

Mencari Bentuk Estetika Film Nasional melalui Wayang dalam Relief Candi-candi di Jawa

GOTOT PRAKOSA

Abstract:

In Asia the concept of projecting moving pictures has been understood for at least a thousand years. The shadow theater so popular in those cultures conjured up gods and heroes, animal from fables, and demons on a screen and portayed them in various adventures. The earliest remnants of shadow play were discovered in China and in Indonesia and stem from the 11 century. Two-dimensional filigree figure were cut from tanned animal skins and artistically painted in color. The shadow players manipulated the chosen figure's moveble limbs with rods right up against the back of a screen of paper or silk. The light from an oil lamp illuminated the figure in such a way that the viewers could even enjoy the moving shadows in color. Especially in Indonesia, the shadow play Wayang Kulit is still popular today, and utilizes black silhouette figures and three-dimensional dolls along with the traditional audiences, ever mindful of tradition, still envision encountrering the actual spirits of their ancestors in the moving enterplay of light and dark. This article try to connect way say wayang in comparison study with story film.

Sudah diakui oleh para pakar film di luar negeri bahwa wayang kulit adalah salah satu cikal-bakal film. Hal ini diakui oleh Andrea Gronemeyer seorang ahli sejarah film yang menyebut-nyebut bahwa; di Asia konsep memproyeksikan gambar hidup telah dipahami dan dikenal sedikitnya seribu tahun lalu. Teater bayang-bayang yang sangat populer dalam itu seperti pahlawan sebagaimana para dewa kebudayaan yang dimenangkan, binatang dari dongeng, dan setan pada suatu layar dan menggambarkan berbagai petualangan. Yang tersisa sebagai peninggal yang masih hidup dimasyarakat adalah wayang kulit yang ditemukan di Negeri China dan di Indonesia dan yang diakui sudah eksis sejak dari 11 abad lalu. Figur

boneka dua dimensi ini dihiasi dengan benang dan prada emas yang dasarnya adalah hasil samakan dari kulit binatang dengan selera artistik tinggi dicat dan diberi warna. Pemain bayang-bayang yang bisa digerakkan dan dibuat bisa bergerak dengan diberi engsel setiap sambungan pergerakan bagian tubuh itu bisa digerakkan kearah belakang dan depan yang benar dibelakangnya ada suatu layar dari kain putih atau sutera. Cahaya dari suatu lampu minyak yang menerangi figur sedemikian sehingga penonton bisa genap menikmati gerakan bayang-bayang di dalam warna atau bayangannya di balik sutra itu. Terutama di Indonesia, wayang kulit masih populer hari ini, dan menggunakan figur bayangan hitam-putih dan

wayang pun ada juga yang berbentuk tiga dimensional yang tumbuh dan berkembang secara tradisional, seolah-olah masih berkelanjutan dari masa purba saat manusia masih hidup di dalam gua-gua dan diterangi oleh obor dan nyala api unggun. Yang rupanya memberikan gambaran nenek moyang mereka yang bergerak secara *enterplay* dari cahaya dan gelap.¹

Pengakuan ini menunjukkan bahwa *local genius* bangsa Indonesia telah memijakkan kakinya pada suatu pencapaian karya seni yang cukup signifikan dalam peradaban dunia.

Kebanyakan manusia "Barat" masih melihat bahwa sebagai permainan bayangan memberi indikasi munculnya film setelah dipertemukan dengan penemuan teknologi, diantaranya teknologi optik yang kemudian juga *magnetic* hingga digital akhir-akhir ini. Namun dibalik itu semua tentu ada yang lebih dalam karena seperti yang kita fahami bahwa wayang kulit dan relief candi masih menyimpan banyak 'misteri' yang belum terungkap, yang mungkin saja bermanfaat dalam perwujudan isi, bentuk dan dramatika yang kelak sangat bermanfaat dalam menyusun dan menemukan wujud dari isi (estetika), bentuk dan dramatika film nasional, baik *film live-action* maupun film animasi yang berkembang di negeri ini.

Seperti diakui Gronemeyer bahwa sejarah film dunia harus dilihat secara *ontologis*, menyeluruh baik secara teknik dan artistik dari kronologi peradaban dunia yang ada. Dari masa *pre-history* yang ada di berbagai tempat, pada masa pertengahan dan hingga kini, segala hal yang tidak hanya dilihat dari sisi "Barat" saja pada penemuan dan pencapaian mutakhir, tetapi juga peradaban sebelumnya yang ada di berbagai benua, termasuk Asia yang memberi dasar lompatan pencapaian yang hadir ditengah

¹ Lihat Andrea Gromeyer, *Film An illustrated Historical overview*, (hal .9), U.SA 1998, Barron's Educational Series, Inc.

tengah kita saat ini.

Dari pencapaian-pencapaian peradaban manusia, diantaranya berbentuk pahatan relief di candi-candi yang nyata-nyata berbentuk naratif yang mencitrakan struktur bercerita yang penuh dengan nilai-nilai estetis yang belum terkuak sepenuhnya bagi masyarakat dunia sekarang ini. Padahal peninggalan-peninggalan itu masih tersimpan di tempatnya, demikian juga wayang yang sudah eksis sejak abad 8 itu masih eksis hingga sekarang bahkan dikembangkan oleh pembuat wayang dan pencinta wayang, juga para dalang yang dengan gigih memunculkan inovasi-inovasi baru.

Belajar dari Panel-Panel Relief di Candi-Candi

Mungkin sangat menggelitik untuk mempelajari panel-panel yang ada di berbagai candi di Jawa yang bercerita tentang falsafah keagamaan dari kitab-kitab yang dituangkan dalam gambar-gambar itu bisa membahas tentang komposisi, pengadeganan, dramaturgi dan alur cerita, walau sifatnya *still*, tetapi dasar dan hakekatnya sama dengan pertunjukan film.

Melihat panel-panel relief itu jika dalam dunia film saat ini bisa disebut sebagai *storyboard*, sebuah desain visual yang berupa urutan-urutan gambar pengadeganan yang biasa dipakai untuk merencanakan (desain film) sebelum film dibuat (*di-shot*) dengan menggunakan seluloid atau media seperti video atau digital sekalipun. Dari panel-panel yang ada dan sudah tersusun di langkan candi-candi, jelas sudah merupakan hasil editing yang sangat khas mengikuti gaya bertutur yang juga sangat khas yang wujud dan ceritanya diasumsikan bisa diikuti oleh masyarakat yang melihat dan mempercayainya sebagai wujud gambar naratif yang tidak saja mengejar keindahan belaka, tetapi penuh dengan pesan-pesan ritual yang sangat berguna untuk kehidupan manusia yang mempercayai keberadaannya.

Panel-panel yang tersusun melingkari langkan

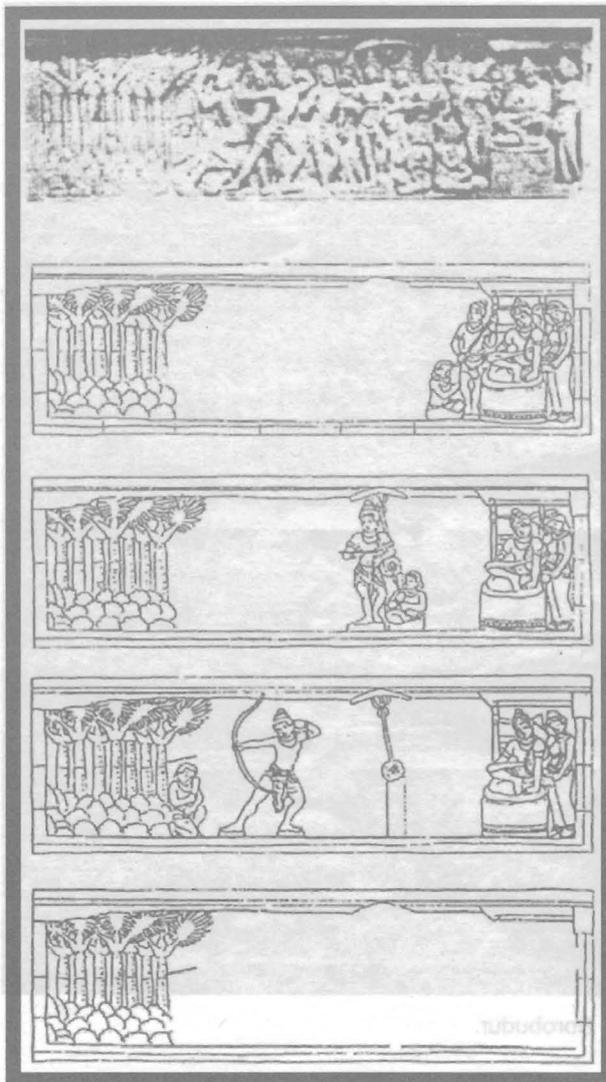


Salah satu relief Borobudur.

dari candi-candi yang tersebar di berbagai tempat di Pulau Jawa dan Bali itu juga bisa dilihat sebagai cikal-bakal film dalam konteks bertutur. Hanya saja panel-panel relief itu hadir masih menjadi monumen yang kegunaannya sangat khas, tetapi sebagai panel-panel relief yang selesai oleh peradaban masa kini bisa menawarkan berbagai interpretasi yang beraneka ragam dan kemudian menyambung ke film atau media baru yang disiplinya agak berbeda tetapi mempunyai kedekatan karena ada beberapa hal yang sama, seni visual.

Kalau film, orang yang melihat diposisikan dalam kondisi diam-duduk di kursi, berada di dalam ruangan gelap, di dalam gedung biskop- sedangkan

pada relief candi, yang diposisikan diam (*still*) adalah panel-panel relief itu, sementara penontonnya yang bergerak dalam aturan *pradaksina* (berjalan melingkar searah jarum jam) untuk dapat mengikuti cerita yang digambarkan dalam relief tersebut. Sebuah analogis yang sangat mudah dipahami dan sangat menggelitik untuk dikaji dan diteliti lebih jauh. Mengingat hingga saat ini wacana estetika film Indonesia masih terus dicari bentuk dan formatnya yang paling pas yang kelak bisa menjadi ciri bertutur, ciri dramatik dan estetik yang tidak dimiliki oleh bangsa lain. Seperti yang dilakukan oleh bangsa Jepang yang mengembangkan dan memanfaatkan kekayaan budayanya seperti Noh, Kabuki, sajak-sajak Haiku



Relief Borobudur yang berkisah sayembara memanah.

serta lukisan-lukisan sutra yang tersimpan di berbagai kuil untuk diterapkan dalam film. Hal ini diakui oleh para sutradara kenamaan Jepang seperti; Yasujiro Ozu, Kenji Mizoguchi, Akira Kurosawa, Imamura Sohei, bahkan generasi yang lebih muda seperti Oguri Kohei. Demikian juga yang terjadi di India yang kaya akan budaya visual dari candi-candi dan manuskrip-manuskrip yang juga dimanfaatkan untuk pengembangan dan dieksistensikan ke dalam estetika film yang dilakukan oleh Satyajit Ray, Gartak, Sam Benegal, bahkan Salman Khan umpamanya.

Relief candi, pada dasarnya dijumpai pada

momunen-monumen masa Hindu-Budha dapat dibagi ke dalam dua macam bentuk:

- 1) Relief yang semata-mata hanya sebagai penghias untuk memperindah bangunan candi, sering disebut sebagai relief hias.
- 2) Relief yang menggambarkan suatu cerita, baik yang bersifat lengkap ataupun hanya menggambarkan episode-episode tertentu saja, sering disebut relief naratif.

Selanjutnya yang dibahas di artikel ini hanya relief naratif, yang juga disebut relief cerita. Sementara relief hias tak dibicarakan secara khusus.

Banyaknya candi-candi Hindu yang terdapat di pulau Jawa, diantaranya sebagian memiliki relief yang menggambarkan kisah pewayangan. Sebagian relief-relief yang ada di beberapa candi pada masa periode Klasik Muda menggambarkan dunia wayang yang didasarkan pada cerita-cerita wayang dari India, seperti kisah Ramayana atau Arjunawiwaha, sebagian menggambarkan kisah yang berbentuk kakawin, tutur dan wawacan; contoh reliefnya dapat terlihat di pendopo Candi Panataran, Candi Tegawangi, dan Candi Kedaton, Candi Prambanan dan sebagainya.

Beberapa candi tercatat sudah dibangun pada abad 8-10 M dan di candi tersebut terdapat relief-relief yang menggambarkan dunia pewayangan, di antaranya Candi Siwa-Ramayana, Wisnu-Krsnayana dalam satu kompleks candi di Prambanan, Candi Jajagu di Jawa Timur, Patirthan Jalatunda-Mahabarata Margayawati.

Sedang yang dibangun pada abad ke-11-15 yang reliefnya menggambarkan jagad pewayangan di antaranya; Goa Selamenggeng-Arjunawiwaha, Candi Kidal-Garudeya, Candi Jago-Arjunawiwaha dan Krsnayana dan Kunjarakarna, Candi Induk Panataran- Ramayana dan Krsnayana, Goa Pasir-Mintaraga, Candi Surawana-Arjunawiwaha, Candi Tegawangi Sudamala, Candi Kedaton-Arjunawiwaha, Bhomantaka dan Garudeya, Gapura Bajang Ratu-Ramayana, G. Penangunan-Arjunawiwaha, G. Gajah-Mintaraga, Candi Yuddha-

Ramayana, Candi Kendaladasa-Nawaruci, Mintaraga, Candi Suku-Sudamala, Garudeya, Nawaruci, Swarnarohana-Parwa, Candi Ceta-Sudamala, kisah Mahabarata.

Relief sering dipandang sebagai suatu simbol. Mengenai simbol, dalam sejarah pemikiran dikenal adanya dua macam simbol yang berbeda. Yaitu simbol religius dan simbol dalam sistem logika dan ilmu pengetahuan. Dalam wilayah religius simbol dipandang sebagai ungkapan indrawi atas realitas yang transenden, sedangkan dalam wilayah ilmu pengetahuan, simbol atau lambang memiliki arti sebagai tanda yang abstrak. Sementara itu, menurut Mircea Eliade ahli ilmu perbandingan agama menyatakan bahwa simbol merupakan suatu cara untuk dapat sampai pada pengenalan terhadap “Yang suci dan yang transenden”. Setiap tindakan religius mengarah pada suatu realitas yang *meta-empiris*. Maka manusia religius tidak mempunyai pilihan lain kecuali mempergunakan ungkapan-ungkapan simbolis yang mengacu untuk mengkomunikasikan makna-makna yang tidak langsung, non literal dan tidak biasa; karena memang kodrat yang suci dan kodrat semua fenomena religius yang lain menuntut demikian. Dengan demikian dapatlah diketahui bahwa relief cerita yang dipahatkan di candi-candi sebenarnya juga merupakan simbol, merupakan ungkapan indrawi atas realitas yang transenden (diluar kemampuan pikiran manusia). Relief cerita dapat dianggap sebagai “jalan masuk” ke dunia transenden yang abadi, maka tidak mengherankan jika candi sebagai suatu bangunan suci dihias dengan relief-relief cerita keagamaan. Relief tersebut dapat membimbing dan mengantar manusia yang melakukan ziarah untuk memasuki “dunia kedewataan”.

Suatu panel relief Arjunawiwaha, saat Arjuna menjadi pertapa disebut Mintaraga yang sedang digoda bidadari, sekarang tersimpan di Museum Nasional Jakarta. Sebenarnya adegan yang sama masih dijumpai pada panel relief di dinding Candi



Nonton wayang dari depan dan belakang.

Surawana, Kediri dan Kepurbakalaan LXV (Candi Kendalidasa), Gunung Penanggungan. Cerita Arjunawiwaha sangat mungkin merupakan simbol keteguhan seseorang bertapa agar dapat bertemu dan diberi anugrah oleh Siwa Mahadewa.

Suatu bentuk lain dari masa Jawa Kuna disebut dengan kisah ruwat. Salah satu cerita ruwat yang dipahatkan dalam bentuk relief adalah Sudamala, kisah tersebut dijumpai menghias dinding candi Tegawangi di wilayah Pare, Kediri. Selain itu juga dijumpai dalam bentuk panil-panil lepas di halaman Candi Suku, Karanganyar terdapat sebuah panel relief kisah Sudamala. Dalam relief terlihat adanya Sahadewa sedang berhadapan dengan Dewi Uma, agaknya adegan itu memperlihatkan saat setelah sang dewi diruwat dari wujud Ra Nini yang mengerikan.

Kisah ruwat berarti uraian tentang pembebasan seseorang dari *mala* atau *klesa* (dosa atau kutukan)



Pertunjukan wayang kulit (wayang purwa).

dan dapat segera mencapai kelepasan (bebas dari ikatan duniawi untuk dapat bersatu dengan dewa). Dalam kisah itu diuraikan bahwa istri Bhataru Guru (Siwa) yaitu Dewi Uma, dikutuk oleh suaminya menjadi raksasa bernama Ra Nini. Ia tinggal di suatu pekuburan atau tempat pembakaran mayat yang bernama Gandamayu dan menjadi ratu sekalian hantu dan setan-setan.

Ra Nini dapat kembali kedalam wujudnya semula sebagai dewi yang cantik bila ia diruwat oleh Sadewa (tokoh bungsu Pandawa). Maka dengan melihatnya ia dapat menghadirkan Sadewa di Gandamayu untuk dirinya. Dengan seijin Bhataru Guru akhirnya Sadewa berhasil meruwat Ra Nini menjadi Dewi Uma kembali. Atas keberhasilan ini Sadewa diberi gelar Sudamala (pembersih dosa).

Jenis kisah seperti ini banyak terdapat di beberapa candi yang menggambarkan sastra Jawa kuna terutama dalam masa Klasik Muda. Kisah-kisah ruwat yang dikenal hingga sekarang adalah Kunjarakarna, Nawaruci, Korawasrana, Sudamala. Tiga kisah yaitu Sudamala, Kunjarakarna, dan Nawaruci dipahatkan dalam bentuk relief pada dinding beberapa candi di Jawa Timur. Oleh karena itu sangat memungkinkan kisah ruwat tersebut merupakan simbol yang bertujuan magis, yaitu agar seorang tokoh yang dimuliakan (didharmakan) di suatu candi dapat mencapai kelepasan dan bersatu dengan dewa pujaan pribadinya (*istadewata*).

Kisah Sudamala mengurai tentang pembersihan *klesa* yang meliputi diri seseorang untuk kemudian dapat bersatu dengan dunia kedewatan, kisah Sri

Tanjung menguraikan ikwal lain lagi. Secara ringkas kisah Sri Tanjung menguraikan bahwa Sri Tanjung percaya pada fitnah yang dihembuskan oleh Raja Sulakrama dari kerajaan Sindureja, perihal ketidaksetiaan istrinya.

Digambarkan pada relief di candi-candi bahwa dengan menaiki lumba-lumba (?), roh Sri Tanjung menyeberangi sungai yang membatasi dunia manusia dan dunia arwah, akhirnya terdampar di pesantren Gandamayu tempat Ra Nini (dewi Uma) bersemayam. Sri Tanjung akhirnya dihidupkan kembali oleh Ra Nini. Sebelum bersatu dengan suaminya, Sri Tanjung meminta agar Sidapaksa dapat memusnahkan Raja Sulakrama. Kisah Sri Tanjung berakhir sampai dengan kematian Sulakrama oleh Sidapaksa yang menyerbu kerajaan Sindureja dengan bantuan para Pandawa.

Agaknya terdapat maksud lain lagi di luar simbol kelepasan hingga kisah Sri Tanjung dipahatkan di beberapa Candi Pandharmaan. Kisah-kisah yang melambangkan persatuan antara manusia dengan dewa misalnya Kunjarakarna, Nawaruci dan dalam kadar tertentu juga kisah Arjunawiwaha. Tokoh-tokoh utama dalam kisah tersebut memang disebut-sebut berhasil bertemu dan memasuki alam kadewataan, misalnya Yaksa Kunjarakarna, Bhima, dan Arjuna.²

Kisah Krsnayana

Secara deskriptif beberapa relief candi bisa kita ikuti cerita dan pesan-pesannya, tetapi secara detail memang perlu diamati bagian-bagian untuk mendapatkan impresi tentang bagaimana para *local genius* ini menyusun adegan per adegan untuk

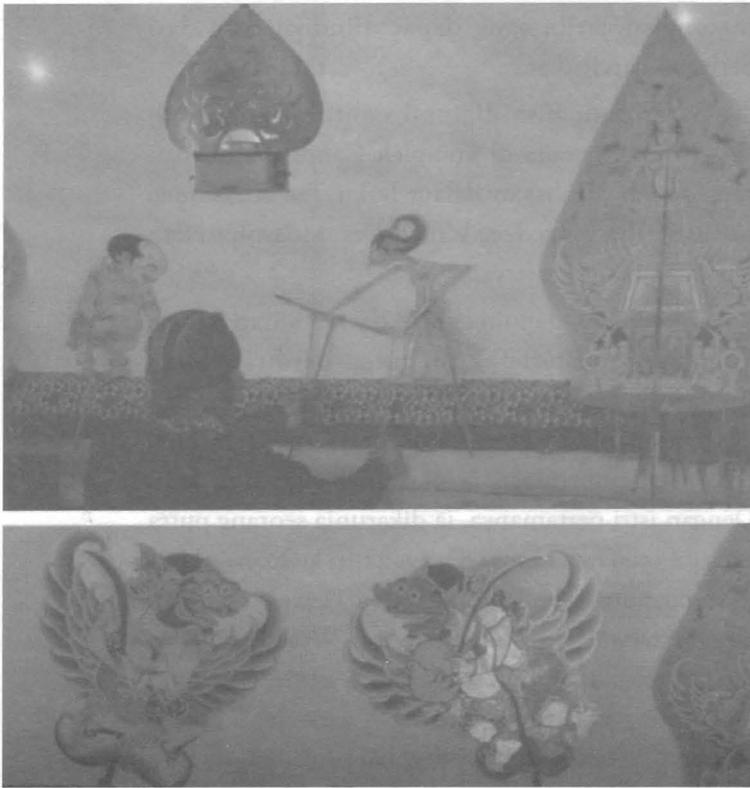
² Lihat artikel Agus Aris Munandar, MHUM, *Pekan Komik & Animasi Nasional 98* (hal 58-83), Komik Sebagai Warisan Budaya Relief Candi, Jakarta 1999, Proyek Pengembangan Media Kebudayaan. Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan & Kebudayaan Republik Indonesia.

merangkai cerita yang dapat diindikasikan dari berbagai candi diatas.

Barangkali bisa diambil contoh dari Candi Wisnu yang berada di kompleks Candi Prambanan yang sudah dituliskan dalam buku *The Kresnayana Reliefs of The Visnu Temple* oleh Drs. Moertjipto dan Drs. Bambang Prasetya.

Dikisahkan, dahulu kala di daerah aliran Sungai Yumana, yang terletak di India, berdiri sebuah kerajaan besar yang disebut kerajaan Mathura, dan diperintah oleh seorang raja bernama Ugrasena. Selama memerintah, ia pernah kawin dua kali. Dengan istri pertamanya, ia dikarunia seorang putra yang diberi nama Kamsa. Dengan istri keduanya, lahir seorang putri, yang diberi nama Dewaki. Setelah dewasa, Dewaki dinikahkan dengan Wasudewa. Pada waktu mengantarkan Dewaki dan Wasudewa menuju tempat tinggal barunya, di tengah perjalanan Kamsa mendengar suara atau wisik. Suara itu dengan jelas diterima oleh Kamsa, yang berisi pesan bahwa kelak anak kedelepan Dewaki akan membunuhnya. Kamsa agak terkejut mendengar suara itu. Setelah sadar, hatinya menjadi panas dan kemarahannya tidak terkendali. Dengan segera dipegangnya rambut Dewaki dengan maksud akan membunuhnya. Maksud Kamsa segera dapat dicegah oleh Wasudewa, meskipun akhirnya sepasang suami-istri tersebut menjalani hukuman di penjara. Selama dipenjara, kedua kaki mereka dirantai supaya tidak bisa bergerak. Tampaknya kemarahan Kamsa tidak hanya ditujukan kepada adiknya, tetapi juga ayahnya. Ugrasena juga dianggapnya bersalah dan dimasukkan ke penjara.

Sementara itu, Kamsa beristri lagi dan menikahi Rohini. Melihat perkembangan di kerajaan Mathura, Rohini menjadi khawatir dan takut tersangkut akan perbuatan suaminya. Dengan tujuan mencari perlindungan, Rohini pergi ke Gokula untuk berusaha menemui saudaranya yang bernama Nanda dan Yasoda. Akhirnya, dengan susah payah Rohini berhasil menemui kedua saudaranya.



Posisi kiri & kanan dalam pertunjukan wayang.

Suatu saat, pada waktu Dewaki mengandung anak ketujuhnya, Wisnu mengutus seorang bidadari turun ke bumi untuk mengambil bayi, yang diberi nama Balarama atau Baladewa, sedangkan Dewaki dinyatakan meninggal dunia. Pada saat muncul tanda-tanda bahwa Dewaki akan melahirkan putranya yang kedelapan, Kamsa menjadi gelisah dan teringat akan suara yang dulu pernah di dengarnya. Maka Kamsa memerintahkan untuk memperketat penjagaan di negerinya. Siang malam rumah Dewaki dijaga oleh prajurit Mathura dengan tujuan agar saat lahir itu dapat diketahui dengan segera. Namun, ternyata hal lain yang terjadi.

Secara mengherankan, kelahiran bayi itu tidak diketahui oleh prajurit, sehingga luput dari pengawasan Kamsa dan dengan selamat bayi itu berhasil dibawa ke Gakula. Di daerah kelahiran keluarga penggembala.

Sementara itu, Yasoda, istri Nanda, juga

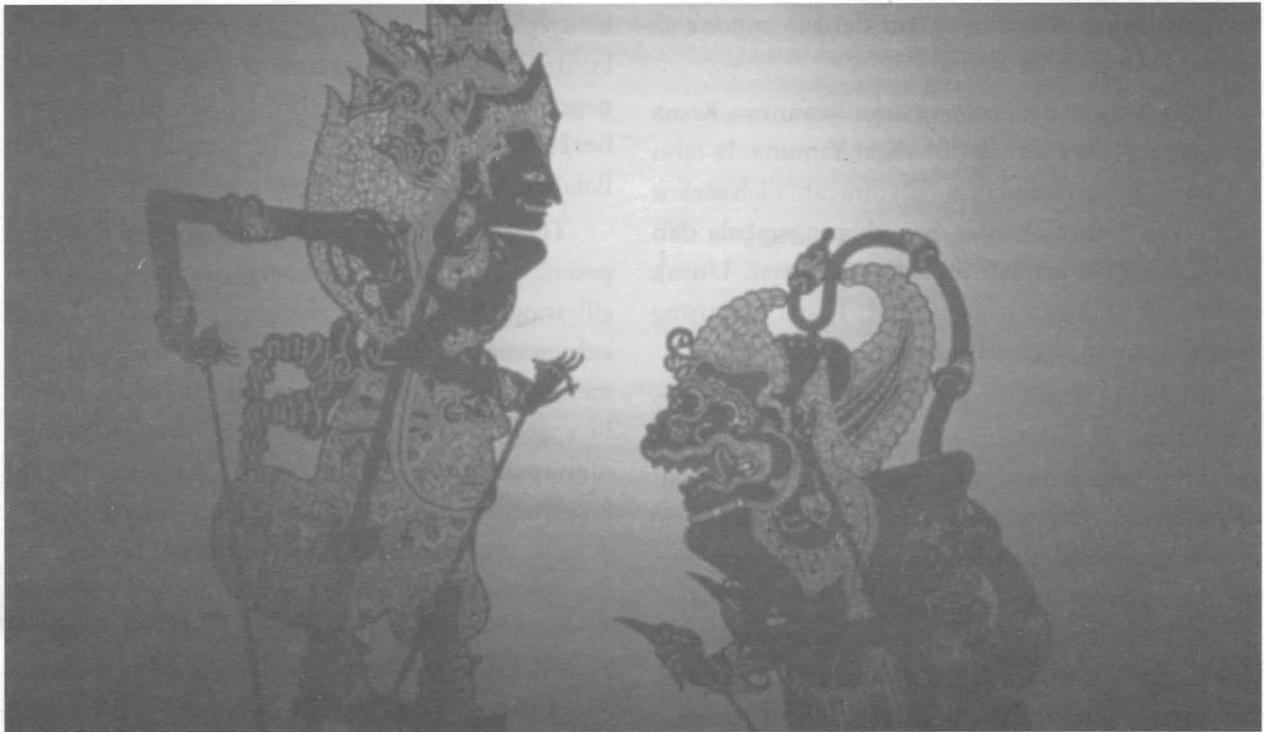
melahirkan bayi perempuan. Pada saat tertidur nyenyak, bayi Yasoda ditukar dengan bayi Dewaki. Dengan cara inilah, anak kedelapan Dewaki selamat dari tangan Kamsa. Bayi ini diberi nama Krsna.

Warga Gakula sangat senang dengan kelahiran dua putra tampan, Krsna dan Balarama, yang dari kecil sudah menunjukkan ketekunan dan kedewasaannya. Krsna dianggap anak Yasoda dan Nanda meskipun sebenarnya adalah anak Dewaki, sedangkan Balarama dianggap anak Rohini.

Saat kecilnya, Krsna disusui oleh Putana. Menurut cerita, Putana adalah seorang rekresi pembunuh anak-anak yang menyamar sebagai wanita cantik. Ia bermaksud membunuh Krsna dengan air susunya, yang sudah diberi racun. Akan tetapi, Krsna mengetahui maksud Putana dan menjadi marah. Ia mencengkeram buah dada Putana dengan kuat dan tidak melepaskannya. Perbuatan ini sama sekali tidak diduga oleh Putana. Karena tidak kuat menahan sakit, lama-kelamaan Putana mati.

Naskah *Bhagawatapurana* juga menyebutkan kesaktian Krsna pada saat masih kecil. Kesaktian ini diperlihatkan ketika dengan kekuatan kakinya Krsna dapat menggulingkan kereta susu dan mentega. Ini terjadi pada waktu Krsna merasa lapar dan haus. Dikisahkan, Krsna sedang menangis karena merasa lapar dan haus. Ia menjadi kesal karena tidak mendapat perhatian dari ibunya, atau mungkin juga karena si ibu sedang sibuk. Maka kaki Krsna menendang kereta yang waktu itu berada di dekatnya sampai terguling. Kesaktian lain yang ditunjukkannya sewaktu masih kecil adalah ketika ia diculik oleh seorang raksasa yang menyamar menjadi angin ribut. Akhirnya raksasa itu berhasil dibunuh Krsna dengan rangkulan kedua tangannya, yang ternyata memiliki kekuatan luar biasa.

Pada masa kanak-kanak, Krsna dikenal sebagai anak nakal dan suka menggoda teman bermainnya sampai menangis. Meskipun sudah sering mendapat peringatan dari orang tuanya, ia tetap tidak berubah sehingga membuat mereka marah. Karena



Wayang Bali dari balik layar.

kenakalannya itu, ia sering mendapat hukuman. Pernah terjadi, Krsna dan Balarama dihukum bersama-sama serta diikat pada sebuah lumpang, dengan maksud agar mereka menjadi anak baik dan tidak mengganggu temannya lagi.

Pada saat menginjak remaja, Krsna mendapat tugas untuk memelihara dan menggembalakan ternak orang tuanya. Balarama juga mendapat tugas yang sama. Karena sekeliling rumah tinggal mereka masih berupa hutan dan belum banyak penghuninya, maka masih banyak binatang buas dan sebagian hutan dihuni oleh raksasa. Bagian hutan yang sama sekali belum dijamah manusia ditempati para jin penguasa hutan yang menakutkan. Pada saat menggembalakan ternak, Krsna dan Balarama juga sering mendapat gangguan lain, yang tak jarang bahkan menjadi korban.

Gangguan yang sering muncul, antara lain disebabkan oleh seorang raksasa bernama Pralamba. Ia pandai menyamar menjadi penggembala sehingga

banyak penggembala menjadi korban. Cara ini jugalah yang dipakainya saat berniat mengganggu Balarama dan Krsna, namun ia berhasil dikalahkan. Tidak lama setelah peristiwa ini, Balarama dan Krsna diserang oleh seekor burung garuda raksasa. Dengan kesaktian Krsna, burung itu berhasil dibunuhnya.

Selama menggembala ternak, Balarama dan Krsna berkali-kali mendapat gangguan. Dari raksasa dan binatang yang berniat jahat, tetapi selalu berhasil mengalahkan mereka. Suatu saat, mereka menggembalakan ternak bersama orang lain. Tiba-tiba mereka diserang jin bernama Agha, dengan menjelma sebagai ular raksasa yang ingin membunuh mereka. Si ular raksasa membuka mulutnya lebar-lebar agar maksudnya terlaksana. Harapan itu tercapai saat Krsna dan kawan-kawan masuk ke mulut ular yang dengan segera mengatupkan mulutnya kembali. Namun, ternyata Krsna tidak menyerah begitu saja. Ia membusungkan badanya sehingga semakin membesar. Akhirnya, perut si ular tidak

mampu lagi menahannya, dan dengan mudah ia segera dibunuh oleh Krsna.

Pada suatu hari, bersama kawan-kawannya, Krsna menggembalakan ternak di Sungai Yamuna. Ia tahu bahwa air sungai tersebut sudah diracuni oleh seekor naga yang mengakibatkan banyak penggembala dan ternaknya mati setelah minum air sungai. Untuk membalas tindakan naga tersebut, Krsna bertarung dengannya dan berhasil membunuhnya.

Selain itu, masih banyak musuh Krsna yang juga berusaha membunuhnya. Namun dengan kesaktiannya, semua yang berniat jahat berhasil dibunuhnya. Begitu pula raksasa Dhenuka yang menjelma menjadi keledai. Pralamba yang menjelma menjadi penggembala, dan Arista yang menjelma menjadi sapi jantan mengamuk. Raksasa Tranawarta juga berhasil dibunuhnya dengan bantuan Balarama. Dengan kesaktiannya, banyak orang termasuk Balarama, merasa lebih aman karena mempunyai pelindung.

Dalam awal naskah *Bhagawata-purana*, pada saat menginjak dewasa, dikisahkan bahwa Krsna banyak dikagumi oleh wanita. Ia memiliki wajah yang bisa memikat wanita yang memandangnya. Pada umumnya, mereka kagum akan kejantannya. Pernah dikisahkan, pada suatu malam Krsna merasa sepi, lalu ia mengambil seruling dan mengumandangkan sebuah nyanyian cinta. Suara itu sayup-sayup terdengar oleh para wanita, sehingga mereka mendatanginya dan memohon untuk dicintai. Tidak diceritakan dengan jelas kuasa apa yang dimiliki Krsna, namun kenyataannya banyak wanita terpicat kepadanya.

Sementara itu, Kamsa -yang saat itu menjadi raja Mathura- selalu merasa was-was dan gelisah. Ia merasa jiwanya selalu terancam bila teringat suara yang pernah didengarnya dahulu. Kemudian, ia mengadakan pertemuan dengan para manggala di kerajaannya, dengan maksud mencari jalan agar Krsna dapat dibinasakan. Pertemuan itu akhirnya

menyepakati diselenggarakannya sayembara menarik busur. Sayembara ini segera diundangkan ke seluruh negeri. Dalam waktu singkat, banyak peminat yang bersedia mengikutinya. Termasuk Krsna dan Balarama.

Tibalah saat pelaksanaannya, Krsna dan Balarama peserta dari raja-raja mancanegara, namun sampai gilirannya Krsna segera mengangkat busur, dengan kekuatannya busur itu ditariknya sampai patah menjadi dua. Kejadian ini membuat Kamsa marah. Ia segera memerintahkan para prajurit untuk mengusir dan membunuh Krsna. Berkat kesaktiannya, Krsna dapat membunuh para prajurit dengan menggunakan busur tersebut. Melihat hal itu, Kamsa segera mencari jalan untuk membunuh Krsna, yaitu dengan menyelenggarakan gulat. Ia bermaksud membunuh Krsna pada waktu bergulat. Akan tetapi, pada malam sebelum pelaksanaan sayembara, ia mengalami banyak mimpi buruk, antara lain; memeluk mayat, dalam keadaan tidak berpakaian, minum racun, diolesi minyak sasami dan masih banyak yang tidak diingatnya.

Pagi harinya, Kamsa sudah menyusun siasat licik. Pada saat Krsna memasuki arena, ia segera disergap seekor gajah yang ditugaskan untuk membunuhnya. Akal licik itu tidak berhasil karena Krsna berhasil membunuh gajah tersebut, sementara para penonton bersorak-sorai menyaksikan kemenangannya. Dan dengan segera pelaksanaan sayembara dilanjutkan. Sebenarnya adu gulat ini adalah muslihat Kamsa untuk membunuh Krsna dan semua orang diharuskan mengikutinya, termasuk suku gembala.

Saat pertandingan dimulai, Krsna berhadapan dengan pegulat muda yang dipersiapkan oleh Kamsa. Karena kesaktiannya, tak seorang pegulat pun dari Mathura dapat mengungguli Krsna dan berhasil dikalahkannya dengan mudah. Maka Kamsa menjadi sangat marah serta memerintahkan Krsna dan Balarama untuk segera meninggalkan negaranya.

Perintah ini tidak ditanggapi oleh Krsna karena



Dalang dan wayang.

ia sedang bertarung dengan pegulat yang belum menyerah. Setelah mengetahui bahwa dirinya diusir, Krsna segera melompat dan berdiri di hadapan Kamsa. Kedatangan mendadak ini mengejutkan Kamsa. Ia segera bertanya mengapa Krsna belum juga pergi dari negaranya. Pertanyaan ini tidak dihiraukan oleh Krsna. Dengan marah ia menantang Kamsa. Tak beberapa lama kemudian, terjadilah pertarungan antara Krsna dan Kamsa. Dalam pertarungan ini, keduanya memperlihatkan kesaktian masing-masing untuk mengalahkan lawannya. Pertarungan sudah berlangsung cukup lama, namun belum ada tanda-tanda siapa yang akan menang. Akhirnya takdir lah yang berbicara. Kamsa semakin lemah dan berhasil dibunuh oleh Krsna. Badan Kamsa dirobeknya, lalu mayatnya dibakar.

Bersama dengan Balarama, Krsna segera menuju ke istana. Ditengah jalan, mereka bertemu dengan tukang cuci istana yang membawa pakaian raja untuk

dikembalikan ke istana. Krsna tidak mendapat jawaban yang mereka kehendaki, maka tukang cuci tersebut pun dibunuh. Baju raja yang telah dicuci, mereka pakai dan meneruskan perjalanan.

Di perjalanan mereka bertemu dengan seorang pedagang bunga. Karena mengetahui bahwa Krsna adalah penjilmaan Wisnu, maka ia segera mempersembahkan bunga kepada Krsna. Sebagai rasa terima kasih, Krsna berkeinginan mengganti biaya yang telah dipersembhkannya. Pedagang bunga itu hanya menerima kesetiaan Krsna kepada jiwa seluruh alam, persaudaraan dari mereka yang menyembah sang jiwa, serta rasa belas kasih kepada semua makhluk. Krsna tidak berkeberatan atas permohonan tersebut. Ia juga menambahkan anugrah kepada semua anak cucu, kekuatan dan panjang umur kepada si pedagang bunga.

Setelah itu, Krsna melanjutkan lagi perjalanannya. Ia bertemu dengan seorang penjual minyak wangi

yang cantik rupawan, namun punggungnya bongkok dan tidak bisa berjalan tegak. Ketika melihat Krsna melintas di dekatnya, semua minyak wangi ditumpakkannya kepada Krsna. Melihat perlakuan itu, Krsna tersenyum dan berterima kasih kepadanya. Krsna segera mendekat dan mengangkat dagu sang gadis serta meluruskan badannya yang bungkuk. Dengan segera segala cacatnya hilang dan menjadi gadis yang cantik dan sempurna.

Kresna dan Balarama segera menuju ke istana untuk menemui ayah Wasudewa, Ugrasena. Oleh Krsna, Ugrasena diangkat lagi sebagai raja Mathura. Tidak lupa ia juga mengucapkan terima kasih kepada suami-istri penggembala, yaitu Nanda dan Yasoda, yang telah mengasuhnya sejak bayi. Selanjutnya, Krsna dan Balarama untuk sementara menetap di Mathura.

Dikisahkan, menurut kitab *Bhagawatpurana*, Kamsa mempunyai mertua bernama Yawana, seorang raja Maghada. Yawana ingin membalas kematian menantunya yang mati di tangan Kresna. Ia mengarahkan semua prajuritnya untuk menyerang Mathura sampai tujuh belas kali, namun semuanya berhasil dipatahkan oleh Krsna, dibantu prajurit Mathura. Yawana sangat marah karena pasukannya selalu kalah dalam perang. Maka ia segera memimpin sendiri pasukannya menyerang Mathura. Pasukan yang dibawanya berjumlah sekitar tiga puluh ribu prajurit untuk mengepung negara Mathura agar tak seorang pun bisa lolos. Siasat ini berhasil digagalkan Krsna. Dengan kesaktiannya, Krsna menciptakan kota baru di tengah laut, lengkap dengan istana, perumahan, jalan-jalan dan kelengkapannya. Seluruh rakyat Mathura dipindahkan ke kota tersebut, yang diberi nama Dwaraka.

³ Lihat Drs. Moertjipto dan Drs. Bambang Prasetya, *The Kresnayana Reliefs Of The Visnu Temple*, (hal 52-64), Yogyakarta 1997, Penerbit Kanisius Yogyakarta.

Setelah itu Krsna dan Balarama baru melawan serangan Yawana beserta angkatan perangnya yang sangat besar. Pasukan tersebut berhasil dikalahkan dan tak seorang pun selamat. Krsna dan Balarama sekarang menempati Dwaraka yang terletak di tengah laut. Demikian pula, seluruh rakyat dan keluarganya dapat menikmati hidup damai sejahtera, tanpa ada permusuhan.³

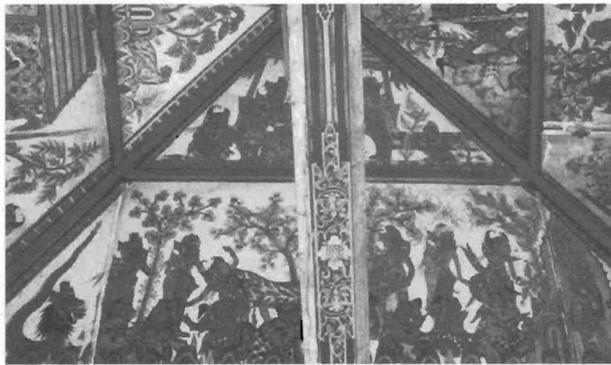
Struktur Naratif Berdasarkan Panel-Panel Relief Kresnayana

Cerita di atas digambarkan di dalam relief candi Wisnu di kompleks Candi Prambanan. Yang menarik untuk diketahui lebih jauh adalah bagaimana para *local genius* pada masa dulu menyusun pengadeganan atau pembabakan dari keseluruhan cerita tersebut, sehingga banyak orang mengerti susunan cerita naratif yang dijadikan ajaran kebajikan dalam agama Hindu yang berfaham Wisnu.

Menurut relief yang ada, adegan-adegan tersebut digambarkan sebagai berikut:

- Panel 1, dalam satu panel ada dua adegan
Adegan pertama; pertemuan di kerajaan Mathura, yang diadakan Raja Ugrasena, dihadiri oleh istrinya dan kerabat kerajaan.
Adegan kedua; sebagian relief hilang; tinggal bagian belakang yang tampak, seekor gajah dan kepala kuda.
- Panel 2, ada satu adegan
Adegan; Raja Ugrasena dihadap oleh kedua istri di kerajaan Mathura.
- Panel 3, ada satu adegan
Adegan; Kamsa berusaha membunuh Dewaki, tetapi dihalangi oleh Wisudewa.
- Panel 4, ada satu adegan
Adegan; Dewaki akan melahirkan Krsna, ditolong oleh dua dukun bayi.
- Panel 5, ada satu adegan
Adegan; Krsna dan Balarama diikat pada lumpang batu oleh kedua orang tua tirinya, Yasida dan Nanda.

- Panel 6, ada dua adegan
Adegan pertama; Putana, seorang raksasi yang menjelma menjadi wanita cantik, menimang-nimang Krsna, disaksikan oleh Yasoda. Sementara Balarama menangkap ikan di sungai. Adegan kedua; Putana menyusui Krsna dan Balarama dengan susu yang sudah diberi racun.
- Panel 7, ada tiga adegan
Adegan pertama; Krsna dan Balarama dianiaya oleh Pralamba, seorang raksasa yang menyamar menjadi seorang penggembala.
Adegan kedua; Krsna dan Balarama membunuh Pralamba.
Adegan ketiga; Krsna membunuh tiga lembu.
- Panel 8, ada tiga adegan
Adegan pertama; Raksasa Agha menyamar sebagai naga raksasa, mulutnya sebesar gua. Krsna berusaha masuk untuk membunuhnya.
Adegan kedua; Krsna berperang dan berhasil membinasakan Kalayawana, raja naga.
Adegan ketiga; Krsna membunuh Danuka, raksasa yang menyamar sebagai keledai.
- Panel 9, ada tiga adegan
Adegan pertama; Krsna membunuh raksasa bala tentara Kamsa.
Adegan kedua; Krsna terkejut dan berusaha menyelamatkan diri dari sergapan gajah suruhan Kamsa.
Adegan ketiga; Krsna berhasil membunuh gajah bernama Kuwalaypita atau Utpalawida
- Panel 10, ada satu adegan
Adegan; Krsna memenangkan lomba gulat di istana kerajaan Mathura, disaksikan Balarama.
- Panel 11, ada satu adegan
Adegan; Krsna berperang melawan Tranawarta, raksasa yang menyamar sebagai angin topan dan ingin menculiknya. Balarama dengan tenang menyaksikan perkelahian tersebut.
- Panel 12, ada satu adegan
Adegan; Perkelahian antara Krsna dan Balarama dengan raja Kamsa.
- Panel 13, ada satu adegan
Adegan; perkelahian antara Krsna dengan Kamsa. Krsna dalam posisi hampir kalah.
- Panel 14, ada dua adegan
Adegan pertama; Krsna berhasil mengalahkan Kamsa, dibantu oleh Balarama.
Adegan kedua; sebagian relief hilang; tinggal adegan dua warga kerajaan Mathura sedang bergembira.
- Panel 15, ada satu adegan
Adegan; suasana pertemuan Raja Ugrasena dengan istrinya Krsna, Balarama dan ayah mereka, Wasudewa.
- Panel 16, ada dua adegan
Adegan pertama; Nanda dan Yasoda bertemu dengan raja Ugrasena.
Adegan kedua; panel aus; diperkirakan Raja Ugrasena dengan istrinya.
- Panel 17, ada dua adegan
Adegan pertama; Krsna berperang melawan raja Yawana dan Maghada.
Adegan kedua; Raja Urasena ditawan oleh Yawana.
- Panel 18, ada satu adegan
Adegan; sebagian relief hilang; tinggal adegan Pendeta Mucukunda membawa sekuntum teratai.
- Panel 19, ada satu adegan
Adegan; Raja Ugrasena beserta Pendeta Mucukunda.
- Panel 20; ada satu adegan
Adegan; Raja naga (Kalayawana) meracuni Sungai Yamuna sehingga ikan-ikan di sungai tersebut mati. Krsna dan Balarama mengetahui bahwa Sungai Yamuna sudah tercemar racun.
- Panel 21, ada dua adegan
Adegan pertama; perkelahian antara Krsna dan raja naga di sungai Yamuna.
Adegan kedua; batu relief hilang; diperkirakan Krsna dan Balarama berusaha membersihkan air sungai Yamuna dari racun.



Kertagosa, Bali

- Panel 22, ada satu adegan
Adegan; Raja Ugrasena dinobatkan kembali sebagai raja di Mathura, Dewaki, Krsna dan Balarama.
- Panel 23, ada satu adegan
Adegan; Pendeta Mucukunda dan Wasudewa dikejar-kejar oleh Raksasa Kalayawana.
- Panel 24, ada satu adegan
Adegan, Krsna dan Balarama bertemu dengan ayah mereka, Wasudewa.
- Panel 25, ada satu adegan
Adegan; Balarama dan Krsna memakai baju kebesaran raja menemui wanita penjual bunga.
- Panel 26, ada satu adegan
Adegan; sebagian relief sudah aus, tinggal relief Krsna belajar kereta yang ditarik dua kuda.
- Panel 27, ada satu adegan
Adegan; Raja Ugrasena menghadap pendeta Mucukunda.
- Panel 28, ada satu adegan
Adegan; Krsna dan Balarama sedang berperang melawan raksasa Yawana.
- Panel 29, ada satu adegan
Adegan; peperangan antara Krsna dan Balarama yang berhasil membunuh Yawana.

⁴ Lihat Drs. Moertjipto dan Drs. Bambang Prasetya, *The Kresnayana reliefs of The Visnu Temple*, (hal 22-51), Yogyakarta 1996, Penerbit Kanisius.

- Panel 30, ada satu adegan
Adegan; Suasana di istana Dwaraka. Krsna, Balarama, dan Mucukunda mengadakan pertemuan setelah berhasil mengalahkan Yawana.⁴

Kesimpulan

Bahwa pembabakan dan penyusunan adegan dalam panel-panel Krsnayana diatas bisa dianggap sebagai contoh konkrit dari cara penyusunan urutan bercerita dalam kisah yang diyakini untuk pendidikan yang secara transenden mengacu akan kebajikan dalam doktrin agama.

Secara jelas pengadeganan itu sangat khas dikarenakan bahwa kalau diruntut secara ilmu sinematografis gaya yang diikuti kebanyakan pembuat film – misalnya saja yang dilakukan kebanyakan oleh sutradara Hollywood, yang saat ini dianggap paling populer diikuti oleh banyak pembuat film dunia – yang mempegunakan gaya tiga babak, yang menganggap bahwa struktur film yang baik menurut gaya tiga babak ini seperti aliran sebuah sungai yang mengalir lancar, Well Root yang menganalisis metode ini mengatakan bahwa dimana sang protagonis mengarungi liku-liku cerita. Sebuah cerita yang baik ibarat sebuah sungai yang menyeret perahu sang protagonis ke sebuah air terjun.⁵

Secara keseluruhan, proses dari munculnya protagonis sampai jatuh di air terjun itu terbagi dalam tiga babak. Babak pertama memperkenalkan tokoh dengan segenap persoalannya; babak II menggasak sang tokoh dengan krisis yang seolah-olah tak bisa diselesaikannya; Babak ke III menyelesaikan masalah secara suksess atau tragis.

Dengan struktur seperti ini, Well Root menjamin penonton akan duduk terpaku di tempatnya. Hal ini dibuktikan dengan film-film Hollywood yang

⁵ Lihat Seno Gumira Ajidarma, *Layar Kata; Menengok 20 Skenario Pemenang Citra Festival Film Indonesia 1973-1992* (hal 19-31) Yogyakarta 2002, Yayasan Bentang Budaya.

sukses karena kebanyakan menggunakan metode ini. Memang diakui metode ini yang saat ini paling populis didalam pembuatan film komersial. Tetapi seperti yang disinggung sedikit tentang berbagai pendekatan yang sering muncul secara khas, sekaligus bisa menggambarkan nilai-nilai lokal seperti yang terjadi di Jepang, India, Iran dan beberapa negara di Eropa yang tidak mengikuti metode tiga babak, melainkan metode metode lain yang memang sangat mengikat pada tradisi dan budaya setempat.

Berdasarkan realita yang dimiliki bangsa Indonesia yang kaya akan budaya seperti yang bisa dilihat melalui relief-relief candi ataupun wayang kulit seperti yang diungkapkan oleh Andrea Gronemeyer bahwa dengan cikal-bakal yang sudah dimiliki bangsa ini, setidaknya akan memunculkan ciri yang juga sangat khas akan perwujudan dalam penampilan seni visual atau seni pertunjukan yang akan merambah ke dunia film.

REFERENSI

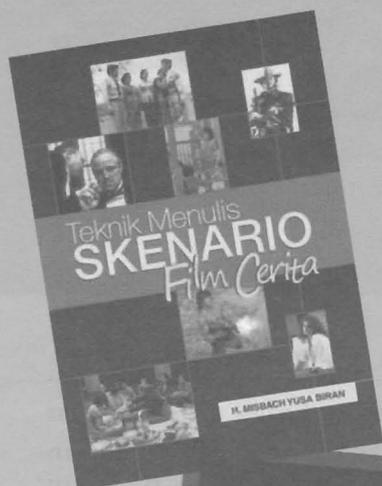
Ajidarma, Seno Gumira, *Layar Kata Menengok 20 Skenario Pemenang Citra Festival Film Indonesia 1973-1992*. Yayasan Bentang Budaya, Yogyakarta 2002

Gronemeyer, Andrea, *Film An illustrated Historical overview*, Barron's Educational Series, Inc. U.S.A 1998

Moertjipto, Drs dan Drs Bambang Prasetya, *The Kresnayana reliefs of The Visnu Temple*, Penerbit Kanisius. Yogyakarta 1996

Munandar, Agus Aris, M.Hum., *Pekan Komik & Animasi Nasional 98 (hal 58-83)*, Komik Sebagai Warisan Budaya Relief Candi, Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan & Kebudayaan Republik Indonesia, Jakarta 1999

LENGGAPI KOLEKSI BUKU FILM ANDA

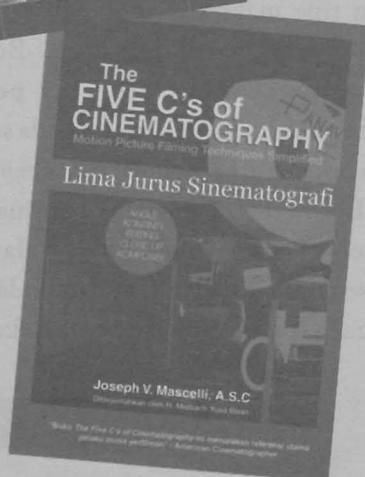


Judul buku **Teknik Menulis Skenario Film Cerita**

Penulis **H. Misbach Yusa Biran**

Penerbit **Fakultas Televisi & Film IKJ, 2010**

Tebal **xviii + 343 hlm**



Judul buku **The Five C's of Cinematography: Motion Picture Film Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematografi)**

Penulis **Joseph V. Mascelli, A.S.C.**

Penerjemah **H. Misbach Yusa Biran**

Penerbit **Fakultas Televisi & Film IKJ, 2010**

Tebal **xii + 474 hlm**

DAPATKAN DI TOKO-TOKO BUKU TERDEKAT