



UNIVERSITAS INDONESIA

**TRANSFORMASI CERITA *MAHABHARATA* DALAM KOMIK R. A.
KOSASIH: SEBUAH TELAAH PERBANDINGAN**

SKRIPSI

DAMAR SASONGKO

0706292776

FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA

PROGRAM STUDI INDONESIA

DEPOK

JULI 2012



UNIVERSITAS INDONESIA

**TRANSFORMASI CERITA *MAHABHARATA* DALAM KOMIK
R. A. KOSASIH: SEBUAH TELAAH PERBANDINGAN**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora**

**DAMAR SASONGKO
0706292776**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI INDONESIA
DEPOK
JULI 2012**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Depok, 10 Juli 2012



Damar Sasongko

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Damar Sasongko

NPM : 0706292776

Tanda Tangan :

Tanggal : 10 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Damar Sasongko
NPM : 0706292776
Program Studi : Indonesia
Judul Skripsi : Transformasi Cerita *Mahabharata* dalam Komik R. A.
Kosasih: Sebuah Telaah Perbandingan

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Indonesia, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Ibnu Wahyudi (.....)

Penguji : Mamlahatun Buduroh, M. Hum (.....)

Penguji : Nitrasatri Handayani, M. Hum (.....)

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 10 Juli 2012

oleh

Dekan
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia



A large, stylized signature in blue ink, written over a circular purple stamp of the Faculty of Cultural Studies, Universitas Indonesia.

Dr. Bambang Wibawarta
NIP 196510231990031002

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah, Tuhan penguasa hidup. Berkat ilham dan cahaya ilmu pengetahuan yang diberikan oleh-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat kelulusan dari Program Studi Sastra Indonesia. Waktu panjang yang saya habiskan dalam menulis skripsi ini merupakan pelajaran bagi saya untuk membebaskan diri dari rasa kemalasan yang menjerat.

Atas selesainya skripsi ini, saya ingin mengucapkan berjuta-juta terima kasih kepada orang-orang di sekitar saya yang telah membantu, memberikan bimbingan, semangat, dan dorongan kepada saya hingga skripsi ini selesai. Terima kasih kepada Masiben, selaku pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dan mengedit tata bahasa juga salah ketik yang saya perbuat; saya memang ceroboh. Terima kasih kepada para penguji saya, Bu Mamlah dan Bu Nitra yang telah menyempatkan membaca dan membantu menyempurnakan skripsi ini. Selain itu, ucapan terima kasih tidak lupa ditujukan kepada semua dosen di Program Studi Indonesia: Bu Riris, Bu Pamela, Bu Dewaki, Bu Sis, Bu Fina, Bu Dien, Bu Pris, Bu Niken, Mas Umar, Mas Yoesoef, Bang Daniel, Pak Rasyid, Pak Tomy, Pak Untung, Pak Syahril, Pak Liberty, Pak Maman, dan Almarhum Mas Asep. Terima kasih kepada Bu Edwina selaku pembimbing akademis yang telah “mencereweti” saya selama menjadi mahasiswa.

Untuk Bapak yang selalu bertanya kapan lulus, Mama yang memberi dukungan finansial, Nenek, Mbak Esti yang *jutek*, dan Devina yang selalu mengganggu kalau kakaknya sedang bikin skripsi, ucapan terima kasih saja rasanya tidak cukup bagi kalian semua, *I love you all*.

Terima kasih kepada teman-teman IKSI, meja biru, Maya (maaf kawan-kawan karena saya Maya menjadi tidak terbit-terbit), Pagupon, Backyardfolks (maaf Catra!, Prima!, akhir-akhir ini tidak bisa ikut latihan), dan Pedobundam (Pesta Kodok di Kebun Dams). Kepada angkatan 2007 seperjuangan, yaitu Anindita Pao (akhirnya kita lulus, asyik! Salam buat Xiakhiy, ya), Chitta (awas saja kalau sidangku kau tidak datang!), Ananto (sahabat curhat dan galau; kau sudah kutunggu, masa tambah semester lagi!), dan Rasdi (enak ya, lulus duluan!),

thank you all, waktu lima tahun ini memang sangat tidak terasa, peluk dan kecup untuk kalian semua. Terima kasih kepada Temut aka Emon aka Nisa teman berbincang dan berdiskusi di kala suntuk karena skripsi dan masa bimbingan. Tidak lupa juga kepada Arnita (makasih secara khusus untuk mau membaca dan menjadi teman curhat skripsi ini), Jenny (makasih untuk kebaikannya di saat-saat genting), Papi Nyibo (bener kan, lulus bareng!), Dipta (jangan *ngegampangin*), Esthi (*kerjain* lah, gampang kok), Keke (semangat Ke, jangan bersedih) Dedep (minum multivitamin, biar tak lemas), Betmen (*diet*), Lucky (calon 6 tahun), dan anak 2008 lainnya.

Teman-teman la kons yang heboh dan tidak waras, yaitu Adi (*bikin* kesimpulan, Di), Panji, Briantiko (sang pembimbing skripsi 1), Omba Leith (*ping, ping, ping*), Samsu (sang pembimbing skripsi 2), Yahyabo (tuan *mister master skip*), Diman (berapa wanita?), Dimas (wartawan *b*kep*), Cemen (ke mana saja kau?), Hari Purnama (lulus S2 ikat di pohon lagi ya, Har), dan *always* Ridwan sang Pangiran dari Sangiran. Terima kasih pula kepada teman-teman meja biru yang telah membuat warna-warni ceria di kampus, yaitu Ucup (tumbal pertama), Aad (bikin majalah Ma(ya)xim, Ad), Anes (pelawak, komedian, dan tukang bikin ketawa), Anas-Ira, Ochan (ayo bikin film lagi), Dhanny (orang Bandung), Nindira, Ivana, Cai, Nina, Harjay (makasih atas obrolan simposiumnya) Ome (atas pinjaman skripsi dan dorongannya), dan Fatya (atas pinjaman skripsinya). Terimakasih pula kepada angkatan 2009, 2010, 2011, yaitu Leo Lawono (*Bah!*, jangan terlalu baik, kau), Mala, Benni, Eki yang udah *minjemin* komik dari tetangganya, Beccak aka pengisi suara Doraemon, Johek (ATL masih buka?), Gadis (*ngilang mulu!*), Galuh, Norman, Greis (si orang *gilak*), Muthia, Evi, Hana (belajar gambar terus, ya), Dinda yang udah minjemin buku Bhagavadgita (buku itu sangat berguna, makasih banyak), dan Kiki (jangan galau lagi, ya).

Terima kasih kepada Ardian 30 yang memberi banyak masukan baik buku-buku maupun ide-ide; yang mau mendengarkan suara kegelisahan; yang mau repot-repot memikirkan jalan keluar dari kebuntuan. Terima kasih pula kepada Anto yang pada saat akhir muncul dan merombak skripsi ini menjadi lebih terstruktur. Mohon maaf kalau jadinya malah seperti ini. Terima kasih pula kepada tokoh-tokoh di dunia perkomikan yang telah banyak membantu, yaitu

Rahayu S. Hidayat, Gienardy Santosa, Andy Wijaya, Iwan Gunawan, Tera Bajraghosa alias Robot Goblok, Akademi Samali, Is Yuniarto, dan Seno Gumira Ajidarma.

Terakhir saya ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada Tita Nugroho yang dalam pembuatan skripsi ini mau menemani ke mana pun, mau direpotkan, mau menjadi teman curhat, mau menjadi teman bermain, mau menjadi teman berdiskusi, mau menjadi teman bersenang-senang, mau menjadi teman bersedih-sedih, dan mau menjadi teman dari segala teman. Mohon maaf kalau aku menjadi egois karena skripsi ini.

Terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, nama-nama kalian ada di hatiku. Semoga Allah dapat membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan. Akhir kata, saya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang di tengah keringnya penelitian mengenai komik Indonesia.

Juli 2012
Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Damar Sasongko
NPM : 0706292776
Program Studi : Indonesia
Departemen : Susastera
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Transformasi Cerita *Mahabharata* dalam Komik R.A. Kosasih: Sebuah Telaah Perbandingan

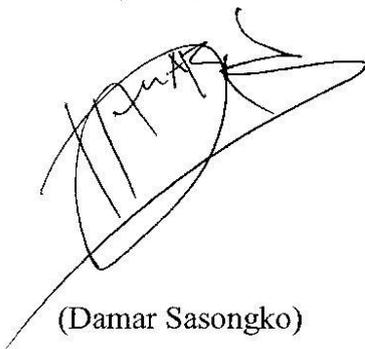
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 10 Juli 2012

Yang menyatakan,



(Damar Sasongko)

ABSTRAK

Nama : Damar Sasongko
Program Studi : Indonesia
Judul : Transformasi Cerita *Mahabharata* dalam Komik R. A. Kosasih:
Sebuah Telaah Perbandingan

Skripsi ini membahas transformasi atau perubahan cerita *Mahabharata* dari bentuk novel ke bentuk komik. Unsur intrinsik, yaitu alur, tokoh, dan latar dari komik *Mahabharata* karya R. A. Kosasih (teks transformasi) dibandingkan dengan unsur intrinsik dari novel *Mahabharata* karya M. Saleh (teks hipogram) untuk menelusuri bentuk-bentuk transformasi yang muncul. Dalam penelusuran yang dilakukan terhadap kedua teks tersebut ditemukan bahwa alur di dalam komik mengalami ekspansi, modifikasi, ekserp, dan penghilangan dari hipogram. Tokoh di dalam komik juga mengalami modifikasi dan ekspansi dari hipogram. Latar di dalam komik hanya mengalami ekspansi dari hipogram.

Kata Kunci:

Sastra bandingan, transformasi, komik, novel

ABSTRACT

Name : Damar Sasongko
Department : Indonesian Studies
Title : Transformation of Mahabharata Story in R. A. Kosasih Comic: a Comparative Study

This thesis focus on the transformation that occur in the *Mahabharata* story from novel to comic form. The intrinsic elements such as plot, characters, and setting from the comic created by R. A. Kosasih (transformation text) compared with the intrinsic elements of the novel created by M. Saleh (hypogram text) to trace the transformation that appear. In the search inside these texts, the plot of the comic experienced the process of expansion, modification, excerption, and removal of hypogram. The characters in the comic also have been expanded and modiflicated from the hypogram. The setting in the comic only have been expanded from the hypogram.

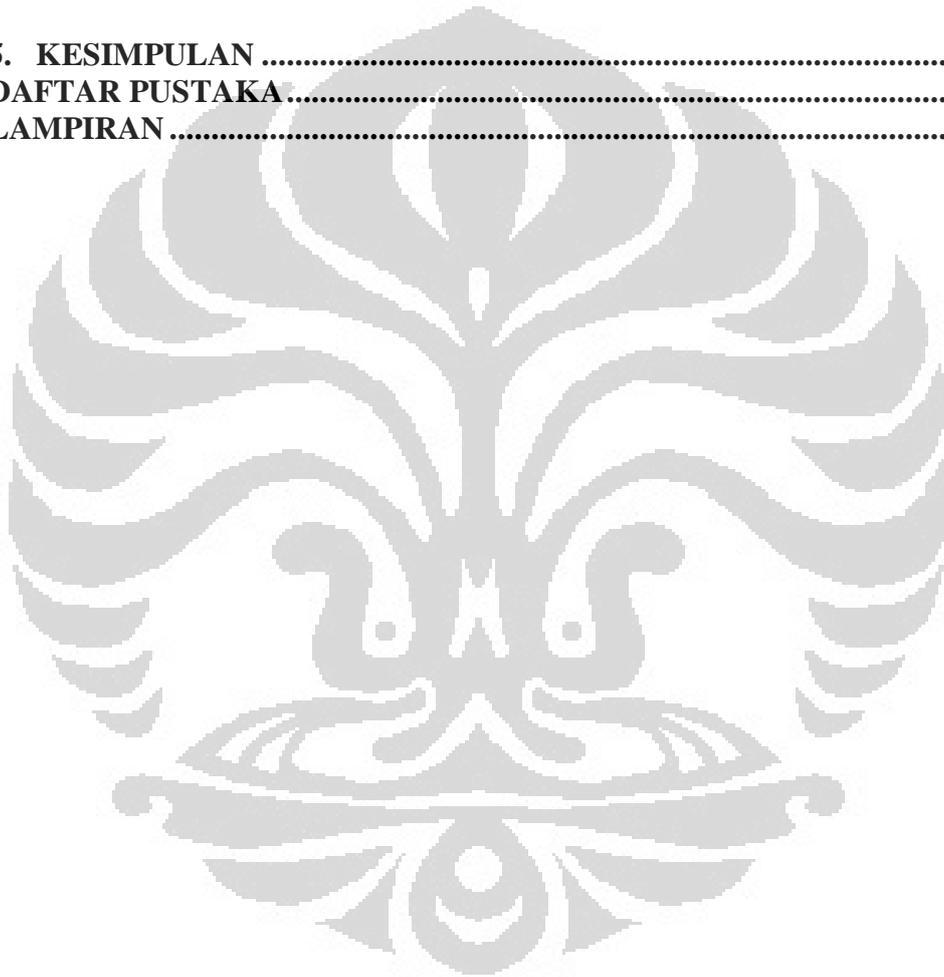
Key words:

comparative literature, transformation, comic, novel

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Komik Wayang di Indonesia	5
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Tujuan Penelitian	11
1.5 Metode Penelitian	11
1.6 Sistematika Penulisan	12
2. LANDASAN TEORI	13
2.1 Teori Struktural	13
2.2 Teori Komik	17
2.2.1 Perbendaharaan Komik	18
2.3 Teks, Interteks, dan Transformasi	20
2.4 Pendekatan Bandingan	23
2.5 Perbedaan Bentuk Fisik Novel dan Komik	25
3. ANALISIS STRUKTURAL DALAM NOVEL MS DAN KOMIK MK.	27
3.1 Analisis Struktural Novel MS	28
3.1.1 Sinopsis MS	28
3.1.2 Analisis Alur MS	30
3.1.3 Analisis Penokohan MS	38
3.1.3.1 Yudistira	38
3.1.3.2 Bima	42
3.1.3.3 Arjuna	46
3.1.3.4 Kresna	49
3.1.4 Analisis Latar MS	53
3.2 Analisis Struktural Komik MK	55
3.2.1 Sinopsis MK	55
3.2.2 Analisis Alur MK	57
3.2.3 Analisis Penokohan MK	63
3.2.3.1 Yudistira	63

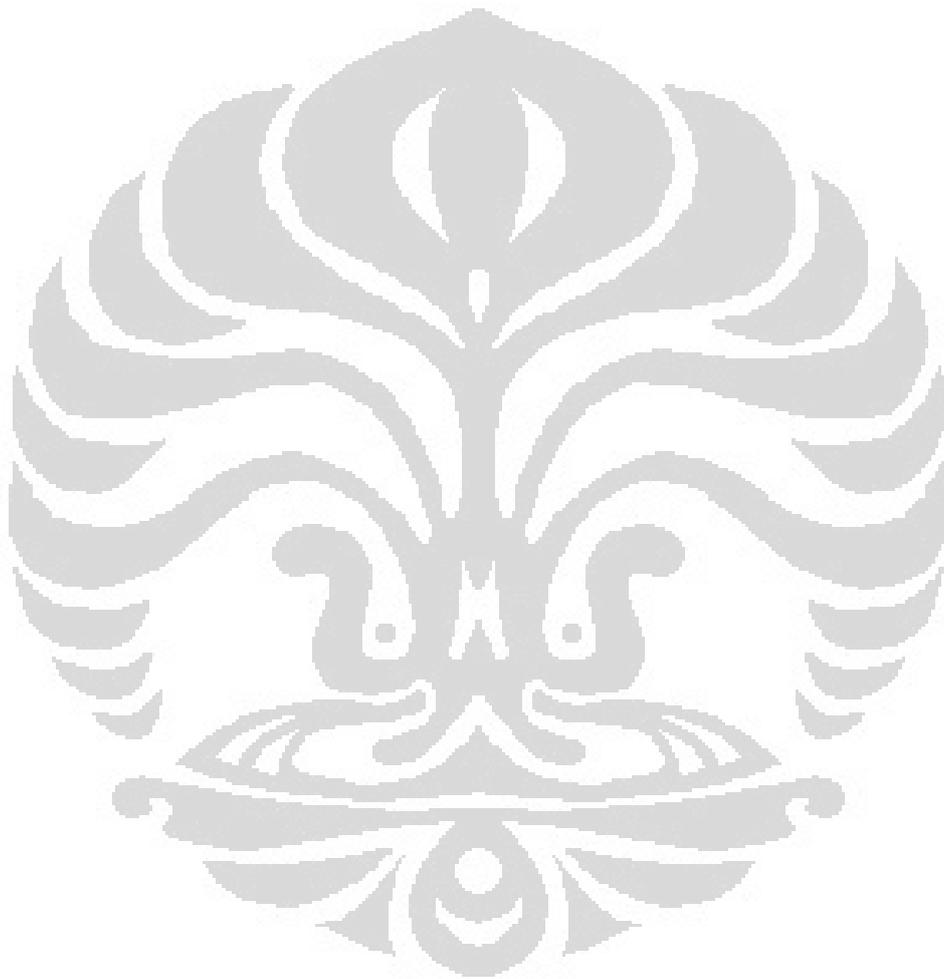
3.2.3.2 Bima	68
3.2.3.3 Arjuna	72
3.2.3.4 Kresna	76
3.2.4 Analisis Latar MK	82
3.3 Persamaan dan Perbedaan Tiga Unsur Intrinsik pada MS dan MK dalam Tabel	89
4. ANALISIS TRANSFORMASI DARI NOVEL MS KE KOMIK MK.....	96
4.1 Transformasi Alur	97
4.2 Transformasi Tokoh	137
4.3 Transformasi Latar	143
5. KESIMPULAN	147
DAFTAR PUSTAKA	151
LAMPIRAN	154



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Rupa Yudistira.....	63
Gambar 2 Kondisi fisik Yudistira (tengah) dibandingkan Bima (kanan) dan Arjuna (kiri).....	64
Gambar 3 Yudistira melakukan tindakan bijaksana saat pertama kali diangkat menjadi raja Hastinapura.....	64
Gambar 4 Yudistira berbohong sial kematian Aswatama.....	65
Gambar 5 Kereta Yudistira menapak tanah.....	65
Gambar 6 Yudistira tidak sengaja membunuh Salya.....	67
Gambar 7 Yudistira pasrah dan tidak menuntut banyak terhadap Duryudana.....	67
Gambar 8 Yudistira tidak dapat dilukai oleh panah Prabu Salya.....	68
Gambar 9 Bima mengamuk.....	69
Gambar 10 Bima mengamuk membunuh hewan-hewan.....	69
Gambar 11 Bima bermulut besar.....	70
Gambar 12 Bima melawan sepasukan gajah.....	71
Gambar 13 Bima muda melawan Kurawa yang mengeroyoknya.....	71
Gambar 14 Aji Halimunan (menghilang) yang dimiliki Arjuna.....	73
Gambar 15 Arjuna mengampuni lawannya.....	73
Gambar 16 Arjuna jatuh hati kepada Ulupati.....	74
Gambar 17 Arjuna jatuh hati kepada Subadra.....	74
Gambar 18 Arjuna bernafsu kepada Dewi Anggraini.....	75
Gambar 19 Arjuna mengejar Anggraini.....	75
Gambar 20 Arjuna tewas di tangan Ekalaya.....	76
Gambar 21 Kresna baru diketahui sebagai titisan Wisnu.....	77
Gambar 22 Kresna saat menjelma jadi raksasa.....	78
Gambar 23 Kresna (Wisnu) yang menjelma jadi manusia.....	78
Gambar 24 Senjata Cakra berbentuk panah.....	79
Gambar 25 Senjata Cakra berwujud lingkaran.....	79
Gambar 26 Pusaka Wijaya Kusumah.....	79
Gambar 27 Kresna sebagai arsitek kerajaan Indraprasta.....	80
Gambar 28 Kresna merancang pengangkatan Yudistira dalam upacara Rajasuya.....	81
Gambar 29 Hastinapura yang megah.....	82
Gambar 30 Drona mengambil bola dari sumur.....	83
Gambar 31 Penginapan Pandawa di Waranawata.....	84
Gambar 32 Tampak dalam penginapan Pandawa di Waranawata.....	84
Gambar 33 Penginapan Pandawa terbakar.....	84
Gambar 34 Raksasa di Rimba Kandawaprasta.....	85
Gambar 35 Indraprasta.....	86
Gambar 36 Dinding bening di Indraprasta.....	86
Gambar 37 Lantai air di Indraprasta.....	86
Gambar 38 Salah satu hutan pada masa pengungsian Pandawa.....	87
Gambar 39 Rimba pengungsian Pandawa banyak raksasa dan siluman.....	87
Gambar 40 Prajurit Pandawa menempati bagian Barat.....	88
Gambar 41 Prajurit Kurawa menempati bagian Timur.....	88

Gambar 42 Padang Kurusetra dikelilingi oleh pegunungan.....	89
Gambar 43 Arjuna bertapa demi mendapatkan senjata pusaka.....	115
Gambar 44 Kengerian perang Bharatayuda	122
Gambar 45 Tubuh Bisma dipenuhi panah.....	123
Gambar 46 Kematian Dursasana	126
Gambar 47 Bisma dijemput Amba	130
Gambar 48 Wejangan Bisma tentang Prabu Usinara.....	132
Gambar 49 Gambaran neraka dalam <i>Mahabharata</i>	135
Gambar 50 Gambaran surga yang di dalamnya terdapat Pandawa, Drupadi, Bisma, dan Karna	136



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahabharata merupakan karya sastra dari India. Epos (cerita kepahlawanan yang biasa juga disebut wiracarita) ini disusun menjadi kitab Mahabharata oleh Vyasa sekitar abad ke-4 sebelum Masehi. Kitab ini terdiri atas 18 jilid atau *parwa* yang berjumlah 10.000 seloka. Kedelapan belas *parwa* tersebut adalah *Adiparwa*, *Sabhaparwa*, *Wanaparwa*, *Wirataparwa*, *Udyogaparwa*, *Bhismaparwa*, *Dronaparwa*, *Karnaparwa*, *Salyaparwa*, *Sauptikaparwa*, *Striparwa*, *Santiparwa*, *Anusasanaparwa*, *Aswamedhikaparwa*, *Asramawasikaparwa*, *Mausalaparwa*, *Mahaprasthanikaparwa*, dan *Swargarohanaparwa* (Soekmono dalam Darmoko, 2006:2).

Banyak hal menarik yang menyebabkan kisah ini terus tetap hidup. Epos ini dianggap sebagai cerita yang berfungsi didaktik. *Bhagavad Ghita*, sebagai kisah yang ada dalam cerita *Mahabharata*, merupakan intisari dari ajaran-ajaran Hindu mengenai laku hidup dan darma manusia. Selain itu, wiracarita ini bertemakan pertentangan abadi antara Pandawa dan Kurawa, antara baik dan buruk, antara kebajikan dan kejahatan; sebuah tema yang sangat dekat dengan kehidupan manusia. Dengan demikian, kitab *Mahabharata* menjadi sebuah kitab adiluhung¹ yang merangkum segala ajaran hidup dan cerita-cerita nenek moyang orang India, seperti uraian Liaw Yock Fang berikut ini.

Inti cerita *Mahabharata* sebenarnya ialah sejarah bangsa Bharata yang terdiri dari 24.000 seloka. Tetapi, dengan peredaran zaman, bermacam-macam cerita dongeng dimasukkan ke dalamnya, misalnya dongeng tentang Brahmana, Wisnu, Siwa. Ditambah pula dengan filsafat, undang-undang kaum Brahmana, dan dongeng-dongeng didaktis, dan syair orang pertapa, sehingga akhirnya epos ini menjadi satu epos yang maha luas. Ia bukan

¹ S. Haryanto, dalam bukunya yang berjudul *Pratiwimba Adiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang* di halaman 2, menjelaskan bahwa wayang merupakan salah satu bentuk seni budaya klasik tradisional bangsa Indonesia yang adiluhung (bernilai tinggi) karena mengandung nilai hidup dan kehidupan yang luhur, yang dalam setiap akhir cerita atau *lakon*-nya selalu memenangkan kebaikan dan mengalahkan kejahatan. Dijelaskan lebih lanjut, seni sastra dalam wayang (*Mahabharata* dan *Ramayana*) juga bernilai adiluhung.

epos biasa lagi, ia sudah menjadi cara hidup orang Hindu, susunan masyarakat dan politiknya serta pemikiran dan kebudayaan orang Hindu. Tidak heran kalau sarjana Hindu berkata, “Apa yang terdapat di India, juga terdapat dalam *Mahabharata*” (Liaw, 1991:77).

Wiracarita *Mahabharata* kemudian sampai pula ke Indonesia (Nusantara). Dapat dikatakan epos ini menemukan tempat yang subur di Indonesia. Kisahnya kembali ditulis oleh penulis-penulis lokal. Tidak lagi secara utuh disadur ke dalam bahasa lokal, wiracarita ini bahkan ditulis kembali menggunakan pandangan budaya para penulis tersebut. Adegan-adegannya dirombak, dibumbui, dan ditambahi di sana-sini. Salah satu contoh ialah Drupadi yang dalam versi India bersuamikan lima Pandawa, dalam versi Indonesia Drupadi hanya bersuamikan Yudhistira saja. Dapat dikatakan, *Mahabharata* mendapatkan tempat baru di Indonesia, bahkan menjadi bagian dari budaya Indonesia.

Gubahan pertama *Mahabharata* yang ada di Indonesia ditemukan dalam bahasa Jawa Kawi. Karya berbentuk prosa ini tidak diketahui penulisnya, tetapi muncul pada masa pemerintahan Prabu Darmawangsa Teguh di Jawa Timur, sekitar tahun 991—1016 (Tim Penulis Sena Wangi, 1999: 868). Setelah itu, epos tersebut masih digubah oleh para penulis. Berbagai macam karya sastra telah dibuat berdasarkan kisah tersebut, dari zaman kuno sampai modern. Beberapa karya kuno yang menceritakan dan mendasarkan kisahnya pada cerita *Mahabharata* tersebut antara lain, *Arjuna Wiwaha* karangan Empu Kanwa pada tahun 854 Saka, kira-kira abad ke-9 M (Bastomi, 1992:92), *Bharatayuddha* yang dikarang oleh dua orang penulis yaitu Empu Sedah dan Empu Panuluh pada masa pemerintahan Jayabaya (1135—1157), *Hariwangsa* oleh Empu Panuluh pada masa pemerintahan Jayabaya, dan *Gatotkacasraya* yang dikarang oleh Empu Panuluh di masa pemerintahan Jayabaya (Zoetmoelder, 1983: 339—349). Karya-karya berupa novel yang berdasarkan pada cerita *Mahabharata* gubahan para penulis modern antara lain *Mahabarata* karya M. Saleh yang terbit tahun 1949, *Perang* karya Putu Wijaya pada tahun 1990, *Genderang Perang di Padang Kurusetra* oleh Karsono H. Saputra yang terbit tahun 1991, *Mahabharata* oleh Nyoman S. Pendit yang terbit tahun 2003, dan *Manyura* oleh Yanusa Nugroho yang terbit tahun 2004.

Kisah *Mahabharata*, setelah masuk ke dalam budaya lokal dan digubah oleh beberapa sastrawan setempat, tidak lagi dianggap sakral sebagaimana awalnya di India. Kisah ini dianggap menjadi cerita mengenai dongeng kepahlawanan, seperti terlihat dalam kutipan berikut.

Meskipun dasar religi (keagamaan) sudah hilang namun dunia Djawa tidak dapat melepaskan wajang. Agama Islam jang memang menolak setjara prinsipiil gambaran daripada udjut manusia, telah membiarkan sisa2 daripada zaman dulu, dan difihak lain pertundjukan wajang telah dirombak dari drama jang bersifat keagamaan-Hinduistis mendjadi sesuatu jang melukiskan dongeng2 (sagen) jang mempunjai tjorak pemudjaan-pahlawan nasional (Stuart dalam Sakirman, 1961: 36—37).

Berdasarkan hal tersebut, cerita *Mahabharata* dapat dengan mudah diadaptasikan ke segala media karena tidak terpatok oleh adanya kesakralan dan ritual-ritual agama. Cerita *Mahabharata* di Indonesia (khususnya Jawa) telah menjadi cerita yang profan. Dengan demikian, kisah ini dengan mudah bertransformasi (berubah) ke dalam berbagai bentuk, seperti pertunjukan wayang (baik kulit, maupun golek), tari topeng, dan wayang orang. Selain itu, *Mahabharata* tidak luput juga diangkat ke dalam media modern dan populer,² yaitu komik. Dengan kehadiran komik yang bertemakan *Mahabharata* muncul masalah yang menarik untuk diteliti, yaitu masalah transformasi cerita *Mahabharata* ke dalam komik, dari kisah adiluhung (*highbrow*) ke dalam media populer (*midbrow*).

Sebelum sampai kepada komik mengenai *Mahabharata*, ada baiknya diulas sedikit mengenai komik. Komik merupakan kata serapan dari bahasa Inggris “*comic*” yang berkaitan dengan hal lucu atau komedi. Menurut Ajidarma,

Komik dari asal kata *comic* (lucu), karena bentuk baris komik (*comic strip*) maupun komik satu panel, dalam dunia berbahasa Inggris sejak 1884 (*Ally Sloper's Half Holiday*), terdapat pada halaman khusus akhir pekan yang disebut *the funnies* (yang lucu-lucu), sebagai percabangan karikatur yang kelucuannya bertujuan khusus untuk mengejek kebijakan

² Komik merupakan bentuk seni populer. Pengertian seni populer mengacu kepada Kaplan—dalam “The Aesthetics of the Popular Arts”—yang merumuskannya sebagai seni tingkat menengah (*midbrow*) yang dibedakan dengan seni tinggi (*highbrow*) dan seni rendah (*lowbrow*). Seni populer bukanlah seni yang buruk dan semua seni buruk bukanlah seni populer. Seni populer bukanlah kemerosotan cita rasa, tetapi lebih kepada kebelumdewasaan cita rasa.

tokoh-tokoh. Ketika dibukukan (sejak 1934, melalui *Famous Funnies*) dan dijual tersendiri kemudian disebut *comic book* (buku komik). Di Indonesia, buku komik ini lazim disebut komik saja (2011:1).

Istilah komik ini kemudian didefinisi ulang oleh para ahli. Menurut Bonneff, komik adalah salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui gambar dan tanda (Bonneff, 2008: 16), sedangkan menurut McCloud,

komik ialah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuksposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 2001: 9).

Berdasarkan pernyataan McCloud kita dapat menarik inti dari komik, yaitu gambar dan lambang. Lambang yang muncul di dalam komik biasanya berupa huruf-huruf yang tersusun menjadi kata atau kalimat. Gambar dan lambang berupa tulisan tersebut dapat muncul sendiri-sendiri atau saling berpadu. Gambar menyumbang arti yang sangat penting di dalam komik. Narasi yang panjang lebar mengenai indahny pemandangan alam dapat digantikan oleh sebuah gambar pemandangan, hal ini dapat kita lihat lebih lanjut dalam pendapat Bonneff sebagai berikut.

Gambar menggantikan pemerian panjang, karena dapat mengantarkan pembaca pada berbagai realitas yang terkadang cukup sulit dibayangkan (karena itulah gambar komik cukup sederhana). Gambar juga mampu menyumbang beberapa unsur yang berguna untuk menjawab masalah yang lebih umum, yaitu gambaran yang khas Indonesia (Bonneff, 2008: 8).

Lambang yang berupa tulisan pun tidak dapat begitu saja diabaikan dari sebuah komik. Lambang berupa tulisan memegang hal-hal yang tidak dapat digantikan oleh gambar. Efek suara, dialog, narasi, teks keterangan, dan konsep tidak dapat ditunjukkan lewat gambar. Hal ini dapat kita lihat dalam kutipan berikut.

Kata menunjukkan perasaan, sensasi, dan konsep abstrak yang tak bisa ditunjukkan oleh gambar: kata adalah bentuk tradisional pada komik yang berhubungan dengan rasa dan suara manusia; kata memberi kesempatan pada komikus untuk meringkas dan memperluas waktu; ketika kata dan

gambar saling bergantung, mereka dapat menciptakan gagasan dan sensasi baru (McCloud, 2007: 128).

1.2 Komik Wayang di Indonesia

Indonesia memiliki tradisi tersendiri di dunia komik. Sebelum kemunculan komik-komik *Mahabharata* (wayang), kondisi komik di Indonesia pada tahun 1931—1954 dipenuhi oleh komik-komik lokal yang terpengaruh oleh komik Eropa dan Amerika. Pada mulanya, komik Indonesia lahir dari kemunculan komik Barat di Indonesia. Media massa merupakan sarana yang membawa “benda ajaib” ini ke Indonesia. Pada tahun 1938, harian berbahasa Belanda, *De Java Bode* memuat komik Barat pertama karya Clinge Doorenbos yang berjudul *Fillipe Flink*. Kemudian, mingguan *De Orient* memuat komik *Flash Gordon* yang populer itu (Bonneff, 2008:19).

Setelah itu, komik-komik Barat semakin membanjiri media massa Indonesia. Terpengaruh oleh Barat, pada saat yang sama, komik peranakan Tionghoa juga muncul dan digemari oleh pembaca media massa. Pada tahun 1931, tokoh *Put On* pertama kali terbit dalam surat kabar *Sin Po* (Bonneff, 2008: 19). Kehadiran komik Melayu Tionghoa ini memperkaya khazanah komik Indonesia saat itu.³

Tahun 1952, melalui *King Feature Syndicate* (sindikatis besar distributor komik Amerika) tokoh-tokoh komik Amerika mulai dikenal luas oleh pembaca Indonesia, seperti *Rip Kirby* karya Alex Raymond, *Phantom* karya Wilson McCoy, *Johny Hazard* karya Frank Robins (Bonneff, 2008: 22). “Benda ajaib” ini sangat digemari oleh orang Indonesia. Akhirnya, komik sebagai media baru yang diperkenalkan melalui media massa, ditiru oleh orang Indonesia. Lihatlah *Kapten Komet* karya Kong Ong yang sangat terpengaruh komik *Flash Gordon* dari Amerika, *Garuda Putih* yang serupa dengan *Superman*, dan *Sri Asih* yang

³ Marcel Bonneff dalam *Komik Indonesia* membagi komik modern Indonesia menjadi tujuh bagian. Pembabakan ini dibaginya berdasarkan kesamaan gaya dan tema pada tahun komik tersebut terbit. Pembabakan tersebut, yaitu: 1. Pengaruh Barat dan Cina (1931—1954), 2. Kembali ke Sumber Kebudayaan Nasional (1954—1960), 3. Periode Medan (1960—1963), 4. Komik dan Nasionalisme ala Sukarno (1963—1965), 5. Masa Roman Remaja (1964—1966), 6. Mengembalikan Ketertiban Atas Nama Pancasila (1966—1967), dan 7. Menuju Stabilitas (1968—1971).

terinspirasi dari *Wonder Woman* (Bonneff, 2008: 25—27). Dengan demikian, lahirlah komik Indonesia.

Komik yang berbau Amerika tersebut, pada awal 1950, dianggap tidak baik. Hal ini dipicu oleh pernyataan Presiden Sukarno bahwa budaya *rock-and-roll*⁴ dari Barat yang bersifat merusak harus ditinggalkan demi suatu kepribadian yang betul-betul Indonesia (Ricklefs, 2005: 513). Atas pernyataan Presiden Sukarno tersebut, komik Indonesia dan Amerika dikritik oleh para pendidik yang beranggapan bahwa komik tersebut tidak mendidik dan memiliki gagasan berbahaya (Bonneff, 2008: 28). Komik menjadi barang haram saat para pendidik menganggap bahwa komik membawa muatan berbahaya bagi anak-anak.

... tak ada yang banyak memancing pendapat ganda dalam abad ini selain bentuk komik. Di satu pihak ia digemari, digandrungi, dan tak mungkin dilarang, akan tetapi pada pihak lain, komik dianggap merusak bahasa, mengembangkan kemalasan membaca, dan meliarkan khayalan, serta deretan yang serba kekerasan dan porno (Atmowiloto, 1980: 8).

Komik Indonesia pun sampai kepada titik terendahnya ketika terjadi insiden pembakaran komik oleh kaum pendidik seperti tercantum dalam kutipan berikut, “Hanya dalam lima tahun berikutnya, kecemasan pendidik mencapai bentuk dengan merazia dan membakar komik-komik fantasi itu” (Atmowiloto, 1980: 1). Tidak hanya itu, Lekra (Lembaga Kebudayaan Rakyat bentukan PKI) menekan komik-komik Indonesia yang berbau Barat dan menggantinya dengan komik-komik dari China.⁵

Berdasarkan kejadian tersebut, tercetuslah suatu ide untuk menerbitkan komik-komik yang berlandaskan karya sastra lokal seperti *Mahabharata* dan *Ramayana*. Komik-komik yang menggali cerita-cerita wayang ini disebut juga

⁴ Pada saat itu, pengaruh budaya dari Barat dianggap berbahaya bagi Sukarno karena mencerminkan imperialisme Barat. Mode pakaian seperti rok ketat, rambut sasak, rambut gondrong, dan musik *ngak-ngik-ngok* (*rock n roll*) dilarang dan menjadi kecaman zaman Orde Lama. (Ajidarma, 2011, Bonneff, 2008, dan Ricklefs, 2005) Penangkapan grup musik Koes Bersaudara yang terpengaruh dan sering membawakan lagu-lagu The Beatles adalah salah satu contoh gerakan anti Barat di masa itu.

⁵ Lihat tulisan Siswanti Suryandari “Profil RA Kosasih Ikon Komik Indonesia,” *Media indonesia*, tahun 2009 dan Leila S. Chudori di “R. A. Kosasih di Tengah Pandawa dan Korawa,” *Tempo*, tahun 1991.

sebagai komik wayang. Istilah wayang di sini merujuk kepada cerita-cerita yang digunakan dalam pementasan wayang, yaitu *Mahabharata* dan *Ramayana*.

Pada tahun 1954 terbitlah komik *Mahabharata* karya R. A. Kosasih lewat penerbit Melodi Bandung. Komik ini mencapai tingkat popularitasnya pada tahun 1960. Pada tahun yang sama, komik tersebut dicetak ulang sampai 30.000 eksemplar tiap buku dan didistribusi hingga luar Jawa (Chudori, 1991: 66). Komik wayang tersebut disambut hangat oleh masyarakat, para pendidik pun tidak lagi menentang dan melontarkan kritik tajam terhadap komik. Komik wayang mampu membuat komik Amerika diabaikan dan menempati urutan kedua di hati masyarakat. Sejalan dengan cita-cita Sukarno, komik wayang ini merupakan suatu tonggak yang mempertegas kepribadian nasional. Berdasarkan hal itu, komik wayang mulai menjamur di Indonesia. Terdapat beragam komik wayang yang mengikuti kesuksesan Kosasih, sebagai contoh, yaitu *Lahirnya Gatotkaca*, *Kangsa Adu Djago*, *Prabu Bomantara*, dan *Pergiwa-pergiwati* (Bonneff, 2008: 28 dan 106).

Pada tahun 1970, permintaan masyarakat terhadap *Mahabharata* karya Kosasih meningkat. Namun, Penerbit Melodi tutup dan tidak diketahui penyebab tutupnya (Suroto, 2006). Di saat itu, tampil Penerbit Maranatha yang ingin menerbitkan kembali komik tersebut. Penerbit Maranatha awalnya hendak menerbitkan karya Kosasih yang lama, namun Penerbit Melodi yang memiliki hak cipta tidak ingin menjual *master* naskah tersebut. Akhirnya Maranatha mengontak Kosasih agar membuat komiknya kembali. Kosasih menggambar ulang *Mahabharata* dan menyesuaikan ejaannya dengan ejaan yang disempurnakan. Pada tahun 1972, Penerbit Maranatha Bandung menerbitkan kembali komik *Mahabharata* yang berupa karya baru R. A. Kosasih (Kulsum, 2007:1). Menurut pihak Maranatha komik tersebut dicetak 1500 hingga 2000 eksemplar (Chudori, 1991: 67). Sebuah angka yang cukup lumayan di tengah persaingan keras dengan komik-komik silat yang sedang populer pada saat itu. Setidaknya, komik *Mahabharata* masih eksis di tengah kejayaan komik silat pada tahun 1970-an.⁶

⁶ Menurut hasil penelitian Marcel Bonneff, antara tahun 1966—1971, komik bertema silat merajai pasar dengan penjualan paling tinggi di antara komik-komik lainnya. Komik ini memiliki persentase 48,75%, disusul komik bertema roman remaja dengan 36,75%, lalu komik dagelan dengan 6,40%, kemudian komik fiksi ilmiah dan fantasi dengan 4,20%, lalu komik dongeng dan

Pada tahun 2000, komik *Mahabharata* R. A. Kosasih edisi tahun 1954 diterbitkan kembali oleh Penerbit Elex Media Komputindo.⁷ Setelah itu, pada tahun 2007, edisi 1972 pun diterbitkan kembali oleh Penerbit Maranatha yang berubah nama menjadi Penerbit Erlina di Bandung.⁸

Pada tahun 1984, kisah *Mahabharata* ini kembali diangkat ke dalam media komik oleh Teguh Santosa. Komik tersebut muncul secara berkala dalam bonus majalah *Ananda*. Kisah *Mahabharata* digubah kembali oleh Teguh Santosa dengan keterbatasan ruang, yaitu sebanyak delapan halaman tiap episode. Pada tahun 2009, komik Teguh Santosa tersebut dikumpulkan dan dicetak ulang dalam satu jilid dengan judul *Riwayat Pandawa* oleh penerbit Pluz+. Pada tahun yang sama, lahir pula komik *Garudayana* oleh Is Yuniarto yang ceritanya berdasarkan pengasingan Pandawa, tetapi kisahnya belum selesai (sampai bulan Februari 2012 baru terbit tiga jilid). Di tahun 2010, muncul komik *Bharatayudha* yang menceritakan kisah Bambang Irawan mencari ayahnya, Arjuna, di saat-saat genting menuju perang Bharatayudha.

Berdasarkan data tersebut, sangat menarik untuk meneliti komik bertema *Mahabharata* secara mendalam. Mengingat banyaknya komik *Mahabharata* yang muncul, saya akan menggunakan *Mahabharata* karya R. A. Kosasih edisi 1972 (selanjutnya disingkat menjadi MK) yang dicetak ulang oleh Penerbit Erlina tahun 2007 sebagai objek analisis. Pilihan jatuh ke MK edisi ini karena edisi ini merupakan representasi kisah *Mahabharata* di abad ke-20 yang paling lengkap dan utuh. Adanya kendala untuk mencari komik Kosasih edisi tahun 1954 juga merupakan sebab dijatuhkan pilihan ke edisi tahun 1972 yang dicetak ulang.

legenda sebanyak 1,70%, dan terakhir komik koboi dan lain-lain 2,20% (lihat *Komik Indonesia* hlm. 50).

⁷ Pada penerbitan kembali serial *Ramayana* dan *Mahabharata* oleh Elex Media Komputindo ini terdapat penambahan efek-efek suara dan onomatope seperti SINGGG, BRAKK, ZETTT, dan GERR yang pada edisi awal tidak ada. Hal ini menurut Seno Gumira Ajidarma dalam “Menjual Komik Indonesia: Paham dan Salah Paham” merupakan sebuah “vandalisme” yang merusak karya seni. Menurutnya, pada era postmodernisme, setiap bidang gambar seperti komik, derajatnya setara dengan seni manapun. Setiap bingkai gambar Kosasih harus dihormati sama dengan bingkai lukisan Affandi, Hendra Gunawan, maupun, S. Soedjojono. Penambahan coretan tersebut merupakan suatu paham dan salah paham dalam pengangkatan kembali komik Indonesia yang berorientasi sebagai barang dagangan dan bukan sebagai karya budaya.

⁸ Berdasarkan hasil wawancara dengan Andy Wijaya, kolektor dan pemerhati komik Indonesia, Penerbit Erlina adalah Penerbit Maranatha yang telah berubah nama dan manajemen.

Selain itu, tidak ada perbedaan yang besar antara MK edisi 1954 dengan edisi 1972.

Pada pengantar komik tersebut, tersirat bahwa karya yang Kosasih buat merupakan turunan dari *Mahabharata* versi India. Pada MK tahun 1954 tertulis dengan jelas niatan penulis dengan bersumber dari *Mahabharata* India. Berikut kutipan pada halaman awal MK tahun 1954.

TJERITA MAHABHARATA JANG AKAN DILUKISKAN DISINI IALAH MENURUT TJERITERA KANDA JANG SEDJELASNJA TIDAK PAKAI PANTASI ATAU TAMBAHAN. MENURUT KANDA PUSAKA HINDU. SEBAB ITULAH PARA PEMBATJA TIDAK AKAN BERDJUMPA DENGAN APA JANG DISEBUT PANAKAWAN, JA'NI SEMAR, TJEPOT, DEWALA, DAN GARENG. 500 TH SEBELUM MASEHI DIBENUA INDIA (HINDUSTAN) JG SEDANG MEMEGANG KEKUWASAAN IALAH BANGSA ARIA JG MENA'LUKAN SELURUH BANGSA JANG BERADA DI BENUA ITU (Kosasih dalam Ajidarma, 2011: 7).

Pada kutipan di atas, dapat dilihat bahwa absennya tokoh-tokoh punakawan, seperti Semar, Bagong, Gareng, dan Petruk (versi Jawa), atau Semar, Cepot, Gareng, dan Dawala (versi Sunda) mengindikasikan bahwa R. A. Kosasih mencoba untuk setia dengan cerita *Mahabharata* versi India.

Pada MK yang terbit tahun 1972, tidak secara langsung ditemukan pernyataan bahwa karya tersebut bersumber dari India, tetapi muncul pernyataan yang menyebutkan bahwa karya tersebut merupakan perbaikan dari karya sebelumnya.

CERITERA MAHABHARATA INI SUDAH TIDAK ASING LAGI BAGI KITA SEMUA DIOLAH KE DALAM CERGAM OLEH SAYA SENDIRI KIRA-KIRA DALAM TAHUN LIMA PULUHAN OLEH KARENA MASIH BANYAK PEMINAT YANG INGIN MEMBACANYA DAN MENINGAT ANJURAN PEMERINTAH DALAM EJAAN YANG DISEMPURNAKAN, MAKA TERPAKSA SAYA BUAT KEMBALI DALAM VERSI BARU INI YANG SUDAH BARANG TENTU BANYAK PULA PERUBAHAN DI SANA-SINI YANG MENYANGKUT BAHASA ATAU GAMBARNYA. (Kosasih, 2007: 1).

Selain itu, terdapat pula pernyataan informatif bahwa *Mahabharata* merupakan karya sastra India, hal ini terdapat dalam kutipan berikut.

... PENTING UNTUK DIKETAHUI, BAHWA CERITERA MAHABHARATA INI ADALAH SUATU KITAB PUSAKA BANGSA INDIA (HINDU) (Kosasih, 2007: 32).

Berdasarkan ketiga kutipan tersebut dapat dilihat bahwa komik MK tahun 1972 masih sama dengan tahun 1954, yaitu menggunakan versi India sebagai sumber pengadaptasian. Sebagai penonton setia wayang golek, Kosasih tidak menggunakan versi Sunda ataupun Jawa dalam membuat MK, ia berusaha setia dengan versi India dan melandaskan komiknya pada novel *Mahabharata* terbitan Balai Pustaka (Chudori, 1991: 65—66). Novel tersebut berjudul *Mahabarata* karya M. Saleh, yang pertama kali terbit tahun 1949.⁹ Kosasih menggunakan novel tersebut sebagai pijakan dalam menuliskan kembali ceritanya ke dalam komik. Melihat kenyataan tersebut sangat menarik untuk melihat bagaimana transformasi teks terjadi dari media novel ke media komik.

Dengan demikian, penelitian ini akan memperlihatkan transformasi teks *Mahabharata*. Novel *Mahabarata* M. Saleh (selanjutnya disingkat menjadi MS) akan digunakan sebagai teks dasar atau hipogram. Hipogram, menurut Pudentia (1990:6) adalah teks yang memperlihatkan hubungan intertekstual yang menjadi acuannya. Menurut Teeuw (1991: 65), hipogram mirip *latar* dalam bahasa Jawa, yaitu tulisan yang merupakan dasar (sering kali dasar yang tidak eksplisit) untuk penciptaan baru, sering kali secara kontrasif, dengan memutarbalikkan esensi/amanat karya sebelumnya. Bentuk hipogram tersebut mengindikasikan adanya pemerkuatan tradisi (*myth of concern*) atau sebaliknya penyimpangan, pemberontakan, dan pembebasan tradisi (*myth of freedom*) (Nurgiyantoro, 1998: 15).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan pada latar belakang, terlihat adanya perbedaan media antara MS dan MK. MS merupakan novel, sedangkan MK merupakan komik. Pada novel, kata-kata menjadi alat utama untuk

⁹ Dalam catatan kaki nomor 6 halaman 214 pada disertasi Seno Gumira Ajidarma (telah dicetak menjadi buku berjudul *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*) dijelaskan bahwa komik *Mahabharata* Kosasih berlandaskan novel *Mahabarata* M. Saleh. Selain itu, saya pun telah mengonfirmasi hal tersebut kepada Andy Wijaya.

menyampaikan gagasan atau ide kepada pembaca. Melalui kata-kata, pembaca mengimajinasikan peristiwa, karakter tokoh, keadaan, dan tempat pada cerita yang berlangsung. Melalui kata-kata, pembaca berupaya menginterpretasikan segala hal yang tercantum di dalam novel. Hal ini berbeda dengan komik yang berlandaskan gambar dan kata. Melalui gabungan gambar dan kata, komik berupaya menghadirkan atau memvisualkan karakter tokoh, peristiwa, keadaan, dan tempat sehingga pembaca dapat dengan mudah menangkap makna melalui citraan yang disajikan. Ketika sebuah novel dikomikkan, mau tidak mau harus berlangsung suatu penyesuaian-penyesuaian. Perbedaan mendasar, yaitu bentuk fisik kedua objek penelitian tersebut, menjadi hal yang menarik untuk diteliti.

Berdasarkan hal tersebut, saya ingin mengetahui bagaimana bentuk transformasi terjadi pada unsur intrinsik kedua teks tersebut. Unsur intrinsik yang dianalisis adalah alur cerita, tokoh, dan latar pada kedua teks. Tokoh yang diambil ialah Yudistira, Bima, Arjuna, dan Kresna. Tokoh-tokoh tersebut merupakan tokoh utama dan memiliki kualitas naratif terbanyak dalam cerita.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan yang telah diuraikan dalam rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan bentuk transformasi yang terjadi dari Novel MS ke Komik MK. Bentuk transformasi tersebut dilihat dari unsur intrinsik, yaitu alur cerita, tokoh Yudistira, Bima, Arjuna, dan Kresna, dan latar dalam kedua teks cerita tersebut.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan komik MK yang akan dibandingkan dengan hipogramnya, yaitu novel MS. Dengan demikian, dalam menganalisis digunakan metode deskriptif-analitis. Metode deskriptif-analitis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis (Ratna, 2007: 53). Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis struktur intrinsik MS dan MK, yaitu alur, tokoh, dan latar. Selanjutnya, hasil dari analisis tersebut dibandingkan dalam tabel perbedaan dan persamaan. Berangkat dari perbedaan dan persamaan kedua teks, dilakukan analisis transformasi dengan

menitikberatkan pada gejala transformasi, yaitu ekspansi, modifikasi, konversi, ekserp, dan penghilangan. Setelah kedua teks ditelaah dengan teori transformasi, akan diketahui bentuk-bentuk perubahan yang terjadi pada unsur intrinsik di MK dari MS. Dari penelaahan tersebut juga akan tampak pengukuhan (pemerkuatan) atau pertentangan (pemberontakan, penyimpangan, dan pembebasan) MK terhadap MS. Sumber data penunjang analisis didapatkan dengan mengumpulkan data melalui studi pustaka (buku-buku, artikel koran, artikel majalah, dan artikel internet) dan wawancara.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, analisis struktural MS dan MK, analisis transformasi dari MS ke MK, dan penutup. Bab pertama merupakan pendahuluan yang berisi beberapa subbab, yaitu latar belakang, komik wayang di Indonesia, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua merupakan bagian yang membahas landasan teori. Di dalam bab dua dijabarkan teori-teori yang digunakan untuk melakukan penelitian. Teori-teori tersebut, yaitu teori struktural untuk membedah struktur MK dan MS; teori komik untuk mengantar dalam mengenali komik; teori intertekstual dan transformasi; dan pendekatan bandingan. Pada bab ini, terdapat pula uraian mengenai perbedaan bentuk fisik novel dan komik.

Bab ketiga berisikan analisis struktural, yaitu alur, tokoh, dan latar dari kedua teks. Selain itu, terdapat pula tabel perbedaan dan persamaan kedua teks. Analisis ini digunakan sebagai dasar untuk melihat transformasi teks yang berlaku. Pada bab ini juga terdapat sinopsis kedua teks penelitian, yaitu MS dan MK. Sinopsis tersebut bertujuan mengantar pembaca agar lebih mudah memahami analisis.

Bab keempat merupakan bab analisis transformasi dari unsur intrinsik, yakni alur, tokoh, dan latar. Pada bab ini, analisis yang dilakukan berupaya memaparkan sejauh mana bentuk transformasi (ekspansi, modifikasi, konversi, ekserp, dan penghilangan) terjadi pada teks MK.

Bab kelima berisikan ikhtisar dan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.

BAB 2

LANDASAN TEORI

Sebagaimana telah disebutkan pada bab 1, saya akan menelusuri transformasi yang muncul dari kedua teks. Untuk itu, teori yang digunakan adalah teori struktural. Teori ini berguna untuk membedah struktur naratif novel dan komik. Dalam bab ini, juga dijelaskan pengertian komik dan teori tentang komik sebagai pengantar dalam mengenali unsur-unsur yang terdapat pada data. Selain itu, juga digunakan teori transformasi dengan pendekatan bandingan untuk menganalisis perbedaan dan persamaan yang muncul dari novel dan komik yang akan dibahas.

2.1 Teori Struktural

Sebagaimana telah dijelaskan dalam bab pertama, komik memiliki dua aspek penting, yaitu aspek tulis dan aspek grafis. Kedua aspek tersebut saling membutuhkan dalam usahanya membentuk suatu cerita naratif. Adapun pengertian naratif menurut Bordwell dan Thompson (dalam Ajidarma, 2011: 28) ialah sebagai berikut.

Suatu naratif dimulai dengan suatu situasi; suatu rangkaian perubahan berlangsung menurut suatu kerangka sebab akibat; akhirnya situasi baru tumbuh, yang terus menuju akhir naratif tersebut./Suatu [sic!] naratif bukanlah objek alamiah; peristiwanya tidak terjadi di tempat kita hidup. Sebaliknya, suatu naratif adalah artefak manusia, suatu konstruksi.

Dengan demikian, sebuah cerita naratif tidak hanya berbentuk tulisan (sastra). Segala macam artefak manusia yang menekankan pada rangkaian peristiwa yang berkembang sampai akhir juga termasuk ke dalam cerita naratif, salah satunya ialah komik.

Sebagai sebuah cerita naratif, komik memiliki unsur pembentuk yang sama dengan prosa. Seperti novel, komik juga memiliki unsur seperti tokoh, latar, alur, dan tema. Unsur itu disebut sebagai struktur naratif. Dengan demikian,

digunakan teori struktural sebagai teori dasar untuk menelusuri struktur naratif dalam novel dan komik.

Teori struktural berguna untuk memahami dan menelusuri struktur yang ada di dalam teks. Secara epistemologis struktur berasal dari kata *structura*, bahasa Latin, yang berarti ‘bentuk’ atau ‘bangunan’ (Ratna, 2009: 88). Dengan demikian, struktur itu sendiri mencerminkan sebuah ‘bentuk’ atau ‘bangunan’ yang disusun oleh unsur pembangun sehingga mencapai sebuah bangunan utuh. Sebuah struktur tidak hanya dilihat dari sebuah bangunan yang sudah jadi, tetapi dilihat dari bagaimana interaksi antarunsur pembangun tersebut bekerja. Interaksi atau hubungan dari tiap unsur tersebutlah yang membuat sebuah struktur menjadi padu. Hal itulah yang terjadi dalam novel maupun komik. Novel dan komik merupakan sebuah struktur rumit yang terdiri atas unsur-unsur yang saling tarik-ulur. Analisis struktur diperlukan untuk membedah secara terperinci unsur dan hubungan antarunsur tersebut.

Analisis struktural bertujuan untuk membongkar dan memaparkan secermat, seteliti, semendetail dan semendalam mungkin keterkaitan dan keterjalinan semua anasir dan aspek karya sastra yang bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh (Teeuw, 2003: 112).

Berdasarkan uraian di atas, analisis struktural berguna untuk menelaah struktur dan unsur yang ada di dalam sebuah teks naratif. Unsur-unsur pembentuk yang dimaksud adalah tema, tokoh-penokohan, latar, sudut pandang, dan alur penceritaan. Dalam penelitian ini, analisis struktural dilakukan hanya pada tokoh, alur, serta latar.

Tokoh ialah pelaku yang menggerakkan peristiwa sehingga membentuk sebuah cerita. Tokoh memiliki peran penting dalam menentukan jalan cerita. Tokoh di dalam cerita rekaan biasanya adalah manusia, tetapi tidak menutup kemungkinan ada tokoh yang berupa dewa, setan, jin, hewan, atau benda apa saja yang dapat berperan dalam sebuah cerita. Menurut Panuti Sudjiman, yang dimaksud dengan tokoh ialah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan di dalam berbagai peristiwa cerita (1991:16). Tokoh, meskipun mirip dengan kenyataan, merupakan hasil khayalan sang pengarang. Keberadaannya adalah murni rekaan. Sudjiman berpendapat bahwa tokoh haruslah mempunyai

sifat yang dikenal pembaca, yang tidak asing baginya, bahkan mungkin ada pada diri pembaca tersebut (Sudjiman, 1991:17). Hal tersebut bertujuan supaya pembaca merasa dekat dengan tokoh yang dikisahkan dalam cerita rekaan. Berdasarkan fungsinya, tokoh di dalam cerita dibedakan menjadi tokoh sentral dan tokoh bawahan. Tokoh sentral atau juga disebut sebagai tokoh utama memiliki peran terbesar dalam cerita. Kehadirannya merupakan poros utama cerita dan membangun cerita. Frekuensi kemunculan dan keterlibatannya dengan peristiwa sangat dominan. Tokoh bawahan merupakan tokoh yang kedudukannya tidak menjadi poros dalam cerita. Akan tetapi, kehadirannya menunjang cerita dan mendukung keberadaan tokoh utama (Grimes dalam Sudjiman, 1991: 19).

Tokoh-tokoh merupakan manusia rekaan. Berdasarkan hal itu, tokoh memiliki watak, ciri fisik, dan kepribadian. Panuti Sudjiman (1991: 23) berpendapat, watak ialah kualitas tokoh, kualitas nalar dan jiwanya yang membedakannya dengan tokoh lain. Penggambaran tokoh tersebut dikenal dengan istilah penokohan. Sudjiman menambahkan, penokohan adalah penyajian watak tokoh dan pencitraan tokoh.

Selain tokoh, unsur intrinsik lainnya adalah alur. Adegan-adegan di dalam sebuah cerita tersusun dalam jalinan urutan waktu tertentu. Dikatakan memiliki urutan tertentu karena adegan atau peristiwa di dalam cerita tidak selalu disusun secara berurutan dari awal sampai akhir. Menurut Sudjiman (1991: 29) peristiwa yang diurutkan itu membangun tulang punggung cerita. Alur merupakan peristiwa yang dialami oleh tokoh-tokoh di dalam cerita. Dengan demikian, alur dapat dikatakan sebagai tiang yang menyokong sebuah cerita. Dengan alur, pengarang dapat menjalin potongan-potongan peristiwa menjadi cerita yang utuh. Sudjiman membagi alur menjadi beberapa fase, yaitu paparan, rangsangan cerita, tikaian, rumitan, klimaks, leraian, dan selesaian.

Paparan merupakan fungsi utama awal suatu cerita, bukan informasi lengkap yang diberikan, melainkan keterangan sekadarnya untuk memudahkan pembaca mengikuti kisah selanjutnya (Sudjiman, 1991: 32). Setelah fase paparan, alur bergerak kepada fase rangsangan. Menurut Sudjiman (1991: 32) rangsangan ditimbulkan oleh masuknya seorang tokoh baru yang berlaku sebagai katalisator. Rangsangan dapat pula ditimbulkan oleh hal lain, misalnya oleh

datangnya berita yang merusak keadaan yang semula terasa laras. Fase rangsangan ini kemudian disusul oleh fase tikaian. Tikaian ialah perselisihan yang timbul sebagai akibat adanya dua kekuatan yang bertentangan (Sudjiman, 1991: 34). Perkembangan dari gejala awal fase tikaian menuju klimaks cerita disebut rumit. Fase puncak dalam alur disebut dengan klimaks. Klimaks tercapai apabila rumit mencapai puncak kehebatannya (Sudjiman, 1991: 35). Alur sesudah klimaks meliputi leraian yang menunjukkan perkembangan peristiwa ke arah selesaian. Selesaian bukan penyelesaian masalah yang dihadapi tokoh cerita. Selesaian adalah bagian akhir atau menutup cerita. Selesaian boleh jadi mengandung masalah yang melegakan (Sudjiman, 1991: 35—36).

Dalam analisis kali ini, alur dibagi-bagi menjadi beberapa satuan cerita (sekuen). Menurut Zaimar (1991: 32—33), untuk mendapatkan satuan isi cerita, analisis dapat dimulai dengan pembagian teks ke dalam satuan-satuan. Salah satu kriteria pembagian cerita adalah makna. Ia menambahkan, dalam teks, rangkaian semantis dapat dibagi dalam beberapa sekuen. Setiap bagian ujaran yang membentuk suatu satuan makna membentuk satu sekuen. Selanjutnya Zaimar berpendapat bahwa untuk membatasi sekuen yang kompleks harus mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Sekuen haruslah terpusat pada satu titik perhatian (atau fokalikasi), yang diamati merupakan objek yang tunggal dan yang sama: peristiwa yang sama, tokoh yang sama, gagasan yang sama, bidang pemikiran yang sama.
2. Sekuen harus mengurung suatu kurun waktu dan ruang yang koheren: sesuatu terjadi pada suatu tempat atau waktu tertentu. Dapat juga merupakan gabungan dari beberapa tempat dan waktu yang tercakup dalam satu tahapan, misalnya periode dalam kehidupan seorang tokoh atau serangkaian contoh atau pembuktian untuk mendukung satu gagasan.
3. Adakalanya sekuen dapat ditandai oleh hal-hal di luar bahasa: kertas kosong di tengah teks, tulisan, tata letak dalam penulisan teks, dan lain-lain.

Zaimar menambahkan, suatu sekuen mengandung beberapa unsur. Dengan demikian, satu sekuen dapat dipecah dalam beberapa sekuen yang lebih kecil lagi yang juga dapat dipecah lebih kecil lagi. Begitu seterusnya sampai pada satuan terkecil yang merupakan satuan minimal cerita. Satuan sekuen yang dipecah tersebut dapat disebut dengan nama subsekuen.

Selain tokoh dan alur, latar dalam MS dan MK juga akan dianalisis. Latar, menurut Sudjiman, merupakan segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra yang membangun latar cerita (Sudjiman, 1991: 44). Dalam analisis kali ini, penelaahan latar dibatasi hanya pada latar fisik. Menurut Sudjiman (1991: 44), latar fisik adalah tempat di dalam wujud fisiknya, bangunan, daerah, dan sebagainya.

2.2 Teori Komik

Teori Komik yang diuraikan di bawah ini bertujuan untuk menjelaskan bentuk komik sebagai sebuah teks naratif dengan alat-alat komunikasi yang digunakannya. Seperti telah dikemukakan, teori komik ini digunakan untuk mengenali unsur-unsur yang ada pada data sehingga pembahasan mengenai transformasi teks yang dilakukan akan semakin mudah. Beberapa teori yang dikemukakan di bawah ini sifatnya hanya sebagai paparan.

Menurut Will Eisner (2000: 5), komik merupakan sebuah seni keberurutan (*sequential art*) sebagai makna ekspresi-kreatif multidisiplin dari bentuk seni rupa dan seni sastra yang menggabungkan gambar dengan kata demi menarasikan cerita, atau mendramatisasi gagasan. Menurutnya, makna komik didapat dari panel-panelnya yang berurutan. Cerita dihasilkan dari panel-panel yang bersusun sehingga sebuah komik dapat dibaca sebagai kesatuan naratif. Komik juga merupakan sebuah bentuk bacaan. Di dalam komik terlihat jelas sebuah struktur, bahkan secara lebih jauh dapat disamakan dengan struktur tatabahasa yang terdiri atas subjek, predikat, objek dan keterangan (Eisner, 2000: 9).

Berbeda dengan Eisner yang menganggap bahwa keberurutan panel menjadi dasar dalam komik, pada Scott McCloud, justru apa yang muncul di sela-sela panel itulah yang menjadi inti dari komik. McCloud menganggap hakikat

komik terletak pada peralihan antarpanel yang tersusun sehingga menciptakan *closure* atau penyimpulan¹⁰ (2008: 67). Hal ini berarti McCloud berupaya menggenapkan pengertian Eisner yang menganggap komik sebagai seni keberurutan menjadi seni keberurutan yang memiliki hakikat pada keberurutan itu sendiri (peralihan antarpanel).

Closure atau penyimpulan merupakan fenomena mengamati bagian-bagian, tetapi memandangnya sebagai keseluruhannya (McCloud, 2008: 63). Penyimpulan adalah tahap akhir dari proses memandang sesuatu yang patah-patah, kasar, dan tampak tidak berkaitan. Dengan demikian, penyimpulan berupaya merangkum segala hal yang berupa potongan-potongan menjadi sebuah peristiwa yang utuh. Di dalam komik, penyimpulan merupakan sebuah inti yang menjadikannya sebagai seni keberurutan. Komik merupakan gabungan dari panel dan gambar yang patah-patah, kasar, dan tidak berhubungan. Panel merupakan pembingkai yang memotong peristiwa menjadi patah-patah. Dengan penyimpulanlah dapat diketahui maksud dari komik sebagai teks naratif.

2.2.1 Perbendaharaan Komik

Sebagai sebuah bentuk seni, komik memiliki cara tersendiri untuk menyampaikan gagasannya kepada pembaca. Cara-cara tersebut merujuk pada bentuk fisik atau unsur fisik yang ada di dalam komik. Sebenarnya unsur fisik tersebut banyak jumlahnya, tetapi saya hanya memaparkan unsur-unsur pentingnya saja sebagai pengantar memahami bentuk komik. Berikut ini adalah penjelasan mengenai unsur fisik utama yang membentuk komik.

Komik berhadapan dengan dua alat komunikasi, yaitu gambar dan kata. Akan tetapi, di dalam komik, kata-kata dapat juga dianggap sebagai gambar. Hal ini dapat dilihat dalam penggambaran tulisan yang menyerupai bentuk-bentuk gambar (seperti kaligrafi) atau pendekorasi (penghiasan) bentuk tulisan. Menurut Eisner, *lettering, treated “graphically” and in the service of the story, functions as an extension of the imagery* (huruf diperlakukan sebagai “grafis” dalam cerita, berfungsi sebagai perpanjangan dari gambar) (2000: 10). Dengan demikian, dari segi tertentu dapat dikatakan bahwa bahasa utama komik adalah

¹⁰ Menggunakan istilah yang diajukan oleh Seno Gumira Ajidarma untuk menggantikan istilah “closure,” dalam *Tiga Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*, hlm. 50.

gambar. Mengenai hal ini, Ajidarma (2011: 28) menjelaskan bahwa komik dimaknai sebagai susunan gambar-gambar yang bercerita karena teks tertulis lebih diperlakukan sebagai bagian dari gambar, dan bukan sebaliknya—kesetaraan gambar dan tulisan dalam komik bukanlah proporsi, melainkan fungsi: tulisan menuliskan yang tidak tergambar, gambar menggambarkan yang tidak tertulis. Dengan begitu, sebagai teks naratif, komik terdiri dari teks tertulis dan teks tergambar.

Gambar pada komik diandaikan sebagai peristiwa yang diabadikan ke dalam foto oleh fotografer. Gambar-gambar tersebut tertuang dalam kotak-kotak yang disebut panel. Panel merupakan unsur mendasar dalam komik. Panel dapat disamakan dengan alur yang dianggap sebagai tulang punggung dalam teks naratif.

The fundamental function of comic (strip and book) art to communicate ideas and/or stories by means of words and pictures involves to movement of certain images (such as people and things) through space. To deal with the capture or encapsulations of these events in the flows of the narrative, they must be broken up into sequenced segments. (Eisner, 2000: 38)

Fungsi dasar dari seni komik (strip dan buku) adalah untuk mengomunikasikan ide dan/atau cerita dengan kata-kata dan gambar yang melibatkan pergerakan gambar-gambar tertentu (seperti manusia dan benda) melewati ruang. Untuk menghadapi penangkapan atau pengapsulan peristiwa dari aliran narasi, mereka harus dipecah menjadi beberapa bagian sekuen.

Kutipan di atas menjelaskan bahwa panel berguna sebagai media untuk mengantarkan gagasan. Panel merupakan pembekuan atau pengapsulan waktu dan peristiwa yang berupa gambar-gambar tersusun. Panel ibarat panggung pada pertunjukan teater. Bila segala kejadian, tokoh, waktu, dan lokasi bagi pertunjukan teater berada di panggung, panellah yang menjadi panggung bagi komik.

Dwi Koendoro (2007: 36) menambahkan bahwa panel dapat disebut juga sebagai unsur kotak atau *frame*. Unsur ini berguna sebagai ruang pengadeganan. Pembagian kotak ini mirip dengan pembedaan adegan dalam film. Bentuknya sangat bervariasi, bisa bermacam ragam tergantung kreativitas komikusnya.

Tulisan, selain berfungsi dekoratif, juga berfungsi sebagai bahasa verbal. Unsur tulisan dapat berupa dialog, monolog, narasi, dan efek suara (Koendoro, 2007: 32). McCloud berpendapat tulisan atau aspek tulis memegang hal-hal yang tidak dapat digantikan oleh aspek grafis, seperti efek suara, dialog, narasi, teks keterangan, dan konsep yang tidak dapat ditunjukkan lewat gambar (2007: 128).

Aspek tulis biasanya ditaruh dalam ruang gambar yang disebut kotak narasi dan balon kata. Menurut Koendoro, balon kata (*balloon*) adalah tempat menaruh teks narasi atau juga menampilkan kata-kata (2007: 40). Balon kata merupakan perlambang suara yang dihasilkan oleh tokoh, benda, atau apa pun yang ada di dalam komik. Balon kata tidak harus berbentuk seperti balon yang bundar. Dalam perkembangannya, bentuk balon tersebut dapat berubah sesuai dengan ekspresi dan suasana hati tokoh. Misal bila tokoh berbicara kencang, balon katanya akan berbentuk seperti durian.

Komik, sebagai sebuah bentuk media, memiliki ciri khas dengan adanya penggabungan gambar dan kata, atau disebut teks tertulis dan teks tergambar. Teks-teks inilah yang menjadikan komik sebuah struktur naratif kompleks. Kedudukan dari teks tertulis dan teks tergambar ini dapat saling berkaitan, saling tumpang tindih, atau berjalan sendiri-sendiri.

2.3 Teks, Interteks, dan Transformasi

Saya menggunakan kata “teks” untuk menyebut novel dan komik. “Teks” secara etimologis (*textus*, bahasa Latin) berarti ‘tenunan,’ ‘anyaman,’ ‘penggabungan,’ ‘susunan,’ dan ‘jalinan’ (Ratna, 2006: 172). Dengan demikian, baik novel maupun komik dapat disebut dengan teks karena berisikan jalinan yang berhubungan dengan karya terdahulu, lingkungan sekitar, atau situasi sosial. “Teks” menurut Haliday (dalam Rinanty, 2000: 14) pada dasarnya adalah satuan makna. Teks bukan sesuatu yang dapat diberi batasan seperti sejenis kalimat melainkan lebih besar. Sifatnya sebagai satuan makna membuat teks harus dipandang dari dua sudut secara bersamaan, yaitu sebagai hasil/produk dan sebagai proses. Teks merupakan sesuatu yang dapat dimaknai. Novel, komik, poster, iklan, film, dan foto merupakan beberapa contoh sebagai teks yang memiliki satuan makna.

Komik sebagai sebuah teks dengan struktur naratif yang kompleks tidak dapat melepaskan diri dengan sistem di sekitarnya. Dapat dikatakan bahwa komik sebagai karya seni tidak dapat berdiri sendiri, ia selalu memiliki hubungan dengan karya-karya lain yang terdapat di masa lampau. Todorov (dalam Zaimar, 1991: 24) mengatakan bahwa karya seni untuk dapat mempunyai makna harus dimasukkan ke dalam suatu sistem yang lebih tinggi. Hal ini berarti bahwa teks tidak dapat dilihat hanya dari struktur otonomnya saja, melainkan juga harus dilihat sebagai keutuhan dengan teks-teks lain agar dapat memiliki makna. Gagasan inilah yang kemudian disebut sebagai intertekstual.

Salah satu tokoh yang mengembangkan teori intertekstualitas ialah Michel Riffaterre. Riffaterre (dalam Zaimar, 1991: 25) menyatakan bahwa interteks merupakan keseluruhan teks yang dapat didekatkan dengan teks yang ada di hadapan kita, keseluruhan teks yang dapat ditemukan dalam pikiran seseorang ketika membaca suatu bagian teks. Dengan demikian, sebuah teks dapat dibaca sebagai teks kompleks yang tidak terbatas keterhubungannya dengan teks lain. Sejalan dengan Riffaterre, menurut Kristeva (dalam Ratna, 2006: 172), setiap teks harus dibaca atas dasar latar belakang teks-teks lain.

Teeuw (2003: 1120) menyatakan teori interteks memandang bahwa sebuah teks yang ditulis lebih kemudian mendasarkan diri pada teks-teks lain yang telah ditulis orang sebelumnya. Tidak ada sebuah teks pun yang sungguh-sungguh mandiri, dalam arti penciptaannya dengan konsekuensi pembacaannya juga, dilakukan tanpa sama sekali berhubungan dengan teks lain yang dijadikan semacam contoh, teladan, kerangka, atau acuan.

Konsep lain dalam interteks adalah hipogram. Konsep ini dikemukakan oleh Riffaterre sebagai bagian penting dalam interteks. Menurut Ratna (dalam Ratna, 2006: 174), hipogram adalah struktur prateks, yang dianggap sebagai energi puitika teks. Hipogram merupakan teks pendahulu atau teks dasar (landasan) dalam menciptakan karya-karya baru dengan menerima atau menolak teks landasan tersebut, dalam kasus ini yang menjadi hipogram ialah MS karena menjadi landasan dalam penciptaan MK yang akan terlihat bagaimana sikap MK terhadap MS. Lebih lanjut lagi, teori intertekstual dan hipogram dikembangkan oleh Pradotokusumo (1986: 61—65) atas hasil penelaahannya terhadap karya

sastra kakawin abad ke-20, *Kakawin Gajah Mada*. Pradotokusumo menerapkan teori hipogram Riffaterre dan mengembangkannya dalam rangka menelusuri transformasi teks.

Transformasi memiliki arti perubahan. Menurut Nurgiyantoro (1998: 15), makna kunci “transformasi” adalah “perubahan,” yaitu perubahan terhadap suatu hal atau keadaan. Dia menambahkan jika suatu “hal atau keadaan” itu adalah budaya, budaya itulah yang mengalami perubahan. Menurutnya, perubahan itu terjadi jika budaya tersebut—budaya itu sendiri terdiri dari banyak elemen—muncul dalam kondisi dan atau lingkungan yang berbeda, misalnya karena sengaja atau dipindahkan ke dalam kondisi atau lingkungan yang berbeda tersebut. Perubahan budaya itu sendiri dapat mencakup satu atau beberapa aspek atau bahkan sebagian besar aspek budaya tersebut. Menurut Nurgiyantoro pada kasus transformasi unsur pewayangan dalam fiksi Indonesia, transformasi dapat diartikan sebagai “pemunculan, pengambilan, atau pemindahan unsur-unsur pewayangan ke dalam unsur fiksi dengan perubahan.” Dalam kasus transformasi MS ke MK, transformasi dapat diartikan sebagai pemunculan, pengambilan, atau pemindahan unsur-unsur cerita *Mahabharata* dari MS ke dalam unsur-unsur komik MK dengan perubahan. Nurgiyantoro menambahkan, untuk dapat disebut mengalami transformasi, unsur-unsur tersebut harus dimunculkan dengan pemunculan yang berbeda dengan unsur lainnya.

Untuk menelaah transformasi teks digunakan teori Riffaterre yang dikembangkan oleh Pradotokusumo. Riffaterre merumuskan penerapan hipogram menjadi dua, yaitu modifikasi dan konversi. Pradotokusumo menerapkan dan mengembangkan teori tersebut menjadi, (1) ekspansi, (2) konversi, (3) modifikasi, dan (4) ekserp.

Ekspansi adalah perluasan atau pengembangan hipogram. Ekspansi berarti pula penambahan cerita baru yang pada hipogramnya tidak ada. Ekspansi ini terjadi biasanya dipengaruhi oleh tuntutan zaman. Dalam MK terlihat beberapa kali adanya penambahan cerita baru seperti sayembara putri Mandura, Drestarastra memilih calon istri, dan pernikahan Arjuna dengan putri Resi Kowara.

Konversi ialah pemutarbalikan hipogram atau matriksnya. Teks yang mengalami gejala konversi melakukan pemutarbalikan dalam tokoh, alur, tema, maupun latar. Tokoh yang dalam hipogram protagonis, dapat menjadi antagonis bila teks mengalami konversi.

Modifikasi ialah manipulasi tokoh atau alur. Modifikasi biasanya terjadi karena adanya pengaruh dan tuntutan zaman. Dalam MK, modifikasi yang terjadi antara lain ialah Drupadi yang dalam hipogram bersuamikan lima Pandawa, menjadi hanya bersuamikan Yudistira saja. Gejala transformasi yang terakhir adalah ekserp. Ekserp ialah semacam intisari suatu unsur atau episode dari hipogram. Teks panjang dalam hipogram dapat diringkas menjadi lebih pendek bila mengalami gejala ekserp.

Pudentia dalam *Transformasi Sastra: Analisis atas Cerita Rakyat Lutung Kasarung* menambahkan gejala transformasi yang terjadi. Dalam penelusurannya terhadap cerita rakyat *Lutung Kasarung*—yang mengalami perubahan bentuk dari lisan ke tulisan—didapatkan adanya gejala penghilangan episode. Hal ini menurutnya merupakan suatu gejala yang wajar dan biasa terjadi pada karya yang mengalami lintas bentuk.

2.4 Pendekatan Bandingan

Penelitian ini membandingkan dua teks. Teks tersebut ialah novel MS sebagai hipogram dan komik MK. Dengan demikian, penelitian ini dikelompokkan sebagai penelitian sastra bandingan.

Sastra Bandingan ialah pendekatan dalam memahami beberapa karya sastra dengan menggunakan metode perbandingan. Penelitian ditekankan pada persamaan dan perbedaan yang kerap muncul dalam karya yang sedang dibandingkan. Menurut Remak (1961: 3) dalam “Comparative Literature, Its Definition and Functions” sastra bandingan adalah sebagai berikut.

Comparative literature is the study of the literature beyond the confines of one particular country, and the study of the relationships between literature on the one hand and other areas of knowledge and belief, such as the arts (e.g., painting, sculpture, architecture, music), philosophy, history, the social sciences (e.g., politics, economics, sociology), the sciences, religion, etc., on the other. In brief it is the comparison of one

literature with another or others, and the comparison of literature with other spheres of human expression.

Sastra bandingan adalah studi sastra di luar batas-batas negara, dan studi dari hubungan antara sastra di satu sisi dan ilmu pengetahuan dan kepercayaan seperti seni (lukis, patung, arsitektur, musik), filsafat, sejarah, ilmu sosial (politik, ekonomi, sosiologi), ilmu alam, agama, dll di sisi lainnya. Singkatnya merupakan perbandingan sastra dengan sastra lainnya dan perbandingan sastra dengan bentuk-bentuk ekspresi manusia.

Dengan demikian, sastra bandingan berusaha menghususkan diri pada studi ilmu perbandingan baik sastra dengan sastra, maupun sastra dengan bidang lain. Ilmu sastra bandingan, menurut Remak tidak hanya terbatas dalam sastra saja. Berikut ini pengertian sastra bandingan menurut Damono (2009: 1) dalam bukunya *Sastra Bandingan*.

Sastra bandingan ialah pendekatan dalam ilmu sastra yang tidak menghasilkan teori tersendiri. Boleh dikatakan teori apapun bisa dimanfaatkan dalam penelitian sastra bandingan, sesuai dengan objek tujuan penelitiannya. Dalam beberapa tulisan, sastra bandingan juga disebut studi atau kajian. Dalam langkah-langkah yang dilakukannya, metode perbandingan adalah yang utama. Perbandingan sebenarnya merupakan salah satu metode yang juga selalu dilaksanakan dalam penelitian seperti halnya memerikan dan menguraikan, tetapi dalam sastra bandingan metode tersebut merupakan langkah utama. Dengan demikian uraian yang dilaksanakan dalam sastra bandingan berdasarkan atas banding membandingkan. Pertanyaan yang muncul kemudian adalah apa saja yang bisa dibanding-bandingkan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat dilihat bahwa sastra bandingan merupakan kajian dengan metode dasarnya adalah perbandingan. Perbandingan dapat dilakukan hanya pada sastra sendiri, maupun sastra dengan bidang seni lain bahkan disiplin ilmu lain. Sastra bandingan tidak hanya mendasari dirinya pada perbandingan sastra beda negara. Damono berpendapat bahwa sastra bandingan dapat dilakukan dengan karya sastra yang dihasilkan oleh suatu negara yang sama (2009:4—5). Pada awalnya, seperti yang disebutkan oleh Wellek dan Waren, istilah “sastra bandingan” dipakai untuk studi sastra lisan, terutama cerita rakyat dan migrasinya, serta bagaimana dan kapan cerita rakyat masuk ke dalam penulisan sastra yang lebih artistik (Wellek dan Waren, 1989:47). Ilmu sastra bandingan kemudian menyeberang dari dunia lisan ke dunia tulisan dan juga

berupaya membandingkan kedua dunia tersebut. Istilah sastra bandingan pada dasarnya mencakup studi hubungan antara dua kesusastraan atau lebih (Wellek dan Waren, 1989: 49). Praktik sastra bandingan kemudian tumbuh subur di dunia, yang pada akhirnya melahirkan dua aliran besar, yaitu Perancis dan Amerika.

Aliran Perancis lebih menekankan praktik bandingan hanya dalam bidang sastra, sedangkan aliran Amerika lebih bebas (Hutomo, 1993: 1—4). Aliran Perancis biasa disebut dengan nama “Aliran Lama,” sedangkan aliran Amerika biasa disebut “Aliran Baru.” Aliran Perancis menjelaskan bahwa sastra bandingan adalah “pembandingan sastra secara sistematis dari dua negara yang berlainan.” Dalam aliran Amerika, hal tersebut tidak bertentangan. Namun, aliran Amerika menambahkan bahwa sastra bandingan dapat dilakukan tidak hanya antara sastra dengan sastra, tetapi juga sastra dengan bidang ilmu dan seni lain di luar sastra. Aliran Amerika inilah yang menjadi dasar Remak dalam membuat definisi mengenai sastra bandingan. Aliran Amerika berpendapat bahwa kajian sastra bandingan pada awalnya saja sudah membandingkan dua media yang berbeda, yaitu lisan dan tulisan. Dengan demikian, tidaklah aneh untuk membandingkan berbagai jenis kesenian seperti yang dikecam oleh aliran Perancis. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan digunakan metode sastra bandingan yang diajukan Remak dan mazhab Amerika yang lebih liberal dalam penggunaannya. Dengan demikian, usaha membanding-bandingkan antara novel dan komik tidaklah menemui halangan.

2.5 Perbedaan Bentuk Fisik Novel dan Komik

Penjelasan struktural di atas, membawa kesimpulan bahwa novel dan komik memiliki persamaan sebagai sebuah cerita naratif. Novel dan komik sama-sama memiliki struktur intrinsik (tokoh, alur, latar, dan tema). Namun, kedua teks tersebut sebenarnya memiliki perbedaan yang mendasar, yaitu perbedaan bentuk. Perbedaan tersebut adalah sebagai berikut.

Teks MS merupakan sebuah novel yang berlandaskan kata-kata sebagai sarana penyajiannya. Kata-kata menjadi alat utama untuk menyampaikan ide atau gagasan kepada pembaca. Pada novel, cerita dan unsur-unsur intrinsiknya (alur, tokoh, dan latar) disusun melalui kata-kata yang merupakan perwujudan ekspresi

sang pengarang. Kata-kata menjadi fleksibel bergantung pada kepiawaian sang pengarang. Untuk menjelaskan latar atau perasaan, seorang pengarang dapat menjabarkannya dalam satu paragraf, dapat juga dalam ribuan kata, atau ratusan halaman. Dengan kata-kata, pengarang dapat mengungkapkan situasi dan kondisi yang terjadi di dalam cerita. Dengan kata-kata, pembaca dapat mengimajinasikan dan menginterpretasikan peristiwa, tokoh, dan tempat pada cerita yang berlangsung.

Berbeda dengan MS, teks MK merupakan komik yang berlandaskan gambar dan kata sebagai sarana penyajian. Gambar dan kata menjadi alat utama menyampaikan ide dan gagasan kepada pembaca. Melalui gabungan gambar dan kata, komik berupaya menghadirkan peristiwa, tokoh, dan tempat pada cerita yang berlangsung. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam perbendaharaan komik, gambar merupakan unsur utama di dalam komik. Semua unsur-unsur intrinsik dapat dijelaskan dengan gambar. Pada komik, tokoh dan penokohan muncul melalui gambar-gambar. Ekspresi tokoh yang digambarkan dapat menjelaskan penokohan yang berusaha disampaikan oleh pengarang komik. Peristiwa di dalam komik, dipecah ke dalam gambar-gambar yang berbentuk panel-panel. Untuk dapat memahami cerita, pembaca harus menyambung (*closure*/menyimpulkan) panel-panel tersebut menjadi sebuah cerita yang utuh. Pada komik, deskripsi panjang (berhalaman-halaman) mengenai keindahan tempat dapat diwakili dengan satu gambar. Melalui gambar, pembaca disuguhkan peristiwa, tokoh, dan latar yang terdapat di dalam komik.

BAB 3

ANALISIS STRUKTURAL DALAM NOVEL MS DAN KOMIK MK

Sebagaimana telah dijelaskan pada bab satu, penelitian ini diawali oleh analisis struktural kedua teks (MS dan MK). Analisis ini penting untuk dilakukan karena bertujuan menelaah keterkaitan dan keterjalinan semua anasir dan aspek karya sastra yang bersama-sama menghasilkan makna secara menyeluruh (Teeuw, 2003: 112). Tiga unsur intrinsik pembentuk cerita naratif pada teks akan dianalisis secara struktural. Unsur tersebut yaitu, tokoh, alur, dan latar. Ketiga unsur tersebut dianggap penting dengan alasan sebagai berikut. Tokoh adalah unsur penggerak utama cerita, alur merupakan jalan cerita yang digerakkan tokoh, dan latar adalah tempat atau lokasi jalan cerita dan tokoh tersebut berlangsung. Dengan menganalisis struktur kedua teks, akan terlihat perubahan yang terkait persamaan dan perbedaan dari teks hipogram ke teks MK. Perubahan inilah yang menjadi dasar dalam melakukan analisis transformasi.

Dalam penelitian ini, kedua teks memiliki penamaan tokoh yang sedikit berbeda. Sebagai contoh, pada teks MS ayah Kurawa ditulis Drestaratya, sedangkan pada MK Destarata. Belum lagi teks MK menunjukkan ketidakkonsistenan dalam penulisan tokoh-tokohnya. Pada buku pertama, Yudistira ditulis dengan huruf “h” menjadi Yudhithira dan pada buku-buku selanjutnya ditulis sebagai Yudistira. Begitu pula yang terjadi pada penulisan Arjuna. Pada buku keempat dan kelima, namanya tertulis sebagai Harjuna. Agar tidak menimbulkan kerancuan, penulisan nama tersebut sengaja diseragamkan. Sebenarnya, perbedaan penulisan nama pada kedua teks tidaklah begitu besar sehingga apabila dilakukan penyeragaman pada nama tidak akan timbul masalah yang mengganggu pemaknaan pada analisis. Penyeragaman ini hanya berlaku dalam analisis. Pada kutipan teks, penulisan dibiarkan seperti aslinya agar tidak merusak data.

Untuk penyeragaman nama tokoh dipergunakan penamaan tokoh yang terdapat dalam *Ensiklopedia Wayang Purwa I (Compendium)*. Ensiklopedi ini

sengaja dipilih karena merupakan ensiklopedia yang kompendium, ikhtisar yang lengkap dan padat (untuk mengetahui daftar nama yang diseragamkan, lihat lampiran).

Isi dan gubahan serta susunan gubahan di dalam buku: “*ENSIKLOPEDIA WAYANG PURWA I (COMPENDIUM)*” ini disandarkan pada alas pegangan yang terdapat di dalam *pewayangan*, *pakeliran*, dan *pedalangan* yang hakekatnya berpijak pada “*Serat Purwacarita*”

Dan sebagai bahan kelengkapan yang penting, di sana-sini didampingi pula dengan beberapa nukilan dari kitab-kitab lain yang dikenal oleh masyarakat luas, yaitu:

1. *Kitab Mahabharata*
2. *Kitab Ramayana* atau *Serat Rama*
3. *Serat Kanda*
4. *Serat Paramayoga*
5. *Serat Pustaka Raja Purwa*, dan
6. *Serat Purwakanda* (Suwandono, 1990: 1).

3.1 Analisis Struktural Novel MS

3.1.1 Sinopsis MS

Suatu ketika pakaian Dewi Gangga tertiuip angin. Hal ini membuatnya dikutuk turun ke dunia. Akhirnya, Dewi Gangga menjadi istri Prabu Santanu dan menjadi permaisuri. Setelah beberapa lama, permaisuri tersebut melahirkan anak. Setiap anak yang dilahirkannya dibuang ke sungai. Hal ini terjadi hingga tujuh kali. Pada kelahiran yang ke-8, Santanu mencegahnya. Dewi Gangga akhirnya pergi meninggalkan Santanu dan anak terakhir (penjelmaan Wasu Dayu) yang diberi nama Dewabrata.

Suatu hari, Santanu tidak sengaja bertemu dengan Durgandini, seorang perempuan cantik yang pekerjaannya menjalankan perahu di Kali Yamuna. Santanu jatuh cinta dan kemudian meminangnya. Bisma sebagai penerus tahta lebih memilih untuk menjadi brahmana yang tidak beristri. Santanu dan Durgandini pun menikah dan memiliki dua anak, Citragada dan Wicitrawirya. Setelah Santanu wafat, kekuasaan dipegang Citragada.

Citragada dan Wicitrawirya pada akhirnya tidak dapat meneruskan keturunan. Mereka berdua meninggal sebelum memiliki anak. Dewi Durgandini kemudian meminta tolong Abiyasa, anak dari hasil hubungannya dengan Resi

Palasara dulu. Dari Abiyasa lahirlah Drestarastra, Pandu, dan Widura. Setelah cukup besar, Pandu diangkat menjadi raja Hastinapura.

Pandu tidak dapat memiliki anak karena dia dikutuk oleh Resi Kindama. Melalui ajian yang dimiliki Dewi Kunti, lahirlah tiga orang anak, yaitu Yudistira, Bima, dan Arjuna. Dewi Madrim, memakai ajian Dewi Kunti, melahirkan dua orang putra kembar, yaitu Nakula dan Sahadewa. Anak-anak ini kemudian dikenal dengan sebutan Pandawa lima.

Bersamaan dengan lahirnya Pandawa, Gandari (istri Drestarastra) pun melahirkan seratus orang anak sekaligus yang diberi sebutan Kurawa. Sejak kecil, Pandawa dan Kurawa selalu berselisih. Setelah dewasa, Pandawa beserta ibunya dikirim ke Wanamarta. Pandawa dijebak oleh Kurawa, istana di Wanamarta hangus dibakar oleh suruhan Kurawa. Untungnya Pandawa dan ibunya sempat melarikan diri ke hutan. Selama dalam perlawanan, Pandawa memperistri Drupadi. Drupadi menjadi istri kelima Pandawa karena mereka telah bersumpah selalu bersama-sama baik suka maupun duka.

Setelah itu, Pandawa kembali ke Hastinapura. Atas kebijaksanaan para tetua, akhirnya Pandawa diberi separuh Hastinapura, yaitu rimba Kandawaprasta. Rimba tersebut dibuka dan jadilah kerajaan Indraprasta yang indah dan megah.

Pada suatu saat, Kurawa mengundang Pandawa untuk bermain judi dadu di Hastinapura. Pandawa kalah dan harus membuang diri ke hutan selama 12 tahun. Setelah masa pengasingan usai, Pandawa meminta kerajaannya kepada Kurawa. Kurawa tidak ingin memberikan dan malah mengajak untuk berperang. Perang ini dinamakan Bharatayuda.

Perang dimulai, banyak prajurit dari kedua belah pihak berguguran. Hari selanjutnya, Arjuna kehilangan semangat bertempur dan takut bila membunuh saudara-saudaranya sendiri. Kresna menasihatinya agar berani maju ke medan perang. Pada hari kesepuluh, Bisma jatuh dihujani panah oleh Srikandi.

Setelah Bisma tidak berdaya, Drona diangkat menjadi panglima perang. Abimanyu, putra Arjuna, terpisah dari barisan dan kemudian dikeroyok oleh beberapa Kurawa dan tewas oleh Jayadrata. Hari berikutnya Drona pun tewas melalui tipu muslihat Kresna yang menyatakan bahwa anak Drona, Aswatama, telah tewas.

Karna diangkat menjadi panglima Kurawa untuk menggantikan Drona. Akhirnya, Karna pun tewas. Setelah itu, Salya diangkat menjadi panglima perang Kurawa. Yudistira dipilih untuk melawan Salya. Pada akhirnya Salya gugur setelah dipanah oleh Yudistira. Pihak Kurawa tinggal Duryudana seorang.

Duryudana melarikan diri dan bersembunyi di sungai. Pihak Pandawa tidak dapat memastikan siapa yang menang, sebelum Duryudana dikalahkan. Akhirnya Duryudana tewas di tangan Bima. Dengan demikian, Pandawa memenangkan perang. Setelah itu, Pandawa mengunjungi Bisma untuk mendapatkan petuah terakhir. Akhirnya, Pandawa memerintah Hastinapura dengan makmur dan sentausa. Sampai pada suatu hari, para Pandawa merasa sudah cukup memimpin di dunia dan merasa harus mengasingkan diri di hutan. Tampuk pemerintahan diserahkan pada Parikesit. Pandawa pun Moksas. Cerita ditutup dengan kematian Parikesit.

3.1.2 Analisis Alur MS

Paparan adalah gambaran awal cerita sebagai pengantar dalam memasuki cerita lebih lanjut. Paparan dalam MS dimulai dari pengenalan tokoh-tokoh yang akan berlaku dalam cerita. Dalam hal ini, paparan diawali dengan beberapa peristiwa. Peristiwa ini terikat dengan tokoh-tokoh yang ada. Pada awalnya, peristiwa pada MS dialami oleh tokoh Santanu. Setelah itu, berpindah pada tokoh Basuparicara—ayah Matsyapati dan Durgandini. Kemudian berpindah pada tokoh Bisma, lalu berpindah dan bertumpu kepada tokoh Pandu. Lalu cerita berpindah kepada tokoh Kresna yang kemudian dilanjutkan ke tokoh Karna. Setelah itu, berpindah kepada tokoh Pandawa, dan terakhir cerita berpindah ke tokoh Parikesit. Berikut ini kutipan yang memperlihatkan beberapa peristiwa sebelum ke alur Pandawa.

Setelah Santanu dewasa, suatu hari bersabdalah baginda ayahanda, bahwa kelak akan datang seorang bidadari. Ialah yang akan jadi istri putra raja. Baginda menyampaikan kepada Santanu permohonan dewi Gangga.

Santanu menerima segala titah. Kemudian ia dinobatkan jadi raja menggantikan baginda ayahanda.

Setelah beberapa lamanya jadi raja, suatu hari baginda bermain ke tepi sungai Gangga. Tiba-tiba muncul seorang putri cantik parasnya. Hati baginda tertarik lalu putri dihampirinya (Saleh, 1975: 6).

Peristiwa di atas bertumpu pada tokoh Santanu yang sedang bertemu dengan seorang putri cantik. Setelah Santanu menjadi suami Dewi Gangga, Santanu ditinggal Dewi Gangga yang pergi ke kahyangan. Setelah itu, Santanu merasa kesepian dan rindu dengan perempuan. Ia pun tidak sengaja bertemu dengan Durgandini. Atas izin Bisma, Santanu dapat meminang Durgandini dan mendapat dua anak, yaitu Citragada dan Wicitrawirya. Tidak lama kemudian Santanu meninggal. Peristiwa-peristiwa tersebut merupakan peristiwa yang mengikat Santanu sebagai tokoh penggerak cerita. Dengan demikian, awal cerita MS didahului oleh alur tokoh Santanu. Alur tokoh ini mengantar cerita kepada alur tokoh lainnya, yakni Bisma. Sebelum sampai kepada tokoh Bisma, alur yang ada dibengkokkan terlebih dahulu dengan menyelipkan cerita mengenai tokoh Basuparicara.

Seorang raja yang bernama Basuparicara, suatu hari pergi berburu. Tiba-tiba teringatlah baginda kepada permaisuri dewi Girika yang amat cantik, hingga timbul berahinya. Karena amat berahi, baginda mengeluarkan mani. Mani ini ditangkanya dengan daun, dibuangnya ke sungai Jamuna, lalu ditelan oleh seekor ikan besar (Saleh, 1975: 8).

Alur ini menceritakan asal-usul Dewi Durgandini dan Matsyapati. Dewi Durgandini adalah istri Santanu yang kedua. Setelah alur tersebut, masuklah tokoh Bisma sebagai tokoh yang kemudian menjadi inti cerita selanjutnya. Tokoh Bisma memiliki peristiwa tersendiri, yaitu keikutsertaannya dalam sayembara tiga putri Kasindra. Setelah menjadi pemenang sayembara, Bisma mendapatkan kejadian yang tidak terduga. Ia tidak sengaja memanah Amba. “Dengan tak sengaja anak panah terlepas dari busur, mengenai dada sang dewi” (Saleh, 1975: 11). Dengan demikian, alur ini bertumpu pada tokoh Bisma.

Begitulah uraian mengenai beberapa peristiwa awal dalam MS yang mengantar cerita dalam memasuki alur Pandawa. Peristiwa-peristiwa di atas, berupaya mengenalkan tokoh-tokoh bawahan, yaitu tokoh yang mendahului (leluhur) Pandawa dan tokoh yang akan memiliki peran dalam cerita, seperti Bisma, Kresna, dan Karna. Tokoh Pandawa, sebagai fokus pengisahan dalam cerita, memiliki porsi yang terbesar. Dengan demikian, alur utama yang terdapat dalam MS adalah alur Pandawa.

Alur yang berkembang pada MS pada dasarnya adalah alur maju. Alur ini jelas terlihat pada setiap bab yang dikemukakan dalam novel ini. Selain alur maju, terdapat beberapa kali alur sorot balik. Telah diuraikan sebelumnya, alur yang ada dalam MS merupakan alur yang berpindah antara satu tokoh ke tokoh lain. Akan tetapi, cerita yang disajikan saling melengkapi satu sama lain. Berikut ini adalah kutipan fase paparan dalam memperkenalkan tokoh utama pada peristiwa kelahiran Pandawa dan Kurawa.

Suatu hari dewi Kunti mengheningkan cipta mendatangkan Hyang Darma, yang menganugerahi putra dinamakan Yudistira.

Sudah itu dewi Kunti mendatangkan batara Bayu. Ia dianugerahi putra, dinamakan Bimasena. Akhirnya didatangkannya Hyang Indra, yang menganugerahi putra dinamakannya: Arjuna.

Dewi Madrim yang turut menggunakan mantera itu mendatangkan dewa Aswin. Hyang Aswin kembar dua, rupanya sama. Dewi Madrim dianugerahi putra kembar, dinamakan Nakula dan Sahadewa

Bersama lahirnya Pandawa, dewi Gendari pun melahirkan putra 100 orang.

... Putra Destaratya 100 orang itu disebut: Kurawa, artinya keturunan raja Kuru, ialah raja Hastinapura yang dahulu. Jadi leluhur Kurawa dan Pandawa. (Saleh, 1975: 21).

Pada fase paparan, terdapat beberapa kali alur sorot balik. Alur sorot balik tersebut salah satunya muncul pada saat Drona akan bertemu dengan Pandawa. Persitiwa tiba-tiba diceritakan mundur ke belakang untuk menjelaskan latar belakang Drona.

Setelah Pandawa dan Kurawa berguru kepada Krepa, lalu berguru kepada Druna, ipar Krepa, suami Krepi.

Druna itu putra resi Baradwaja. Ia mempunyai teman bernama Drupada, putra raja Pancala. Ketika masih muda Drupada menjadi siswa Baradwaja. Jadi satu guru dengan Druna. Sekarang Drupada telah jadi raja di Pancala

Resi Druna dengan Krepi mendapat seorang putra dinamakan Aswatama (Aswa = kuda). Sebabnya dinamakan demikian, karena ketika bayi itu lahir terdengar suara kuda.

Suatu hari Druna pergi ke Pancala dengan putranya Aswatama menemui Drupada teman seperguruan, yang jadi raja di sana. Setelah sampai, mereka terus menghadap baginda, tapi tak diterima dengan baik. Malah Drupada bersabda, bahwa tak pantas raja berteman dengan seorang minta-minta

Mendengar itu, Druna amat sakit hatinya, dan bersama putranya pergi ke Gajahoyana akan menemui iparnya (Saleh, 1975: 24).

Penceritaan dengan alur sorot balik tersebut merupakan penjelas latar belakang Drona yang mengantar cerita menuju alur utama. Penceritaan tersebut juga menjadi motif penyerbuan Drona beserta murid-muridnya (Pandawa dan Kurawa) ke negara Pancala.

Setelah paparan, timbul peristiwa yang mengarah pada rangsangan cerita. Fase rangsangan muncul bila ada berita yang merusak keadaan yang semula terasa laras (Sudjiman, 1991: 33). Dalam hal ini yang menjadi rangsangan adalah pengiriman Pandawa ke Waranamarta oleh Duryudana. Pada sekuen ini rasa tidak suka Duryudana (Kurawa) kepada Pandawa semakin besar. Hal ini dibuktikan dengan pembakaran pesanggrahan yang didiami oleh Pandawa. “Pada suatu malam pesanggrahan dibakar oleh Kurawa” (Saleh, 1975: 30). Dilihat dari peristiwa tersebut Kurawa berencana membunuh Pandawa. Pada fase ini, terdapat pula alur sorot balik yang menceritakan asal-usul Drupadi dan Drestadyumna. Pada alur utama, Pandawa sedang mengungsi di Ekacakra. Alur maju kemudian berpindah dan mundur sejenak untuk menceritakan lahirnya Dewi Drupadi.

Setelah Pandawa beberapa lamanya di Ekacakra, suatu hari datanglah seorang brahmana. Brahmana itu menceritakan tentang resi Drupada yang separoh negerinya direbut oleh resi Druna. Begini cerita itu, Raja Drupada ingin sekali mempunyai putra yang sakti, yang dapat mengalahkan resi Druna. Karena itu baginda membuat sesaji untuk para Dewa. Sewaktu upacara sesaji, datanglah seorang brahmana memberi nasehat kepada permaisuri baginda supaya makan mentega sesaji. Sang permaisuri menjawab bahwa beliau belum menyediakan mentega. Sang brahmana segera menuangkan menteganya di dalam api. Tak lama keluarlah dari api itu seorang anak laki-laki yang sudah dewasa, pakai mahkota dan memegang senjata. Lalu terdengar suara bahwa anak itulah kelak yang membunuh resi Druna. Anak itu dinamakan Drestadyumna.

Orang-orang yang hadir semua heran melihat itu.

Tak lama antaranya ke luar dari tempat sesaji itu, seorang gadis kecil yang cantik. Lain terdengar pula suara, bahwa anak itu kelak akan jadi wanita utama yang tak ada bandingannya dan akan menyebabkan matinya sejumlah satria. Karena kulitnya hitam manis, gadis itu dinamakan dewi Kresna (dewi Drupadi). Dan diceritakan pula, bahwa dewi Drupadi sekarang telah dewasa. Untuk menemukan jodohnya, raja Drupada mengadakan sayembara (Saleh, 1975: 35).

Alur sorot balik tersebut berguna sebagai pengantar cerita menuju peristiwa selanjutnya, yaitu sayembara Dewi Drupadi. Pada alur sorot balik

tersebut juga dapat dilihat adanya padahan (*foreshadowing*) yang sekilas menceritakan masa depan. Padahan tersebut terdapat pada kalimat “anak itulah kelak yang membunuh Drestadyumna” dan “wanita utama yang tak ada bandingannya dan akan menyebabkan matinya sejumlah satria.” Padahan tersebut berusaha mempersiapkan peristiwa yang akan datang. Setelah itu, alur kembali ke jalurnya, yaitu alur maju.

Setelah Pandawa memiliki keraton megah Indraprasta, alur agak mengendur. Pada saat ini, peristiwa yang terjadi menunjukkan kerenggangan dari peristiwa sebelumnya. Peristiwa yang terjadi adalah Arjuna menghukum diri di hutan selama 10 tahun.

Ketika ia masuk ke kamar itu, dewi Drupadi sedang duduk-duduk di situ dengan raja Yudistira. Pikirannya jadi bingung. Apakah ia harus tetap menepati kewajibannya sebagai satria atau tidak. Jika ditepatinya, terpaksa ia harus mengganggu saudaranya yang sedang duduk dengan dewi Drupadi. Tetapi setelah itu ia harus menyiksa diri di hutan selama 10 tahun lamanya (Saleh, 1975: 42).

Sebelum selesai masa penghukuman diri tersebut, Arjuna bertemu dengan Kresna yang mengajaknya ke Dwaraka. Di Dwaraka, Arjuna tertarik dengan Subadra dan kemudian menikahinya. Peristiwa-peristiwa tersebutlah yang membuat alur menjadi agak sedikit lambat temponya.

Cerita kemudian berkembang dan mulai naik temponya pada peristiwa selamatan kemuliaan keraton Indraprasta. Pada peristiwa tersebut, Kurawa semakin dengki dan ingin merebut keraton milik Pandawa yang sangat indah. “Duryudana selalu ingat ketika mendapat malu di keraton Indraprasta dan merasa iri, karena raja Yudistira mempunyai istana yang demikian indah” (Saleh, 1975: 47). Rasa iri yang dimiliki Duryudana tersebut, membuatnya ingin menguasai kerajaan Indraprasta. Dengan tipu muslihatnya, Duryudana berencana merebut kerajaan tersebut.

Peristiwa ini membawa cerita kepada tikaian, yaitu perselisihan yang muncul akibat adanya dua pertentangan (Sudjiman, 1991: 34). Tikaian atau konflik dalam MS dimulai pada peristiwa judi dadu yang diadakan oleh Duryudana dan Sakuni.

Sakuni mencoba menghibur Duryudana. Ia menerangkan, bahwa Pandawa tak dapat dimusnahkan dengan jalan perang. Karena itu harus ditempuh dengan jalan muslihat. Ia tahu para putra dewi Kunti gemar berjudi. Dan ia merasa lebih pandai daripada para Pandawa dalam hal main dadu. Diusulkannya kepada Duryudana, supaya mengundang Pandawa untuk berjudi dengan taruhan.

...

Segala kekayaan berupa: kereta, gajah, kuda dan budak belia laki-laki dan perempuan, telah habis dipertaruhkan.

... Yudistira telah mempertaruhkan segala kekayaannya: kerbau, sapi dan negerinya. Malah diri sendiri dan adik-adiknya juga. Kali ini Yudistira kalah pula.

... dewi Drupadi lalu dipertaruhkan, sehingga orang-orang yang berada di situ semua terkejut, karena tak disangka-sangkanya demikian

... Taruhannya hanya berupa hukuman. Yang kalah harus membuang diri di hutan 12 tahun lamanya. Pada tahun ketigabelas, harus bersembunyi di salah sebuah negeri dengan menyamar (Saleh, 1975:47—52).

Pada peristiwa judi dadu, Pandawa dipermalukan dan ditipu sehingga harus meninggalkan istana dan mengasingkan diri di hutan selama 12 tahun. Hal ini membuat Pandawa marah dan bersumpah akan membalas perbuatan Kurawa.

Bima sangat marah mendengar ejekan itu. Terhamburlah kata-katanya yang mengandung dendam, serta dikutuknya perbuatan-perbuatan busuk Kurawa. Pandawa lain pun demikian. Arjuna mengancam akan membunuh Karna dalam peperangan. Sahadewa akan membunuh Sakuni. Nakula akan membunuh sisa putra Drestaratya yang masih hidup (Saleh, 1975: 53).

Peristiwa ini merupakan tikaian yang membuat Pandawa kehilangan kerajaan dan rakyat Indraprasta. Kurawa menguasai hak milik Pandawa tersebut. Ketegangan (*suspence*) dibangun dari peristiwa judi dadu. Hal ini merupakan motif yang menegaskan bahwa peristiwa sedang berjalan ke arah puncak.

Akan tetapi, alur kembali mengendur pada saat pembuangan Pandawa ke hutan. Pada fase ini, peristiwa yang sudah mengarah pada ketegangan kembali menurun. Penurunan tersebut muncul karena adanya penceritaan Arjuna dalam mencari senjata dan diajak ke Kayangan. Selain itu, terdapat pula peristiwa Bima mencari bunga tunjung dan bertemu dengan Anoman. Peristiwa-peristiwa ini melambatkan tempo cerita. Akan tetapi, terdapat pula kejadian-kejadian yang turut memperuncing permasalahan. Peristiwa atau kejadian itu adalah Yudistira diculik oleh Jatasura, Drupadi dilarikan oleh Jayadrata, dan Duryudana

mengunjungi Pandawa. Setelah mengasingkan diri di hutan selama 12 tahun, Pandawa menyamar di Wirata selama satu tahun.

Rumitan (*complication*) adalah perkembangan dari gejala tikaian menuju ke klimaks cerita (Sudjiman, 1991: 35). Pada MS, rumitan terjadi saat perundingan pengambilalihan Indraprasta dari Duryudana. Setelah masa hukuman Pandawa di hutan, Pandawa menagih janjinya untuk memberikan Indraprasta. Dengan demikian, dikirimkanlah utusan ke Hastina untuk merundingkan masalah tersebut. “Tapi utusan itu kembali tanpa jawaban apa-apa” (Saleh, 1975: 101). Pandawa kembali mengadakan perundingan dengan mengutus Kresna sebagai duta untuk menagih janji Duryudana. Akan tetapi, Duryudana tidak akan mengembalikan Indraprasta dan akan mempertahankan kerajaannya sampai mati.

Setelah para dewa pulang, tiba-tiba Duryudana menarik kembali perkataannya. Ia berkata sombong, bahwa ia takkan mengembalikan negeri Hastinapura yang separoh kepada Pandawa. Jangan pun separoh, setapak jari pun takkan diberikan, akan dibelanya sampai titik darah penghabisan (Saleh, 1975: 107).

Rumitan berkembang menjadi kompleks dan mengarah kepada sebuah klimaks. Uraian di atas memberikan gambaran bahwa usaha damai yang dilakukan oleh pihak Pandawa berkali-kali digagalkan oleh Duryudana. Dengan demikian, satu-satunya cara merebut kembali hak Pandawa adalah melalui jalan perang. Perang inilah yang merupakan klimaks cerita.

Perang Bharatayuda merupakan klimaks cerita yang mengisahkan perang saudara antara Pandawa dan Kurawa. Kisah perang Bharatayuda merupakan titik puncak pertikaian yang terjadi antara Pandawa dan Kurawa. Keengganan Kurawa untuk menyerahkan daerah kekuasaan Pandawa membuat adanya bentrokan yang tidak dapat dihindari lagi. Ketegangan-ketegangan yang tercipta mulai dari fase rangsangan hingga rumitan memuncak pada perang ini. Berikut ini merupakan kutipan salah satu puncak (klimaks) adegan perang, yaitu pertandingan antara Arjuna dengan Karna.

Arjuna telah dapat berhadapan dengan Adipati Karna dan dapat membunuh putranya.

Setelah Karna tahu putranya mati terbunuh oleh Arjuna, ia pun segera menyerang. Maka terjadilah perang tanding yang amat

mengagumkan. Masing-masing mengeluarkan kesaktiannya. Arjuna mempergunakan senjata anugerah dari Hyang Brahma. Tapi senjata itu tak dapat membinasakan Karna ia dilindungi oleh ular naga. Ular itu akan membalas dendam kepada Arjuna, karena ibunya telah mati terbakar oleh Arjuna. Naga itu salin rupa jadi anak panah, dipergunakan Karna melawan Arjuna (Saleh, 1975: 135).

Setelah perang Bharatayuda dimenangkan oleh pihak Pandawa, fase leraian terjadi. Pada fase ini perang Bharatayuda telah berakhir. Bisma yang telah mengetahui masa hidupnya tidak lama lagi, memanggil Pandawa. Dia menasihati agar Pandawa selalu hidup rukun dan mendengar suara rakyat.

Ya cucuku Yudistira! Sebelum aku meninggalkan dunia ini, aku ingin mengeluarkan sepatah dua patah kata sebagai peringatan. Oleh karena kamu memegang tali pemerintahan, dan bertanggung jawab atas negerimu, kamu harus dapat memperlihatkan keadilan dan cintamu kepada rakyat. Dan aku doakan moga-moga kamu berbahagia. Begitu pula adik-adikmu semua. (Saleh, 1975: 148).

Fase leraian ini mengarahkan cerita kepada fase selesaian, yaitu Pandawa moksa. “Berkat keutamaan Yudistira maka saudara-saudaranya dan Dewi Drupadi dapat naik ke sorga bersama-sama dengan beliau“ (Saleh, 1975: 174). Kematian Pandawa yang menuju surga tersebut merupakan penutup cerita yang mengandung unsur pelegaian (*happy ending*). Dengan demikian, cerita Pandawa dalam MS disajikan secara utuh layaknya daur hidup manusia. Mulai dari ketiadaan (Pandawa belum dilahirkan), mengada (Pandawa dilahirkan, muda, dewasa, dan tua), dan berakhir dengan ketiadaan lagi (kematian Pandawa).

Setelah itu, alur Pandawa berubah ke tokoh Parikesit. Pada alur bawahan ini, diceritakan Parikesit meninggal dibunuh ular. Peristiwa tersebut menutup cerita MS. Berikut kutipan yang menggambarkan kematian Parikesit.

Seri baginda mengira telah terlepas dari bahaya. Karena itu beliau mengambil sebuah jambu persembahan brahmana tiruan. Demi buah jambu dibelah, terlihatlah oleh baginda ada ular kecil, hitam rupanya, matanya merah bersinar-sinar. Baginda tertawa melihat ular itu dan memperlihatkannya kepada patih. Baginda mengerti ular itu sebenarnya naga Taksaka yang membunuh beliau. Seketika itu juga ular kecil itu kembali menjadi besar seperti semula dan segera mematak leher baginda. Saat itu juga baginda jadi abu. Naga Taksaka lalu terbang, pulang ke tempatnya. Tak lama terdengarlah di istana tangis yang sangat menyedihkan hati (Saleh, 1975: 179).

3.1.3 Analisis Penokohan MS

Dalam pembahasan ini, akan dibahas tokoh-tokoh yang berperan penting dalam menggerakkan cerita *Mahabharata*. Tokoh-tokoh tersebut ialah Yudistira, Bima, Arjuna, dan Kresna. Yudistira, Bima, dan Arjuna ialah tiga dari Pandawa yang menggerakkan cerita dan kualitas kemunculannya cukup banyak dalam cerita. Nakula dan Sahadewa tidak diangkat dalam analisis karena kedua tokoh tersebut memiliki peran yang sangat kecil. Selain itu, data yang ada mengenai kedua tokoh tersebut tidaklah cukup untuk dijadikan bahan perbandingan. Nakula dan Sahadewa dalam cerita hanya berfungsi sebagai pelengkap Pandawa, mereka berdua hanya sesekali diceritakan menuruti perintah Yudistira dan Kresna.

3.1.3.1 Yudistira

Yudistira adalah anak sulung dari lima Pandawa. Yudistira lahir dari hubungan antara Dewi Kunti dengan Batara Dharma. Sebagai penerus Pandu, Yudistira dijanjikan memimpin Hastinapura ketika dewasa. Selama masih kanak-kanak, tampuk kekuasaan Hastina dipegang sementara oleh Drestarastra sampai Yudistira dewasa. Akan tetapi, dalam kenyataannya Yudistira tidak pernah diangkat menjadi raja karena tipu muslihat yang dilancarkan Duryudana. “Untuk menghindari kesulitan, Pandawa hendaknya dipindahkan ke Wanamarta. Jika ia telah jadi raja, baru Pandawa dipanggil kembali” (Saleh, 1975: 28).

Dalam teks MS, Yudistira digambarkan sebagai tokoh yang adil. Sifat adil ini membuatnya dipuja-puji rakyat, namun dibenci Duryudana. “Tapi Duryudana sebaliknya makin iri. Jika didengarnya rakyat Hastinapura memuji-muji Yudistira, makin sakitlah hatinya” (Saleh, 1975: 28).

Yudistira merupakan tokoh yang bersifat arif dan bijaksana. Ia adalah tokoh yang menjunjung tinggi keutamaan hidup dalam darma. Berikut ini kutipan yang melukiskan sifat bijaksana yang menjunjung tinggi keutamaan dari Yudistira.

... Aku menderma karena berkewajiban menderma. Aku mengadakan sesaji, karena berkewajiban sesaji.

Ya adinda! Saya sangat gemar menjalankan keutamaan. Akan tetapi, barang siapa mengharapkan buah keutamaan, berarti ia

meninggalkan keutamaan. Orang yang kurang tinggi budinya, selalu bimbang menjalankan kebajikan. Karena itu ia tak akan memetik hasil kebajikannya, karena kurang percaya. Apa yang saya katakan ini terdapat dalam ajaran Weda. Karena itu, janganlah bimbang jika berbuat kebajikan. Siapa yang tidak percaya kepada agama, kepada keutamaan dan kepada sabda sang maharesi, tak dapat tempat dalam kemuliaan yang tetap. Sang Wiyasa, sang Wasista, sang Narada dan lain-lain bisa mencapai kemuliaan jiwa tak lain karena menjalankan keutamaan. Orang yang picik pengetahuan, mengira hanya barang yang dapat dilihat yang dapat mendatangkan kesenangan. Oleh karena itu, jika ia mengerjakan keutamaan, selalu bimbang hatinya. Orang demikian tidak dapat diampuni dosanya. Dan selama hidup akan terlibat dalam kesusahan, dan kelak tak akan mendapat tempat yang menyenangkan di alam baka. Orang yang tak berlindung pada keutamaan, akan menjelma jadi binatang.

Adinda Drupadi! Jika keutamaan tak ada buahnya, dunia akan diliputi kejahatan. Jika demikian, tak ada yang ingin berusaha mengejar keutamaan atau pengetahuan. Jadi hidupnya seperti binatang.

Adapun memetik hasil keuntungan tidak hanya di dunia, juga di akhirat. Karena itu hilanglah kebimbangan, ganti dengan kepercayaan penuh dan janganlah mencela Hyang Widi (Saleh, 1975: 62—63).

Kutipan di atas berasal dari dialog antara Drupadi dan Yudistira. Dialog tersebut terjadi saat Pandawa mengasingkan diri di hutan selama 12 tahun. Dalam dialog tersebut, Drupadi merasa tidak rela jika Pandawa harus menderita di hutan selama itu. Drupadi merasa kesal terhadap Duryudana dan Kurawa yang menginjak-injak martabat Pandawa. Selain itu, Drupadi melihat Yudistira sangat pasrah dan tidak melawan saat menerima hinaan Kurawa. Dengan demikian, Drupadi meminta penjelasan kepada Yudistira atas tindakannya yang pasif saat peristiwa tersebut.

Yudistira, dalam kutipan di atas, menjelaskan bahwa sikapnya adalah sebuah kewajiban atas darma untuk mencapai kemuliaan. Pengasingan ke hutan selama 12 tahun merupakan cobaan agar mendapat kehidupan yang mulia dan menuai hasil yang baik di akhirat kelak. Yudistira tidak hanya memikirkan kesenangan duniawi, tetapi juga kesenangan akhirat, yaitu kesenangan jangka panjang yang kekal abadi. Cobaan dalam hidup di dunia (pengasingan diri 12 tahun di hutan) merupakan sarana menyucikan diri menuju akhir yang bahagia.

Yudistira merupakan tokoh yang pengasih dan penyayang. Rasa kasih sayang yang dimilikinya tidak terbatas dan tidak pandang bulu. Meskipun Bima dan Arjuna merupakan adik kandung, tidak membuat Yudistira melupakan

adiknya yang lain; Nakula dan Sahadewa. Cinta Yudistira adil dan merata kepada setiap adik-adiknya.

... Ketika sampai di dekat telaga tersebut, beliau sangat terkejut melihat para saudaranya menggeletak di tanah. Beliau segera menghampiri. Oleh karena sangat haus, Yudistira segera akan menyauk air. Tiba-tiba terdengar suara tersebut tadi.

Itulah suara raksasa siluman. Raja Yudistira sanggup menjawab segala perkataannya.

...
... Yudistira dibolehkan memilih salah seorang di antara saudaranya untuk dihidupkan kembali. Sang raja memilih Nakula.

Raksasa siluman bertanya pula, “Apakah sebabnya Nakula yang harus dihidupkan kembali?”

Raja Yudistira menjawab, “Sebenarnya ibu kami ada dua orang dewi Kunti dan dewi Madrim. Putra dewi Kunti 3 orang dan putra dewi Madrim 2 orang, ialah Nakula dan Sahadewa. Jika bukan salah seorang dari putra dewi Madrim yang saya mintakan hidup kembali, maka saya berat sebelah tidak adil, hanya memihak kepada saudaraku seibu. Oleh karena saya dari pihak ibu Kunti yang masih hidup, dengan sendirinya salah seorang putra dari ibu Madrim yang saya mintakan supaya dihidupkan. Karena Nakula putra tertua dari ibu Madrim, dialah yang saya mintakan untuk dihidupkan kembali. Dan sayapun anak tertua dari ibu Kunti. Jadi ke dua [sic!] ibu masing-masing punya seorang putra yang masih hidup. Itulah sebabnya Nakula yang saya pilih, yakni menurut keadilan saya (Saleh, 1975: 93—94).

Kutipan di atas menerangkan bahwa Yudistira bersikap adil dan jujur. Pada saat, empat Pandawa lain meninggal akibat meminum air telaga saat pergi mencari rusa, Yudistira diuji oleh raksasa siluman penguasa telaga tersebut. Ketika itu pula, Yudistira harus memilih salah seorang saudaranya yang akan dihidupkan kembali. Pilihan sulit tersebut ia jawab dengan hati dan pikiran yang adil serta jujur. Nakula merupakan adiknya yang dipilih untuk hidup kembali berdasarkan prinsip keadilan yang dipegangnya.

Tidak hanya terhadap saudara kandung, Yudistira pun mengasihi para Kurawa, saudara sepupu sekaligus musuh bebuyutannya. Meskipun Kurawa selalu bersikap kasar dan menjahati Pandawa, Yudistira tetap menolong mereka. Pada saat Kurawa berniat menggoda Pandawa yang sedang mengasingkan diri, ada gandarwa yang tidak senang dan menyerang Kurawa. Dalam perkelahian tersebut, Kurawa kalah; gandarwa pun menawan Duryudana. Yudistira yang mengetahui

hal tersebut, tidak tega dan menyuruh Bima—yang awalnya menolak keras—untuk menolong mereka. Atas dorongan Yudistira, Duryudana berhasil diselamatkan. Berikut ini kutipannya.

Yudistira merasa kasihan dengan Kurawa yang minta tolong itu. Beliau titahkan adik-adiknya menolong dan membebaskan Duryudana dari tawanan musuh.

...

Yudistira yang berwatak belas kasihan, tak tega membiarkan kesusahan Kurawa, membiarkan raja Duryudana ditawan musuh. Beliau membujuk-bujuk Bima supaya suka menolong. Oleh karena Bima segan kepada kakaknya, akhirnya mau juga ia menolong Kurawa. Pandawa segera berangkat menyerang tentara gandarwa. Maka terjadilah pertempuran yang sangat hebat. Masing-masing mengeluarkan kesaktian, sehingga tercenganglah Kurawa melihatnya. Akhirnya para gandarwa kalah (Saleh, 1975:85—86).

Selain arif dan bijaksana, Yudistira merupakan sosok pemberani. Ia mahir berperang dan mengendarai kuda. Bahkan, pada hari terakhir Bharatayuda (hari ke-18), Yudistira turun ke medan perang sebagai panglima yang memimpin langsung pasukan Pandawa. Berikut ini beberapa kutipan yang menggambarkan kemahiran Yudistira dalam berkuda dan berperang.

... Yudistira pandai berperang sambil naik kuda (Saleh, 1975: 25).

... Tetapi tak lama ia dapat maju lagi ke medan pertempuran, berhadapan dengan Yudistira (Saleh, 1975: 133).

Esok harinya, pada hari ke delapan belas, raja Salya dipilih jadi panglima perang, di pihak Kurawa. Pihak Pandawa memilih raja Yudistira. Pertempuran makin hebat. Di kedua belah pihak banyak prajurit yang tewas. Yudistira beberapa kali diserang, akan tetapi dapat mengundurkan musuhnya. Akhirnya raja Yudistira mempergunakan panah layang jamus kalimusada dan mengenai dada raja Salya, yang seketika itu juga rebah (Saleh, 1975: 136).

Sebagai manusia, Yudistira tidak luput dari kekurangan. Salah satu contoh ialah ketika Yudistira mendapat undangan untuk mengikuti acara judi dadu yang diadakan oleh Kurawa.

Yudistira mendapat undangan demikian, sebenarnya tidak setuju. Tapi karena ditantang, akhirnya ia berangkat juga. Dewi Drupadi dan adik-adiknya turut ke Hastinapura

... Terdorong oleh hawa nafsu, Yudistira telah mempertaruhkan segala kekayaannya: kerbau, sapi, dan negrinya. Malah diri sendiri dan adik-adiknya juga. Kali ini Yudistira kalah juga (Saleh, 1975: 48)

... Banyak nasehat Yudistira kepada Kurawa. Karena Beliau sedang bingung, nasehat-nasehat itu kurang jelas, sehingga tak dapat menarik hati Kurawa. Mereka terus berbuat sewenang-wenang terhadap dewi Drupadi (Saleh, 1975: 50).

Pada awalnya, Yudistira tidak setuju dengan undangan Duryudana. Namun, harga diri Yudistira sebagai kesatria membuatnya menerima undangan tersebut. Sebagai kesatria, pantang hukumnya bila menolak sebuah undangan dari seseorang, meskipun membawa kesengsaraan.

Pada saat judi dadu berlangsung, Yudistira menjadi kalap dan terdorong oleh hawa nafsu. Segala sifat baik Yudistira seperti panjang akal, adil, jujur, dan bijaksana seperti hilang begitu saja. Sifat positif tersebut lenyap tergantikan oleh sifat negatif, seperti takluk pada hawa nafsu, tidak berpikir panjang, dan tidak bijaksana. Bahkan, saudara dan istrinya sendiri pun dijadikan sebagai barang taruhan karena Yudistira telah gelap akalnya.

Parahnya lagi, hal tersebut terjadi pula untuk kedua kalinya. Yudistira, yang sadar bahwa judi dadu mendatangkan keburukan, tetap saja menerima tawaran itu. Padahal, jika Yudistira mau bercermin atas kerugian yang timbul pada peristiwa judi dadu pertama, ajakan tersebut seharusnya ia tolak dengan tegas.

Raja Yudistira menerima, walaupun mengerti benar bagaimana akibatnya. Tapi ia tak dapat menampik, karena malu menolak suatu tantangan (Saleh, 1975: 52).

3.1.3.2 Bima

Bima adalah anak kedua dari Pandawa lima. Bima memiliki fisik yang besar, gagah, dan kuat. Ia merupakan sosok pemberani dan juga pemberang. Bima merupakan anak Batara Bayu yang lahir melalui rahim Dewi Kunti. Dalam teks

MS, awal mula kesaktian Bima didapat dari Hyang Wasuki, berikut ini kutipannya.

Suatu hari, ketika Kurawa mangadakan selamatan di tepi sungai Gangga, Bima diberi makanan beracun.

Bima sedikit pun tak curiga. Makanan itu segera dimakannya. Sehabis makan ia jatuh pingsan. Duryudana segera mengikat badan Bima dengan akar-akar, terus diceburkan ke sungai. Dalam keadaan terapung-apung, sampailah ia di keraton raja naga yang bernama Rajanaga.

Ketika Rajanaga melihat Bima, terus digigitnya. Racun yang masuk ke tubuh, bukan membahayakan, malah jadi obat. Seketika itu juga, Bima sadar kembali, badannya digerak-gerakkan, sehingga akar-akar yang mengikat tubuhnya semua putus. Maka terjadilah perkelahian hebat antara Bima dan Rajanaga. Akhirnya Rajanaga tak kuat melawan. Ia minta tolong kepada rajanya, Hyang Wasuki.

Oleh Hyang Wasuki perkelahian itu dapat dihentikan. Bima lalu diberi minuman yang dapat menambah kekuatan dan kesaktiannya (Saleh, 1975: 22—23).

Sebagai kesatria sakti, Bima mahir menggunakan senjata gada. “Bima dan Duryudana sangat pandai menggunakan gada” (Saleh, 1975: 25). Tidak hanya sakti dan kebal, Bima juga seorang tokoh yang sayang pada keluarga. Ketika itu pesanggrahan yang didiami oleh Pandawa dan Dewi Kunti di daerah Wanamarta terbakar. Mereka pun melarikan diri dan mengungsi dari satu tempat ke tempat lain. Pada saat itu, Bima tampil sebagai tokoh pelindung bagi ibu dan saudaranya dari segala marabahaya yang datang.

... Tapi berkat kekuatan, ketabahan, dan keberanian Bima, segala bahaya dapat dihindarkan. Jika ada angin besar, ibunya dipanggul. Jika ibunya dan saudara-saudaranya sedang tidur, Bimalah yang menjaga, supaya tidak diganggu segala sesuatu. Ia sangat cinta kepada saudara-saudaranya dan sangat hormat kepada ibunya (Saleh, 1975: 30).

Bima menjawab ia tak mau membangunkan ibu dan saudara-saudaranya. Keselamatan mereka, ia sendiri yang akan menanggung, takkan diserahkan kepada orang lain (Saleh, 1975: 32).

Dua kutipan di atas menggambarkan sifat penyayang sekaligus pelindung dari Bima. Ia tabah dan sabar demi menjaga keluarganya tetap selamat. Perilaku ini amat bertolak belakang dengan pembawaan Bima yang besar, kasar, dan

pemberang. Kutipan kedua merupakan potongan peristiwa saat Pandawa ingin dimangsa oleh raksasa Hidimba. Bima merasa dirinya wajib untuk melindungi keselamatan ibu dan saudaranya. Demi menjaga keselamatan mereka, Bima bertempur mati-matian melawan Hidimba.

Tidak hanya terhadap keluarga kandung, Bima juga dikenal sebagai tokoh yang sayang kepada istri. Rasa kasih-sayang terhadap istrinya diperlihatkan ketika kesusahan menimpa mereka saat masa pengasingan. Berikut ini adalah kutipan yang menggambarkan hal tersebut.

... Setelah angin agak berkurang, terlihat oleh Dewi Drupadi sehelai bunga Tanjung terletak di dekatnya. Walaupun bunga itu telah layu, akan tetapi baunya masih tetap harum dan rupanya sangat indah. ... Ia lalu berkata kepada Bima, minta dicarikan bunga itu. Bima sangat sayang kepada dewi Drupadi. Mendengar permintaan itu, dengan tidak berkata sepatah juga ia segera berangkat mencari. Jalannya menuju ke timur laut menempuh angin besar. Walaupun jalan itu sangat sukar, akan tetapi ia sedikitpun tidak enggan, hatinya tetap akan memenuhi permintaan dewi yang sangat dicintainya itu dan harapannya besar akan memperoleh bunga yang dicari. Ia percaya kepada kekuatan sendiri dan percaya [sic!] pula, jika ia sungguh-sungguh mencari tentu akan berhasil [sic!] (Saleh, 1975: 76—77).

Kutipan di atas cukup jelas menggambarkan perasaan Bima terhadap Drupadi. Atas dasar rasa cinta kasih Bima, permintaan Drupadi—bagaimanapun susahnyakan—akan dipenuhi. Tanpa ada rasa enggan, Bima berusaha memenuhi permintaan Drupadi. Sikapnya tersebut adalah salah satu cara untuk menghibur Drupadi yang selalu diselimuti kesedihan saat berada di hutan.

Berlawanan dengan sikap manisnya kepada istri, Bima dengan fisik yang besar merupakan sosok yang mudah marah. Saat terjadi peristiwa yang membuat malu Drupadi, Bima dengan keras mengutuk Dursasana dan Duryudana. Kutukan tersebutlah yang pada akhirnya dipenuhi oleh Bima saat perang Bharatayuda kelak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Bima merupakan sosok yang lembut kepada keluarga, namun kasar kepada musuh yang ingin menyakiti keluarga.

Melihat kejadian itu, Bima lalu berkata, “Aku tak mau berkumpul dengan leluhurku, sebelum dapat merobek-robek dada Dussasana dan meminum darahnya.”

...

Melihat tingkah laku Duryudana yang sombong itu, Bima sangat marah dan berkata pula, “Aku takkan berkumpul dengan leluhurku sebelum dapat menghancurkan paha kiri Duryudana dengan Gada“ (Saleh, 1975: 50—51).

Namun, ada pengecualian dari sikap sayangnya terhadap keluarga. Meskipun Bisma merupakan sesepuh yang dihormati oleh Pandawa, Bima tidak menghormatinya. Menurut Bima, rasa hormat itu harus dilakukan pada tempatnya. Pendirian Bima berdasarkan atas “Tak ada orang baik-baik yang bersekutu dengan penjahat” (Saleh, 1975:123—124). Bisma merupakan sesepuh yang berpihak pada Kurawa. Hal inilah yang tidak dapat diterima oleh Bima. Dengan demikian, Bima tidak lagi menghormati Bisma.

Melihat tingkah laku Bima, Batara Kresna lalu bersabda, “ Adikku Bima! Kamu harus menyembah sang resi sebagai penghormatan terakhir.”

Bima menjawab, “ Apakah sebabnya kakakku menyuruh aku menghormati dan menyembah sang Bisma?”

...

Bima menjawab, “ Apa yang kakak katakan semua benar. Tapi kebenaran itu hanya bagi kakak atau orang lain yang tekadnya selaras dengan kakak. Tapi bagi diriku tak demikian halnya. Aku, tak mau menyembah atau menghormat musuh. Betul sang Bisma leluhurku. Tapi beliau membela musuhku, yang selalu berusaha membinasakan aku, dan saudara-saudara semua. Tak ada orang baik-baik yang bersekutu dengan penjahat. Menyembah beliau waktu itu, sebenarnya tidak pada tempatnya, karena beliau telah pulang ke zaman yang abadi.

...

Bima, “Ya kakakku! Walaupun Bisma orang yang wajib aku sembah, tapi bagi diriku tak demikian caranya menyembah. Ketahuilah, bahwa jika kakekku sang Bisma itu sebenarnya telah meninggalkan jasmaninya. Meskipun beliau masih bicara, itu semua perbuatan pancaindranya. Bagiku menyembah orang yang telah meninggalkan jiwanya, hanya dengan mengheningkan cipta, memohon kepada Dewa supaya beliau mendapat kemuliaan akhirat. Itulah sebabnya aku tak mau menyembah sesuatu yang semestinya tidak disembah” (Saleh, 1975: 123—124).

Tidak hanya kepada Bisma, sikap keras Bima juga ditujukan kepada Drestarastra. Bima merasa Drestarastralah yang menyebabkan kesengsaraan

Pandawa. Bima menganggap bahwa Drestarastra mendidik putra-putranya untuk berbuat jahat. Selain itu, Bima merasa Drestarastra turut bersenang-senang atas kepergian Pandawa ke hutan. Melihat Drestarastra sangat dihormati oleh saudara-saudaranya, semakin besarlah kebencian Bima terhadapnya.

Berapa tahunkah sang Drestaratya mendapat penghormatan yang demikian? Limabelas tahun beliau merasakan mukti dan tenteram hatinya, lebih mukti dan lebih tenteram dari dahulu ketika raja Duryudana masih hidup. Raja Yudistira belum pernah mengeluarkan perkataan yang melukai hati beliau. Demikian juga Arjuna, Nakula dan Sahadewa. Mereka selalu berusaha supaya beliau senang. Hanya Bima yang sangat benci kepada beliau. Jika ia ingat ketika hendak masuk hutan dan ketika dewi Drupadi ditelanjangi oleh Dussasana, darahnya jadi naik. Dan jika ingat ia ketika akan bersembunyi di negeri Wirata, hatinya sangat sedih sehingga tak terasa air matanya mengalir. Ia berpendapat bahwa sang Drestaratya merasa girang melihat kesengsaraan Pandawa yang tak terhingga ketika itu. Itulah sebabnya Bima sangat panas hatinya, merasa tak senang melihat sang Drestaratya mendapat penghormatan yang demikian dari kakaknya raja Yudistira dan dari adik-adiknya. Akan tetapi kemarahan itu tak dapat dikeluarkan, tetap tersimpan dalam hati, karena ia takut kepada kakaknya. Lebih-lebih jika ia melihat sang Drestaratya duduk di singgasana yang dihiasi intan berlian yang sangat indah, hatinya makin menyala-nyala. Ia berpendapat, adalah mustahil sang Drestaratya tak mendidik putra-putranya berbuat jahat terhadap para Pandawa. Oleh karena itu ia selalu menekan kemarahan itu, lama-lama tak sanggup ia menahan kemarahan itu (Saleh, 1975: 152).

3.1.3.3 Arjuna

Arjuna merupakan Pandawa ketiga. Ia merupakan anak Batara Indra yang lahir melalui rahim Dewi Kunti. Dalam teks MS, Arjuna digambarkan sebagai kesatria yang ahli dalam menggunakan panah. Ia dibimbing oleh seorang guru sakti bernama Drona. Drona merupakan anak Resi Baradwaja, resi yang ahli bela diri dan menggunakan berbagai macam senjata. Keahlian Resi Baradwaja ini diturunkan ke Drona, anak semata wayangnya. Akhirnya, Drona menjadi guru bela diri para keturunan Bharata (Pandawa dan Kurawa). Arjuna merupakan murid yang paling dicintainya. Segala ilmu dan ajian-ajian dalam memanah diturunkan semua kepada Arjuna.

Sebagai murid Drona, Arjuna kerap kali memperdalam ilmu memanahnya seorang diri. Suatu saat, ia mendapat ilham bahwa memanah harus merupakan

suatu kebiasaan sehari-hari. Meskipun dalam keadaan gelap gulita sekalipun, seorang kesatria harus dapat lancar dalam menggunakan senjata panahnya.

Pada suatu malam ketika Arjuna sedang makan, padamlah pelitanya ditiup angin. Ia terus makan di tengah gelap. Ketika itu ia berpikir, apa sebabnya makanan yang disuapnya tidak salah masuk? Pertanyaan itu dapat dijawab sendiri, ialah karena kebiasaan. Sejak itu ia melatih diri memanah waktu malam. Akhirnya latihan itu berhasil baik. Walaupun dalam gelap gulita, jika Arjuna memanah, selalu mengenai sasaran (Saleh, 1975: 25).

Hampir tidak ada yang dapat menandingi kesaktian ilmu panah Arjuna, kecuali Bisma, Drona, dan Karna. Ketika Drupadi disayembarakan, tidak ada satu raja pun yang dapat lolos dari ujian panah yang diberikan oleh Prabu Drupada. Hanya Arjuna yang dapat menaklukkan tantangan tersebut. Berikut ini kutipan yang menggambarkan kemahiran Arjuna dalam bermain panah.

Arjuna tampil ke muka dengan tidak gentar. Busur segera diambil, ditariknya dengan mudah, lalu dibidiknya sasaran. Tak lama antaranya terdengarlah sorak gemuruh, tanda anak panah mengenai sasaran (Saleh, 1975: 37).

Berbekal kemahirannya dalam menggunakan panah, Arjuna tidak segan untuk menolong rakyat kecil. Meskipun terhambat oleh sumpah, ia tetap memilih untuk menolong rakyat. Sebagai seorang kesatria, ia harus selalu mendahulukan kepentingan umum dibanding kepentingan pribadi, walaupun keputusan tersebut dapat membawanya kepada malapetaka.

Suatu hari seorang Brahmana datang menghadap Arjuna. Beliau melaporkan semua ternaknya dicuri orang. Ia merasa kurang senang, bahwa di tempat kediamannya tidak terjamin keamanan.

Arjuna merasa malu mendengar laporan itu. Ia ingin segera mengejar pencuri itu. Akan tetapi ia lebih dulu hendak mengambil senjatanya yang disimpan di kamar senjata. Ketika ia masuk ke kamar itu, dewi Drupadi sedang duduk-duduk di situ dengan raja Yudistira. Pikirannya jadi bingung. Apakah ia harus tetap menepati kewajibannya sebagai satria atau tidak. Jika ditepatinya, terpaksa ia harus mengganggu saudaranya yang sedang duduk dengan dewi Drupadi. Tetapi setelah itu ia harus menyiksa diri di hutan selama 10 tahun lamanya. Sebagai seorang satria ia merasa malu tak dapat menjamin keselamatan negerinya. ... Ia

segera masuk kamar mengambil senjatanya, kemudian ke luar mengejar pencuri hewan itu. Tak lama antaranya pencuri itu tertangkap (Saleh, 1975: 42).

Selain sebagai kesatria yang sakti dan mengayomi rakyat, Arjuna juga merupakan sosok yang sayang kepada anak dan istri. Abimanyu adalah anak dari istri Arjuna yang bernama Subadra. Abimanyu merupakan anak yang paling dikasihinya. Dalam teks MS tidak diceritakan bagaimana hubungan Arjuna dengan anaknya yang lain, yaitu Pratiwindya (anak Arjuna dengan Drupadi).

Arjuna memangku putranya, Abimanyu yang masih kecil diusap-usap kepalanya, diciturnya, dikecup-kecup ubun-ubunnya, lalu berkata pada Subadra, “Ya adinda, janganlah menangis. Ketahuilah tangismu itu dapat menambah sedih hatiku. Walaupun aku sengsara, namun jiwaku tetap sehat. Sengsara jadi tapa brataku dan dapat mempertebal semangatku untuk memperjuangkan keadilan dan hak. ...” (Saleh, 1975: 58).

Kutipan di atas menjelaskan betapa Arjuna sangat menyayangi Abimanyu. Pada saat menjelang menjalani pengasingan ke hutan, Arjuna mengucapkan salam perpisahan kepada Abimanyu dan Subadra. Arjuna berusaha menenangkan Subadra yang tidak rela ditinggalkan oleh Arjuna. Arjuna berpegang teguh pada darmanya dengan menempuh jalan sengsara.

Ketika sudah dewasa, Abimanyu ikut dalam perang Bharatayuda. Pada hari kedua belas, Abimanyu tewas oleh Jayadrata dan putra Dursasana. Mendengar anak kesayangannya gugur, Arjuna bersumpah akan membunuh Jayadrata, bila tidak Arjuna akan membakar diri (Saleh, 1975: 128). Hal ini membuktikan rasa cinta kasih Arjuna yang besar sampai-sampai berani membakar diri bila mengingkari sumpahnya.

Meskipun digambarkan sebagai kesatria sakti, Arjuna tetap memiliki kelemahan. Kelemahan Arjuna muncul pada saat menjelang perang Bharatayuda. Saat itu Arjuna merasa ragu untuk berperang. Berikut ini kutipan yang menggambarkan sifat peragu Arjuna.

Sang Arjuna menjawab, “Ya kakakku, yang sangat hamba hormati. Hamba tak dapat meneruskan perang Baratayuda ini. Jika hamba teruskan juga, apa nanti kata dunia dan siksa apa yang nanti hamba dapat, karena

hamba seorang satria berperang melawan saudara-saudara sendiri hanya merebut keduniawian, berebut negeri. Hamba dapat berperang dengan golongan resi Druna, ialah guru hamba, yang wajib hamba hormati. Hamba tak dapat berhadapan dengan resi Bisma. Karena beliaulah yang mendidik kami semua dari kecil hingga dewasa. Karena itu hamba mohon dengan sangat, supaya kakakku menghentikan peperangan ini. Hati hamba telah memutuskan, hamba tak akan mempunyai negri, jika negri itu dibeli dengan penumpahan darah saudara-saudara hamba.

...

Setelah mendengar sabda Kresna, sang Arjuna bangunlah hatinya; semangatnya kembali lagi dan ingatlah bahwa ia seorang satria harus memenuhi kewajibannya. Ia segera mengangkat busur, terus maju ke medan pertempuran dan tak putus melepaskan anak panah (Saleh, 1975: 119).

Dalam kutipan di atas, tergambar kegelisahan Arjuna pada hari kedua Bharatayuda. Arjuna tidak tega untuk berperang dengan para sesepuh dan saudara-saudaranya di Hastinapura. Arjuna meragukan tindakan berperang guna mengambil alih Indraprasta. Ia merasa bahwa perang bukanlah jalan terbaik yang harus ditempuh. Untung saja Kresna dapat menasihatinya sehingga rasa hilang-semangat yang merudung Arjuna dapat lenyap.

3.1.3.4 Kresna

Kresna merupakan titisan Dewa Wisnu. Dia juga merupakan kerabat sekaligus penasihat Pandawa dalam perang Bharatayuda. Kresna memiliki beberapa nama, yaitu Sang Hyang Kesawa (karena dapat berubah wujud menjadi raksasa saat triwikrama), Hyang Wisnumurti (karena Kresna adalah penjelmaan Wisnu), Sang Narayana (karena Kresna adalah penjelmaan Sang Narayana). Tokoh Kresna banyak membantu Pandawa dalam hal apa pun. Kehadirannya merupakan takdir dari dewata untuk selalu mendampingi Pandawa. Ketika pecah perang Bharatayuda antara Pandawa dan Kurawa, Kresna menjadi ahli strategi Pandawa. Berikut ini kutipan yang menunjukkan Kresna berperan sebagai pengatur siasat perang Pandawa.

Dalam rapat itupun dibicarakan juga siapa yang jadi panglima perang. Para raja menyerahkan hal itu kepada Batara Kresna.

Untuk pertama kali Kresna memilih sang Drestadyumna jadi panglima perang. Menurut beliau, dialah yang dapat membunuh resi Druna (Saleh, 1975: 112)

Setelah Kresna dan Arjuna sampai di pesanggrahan, Kresna memanggil Srikandi yang segera menghadap. Beliau menerangkan bahwa Srikandi esoknya akan dijadikan panglima perang melawan Bisma (Saleh, 1975: 122).

Kresna mendapat akal. Beliau menitahkan membuat kabar palsu, yang mengatakan Aswatama telah gugur. Arjuna tak mau menyiarkan kabar bohong. Bima mendapat akal. Ia membunuh gajah bernama Aswatama, lalu menyiarkan tentang matinya Aswatama (Saleh, 1975: 131).

Ketiga kutipan di atas secara jelas menggambarkan keahlian Kresna sebagai ahli strategi. Dalam kutipan pertama, Kresna memilih Drestadyumna sebagai panglima perang dengan alasan dia dapat membunuh Drona. Hal tersebut menunjukkan kesaktian Kresna sebagai titisan Wisnu untuk meramalkan jalannya peperangan. Begitu pula yang terjadi dalam kutipan kedua. Di kutipan tersebut, Srikandi diperintahkan oleh Kresna untuk turun ke medan perang berdasarkan perkiraan/prediksi (atau juga ramalan) yang dibuat oleh Kresna. Salah satu siasat licik yang digunakan oleh Kresna ialah saat merencanakan sebuah kebohongan, yaitu matinya Aswatama, dapat dilihat di kutipan ketiga.

Selain sebagai ahli strategi, Kresna mempunyai kemampuan verbal yang mumpuni untuk mengobarkan semangat prajurit Pandawa. Sebelum perang dimulai, Kresna sengaja mengumpulkan prajurit untuk memberikan petuah pengobar semangat. Di dalam pidatonya, Kresna menyinggung lima kewajiban sebagai seorang kesatria. Berdasarkan hal tersebut, Kresna mencoba menyentuh jiwa para prajurit agar melandasi hidupnya dengan kewajiban kesatria. Prajurit-prajurit Pandawa yang mendengarkan pidato Kresna semakin tebal semangatnya untuk berperang.

“Hai anak-anakku para satria. Kamu sekarang akan berangkat ke medan pertempuran untuk merebut negara pusakamu, negeri tumpah darahmu, yang telah direbut oleh musuh. Hal ini telah menjadi darmamu sebagai satria.

Kewajiban satria ialah: menjaga kedaulatan negeri tumpah darahmu, memberantas watak angkara murka, menghilangkan segala

penghalang bagi kemajuan nusa dan bangsa, cinta kepada sesama, tunduk kepada kebenaran dan keadilan.

Jika kamu benar-benar mengaku berdarah satria, tirulah leluhurmu, jangan segan dan sayang mengorbankan jiwa raga untuk membela nusa dan bangsa dan agamamu. Karena itu majulah sekalian ke medan pertempuran dengan hati gembira, bertekad satu menepati kewajiban sebagai satria. Mati dalam medan pertempuran membela nusa dan bangsa dan agama yang akan dirusak oleh musuh, pasti akan diganjar surga dan akan meninggalkan nama yang harum yang akan dipuji oleh turunanmu semua. Karena itu jangan berkecil hati menepati darmamu.

...

Mendengar petuah Batara Kresna itu, para satria semakin menyala-nyala semangatnya akan membela kebenaran dan keadilan. Pada wajahnya kelihatan mereka ingin segera bertempur dengan musuh. Mereka bersumpah takkan meninggalkan medan pertempuran (Saleh, 1975: 112—113).

Hal yang serupa dilakukan oleh Kresna untuk menimbulkan keyakinan di hati Arjuna. Pada hari kedua perang Bharatayuda, Arjuna menjadi lesu dan patah semangat. Ia tidak tega memerangi sanak saudara yang ia kasih. Kresna pada saat itu berperan sebagai penasihat dan kusir kereta Arjuna. Dengan wejangannya, Kresna berupaya membangkitkan kembali semangat tempur Arjuna yang telah hilang. Berikut ini adalah kutipan yang menunjukkan isi wejangan Kresna kepada Arjuna.

Adikku! Sekarang kita telah di medan pertempuran. Satria yang telah di medan pertempuran, hanya mempunyai tekad satu, ialah membinasakan musuh, tidak memandang saudara atau teman. Dalam hatinya, bukannya akan membunuh saudara atau teman, tetapi membunuh watak angkara murka yang menggemparkan dunia itu. Walaupun saudara atau gurunya, yang seharusnya dihormati dan dijunjung tinggi, jika memihak kepada musuh, mereka itu jadi musuh. Satria yang menjalankan kewajibannya tak perlu memandang siapa musuhnya itu (Saleh, 1975: 118).

Sebagai titisan Wisnu, Kresna tidak selalu ditampilkan bersifat penyabar. Ada kalanya, emosi Kresna meledak-ledak. Dalam cerita, Kresna tiga kali memuncak kemarahannya. Pertama ialah ketika Kresna mengetahui kabar Pandawa yang kalah bermain dadu. Kejadian tersebut berlangsung pada awal pengasingan Pandawa. Kresna datang menghampiri Pandawa dan mendengar keluh kesah mereka. Setelah itu, tiba-tiba emosi Kresna memuncak. Ia mengutuki

Duryudana dan para Kurawa. Bahkan, ia hendak ke Hastinapura untuk memusnahkan Kurawa. Tindakan tersebut sangat bertolak belakang dengan sifat Kresna yang berpikiran panjang (ahli strategi). Kemungkinan besar, karena disulut emosi Kresna sampai lepas kendali. Untung saja Arjuna dapat memadamkan kemarahannya.

Setelah Kresna dan tamu yang lain-lain duduk dan telah kabar mengabarkan keselamatan masing-masing, bersabdalah Kresna dengan murkanya, “Bumi akan menghisap darah Duryudana, Karna, Dussasana, dan Sakuni. Setelah para Kurawa dan sekutunya hancur lebur, saya akan menobatkan Yudistira jadi raja Hastinapura. Orang jahat sudah sepantasnya dimusnahkan dari muka bumi.” Seketika itu juga Kresna hendak ke Hastinapura akan menghancurkan para Kurawa (Saleh, 1975: 57).

Peristiwa yang kedua adalah saat Kresna menjadi kusir kereta perang Arjuna. Ketika itu, Arjuna masih bingung dan ragu dalam berperang melawan Kurawa. Arjuna masih segan untuk melepaskan anak panahnya ke prajurit Kurawa dan Bisma. Sementara itu, Bisma dengan mudah melepaskan ribuan anak panahnya ke prajurit Pandawa. Takut kalau-kalau prajurit Pandawa habis, Kresna menjadi geram dan malah melakukan tindakan yang dapat melanggar janjinya. Padahal, sebelum perang Kresna berjanji untuk tidak ikut berperang (Saleh, 1975: 101). Dengan demikian, lagi-lagi Kresna lupa dan lepas kendali sehingga mengeluarkan senjata Cakranya untuk membunuh Bisma. Untung Arjuna berhasil mencegah perbuatan Kresna tersebut.

Kresna yang mengusir kereta Arjuna, demi melihat kerusakan prajurit Pandawa karena perbuatan Bisma, dengan segera memacu keretanya, sambil memutar-mutarkan cambuknya beliau menerobos barisan musuh, sehingga banyak prajurit Hastina tewas karenanya. Setelah Kresna berhadapan dengan Bisma, beliau segera mengangkat senjata “Cakra” yang sangat sakti itu dan turun dari kereta dengan murkanya. Beliau lalu bersabda, “Hai resi Bisma. Teruskanlah perbuatanmu yang tidak layak ini. Akulah yang sanggup membinasakan kamu. Tidak pantas seorang satria membabi buta melepaskan panah yang tak terhitung banyaknya kepada prajurit biasa (Saleh, 1975: 119—120)

Terakhir, terjadi ketika Kresna diutus oleh Pandawa untuk menengahi konflik dan mencegah perang Bharatayuda dengan cara meminta Indraprasta dikembalikan. Akan tetapi, Kurawa dan Duryudana malah berlaku sewenang-wenang. Gawatnya lagi, ketika perundingan telah selesai, Kresna diserang tiba-tiba oleh para Kurawa. Mereka hendak membunuh Kresna yang tanpa pengawasan itu. Mengetahui hal tersebut, Kresna marah dan berubah menjadi raksasa (triwikrama).

Batara Kresna yang mengerti Kurawa akan menyerang, dengan segera “triwikrama.” Seketika itu juga beliau berubah jadi raksasa yang amat besar dan sangat menakutkan rupanya, tak ubah dengan Hyang Kala akan melebur dunia (Saleh, 1975: 107).

3.1.4. Analisis Latar MS

Latar tempat di MS, menunjukkan bahwa cerita berlokasi di daerah India. Nama-nama tempat dan kerajaan seperti Himalaya, Dwaraka, Hastina, dan Indraprasta merupakan bukti bahwa MS berlokasi di India. Akan tetapi, latar tempat yang disebutkan pada MS disajikan secara kurang mendetil. MS kurang begitu memfungsikan latar tempat sebagai salah satu unsur pembangun peristiwa. Sedikit sekali rincian mengenai latar tempat. Pada MS, latar tempat lebih banyak hanya dicantumkan untuk menunjukkan peristiwa berlokasi di mana. Terdapat juga peristiwa yang tidak menunjukkan latar tempat. Sebagai contoh saat Bisma mengikuti sayembara mewakili Citragada dan Wicitrawirya tidak dijelaskan latar tempat peristiwa tersebut berlangsung. Keterangan yang ada hanyalah bahwa Bisma mengikuti sayembara putri Prabu Kasindra. Sekalipun ada, deskripsi yang diberikan terkesan seadanya dan kurang mendetil. Hal ini menjadi kelemahan bagi MS. Berikut ini kutipan yang memperlihatkan bahwa latar tempat pada MS hanya berupa pencantuman nama daerah atau nama kerajaan.

Ketika di Sorgaloka diadakan perjamuan besar-besaran, raja Mahabisa yang dapat naik ke Sorgaloka karena sesajinya, juga datang bekunjung (Saleh, 1975: 5).

Setelah beberapa lamanya jadi raja, suatu hari baginda main-main ke tepi sungai Gangga (Saleh, 1975: 6).

Suatu hari raja Santanu bertamasya di tepi sungai Jamuna, anak sungai Gangga (Saleh, 1975: 7).

Dari tiga kutipan di atas, dapat diketahui bahwa peristiwa yang berlaku berada di “Sorgaloka”, “tepi Sungai Gangga”, “tepi sungai Jamuna.” Dengan menyebutkan nama tempat, pembaca diminta mengira-ngira sendiri bagaimana bentuk, gambaran, dan kondisi tempat yang ada. Sebagian besar peristiwa yang terjadi di MS berlatar tempat seperti tiga kutipan tersebut. Istana Hastinapura, Wirata, dan Dwaraka pun pada MS tidak diberi deskripsi yang menggambarkan bentuk bangunan, letak, atau keindahan bangunannya.

Akan tetapi, seperti yang sudah disebutkan, terdapat pula beberapa pendeskripsian latar tempat. Deskripsi mengenai latar tempat merupakan hal yang langka pada MS. Berikut ini adalah beberapa kutipan yang menunjukkan deskripsi latar tempat pada MS.

Selama tinggal di Indraprasta, Duryudana sering mendapat malu. Lantai yang berkilau-kilauan, disangkanya kolam. Ketika akan mandi, barulah beliau mengerti bahwa yang disangka kolam ternyata lantai. Sebaliknya, kolam yang sebenarnya, disangkanya lantai yang berkilau-kilauan. Tentu saja tatkala berjalan yang disangkanya lantai itu, beliau jatuh ke dalam kolam sampai basah kuyup (Saleh, 1975: 46).

Bangunan itu dibuat dari bahan-bahan yang mudah dibakar (Saleh, 1975: 29).

Setelah sampai di tengah-tengah pegunungan Kelasa, Bima pun melihat telaga yang indah, penuh bunga Tunjung yang dikehendaki dewi Drupadi. Telaga itu bernama “Sugandika”, kepunyaan batara Kuwera, dewa Kekayaan (Saleh, 1975: 81).

Karena sangat lelah dan dahaga, mereka lalu berhenti. Yudistira menitahkan Nakula mencari air. Ia segera berangkat, kemudian sampailah di tepi telaga yang sangat jernih airnya (Saleh, 1975: 93).

Kutipan pertama adalah deskripsi mengenai keindahan Indraprasta. Ketika Kurawa berkunjung ke Indraprasta untuk mengikuti syukuran Keraton Indraprasta. Keindahan keraton tersebut dideskripsikan memiliki lantai sebening air. Hal ini menyebabkan Duryudana keliru membedakan air dan lantai. Deskripsi yang diberikan pada teks cukup menggambarkan keindahan Keraton Indraprasta. Kutipan yang kedua adalah pesanggrahan yang didiami Pandawa saat berkunjung ke Wanamarta. Deskripsi yang diberikan hanyalah berupa bahan pembuat pesanggrahan sehingga mudah dibakar. Bahan atau material pun tidak dijelaskan

secara spesifik. Tidak pula dijelaskan bagaimana pesanggrahan tersebut berbentuk. Kutipan ketiga terjadi pada peristiwa Bima mencari bunga tunjung untuk Drupadi. Pada kutipan di atas dapat dilihat bahwa penjelasan mengenai latar tempat tersebut sangat minim, hanya “telaga yang indah penuh bunga tunjung.” Keindahan tersebut tidak spesifik dan rupa bunga tunjung pun tidak dijelaskan lebih lanjut. Kutipan yang keempat terjadi pada peristiwa Yudistira diuji oleh Batara Dharma. Latar tempatnya berada pada “tepi telaga yang sangat jernih airnya.” Dari ketiga kutipan di atas dapat dikatakan bahwa MS kurang menonjolkan latar sebagai unsur yang membangun peristiwa. Latar hanya menjadi pelengkap cerita.

3.2 Analisis Struktural Komik MK

3.2.1 Sinopsis MK

Hastinapura merupakan negara besar yang terletak di tepi Sungai Yamuna. Raja yang berkuasa ialah Prabu Santanu, putra dari Prabu Pratipa. Santanu memiliki anak dengan Dewi Gangga, bernama Ganggadata. Dewi Gangga merupakan dewi yang dikutuk dari kayangan.

Setelah Ganggadata dewasa, Santanu menjanjikannya mewariskan takhta kerajaan. Ganggadata merelakan takhtanya dan berjanji tidak akan menikah apalagi berketurunan demi kesenangan ayahnya. Santanu menikah dengan Setyawati dan dikaruniai dua anak, yaitu Citragada dan Wicitrawirya.

Setelah dewasa, Citragada dan Wicitrawirya meninggal sebelum memiliki anak. Abiyasa diminta Setyawati untuk membuahi istri Wicitrawirya. Lahirlah Drestarata yang buta, Pandu, dan Widura. Saat dewasa, Pandu dikutuk akan menemui ajalnya bila berhubungan intim dengan perempuan. Dewi Kunti dan Dewi Madrim memohon kepada dewa untuk dikaruniai anak. Lahirlah Yudistira, Bima, dan Arjuna dari Dewi Kunti; Nakula dan Sahadewa dari Dewi Madrim. Mereka disebut Pandawa. Sementara itu di saat yang hampir bersamaan, Gandari melahirkan seratus orang anak yang dijuluki Kurawa. Pandawa dan Kurawa dari kecil hingga dewasa selalu berselisih.

Saat dewasa Yudistira diangkat menjadi raja. Kurawa mendapat cara untuk menyingkirkan Pandawa, yaitu mengirim mereka ke Waranawata dan membakar pondok tempat Pandawa tinggal. Namun, rencana Kurawa gagal.

Pandawa berhasil melarikan diri. Bahkan, saat pelarian tersebut Yudistira berjodoh dengan Drupadi. Setelah pernikahan Yudistira dengan Drupadi, para sesepuh memberitahu bahwa Kurawa tidak ingin menyerahkan Hastinapura. Pandawa diberikan sebuah hutan belantara Wanamarta.

Wanamarta diubah oleh Pandawa menjadi negeri yang sangat indah yang bernama Indraprasta. Kurawa tetap saja iri. Duryudana dengan bantuan Sengkuni mengadakan permainan dadu untuk menjebak Yudistira. Yudistira kalah dan harus pergi mengasingkan diri bersama Pandawa yang lain ke hutan selama dua belas tahun.

Setelah melewati dua belas tahun masa pengasingan dan setahun masa penyamaran, Pandawa meminta kerajaannya dikembalikan. Namun, Kurawa tidak ingin menyerahkan kerajaan itu dan lebih memilih perang. Akhirnya, perang saudara tidak dapat dihindari. Perang besar ini dikenal dengan nama Bharatayuda.

Perang dimulai, di pihak Pandawa dipimpin oleh Seta dan di pihak Kurawa dipimpin oleh Bisma. Hari pertama ditandai dengan kemenangan tiga kesatria Wirata yang berhasil membunuh beberapa Kurawa. Hari kedua ketiga kesatria Wirata tersebut naas nasibnya tewas di tangan Bisma, Durna, dan Salya.

Perang berlangsung sengit, satu per satu pihak Kurawa gugur hingga menyisakan Duryudana. Kurawa telah hancur, Duryudana menyepi mengenangkan kematian keluarganya. Duryudana diminta untuk bertempur satu lawan satu dengan Pandawa, apabila Duryudana menang maka Hastinapura tetap menjadi miliknya. Duryudana memilih Bima untuk menjadi lawannya. Ini adalah pertarungan hidup dan mati. Pada akhirnya, Bima menang dalam adu kesaktian tersebut.

Setelah itu, Pandawa mengunjungi Bisma dan mendapat petunjuk agar memimpin dengan adil dan bijaksana. Pandawa memerintah kerajaan Hastinapura dengan adil sehingga rakyat makmur. Suatu hari setelah mendengar kematian Kresna, Yudistira merasa tidak diperlukan lagi hidup di dunia. Ia mengajak saudara-saudaranya untuk menuju puncak Gunung Mahameru. Satu per satu Pandawa gugur, tinggal Yudistira yang sampai ke puncak Mahameru. Dengan demikian, Yudistira boleh ke Nirwana dengan jasadnya.

3.2.2 Analisis Alur MK

Seperti pada MS, alur MK diawali dengan adanya cerita para leluhur Pandawa. Tokoh-tokoh yang diceritakan di awal, meskipun ada yang tidak diceritakan lagi pada cerita/peristiwa berikutnya, merupakan tokoh yang mengantar menuju alur utama (alur tokoh Pandawa). Peristiwa yang menjadi awal cerita bertumpu pada tokoh Santanu, lalu tokoh Bisma, dan kemudian tokoh Pandu. Pada alur Santanu, terdapat paparan yang membuka cerita. Paparan ini berisikan penjelasan mengenai latar tempat peristiwa berlangsung dan tokoh yang berlakuan.

TERSEBUTLAH SUATU NEGARA YANG BERNAMA HASTINAPURA YANG TERLETAK DI TEPI SUNGAI YAMUNA BERBATASAN DENGAN RIMBAKAMYAKA.

YANG MENJADI RAJA KETIKA ITU ADALAH PRABU SANTANU. SANTANU PUTRA PRATIPA YANG TELAH MENGASINGKAN DIRI. SANG PRABU MASIH SEORANG JAJAKA. BELIAU TELAH LAMA MENINGINKAN SEORANG PERMAISURI (Kosasih, 2007a: 2).

Alur yang digunakan dalam MK sebagian besar adalah alur maju. Akan tetapi terdapat pula alur sorot balik (*flashback*). Hal ini terdapat dalam pengisahan peristiwa asal-usul Dewi Gangga diturunkan ke Bumi. Dewi Gangga menceritakan peristiwa tersebut ketika Santanu gagal menepati janjinya. Peristiwa tersebut terdapat dalam monolog yang diutarakan oleh Dewi Gangga.

DENGARLAH HAI PRABHU YANG AGUNG BIJAKSANA, HAMBA INI SEBENARNYA ADALAH SEORANG DEWI DARI KAHYANGAN. NAMAKU ADALAH DEWI GANGGA.

AKAN KUJELASKAN MENGAPA SAMPAI HAMBA TURUN KE MAYAPADA INI DAN DIPERSUNTING OLEH KANDA PRABHU... BEGINILAH CERITANYA...

PADA SUATU KETIKA PARA DEWATA SEDANG BERSAMADHI MENGHENINGKAN CIPTA KEPADA HYANG TUNGGAL...

DI SAMPING ITU DIKUTI PULA OLEH SEROMBONGAN PARA BRAHMANA DAN KSATRIYA-KSATRIYA YANG TELAH DIANGGAP SUCI DI MASA DAHULU.

DI KALA ITU HAMBA MEMPUNYAI KEPENTINGAN KEPADA BATHARA BRAHMA, LALU MENUNGGUNYA DAHULU SAMPAI SELESAINYA MENGHENINGKAN CIPTA ITU..

SEKONYONG-KONYONG MENIUPLAH ANGIN BESAR YANG TAK DIKETAHUI ASAL-USULNYA, NAMUN PARA DEWATA DAN YANG LAINNYA TAK TERGOYAHKAN.

TANPA TERASA KAIN YANG MELEKAT DI BADAN HAMBA TERSINGKAP KE ATAS, KARENA ITU HAMBA BERUSAHA MEMBETULKANNYA (Kosasih, 2007a: 21—22).

Setelah itu, alur berpindah ke tokoh Bisma. Alur ini (sama dengan MS) merupakan peristiwa keikutsertaan Bisma dalam sayembara putri Kasindra yang berujung ketidaksengajaan Bisma membunuh Amba. Bisma yang telah bersumpah tidak menikah, tidak suka diikuti Amba. Dengan demikian, Bisma berusaha menakut-nakutinya dengan menghunuskan panah.

“LIHATLAH INI ADINDA, HATI-HATILAH JANGAN SAMPAI AKU MENJADI MARAH. NIKAHLAH DENGAN WICITRAWIRYA”

MAKSUD BISMA HANYA MENAKUT-NAKUTI. NAMUN IA LUPA, BAHWA PANAH SAKTINYA TIDAK BOLEH DIKELUARKAN BILA BUKAN MENGHADAPI LAWAN YANG SANGAT TANGGUH (Kosasih, 2007a: 105).

Alur kemudian berpindah ke tokoh Pandu. Setelah Pandu dewasa, dia mengikuti sayembara Dewi Kunti yang diselenggarakan di kerajaan Kuntiboja. Di tempat sayembara, Pandu berhasil memenuhi syarat yang diajukan, yaitu memanah burung dalam sangkar yang berputar.

PANDU MEMBIDIKKAN PANAHPNYA DISAKSIKAN OLEH BERIBU-RIBU PASANG MATA. ANAK PANAHPNYA MELESAT DAN TAMPAK MENEMBUS SANGKAR ITU DAN IKUT BERPUTAR. KETIKA PUTARAN ITU DIHENTIKAN TERNYATA BURUNG SRINDIT ITU TELAH TERKAPAR MATI (Kosasih, 2007a: 137).

Setelah Pandu memiliki anak Pandawa, alur berpindah kepada tokoh Pandawa. Alur ini merupakan alur utama karena intensitas alur yang ditampilkan dalam MK paling banyak. Alur sebelum alur Pandawa berfungsi sebagai pengantar cerita menuju alur utama. Pada alur Pandawa, cerita dimulai dengan paparan yang menjabarkan kelahiran dan pengenalan tokoh-tokoh utama yang akan berlakuan dalam cerita.

PUTRA PRABU DESTARATA DISEBUT KURAWA KARENA MOYANGNYA ADALAH PRABHU KURU. INILAH ORANG YANG MEMEGANG PERANAN DIKEMUDIAN HARI... DURYUDHANA. DURSASANA. SAKUNI. ARYAWIDURA. RESI BISMA DEWABRATA

...
 SETELAH LAHIR PUTRANYA DIBERI NAMA YUDISTIRA. SETELAH ITU LALU DIUTUS BATHARA BAYU, SEHINGGA MELAHIRKAN SEORANG PUTRA YANG DINAMAI BIMA, BAYINYA SANGAT BESAR. UNTUK KETIGA KALINYA DIUTUS BATHARA INDRA YANG MELAHIRKAN BAYI LAKI-LAKI PULA YANG DIBERI NAMA ARJUNA. YANG TERAKHIR DIUTUSLAH BATHARA ASWIN UNTUK MEMBUAHI DEWI MADRIM. MENGHASILKAN PUTRA KEMBAR, LALU DINAMAI NAKULA DAN SADEWA. (Kosasih, 2007a: 213—217).

Pandawa dan Kurawa sejak kecil tidak pernah rukun. Kedengkian Kurawa merupakan bibit yang akan mengganggu keharmonisan hidup mereka berdua. Setelah paparan, peristiwa mulai menampilkan gejala fase rangsangan. Gejala ini merupakan rangsangan awal dalam peristiwa yang membuat alur naik perlahan-lahan. Rangsangan terdapat pada peristiwa pengiriman Pandawa ke Waranawata. Pada fase ini, Duryudana berencana membinasakan Pandawa. Oleh karena itu, dia mengirim Pandawa ke Waranawata. Demi mencapai keinginannya tersebut, penginapan Pandawa di Waranawata dibakar. “HANYA BEBERAPA DETIK API TELAH BERKOBAR KARENA BILIK-BILIKNYA TELAH DILAPISI GALA-GALA YANG MUDAH DIMAKAN API” (Kosasih, 2007b: 338). Mengira Pandawa telah mati dalam peristiwa tersebut, Duryudana mengangkat dirinya sebagai raja Hastinapura. Akan tetapi, usaha yang dilancarkan Duryudana tersebut gagal, Pandawa masih tetap hidup. Melihat hal tersebut, Duryudana tidak mau menyerahkan kembali tahtanya kepada Pandawa. “DIA DAN PARA KURAWA BERSUMPAH TAK AKAN MENYERAHKAN KEMBALI TAHTA ITU” (Kosasih, 2007b: 368). Sebagai jalan keluar, Kurawa mengusulkan memberikan rimba Kandawa kepada Pandawa. Rimba Kandawa tersebut di tangan Pandawa berubah menjadi kerajaan indah bernama Indraprasta.

Pada saat Yudistira memerintah kerajaan Indraprasta, alur kembali mengendur. Alur ini menggambarkan kehidupan yang kembali harmonis dan tenang. Yudistira digambarkan memerintah kerajaannya dengan baik. “DALAM WAKTU SINGKAT NEGARA BARU ITU TELAH TERMASYUR KE-MANA-

MANA, SUATU NEGERI YANG SUBUR DAN MAKMUR” (Kosasih, 2007b: 407). Pada peristiwa ini, alur berjalan lambat dan tempo peristiwa menjadi renggang. Pada fase ini, muncul pula peristiwa-peristiwa lain yang berperan mengendurkan alur. Salah satunya terdapat dalam peristiwa-peristiwa yang dialami Arjuna.

Pada saat itu, keadaan di Indraprasta sedang aman, damai, dan sentausa. Arjuna merasa harus mengasingkan diri karena telah bersalah memergoki Yudistira dan Drupadi yang sedang bermesraan. “MENURUT HUKUM ADAT SANGATLAH BERDOSA BILA SESEORANG MENGGANGGU YANG SEDANG BERKASIH MESRA, APALAGI SEORANG RAJA” (Kosasih, 2007b: 425). Arjuna pergi meninggalkan kerajaan selama dua tahun untuk membayar perbuatannya tersebut. Dia mengembara dari hutan yang satu ke hutan yang lain. Pada pengembaraannya tersebut, Arjuna bertemu dan menikah dengan Dewi Ulupati. Setelah masa hukuman hampir berakhir, Arjuna bertemu dengan Kresna. Kresna mengajak Arjuna ke Dwaraka. Di sana, Arjuna bertemu dan menikah dengan Dewi Subadra. Alur pada peristiwa sebelum pernikahan Arjuna dengan Dewi Subadra temponya mulai naik karena terdapat adegan perkelahian. Adegan tersebut menambah ketegangan dan merapatkan tempo cerita.

Setelah cerita tersebut, alur bergulir pada peristiwa penobatan Yudistira menjadi maharaja dalam Upacara Rajasuya. Sebelum diadakannya penobatan, alur pada peristiwa ini menegang. Hal ini disebabkan oleh adanya adegan peperangan pihak Pandawa melawan Jarasanda. Jarasanda adalah salah satu raja yang tidak setuju pada pengangkatan Yudistira sebagai maharaja. Dengan demikian, Pandawa mengadakan perang dengan Jarasanda. Setelah Jarasanda berhasil ditaklukan, Upacara Rajasuya diadakan. Pada peristiwa Rajasuya terdapat alur *flashback* dalam penceritaan asal-usul tokoh Supala. Alur ini berguna sebagai penjelas alur utama. Pada sorot balik ini diceritakan motif kematian Supala oleh Kresna.

Alur kemudian memasuki fase tikaian (*conflict*). Fase ini dipicu dari sifat iri Duryudana pada kemegahan keraton Indraprasta. Atas kecemburuannya tersebut, ia merencanakan judi dadu untuk menjebak Pandawa. Yudistira yang

termakan oleh jebakan Duryudana mempertaruhkan kekayaannya, dirinya, adik-adiknya, Drupadi, dan Indraprasta.

MAKA SEBAGAI PENUKARAN INDRAPRASTHA DAN KEBEBASANNYA, PARA PANDAWA SEMENTARA HARUS DIASINGKAN SELAMA DUA BELAS TAHUN. ITULAH KEPUTUSAN KAMI (Kosasih, 2007c: 683).

Pandawa terlebih lagi Yudistira—yang telah menjadi maharaja, harus mendapatkan penghinaan begitu rupa dari Kurawa. Mereka harus merelakan perlakuan buruk Dursasana terhadap Drupadi dan hukuman pengasingan ke hutan selama 12 tahun. Peristiwa ini menjadi salah satu penyebab perang Bharatayuda. Kejahatan-kejahatan Duryudana terhadap Pandawa tersebut memberikan pertanda bahwa sedikit demi sedikit peristiwa mengarah ke klimaks.

Sebelum sampai kepada klimaks, alur menjadi kendur lagi karena adanya peristiwa-peristiwa lain saat Pandawa mengasingkan diri. Peristiwa tersebut adalah Arjuna mencari senjata kepada Dewa dan Bima mencari bunga tanjung untuk Drupadi. Selain itu, terdapat pula peristiwa-peristiwa sampingan yang turut berperan mengendurkan alur. Peristiwa tersebut merupakan sisipan cerita tokoh yang nantinya akan berperan dalam alur utama. Alur utama dihentikan sejenak (diputus terlebih dahulu) dan disisipkan peristiwa sampingan tersebut. Peristiwa tersebut adalah Karna diberi senjata Konta oleh Batara Indra, kelahiran Srikandi hingga dewasa (berganti kelamin menjadi lelaki) yang didahului sekilas mengenai kelahiran Drestadyumna dan Drupadi, dan kisah Bambang Ekalaya. Ketiga kisah ini diceritakan secara *flashback* karena waktunya tidak berhubungan dengan alur utama. Sebagai contoh, tokoh Srikandi diceritakan dari sejak lahir, “SANG PERMAISURI ITU BENAR-BENAR TELAH MELAHIRKAN BAYI PEREMPUAN” (Kosasih, 2007c: 781), hingga bertukar kelamin dengan raksasa Stuna menjadi laki-laki, “SRIKANDI KINI BENAR-BENAR MENJADI LAKI-LAKI. SEDANGKAN STUNA MENJADI PEREMPUAN” (Kosasih, 2007c: 813). Kisah Srikandi ini memberikan landasan/dasar penjelasan mengenai arwah Amba yang berinkarnasi ke tubuh Srikandi demi menuntut balas Bisma pada perang Bharatayuda. Pada peristiwa ini dapat dilihat keterhubungannya dengan peristiwa di masa lampau (Amba terbunuh oleh Bisma), di masa kini (Amba

menitis ke Srikandi), dan di masa depan (penjelmaan Amba, Srikandi, membunuh Bisma).

Begitu pula dengan kisah Bambang Ekalaya. Pada kisah ini, Arjuna masih menjadi murid dari Resi Drona. Dia merasa tersaingi oleh Ekalaya dan meminta bantuan Drona. Drona menyuruh Bambang Ekalaya memotong kedua ibu jarinya, “EKALAYA TIDAK BERPIKIR PANJANG, SEKETIKA ITU IA MENGELUARKAN DAN MEMOTONG KEDUA IBU JARI TANGANNYA” (Kosasih, 2007c: 857). Ketika Ekalaya telah mati, ruh atau sukmanya mendendam kepada Drona dan berjanji akan membalas perbuatannya tersebut “SUKMANYA MASUK KE DALAM SUKMA DRESTAJUMENA ... YANG MEMBALAS DENDAM KEPADA RESI DORNA” (Kosasih, 2007c: 928). Peristiwa ini memiliki kaitan dengan peristiwa di masa depan, yaitu kematian Drona. Setelah itu, peristiwa disambungkan kembali kepada alur utama, yaitu pengasingan Pandawa di hutan.

Setelah masa pengasingan Pandawa di hutan berakhir, Pandawa meminta kerajaan Indraprasta dikembalikan. Kresna diutus sebagai duta yang meminta kembali hak-hak Pandawa. Namun, Kurawa tidak mau mengembalikan Indraprasta. Pada saat inilah fase rumit (*complication*) terjadi.

SEMUA SAUDARA KURAWA TELAH BERTEKAD BULAT, TIDAK MAU LAGI DUDUK SAMA TINGGI BERSAMA PARA PANDAWA. OLEH KARENA ITU SAYA TETAP MENOLAK PERMINTAAN MEREKA. ... WALAUPUN MEREKA MENANTANG PERANG, SAYA TIDAK TAKUT (Kosasih, 2007: 1227).

Usaha damai yang dijalankan oleh Kresna langsung ditolak oleh Duryudana. Perang tidak dapat dihindari lagi. Dengan demikian, rumit ini berkembang dan mengarah kepada klimaks, yaitu perang Bharatayuda.

Klimaks MK terjadi pada perang Bharatayuda. Pada klimaks, Pandawa dan Kurawa saling membunuh. Keganasan dan ketegangan berpadu dalam menghasilkan puncak (klimaks) adegan peperangan. Pada saat klimaks ini, terjadi pula alur sorot balik (*flashback*). Alur tersebut terjadi saat Yudistira tengah berhadapan dengan Salya. Pada saat itu tidak ada yang sanggup melawan kesaktian Salya yang memiliki ajian Candrabirawa. Tiba-tiba alur utama diputus sementara dan disisipkan riwayat Prabu Salya ketika muda. Riwayat tersebut

menceritakan asal-usul kesaktian Prabu Salya. Setelah itu, alur kembali disambung. Alur sorot balik ini diciptakan untuk menambah ketegangan dalam cerita. Alur ini menjadi penjelas kesaktian Salya.

Setelah perang dimenangkan oleh Pandawa, alur menjadi menurun. Pada saat inilah terjadi fase leraian. Fase leraian berisikan Bisma yang memberikan wejangan kepada Pandawa sebagai pemenang perang. Pada akhir cerita, Pandawa melakukan perjalanan ke Gunung Mahameru. Satu per satu Pandawa meninggal di tengah perjalanannya menuju gunung tersebut. Hanya Yudistira yang dapat memasuki kayangan dengan jasad utuh. Sesampainya di kayangan, Yudistira meminta adik-adik dan istrinya untuk tinggal di “surga.” Dengan demikian, fase selesaian dalam MK ditutup dengan akhir yang bahagia (*happy ending*).

3.2.3 Analisis Penokohan MK

3.2.3.1 Yudistira

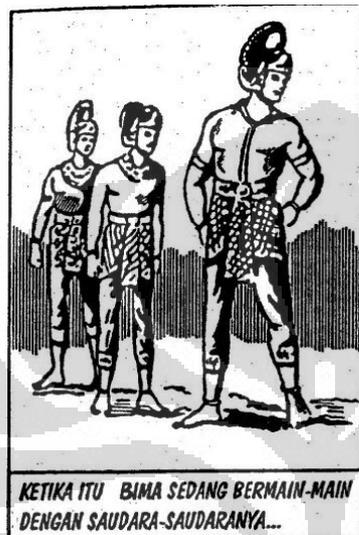
Sama seperti dalam teks MS, Yudistira merupakan putra dari Batara Dharma yang menjelma dalam rahim Dewi Kunti. Yudistira merupakan anak tertua dari Pandawa lima. Dalam komik MK, Yudistira digambarkan sebagai pemuda tampan, bermuka tenang, dan berperilaku halus. Hal tersebut dapat dilihat dari raut muka Yudistira berikut ini.



Gambar 1
Rupa Yudistira (Kosasih, 2007a:
220).

Gambar di atas, memperlihatkan rupa wajah Yudistira dewasa. Sebagai seorang raja yang adil dan bijak, ekspresi Yudistira di atas mewakili hal tersebut. Posisi wajah yang menunduk menunjukkan bahwa Yudistira bersikap rendah hati dan tidak sombong. Yudistira tampil menggunakan hiasan kepala (mahkota) yang berbentuk seperti rambut disanggul. Dalam gambar dua, dapat dilihat tinggi badan Yudistira dibandingkan kedua saudaranya yang lain, yaitu Arjuna dan Bima.

Meskipun dilahirkan sebagai anak pertama, tubuh Yudistira tidaklah setinggi Bima. Tinggi badan Yudistira hampir sama dengan Arjuna dan dapat dikatakan berukuran normal seperti manusia lain dalam komik. Pakaian dan atribut yang dikenakan oleh Yudistira ialah kain batik, celana pangsi, kelat bahu, dan kalung.



Gambar 2
Kondisi fisik Yudistira (tengah) dibandingkan Bima (kanan) dan Arjuna (kiri) (Kosasih, 2007a: 226).

Yudistira adalah kesatria yang adil dan bijaksana. Saat baru diangkat sebagai raja Hastinapura di usia muda, Yudistira telah membuat sebuah keputusan bijaksana. Keputusan tersebut ialah mengembalikan wilayah Pancala yang dulu pernah direbut Drona beserta Pandawa dan Kurawa muda. Keputusan tersebut sempat ditentang dengan keras oleh Drona. Akan tetapi, setelah diberi penjelasan dengan lemah lembut oleh Yudistira, akhirnya Drona merelakannya.



Gambar 3
Yudistira melakukan tindakan bijaksana saat pertama kali diangkat menjadi raja Hastinapura (Kosasih, 2007b: 326)

Yudistira merupakan tokoh yang menjunjung tinggi kejujuran. Pada saat perang Bharatayuda, Yudistira harus mempertaruhkan kejujurannya demi strategi yang direncanakan oleh Kresna. Strategi tersebut ialah memalsukan kematian anak Drona, Aswatama, dengan membunuh gajah Asuratama yang terdengar sama dengan Aswatama. Mendengar anaknya telah mati, Drona berusaha mencari kepastian. Ia bertanya pada semua orang sampai akhirnya bertemu dengan Yudistira. Yudistira yang telah dikenal kejujurannya, mau tidak mau mengiyakan pertanyaan Drona. Akan tetapi, Yudistira berbisik bahwa yang mati ialah Asuratama seekor gajah (Kosasih, 2007f: 507). Meskipun Yudistira terlihat seperti tidak berbohong, di mata para dewa hal tersebut berbeda. Kereta Yudistira yang sebelumnya tidak pernah menyentuh tanah, seketika itu langsung menyentuh tanah karena kebohongannya.



Gambar 4
Yudistira berbohong soal kematian Aswatama (Kosasih, 2007f: 507).



Gambar 5
Kereta Yudistira menapak tanah (Kosasih, 2007f: 508).

Yudistira juga merupakan sosok yang menyayangi adik-adiknya. Pada saat menjelang akhir masa pengasingan, ada resi yang meminta Pandawa mengejar seekor kijang. Satu demi satu Pandawa mencari kijang tersebut. Akan tetapi, Arjuna, Nakula, dan Sahadewa tidak ada yang kembali. Yudistira kemudian memerintahkan Bima untuk mencari saudara-saudaranya tersebut. Setelah beberapa lama, Bima kembali mengabarkan kematian saudara-saudaranya. Yudistira kemudian mendapati Arjuna, Nakula, dan Sahadewa telah meninggal. Dengan rasa sepenanggungannya, Yudistira meminta untuk dibunuh juga. “ALANGKAH KEJAMNYA MANUSIA YANG MEMBUNUH SESAMANYA TANPA DOSA, AKU TIDAK BISA BERPISAH DENGAN SAUDARA-SAUDARAKU INI. BILA BENAR-BENAR INGIN MENYINGKIRKAN KAMI SEMUA, NAH BUNUHLAH AKU SEKARANG” (Kosasih, 2007d, 984—985). Muncul suara yang mengajukan beberapa pertanyaan kepada Yudistira. Yudistira dapat dengan mudah menjawab semua pertanyaan. Hal ini membuktikan kecerdasan akal Yudistira. Ternyata itu adalah ujian dari Batara Dharma, Yudistira pun akhirnya dapat melewati ujian tersebut dan menghidupkan kembali saudara-saudaranya.

Yudistira tidak menguasai ilmu bela diri dan berperang, meskipun keturunan kesatria. Bahkan, ilmu memanah, yang seharusnya dikuasai oleh setiap kesatria, tidak dikuasainya (Kosasih, 2007a, 206). Selain itu, Yudistira tidak pernah turun ke medan perang kecuali saat membunuh Prabu Salya (Kosasih, 2007d, 1122). Dia dipaksa oleh Kresna untuk membunuh Salya karena hanya Yudistiralah—seorang pemegang teguh kejujuran—yang dapat membunuhnya. Sebagai tokoh yang berperilaku halus, Yudistira tidak tega membunuh Salya. Bahkan, dia membidik panahnya ke arah tanah, bukan ke arah Salya. Secara tidak sengaja, panah tersebut terpental dan mengarah ke perut Salya. Berikut ini kutipan yang memperlihatkan ketidaksengajaan Yudistira.



Gambar 6
Yudistira tidak sengaja membunuh Salya (Kosasih, 2007f: 638).

Yudistira merupakan tokoh yang menghindari peperangan. Ia lebih memilih untuk jalan damai daripada jalan kekerasan. Hal ini terlihat ketika masa pengasingan Pandawa telah habis, Yudistira pasrah jika Duryudana tidak mengembalikan seluruh Indraprasta. Dengan demikian, Yudistira terlihat bersikap pasif terhadap hak-hak yang dimilikinya.



Gambar 7
Yudistira pasrah dan tidak menuntut banyak terhadap Duryudana (Kosasih, 2007d: 1177).

Meskipun tidak dapat berperang dan tidak menguasai ilmu bela diri, Yudistira tetap sakti. Tubuhnya tidak dapat ditembus oleh senjata apa pun. Pada saat berhadapan dengan Prabu Salya, Yudistira diberondong dengan anak panah. Akan tetapi, tidak satu pun anak panah yang melukai tubuh Yudistira. Bahkan,

tidak ada yang mengenai tubuhnya. Anak panah tersebut langsung hilang dan terpental seketika. Hal ini dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 8

Yudistira tidak dapat dilukai oleh panah Prabu Salya (Kosasih, 2007f: 637).

3.2.3.2 Bima

Bima memiliki tubuh yang besar seperti raksasa. Di antara saudaranya, Bima bertubuh paling besar (lihat gambar 2). Ia pun bertenaga besar sehingga bila berkelahi, musuh-musuhnya dapat dilempar dengan mudah. Ia merupakan anak

nomor dua dari Dewi Kunti yang dibuahi oleh Batara Bayu. Bima berwatak mudah marah. Apabila Bima sudah sampai pada puncak kemarahan, ia suka melampiaskannya dengan menghancurkan hutan beserta isinya.



Gambar 9

Bima mengamuk (Kosasih, 2007c: 691).

Gambar 10

Bima mengamuk membunuh hewan-hewan (Kosasih, 2007c: 692).

Gambar di atas menunjukkan perangai Bima yang kasar. Peristiwa di atas terjadi setelah Yudistira kalah dalam judi dadu. Tindakan kasar tersebut muncul karena Bima memendam kemarahan saat berada di Hastinapura. Di sana, ia merasa diinjak-injak harga dirinya. Bima sadar, sebagai kesatria dia tidak dapat dengan seenaknya memukul orang yang mengejeknya. Dengan demikian, perasaan benci, kesal, dan marah ia pendam. Ketika sampai di hutan, ia lepas dan lampiaskan perasaan tersebut kepada pohon dan hewan-hewan yang ada. Ia mengandaikan hewan-hewan tersebut sebagai Kurawa yang sebelumnya mengejek Bima. Hal tersebut menunjukkan sifat emosional Bima. Apabila kemarahannya telah memuncak, segala sesuatu dapat menjadi pelampiasan amarah tersebut.

Tidak hanya berlaku kasar, Bima pun acap kali berkata kasar. Perkataan kasar itu, biasanya muncul ketika Bima sedang berkelahi dengan seseorang dan juga ketika sedang marah. Sebagai contoh, Bima berkata kasar ketika hendak berkelahi dengan raksasa Hidimba. Pada saat itu Bima menjelek-jelekan Hidimbi, adik Hidimba (Kosasih, 2007b: 382).

Sering kali, perkataan Bima juga menunjukkan sikap sombong. Bima terlalu percaya diri dengan kekuatannya. Hal ini sering kali berujung pada ketakaburan terhadap kekuatan yang dimilikinya. Meskipun begitu, Bima tahu benar kehebatan dan kekuatan yang dimilikinya.



Gambar 11
Bima bermulut besar
(Kosasih, 2007b: 383).

Dalam MK, Bima mudah dikenali dengan ciri-ciri fisik (kumis melintang dan tubuh besar) serta atribut yang dikenakannya (kain *dodot* kotak-kotak dan mahkota *supit urang* hitam melengkung). Selain itu, Bima juga memiliki ciri khas dalam berbicara. Ciri khas tersebut adalah kata “yoy.” Dengan kata ini, pembaca

lebih mudah mengidentifikasi kalimat yang tertera dalam komik. Bila ada kata “yoy,” pasti kalimat tersebut keluar dari mulut Bima. Sebagai contoh, “YOY, MENGAPA KALIAN?” (Kosasih, 2007d: 981), “YOY, KANDA SELAMAT DATANG” (Kosasih, 2007d: 1011), dan “YOY GATOT, AYO CEPAT TURUN” (Kosasih, 2007d:1000).

Dengan kekuatan dan fisik yang besar, Bima tidak takut melawan apa pun. Semua musuh ditantanginya. Tidak hanya satu lawan satu, Bima pun sanggup melawan bila ada yang mengeroyok. Bahkan, sekawanan gajah pun dapat Bima kalahkan dengan senjata gada andalannya.



Gambar 12

Bima melawan sepasukan Gajah (Kosasih, 2007b:528).



Gambar 13

Bima muda melawan Kurawa yang mengeroyoknya (Kosasih, 2007a: 234)

Dua gambar di atas menunjukkan kehebatan Bima sebagai putra Batara Bayu. Ia memiliki tenaga di luar rata-rata. Sebagai kesatria yang perkasa, Bima juga memiliki ilmu yang dapat memperbesar kekuatannya (tenaga). Ilmu tersebut

adalah ajian Bayubraja (Kosasih, 2007a: 319 dan 2007c: 340). Dengan demikian, Ia selalu menempatkan dirinya sebagai pelindung Pandawa. Ketika Pandawa dalam pengasingan, Bima berusaha melindungi mereka. Dapat dikatakan, Bima merupakan benteng kokoh yang melindungi para Pandawa.

3.2.3.3 Arjuna

Arjuna merupakan kesatria yang sakti. Arjuna merupakan murid kesayangan Resi Drona. Hanya Arjuna satu-satunya yang berhasil menguasai ajian Danurweda. Bakat dan daya konsentrasi Arjuna membuatnya berhasil menguasai ajian tersebut. Berikut ini kutipan saat Arjuna kepandaian memanahnya diuji oleh Drona.

“COBA SEKARANG RADEN ARJUNA MAJU KE DEPAN.”
 ARJUNA MERENTANG BUSURNYA DENGAN SATU
 KEYAKINAN
 “SELAIN BURUNG ITU, APA LAGI APA YANG KAU LIHAT?
”
 “SUNGGUH EYANG, KINI YANG KULIHAT HANYA
 KEPALANYA SAJA...”
 “APA YANG SEDANG KAU PIKIRKAN, ARJUNA?...”
 “TIDAK MEMIKIRKAN APA-APA... PIKIRANKU MELEKAT
 PADA KEPALA BURUNG...”
 “LEPAAAS! ... RADEN! ...”
 PANAH ARJUNA MELESAT, TEPAT MENGENAI KEPALA
 BURUNG ITU .. SEMUA MURID DORNA BERSORAK MEMUJI
 KEPANDAIAAN ARJUNA ...
 “NAH, RADENLAH YANG DAPAT MEWARISI ISI AJI
 DANURWEDA. PERCUMA MENGAJAR SIANG MALAM,
 MEMBANTING TULANG, TERNYATA DIANTARA KALIAN
 HANYA SATU YANG BISA MENCAPAI TITIK TUJUAN.. (Kosasih,
 2007a: 278—280).

Danurweda adalah ilmu yang dikuasai Drona dan diturunkan kepada Arjuna. Danurweda berasal dari gabungan kata “danur” yang bermakna ‘panah’ dan “weda” yang bermakna ilmu; bila digabungkan menjadi ilmu memanah (Soepandi, 1978: 60). Selain Danurweda, Arjuna juga menguasai ilmu lainnya. Ilmu tersebut antara lain: aji Halimunan, (ilmu menghilang) dan aji Bayusuta (ilmu bergerak cepat).



Gambar 14
Aji Halimunan (menghilang)
yang dimiliki Arjuna
(Kosasih, 2007b: 461).

Arjuna merupakan sosok yang menjunjung tinggi jalan kesatria. Sebagai pemimpin, ia adalah tokoh yang mengayomi rakyatnya. Suatu ketika, ada rakyat Indraprasta yang desanya diserang perampok. Rakyat tersebut meminta tolong kepada Arjuna. Tanpa pikir panjang, Arjuna langsung menolong rakyat tersebut. Akhirnya, sekawanan perampok berhasil dikalahkan oleh Arjuna. Arjuna pun mengampuni perampok tersebut dengan syarat jangan mengacau di Indraprasta lagi.



Gambar 15
Arjuna mengampuni
lawanannya (Kosasih, 2007b:
424).

Dalam teks MK, Arjuna digambarkan sebagai pemuda rupawan. Ia merupakan tokoh yang mudah mencintai perempuan. Hatinya dengan mudah

tertambat jika ada perempuan cantik di sekitarnya. Dalam MK, Arjuna tiga kali jatuh hati kepada perempuan. Pertama saat Arjuna sedang menyendiri di hutan untuk menebus kesalahannya memergoki Prabu Yudistira sedang berkasih-kasihan dengan Drupadi. Pada saat itu, Arjuna tidak sengaja bertemu dengan perempuan cantik anak dari Resi Kowara yang bernama Ulupati. Melihat paras cantik Ulupati, Arjuna jatuh hati. Akhirnya, Arjuna dinikahkan oleh Resi Kowara dengan anaknya tersebut.



Gambar 16
Arjuna jatuh hati kepada
Ulupati



Gambar 17
Arjuna jatuh hati kepada
Subadra

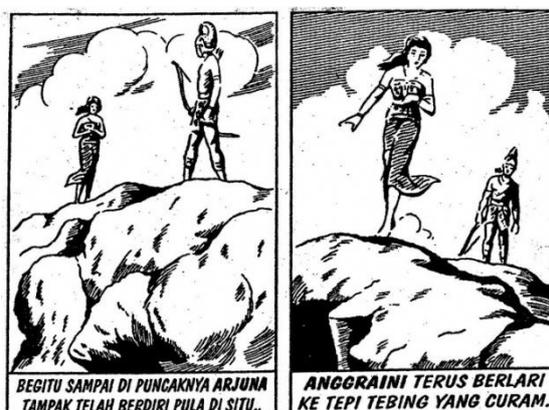
Setelah merasa cukup menebus kesalahan, Arjuna di saat perjalanan pulang tidak sengaja berjumpa dengan Kresna. Kresna mengajak Arjuna untuk mengikutinya ke Dwaraka. Sesampainya di Dwaraka, Arjuna bertemu dengan Dewi Subadra. Arjuna langsung terpicat dengan kecantikan Subadra (gambar 17). Pada akhirnya, Dewi Subadra dinikahkan dengan Arjuna.

Namun, sifatnya tersebut sempat membawanya ke dalam malapetaka. Arjuna ketika sedang bertapa diganggu oleh Dewi Anggraini. Anggraini ketika itu sedang dikejar-kejar raksasa yang telah menghancurkan pasukan pengawalinya. Melihat ada seorang kesatria sedang bertapa, Anggraini langsung meminta tolong kepadanya. Beruntung kesatria tersebut adalah Arjuna sehingga raksasa tersebut dengan mudah dikalahkan. Namun, Arjuna telah terpicat oleh kecantikan Anggraini. Ia memaksa Anggraini untuk memenuhi permintaannya, yaitu menikahinya (gambar 18). Anggraini yang sudah bersuami Ekalaya tidak dapat

memenuhi permintaan tersebut. Anggraini pun melarikan diri. Melihat hal tersebut Arjuna mengejarnya (gambar 19). Tindakan tersebut menjatuhkan harga diri Arjuna yang berakibat pada kematiannya. Ekalaya tidak terima pelecehan yang dilakukan Arjuna terhadap Anggraini. Arjuna ditantang berkelahi oleh Ekalaya. Ternyata, Ekalaya sangat sakti, Arjuna pun gugur di tangannya (gambar 19). Untungnya Arjuna dapat dihidupkan kembali oleh Kresna.



Gambar 18
Arjuna bernafsu kepada Dewi Anggraini (Kosasih, 2007c: 888).



Gambar 19
Arjuna mengejar Anggraini (Kosasih, 2007c: 891).



Gambar 20

Arjuna tewas di tangan Ekalaya (Kosasih, 2007c: 911).

3.2.3.4 Kresna

Kresna merupakan penjelmaan (titisan) dari Batara Wisnu. Sebagai titisan Wisnu, ia merupakan tokoh yang sangat diagungkan oleh para tokoh lain, terlebih lagi Pandawa. Pada awalnya, orang-orang tidak mengetahui bahwa Kresna merupakan titisan Wisnu. Narayana (nama kecil Kresna) sendiri pun tidak mengetahui hal tersebut. Setelah Kresna memangku Supala yang bertangan empat, barulah diketahui bahwa Narayana adalah titisan Wisnu.

SUPALA MEMPUNYAI RIWAYAT YANG ANEH YANG MEMBAWANYA KEPADA KEMATIANNYA SENDIRI DI KEMUDIAN HARI. BEGINILAH CERITANYA...: IBUNYA YANG BERNAMA SRUTASRAWAS YAKNI SAUDARA MISAN PRABHU

BASUDEWA YAITU AYAH SRI KRESNA JADI SUPALA PUN MASIH SAUDARA MISAN PULA DENGAN SRI KRESNA.

KETIKA DILAHIRKAN IA MEMPUNYAI CACAT, YAITU MATANYA ADA TIGA, YANG SATU MELEKAT DIDAHINYA, DAN BERTANGAN EMPAT. HAL MANA MENIMBULKAN SUATU KEKECEWAAN KEPADA PRABHU DAMAGHOSA DAN PERMAISURI SRUTASRAWAS.

KEDUA SUAMI-ISTRI ITU LALU BERSAMADHI SIANG DAN MALAM MOHON PERTOLONGAN KEPADA DEWA AGAR SUPALA DISEMBUHKAN SEPERTI MANUSIA BIASA.

PADA SUATU MALAM TERDENGAR SUARA GAIB.

“DAMAGHOSA, ANAKMU ITU BISA SEMBUH KEMBALI BILA DIPANGKU OLEH SEORANG TITISAN BATHARA WISNU NAMUN KEMATIANNYA PUN BERADA DI TANGAN ORANG YANG MENYEMBUHKAN ITU” (Kosasih, 2007b:487—488).



Gambar 21

Kresna baru diketahui sebagai titisan Wisnu (Kosasih, 2007b: 493).

Sebagai titisan Batara Wisnu, Kresna dapat menjelma sebagai raksasa sebesar gunung. Dalam teks MK, kesaktiannya tersebut dinamakan triwikrama. Jika Kresna marah, ia dapat berubah wujud menjadi raksasa tersebut. Tidak seperti rupa dan fisiknya saat berwujud manusia yang tampan, wujud raksasa Kresna amatlah menyeramkan. Dengan bertriwikrama, Kresna dapat menghancurkan bumi dengan kekuatannya.



Gambar 22

Kresna saat menjelma jadi raksasa (Kosasih, 2007d: 1231).



Gambar 23

Kresna (Wisnu) yang menjelma jadi manusia (Kosasih, 2007d: 993).

Tidak hanya saat menjadi raksasa, Kresna dalam wujudnya sebagai manusia juga merupakan tokoh yang sakti. Kesaktiannya dibuktikan dalam penguasaan ilmu dan senjata. Ilmu tersebut antara lain: ajian Halimunan (ilmu yang sama dengan Arjuna, yaitu ilmu menghilang) dan ilmu terbang.

Kresna identik dengan senjata Cakra. Di dalam pewayangan, Cakra merupakan senjata andalan yang dimiliki Kresna. Dalam *Sedjarah Wajang Purwa*, senjata Cakra ini merupakan senjata yang dianugerahkan Dewa kepada titisan Wisnu (1968: 260). Dengan demikian, senjata ini merupakan penegas Kresna sebagai titisan Wisnu. Dalam MK, senjata Cakra ini memiliki dua wujud: wujud yang pertama berbentuk panah dan wujud yang kedua berbentuk lingkaran. Selain senjata Cakra, Kresna juga memiliki pusaka Wijaya Kusumah yang

berfungsi untuk menghidupkan orang mati. Pusaka, yang berbentuk bunga ini, telah berhasil menghidupkan Arjuna yang tewas terbunuh Bambang Ekalaya. Berikut ini adalah wujud senjata Cakra dan pusaka Wijaya kusumah yang dimiliki Kresna.



Gambar 24
Senjata Cakra berwujud panah
(Kosasih, 2007b: 478).

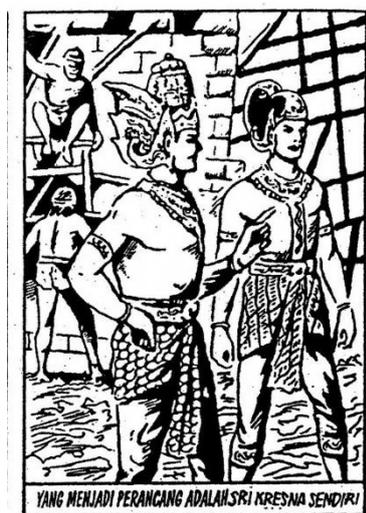


Gambar 25
Senjata Cakra berwujud
lingkaran (Kosasih, 2007b: 622).



Gambar 26
Pusaka Wijaya Kusumah
(Kosasih, 2007b: 622).

Selain sebagai tokoh sakti dan pandai menggunakan senjata, Kresna juga digambarkan sebagai tokoh yang ahli dalam bidang arsitektur. Pada saat Pandawa diberikan rimba Kandawaprasta untuk dijadikan kerajaan, Kresna bertugas sebagai arsitek yang merancang bangunan kerajaan, tata kota, dan perumahan warga. Sarana kesehatan yang berupa saluran air, pembuangan sampah dan pembuangan kotoran diatur oleh Kresna. “SALURAN-SALURAN AIR DIBUAT KE SELURUH PENJURU DAN PEMBUANGAN SAMPAH DAN KOTORAN (Kosasih, 2007b: 405). Tidak hanya itu, Kresna juga mengatur ketertiban perumahan bagi warga sehingga tercipta perumahan yang sehat, “PERUMAHAN-PERUMAHAN RAKYAT DIATUR MENURUT KESEHATAN DAN KETERTIBAN DENGAN KEBUN-KEBUN SAYURANNYA” (Kosasih, 2007b: 405).



Gambar 27
Kresna sebagai arsitek
kerajaan Indraprasta
(Kosasih, 2007b: 404).

Kresna muncul pertama kali dalam MK pada saat Arjuna mengikuti sayembara Drupadi. Saat itu, Kresna sedang diutus oleh ayahnya untuk mencari tahu keberadaan Pandawa dan Dewi Kunti. Sejak saat itu, Kresna menjadi sangat dekat dengan Pandawa, terlebih lagi Arjuna.

Peran Kresna sangat dibutuhkan oleh Pandawa. Yudistira selalu meminta saran terhadap segala peristiwa yang menimpa dirinya dan Pandawa. Yudistira merasa bahwa segala bentuk keputusan harus dirundingkan dengan Kresna.

Lebih lanjut, Kresna adalah tokoh di balik semua tindakan yang dilakukan oleh Pandawa. Kresna tampil sebagai orang di balik layar yang mengatur semua gerak Pandawa. Salah satu contohnya ialah Upacara Rajasuya. Yudistira

sebenarnya merupakan sosok yang rendah hati dan cenderung pasif. Jika tidak didesak oleh Kresna, Yudistira tidak akan melakukan upacara tersebut.



Gambar 28

Kresna merancang pengangkatan Yudistira dalam Upacara Rajasuya (Kosasih, 2007b, 483).

Cuplikan di atas, menjelaskan peranan Kresna dalam merancang pengangkatan Yudistira sebagai maharaja. Kresna, dengan kemampuan verbalnya, mempersuasi Yudistira agar ia mau dibuatkan Upacara Rajasuya. Tidak hanya dalam Upacara Rajasuya, peranan Kresna sebagai penasihat pun muncul dalam peristiwa lainnya. Salah satu contohnya ialah pada saat pernikahan Yudistira dengan Drupadi. Ketika itu, Hastinapura yang seharusnya dipegang oleh Pandawa, dikuasai oleh Kurawa. Yudistira hanya pasrah dan tidak menuntut pengembalian Hastinapura tersebut. Melihat hal tersebut, Kresna merasa harus bertindak. Ia mendorong Yudistira agar tidak pasrah dengan menasihatinya. Akhirnya, Yudistira mengikuti saran yang diajukan Kresna (Kosasih, 2007b: 369). Begitu pula yang terjadi sesudah masa pengasingan Pandawa penuh. Kresnalah

yang membawa pembicaraan mengenai hak-hak Pandawa atas Indraprasta. Kresna mendesak supaya Yudistira membuat keputusan untuk merebut kekuasaannya atas kerajaan tersebut. Akhirnya Yudistira pun mengikuti saran Kresna tersebut (Kosasih, 2007d: 1169—1184).

3.2.4 Analisis Latar MK

Latar tempat yang digambarkan pada pada MK sesuai dengan peristiwa yang sedang berlangsung. Latar tempat tersebut meliputi kerajaan, hutan, pertapaan, kayangan, dan padang Kurusetra. Pada MK, latar tidak dijelaskan, tetapi ditampilkan dengan gambar. Dengan demikian, latar selalu dihadirkan pada saat peristiwa apa pun. Walaupun latar ditampilkan, tidak jarang terdapat teks tertulis yang memperjelas kondisi latar tempat. Berikut ini beberapa penggambaran latar dalam MK. Cerita dibuka dengan penyajian gambar keraton Hastinapura yang merupakan titik cerita berasal.



Gambar 29

Hastinapura yang megah (Kosasih, 2007a: 2).

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat penampakan keraton Hastinapura. Pada kutipan di atas tergambar bentuk bangunan Hastinapura secara penuh. Penggambaran pohon pada sisi terluar (sisi yang dekat dengan pembaca) menegaskan teks tertulis yang mendeskripsikan kedekatan kerajaan dengan sebuah hutan rimba. Informasi mengenai Sungai Yamuna tidak dapat langsung dilihat dalam gambar, tetapi muncul pada teks tertulis yang melengkapi gambar. Dari gambar di atas juga dapat terlihat bahwa Hastinapura merupakan keraton

yang megah. Hal ini dapat dilihat dari atap-atap keraton Hastinapura yang banyak dan menjulang.

Dari keraton Hastinapura inilah cerita berasal. Keturunan Santanu, yaitu Pandawa dan Kurawa, selalu tidak akur satu sama lain. Suatu ketika Pandawa dan Kurawa sedang bermain bola. Bola mereka masuk ke dalam sumur yang terletak di tepi hutan. “LALU JATUH KE SUMUR KERING DI TEPI HUTAN” (Kosasih, 2007a: 254). Sumur ini sangat gelap dan dalam. Pandawa dan Kurawa tidak ada yang dapat mengambil bola tersebut. Hal ini diperjelas pula oleh dialog yang diucapkan Bima, “SUMURNYA SANGAT DALAM... MANA SANGAT GELAP” (Kosasih, 2007a: 259). Bagi Bima sumur tersebut amat kecil. Dia tidak dapat masuk ke dalam sumur untuk mengambil bola yang jatuh. BADANKU TERLALU BESAR, “MANA BISA MASUK KE DALAM SUMUR SEKECIL ITU” (Kosasih, 2007a: 255). Di saat inilah mereka bertemu dengan Drona yang membantu mengambil bola dengan kesaktian ilmu panahnya.



Gambar 30
Drona mengambil bola dari sumur
(Kosasih, 2007a: 260).

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa sumur tersebut sangat dalam. Hal ini dibuktikan dari adanya warna hitam atau gelap yang berada di dalam sumur tersebut. Kegelapan ini menunjukkan bahwa kedalaman sumur tersebut tidak dapat diketahui. Bahkan cahaya matahari tidak dapat memperlihatkan dasar dari sumur tersebut. Hal ini diperjelas oleh penggambaran sumur yang tidak memperlihatkan dasarnya. Dengan demikian, kesaktian Drona semakin terbukti lewat sumur tersebut.

Setelah Pandawa dan Kurawa dewasa, mereka tetap selalu bertengkar. Pertengkaran mulai memuncak, hal ini ditunjukkan pada peristiwa pengiriman Pandawa ke Waranawata. Setiap tahun di Waranawata selalu diadakan upacara pemujaan kepada Batara Siwa. Seluruh rakyat diundang ke negara Waranawata untuk mengikuti upacara tersebut. Dengan akal licik Sakuni, Pandawa dikirim ke Waranawata. Pandawa dibuatkan rumah penginapan yang kemudian akan dibakar oleh suruhan Duryudana. Penginapan Pandawa tersebut berupa rumah kayu yang sederhana.



KARENA MERASA LELAH PARA PANDAWA PUN AKHIRNYA TERTIDUR PULA, SUASANA DI LUAR SANGAT SEPI DAN GELAP....

Gambar 31
Penginapan Pandawa di Waranawata
(Kosasih, 2007b: 338).



HANYA BEBERAPA DETIK API TELAH BERKORBAR. KARENA BILIK-BILIKNYA DILAPISI GALA-GALA YANG MUDAH DIMAKAN API.... 338

Gambar 33
Penginapan Pandawa terbakar
(Kosasih, 2007b: 338).



MEREKA LALU DISUGUHI DENGAN MAKANAN YANG ENAK-ENAK...

KARENA HARI TELAH MALAM MEREKA DISURUH TIDUR DI DALAM PENGINAPAN ITU....

KARENA KEKONYANGAN, KELIMA LARI-LARI DAN MENEK ITU TERUS SALA MENDENGKUR BERSERAKAN DI RUANG TENGAH.

NAMUN PARA PANDAWASELALU BERJAGA-JAGA, HATI MEREKA TIDAK BISA TENANG.... 337

Gambar 32
Tampak dalam penginapan
Pandawa di Waranawata
(Kosasih, 2007b: 337).

Dari ketiga gambar di atas dapat dilihat rupa dan bentuk penginapan Pandawa di Waranawata. Penginapan tersebut tidaklah megah dan dapat dibilang sederhana. Material bangunan terbuat dari kayu, ditunjukkan pada gambar tampak dalam penginapan. Pada gambar itu dapat dilihat serat-serat kayu dan susunan

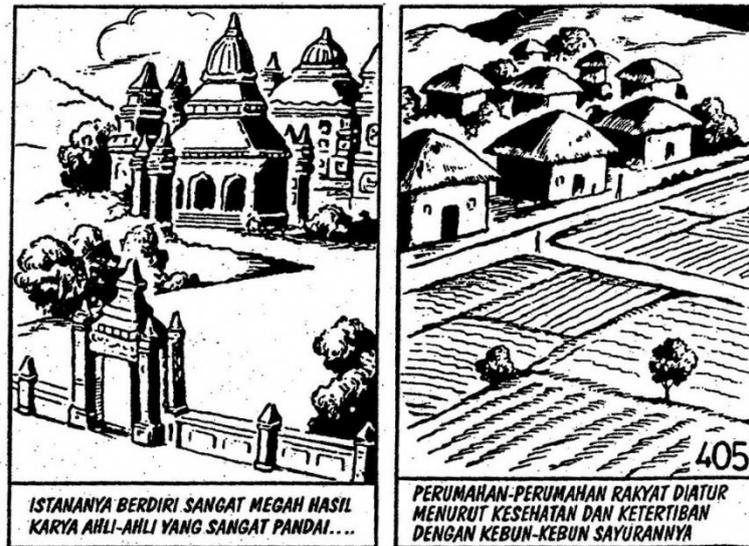
kayu yang menjadi bahan pembuat bangunan. Peningapan ini merupakan rancangan Sakuni agar dapat dengan mudah dibakar dan apinya langsung menjalar. Material kayu menunjukkan bahwa bangunan tersebut dapat dengan mudah terbakar. Teks tertulis menyatakan bahwa bangunan tersebut telah dilapisi gala-gala. Gala-gala merupakan perekat kayu yang berasal dari damar. Pelapisan gala-gala dalam MK membuat peningapan tersebut menjadi mudah dimakan api.

Setelah adanya insiden pembakaran tersebut, Pandawa mengungsi dari satu tempat ke tempat lain. Akhirnya, Duryudana—atas desakan tetua—memberi Rimba Kandawaprasta yang nantinya akan menjadi kerajaan milik Pandawa. Rimba Kandawaprasta terkenal dengan keangkerannya dan belum pernah dijamah oleh manusia. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut, “RIMBA ITU BELUM DIJAMAH MANUSIA DAN SANGAT ANGKER” (Kosasih, 2007b:371) dan “TUNGGU DULU BIMA. RIMBA ITU SANGAT ANGKER, TIDAK BISA DIKERJAKAN SENDIRI” (Kosasih, 2007b: 372). Keangkeran rimba Kandawaprasta ditunjukkan oleh banyaknya raksasa dan siluman yang berdiam di situ.



Gambar 34
Raksasa di Rimba
Kandawaprasta (Kosasih, 2007b:
337).

Setelah Bima berhasil mengusir raksasa yang ada di dalam rimba tersebut, berdirilah kerajaan Indraprasta. Kerajaan ini digambarkan amat megah dan makmur. Arsitekturnya, Kresna, telah mengatur sedemikian rupa sehingga baik kerajaan maupun perumahan warga menjadi tertib dan sehat. Berikut ini gambar yang menunjukkan keindahan Indraprasta.



Gambar 35

Indraprasta (Kosasih, 2007b: 405).

Gambar di atas menunjukkan kemegahan dan keteraturan wilayah kerajaan Indraprasta. Istana Indraprasta inilah yang memicu keirian Duryudana, pada saat Upacara Rajasuya yang menjadikan Yudistira sebagai maharaja (raja segala raja). Duryudana, sehabis mengikuti upacara pengangkatan Yudistira, melihat-lihat dan mengagumi keindahan istana Indraprasta. "MARI DURSASANA KITA MELIHAT KEINDAHAN ISTANA INI" (Kosasih, 2007b: 602). Ketika melihat-lihat, Duryudana sempat terkecoh oleh dinding dan lantai Indraprasta yang bening.



Gambar 36

Dinding bening di Indraprasta (Kosasih, 2007b: 603).



Gambar 37

Lantai air di Indraprasta (Kosasih, 2007b: 604).

Dua gambar di atas menjelaskan keunikan Istana Indraprasta. Keunikan tersebut terletak pada dinding dan lantainya yang bening sehingga mirip dengan kolam. Duryudana yang kurang hati-hati tercebur ke dalam kolam yang kebeningannya sama dengan lantai Indraprasta. Duryudana merasa dipermalukan oleh Pandawa.

Selain, Hastinapura dan Indraprasta, terdapat penggambaran latar kerajaan lain, yaitu Wirata dan Dwaraka. Sama seperti Hastina dan Indraprasta, penggambaran kerajaan-kerajaan di MK menitikberatkan pada kemegahan yang dapat dilihat dari bentuk bangunannya yang beratap tinggi dan juga berjumlah banyak.

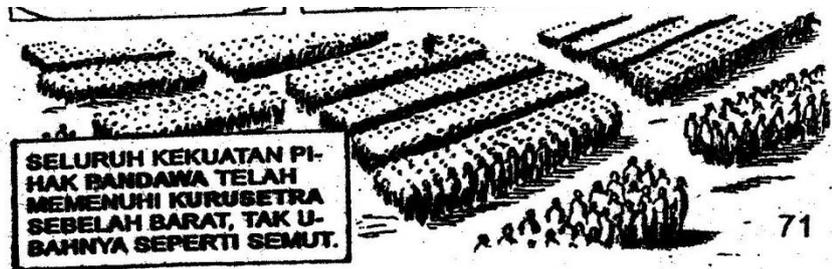
Pada peristiwa pembuangan Pandawa ke hutan, latar yang digambarkan dalam MK adalah hutan yang ditunjukkan dengan gambar pohon-pohon dan semak-semak. Seperti Rimba Kandawaprasta, hutan yang belum terjamah oleh manusia ditunjukkan oleh banyaknya raksasa dan siluman yang bersemayam.

Gambar 38
Salah satu hutan
pada masa
pengungsian
Pandawa
(Kosasih, 2007b:
603).



Gambar 39
Rimba
pengungsian
Pandawa banyak
rakshasa dan
siluman (Kosasih,
2007b: 603).

Setelah masa pengasingan Pandawa selesai, mereka menuntut pengembalian kerajaan Indraprasta. Akan tetapi Kurawa tidak ingin mengembalikannya. Dengan demikian, pecahlah perang saudara yang berlokasi di padang Kurusetra. Padang tersebut dipilih sebagai persyaratan yang diajukan oleh Kurawa. Kurawa mempertimbangkan bahwa prajurit dari kedua belah pihak akan sangat banyak sehingga tempat perang harus dapat menampung pasukan tersebut. Dengan demikian, dipilihlah padang Kurusetra sebagai perang Bharatayuda. Pandawa menempati bagian Barat dan Kurawa menempati bagian Timur dari Kurusetra.



Gambar 40

Prajurit Pandawa menempati bagian Barat (Kosasih, 2007b: 603).



Gambar 41

Prajurit Hastina menempati bagian Timur (Kosasih, 2007b: 603).

Kedua gambar di atas memperlihatkan jumlah prajurit yang membela Pandawa ataupun Kurawa. Prajurit tersebut berbaris dalam formasi tertentu. Pengambilan gambar dari atas memperlihatkan banyaknya (kumpulan) prajurit dengan penggambaran yang tidak detil. Teks tertulis mempertegas gambar bahwa prajurit tersebut “tak ubahnya seperti semut.” Penggambaran pada bidang lebar menunjukkan besarnya armada prajurit kedua belah pihak. Oleh karena itu, Kurusetra dijadikan tempat peperangan.

Padang Kurusetra merupakan dataran rendah yang luas. Padang ini terletak di tengah-tengah jajaran pegunungan. Pegunungan tersebut mengelilingi padang Kurusetra seperti mangkuk, seolah membatasi tempat peperangan. Pegunungan tersebut seolah mengungkung peperangan agar tidak menjalar ke tempat-tempat lain. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini Kurusetra dikelilingi oleh

pegunungan. Pada sisi terdekat ke pembaca, pegunungan tersebut juga tampak digambarkan puncak-puncaknya yang berwarna hitam. Prajurit yang sedang bertempur, bercampur dan tampak seperti semut-semut yang bergerombol.



Gambar 42

Padang Kurusetra dikelilingi oleh pegunungan (Kosasih, 2007b: 603).

Demikianlah latar tempat dalam MK yang bertumpu pada kekuatan visual. Pendeskripsian latar yang muncul sedikit, pembaca dituntun untuk mengenali latar dari gambar-gambar yang ditawarkan. Seperti yang telah disinggung, latar di MK tidak dijelaskan, tetapi ditampilkan. Dengan demikian, pada setiap peristiwa yang berlangsung, latar selalu ditampilkan.

3.3 Persamaan dan Perbedaan Tiga Unsur Intrinsik pada MS dan MK dalam Tabel

Berdasarkan uraian unsur intrinsik (alur, tokoh, dan latar) kedua teks, dapat terlihat persamaan dan perbedaannya. Untuk lebih memudahkan dalam melihat persamaan dan perbedaan kedua teks, saya membuat tabel yang membandingkan teks MS dan MK. Berikut ini adalah tabel persamaan perbedaan alur, tokoh, dan latar disajikan secara berurutan.

Fase alur	MS	MK
Paparan	Alur tokoh Santanu, Basuparicara, Bisma, Pandur, Kresna, Karna,	Alur tokoh Santanu, Bisma, Pandu, dan Pandawa.

	Pandawa, dan Parikesit.	
Rangsangan	Pengiriman Pandawa ke Waranawata.	Pengiriman Pandawa ke Waranawata.
Tikaian	Peristiwa judi dadu.	Peristiwa judi dadu.
Rumitan	Perundingan pengambilalihan Indraprasta dari Duryudana.	Perundingan pengambilalihan Indraprasta dari Duryudana.
Klimaks	Perang Bharatayuda.	Perang Bharatayuda.
Leraian	Perang Bharatayuda selesai.	Perang Bharatayuda selesai.
Selesaian	Pandawa moksa dan kematian Parikesit.	Pandawa moksa.

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa fase alur MS dan MK memiliki banyak kesamaan. Perbedaan hanya ada pada fase paparan, alur tokoh MS lebih banyak daripada MK, dan selesaian.. Setelah tabel alur, berikut ini disajikan tabel tokoh kedua teks. Pada tiap tokoh dibagi menjadi tiga kriteria yang dibandingkan, yakni penokohan, ciri-ciri fisik, dan pakaian serta atribut.

Nama Tokoh	MS	MK
Yudistira		
<ul style="list-style-type: none"> • Penokohan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh yang adil, jujur, dan bijaksana. • Sosok yang dihormati oleh saudara dan rakyatnya. • Tokoh penyayang keluarga. • Mahir berperang dan berkelahi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh yang adil, jujur, dan bijaksana. • Sosok yang dihormati oleh saudara dan rakyatnya. • Tokoh penyayang keluarga. • Tidak dapat berperang dan berkelahi.

<ul style="list-style-type: none"> • Ciri-ciri fisik • Pakaian dan atributnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Belum sempat diangkat menjadi raja Hastina. • Tidak dideskripsikan. • Tidak dideskripsikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sempat diangkat menjadi raja Hastina. • Tinggi badan sama dengan Arjuna dan lebih pendek dari Bima. • Wajah tampan, berambut tenang, dan berkumis tipis. • Gerak-geriknya halus/lemah lembut. • Memakai kain <i>dodot</i> bermotif batik sepanjang lutut dan celana pangsi. • Memakai gelang, kelat bahu, kalung, ikat pinggang, dan mahkota berbentuk konde berwarna hitam.
<p>Bima</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penokohan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh sakti, kuat, dan pemberani. • Penyayang keluarga. • Pemarah dan suka berlaku kasar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh sakti, kuat, dan pemberani. • Penyayang keluarga. • Pemarah, suka berlaku dan berkata kasar. • Memiliki ciri khas dalam berbicara, yaitu

<ul style="list-style-type: none"> • Ciri-ciri fisik • Pakaian dan atributnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertubuh besar. • Tidak dideskripsikan 	<p>kata “yoy” di awal kalimat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki ajian Bayubraja. • Tubuh tinggi dan besar, hampir seperti raksasa. • Bermata besar dan berkumis baplang (lebat dan melintang). • Memakai kain <i>dodot</i> bermotif kotak-kotak sepanjang lutut dan celana pangsi. • Memakai gelang, kalung, kelat bahu, ikat pinggang, dan mahkota berbentuk supit urang berwarna hitam.
<p>Arjuna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penokohan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh yang sayang kepada anak dan istri. • Penolong rakyat kecil. • Ahli menggunakan panah dan memiliki ajian Danurweda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tokoh yang sayang kepada anak dan istri. • Penolong rakyat kecil. • Ahli menggunakan panah dan memiliki ajian Danurweda, Bayusuta, dan Halimunan. • Mudah mencintai perempuan.

<ul style="list-style-type: none"> • Ciri-ciri fisik • Pakaian dan atributnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dideskripsikan. • Tidak dideskripsikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermuka tampan dan halus. • Tinggi badan sama dengan Yudistira. • Menggunakan kain <i>dodot</i> bermotif batik sepanjang lutut dan celana pangsi. • Memakai gelang, kalung, ikat pinggang, kelat bahu, dan mahkota supit urang bermotif ukiran.
<p>Kresna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penokohan 	<ul style="list-style-type: none"> • Titisan Wisnu sehingga dihormati oleh tokoh lain. • Ahli siasat dan strategi perang. • Sakti, dapat berubah menjadi raksasa. • Memiliki satu jenis senjata Cakra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Titisan Wisnu sehingga dihormati oleh tokoh lain, terlebih Pandawa. • Ahli siasat dan strategi perang. • Sakti, dapat berubah menjadi raksasa. • Memiliki dua jenis senjata Cakra dan pusaka Wijaya Kusuma. • Perannya mendominasi tokoh Yudistira. • Ahli tata kota dan rancang bangunan.

<ul style="list-style-type: none"> • Ciri-ciri fisik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dideskripsikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermuka tampan dengan dihiasi kumis tipis. • Bertubuh tinggi dan besar, lebih tinggi daripada Yudsitira dan hampir menyamai Bima.
<ul style="list-style-type: none"> • Pakaian dan atributnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dideskripsikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Celana pangsi dan kain <i>dodot</i> bermotif bulat-bulat. • Memakai gelang, kalung yang menutupi dada hingga perut, kelat bahu, ikat pinggang, dan mahkota tinggi yang memiliki banyak ornamen.

Pada tabel tokoh di atas, dapat dilihat bahwa terdapat beberapa perbedaan yang mencolok pada kriteria ciri-ciri fisik dan pakaian serta atribut. Perbedaan ini merupakan konsekuensi dari bentuk MK sebagai komik yang mengutamakan gambar. Hal yang sama juga ditemui pada tabel latar berikut ini.

Latar tempat MS	Latar tempat MK
<ul style="list-style-type: none"> • Hastinapura. • Pesanggrahan Wanamarta • Indraprasta. • Hutan pengasingan. • Padang Kurusetra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visualisasi Hastinapura. • Visualisasi pesanggrahan Waranawata (Wanamarta). • Visualisasi Indraprasta. • Visualisasi hutan pengasingan.

	<ul style="list-style-type: none">• Visualisasi padang Kurusetra.
--	---

Pada tabel latar, kedua teks menunjukkan persamaan. Dalam analisis latar, latar MS hanya dicantumkan dan kurang dideskripsikan, sedangkan latar MK disajikan secara visual. Penyajian secara visual merupakan konsekuensi dari komik MK yang bertumpu pada gambar. Penyajian latar, pada MK tidak disampaikan menggunakan deskripsi kata-kata, tetapi menggunakan gambar.

BAB 4

ANALISIS TRANSFORMASI DARI NOVEL MS KE KOMIK MK

Bab ini merupakan bab analisis transformasi yang terjadi dari MS ke MK. Pudentia (1990: 102), dalam menelaah transformasi cerita *Lutung Kasarung*, mendasarkan penelitiannya pada faktor pertama yang diajukan oleh Meutsch dan Viehoff. Dua faktor yang diajukan oleh Meutsch dan Viehoff adalah teks itu sendiri dan situasi pembacaan teks. Mengikuti Pudentia, analisis transformasi cerita *Mahabharata* dalam skripsi ini dibatasi hanya pada faktor pertama, yaitu perubahan pada teks itu sendiri.

Hasil analisis intrinsik alur cerita; tokoh Yudistira, Bima, Arjuna, dan Kresna; dan latar pada bab 3 akan ditelaah lebih lanjut menggunakan teori transformasi. Dengan penelaahan ini akan terlihat perubahan yang terkait alur, tokoh, dan latar dari MS ke MK.

Analisis transformasi alur tidak berlandaskan pada struktur alur (paparan, rangsangan, tikaian, gawatan, rumitan, klimaks, leraian, dan selesaian). Hal ini disebabkan dari kedua struktur alur yang telah dianalisis pada bab 3 tidak menunjukkan perbedaan yang berarti. Lain halnya bila motif-motif dan peristiwa-peristiwa pada kedua teks dibandingkan. Pada motif dan peristiwa, kedua teks menunjukkan perbedaan. Sebagai contoh, pada MS, kematian Duryudana pada perang Bharatayuda disebabkan oleh sumpah Bima untuk memukul paha kirinya, sedangkan pada MK, kematian Duryudana disebabkan kelemahan pada paha kirinya yang luput dimandikan air sakti.

Untuk dapat menelaah transformasi motif dan peristiwa, alur akan dibagi menjadi sekuen-sekuen cerita. Sekuen-sekuen cerita ini akan langsung dibandingkan guna menelusuri gejala transformasi yang muncul. Setelah itu, analisis dilanjutkan pada transformasi tokoh dan latar.

4.1 Transformasi Alur

Analisis ini didasarkan pada perbandingan sekuen cerita. Teks MS dan MK dibagi menjadi beberapa sekuen yang akan langsung dibandingkan. Pembagian sekuen cerita dilakukan berdasarkan kriteria yang diajukan oleh Zaimar yang terdapat pada bab kedua. Perbandingan dilakukan untuk mengetahui transformasi alur dari hipogramnya, apakah mengalami ekspansi, konversi, modifikasi, atau ekserp. Analisis perbandingan didahului dengan tabel yang menunjukkan pembagian sekuen tiap teks. Berikut ini adalah tabel perbandingan sekuen cerita MS dan MK.

No.	MS	MK
1.	Kelahiran Bisma.	Kelahiran Bisma.
2.	Lahirnya Matsyapati dan Durgandini; lahirnya Kresna Dwipayana.	Tidak diceritakan.
3.	Bisma mengikuti sayembara untuk memperebutkan tiga putri Kasindra mewakili Citragada dan Wicitrawirya.	Bisma mengikuti sayembara mewakili Wicitrawirya.
4.	Pandu menikah dengan Dewi Kunti dan Dewi Madrim. Drestarastra menikah dengan Dewi Gandari.	Pandu mendapatkan Dewi Kunti, Dewi Madrim, dan Dewi Gandari dalam Sayembara Putri Mandura. Drestarastra menikah dengan Dewi Gandari.
5.	Lahirnya Kresna; lahirnya Krepa dan Krepi.	Tidak diceritakan.
6.	Lahirnya Pandawa dan Kurawa. Kurawa lahir dari gumpalan daging yang dimasukan ke dalam wadah.	Lahirnya Pandawa dan Kurawa. Kurawa lahir dari gumpalan daging yang pecah menjadi seratus biji.
7.	Pandawa dikirim ke Waranawata untuk dijebak oleh Duryudana, pesanggrahan tempat Pandawa	Pandawa dikirim ke Waranawata untuk dijebak oleh Duryudana, pesanggrahan tempat Pandawa

	beristirahat dibakar. Kemudian, Sayembara Dewi Drupadi (Drupadi menjadi istri kelima Pandawa).	beristirahat dibakar. Kemudian, Sayembara Dewi Drupadi (Drupadi menjadi istri Yudistira).
8.	Drestarastra membagi Hastinapura menjadi dua, Indraprasta diberikan kepada Pandawa.	Drestarastra membagi Hastinapura menjadi dua, Indraprasta diberikan kepada Pandawa.
9.	Tidak diceritakan.	Pernikahan Arjuna dengan anak Resi Kowara, Ulupati; dan pernikahan Arjuna dengan Subadra.
10.	Selamatan kemuliaan keraton Indraprasta.	Yudistira mendapatkan gelar maharaja dalam Rajasuya.
11.	Sakuni membuat judi dadu untuk menjebak Yudistira (dilaksanakan hingga dua kali) yang membuat Pandawa diasingkan 12 tahun.	Sakuni menjebak Yudistira dalam judi dadu yang membuat Pandawa diasingkan 12 tahun.
12.	Arjuna Wiwaha (Arjuna bertapa dan meminta senjata saksi kepada para dewa). Arjuna dikutuk menjadi banci.	Arjuna Wiwaha. Arjuna tidak diceritakan dikutuk menjadi banci
13.	Tidak diceritakan.	Kisah Srikandi. Kisah Bambang Ekalaya, pertarungan Bambang Ekalaya dengan Arjuna
14.	Pandawa dalam masa pengasingan: Bima mencari bunga tanjung, Yudistira diculik oleh Jatasura, Kurawa mengunjungi Pandawa, Drupadi dilarikan Jayadrata, dan Yudistira diuji oleh Batara Darma.	Pandawa dalam masa pengasingan: Bima mencari bunga tanjung, Kurawa mengunjungi Pandawa, dan Yudistira diuji oleh Batara Darma.
15.	Pandawa menyamar di negeri Wirata.	Pandawa menyamar di negeri Wirata.
16.	Persiapan Bharatayuda (perundingan damai sampai	Persiapan Bharatayuda (perundingan damai sampai persiapan perang).

	persiapan perang).	
17.	Bhagavad Gita terjadi pada hari pertama saat perang.	Bhagavad Gita terjadi sebelum perang.
18.	Perang dimulai, pasukan Pandawa dipimpin oleh Drestadyumna.	Perang dimulai, pasukan Pandawa dipimpin oleh tiga Kesatria Wirata.
19.	Bisma roboh dipanah oleh Srikandi.	Bisma roboh dipanah Srikandi.
20.	Abimanyu gugur.	Abimanyu gugur.
21.	Resi Durna tewas oleh tipu daya Kresna.	Resi Durna tewas oleh tipu daya Kresna.
22.	Dursasana tewas oleh Bima.	Dursasana tewas oleh Bima.
23.	Kematian Karna	Kematian Karna.
24.	Prabu Salya tewas dibunuh Yudistira.	Prabu Salya tewas dibunuh Yudistira (diawali kisah Narasoma—Prabu Salya ketika muda).
25.	Hari terakhir Bharatayuda, Duryudana adu tanding dengan Bima.	Hari terakhir Bharatayuda, Duryudana adu tanding dengan Bima.
26.	Hari terakhir Bisma di dunia. (Petuah Bisma kepada Pandawa).	Hari terakhir Bisma di dunia. (Petuah Bisma kepada Pandawa).
27.	Kehancuran Dwaraka, Kresna beserta seluruh penghuni kerajaan Dwaraka meninggal.	Kehancuran Dwaraka, Kresna beserta seluruh penghuni kerajaan Dwaraka meninggal.
28.	Pandawa mengasingkan diri, moksa.	Pandawa mengasingkan diri, moksa.
29.	Kematian Parikesit	Tidak diceritakan.

Tabel di atas menggambarkan perbandingan kedua teks cerita *Mahabharata*. Sekilas tidak tampak perbedaan yang berarti dari perbandingan tersebut. Namun, bila ditelusuri lebih rinci akan muncul bentuk-bentuk transformasi yang berlaku dalam MK. Dari tabel di atas, didapatkan keterangan sebagai berikut: kolom paling kiri ialah kolom nomor yang menjadi penentu nomor-nomor sekuen yang akan dibahas. Kolom di tengah adalah sekuen-sekuen

MS yang menjadi hipogram MK, sedangkan kolom sebelah kanan ialah sekuen-sekuen MK. Kolom yang terdapat keterangan “tidak diceritakan” menunjukkan tidak adanya sekuen. Misal dalam baris yang sama, MS berisikan “Kematian Parikesit” dan MK “tidak diceritakan.” Itu berarti sekuen yang terdapat dalam MS tidak terdapat dalam MK. Setelah penjelasan singkat mengenai tabel di atas, akan ditelaah perbandingan teks berdasarkan sekuen-sekuen yang telah ditentukan dalam tabel. Berikut ini adalah analisis transformasi tersebut.

Pada **sekuen nomor 1**, kedua teks mengisahkan asal-usul Bisma. Pada hipogram (MS), cerita dimulai dengan peristiwa angin yang menyibakkan pakaian Dewi Gangga ketika ada pertemuan Dewa di Sorgaloka. Hal ini membuatnya terkena hukuman untuk turun ke dunia.

Selagi pesta, tiba-tiba angin besar menyingkapkan pakaian dewi Gangga. Para dewa semua tunduk, supaya dewi Gangga tak malu. Hanya raja Mahabisa yang tidak tunduk.

Hyang Brahma sangat murka melihat tingkah laku raja Mahabisa, lalu menghukumnya turun ke dunia. Demikian pula dewi Gangga (Saleh, 1975: 5).

Sesampainya di dunia, Gangga memohon kepada Pratipa untuk memperistrinya. Pratipa berjanji untuk menjadikan putranya, Santanu, sebagai istri Dewi Gangga. Selanjutnya adalah pertemuan Santanu dengan Dewi Gangga saat ia sedang berada di tepi Sungai Gangga.

Setelah beberapa lamanya jadi raja, suatu hari baginda bermain-main ke tepi sungai Gangga. Tiba-tiba muncul seorang putri yang cantik parasnya. Hati baginda tertarik, lalu putri dihampiri (Saleh, 1975: 6).

Dalam hipogram, Santanu menikah dengan Dewi Gangga. Setelah mendapatkan anak, Dewi Gangga selalu membuang anaknya ke sungai setiap habis melahirkan. Saat kedelapan kalinya, perbuatan tersebut berhasil dicegah oleh Santanu. Anak tersebut diberi nama Ganggadata. Ganggadata merupakan titisan dari Wasu Dhayu yang telah mencuri sapi Resi Wasista. Pada MS, Ganggadata dibawa oleh Dewi Gangga ke kayangan. Ketika sudah besar, baru dikembalikan kepada Santanu.

Pada MK, cerita dimulai dengan penjelasan mengenai kerajaan Hastinapura yang “TERLETAK DI TEPI SUNGAI YAMUNA BERBATASAN DENGAN RIMBA KAMYAKA” (Kosasih, 2007: 2). Setelah itu, cerita dilanjutkan dengan keinginan Santanu untuk berburu binatang di hutan. Sesampainya di sana, Santanu terpisah dengan rombongan dan bertemu dengan Dewi Gangga.

SUATU KETIKA SANG PRABU PERGI BERBURU DENGAN DIIRINGI OLEH SEGENAP PARA PUNGGAWA DAN PRAJURITNYA ... KETIKA ITU TIBA-TIBA TURUN HUJAN YANG SANGAT LEBAT DISERTAI KABUT YANG AMAT TEBAL ... SANG PRABU TERPISAH DARI ROMBONGANNYA ... SEHINGGA SANG PRABU MERASA LELAH DAN PUTUS ASA ...

ANGIN YANG SEJUK BERTIUP SEPOI-SEPOI MERESAP KE DALAM TUBUH BAGINDA, HINGGA RASA KANTUKNYA TIDAK TERTAHAN. AKHIRNYA BAGINDAPUN TERTIDUR DENGAN NYENYAKNYA. KETIKA SANG PRABU TERBANGUN OLEH KICAUAN BURUNG-BURUNG YANG MERDU HATINYA MENJADI TERKEJUT. KARENA DIHADAPANNYA TELAH BERDIRI SEORANG PUTRI YANG TERAMAT CANTIK MENATAP DENGAN MATANYA YANG JELITA SAMBIL TERSENYUM MANIS (Kosasih, 2007a: 7).

Sama seperti dalam hipogram, MK menceritakan pernikahan Santanu dengan Gangga sampai kepada pembuangan anak oleh Gangga ke Sungai Yamuna. Gangga pun kemudian harus meninggalkan Santanu karena hukumannya di bumi telah berakhir. Ia menceritakan bahwa dirinya sebenarnya adalah dewi yang dihukum ke dunia karena kainnya tersingkap oleh angin ketika sedang ada upacara semadi di swargaloka.

PADA SUATU KETIKA, PARA DEWATA SEDANG BERSAMADHI MENGHENINGKAN CIPTA KEPADA HYANG TUNGGAL. DI SAMPING ITU DIKUTI PULA OLEH SEROMBONGAN BRAHMANA DAN KSATRIYA-KSATRIYA YANG TELAH DIANGGAP SUCI DI MASA DAHULU.

...
SEKONYONG-KONYONG MENIUPLAH ANGIN BESAR YANG TAK DIKETAHUI ASAL-USULNYA, NAMUN PARA DEWATA DAN LAINNYA TAK TERGOYAHKAN.

TANPA TERASA KAIN YANG MELEKAT DI BADAN HAMBA TERSINGKAP KE ATAS, KARENA ITU HAMBA

BERUSAHA MEMBETULKANNYA. ADA SEORANG KSATRIYA YANG BERNAMA MAHAPRABHU MAHABHISA YANG HATINYA TERGUNCANG KARENA MELIHAT TUBUH HAMBA INI, SEHINGGA MATANYA TIDAK BERKEDIP MENGAWASINYA.

OLEH KARENA ITU SAMADHINYA MENJADI TERGANGGU DAN DIANGGAP OLEH BATHARA BRAHMA SEBAGAI KEJADIAN YANG MEMALUKAN HARUS DIPERTANGGUNGJAWABKAN (Kosasih, 2007a:21—22).

Setelah melihat dua teks dalam di atas, terdapat beberapa perbedaan. Dapat dikatakan bahwa dalam sekuen ini terdapat modifikasi urutan alur cerita. Dalam MS, kisah dewi Gangga ditampilkan lebih dulu, sedangkan dalam MK kisah tersebut merupakan *flashback* yang diceritakan oleh Dewi Gangga sesaat sebelum ia naik kembali ke Kahyangan.

Selain itu, terdapat pula perubahan-perubahan (modifikasi) dari MS ke MK, seperti kegiatan “pesta” menjadi “semadi” dan “pakaian” yang dikenakan oleh Dewi Gangga dan tersingkap oleh angin menjadi “kain.” Modifikasi kegiatan pesta menjadi semadi sesuai dengan logika bahwa tersingkapnya kain Dewi Gangga dapat mengganggu acara tersebut.

Modifikasi lainnya adalah peristiwa sebelum Santanu dengan Gangga bertemu. Di dalam MS diceritakan Santanu sedang bermain di tepi sungai, sedangkan dalam MK diceritakan Santanu sedang berburu binatang. Santanu, yang sedang berburu bersama pasukannya, terpisah sendirian di tengah kabut. Kabut tersebut seolah menuntunnya ke tempat Dewi Gangga.

Pada **sekuen nomor 2** teks MS menceritakan mengenai kelahiran Durgandini, Matsyapati, dan Kresna Dwipayana. Sekuen ini menceritakan mengenai raja Basuparicara yang sedang berahi teringat istrinya yang cantik.

Seorang raja yang bernama Basuparicara, suatu hari pergi berburu. Tiba-tiba teringatlah baginda kepada permaisuri dewi Girika yang amat cantik, hingga timbul berahinya. Karena amat berahi, baginda mengeluarkan mani. Mani ini ditangkapnya dengan daun, dibuangnya ke sungai Jamuna, lalu ditelan oleh seekor ikan besar (Saleh, 1975: 8).

Hal ini tidak terdapat di dalam MK. Dalam teks MK terjadi penghilangan sekuen dari hipogramnya. Fungsi sekuen ini tidak terlalu penting dalam cerita. Penghilangan hipogram tidak berpengaruh terhadap sekuen MK berikutnya.

Sekuen nomor 3 merupakan cerita mengenai Bisma yang mengikuti sayembara putri Kasindra. Dalam MS, dikisahkan bahwa Bisma mewakili dua putra raja Hastina, Citragada dan Wicitrawirya.

Banyak raja-raja dan satria yang ikut sayembara itu. Bisma juga, tapi untuk Citragada dan Wicitrawirya. Akhirnya Bisma menang. Ketiga putri segera dibawa ke Hastinapura.

... Ambika jadi istri Citragada dan dewi Ambalika jadi istri Wicitrawirya. Dewi Amba akan diberikan kepada salah seorang dari kedua putra itu. Tapi dewi itu menolak. Ia akan turut bersama Bisma, karena dialah pemenang sayembara.

Bisma menjawab, ia takkan beristri, akan meneruskan cita-cita jadi brahmanacari (Saleh, 1975: 11).

Bisma yang tidak suka diikuti oleh Amba menakut-nakuti Amba dengan panah yang terhunus. Bisma secara tidak sengaja melepas anak panah itu dan membunuh Amba.

Setelah kejadian tersebut, Citragada meninggal di medan perang sebelum sempat berputra. Begitu pula Wicitrawirya, ia meninggal sebelum dikaruniai putra. Dewi Durgandini meminta Abiyasa untuk membuahi Ambika dan Ambalika. Akhirnya lahirlah Drestarastra (dari Ambika), Pandu (dari Ambalika), dan Widura (dari Datri, pelayan Ambalika).

Dalam MK, Bisma mengikuti sayembara perebutan putri Kasindra untuk mewakili Wicitrawirya yang lemah. Sebelumnya, Citragada—yang gila perang—telah tewas oleh keputusan Dewata dengan mengutus gandarwa yang memiliki rupa mirip Citragada. Gandarwa tersebut membunuh Citragada.

Sayembara yang diikuti Bisma dapat dimenangkan bila ia berhasil mengalahkan saudara ketiga putri Kasindra, yaitu Harimuka dan Wahmuka. Selama Bisma mengikuti sayembara, ia berkelahi sebanyak tiga kali, pertama melawan dua bersaudara Harimuka dan Wahmuka, kedua melawan raja-raja lain yang tidak puas, dan ketiga melawan Salwa (kekasih Amba). Setelah Bisma menang, Ambika dan Ambalika diserahkan kepada Wicitrawirya. Amba menolak untuk diperistri karena merasa lebih tua dan telah jatuh hati kepada Bisma. Sama seperti hipogramnya, Bisma pun tidak sengaja membunuh Amba.

Tidak lama kemudian, Wicitrawirya meninggal. Abiyasa dipanggil oleh Setyawati untuk membuahi Ambika dan Ambalika. Lahirlah tiga putra Abiyasa, yaitu Drestarastra (dari Ambika), Pandu (dari Ambalika), dan Widura (dari dayang kasta sudra).

Dari perbandingan kedua teks di atas dapat dilihat adanya gejala modifikasi dari hipogram ke MK. Modifikasi tersebut adalah tokoh Bisma—pada MS—mewakili dua putra Santanu (Citragada dan Wicitrawirya) dalam sayembara putri Kasindra, sedangkan pada MK, Bisma mewakili Wicitrawirya saja. Hal ini disebabkan Citragada telah lebih dahulu mati. Selain modifikasi, terdapat pula ekspansi yang terdapat dalam MK. Pada MS, tidak diceritakan secara rinci bagaimana Bisma memenangkan sayembara putri Kasindra, sedangkan pada MK, diceritakan secara rinci dengan penambahan adegan laga sebanyak tiga kali yang menghabiskan sebanyak 20 halaman (76 panel). Pada hipogramnya hanya dijelaskan dalam tiga kata “Akhirnya Bisma menang.”

Sekuen nomor 4 adalah sayembara Dewi Kunti. Pada MK, Pandu, Drestarastra, dan Widura mengikuti sayembara Dewi Kunti. Pandu berhasil memenuhi persyaratan yang diajukan, yaitu memanah burung dalam sangkar yang berputar. Setelah itu, muncul Narasoma yang tidak setuju dan mengajaknya berkelahi. Bila Pandu menang, Madrim (adik Narasoma) menjadi hadiahnya dan bila Narasoma menang, Kunti menjadi milik Narasoma. Ditolong Drestarastra, Pandu yang kewalahan pun akhirnya menang melawan Narasoma, pemilik ajian sakti Candrabirawa. Setelah itu, muncul Sakuni yang menantang Pandu dengan mempertaruhkan adiknya, Gandari. Pandu dengan mudah memenangkan perkelahian tersebut. Dengan demikian, Pandu memiliki tiga calon istri. Pandu mempersilakan Drestarastra untuk memilih salah satunya. Drestarastra yang buta memilih calon istrinya dengan cara meraba dan mengendus mereka. Baik Kunti, Madrim, maupun Gandari tidak ada yang mau menjadi istri Drestarastra. Secara tidak terduga, Gandari yang melumuri tubuhnya dengan lendir ikan (bau amis) menjadi istrinya karena tiba-tiba ada naga yang masuk ke tubuh Drestarastra.

NAGA KOWARA YANG SEDANG MENGUASAI MUSTIKA,
CEPAT MENYINGKIR MENCARI PERSEMBUNYIAN.TIBA-TIBA
TERLIHAT OLEHNYA ORANG BUTA YANG SEDANG DIPAPAH,

YAITU DESTARATA DAN SEKETIKA ITU IA MASUK KE DALAM RAGA DESTARATA. ITULAH SEBABNYA PANCA INDRA DESTARATA TIBA-TIBA JADI BERUBAH, BAU AMIS IKAN DIRASANYA SEPERTI YANG MENYEDAPKAN (Kosasih, 2007a: 183).

Widura yang paling muda di antara saudaranya tidak mau terburu-buru menikah. Ia menolak untuk dijodohkan dengan salah satu perempuan Pandu.

Sekuen ini tidak dijelaskan secara rinci dalam hipogramnya. MS hanya mencantumkan beberapa kalimat yang menginformasikan siapa menikah dengan siapa. Berikut ini kutipan tersebut.

Sang Drestaratya kawin dengan dewi Gandari, putri raja Basubala di negeri Gandara.

...

Sang Pandu beristri dua orang: dewi Kunti (dewi Patra) putri raja Kuntiboja, raja negeri Kuntiwiyasa dan dewi Madrim, putri raja Madrapati, raja negeri Madrawiyasa.

Widura kawin dengan dewi Parasai, putra maharaja Dewaka ... (Saleh, 1975: 14).

Dari hasil penelaahan dari kedua teks dalam sekuen nomor 4, dapat dilihat bahwa ada proses ekspansi MK terhadap MS. Pada MS tidak diceritakan bagaimana Pandu dan saudaranya mendapatkan istri, sedangkan hal ini diuraikan lebih lanjut pada MK. Seperti sekuen nomor 3, terlihat MK lebih menambahkan unsur laga (perkelahian). Hal ini terjadi saat Pandu mengikuti sayembara. Selain itu, pada MK terdapat kisah mengenai asal-usul Destarata dalam memilih Dewi Gandari, sebuah kisah yang sama sekali tidak diceritakan dalam hipogramnya. Dengan demikian, terlihat adanya ekspansi cerita asal-usul dari MS ke MK dengan penambahan unsur laga dan aksi (Drestarastra memilih istri). Pada MS peristiwa ini dideskripsikan tidak sampai satu halaman (lima paragraf), sedangkan pada MK, peristiwa ini dilukiskan sebanyak 54 halaman (210 panel).

Pada **sekuen nomor 5** teks MS menceritakan dua peristiwa, pertama adalah kelahiran Kresna dan kedua adalah kelahiran Krepa—Krepi. Kedua peristiwa ini sama sekali tidak diceritakan dalam MK. Dengan demikian, terdapat gejala penghilangan sekuen di MK dari hipogramnya. Sekuen ini dianggap tidak

penting dalam MK. Penghilangan sekuen ini tidak mengganggu cerita MK berikutnya.

Sekuen nomor 6 mengisahkan tentang kelahiran Pandawa dan Kurawa hingga mereka dewasa. Dalam MK, Pandu dikutuk oleh resi Kindama saat berburu binatang. Isi kutukan tersebut adalah, “Kamu kelak akan mati sewaktu bercinta-cintaan dengan permaisurimu” (Saleh, 1975: 20). Dengan demikian, Pandu tidak dapat memiliki anak. Pandawa sendiri merupakan anak dari Dewi Kunti dan Madrim dengan dewa-dewa yang dipanggil lewat mantra Dewi Kunti. Dengan demikian, lahirlah Yudistira, Arjuna, Bima, Nakula, dan Sahadewa. Bersamaan dengan itu, Kurawa lahir dari “darah kental ... disimpan dalam buyung ... kelak akan jadi 100 orang bayi” (Saleh, 1975: 21). Ketika Kurawa dilahirkan, banyak pertanda tidak baik.

Ketika Duryudana keluar dari buyung, banyak alamat tidak baik. Banyak rumah roboh ditiup badai, banyak yang terbakar, binatang-binatang di hutan berlaga dan serigala ramai mengaum (Saleh, 1975: 21).

Saat Bima masih kecil, ia tidak disukai oleh para Kurawa. Ia diracuni oleh Kurawa dan dibuang ke dalam sungai. Jasadnya dipatuki oleh ular naga dan malah jadi semakin sakti.

Sama seperti hipogramnya, kisah kelahiran Pandawa dan Kurawa dalam MK diawali dengan kutukan yang diterima oleh Pandu. Tidak lama kemudian Pandu meninggal. Drestarastra diangkat menjadi raja sementara Hastinapura. Pada saat itu, Gandari meminta untuk dibangun kebun binatang yang berisi binatang liar dan buas, seperti singa, serigala, macan, harimau, dan kerbau liar. Suatu ketika, Gandari melihat yuyu yang dikelilingi anak-anaknya. Ia ingin seperti yuyu tersebut; memiliki banyak anak yang dapat melindungi kedudukan di pemerintahan. “AH ALANGKAH BAHAGIANYA, BILA AKU MEMPUNYAI ANAK SEPERTI YUYU ITU” (Kosasih, 2007a: 198). Akhirnya ia hamil sampai 16 bulan kemudian. Saat itu segumpal daging tidak sengaja keluar dari perutnya. Ia kesal dan menendang gumpalan daging tersebut hingga sampai pecah 100 biji. Daging tersebut ditutupi dengan daun-daun dan setelah satu malam lahirlah

Kurawa sebanyak 100 orang. Pada saat Kurawa dilahirkan Hastina terasa amat menakutkan.

MALAM ITU SUASANA NEGARA HASTINA TERASA AMAT MENAKUTKAN, SEHINGGA TIDAK ADA SEORANG YANG BERANI KELUAR. SUASANA SUNYI MENYERAMKAN ITU, TIBA-TIBA DIPECAHKAN OLEH LOLONGAN SERIGALA. LOLONGAN ITU SEPERTI ABA-ABA KARENA SEKETIKA ITU SEMUA BINATANG YANG BERADA DI NEGARA HASTINA MENGELUARKAN SUARANYA PULA HINGGA RASANYA NEGARA ITU BERGETAR AKAN TERBELAH. SEMUA PENJAGA MALAM BERSEMBUNYI KETAKUTAN. PARA IBU MENDEKAP WAJAH ANAK-ANAKNYA DENGAN WAJAH PUCAT. (Kosasih, 2007a: 206).

Kelahiran Pandawa tidak jauh berbeda dengan kisah yang ada dalam hipogram. Pandu yang tidak dapat membuahi Dewi Kunti dan Dewi Madrim, bersemadi bersama kedua istrinya untuk meminta anak. Hyang Jagatnatha mengabulkan permintaan mereka, maka diutuslah Batara Darma, Batara Bayu, Batara Indra untuk membuahi Dewi Kunti; dan Batara Aswin (kembar) untuk membuahi Dewi Madrim. Maka, lahirlah Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sahadewa.

Dari dua perbandingan teks di atas dapat dilihat adanya kesetiaan MK terhadap hipogram. Akan tetapi, MK lebih memperjelas dengan memodifikasi cerita mengenai kelahiran Kurawa. MK lebih menekankan hubungan sebab akibat (kelogisan) saat Dewi Gandari melihat yuyu dan menjadi ingin seperti yuyu tersebut (beranak banyak), sedangkan dalam MS tidak dijelaskan penyebab Gandari ingin beranak 100 orang. Cara lahir Kurawa pun agak sedikit berbeda, dalam MS gumpalan daging hanya dimasukan ke dalam bejana, sedangkan dalam MK gumpalan daging tersebut ditendang oleh Gandari sehingga bercerai berai menjadi 100 biji yang kemudian ditutupi dengan dedaunan. Pada saat Kurawa lahir, di MK, binatang-binatang yang di kebun binatang istana melolong dan mengaum membuat kengerian. Hal ini menunjukkan intensitas yang lebih tinggi dalam menceritakan kengerian lahirnya Kurawa. Dengan penekanan tersebut, MK membuat petunjuk bahwa kelahiran Kurawa merupakan awal malapetaka, dibuktikan dari sambutan binatang buas dan liar yang ada di Hastina. Dengan

demikian, terdapat modifikasi dalam kelahiran Kurawa. Selain cerita itu, ada penghilangan subsekuen MS di MK, yaitu Bima yang diracun dan dibuang ke sungai.

Dalam **sekuen nomor 7** Pandawa dikirim ke Wanamarta demi menghadiri upacara keagamaan. Dalam MS, pengiriman ke Wanamarta bertujuan untuk mengungsikan Pandawa agar Duryudana dapat diangkat menjadi raja tanpa halangan.

Karena itu Duryudana segera menghadap baginda ayahanda, memohon dengan sangat janganlah Yudistira diangkat jadi raja Hastinapura, melainkan dia sendiri. Untuk menghindarkan kesulitan, Pandawa hendaknya dipindahkan ke Wanamarta. Jika ia telah jadi raja, baru Pandawa dipanggil kembali (Saleh, 1975: 28).

Pandawa diperdaya dengan dalih mendapat undangan untuk menghadiri perjamuan agama Siwa yang akan diadakan di Wanamarta. Duryudana kemudian merencanakan untuk membunuh Pandawa. Ia menitahkan Puracaya membuat pesanggrahan untuk Pandawa dengan bahan-bahan yang mudah terbakar. Suatu ketika pesanggrahan tersebut dibakar, Pandawa yang telah diperingati Widura berhasil menyelamatkan diri. Namun, tetamu yang berjumlah enam orang (5 laki-laki dan 1 perempuan) meninggal terbakar. Mayat tetamu oleh pihak Hastina tersebut dikira Pandawa yang mati terbakar.

Pada saat pelarian, Bima menikah dengan Hidimbi dan mendapat anak Gatotkaca (hlm. 31—33). Terdapat pula peristiwa Bima berkelahi melawan raksasa Baka yang memakan tumbal manusia (hlm. 34). Setelah itu, Pandawa mengikuti sayembara perebutan Dewi Drupadi. Arjuna merupakan satu-satunya orang yang berhasil menang dalam sayembara tersebut. Drupadi kemudian dinikahkan dengan lima pandawa.

Menurut sabda sang Wyasa, dewi itu akan bersuamikan lima orang sebagai anugerah dewa. Sejak hidupnya yang pertama kali, sehingga yang kelima ini, ia memohon kepada dewa supaya anugerahi jodoh yang utama dan sakti. Maka sekarang inilah datangnya anugerah dewa (Saleh, 1975: 39).

Berbeda dengan MS, pada teks MK, Yudistira telah diangkat menjadi raja Hastinapura menggantikan Destarata. Duryudana tidak setuju terhadap pengangkatan tersebut. Ia berencana mencelakai Pandawa saat mereka pergi ke Waranawata untuk acara tahunan, yaitu upacara menghormati Batara Siwa. Selanjutnya kisah di MK sama dengan hipogramnya, yaitu Pandawa yang menyelamatkan diri karena pesanggrahannya dibakar. Ada penghilangan subsekuen dari hipogramnya, yaitu peristiwa Bima melawan raksasa Baka, sedangkan subsekuen Bima menikah dengan Hidimbi diceritakan pada sekuen 8. Berbeda dengan MS yang membuat Drupadi bersuamikan lima orang, MK mengisahkan Drupadi bersuamikan satu orang, yaitu Yudistira.

Arjuna—yang mengikuti sayembara Dewi Drupadi—berhasil memenuhi syarat yang diajukan. Melihat hal itu, raja-raja lain tidak terima dan mulai mengeroyok Arjuna, Bima dengan sigap membantu Arjuna. Setelah Arjuna dan Bima menang dalam perkelahian tersebut, Arjuna merasa tidak patut menjadi suami Drupadi.

“OH TERIMA KASIH PAMAN PRABU, NAMUN PUTRI ITU AKAN HAMBA BERIKAN KEPADA KANDA YUDISTIRA. HAMBA TIDAK MAU MELAMPAUI KARENA KANDA YUDISTIRA BELUM BERISTRI” (Kosasih, 2007b: 365).

Gejala transformasi yang muncul pada sekuen 7 adalah modifikasi. Modifikasi pertama terlihat pada motif penugasan Pandawa ke Waranawata (Wanamarta). Dalam MS, Yudistira belum sempat menjadi raja, sedangkan dalam MK Yudistira telah menjadi raja. Dengan demikian, ada pelogisan cerita sebagai dampak perubahan motif awal, yaitu acara penyembahan Dewa Siwa. Bila dalam hipogram acara tersebut dibuat-buat oleh Duryudana, dalam MK acara tersebut merupakan acara tahunan yang harus dihadiri oleh raja Hastinapura. Seperti yang telah disinggung sebelumnya, dalam sekuen ini juga terdapat penghilangan subsekuen MS di MK, yaitu cerita Bima melawan raksasa Baka. Hal yang paling berbeda adalah siapa suami Drupadi. Dalam MS, Drupadi bersuamikan lima Pandawa, sedangkan dalam MK Drupadi bersuamikan Yudistira saja. Dalam hal

ini terjadi gejala modifikasi. Pemodelan terjadi karena nilai poliandri¹¹ tidak berterima dalam budaya Indonesia. Hal tersebut menyebabkan Kosasih menyesuaikan nilai poliandri ke dalam nilai yang dapat diterima oleh pembaca Indonesia. Perubahan nilai poliandri ini menunjukkan bahwa Kosasih tidak dapat lepas dengan budaya di sekelilingnya.

Pada **sekuen nomor 8**, kedua teks menceritakan pemberian hutan dari tetua Hastina kepada Pandawa sebagai ganti Hastinapura yang telah diduduki oleh Duryudana. Hutan Kandawa kemudian berubah menjadi kerajaan megah bernama Indraprasta. Dalam sekuen ini, tidak muncul perubahan yang besar. Hal yang berbeda adalah kisah pernikahan Bima dengan Hidimbi. Pada MK, kisah ini baru muncul pada saat pembukaan hutan Kandawa. Seperti pada sekuen sebelumnya, kisah ini pun didominasi adegan laga antara Bima melawan Hidimba. Dengan demikian, terdapat modifikasi urutan cerita dengan pendalaman adegan laga pada pembukaan hutan Kandawa.

Sekuen nomor 9 merupakan pernikahan Arjuna. Dalam MS, pernikahan Arjuna dengan Ulupati tidak diceritakan. Dengan demikian, terdapat penambahan cerita/ekspansi dalam MK yang tidak terdapat dalam MS. Selain kisah pernikahan tersebut, ada pula kisah pernikahan Arjuna dengan Subadra. Kedua teks (MS dan MK), sama-sama menceritakan “penculikan” Subadra oleh Arjuna. Baladewa selaku kakak tertua, tidak terima atas “penculikan” tersebut. Pada teks MK tidak terdapat perubahan yang besar terhadap hipogram. Namun, dalam MK, sekuen ini ditambahi dengan adegan perkelahian antara Gatotkaca dengan Satyaki dan adu kesaktian antara Baladewa dengan Kresna. Dengan demikian, dalam sekuen ini terdapat ekspansi berupa penambahan adegan laga. Peristiwa ini pada MS dideskripsikan sebanyak dua halaman, sedangkan pada MK sebanyak 41 halaman (162 panel).

¹¹ Perempuan bersuamikan lebih dari satu. Hal ini tidak berterima pada budaya Indonesia. Pada wayang Jawa, perkawinan lebih dari satu suami yang dilakukan Drupadi langsung digantikan dengan perkawinan dengan satu suami agar bersesuaian dengan budaya dan moral Jawa. Pada budaya Melayu, poliandri ini juga diubah (contohnya dalam *Hikayat Pandawa*), Drupadi menjadi hanya bersuamikan Yudistira. Akan tetapi, poligami (lelaki beristri banyak) tidak bertentangan dengan budaya lokal dan tidak diubah, contohnya Wicitrawirya beristri Ambika dan Ambalika; dan Pandu beristri Kunti dan Madrim. Arjuna (dalam wayang Jawa) lebih banyak lagi, ia beristrikan Dewi Wara Sumbadra, Dewi Larasati, Dewi Ratri, Dewi Wara Srikandi, Dewi Ulupi, Dewi Jimambang, Dewi Wilutama, Dewi Supraba, Dewi Manuhara, Dewi Juwitaningrat, dan Dewi Banowati (lihat *Pratiwimba Adiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*).

Pada **sekuen 10** dapat dilihat perbedaan peristiwa: MS merupakan peristiwa upacara syukuran untuk kemuliaan keraton, sedangkan MK merupakan pemberkatan terhadap Yudistira dalam Upacara Rajasuya. Meskipun demikian, kedua cerita ini berisikan penaklukan kerajaan-kerajaan lain. Terlebih lagi, sekuen ini berisikan peristiwa yang menyebabkan Duryudana iri terhadap keindahan keraton dan merencanakan untuk merebutnya.

Pada MS, Maya membuat keraton Indraprasta menjadi keraton yang terindah dan termegah, untuk itu perlu diadakan selamatan. Sebelum diadakan upacara syukuran, kerajaan-kerajaan lain yang suka merampas negeri orang harus ditaklukan terlebih dahulu.

Mereka menaklukan negeri-negeri sekeliling. Arjuna menaklukan negeri sebelah Utara, Bima sebelah Timur, Sahadewa sebelah Selatan dan Nakula sebelah Barat. Setelah takluk semua, lalu diadakan selamatan untuk kemuliaan keraton. Banyak raja-raja yang datang. Pun para Kurawa (Saleh, 1975: 46).

Pada MK, cerita diawali dengan pengangkatan Yudistira menjadi raja segala raja (maharaja) dalam Upacara Rajasuya. Hal ini disebabkan oleh kecakapan Yudistira dalam memelihara dan mengatur Indraprasta. Dengan demikian, Kresna mengusulkan agar Yudistira diangkat sebagai maharaja. Raja lain yang tidak setuju ditaklukan dengan jalan perang.

ATAS PERSETUJUAN PARA RAJA-RAJA MAKA INDRAPRASTHA LAH YANG MENYELENGGARAKAN UPACARA RAJASUYA SEBAGAI PENGANGKATAN PRABHU YUDISTIRA MENJADI SAMRAT. IA TERPILIH KARENA IA SEORANG RAJA YANG ADIL DAN BIJAKSANA, DISEGANI OLEH PARA RAJA-RAJA SEMUA. NAMUN DIANTARANYA ADA JUGA YANG MENENTANG, IALAH PARA KURAWA DAN PRABHU JARASANDHA DARI NEGERI MAGADHA (Kosasih, 2007b: 481).

Dari kedua penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa MK memodifikasi kisah syukuran keraton yang terdapat dalam MS menjadi Upacara Rajasuya. Seperti yang telah disebutkan, pada dasarnya kedua teks tersebut menggambarkan penaklukan negara-negara lain yang disebabkan adanya upacara syukuran kepada

keraton dan/atau Upacara Rajasuya untuk Yudistira (satu bentuk yang sebenarnya sama, merujuk kepada peninggian Yudistira sebagai raja Indraprasta).

Pada MK, sekuen ini ditambahi cerita lain yang turut menambah ketegangan dalam peristiwa Upacara Rajasuya, yaitu riwayat Supala. Supala merupakan sepupu Kresna. Kematian Supala telah digariskan oleh dewa, bahwa “KEMATIANNYA PUN BERADA DI TANGAN ORANG YANG MENYEMBUHKAN ITU” (Kosasih, 2007b: 488). Kresna berjanji kepada orang tua Supala tidak akan membunuhnya bila Supala tidak sampai menghina sebanyak seratus kali atau menghina di hadapan seratus orang. Pada saat Upacara Rajasuya, Supala tidak setuju pengangkatan Yudistira sebagai maharaja dan menghina Kresna di hadapan seratus orang lebih. Dengan demikian, Kresna merasa dipermalukan dan terpaksa berkelahi dengan Supala. Supala akhirnya tewas di tangan Kresna. Penambahan peristiwa ini merupakan bentuk ekspansi dari hipogramnya.

Sekuen nomor 11 merupakan undangan bermain dadu dari pihak Hastinapura. Dalam MS, Duryudana yang iri akan keindahan keraton Indraprasta menginginkan Pandawa dimusnahkan dari muka bumi. Sakuni mengusulkan untuk menggunakan tipu muslihat dalam judi dadu.

Yudistira mengikuti ajakan bermain dadu tersebut. Namun, ia tidak tahu bahwa sebenarnya judi dadu ialah perangkap dari Duryudana. Sakuni sebagai pengocok dadu melakukan kecurangan yang membuat Yudistira sampai kehilangan harta, kerajaan, adik-adiknya, serta istrinya dalam judi tersebut.

Segala kekayaan berupa: kereta, gajah, kuda dan budak beliau laki-laki dan perempuan, telah habis dipertaruhkan.

... Yudistira telah mempertaruhkan segala kekayaannya: kerbau, sapi dan negerinya. Malah diri sendiri dan adik-adiknya juga. Kali ini Yudistira kalah pula.

... dewi Drupadi lalu dipertaruhkan, sehingga orang-orang yang berada di situ semua terkejut, karena tak disangka-sangkanya demikian (Saleh, 1975:49—50).

Bima sebenarnya sangat tidak menyetujui tindakan yang dilakukan oleh kakaknya. Akan tetapi, Arjuna memperingatinya agar tetap memendam amarah yang ditujukan kepada kakaknya tersebut. “Arjuna memperingatkan Bima, bahwa

tidak selayaknya marah kepada kakak, yang wajib dihormati. Akhirnya Bima reda marahnya” (Saleh, 1975: 50). Setelah perlakuan buruk Dursasana terhadap Drupadi dan sumpah yang diucapkan oleh Bima untuk membunuh Dursasana dan Duryudana, akhirnya Drestarastra melepaskan dan mengembalikan kerajaan Indraprasta kepada Pandawa. Setelah peristiwa tersebut, Pandawa mendapat undangan untuk berjudi kembali. Judi tersebut memiliki taruhan sebagai berikut.

... Taruhannya hanya berupa hukuman. Yang kalah harus membuang diri di hutan 12 tahun lamanya. Pada tahun ketigabelas, harus bersembunyi di salah sebuah negeri dengan menyamar

Pada tahun keempatbelas, baru boleh pulang ke negeri sendiri. Tapi jika selama bersembunyi itu dapat ditemukan oleh yang menang, mereka harus mengulangi hukuman buang diri di hutan seperti yang sudah (Saleh, 1975: 52).

Seperti yang sebelumnya, Sakuni menggunakan kelicikannya dalam bermain dadu. Yudistira kalah, ia dan Pandawa serta Drupadi harus menjalani hukuman buang diri ke hutan selama dua belas tahun

Berbeda dengan MS, acara judi dadu dalam MK hanya dilakukan sekali. Kedua judi dadu dalam MS ditumpuk menjadi satu. Dalam acara judi dadu tersebut Yudistira bertaruh secara bertahap. Awalnya, Yudistira menang banyak. Akan tetapi, Yudistira selanjutnya selalu kalah. Dia lalu mempertaruhkan kekayaannya, kemudian kerajaan, setelah itu dirinya serta adik-adiknya, dan terakhir Drupadi. Semua yang dipertaruhkan oleh Yudistira tidak dapat dimenangkan kembali. Mendengar keonaran yang diperbuat Kurawa, Drestarastra, Bisma, dan Widura membujuk Duryudana agar mengembalikan semua milik Yudistira. Duryudana pun terbujuk dan berkata,

MAKA SEBAGAI PENUKARAN INDRAPRASTHA DAN KEBEBASANNYA, PARA PANDAWA SEMENTARA HARUS DIASINGKAN SELAMA DUA BELAS TAHUN. ITULAH KEPUTUSAN KAMI (Kosasih, 2007c: 683).

Dengan demikian, MK memanipulasi sekuen judi dadu dengan cara meringkasnya. Dalam MK, judi tersebut ditumpuk menjadi sekali sehingga

muncul gejala peringkasan cerita atau ekserp dari MS ke MK. Selebihnya, cerita tetap setia kepada hipogram.

Sekuen nomor 12 merupakan cerita tentang pencarian senjata sakti oleh Arjuna (Arjuna Wiwaha). Pada MS, saat awal pembuangannya ke hutan, Arjuna mendapat kabar dari Abiyasa untuk memohon kepada Hyang Indra agar dianugerahi senjata sakti. Mendengar hal tersebut, Arjuna berangkat ke Gunung Himalaya untuk bertapa. Arjuna kemudian bertemu dengan Batara Indra yang menyuruhnya bertapa di Gunung Indrakila. Di sana ia bertemu dengan pemburu yang sedang mengincar dan memanah babi. Namun, babi tersebut dipanah pula oleh Arjuna. Terjadilah perkelahian antara Arjuna dengan pemburu tersebut yang diawali perdebatan siapa pembunuh babi tersebut. Sebenarnya pemburu tersebut adalah Hyang Siwa dan babi tersebut adalah raksasa Mamangmurka. Akhirnya Arjuna mendapat panah Pasopati dari Hyang Siwa dan diajak ke kayangan. Di kayangan, Arjuna dianugerahi senjata-senjata sakti oleh para dewa. Selama di kayangan, Arjuna belajar tari, gending, dan kidung. Di sana, Arjuna selalu terlihat memandangi Dewi Oruwasi. Hyang Indra mengira Arjuna jatuh cinta kepada Dewi Oruwasi. Ia pun mengutus Citrasena untuk menjemput Dewi Oruwasi.

Hai Citrasena! Pergilah ke tempat dewi Oruwasi dan katakan bahwa dia kutitahkan menemui Arjuna untuk bertukar asmara, supaya Arjuna dapat merasakan kenikmatan sorga, karena Arjuna jatuh cinta kepadanya (Saleh, 1975: 72).

Arjuna bingung ketika ditawari Dewi Oruwasi oleh Hyang Indra. Ternyata Arjuna tidak ingin bercinta dengan Dewi Oruwasi. Ia menganggap Dewi tersebut sebagai ibunya. Mendengar hal itu, Dewi Oruwasi marah dan mengutuk Arjuna. Hal tersebut malah membantu Arjuna kelak.

... “Hai Arjuna! Karena kamu menolak cintaku yang ke luar dari hati suci dan didorong titah Hyang Indra, kamu kelak dianggap banci dan mengerjakan pekerjaan perempuan, ialah jadi guru tari” ...

Setelah dewi Oruwasi pulang, Arjuna menemui Citrasena perlu menceritakan sumpah sang dewi. Citrasena mempersembahkan hal itu kepada Hyang Indra. Arjuna lalu dipanggil ... “Hai anakku, Arjuna. Saya sangat girang ibumu mempunyai putra seperti kamu yang keadaannya melebihi para resi. Ya anakku, Arjuna! Janganlah menyusahkan sumpah

dewi Oruwasi. Hal itu besar faedahnya bagi dirimu. Kelak jika telah sampai waktunya kamu bersembunyi dalam sebuah negeri, di situlah terbukti sumpah dewi Oruwasi, ialah kamu dianggap banci” (Saleh, 1975: 74).

Dalam MK, kisah Arjuna mencari senjata sakti ini mengalami peringkasan. Kisah ini hanya diceritakan pokok-pokoknya saja, tidak dikembangkan lebih mendalam. Arjuna mengalami cobaan silih berganti: godaan perempuan, babi raksasa, dan adu kesaktian dengan seorang kesatria. Cobaan ini ditampilkan dalam narasi yang mewakili gambar peristiwa dalam empat panel.



Gambar 43

Arjuna bertapa demi mendapatkan senjata pusaka (Kosasih, 2007c: 707).

Cobaan yang terakhir datang dari Hyang Siwa yang kemudian memberi senjata Pasupati. Setelah itu, Arjuna boleh tinggal di kayangan. “SEBAGAI UPAHNYA ARJUNA DIPERKENANKAN MENETAP UNTUK SEMENTARA DI SWARGALOKA. DEMIKIAN KISAH ARJUNA” (Kosasih, 2007c: 709). Dalam MK, tidak terdapat kisah Arjuna dikutuk menjadi banci. Dengan demikian, muncul gejala ekserp atau peringkasan cerita dari MS ke MK yang awalnya panjang (delapan halaman) menjadi empat panel dalam satu halaman.

Sekuen nomor 13 merupakan kisah yang tidak berhubungan dengan alur utama (alur Pandawa dibuang ke hutan). Dalam MK, terdapat kisah mengenai kelahiran Srikandi yang berwujud perempuan. Ia menjadi laki-laki dengan cara bertukar alat kelaminnya dengan raksasa. Tidak hanya cerita mengenai Srikandi, kisah Bambang Ekalaya pun muncul dalam MK. Tidak dijelaskan kapan cerita ini berlangsung, tetapi dapat diketahui bahwa kisah ini terjadi sebelum Pandawa dibuang ke hutan. Ekalaya merupakan raja Nisada yang ingin menuntut ilmu

kepada Drona, tetapi ditolak. Ekalaya kecewa dan memutuskan belajar panah seorang diri di hutan. Suatu ketika Pandawa sedang berburu ke hutan dengan membawa anjing. Ekalaya merasa terganggu oleh gonggongan anjing tersebut. Ia memanah sepuluh anak panah sekaligus ke dalam mulut anjing tersebut. Arjuna kaget melihat mulut anjingnya penuh dengan anak panah. Ia bertanya kepada Ekalaya siapa yang mengajarnya ilmu tersebut. Ekalaya menjawab Drona. Arjuna pun pergi memanggil Drona karena merasa dibohongi Drona yang berjanji hanya mengajari ilmu kepada keturunan Bharata. Akhirnya Drona meminta Ekalaya untuk memotong ibu jarinya. Pada sekuen ini terdapat peristiwa Arjuna yang tertarik dengan Dewi Anggraini (istri Ekalaya) dan ingin menikahinya.

Kedua kisah ini (Srikandi dan Ekalaya) tidak terdapat dalam hipogram, dengan demikian terjadi penambahan sekuen yang dapat dikatakan sebagai ekspansi cerita. Ekspansi kelahiran Srikandi merupakan penegas kausalitas dari kematian Dewi Amba yang menitis ke Srikandi dan selanjutnya akan membunuh Bisma. Penceritaan kisah ini merupakan hal yang mendasari meninggalnya Bisma kelak. Ekspansi kisah Ekalaya berkaitan dengan sukma Ekalaya (menitis ke tubuh Drestadyumna) yang menuntut kematian Drona pada perang Bharatayuda.

Dalam **sekuen nomor 14** terdapat peristiwa Pandawa dalam masa pengasingan. Pada MS, Drupadi meminta Bima untuk mencari bunga tunjung. Bima menyanggupi hal tersebut kemudian bertemu dengan Anoman yang membantunya dengan menunjukkan jalan tempat bunga tersebut tumbuh. Yudistira, Drupadi, dan Pandawa lainnya bergerak menuju pertapaan resi Narayana. Ketika Bima dan Gatotkaca pulang ke pertapaan, Yudistira diculik oleh Jatapura. Maka terjadilah perang. Jatapura akhirnya mati terbunuh. Setelah itu, Drupadi ingin ke Gandamadana. Bima yang tahu di sana banyak raksasa segera pergi dan mengalahkan semua raksasa. Tidak lama kemudian, Arjuna turun ke dunia dari kayangan. Bersamaan dengan itu, Kurawa datang untuk menggoda Pandawa. Namun, Kurawa malah ditawan oleh raksasa. Pandawa pun menyelamatkan mereka.

Duryudana malu terhadap peristiwa tersebut. Ia hendak bunuh diri, tetapi dicegah oleh Karna. Karna berjanji akan menaklukkan negeri-negeri lain supaya Duryudana diangkat menjadi *raja gung binatara* (raja yang mempunyai banyak

raja taklukan). Kaum raksasa mencegah Duryudana untuk bunuh diri dan berjanji akan membantu saat perang kelak.

Setelah menolong Kurawa, Pandawa bertemu dengan Abiyasa. Abiyasa sengaja datang berkunjung untuk menyemangati dan menasihati Pandawa. Setelah itu adalah peristiwa Jayadrata melarikan Drupadi. Jayadrata tertarik hatinya kepada Drupadi. Ia melihat seorang putri yang cantik parasnya tetapi kurus badannya. Dengan demikian, Jayadrata menghasut Drupadi agar ikut hidup enak bersamanya dan meninggalkan Pandawa yang hidup sengsara. Drupadi menolak, Jayadrata pun menculik Drupadi. Melihat Drupadi tidak ada di tempatnya, Pandawa segera mencarinya. Akhirnya Pandawa mengetahui Drupadi diculik oleh Jayadrata. Perang tidak dapat dihindarkan. Dengan mudah, Pandawa mengalahkan Jayadrata.

Peristiwa terakhir selama masa pengasingan di hutan adalah ujian dari Batara Darma. Pandawa, kecuali Yudistira, telah mati meminum air telaga. Yudistira diuji oleh penghuni telaga dengan imbalan dapat menghidupkan salah satu adiknya. Ternyata ujian tersebut datang dari Batara Darma yang kemudian memberi nasihat kepada Yudistira.

Banyak kejadian di MS yang tidak terdapat di MK. Pada MK tidak terdapat cerita mengenai penculikan Yudistira, pelarian Drupadi, dan usaha bunuh diri Duryudana. MK hanya menampilkan cerita pencarian bunga tunjung oleh Bima, Kurawa mengunjungi Pandawa, dan ujian dari Batara Darma. Pada sekuen ini terdapat upaya peringkasan. MK mengambil intisari cerita MS. Dapat dikatakan MK menerapkan ekserp dari hipogramnya dalam sekuen ini.

Kisah penyamaran Pandawa di negeri Wirata terdapat pada **sekuen nomor 15**. Pada kedua teks, secara garis besar tidak ada perbedaan yang berarti dalam sekuen ini. Hanya saja, pada subsekuen penyerangan Hastina ke Wirata ada beberapa perbedaan. Dalam MS, motif penyerangan ke negara Wirata merupakan usaha perebutan binatang ternak oleh Duryudana, “Ia akan merampas semua ternak kepunyaan raja Matsya yang ditempatkan di Trigata” (Saleh, 1975: 97). Dalam MK, motif penyerangan Hastina adalah untuk merebut daerah perbatasan yang disengketakan oleh kedua negara tersebut. Pada penyerangan tersebut,

Durasana memarak-porandakan rumah dan menjarah binatang ternak kepunyaan warga yang berada di perbatasan.

Dalam MS, Pandawa yang membantu Wirata berperang hanya Arjuna, sedangkan dalam MK empat Pandawa kecuali Yudistira membantu perang Wirata. Pada MS, Hastina kalah dalam berperang, sedangkan pada MK Hastina mundur karena melihat Pandawa ada di medan peperangan. Penerapan hipogram dalam sekuen ini mengalami modifikasi dengan perbedaan pada subsekuen motif penyerangan Hastina ke Wirata, Pandawa yang ikut berperang, dan kekalahan Hastina. Subsekuen motif penyerangan Hastina ke Wirata, pada MK terlihat lebih rasional karena mereka (Hastina dan Wirata) mempersengketakan batas wilayah. Pencurian binatang ternak hanya salah satu bentuk penyerangan Hastina yang menyulut perang, bukan inti. Kekalahan Hastina dengan menarik pasukan dari medan perang merupakan siasat dari Drona yang tidak ingin terjadi perang saudara antara Pandawa dan Kurawa.

Selanjutnya **sekuen nomor 16** tentang kejadian sebelum perang Bharatayuda. Pada MS, sekuen ini dibuka dengan cerita perundingan di pihak Pandawa untuk memutuskan siapa utusan yang berhak meminta kembali Indraprasta. Setelah ditetapkan, utusan tersebut pada akhirnya membawa kabar bahwa Kurawa tidak dapat mengembalikan Indraprasta. Selanjutnya, pada MS, Duryudana dan Arjuna yang sama-sama pergi ke kediaman Kresna untuk meminta bantuan. Duryudana mendapat pasukan, sedangkan Arjuna mendapat Kresna sebagai penasihat dan kusir.

Setelah itu, datang utusan dari Drestarastra yang menanyakan apa keinginan Pandawa. Pandawa hanya ingin bagiannya dikembalikan, “Saya tidak minta negeri Hastinapura seluruhnya dikembalikan, tidak, hanya sebagian yaitu Wrestala, Kusastala, termasuk juga Kanyakunja, Makandi dan Waranawata” (Saleh, 1975: 103). Utusan tersebut lalu kembali lagi ke Hastina, namun Duryudana tetap menolak keinginan Pandawa. Selanjutnya, Kresna menjadi utusan dari Pandawa yang berusaha merundingkan jalan perdamaian. Akan tetapi, jawaban yang diberikan Duryudana tetap sama: “takkan mengembalikan Hastinapura yang separoh kepada Pandawa ”(Saleh, 1975: 107). Setelah itu,

Kresna membujuk Karna agar tidak membela Kurawa. Karna diberitahukan asal-usulnya sebagai kakak tertua Pandawa.

Awal sekuen yang terdapat di MS tidak muncul di MK. Peristiwa Arjuna dan Duryudana yang mengunjungi Kresna untuk meminta bantuan juga tidak ditampilkan. Kisah di MK bermula dari Kresna sebagai utusan Pandawa ke Hastinapura. Subsekuen Kresna membujuk Karna disajikan dengan sama. Dengan begitu, penerapan hipogram pada MK adalah peringkasan cerita (ekserp). Kresna pada MK lebih dekat kepada Pandawa sejak kemunculan pertama. Dengan demikian, sekuen Arjuna dan Duryudana meminta bantuan Kresna dihilangkan untuk melogiskan cerita.

Sekuen nomor 17 merupakan Bhagavad Gita. Bhagavad Gita terjadi saat Arjuna merasa kehilangan gairah dalam bertempur. Kresna, sebagai penasihat perang, membangun kepercayaan Arjuna dengan memberi petuah dan ajaran agama supaya semangat tempur Arjuna kembali. Isi petuah dan ajaran tersebut dinamakan Bhagavad Gita. Pada kedua teks, muncul perbedaan yang mencolok pada sekuen Bhagavad Gita ini. Di MS, Bhagavad Gita terjadi pada saat perang Bharatayuda telah berlangsung di hari pertama, sedangkan di MK terjadi sehari sebelum perang. Dengan demikian, terdapat modifikasi penempatan alur Bhagavad Gita. Selain itu, isi Bhagavad Gita pada kedua teks menunjukkan tidak adanya keterkaitan. Berikut ini kutipan isi Bhagavad Gita pada MS. Berikut ini kutipan isi Bhagavad Gita pada MS.

... Terjadinya perang disebabkan tujuan yang bertentangan. Orang yang berwatak angkara murka, jahil dan lain sebagainya, selalu berusaha merugikan orang lain, demi kepentingan sendiri. Tapi orang yang berwajah adil, selalu berusaha mengerjakan kebenaran dan keutamaan. Karena bertentangan tujuan itu, maka terjadi peperangan. Orang yang berwatak angkara murka termasuk golongan raksasa, walaupun rupanya seperti manusia biasa, karena sudah lazim raksasa berwatak angkara murka dan jahil, selalu berusaha merugikan orang lain, hanya mementingkan sendiri, sehingga dunia gempar karenanya.

Di mana terdapat tujuan yang bertentangan, di situlah terjadi peperangan, karena kedua belah pihak selalu berusaha supaya masing-masing cita-citanya tercapai.

... Walaupun adikku harus berterima kasih kepada resi Bisma, dan resi Druna (guru-gurumu), tetapi bukan di sini tempatnya. Karena memihak kepada musuh, mereka itu jadi musuhmu. Adikku telah mengerti

dan selalu mengerjakan, bahwa orang baik harus kita baiki, akan tetapi orang jahat, harus kita berantas (Saleh, 1975: 118)

Pada MK, Bhagavad Gita diceritakan dengan amat berbeda. Meskipun sama-sama merupakan peristiwa percakapan antara Arjuna dengan Kresna, isi sekuen tersebut pada MK tidak sama. Pada MS, Bhagavad Gita lebih menonjolkan perang antara orang berwatak angkara murka dengan orang berwatak keadilan. Orang yang berwatak angkara murka harus diberantas. Pada MK, Bhagavad Gita lebih luas cakupannya. Malah, Bhagavad Gita dalam MK justru menunjukkan kaitan antarteks yang lebih kuat dengan teks *Bhagavadgita* India terjemahan Nyoman S. Pendit tahun 1967. Berikut ini beberapa kutipan dari MK yang langsung dibandingkan dengan kutipan dari *Bhagavadgita*.

EYANG BISMA, EYANG DORNA YANG AMAT KUSEGANI DAN MEREKA ITU HARUS KUBUNUH SEMUA, SEUNGGUH PERBUATAN YANG KEJI TAK ADA MANFAATNYA. BUSURKU RASANYA MENJADI BERAT, KULITKU SEPERTI TERBAKAR HANGUS. BADANKU MENGGIGIL, PIKIRANKU KABUR, OH, KANDA PRABU, AKU TAK SANGGUP UNTUK MELAWAN MEREKA. HANYA UNTUK MEMPEREBUTKAN SEGUMPAL TANAH, HARUS MEMBUNUH KELUARGA SENDIRI, TAK ADA ARTINYA BAGIKU, KANDA PRABU. APAKAH KITA BISA MENIKMATI KEBAHAGIAAN DENGAN MENGHABISKAN JIWA SANAK KELUARGA SENDIRI, KANDA PRABU (Kosasih, 2007e: 85).

Bandingkan dengan:

gandiwa terlepas dari tanganku
dan kulitku terasa panas membara
aku tidak kuasa lagi berdiri
dan pikiranku katjau tak-menentu

setelah membunuh putra dristaratra
kebahagiaan apakah yang kita nikmati?
oh Djanardana, hanya dosa kiranja
bisa membunuh sidurhaka ini

kiranja tidaklah patut bagi kita
membunuh saudara, putra Dristaratra
benarlah, bagaimana kita 'kan bahagia
setelah membasmi keluarga sendiri, oh Madawa?

tetapi bagaimana ku, oh Madusudana

bisa menjerang Bisma dan Drona
 mereka jang patut kuhormati,
 dengan panah dalam pertempuran ini, Arisudana? (Pendit, 1967: 20—23).

Dari kedua kutipan di atas, terasa sekali pertalian yang muncul dari kedua teks tersebut. MK menerapkan kalimat-kalimat berbentuk sajak dari *Bhagavadgita* menjadi dialog ringkas yang diucapkan Arjuna. Tidak hanya pada kutipan di atas, keterikatan teks juga dapat dilihat pada dialog-dialog lain.

... ADIKKU BERDUKA UNTUK SUATU SOAL YANG TAK PERLU
 DISEDHKAN. ORANG YANG BIJAKSANA TIDAK AKAN
 MERASA SEDIH ATAS ORANG YANG MATI DAN HIDUP (Kosasih,
 2007e: 91).

Bandingkan dengan:

Sri Bagawan berkata:
 engkau berduka bagi mereka jang tak-patut kau sedih
 namun engkau bitjara tentang budi pekerti
 orang budiman tidak akan bersedih
 baik bagi jang hidup maupun jang mati (Pendit, 1967: 37)

Dua teks di atas memperlihatkan keterkaitan yang jelas. Hubungan antarteks yang terjadi malah lebih terlihat dibandingkan dengan kutipan sebelumnya. Hubungan tersebut ada pada kutipan berikut, “Adikku berduka—engkau berduka”, “tak perlu disedihkan—tak-patut kau sedih”, “Orang yang bijaksana tidak akan merasa sedih—orang budiman tidak akan bersedih”, dan “atas orang yang mati dan hidup—baik bagi jang hidup maupun jang mati.”

Dari kedua di atas kutipan, dapat diketahui bahwa *Bhagavadgita* ini merupakan dasar dalam pentransformasian teks ke dalam MK. Hipogram asal, MS, ditinggalkan demi mencapai keaslian kisah Bhagavad Gita. Teks *Bhagavadgita* yang digunakan MK adalah kitab suci umat Hindu yang diterbitkan oleh Lembaga Penyelenggara Penterjemah dan Penerbit Kitab Sutji Weda dan Dharmapada Departemen Agama RI. Teks panjang (308 halaman) yang rumit dan tinggi gaya bahasanya ini disesuaikan ke dalam sekuen Bhagavad Gita dalam MK yang hanya terdiri dari sembilan belas halaman (79 panel). Kesembilan belas halaman tersebut merangkum seluruh isi kitab.

Sekuen nomor 18 merupakan awal perang Bharatayuda. Pada teks MS, pemimpin perang di pihak Pandawa sudah ditentukan lebih awal, yaitu Drestadyumna. Pada awal perang, dikisahkan Bisma sedikit kewalahan melawan Seta. Namun, pada akhirnya Seta dapat dikalahkan oleh Bisma. Pada MK, pemimpin perang di hari pertama Bharatayuda adalah tiga kesatria Wirata: Seta, Wratsangka, dan Utara. Selain itu, sekuen ini tidak jauh berbeda, namun MK lebih nyata menggambarkan perang sebagai suatu hal yang menyeramkan. MK melakukan penegasan kengerian tersebut dengan gambar pertempuran kedua prajurit, mayat, dan senjata yang melayang mencabut nyawa manusia yang ditegaskan dengan teks tertulis.



Gambar 44
Kengerian perang
Bharatayuda (Kosasih,
2007e: 109).

Teks tergambar dan teks tertulis berpadu dalam membangun puncak ketegangan. Ekspresi prajurit pada sudut kanan bawah merupakan penegasan kengerian yang berusaha diciptakan dalam MK. Sebagai latar belakang,

pertempuran yang sadis dan kejam (mayat bertumpuk-tumpuk dan senjata yang melayang-layang) semakin menambah aura menakutkan yang berusaha dimunculkan. Selain itu, adegan perang dalam MK digambarkan lebih dinamis dan panjang ketimbang dalam MS. Hari pertama perang digambarkan dalam dua puluh satu halaman (Kosasih, 2007e: 107—128), sedangkan pada MS hanya satu halaman (Saleh, 1975: 115) yang berisi narasi dari pencerita dan lebih bersifat informatif. Dengan demikian, MK mengalami ekspansi dengan pendalaman ketegangan adegan perang. Selain ekspansi, terdapat pula modifikasi pada pemimpin perang di hari pertama. Pada MS pemimpin perang tersebut adalah Drestadyumna, sedangkan pada MK adalah Seta, Wratsangka, dan Utara

Sekuen nomor 19 menjelaskan perihal kekalahan Bisma. Pada MS, Bisma menemui ajalnya di tangan Srikandi. Srikandi menghujani tubuh Bisma dengan panah yang menembus tubuh Bisma. Bisma tahu bahwa Srikandi (seorang perempuan yang bertukar kelamin menjadi laki-laki) merupakan penjelmaan dari Amba. Akan tetapi, panah-panah tersebut tidak dapat membunuh Bisma, hanya dapat melemahkannya. Akhirnya Bisma roboh dan rebah di tanah.

“Saya takkan mati sebelum menghendaki mati.” Oleh karena banyak anak panah yang mengenai tubuhnya, beliau pun tak tahan lagi, lalu rebah disangga oleh anak panah yang menembus tubuhnya, sehingga kepalanya tergantung (Saleh, 1975: 123).

Sekuen ini tidak mengalami perubahan yang berarti. MK tampak setia terhadap hipogramnya. Sama seperti MS, Srikandi digambarkan sebagai tokoh laki-laki yang asalnya perempuan. Srikandi merupakan titisan Amba yang berupaya mengambil nyawa Bisma sebagai karmanya. Dengan demikian, pada sekuen ini teks MK terlihat tetap setia terhadap MS.



Gambar 45
Tubuh Bisma dipenuhi panah (Kosasih, 2007f: 371).

Dapat dilihat bahwa MK berusaha memvisualkan deskripsi MS. Pada gambar di atas, posisi kematian Bisma bersesuaian dengan deskripsi “rebah disangga oleh anak panah, sehingga kepalanya tergantung.” Hal ini menunjukkan kesetiaan MK terhadap MS lewat visualisasi adegan kematian Bisma.

Sekuen nomor 20 merupakan kisah tentang gugurnya Abimanyu di tangan Jayadrata. Pada MS, Abimanyu merupakan anak kesayangan Arjuna. Pada saat itu pasukan Hastina dipimpin oleh Druna. Ketika perang berlangsung, Abimanyu terpisah dari rombongan. Ia pun melawan sekumpulan ksatria dari Kurawa yang kelak membunuhnya.

... Walaupun demikian ia dapat menerobos barisan musuh yang kuat dan berlawanan dengan resi Druna, Aswatama, Krepa, Karna dan lain-lainnya dapat membunuh putra Duryudana. Adipati Karna dapat diundurkan. Dussasana dapat luka. Jayadrata, raja Sindu datang menolong. Walaupun Abimanyu sakti, akhirnya roboh juga oleh Jayadrata dan putra Dussasana (Saleh, 1975: 128).

Dalam MK, kematian Abimanyu diceritakan lebih dramatis. MK menekankan sisi kegagahan Abimanyu dalam berperang. Ia berpisah seorang diri di tengah padang Kurusetra. Akhirnya Abimanyu tewas dengan cara yang mengenaskan.

BERPULUH-PULUH PANAH BERHAMBURAN
MENGHUJANI TUBUH ABIMANYU. BETAPA MARAH HATINYA
PADA KECURANGAN MUSUHNYA ITU. SEMUA PANAH-PANAH
ITU DISIKAT HABIS, HANYA SATU YANG MENEMBUS
PUNGGUNGNYA.

“NAH, ITU PANAHKU! AYO CEPAT HUJANI TERUS
SAMPAI MENJADI SEEKOR LANDAK!”

ABIMANYU MENJADI NEKAD, IA TIDAK MENGHINDARI
LAGI MENGHINDARI CURAHAN HUJAN PANAH, MALAH TETAP
MENYERANG. PARA KURAWA MENJADI PANIK SEBAB
SERANGAN ABIMANYU SECEPAT KILAT. TUBUHNYA TELAH
DIHASI ANAK-ANAK PANAH. TETAPI DIA TAMPAPNYA MASIH
BERTAHAN. AKHIRNYA TUBUHNYA TERLALU BANYAK
MENGUCURKAN DARAH DAN TIDAK SANGGUP LAGI
MENAHAN RASA SAKIT. ABIMANYU TERKULAI. LEMAS.

JAYADRATA SUDAH TAK SABAR MENAHAN GEJOLAK
HATINYA. IA MELANGKAH KE DEPAN DENGAN PEDANG
TERHUNUS. ABIMANYU YANG SUDAH TIDAK BERDAYA

PUNGGUNGNYA DITIGAS OLEH JAYADRATA YANG KEJAM. MERASA BELUM PUAS, IA LALU MENCACAG SELURUH TUBUH ABIMANYU YANG SUDAH TIDAK BERNYAWA. MASIH BELUM PUAS JUGA, LALU KEPALA ABIMANYU DIINJAK-INJAK TANPA RASA PERIKEMANUSIAAN (Kosasih, 2007f: 410—412).

Dari dua teks di atas, dapat dilihat bahwa pada MK kisah Abimanyu mendapatkan intensitas dramatis dibandingkan hipogramnya. MK lebih menekankan sifat kegigihan Abimanyu dalam menghadapi serangan-serangan panah dari musuhnya. Dengan demikian, MK menerapkan modifikasi peristiwa dengan penekanan pada kegigihan Abimanyu sebagai pejuang.

Gugurnya Resi Drona oleh tipu muslihat Kresna terdapat dalam **sekuen nomor 21**. Pada MS, Kresna membuat kabar bohong mengenai kematian Aswatama. Mendengar kabar tersebut, Drona mencoba mencari tahu kebenaran. Ia pun bertemu dengan Yudistira yang membenarkan bahwa Aswatama telah mati. “Betul Aswatama telah mati, Aswatama gajah.’ Perkataan “Aswatama gajah” diucapkan dengan berbisik” (Saleh, 1975: 131). Drona merasa lemas dan tidak bersemangat lagi untuk berperang. Tiba-tiba datang Drestadyumna yang langsung memenggal kepala Drona.

Sekuen ini tidak mengalami banyak perubahan dalam MK. Perbedaan yang muncul hanya nama gajah yang dibunuh, yaitu Asuratama. Padahal, nama anak Drona adalah Aswatama. Drona pun mencari tahu kebenaran pada Yudistira yang langsung berkata bahwa Asuratama telah meninggal. “BETUL PAMAN. TETAPI, ASURATAMA GAJAH.’ KATA-KATA TERAKHIR DIUCAPKAN SETENGAH BERBISIK” (Kosasih, 2007f: 507). Dengan demikian, MK tampak setia dengan hipogram. Modifikasi hanya muncul pada penyebutan nama gajah dari Aswatama menjadi Asuratama.

Sekuen nomor 22 menceritakan tewasnya Dursasana oleh Bima. Sekuen ini merupakan pemenuhan sumpah Bima untuk menenggak darah Dursasana. Pada MS, Bima berhadapan dengan Dursasana di perang satu lawan satu.

... Bima ingat sumpahnya ketika dewi Drupadi dihina oleh Dussasana di depan orang banyak. Karena itu Bima segera menusuk dada Dussasana, minum darah dan memenggal lehernya. Pada saat itulah sumpah dewi

Drupadi terwujud. Ia berkeramas dengan darah Dussasana (Saleh, 1975: 134).

Pada MK, sekuen ini tidak mengalami perubahan. Akan tetapi, adegan pembunuhan yang dilakukan oleh Bima tidak dilukiskan dengan gamblang. Terdapat semacam sensor dalam adegan yang digambarkan dalam empat panel. Hanya ada narasi dengan kata-kata sebagai berikut berikut.

SUKAR DILUKISKAN PEMANDANGAN KEJAM DAN MENERIKAN PADA SAAT DURSASANA TELAH BINASA INI. KETIKA BIMA MENGHIRUP DARAHNYA, YANG TAK UBAHNYA SEPERTI HEWAN SINGA TENGAH MEMANGSA KORBANNYA (Kosasih, 2007e: 543).



Gambar 46
Kematian Dursasana
(Kosasih, 2007f: 543).

Sekuen nomor 23 merupakan kematian Karna. Pada MS, Karna dengan putranya dapat berhadapan langsung dengan Arjuna. Setelah putranya tewas dibunuh Arjuna, kemarahan Karna memuncak.

Maka terjadilah perang tanding yang amat mengagumkan. Masing-masing mengeluarkan kesaktiannya. Arjuna menggunakan senjata anugerah dari Hyang Brahma. Tapi senjata itu tak dapat membinasakan Karna ia dilindungi oleh ular naga. Ular itu akan membalas dendam kepada Arjuna, karena ibunya telah mati terbakar oleh Arjuna. Naga itu salin rupa jadi anak panah, dipergunakan Karna melawan Arjuna (Saleh, 1975: 135)

Kematian Karna terjadi ketika kereta yang ditumpanginya tidak dapat bergerak. Roda sebelah kiri terbenam ke dalam tanah sehingga keretanya tidak dapat maju. Hal ini terjadi karena Karna terkena sumpah “dari seorang Brahmana yang anak sapinya dibunuh” (Saleh, 1975: 135). Saat Karna turun untuk memperbaiki keretanya, Kresna menyuruh Arjuna tetap memanah. Karna menyeru untuk tidak dipanah, tetapi dijawab, “Kamu dapat menyebut-nyebut tentang keutamaan, tapi tak dapat mengerjakannya. Ucapan demikian tak ada gunanya” (Saleh, 1975: 136). Sebelum meninggal, Karna sempat menyerang balik sehingga Arjuna mundur. Akhirnya Karna tewas dipanah Arjuna.

Pada MK, sekuen ini tidak jauh berbeda. Arjuna dapat berhadapan dengan Karna di medan perang. Arjuna dikusiri oleh Kresna, sedangkan Karna dikusiri oleh Salya. Sebelum berhadapan dengan Karna, Kresna sengaja untuk berputar-putar terlebih dahulu demi memancing emosi Karna. Dia tidak mau langsung berhadapan dengan Karna, “SRI KRESNA INGIN MEMPERMAINKAN ADIPATI KARNA AGAR IA LEBIH BERNAFSU” (Kosasih, 2007f: 550). Hal tersebut merupakan salah satu strategi Kresna untuk memenangkan Arjuna dalam pertempuran tersebut. Warsakumara, anak Karna yang sedang berada di dekat situ, tiba-tiba menyerang Arjuna. Arjuna mengalahkannya dengan mudah. Melihat hal itu, Karna semakin marah dan akhirnya dapat berhadapan langsung dengan Arjuna. Terjadilah pertarungan yang sangat sengit antara Arjuna dengan Karna. Bahkan, roda kereta Karna sampai melesak ke dalam tanah akibat pertempuran tersebut.

OLEH KARENA ITU IA PUN MENJADI LENGAH MENGENDARAI KERETANYA, SEHINGGA RODA BELAKANG MELESAK KE DALAM LUMPUR SAMPAI TIDAK BISA BERJALAN LAGI (Kosasih, 2007f: 571).

Saat Karna hendak mendorong keretanya dari lumpur, ia meminta agar pertarungan dihentikan sejenak. Akan tetapi, Kresna menjawab, “APAKAH ANDA JUGA SEORANG KESATRIA SEJATI” (Kosasih, 2007f: 572). Akhirnya Karna pun tewas oleh panah Arjuna.

Pada sekuen ini, perubahan yang terjadi tidak terlalu besar. Modifikasi ada pada motif kematian Karna yang salah satunya disebabkan oleh roda kereta

yang tidak dapat bergerak. Pada MS, penyebab roda kereta Karna tidak bergerak adalah kutukan dari brahmana, sedangkan pada MK, roda kereta tersebut melesak ke dalam tanah yang berlumpur. Penyebab lain ada pada awal pertandingan tersebut. Kresna sengaja memancing amarah Karna dengan memutar-mutar keretanya. Hal ini tidak terdapat pada MS. Hal lain yang berbeda adalah pada MS anak Karna bersama-sama dengan Karna bertanding (mengeroyok) melawan Arjuna, sedangkan pada MK, anak Karna tidak sengaja sedang berada di dekat Arjuna sehingga dapat dengan mudah dibunuh Arjuna. Perbedaan lainnya terdapat pada kusir kereta Karna. Pada MS, tidak diketahui siapa kusir keretanya, sedangkan di MK yang mengusiri kereta Karna adalah Salya. Perbedaan-perbedaan tersebut tidak begitu besar mengubah cerita.

Sekuen nomor 24 merupakan kisah mengenai kematian Prabu Salya. Pada MS, Yudistira diangkat menjadi pemimpin perang pihak Pandawa di hari ke delapan belas. Dia berhadapan dengan Prabu Salya yang juga menjadi pemimpin perang (di pihak Kurawa). Saat mereka berdua bertemu, pertempuran sengit tidak dapat dihindarkan. Prabu Salya akhirnya dapat terbunuh. “Akhirnya raja Yudistira menggunakan panah layang *jamus kalimusada* dan mengenai dada raja Salya, yang seketika itu juga rebah (Saleh, 1975: 136).

Kisah ini dibawakan secara berbeda dalam MK, meskipun pembunuh Salya adalah Yudistira juga. Pada MK, Yudistira digambarkan sebagai tokoh yang tidak dapat berperang. Awalnya, dia enggan untuk berhadapan dengan Salya, tetapi karena dorongan Kresna Yudistira akhirnya mau. Kematian Salya dilakukan dengan cara yang tidak disengaja. Tombak yang dilemparkan Yudistira ke tanah memantul menuju dada Salya. Menariknya, pada MK, kisah kematian Prabu Salya didahului dengan kisah Prabu Salya muda. Pada saat muda, Prabu Salya mendapatkan kekuatan sakti dari mertuanya. Kekuatan tersebut ialah Candrabirawa, yaitu ilmu memanggil raksasa yang dapat berlipat jumlahnya bila darahnya menetes ke bumi. Orang yang dapat membunuhnya hanyalah Yudistira, seorang pemegang teguh kejujuran. Penambahan kisah tersebut merupakan rasionalisasi cerita sehingga Yudistira yang tidak pernah berperang menjadi terpaksa turun ke medan perang. Pada sekuen ini terdapat penerapan ekspansi

terhadap hipogram, yaitu kisah Salya mendapat kesaktian; dan modifikasi cara kematian Salya.

Sekuen 25 merupakan akhir Bharatayuda. Kematian Salya merupakan penanda bahwa kekalahan Hastina telah tiba. Tokoh yang tersisa di pihak Hastina hanyalah pemimpinnya, yaitu Duryudana. Pada saat itu Duryudana melarikan diri dan bersembunyi di sungai. Pandawa dan Kresna mencari Duryudana untuk merumuskan akhir perang. Pada MS, Duryudana diberikan pilihan untuk melawan salah satu dari Pandawa. Duryudana memilih Bima sebagai lawan bertanding. Pertempuran melawan Bima tampak sengit. Kresna menitahkan Arjuna untuk memberi petunjuk kepada Bima supaya memukul paha kiri Duryudana.

Batara Kresna menitahkan Arjuna menepuk-nepuk pahanya sendiri yang sebelah kiri dengan maksud supaya Bima ingat kepada sumpahnya akan memukul paha kiri Duryudana hingga remuk.

Ketika Bima melihat Arjuna menepuk-nepuk pahanya sendiri, ia lalu ingat kepada sumpahnya (Saleh, 1975: 138).

Pada MK, Kresna juga menitahkan Arjuna untuk memberi isyarat kepada Bima dengan menepuk paha kiri Arjuna. Perbedaannya terletak pada motif pemukulan paha kiri Duryudana. Pada MK, dijelaskan bahwa paha kiri Duryudana merupakan kelemahannya.

TENTU SAJA, BIMA TIDAK MAMPU MEMBUNUHNYA, KARENA TUBUH DURYUDANA TELAH DIMANDIKAN AIR SAKTI KETIKA BAYI. NAMUN PAHA SEBELAH KIRI TIDAK TERSIRAM, KARENA TERTIUP OLEH SELEMBAR DAUN JATI. NAH, PAHA YANG SEBELAH KIRILAH YANG MENJADI PEMATINYA. MENGERTI, ADIK? (Kosasih, 2007f: 666).

Pada MS, dijelaskan bahwa Bima memiliki sumpah untuk memukul paha kiri Duryudana saat acara judi dadu. Hal ini tidak dijelaskan dalam MK, sehingga muncul modifikasi terhadap motif kematian Duryudana yang dipukul paha kirinya.

Sekuen 26 merupakan hari terakhir Bisma di dunia. Setelah mengetahui akhir dari peperangan Bharatayuda, Bisma—yang dapat menentukan kematiannya—memilih untuk meninggalkan dunia. Sebelum meninggal, dia

berpesan kepada Pandawa. Pada MS, pesan yang diucapkan kepada Pandawa adalah sebagai berikut.

Ya cucuku Yudistira! Sebelum aku meninggalkan dunia ini, aku ingin mengeluarkan sepatah dua patah kata sebagai peringatan. Oleh karena kamu memegang tali pemerintahan, dan bertanggung jawab atas negerimu, kamu harus dapat memperlihatkan keadilan dan cintamu kepada rakyat. Dan aku doakan moga-moga kamu berbahagia. Begitu pula adik-adikmu semua.

Hai cucu-cucuku semua! Tak lama lagi aku akan meninggalkan kamu. Aku akan pergi jika nanti matahari telah sampai di sebelah Selatan dan siap akan kembali ke Utara. Waktu itulah aku akan meninggalkan dunia ini, kira-kira 66 hari lagi. Karena itu aku minta dengan sangat supaya semua cucuku waktu itu suka lagi ke mari, ialah hari penghabisan kamu dapat bertemu dengan aku. Sekian pesanku kepada kamu semua (Saleh, 1975: 148).

Pada MK, setelah perang usai, Bisma mendapat kabar tidak lama lagi akan meninggalkan dunia. Kabar tersebut disampaikan oleh Amba. Amba, yang dulu pernah tidak sengaja terpanah oleh Bisma, mengunjungi Bisma pada saat menjelang kematiannya. Cinta Amba kepada Bisma begitu besar sehingga ia setia menunggu Bisma agar dapat bersatu di kayangan kelak.



Gambar 47

Bisma dijemput Amba (Kosasih, 2007g: 100).

Setelah mengetahui bahwa hidupnya tidak lama lagi, Bisma menyuruh pengawal untuk memberi kabar kepada Pandawa. Setelah itu Pandawa mendapatkan wejangan terakhir dari Bisma kepada Yudistira.

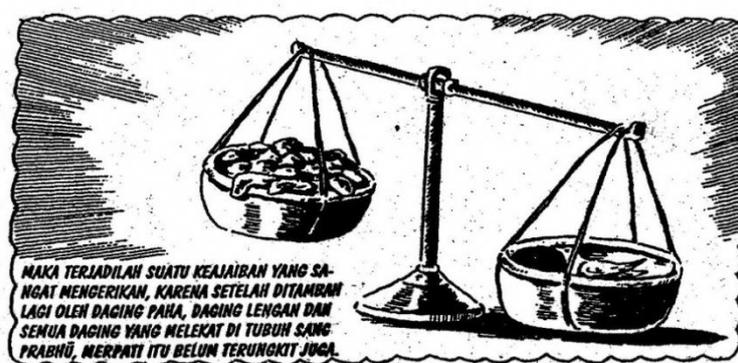
WASPADALAH CUCUKU, KAU SEBAGAI RAJA JANGAN HANYA MELIHAT KEPADA ORANG-ORANG YANG BERDERAJAT TINGGI. KEPADA BANGSAWAN YANG KAYA-RAYA. PENGLIHATAN MU HARUS DIARAHKAN KEPADA KEHIDUPAN DIBAWAH, YAITU RAKYAT JELATA. OLEH KARENA NEGERI-NEGERI MANAPUN DI SELURUH DUNIA, YANG TERBANYAK PENDUDUKNYA IALAH RAKYAT JELATA. MAJU MUNDURNYA SUATU NEGERI DINILAI DARI KEHIDUPAN RAKYATNYA, BUKAN DARI KEMEWAHAN YANG MEMERINTAH. KEKUASAAN RAKYAT ITU LAKSANA AIR DANAU YANG TENANG. NAMUN SEWAKTU-WAKTU DAPAT MENGHANCURKAN LEMBAH YANG SUBUR. BILA TANGGULNYA KURANG KOKOH, AIR DANAU ITU AKAN MENDOBRAKNYA DENGAN KEKUATAN DAHSYAT (Kosasih, 2007g: 108).

Setelah wejangan yang ditujukan kepada Yudistira, Bisma masih memberikan cerita bijak kepada cucu-cucunya. Cerita yang pertama adalah fabel mengenai burung nuri yang setia kepada pohon yang tempat tinggalnya. Suatu ketika ada pemburu yang tidak sengaja memanah pohon tersebut dengan panah beracun. Akibatnya, pohon tersebut menjadi kering dan mati. Namun, burung nuri tetap setia kepada pohon itu. Dia tidak akan meninggalkan pohon itu dan bertekad mati bersama. Dewata merasa kasihan kepada burung tersebut. Akhirnya Dewata mengutus Batara Indra, yang kemudian berwujud pertapa tua, untuk menolong burung tersebut. Pertapa tua tersebut bertanya kepada burung nuri, kenapa tinggal di situ. Burung nuri tersebut menjawab bahwa tindakannya adalah wujud terima kasih burung tersebut.

SAYA HIDUP DI ATAS POHON INI SEJAK BERUPA TELUR SAMPAI SEBESAR SEKARANG BELUM PERNAH KEKURANGAN MAKANAN. BILA LAPAR AKU MAKAN BUAHNYA, BILA PANAS AKU DIPAYUNGI DARI MATAHARI DAN BILA MALAM AKU DISELIMUTI DENGAN DAUNNYA YANG RINDANG. SEKARANG POHON INI SEDANG SAKIT. PANTASKAH AKU MENINGGALKANNYA? SEPERTI PERIBAHASA “HABIS MANIS SEPAH DIBUANG?” (Kosasih, 2007g: 116—117).

Akhirnya dewata menolong burung nuri dan pohon tersebut hidup kembali. Setelah kisah mengenai burung nuri, Bisma menceritakan kisah yang lain. Cerita yang kedua adalah tentang burung merpati yang dikejar-kejar burung rajawali. Burung merpati tersebut masuk ke kamar raja Usinara dan meminta

bantuannya. Raja tersebut kemudian menolong burung merpati, tetapi burung rajawali juga meminta rasa belas kasihan karena belum makan. Lagipula, menurut hukum rimba burung merpati tersebut telah menjadi milik burung rajawali karena “TELAH KUTANDAI PUNGGUNGNYA” (Kosasih, 2007g: 122). Dengan demikian, burung rajawali meminta balasan yang setimpal, yaitu daging dari tubuh Prabu Usinara sebanyak berat burung merpati. Prabu Usinara, yang telah berjanji melindungi burung merpati, memberikan daging tubuhnya. Prabu Usinara kewalahan, daging di tubuhnya telah hampir semua dipotong, tetapi belum menyamai berat burung merpati tersebut.



Gambar 48

Wejangan Bisma tentang Prabu Usinara (Kosasih, 2007g: 100).

Ternyata kedua burung tersebut merupakan penjelmaan dewa yang ingin menguji kejujuran Prabu Usinara. Akhirnya Prabu Usinara dapat disembuhkan kembali. Dengan demikian, dari penjabaran kedua teks (MS dan MK) di atas dapat dilihat adanya gejala modifikasi dan ekspansi yang berlaku. Modifikasi yang berlaku pada MK yaitu, Bisma dikabarkan kematiannya oleh Amba, sedangkan pada MS, Bisma tahu hidupnya tinggal 66 hari lagi. Ekspansi berlaku pada isi petuah yang diberikan oleh Bisma kepada Pandawa. Setelah petuah untuk selalu berpihak pada rakyat, MK menambahkan dua cerita fabel yang memiliki amanat kesetiaan dan kejujuran.

Pada **sekuen nomor 27** merupakan kisah mengenai kehancuran Dwaraka, negeri Kresna. Pada MS, awal mula kehancuran bermula dari sebuah gada. Samba, putra Kresna, yang gemar berkelakar menguji seorang pertapa sakti.

Samba menyamar jadi perempuan hamil. Ia bertanya anak yang akan dilahirkan perempuan atau laki-laki. Namun, dijawab:

Tanpa alasan kamu mengejek aku. Aku tahu bahwa kamu Samba, putra Batara Kresna. Pertanyaanmu itu berarit [sic!] menghina aku. Karena itu kamu betul-betul akan melahirkan gada besi, yang menyebabkan binasanya darah Yadawa, kecuali Batara Kresna dan Baladewa akan terjun ke laut (Saleh, 1975: 167).

Kresna yang mengetahui hal itu menitahkan agar gada tersebut dihancurkan sampai menjadi serpihan dan dibuang. Serpihan gada tersebut secara tidak terduga tumbuh menjadi rumput ilalang. Pada suatu hari terjadi pertengkaran antara Kartamarma dengan salah seorang Yadawa. Rumput tersebut tercabut dan berubah menjadi gada. Makin lama pertengkaran tersebut menjalar dan membuat semua orang saling bunuh. Pada akhirnya, habislah bangsa Yadawa akibat pertempuran antar saudara tersebut. Kematian Kresna disebabkan oleh kakinya yang terpanah oleh pemburu. Pada MK, cerita kehancuran Dwaraka dan kematian Kresna disajikan dengan setia pada hipogram. Perbedaan yang muncul hanyalah pada mata panah yang digunakan oleh pemburu yang memanah kaki Kresna. Bahan pembuat anak panah tersebut dalam MK dijelaskan terbuat dari pecahan gada kutukan pertapa sakti. Pada MS, tidak diceritakan bahan pembuat anak panah tersebut berasal. Dengan demikian, terdapat modifikasi berupa penjelasan material mata panah penyebab kematian Kresna.

Sekuen nomor 28 merupakan perjalanan Pandawa menuju moksa. Kedua teks menampilkan kisah yang memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Urutan kematian Pandawa meninggal pada MK sama dengan hipogramnya. Pertama Drupadi, lalu Sahadewa, kemudian Nakula, dilanjutkan Arjuna, dan terakhir Bima. Yudistira merupakan satu-satunya orang yang berhasil ke kayangan dengan jasadnya. Yudistira sebelum masuk ke kayangan diuji oleh Batara Indra. Dia tidak dapat pergi ke kayangan kalau mengajak anjing buduk yang selalu mengikutinya. Ternyata anjing tersebut adalah Batara Darma yang menguji keteguhan hati Yudistira.

Pada MS perjalanan Pandawa untuk menyepi ini merupakan petunjuk dari Abiyasa. Setelah kematian Kresna, Arjuna sangat murung. Sesudah Parikesit

dinobatkan menjadi raja, Abiyasa memberikan nasihat agar Pandawa bertapa di hutan untuk meninggalkan dunia.

Ya cucuku Arjuna! Janganlah bersusah hati, karena wafatnya Batara Kresna dan para Yadawa. Beliau memang menghendaki pulang ke sorga. Aku menasehatkan kamu supaya kamu dan saudara-saudaramu bertapa di hutan. Jika tidak demikian, Hyang Kala tentu akan datang. Sampaikanlah perkataanku ini kepada kakakmu Yudistira (Saleh, 1975: 170).

Mendengar nasihat dari Abiyasa, Pandawa kemudian bertapa di hutan. Pada saat pengembaraannya, satu per satu Pandawa berguguran. Bima bertanya kenapa mereka mati dan dijawab oleh Yudistira sebagai berikut. Drupadi yang meninggal pertama memiliki sebab, “Drupadi sangat cinta kepada kita berlima. Akan tetapi yang lebih dicintai ialah Arjuna” (Saleh, 1975: 172). Sahadewa meninggal di urutan kedua, “Ketika masih hidup Sahadewa sangat sombong. Itulah dosanya” (Saleh, 1975: 172). Nakula yang meninggal kemudian memiliki sebab, “Ketika hidupnya Nakula merasa diri tampan, tanpa tandingan” (Saleh, 1975: 172). Arjuna meninggal pada urutan keempat, “Ketika Arjuna maju perang ia mengatakan, sanggup mengalahkan musuhnya dalam satu hari. Karena tak dapat menepati perkataannya, ia mendapat dosa” (Saleh, 1975: 172). Bima yang kemudian meninggal memiliki sebab, “Dosamu ialah karena kamu sangat gemar makan, tak mengindahkan keadaan orang lain; perkataanmu kasar dan kamu selalu menyombongkan kekuatanmu” (Saleh, 1975: 172). Dengan demikian, hanya Yudistira yang dapat masuk ke kayangan dengan jasadnya.

Pada MK, Yudistira merencanakan untuk mendaki Gunung Mahameru. Hal ini dilakukan sebagai sarana “MENYUCIKAN DIRI” (Kosasih, 2007g: 296). Saat mendaki Mahameru, Pandawa satu per satu meninggal. Urutan kematian Pandawa sama seperti MS. Akan tetapi, terdapat perbedaan sedikit mengenai sebab kematian mereka. Perbedaan yang pertama adalah bila ada yang merasa tidak sanggup, akan tinggal di tempat dan mempersilakan yang lainnya untuk melanjutkan perjalanan. Kemudian, apabila ada yang meninggal, penjelasan penyebab meninggal tersebut terdapat di dalam kotak narasi, bukan dari Yudistira. Tokoh yang pertama kali menemui ajal adalah Drupadi, “MEMPUNYAI DOSA DALAM HAL CINTA KASIH. IA LEBIH MENCINTAI ARJUNA DARI PADA

SUAMINYA” (Kosasih, 2007g: 305). Setelah itu adalah Sahadewa, dia tidak dapat mencapai tujuan karena, “MEMPUNYAI PERASAAN BAHWA DIRINYALAH YANG PALING CERDAS DIANTARA SAUDARA-SAUDARANYA” (Kosasih, 2007g: 306). Tokoh yang selanjutnya meninggal adalah Nakula. Dia tidak dapat mencapai tujuan karena, “MEMPUNYAI PERASAAN BAHWA DIRINYA PALING LINCAH DIANTARA KELIMA SAUDARANYA” (Kosasih, 2007g: 306). Setelah itu Arjuna meninggal. Dia tidak dapat meneruskan perjalanan lantaran, “MERASA DIRINYA PALING CAKAP DAN GAGAH PERKASA” (Kosasih, 2007g: 308). Tokoh yang selanjutnya meninggal adalah Bima, ia meninggal karena, “DALAM HATI KECILNYA AGAK SOMBONG. DIRINYALAH YANG TERKUAT DAN BERANI, TIDAK ADA YANG DITAKUTINYA” (Kosasih, 2007g: 309). Dengan demikian, sampailah Yudistira ke puncak Mahameru. Hanya Yudistira saja yang dapat memasuki surga dengan jasadnya.

Pada saat mencapai kayangan, Yudistira diajak oleh Batara Indra untuk berkeliling dan diperlihatkan “neraka” sebuah tempat yang amat menyeramkan. Yudistira diajak ke tempat penyiksaan dialami oleh orang-orang yang ada di situ. Batara Indra kemudian bertanya apa arti penyiksaan terhadap orang-orang itu. Yudistira pun menjawab dengan bijak. Berikut ini kutipan yang menggambarkan salah satu bentuk penyiksaan dan jawaban bijak Yudistira.



Gambar 49
Gambaran neraka dalam
Mahabharata (Kosasih,
2007g: 315).

Setelah itu, Yudistira diajak untuk melihat saudara-saudaranya disiksa. Drupadi, Arjuna, Bima, Nakula, dan Sahadewa mendapat penyiksaan. Melihat hal itu Yudistira tetap tenang. Dia menganggap siksaan yang dialami saudaranya tidak

akan lama. Anggapan Yudistira benar, mereka pun masuk ke dalam “surga” yang indah dan hidup bahagia. Sebaliknya, Kurawa ditampilkan masuk “neraka” dan mengalami siksaan.



Gambar 50
Gambaran surga yang di dalamnya terdapat Pandawa, Drupadi, Bisma, dan Karna (Kosasih, 2007g: 320).

Berdasarkan uraian mengenai perbandingan sekuen Pandawa moksa dapat disimpulkan bahwa pada MK, motif dan sebab kematian Pandawa mendapat modifikasi dari hipogramnya. Selain itu, MK lebih memperdalam lagi ceritanya dengan memberikan gambaran “surga” dan “neraka” yang dialami oleh Pandawa. Dengan demikian, terdapat ekspansi pada MK dari hipogramnya dalam penggambaran “surga” dan “neraka.”

Sekuen nomor 29 adalah tentang kematian Parikesit. Kisah ini muncul dalam MS sebagai penutup cerita. Pada MK, kisah *Mahabharata* telah berakhir

pada sekuen Pandawa moksa. Dengan demikian, terdapat penghilangan sekuen dari hipogram.

4.2 Transformasi Tokoh

Berdasarkan analisis penokohan yang telah dilakukan terhadap teks MS dan MK dapat dilihat berbagai perbedaan dan persamaan yang muncul. Secara garis besar, teks MK masih setia pada hipogramnya. Yudistira, Bima, dan Arjuna masih merupakan tokoh utama pada kedua teks tersebut. Perubahan-perubahan yang muncul terdapat pada intensitas penampilan, kehadiran, dan perwatakan.

Dalam hipogramnya, tokoh-tokoh yang ada sama sekali tidak diberikan deskripsi fisik. Tokoh Yudistira, Bima, Arjuna, dan Kresna hanya muncul dari segi penokohnya. Sekalipun ada, hal tersebut tidak memberikan gambaran yang jelas atas tokoh-tokohnya, sebagai contoh tokoh Bima. Pada MS, Bima hanya digambarkan sebagai tokoh yang bertubuh besar yang melindungi saudara-saudaranya saat pengasingan. Selain itu, tidak ada rincian bagaimana bentuk fisik Bima, pakaian yang dikenakan, dan bentuk wajahnya.

Berbeda dengan hipogramnya, MK sebagai medium yang berisikan gambar, secara jelas menampilkan bentuk fisik tokoh-tokoh tersebut. Kosasih berupaya memvisualkan tokoh-tokoh dalam komiknya. Dengan demikian, ada ekspansi yang berlaku atas penggambaran fisik tokoh dari hipogramnya.

Yudistira digambarkan sebagai pemuda tampan yang raut mukanya halus dan berkumis tipis. Wajahnya selalu menunduk sebagai tanda bahwa ia bersifat rendah hati. Dapat dilihat dalam gambar 1 dan gambar 2, penampilan Yudistira sangat terpengaruh pakem pewayangan. Pakaian dan atribut yang dikenakan oleh Yudistira merupakan penyederhanaan dari karakter boneka wayang Yudistira. Dalam wayang kulit, Yudistira dapat dikenali dari ciri-cirinya, yaitu mukanya menunduk dan rambutnya bersanggul keling. Pada MK, Yudistira digambarkan mengenakan sanggul keling (berbentuk seperti sanggul konde). Akan tetapi, Kosasih sedikit memodifikasi sanggul rambutnya tersebut menjadi semacam mahkota yang dapat dilepaskan. Mahkota-sanggul inilah yang dapat membantu pembaca dalam mengenali tokoh Yudistira.

Hal yang sama berlaku pula dalam ketiga tokoh lainnya. Bima digambarkan memiliki ukuran tubuh yang terbesar di antara keempat adiknya. Tubuhnya hampir menyerupai raksasa. Raut mukanya ganas, matanya melotot, dan memiliki kumis tebal. Di kepalanya, Bima mengenakan mahkota yang berbentuk sanggul supit urang (penyebutan sanggul yang berbentuk udang dalam pewayangan) berwarna hitam, di lengannya Bima mengenakan kelat bahu (hiasan berupa semacam gelang yang dikenakan di lengan atas), di pergelangan tangan dan kaki mengenakan gelang. Bima merupakan tokoh yang mudah dikenali dibanding tokoh lain. Ia memiliki ciri khas memakai kain *dodot* (kain batik yang dikenakan dari pinggang sampai lutut) bermotif kotak-kotak. Dalam pewayangan, kain tersebut merupakan simbol keturunan Batara Bayu. Anoman sebagai anak Batara Bayu pun mengenakan kain yang bermotif sama dengan Bima. Atribut yang dikenakan oleh Bima juga mendapatkan penyederhanaan, sebagai contoh gelang yang ada dikenakan Bima hanya berbentuk gelang polos, sedangkan dalam pewayangan, gelang yang dikenakan oleh Bima memiliki ukiran yang rumit.

Arjuna memiliki rupa yang mirip dengan Yudistira, bedanya Arjuna tidak berkumis. Wajahnya cenderung klimis. Arjuna mengenakan mahkota berbentuk sanggul supit urang yang dihiasi ukiran di sepanjang bagiannya. Atribut yang dikenakan oleh Arjuna juga mengalami penyederhanaan dari boneka wayang.

Tokoh Kresna pun digambarkan dengan berdasarkan boneka wayang Kresna. Pada MK, Kresna mengenakan kain bermotif bulat-bulat yang rapat. Wajah Kresna berhiaskan kumis yang tipis. Seperti pada boneka wayang, Kresna mengenakan mahkota tinggi yang memiliki ornamen. Mahkota tinggi inilah yang menjadi ciri khas Kresna.

Dalam wayang, terdapat aturan-aturan yang baku atau *pakem* mengenai pakaian dan atribut tokoh. Menurut Wijanarko (1990: 62) penggambaran tokoh pewayangan mempunyai aturan sendiri, mulai dari mahkota/hiasan kepala, sanggul/gelung, kain, hiasan telinga/sumping, gelang tangan, gelang kaki, dan hiasan lengan tangan. Selain dapat “memperjelas” posisi kedudukan/tingkatan/golongan, juga dapat “memperjelas” karakter tokoh wayang yang bersangkutan. Dengan gambar yang mengacu pada boneka wayang, Kosasih berusaha membuat pembaca yang telah akrab dengan wayang dapat dengan

mudah mengenali tokoh-tokoh pada MK. Pada boneka wayang, pakaian dan khususnya sanggul yang dikenakan oleh tokoh sangat berpengaruh bagi penonton untuk mengidentifikasi tokoh. Dalam *Pengetahuan Padalangan Jawa-Barat* dikemukakan bahwa penonton dapat mengenali tokoh wayang dari mahkota yang dikenakan.

Baru melihat makutanya saja, penonton telah dapat menerka, wayang apa yang sedang dihadirkan itu. Karena sering melihat, dugaan-dugaannya jarang meleset. Apa sebabnya sangat mudah menerka? Hal ini disebabkan suatu tradisi kostum wayang yang telah mempunyai pola mutlak. ... Ini membuktikan bahwa kostum wayang tersebut telah melekat dalam lubuk hatinya (Soepandi, 1978: 101)

Dengan demikian, dapat dilihat adanya pengaruh pewayangan dalam penggambaran fisik pada tokoh MK. Berdasarkan kebiasaan masyarakat penonton wayang dan adanya *pakem* pada ciri fisik tokoh wayang, Kosasih membuat tokoh-tokohnya menggunakan atribut yang sudah menjadi pola mutlak dalam menggambarkan tokoh wayang.

Dari pakaian dan atribut yang digambarkan pada MK, tampak Kosasih menggunakan *pakem* pola wayang yang telah dimodifikasi. *Pakem* yang terlihat pada MK merupakan intisari atau esensi dari boneka wayang kulit dan golek (Jawa dan Sunda). Esensi yang ditangkap oleh Kosasih berupa ciri-ciri fisik dan atribut pakaian dengan penyederhanaan dari boneka wayang.

Akan tetapi Kosasih tidak serta merta memindahkan penggambaran karakter fisik tokoh dari boneka wayang. Pada wayang kulit dan golek, bentuk tokoh distilasi sedemikian rupa sehingga tidak mirip dengan manusia,¹² sedangkan pada MK, Kosasih menggunakan pendekatan realisme¹³ dalam menggambar,

¹² Dalam *Pratiwimba Adhiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*, dijelaskan bahwa wayang pada awalnya digambar menyerupai manusia. Sultan Demak yang bergelar Syah Alam I (pada tahun 1478) dengan bantuan para wali mengubah bentuk wayang. Hal ini berdasarkan pada ajaran Islam yang mengharamkan gambar manusia. Akhirnya bentuk wayang sama sekali jauh dari wujud manusia, badan ditambah panjangnya, tangan-tangannya memanjang hampir mendekati kaki. Selain itu leher, hidung, pundak, dan mata semua diperpanjang. Yang tinggal hanya gambaran watak manusia yang tertera pada bentuk wayang purwa tadi (1988: 25—51).

¹³ Komik yang dikenalkan lewat media massa Hindia Belanda kebanyakan komik Amerika yang menggunakan pendekatan realisme dalam menggambar tokoh, seperti *Flash Gordon*, *Rip Kirby*, *Tarzan* (lihat Bonneff dalam *Komik Indonesia* dan Hikmat Darmawan dalam *Dari Gatotkaca hingga Batman: Potensi-potensi Naratif Komik* dan “Dunia Pandang dan Pandangan Dunia: Menelaah Subkultur Manga dan Otaku”). Hal ini ditiru oleh pelukis komik Indonesia yang tidak

sehingga tokoh-tokohnya digambar menyerupai manusia. Gaya realisme dalam menggambar komik merupakan pengaruh dari komik-komik Barat.

Selain fisik tokoh MK, penokohan pun mengalami perubahan. Dari penokohan yang ditampilkan pada MK, terdapat beberapa perubahan yang terjadi. Yudistira dalam hipogramnya merupakan seorang kesatria yang pandai berperang. Bahkan, ia turun ke medan perang saat Bharatayuda. Pada MK, tokoh Yudistira dimodifikasi sehingga menjadi kesatria yang cinta damai. Yudistira mengakui bahwa dirinya tidak dapat berkelahi apalagi berperang. Hal ini sejalan dengan penokohan yang berusaha dibentuk oleh Kosasih.

Pada MK, Yudistira dideskripsikan sebagai tokoh berperangai lembut. Ia merupakan tokoh yang suci. Kesuciannya tersebut sejalan dengan sifat-sifat yang tertanam padanya, seperti adil, jujur, arif, dan bijaksana. Satu-satunya peristiwa yang menunjukkan Yudistira maju ke medan perang hanya saat melawan Salya. Pada saat itu, Yudistira bertindak atas paksaan Kresna. Menurut Kresna, yang dapat membunuh Salya hanyalah orang suci. Akhirnya, meskipun tidak tega, Yudistira maju ke medan perang. Dalam MK, Yudistira tidak digambarkan secara langsung membunuh Salya. Salya mati karena suatu ketidaksengajaan saat Yudistira membidikkan anak panahnya ke tanah. Anak panah tersebut terpental dan langsung menembus tubuh Salya. Selain itu, Yudistira juga merupakan tokoh yang pasif. Pada MK, perannya seakan diatur oleh Kresna. Hal ini berbeda dengan MS.

Dalam hipogramnya, terlihat adanya unsur keislaman pada tokoh Yudistira. Keislaman tersebut muncul saat Yudistira hendak membunuh Salya dengan senjata *jamus kalimusada*¹⁴ (Saleh, 1975: 136). Meskipun muncul sekali, unsur tersebut menandakan bahwa MS masih terpengaruh oleh cerita *Mahabharata* yang berkembang di Jawa. Di dalam MK tidak terdapat istilah

memiliki tradisi menggambar komik. Realisme yang dimaksud di sini menggunakan pengertian yang diajukan McCloud dan diperjelas oleh Seno Gumira Ajidarma (2005: 112), yaitu gambar yang berorientasi kepada apa yang dianggap presisi optis, yakni gambaran yang mirip dengan pandangan mata. Itulah yang dimaksud sebagai keterikatan kepada penampilan fisik.

¹⁴ *Jamus kalimusada* dianggap berasal dari kata kalima(h) Syahadat, yaitu dua kalimat yang dibaca sebagai syarat keislaman. Pada pewayangan, *jamus kalimusada* baru dikenal pada zaman pemerintahan Kesultanan Demak, yakni pada awal penyebaran agama Islam di Pulau Jawa. Lihat *Ensiklopedi Pewayangan Indonesia*.

maupun unsur yang terkait dengan keislaman. Dengan demikian, terdapat penghilangan unsur dalam MK dari hipogramnya.

Tokoh Kresna dalam MK memiliki peranan penting. Peranan tersebut hampir menggeser peran Yudistira sebagai tokoh utama. Dalam hipogramnya, Kresna merupakan tokoh yang mendukung Pandawa terutama Yudistira. Akan tetapi, di dalam MK, Kresna tampil sangat dominan. Hal ini didukung oleh penokohan Yudistira yang pasif, sehingga selalu bergantung pada Kresna. Kresna selalu mengarahkan Yudistira dalam mengambil keputusan. Segala sesuatu yang akan dilakukan oleh Yudistira merupakan dorongan dari Kresna. Hal ini dapat dilihat saat Pandawa telah selesai mengasingkan diri di hutan. Pada awalnya Yudistira bersikap pasrah atas Indraprasta. Namun, Kresna sangat mengarahkan Yudistira dalam membuat keputusan. Akhirnya Yudistira pun mengikuti arahan Kresna untuk meminta kembali Indraprasta.

Selain mendominasi, dalam MK, Kresna terlihat sangat berpihak dengan Pandawa. Pada hipogramnya, saat menjelang perang, Kresna tampil sebagai sosok objektif yang membantu kedua belah pihak (Pandawa dan Kurawa). Dalam MK, hal tersebut tidak dimunculkan. Hal ini sejalan dengan penokohan Kresna yang sejak awal sudah berpihak kepada Pandawa. Kresna juga digambarkan sebagai tokoh yang ahli dalam merancang bangunan. Dengan demikian, terlihat adanya modifikasi peran dan modifikasi penokohan Kresna dari hipogram ke MK.

Penokohan Arjuna secara umum tidak menunjukkan perbedaan. Akan tetapi, dalam MK, tokoh Arjuna lebih ditampilkan lemah terhadap perempuan. Arjuna mudah jatuh cinta dengan perempuan cantik. Dalam pengembaraannya, Arjuna jatuh hati kepada tokoh Ulupati, Subadra, dan Anggraini. Untuk yang terakhir, merupakan pengalamannya yang paling memalukan. Peristiwa tersebut menyeret Arjuna ke dalam kematiannya sendiri. Dalam hipogram, tokoh Arjuna tidak digambarkan sebagai seseorang yang lemah terhadap perempuan. Dengan demikian, terlihat adanya modifikasi tokoh Arjuna.

Tokoh Bima secara umum tidak mengalami perubahan. Dalam MK, tokoh Bima digambarkan lebih kuat, lebih berani, dan lebih pemberang. Fisik dan tenaga yang kuat menjadi ciri utama dalam penokohan Bima di MK. Dengan demikian,

tokoh Bima dalam MK digambarkan sebagai tokoh yang lebih kuat dibandingkan hipogramnya.

Tokoh Bima, Arjuna, dan Kresna merupakan tokoh yang pandai menggunakan senjata dan pandai dalam ilmu bela diri. Pada hipogramnya, hal ini dapat dilihat dari senjata andalan yang dimiliki pada tokoh-tokoh tersebut. Begitu pula pada MK, tokoh Arjuna, Kresna dan Bima merupakan tokoh yang pandai menggunakan senjata. Arjuna pandai menggunakan panah, Bima pandai menggunakan gada, dan Kresna pandai menggunakan senjata Cakra. Bahkan, pada MK terdapat dua senjata Cakra yang dimiliki oleh Kresna. Pada hipogram, Kresna hanya memiliki satu senjata Cakra dan tidak dirinci bagaimana bentuk senjata tersebut. Dengan demikian, senjata Cakra yang dimiliki oleh Kresna merupakan ekspansi dari hipogramnya dengan penggambaran sebagai panah dan senjata bergerigi.

Selain senjata-senjata sakti, pada MK, tokoh-tokoh tersebut memiliki ajian pamungkas yang beberapa di antaranya tidak terdapat pada hipogram. Arjuna memiliki ajian Danurweda, Halimunan (ilmu menghilang), dan aji Bayusuta (ilmu bergerak cepat). Bima memiliki ajian Bayubraja (ilmu penambah kekuatan fisik). Kresna memiliki ajian Halimunan (ilmu menghilang) dan ilmu terbang. Bahkan, Yudistira yang digambarkan tidak dapat berperang pun memiliki ilmu kebal. Pada MS, tokoh yang digambarkan memiliki ilmu hanya Arjuna dengan Danurwedanya. Dengan demikian, MK menambahkan kesaktian yang dimiliki para tokoh-tokohnya. MK mengukuhkan kesaktian tokoh-tokoh tersebut dengan menyertakan ilmu-ilmu sakti tersebut.

Penambahan kesaktian yang berupa ajian-ajian tersebut, menunjukkan keterpengaruhannya MK dengan wayang Sunda. Pada *Pengetahuan Padalangan Jawa-Barat*, masing-masing tokoh di wayang golek (Arjuna, Bima, dan Kresna) dikisahkan memiliki kesaktian yang khas berupa ajian-ajian yang telah disebutkan. Hal ini membuktikan bahwa MK memiliki keterikatan dengan wayang golek dan lebih jauh lagi dengan budaya Sunda.

4.3 Transformasi Latar

Setelah melihat analisis latar kedua teks, dapat dilihat perbedaan dari penyajian latar. Pada MS, latar yang disajikan tampak kurang fungsional dengan cerita. Latar hanya dicantumkan dan minim deskripsi. Hal ini berbeda dengan MK. Sebagai komik, latar yang disajikan MK berbentuk visual. Dengan demikian, latar sangat berperan pada MK dalam menggambarkan lokasi peristiwa yang sedang terjadi.

Seperti yang telah dikutip pada bab 1, Bonneff (2008: 8) berpendapat bahwa gambar dapat menggantikan penjelasan panjang pada berbagai realitas yang terkadang cukup sulit dibayangkan. Dalam hal ini, penggambaran latar di MK, menggantikan atau lebih tepatnya memvisualkan deskripsi latar pada novel. Realitas mengenai latar tempat seperti istana, hutan, dan padang Kurusetra diwakili oleh gambar yang pada hipogramnya diwakili kata-kata yang minim deskripsi dan sulit untuk diandaikan.

Dalam menjelaskan latar Hastinapura, pada MS hanya tercantum nama Hastinapura sebagai kerajaan tempat Pandawa dan Kurawa berada. Berbeda dengan hipogramnya, Kosasih melalui MK menggambarkan bentuk bangunan Hastinapura tersebut. Pada hipogramnya, tidak terdapat deskripsi yang menceritakan keadaan Hastinapura, letaknya, dan bentuk bangunannya. Pada MK, Hastinapura digambarkan sebagai kerajaan yang megah dan indah. Hastinapura terletak di tepi sungai Yamuna dan dekat dengan Rimba Kamyaka. Dengan demikian, terdapat penerapan ekspansi dari hipogram.

Sumur tempat bola/*jor gembung* milik Pandawa dan Kurawa muda terperangkap, pada MS hanya disebut sebagai sumur kering. Pada MK, sumur tersebut divisualisasikan sebagai sumur kering yang sempit, gelap, dan dalam. Kosasih memperjelas gambar sumur tersebut dengan kata-kata yang makin menegaskan sumur tersebut sehingga citraan sumur yang ingin dibentuk pada MK tersampaikan kepada pembaca. Dapat dikatakan terdapat penerapan ekspansi dari hipogram.

Pada MS, pesanggrahan tempat Pandawa menginap hanya dideskripsikan sebagai tempat yang dibuat dengan bahan yang mudah terbakar. Deskripsi tersebut sangat minim, bentuk dan material tidak dijelaskan lebih lanjut. Hal ini

berbeda dengan MK. Pesanggrahan tersebut divisualisasikan sebagai rumah berlantai satu yang bentuknya sederhana. Rumah tersebut dapat menampung 12 orang (6 orang Pandawa dan 6 orang tamu). Dari dindingnya dapat diketahui material pembuat rumah tersebut. MK juga menambah penjelasan bahwa rumah tersebut telah dilapisi gala-gala yang menyebabkan mudah terbakar. Dengan demikian, terdapat penerapan ekspansi dengan visualisasi bentuk dan material pesanggrahan pada MK dari hipogram.

Pada MS, Indraprasta juga tidak dideskripsikan bentuk bangunannya. Satu-satunya penjelasan adalah, “Tak ada yang menyamai keindahan keraton Indraprasta” (Saleh, 1975: 46). Hal ini berbeda dengan MK yang memvisualisasikan bentuk keraton Indraprasta. Kresna, sebagai arsiteknya, membuat keraton tersebut menjadi tempat yang indah, tertib, dan sehat. Hal ini merupakan penerapan ekspansi dari hipogram.

Namun, keunikan (dinding dan lantai sebinging air) keraton Indraprasta yang membuat malu Duryudana pada kedua teks dideskripsikan serupa. MK berupaya memvisualisasikan deskripsi mengenai hal tersebut. Dengan demikian, MK berupaya setia pada pendeskripsian latar tempat tersebut.

Pada pendeskripsian padang Kurusetra, MS lagi-lagi hanya mencantulkannya. Tidak ada keterangan lebih lanjut mengenai bagaimana kondisi Kurusetra. Hal ini berbeda pada MK yang berusaha memvisualkan Kurusetra sebagai padang yang dikelilingi oleh pegunungan. Kurusetra merupakan padang atau dataran yang luas membentang dan tepat untuk diadakannya perang kolosal. Dengan demikian, terdapat ekspansi dengan visualisasi Kurusetra pada MK dari hipogram.

Dalam menggambarkan keraton (contohnya Indraprasta dan Hastinapura), dapat dilihat MK mengacu kepada arsitektur bangunan atau candi-candi yang terdapat di Pulau Jawa. Stutterheim (dalam Soekmono, 2005: 18) memberikan batasan bentuk candi di Jawa dari perbedaannya dengan candi India sebagai berikut. Pelebaran dan penambahan susunannya dari landasannya menjadi limas berundak-undak. Limasnya ditarik lagi ke atas, sehingga bangunannya serupa menara dengan stupa sebagai kemuncak kecil saja. Dasar stupanya diberi relung-relung yang dalam perkembangan selanjutnya menjadi bilik-bilik dengan

membawa akibat bahwa dinding-dindingnya menjadi lebih tinggi lagi. Selain itu, Daigoro Chihara (1996: 98) berpendapat bahwa kuil-kuil di India dibuat dari batu besar yang dipahat menjadi kuil, sedangkan candi di Jawa dibangun dari susunan batu-batu.

Menurut Yudoseputro (2008: 66), pada umumnya struktur bangunan candi terdiri atas tiga bagian mendatar, yaitu struktur bawah yang merupakan kaki candi, struktur tengah sebagai tubuh candi, dan struktur atas sebagai atap candi. Pada bagian kaki candi memperlihatkan bentuk dasar berupa bujur sangkar sesuai dengan bentuk denah tubuh candi. Bagian tubuh candi berbentuk seperti kubus. Bagian atap candi pada umumnya berbentuk limas berjenjang. Pada tiap jenjang atap terdapat hiasan sudut berupa menara bentuk miniatur candi yang pada jenjang-jenjang atasnya makin kecil ukurannya.

Batasan bentuk candi tersebut sangat bertepatan dengan penggambaran keraton yang terdapat di dalam MK. Pada istana Hastinapura dapat dilihat bahwa atapnya berbentuk limas yang berundak-undak/berjenjang. Atap yang berbentuk limas tersebut tinggi dan mengerucut sehingga terdapat bagian kerucut kecil di puncak limas tersebut. Kerucut-kerucut kecil ini memiliki bentuk seperti candi-candi kecil/miniatur candi yang menghiasi dan seperti mahkota bangunan keraton Hastinapura. Dinding-dinding keraton Hastinapura pun digambarkan tinggi. Bentuk bangunan keraton berupa persegi panjang yang memanjang ke atas membuatnya terlihat tinggi.

Hal yang sama pun berlaku pada keraton Indraprasta. Atap keraton Indraprasta digambarkan sebagai limas yang memiliki tiga undakan/jenjang. Pada puncak atap limas tersebut terdapat kerucut kecil dan meruncing. Di bawah kerucut tersebut, terdapat atap yang berbentuk seperti stupa yang membulat. Tubuh keraton berbentuk kubus. Bangunan keraton tersebut terdiri dari batu yang disusun bertumpuk-tumpuk (lihat gambar 27) yang bersesuaian dengan kriteria candi di Jawa.

Sejalan dengan pendapat Bonneff (2008:8) yang menyatakan bahwa gambar mampu memberikan gambaran khas Indonesia, latar pada MK mencerminkan gambaran keindonesiaan yang dibuktikan pada kemiripan bentuk

bangunan istana pada candi di Jawa. Dengan melihat latar pada komik MK, dapat ditemukan ciri keindonesiaan yang khas.

Dari penjelasan mengenai transformasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa latar tempat dari kedua teks mengalami perubahan. Perubahan tersebut merupakan ekspansi (penambahan/pelebaran) mengenai latar tempat yang terdapat di hipogramnya. MK, sebagai komik mau tidak mau memvisualkan latar tempat tersebut, meskipun pada hipogram sangat sedikit penjelasan yang diberikan. Visualisasi latar tempat pada cerita *Mahabharata* ini, seperti pada tokoh, mengacu kepada hal lain di luar hipogram MS. Latar tempat di MK, dalam hal ini bentuk keraton, menunjukkan keterkaitan dengan bentuk-bentuk candi di Jawa.

BAB 5

KESIMPULAN

Mahabharata merupakan karya sastra yang berasal dari India. Epos ini memiliki nilai-nilai kebajikan yang dianggap suci bagi penganut Hindu. Nilai kebajikan inilah yang membuat *Mahabharata* masih tetap hidup.

Epos ini kemudian tersebar sampai ke Indonesia. Di Indonesia, *Mahabharata* kembali ditulis dan digubah oleh penulis lokal. Penggubahannya tidak terbatas pada seni sastra, tetapi juga bentuk seni yang lain. Salah satu seni yang mengangkat cerita *Mahabharata* adalah komik.

Komik merupakan media yang berasal dari Barat. Kehadirannya di Indonesia tidak lepas dari peran media massa pada zaman pemerintahan Hindia Belanda. Pada awalnya (1950), komik Indonesia meniru komik Barat. Akan tetapi, komik kemudian mendapat kecaman dari kaum pendidik. Komik diberi label sebagai media yang tidak mendidik. Menurut mereka, komik mengembangkan kemalasan dan memiliki gagasan yang liar dan berbahaya. Hal ini dipicu oleh pernyataan Presiden Soekarno yang melarang segala hal berbau Barat. Dalam keadaan seperti itu, R. A. Kosasih menemukan jalan keluar kreatif dengan membuat komik seri *Mahabharata* sebagai karya sastra yang telah mengakar di Indonesia.

Kosasih menggunakan Novel MS sebagai hipogram atau landasan dalam penggubahan MK. Seperti yang telah disebutkan, Kosasih berusaha setia terhadap versi India. Kesetiaan itu dibuktikan dengan menggunakan MS yang dekat dengan versi India. Kedekatan dengan versi India tersebut dapat dilihat pada ketidakhadiran tokoh Punakawan. Kemudian juga tokoh Srikandi yang berubah kelamin menjadi laki-laki, tidak seperti versi Jawa yang merupakan istri Arjuna, mengindikasikan kesetiaan terhadap versi India. Selain itu, nilai-nilai keislaman Jawa yang malah muncul pada MS (*jamus kalimusada*), tidak dimunculkan kembali pada MK. Terlihat juga bahwa Kosasih meninggalkan teks Bhagavad Gita pada MS dan menggantinya dengan kitab *Bhagavadgita* India yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia oleh Nyoman S. Pendit melalui

Lembaga Penyelenggara Penterjemah dan Penerbit Kitab Sutji Weda dan Dharmapada Departemen Agama RI untuk mencapai keotentikan kisah Hindu ini.

Akan tetapi, MK tidak selalu berpatokan pada versi India. Ada beberapa perubahan yang mengindikasikan bahwa MK tidak dapat lepas dari kebudayaan Indonesia. Sebagai contoh, Drupadi yang dalam MS bersuamikan lima Pandawa diceritakan menjadi bersuamikan Yudistira saja. Hal ini terjadi karena nilai poliandri tidak berterima dalam budaya Indonesia. Dalam hal ini, Kosasih menyesuaikan nilai tersebut ke dalam nilai yang dapat diterima oleh pembaca Indonesia. Selain itu, penggambaran tokoh dan latar mencerminkan adanya keterpengaruhan Kosasih dengan budaya Indonesia.

Pada MK, tercermin suatu interaksi tarik menarik teks. Di satu sisi, ada keinginan Kosasih untuk setia kepada versi India dan di sisi lain, Kosasih tidak dapat melepaskan diri dari budaya setempat. Penggabungan kedua teks budaya tersebut merupakan jalan tengah yang dipilih Kosasih sehingga terbentuk cerita *Mahabharata* versi Kosasih.

Penelitian terhadap struktur MS dan MK memperlihatkan bahwa Kosasih masih berupaya setia kepada hipogramnya. Hal ini dibuktikan pada struktur alur MK yang tidak menunjukkan pertentangan dengan hipogramnya. Tokoh-tokoh utama dan latar yang dianalisis pun tidak bertolak belakang dengan hipogramnya.

Akan tetapi, melalui telaah transformasi, dapat dilihat bahwa MK tidak hanya sekadar memindahkan cerita dari novel ke dalam bentuk komik. Kosasih menggunakan kreativitasnya dalam mengomikkan cerita *Mahabharata*. Kreativitas tersebut salah satunya muncul dalam perubahan bentuk dari novel ke komik. Kosasih mencoba menerjemahkan deretan kata pada novel menjadi gambar-gambar yang sesuai dengan imajinasinya.

Selain bentuk, Kosasih juga mengubah cerita *Mahabharata*. Dapat dilihat bahwa Kosasih merasa perlu menambah, meringkas, dan memodifikasi demi kesempurnaan cerita. Dia juga meninggalkan atau menghilangkan bagian cerita yang dianggap tidak penting.

Pada alur cerita, bentuk-bentuk transformasi baru terlihat ketika dilakukan perbandingan per sekuen. Analisis transformasi alur memperlihatkan hasil sebagai berikut. Ekspansi tidak hanya muncul sebagai pengembangan/perluasan peristiwa,

tetapi juga sebagai penambahan peristiwa baru yang tidak terdapat dalam hipogram. Perluasan dan penambahan ini dilakukan untuk membuat cerita lebih rasional. Pada ekspansi juga muncul kecenderungan penambahan adegan laga.

Selain ekspansi, modifikasi kerap kali muncul pada MK. Bentuk transformasi ini tampak mendominasi cerita. Modifikasi pada MK berguna untuk merasionalisasi cerita. Selain modifikasi, terdapat bentuk ekserp pada MK. Sedikitnya bentuk peringkasan yang muncul menunjukkan bahwa ekserp kurang berguna pada MK. Bentuk transformasi yang terakhir muncul adalah penghilangan sekuen cerita. Bentuk transformasi ini muncul sebagai akibat dari adanya penyesuaian bentuk dari novel ke komik. Selain itu, penghilangan sekuen menandakan bahwa cerita yang dihilangkan tersebut dirasa tidak diperlukan oleh Kosasih.

Pada tokoh, terlihat beberapa gejala transformasi. Sebagai komik yang berlandaskan gambar, MK menerapkan ekspansi pada visualisasi tokoh. Bentuk transformasi ini muncul sebagai akibat dari adanya konsekuensi penyesuaian bentuk dari novel ke komik. Visualisasi tokoh memperlihatkan adanya keterkaitan dengan boneka wayang. Kedekatan Kosasih dengan budaya Sunda dan Jawa menentukan pengaruh dalam penggambaran tokoh-tokoh MK.

Penokohan Yudistira, Bima, Arjuna, dan Kresna di MK menunjukkan perubahan dari hipogramnya. Perubahan tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, terdapat modifikasi peranan Yudistira. Pada MS, Yudistira digambarkan sebagai tokoh yang pandai berperang, sedangkan pada MK, Yudistira tidak dapat berperang. Kedua, terdapat modifikasi pada tokoh Arjuna. Pada MK Arjuna digambarkan sebagai tokoh pemuja wanita, hal ini tidak dijelaskan pada hipogramnya. Ketiga, terdapat modifikasi peran Kresna. Pada MK, Kresna tampil lebih dominan daripada di MS; di sini Kresna hampir menggeser peran Yudistira. Keempat, penggambaran Bima pada MK memperlihatkan pengukuhan kesaktian Bima dari MS.

Pada latar, terlihat bahwa MK berupaya memvisualisasi tempat-tempat yang terdapat pada hipogramnya. Sebagai komik yang berlandaskan gambar, MK berusaha menghadirkan latar tempat pada setiap peristiwa. Bentuk transformasi ini muncul sebagai akibat dari adanya konsekuensi penyesuaian bentuk dari novel

ke komik. Pada MS, latar yang ditampilkan terasa kurang fungsional. MK berusaha menerapkan ekspansi pada penggambaran latar tempat di cerita. Latar tempat di MK juga menunjukkan keterkaitannya dengan candi-candi di Pulau Jawa.

Dari analisis transformasi secara keseluruhan, tidak terlihat adanya konversi (pemutarbalikkan) Hal ini dibuktikan dengan tidak adanya tokoh, alur, latar, atau nilai-nilai yang diputarbalikkan/diselewengkan. Ketiadaan konversi menunjukkan bahwa cerita *Mahabharata* masih dianggap oleh Kosasih sebagai sesuatu yang penting dan terhormat.

Dengan demikian, dari hasil analisis terlihat bahwa Kosasih berupaya mengukuhkan cerita *Mahabharata*—meskipun tercermin interaksi tarik menarik antara budaya India dan Indonesia. Hal ini merupakan wujud kesungguhan Kosasih dalam mempertahankan cerita wayang. Keinginannya untuk kembali pada keaslian cerita *Mahabharata* menunjukkan pandangannya terhadap dunia wayang, bahwa sesungguhnya ia berusaha melestarikan cerita wayang *Mahabharata*. Kosasih masih berupaya meneruskan nilai-nilai luhur *Mahabharata* pada komik sebagai budaya populer. Dapat dikatakan bahwa Kosasih sukses membawa karya adiluhung pada bentuk populer. Berdasarkan penelitian yang telah diutarakan, saya menemukan bahwa MK mengalami modifikasi, ekspansi, ekserp, dan penghilangan sehingga dapat disimpulkan bahwa MK merupakan transformasi dari MS. Transformasi ini tidak hanya muncul dari segi bentuk, tetapi juga dari segi isi, dalam hal ini unsur intrinsik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2000. "Menjual Komik Indonesia: Paham dan Salah Paham." Jakarta: *Kompas*,.
- _____. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: KPG.
- Atmowiloto, Arswendo. 1980. "Sri Asih dalam Tradisi Komik Indonesia." Jakarta: *Kompas*.
- Bastomi, Suwaji. 1992. *Seni dan Budaya Jawa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Bonneff, Marcel. 2008. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG.
- Chudori, Leila S. 1991. "R. A. Kosasih di Tengah Pandawa dan Kurawa". Jakarta: *Majalah Tempo*.
- _____. 1991. "Kosasih Sang Komikus." Jakarta: *Majalah Tempo*.
- Damono, Sapardi Djoko, 2009. *Sastra Bandingan*. Ciputat: Penerbit Editum.
- Daigoro, Chihara. 1996. *Hindu-Buddhist Architecture in Southeast Asia*. Leiden: E. J. Brill.
- Darmawan, Hikmat. 2005. *Dari Gatotkaca hingga Batman: Potensi-potensi Naratif Komik*. Yogyakarta: Orakel.
- _____. 2011. "Dunia Pandang dan Pandangan Dunia: Menelaah Subkultur *Manga dan Otaku*." Makalah diskusi Salihara, tidak diterbitkan.
- Darmoko. 2006. *Kresna dan Bharatayuda pun Terjadi*. Bogor: Akademia.
- Eisner, Will. 2000. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Hardjowirogo. 1968. *Sedjarah Wayang Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Haryanto, S. 1988. *Pratiwimba Adiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Penerbit Djambatan.
- Hutomo, Saripan Sadi. 1993. *Merambah Matahari: Sastra dalam Perbandingan*. Surabaya: Gaya Masa.
- Kaplan, Abraham. 1966. "The Aesthetics of the Popular Arts." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 24. No. 3. Diunduh dari www.jstor.org/stable/427970. tanggal 24 Oktober 2010, pukul 22:12.
- Kosasih, R. A. 2007a. *Mahabharata A*. Bandung: Penerbit Erlina.
- _____. 2007b. *Mahabharata B*. Bandung: Penerbit Erlina.

- _____. 2007c. *Lanjutan Mahabharata A*. Bandung: Penerbit Erlina.
- _____. 2007d. *Lanjutan Mahabharata B*. Bandung: Penerbit Erlina.
- _____. 2007e. *Bharatayuda A*. Bandung: Penerbit Erlina.
- _____. 2007f. *Bharatayuda B*. Bandung: Penerbit Erlina.
- _____. 2007g. *Pandawa Seda*. Bandung: Penerbit Erlina.
- Koendoro, Dwi. 2007. *Yuk Bikin Komik*. Bandung: Dar! Mizan.
- Kulsum, Umi. 2007. "Mahabharata dan Wayang dalam Komik Kosasih." Diunduh dari www.komikindonesia.com tanggal 08 November 2010, pukul 10:09.
- Liaw Yock Fang. 1991. *Sejarah Kesusasteraan Melayu Klasik*. Jakarta: Erlangga.
- McCloud, Scott. 2007. *Membuat Komik: Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- _____. 2008. *Understanding Comics*. Jakarta: KPG.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Transformasi Unsur Pewayangan dalam Fiksi Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pendit, Njoman S. 1967. *Bhagavadgita*. Jakarta: Lembaga Penyelenggara Penterjemah dan Penerbit Kitab Sutji Weda dan Dharmapada Departemen Agama R. I.
- Pudentia, Maria Parenti Sri Suniarti. 1990. *Transformasi Sastra: Analisis Cerita Rakyat Lutung Kasarung*. Depok. Tesis FS UI, tidak diterbitkan.
- Pradotokusumo, Sarjono Partini. 1986. *Kakawin Gajah Mada (Sebuah Karya Sastra Kakawin Abad ke-20) Suntingan Naskah Serta Telaah Struktur, Tokoh dan Hubungan Antarteks*. Bandung: Binacipta.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2006. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Remak, Henry H. H. 1961. "Comparative Literature Its Definitions and Function." Dalam Newton P. Stallknecht dan Horst Frenz (peny.). *Comparative Literature: Method and Perspective*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Ricklefs, M. C. 2005. *Sejarah Indonesia Modern 1200-2004*. Jakarta: Serambi.
- Rinanty, Cherita. 2000. *Keutuhan Wacana Komik*. Depok. Skripsi FS UI, tidak diterbitkan.

- Sakirman, 1961. *Wajang Purwa: Asal Usul dan Perkembangannya*. Lembaga Kebudayaan Rakjat.
- Saleh, M. 1975. *Mahabarata*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soekmono. 2005. *Candi: Fungsi dan Pengertiannya*. Jendela Pustaka.
- Soepandi, Atik. 1978. *Pengetahuan Padalangan Jawa-Barat*. Bandung: Lembaga Kesenian Bandung.
- Sudjiman, Panuti. 1991. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Suroto, Surjorimbo. 2006. "R. A. Kosasih: Bapak Komik Indonesia." Diunduh dari www.komikindonesia.com pada tanggal 3 Maret 2012 pukul 20:00.
- Suryandari, Siswanti. 2009. "Profil RA Kosasih Ikon Komik Indonesia." Jakarta: *Media Indonesia*.
- Suwandono, Dhanisworo dan Mujiyono. 1990. *Ensiklopedi Wayang Purwa I (Compendium)*. Jakarta: Proyek Pembinaan Kesenian Jakarta.
- Teeuw, A. 1991. *Membaca dan Menilai Sastra*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2003. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Tim Penulis Sena Wangi. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Jakarta: Penerbit Sena Wangi.
- Wellek, Rene., dan Waren, Austin. 1989. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Wijanarko, S. 1990. *Mendalami Seni Wayang Purwa (Wayang Srambahan)*. Yogyakarta: Amigo.
- Yudoseputro, Wiyoso. 2008. *Jejak-jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Zaimar, Okke K. S. 1991. *Menelusuri Makna Ziarah Karya Iwan Simatupang*. Jakarta: Intermedia.
- Zoetmoelder, P. J. 1983. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Jakarta: Djambatan.

Lampiran

Berikut ini adalah tabel perbedaan nama-nama tokoh di dalam *Ensiklopedia Wayang Purwa I (Compendium)*, MS, dan MK. Nama tokoh yang berbeda di dalam MS dan MK, saya seragamkan mengikuti *Ensiklopedia Wayang Purwa I (Compendium)*.

<i>Ensiklopedia Wayang Purwa I (Compendium)</i>	MS	MK
Abimanyu	Abimanyu	Abhimanyu
Abiyasa	Wyasa	Abiyasa
Amba	Amba	Amba
Ambika	Ambika	Ambika
Ambalika	Ambalika	Ambalika
Anoman	Hanuman	Hanuman
Arjuna	Arjuna	Arjuna, Harjuna
Aswatama	Aswatama	Aswatama
Baladewa	Baladewa	Baladewa
Basudewa	Basudewa	Basudewa
Bima	Bima	Bima, Bhima
Bisma Dewabrata	Bisma Dewabrata	Bhisma Dewabrata
Citragada	Citragada	Citragada
Drestadyumna	Drestadyumna	Drestajumena
Drestarastra	Drestaratya	Destarastra, Destarata
Drona	Druna	Dorna
Drupada	Drupada	Drupada
Drupadi	Drupadi	Drupadi
Durgandini	Durgandini	Setyawati
Dursasana	Dussasana	Dursasana
Duryudana	Duryudana	Dhuryudana
Gandari	Gendari	Ghandari

Gangga, Dewi	Gangga, Dewi	Gangga, Dewi
Gatotkaca	Gatotkaca	Gatotkaca
Harimuka	Harimuka	Harumuka
Hidimba	Hidimba	Hidimbha
Hidimbi	Hidimbi	Hidimbhi
Jarasanda		Jarasandha
Jayadrata	Jayadrata	Jayadhrata
Karna	Karna	Karna
Krepa	Krepa	Krepa
Krepi	Krepi	
Kresna	Kresna	Kresna
Kunti, Dewi	Kunti, Dewi	Kunti, Dewi
Madrim, Dewi	Madrim, Dewi	Madrim, Dewi
Matsyapati	Matsyapati	Matsyapati
Nakula	Nakula	Nakula
Pandu	Pandu	Pandu
Parasara	Parasara	Parasara
Parikesit	Parikesit	Parikesit
Pratipa	Pratipa	Pratipa
Sahadewa	Sahadewa	Sadewa
Sakuni	Sakuni	Sakuni
Salya	Salya	Salya
Samba	Samba	Samba
Sanjaya	Sanjaya	Sanjaya
Santanu	Santanu	Santanu
Seta	Seta	Seta
Srikandi	Srikandi	Srikandi
Subadra	Subadra	Subhadra
Utari, Dewi	Utari, Dewi	Utari, Dewi
Wahmuka	Wahmuka	Wahmuka
Utara	Utara	Utara

Wicitrawirya	Wicitrawirya	Wicitrawirya
Widura	Widura	Widura
Yudistira	Yudistira	Yudistira, Yudhistira, Yudhisthira