



FILOSOFI KARAKTER TOKOH KESATRIA DALAM PERGELARAN WAYANG PURWA MAHABARATA *LAKON KARNA TANDHING*

Afrilia Puspita Sari¹

¹SMPN 1 Gebog Kudus

Corresponding Author: afriliapuspitasari@gmail.com¹

DOI: 10.15294/piwulang.v9i1.41231

Accepted: November 16th 2020. Approved: May 29th 2021. Published: June 30th 2021

Abstrak

Sosok kesatria sejati merupakan simbol kejayaan dalam sebuah peperangan. Kekuatan yang dimiliki kesatria sejati, dijadikan sebagai simbol adanya legitimasi kekuasaan wilayah tertentu. Kesatria sejati memiliki karakter yang melekat sebagai wujud simbol kebijaksanaan, kekuatan, kemuliaan, tanggungjawab dan pengorbanan. Tokoh Karna muncul dalam klimaks cerita Perang Bharatayudha, yang berperan sebagai seorang kesatria sejati dalam pagelaran wayang purwa Mahabarata *lakon Karna Tandhing*. Kajian ini mendeskripsikan tentang peran tokoh Karna sebagai seorang kesatria, selain itu menggali karakter tokoh Karna dalam wayang purwa Mahabarata *lakon Karna Tandhing* yang digunakan untuk menganalisis unsur-unsur intrinsik cerita. Tahapan menganalisis unsur-unsur intrinsik cerita, diajarkan terhadap peserta didik pada tingkatan SMP (Sekolah Menengah Pertama) dengan menggunakan pendekatan objektif untuk mengetahui sebab akibat rentetan peristiwa dalam sebuah karya sastra, selain itu mengutamakan karya sastra sebagai stuktur yang otonom, sehingga dalam menelaah karya sastra tersebut lebih mengacu pada teks itu sendiri. Tokoh Karna yang dianggap sebagai tokoh antagonis, akan tetapi pada dasarnya dirinya memiliki watak yang bertanggung jawab, bijaksana, jujur, tegas, adil dan menepati janji. Saat terjadinya perang Baratayuda, Karna membela Kurawa yang dianggap telah berjasa terhadapnya atas pemberian tahta Kerajaan Awangga. Tokoh Karna rela melawan Pandawa yang sejatinya saudara sendiri. Tindakan Karna itu didasari karena sebagai seorang kesatria sejati, dirinya harus berpegang teguh menepati janji demi membalas budi terhadap Kurawa yang telah berjasa kepadanya.

Kata Kunci: filosofi, tokoh kesatria, wayang, karna tandhing, mahabarata

Abstract

The true knight figure is a symbol of glory in a war. The power possessed by true knights is used as a symbol of the legitimacy of certain territorial powers. True knights have inherent characteristics as symbols of wisdom, strength, glory, responsibility and sacrifice. Karna's character appears in the climax of the story of the Bharatayudha War, which acts as a true knight in the Mahabarata Karna Tandhing puppet show. This study describes the role of the Karna character as a knight, besides exploring the character of the Karna character in the Mahabarata puppet play Karna Tandhing which is used to analyze the intrinsic elements of the story. The stages of analyzing the intrinsic elements of the story are taught to students at the junior high school level using an objective approach to find out the cause and effect of a series of events in a literary work, besides prioritizing literary works as an autonomous structure, so that in examining literary works it refers more to the text itself. Karna is considered an antagonist, but basically he has a character that is responsible, wise, honest, firm, fair and keeps his promises. At the time of the Baratayuda war, Karna defended Kurawa who was considered to have contributed to him for granting the throne of the Awangga Kingdom. Karna's character is willing to fight against the Pandavas who are actually his own siblings. Karna's action was based on the fact that as a true knight, he had to stick to his promises in order to repay Kurawa who had served him well.

Keywords: philosophy, knight figure, puppet, karna tandhing, mahabarata

PENDAHULUAN

Menurut beberapa pakar pewayangan, kata *purwa* dalam istilah wayang purwa, berasal dari kata *purwa* dalam bahasa Sansekerta yang berarti “pertama” atau “yang terdahulu” atau berasal dari kata *parwa* yang merupakan bagian dari parwa-parwa dalam kitab Mahabharata (Mulyono, 1978:5). Pada saat ini, pagelaran wayang kulit dianggap sebagai salah satu seni pertunjukkan yang dijadikan sebagai sarana yang mengandung nilai-nilai *pitutur luhur*. Umumnya pertunjukan wayang dipentaskan pada acara atau *event* seperti halnya pada saat *Suronan*, seperti *sedekah bumi* atau peringatan hari jadi sebuah kota namun terkadang juga digunakan sebagai media orasi partai politik dalam berkampanye, untuk mengutarakan aspirasinya.

Bagi masyarakat Jawa, wayang tidaklah hanya sekedar *tontonan* tetapi juga *tuntunan*. Wayang bukan sekedar sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi, media penyuluhan dan media pendidikan. Bahkan wayang juga sebagai wahana pengabdian dalang bagi masyarakat, negara dan bangsa serta umat manusia pada umumnya (Sujamto, 1992:26-27). Dahulu kala, wayang juga pernah digunakan oleh Sunan Kalijaga (salah satu Walisongo) sebagai media dakwah atau syiar agama Islam. Model dakwah yang digunakan Sunan Kalijaga yang mengakulturasikan dakwah dengan wayang kulit ini kerap disebut model dakwah kultural (Insani, 2019). Pada pertunjukan wayang Jawa ada banyak adegan yang dipentaskan dalam

satu *lakon*. Umumnya adegan dalam pertunjukan wayang dimulai dari *jejer kedhaton* sebagai tanda awal mulainya suatu adegan. Setelah itu, barulah masuk adegan pertama yang ditandai dengan pengenalan tokoh. Setelah adegan pengenalan tokoh-tokoh wayang sebagai tokoh sentral dan tokoh-tokoh non sentral atau pendamping, maka adegan berikutnya ditandai dengan adanya konflik atau permasalahan yang dihadapi tokoh utama. Saat terjadinya konflik yang dialami oleh tokoh utama, hal itu akan memicu semakin meruncingnya permasalahan ke titik klimaks yaitu puncak terjadinya konflik, kemudian menuju ke tahap pelebaran dan penyelesaian.

Raja Keraton Surakarta yaitu Mangkunegara VII berhasil mengumpulkan serat dengan judul *Serat Pedhalangan Ringgit Purwa* memuat 178 *lakon* dalam bentuk *lakon balugan*. Ada tiga jenis *lakon* atau cerita wayang, yaitu: *lakon pokok*, *lakon carangan*, dan *lakon sempalan*. *Lakon pokok* adalah *lakon* wayang yang masih mengikuti cerita klasik seperti Baratayuda dan Ramayana. *Lakon carangan* adalah *lakon* yang masih mengambil unsur-unsur dalam *lakon pokok*, tetapi sudah diberi bentuk baru, cerita serta penyajian baru. *Lakon sempalan* adalah *lakon* wayang yang sama sekali lepas dari cerita pokok. *Lakon sempalan* sering mendapatkan kritikan yang sangat pedas karena ide-idenya cenderung mengejutkan, liberal, dan nonkonvensional (Purwadi, 2006: 67). *Lakon-lakon* yang dipertunjukkan, memuat beberapa filosofi kehidupan yang diperankan oleh tokoh

berwatak protagonis, antagonis, tritagonis dan figuran atau tokoh pembantu. *Lakon* cerita wayang memuat beberapa karakter yang dapat dijadikan sebagai kajian tentang pengelompokan penokohan. Pada kajian ini menitikberatkan peran tokoh Karna sebagai tokoh kesatria sejati yang mengalami ketidakadilan di dalam kisah perjalanan hidupnya.

Karya sastra wayang kulit yang menjadi kajian ini adalah *lakon Karna Tandhing* dengan *epos* (sumber cerita) Mahabarata dari India. Karya sastra tersebut merupakan karangan Mpu Walmiki yang sampai ke Indonesia melalui jalur perdagangan. Kisah Mahabarata dibawa oleh pedagang India dan Gujarat yang hendak berdagang di Indonesia, kemudian Mpu Seddah mengubah cerita Mahabarata tersebut, menjadi sebuah cerita yang berwujud kakawin Bharatayudda pada masa Kerajaan Kediri (1157 M). Bharatayudda merupakan kisah epik besar yang menceritakan tentang kehidupan keluarga Dinasti Kuru sebagai objek sentral. Salah satu bagian yang terkenal dalam kisah itu adalah perang yang terjadi di daerah Tegal Kurusetra. Kurusetra berarti “daratan *Kuru*”, disebut juga Dharamkshetra yang berarti “daratan keadilan”. Dharamkshetra menjadi pilihan utama sebab daratan tersebut merupakan tanah yang dianggap suci. Dosa-dosa yang dilakukan di Kurusetra pasti akan mendapatkan ampunan berkat kesuciannya. (diunduh dari laman [http://wikipedia.org/wiki/Perang di Kurusetra](http://wikipedia.org/wiki/Perang_di_Kurusetra)).

Tokoh-tokoh dalam cerita wayang

Mahabarata *lakon “Karna Tandhing”* saling berhubungan dan bervariasi latar belakang sosialnya. Cerita dalam *lakon* wayang akan menjadi menarik dengan pengungkapan berbagai konflik yang dialami antartokoh wayang. Perjalanan tokoh diceritakan melalui latar, alur, sudut pandang dan gaya bahasanya. Dikisahkan dalam *lakon “Karna Tandhing”*, tokoh Karna sebagai tokoh kesatria menjadi pokok dari kajian ini. Dengan mempertimbangkan ciri-ciri tokoh utama dan sudut pandang, pembaca dapat mengetahui watak dari Karna dan berbagai konflik yang pernah dialaminya.

Pelaku dalam alur cerita sebuah karya sastra dapat disebut juga sebagai tokoh cerita. Tokoh cerita (*character*), menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro 2000:165) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama, yang oleh pembacaditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu, seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan dalam tindakan. Dari hal tersebut, dapat diketahui bahwa tokoh merupakan unsur terpenting dalam cerita, karena merupakan objek sentral yang diceritakan dalam serangkaian alur cerita sehingga memiliki peran yang sangat dominan kemunculannya dalam setiap *lakon*, babak atau adegan.

Seorang tokoh dapat berubah-ubah kepribadiannya, tergantung situasi yang melengkapinya. Tokoh merupakan figur penting yang menjadi wahana pengarang dalam men gantarkan jiwanya. Peristiwa-peristiwa yang memunculkan perasaan

bertentangan (ambivalensi) maupun kepribadiannya tunggal, merupakan bentuk kompleksitas psikologi manusia (Endraswara 2008: 193).

Penggambaran watak tokoh oleh pengarang yaitu dapat pembaca lihat dari cara pengungkapannya dengan gaya bicara, tingkah laku, dan cara berpakaian atau bahkan dari raut wajah tokoh tersebut. Melalui penggambaran tokoh oleh pengarang, pembaca dapat mengetahui bagaimana pencitraan watak tokoh cerita, yang seringkali muncul pada deretan peristiwa dalam cerita tersebut. Hal itu dapat pembaca ketahui dengan cara melihat intensitas kemunculan tokoh sentral yang dominan, dalam jalannya alur cerita mulai dari tahap pengenalan hingga peleraian.

Selain itu menurut penuturan Kiky Wulandari, guru mata pelajaran bahasa Jawa SMP Negeri 1 Gebog Kudus, analisis karya sastra pada taraf peserta didik di tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) masih perlu pendampingan yang lebih intensif. Pada konteks ini yang dimaksudkan untuk mengasah lebih mendalam lagi tingkatan kognitif peserta didik supaya lebih kritis. Upaya pembelajaran pada tahapan menganalisis sebuah karya sastra perlu dilakukan secara bertahap dan kontinyu, sehingga dapat menarik minat siswa secara berkelanjutan.

Salah satu metode pengajaran karya sastra cerita wayang Mahabharata, yang mudah ditangkap oleh peserta didik adalah dengan metode membaca. Selain itu, guru juga dapat menggunakan rekaman audio maupun audio visual sebagai sumber materi

pembelajaran. Tahapan dalam menentukan unsur-unsur intrinsik cerita dapat dilakukan dengan mudah apabila peserta didik mampu memahami struktur teks dan tingkat kebahasaan yang digunakan dalam karya sastra tersebut.

Beberapa penelitian terdahulu tentang wayang pernah dilakukan oleh Kristina (2017) yang menyusun media puzzle bergambar tokoh wayang untuk siswa kelas 2 SD. Kirom, dkk. (2020) juga mengembangkan buku cerita Ramayana berbahasa Jawa sebagai penunjang pembelajaran sastra wayang bagi siswa Tunagrahita SMPLB di Semarang.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, perlu dikembangkan cara menganalisis karakter tokoh dalam pergelaran wayang purwa Mahabharata, untuk peserta didik di tingkat SMP sehingga dapat dijadikan referensi pada pembelajaran kurikulum 2013 SMP. Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain: (1) Bagaimana peran tokoh Karna sebagai sosok kesatria dalam *lakon* “*Karna Tandhing*”, (2) Seperti apa karakter tokoh Karna dalam *lakon* “*Karna Tandhing*”?

METODE PENELITIAN

Analisis dalam kajian ini menggunakan pendekatan objektif. Pendekatan objektif adalah suatu pendekatan yang mengutamakan karya sastra sebagai struktur yang otonom, sehingga dalam menelaah karya sastra tersebut lebih mengacu pada teks cerita itu sendiri. Pendekatan objektif digunakan untuk mengetahui hubungan sebab akibat dalam

rentetan peristiwa dalam sebuah karya sastra, yang merupakan suatu kesatuan yang utuh dan mengandung unsur-unsur yang kompleks di dalamnya. Fokus kajian ini adalah karya sastra fiksi, yaitu teks cerita wayang Mahabarata dengan *lakon* “*Karna Tandhing*”. Melalui pendekatan objektif, kajian ini dapat dilakukan dengan menggunakan isi cerita, khususnya mengenai gambaran tokoh utama yang terdapat dalam cerita “*Karna Tandhing*”. Selain pendekatan objektif, kajian ini juga menggunakan pendekatan budaya, yaitu termasuk salah satu wujud tradisi masyarakat Jawa.

Metode yang diterapkan dalam kajian ini adalah metode analisis struktural yang menitikberatkan pada penjabaran unsur tokoh dan penokohan, khususnya peran tokoh Karna. Metode ini digunakan untuk menganalisis unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam teks karya sastra wayang Mahabharata dengan *lakon* “*Karna Tandhing*”, yang menjadi objek sasaran dalam kajian ini.

Sasaran penelitian ini menitikberatkan peran tokoh Karna sebagai sosok kesatria sejati dalam *lakon* wayang dengan judul “*Karna Tandhing*”. Sumber data dalam kajian ini adalah *lakon* wayang dengan judul “*Karna Tandhing*”. Dipilihnya *lakon* wayang dengan judul “*Karna Tandhing*” tersebut, pada dasarnya karena tokoh Karna sebagai tokoh utama, relatif sering muncul dibandingkan dengan tokoh lainnya. Selain itu, tokoh Karna juga memiliki peran yang sangat kompleks dan watak yang khas.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis struktural. Metode analisis struktural digunakan untuk mengkaji dan memaparkan dengan cermat, keterkaitan unsur-unsur yang termuat dalam karya sastra tersebut. Prosedur dan analisis dalam kajian ini antara lain (1) Menonton pertunjukan wayang purwa Mahabarata dengan *lakon* “*Karna Tandhing*” secara seksama dan berulang-ulang, dengan cara *heuristik* (pemahaman) dan *hermeneutik* (penafsiran), (2) Mencatat teks-teks ujaran antartokoh yang dominan dalam *lakon* wayang dengan judul “*Karna Tandhing*”, (3) Mencari dan menentukan tokoh utama dalam pertunjukan wayang dengan *lakon* “*Karna Tandhing*”, (4) Mendeskripsikan tokoh utama dalam pertunjukan wayang dengan *lakon* “*Karna Tandhing*”, (5) Menganalisis peran tokoh utama sebagai sosok kesatria berdasarkan teks-teks ujaran antar tokoh dalam *lakon* wayang dengan judul “*Karna Tandhing*”, (6) Menyimpulkan hasil kajian sebagai bagian dari analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian terhadap salah satu tokoh yang terdapat dalam cerita wayang kulit purwa, dengan *lakon* “*Karna Tandhing*” adalah wujud gambaran manusia pada umumnya. Peran tokoh Karna dalam *lakon* “*Karna Tandhing*” dianalisis menggunakan teori tokoh dan penokohan. Hasil analisis tokoh dan penokohan yang diperoleh dari kajian ini, antara lain sebagai berikut:

Sikap membalas hutang budi

Pergelaran wayang kulit menyangkut *sosok "jejer"* serta *lakon*. Di dalam pola-pola permasalahan yang tetap, terjabar akumulasi problematikanya, lalu muncul cahaya bulan, titik terang sekaligus titik balik dari berbagai *gara-gara*, yaitu penyelesaian permasalahannya (Budiono Heru Susanto, 1987:56). Dalam pertunjukkan *lakon Karna Tandhing*, kehebatan tokoh Karna terlihat pada keahliannya saat memanah menggunakan pusaka panah *Kuntawijayadanu*. Akan tetapi, di akhir *lakon "Karna Tandhing"* tokoh Karna berhasil memanah Gathutkaca yang sejatinya adalah keponakannya sendiri. Sikap Adipati Karna kala itu dilakukannya bukan karena tidak beralasan. Tindakan tersebut dilakukan karena Adipati Karna merasa perlu membalas budi dengan cara membela Kurawa, yang telah memberikannya sebuah daerah kekuasaan yaitu Awangga.

Ketika Karna dilahirkan ke dunia, dirinya merupakan titisan Betara Surya, dari hal itulah yang membuatnya memiliki *kadigdayan* atau ilmu kanuragan yang sakti mandraguna. Ibunya adalah Dewi Kunthi yang memiliki mantra *Adityaherdaya* atau *Punta Wekasing Rasa Tunggal Sabda Tanpa Lawanan* pemberian dari Resi Druwasa. Sang Resi Druwasa sudah mengingatkan kepada Dewi Kunthi untuk tidak merapal mantra yang telah diberikannya. Namun, karena rasa ingin tahu Dewi Kunthi untuk mencoba kesaktian dari mantra tersebut, maka terjadilah peristiwa

yang tidak disangka-sangka. Dewi Kunthi dalam merapal mantra *Adityaherdaya* tersebut, kemudian menyebutkan nama Betara Surya yaitu dewa penguasa matahari.

Kedatangan Betara Surya membuat Dewi Kunthi sangat terperanjat dan terkagum-kagum dengan wajah rupawan dan cahaya yang bersinar dari tubuhnya. Setelah kedatangan Betara Surya, Dewi Kunthi akhirnya mengandung seorang anak. Kehamilannya itu membuat dirinya menjadi murung dan tidak tahu harus berbuat apa. Suatu ketika Betara Surya mendatangi Dewi Kunthi dan berkata bahwa kelak saat Dewi Kunthi melahirkan, dirinya tidak akan melahirkan seperti halnya wanita pada umumnya. Dewi Kunthi diberi kemudahan untuk melahirkan seorang anak yang dilahirkan tidak lewat *guwa garba*, akan tetapi melalui telinga sehingga dirinya tetap suci layaknya seorang gadis perawan. Sampai pada saatnya, umur kehamilan Dewi Kunthi pun bertambah dan dirinya melahirkan seorang bayi laki-laki yang berwajah rupawan. Jabang bayi itu, dilahirkannya lewat telinga dan akhirnya diberi nama Karna yang artinya telinga dalam bahasa Jawa.

Latar belakang silsilah Dewi Kunthi adalah seorang puteri raja, yaitu Raja Surasena dari Wangsa Yadawa. Hal itulah yang membuat dirinya merasa malu karena memiliki seorang anak yang tidak diketahui siapa bapaknya. Pada saat yang telah direncanakan, Dewi Kunthi membawa bayi yang telah dilahirkannya. Kemudian bayi itu ditaruh di atas sebuah *kendhaga* kemudian

dihanyutkannya ke aliran Sungai Bengawan Swilu Gangga. Bayi Karna kemudian ditemukan dan dibesarkan oleh seorang kusir kuda dari Raja Astinapura Destarastra yang bernama Adhirata. Adhirata bersama istrinya yang bernama Radha kemudian memberikan nama kepada bayi Karna dengan nama Basusena dan nama lainnya adalah Radheya (anak Radha) karena merupakan anak yang diasuh oleh ibunya yaitu Radha.

Sesudah Karna beranjak dewasa, dirinya hendak mengikuti perlombaan panahan, akan tetapi dirinya dilarang oleh Dewi Kunthi. Kemarahan yang tak terbendung dirasakan Karna kala itu, hal itu menjadikan dendam yang berkecambuk dalam hatinya dan tak kunjung terselesaikan. Melihat kejadian itu, timbulah pemikiran Duryudana untuk memanfaatkan situasi dan kondisi saat itu.

Sang Prabu Duryudana kala itu menjabat sebagai raja dari Kerajaan Astina menggantikan ayahnya yaitu Prabu Drestarastra, kemudian mengangkat Karna menjadi anak angkat dan memberikannya sebuah kerajaan bawahan yaitu Awangga. Semenjak saat itu, Karna kemudian bersumpah janji yang isinya *“Iya seksènana bumi langit saisiné mbésuk kapan kelakoné aku bakal mbéla marang wong kang bisa paring dalaning kamulyan uripku iki!”*, yang artinya *“Iya disaksikan bumi langit seisinya besuk kapan bakal terjadi aku akan membela kepada orang yang telah berjasa memberi kemuliaan dalam hidupku ini!”*. Karna yang merasa sakit hati atas perbuatan ibunya dan iri kepada Para Pandhawa yang sejatinya adalah adik tirinya tersebut,

dipendam sampai terjadinya perang antara Pandhawa dan Kurawa yaitu Perang Bharatayuda.

Perang Bharatayuda adalah perang yang terjadi karena perebutan tahta Kerajaan Astinapura. Tahta Kerajaan Astinapura dahulu telah dititipkan oleh raja Prabu Pandhu Dewanata kepada kakaknya yang bernama Prabu Dretarastra, karena Prabu Pandhu tidak berumur panjang. Setelah Para Pandawa beranjak dewasa, akhirnya mereka hendak meminta kembali tahta Kerajaan Astina yang sejatinya adalah hak dari Para Pandawa, akan tetapi kenyataannya tahta Kerajaan Astina tidak dikembalikan oleh pihak Kurawa. Hal sengketa perebutan tahta kerajaan itulah, yang menjadi pemicu Para Kurawa bersiasat licik dengan menghalalkan segala cara untuk dapat mengalahkan dan membinasakan Para Pandawa.

Dilihat dari segi falsafah hidup, menunjukkan bahwa bertingkah laku sederhana atau *prasaja* itu jauh lebih sulit daripada bertingkah laku “superior”. Untuk berbuat sederhana memerlukan pengekangan hawa nafsu yang kuat dan luar biasa. Lagi pula memerlukan penonjolan kepandaiannya dan seorang yang pandai menonjolkan kepandaiannya daripada menahan perasaan untuk tidak menonjolkan kekayaan atau kepandaiannya. Demikian pula seorang yang marah, sedih, dan gembira atau kegembiraannya daripada menahannya atau menyatakan dalam bentuk-bentuk yang lebih sederhana (Drijarkara, 1978:14). Sikap Karna membela pihak Kurawa tersebut merupakan

wujud luapan rasa kecewa, sakit hati dan marah kepada Dewi Kunthi sebagai ibu kandungnya. Perasaan yang dipendamnya sudah sangat lama, semenjak Karna masih kecil hingga beranjak dewasa. Para Pandawa, saudara sekandung dari Karna sejak dilahirkan selalu mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari Dewi Kunthi. Perasaan berkecambuk dalam dirinya terjadi tatkala dirinya harus berperang berhadapan dengan saudara-saudaranya.

Pada *lakon "Karna Tandhing"*, Adipati Karna dapat mengalahkan Gatutkaca yang merupakan putera dari Werkudara. Sejatinya Gatutkaca adalah keponakan dari Karna. Gatutkaca yang kala itu terbang kemudian dipanah dengan panah Kuntawijayadanu pusaka dari Karna. Karna sangat piawai dalam memanah, sehingga Gatutkaca yang gagah perkasa akhirnya dapat dikalahkan dan *nemahi pejah gugur ing palagan* (gugur di medan peperangan). Karna yang menunggang kereta yang dikusiri oleh Prabu Salya yaitu mertuanya, dengan pusaka ditangannya tidak segan untuk mengalahkan Gatutkaca dari pihak Pandawa, karena Karna sudah berucap janji setia sebagai seorang kesatria sejati *ngugemi jejer ing satriya kudu mbela sapa wong sing mbiyen mbela dheweke* (menjadi seorang kesatria haruslah berani membela orang yang telah berjasa atas dirinya).

Pada klimaks *lakon* cerita dengan tokoh utamanya Karna tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pertunjukkan wayang berjudul "*Karna Tandhing*", contoh sikap menepati janji berkaitan dengan tindakan

membalas hutang budi, ditunjukkan *paraga* Karna (tokoh Karna) dengan sangat dilematis. Posisinya sebagai seorang saudara, hubungannya itu rela dikorbankan demi memenuhi janjinya kepada Para Kurawa. Adipati Karna sejatinya sudah mengetahui bahwa kelak diakhir peperangan Baratayuda, pihak Pandawalah yang akan memenangkan peperangan. Kurawa yang jumlahnya seratus, pada akhirnya akan dikalahkan di medan perang oleh Para Pandhawa. Tindakan culus dan sifat serakah, yang membuat mereka dapat dikalahkan dengan mudah oleh Pandawa yang jumlahnya lebih sedikit. Kegigihan Para Pandawa dalam memperebutkan hak atas Kerajaan Astinapura akhirnya pun berhasil.

Polemik Sikap Kesatria dalam Cerita Wayang Purwa

Cerita wayang purwa di dalamnya terdapat beberapa kelompok penokohan, yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi delapan kelompok, yakni kesatria, raksasa, dewata, pendeta atau brahmana, para abdi, jin atau setan, binatang yang dapat berbicara dan ada yang bersifat baik dan ada yang bersifat jahat. Pada kelompok kesatria, dalam siklus *Mahabarata*, pada umumnya kesatria Pandawa berwatak baik dan Para Kurawa sebaliknya (Frans Magnis Suseno, 1982:18-19). Hal tersebut menunjukkan bahwa umumnya kesatria berwatak baik karena memperjuangkan keadilan. Sosok Arjuna sebagai salah satu bagian dari Para Pandawa juga berada dalam posisi yang dilematis dalam

lakon Karna Tandhing. Dirinya sebagai seorang kesatria sejati memperebutkan tanah Kerajaan Astinapura dan bertarung melawan saudara tirinya yaitu Karna. Pada adegan peperangan dalam *lakon* tersebut, Arjuna berhasil mengalahkan Adipati Karna dengan pusaka panah Pasopati yang dimilikinya. Arjuna sebagai seorang kesatria berada pada posisi yang harus berhadapan dengan kakak tirinya, untuk memperjuangkan hak demi memperoleh keadilan. Dengan adanya pertumpahan darah dalam memperjuangkan kebenaran, merupakan sebuah tindakan yang sangat sulit dilakukan bagi seorang kesatria yang sejati.

Konsep harmonitas sosial dalam budaya Jawa, berdasarkan konsep harmonitas total, yaitu harmonitas kosmologis, baik makro kosmologis, pada jalur horisontal atau vertikal. Suatu konsep dikenal melalui kata kuncinya, kata kunci yang terpenting dalam rangka konsep harmonitas, adalah *ngawula gusti*, yang pada tingkatan dan dataran sosial menjadi antara rakyat dan pemimpin, masing-masing dengan kewajiban dan haknya (Purwadi, 2006:76-77). Perang Baratayuda yang terjadi di *Tegal Kurusetra* sebagai pertanda adanya peperangan untuk memperjuangkan hak atas Kerajaan Astina. Arjuna berhasil mengalahkan Karna dalam *lakon Karna Tandhing* pada adegan *Karna Gugur* dengan pusaka panah *Kyai Pasopati* yang dimilikinya. Adanya perang antarsaudara tersebut, selain untuk memperjuangkan atas hak kekuasaan Kerajaan Astinapura, sosok Arjuna mengemban amanat atas peristiwa pelecehan terhadap Drupadi yang dilakukan oleh Para Kurawa, yang

dialaminya pada saat Pandawa kalah berjudi dalam pertunjukan *lakon Pandhawa Dhadhu*. Sejak saat itu, Drupadi bersumpah tidak akan menggelung atau mengikat rambutnya sebelum berkeramas menggunakan darah Dursasana. Sikap Arjuna saat terjadinya perang Baratayuda tersebut, dituntut untuk menjadi seorang kesatria sejati yang berjuang memperebutkan hak dan menuntut keadilan untuk memperjuangkan menjaga nama baik, demi mempertahankan harkat dan martabat seorang wanita.

Beberapa *lakon* wayang Mahabarata yang telah digelar, sikap sosok kesatria sejati haruslah membela kebenaran dan memerangi keangkaramurkaan. Akan tetapi, ada kalanya seorang tokoh kesatria sejati berada pada posisi yang sulit atau dilematis untuk menentukan pilihan *netepi jejering kautaman* (mematuhi perihal yang utama). Tindakan peperangan dan membinasakan tokoh dalam adegan-adegan pewayangan, adalah hal yang tidak dibenarkan menurut norma agama. Tindakan tersebut termasuk melanggar aturan *netepi jejering kautaman*. Di sisi lain, seorang kesatria sejati haruslah berani melawan kebatilan untuk memperjuangkan hak, merupakan salah satu usaha untuk mencapai kemenangan. Hal itu dilakukan sebagai upaya mencari solusi, dalam memecahkan permasalahan pada akhir *lakon* atau cerita yang dipentaskan.

Tuntutan Nilai Moral Tokoh Kesatria Sejati

Konvensi penokohan dalam wayang purwa telah memberikan perwatakan pada masing-

masing tokoh utama secara khusus. Tokoh Werkudara, misalnya, mempunyai watak pemberani, gagah perkasa, jujur, dan sebagainya. Arjuna, berwatak halus, pemberani, dan sebagainya. Sengkuni, berwatak nakal, penghasut, curang, dan sebagainya. Hampir semua penokohan dalam wayang purwa bersifat stereotip atau tetap dari masa kanak-kanaknya hingga usia tuanya (Afendy Widayat, 2006:83). Adegan peperangan dalam pertunjukkan wayang purwa, diceritakan bahwa tokoh utama sebagai sosok kesatria sejati haruslah membela kebenaran. *Angkara murka bakal kalah karo bebener* (keangkaramurkaan akan dikalahkan dengan kebenaran) untuk menegakkan kebenaran, terkadang harus diwarnai dengan adanya tindakan kekerasan yang berujung dengan kematian salah satu tokoh dalam cerita. Jika dilihat dari sudut pandang karakter seorang kesatria, hal itu dianggap sebagai wujud perjuangan untuk menegakkan keadilan. Tuntutan nilai moral harus tetap ditegakkan menjadi seorang kesatria sejati, yang mencerminkan karakter kepahlawanan yaitu meliputi:

Bijaksana dalam bersikap

Sosok kesatria sejati haruslah memiliki sikap bijaksana. Hal itu sangatlah penting, karena sebagai seorang kesatria haruslah bisa bersikap bijak dalam menentukan langkah atau tindakan yang dilakukan untuk mencapai kemenangan. Sikap bijaksana adalah tindakan yang dilakukan dengan tidak mengkaitkan

antara urusan pribadi dengan permasalahan yang dihadapi. Menerapkan sikap bijaksana dalam menyikapi suatu permasalahan merupakan solusi dalam memecahkan konflik demi meraih kemenangan.

Tangguh dalam membuat strategi

Adanya konflik atau permasalahan pada titik puncak atau klimaks sebuah cerita, tokoh kesatria sejati dituntut untuk tangguh dalam membuat strategi dalam mengurai permasalahan. Tindakan yang dilakukan dalam mengurai permasalahan yaitu dengan cara mencari sebab awal munculnya permasalahan. Strategi yang dibuat untuk menyelesaikan permasalahan dibutuhkan strategi yang handal dengan pemikiran yang matang, sehingga dapat meleraikan konflik yang ditimbulkan karena adanya tokoh antagonis (berwatak jahat) yang memicu munculnya permasalahan dalam alur cerita.

Berpegang teguh pada norma-norma yang berlaku

Norma atau aturan-aturan yang berlaku untuk menjaga hubungan baik antartokoh, dapat ditunjukkan dengan tindakan yang solutif untuk memecahkan permasalahan. Tindakan preventif atau pencegahan dilakukan untuk mengurangi adanya tindakan anakhis yang berujung pada kematian tokoh cerita. Seorang kesatria sejati haruslah berpegang teguh pada norma-norma yang telah ada dan berlaku dalam kehidupan masyarakat, untuk

menyelesaikan suatu konflik pada titik klimaks. Pemecahan masalah saat terjadinya konflik, dapat dilakukan dengan cara melakukan perundingan atau musyawarah dan pemberian hukuman bagi pelanggar norma yang telah disepakati dan diterapkan.

Pengembalian tanggungjawab yang besar

Peran Karna sebagai kesatria sejati dalam *lakon* “*Karna Tandhing*” sangat berkontribusi besar dalam mencapai puncak kemenangan memperoleh kejayaan. Perihal tersebut ditunjukkan manakala terjadinya perang Baratayuda, sebagai seorang kesatria sejati yang berperan sebagai pemimpin ataupun panglima perang bertanggungjawab penuh untuk memperebutkan kemenangan dari pihak lawan. Tokoh dalam cerita yang dipilih menjadi panglima perang, dituntut untuk berdedikasi tinggi dan memiliki ilmu *kanuragan* yang *digdaya* (mumpuni) dalam menyusun strategi perang yang handal. Tuntutan menjadi seorang kesatria sejati tersebut, tujuannya untuk menaklukkan musuh di medan tempur walaupun dengan resiko sangat tinggi sebagai pemimpin perang, nyawanya dipertaruhkan.

Pembawa misi perdamaian

Konflik yang terjadi muncul karena adanya pelanggaran hak dan kewajiban. Tokoh antagonis yang bertabiat buruk, berperan membuat siasat licik bahkan propaganda untuk dapat mewujudkan tujuan yang hendak dicapainya. Hal itulah yang sering menyulut

konflik di antara kedua belah pihak. Peran seorang kesatria sejati yaitu bertugas meleraikan tokoh yang terlibat perdebatan ataupun menyelesaikan permasalahan dengan tidak menimbulkan masalah baru. Adanya sosok kesatria sejati diharapkan dapat membawa perdamaian dan ketentraman hidup setelah terjadinya titik klimaks konflik atau puncak permasalahan. Peran serta kesatria sejati sangatlah dibutuhkan dalam perjalanan alur sebuah cerita sehingga dapat mencapai keseimbangan dalam kosmologis untuk menuju *kasampurnaning urip* (kesempurnaan hidup).

SIMPULAN

Wayang merupakan karya sastra yang memuat *pitutur luhur* dan pelukisan penokohan atau karakter tokoh dalam setiap pementasannya. *Pitutur luhur* sebuah pertunjukan wayang dapat diambil dari percakapan antartokoh dan pergantian adegan-adegan dalam *lakon* cerita yang dipentaskan. Wujud *pitutur luhur* berupa *unggah-ungguh basa* (sopan santun dalam bertutur kata), *subasita* (perilaku/ tatakrama) dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Karakter tokoh sebagai identitas penokohan yang termasuk dalam penggolongan watak tokoh cerita. Perwatakan tokoh cerita meliputi tokoh yang berkarakter baik (protagonis), berkarakter jahat (antagonis), tokoh peleraikan (tritagonis) dan figuran.

Adegan awal dalam sebuah pertunjukan wayang kulit ditandai dengan adanya *jejer*

kedhaton (keadaan sebuah tempat), kemudian pengenalan *paraga* (tokoh-tokoh) yang diiringi dengan munculnya permasalahan atau konflik dan diakhiri penyelesaian atau peleraian. Wujud realisasi tokoh kesatria dalam pertunjukan wayang kulit, ditunjukkan pada aksi heroik yang muncul ketika timbul suatu permasalahan. Tokoh kesatria merupakan tokoh sentral dalam upaya meraih kemenangan dan kejayaan. Adanya tokoh kesatria menjadi tolak ukur adanya legitimasi atau pengakuan, atas kekuatan menguasai suatu wilayah demi meraih kejayaan sebuah kerajaan atau negara.

DAFTAR PUSTAKA

- Drijarkara. 1978. *Percikan Filsafat*. Jakarta: Pembangunan.
- Effendi, Rusdian. 2020. *Model Pewayangan Solusi Merangsang Daya Bercerita Siswa Dengan Menggunakan "Bagan Alur" Untuk Menumbuhkan Minat Menulis Siswa Pada Materi "Teks Cerita Fantasi"*. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2BS/article/view/414>. Diakses pada akses 24 Mei 2021.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Buku Pinter Budaya Jawa*. Yogyakarta: Kanisius
- Handoko, Antonius, dkk. 2017. *Peran Identifikasi Tokoh Wayang dalam Pembentukan Identitas Diri*. <http://jurnal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/22793>. Diakses pada akses 04 Februari 2021.
- Haryadi, Toto, dkk. 2014. *Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan Dalam Pembentukan Identitas Dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter Dalam Karya DKV*. <http://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/1280>. Diakses pada akses 25 Mei 2021.
- Husen, Nofa Kharisma, dkk. 2013. *Media Pembelajaran Pengenalan Keluarga Pandawa Untuk Melestarikan Kebudayaan Lokal Indonesia*. <https://www.ilmuskripsi.com/2016/06/jurnal-media-pembelajaran-pengenalan.html>. Diakses pada akses 25 Mei 2021.
- Insani, N. H. 2019. Konstruksi Budaya Dakwah Emha Ainun Nadjib dalam Acara Mocopat Syafaat sebagai Medium Resistensi. *Diksi*, 27 (2), 87-101.
- Intarti, Retno Dwi. 2020. "Kartisampéka" Trigantalpati dalam Lakon Wayang Gandamana Tunhung Ki Hadi Sugito ("Kartisampéka" Trigantalpati dalam Pertunjukan Wayang Kulit Gandamana Tunhung oleh Ki Hadi Sugito). <http://journal.isi.ac.id/index.php/wayang/article/view/3664>. Diakses pada akses 25 Mei 2021.
- Kristina, Y. 2017. Pengembangan Media Puzzle Bergambar Tokoh Wayang Untuk Siswa Kelas 2 SD. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 5(2), 5-10. <https://doi.org/10.15294/piwulang.jawa.v5i2.21059>.
- Kirom, D., Mujimin, M., & Widodo, W. (2020). Pengembangan Buku Cerita Ramayana Berbahasa Jawa sebagai Penunjang Pembelajaran Sastra Wayang Bagi Siswa Tunagrahita SMPLB di Semarang. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(1), 1-12. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i1.19702>.
- Rusliana, Iyus. 2018. *Wayang Wong Priangan Tinjauan Dari Aspek Pertunjukan*. <http://jurnal.isbi.ac.id/index.php/makalangan/article/view/886>. Diakses pada akses 17 April 2021.
- Mulyono, Sri. 1987. *Wayang dan Filsafat Nusantara*. Jakarta: Haji Masagung.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Purwadi. 2006. *Kejawen Jurnal Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- Suharno. 2007. *Perang di Kurushetra*. [http://id.wikipedia.org/wiki/Perang di Kurushetra-note-1](http://id.wikipedia.org/wiki/Perang_di_Kurushetra-note-1). Diakses pada akses 03 Desember 2020.
- Sujamto. 1992. *Wayang dan Budaya Jawa*. 1992. Semarang: Dahara Prize.
- Susanto, Budiono Heru. 1987. *Symbolisme dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: Hanindita.
- Suseno, Frans Magnis. 1982. *Kita dan Wayang*. Jakarta: Lembaga Penunjang Pembangunan Nasional.
- Suwito, Anton. 2017. *Keteladanan Tokoh Pewayangan Dalam Penerapan Prinsip Bawalaksana Sebagai Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa*. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/civis/article/view/1905>. Diakses pada akses 17 April 2021.
- Widayat, Afendy 2006. *Kejawen Jurnal Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- Wijayadi, Restu. 2017. *Pakeliran Wayang Kulit Purwa Lakon Watugumung*. <http://digilib.isi.ac.id/2745/7/JURNAL.pdf> Diakses pada akses 20 April 2021.
- Winarni, Nanis. 2014. *Manajemen Kurikulum Dan Pembelajaran Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Di*

Afrilia Puspita Sari / Piwulang 9 (1) (2021)

- Sekolah Dasar Negeri Sobo Kecamatan Pringkuku
Kabupaten Pacitan.*
http://eprints.ums.ac.id/31437/21/ARTIKEL_PUBLIKASI_ILMIAH.pdf. Diakses pada akses 24 Mei 2021.
- Yunus, Maskhud, dkk. 2015. *Aplikasi Pengenalan Karakter Tokoh Wayang Kulit Berbasis Android.*
https://www.academia.edu/15125760/Jurnal_Aplikasi_Pengenalan_Karakter_Tokoh_Wayang_Kulit_Berbasis_Android. Diakses pada akses 02 Mei 2021.