

MARTABAT MANUSIA DALAM MAHABARATA EPISODE *PANDHAWA DHADHU*

YB. Rahno Triyogo

Institut Seni Indonesia Surakarta

rahnotriyogo@gmail.com

Abstract

The dice game episode in the Mahabharata epic, in the Javanese wayang tradition, is known as lakon Pandhawa Dhadhu. It is called that because the tool used is called 'dhadhu'. This episode tells the story of gambling between the Pandhawa and the Kurawa which had an impact on the erosion of human dignity at the lowest level. This happens because as the betting items are not only worldly possessions, but also human gamblers. It is said that in this game the Pandhawa always lost so that their wealth ran out. Because of his uncontrolled lust, Puntadewa placed his four brothers and himself at stake, as did Draupadi. The game ends when the Pandhawa have nothing to bet on. As a result of their defeat, they had to accept the consequences of becoming Kurawa slaves. The peak of tension occurred when Dushasana dragged Draupadi by grabbing her hair and pulling the cloth covering her private parts to strip her naked. In this episode, the treatment occurred beyond the limits of human values, which resulted in the abuse of human dignity. This article was written in order to provide a reaction to an extraordinary story that touches the deepest human values, namely the value of humans as a noble creation. Its glory should be maintained, cared for and developed so that it becomes more dignified, but what happens is just the opposite. Appreciation of this dice game episode is carried out based on moral values and cultural values that have been upheld since the beginning, namely the value of humans as noble creatures because they are equipped with reason, thoughts, conscience and feelings. The steps taken to produce a good article are to pay close attention to the development of the conflict plot which of course gives rise to tensions experienced by the story actors which ultimately have an impact on the reader or audience.

Keywords: *gambling, uncontrolled, human dignity.*

Pengantar

Judul artikel ini diawali dengan kata 'martabat', kemudian disambung dengan 'manusia'. Hanya dengan membaca judul artikel pembaca dapat mengetahui bahwa arah tulisan ini membicarakan nilai, harga diri, dan kehormatan manusia sebagai makhluk yang paling mulia atau luhur diantara semua ciptaan. Hal itu mengindikasikan bahwa manusia merupakan makhluk yang sangat dikasihi oleh penciptanya.

Kata 'martabat' biasanya didahului dengan kata 'harkat', tepatnya adalah 'harkat martabat'. Kata 'harkat' dan 'martabat' selalu diikuti kata

'manusia' karena yang berharkat dan bermartabat adalah manusia. Manusia sering disebut sebagai makhluk ciptaan yang mulia, agung, atau luhur karena bermodalkan harkat sebagai anugerah yang Ilahi. Dengan mengembangkan atau mengelola harkatnya itu maka harkat manusia akan meningkat. Tingkatan harkat itulah yang sering disebut sebagai martabat. Martabat manusia selalu menarik untuk dibicarakan karena bersinggungan dengan jati diri atau nilai manusia sebagai ciptaan yang mulia atau agung.

Artikel ini membicarakan martabat manusia dalam epos Mahabharata, khususnya pada episode permainan dadu yang dalam tradisi

pewayangan Jawa dikenal dengan kisah, episode atau lakon *Pandhawa Dhadhu*. Kisah Pandawa bermain *dhadhu* menarik untuk dinikmati karena menyajikan persoalan inti keberadaan manusia sebagai makhluk yang bermartabat. Dalam episode ini telah terjadi penyangkalan terhadap martabat manusia.

Berbicara martabat berarti menjawab pertanyaan penting tentang diri manusia, yaitu siapakah sesungguhnya manusia (Peter C Aman, 2006: 26), yang dalam filsafat Pancasila dikatakan bahwa manusia adalah makhluk rohani (Yudilatif, 2019), yang dibungkus dengan jasmani. Berbicara tentang martabat manusia, berarti berbicara manusia sebagai makhluk pribadi, makhluk individu, makhluk sosial, sekaligus sebagai ciptaan Allah yang terdiri dari jiwa dan raga (Kaelan, 2004: 58). Secara singkat dapat dikatakan bahwa lakon *Pandhawa Dhadhu* menceritakan manusia-manusia yang berperilaku tersesat yang mengakibatkan kehilangan martabatnya sebagai manusia. Manusia yang dimaksud adalah Pandawa dan Kurawa. Dalam kisah tersebut kedua belah pihak baik Pandawa maupun Kurawa telah kehilangan martabatnya sebagai makhluk yang mulia. Kurawa kehilangan martabatnya karena menghina atau merendahkan Pandawa dan Drupadi diluar batas nilai kemanusiaan. Pandawa bukan hanya kehilangan materi atau harta benda duniawi, tetapi harga dirinya sebagai kaum ksatriya (yang barang kali identik dengan kaum terpelajar), maupun harga dirinya sebagai manusia yang bermartabat. Hal ini diperparah dengan Drupadi dijadikannya barang taruhan, yang menjadikannya Pandawa kehilangan martabat semakin berat.

Dalam cerita *Pandawa Dhadhu* dikisahkan bahwa Pandawa selalu mengalami kekalahan. Oleh karena keinginannya untuk mendapatkan kembali segala sesuatu yang telah hilang, Pandawa mempertaruhkan pakaian kebesarannya yang sedang dikenakan, tetapi tetap kalah sehingga mereka hanya telanjang dada. Barang taruhan berikutnya adalah diri mereka sendiri dan Drupadi. Oleh karena mengalami kalahan kembali, maka sesuai dengan kesepakatan mereka menjadi budak Kurawa. Dalam hal ini telah terjadi perubahan

status, yakni yang semula sebagai manusia merdeka, berubah menjadi budak manusia terjajah. Konsekuensi perubahan status budak adalah harus menerima apa pun yang dilakukan Kurawa terhadap diri mereka.

Karya seni diciptakan dalam rangka untuk dinikmati. Menikmati sebuah karya seni ada beberapa cara. Dalam artikel ini kata 'menikmati' dipahami untuk mengambil nilai positif yang ada di dalamnya yang dimungkinkan bisa bermanfaat bagi penikmat. Hal ini disebut nilai yang ditangkap oleh indra penikmat karya seni. Nilai dari karya seni khususnya *lakon Pandawa Dhadhu* terdapat peristiwa-peristiwa dalam *lakon* tersebut akan memperkaya pengalaman batin penikmat karya. Nilai yang dimaksud misalnya nilai keindahan, atau nilai moral, nilai ekonomi, nilai politik, spiritual dan tentu saja nilai-nilai lainnya.

Artikel ini memusatkan perhatiannya pada proses sebab-akibat Kurawa, Pandawa, dan Drupadi kehilangan martabatnya, serta usaha yang dilakukan untuk memulihkan kembali martabat yang telah terlanjur hilang. Adapun tujuan penulisan artikel ini adalah menemukan nilai-nilai kehidupan dari kisah Pandawa-Kurawa dalam permainan *dhadhu*. Dengan diungkapnya nilai-nilai tersebut diharapkan bisa memperkaya pengalaman hidup penikmat karya. Adapun strategi yang ditempuh adalah mencermati perkembangan konflik melalui alur. Konflik yang *digarap* dengan baik akan melahirkan ketegangan-ketegangan pada para tokoh fiksi, yang pada akhirnya akan berdampak pada pembaca atau penonton.

Membicarakan martabat dalam *lakon Pandawa Dhadhu* sudah pasti berkaitan erat dengan nilai moral. Moral mempunyai kedudukan yang kuat dalam setiap *lakon* wayang, karena baik buruknya tokoh sebagai perlambang manusia hanya dapat diukur dari nilai moral. Oleh karena itu selain melihat martabat *lakon Pandawa Dhadhu*, strategi dalam artikel ini akan menghubungkan perilaku-perilaku dalam kisah perjudian dengan nilai moral yang erat hubungannya dengan martabat manusia. Dengan demikian sesungguhnya kajian yang digunakan dalam artikel ini adalah kajian moral yang bermuara pada martabat manusia.

Diskripsi Singkat Pandawa Dadu

Episode permainan atau judi *dhadhu* diawali dengan kisah keberhasilan Pandawa membangun istana baru yang sangat indah, di sebuah kota tua bernama Kandawastra yang dikemudian hari nama Kandawastra lebih dikenal dengan nama Indraprasta. Konon katanya Kandawastra merupakan tempat leluhur darah Kuru yang kemudian mendirikan Negara Hastinapura (Apriastuti Rahayu, 2006:18). Dalam tradisi pedalangan Jawa diceritakan bahwa Pandawa membangun istana di tengah hutan yang dikenal dengan nama Wanamarta, atau Wisamarta. Hutan tersebut terkenal gawat atau angker karena dihuni oleh 5 jin yang sangat kuat dan kejam. Dikatakan angker atau gawat karena setiap orang atau binatang yang masuk hutan itu akan mati dibunuh jin penunggu hutan, yang dalam bahasa Jawa dikenal dengan ungkapan *jalma mara, jalma mati, sato mara, sato mati* (manusia maupun binatang sehebat apa pun jika masuk ke hutan itu akan mati), itulah sebabnya juga dikenal sebagai hutan Wisamarta (Karsono H Saputra, 1993: 113). Wisamarta dibentuk dari dua kata, yaitu *wisa* yang berarti racun, dan *marta* yang berarti maut atau mati. Dengan demikian *Wisamarta* berarti racun yang membawa kematian.

Berkat bulatnya tekat Pandawa berhasil menundukkan kelima jin, serta berhasil memabat atau menebang hutan sampai siap didirikan kerajaan. Sebagai tanda takluknya kelima jin tersebut *nyajiwa* (menyatu dalam jiwa dan raga) dengan Pandawa. Dengan persatuan ini, maka Pandawa bisa mendirikan kerajaan dan istana di Wisamarta. Oleh Pandawa tempat yang baru itu diberi nama *Amarta* atau *Ngamarta* yang dikenal dengan sebutan Indraprastha. Nama *Amarta*, atau *Ngamarta* bermakna memberi hidup atau kehidupan baru. Sedangkan Indraprastha karena istana itu bisa terwujud berkat keterlibatan Dewa Indra. Indraprastha juga berarti tempat Indra, atau kota Indra, kota kediaman Dewa Indra yang dihubungkan dengan kemegahan, kemakmuran, dan kedamaiannya. (https://id.wikipedia.org/wiki/Indraprastha#Sejarah_Indraprastha_versi_Jawa).

Setelah negara dan istana Indrapastha berdiri, Pandawa mengundang para raja di sekitar wilayah itu untuk menghadiri peresmian kerajaan. Tidak lupa putera mahkota Astina (Duryudana) beserta seluruh kurawa dan pejabat istana diundang. Semua yang hadir mengagumi keindahan istana, tidak terkecuali Duryudana. Oleh karena, kagumnya sehingga tumbuh perasaan iri untuk memilikinya. Hal itu dinyatakan kepada Sangkuni, dan ia pun mendukung keinginan Duryudana sehingga mereka berusaha merancang cara untuk memiliki istana Indrapasta. Cara yang ditawarkan adalah mengundang Pandawa untuk bermain judi *dhadhu* dengan taruhan dari yang sederhana sampai yang besar. Karena cara permainan judi ini menggunakan *dhadhu*, maka dikenal dengan istilah *main dhadhu*. Permainan *dhadhu* antara Pandawa dan Kurawa tersebut dalam cerita atau *lakon* pewayangan Jawa dikenal dengan cerita atau *lakon Pandhawa Dhadhu*.

Karsono H Saputra, 1992: 142-147; dan Lal (1992: 114-188) menyebutkan bahwa Duryudana merasa iri terhadap Pandawa dan berniat membinasakan Pandawa karena beberapa alasan, diantaranya adalah:

1. Indraprasta merupakan negara baru yang semula berupa hutan belantara sebagai pemberian Destarastra. Sebagai negara baru mempunyai keindahan yang melebihi Hastinapura.
2. Indraprasta lahir sebagai kerajaan yang kaya raya melebihi Hastinapura.
3. Banyak para pendeta yang memberi dukungan atas berdirinya Indraprasta.
4. Banyak negara yang takluk tanpa melalui jalan perang, sehingga secara politik Indraprasta mendapat dukungan dari berbagai negara.
5. Banyak orang-orang diluar Indrprasta yang mencari hidup di Indraprasta, sehingga Indraprasta menjadi negara yang *reja*.

Atas bujukan Sakuni dan Duryudana, Dhestarastra mengundang Pandawa beserta Drupadi datang ke Hastina untuk berjudi melawan Duryudana. Kubu Kurawa diwakili

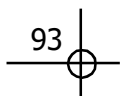
Sangkuni, sedangkan kubu Pandawa diwakili Yudhisthira. Pada mulanya yang menjadi taruhan hanya harta 'kecil-kecilan' terbatas pada perhiasan dan hal ini dimenangkan oleh Yudhisthira, tetapi permainan selanjutnya Sangkuni menggunakan akal liciknya, yang membuat ia selalu menang. Akhirnya kualitas taruhan pun semakin meningkat, meliputi binatang ternak, dan kereta kencana. Dilanjutkan dengan taruhan yang meningkat lagi menjadi desa-desa yang menjadi daerah kekuasaannya. Kualitas taruhan meningkat kembali menjadi negara sebagai taruhannya. Pada permainan ini mau tidak mau Yudhisthira terseret pusaran perjudian dhadhu yang mengakibatkan kehilangan Indraprastha.

Dengan keadaan yang emosional ia mulai kehilangan kendali diri sehingga ia mempertaruhkan pakaian yang dikenakan oleh Pandawa, hingga dirinya dan keempat saudaranya menjadi barang taruhan. Karena kemenangan selalu ada di pihak Kurawa, maka Yudhisthira kehilangan akal sehatnya, ia menyerahkan Dropadi sebagai taruhan perjudian. Namun karena kelicikan Sangkuni, Pandawa harus merelakan Dropadi dimenangkan oleh Kurawa. Akhirnya Pandawa tidak mempunyai hak apa pun atas negara, dirinya bahkan Drupadi istri Pandawa sendiri, yang secara sah telah menjadi milik Kurawa melalui permainan dhadhu, sekaligus Pandawa dan Drupadi menjadi budak Kurawa.

Menurut Lal (1992: 121-127), urutan yang dipertaruhkan oleh Yudistira adalah sebagai berikut:

1. Mutiara dan kalung emas yang didulang dari samudera dongengan. Sedangkan Duryudana mempertaruhkan banyak intan permata. Taruhan yang pertama dimenangkan Sakuni. Yudistira tahu jika Sakuni bermain curang.
2. Yudistira mengatakan "kupertaruhkan segala harta kekayaanku".
3. Kereta kerajaan yang berlapis kulit harimau, dilengkapi dengan panji-panji dan genta-genta yang ditarik kuda-kuda putih seperti bulan. Permainan dimenangkan Sakuni.
4. 1000 budak gadis muda berpakaian mewah, mengenakan kalung dan gelang emas, mahir dalam 64 macam seni, terutama menyanyi dan menari. Kali itu juga dimenangkan Sakuni.
5. Semua abdi yang berpakaian sutera.
6. 1000 ekor gajah berwarna abu-abu seperti mega, bersabuk emas dengan belalai seperti mata bajak, tubuh yang dapat meruntuhkan tembok, masing-masing didampingi 6 ekor gajah betina.
7. Kereta dan gajah dalam jumlah yang sama.
8. 10.000 kereta yang ditarik binatang-binatang lain, dan 6000 prajurit yang berdadu bidang.
9. "Kupertaruhkan semua hartaku yang berjumlah milyaran dan ribuan milyar".
10. Semua kuda, lembu, kambing, dan domba yang berada di kawasan yang terletak antara sungai Parwasa dan sungai Sindu.
11. Ibu kota, kerajaan, kekayaan semua rakyat kecuali para Brahmin.
12. Nakula, Sahadewa, Arjuna, dan Bima.
13. Mempertaruhkan diri sendiri.
14. Terakhir mempertaruhkan Drupadi.

Dengan kealahannya dalam permainan dadu itu Drupadi mengalami nasib yang lebih tragis. Ia yang semula seorang isteri raja, tuan putri yang dihormati, dan majikan berubah menjadi seorang hamba, bahkan budak yang hina. Karena ia seorang budak maka diperlakukannya dengan cara tidak adil dan tidak manusiawi. Rambutnya dijambak, diseret ke tempat pertemuan, bahkan Dursasana berusaha menelanjangi Drupadi. Meskipun Drupadi sudah mengiba, tetapi Dursasana dengan kasar menarik kain Dropadi yang hanya mengenakan satu lembar kain. Dikatakan Dropadi bahwa ia mengenakan kain satu lembar karena sedang 'datang bulan' atau haid. Dalam situasi yang sangat gawat itu Dropadi berteriak minta perlindungan dan minta tolong kepada Pandawa dan tetua Hastinapura serta semua yang hadir dalam persidangan itu, tetapi tidak seorang pun yang berusaha menolong menyelamatkannya. Karena ketidakberdayaannya itu ia berserah kepada yang Ilahi,



dengan berseru-seru 'Duh, Bathara Agung. Apa yang Kau kehendaki terjadilah. Namun sekiranya Kau masih mengasihi hamba-Mu, lindungilah hamba-Mu dari kebiadaban orang-orang pengecut ini" (Karsono, 1993: 155). Dalam *sanggit* yang lain ia berseru-seru menyebut nama awatara Wisnu, yaitu Kresna. Wisnu, Batara Agung yang diyakini dan diimani benar-benar mendengar seruan Drupadi. Ia menjawab seruan Drupadi dengan cara memberi perlindungan Drupadi dari ketelanjangan tubuh. Konon diceritakan bahwa kain yang ditarik Dursasana tidak pernah habis, bahkan dikatakan bahwa Dursasana kelelahan menarik kain penutup tubuh Drupadi (Apriastuti, 2006: 31; Karsono, 1993: 155; Siswoharsojo, 1960: 115-116). Singkat cerita dikatakan bahwa Raja Destarastra merasa bersalah dan malu atas kelakuan anak-anaknya. Untuk menebus kesalahannya itu ia memberi kebebasan Drupadi untuk mengajukan tiga permohonan yang akan dipenuhi. Pada kesempatan itu Drupadi hanya mengajukan dua permohonan, yaitu:

1. Ia minta supaya Yudhisthira dibebaskan dari perbudakan. Alasan permohonan itu bahwa jika kelak Drupadi melahirkan anak maka anaknya mempunyai ayah.
2. Minta supaya Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa juga dibebaskan dan minta supaya semua yang menjadi milik (senjata dan kereta) Pandawa dikembalikan.

Dua permintaan Drupadi itu dikabulkan, dan Destarastra memuji kebijaksanaan Drupadi dan memberkatinya dengan berkat kebahagiaan sejati. Teks yang menyatakan hal itu adalah "sungguh, belum pernah kutemukan perempuan sebijak engkau, anakku. Kau tak pernah mementingkan dirimu sendiri. Meski telah dijadikan taruhan kau tak pernah merasa sakit hati pada suamimu. Semoga engkau menemukan kebahagiaan sejati, anakku (Apriastuti, 2006: 33). Setelah memenuhi permintaan Drupadi, ia mengijinkan Pandawa kembali ke Indraprasta dan memberkati mereka dengan damai sejahtera.

Hilangnya Martabat dan Pemulihannya

1. Martabat

Telah disinggung di atas bahwa kata 'martabat' biasanya didahului kata 'harkat'. Dua istilah ini bagaikan dua sisi mata uang yang satu dengan yang lainnya saling melengkapi, tetapi sesungguhnya keduanya mempunyai pengertian yang berbeda. Kata 'martabat' bermakna tingkat harkat kemanusiaan, atau harga diri sebagai manusia. Sedangkan *harkat* bermakna derajat, atau nilai. Dengan demikian kata 'martabat' sering dipahami sebagai derajat, atau tingkat harga diri yang dimiliki manusia. Dengan memiliki martabat maka manusia menjadi berbeda dengan makhluk lain.

Dalam berbagai tulisan dikatakan bahwa manusia merupakan ciptaan Tuhan yang paling mulia. Dikatakan demikian karena konon katanya manusia diciptakan dari tanah atau debu yang dikenal dengan istilah *adamah*, itulah sebabnya manusia disebut Adam. Tanah yang sudah dibentuk oleh Tuhan itu kemudian dimasuki rohNya, sehingga di dalam diri manusia terdapat roh yang datang dari Tuhan. Di dalam roh itu terdapat 'hidup', itulah sebabnya manusia tidak hanya disebut makhluk hidup tetapi sebagai makhluk yang hidup. Adapun yang dimaksud dengan makhluk yang hidup adalah makhluk yang hidup abadi, karena sifat roh yang datang dari Tuhan itu abadi. Manusia sebagai makhluk yang hidup itu dilengkapi dengan akal, pikiran, perasaan, dan hati nurani sehingga manusia disebut sebagai *citra* Allah, atau citra Tuhan. Hal-hal itulah yang menjadikan manusia disebut sebagai makhluk yang mulia, agung, atau luhur. Kemuliaan manusia terjadi karena persatuannya dengan roh yang datang dari Tuhan. (*Keluhuran Martabat Manusia* dalam <https://www.youtube.com/watch?v=lrQ6AJ-auPE>). Uraian di atas melahirkan pertanyaan, mungkinkah manusia kehilangan martabatnya? Bagaimana manusia bisa kehilangan martabatnya? Jawaban dari dua pertanyaan di atas, bahwa manusia bisa kehilangan martabatnya ketika manusia kehilangan keluhurannya. Keluhuran manusia hilang ketika manusia melakukan aktifitas tanpa menyertakan keluhuran yang menjadi ciri khas

manusia, yaitu akal pikiran, hati nurani dan perasaan sebagai anugerah Tuhan. Perbuatan yang tidak menyertakan akal pikiran dan hati nurani itulah yang pada akhirnya berdampak pada perendahan martabat manusia baik diri sendiri maupun orang lain. Dengan demikian naik dan turunnya martabat manusia tidak ditentukan oleh kedudukan sosial, pangkat dan jabatan, tinggi dan rendahnya pendidikan, maupun kekayaan. Tinggi rendahnya martabat sangat dipengaruhi oleh perilaku atau moral yang bermartabat atau yang tidak bermartabat.

Di tengah masyarakat dijumpai banyak orang yang berusaha meningkatkan martabatnya melalui cara penampilannya. Sebagai contoh mengenakan pakaian yang berharga mahal, kendaraan yang mewah, berhiaskan perhiasan serba emas, berumah gedung yang megah. Hal itu tidak dapat disangkal karena dengan berpenampilan yang mewah akan semakin dihormati, meskipun sesungguhnya martabat manusia tidak terletak pada penampilan maupun kekayaannya.

2. Kurawa, Pandawa, dan Drupadi

a. Kurawa

Telah disinggung di atas bahwa sejak semula manusia diciptakan sebagai makhluk yang bermartabat. Manusia merupakan makhluk yang luhur, agung, mulia karena manusia disertai roh yang datang dari Tuhan, yang di dalam roh manusia telah disertai akal pikiran, dan hati nurani atau perasaan. Dengan berbekal itu semua manusia bisa menentukan yang baik dan yang buruk, elok dan tidak elok, bahkan bisa merasakan indah dan tidak indah. Ketika manusia memilih berbuat 'baik' maka martabat manusia dalam posisi baik sesuai dengan martabatnya, tetapi ketika berbuat yang jahat melecehkan diri sendiri atau orang lain maka martabatnya bisa menurun bahkan hilang. Untuk menegaskan hal ini sering muncul ungkapan "dia bukan lagi manusia, melainkan binatang". Ungkapan ini mengindikasikan bahwa perilakunya menunjukkan ketidakberadaban, menunjukkan perilaku yang merendahkan martabatnya, bahkan secara ekstrim disejajarkan dengan binatang yang adalah makhluk yang tidak bermartabat.

Kurawa yang direpresentasikan Duryudana, Sangkuni, dan Dursasana, telah melakukan perbuatan yang berdampak pelecehan atau perendahan terhadap martabat manusia, yaitu Pandawa, Drupadi, bahkan diri Kurawa sendiri. Hal itu tampak ketika mereka memperlakukan Pandawa, dan Drupadi di luar batas nilai-nilai kemanusiaan. Perilaku yang dimaksud adalah:

1. Mengajak berjudi. Judi merupakan permainan dengan mempertaruhkan sesuatu sesuai dengan kesepakatan yang berjudi. Judi atau berjudi oleh sebagian masyarakat di dunia dianggap sebagai sebuah pelanggaran moral. Hal itu dimungkinkan karena judi berdampak negatif yang cukup luas. Dampak negatif itu misalnya rusaknya ekonomi, rusaknya keluarga, dan rusaknya mental spiritual.
2. Berjudi dengan cara berbuat curang demi tercapainya sebuah tujuan. Perlu dicatat bahwa meskipun berkali-kali dikatakan Sakuni bermain curang, tetapi sebenarnya secara tekstual tidak pernah ditunjukkan secara eksplisit mengenai kecurangan itu.
3. Dengan sengaja menjebak Pandawa supaya terus bertaruh meskipun Pandawa terperosok pada kekalahan yang fatal.
4. Tidak menghentikan perjudian ketika Pandawa telah kehabisan harta kekayaannya.
5. Membaiarkan Pandawa mempertaruhkan harga dirinya sampai kehilangan harga dirinya sebagai manusia.
6. Betapa senangnya ketika Pandawa mengalami kekalahan yang kemudian dijadikan budaknya.
7. Melalui tokoh Dursasana merendahkan martabat Drupadi dengan cara *menjambak* rambutnya sampai rambut Drupadi jatuh terurai.
8. Melalui tokoh Dursasana berusaha menelanjangi Drupadi supaya bugil tanpa selendang kain pun meskipun usahanya itu tidak berhasil.
9. Melalui Duryudana melecehkan Drupadi dengan cara memamerkan pahanya yang bisa dipahami sebagai pelecehan seksual.
10. Drupadi adalah perempuan terhormat.

Dengan melecehkan Drupadi berarti melecehkan perempuan. Hal itu mestinya tidak terjadi karena martabat perempuan sudah semestinya ditinggikan.

Semua yang dilakukan Sangkuni, Duryudana, dan Dursasana dilatarbelakangi iri dan kebencian yang melahirkan kemarahan dan kekejaman sehingga merendahkan martabat Pandawa dan Drupadi sebagai sesama makhluk yang bermartabat. Dengan sengaja merendahkan martabat Pandawa dan Drupadi tersebut sesungguhnya mereka dengan sengaja pula telah merendahkan martabat mereka sendiri. Dikatakan telah merendahkan martabat mereka sendiri karena mereka berbuat tidak didasarkan akal pikiran dan hati nurani, dan lebih mengutamakan membiarkan kebencian itu semakin liar. Dari benci itulah kemudian berakibat menumbuhkan kekejaman yang bertolak belakang dengan martabat manusia sebagai makhluk yang mulia yang penuh belas kasih.

b. Pandawa

Pandawa merupakan tokoh yang banyak dipuji karena kebijaksanaannya telah mengalami penurunan martabat yang luar biasa. Martabat mereka turun karena dengan sengaja diturunkan oleh Kurawa, juga karena Pandawa tidak mampu menjaga martabatnya sendiri sebagai makhluk yang mulia. Turunnya martabat Pandawa dapat dilihat dari beberapa peristiwa berikut.

1. Diceritakan bahwa Puntadewa menerima tantangan berjudi karena berpegang pada pendapatnya bahwa seorang ksatriya pantang menolak tantangan.
2. Puntadewa menolak pendapat atau saran keempat saudaranya untuk tidak melayani tantangan berjudi.
3. Keempat adik Puntadewa, yaitu Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa sangat menghormati Puntadewa. Oleh karena hormatnya itu mereka mengikuti semua kehendak kakaknya, termasuk untuk berjudi.
4. Ketika mengalami kekalahan, keempat saudaranya memberi peringatan kepada

Puntadewa supaya perjudian segera diakhiri, tetapi Puntadewa menolak bahkan ia mempertaruhkan daerah jajahan dan kerajaannya.

5. Setelah kerajaannya hilang untuk taruhan, keempat saudaranya dan dirinya sendiri dijadikan barang taruhan. Pada peristiwa ini keempat saudaranya tidak melakukan pembelaan karena hormat dan ketaatannya. Ketaatan semacam ini sering melahirkan pertanyaan mengenai nilai ketaatan pada masyarakat ketika itu? Mengapa keempat saudaranya begitu taatnya kepada saudara sulung sehingga tidak berani membantah? Hal ini menarik untuk diteliti.
6. Oleh karena ambisinya, Drupadi, isterinya juga menjadi barang taruhan. Permainan judi pada akhirnya dimenangkan Duryudana. Kekalahan Pandawa menyebabkan mereka tidak mempunyai hak atas nama apa pun, bahkan mereka juga tidak punya hak atas diri sendiri sehingga menjadi budak Kurawa. Demi mendapatkan kembali hartanya yang telah hilang Puntadewa tega menjual keempat adiknya, dirinya sendiri serta Drupadi, isterinya.
7. Oleh karena telah menjadi budak, maka Kurawa berhak berbuat apa pun atas budaknya, termasuk menghina Drupadi dengan cara menyeret bahkan berusaha melucuti pakaian yang membungkus tubuhnya.

Uraian di atas menunjukkan bahwa sebab utama jatuhnya martabat Pandawa adalah mereka tidak mampu mengendalikan akal pikiran dan hati nuraninya. Hal itu terjadi **dimungkinkan** karena *pertama*, Puntadewa yang berpegang teguh pada 'prinsip' seorang ksatria pantang menolak tantangan. *Kedua*, Yudistira tidak menerima pendapat atau saran keempat saudaranya. *Ketiga*, ketaatan adik terhadap kakak (saudara tua) yang berlebihan sehingga tidak berani menyuarakan kebenaran. *Keempat*, karena kedudukannya sebagai anak sulung dan ketaatan keempat saudaranya

menyebabkan Yudistira merasa berkuasa mengatur keempat saudaranya.

c. Drupadi

Drupadi merupakan seorang tokoh yang menjadi kurban pelecehan martabat manusia yang dilakukan Yudistira dan keempat adiknya serta Kurawa. Dari pihak Pandawa ia telah diturunkan statusnya yang semula berstatus sebagai manusia turun menjadi barang yang dipertaruhkan. Ia telah diperlakukan sebagai benda mati. Dari pihak Kurawa, ia telah tidak diperlakukan sebagai perempuan terhormat lagi tetapi diperlakukan sebagai binatang yang ditarik dengan paksa dan akan ditelanjangi. Dengan demikian posisi Drupadi merupakan korban baik oleh Pandawa maupun Kurawa.

Pemulihan Martabat

Pemulihan martabat tidak pernah dilakukan baik oleh Kurawa maupun Pandawa. Inisiatif pemulihan martabat justru dilakukan oleh Drupadi demi nama Pandawa. Adapun proses pemulihannya diuraikan sebagai berikut.

Ketika Drupadi digelandang ke ruang sidang oleh Dursasana dengan cara dipegang tangannya kemudian diseret (ditarik paksa), disambung dengan adegan penarikan rambut panjangnya sampai rambut Drupadi lepas, terurai, dan ternjutai ke lantai (Apriastuti, 2006: 28; Karsono, 1993: 154; Siswoharsojo, 1960: 115), yang dalam bahasa Jawa disebut *udhar*, Drupadi berusaha berontak supaya lepas dari genggam tangan Dursasana, tetapi gagal karena kuatnya Dursasana. Ia berusaha berjuang semaksimal mungkin dari usaha Dursasana untuk menelanjinginya dengan cara menarik kainnya. Sebenarnya ia mengharapkan pertolongan dari kelima suaminya maupun para tetua Hastinapura yang menyaksikan peristiwa itu, tetapi tidak seorang pun yang memberi pertolongan, bahkan Pandawa pun tidak. Mungkin ia berkesimpulan bahwa kesetiaan manusia tidak dapat diandalkan. Oleh karena tidak ada pertolongan dari keluarga maupun para tetua Hastina, ia berpaling kepada yang Ilahi dan berseru-seru memanggil nama Kresna yang diyakini sebagai awatara Wisnu. Ia

menyebut-nyebut nama Kresna dengan penuh penghayatan yang ditandai dengan kedua telapak tangan mengatup atau menyatu di depan dada, degan mata tertutup, dan wajah menengadahkan ke langit. Pada saat itulah Kresna sebagai awatara Wisnu menjawab seruan Drupadi dengan menyelamatkannya dari usaha pembugilan yang dilakukan Dursasana. Dalam sumber yang lain dikatakan bahwa karena ketakberdayaannya itu ia berserah kepada yang Ilahi, dengan berseru 'Ya, Bathara Agung. Apa yang Kau kehendaki terjadilah. Namun sekiranya Kau masih mengasihi hamba-Mu, lindungilah hamba-Mu dari kebiadaban orang-orang pengecut ini' (Karsono, 1993: 155). Dalam sumber lainnya dikatakan "Wahai Kresna jiwa alam semesta, Pencipta semua kehidupan, tolonglah hamba" sambil menutup wajahnya yang cantik dengan kedua belah tangannya (Lal, 1992: 130).

Batara Agung yang diyakini dan diimani benar-benar mendengar seruan Drupadi. Ia menjawab seruan tersebut dengan cara memberi perlindungan Dropadi dari ketelanjangan tubuh. Konon diceritakan bahwa kain yang ditarik Dursasana tidak pernah habis, bahkan dikatakan bahwa Dursasana sampai kelelahan kehabisan tenaga menarik kain penutup aurat Dropadi, sampai pada akhirnya Dursasana roboh. Mengenai seruan Drupadi, P Lal menceritakan bahwa kecuali Kresna sang awatara Wisnu, Dewa Darma juga mendengar jeritan hati Drupadi, kemudian ia melindungi Drupadi dari penelanjangan oleh Dursasana dengan memberi aneka warna pada kain yang ditarik Dursasana (Lal, 1992:130) sehingga kain Drupadi yang ditarik Dursasana menjadi tampak indah.

Peristiwa Drupadi memohon pertolongan yang Ilahi di atas rupa-rupanya merupakan titik awal pemulihan martabat Pandawa dan Drupadi. Ia sudah berpaling dari mengandalkan manusia berubah arah mengandalkan yang Ilahi. Peristiwa tersebut menunjukkan adanya relasi dan komunikasi antara Drupadi dengan yang Ilahi sehingga mendapat pertolongan keselamatan. Komunikasi singkat diatas juga menunjukkan pengakuan ketakberdayaannya, sekaligus kepasrahannya secara radikal. Hal itu

menunjukkan kualitas kerendahan hati Drupadi yang luar biasa. Dampak positif dari kerendahan hati tersebut menggugah belas kasih Destarastra sehingga menganunegarahkan tiga permohonan yang siap untuk dikabulkan. Dengan senang hati Drupadi memanfaatkan karunia itu dengan hanya mengajukan dua permohonan (Apriastuti Rahayu, 2006: 32-33) yaitu:

1. Pembebasan atas diri Yudhisthira. Tujuan permohonan itu supaya jika kelak anak yang sedang dikandungnya itu lahir tidak disebut sebagai budak, karena saat itu Puntadewa dan keempat saudaranya menjadi budak Duryudana sebagai akibat kalah main dadu.
2. Ia minta pembebasan atas Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa serta mengembalikan semua milik mereka (senjata dan kereta) yang telah hilang dalam perjudian tersebut.

Setelah selesai mengajukan dua permohonan, Dhestarastra menunjukkan kemurahan hatinya dengan memberi kesempatan Drupadi supaya mengajukan satu permohonan lagi, tetapi Drupadi menolak sebab baginya dua permohonan itu sudah cukup.

Dengan mengajukan dua permohonan di atas menunjukkan bahwa, ia bukan manusia rakus yang menggunakan kesempatan untuk kepuasan diri. Permintaan diajukan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan. Dari dua permintaan itu juga tampak bahwa ia tidak mempunyai dendam kepada Yudhisthira yang telah menjadikan dirinya sebagai barang taruhan. Ia juga tidak dendam kepada Pandawa yang tidak memberi pertolongan ketika ia dalam keadaan kritis. Ia mengembalikan martabat Pandawa dengan cara mengembalikan segala sesuatu yang telah hilang di perjudian (harta benda, negara, tahta, harga diri). Hal ini menunjukkan bahwa ia mencintai negara dan rakyat Indraprasta. Karena ketulusannya itu sehingga mendapat pujian dari Destarastra yang mengatakan "Sungguh, belum pernah kutemukan perempuan sebijak engkau, Anakku. Kau tak pernah mementingkan dirimu sendiri. Meski telah dijadikan taruhan, kau tak merasa sakit hati pada suamimu. Semoga engkau

menemukan kebahagiaan sejati, Anakku" (Apriastuti, 2006: 33). Karna juga memberi pujian "Belum pernah kita melihat sifat tak mementingkan diri seperti itu. Ia sudah menyeberangkan Pandawa yang sedang tenggelam sampai selamat" (Lal, 1992: 133). Pemulihan martabat Pandawa terpenuhi seratus prosen ketika Destarastra mengembalikan semua yang telah hilang, termasuk istana Indraprasta kepada Pandawa, bahkan kepergiannya untuk kembali ke Indraprasta diiringi doa Destarastra "pergilah dalam damai" (Lal, 1992:133). Memperhatikan uraian singkat di atas tampak jelas bahwa pemulihan martabat Pandawa berkat jasa Drupadi, sehingga dapat dikatakan bahwa Pandawa berhutang besar kepada Drupadi.

Ketegangan Moral

Dalam drama, konflik merupakan suatu keharusan yang tidak bisa ditawar. Konflik yang digarap dengan baik akan melahirkan ketegangan-ketegangan sehingga drama menjadi terasa hidup. Ketegangan tersebut dialami oleh para tokoh cerita yang pada akhirnya berdampak pada pembaca atau penonton.

Lakon *Pandhawa Dhadhu* menyajikan alur konflik yang menghasilkan ketegangan yang cukup tinggi yang dirasakan oleh para tokoh cerita maupun oleh pembaca. Ketegangan tersebut mulai terasa ketika permainan dadu dimulai sampai permainan dadu selesai. Ketegangan ringan dimulai ketika permainan baru saja dimulai dan Pandawa mengalami kekalahan, kemudian menaikkan kualitas taruhan. Kualitas taruhan semakin meningkat berarti kualitas ketegangan juga semakin meningkat karena konflik semakin meningkat.

Ketegangan tidak hanya dialami Pandawa, tetapi juga para tetua kerajaan yang hadir menyaksikan perjudian tersebut, seperti Bisma, Drona, Kripa dan para pejabat istana lainnya. Kualitas ketegangan semakin meningkat lebih-lebih ketika Yudhistira mempertaruhkan keempat saudara dan dirinya, dan puncaknya ketika menyaksikan Drupadi diperlakukan tidak adil oleh Dursasana.

Telah disinggung bahwa ketegangan bukan hanya dialami oleh para tokoh cerita, tetapi juga dialami oleh pembaca atau penonton. Ketegangan itu terjadi karena adanya pencampuran nilai-nilai moral yang dilakukan oleh Kurawa dan Pandawa melalui peristiwa perjudian. Judi bukan merupakan permainan yang biasa karena dampak dari judi bisa merusak kehidupan, hal itu tampak pada peristiwa *Pandhawa Dhadhu*.

Penutup

Pandawa dan Kurawa dalam *Pandhawa Dhadhu* hanya merupakan tokoh fiksi, tokoh yang hanya ada dalam epos Mahabarata, tetapi permainan yang menggunakan taruhan bukan merupakan fiksi. Perjudian yang menghancurkan atau memporak-porandakan kehidupan masih bisa dijumpai di dunia ini. Pada zaman modern ini ditawarkan aneka macam bentuk perjudian yang bisa berdampak pada rusaknya perekonomian maupun moral.

Perjudian yang dilakukan Pandawa dan Kurawa pada akhirnya menghancurkan kedua belah pihak, khususnya dalam hal menjaga dan menghidupi nilai moral. Dampak yang lebih besar lagi adalah turun atau hancurnya martabat manusia. Mereka bukan lagi makhluk yang beradap, melainkan biadap, sekaligus korban kebiadaban yang membawa luka batin yang berkepanjangan.

Biadap merupakan perbuatan di luar batas nilai kemanusiaan (Indra Santoso, tt, 87), oleh sebab itu biadap bertentangan dengan martabat manusia sebagai makhluk ciptaan Allah yang diciptakan dengan cinta Allah yang tidak terbatas. Wujud kebiadaban itu adalah perilaku yang kejam dan tega terhadap penderitaan sesama, bahkan tega membunuh sesamanya sebagai makhluk ciptaan, lebih tragis lagi tega merusak diri bahkan bunuh diri.

Kebiadaban dalam *Padhawa Dhadhu* menunjukkan adanya perilaku yang dipenuhi nafsu yang tidak terkendali demi mencapai kememangan semu. Oleh karena besarnya nafsu tersebut justru tidak membuahkan kebaikan apa pun kecuali penderitaan. Nafsu yang tidak terkendali pula yang menyebabkan

hilangnya jatidiri sebagai manusia yang bermartabat. Dalam hal ini kata biadap dapat dipertentangkan dengan adap atau beradap. Kata adap itu sendiri berarti mengandung nilai kehalusan budi, dan kesabaran hati, dengan demikian kebiadaban dan kekejaman berarti tidak ada kehalusan budi, kesabaran, maupun kerendahan hati. Orang yang telah kehilangan akal budi sering menunjukkan telah kehilangan nilai budayanya. Oleh karena kehilangan nilai kebudayaannya itu maka manusia sering disejajarkan dengan binatang sebagai makhluk yang tidak mengenal budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriastuti Rahayu. 2006. *Drupadi: Permaisuri Pandawa yang Teguh Hati*. Jakarta: Gramedia.
- Atar Semi. 1990. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Atmazaki. 1990/ *Ilmu Sastra, Teori dan Terapan*. Padang: Angkasa Raya.
- Jacobus Tarigan. 2014. *Religiositas & Gereja Katolik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kaelan, Dr.Ms. 2004. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Karsono H Saputra. 1993. *Genderang Perang di Padang Kurusetra*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Lal. P. 1992. *Mahabarata*. Terjemahan Harijadi S Hartowardojo. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Magnis Suseno, Franz. 1989. *Etika Dasar: Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral*. Yogyakarta: Kanisius.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Peter C Aman Dr. OFM, 2006. *Moral Dasar: Prinsip-prinsip Pokok Hidup Kristiani*. Jakarta: Obor.
- Sachari, Agus. 1989. *Estetika Terapan*. Bandung: Nova.
- Saleh. M. 1986 *Mahabarata*. Jakarta: Balai Pustaka.

Santoso, Indra. Tt. *Kumpulan Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surakarta: Beringin.

Siswoharsojo. 1960. *Bharatayuddha Jilid 1*. Tanpa penerbit.

Yudi Latif, 2019, 21 Desember seminar nasional *Pembangunan Manusia dalam Perspektif Pancasila* di Surabaya UNER

Keluhuran Martabat Manusia __ Pendidikan Agama Katolik SMP kelas 9
<https://www.youtube.com/watch?v=lrQ6AJ-auPE>