

UNSUR-UNSUR INTRINSIK CERITA MAHABHARATA DALAM *THE MAHABHARATA* KARYA R.K. NARAYAN

Dewi Numani

Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Surakarta

Email: dewinur09@gmail.com

Abstract

The article entitled "The Intrinsic Elements of the Mahabharata Story in the Book of The Mahabharata by R.K. Narayan" examines how the intrinsic elements contained in the Indian novel by R.K. Narayan entitled The Mahabharata. This study uses a qualitative descriptive method with a literary approach through the study of the intrinsic elements of Nurgiyantoro. Data were obtained through literature study and direct interviews with puppet experts or puppeteers. The results of this study indicate that there are events, conflicts, and climaxes in the Mahabharata storyline with traditional themes, physical and spiritual settings, as well as protagonists and antagonists characters.

Keywords: *intrinsic elements, Mahabharata, The Mahabharata.*

Pengantar

Wayang sebagai warisan budaya tradisional nenek moyang telah berkembang dan menjadi darah daging, terutama bagi penggemar dan pecinta wayang di Indonesia. Perkembangan wayang saat ini sangat beragam jenisnya mulai dari wayang wong, wayang kulit, wayang gedog, wayang beber, wayang golek, wayang rumput, wayang sandosa, dan sebagainya. Masing-masing ragam memiliki ciri khas sendiri-sendiri sesuai dengan tempat kelahiran dan budaya yang melingkupinya, terutama berkaitan dengan Bahasa yang digunakan.

UNESCO, lembaga yang membawahi kebudayaan dari PBB, pada 7 November 2003 menetapkan wayang sebagai pertunjukan bayangan boneka tersohor dari Indonesia, sebuah warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*) (Wikipedia).

Kisah Ramayana dan Mahabharata merupakan dua kisah fenomenal yang berasal dari India. Keduanya adalah warisan kultural dan religious di India. Mahabharata sendiri

merupakan epik terpanjang di dunia dan telah berusia 3.500 tahun. Banyak pujangga dan sastrawan India yang mengungkapkan kedua kisah tersebut ke dalam karya sastra, diantaranya R.K. Narayan. Kisah Mahabharata diangkatnya dalam sebuah prosa epic modern *The Mahabharata*.

Cerita atau kisah yang diungkapkan dalam sebuah karya sastra tidak lepas dari unsur-unsur yang membangunnya yaitu unsur-unsur intrinsik karya sastra. Unsur-unsur tersebut meliputi tema, alur, penokohan, dan latar atau setting. Hal ini seperti yang dikatakan Nurgiyantoro (2015:23) bahwa unsur intrinsik (intrinsic) adalah unsur-unsur pembangun karya sastra yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan sebuah karya sastra hadir sebagai karya sastra. Unsur-unsur yang padu membuat sebuah karya sastra berupa novel berwujud sehingga dapat dinikmati pembaca. Ketika membaca sebuah novel, pembaca akan menemukan unsur-unsur cerita yang terkandung dalam novel. Unsur-unsur tersebut antara lain tema, latar, tokoh dan penokohan, alur, sudut pandang, bahasa, dan amanat.

Karya sastra merupakan ungkapan dari imajinasi atau khayalan seseorang (seorang sastrawan) yang dipengaruhi oleh lingkungan, budaya dan masyarakat tempat dia tinggal. Sebaliknya, lingkungan, budaya dan masyarakat bisa dipengaruhi oleh suatu karya sastra. Karya sastra seperti novel, misalnya, bisa menjadi hiburan dan memberikan keindahan kepada pembacanya. Selain itu, novel juga memberikan sesuatu yang memang dibutuhkan manusia pada umumnya yaitu berupa nilai-nilai sastra seperti nilai pendidikan, moral, sosial, dan religius, mengangkat pengalaman-pengalaman kehidupan manusia dan sekitarnya.

Plot (Alur Cerita)

Plot merupakan unsur fiksi yang penting, bahkan tidak sedikit orang yang menganggapnya sebagai yang terpenting diantara berbagai unsur fiksi yang lain (Nurgiyantoro, 2015:164). Orang mengetahui atau bisa menyimpulkan apa isi dari suatu karya sastra atau fiksi melalui plotnya. Stanton dalam Nurgiyantoro (2015:167) mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Oleh karena itu, cerita suatu fiksi akan mudah dipahami kalau plotnya sederhana, artinya hubungan kausalitas antara peristiwa yang satu dengan lainnya jelas dan tidak rumit. Tiga unsur yang amat esensial dalam pengembangan sebuah plot yaitu, peristiwa, konflik, dan klimaks. Eksistensi plot ditentukan oleh ketiga unsur tersebut (Nurgiyantoro, 2015:173). Luxemburg dkk dalam Nurgiyantoro (2015:173) mengatakan bahwa peristiwa dapat diartikan sebagai peralihan dari suatu keadaan ke keadaan yang lain, peralihan dari satu aktifitas ke aktifitas yang lain. Menurut Meredith dan Fitzgerald dalam Nurgiyantoro (2015:179), konflik menunjuk pada pengertian sesuatu yang bersifat tidak menyenangkan yang terjadi dan atau dialami oleh tokoh-tokoh cerita, dan apabila mereka disuruh memilih maka mereka akan memilih tidak mengalami konflik tersebut. Klimaks menurut Stanton dalam Nurgiyantoro (2015:184), adalah

saat konflik telah mencapai tingkat intensitas tertinggi dan saat hal itu tidak dapat dihindari terjadinya.

Tema

Tema adalah salah satu unsur karya sastra atau fiksi yang sulit untuk dijelaskan karena keberadaannya seringkali tidak bisa ditemukan secara eksplisit. Stanton dalam Nurgiyantoro (2015: 114) mengatakan bahwa tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Dalam sebuah karya sastra, ada beberapa bahkan banyak makna yang ditawarkan, oleh karena itu, sangat sulit untuk menentukan makna yang mana yang menjadi tema dari karya tersebut. Tema merupakan dasar cerita atau gagasan dasar yang telah ditentukan sebelumnya dan digunakan untuk mengembangkan cerita. Tema akan membentuk makna apabila ada keterkaitan dengan unsur-unsur lainnya yaitu alur, setting, dan tokoh.

Ada beberapa jenis tema dalam karya fiksi menurut Nurgiyantoro (2015 : 133) yaitu tema utama dan tema tambahan, tema tradisional dan tema nontradisional. Tema tradisional adalah tema yang sering muncul dalam beberapa cerita seperti Mahabharata dan Ramayana. Tema tradisional biasanya selalu berkaitan dengan kebenaran dan kejahatan. Tema nontradisional biasanya mengangkat cerita-cerita yang tidak lazim, oleh karena itu seringkali mengecewakan pembaca. Tokoh yang jahat, misalnya, tetap berjaya; tokoh yang baik dikalahkan oleh tokoh yang jahat; seorang koruptor selamat dari hukuman, dan lain sebagainya. Selain kedua jenis tema, ada tema utama dan tema tambahan. Tema utama adalah makna yang dominan dalam cerita sedangkan tema tambahan merupakan tema atau makna-makna yang mendukung tema utama (Nurgiyantoro : 133). Tema utama tersirat dalam hampir semua cerita tetapi tema tambahan ada di bagian-bagian tertentu sebuah cerita.

Latar atau Setting

Sebuah cerita atau kejadian pasti membutuhkan atau berkaitan dengan tempat,

waktu, ataupun kondisi sosial budaya serta masyarakatnya. Kalau ada suatu kejadian pasti orang akan bertanya dimana atau kapan dan sebagainya. Stanton dalam Nurgiyantoro (2015:302) mengelompokkan latar, tokoh dan plot ke dalam fakta (cerita) sebab ketiga hal inilah yang akan dihadapi dan dapat diimajinasi oleh pembaca secara faktual jika membaca sebuah cerita fiksi. Nurgiyantoro (2015:204) menjelaskan ada beberapa jenis latar dalam cerita fiksi antara lain, latar fisik dan latar spiritual. Latar fisik adalah latar yang dapat dilihat secara nyata misalnya nama jalan, bangunan, kota, desa, gedung dan lain-lain. Sedangkan latar spiritual adalah segala sesuatu yang tidak bisa dilihat contohnya cuaca, adat istiadat, tata cara, kepercayaan, nilai-nilai dan sebagainya.

Penokohan

Tokoh dan penokohan merupakan dua hal yang tampaknya sama tetapi sebenarnya berbeda. Nurgiyantoro (2015:247) mengemukakan bahwa istilah tokoh menunjuk pada orangnya atau pelaku cerita. Watak, perwatakan, dan karakter, menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca, lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh. Hal ini dijelaskan oleh Jones dalam Nurgiyantoro (2015 : 247) bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Jadi bagaimana sifat atau karakter tokoh dan apa peran tokoh dalam cerita dan sebagainya, merupakan gambaran dari penokohan dalam cerita.

Ada beberapa pembedaan tokoh menurut Nurgiyantoro (2015 : 258) antara lain, tokoh utama dan tokoh tambahan, tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh utama adalah tokoh yang menjadi topik cerita dan selalu diceritakan; tokoh yang dalam cerita-cerita tertentu selalu ada dalam setiap kejadian; tokoh yang melakukan sesuatu maupun yang dikenai sesuatu. Tokoh tambahan adalah tokoh selain tokoh utama dan perannya tidak begitu banyak berpengaruh dalam pengembangan alur cerita. Tokoh protagonis adalah tokoh hero atau tokoh yang biasanya dikagumi pembaca. Tokoh ini yang selalu berperilaku sesuai dengan aturan

dan norma yang baik atau berlaku di masyarakat. Tokoh yang selalu menjadi pendamai pertikaian dan menyelesaikan permasalahan. Sebaliknya, tokoh antagonis adalah tokoh yang berlawanan dengan tokoh protagonis. Tokoh ini juga penting dalam cerita fiksi karena tanpa adanya tokoh ini, alur cerita tidak akan berkembang baik terutama dalam hal kemunculan konflik. Kebaikan, kebenaran, dan kepahlawanan tokoh protagonist ditentukan oleh kehebatan tokoh antagonis. Semakin besar pengaruh tokoh antagonis terhadap tokoh protagonist, akan semakin bagus dan hebat konflik yang muncul.

Pembahasan

Ringkasan Cerita Mahabharata

Diceritakan ada dua bersaudara putra seorang maharaja, yaitu Destarastra dan Pandu. Destarastra, si putra sulung, terlahir buta. Karena cacat, menurut kepercayaan Hindu ia tidak bisa dinobatkan menjadi raja menggantikan ayahnya. Sebagai gantinya, Pandu si putra bungsu dinobatkan menjadi raja.

Destarastra mempunyai 100 putra yang dikenal sebagai Kurawa, sedangkan Pandu mempunyai lima putra yang dikenal sebagai Pandawa. Kelima Pandawa itu adalah Yudhistira, Bhima, Arjuna, Nakula dan Sahadewa. Raja Pandu meninggal dalam usia yang masih muda, ketika anak-anaknya belum dewasa. Oleh sebab itu, meskipun buta, Destarastra diangkat menjadi raja, mewakili putra-putra Pandu.

Setelah para kesatria itu selesai belajar dengan guru Drona dan menginjak usia dewasa, Destarastra menobatkan Yudhistira, Pandawa yang sulung, sebagai raja. Kebijakan dan kebajikan Yudhistira dalam memerintah kerajaan membuat anak-anak Destarastra, terutama Duryudana putra sulungnya, dengki dan iri hati. Duryudana bersahabat dengan Karna, anak sais kereta yang sebenarnya putra sulung Kunti, ibu Pandawa, yang terlahir sebelum putri itu menjadi permaisuri Pandu.

Sejak semula Karna selalu memusuhi Arjuna. Permusuhan Karna dengan Pandawa diperuncing karena persekutuannya dengan Sakuni. Kedengkian dan iri hati Kurawa terhadap

Pandawa makin mendalam. Kurawa menyusun rencana untuk membunuh Pandawa dengan membakar mereka hidup-hidup ketika para sepupu mereka sedang beristirahat dalam istana yang sengaja dibuat dari papan kayu. Pandawa berhasil menyelamatkan diri dan lari ke hutan berkat pesan rahasia Widura kepada Yudhistira, jauh sebelum peristiwa pembakaran terjadi. Kehidupan yang berat selama mengembara di hutan membuat Pandawa menjadi kesatria-kesatria yang tahan uji dan kuat menghadapi segala marabahaya dan kepahitan hidup. Pada suatu hari, mereka mendengar tentang sayembara yang diadakan oleh Raja Drupada dari Negeri Pancala untuk mencari suami bagi Dewi Drupadi, putrinya yang terkenal cantik, bijaksana dan berbudi halus.

Sayembara itu diselenggarakan dengan megah dan meriah. Banyak sekali putra mahkota dari berbagai negeri datang untuk mengadu nasib. Tak satu pun dari para putra mahkota yang semuanya gagah perkasa itu berhasil memenangkan sayembara. Tak satu pun kesatria yang mampu memanah sasaran berupa satu titik kecil di dalam lubang sempit di pusat cakra yang terus-menerus diputar. Arjuna yang saat itu menyamar sebagai brahmana maju ke tengah gelanggang. Semula sayembara itu hanya boleh diikuti oleh golongan kesatria, tetapi karena tidak ada kesatria yang mampu memenangkannya, Raja Drupada mempersilakan para pria dari golongan lain untuk ikut. Panah Arjuna tepat mengenai sasaran, ia memenangkan sayembara dan berhak mempersunting Drupadi. Pandawa membawa Drupadi menghadap Dewi Kunti, ibu mereka. Sesuai nasihat Dewi Kunti dan sumpah mereka untuk selalu berbagi adil dalam segala hal, Pandawa menjadikan Dewi Drupadi sebagai istri mereka bersama.

Munculnya Pandawa di muka umum membuat orang tahu bahwa mereka masih hidup. Destarastra memanggil mereka pulang dan membagi kerajaan menjadi dua, untuk Kurawa dan Pandawa. Kurawa mendapat Hastinapura dan Pandawa mendapat Indraprastha. Di bawah pemerintahan Yudhistira, Indraprastha menjadi negeri yang makmur sejahtera dan selalu menegakkan

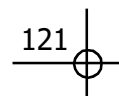
keadilan. Duryudana iri melihat kemakmuran negeri yang diperintah Pandawa. Ia menyusun rencana untuk merebut Indraprastha dengan mengundang Yudhistira bermain dadu. Dalam tradisi kaum kesatria, undangan bermain judi tidak boleh ditolak. Dengan licik Kurawa membuat Yudhistira terpaksa bermain dadu melawan Sakuni yang tak segan-segan bermain curang hingga Yudhistira tak pernah bisa menang.

Yudhistira kalah dengan mempertaruhkan kekayaannya, istananya, kerajaannya, saudara-saudaranya, bahkan dirinya sendiri. Setelah semua yang bisa dipertaruhkannya habis, Yudhistira yang tak kuasa mengendalikan diri mempertaruhkan Dewi Drupadi, istri Pandawa. Karena kalah berjudi, Yudhistira dan saudara-saudaranya serta Dewi Drupadi diusir dari kerajaan. Mereka diharuskan hidup mengembara di hutan selama 12 tahun, lalu pada tahun ketiga belas harus hidup dalam penyamaran selama satu tahun.

Setelah 12 tahun hidup dalam pembuangan, Pandawa hidup menyamar di negeri Raja Wirata. Yudhistira menyamar sebagai brahmana dengan nama Jaya atau Kanka, Bhima sebagai juru masak dengan nama Ballawa, Arjuna sebagai guru tari yang seperti wanita dengan nama Brihanala, Nakula sebagai tukang kuda dengan nama Jayasena, Sahadewa sebagai gembala sapi dengan nama Tantripala dan Drupadi sebagai dayang-dayang permaisuri raja dengan nama Sairandri.

Setelah tiga belas tahun mereka jalani dengan penuh penderitaan, Pandawa memutuskan untuk meminta kembali kerajaan mereka. Perundingan dilakukan dengan Kurawa untuk mendapatkan kembali Indraprastha secara damai. Sayangnya, perundingan itu gagal karena Duryudana menolak semua syarat yang diajukan Yudhistira. Kemudian kedua belah pihak berusaha mencari sekutu sebanyak-banyaknya. Raja Wirata dan Krishna menjadi sekutu Pandawa, sedangkan Bhisma, Drona, dan Salya memihak Kurawa.

Setelah semua usaha mencari jalan damai gagal, perang tidak bisa dihindarkan. Pertempuran dahsyat antara Pandawa dan Kurawa berlangsung selama delapan belas hari.



Darah para pahlawan bangsa Bharata membasahi bumi padang pertempuran.

Bhisma, Drona, Salya, Duryudana dan pahlawan-pahlawan besar lainnya, juga balatentara Kurawa musnah di medan perang itu. Aswatama, anak Drona, membalas kematian ayahnya dengan masuk ke perkemahan Pandawa di malam hari. Ia membunuh anak-anak Drupadi dan membakar habis perkemahan Pandawa. Pada akhirnya Pandawa memang menang, tetapi mereka mewarisi janda-janda dan anak-anak yatim piatu karena seluruh balatentara musnah. Aswatama berusaha memusnahkan Pandawa dengan membunuh bayi dalam kandungan istri Abhimanyu. Berkat kewaspadaan Krishna, bayi itu dapat diselamatkan. Bayi itu lahir dan diberi nama Parikesit.

Setelah perang berakhir, Yudhistira melangsungkan upacara aswamedha dan ia dinobatkan menjadi raja. Kedukaan yang mendalam atas kematian sanak-saudara mereka dalam perang membuat hati Pandawa tidak bisa tenang. Wangsa Vrishnis saling membinasakan dan Krishna sendiri meninggalkan dunia seperti yang sudah ia ramalkan. Akhirnya Pandawa juga meninggalkan dunia satu persatu dan tahta kerajaan Hastinapura diturunkan kepada cucu mereka, anak Abimanyu.

Plot atau Alur Cerita

Ada beberapa peristiwa yang terjadi dalam cerita Mahabharata yang menjadi penyebab munculnya konflik. Pandawa dan Duryudana Bersama-sama berguru kepada Drona dalam hal olah senjata. Pandawa tampak lebih unggul dan cakap dalam memainkan senjata masing-masing dibandingkan dengan Kurawa. Mereka selalu dipuja-puja oleh seluruh rakyat sampai ke pelosok negeri. Karna, putera sulung Kunthi sebelum menikah dengan Pandu, dibuang ke sungai dan ditemukan serta dibesarkan oleh seorang kusir bernama Adirata dan isterinya Radha. Raja Destarastra mengumumkan Yudhistira sebagai putera mahkota kerajaan Hastinapura. Sikap Bisma, Drona, dan yang lain-lainnya yang selalu memuji dan mengunggulkan Pandawa. Duryudana, putera Raja Destarastra,

merasa iri melihat saudara-saudaranya Pandawa lebih unggul dalam memainkan senjata dan selalu dipuji oleh gurunya, Drona. Karna merasa berhutang budi kepada Duryudana karena sudah diangkat menjadi raja Angga.

Peristiwa-peristiwa itu menyebabkan terjadinya konflik dalam hubungan persaudaraan Pandawa dan Duryudana serta Karna yang akhirnya, karena merasa senasib dengan Duryudana, bersekutu untuk memusnahkan Pandawa. Karna memendam dendam kepada Pandawa karena merasa dianak-tirikan oleh ibunya, Kunthi. Destarastra mengirim Yudhistira dan adik-adiknya ke tempat yang jauh dari kota dengan alasan untuk berlibur. Hal yang sebenarnya adalah Duryudana, yang selalu dinasehati dan dibujuk oleh pamannya, Sangkuni, ingin membuat perangkap untuk Pandawa dengan mengirim seorang arsitek handal. Rencana keji mereka adalah membakar tenda tempat Pandawa menginap sehingga semua yang ada di dalamnya ikut terbakar.

Duryudana tidak puas dengan rencana jahatnya yang tidak berhasil tersebut dan berencana membuat tipu muslihat lagi dengan menantang permainan dadu. Yudhistira, sebagai seorang Ksatria merasa harus memenuhi undangan tersebut meskipun dalam hati dia merasa keberatan. Peristiwa inilah yang akhirnya menyebabkan klimaks dalam cerita Mahabharata. Yudhistira kalah main dadu dengan mempertaruhkan semua harta kekayaannya, saudara-saudaranya, dirinya sendiri, bahkan isterinya Drupadi yang dipermalukan di hadapan semua orang yang hadir di pendapa keraton. Lebih dari itu, Pandawa, Kunthi, dan Drupadi harus menjalani pengasingan selama 12 tahun dan ditambah satu tahun penyamaran tanpa dikenali orang.

Klimaks yang terjadi dalam kisah ini adalah terjadinya perang besar antara dua kubu bersaudara, Pandawa dan Kurawa, yang disebut Baratayudha yang terjadi di medan Kurusetra. Perang yang terjadi karena pihak Kurawa tidak mau berdamai dengan memenuhi permintaan Pandawa untuk mengembalikan meskipun hanya 5 desa dari separo wilayah Hastinapura yang seharusnya menjadi milik mereka. Perang Baratayudha yang berlangsung selama 18 hari

itu memakan banyak sekali korban jiwa terutama di pihak Kurawa karena 99 anak Raja Destarastra tewas terbunuh. Selain itu, semua orang-orang terkuat negara Hastinapura seperti Bhishma, Drona, Karna, Aswatama, dan yang lain juga ikut menjadi korban ketamakan Duryudana. Perang ini diakhiri dengan kemenangan Pandawa yang kemudian menobatkan Yudhistira sebagai Raja Hastinapura.

Tema

Mahabharata merupakan kisah heroik terbesar dan sudah menjadi legenda yang berasal dari India. Kisah ini menceritakan tentang perang besar yang dinamakan Baratayuda, yaitu antara dua kubu besar Pandawa dan Kurawa. Narayan, dalam mengawali ceritanya, mengungkapkan bahwa:

The tension between two branches of a ruling family of the warrior caste, the ups and downs in their fortunes, and a mighty battle that ensued to settle the question of supremacy were familiar facts long before the Christian Era. The geographical locations, such as Hastinapura and Kurukshetra, are still extant in the northernmost part of India. Commemorative festivals are still being celebrated there in certain seasons, associated with the characters in the tale. "The Pandavas were exiled here ..." or "... lived in these forests ..." and so forth. (2000 : 12-13)

Cerita tradisional ini memberi gambaran tentang pertentangan antara yang benar dan yang tidak benar yang akhirnya, tentu saja, dimenangkan oleh yang benar. Kisah tentang perebutan kekuasaan atas wilayah Negara di Hastinapura antara Pandawa dan Kurawa yang akhirnya dimenangkan oleh Pandawa. Narayan menggambarkan betapa masyarakat di India sangat mengagumi dan mengenang serta melestarikan kisah tersebut dengan mengadakan festival-festival dalam rangka memperingati peristiwa-peristiwa dalam kisah Mahabharata. Tempat-tempat terjadinya peristiwa Baratayudha yaitu Kurusetra dan

negara Hastinapura masih ada di India Utara. Pada musim-musim tertentu mereka masih mengunjungi tempat-tempat, misalnya, dimana Pandawa diasingkan, di hutan mana Pandawa tinggal pada saat pengasingan dan sebagainya (Narayan, 2000 : 13).

Latar atau Setting

Latar Fisik

Latar fisik dalam cerita Mahabharata dapat dilihat dengan cara menggambarkan tempat-tempat yang dideskripsikan oleh pengarangnya. Kisah Mahabharata menggambarkan terjadinya peristiwa di beberapa kerajaan seperti Hastinapura, Indraprastha, Pancala, Matsya, dan Medan perang Kurusetra. Narayan menggambarkan tempat-tempat tersebut dengan jelas dan rinci dalam bukunya, seperti ketika dia menceritakan terjadinya negara baru yang didirikan oleh Pandawa sebagai hadiah dari pamannya, Destarastra, berikut ini:

The Pandavas set out, led by Krishna, for Khandavaprastha, which proved to be nothing more than a desert—... Hastinapura—in due course, a brilliant city came into being. It contained a palace with every luxury; mansions; broad roads and highways, shaded with trees; fountains and squares; and shops filled with rare merchandise. Many citizens and traders from Hastinapura came to reside there, attracted by its beauty and convenience. (Narayan : 68-70)

Dapat dibayangkan betapa indah dan megahnya negara baru yang diberi nama Indraprastha tersebut yang mula-mula hanya berupa padang gurun dan setelah dibangun oleh seorang arsitek handal menjadi begitu megah dan indah. Padang gurun yang seolah disulap menjadi istana dengan segala kemewahan, bangunan-bangunan besar, jalan-jalan yang lebar dan halus, pepohonan rindang dan air mancur di mana-mana serta toko-toko besar berisi perlengkapan rumah yang mewah. Hal ini membuat banyak penduduk dari Hastinapura dating dan menetap di Indraprastha.

Latar spiritual

Kisah Mahabharata merupakan kisah pada jaman kuno sekitar 400 M, yang menceritakan tentang kehidupan istana yang penuh dengan tata cara, adat istiadat, dan kepercayaan terhadap dewa-dewa. Hal ini seperti yang terlihat dalam deskripsi di bawah ini:

I have composed a poem which is vast. Therein are revealed the mystery and the subtleties of the Vedas and Upanishads; descriptions of creeds and modes of life; the history of past, present, and future; rules for the four castes; the essence of the Puranas, of asceticism, and rules for the acolyte; the dimensions of the sun, moon, and stars; a description of the four yugas; a definition of charity, the subject of the incarnation of souls for specific purposes; the sciences and the healing of sickness; also a description of places of pilgrimage,... (Narayan : 15).

Gambaran dari pengarang tersebut sangat jelas menyebutkan bahwa kisah Mahabharata mengungkapkan seluk beluk kitab Weda dan Upanishad, yang merupakan dasar dari tatanan kehidupan pada jaman itu. Selain itu, Mahabharata juga memberi gambaran tentang prinsip-prinsip dan cara hidup; sejarah masa lalu, masa depan, dan sekarang; peraturan-peraturan terkait empat kasta; intisari purama dan tapabrata; masalah inkarnasi untuk tujuan khusus, dan lain sebagainya.

Penokohan

Pandawa merupakan tokoh protagonis dan sekaligus tokoh utama dalam cerita Mahabharata. Semua peristiwa yang terjadi dalam cerita tersebut berfokus pada Pandawa. Di awal bukunya, Narayan mengungkapkan ramalan nasib Pandawa yang disampaikan oleh Resi Vyasa:

"How can we ward off what is destined to happen? I make this vow: for thirteen years, I will not utter a harsh word to anyone, whatever may happen, whether it be a king, brother, or commoner; I shall not

utter any word that may create differences among persons. Harsh words and arguments are at the root of every conflict in the world. I shall avoid them; perhaps in this way I can blunt the edge of fate."(Narayan : 75)

Kutipan tersebut menggambarkan sosok Yudhistira yang sangat bijaksana, baik hati, tenang dan sabar. Hal ini terlihat Ketika Resi Vyasa mengemukakan ramalannya bahwa tiga belas tahun ke depan Yudhistira akan menjadi penghancur wangsa dan rasnya sendiri. Setelah itu, Yudhistira bersumpah selama tiga belas tahun ke depan dia tidak akan mengucapkan kata kasar kepada siapapun, apapun yang terjadi, agar tidak terjadi konflik diantara mereka.

Bhima digambarkan sebagai seorang yang gagah berani, kuat, patuh, dan jujur. Arjuna diceritakan sebagai tokoh yang cerdas, pandai, sopan, berani, dan suka membela yang lemah. Nakula dan Sahadewa merupakan dua orang kakak beradik yang jujur, taat, setia, suka menjaga rahasia dan membalas budi. Selain itu, Bhima digambarkan sebagai ksatria yang pandai menggunakan gada sedangkan Arjuna sangat pandai memanah. Ada beberapa tokoh protagonist dalam cerita Mahabharata selain Pandawa seperti Kunthi, Pancali (Drupadi), Bhishma, Drona, Widura, Krishna, dan lain-lain. Tokoh-tokoh ini sangat berpengaruh dalam alur cerita Mahabharata karena perjalanan hidup Pandawa banyak dipengaruhi oleh mereka.

Kurawa juga sebagai tokoh utama dalam Mahabharata meskipun kemunculannya tidak sering seperti Pandawa, karena semua peristiwa yang dialami Pandawa ada hubungannya atau disebabkan oleh Duryudana. Kurawa, terutama Duryudana, mewakili tokoh antagonis dalam kisah Mahabharata. Duryudana adalah tokoh yang jahat, egois, pendendam, iri hati, dan tamak. Dia tega berbuat apa saja untuk memenuhi keinginannya meskipun harus mengorbankan saudara-saudaranya, terutama Pandawa, sahabatnya, dan bahkan dirinya sendiri. Duryudana iri kepada Pandawa karena selalu mendapat pujian dari semua orang; Yudhistira selalu disanjung-sanjung oleh

rakyatnya sebagai raja yang adil dan bijaksana serta bisa membuat rakyat dan negaranya makmur, damai, dan tenteram. Lebih dari itu, Duryudana tidak ingin melihat Pandawa Bahagia dengan mendapatkan wilayah dari Hastinapura. Narayan menuliskan dalam bukunya seperti di bawah ini:

"That may be, but I have a different philosophy. They are our enemies. I have read in the scripture that one who does not feel angered at the rise and prosperity of his enemies is like a mud effigy without any feeling. Jealousy is a normal, legitimate emotion. It is our duty to match their luxury and excel them, and impoverish them when the time comes." (Narayan : 76)

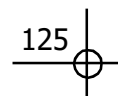
Duryudana menjelaskan kepada Destarastra, ayahnya, bahwa Pandawa adalah musuhnya yang harus dibinasakan. Dia sangat iri akan kemewahan dan kemakmuran yang didapatkan Pandawa dan mereka harus bisa melebihi itu semua. Dikatakannya juga bahwa iri hati itu normal dan sifat yang sah, oleh karena itu, mereka harus berusaha keras membunuh Pandawa.

Tokoh antagonis lainnya adalah Sangkuni, paman dari Duryudana, yang sangat licik dan selalu mempengaruhi Duryudana untuk membenci dan memusuhi Pandawa. Selain itu, Karna dan Dursasana juga termasuk tokoh antagonis karena berada di pihak Kurawa. Mereka rela mengorbankan diri mereka untuk membantu memenuhi ambisi Duryudana.

Penutup

Vyasa mempersembahkan sebuah kisah kepahlawanan yang sudah menjadi legenda selama berabad-abad yang berjudul Mahabharata. Kisah ini berasal dari India dan masyarakat di sana sangat mengaguminya sampai sekarang, bahkan tempat-tempat terjadinya perang Baratayuda yaitu Kurusetra masih dilestarikan dan sering dikunjungi. Kisah tradisional rakyat India yang menceritakan pertikaian antara dua kubu besar Pandawa, di pihak yang baik dan benar, dengan saudaranya Kurawa, di pihak yang jahat dan kejam.

Narayan Kembali menceritakan kisah heroik tersebut ke dalam sebuah prosa dengan judul yang sama dan dengan menerapkan unsur-unsur fiksi yang baik di dalamnya. Kisah tradisional dengan tema utama pertentangan antara yang baik dan yang jahat, antara yang benar dan yang salah, dan diakhiri dengan perang besar Baratayuda yang dimenangkan oleh pihak yang baik dan benar. Narayan dengan jelas mendeskripsikan tempat-tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerita tersebut seperti Indraprastha, Kurusetra, Hastinapura, dan lain-lain, dengan baik sehingga pembaca bisa membayangkan keadaan dan situasinya dengan mudah. Tokoh-tokoh dalam cerita ini juga digambarkan dengan jelas misalnya, bagaimana Yudhistira, sebagai tokoh protagonis, dengan sabar dan tenang mendengarkan ramalan Vyasa tentang masa depan Pandawa tiga belas tahun ke depan dan dengan bijaksana menunjukkan sikapnya dengan bersumpah bahwa dia tidak akan berbuat dan berkata kasar kepada siapapun selama tiga belas tahun tersebut paling tidak untuk mengurangi hebatnya kehancuran di masa mendatang. Duryudana sebagai tokoh antagonis juga digambarkan jelas oleh Narayan, misalnya, bagaimana dia merencanakan untuk membinasakan Pandawa dengan membakar tenda tempat mereka tinggal; bagaimana dia merencanakan permainan dadu dengan bantuan pamannya Sangkuni yang licik untuk mengalahkan Pandawa; bagaimana dia merayu ayahnya, Destarastra, untuk mengasingkan Pandawa selama tiga belas tahun sehingga dia bisa menguasai semua wilayah Hastinapura dan lain sebagainya. Narayan menuangkan semua kejadian dalam cerita Mahabharata dengan alur yang berurutan mulai dengan adanya peristiwa-peristiwa yang dialami oleh para tokoh. Dari peristiwa-peristiwa tersebut mulai muncul konflik-konflik karena perbedaan kepentingan, karakter, egoisme, dan emosi masing-masing tokoh. Perbedaan tersebut muncul karena beberapa alasan diantaranya tokoh Duryudana yang merasa iri dengan kesuksesan dan kejayaan saudara sepupunya Pandawa yang selalu berada di posisi baik dan menguntungkan. Hal itu membuat Duryudana memendam dendam



kepada Pandawa sehingga apapun dia lakukan untuk memenuhi keinginannya dan untuk membalas dendam. Hal itu menimbulkan beberapa konflik terjadi dalam hubungan persaudaraan Pandawa dan Kurawa. Kedua ras tersebut terpecah-belah sehingga timbul permusuhan yang mendalam dan mengakibatkan perang besar antara dua kubu yang disebut perang Baratayuda. Perang inilah yang menjadi klimaks dari semua perseteruan dan pertikaian serta dendam kedua kubu tersebut. Banyak korban yang harus mereka pertaruhkan demi memuaskan ego masing-masing. Perang ini dimenangkan oleh pihak Pandawa, sedangkan pihak Kurawa semuanya binasa dan hanya tertinggal satu orang dari 100 anak Destarastra.

DAFTAR PUSTAKA

- Narayan, R.K.2000. *The Mahabharata, A Shortened Modern Prose Version of The Indian Epic*, Vision Books, New Delhi.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi (cetakan ke-11)*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pradopo, Rahmat Djoko. 1995. *Beberapa Teori Sastra. Metode Kritik dan Penerapan*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Stanton, Roberts. 1965. *An Introduction To Fiction*. USA: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Teeuw, A. 1983. *Membaca dan Menilai Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Wellek, Rene and Warren, Austin. 1976. *Theory of Literature*. Florida: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. (1990). *Teori Kesusastraan Terjemahan Melani Budianto*. Jakarta. PT Gramedia

DAFTAR INTERNET

1. <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/454> (Diunduh tanggal 1 Juni 2021)
2. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=rabine+antasena&btnG= (Diunduh tanggal 2 Juni 2021)
3. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=watun+gunung&btnG= (Diunduh tanggal 2 Juni 2021)
4. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=utorowati&btnG= (Diunduh tanggal 2 Juni 2021)
5. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=nilai+dharma+mahabharata+irawan+satria&btnG= (Diunduh tanggal 3 Juni 2021)
6. <https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang> (Diunduh tanggal 4 Juni 2021)
7. <https://anothermahabharata.wordpress.com/2011/04/25/ringkasan-mahabharata/> (diunduh 22 Oktober 2021 21:59)