki. Ia keluar dan mengutuk Sadewa, bahwa jika ia memberitahu siapapun mengenai peristiwa ini, kepala Sadewa akan hancur berkeping-keping. Tambahan cerita ini menjelaskan kehebatan Krisna yang serba tahu dan abadi bagai dewa, dan bahwa dengan tidak sempat memakan jari jempol, ia terbunuh karena jari jempol kakinya dipanah oleh pemburu yang mengira melihat rusa. Ini juga menjelaskan Sadewa yang dikenal sebagai yang paling pintar dan cerdas diantara para Pandawa, namun juga yang paling pendiam dan pasif.

Contoh lain adalah tokoh Gandari, ibu para Kurawa, yang sebenarnya tokoh yang bersifat baik dan taat namun mengalami banyak penderitaan selama berjalannya Mahabharata. Ini dikarenakan mengalami karma saat ia tidak sengaja membunuh seluruh isi sarang semut ketika membuang sisa air panas. Akibatnya, ia ditakdirkan

memiliki banyak anak seperti semut, namun semuanya mati terbunuh (Subba Rao, 1976).

Tambahan Mahabharata yang berasal dari salah satu daerah di India ini mengalami kemiripan dengan cerita pewayangan, yang sama-sama karangan namun dipertahankan karena menarik untuk masyarakat yang menikmati pertunjukkan wayang. Perbedaannya adalah dalam versi pewayangan, perubahan dan penambahan ini lebih ke beberapa detil yang disesuaikan dalam lakon-lakon pokok. Contohnya sebab Abimanyu yang tewas karena dikeroyok para tentara Kurawa. Dalam pewayangan, Abimanyu bersumpah kepada tunangannya Utari bahwa ia masih bujangan. Padahal saat itu Abimanyu sudah menikah dengan dewi Sundari. (Riantiarno, 2016, h: 123). Akibatnya Abimanyu terkena kutukan dan mati mengenaskan di Baratayudha, terkepung dalam formasi Kurawa sendirian. Dalam versi India, kematian Abimanyu adalah takdir dan bukan dikarenakan karma dari perilakunya di masa lalu.

Perbedaan mendasar diantara kedua versi adalah dalam versi India, meski memiliki berbagai versi yang beredar di masyarakat, namun masih memiliki acuan yang dianggap paling asli, yaitu kitab yang berupa sloka dan berbahasa sansekerta. Karenanya, dapat dibedakan antara cerita yang dianggap asli dan yang memang penambahan atau karangan. Sementara, dalam pewayangan nusantara, sulit ditemukan versi yang memiliki ciri khas pewayangan namun dianggap sebagai pakem mutlak versi pewayangan tanpa melihat sumber kitab India. Ini mengakibatkan Mahabharata versi pewayangan tidak memiliki acuan yang benar-benar pasti, selain dari kitab asli versi India.

Menurut wayangindonesia.web.id, Sebagian ahli wayang berpendapat bahwa sebaiknya tidak diadakan pemisahan antara lakon wayang yang pakem dan yang carangan. Alasannya, sebenarnya semua lakon wayang adalah karangan manusia. Sebuah lakon yang semula dianggap sebagai carangan bisa saja menjadi baku atau pakem, bilamana cerita atau lakon itu ternyata diterima masyarakat sehingga sering dipertunjukkan.

Dapat diambil kesimpulan bahwa bahkan dalam kedua budaya, terdapat banyak versi cerita Mahabharata, padahal di India sendri Mahabharata memiliki kedudukan

yang lebih sarkal karena bekaitan langsung dengan budaya hindu. Sementara di budaya Indonesia, sah-sah saja merubah kisah yang ada atau membuat cerita yang benar-benar baru dalam pewayangan. Sebabnya lakon-lakon pewayangan dipengaruhi oleh kondisi masyarakat pada jaman yang berbeda-beda, sehingga perubahan atau cerita baru terkadang diperlukan agar lebih mudah diterima masyarakat. Karena itu, dalam pewayangan, ada banyak versi pakem cerita dan semuanya bisa dibilang cerita Mahabharata versi pewayangan yang sah.

II.1.9 Tokoh Pandawa dan Drupadi

Pandawa merupakan istilah sansekerta yang berarti anak Pandu. Tokoh Pandu sendiri merupakan raja Hastinapura pada masanya, dan artinya para Pandawa merupakan putra mahkota kerajaan Hastinapura. Status kekuasaan ini merupakan konflik utama dari kisah Mahabharata, dimana para Pandawa dan Kurawa kerap kali berseteru mengenai status satu sama lain sebagai penerus sah dari kerajaan.

Pandawa terdiri dari lima orang. Diurut dari yang tertua, putra-putra Pandu terdiri dari Yudhistira, Bima, Arjuna, dan si kembar Nakula dan Sadewa. Yudhistira, Bima, dan Arjuna berasal dari istri pertama, Kunti. Sedangkan Nakula dan Sadewa berasal dari Madri, istri kedua.

Dikisahkan Pandu dikutuk oleh resi Kindama karena saat berburu, Pandu menembak rusa yang sedang kawin. Rusa itu ternyata resi Kindama yang sedang berubah wujud dan bersenggama dengan istrinya. Kutukannya ialah bahwa bila ia mencoba berhubungan suami istri, maka Pandu akan mati.

Saat mengasingkan diri, Kunti berkata bahwa ia mengetahui mantra yang dapat memanggil salah satu dewa untuk diberikan anak. Atas permintaan Pandu, Kunti memanggil dewa Yama, yang berujung kehamilan Kunti dan lahirnya Yudhistira. Kunti melakukan ini 2 kali lagi dan lahirlah Bima dari dewa Vayu/Bayu, dan Arjuna dari dewa Indra. Ketika Pandu meminta untuk yang keempat kalinya, Kunti menolak karena menurut ajaran Hindu, wanita yang pernah bersenggama dengan lebih dari 3 orang lelaki adalah pelacur. Karenanya, ia memberi kesempatan kepada Madri untuk memanggil dewa. Madri memanggil dewa kembar Ashwin dan

lahirlah anak kembar Nakula dan Sadewa. Secara teknis, kelima Pandawa tidak memiliki hubungan darah dengan Pandu. Yudhistira, Bima, dan Arjuna saudara satu ibu, dan Nakula-Sadewa adalah saudara tiri mereka.

Ketika melarikan diri dan menyamar sebagai brahmana setelah percobaan pembunuhan dari para Kurawa, mereka berlima datang ke negeri Panchala, dimana pada hari ini terdapat sayembara memanah untuk memenangkan putri Drupadi. Arjuna memenangkan sayembara itu dan membawa Drupadi ke Kunti. Arjuna bercanda dengan mengatakan "Lihat sedekah yang aku dapatkan, ibu." Kunti tanpa melihat menjawab, "Apapun yang kau dapatkan, bagikan dengan saudara-saudaramu." Kunti terkejut ketika melihat bahwa Arjuna bukan membawa sedekah hasil meminta-minta, namun Drupadi. Karena para Pandawa selalu mematuhi perkataan ibunya, Drupadi menikah dengan kelima Pandawa.

Dalam versi pewayangan jawa, Drupadi hanya menikah dengan Yudhistira, sulung Pandawa, setelah dimenangkan Arjuna dalam sayembara. Ia dengan setia menemani suaminya bahkan saat mengasingkan diri selama 13 tahun.

Ketika Pandawa diberi wilayah Kandawaprastha yang gersang untuk menghindari peperangan, dengan bantuan Krishna dan Balarama (Baladewa di versi pewayangan) mereka membuka wilayah tersebut menjadi pemukiman baru dan berkembang menjadi kerajaan megah. Kerajaan tersebut diberi nama Indraprastha, yang berarti "kota dewa Indra". (Kapalaye, 2010, h. 364)

Di pewayangan jawa, Pandawa diberikan wilayah hutan yang angker dan penuh makhluk halus, dan mereka mendapatkan kerajaan dari kaum jin yang berkuasa di sana. Kerajaan para Pandawa diberi nama Amarta, berasal dari Wanamarta, nama hutan tersebut.

Dalam Wirata Pandawa, tiap perbedaan versi berkemungkinan merubah tiap peran para Pandawa semasa penyamaran. Di Mahabharata Jawa, Sadewa sebagai Tantripala mengurusi taman istana. Di novel Drupadi, Saliandri bekerja sebagai pelayan pribadi putri Utari, dan tokoh Sudesna sama sekali tidak disebut. Di lakon wayang orang Pandawa Tani, Darmagrantik dan Tantripala mengurusi persawahan kerajaan Wirata sehingga lebih makmur. Drupadi sebagai Saliandri menjadi salah

satu anggota keputren keraton. Juga di lakon ini, Wijakangka pernah diganggu oleh Kencaka bersama dua orang saudaranya, Rajamala dan Rupakenca. Wijakangka tiwikrama menjadi Dewa Amral ketika Kencaka memaksa untuk mencopot gelung kelingnya. Mereka bertarung sebelum ketiga patih melarikan diri dan Saliandri datang dan menenangkan Dewa Amral, sehingga berubah kembali menjadi Wijakangka.

II.2 Wirata Parwa

Dalam kitab epos Mahabharata versi India, Wirata Parwa merupakan bab keempat dari delapan belas bab yang ada. Bab ini menceritakan masa-masa terakhir pengasingan yang disebabkan oleh kalahnya Yudhistira dalam pertaruhan dengan para Kurawa. Para Pandawa beserta Drupadi harus meninggalkan istana selama 13 tahun, dua belas tahun mengasingkan diri di hutan dan satu tahun terakhir menyamar tanpa ketahuan oleh para Kurawa.

Wirata Parwa merupakan bab ke-4 dari keseluruhan 18 bab Mahabharata yang mencakup 5 sub-bab. Dalam kitab aslinya, terdapat ajaran dari resi Dhaumya kepada para Pandawa sebelum menyamar, mengenai tata krama bekerja di istana. Diantaranya adalah jangan berteman akrab dengan permaisuri atau wanita-wanita lain di istana, jangan sengaja mencari-cari tahu rahasia negara, pandai-pandai menjaga rahasia, bicara hanya ketika disuruh, jangan memberi nasihat kepada raja kalau tidak diminta, jangan iri kepada pelayan lain, jangan ada keinginan mengambil posisi dalam kerajaan, apalagi bila sudah diisi oleh orang lain. Jangan terlalu dekat dengan raja, tapi jangan terlalu berkesan menghindar. Jangan berpikir bahwa raja menyayangi mereka hanya karena diperbolehkan duduk di dekat raja. Meski raja terlihat sangat mempercayai mereka, tetap jaga diri karena bisa saja sewaktu-waktu dipecat untuk berbagai alasan. Jangan menerima suap dari yang lain. (Rajagopalachari, 1959, h: 206)

II.2.1 Cerita Versi India

Wirata Parwa menceritakan upaya para Pandawa menjalani masa satu tahun terakhir tersebut dengan menyamar sebagai rakyat jelata. Pertama-tama, mereka menentukan tempat penyamaran. Setelah berbagai pertimbangan, para Pandawa

memutuskan untuk melakukan penyamaran di negeri Matsya, yang dipimpin oleh raja Wirata. Alasannya adalah selain Matsya merupakan negeri yang makmur, raja Wirata bersimpati dan memiliki hubungan baik dengan para Pandawa. Beliau juga raja yang kuat juga arif dan bijaksana. Karenanya ia tidak akan mempan disuap atau diancam oleh Duryodana.

Setelah menentukan tempat penyamaran, Pandawa menentukan perannya masing-masing di masyarakat. Yudhistira akan menyamar menjadi seorang *sanyasin* (resi, biksu atau fakir yang telah meninggalkan segala urusan duniawi) sekaligus pelayan pribadi raja Wirata dengan nama samaran Wijakanka atau disingkat Kanka. Bima menyamar sebagai juru masak istana dengan nama Bilawa. Arjuna akan menyamar sebagai *eunuch* (orang kasim; laki-laki yang dikebiri) yang melayani wanita-wanita istana, mengajari menyanyi dan menari bernama Brihannala. Nakula akan menyamar menjadi pengurus kuda-kuda istana karena keahliannya dalam mengurus kuda dan pengobatan kepada hewan-hewan, dengan nama Grantika. Sadewa menyamar menjadi gembala sapi juga karena pengetahuannya seputar sapi, dengan nama Tantripala. Drupadi direncanakan masuk terakhir dan menyamar sebagai Saliandri, pelayan pribadi permaisuri raja Wirata, ratu Sudesha.

Setelah ditentukan peran-perannya, Pandawa dan Drupadi menjalani masa penyamaran yang direncanakan berjalan selama satu tahun. Sementara itu, pihak Kurawa menyebar mata-mata di segala penjuru daerah untuk membongkar penyamaran mereka. Walau begitu, penyamaran berjalan dengan lancar tanpa ketahuan sampai beberapa bulan terakhir.

Salah satu panglima perang kerajaan Matsya, Kicaka, tertarik atas kecantikan Drupadi sebagai Saliandri. Ia mencoba untuk menggodanya agar menuruti kemauannya. Kicaka bahkan mengutarakan maksudnya terang-terangan kepada Sudesha dan meminta agar diberikan kesempatan dengan Saliandri. Sudesha yang awalnya tidak mengizinkan terus dibujuk, dan pada suatu hari ia menyuruh Saliandri untuk mengantarkan minuman ke kamar Kicaka. Saliandri dengan terpaksa menuruti perintahnya, dan disana Kicaka menggodanya sekali lagi, bahkan hampir berniat untuk memperkosanya. Saliandri melarikan diri dan meminta bantuan dari raja Wirata yang saat itu bersama anggota kerajaan lain, namun tidak

digubris. Setelahnya, Saliandri pergi ke tempat Bilawa berada dan menangis meratapi keadaannya. Bilawa yang mendengarnya berjanji akan membunuh Kicaka.

Esoknya, Kicaka kembali menghampiri Saliandri, berkata bahwa tidak ada yang mau menolongnya karena ialah sesungguhnya orang yang paling hebat dan berkuasa di negeri Matsya, raja Wirata hanyalah raja boneka. Sekali lagi Kicaka menggoda dan memaksa Saliandri untuk menuruti keinginannya. Akhirnya, Saliandri berpura-pura menerima penawaran tersebut, namun berdalih bahwa alasan ia tidak bisa menuruti keinginannya selama ini adalah karena suami ia adalah sesosok *Gandarva* (sejenis siluman), dan takut akan amarahnya. Kicaka tetap menginginkan Saliandri, mengatakan bahwa ia sangat kuat dan tidak takut dengan suaminya. Saliandri akhirnya mengatakan bahwa ia akan menuruti keinginan Kicaka, namun harus dilakukan sembunyi-sembunyi agar tidak ketahuan. Saliandri merencanakan agar Kicaka menemuinya di sanggar tari saat malam dimana sudah tidak ada orang.

Malamnya, Kicaka memasuki sanggar tari, namun sudah dicegat oleh Bilawa. Mereka bertarung hebat, namun akhirnya Kicaka mati di tangan Bilawa, yang tidak lain adalah Bima. Esoknya, berita kematian Kicaka sudah menyebar di kerajaan. Sudesha mengatakan bahwa Saliandri harus meninggalkan kerajaan karena keberadaan suami *Gandarva*-nya membuat masyarakat ketakutan, namun Saliandri meminta untuk tetap di kerajaan sampai sebulan lagi. Ia berdalih bahwa bila ia diusir sekarang juga, suami *Gandarva*-nya akan mengamuk. Mendengarnya, Sudesha tidak berani menolak.

Berita kematian Kicaka sampai di telinga para Kurawa. Di saat yang bersamaan, Susarma, raja Trigata, datang menghampiri Duryodana dan mengatakan bahwa dengan kematian Kicaka, pertahanan kerajaan Matsya melemah dan rentan serangan. Akhirnya tentara Kurawa beraliansi dengan tentara Trigarta dan menyerbu kerajaan Matsya. Pandawa membantu para tentara kerajaan Matsya dalam penyamaran tanpa membongkar identitas mereka, kecuali Brihannala, yang saat itu menjadi kusir untuk pangeran Utara. Utara yang ketakuan melihat tentara musuh yang begitu banyak melarikan diri, namun dihalangi Brihannala, dan

mengatarnya ke tempat dimana para Pandawa menyembunyikan senjata-senjata mereka untuk memenangkan pertempuran.

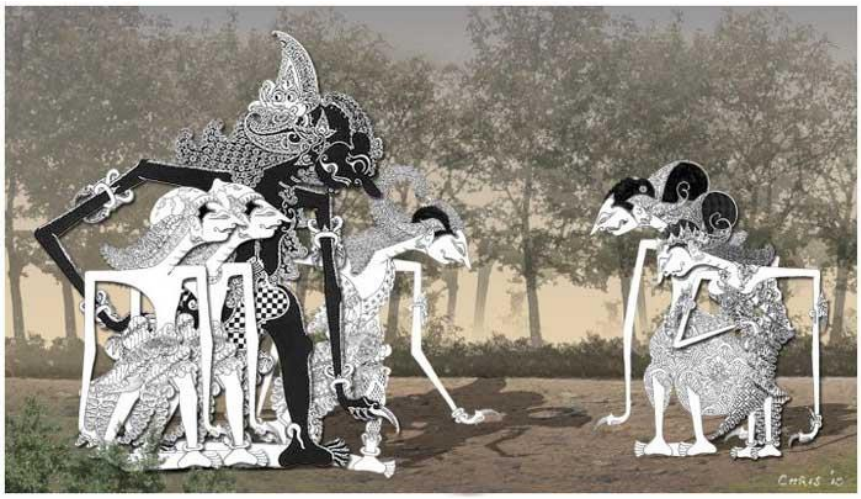
Wirata Parwa diakhiri dengan Pandawa yang sudah menjalani masa pengasingan dan penyamaran selama total tiga belas tahun membongkar identitas asli mereka kepada raja Wirata. Bab ditutup dengan pesta kemenangan dan pernikahan anak dari Arjuna, Abimanyu, bersama Utari, putri dari raja Wirata.

II.2.2 Wirata Parwa Versi Pewayangan

Dalam versi pewayangan, alur cerita secara ringkas kurang lebih sama, dengan beberapa penambahan atau perubahan detil di beberapa bagian. Perubahan-perubahan ini juga berbeda-beda tergantung versi pakem. Dalam buku "Mahabharata Jawa", Yudhistira menyamar sebagai pendeta penasehat pribadi raja. Bima menyamar sebagai tukang jagal bernama Abilawa. Arjuna sebagai banci tanpa menjadi kasim dan menjadi guru seni tari dan seni musik. Selain itu, nama kerajaan diganti menjadi Wirata, dan rajanya bernama Matsyapati. Dalam pewayangan jawa, Kicaka bukan hanya memiliki kekuatan dan kekuasaan, namun juga berkomplot untuk melakukan kudeta dan menjatuhkan raja Matsya. Ketika Kicaka dibunuh oleh Abilawa, raja Matsyapati sebenarnya lega karena terhindar dari bahaya kudeta, namun tetap berusaha menegakkan keadilan dengan menggelar sidang untuk Saliandri. Namun saat berjalannya sidang, tiba-tiba terdengar berita bahwa kerajaan Hastinapura menyerang kerajaan Wirata. Untuk sementara sidang dihentikan demi menghadapi krisis.

Pandawa menyusun rencana untuk membantu kerajaan mempertahankan diri. Konon bila waktunya tepat, waktu pengasingan dan penyamaran Pandawa akan selesai dalam hitungan jam. Ketika waktunya tepat, masing-masing mengambil senjata-senjata pusaka mereka yang disembunyikan untuk ikut berperang. Kurawa berhasil dipukul mundur dan lakon ditutup dengan Pandawa yang mengungkap identitas asli mereka ke hadapan raja Matsyapati, dan untuk jasa-jasa mereka, raja mempersembahkan Utari untuk dinikahkah kepada Arjuna. Namun Arjuna menolak karena perbedaan umur dan Arjua sudah terlanjur menganggap Utari

sebagai anak sendiri, dan ia menawarkan agar sang putri dinikahkan saja kepada Abimanyu, anak lelaki dari perkawinannya dengan Subadra.



Gambar II.4 Wujud Pandawa dan Drupadi yang menyamar dalam wayang kulit. Sumber: http://www.pitoyo.com/duniawayang/galery/details.php?image_id=513 (20 Desember 2016)

Kedatangan Arjuna yang mengobrak-abrik pasukan Kurawa saat itu dinilai bahwa Arjuna telah membongkar penyamaran para Pandawa sebelum waktunya, dan menurut peraturan semua pengasingan Pandawa selama 13 tahun gagal dan harus diulang lagi dari awal. Duryodana tetap tidak mau mengembalikan kerajaan pada Pandawa, tidak peduli sah atau tidaknya pengasingan dan penyamaran mereka. Akhirnya perang Bharatayudha tidak terhindarkan.

II.2.3 Perbedaan-Perbedaan Pada Versi Lain

Seperti lakon-lakon lainnya, Wirata Parwa mendapat berbagai perbedaan versi, baik di nusantara maupun di India sendiri. Di versi pewayangan yang popular, Kresna yang memberikan saran untuk para Pandawa dalam mengambil identitas penyamaran. Dalam versi India, sering digambarkan bahwa Pandawa sendiri yang menentukan identitas mereka. Selain itu, terdapat beberapa versi dari sumber-sumber lain yang menceritakan ulang lakon ini dengan berbagai detil yang dibedakan. Di India, beredar salah satu versi yang diambil dari sebuah novel "My Game", menceritakan bahwa Sadewa sebagai yang paling cerdas diantara para Pandawa mengatur dan merencanakan jalannya penyamaran. Selain itu, ia juga

bertugas melumpuhkan mata-mata Kurawa sebelum mereka berhasil membongkar penyamaran sebelum waktunya (Ravi Sekhar, 2011).

Versi lainnya ada di dalam televisi yang berasal dari Star Plus India yang kemudian ditayangkan di stasiun televisi Indonesia bernama "Mahabharat" (2013). Karena berasal dari India, peran Pandawa dan jalan cerita mengambil versi kitab aslinya, namun juga terdapat beberapa penambahan. Ketika Kicaka menggoda Saliandri namun gagal, ia didatangi oleh Duryodana, Dursasana, dan Sangkuni yang mencari Pandawa. Kicaka kembali memaksa Saliandri dengan ancaman bahwa identitasnya akan dibongkar bila tidak menuruti kemauannya. Di versi ini, para Pandawa membantu agar perkelahian Bima dan Kicaka ketahuan dengan para utusan Kurawa. Brihannala melakukan pertunjukkan tarian dengan suara musik yang keras, Darmagrantik dan Tantripala membuat kuda-kuda dan sapi-sapi tidak tenang dan membuat keributan.

Menurut "Mahabharata" versi komik R.A. Kosasih, siasat penjebakan Kicaka dilaporkan terlebih dahulu oleh Saliandri kepada Kanka, alias Yudhistira. Setelahnya Kanka melapor ke Abilawa dan merencanakan siasat. Penjebakan dan pembunuhan Kicaka pun disaksikan oleh Arjuna, Nakula, dan Sadewa, karena juga diberitahu oleh Yudhistira sebelumnya. Perbedaan ini cukup signifikan karena di teks aslinya, Saliandri langsung melapor ke Bilawa, mencurahkan kesedihan dan amarahnya, salah satunya tentang Yudhistira yang membawanya kedalam kesengsaraan dan sikapnya yang seakan-akan acuh dan tidak peduli dengan masalah yang dialaminya. Di teks sansekerta aslinya, Saliandri melapor ke raja Wirata, namun tidak dihiraukan, dan Kanka yang saat itu sedang bersama Wirata menyuruhnya pergi karena mengganggu permainan dadu yang dilakukan raja.

Dalam novel karya Pitoyo Amrih memuat versi lain. Di buku "Pandawa Tu7uh" perjanjian dari kekalahan permainan dadu adalah tidak menginjakkan kaki di Hastinapura maupun Amarta (kerajaan Pandawa di pewayangan) selama 13 tahun. Selama itu, mereka tidak boleh mengungkapkan identitas mereka, atau harus mengulangi pengasingan dari awal.

Pada saat dimulainya pengasingan, Bima dan Arjuna telah berpisah mengambil jalan sendiri-sendiri. Arjuna mengubah diri dengan Aji Panglimunan (ajian

kekuatan merubah bentuk diri) dan menjadi seorang wadam(banci) bernama Parto. Ia berkenala hingga ke daerah selatan Wirata dan mendirikan sanggar tari. Kemampuannya terdengar sampai ke istana dan ia dipanggil untuk melatih menari sebagai hiburan bagi orang-orang istana. Di sana, ia mendapat julukan Wrehatnala. (h.346-347)

Sementara Bima menyamar dengan membuang mahkota dan busana ksatrianya dan memakai kain kusam bekas penutup orang-orangan sawah. Ia melakukan perjalanan sampai penampilannya berantakan dan tak terurus. Bima sampai di wilayah barat Wirata, disana ia ditawari seorang tua menjadi tukang jagal. Disana ia mengaku bernama Bilawa, dan akhirnya dikenal menjadi Jagal Bilawa. (h.351-352). Yudhistira menjadi penjaga ruang pustaka dan pusaka di kerajaan Wirata dengan nama Wijakangka. Ia tidak dikenali karena kepribadiannya yang sederhana, rendah hati, lebih banyak diam dan membaca naskah yang ada di ruangan, membuat orang tidak berpikir bahwa ia merupakan seorang raja. Drupadi menjadi juru masak istana bernama Salindri. Nakula dan Sadewa menjadi pengawal patih Nirbita di kerajaan Wirata dengan nama Pinten dan Tangsen. Setelah raja melihat kemampuannya, mereka ditarik menjadi pengawal pribadi raja Wirata. Karenanya mereka lebih sering bertemu Wijakangka dan Salindri. (h.368)

Dalam novel “Pandawa Tu7uh” bab yang menceritakan penyamaran para Pandawa ini diceritakan dalam 37 halaman yang termasuk ke dalam bab 20, Kisah di Wirata. Di dalam bab ini menceritakan berbagai kisah-kisah tambahan yang tidak ada di versi pewayangan umum, namun masih menggunakan tokoh-tokoh yang ada. Sebagian besar adalah peristiwa Jagal Bilawa yang menghadang pengacau yang menyerang rumah jagal tempat tinggalnya yang ternyata adalah pemberontak kerajaan Wirata. Di novel ini, tidak ada kejadian Kicaka yang menggoda Drupadi atau penyerangan Kurawa ke negeri Wirata.

Dalam versi novel “Drupadi” karya Ardian Kresna, kisah penyamaran para Pandawa diceritakan dengan lebih jelas dan detil. Sebelumnya, para Pandawa diberi petuah dan saran oleh Semar mengenai peran-peran yang akan dijalani. Dalam versi ini, Yudhistira menjadi Wijakangka yang bekerja sebagai kepala pasar, karena

kemampuannya dalam mengatur orang lain. Drupadi menjadi pelayan istana yang mengabdi pada putri kerajaan, Utari. Arjuna menjadi banci dan pelatih tari di istana Wirata. Bima menjadi Jagal Bilawa di tempat jagal belakang pasar kota. Di versi ini, peran Nakula dan Sadewa bertukar, Nakula sebagai Grantika menjadi pengasuh hewan ternak prabu Seta, putra Mahkota Wirata. Sedangkan Sadewa sebagai Tantripala mengasuh kuda-kuda istana.

Versi dalam novel ini menceritakan penyamaran para Pandawa dengan dalam dan jelas, interaksi-interaksi antar tokoh selama dalam penyamaran diceritakan termasuk obrolan-obrolan yang tidak terlalu penting dalam alur, melainkan untuk mematangkan tokoh-tokoh yang ada di dalamnya. Dalam novel ini, Kencaka bersama Rupakenca dan Rajamala merupakan saudara yang hendak menggulingkan tahta raja Matsyapati. Namun dalam suatu turnamen adu jago, Rajamala melawan Bilawa dan tewas. Raja Matsyapati menghadiahi Bilawa dengan pesta di istana hingga malam, sedangkan Kencaka dan Rupakenca yang kehilangan salah satu saudara dan rekan komplotan pura-pura memohon ampun kepada raja. Akhirnya mereka dimaafkan dan boleh menetap di istana asal menjaga sikap.

Suatu hari, Kencaka merayu Saliandri untuk menemaninya malam-malam, namun ia masih menjaga sikap karena takut ketahuan oleh raja Matsyapati. Malamnya Saliandri mengatakan kecemasannya kepada Wrehatnala, yang kemudian mereka berdua memberitahu Bilawa untuk bertemu di kediaman Wijakangka. Setelahnya, keempat Pandawa tersebut menyusun rencana pembunuhan untuk Kencaka, karena masalah ini juga beresiko membongkar identitas Pandawa. Selesainya Wrehatnala memberitahu Darmagrantik dan Tantripala. Esoknya Saliandri mengajak Kencaka untuk menemuinya di kediamannya malam hari. Kencaka bersama Rupakenca datang ke rumah Saliandri sesuai janji. Saliandri awalnya merayu Kencaka sampai lupa diri, namun di saat lengah dicekik oleh Bilawa hingga tewas. Begitu juga dengan Rupakenca, dirayu lalu kemudian dibunuh tanpa ada pertarungan. Mayat mereka dibungkus karung goni dan dibuang ke sumur, yang baru ditemukan 3 hari kemudian.

Setelahnya terjadi persidangan yang kemudian ditangguhkan karena diserang pasukan Kurawa, dan para Pandawa membantu pasukan Wirata menggagalkan

serangan sebagaimana versi pewayangan Jawa, dan akhirnya membuka penyamaran kepada Raja Matsyapati.

II.3 Analisa Media Cerita Mahabharata

Media-media yang menceritakan dan mengadaptasi cerita Mahababrata meliputi dari berbagai bentuk mulai dari karya sastra, novel, film, serial televisi, kartun, komik, dan lain-lain. Di India, cerita Mahabharata sering diangkat dengan berbagai teknik penceritaan modern sampai sekarang.

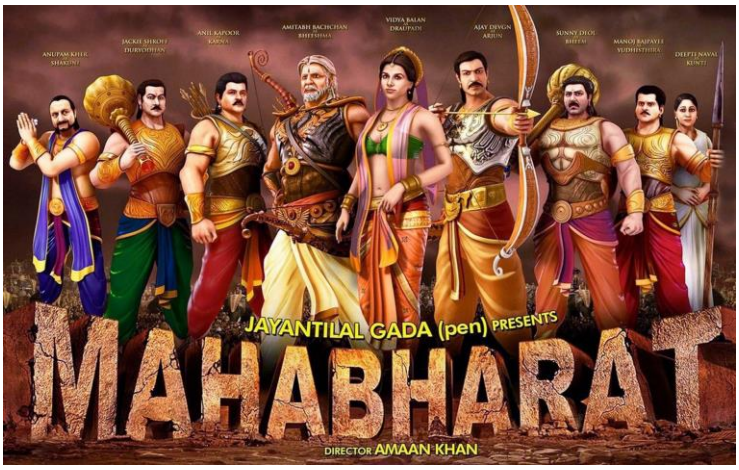
Cerita dari Mahabharat versi india berlangsung sampai lebih dari 300 episode dan tidak sampai menggambarkan hingga para Pandawa wafat. Kebanyakan cerita dipanjang-panjangkan untuk menambah efek dramatis dari cerita yang diangkat, dan beberapa adegan dan konflik yang ada fiksi alias tidak ada di kisah aslinya. Mahabharat merupakan adaptasi Mahabharata baru-baru ini yang berhasil menarik perhatian khalayak umum dan sangat popular selama masa tayangnya.



Gambar II.5 Serial televisi “Mahabharat” yang pertama kali disiarkan tahun 2013, diproduksi oleh Star Plus India.

Sumber: http://media1-starag.startv.in/r1/thumbs/PCTV/35/435/PCTV-435-hd.jpg (27 Januari 2017)

Selain itu, terdapat penceritaan dimana meski tidak mengusung nama Mahabharat, namun alur utamanya mengambil dari cerita Mahabharata, hanya dengan fokus yang beragam. Contohnya adalah serial Suryaputra Karn yang terbit setelah serial Mahabharat dari Star Plus, menceritakan dari sudut pandang Karna, salah satu tokoh utama selain para Pandawa dan Kurawa yang paling popular.



Gambar II.6 Film animasi "Mahabharat (2013)".

Sumber: https://indiandhamal.com/wp-content/uploads/2015/08/Mahabharat-2013.jpg (27 Januari 2017)



Gambar II.7 Serial televisi "Suryaputra Karn" (2015)

Sumber: http://static.gilli.tv/wp-content/uploads/2016/01/Suryaputra-Karn.....-1.jpg (27 Januari 2017)

Lalu terdapat adaptasi yang lebih bebas dari segi eksplorasi pelataran dan interpretasi karakter-karakternya, dengan judul "18 Days". Di judul ini, Mahabharata digambarkan dengan latar futuristik. Tiap-tiap kesaktian dan senjata dewa-dewa digambarkan sebagai senjata mutakhir super canggih, dan selain tentara darat, para pasukan berperang dengan menggunakan kapal-kapal terbang yang diambil dari konsep *vimana.*

18 Days pertama kali digagaskan oleh Grant Morrison dan sekarang ditangani oleh Graphic India, dimana ilustrasinya dikerjakan oleh Mukesh Singh. Saat ini, terdapat beberapa serial komik yang sudah diterbitkan, dan animasi-animasi pendek yang

tersedia di akun Youtube Graphic India. Animasi pendek pertama diunggah pada tahun 2013.



Gambar II.8 Salah satu ilustrasi dari *Grant Morrison's 18 Days,* memperlihatkan ketiga Pandawa; Bima, Arjuna, dan Yudhistira.

Sumber: https://graphicindia01.files.wordpress.com/2014/08/mbx_vol_01_19_battle_pandavas.jpg (27 Januari 2017)

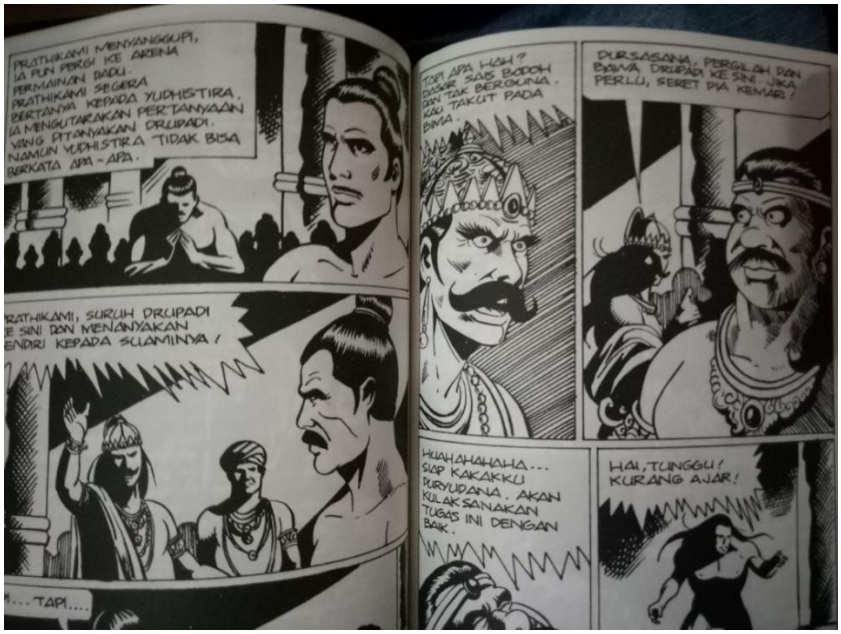
Sementara itu, Mahabharata versi pewayangan tidak mendapat regenerasi adaptasi yang baru dari masyarakat, melainkan terus memutar/mencetak ulang karya-karya lama yang dahulu pernah diterbitkan. Karya-karya lama ini diantaranya sinetron Karmapala yang menceritakan Mahabarata di *season* 2.



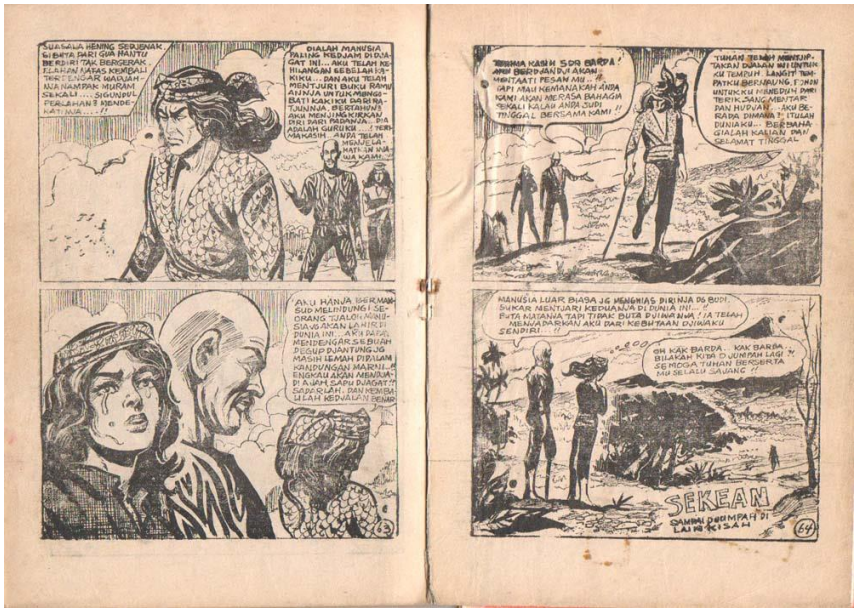
Gambar II.9 *Screenshot* dari sinetron Mahabarata dalam Karmapala, memperlihatkan tokoh-tokoh dari arah kiri; Bima, Widura, Kunti, Puntadewa, Arjuna, Sadewa, Nakula.

Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=-QzNlQlGckM (30 Januari 2017)

Selain itu, komik wayang karya R.A. Kosasih juga beberapa kali mengalami cetak ulang. Beberapa komik wayang juga baru-baru ini muncul kembali seiring dengan pertumbuhan industri komik Indonesia. Namun komik-komik ini menggunakan gaya gambar dan penceritaan yang serupa seperti komik-komik pada jaman dahulu.



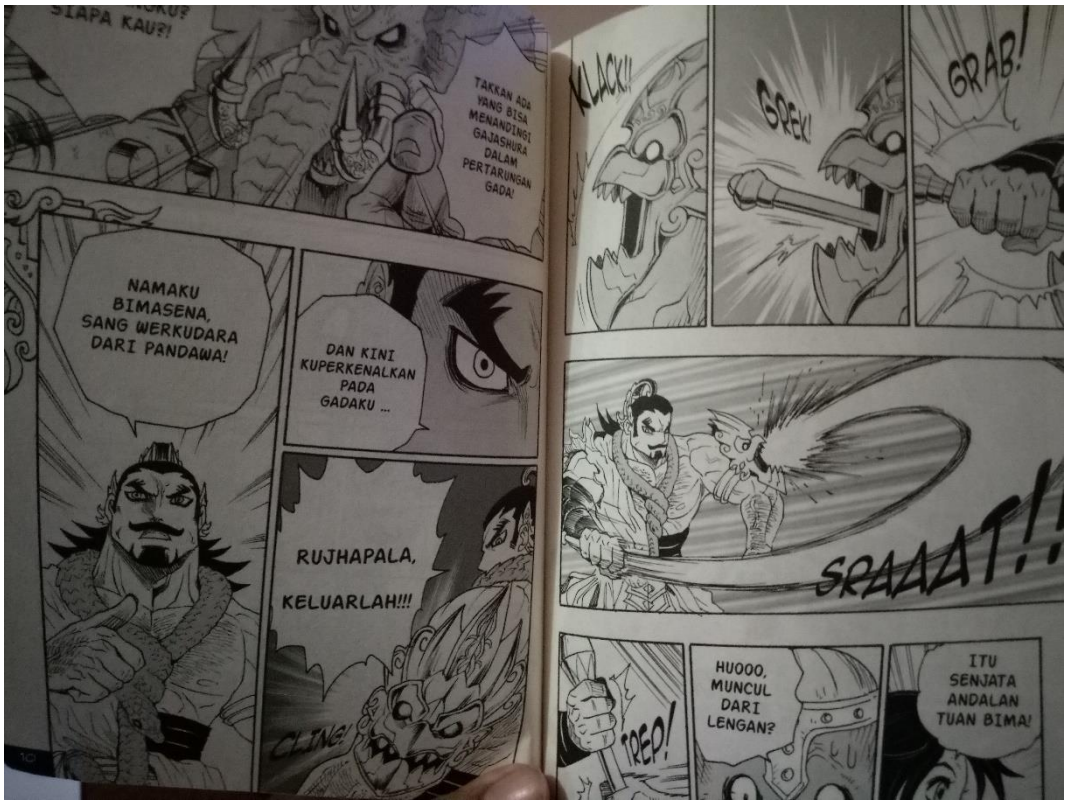
Gambar II.10 Contoh halaman Komik Mahabharata karya Garjon, cetakan pertama 2013. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar II.11 Komik Si Buta Dari Gua Hantu, yang terbit perdana tahun 1967.

Sumber: https://alonrider.files.wordpress.com/2014/06/sibuta-dari-gua-hantu-lama-tamat.jpg (27 Januari 2017)

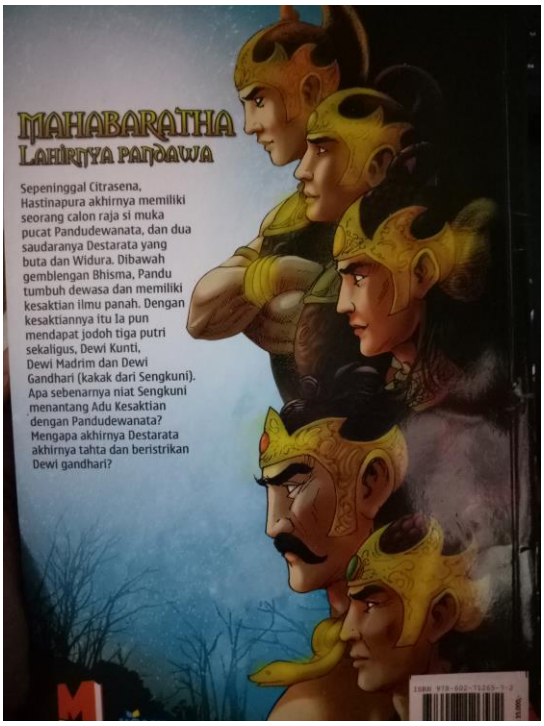
Dari segi visual maupun gaya bercerita tidak berbeda jauh dengan komik yang terbit beberapa puluh tahun sebelumnya, seperti banyak menggunakan kotak narasi yang berisi satu paragraf teks. Bila dibandingkan dengan Garudayana yang terbit pada tahun 2009 dan Grand Legend Ramayana pada tahun 2014 namun lebih popular di kalangan penggemar komik, dengan menggunakan gaya visual dan penceritaan kontemporer.



Gambar II.12 Contoh halaman komik Garudayana Saga vol. 6.

Sumber: Dokumentasi Pribadi. (2017)

Komik-komik wayang dengan gaya gambar seperti jaman dahulu juga cenderung menggambar tokoh-tokohnya dengan atribut yang sehingga sulit dibedakan satu sama lain, kecuali lewat beberapa detil kecil. Berbeda dengan komik Garudayana dimana tiap karakter memiliki desain yang unik dan berbeda satu sama lain, meskipun sama-sama mengenakan gelung mahkota dan atribut-atribut lain yang berhubungan dengan pewayangan.



Gambar II.13 Kover belakang dari komik Mahabharatha: Lahirnya Pandawa karya Lan Kelana, menampilkan tokoh Pandawa Lima.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar II.14 Kolom pengenalan karakter dari komik Garudayana Saga vol.6

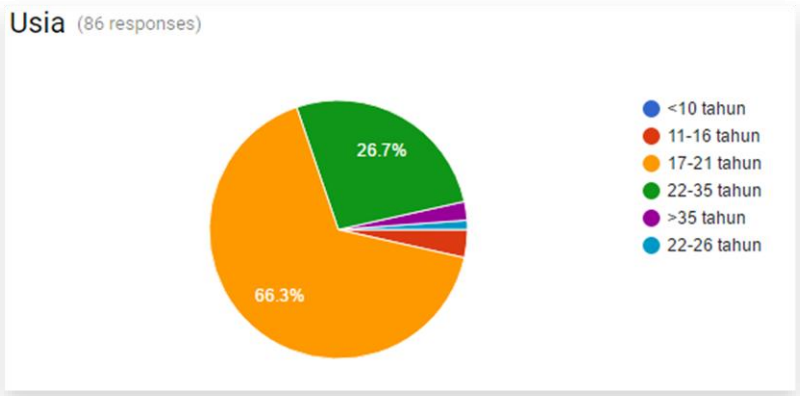
Sumber: Dokumentasi Pribadi. (2017)

II.4 Observasi Khalayak

Untuk mengetahui pengetahuan masyarakat tentang pewayangan Mahabharata, digagaskan sebuah kuesioner. Kuesioner diedarkan secara online. Alasan metode pengambilan data secara online adalah untuk mendapatkan opini yang lebih jujur.

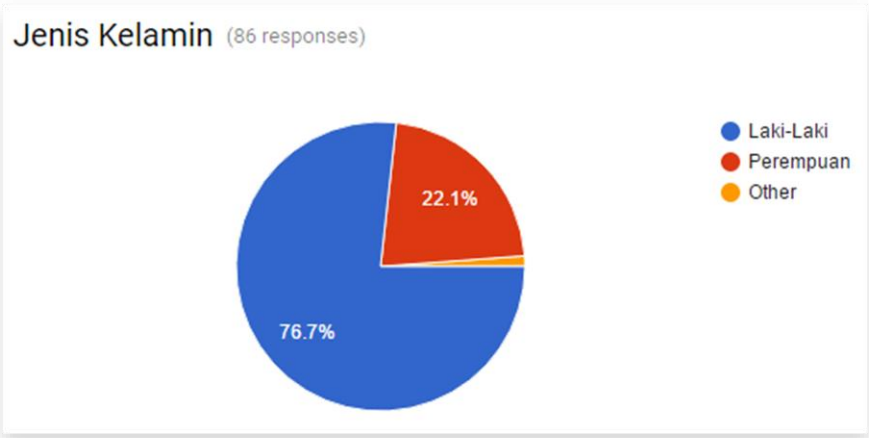
Menurut Hancock (Sebagaimana dikutip businessinsider.com, 2012): *The reason we are more honest online is simpler than we think. In the past, before there was modern technology or even written language, people could lie to each other easily. Once the words were said, they disappeared. The introduction of written language, and then word processors and email, makes lying a lot more complicated. Emailing leaves a digital paper trail. A lie is kept there on record, and it can become a dangerous situation."Not only are you leaving a record for yourself on your machine, but you're leaving a record for the person you were lying to," Hancock says. Technology therefore might make us more honest than ever.*

Total responden yang mengisi kuesioner berjumlah 86 responden. Untuk mengetahui identitas umum responden, pertanyaan dalam kuesioner ini mencakup kelompok usia, jenis kelamin, dan pendidikan terakhir atau yang sedang dijalankan. Mayoritas responden berada dalam rentang usia 17-21 tahun, jenis kelamin laki-laki dengan pendidikan terakhir atau yang sedang dijalain D3 atau S1.



Gambar II.15 Diagram kelompok usia responden.

Sumber: Dokumentasi pribadi. (2016)



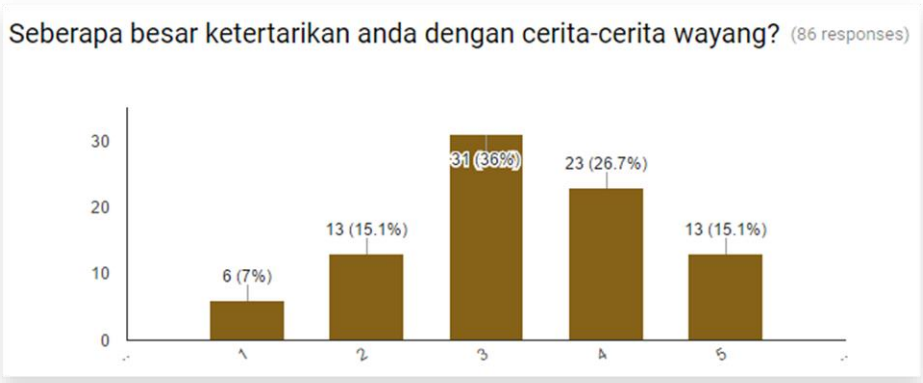
Gambar II.16 Diagram jenis kelamin responden.

Sumber: Dokumentasi pribadi. (2016)



Gambar II.17 Diagram lingkup pendidikan responden.

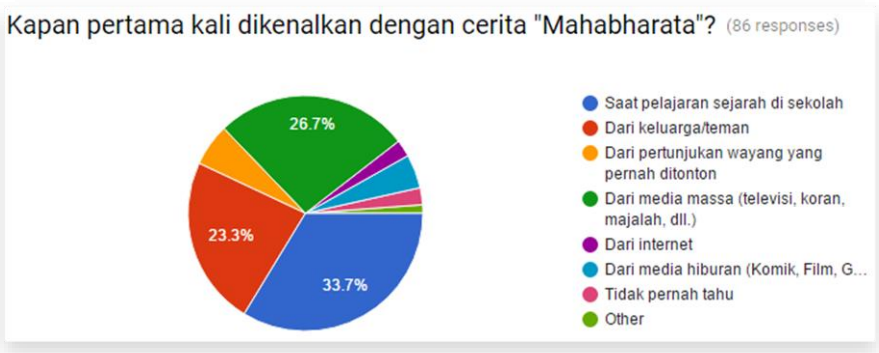
Sumber: Dokumentasi pribadi. (2016)



Gambar II.18 Diagram mengenai ketertarikan kepada wayang.

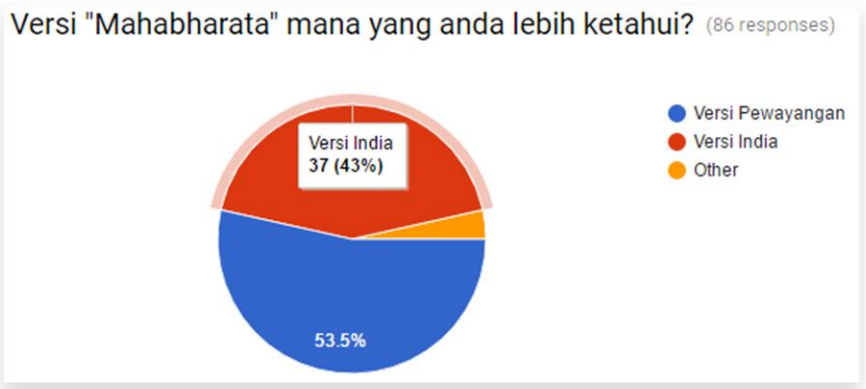
Sumber: Dokumentasi pribadi. (2016)

Berdasarkan hasil kuesioner mengenaik ketertarikan dengan cerita-cerita wayang, 36% responden menyatakan netral. Salah satu responden menyatakan bahwa jawaban netral yang ia maksud adalah ia akan menikmati cerita pewayangan bila disuguhkan, namun tidak cukup tertarik untuk mencari tahu atas kesadaran sendiri. Bila dijumlah, 36 dari 86 responden cenderung tertarik dengan cerita wayang, dibandingkan dengan jumlah yang cenderung tidak tertarik, yaitu 19 responden.



Gambar II.19 Diagram mengenai sumber pertama responden mengenal cerita Mahabharata.

Sumber: Dokumentasi pribadi. (2016)



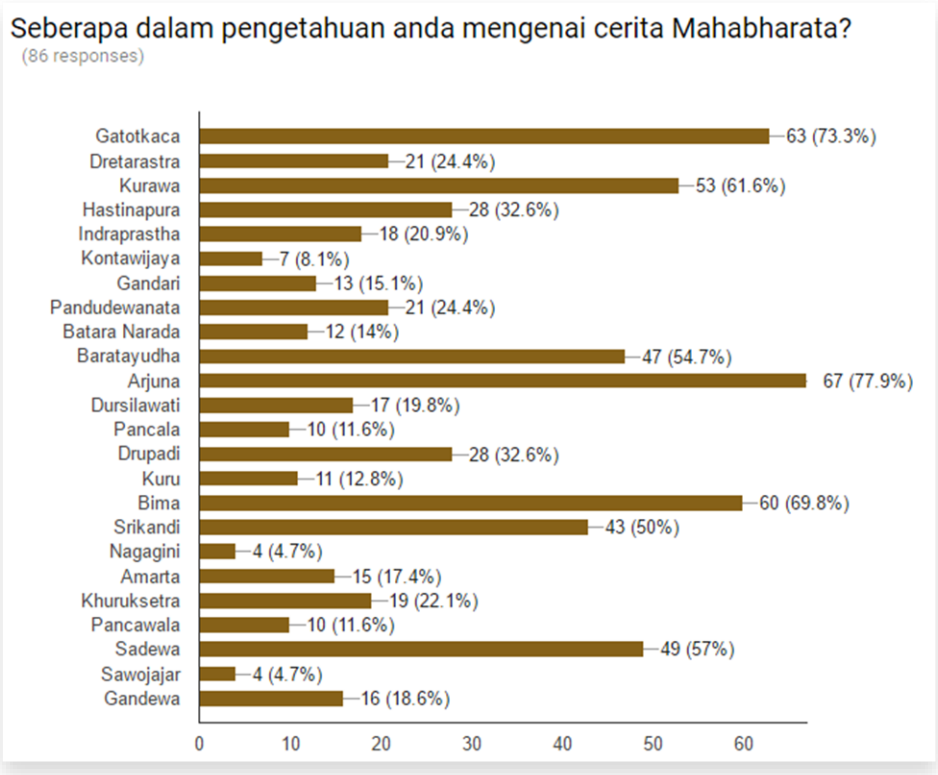
Gambar II.20 Diagram mengenai versi mana yang responden lebih ketahui.

Sumber: Dokumentasi pribadi. (2016)

Berdasarkan hasil kuesioner, responden mengenal pertama kali Mahabharata dari pelajaran sekolah, media massa, dan keluarga atau teman. Ini menunjukkan bahwa upaya pemerintah maupun swasta dalam mengenalkan wayang ke masyarakat awam cukup berhasil. Ini juga menandakan bahwa acara-acara serial Mahabharata

yang kerap kali ditayangkan di televisi berpengaruh dalam pengetahuan masyarakat mengenai Mahabharata. 53,5% lebih mengenal Mahabharata versi India, sedangkan 43% lebih mengenal versi pewayangan. Meski jumlah ini cukup berimbang, ini menandakan bahwa masyrakat awam lebih banyak mendapat sumber informasi mengenai Mahabharata versi India daripada versi pewayangan.

Selanjutnya adalah pertanyaan yang mengukur seberapa dalam pengetahuan masyarakat awam mengenai cerita Mahabharata. Untuk mengetahuinya, dibentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari daftar istilah-istilah yang muncul dalam cerita Mahabharata, baik versi India maupun pewayangan. Daftar istilah dipilih berdasarkan popularitas dan diurut secara acak.



Gambar II.21 Diagram hasil pengetahuan responden terhadap istilah-istilah yang terkandung dalam Mahabharata.

Sumber: Dokumentasi pribadi. (2016)

Sebagai acuan, istilah-istilah yang diasumsikan popular adalah Gatotkaca, Kurawa, Hastinapura, Baratayudha, Arjuna, Bima, Srikandi, Amarta, Sadewa, dan Gandewa. Sedangkan terdapat istilah-istilah jarang yang hanya muncul dalam lakon dan

bagian cerita tertentu. Istilah-istilah ini dinilai sebagai kurang popular dan hanya penggiat wayang yang mengetahuinya. Diantaranya adalah Indraprastha, Kontawijaya, Pancala, Kuru, Nagagini, dan Sawojajar. Sisanya adalah istilah-istilah yang masuk ke kategori tengah-tengah, cukup sering muncul di beberapa lakon dan cerita namun tidak sepopular yang lain.

Menurut hasil kuesioner, tercatat istilah yang paling diketahui responden adalah Arjuma, Gatotkacan, Bima, Kurawa, Sadewa, Baratayudha, dan Srikandi. Perbandingannya antara istilah lain cukup besar, dimana setelah pilihan popular paling sedikit yaitu Srikandi dengan jumlah 43, hasil istilah popular setelahnya yaitu Drupadi dan Kurawa hanya berjumlah 28, berbeda 20 digit. Ini menandakan bahwa masyarakat awam lebih mengetahui cerita Mahabharata secara garis besar tanpa mengetahui lebih dalam meski hanya sedikit. Masyarakat mengetahui karakter-karakter yang berada di kubu Pandawa seperti Arjuna, Bima, Sadewa, Gatotkaca, Srikandi, dan Drupadi, tapi kurang mengetahui karakter lain atau nama-nama tempat seperti kerajaan Amarta, atau Gandewa, nama senjata Arjuna dalam pewayangan.



Gambar II.22 Diagram mengenai ketertarikan masyarakat untuk menelusuri lebih dalam.

Sumber: Dokumentasi pribadi. (2016)

Walaupun begitu, menurut hasil kuesioner, 68,6% responden menyatakan tertarik untuk lebih dalam mengetahui cerita pewayangan. Beberapa yang menjawab lainnya (*Other*) menyatakan “biasa saja”, “tidak begitu tertarik”, “lumayan”.

Dalam kuesioner juga terdapat pertanyaan alasan menjawab tertarik atau tidak tertarik, dalam prioritas tidak wajib. Ini untuk mendapatkan opini yang sesungguhnya tanpa perasaan terpaksa.

Beberapa alasan diantaranya sebagai berikut (dikutip secara langsung):

- Tertarik - karena kisah perwayangan cukup menarik untuk saya pribadi.
- Tertarik - untuk sekaligus melestarikan kearifan lokal.
- Tertarik - Unik dan inspiratif
- Tertarik - andai bisa dibawakan dengan menarik dan unik, pasti akan menarik perhatian orang banyak.
- Tertarik - mengandung pesan moral yang disisipkan pada cerita.
- Tertarik - karena bosan dengan cerita modern yang tidak jauh dari percintaan.
- Tertarik - melestarikan kebudayaan, disamping itu memang ceritanya bagus.
- Tertarik - Cerita pewayangan bukan hanya sekedar cerita, tetapi mengandung sejuta makna, sejuta pesan moral untuk menjalani hidup.
- Tertarik - Cerita pewayangan itu awalnya rumit untuk dipahami, namun stelah diikuti akan menarik. Jadi kalau tidak paham pasti dianggap tidak menarik.
- Tidak tertarik - Karena sudah terbawa budaya yang baru, wayang sudah lama tenggelam. Tapi jika cerita pewayangan muncul kembali ke permukaan dengan penyampaian yang menarik. Saya yakin, akan banyak peminatnya, termasuk saya.
- Tidak tertarik - Karena rata-rata ceritanya membosankan.
- Tidak tertarik - Ceritanya tidak sesuai selera.
- Tidak tertarik - lebih suka sama cerita sci-fi seperti cyberpunk.
- Tidak tertarik - Kurang seru.
- Lumayan - Biasanya sih cara sampein nya suka bt-in.



Gambar II.23 Diagram pendapat responden mengenai keterjangkauan media cerita wayang.

Sumber: Dokumentasi pribadi. (2016)



Gambar II.24 Diagram hasil pendapat responden mengenai kemenarikan media pewayangan yang ada.

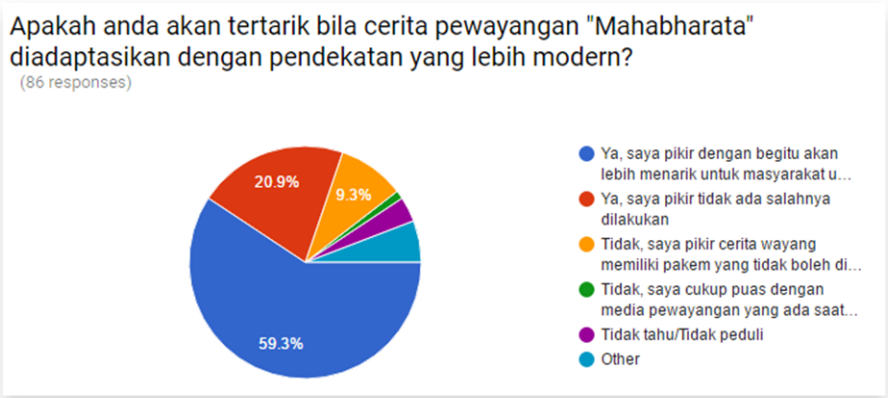
Sumber: Dokumentasi pribadi. (2016)

Berdasarkan hasil kuesioner, 67,4% responden mengaku kesulitan menemukan sumber media yang menceritakan cerita-cerita wayang. Ini menunjukkan bahwa meski masyarakat banyak mendapat media-media yang mengenalkan mereka kepada cerita Mahabharata, media yang mengandung cerita Mahabharata secara utuh atau lebih dalam masih kurang di mata masyarakat awam.

Selain itu, 67,4% responden berpendapat bahwa media yang menceritakan pewayangan kurang menarik untuk dinikmati masyarakat umum. Beberapa yang menjawab *Other* berpendapat “biasa saja”, “masih kurang”, “lumayan”, “khusus media internet, iya (cukup menarik)”, “Masih banyak yg kurang menarik karena saya sendiri juga terkadang bingung ceritanya *muter-muter*".

Beberapa opini dari pendapat lain adalah sebagai berikut (kutipan langsung):

- Tidak - “Rasanya jarang media yang memberitakan tentang wayang (entah saya yg tidak tahu).”
- Tidak - “Karena belum ada perusahan/situs resmi yang membahasnya, baru sekedar blog blog orang.”
- Tidak - “Karena masih terpaku, tidak mengikuti perubahan jaman yang ada, apabila cerita wayang digabungkan dengan teknologi jaman sekarang saya yakin pasti bakal *booming* di masyarakat umum.”
- Tidak - “Karena wayang kulit lebih dari 6 jam, mending iklan daripada wayang melulu.”
- Tidak - “Bahasanya tidak dimengerti”
- Tidak - “Kebanyakan orang melihat perwayangan hanya sebuah budaya yg sudah lalu, dan banyak tergantikan dengan cerita modern.”
- Tidak - “Belum dikemas menarik, kalo dulu komik R. A. Kosasih hitam putih mungkin ga masalah. tapi saat ini era kartun / komik jepang yang secara kemasan lebih apik, jadi penerbit / media yang menampilkan wayang harus lebih kreatif dalam mengemas tampilan wayang.”
- Tidak - “kurang banyak dan kurang menarik.”
- Ya - “Dikemas dengan gaya kekinian.”
- Ya – “Karena media sekarang sangat mendukung untuk membuat semuannya menjadi lebih menarik.”
- Ya – “Menurut saya memang sudah menarik perhatian,apalagi untuk pecinta kisah pewayangan Indonesia.”
- Ya – “Melalui komik modern.”
- Ya – “banyaknya media sosial seperti youtube memudahkan akses,walaupun peminatnya sedikit (memahami cerita wayang).”
- Masih Kurang – “Hanya ada beberapa saja yang mau mengekspose tentang ini.”



Gambar II.25 Diagram pendapat responden mengenai cerita Mahabharata dengan pendekatan yang lebih modern.

Sumber: Dokumentasi pribadi. (2016)

Pertanyaan terakhir di kuesioner adalah mencari pendapat masyrakat mengenai adaptasi wayang Mahabharata dengan pendekatan modern.

- 59.3% menyatakan bahwa “Ya, saya pikir dengan begitu akan lebih menarik untuk masyarakat umum juga.”
- 30,9% menyatakan bahwa “Ya, saya pikir tidak ada salahnya dilakukan.”
- 9,3% menyatakan bahwa “Tidak, saya pikir cerita wayang memiliki pakem yang tidak boleh dirubah-rubah seenaknya.”
- 1,2% (1 orang) menyatakan bahwa “Tidak, saya cukup puas dengan media pewayangan yang ada saat ini.”
- 3,5% (3 orang) menyatakan tidak tahu/tidak peduli.

5 responden yang menjawab *Other* berpendapat sebagai berikut (kutipan langsung):

- “Seni jaman dulu, tidak ada yang bisa menggantikannya.”,
- “Asalkan tidak mengubah plot/tidak melebih-lebihkan "desain karakter" maka tidak masalah.”
- “Tertarik bila cerita tidak di lebih-lebihkan.”
- “Boleh dilakukan, dengan syarat tidak merubah cerita. contoh serial kartun saint seiya yang merubah cerita mitologi yunani. jangan seperti itu.”
- “Saya sendiri tidak pernah nonton tv dan lebih suka bacaan atau semacam komik.”

Kesimpulan yang didapat dari kuesioner meliputi:

- Para responden sudah mengenal cerita pewayangan Mahabharata, meski hanya di permukaan dan tidak mengenal lebih dalam.
- Mereka ingin mengetahui lebih dalam cerita wayang, namun tidak berupaya mencari sumber cerita dengan aktif dan lebih menunggu adanya media yang menyampaikan secara menarik. Kesimpulan ini ditarik dari pendapat responden mayoritas mengatakan sulit menemukan media cerita wayang, padahal kemampuan responden mengisi kuesioner online ini menunjukkan bahwa responden memiliki fasilitas internet, sedangkan berbagai blog wayang tersebar dan mudah dijangkau dengan mesin pencarian *Google*.
- Mayoritas mendukung bila cerita wayang mendapat adaptasi dengan pendekatan yang lebih modern atau lebih sesuai dengan selera masyarakat jaman sekarang, asal tidak terlalu melenceng dari alur cerita asli.
- Komik adalah media yang identik dengan cerita wayang. Kesimpulan ini berdasarkan bahwa sebagian responden mengungkit-ungkit media komik dalam pernyataan pendapat, padahal tidak ada satupun pertanyaan di kuesioner membahas atau menyebut media komik.

II.5 Resume

Dalam cerita pewayangan, beredar apa yang disebut dengan pakem, yang dijadikan pedoman oleh dalang-dalang dalam mementaskan pertunjukkan wayang. Namun bukan berarti cerita pewayangan harus mengikuti pakem dan tidak boleh melenceng dari sana. Justru cerita-cerita wayang yang banyak beredar dengan berbagai versi dan penceritaan yang berbeda satu sama lainlah yang membuat pewayangan unik dan bertahan hingga popular untuk waktu yang sangat lama. Dalam pertunjukkan wayang, sebuah lakon carangan terkadang menjadi sangat popular sehingga dianggap sebagai pakem mutlak, contohnya adalah Bima selalu memiliki kuku Pancanaka dan Gatotkaca berwujud seperti manusia sakti, bukan raksasa, dan akhirnya menjadi pakem dan dijadikan pedoman oleh dalang-dalang lain.

Dasarnya, sebenarnya tidak ada “cerita asli” pewayangan sebagaimana yang masyarakat kira, seperti di Mahabharata versi India. Tiap dalang pencerita dapat memodifikasi, menambah atau mengurangi cerita sesuai kebutuhan. Bila sebuah pertunjukkan wayang membutuhkan adegan komedi agar penonton tetap terhibur dan bersemangat, maka akan diselipkan, sekalipun itu seharusnya adegan serius. Contohnya pementasan wayang golek dari Ki Asep Sunandar Sunarya, dimana ketika perang Bharatayudha, tiba-tiba Cepot muncul di tengah medan tempur dan melucu. Adegan ini bisa saja menjadi sangat disukai masyarakat sehingga selalu diselipkan dan diceritakan berulang-ulang hingga menjadi sebuah pakem.

Masyarat sebenarnya tertarik, namun tidak mencari secara aktif informasi mengenai pewayangan. Sedangkan menurut Amrih (2015), para pelaku budaya menunggu adanya “kebutuhan” dari masyarakat mengenai pewayangan atau budaya lain sebelum mementaskannya. Seharusnya tidak perlu menunggu agar masyarakat “butuh” pewayangan, karena justru berpotensi semakin memudarkan popularitasnya. Bila masyarakat diberikan sebuah media cerita pewayangan, asal digarap dengan menarik sesuai dengan perkembangan jaman, maka masyarakat akan menerima, bahkan mulai menggemari kembali pewayangan.