



**MANIFESTASI HEROISME
DALAM TRADISI JEPANG DAN JAWA
PERSAMAAN DAN PERBEDAAN
DONGENG *MOMOTARŌ* DAN EPOS *BHARATAYUDA***

Tesis

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 2 Magister Ilmu Susastra
Sastra Indonesia**

**Fajria Noviana
A4A008005**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2010**

TESIS

MANIFESTASI HEROISME DALAM TRADISI JEPANG DAN JAWA PERSAMAAN DAN PERBEDAAN DONGENG *MOMOTARŌ* DAN EPOS *BHARATAYUDA*

Disusun oleh:

Fajria Noviana

A4A008005

Telah disetujui oleh Tim Pembimbing Penulisan Tesis
pada tanggal 4 Agustus 2010

Pembimbing Utama

Pembimbing Kedua

Dr. Agus Maladi Irianto, M.A.

Ota Ribeka, M.A.

Ketua Program Studi
Magister Ilmu Susastra

Prof. Dr. Nurdien H. Kistanto, M.A.
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya, kecuali seperti yang sudah disebutkan dalam rujukan. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan disebutkan secara jelas di dalam teks dan daftar pustaka.

Semarang, Juli 2010

Fajria Noviana

TESIS

MANIFESTASI HEROISME DALAM TRADISI JEPANG DAN JAWA PERSAMAAN DAN PERBEDAAN DONGENG MOMOTARŌ DAN EPOS *BHARATAYUDA*

Disusun oleh:

Fajria Noviana

A4A008005

Telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Tesis
pada tanggal 31 Agustus 2010 dan dinyatakan diterima

Ketua Penguji

Prof. Dr. Nurdien H. Kistanto, M.A.

Sekretaris Penguji

Drs. Redyanto Noor, M.Hum.

Anggota I

Dr. Agus Maladi Irianto, M.A.

Anggota II

Ota Ribeka, M.A.

Anggota III

Drs. Yudiono KS, S.U.

PRAKATA

Sebuah ungkapan menyatakan bahwa “bahasa adalah sebuah jendela”. Dari jendela ini, kita dapat melihat dan mengamati realitas sosial yang ada dan terjadi di dalam masyarakat penuturnya. Demikian juga halnya dengan tesis ini yang berusaha menunjukkan wujud nyata dari sebuah konsep yang mencerminkan faktor masyarakat dan tradisi yang melatarinya. Tesis yang berjudul “Manifestasi Heroisme Dalam Tradisi Jepang dan Jawa; Persamaan dan Perbedaan Dongeng Momotarō dan Epos Bharatayuda” ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Magister Ilmu Susastra Universitas Diponegoro.

Alhamdulillah, segala pengorbanan dan jerih payah seakan sirna begitu melihat selesainya tesis yang sederhana ini, meskipun tentu saja masih banyak kekurangan di sana-sini yang menggambarkan keterbatasan saya sebagai manusia. Dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada banyak pihak yang telah sangat membantu mengatasi keterbatasan saya. Kepada suami dan ibu tersayang, terimakasih atas segala pengorbanan, dukungan, dan doanya. Juga kepada tiga pelita hatiku yang selalu menjadi inspirasi dan penyemangat dalam hidupku.

Saya juga ingin mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada pembimbing utama saya, Bapak Dr. Agus Maladi Irianto, M.A., yang di tengah segala kesibukannya telah banyak membantu memberikan pemahaman dan bimbingan selama penyusunan tesis ini. Ucapan terimakasih yang tak terhingga juga saya tujukan kepada Ibu Ota Ribeka, M.A. selaku pembimbing kedua yang dengan keramahannya telah banyak memberikan masukan yang berharga bagi saya dalam

penyusunan tesis ini. Ucapan terima kasih juga saya tujukan kepada Ketua Program Studi Magister Ilmu Susastra, Prof. Dr. Nurdien H. Kistanto, M.A., dan seluruh staf pengajar dan administrasinya. Tidak lupa, terimakasih yang tak terhingga kepada Bapak Drs. Redyanto Noor, M.Hum. yang sejak awal senantiasa memberikan berbagai kemudahan dalam perkuliahan dan penyusunan tesis ini.

Kepada Bapak Drs. Surono, S.U., Bapak Drs. Suharyo, M.Hum., dan Ibu S.I. Trahutami, S.S., saya mengucapkan banyak terimakasih atas izin dan dukungannya sehingga saya dapat menempuh studi di Program Pascasarjana Universitas Diponegoro.

Ucapan terima kasih juga saya tujukan kepada kakak-kakak saya, kepada rekan-rekan seangkatan, kepada rekan-rekan dosen D3 Bahasa Jepang FIB Undip, dan kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Akhir kata, segala kekurangan dalam tesis ini sepenuhnya merupakan tanggung jawab saya sebagai penulis. Mudah-mudahan tesis ini dapat memberikan manfaat bagi siapa pun yang membacanya.

Fajria Noviana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
i	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ii	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
iii	vii
HALAMAN PENGESAHAN	x
iv	xi
PRAKATA	xii
v	xiii
DAFTAR ISI	
ix	1
DAFTAR BAGAN	1
xi	8
DAFTAR TABEL	10
xii	11
	12
DAFTAR LAMPIRAN	12
xiii	14
ABSTRAK	15
xiv	
BAB 1 PENDAHULUAN	
1	vii

1.1	Latar Belakang	17
	1	17
		24
1.2	Rumusan Masalah	24
	8	38
1.3	Tujuan dan Manfaat Penelitian	41
	10	42
1.3.1	Tujuan Penelitian	46
		46
	10	46
1.3.2	Manfaat Penelitian	54
		69
	11	77
1.4	Ruang Lingkup Penelitian	77
		77
	12	99
1.5	Metode dan Langkah Kerja	105
	12	
1.6	Landasan Teori	
1.7	Sistematika Penulisan	118
		118
		118
		134
		160
	14	162
BAB 2	PENELITIAN SEBELUMNYA DAN LANDASAN TEORI ...	
	17	
2.1	Penelitian Sebelumnya	
	17	164

2.2	Landasan Teori	168
	24	a
2.2.1	Strukturalisme	c
	24	
2.2.2	Strukturalisme Naratologi	
	39	
2.2.3	Oposisi Biner	
2.2.4	Sastra Bandingan	
	42	

BAB 3 ANALISIS STRUKTURAL DONGENG *MOMOTARŌ* DAN EPOS *BHARATAYUDA*

	45	
3.1	Dongeng <i>Momotarō</i>	
	45	
3.1.1	Tokoh dan Penokohan	
	45	
3.1.2	Latar Tradisi	
	53	
3.1.3	Analisis dengan Pendekatan Strukturalisme Naratologi Greimas	
	69	
3.2	Epos <i>Bharatayuda</i>	
	77	
3.2.1	Tokoh dan Penokohan	
	77	
3.2.2	Latar Tradisi	

3.2.3 Analisis dengan Pendekatan
Strukturalisme Naratologi Greimas

**BAB 4 MANIFESTASI HEROISME DALAM DONGENG
MOMOTARŌ DAN EPOS BHARATAYUDA**

4.1 Oposisi Biner

4.1.1 Baik-Buruk

4.1.2 Tindakan Heroik-Pengecut

4.2 Manifestasi Heroisme dalam Tradisi Jepang dan Jawa

4.3 Persamaan Manifestasi Heroisme
dalam Tradisi Jepang dan Jawa

162

BAB 5 SIMPULAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN 1. ALIH HURUF

LAMPIRAN 2. ALIH BAHASA

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Skema Aktansial	39
Bagan 3.1 Skema Aktansial 1 Dongeng <i>Momotarō</i>	70
Bagan 3.2 Skema Aktansial 2 Dongeng <i>Momotarō</i>	72
Bagan 3.3 Skema Aktansial Utama Dongeng <i>Momotarō</i>	76
Bagan 3.4 Skema Aktansial 1 Epos <i>Bharatayuda</i>	105
Bagan 3.5 Skema Aktansial 2 Epos <i>Bharatayuda</i>	107
Bagan 3.6 Skema Aktansial 3 Epos <i>Bharatayuda</i>	109
Bagan 3.7 Skema Aktansial Utama Epos <i>Bharatayuda</i>	114
Bagan 3.8 Integrasi Skema Aktansial <i>Momotarō</i> dan <i>Bharatayuda</i>	115

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Oposisi Biner Hal Baik dalam <i>Momotarō</i> dan <i>Bharatayuda</i>	119
Tabel 4.2 Oposisi Biner Hal Buruk dalam <i>Momotarō</i> dan <i>Bharatayuda</i>	128
Tabel 4.3 Oposisi Biner Tindakan Heroik dalam <i>Momotarō</i> dan <i>Bharatayuda</i>	135
Tabel 4.4 Oposisi Biner Tindakan Pengecut dalam <i>Momotarō</i> dan <i>Bharatayuda</i> ..	150

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Alih Huruf	a
Lampiran 2. Alih Bahasa	c

要旨

日本の習慣とジャワの習慣における英雄的行為の表現

「桃太郎」と「BHARATAYUDA」の類似点と相違点

FAJRIA NOVIANA、学生番号 A4A008005、2010年、内容 167 ページ、参考資料 3 ページ、補遺 8 ページ, 図 9 つ、表はつ。スマランのディポネゴロ大学の文学大学院。

本比較論文は日本の習慣とジャワの習慣における英雄的行為をどのようにその習慣の中で文学作品「桃太郎」と「BHARATAYUDA」に表現されているかを明らかにすることを目標にした。その上、その二つの文学作品にある同じ英雄的行為の表現を探すことも目標にした。英雄的行為は世間一般の概念であるという仮定の下にこの研究を行った。別の習慣的背景から見ても、その二つの文学作品にある英雄的行為の表現にいくつかの共通点があるはずだと思われる。日本の習慣とジャワの習慣における英雄的行為の表現とその共通点について調べるために、構造分析と二項対立分析という方法論を用いた。構造分析を用いたのは各地方の習慣的背景と主要登場人物の行為を分析するためであり二項対立分析を用いたのは英雄的行為として表現されている主要登場人物の英雄的行為についてのデータを分析するためである。この方法論で、日本の習慣とジャワの習慣における英雄的行為の表現の共通点が明らかになった。それは、敵を征服すること、グループのメンバーを守ること、約束を守ること、恩に報いること、倫理的に行動することということである。また、この研究の結果から前述の仮定が真であるということが出来る。

キーワード: 英雄的、英雄的行為、日本の習慣、ジャワの習慣

ABSTRACT

HEROISM MANIFESTATION IN JAPANESE AND JAVANESE TRADITIONS; Folklore *Momotarō* and Epic *Bharatayuda*'s Similarity and Difference

Fajria Noviana, student's number: A4A008005, 2010, 167 pages of content, 3 pages of bibliography, 8 pages of appendix, 9 charts, 4 tables. Semarang: Department of Literature, Postgraduate Program, Diponegoro University.

This comparative study was conducted to find out how heroism in Japanese and Javanese traditions is manifested into two literary works representing those traditions: *Momotarō* and *Bharatayuda*. This study is also aimed to find out the similarities of heroism manifestation in the two traditions. The reason for conducting this study is from the assumption that heroism is a universal concept. Therefore, such heroisms have similarities although they may come from different traditional backgrounds. Structural analysis and binary opposition were used in this study. The structural analysis was used to obtain the data on traditional background of the areas and the actions done by the main characters, while binary opposition was used to obtain the data on the main characters' heroic actions which were then concluded as the heroic manifestation. The result shows that the heroism manifestation in Japanese and Javanese traditions has the following things in common: 1) conquering enemies, 2) protecting the members of the group, 3) keeping promise, 4) recompense, and 5) acting ethically. The result of this study can also prove the truth of the assumption.

Key words: heroism, heroic actions, Japanese and Javanese traditions

ABSTRAK

MANIFESTASI HEROISME DALAM TRADISI JEPANG DAN JAWA; Persamaan dan Perbedaan Dongeng *Momotarō* dan Epos *Bharatayuda*

Fajria Noviana, NIM: A4A008005, tahun 2010, 167 halaman isi, 3 halaman daftar pustaka, 8 halaman lampiran, 9 bagan, 4 tabel. Semarang: Program Studi Magister Ilmu Susastra, Program Pascasarjana, Universitas Diponegoro.

Penelitian komparatif ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana heroisme menurut tradisi Jepang dan tradisi Jawa termanifestasikan dalam dua karya sastra yang dianggap dapat mewakili kedua tradisi tersebut, yaitu dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mencari tahu persamaan manifestasi heroisme dalam kedua tradisi tersebut. Sementara, alasan dilakukannya penelitian ini adalah karena adanya asumsi bahwa heroisme adalah suatu konsep yang bersifat universal. Oleh karena itu, meskipun dilihat dari latar tradisi yang berbeda, manifestasi heroisme ini pastilah memiliki persamaan. Untuk mencari tahu manifestasi heroisme dalam tradisi Jepang dan tradisi Jawa serta persamaan antara keduanya, maka dalam penelitian ini digunakan analisis struktural dan oposisi biner. Analisis struktural digunakan untuk mendapatkan data tentang latar tradisi masing-masing daerah dan tindakan-tindakan yang dilakukan oleh para tokoh inti, sedangkan oposisi biner digunakan untuk mendapatkan data tentang tindakan-tindakan heroik para tokoh inti yang kemudian dapat disimpulkan sebagai manifestasi heroisme. Dengan metode ini, akhirnya dapat diketahui persamaan manifestasi heroisme dalam tradisi Jepang dan Jawa, yaitu: 1) menaklukkan musuh; 2) melindungi anggota kelompok; 3) menepati janji; 4) membalas jasa; dan 5) bertindak sesuai dengan etika yang berlaku. Selain itu, hasil penelitian ini sekaligus dapat dijadikan sebagai salah satu sarana pembuktian kebenaran asumsi di atas.

Kata kunci: heroisme, tindakan heroik, tradisi, Jepang, Jawa

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Konsep heroisme adalah sebuah hal yang abstrak karena merupakan suatu konsep moral. Heroisme sebenarnya terdapat dalam diri tiap manusia, baik manusia biasa maupun yang memiliki kelebihan tertentu. Sebagai contoh dalam dunia nyata adalah petugas pemadam kebakaran yang berani mempertaruhkan nyawa dalam menjalankan tugasnya. Sementara, contoh dalam karya fiksi adalah keberanian Peter Parker mempertaruhkan nyawa untuk menyelamatkan orang yang tidak dikenalnya, baik sebagai *Spiderman* maupun sebagai ‘hanya’ manusia biasa saat kehilangan kekuatannya, saat mengetahui ada seseorang yang terperangkap dalam kobaran api dalam sebuah apartemen.

Menurut Bernstein (2002), terdapat empat komponen heroisme, yaitu: (a) bermoral besar; (b) berkemampuan; (c) berani bertindak di hadapan lawan; dan (d) mendapatkan kemenangan dalam taraf lahir atau batin. Sementara, landasan heroisme adalah komitmen terhadap moralitas yang tanpa kompromi¹.

Heroisme menjadi tema yang banyak terdapat dalam karya sastra, baik berupa sastra lisan maupun sastra bukan lisan. Dalam sastra lisan misalnya berwujud *heroic drama* yang menurut Abrams merupakan tiruan dari *heroic poem* atau lebih sering disebut sebagai epos (Abrams, 1999: 115-116). Dari pernyataan ini, maka epos sendiri secara otomatis dapat dikatakan selalu memuat tema heroisme.

¹ Diunduh dari <http://www.mikementzer.com/heroism.html> pada tanggal 13 April 2010.

Suatu karya sastra dapat digolongkan ke dalam epos jika memenuhi kriteria-kriteria²: (a) merupakan prosa naratif³ panjang yang mengangkat pokok persoalan yang berat atau serius; (b) disampaikan secara formal; dan (c) berpusat pada tokoh pahlawan atau tokoh seperti dewa dimana nasib suatu suku, bangsa, atau ras manusia bergantung pada tindakannya.

Epos sendiri masih terbagi menjadi epos tradisional dan epos sastra, yang mana di antara keduanya terdapat perbedaan standar. Epos tradisional adalah versi tertulis dari apa yang dulunya merupakan syair lisan mengenai pahlawan dari suatu suku atau suatu bangsa di masa peperangan. Sementara, epos sastra adalah karya individu yang merupakan tiruan dari epos tradisional.

Menurut Abrams (1999: 77), epos sastra umumnya memiliki lima ciri sebagai berikut.

1. Sang pahlawan merupakan tokoh penting bagi bangsanya atau bahkan bagi dunia.
2. Epos sastra memiliki latar tempat yang sangat luas, bahkan mungkin menjangkau ke berbagai belahan dunia.
3. Terdapat aksi-aksi hebat yang melibatkan tindakan dari manusia dengan kemampuan yang melebihi manusia biasa dalam peperangan.
4. Keterlibatan dewa dan makhluk gaib yang berperan aktif dalam tiap aksi hebat yang ada.
5. Epos sastra merupakan pertunjukan seremonial sehingga dikisahkan secara formal, jauh dari kesan keseharian, dan dilakukan demi kebesaran sang pahlawan.

² Abrams, 1999: 76

³ Naratif adalah sebuah kisah, baik yang diceritakan dalam bentuk prosa maupun syair, yang meliputi berbagai peristiwa, tokoh, serta apa yang dikatakan dan dilakukan tokoh tersebut. Contoh prosa naratif adalah novel dan cerita pendek, sedangkan contoh syair naratif adalah epos dan roman (Abrams, 1999:173).

Meskipun epos sastra umumnya memiliki lima ciri seperti di atas, tetapi istilah epos juga sering digunakan untuk menyebut prosa naratif yang berbeda dari ciri-ciri tersebut. Namun demikian, prosa naratif tersebut menampilkan jiwa kepahlawanan dan menjangkau wilayah yang luas serta melibatkan kepentingan umat manusia (Abrams, 1999: 78).

Salah satu contoh prosa naratif yang menampilkan jiwa kepahlawanan dan menjangkau wilayah yang luas serta melibatkan kepentingan umat manusia seperti disebutkan di atas adalah dongeng Jepang berjudul *Momotarō* yang muncul pada zaman Muromachi (1333-1358)⁴. Dongeng ini berkisah tentang petualangan dan heroisme seorang pemuda bernama Momotarō bersama seekor anjing, seekor burung *kiji*, dan seekor monyet. Berempat mereka mampu mengalahkan gerombolan *oni*⁵ yang sering mengganggu masyarakat desa tempat tinggal Momotarō.

Dongeng *Momotarō* berasal dari cerita rakyat yang disampaikan secara lisan. Dongeng ini dapat terus hidup sampai sekarang karena *Momotarō* sangat populer dalam masyarakat dan kisahnya dapat dinikmati oleh anak-anak serta orang dewasa. Dongeng ini sebenarnya memiliki banyak versi, namun versi yang paling umum dijumpai sekarang merupakan versi yang mulai populer sejak akhir zaman Edo (1600-1868)⁶. Versi yang paling dominan ini berkembang karena bentuk tertulisnya paling banyak ditemukan. Versi ini pula yang digunakan sebagai bacaan wajib bagi anak-anak sekolah dasar di Jepang. Hal ini menjelaskan mengapa citra karakter Momotarō begitu meresap ke dalam berbagai karya seni dan karya sastra sejak zaman

⁴ Shinmura, 1998: 2658

⁵ *Oni* adalah makhluk imajiner yang wujudnya serupa dengan manusia, tetapi bertinggi badan sekitar dua meter, bertanduk satu atau dua, dan bertaring. Tempat tinggal *oni* umumnya di sebuah pulau kecil dan terpencil, di balik gunung, di tengah hutan belantara, atau di neraka (Yamamoto, 2005: 13-14).

⁶ Nomasa, 1998: 576

Muromachi sampai sekarang, hingga membuat dongeng ini menjadi cerita rakyat yang paling populer di Jepang dan menjadi ikon nasional Jepang (Polen, 2008: 3-4).

Di seluruh penjuru dunia terdapat epos yang tidak terhitung jumlahnya. Indonesia pun memiliki epos yang banyak dan beragam, baik yang asli Nusantara maupun yang berasal dari luar. Salah satunya adalah epos *Mahabharata* yang ada di tanah Jawa yang berasal dari India. *Mahabharata* asli dari India sebenarnya merupakan syair berbahasa Sansekerta yang setelah masuk ke Jawa digubah oleh para pujangga Jawa Kuno ke dalam bentuk prosa serta oleh para pujangga Jawa Baru ke dalam bentuk lakon dan *macapat*⁷.

Mahabharata bercerita tentang asal-usul nenek moyang Pandawa dan Kurawa sampai pecah perang antara kedua keluarga ini. Kisah peperangan antara keluarga Pandawa dengan Kurawa ini, sejak penyebab terjadinya perang tersebut sampai beberapa saat setelah perang usai, disebut dengan *Bharatayuda*. Penggubahan lakon *Bharatayuda* sendiri mulai dikerjakan oleh Mpu Sedah dan diselesaikan oleh Mpu Panuluh pada masa pemerintahan Raja Jayabaya di Kediri (1135-1157). Kedua lakon ini biasanya disuguhkan melalui pertunjukan wayang kulit purwa⁸. Lakon-lakon wayang kulit purwa sendiri diambil dari empat siklus yang bahannya sebagian besar berasal dari India, yaitu: (a) mitos-mitos masa permulaan kosmos yang mengenai dewa-dewa, raksasa, dan manusia pada permulaan zaman; (b) siklus *Arjunasrabahu* yang memuat pendahuluan epos *Ramayana*; (c) siklus *Ramayana*; dan (d) siklus *Mahabharata*. Di kalangan masyarakat Jawa siklus *Mahabharata*-lah

⁷ Macapat adalah puisi tembang Jawa dengan pola-pola metrum tertentu yang terikat oleh banyaknya baris dalam satu bait, banyaknya suku kata dalam setiap baris, dan jatuhnya bunyi pada akhir baris (Darmoko, 2007: 6).

⁸ Wayang kulit purwa adalah salah satu dari sekian banyak jenis wayang yang terdapat di Indonesia. Wayang kulit purwa berupa wayang dua dimensi yang terbuat dari kulit dan mengambil kisah dari zaman purwa atau awal zaman. (Darmoko, 2007: 1-2).

yang paling populer, dengan klimaks ceritanya pada lakon *Bharatayuda* (Magnis-Suseno, 2001: 160).

Dalam dunia pewayangan Jawa, lakon *Bharatayuda* ini biasanya disebut dengan *Bharatayuda Jayabinangun*. Kisahnya tidak jauh berbeda dengan *Bharatayuda* versi India, yaitu mengenai perebutan tahta dan daerah kekuasaan atas negara Astina. Pandawa yang kalah dalam permainan judi dengan Kurawa karena kelicikan Sengkuni harus menyerahkan Astina kepada Kurawa dan mengasingkan diri di hutan selama dua belas tahun serta hidup dalam penyamaran selama satu tahun. Setelah masa tersebut Pandawa seharusnya mendapatkan kembali Astina sesuai kesepakatan dengan Kurawa, tetapi karena Kurawa mengingkari kesepakatan tersebut, maka akhirnya perang besar pun menjadi sesuatu yang tak terelakkan; sesuatu yang harus terjadi untuk mengakhiri konflik berkepanjangan antara Pandawa dan Kurawa, setelah Kresna sebagai duta Pandawa gagal dalam perundingan untuk mendapatkan kembali negara Astina (Darmoko, 2007: 13-14).

Kisah peperangan dari kedua versi tersebut sama-sama diakhiri dengan kemenangan pihak Pandawa. Meskipun memenangkan peperangan, pihak Pandawa pun kehilangan hampir seluruh anggota keluarga dan sanak saudaranya, sedikit lebih beruntung apabila dibandingkan dengan pihak Kurawa yang seluruh anggota keluarga dan sanak saudaranya musnah. Pada akhirnya, pihak Pandawa sendiri pun satu demi satu meninggal dalam perjalanan menuju Gunung Mahameru setelah memenangkan peperangan, kecuali sulung dari keluarga Pandawa yaitu Yudhistira yang sanggup mencapai puncak gunung para dewa tersebut.

Meskipun inti kisah *Bharatayuda* versi India dan versi Jawa tidak terlalu berbeda, tetapi jika dilihat dari keseluruhan detail kisahnya maka akan tampak

perbedaan antara kedua versi tersebut. Dalam versi India, induk kisah *Bharatayuda* yaitu *Mahabharata* terpisah dari *Ramayana*, sedangkan dalam versi Jawa kedua epos tersebut merupakan satu kesatuan⁹. Kemudian, dari segi tokoh, penokohan, dan latar tempat terdapat beberapa perbedaan antara kedua versi tersebut. Sebagai contoh adalah tokoh Arjuna yang digambarkan sangat jantan dalam versi India berubah menjadi sosok yang lembut dan berkesan agak feminin dalam versi Jawa. Tokoh Drupadi yang menjadi istri dari kelima Pandawa dalam versi India berubah menjadi istri dari Yudhistira saja dalam versi Jawa. Kemudian, dalam versi India tidak diceritakan bahwa Pandawa memiliki wilayah kekuasaan, tetapi dalam versi Jawa diceritakan bahwa Arjuna memiliki wilayah bernama Madukara, Bima dengan wilayah Jodipati, dan seterusnya.

Melihat persamaan tema dan tokoh-tokoh¹⁰ dalam *Momotarō* dan *Bharatayuda*, maka dalam penelitian ini kedua epos tersebut dicoba untuk dibandingkan. Alasan dipilihnya kedua epos ini untuk dibandingkan adalah karena keduanya telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masing-masing masyarakat pendukungnya. *Momotarō* telah menjadi ikon nasional Jepang karena kepopulerannya, baik di dalam maupun di luar Jepang¹¹. *Bharatayuda* pun merupakan lakon wayang yang populer di Jawa dan tentu saja di India sebagai ‘tanah

⁹ Paguyuban Senawangi, 2009. Diunduh dari <http://www.pitoyo.com/duniawayang/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&artid=40> pada tanggal 3 Februari 2010.

¹⁰ Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Tokoh pada umumnya berwujud manusia, tetapi dapat juga berwujud binatang atau benda yang dimanusiakan (Sudjiman, 1988: 16). Sementara, tokoh yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah tokoh yang berwujud manusia, raksasa, dan binatang yang dimanusiakan. Khusus bagi tokoh manusia dari kelompok protagonis dari kedua teks yang dianalisis, yaitu tokoh *Momotarō* dan Pandawa, karena mereka sama-sama merupakan titisan dewa maka unsur kesamaan antara tokoh-tokoh yang dianalisis menjadi lebih banyak.

¹¹ *The story of the “Peach Boy” not only is one of the few Japanese fairy tales that have become well known outside Japan –there is scarcely a European-language collection that does not include a version of “Momotarō”– it is looked upon as **the** Japanese fairy tale* (Antoni, 1991: 163).

kelahirannya'. Kepopuleran *Bharatayuda* di Jawa adalah karena selain digunakan sebagai sarana untuk meruwat negara (Aryandini, 2002: 45), lakon ini juga dianggap angker dan membahayakan¹².

Selain popularitas, masing-masing cerita memiliki pengaruh yang cukup besar pada kebudayaan masing-masing masyarakat pendukungnya. Dongeng *Momotarō* sampai saat ini tetap dikisahkan dalam masyarakat Jepang, baik dalam wujud cerita tertulis atau lisan maupun yang telah mengalami pengalihwahan¹³. Sementara, lakon *Bharatayuda* yang berinduk pada *Mahabharata* telah menjadi bagian dari pandangan dunia Jawa (Magnis-Suseno, 2001: 162).

Selain memiliki pengaruh yang cukup besar pada kebudayaan masing-masing masyarakat pendukungnya, kedua epos ini pun memiliki fungsi yang sama, yaitu untuk mengagungkan seseorang atau suatu kelompok tertentu dari masing-masing daerah asal kedua kisah tersebut. *Momotarō* diciptakan untuk mengagungkan kaum ksatria Jepang atau yang lebih dikenal sebagai kaum *samurai*¹⁴, sedangkan *Bharatayuda* digubah untuk mengagungkan keluhuran raja-raja Mataram sebagai keturunan dari Arjuna (Supomo, 2009: 943).

Alasan pemilihan teks dongeng *Momotarō* yang digunakan dalam penelitian ini adalah karena versi ini merupakan versi yang paling banyak dikisahkan di Jepang. Sementara, alasan pemilihan teks *Bharatayuda* yang digunakan di sini adalah karena kisahnya benar-benar dibatasi hanya pada lakon *Bharatayuda*, tidak seperti buku-buku lain yang umumnya berkisah tentang lakon *Mahabharata* secara lengkap.

¹² lihat Magnis-Suseno, 2001: 165

¹³ lihat Noviana, 2009

¹⁴ lihat Polen, 2008: 10, 14, 22.

Kaum *samurai* adalah kelompok orang-orang yang berasal dari kaum petani yang direkrut dan dilatih secara khusus melalui wajib militer untuk menjadi prajurit (Turnbull, 2003: 13).

1.2 Rumusan Masalah

Tema heroisme dalam sejumlah cerita rakyat paling dominan di antara tema-tema lain, karena di dalamnya juga terdapat kisah petualangan, keberanian, keadilan, kehormatan, kejujuran, dan lain-lain. Tema ini selalu terdapat dalam epos yang memiliki kriteria-kriteria seperti yang sudah disebutkan dalam subbab latar belakang. Berdasarkan persamaan tema dan tokoh-tokoh dalam epos *Momotarō* dan *Bharatayuda*, maka dalam penelitian ini permasalahan utama yang dibahas adalah bagaimana tema heroisme tersebut termanifestasikan ke dalam *Momotarō* dan *Bharatayuda* melalui tokoh-tokohnya dan apa persamaan manifestasi heroisme antara kedua teks yang berbeda latar tradisinya tersebut?

Jika tokoh-tokoh dalam *Momotarō* dan *Bharatayuda* tersebut bertindak heroik, maka tindakan tersebut pasti dilakukan baik oleh tokoh protagonis maupun tokoh antagonisnya. Tokoh protagonis adalah tokoh yang memegang peran pimpinan atau disebut juga tokoh utama. Tokoh protagonis selalu menjadi tokoh sentral dalam cerita. Kriteria yang digunakan untuk menentukan tokoh protagonis adalah intensitas keterlibatan tokoh dalam peristiwa-peristiwa yang membangun cerita, bukan frekuensi kemunculannya. Adapun tokoh antagonis adalah tokoh yang menjadi penentang dari tokoh protagonis, yang disebut juga tokoh lawan. Tokoh antagonis termasuk tokoh sentral. Dalam karya sastra tradisional, pertentangan antara tokoh protagonis dan antagonis ditampilkan dengan sangat jelas. Tokoh protagonis mewakili pihak yang baik dan terpuji, sebaliknya tokoh antagonis mewakili pihak yang jahat atau salah (Sudjiman, 1988: 17-19).

Meskipun tindakan heroik pasti dilakukan oleh tokoh protagonis dan tokoh antagonis, namun heroisme antara kubu protagonis dan antagonis tersebut pasti berbeda perwujudannya karena kedua kubu memiliki tujuan masing-masing. Tindakan heroik yang dilakukan tokoh protagonis pasti akan mendapatkan simpati dari penikmat cerita, sedangkan tindakan heroik yang dilakukan oleh tokoh antagonis belum tentu mengundang simpati penikmat cerita. Hal tersebut terjadi karena antara tokoh antagonis dan penikmat cerita biasanya tidak terdapat persamaan pandangan mengenai perwujudan heroisme.

Tujuan tindakan heroik secara umum dapat dikatakan sebagai upaya melindungi seseorang atau sesuatu yang dianggap penting oleh pelaku tindakan heroik tersebut dari hal-hal yang dianggap sebagai ancaman. Karena bertujuan untuk melindungi, kadang-kadang pelaku tindakan heroik justru melakukan hal-hal yang melanggar norma-norma, baik secara sadar maupun tidak sadar.

Jika bertujuan untuk melindungi, maka tokoh *oni* dalam *Momotarō* dan tokoh Kurawa dalam *Bharatayuda* sebenarnya belum tentu sepenuhnya berwatak jahat. Sebaliknya, tokoh Momotarō dalam *Momotarō* dan tokoh Pandawa dalam *Bharatayuda* belum tentu sama sekali tidak pernah melanggar norma-norma. Dapat dikatakan bahwa sebenarnya tidak ada penokohan¹⁵ secara baik-buruk atau hitam-putih dalam kedua kisah ini.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mengkaji tindakan heroik yang dilakukan oleh tokoh-tokoh inti dalam kedua cerita yang diteliti. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah

¹⁵ Penokohan adalah penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh (Sudjiman, 1988: 16).

yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini dapat dibagi menjadi empat poin sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan manifestasi heroisme dalam dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda* melalui sikap dan perbuatan tokoh-tokohnya sebagai tujuan utama penelitian ini.
2. Menjelaskan wujud tindakan heroik yang dilakukan oleh tokoh protagonis dan tokoh antagonis dalam kedua cerita tersebut.
3. Menjelaskan persamaan manifestasi heroisme dalam tradisi Jepang dan Jawa.
4. Menjelaskan penokohan dari tokoh-tokoh inti yang muncul dalam kedua cerita ini, baik tokoh protagonis maupun tokoh antagonis. Tokoh inti yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tokoh-tokoh yang paling banyak muncul dalam cerita dan perbuatannya memiliki dampak yang cukup signifikan bagi kelanjutan cerita..

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan penelitian kesusastraan, khususnya sastra bandingan. Dari sini akan diperoleh pendeskripsian mengenai manifestasi heroisme dalam dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda* melalui sikap dan perbuatan tokoh-tokoh intinya.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan mengenai makna dan perwujudan heroisme. Selain itu, hasil penelitian ini

juga bermanfaat untuk memperkaya referensi mengenai telaah sastra Jepang, khususnya mengenai dongeng, dan telaah lakon wayang Jawa.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan sehingga bahan dan data seluruhnya diperoleh dari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan objek material dan objek formal yang diteliti. Sumber-sumber tertulis tersebut berupa buku dan artikel, baik dalam bentuk tercetak maupun dalam bentuk hasil unduhan dari internet.

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada dongeng Jepang *Momotarō* dan epos *Bharatayuda* sebagai objek materialnya, sedangkan objek formalnya adalah manifestasi heroisme dalam tradisi Jepang dan Jawa yang tercermin melalui tindakan-tindakan para tokoh inti dari kedua objek material tersebut.

1.5 Metode dan Langkah Kerja

Penelitian ini merupakan penelitian komparatif antara dongeng Jepang *Momotarō* dan epos *Bharatayuda* sehingga metode yang digunakan adalah metode komparatif.

Langkah yang pertama kali dilakukan adalah mengumpulkan teks cerita *Momotarō* dan *Bharatayuda* melalui studi pustaka untuk kemudian dibandingkan. Setelah melakukan perbandingan kedua teks tersebut, kemudian dilakukan *close reading* untuk mendapatkan pemahaman yang penuh atas teks cerita *Momotarō* dan *Bharatayuda*.

Langkah berikutnya adalah analisis unsur intrinsik kedua objek material tersebut karena dikatakan bahwa telaah karya sastra dapat dipahami lebih tepat, jelas, dan utuh apabila tidak melepaskan diri dari pembahasan unsur intrinsiknya¹⁶. Unsur intrinsik yang dianalisis meliputi tokoh, penokohan, dan latar tradisi dari kedua teks tersebut. Pembatasan analisis unsur intrinsik ini dilakukan karena fokus penelitian ini adalah pada manifestasi heroisme yang tampak melalui tindakan-tindakan dari tokoh-tokoh yang paling banyak muncul dalam kedua teks yang dianalisis. Sementara, analisis unsur intrinsik latar tradisi dilakukan karena kedua teks yang dijadikan objek material berasal dari dua latar sosial¹⁷ yang berbeda, yaitu Jepang dan Jawa. Unsur-unsur intrinsik tersebut kemudian dikomparasikan untuk mengetahui perbedaan dan persamaan masing-masing.

Langkah berikutnya adalah analisis struktural terhadap dua objek material dengan pendekatan strukturalisme naratologi Greimas¹⁸. Jenis analisis ini dipilih karena strukturalisme milik Greimas ini dianggap memiliki kelebihan dalam menyajikan secara terperinci kehidupan tokoh-tokoh pelaku, karena Greimas lebih mementingkan aksi dibandingkan dengan pelaku. Hal ini sejalan dengan tujuan utama penelitian ini, yaitu mendeskripsikan manifestasi heroisme dalam dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda* melalui sikap dan perbuatan tokoh-tokohnya. Secara konkrit, melalui analisis struktural ini akan didapatkan keterangan terperinci mengenai

¹⁶ lihat Abrams, 1976: 26

¹⁷ Latar sosial mengacu pada hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sosial suatu masyarakat di suatu tempat dan di suatu waktu seperti yang terdapat dalam cerita. Kehidupan sosial ini dapat berupa tradisi, religi, cara berpikir, dan lain-lain.

¹⁸ Strukturalisme naratologi Greimas adalah analisis teks dengan cara membuat skema aktansial untuk mendeskripsikan naratif melalui berbagai elemen yang ada serta kombinasi elemen-elemen tersebut yang dapat ditemukan dalam cerita, baik fiksi maupun nonfiksi (Bertens, 1995: 69).

tindakan-tindakan yang diambil oleh tokoh-tokoh yang paling banyak muncul dalam kedua cerita tersebut.

Setelah memperoleh keterangan terperinci mengenai tindakan-tindakan yang diambil oleh tokoh-tokoh yang paling banyak muncul dalam kedua cerita tersebut, langkah berikutnya adalah membuat oposisi biner dari tiap teks. Oposisi biner tersebut mempertentangkan sesuatu baik yang bersifat *given*, yaitu baik-buruk, maupun yang *ungiven*, seperti heroik-pengecut, berdasarkan tindakan-tindakan yang diambil oleh tokoh-tokoh dari kedua teks yang dianalisis. Data hasil oposisi biner dari tiap teks yang dianalisis ini selanjutnya dijadikan sebagai landasan deskripsi manifestasi heroisme menurut budaya Jepang dan Jawa. Langkah terakhir adalah mengkomparasikan manifestasi heroisme menurut budaya Jepang dan Jawa untuk mencari persamaan dari kedua jenis manifestasi heroisme menurut daerah asal masing-masing teks sehingga akan didapatkan manifestasi heroisme secara universal.

1.6 Landasan Teori

Penelitian ini membahas manifestasi heroisme melalui tindakan-tindakan yang diambil oleh para tokoh inti dari kedua objek material, yaitu dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*. Karena tindakan-tindakan para tokoh inti tersebut dijadikan landasan deskripsi manifestasi heroisme, maka dalam penelitian ini digunakan analisis struktural, khususnya mengenai unsur intrinsik teks dan analisis dengan pendekatan strukturalisme naratologi Greimas serta oposisi biner.

Analisis unsur intrinsik teks digunakan untuk mendapatkan keterangan terperinci mengenai tokoh, penokohan, dan latar tradisi dari kedua objek material. Analisis dengan pendekatan strukturalisme naratologi Greimas digunakan untuk

mendapatkan keterangan terperinci mengenai tindakan-tindakan yang diambil oleh para tokoh inti dalam kedua objek material. Sementara, oposisi biner digunakan untuk mendapatkan data yang selanjutnya dijadikan landasan deskripsi manifestasi heroisme dari masing-masing tradisi yang melatari kedua objek material. Masing-masing analisis dengan pendekatan di atas selanjutnya akan dijelaskan secara terperinci pada Bab 2.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disajikan dalam lima bab. Bab pertama merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode dan langkah kerja, serta sistematika penulisan. Pembaban ini bertujuan agar pembaca dapat langsung memahami apa yang menjadi fokus penelitian ini dengan melihat bab pendahuluan.

Bab kedua sebagai tinjauan pustaka memuat tulisan dan penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan topik yang diangkat. Tulisan-tulisan tersebut berupa skripsi, tesis, dan artikel ilmiah lain, baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan. Penulisan tinjauan pustaka ini dimaksudkan agar pembaca dapat memahami perbedaan penelitian ini dengan penelitian lain yang sejenis. Selain memuat tulisan dan penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan topik yang diangkat, bab ini juga memuat penjelasan secara terperinci mengenai teori dan pendekatan yang digunakan untuk menganalisis teks *Momotarō* dan *Bharatayuda* sebagai landasan teori. Karena analisisnya menggunakan pendekatan struktural, teori dan pendekatan yang digunakan pun didasarkan pada teori-teori strukturalisme,

seperti unsur-unsur intrinsik dari teks naratif dan strukturalisme naratologi Greimas, serta mengenai oposisi biner.

Bab ketiga dari laporan penelitian ini berisi analisis struktural kedua teks yang dijadikan objek material dengan *Momotarō* sebagai teks yang pertama kali dianalisis dan selanjutnya disusul oleh analisis teks *Bharatayuda*. Analisis struktural ini dibagi ke dalam dua kelompok besar, yaitu analisis unsur intrinsik dan analisis dengan pendekatan strukturalisme naratologi Greimas. Analisis unsur intrinsik tersebut meliputi tokoh (yang paling banyak muncul dalam kedua objek material), penokohan, dan latar tradisi dari masing-masing teks. Sementara, analisis dengan pendekatan strukturalisme naratologi Greimas berupa skema aktansial teks cerita.

Bab keempat merupakan bab yang memuat analisis tentang manifestasi heroisme melalui tindakan tokoh-tokoh inti dalam *Momotarō* dan *Bharatayuda*. Analisisnya diawali dengan oposisi biner dari masing-masing teks, baik untuk hal-hal yang bersifat *given* maupun yang *ungiven*. Data oposisi biner dari teks *Momotarō* dan teks *Bharatayuda* tersebut kemudian dikomparasikan untuk mendapatkan data manifestasi heroisme menurut tradisi Jepang dan Jawa. Kemudian, masing-masing data manifestasi heroisme menurut daerah asal teks tersebut selanjutnya dicari persamaannya.

Bab kelima dari penelitian ini merupakan bab penutup yang memuat paparan simpulan dari keseluruhan analisis yang mendeskripsikan manifestasi heroisme dalam kedua teks yang dianalisis berikut persamaannya.

Selain kelima bab tersebut, laporan hasil penelitian ini juga dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran. Lampirannya berupa teks dongeng *Momotarō*, baik yang berbahasa Jepang maupun yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Sementara, teks epos *Bharatayuda* tidak dilampirkan mengingat umumnya masyarakat Indonesia, terutama yang bertempat tinggal di Jawa, sudah memahami isi ceritanya, minimal secara garis besar.

BAB 2

PENELITIAN SEBELUMNYA

DAN LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Sebelumnya

Dalam kaitannya dengan penelitian sebelumnya, baik dalam bentuk skripsi, tesis, artikel, maupun yang lainnya, terdapat beberapa tulisan tentang dongeng Jepang *Momotarō* dan epos *Bharatayuda* versi Jawa. Meskipun demikian, sepanjang yang diketahui penulis, belum ada tulisan yang membandingkan kedua cerita tersebut secara langsung. Sementara, penelitian mengenai manifestasi heroisme dalam sebuah karya sastra yang tercermin melalui tindakan tokoh-tokohnya pun sampai saat ini belum ditemukan.

Sebagai sebuah dongeng Jepang, *Momotarō* telah banyak dikenal di berbagai kalangan, baik pembelajar sastra dan budaya Jepang maupun orang-orang yang memiliki ketertarikan dengan budaya Jepang. Hal ini dapat dilihat antara lain dari adanya beberapa tulisan ilmiah berupa skripsi dan tesis dari berbagai negara yang meneliti dongeng *Momotarō* ini, antara lain skripsi pada Fakultas Sastra Universitas Padjadjaran, tesis pada University of Pittsburgh, dan lain-lain.

Salah satu penelitian tentang dongeng *Momotarō* yang ada di Indonesia adalah berupa skripsi pada Fakultas Sastra Universitas Padjadjaran yang ditulis oleh Sri Irianti dengan judul “Analisis Perbandingan *Minwa* dengan Cerita Rakyat Melalui *Momotarō*-Putri *Timun Mas* dan *Tanishi to Kitsune-Kancil dan Siput*”. Dalam penelitian tersebut, Irianti membandingkan dua dongeng Jepang dengan dua dongeng Indonesia ditinjau dari segi peranan cerita rakyat dalam masing-masing masyarakat pendukungnya. Selain itu, dibahas juga mengenai beberapa persamaan dan perbedaan

yang terdapat dalam keempat dongeng tersebut. Persamaan dan perbedaan yang dibahas tersebut meliputi tema, motif, dan tokoh.

Penelitian yang dilakukan oleh Irianti di atas jelas berbeda dengan penelitian ini. Perbedaan tersebut meliputi tiga hal sebagai berikut.

1. Dongeng *Momotarō* dalam penelitian ini dibandingkan dengan epos *Bharatayuda* versi Jawa, bukan dengan dongeng Indonesia.
2. Penelitian ini difokuskan pada manifestasi heroisme yang terdapat dalam kedua cerita yang diperbandingkan yang tercermin dari tindakan tokoh-tokohnya, bukan pada peranan kedua cerita tersebut dalam masyarakat pendukung masing-masing.
3. Komparasi unsur intrinsik dalam penelitian ini meliputi tokoh dan penokohan serta latar tradisi Jepang dan Indonesia, ditambah dengan analisis struktur masing-masing cerita. Meskipun memiliki sedikit persamaan dengan penelitian Irianti, yaitu dari segi komparasi tokoh, namun unsur intrinsik lain yang dibahas Irianti adalah tema dan motif, berbeda dengan penelitian ini.

Penelitian lain tentang dongeng *Momotarō* adalah tesis pada University of Pittsburgh yang diunduh dari internet berjudul “Continuity and Change of *Momotarō*”. Fokus tesis tersebut adalah pada keberlangsungan dan kemusnahan beberapa motif dan plot dongeng *Momotarō* sejak awal kemunculannya sampai saat tesis tersebut ditulis sebagai poin pertama. Poin kedua adalah pengaruh yang mendukung keberlangsungan dan perubahan dongeng ini dalam masyarakat Jepang, baik pengaruh dari dalam negeri maupun pengaruh asing. Selain itu, tesis tersebut juga menganalisis pemanfaatan dongeng *Momotarō* dalam masyarakat Jepang seiring dengan perubahan dongeng tersebut dari sastra lisan menjadi bagian dari sastra

nasional. Ruang lingkup penelitian tersebut adalah dongeng *Momotarō* yang diterbitkan pada zaman Muromachi (1333-1358) sampai dongeng *Momotarō* yang dimasukkan ke dalam buku teks murid sekolah dasar di Jepang (mulai) tahun 1886 (sampai sekarang).

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini jelas terlihat pada fokus penelitian masing-masing. Meskipun memiliki objek material yang sama, penelitian ini dibatasi hanya pada satu versi dongeng *Momotarō* yang banyak dikisahkan di Jepang saat ini. Selain itu, penelitian ini membandingkan dongeng *Momotarō* dengan epos, bukan dengan dongeng *Momotarō* yang diterbitkan pada masa yang berbeda dengan versi yang berbeda pula.

Selain skripsi dan tesis yang meneliti dongeng *Momotarō*, terdapat juga tesis pada Magister Ilmu Susatra Universitas Diponegoro yang membandingkan dongeng Jepang dengan dongeng Indonesia yang ditulis oleh Yuliani Rahmah dengan judul “Dongeng *Timun Mas* (Indonesia) dan Dongeng *Sanmai no Ofuda* (Jepang), Analisis Strukturalisme Persamaan dan Perbedaannya”. Dalam tesisnya, Rahmah menggunakan pendekatan strukturalisme naratologi Greimas untuk mendapatkan persamaan dan perbedaan kedua dongeng tersebut secara struktural. Selain itu, dibahas pula unsur intrinsik kedua dongeng tersebut yang meliputi tokoh, latar budaya, tema, dan motif.

Perbedaan penelitian Rahmah dengan penelitian ini dapat dilihat dari fokus dan objek material penelitian masing-masing. Fokus penelitian ini adalah pada manifestasi heroisme dalam objek material, sedangkan fokus penelitian Rahmah adalah persamaan dan perbedaan struktural objek material. Selain itu, penelitian ini membandingkan dongeng *Momotarō* dengan epos *Bharatayuda* versi Jawa, bukan

dengan dongeng Indonesia, bahkan dongeng Jepang yang diteliti pun berbeda. Meskipun demikian, terdapat beberapa persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Rahmah. Persamaan pertama adalah pada sebagian unsur intrinsik yang dianalisis. Komparasi unsur intrinsik dalam penelitian ini meliputi tokoh dan penokohan serta latar tradisi Jepang dan Indonesia, sedangkan unsur intrinsik dalam penelitian Rahmah meliputi tokoh, latar, tema, dan motif.

Persamaan kedua adalah pada pendekatan struktural yang digunakan. Meskipun penelitian ini juga menggunakan pendekatan strukturalisme naratologi Greimas, tetapi tujuannya adalah untuk mendapatkan keterangan terperinci mengenai tindakan-tindakan yang diambil oleh tokoh-tokoh yang paling banyak muncul dalam kedua cerita yang diperbandingkan. Keterangan tersebut selanjutnya dijadikan sebagai data untuk kemudian dijadikan sebagai landasan deskripsi manifestasi heroisme yang terdapat dalam kedua cerita yang diperbandingkan tersebut. Sementara, pada penelitian Rahmah lebih ditujukan untuk mengetahui perbedaan dan persamaan struktur kedua dongeng yang diperbandingkan.

Beberapa penelitian mengenai *Momotarō* dan dongeng Jepang lain telah dikemukakan di atas. Kemudian, berikut ini adalah beberapa tulisan mengenai epos *Bharatayuda* versi Jawa yang berhasil didapatkan dan dapat menjadi tinjauan pustaka dari penelitian ini. Tulisan pertama berupa artikel dalam *Humaniora* Volume XV No.1 Tahun 2003 yang membahas beberapa contoh fiksi Indonesia yang memasukkan unsur cerita wayang dan atau berdasarkan pada lakon wayang itu sendiri, baik yang berasal dari lakon *Bharatayuda* maupun lakon lainnya. Masalah yang dibahas oleh Nurgiyantoro dalam artikel berjudul “Wayang Dalam Fiksi Indonesia” tersebut meliputi masalah resepsi, intertekstual, penyikapan masyarakat, dan fungsi cerita

wayang dalam fiksi Indonesia. Selain itu, analisisnya mencakup pengembangan cerita, penokohan, dan pengaluran.

Artikel tersebut jelas berbeda dengan penelitian ini. Dilihat dari objek materialnya, penelitian ini menganalisis dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda* versi Jawa, sedangkan artikel tersebut hanya sedikit menyinggung tentang *Bharatayuda*. Selain perbedaan, terdapat satu persamaan antara penelitian ini dengan artikel tersebut, yaitu pembahasan mengenai penokohan. Meskipun sama-sama menyinggung penokohan, tetapi dalam penelitian ini penokohan dalam epos *Bharatayuda* dibatasi pada tokoh-tokoh yang frekuensi kemunculan dan atau peranannya cukup signifikan, sedangkan pada artikel tersebut diberikan beberapa contoh penokohan dari tokoh-tokoh dalam beberapa fiksi Indonesia yang mengacu kepada tokoh-tokoh dalam dunia pewayangan.

Artikel berikutnya berupa kertas kerja Darmoko berjudul *Wayang dan Negara: Sebuah Tinjauan Simbolik Ideologi-Politik* yang dipresentasikan dalam “Persidangan 50 Tahun Merdeka Hubungan Malaysia dan Indonesia” pada tanggal 17-21 Juli 2007 di Universiti Malaya, Malaysia. Isi artikel tersebut adalah tinjauan simbolik hubungan antara wayang dengan negara Indonesia. Fokus pembahasan artikel tersebut adalah pada hubungan timbal-balik antara wayang dengan negara berdasarkan pada ideologi politik di masa kini, sedangkan analisisnya dengan menggunakan pendekatan semiotika.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat perbedaan dan persamaan antara artikel tersebut dengan penelitian ini. Perbedaannya tampak dari fokus penelitian masing-masing dan pendekatan yang digunakan. Artikel tersebut difokuskan pada hubungan timbal-balik antara wayang dengan negara di masa kini dengan menggunakan

pendekatan semiotika dalam analisisnya. Sementara, penelitian ini difokuskan pada manifestasi heroisme yang dapat dilihat salah satunya dari epos *Bharatayuda* versi Jawa. Selain fokus penelitian, perbedaan lain tampak pada pendekatan strukturalisme yang digunakan dalam analisis. Persamaannya tampak dari epos *Bharatayuda* yang sama-sama digunakan dalam artikel tersebut dan penelitian ini. Meskipun sama-sama menganalisis epos *Bharatayuda*, tetapi artikel tersebut juga membahas epos *Mahabharata* sebagai induk cerita dari *Bharatayuda*, sedangkan penelitian ini selain menganalisis epos *Bharatayuda* juga menganalisis dongeng *Momotarō*.

Artikel berikutnya adalah tulisan Marshall Clark yang berisi tanggapan atas buku karya Pipit Rochijat Kartamihardja yang berjudul “*Baratayuda* di Negeri Antah Berantah”. Artikel yang dipublikasikan melalui *Asian Folklore Studies* Volume 65, 2006¹⁹ ini merupakan interpretasi atas buku Pipit R. Kartamihardja tersebut yang menyinggung rezim Soeharto di masa Orde Baru. Menurut Clark, mitologi yang dimunculkan melalui kisah pewayangan, baik *Ramayana*, *Mahabharata*, maupun *B(h)aratayuda*, memberi makna yang cukup signifikan bagi upaya untuk mengkritik dan meruntuhkan pemerintah yang berkuasa. Dengan menggunakan wayang dalam konteks kehidupan di masa Orde Baru, Clark beranggapan bahwa Pipit R. Kartamihardja telah mendapatkan sarana yang tepat untuk menunjukkan perlawanannya terhadap pemerintah yang berkuasa saat itu.

Perbedaan artikel milik Clark di atas dengan penelitian ini tampak jelas pada fokus penelitiannya. Penelitian ini difokuskan pada manifestasi heroisme, sedangkan artikel Clark difokuskan pada penggunaan mitologi wayang yang ‘diplesetkan’ untuk mengkritik pemerintahan Soeharto. Persamaan artikel tersebut dengan penelitian ini

¹⁹ Diunduh dari <http://www.nanzan-u.ac.jp/SHUBUNKEN/publications/afs/pdf/a1554.pdf> pada tanggal 2 Juni 2010

terletak pada penggunaan kisah *Bharatayuda* dengan fokus pada tindakan-tindakan tokoh-tokoh dalam kisah tersebut sebagai objek analisisnya. Meskipun demikian, kisah *Bharatayuda* yang digunakan sedikit berbeda. Penelitian ini menggunakan epos *Bharatayuda* versi Jawa, sedangkan artikel tersebut menggunakan kisah *Bharatayuda* yang ada dalam buku Kartamihardja yang telah ‘diplesetkan’ dari pakem aslinya.

Beberapa contoh tulisan di atas merupakan tinjauan pustaka yang berhubungan dengan *Momotarō* dan *Bharatayuda*. Sementara, di bawah ini merupakan contoh tulisan yang menjadi tinjauan pustaka bagi teori dan pendekatan yang digunakan dalam analisis penelitian ini.

Henrik Schärfe dalam artikel berjudul “Grand Principles of Narratology” mengemukakan tiga prinsip dasar naratologi, yaitu suksesi, transformasi, dan mediasi²⁰. Schärfe kemudian mengkombinasikannya dengan semiotika sehingga menghasilkan *narrative matrix* yang dapat digunakan untuk menganalisis dan mengkomparasikan beberapa prinsip naratologi.

Artikel Schärfe jelas berbeda dengan penelitian ini, karena artikel tersebut mengkombinasikan naratologi dengan semiotika, sedangkan penelitian ini menggunakan prinsip naratologi Greimas sebagai sebuah pendekatan untuk menganalisis objek material penelitian. Selain itu, artikel tersebut menggunakan fabel dalam contoh analisisnya, sedangkan penelitian ini menggunakan dongeng dan epos sebagai objek materialnya.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Strukturalisme

²⁰ Diunduh dari <http://www.hum.aau.dk/~scharfe/pala2003sch.pdf> pada tanggal 21 Mei 2010

Sebuah karya sastra bagi kaum strukturalis adalah sebuah totalitas yang dibangun secara koheren oleh berbagai unsur pembangunnya. Struktur karya sastra mengacu kepada pengertian hubungan antarunsur (intrinsik) yang bersifat timbal-balik, saling menentukan, dan saling mempengaruhi yang secara bersamaan akan membentuk satu kesatuan makna yang utuh (Nurgiyantoro, 2002: 36). Dengan kata lain, tiap unsur yang ada dalam suatu karya sastra akan menjadi berarti dan penting apabila berhubungan dengan unsur-unsur lain yang ada dalam karya sastra tersebut.

Dalam dunia kesusastraan, strukturalisme merupakan salah satu pendekatan yang menekankan pada kajian hubungan antarunsur pembangun karya sastra yang bersangkutan (Nurgiyantoro, 2002: 36). Ratna (2008:91) juga memberikan definisi mengenai strukturalisme yang menguatkan definisi di atas sebagai berikut.

Secara definitif, strukturalisme berarti paham mengenai unsur-unsur, yaitu struktur itu sendiri, dengan mekanisme antar hubungannya; di satu pihak berupa antarhubungan unsur yang satu dengan unsur lainnya dan di pihak lain berupa hubungan antara unsur-unsur dengan totalitasnya. Hubungan tersebut tidak semata-mata bersifat positif, seperti keselarasan, kesesuaian, dan kesepemahaman, tetapi juga negatif, seperti konflik dan pertentangan.

Strukturalisme memberikan perhatian terhadap analisis unsur-unsur karya. Setiap karya sastra, baik dengan genre yang sama maupun berbeda, memiliki unsur-unsur yang berbeda sebagai

akibat dari perbedaan proses resepsi²¹ pembaca. Oleh karena itu, karya sastra dikatakan memiliki ciri-ciri yang khas, otonom, dan tidak bisa digeneralisasikan sehingga tiap penilaian akan memberikan hasil yang berbeda (Ratna, 2008: 93). Keotonomian tersebut membuat karya sastra tidak dapat dianalisis dengan aturan baku karena dalam tiap karya akan ditemui perbedaan dominasi dari unsur-unsur yang dianalisis dan perbedaan tujuan analisis.

Analisis struktural karya sastra, dalam hal ini berupa teks naratif, dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antarunsur intrinsik teks tersebut. Sebagai contoh, langkah pertama yang dilakukan dalam analisis struktural ini adalah pengidentifikasian dan pendeskripsian berbagai peristiwa, tokoh, latar, dan lain-lain. Kemudian, setelah fungsi masing-masing unsur tersebut dijelaskan, barulah dipaparkan hubungan antarunsur tersebut dalam membentuk satu kesatuan makna yang utuh dari teks yang dianalisis tersebut. Dengan demikian, pada dasarnya analisis struktural bertujuan untuk memaparkan dengan secermat mungkin fungsi dan keterkaitan antarunsur yang ada dalam membentuk totalitas makna. Oleh karena itu, analisis struktural tidak cukup dilakukan dengan hanya mendata unsur-unsur pembangun makna dalam sebuah teks.

²¹ Resepsi didefinisikan sebagai pengolahan teks dan cara-cara pemberian makna terhadap suatu karya sastra sehingga timbul respon terhadap karya tersebut (Ratna, 2008: 165)

Berdasarkan langkah-langkah analisis struktural di atas, unsur-unsur intrinsik yang dianalisis dalam penelitian ini dibatasi pada tokoh, penokohan, dan latar tradisi. Berikut ini adalah penjelasan dari ketiga unsur intrinsik tersebut.

2.2.1.1 Tokoh

Tokoh menurut Sudjiman (1988) adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Tokoh pada umumnya berwujud manusia, tetapi dapat juga berwujud binatang atau benda yang dimanusiakan. Tokoh yang berwujud bukan manusia tersebut bertingkah laku seperti manusia serta dapat berpikir dan berbicara layaknya manusia (1988: 16). Menurut Nurgiyantoro (2002:165), tokoh menunjuk pada pelaku cerita. Sementara, definisi yang lebih lengkap tentang tokoh dikemukakan oleh Abrams sebagai orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan dilakukan dalam tindakan (Abrams, 1999: 32).

Tokoh menempati posisi yang strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca. Hal ini dapat berakibat kurang menguntungkan bagi tokoh-tokoh cerita itu sendiri dilihat dari segi kewajaran dalam bersikap dan bertindak. Tidak jarang tokoh-tokoh tersebut dipaksa dan diperalat sebagai pembawa pesan atau bahkan merupakan refleksi pikiran, sikap, pendirian, dan keinginan-keinginan pengarang sehingga sebagai pribadi kurang berkembang²².

²² lihat Nurgiyantoro, 2002: 167-168

Tokoh dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok. Pengklasifikasian tokoh berikut ini merupakan hasil rangkuman dari beberapa sumber tertulis.

a. **Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis**

Tokoh protagonis didefinisikan salah satunya sebagai tokoh yang memegang peran pimpinan atau disebut juga tokoh utama (Sudjiman, 1988: 17). Definisi lain menyatakan bahwa tokoh protagonis adalah tokoh utama dalam sebuah plot²³; tokoh tempat perhatian pembaca dipusatkan (Abrams, 1999: 224). Tokoh protagonis selalu menjadi tokoh sentral dalam cerita. Tokoh protagonis biasanya menjadi tokoh yang dikagumi pembaca, tokoh yang merupakan pengejawantahan norma-norma dan nilai-nilai ideal manusia. Tokoh ini menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan dan harapan pembaca. Oleh karena itu, pembaca seringkali mengidentifikasi dirinya dengan tokoh protagonis.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan tokoh protagonis adalah intensitas keterlibatan tokoh dalam peristiwa-peristiwa yang membangun cerita, bukan frekuensi kemunculannya. Selain itu, tokoh protagonis juga dapat ditentukan dengan memperhatikan hubungan antartokoh. Tokoh protagonis selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, sedangkan tokoh-tokoh itu sendiri tidak semuanya berhubungan satu dengan yang lain (Sudjiman, 1988: 18).

Sementara, tokoh antagonis adalah tokoh yang menjadi penentang dari tokoh protagonis, yang disebut juga tokoh lawan (Sudjiman, 1988: 19). Tokoh ini menjadi penyebab timbulnya konflik pada tokoh protagonis, baik langsung

²³ Terdapat banyak definisi mengenai plot, salah satunya adalah seperti yang dikemukakan oleh E.M. Forster sebagai “peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas” (melalui Nurgiyantoro, 2002: 113)

maupun tidak langsung, baik lahiriah maupun batiniah. Tokoh antagonis ini termasuk tokoh sentral. Dalam karya sastra tradisional, pertentangan antara tokoh protagonis dan antagonis ditampilkan dengan sangat jelas. Tokoh protagonis mewakili pihak yang baik dan terpuji, sebaliknya tokoh antagonis mewakili pihak yang jahat atau salah²⁴. Dalam dongeng *Momotarō* tokoh protagonisnya adalah Momotarō dan tokoh antagonisnya adalah gerombolan *oni*, sedangkan dalam epos *Bharatayuda* tokoh protagonisnya adalah Pandawa dan tokoh antagonisnya adalah Kurawa.

b. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Menurut Nurgiyantoro (2002), pengklasifikasian tokoh ke dalam kelompok ini adalah berdasarkan peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam cerita. Tokoh yang tergolong penting ditampilkan terus-menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita dan disebut sebagai tokoh utama. Sebaliknya, tokoh yang dianggap kurang penting hanya dimunculkan sekali-kali dalam cerita dan itu pun mungkin dalam porsi penceritaan yang relatif singkat. Tokoh inilah yang disebut sebagai tokoh tambahan (2002: 176).

Sebagai tokoh yang diutamakan penceritaannya, tokoh utama paling banyak diceritakan dalam sebuah teks naratif, baik sebagai pelaku kejadian maupun sebagai yang dikenai kejadian. Oleh karena itu, tokoh utama sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan. Jumlah tokoh utama ini dalam sebuah cerita dapat lebih dari satu, meskipun kadar keutamaannya tidak selalu sama. Di lain pihak, kedudukan tokoh tambahan adalah sebagai pendamping tokoh utama. Oleh karena itu, tokoh tambahan hanya dimunculkan

²⁴ lihat Sudjiman, 1988: 19

dalam porsi penceritaan yang relatif singkat, tidak dipentingkan, dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitan dengan tokoh utama, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Menilik penjelasan di atas, maka dalam dongeng *Momotarō* tokoh utamanya adalah Momotarō, ketiga ekor binatang sekutunya, dan oni, sedangkan tokoh tambahannya adalah pasangan kakek dan nenek. Sementara, dalam epos *Bharatayuda* tokoh utamanya adalah Pandawa, Kurawa, Kresna, dan Bhisma, sedangkan tokoh tambahannya adalah para sekutu pihak Pandawa dan Kurawa.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat dikatakan bahwa perbedaan antara tokoh utama dengan tokoh tambahan tidak dapat dilakukan secara matematis. Perbedaan tersebut sifatnya bertingkat sesuai kadar keutamaan tokoh-tokoh tersebut sehingga dalam sebuah cerita terdapat misalnya tokoh utama yang utama, tokoh utama tambahan, tokoh tambahan utama, dan tokoh tambahan yang tambahan.

c. **Tokoh Datar dan Tokoh Bulat**

Pengklasifikasian tokoh ke dalam kelompok ini adalah berdasarkan cara menampilkan tokoh dalam cerita. Tokoh datar atau *flat character* menurut Forster²⁵ dibangun atas dasar cita-cita atau sifat tunggal dan dimunculkan tanpa terlalu banyak detil sehingga dapat dideskripsikan melalui satu frasa atau satu kalimat saja. Menurut Sudjiman (1988: 21), tokoh ini bersifat statis, wataknya sedikit sekali berubah, bahkan ada kalanya sama sekali tidak berubah. Tokoh

²⁵ melalui Abrams, 1999: 33

datar banyak digunakan dalam cerita didaktis yang pada umumnya tidak memerlukan perkembangan watak tokoh.

Sementara, tokoh bulat atau *round character* menurut Forster memiliki watak yang kompleks serta dimunculkan dengan detil sehingga sulit untuk dideskripsikan karena tokoh ini mirip dengan manusia di dunia nyata. Seperti halnya manusia di dunia nyata, tokoh ini ditampilkan segala kekuatan dan kelemahannya secara berangsur-angsur dan berganti-ganti. Dengan demikian, tokoh bulat mampu memberikan kejutan kepada pembaca dengan tampilan wataknya²⁶.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam dongeng *Momotarō* tokoh datarnya adalah pasangan kakek dan nenek serta ketiga binatang sekutu *Momotarō*, sedangkan tokoh bulatnya adalah *Momotarō* dan panglima *oni*. Sementara, dalam epos *Bharatayuda*, berdasarkan tokoh utamanya, dapat dikatakan bahwa di dalam epos ini tidak terdapat tokoh datar karena semua tokoh utamanya adalah tokoh bulat.

d. **Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang**

Pengklasifikasian tokoh ke dalam kelompok ini adalah berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya watak tokoh dalam cerita. Tokoh statis menurut Altenbernd dan Lewis (1966) adalah tokoh yang tidak mengalami perkembangan watak sebagai akibat adanya berbagai peristiwa yang terjadi²⁷. Tokoh statis kurang terlibat dan tidak terpengaruh oleh perubahan-perubahan lingkungan yang terjadi akibat hubungan antarmanusia. Tokoh ini memiliki sikap dan watak yang relatif tetap sejak awal sampai akhir cerita.

²⁶ lihat Abrams (1999: 33) dan Sudjiman (1988: 21)

²⁷ melalui Nurgiyantoro, 2002: 188

Dalam kelompok tokoh statis terdapat tokoh statis hitam dan tokoh statis putih. Tokoh statis hitam yang dikonotasikan sebagai tokoh jahat dan tokoh statis putih yang dikonotasikan sebagai tokoh baik sejak awal kemunculannya hingga akhir cerita terus-menerus bersifat sebagaimana mereka dikonotasikan. Tokoh statis hitam tidak pernah berunsur putih atau diungkapkan kebaikan-kebaikan dalam dirinya, demikian juga sebaliknya bagi tokoh statis putih. Sementara, tokoh hitam putih sebenarnya merupakan representasi manusia dalam dunia nyata karena tokoh ini merupakan pengejawantahan ajaran moral yang bersifat baik dan buruk²⁸.

Sementara, tokoh berkembang adalah tokoh yang mengalami perubahan dan perkembangan watak seiring dengan perkembangan (dan perubahan) peristiwa dalam cerita. Tokoh berkembang secara aktif berinteraksi dengan lingkungan yang mengakibatkan terjadinya perubahan dan perkembangan sikap dan wataknya. Dengan demikian, sikap dan watak tokoh ini dapat berubah dan berkembang di awal, tengah, dan akhir cerita.

Pembedaan tokoh statis dan tokoh berkembang dapat dihubungkan dengan pembedaan tokoh datar dan tokoh bulat. Tokoh statis adalah tokoh datar karena hanya memiliki satu watak sejak awal hingga akhir cerita. Sementara, tokoh berkembang cenderung menjadi tokoh bulat karena adanya berbagai perubahan dan perkembangan sikap dan wataknya sehingga dari tokoh ini dapat dimunculkan berbagai sisi perwatakannya. Dengan demikian, tokoh statis dan tokoh berkembang yang terdapat dalam *Momotarō* dan *Bharatayuda* sama seperti pengelompokan tokoh datar dan tokoh bulat kedua teks cerita tersebut.

²⁸ lihat Nurgiyantoro, 2002: 188

2.2.1.2 Penokohan

Penokohan didefinisikan salah satunya sebagai penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh (Sudjiman, 1988: 23). Definisi lain menyebutkan penokohan adalah penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak tertentu dalam cerita (Nurgiyantoro, 2002: 165). Sementara, Edward H. Jones menyebutkan penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam cerita²⁹.

Penokohan dilakukan dengan dua metode, yaitu metode langsung dan tidak langsung. Metode langsung disebut juga metode analitis atau *telling*, sedangkan metode tidak langsung disebut juga metode dramatik atau *showing* (Sudjiman, 1988: 23-26). Berikut ini adalah penjelasan dari kedua metode tersebut.

a. Metode Analitis

Melalui metode ini, penggambaran tokoh dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung. Tokoh dihadirkan ke hadapan pembaca disertai deskripsi diri tokoh tersebut yang dapat berupa sikap, watak, tingkah laku, atau bahkan ciri fisiknya (Nurgiyantoro, 2002: 195). Menurut Abrams (1999:34), melalui metode ini pengarang bahkan kadang-kadang menilai motif³⁰ dan watak sang tokoh.

Metode ini bersifat sederhana dan efisien karena pengarang dengan singkat dan cepat dapat mendeskripsikan diri tokoh. Namun demikian, metode seperti ini tidak merangsang imajinasi pembaca untuk membentuk sendiri gambarannya tentang sang tokoh karena semua hal yang ada dalam diri tokoh

²⁹ melalui Nurgiyantoro, 2002: 165

³⁰ Motif adalah elemen atau formula menarik perhatian pembaca yang sering muncul dalam karya sastra. Sebagai contoh, motif yang umum terdapat dalam *folklore* adalah gadis buruk rupa yang kemudian menjelma menjadi putri yang cantik jelita (Abrams 1999: 169)

sudah disajikan secara jelas dan lengkap, suatu hal yang menjadi kelemahan metode ini. Kelemahan lain dari metode ini terletak pada penuturan yang kurang alami karena dalam kehidupan nyata tidak ada seorang pun yang memiliki deskripsi diri sedemikian lengkap dan pasti³¹.

Menilik penjelasan di atas, maka dapat dikatakan bahwa dalam dongeng *Momotarō* tidak terdapat penokohan secara analitis, sedangkan dalam epos *Bharatayuda* hampir semua penokohnya disajikan secara analitis.

b. **Metode Dramatik**

Dengan metode ini, pengarang menggambarkan diri tokoh melalui berbagai aktivitas verbal (kata-kata atau ucapan) dan nonverbal (tindakan atau tingkah laku) sang tokoh, serta melalui peristiwa yang terjadi³². Menurut Sudjiman (1988: 26), watak tokoh dapat disimpulkan melalui pikiran, cakapan, dan lakuan tokoh yang disajikan pengarang, bahkan juga dari penampilan fisik dan gambaran lingkungan tokoh. Sementara menurut Abrams (1999: 33), dengan metode ini pengarang cukup menghadirkan sang tokoh bercakap-cakap dan berlakuan, lalu membiarkan pembaca menyimpulkan sendiri motif dan watak sang tokoh yang tersirat dalam apa yang diucapkan dan apa yang dilakukannya.

Selain menyajikan ucapan dan tindakan tokoh, pengarang dapat juga menyajikan pikiran, perasaan, dan reaksi tokoh terhadap suatu kejadian untuk kemudian disimpulkan motif dan watak tokoh tersebut oleh pembaca. Kelemahan

³¹ lihat Sudjiman, 1988: 24 dan Nurgiyantoro, 2002: 197-198

³² lihat Nurgiyantoro, 2002: 198

metode ini terletak pada ketidakefisienannya karena diperlukan banyak cakapan, lakuan, dan peristiwa untuk dapat menggambarkan diri tokoh secara lengkap³³.

Menilik penjelasan di atas, maka dapat dikatakan bahwa dalam dongeng *Momotarō* semua penokohnya disajikan secara dramatik, sedangkan dalam epos *Bharatayuda*, hampir semua penokohnya disajikan baik secara analitis maupun secara dramatik.

2.2.1.3 Latar

Latar atau *setting* dibangun dari segala keterangan, petunjuk, dan pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra (Sudjiman, 1988: 44). Sementara, latar secara keseluruhan meliputi tempat, waktu, dan keadaan sosial tempat terjadinya berbagai peristiwa yang diceritakan (Abrams, 1999: 284). Oleh karena itu, keberadaan ketiga jenis latar tersebut merupakan satu kesatuan yang saling mendukung jalannya suatu cerita.

Latar memberikan pijakan cerita secara konkrit dan jelas untuk memberikan kesan realistik kepada pembaca. Dengan demikian, pembaca dibantu untuk seolah-olah menemukan sesuatu yang menjadi bagian dari dirinya dalam cerita tersebut. Hal ini dapat terjadi jika latar mampu mengangkat suasana dan warna lokal ke dalam cerita. Di lain pihak, jika pembaca belum mengenal latar itu sebelumnya, maka pembaca justru akan memperoleh informasi baru yang bermanfaat³⁴.

Seperti dikemukakan oleh Abrams di atas bahwa latar secara keseluruhan meliputi tempat, waktu, dan keadaan sosial, maka berikut ini adalah penjelasan dari tiap unsur latar tersebut.

³³ lihat Sudjiman, 1988: 26 dan Nurgiyantoro, 2002: 200

³⁴ lihat Nurgiyantoro, 2002: 217

a. **Latar Tempat**

Latar tempat adalah lokasi terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar tempat dapat berupa nama daerah yang benar-benar ada, inisial tempat, ataupun penyebutan jenis dan sifat umum tempat-tempat tertentu, seperti desa, sungai, hutan, dan lain-lain. Penggunaan daerah yang benar-benar ada memiliki konsekuensi keharusan pendeskripsian daerah tersebut setepat mungkin untuk menimbulkan kesan dalam diri pembaca bahwa peristiwa dalam cerita itu benar-benar terjadi.

Latar tempat yang tidak disebutkan secara jelas dapat disebabkan oleh perannya yang tidak terlalu penting dalam cerita. Ketidakjelasan penyebutan latar tempat dapat juga menjadi indikasi bahwa peristiwa-peristiwa dalam cerita dapat terjadi di tempat lain dengan latar sosial dan atau latar waktu yang mirip.

Menilik penjelasan di atas, maka dapat dikatakan bahwa latar tempat dalam dongeng *Momotarō* adalah sebuah daerah antah berantah yang memiliki sebuah pulau bernama Onigashima. Sementara, dalam epos *Bharatayuda*, meskipun hampir semua latar tempat masih menggunakan nama versi India yang di-Jawa-kan, namun pelukisan latar tempatnya mengesankan bahwa semua daerah yang muncul dalam cerita terdapat di pulau Jawa.

b. **Latar Waktu**

Latar waktu menunjukkan kapan terjadinya peristiwa dalam cerita. Kejelasan waktu dari peristiwa yang diceritakan amat penting karena tidak mungkin suatu peristiwa terjadi tanpa kejelasan waktu, khususnya cerita yang

ditulis dalam bahasa yang menggunakan pembedaan waktu dalam pola kalimatnya seperti bahasa Inggris dan bahasa Jepang. Oleh karena itu, kejelasan masalah waktu menjadi lebih penting daripada kejelasan masalah tempat³⁵. Meskipun demikian, dalam beberapa teks naratif latar waktu hanya ditunjukkan misalnya dengan siang atau malam hari tanpa disebutkan secara lebih jelas. Hal ini disebabkan oleh kekurangpentingan penyebutan waktu secara jelas dalam kaitannya dengan logika cerita.

Masalah waktu dalam teks naratif juga sering dihubungkan dengan lamanya waktu yang digunakan dalam cerita. Ada teks yang memakan waktu sampai seumur hidup sang tokoh dalam penceritaannya, tetapi ada juga yang membutuhkan waktu relatif singkat, bahkan hanya dalam hitungan jam³⁶.

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka dapat dikatakan bahwa latar waktu dalam dongeng *Momotarō* adalah sejak Momotarō belum dilahirkan sampai kembalinya ke desa setelah kemenangannya atas gerombolan *oni*. Sementara, latar waktu dalam epos *Bharatayuda* dimulai dari saat keterpikatan Sentanu kepada Dewi Gangga sampai penobatan Parikesit sebagai raja Astina.

c. **Latar Sosial**

Latar sosial mengacu pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial suatu masyarakat di suatu tempat dan di suatu waktu seperti yang terdapat dalam cerita. Perilaku kehidupan sosial ini dapat berupa tradisi, religi, cara berpikir, dan lain-lain³⁷. Selain itu, latar sosial juga berhubungan dengan status sosial sang tokoh, misalnya tokoh kelas atas. Status sosial tokoh

³⁵ lihat Nurgiyantoro, 2002: 231

³⁶ lihat Nurgiyantoro, 2002: 232

³⁷ *ibid*, hal. 233

merupakan salah satu hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan latar sosial karena ada sejumlah teks naratif yang konfliknya dibangun berdasarkan perbedaan status sosial tokoh-tokohnya.

Latar sosial dapat secara meyakinkan menggambarkan warna lokal daerah tertentu melalui kehidupan sosial masyarakat. Selain berupa hal-hal yang telah disebutkan dengan jelas, latar sosial dapat juga berupa penggunaan bahasa daerah atau dialek-dialek tertentu dan penamaan tokoh yang khas suatu daerah.

Latar sosial yang ditekankan dalam dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda* adalah pada latar tradisi masing-masing daerah asal cerita, yaitu Jepang dan Jawa.

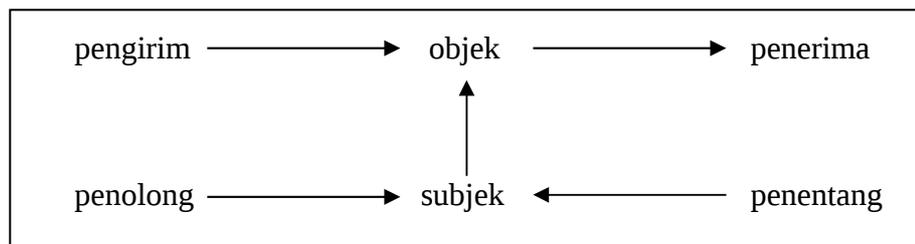
2.2.2 Strukturalisme Naratologi

Strukturalisme naratologi Greimas adalah analisis teks dengan cara membuat skema aktansial untuk mendeskripsikan naratif melalui berbagai elemen yang ada serta kombinasi elemen-elemen tersebut yang dapat ditemukan dalam cerita, baik fiksi maupun nonfiksi (Bertens, 1995: 69). Elemen-elemen tersebut adalah latar belakang, fungsi, dan relasi tokoh-tokoh penggerak cerita dalam sebuah teks naratif.

Greimas mengembangkan model aktansial dengan menyajikan enam elemen dasar yang disebut *actants* atau aktan, yang dapat diartikan sebagai enam kekuatan yang berbeda yang dapat ditemukan dalam cerita (Bertens, 1995: 69). Dalam teks naratif, aktan-aktan ini diwujudkan menjadi *acteurs* atau aktor. Aktan-aktan tersebut terbagi menjadi tiga pasang oposisi biner, yaitu subjek dan objek, *helper* atau penolong dan *opposer* atau penentang, serta *sender* atau pengirim dan *receiver* atau penerima. Menurut Rimmon-Kenan (melalui Ratna, 2008: 140)., apabila ketiga

pasangan oposisi biner ini dihubungkan, maka akan membentuk skema aktansial sebagai berikut

Bagan 2.1 Skema Aktansial



Sumber: Ratna, 2008: 140

Keterangan singkat dari masing-masing aktan di atas³⁸ adalah sebagai berikut.

- Subjek : yang memiliki keinginan untuk mendapatkan objek
- Objek : yang diinginkan oleh subjek
- Pengirim : yang mendorong untuk melakukan tindakan
- Penerima : yang mendapatkan keuntungan
- Penolong : yang mempermudah usaha subjek untuk mendapatkan objek
- Penentang : yang menghalangi subjek untuk mendapatkan objek

Bagi Greimas, keenam aktan dengan hubungan struktural yang tidak dapat diubah tersebut membangun dasar bagi semua naratif³⁹.

Dua elemen aktan merupakan elemen paling dasar dibandingkan dengan yang lain, yaitu subjek dan objek. Subjek merupakan elemen sentral dalam suatu cerita yang seringkali berwujud manusia. Objek adalah sesuatu yang diinginkan oleh subjek melalui tindakan-tindakan yang diprakarsai oleh subjek. Struktur dasar ini menunjukkan hubungan yang berkaitan dengan keinginan; subjek menginginkan objek dan keinginan ini menyebabkan cerita menjadi berlanjut (Bertens, 1995: 69).

³⁸ lihat Hébert, 2005: 63

³⁹ lihat Bertens, 1995: 70

Dua elemen aktan lain adalah penolong dan penentang. Seperti halnya objek, kedua aktan ini pun tidak selalu berwujud manusia. Sebagai contoh adalah aktan penentang yang dapat berwujud apa saja yang menghalangi subjek untuk mendapatkan objek. Sementara, pengirim dan penerima merupakan pasangan oposisi biner terakhir yang menjadi elemen aktan.

Berbeda dengan aktan yang terbatas fungsinya dalam struktur naratif yang dibedakan menjadi tiga pasang oposisi biner, aktor merupakan kategori umum. Sebagai contoh adalah kalimat 'Ari dan Budi meminjamkan buku kepada Doni'. Ari dan Budi adalah dua aktor, tetapi satu aktan. Keduanya sekaligus berfungsi sebagai pengirim dengan Doni sebagai penerima, sedangkan buku berfungsi sebagai objek. Contoh lain adalah kalimat 'Ari membelikan dirinya sendiri buku'. Dalam kalimat ini, Ari adalah satu aktor yang berfungsi sebagai dua aktan, baik pengirim maupun penerima. Dari contoh-contoh kalimat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktan merupakan peran-peran abstrak yang dapat dimainkan oleh satu atau lebih pelaku, sedangkan aktor adalah perwujudan konkrit dari aktan (Ratna, 2008: 139) atau aktan yang 'dimanusiakan'.

Strukturalisme model Greimas memfokuskan pada berbagai relasi dengan hubungan keinginan yang berlaku di antara subjek dan objek sebagai relasi yang paling dasar. Oleh karena difokuskan pada berbagai relasi tersebut, maka terdapat kemungkinan bahwa beberapa aktor yang berbeda hanya merepresentasikan satu aktan. Selain itu, dalam sebuah teks naratif sederhana tidak semua aktan harus memegang satu peran. Berbeda dengan teks naratif sederhana, analisis strukturalisme model Greimas ini dapat diterapkan lebih dari satu kali pada novel karena sebuah novel kompleks memiliki lebih dari satu cerita. Hal ini disebabkan oleh kemungkinan

adanya peran ganda aktan; dalam satu subcerita aktan tersebut berfungsi sebagai penolong, tetapi dalam subcerita yang lain aktan yang sama dapat berubah fungsi menjadi penentang (Bertens,1995: 70).

2.2.3 Oposisi Biner

Strukturalisme mencatat bahwa sebagian besar teks yang berasal dari dunia imajinatif tersusun dari oposisi biner yang menyusun makna dari teks tersebut. Teks sendiri dapat dianalisis struktur oposisi binernya sebagai sesuatu yang menginformasikan dan merepresentasikan struktur yang ada dalam suatu masyarakat (Lye, 2008).

Dalam teks terdapat pasangan-pasangan dari oposisi biner yang berfungsi untuk menyusun struktur sebuah teks. Pasangan-pasangan oposisi biner ini dapat tampak dengan sangat jelas atau justru tersembunyi dalam teks. Oposisi biner yang tampak jelas biasanya akan menjadi penyebab munculnya oposisi biner yang tersembunyi dalam teks (Hans, 1995: 128). Cakupan oposisi biner meliputi wilayah yang sangat luas dengan beberapa pasangan yang umum diketahui dan beberapa pasangan yang terikat pada budaya tertentu. Contoh dari pasangan yang umum diketahui adalah baik-buruk, maskulinitas-feminitas, dan lain-lain. Sementara, contoh paling terkenal dari pasangan yang terikat pada tradisi tertentu dapat dilihat budaya Barat tentang kulit putih-kulit hitam. Satu dari pasangan ini selalu berfungsi sebagai pusat bagi yang lain karena keistimewaannya (Hans, 1995: 129).

2.2.4 Sastra Bandingan

Sastra bandingan adalah pendekatan dalam ilmu sastra yang tidak menghasilkan teori tersendiri. Dapat dikatakan bahwa teori apa pun bisa digunakan dalam penelitian sastra bandingan. Dalam langkah-langkah kerja penelitiannya, metode perbandingan atau komparasi menjadi metode yang utama. Dengan demikian, analisisnya berlandaskan azas banding-membandingkan (Damono, 2009: 1).

Sastra bandingan merupakan kajian sastra di luar batas sebuah negara dan kajian tentang hubungan antara sastra dengan bidang ilmu lain seperti seni, filsafat, ilmu sosial, dan lain-lain (Remak melalui Stallknet dan Frenz, 1990: 1). Secara singkat, dapat dikatakan bahwa sastra bandingan membandingkan sastra sebuah negara dengan sastra negara lain serta membandingkan sastra dengan bidang lain. Jika dihubungkan dengan penelitian ini, maka yang menjadi bahan perbandingan dalam penelitian ini adalah sastra sebuah negara dengan sastra negara lain, yaitu dongeng *Momotarō* dari Jepang dengan epos *Bharatayuda* dari Jawa.

Menurut Remak, unsur-unsur yang terdapat dalam sastra bandingan adalah unsur ruang, waktu, kualitas, dan intensitas (melalui Stallknecht dan Frenz, 1990: 7). Dilihat dari unsur waktu, sastra bandingan dapat membandingkan dua atau lebih karya sastra dari periode yang berbeda. Sementara jika dilihat dari unsur tempat, maka sastra bandingan akan membandingkan dua atau lebih karya sastra yang berbeda menurut wilayah geografis (Endraswara, 2008: 128-134). Oleh karena itu, kajian sastra bandingan tidak dapat mengabaikan peranan sastra nasional⁴⁰ yang lama-kelamaan dapat menjadi sastra dunia⁴¹. Hal ini menunjukkan bahwa konsep sastra

⁴⁰ Sastra nasional adalah sastra yang secara umum menjadi milik suatu bangsa yang dibatasi oleh wilayah politik suatu negara (lihat Endraswara, 2008: 134)

⁴¹ Sastra dunia adalah sastra yang memuat pandangan-pandangan universal yang diakui oleh orang-orang seluruh dunia (lihat Endraswara, 2008: 134). Biasanya karya-karya semacam ini tergolong sebagai mahakarya atau ditulis oleh penulis kelas dunia (Barat) dan

bandingan sangat luas. Bahkan pada perkembangan selanjutnya, konteks sastra bandingan tertuju pada pembandingan sastra dengan nonsastra. Pembandingan seperti ini ditujukan untuk mencari keterkaitan antar aspek kehidupan.

Dilihat dari unsur kualitas, karya yang dipilih untuk dibandingkan dalam studi sastra bandingan tidak harus merupakan karya yang diakui mutunya, baik secara nasional apalagi internasional. Sementara jika dilihat dari unsur intensitas, karya yang dipilih untuk dibandingkan dapat berupa karya sastra yang belum terkenal. Kedua unsur ini menguntungkan penulis-penulis baru yang belum diakui dunia, karena mereka dan atau karya-karya mereka yang dijadikan sebagai bahan kajian suatu saat dapat naik ke dalam lingkup sastra dunia. Meskipun demikian, kedua aspek ini seringkali dihindari oleh peneliti sastra bandingan, terutama pada aspek intensitas karena peneliti cenderung untuk membandingkan karya sastra-karya sastra yang sudah dikenal oleh masyarakat luas.

Unsur-unsur ruang, waktu, kualitas, dan intensitas memberikan perbedaan antara sastra bandingan dengan sastra dunia. Selain itu, terdapat hal lain yang harus diperhatikan, yaitu konsep sastra bandingan Amerika dan Prancis. Konsep sastra bandingan Amerika menekankan pada hubungan sastra dengan disiplin lain yang tidak terdapat pada sastra dunia, sedangkan konsep sastra bandingan Prancis menekankan pada cara pembandingan yang juga tidak terdapat pada sastra dunia.

Di luar masalah konsep, dalam penelitian sastra bandingan sebenarnya terdapat lima pendekatan yang dapat digunakan (Clements melalui Damono, 2009: 6), yaitu:

1. Tema/mitos

diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa (lihat Remak melalui Stallknecht dan Frenz, 1990: 7)

2. Genre/bentuk
3. Gerakan/zaman
4. Hubungan-hubungan antara sastra dan bidang seni dan disiplin ilmu lain
5. Pelibatan sastra sebagai bahan bagi perkembangan teori yang terus-menerus bergulir

Terdapat enam tujuan penelitian sastra bandingan yang tidak seluruhnya harus dicapai oleh peneliti sastra bandingan (lihat Endraswara, 2008: 129). Tujuan-tujuan tersebut pertama-tama adalah untuk mencari pengaruh suatu karya sastra terhadap karya sastra yang lain dan atau bidang lain serta sebaliknya. Kedua, untuk menentukan karya sastra mana yang benar-benar orisinal. Ketiga, untuk menghilangkan kesan bahwa karya sastra nasional tertentu lebih baik daripada yang lain. Keempat, untuk mencari keragaman budaya yang tercermin dalam karya sastra satu dengan yang lain. Kelima, untuk memperkokoh keuniversalan konsep keindahan dalam sastra. Sementara, tujuan terakhir adalah untuk menilai mutu dan keindahan karya sastra-karya sastra dari berbagai negara.

Dari keenam tujuan penelitian sastra bandingan di atas, dapat dikatakan bahwa pada dasarnya penelitian sastra bandingan mencari dua hal, yaitu: (1) pertalian atau kesamaan dan variasi teks; dan (2) pengaruh suatu karya sastra terhadap karya sastra yang lain dan atau bidang lain serta sebaliknya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ruang lingkup kajian sastra bandingan adalah meliputi: (a) perbandingan dua karya sastra atau lebih; dan (b) perbandingan karya sastra dengan bidang lain.

BAB 3
ANALISIS STRUKTURAL
DONGENG MOMOTARŌ DAN EPOS BHARATAYUDA

Analisis struktural atas kedua objek material dalam bab ini mencakup analisis unsur intrinsik dan analisis dengan menggunakan pendekatan strukturalisme naratologi Greimas. Analisis unsur intrinsiknya meliputi tokoh, penokohan, dan latar tradisi, sedangkan analisis dengan pendekatan strukturalisme naratologi meliputi skema aktansial, struktur hubungan fungsional, dan oposisi biner. Berikut ini adalah analisis struktural dari *Momotarō* dan *Bharatayuda*.

1.4 **Dongeng Momotarō**

3.1.1 **Tokoh dan Penokohan**

Terdapat tujuh tokoh yang berperan dalam dongeng ini, yaitu Momotarō sebagai tokoh utama (tokoh I), sang kakek (tokoh II), sang nenek (tokoh III), anjing (tokoh IV), burung *kiji* (tokoh V), monyet (tokoh VI), dan panglima *oni* (tokoh VII). Tokoh II dan III adalah orangtua angkat tokoh I, sedangkan tokoh IV, V, dan VI adalah para anak buah tokoh I dalam pertempuran melawan gerombolan *oni*.

Metode penokohan yang digunakan dalam dongeng ini adalah metode dramatik. Dengan metode ini, watak tokoh disimpulkan melalui pikiran, cakapan, dan lakuan tokoh yang disajikan, bahkan juga melalui penampilan fisiknya⁴². Berikut ini adalah analisis penokohan ketujuh tokoh tersebut.

3.1.3.1 **Momotarō**

⁴² lihat Sudjiman, 1988: 26

Momotarō ditampilkan sebagai tokoh yang berani, baik hati, jujur, dan sopan. Kelahirannya sangat tidak lazim karena ia muncul dari dalam buah persik yang hanyut di sungai dan ditemukan oleh tokoh nenek yang sedang mencuci pakaian di sungai itu. Kelahirannya yang tidak lazim ini menunjukkan bahwa Momotarō bukanlah manusia biasa, tetapi merupakan (titisan) dewa. Sebagai seorang (titisan) dewa, Momotarō pasti memiliki berbagai kelebihan yang tidak dimiliki oleh manusia biasa. Dalam dongeng ini, kelebihannya diperlihatkan melalui cepatnya pertumbuhan tubuh dan akalnyanya, kemampuannya berbicara dengan binatang, dan kesaktiannya. Hal-hal ini dijelaskan secara lebih terperinci dalam subbab latar tradisi tidak khas Jepang.

Keberanian Momotarō sebagai seorang (titisan) dewa tampak dari usahanya untuk membebaskan desanya dari teror gerombolan *oni*. Ia pergi seorang diri ke tempat kediaman gerombolan itu, tanpa satu orang pun warga desa yang ikut bersamanya. Meskipun di tengah perjalanan ia bertemu dengan tiga ekor binatang yang akhirnya menjadi sekutunya, tetapi tetap saja kalah dari segi jumlah dibandingkan dengan gerombolan *oni*.

Setelah berhasil mengalahkan gerombolan tersebut, Momotarō menunjukkan kebaikan hatinya dengan mengampuni mereka. Panglima *oni* pun lalu memberikan segerobak penuh emas, permata, uang, dan berbagai barang berharga lain sebagai tanda terimakasih. Tanpa sedikit pun mengambilnya, Momotarō membawa barang-barang tersebut pulang dan membagikannya kepada warga desa. Dari peristiwa ini, kejujuran Momotarō sangat jelas terlihat.

Sementara itu, kesopanan Momotarō tercermin dari tindakannya memperkenalkan diri kepada gerombolan *oni* saat berhasil menerobos masuk ke tempat kediaman mereka, bukannya langsung menyerbu mereka.

「日本一のももたろうだ。おにども、かくごしろ。」 (*Momotarō*, 115)

”Aku adalah Momotarō, orang terkuat di seluruh Jepang. Wahai para *oni*, bersiap-siaplah.”

Memperkenalkan diri kepada orang lain, bahkan kepada lawan, merupakan salah satu wujud *reigi tadashii* atau bertingkah laku sesuai dengan tata krama. Dalam masyarakat Jepang, *reigi tadashii* ini harus dilakukan seseorang saat ia berhubungan dengan orang lain atau ia akan dianggap sebagai orang yang tidak tahu sopan santun.

Selain hal-hal baik, Momotarō ternyata juga pernah melakukan hal yang kurang baik, yaitu meminta imbalan atas apa yang sudah ia berikan. Hal ini tampak jelas saat ia memberikan *kibidango*⁴³ kepada ketiga ekor binatang yang kemudian menjadi sekutunya dalam pertempuran dengan gerombolan *oni*. Salah satu contohnya adalah pada kutipan berikut ini.

村はずれにくると、ワンワン、犬がやってきました。

「ももたろうさん、ももたろうさん、どこへお出かけ。」

「おにがしまへ、おにたいじに。」

「そんなら、わたしもおとします。日本一のきびだんごを一つくださいな。」

「よし、けらいにしてやるぞ。」

(*Momotarō*, 114)

Tepat setelah meninggalkan desanya, gukguk, seekor anjing datang mendekat.

”Momotarō, Momotarō, kemanakah kau akan pergi?”

”Ke Onigashima untuk menaklukkan gerombolan *oni*.”

”Kalau begitu, aku akan menemanimu. Berikanlah padaku sebuah *kibidango*.”

”Baiklah, asal kau mau jadi anak buahku.”

Sebagai seorang (titisan) dewa, ternyata Momotarō juga memiliki sisi manusiawi yang dapat dianggap sebagai kekurangannya, yaitu meminta balas jasa.

⁴³ *Kibidango* adalah sejenis makanan tradisional Jepang berbentuk bulat seperti onde-onde. Penjelasan lebih lanjut tentang *kibidango* dapat dilihat di halaman 58.

3.1.3.2 Kakek

Tokoh kakek ditampilkan sebagai seorang yang sederhana, sabar, dan sangat menyayangi Momotarō, anak angkatnya. Pekerjaannya adalah mencari kayu bakar untuk kemudian dijual. Meskipun hingga di usia senja ia belum dikaruniai anak, tetapi ia tidak pernah berhenti berharap.

「おばあさんや、わしらにも、子どもがあるといいね。」
「ほんとに。子どもがいたら、どんなにたのしいか。」 (*Momotarō*, 112)

”Nek, pasti senang ya andai kita memiliki seorang anak.”, kata si kakek.
”Benar. Seandainya kita memiliki anak, pasti akan sangat menggembirakan.”, sahut si nenek.

Rasa sayangnya terhadap Momotarō tampak melalui bekal yang diberikannya kepada anaknya. Bekal sebilah *katana* atau pedang *samurai* menunjukkan sang kakek ingin melindungi Momotarō. Sementara, bekal sehelai *hachimaki* atau ikat kepala yang biasa dikenakan kaum ksatria, atau lebih dikenal dengan sebutan kaum *samurai*, mungkin sebenarnya bertujuan untuk menunjukkan bahwa Momotarō adalah seorang *samurai*. Alasannya adalah selain karena dongeng ini diciptakan untuk mengagungkan kaum *samurai*, pada masa dongeng ini diciptakan hanya kaum *samurai* dan *miko* (pendeta perempuan) yang mengikatkan *hachimaki* ini di kepala mereka⁴⁴.

3.1.3.3 Nenek

Tidak berbeda dengan tokoh kakek, tokoh nenek ini juga ditampilkan sebagai seorang yang sederhana, sabar, dan sangat menyayangi Momotarō. Setiap hari ia mengerjakan tugas-tugas rumah tangga, seperti mencuci dan memasak. Bersama

⁴⁴ <http://ja.wikipedia.org/wiki>

tokoh kakek, mereka tidak pernah berhenti berharap bahwa suatu saat dewa akan mengkaruniakan anak kepada mereka.

Rasa sayangnya terhadap Momotarō juga tampak melalui bekal yang diberikannya kepada anaknya. Bekal kue *kibidango* yang dibuatnya dikatakan sebagai *kibidango* terlezat di seluruh Jepang. Selain itu, kue ini berkhasiat untuk meningkatkan kekuatan fisik yang setara dengan kekuatan seratus orang bagi siapa saja yang memakannya. Ini menunjukkan sang nenek, sama seperti sang kakek, ingin melindungi Momotarō.

おばあさんは、日本一おいしい、たべたら百人力のできるきびだんごを、つくってくれました。(Momotarō, 114)

Nenek kemudian membuatkan *kibidango* yang paling enak di seluruh Jepang. Jika dimakan, *kibidango* ini akan mampu menambah kekuatan setara dengan kekuatan seratus orang.

3.1.3.4 Anjing

Tokoh anjing ini ditampilkan layaknya seorang manusia. Ia mengenakan pakaian dan berjalan dengan dua kaki belakangnya. Bahkan ia dapat bercakap-cakap dengan Momotarō. Meskipun demikian, berbeda dengan fabel pada umumnya dimana binatang-binatang dapat berbicara dan bertingkah laku layaknya manusia, dalam dongeng *Momotarō* tokoh anjing ini dikisahkan hanya berbicara dengan Momotarō. Jadi dapat dikatakan bahwa Momotarō-lah yang dapat berbicara dengan binatang, bukan sang anjing yang dapat berbicara dengan manusia.

Tokoh anjing ini adalah sekutu pertama Momotarō dan dikesankan sebagai sekutu yang secara fisik paling kuat. Ia mengejar, menggigit, dan mencakar para *oni* yang kewalahan menghadapinya. Dalam ilustrasi gambar di akhir kisah, ia mendorong gerobak yang penuh dengan barang-barang berharga, barang yang

dihadiahkan gerombolan *oni* kepada Momotarō sebagai tanda terimakasih karena telah mengampuni mereka.

Sejak dahulu, anjing telah menjadi binatang yang paling banyak menimbulkan pertentangan dalam penilaiannya. Dalam karya sastra berbahasa Yahudi, Yunani, dan Latin, kata anjing sering digunakan sebagai kata untuk memaki, seperti juga dalam bahasa sekarang (Ferber, 2007: 59). Sebaliknya, anjing juga dianggap sebagai sahabat terbaik bagi manusia dan dikenal sebagai binatang yang sangat setia kepada majikannya. Bahkan, dalam bahasa Itali nama ‘Fido’ yang berarti setia sampai sekarang tetap dianggap sebagai nama anjing, meskipun nama ini jarang diberikan pada anjing. Dalam hubungannya dengan epos, banyak pahlawan di zaman kuno dan bahkan para dewa memiliki anjing untuk berburu atau sebagai sahabat (Ferber, 2007: 59). Dalam berburu, anjing, baik rumahan maupun liar, umumnya melakukannya secara berkelompok. Karena dilakukan secara berkelompok, dalam *Iliad* suasana perburuan bersama anjing banyak dibandingkan dengan situasi pertempuran (Ferber, 2007: 59).

3.1.3.5 **Burung Kiji**

Sama seperti tokoh anjing, tokoh burung *kiji*⁴⁵ ini juga mengenakan pakaian. Ia juga dikisahkan hanya bercakap-cakap dengan Momotarō seperti tokoh anjing. Tokoh burung *kiji* ini adalah sekutu kedua Momotarō dan berperan sebagai pengintai. Ia ditugasi oleh Momotarō untuk mencari tahu seberapa besar kekuatan lawan dan menjadi ujung tombak kelompok kecil ini. Hal ini tampak saat perahu mereka baru saja merapat ke pulau Onigashima, pulau kediaman gerombolan *oni*, ia diperintah

⁴⁵ Burung *kiji* adalah sejenis burung berukuran sebesar ayam dengan ekor panjang dengan suara yang lantang

oleh Momotarō untuk terbang melewati gerbang benteng yang dijaga oleh *oni* merah untuk mencari tahu seberapa besar kekuatan lawan. Kemudian, ia juga diperintah untuk mengalihkan perhatian *oni* merah penjaga gerbang dengan mematuki matanya supaya tokoh monyet dapat menyelip ke dalam benteng untuk membuka gerbangnya dari dalam.

Oleh masyarakat kuno, burung dianggap sebagai penjelmaan dewa atau pembawa pesan dari dewa-dewa karena burung dapat terbang sehingga burung seakan-akan menghubungkan bumi dan lautan dengan langit⁴⁶. Jika burung dianggap sebagai penjelmaan dewa atau pembawa pesan dari dewa-dewa, maka ditampilkannya tokoh burung *kiji* ini mungkin memiliki tujuan untuk mempertegas kesan bahwa Momotarō bukanlah manusia biasa, tetapi seorang (titisan) dewa.

3.1.3.6 Monyet

Tidak berbeda dengan tokoh anjing dan burung *kiji*, tokoh monyet ini pun ditampilkan layaknya seorang manusia. Ia mengenakan pakaian dan berjalan dengan dua kaki belakangnya. Ia juga dikisahkan hanya bercakap-cakap dengan Momotarō seperti tokoh anjing dan burung *kiji*.

Tokoh monyet ini adalah sekutu terakhir Momotarō dan dikesankan sebagai sekutu yang paling lincah serta cekatan. Saat tokoh burung *kiji* mematuki mata *oni* merah penjaga gerbang, tokoh monyet ini dengan sigap memanjat benteng yang tinggi lalu membuka gerbangnya dari dalam supaya Momotarō dan sang anjing dapat masuk. Meskipun tidak sekuat tokoh anjing, tokoh monyet ini pun juga ikut bertempur melawan gerombolan *oni* dengan meninju dan mencakar muka mereka.

Selain lincah dan cekatan, tokoh monyet ini juga dikesankan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang dibebankan kepadanya. Tokoh ini diminta

⁴⁶ lihat Ferber, 2007: 26

oleh Momotarō untuk membuka gerbang dari dalam saat burung *kiji* mengalihkan perhatian *oni* penjaga gerbang. Mengingat *oni* memiliki tubuh tinggi besar, maka benteng dan gerbangnya pun pasti sangat tinggi. Meskipun demikian, tokoh monyet ini tetap berusaha untuk memanjat naik dan akhirnya berhasil membuka gerbang benteng dari dalam.

Dalam berbagai cerita, monyet tidak jarang ditampilkan sebagai makhluk yang licik dan jahat. Meskipun demikian, monyet juga dikatakan sebagai pembawa pesan yang sakral dari dewa-dewa⁴⁷. Sama halnya dengan tokoh burung *kiji*, jika monyet dianggap sebagai pembawa pesan dari dewa-dewa, maka ditampilkannya tokoh monyet ini mungkin memiliki tujuan untuk mempertegas kesan bahwa Momotarō bukanlah manusia biasa, tetapi seorang (titisan) dewa.

3.1.3.7 Panglima *Oni*

Panglima *oni* ditampilkan sebagai musuh Momotarō. Ia dan gerombolannya selalu merampas harta benda dan bahan makanan dari siapa saja, kapan saja, dan di mana saja mereka inginkan. Kegemaran merampas milik orang lain ini menunjukkan keserakahan mereka. Namun demikian, di balik segala hal-hal negatif yang mereka perbuat terhadap manusia, sang panglima *oni* ternyata memiliki sisi positif, yaitu memikirkan keselamatan anak buahnya. Hal ini tampak saat panglima *oni* memohon pengampunan kepada Momotarō setelah merasa kewalahan menghadapinya seperti kutipan berikut.

おにのたいしょうは、ももたろうのまえに、りょう手をついて、いいました。
「このたからものを、ぜんぶさし上げます。どうかいのちばかりは、おたす
けを。もうこれからは、けっしてわるいことはしません。」

(*Momotarō*, 116)

⁴⁷ lihat Britto, 2001

Sambil mengulurkan kedua tangannya ke depan (tanda menyerah), di depan Momotarō panglima *oni* berkata, "Seluruh harta benda ini akan kuserahkan padamu. Tetapi tolong biarkan kami hidup. Mulai saat ini, kami berjanji tidak akan melakukan perbuatan buruk lagi."

3.1.2 Latar Tradisi

Dalam subbab ini disajikan latar tradisi Jepang yang terkandung dalam teks dongeng *Momotarō*. Latar tradisi yang dibahas di sini meliputi latar tradisi tidak khas Jepang dan latar tradisi khas Jepang. Pembagian seperti ini dilakukan karena dalam dongeng ini selain terkandung tradisi yang khas Jepang, ternyata juga terkandung beberapa tradisi yang tidak khas Jepang. Pembahasan mengenai hal ini bertujuan agar tidak terjadi kesalahan interpretasi dalam memahami isi dongeng ini secara utuh.

3.1.3.1 Latar Tradisi Tidak Khas Jepang

a. Kelahiran yang Tidak Lazim

Momotarō dikisahkan muncul ke dunia ini tidak dengan cara yang lazim. Episode yang mengisahkan buah persik sebagai sarana kelahirannya yang hanyut di sungai mengingatkan akan kisah Nabi Musa. Terdapat persamaan antara kisah Momotarō dan kisah Nabi Musa, baik pada episode awal kemunculan mereka maupun pada episode akhir perjuangan mereka. Keduanya sama-sama dihanyutkan di sungai dan kemudian sama-sama menjadi seorang pemimpin yang hebat.

Kelahiran yang tidak lazim biasanya diikuti oleh ketidaklaziman-ketidaklaziman yang lain. Saat baru muncul dari dalam buah persik, ukuran tubuh bayi Momotarō sangat kecil, tidak seperti lazimnya bayi normal, meskipun ia adalah seorang bayi yang sangat gemuk. Tetapi, setelah memakan dua

mangkuk nasi, dengan sangat cepat Momotarō tumbuh menjadi seorang pemuda yang gagah.

ももたろうは、一ぱいごはんをたべると、一ぱいだけ、二はいたべると、二はいだけ、ずんずん大きくなって、りっぱなわかものになりました。
(*Momotarō*, 113)

Momotarō memakan semangkuk nasi, hanya semangkuk, dua mangkuk nasi, hanya dua mangkuk, lalu ia dengan sangat cepat tumbuh besar dan menjadi seorang pemuda yang gagah.

b. Kemampuan yang Tidak Lazim

Ketidaklaziman lain yang mengikuti ketidaklaziman kelahiran Momotarō adalah kesaktian yang dimilikinya, yang dalam konteks tradisi Jepang disamakan dengan kemampuan seorang *samurai*. Salah satu buktinya tampak dalam gambar ilustrasi dongeng ini saat Momotarō siap berangkat untuk menaklukkan gerombolan oni dengan mengenakan pakaian bagai seorang *samurai*. Meskipun Momotarō mengenakan pakaian bagai seorang *samurai*, tetapi dalam dongeng ini tidak disebutkan tentang latihan militer yang dijalannya sebelum berangkat untuk menaklukkan gerombolan *oni*. Kemudian di akhir cerita, tanpa disinggung sedikit pun tentang kemampuan bertempurnya, ia berhasil mengalahkan gerombolan *oni* hanya dengan sedikit bantuan dari tiga ekor binatang yang menjadi sekutunya.

Selain memiliki kemampuan bertempur, Momotarō juga memiliki kemampuan berbicara dengan binatang. Dalam dongeng ini, dikisahkan bahwa Momotarō berbicara dengan tiga ekor binatang, yaitu anjing, burung *kiji*, dan monyet, yang kemudian ketiganya menjadi anak buah Momotarō dalam usahanya menaklukkan gerombolan *oni*. Karena ketiga binatang tersebut tidak dikisahkan berbicara dengan manusia lain selain Momotarō, maka dapat dikatakan bahwa

memang Momotarō memiliki kemampuan berbicara dengan binatang, berbeda dengan fabel pada umumnya dimana binatang-binatang dapat berbicara dan bertingkah laku layaknya manusia.

Kemampuan Momotarō untuk berbicara dengan binatang mengingatkan akan kisah Nabi Sulaiman yang mampu berbicara dengan binatang. Kesamaan kemampuan bicara dan kisah awal kelahirannya dengan dua orang nabi seolah-olah menegaskan Momotarō bukanlah orang biasa. Karena saat kelahiran dongeng ini orang Jepang belum mengenal nabi, yaitu pada Zaman Muromachi (1333-1358), maka dapat dipastikan bahwa kesan bukan orang biasa yang ditampilkan oleh Momotarō sebenarnya menunjukkan bahwa ia adalah seorang (titisan) dewa.

Kesan bahwa Momotarō adalah (titisan) dewa makin diperkuat dengan dimunculkannya tokoh burung *kiji* dan monyet yang sering dianggap sebagai pembawa pesan dari dewa-dewa. Untuk dapat menerima pesan dari dewa-dewa, diperlukan sebuah komunikasi antara pembawa pesan dan penerima pesan. Jika hanya Momotarō yang mampu berbicara dengan mereka, maka dapat dikatakan bahwa Momotarō sekurang-kurangnya adalah seorang titisan dewa, kalau bukan sang dewa itu sendiri.

3.1.2.2 Latar Tradisi Khas Jepang

a. Buah Persik

Di awal dongeng ini dikisahkan tentang kelahiran Momotarō yang tidak lazim. Ia muncul dari dalam buah persik yang ditemukan sedang hanyut di sungai oleh sang nenek. Dalam tradisi Jepang, dipercaya bahwa para dewa memakan

buah persik untuk menjaga keabadian mereka. Selain itu, buah persik juga dianggap dapat menyembuhkan penyakit dan menjaga supaya tetap awet muda⁴⁸.

Dalam sejarah religi Jepang, terdapat juga kisah tentang digunakannya buah persik oleh dewa untuk pertama kali dalam *Kojiki*, yaitu kitab tentang asal-usul kekaisaran Jepang yang ditulis pada tahun 712. Dalam *Kojiki* dikisahkan tentang Izanagi yang menggunakan tiga buah persik untuk menyelamatkan diri dari kejaran perempuan-perempuan jahat dan buruk rupa yang dikirim oleh istrinya yang sudah meninggal untuk menangkapnya (Polen, 2008: 7). Izanagi adalah seorang dewa yang berperan penting dalam terbentuknya Jepang.

Selain dalam hubungannya dengan kedewaan, buah persik juga merupakan simbol dari kesuburan, rahim, dan alat kelamin perempuan (Polen, 2008: 18). Oleh karena itu, pada bagian dongeng yang mengisahkan bayi Momotarō melompat ke luar dari buah persik yang akan dipotong dapat dikatakan sebenarnya merupakan simbolisasi dari proses persalinan seorang bayi.

二人が、まないたの上で、ももをきろうとしたら、パチンと、ももがわ
れて、まるまるふとった男の赤ちゃんが、とびだしました。おじいさん
も、おばあさんも大よろこびで、この子に、ももたろうという名前をつ
けました。(Momotarō, 113)

Saat mereka berdua akan memotong buah persik yang diletakkan di atas talenan itu, tiba-tiba buah persik itu terbelah dan dari dalam buah itu melompatlah ke luar seorang bayi laki-laki yang sangat gemuk. Kakek dan nenek merasa sangat bahagia. Mereka lalu memberi nama bayi itu Momotarō.

b. Kibidango

Kibidango adalah sejenis makanan tradisional Jepang berbentuk bulat seperti onde-onde yang dibuat dari campuran *mochigome* (beras ketan) dan *kibi*

⁴⁸ lihat Polen, 2008: 13

(jawawut). Sejak dulu, kue *mochi* dan *dango* menjadi makanan sesaji bagi para dewa di Jepang. Kue ini dikatakan dapat meningkatkan kekuatan fisik siapa saja yang memakannya⁴⁹.

Pada suatu hari, Momotarō menyampaikan niatnya untuk menaklukkan gerombolan *oni* yang tinggal di pulau Onigashima kepada kedua orangtua angkatnya. Ia meminta kue *kibidango* sebagai bekal perjalanan kepada sang nenek.

ある日、ももたろうは、おじいさんとおばあさんのまえに手をついて、
いいました。
「これから、おにがしまへ、おにたいじにいきます。日本一のきび
だんごを、つくってください。」(Momotarō, 113)

Suatu hari, sambil mengepalkan tangan, di depan kakek dan nenek Momotarō berkata, "Sekarang aku akan pergi ke Onigashima untuk menaklukkan gerombolan *oni*. Tolong buat aku *kibidango* nomor satu di seluruh Jepang."

おばあさんは、日本一おいしい、たべたら百人力のできるきびだんごを、
つくってくれました。(Momotarō, 114)

Nenek kemudian membuatkan *kibidango* yang paling enak di seluruh Jepang. Jika dimakan, *kibidango* ini akan mampu menambah kekuatan setara dengan kekuatan seratus orang.

c. *Oni*

Seperti sudah disebutkan dalam subbab latar belakang, *oni* adalah makhluk imajiner yang wujudnya serupa dengan manusia, tetapi bertinggi badan sekitar dua meter, bertanduk satu atau dua, dan bertaring. Tempat tinggal *oni* umumnya di sebuah pulau kecil dan terpencil, di balik gunung, di tengah hutan belantara, atau di neraka (Yamamoto, 2005: 13-14). Mereka memiliki warna kulit yang beragam, tetapi warna kulit yang paling umum adalah merah dan biru. Meskipun warna kulit mereka beragam, tetapi mereka mengenakan pakaian dan asesoris

⁴⁹ lihat Yamamoto, 2005: 117

yang sama, yaitu pakaian yang terbuat dari kulit macan dan membawa gada besi⁵⁰.

Pada awal musim semi, di Jepang diadakan sebuah festival untuk mengusir *oni* yang disebut dengan Setsubun. Dalam rangkaian festival tersebut terdapat ritual mengusir *oni* dengan cara melempari orang yang berdandan seperti *oni* menggunakan kacang kedelai sambil mengucapkan "*Oni wa soto! Fuku wa uchi!*" yang berarti "*Oni* keluarlah! Kebahagiaan masuklah!". Selain ritual ini, dipercaya bahwa memajang patung monyet juga dapat menghalangi datangnya *oni*⁵¹.

d. Konsep *Bushidō*

Bushidō adalah sebuah konsep budaya berisi aturan-aturan tidak tertulis yang dipegang teguh oleh kaum *bushi* atau ksatria. Bagi orang luar Jepang, kaum ksatria ini lebih dikenal dengan sebutan kaum *samurai*. Mereka sebenarnya berasal dari kaum petani yang direkrut dan dilatih secara khusus melalui wajib militer untuk menjadi seorang *samurai* (Turnbull, 2003: 13). Konsep ini secara resmi diperkenalkan pada abad ke-17, meskipun sebenarnya sudah mendarah daging dalam diri kaum ksatria sejak awal mereka terbentuk.

Bushidō menekankan pada kesetiaan dan pengabdian diri secara total kepada atasan dan orangtua, suatu konsep yang menjadi landasan moral masyarakat Jepang (Bellah, 1992: 121). Landasan moral ini tidak secara otomatis mengajarkan atau mewajibkan untuk melakukan hal-hal yang berbaur kerja keras atau perjuangan dalam segala hal, tetapi untuk memberikan pedoman

⁵⁰ Diunduh dari http://en.wikipedia.org/wiki/Oni_%28Japanese_folklore%29 pada tanggal 21 Juli 2010

⁵¹ *ibid*

atau arahan dalam kehidupan masyarakat Jepang. Selain kesetiaan dan pengabdian diri secara total, *bushidō* juga mengajarkan keadilan, keberanian, kebaikan hati, kesopanan, kejujuran, kehormatan, dan pengendalian diri⁵². Kedelapan poin tersebut terdapat dalam dongeng *Momotarō* ini dengan penjelasan sebagai berikut.

d.1 Kesetiaan

Nitobe (2004: 24) menjelaskan istilah kesetiaan ini sebagai "...homage and fealty to a superior". *Superior* dalam kutipan ini selain berarti atasan, juga berarti orangtua.

Kesetiaan ditunjukkan oleh *Momotarō* dengan kembalinya ia ke kedua orangtua angkatnya setelah berhasil menaklukkan gerombolan *oni*. Meskipun ia membawa banyak harta, tetapi ia tetap pulang dan menyerahkan harta tersebut kepada kedua orangtuanya dan membagikannya kepada warga desa.

Dalam subbab penokohan sudah dijelaskan bahwa anjing memiliki kesetiaan yang besar pada majikannya atau dengan kata lain atasannya. Dengan demikian, anjing dalam dongeng ini dapat dikatakan juga menjalankan salah satu budaya *bushidō*, yaitu kesetiaan. Kesetiaan sang anjing dalam dongeng ini ditunjukkan dengan posisinya sebagai sekutu pertama *Momotarō*. Sebagai sekutu pertama, sang anjing pasti menempuh perjalanan dan menghadapi rintangan lebih lama daripada sekutu-sekutu *Momotarō* yang lain, yaitu burung *kiji* dan monyet. Namun demikian, sang anjing tetap bersama *Momotarō*, bahkan hingga *Momotarō* kembali ke desanya sang anjing tetap setia mengikutinya.

⁵² lihat Nitobe, 2004

Selain dapat dikatakan bahwa tokoh anjing dalam dongeng ini juga menjalankan salah satu budaya *bushidō*, dapat juga dikatakan bahwa kemunculan tokoh anjing ini mungkin merupakan penegasan akan simbolisasi dari kesetiaan. Kesetiaan ini dapat berupa kesetiaan bawahan kepada atasannya, dapat pula berupa kesetiaan anak kepada orangtuanya. Dalam dongeng ini, kesetiaan bawahan kepada atasannya ditunjukkan oleh kesetiaan sang anjing kepada Momotarō, sedangkan kesetiaan anak kepada orangtuanya ditunjukkan oleh kesetiaan Momotarō kepada sang kakek dan sang nenek.

d.2 Keadilan

Nitobe (2004: 11) menjelaskan istilah keadilan ini sebagai "...the power of deciding upon a certain course of conduct in accordance with reason, without wavering". Keadilan merupakan ajaran yang paling kuat dari etika *samurai*. Keadilan diibaratkan sebagai tulang belulang yang menyangga dan memberi tubuh suatu bentuk. Hal ini ditunjukkan oleh Momotarō melalui *kibidango* yang ia berikan kepada setiap binatang yang muncul, meskipun pada akhirnya terdapat timbal balik atas perbuatan tersebut. Di sini terlihat bahwa Momotarō telah bersikap adil dengan memberikan barang yang sama kepada semua yang memintanya, tanpa membeda-bedakan mereka.

村はずれにくると、ワンワン、犬がやってきました。
 「ももたろうさん、ももたろうさん、どこへお出かけ。」
 「おにがしまへ、おにたいじに。」
 「そんなら、わたしもおとします。日本一のきびだんごを一つくださいな。」
 「よし、けらいにしてやるぞ。」 (Momotarō, 114)

Tepat setelah meninggalkan desanya, guk guk, seekor anjing datang mendekat.

”Momotarō, Momotarō, kemanakah kau akan pergi?”

”Ke Onigashima untuk menaklukkan gerombolan *oni*.”

”Kalau begitu, aku akan menemanimu. Berikanlah padaku sebuah *kibidango*.”

”Baiklah, asal kau mau jadi anak buahku.”

山のほうへいくと、ケーン、ケーン、きじがとんできて、ももたろうのけらいになりました。
(*Momotarō*, 115)

Saat menuju ke daerah pegunungan, kaa kaa, seekor burung *kiji* terbang mendekat. Ia pun menjadi anak buah Momotarō.

山のおくへいくと、キャツ、キャツ、さるが出てきて、ももたろうのけらいになりました。
(*Momotarō*, 115)

Begitu melewati daerah pegunungan, nguk nguk, seekor monyet mendekat dan monyet itu pun menjadi anak buah Momotarō.

d.3 Keberanian

Nitobe (2004: 12) menjelaskan istilah keberanian ini sebagai ”...doing what is right”. Keberanian Momotarō dapat dilihat dari kutipan berikut.

ある日、ももたろうは、おじいさんとおばあさんのまえに手をついて、いいました。
「これから、おにがしまへ、おにたいじにいきます。」

(*Momotarō*, 113)

Suatu hari, sambil mengepalkan tangan, di depan kakek dan nenek Momotarō berkata, ”Sekarang aku akan pergi ke Onigashima untuk menaklukkan gerombolan *oni*.”

Onigashima adalah pulau tempat tinggal para *oni*. Jaraknya cukup jauh dari desa tempat tinggal Momotarō. Kedua tempat tersebut terpisah oleh pegunungan dan lautan. Desa tempat tinggal Momotarō sering didatangi gerombolan *oni* yang mengganggu ketenteraman dan menjarah harta, barang-barang, atau bahan pangan milik warga desa. Warga desa yang umumnya para petani ini tidak berani melawan. Oleh karena itu, Momotarō tergerak hatinya untuk menolong warga desa pada umumnya dan kedua orangtua angkatnya pada

khususnya, dengan memerangi gerombolan *oni* ini agar terbebas dari kejahatan mereka.

Meskipun hanya seorang diri, Momotarō tidak merasa gentar. Apalagi setelah dalam perjalanan menuju Onigashima, Momotarō mendapat anak buah seekor anjing, seekor burung *kiji*, dan seekor monyet. Saat bertempur dengan gerombolan *oni*, ia hanya bersenjatakan sebilah *katana* pemberian sang kakek. Sebagai seorang (titisan) dewa yang telah membekali dirinya dengan *kibidango*, ia memiliki kekuatan fisik yang sangat besar, bahkan lebih besar dari kekuatan fisik gerombolan *oni*.

d.4 Kebaikan hati

Nitobe tidak menjelaskan istilah ini secara lugas, namun ia menyatakan kebaikan hati seperti di bawah ini.

”Let but a prince cultivate virtue, people will flock to him; with people will come to him lands; lands will bring forth for him wealth; wealth will give him the benefit of right uses. Virtue is the root, and wealth an outcome.”
(Nitobe, 2004: 14)

Kebaikan hati ditunjukkan oleh Momotarō dengan diberikannya *kibidango* kepada setiap binatang yang muncul, meskipun pada akhirnya terdapat timbal balik atas perbuatan tersebut. Selain itu, kebaikan hati Momotarō ditunjukkan pula oleh kesediaannya mengabdikan permintaan panglima *oni* yang sudah ia kalahkan. Panglima *oni* memohon supaya Momotarō membiarkan ia dan gerombolannya yang masih tersisa untuk tetap hidup dan berjanji untuk tidak akan melakukan perbuatan buruk lagi. Sebagai imbalannya, panglima *oni* memberikan seluruh hartanya kepada Momotarō.

おにのたいしょうは、ももたろうのまえに、りょう手をついて、いいました。

「このたからものを、ぜんぶさし上げます。どうかいのちばかりは、おたすけを。もうこれからは、けっしてわるいことはしません。」

(*Momotarō*, 116)

Sambil mengulurkan kedua tangannya ke depan (tanda menyerah), di depan *Momotarō* panglima *oni* berkata, "Seluruh harta benda ini akan kuserahkan padamu. Tetapi tolong biarkan kami hidup. Mulai saat ini, kami berjanji tidak akan melakukan perbuatan buruk lagi."

Dari kutipan ini, dapat dilihat kebenaran pernyataan Nitobe yang menyatakan bahwa "Kebaikan hati adalah akar, sementara kesejahteraan adalah buahnya".

d.5 Kesopanan

Pada poin ini, Nitobe juga tidak menjelaskan makna kesopanan secara lugas, namun ia menyatakan "When propriety was elevated to the *sine qua non* of social intercourse, it was only to be expected that an elaborate system of etiquette should come into vogue" (Nitobe, 2004: 18). Pernyataan ini dapat dihubungkan dengan tindakan *Momotarō* memperkenalkan diri kepada gerombolan *oni* saat berhasil menerobos masuk ke tempat kediaman mereka, bukannya langsung menyerbu mereka.

「日本一のももたろうだ。おにども、かくごしろ。」(*Momotarō*, 115)

"Aku adalah *Momotarō*, orang terkuat di seluruh Jepang. Wahai para *oni*, bersiap-siaplah."

Memperkenalkan diri kepada orang lain, bahkan kepada lawan, merupakan salah satu wujud *reigi tadashii* atau bertingkah laku sesuai dengan tata krama. Dalam masyarakat Jepang, *reigi tadashii* ini harus dilakukan seseorang saat ia berhubungan dengan orang lain atau ia akan dianggap sebagai orang yang tidak tahu sopan santun.

d.6 Kejujuran

Dikatakan bahwa *bushi no ichigon* atau perkataan seorang *samurai* merupakan sebuah jaminan kejujuran. Salah satu perwujudan *bushi no ichigon* adalah apabila seorang *samurai* membuat janji, maka janji itu pasti akan dipenuhinya meskipun tanpa bukti tertulis (Nitobe, 2004: 20).

ある日、ももたろうは、おじいさんとおばあさんのまえに手をついて、
 いました。
 「これから、おにがしまへ、おにたいじにいきます。」 (Momotarō,
 113)

Suatu hari, sambil mengepalkan tangan, di depan kakek dan nenek Momotarō berkata, "Sekarang aku akan pergi ke Onigashima untuk menaklukkan gerombolan *oni*."

Akhirnya Momotarō memang berhasil menaklukkan gerombolan *oni* dan kembali kepada kedua orangtua angkatnya dengan membawa harta yang berlimpah. Hal ini menunjukkan bahwa Momotarō memang telah menepati perkataannya.

d.7 Kehormatan

Tentang kehormatan, Nitobe (2004: 22) mengatakan "The sense of honor, implying a vivid consciousness of personal dignity and worth, could not fail to characterize the samurai, born and bred to value the duties and privileges of their profession". Nama baik seseorang merupakan sesuatu yang bersifat abadi. Orang yang memiliki nama baik pasti akan berusaha sekuat tenaga agar reputasinya tersebut tidak tercela. Turunnya derajat nama baik seseorang dianggap sebagai sesuatu yang memalukan. Pandangan ini merupakan salah satu hal yang diajarkan kepada seseorang sejak ia masih kanak-kanak.

Kehormatan ini ditunjukkan melalui upaya Momotarō membawa pulang seluruh harta yang diserahkan oleh panglima *oni* kepadanya untuk dibagikan

bahwa Momotarō tidak gentar menghadapi mereka di sarang mereka sendiri, sekaligus menunjukkan pengendalian diri yang kuat.

e. **Pakaian Khas *Samurai***

Dalam ilustrasi gambarnya, Momotarō mengenakan pakaian khas kaum *samurai* semenjak keberangkatannya untuk menaklukkan gerombolan *oni*. Pakaian ini belum dikenakannya saat ia masih di rumah. Selain Momotarō, tidak ada tokoh lain yang mengenakan pakaian ini. Hal ini menunjukkan bahwa Momotarō adalah satu-satunya *samurai* dalam dongeng ini.

f. **Kedudukan Anak Laki-laki dalam Keluarga**

Masyarakat Jepang menganggap anak laki-laki adalah anggota keluarga yang paling utama. Anak laki-laki adalah perwujudan dari kemapanan sosial, kepastian akan masa depan, dan penerus nama keluarga. Kemapanan sosial berarti terjaminnya kesejahteraan keluarga secara ekonomi. Kepastian akan masa depan, dalam hal ini adalah bagi orangtua, berarti adanya orang yang kelak akan merawat sang ayah dan sang ibu saat mereka beranjak tua. Sementara, penerus nama keluarga berarti keberlangsungan hidup suatu marga (Polen, 2008: 11). Seperti sudah umum diketahui, nama keluarga seorang perempuan akan berubah mengikuti nama keluarga laki-laki yang menikahnya.

Sebagai sebuah dongeng Jepang, nilai-nilai dan budaya yang berlaku dalam masyarakat Jepang sudah pasti turut mempengaruhi isi dongeng *Momotarō* ini. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan singkat di atas, orang Jepang akan dapat langsung memahami betapa pasangan kakek dan nenek dalam

dongeng *Momotarō* ini berada dalam situasi yang sulit tanpa kehadiran seorang anak laki-laki (Polen, 2008: 11). Sementara, kehadiran *Momotarō* sendiri dapat dipastikan adalah berkat kemurahan hati para dewa, karena bagaimanapun juga adalah tidak mungkin bagi pasangan kakek dan nenek ini untuk memiliki anak kandung di usia senja. Kehadiran *Momotarō* benar-benar telah menyelamatkan pasangan kakek dan nenek ini.

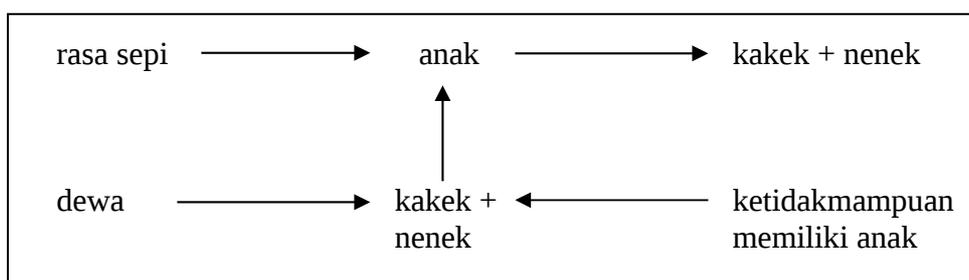
3.1.3 Analisis dengan Pendekatan Strukturalisme Naratologi Greimas

Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis struktural ini pertama-tama adalah membuat skema aktansial untuk mengetahui fungsi dan relasi tiap aktan. Langkah berikutnya adalah membuat struktur hubungan fungsional untuk mengetahui peran subjek dalam melaksanakan tugas dari pengirim. Keduanya disajikan berdasarkan gagasan utama cerita dalam dua episode yang berbeda berikut penjelasannya, baik untuk skema aktansial maupun struktur hubungan fungsional.

3.1.3.1 Skema Aktansial 1

Berikut ini adalah bagan skema aktansial pertama dari dongeng *Momotarō*. Penjelasan mengenai isi bagan diletakkan di bawah bagan tersebut.

Bagan 3.1 Skema Aktansial 1 Dongeng *Momotarō*



Sumber: hasil analisis dongeng *Momotarō*

Dahulu kala, di sebuah desa hidup sepasang kakek dan nenek. Pasangan kakek dan nenek ini sudah sejak lama mendambakan kehadiran anak dalam kehidupan mereka. Meskipun merasa sepi dan sedih, mereka tetap bersabar dan berharap suatu hari dewa akan memberikan kepada mereka seorang anak.

むかし、あるところに、おじいさんとおばあさんがいました。
「おばあさんや、わしらにも、子どもがあるといいね。」
「ほんとに。子どもがいたら、どんなにたのしいか。」 (Momotarō,112)

Dahulu kala, di suatu tempat, hiduplah sepasang kakek dan nenek. "Nek, pasti senang ya andai kita memiliki seorang anak.", kata si kakek. "Benar. Seandainya kita memiliki anak, pasti akan sangat menggembirakan.", sahut si nenek.

Dalam bahasa Indonesia, memang sama sekali tidak disebutkan tentang rasa sepi yang dirasakan oleh pasangan kakek dan nenek ini, tetapi jika dilihat dari bahasa Jepang, si nenek sebenarnya mengatakan *tanoshii* yang berarti gembira karena meriahnya suasana, yang memiliki lawan kata *sabishii* yang berarti kesepian. Jadi dapat disimpulkan bahwa pasangan ini sebenarnya merasa sepi dengan ketiadaan anak dalam kehidupan mereka.

Mengetahui kesabaran dan pengharapan mereka, dewa kemudian memberikan anak kepada mereka. Tetapi, anak ini tidak datang melalui kelahiran normal, melainkan melalui suatu cara yang tidak lazim. Anak ini muncul dari buah persik berukuran besar, jauh lebih besar daripada buah persik pada umumnya, yang ditemukan si nenek sedang hanyut menuju ke arahnya saat ia sedang mencuci pakaian di sungai.

すると、上のほうから、どんぶらこ、どんぶらこ。大きなももが、ながれてきました。
「こりゃ、うまそうなももだわい。」
おばあさんは、ももをひろってかえりました。 (Momotarō,112)

Kemudian, dari hulu sungai, bersama dengan arus yang agak kuat, sebuah persik besar hanyut mendekat. "Buah persik ini kelihatannya sangat enak.",

kata nenek. Sambil berkata demikian, nenek mengambil buah persik itu lalu membawanya pulang.

Saat buah persik itu akan dibelah bersama si kakek di rumah, tiba-tiba dari dalam buah itu seorang bayi laki-laki melompat ke luar. Mereka memberi nama bayi itu Momotarō. Dalam bahasa Jepang, *momo* berarti buah persik, sementara Tarō adalah nama yang lazim diberikan kepada anak laki-laki. Jadi, nama Momotarō memiliki arti seorang anak laki-laki yang muncul dari dalam buah persik.

二人が、まないたの上で、ももをきろうとしたら、パチンと、ももがわれて、まるまるふとった男の赤ちゃんが、とびだしました。おじいさんも、おばあさんも大よろこびで、この子に、ももたろうという名前をつけました。

(*Momotarō*,113)

Saat mereka berdua akan membelah buah persik yang diletakkan di atas talenan itu, tiba-tiba buah persik itu terbelah dan dari dalam buah itu melompatlah ke luar seorang bayi laki-laki yang sangat gemuk. Kakek dan nenek merasa sangat bahagia. Mereka lalu memberi nama bayi itu Momotarō.

Meskipun bayi laki-laki itu sangat gemuk, tetapi ia benar-benar kecil, tidak seperti besar bayi pada umumnya. Namun demikian, setelah memakan dua mangkuk nasi, dengan sangat cepat bayi itu tumbuh besar dan menjadi seorang pemuda yang gagah.

ももたろうは、一ぱいごはんをたべると、一ぱいだけ、二はいたべると、二はいだけ、ずんずん大きくなって、りっぱなわかものになりました。

(*Momotarō*,113)

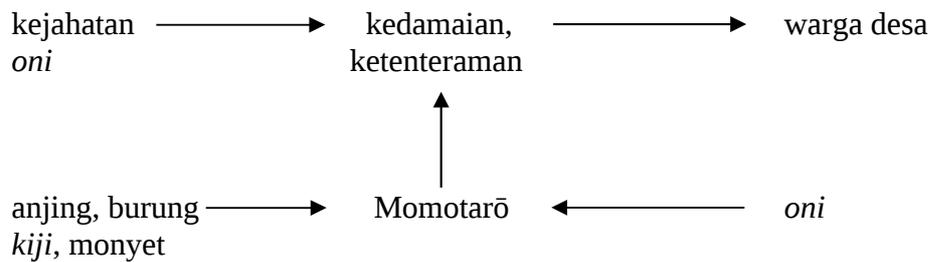
Momotarō memakan semangkuk nasi, hanya semangkuk, dua mangkuk nasi, hanya dua mangkuk, lalu ia dengan sangat cepat tumbuh besar dan menjadi seorang pemuda yang gagah.

3.1.3.2 Skema Aktansial 2

Berikut ini adalah bagan skema aktansial kedua dari dongeng *Momotarō*.

Penjelasan mengenai isi bagan diletakkan di bawah bagan tersebut.

Bagan 3.2 Skema Aktansial 2 Dongeng *Momotarō*



Sumber: hasil analisis dongeng *Momotarō*

Warga desa tempat tinggal Momotarō sering diteror oleh gerombolan *oni*. Mereka mencuri dan merampas harta milik warga desa, baik yang berupa benda-benda berharga maupun bahan pangan. Ulah gerombolan *oni* yang sering mengganggu ketenteraman warga desa ini membuat Momotarō berinisiatif untuk menaklukkan mereka. Akhirnya, pada suatu hari, Momotarō menyampaikan niatnya untuk menaklukkan gerombolan *oni* yang tinggal di pulau Onigashima. Ia meminta kue *kibidango* sebagai bekal perjalanan kepada si nenek.

ある日、ももたろうは、おじいさんとおばあさんのまえに手をついて、いいました。
「これから、おにがしまへ、おにたいじにいきます。日本一のきびだんごを、つくってください。」
(*Momotarō*,113)

Suatu hari, sambil mengepalkan tangan, di depan kakek dan nenek Momotarō berkata, "Sekarang aku akan pergi ke Onigashima untuk menaklukkan gerombolan *oni*. Tolong buat aku *kibidango* nomor satu di seluruh Jepang."

おばあさんは、日本一おいしい、たべたら百人力のできるきびだんごを、つくってくれました。
(*Momotarō*,114)

Nenek kemudian membuatkan *kibidango* yang paling enak di seluruh Jepang. Jika dimakan, *kibidango* ini akan mampu menambah kekuatan setara dengan kekuatan seratus orang.

Selain mendapat bekal *kibidango*, ia juga mendapat sebilah *katana* (pedang) sebagai senjata untuk melawan gerombolan *oni* dan sehelai *hachimaki* (ikat kepala) dari si kakek.

Dalam perjalanan, tepat setelah meninggalkan desanya, Momotarō bertemu dengan seekor anjing. Anjing itu meminta satu *kibidango* sebagai tanda persetujuan

keikutsertaan si anjing sebagai anak buah Momotarō dalam usahanya menaklukkan gerombolan *oni*. Setelah si anjing memakan *kibidango*, mereka berdua lalu melanjutkan perjalanan.

村はずれにくると、ワンワン、犬がやってきました。
 「ももたろうさん、ももたろうさん、どこへお出かけ。」
 「おにがしまへ、おにたいじに。」
 「そんなら、わたしもおとします。日本一のきびだんごを一つくださいな。」
 「よし、けらいにしてやるぞ。」 (Momotarō,114)

Tepat setelah meninggalkan desanya, gukguk, seekor anjing datang mendekat.
 ”Momotarō, Momotarō, kemanakah kau akan pergi?”
 ”Ke Onigashima untuk menaklukkan gerombolan *oni*.”
 ”Kalau begitu, aku akan menemanimu. Berikanlah padaku sebuah *kibidango*.”
 ”Baiklah, asal kau mau jadi anak buahku.”

Dalam perjalanan menuju daerah pegunungan, mereka berdua bertemu dengan seekor burung *kiji*. Tidak berbeda dengan si anjing, burung *kiji* ini pun meminta satu *kibidango* sebagai tanda persetujuan keikutsertaannya sebagai anak buah Momotarō. Setelah si burung *kiji* memakan *kibidango*, mereka bertiga lalu melanjutkan perjalanan.

山のほうへいくと、ケーン、ケーン、きじがとんできて、ももたろうのけらいになりました。 (Momotarō,115)

Saat menuju ke daerah pegunungan, kaa,kaa, seekor burung *kiji* terbang mendekat. Ia pun menjadi anak buah Momotarō.

Setelah melewati daerah pegunungan, mereka bertiga bertemu dengan seekor monyet. Tidak berbeda dengan si anjing dan si burung *kiji*, monyet ini pun meminta satu *kibidango* sebagai tanda persetujuan keikutsertaannya sebagai anak buah Momotarō. Setelah si monyet memakan *kibidango*, kemudian mereka berempat melanjutkan perjalanan.

山のおくへいくと、キャツ、キャツ、さるが出てきて、ももたろうのけらいになりました。 (Momotarō,115)

Begitu melewati daerah pegunungan, nguk,nguk, seekor monyet mendekat dan monyet itu pun menjadi anak buah Momotarō.

Akhirnya mereka sampai di tepi laut. Samar-samar tampak pulau Onigashima di kejauhan. Mereka berempat lalu menyeberangi laut dengan sebuah perahu.

Sesaat setelah perahu Momotarō dan para anak buahnya merapat di pulau tersebut, dari pantai terlihat *oni* merah yang menjaga gerbang. Momotarō lalu memberi perintah kepada burung *kiji* untuk mematuk mata *oni* merah penjaga gerbang. Saat itulah, si monyet memanjat gerbang dan membukanya dari dalam.

大きなものところに、赤おにのもんばんが立っていました。
「それ。」
きじはまいあがると、空から赤おにの目をつつきました。
そのすきに、さるはもんをとびこえ、中からかぎをはずしました。

(Momotarō,115)

Di dekat gerbang yang sangat besar, seorang *oni* merah sedang berdiri menjaga gerbang. "Itu.", kata Momotarō. Burung *kiji* kemudian terbang untuk mematuki mata *oni* merah. Di saat itulah, monyet memanjat gerbang lalu membukanya dari dalam.

Begitu gerbang terbuka, sambil menghunus pedangnya, Momotarō menyerbu masuk diikuti oleh si anjing dan bertempur dengan gerombolan *oni*. Monyet dan burung *kiji* pun tidak mau ketinggalan membantu Momotarō. Akhirnya gerombolan *oni* itu berhasil dikalahkan. Oleh panglima *oni*, Momotarō diberi berbagai macam harta dan bahan pangan yang mereka rampas dari warga desa. Panglima *oni* lalu berjanji bahwa ia dan gerombolannya tidak akan mengganggu warga desa lagi.

おにのたいしょうは、ももたろうのまえに、りょう手をついて、いいました。
「このたからものを、ぜんぶさし上げます。どうかいのちばかりは、おたす
けを。もうこれからは、けっしてわるいことはしません。」

(Momotarō, 116)

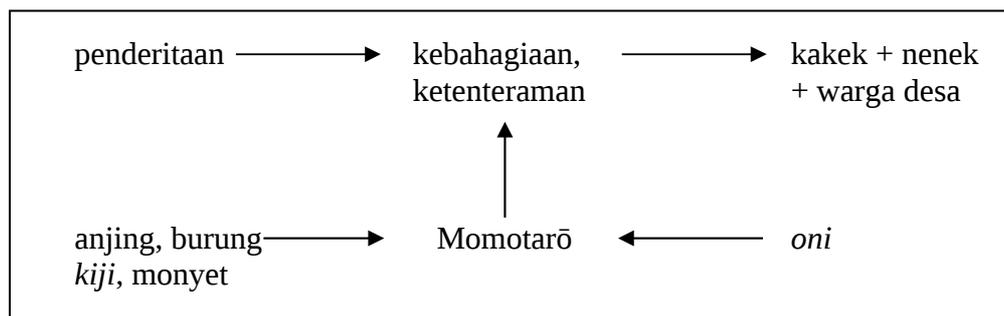
Sambil mengulurkan kedua tangannya ke depan (tanda menyerah), di depan Momotarō panglima *oni* berkata, "Seluruh harta benda ini akan kuserahkan padamu. Tetapi tolong biarkan kami hidup. Mulai saat ini, kami berjanji tidak akan melakukan perbuatan buruk lagi."

Momotarō dan para anak buahnya kemudian kembali ke desa dengan membawa berbagai macam harta dan bahan pangan untuk diberikan kepada orangtua angkat Momotarō dan warga desa.

3.1.3.3 Hubungan Antar Aktan dan Skema Aktansial Utama

Berikut ini adalah bagan skema aktansial utama dari dongeng *Momotarō*. Penjelasan mengenai isi bagan diletakkan di bawah bagan tersebut.

Bagan 3.3 Skema Aktansial Utama Dongeng *Momotarō*



Sumber: hasil analisis dongeng *Momotarō*

Korelasi antar aktan-aktan di atas dalam membentuk aktan utama dimulai dari objek dan subjek pada skema aktansial 1 serta objek dan subjek pada skema aktansial 2. Objek pada skema aktansial 1 (memiliki anak) memiliki hubungan yang erat dengan objek pada skema aktansial 2 (kedamaian dan ketenteraman). Dalam skema aktansial 1, keinginan pasangan kakek dan nenek sebagai subjek untuk memiliki anak akhirnya terpenuhi. Demikian pula halnya dengan keinginan Momotarō sebagai subjek untuk memperoleh kedamaian dan ketenteraman di desanya dalam skema aktansial 2. Dapat dikatakan bahwa kedua subjek yang berbeda tersebut akhirnya mendapatkan apa yang mereka inginkan.

Meskipun kedua subjek ini mendapatkan apa yang mereka inginkan, tetapi mereka mendapatkannya dengan cara yang tidak lazim. Pasangan kakek dan nenek memiliki anak yang melompat ke luar dari dalam buah persik besar yang ditemukan si nenek. Momotarō mendapatkan kedamaian dan ketenteraman dengan bantuan tiga ekor binatang. Meskipun demikian, keinginan untuk memiliki anak dan memperoleh kedamaian tersebut pada akhirnya sama-sama bermuara pada kebahagiaan dan ketenteraman batin para subjeknya.

Korelasi berikutnya adalah pada pengirim dalam skema aktansial 1 dan skema aktansial 2. Dalam skema aktansial 1, pengirimnya adalah rasa sepi yang diakibatkan oleh ketiadaan anak dalam kehidupan pasangan kakek dan nenek, sedangkan dalam skema aktansial 2 pengirimnya adalah kejahatan *oni* yang dengan semena-mena merampas harta dan bahan pangan milik warga desa. Kedua pengirim ini sama-sama bersifat negatif dan berpotensi menimbulkan penderitaan bagi subjek.

Korelasi berikutnya adalah pada penerima dalam skema aktansial 1 dan skema aktansial 2. Dalam skema aktansial 1, penerimanya adalah pasangan kakek dan nenek, sedangkan dalam skema aktansial 2 penerimanya adalah warga desa. Kedua penerima ini sama-sama merupakan penerima dalam bentuk jamak atau bukan tunggal.

Penolong dalam skema aktansial 1 dan 2 juga memiliki korelasi. Keduanya sama-sama berwujud bukan manusia, melainkan suatu makhluk yang luar biasa. Pada skema aktansial 1 penolongnya berwujud dewa, sedangkan pada skema aktansial 2 penolongnya berwujud binatang yang dapat berbicara.

3.2 Epos *Bharatayuda*

3.2.1 Tokoh dan Penokohan

Karena tokoh dalam epos ini sangat banyak jumlahnya, maka yang dianalisis dibatasi hanya pada tokoh-tokoh yang paling banyak muncul dan/atau yang kemunculannya memberi pengaruh yang cukup signifikan dalam perkembangan cerita. Tokoh-tokoh tersebut berasal dari pihak Pandawa dan Kurawa. Tokoh yang berasal dari pihak Pandawa yaitu Pandu Dewanata (tokoh I), Dewi Kunti (tokoh II), Yudhistira (tokoh III), Bima (tokoh IV), Arjuna (tokoh V), Drupadi (tokoh VI), dan Kresna (tokoh VII). Tokoh yang berasal dari pihak Kurawa adalah Destarastra (tokoh VIII), Dewi Gandari (tokoh IX), Duryudana (tokoh X), Dursasana (tokoh XI), Sengkuni (tokoh XII), Durna (tokoh XIII), Bhisma (tokoh XIV), Karna (tokoh XV), dan Salya (tokoh XVI).

Metode penokohan yang digunakan dalam epos *Bharatayuda* ini adalah metode analitis dan metode dramatik. Dengan metode analitis, penggambaran tokoh dalam teks dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung. Tokoh dihadirkan ke hadapan pembaca disertai deskripsi diri tokoh tersebut yang dapat berupa sikap, watak, tingkah laku, atau bahkan ciri fisiknya. Sementara, melalui metode dramatik watak tokoh disimpulkan melalui pikiran, cakapan, dan lakuan tokoh yang disajikan, bahkan juga melalui penampilan fisiknya. Berikut ini adalah analisis penokohan keenambelas tokoh tersebut.

3.2.1.1 Pandu Dewanata

Pandu ditampilkan sebagai sosok yang berwajah tampan, sakti, dan baik hati. Kebaikan hatinya ditunjukkan salah satunya dengan memberikan seorang dari tiga orang putri yang berhasil diboyongnya kepada Destarastra kakaknya yang buta untuk

diperistri. Namun tindakan ini telah meninggalkan dendam di hati Gandari, putri yang diberikan kepada Destarastra, karena keinginannya untuk bersanding dengan Pandu yang tampan tidak tercapai.

Meskipun berhati baik, tetapi sebagai manusia Pandu pun memiliki kekurangan, yaitu anggapannya bahwa semua binatang buruan di hutan dapat dibunuh kapan saja dan dengan cara apa saja. Oleh karena itu, tanpa bermaksud jahat Pandu pernah berbuat kejam dengan tergesa-gesa memanah kijang jantan sampai mati saat kijang jantan itu sedang bercumbu dengan kijang betina, tanpa menunggu sepasang kijang tersebut menyelesaikan apa yang sedang mereka lakukan.

“Orang yang sedang berburu untuk menangkap buruan menjangannya, tentu, boleh menggunakan cara apa saja, sehingga tidak perlu ditunggu terlebih dahulu, buruannya sudah siap atau belum!” (Bharatayuda, 31)

Kijang yang ternyata seorang resi yang sedang menyamar tersebut sebelum mati mengutuk Pandu kelak akan bernasib sama dengan dirinya, yaitu menemui ajal saat bercumbu dengan istrinya.

Kutukan ini membuat Pandu pergi berkelana ke hutan sebagai pertapa untuk memohon pengampunan bersama kedua istrinya. Meskipun Pandu akhirnya dapat memiliki keturunan berkat mantra pemanggil dewa milik Kunti istrinya, tetapi ketidakmampuannya untuk menahan nafsu pada Madrim istri keduanya, telah berujung maut bagi dirinya.

3.2.1.2 Dewi Kunti

Kunti ditampilkan sebagai seorang istri dan ibu teladan. Ia adalah seorang istri yang setia mendampingi Pandu suaminya, baik dalam senang maupun susah, dan selalu berusaha menyenangkan hati suaminya.

... tetap setia menyertai sang suami meskipun berada di hutan, tidak hidup dalam kemewahan dunia, harus berpakaian dengan kulit binatang, dan harus menjalani kehidupan prihatin. *(Bharatayuda, 31)*

Kunti memiliki mantra Adityarehdaya atau mantra pemanggil dewa supaya dikaruniai anak yang digunakannya saat kondisi Pandu tidak memungkinkan untuk memberinya anak akibat kutukan kijang yang dipanah suaminya, padahal suaminya sangat ingin memiliki keturunan.

“Wahai Kakanda Prabu, dengan mantra Adityahredaya tersebut, saya bisa ‘memanggil’ Jawata siapa saja yang kami kehendaki. Dan, hamba pun bisa memohon melalui perantaraan mantra Adityahredaya tersebut beberapa orang anak sekalipun.” *(Bharatayuda, 35)*

Mantra ini diajarkannya kepada madunya, yaitu Dewi Madrim, agar dapat juga memiliki anak. Berkat mantra ini, Kunti dapat memiliki tiga anak, yaitu Yudhistira, Bima, dan Arjuna. Sementara, Madrim memiliki dua anak, yaitu si kembar Nakula dan Sadewa. Hal ini menunjukkan usaha Kunti untuk menyenangkan hati Pandu dengan memenuhi permintaannya.

Sebagai seorang ibu, ia tidak hanya membesarkan dan mendidik anak kandungnya, namun juga anak dari Madrim, madunya yang menerjunkan diri ke dalam api pembakaran jenazah Pandu karena merasa dirinyalah yang menyebabkan kematian Pandu. Kunti selalu mendampingi kelima anaknya dalam susah dan senang sejak mereka masih kanak-kanak hingga mereka memberinya cucu.

Meskipun ditampilkan sebagai sosok istri dan ibu teladan, tetapi Kunti pernah berbuat ceroboh dengan merapal mantra pemanggil dewa sebagai coba-coba saat ia belum menikah dengan Pandu. Akibat kecerobohnya ini, lahirlah Karna dari telinga kirinya yang kemudian dilarungnya di sungai sehingga kehormatan Kunti yang hamil di luar nikah tetap terjaga.

Untunglah, Batara Surya yang ‘menitipkan’ seorang anak tadi membantu mengurangi beban derita Kunti dengan cara melahirkan dari telinga Kunti yang sebelah kiri. Dengan demikian, Dewi Kunti masih tetap perawan.

(*Bharatayuda*, 42)

3.2.1.3 Yudhistira

Yudhistira sang sulung Pandawa ini ditampilkan sebagai sosok yang bijaksana, mampu mengontrol emosi secara sempurna, sebisa mungkin menjauhi perselisihan, berbudi luhur, sangat sabar dan tidak pernah berdusta sehingga darahnya berwarna putih. Ini karena Yudhistira adalah anak dari Batara Dharma, dewa keadilan yang berbudi luhur. Meskipun demikian, ternyata Yudhistira juga senang berjudi. Hal ini terbukti dari diterimanya ajakan Kurawa untuk bermain judi dadu dengan taruhan yang luar biasa, tidak hanya harta benda dan negara Amarta, namun juga kemerdekaan diri pribadi Yudhistira, adik-adiknya para Pandawa, dan bahkan Drupadi istrinya.

Kemampuan mengontrol emosi secara sempurna dan kesabaran Yudhistira ini terbukti saat Drupadi yang menjadi ‘barang taruhan’ dalam permainan judi dadu dengan Kurawa akhirnya benar-benar lepas dari tangan Yudhistira dan menjadi milik Kurawa. Dursasana yang berniat mempermalukan Drupadi kemudian menjambak rambut Drupadi hingga lepaslah sanggulnya dan berusaha menelanjinginya di depan orang banyak tanpa banyak perlawanan dari Drupadi sendiri yang jauh lebih lemah dibanding Dursasana. Ipar-ipar Drupadi dan bahkan Yudhistira sendiri hanya duduk diam tanpa usaha sama sekali untuk melawan.

Dursasana pun hendak menelanjangi Drupadi dengan cara membuka dan menarik jaritnya, sementara Prabu Puntadewa beserta Pandawa tak berlutuk sama sekali menghadapi perlakuan buruk Dursasana. (*Bharatayuda*, 77)

Kemampuan mengontrol emosi secara sempurna dalam konteks kejadian ini sebenarnya justru merupakan suatu hal yang negatif. Bagaimanapun juga, seseorang seharusnya melindungi diri dan keluarganya dari segala hal buruk yang datang menimpa; kapanpun, di mana pun, terhadap siapapun, dan dengan cara apapun.

Kemudian, saat Durna menanyakan kebenaran kabar kematian Aswatama putranya dalam medan perang, Yudhistira menjawab dengan suara pelan bahwa yang mati adalah gajah Aswatama sehingga terdengar di telinga Durna bahwa memang benar putranya-lah yang mati. Begitu mengetahui hal ini, hilanglah semangat juang dan semangat hidup Durna sehingga Drestajumena, adik Drupadi, dapat dengan mudah membunuhnya (*Bharatayudha*, 277). Padahal, keberadaan Durna sangat membantu Kurawa. Hal ini memang tidak menunjukkan bahwa Yudhistira berdusta, tetapi jelas menunjukkan bahwa ia dengan sengaja menyamarkan kebenaran untuk kepentingan diri pribadi dan kelompoknya.

Selain itu, sebagai sulung dari Pandawa yang juga sakti, ternyata Yudhistira kurang begitu berperan langsung dalam menyelesaikan berbagai masalah yang ada, tetapi justru Bima dan Arjuna-lah yang biasanya turun tangan. Sebagai contoh adalah saat Pandawa berusaha membangunkan Kresna yang sedang bertapa. Saat itu, roh Kresna sedang berada di kahyangan meninggalkan raganya. Mengetahui hal tersebut, Yudhistira kemudian mengutus Arjuna agar rohnya pergi meninggalkan raga dan pergi menyusul Kresna ke kahyangan (*Bharatayuda*, 229-230).

3.2.1.4 Bima

Bima, anak dari Sang Hyang Bayu, ditampilkan sebagai tokoh yang secara fisik bertubuh tinggi besar dan memiliki kekuatan yang luar biasa. Kekuatan

utamanya terletak di kukunya yang dinamakan pancanaka, meskipun ia juga memiliki gada dan berbagai ajian sakti. Bima yang selalu menjadi pelindung ibu dan keempat saudaranya adalah sosok yang jujur, lurus, tidak pernah merasa ragu-ragu, dan tidak pernah menyerah. Oleh karena itu, ia menjadi kekuatan utama Pandawa sehingga musuh-musuh Pandawa menginginkan kematiannya.

Sebagai kekuatan utama Pandawa, Bima selalu dapat diandalkan saat datang serangan musuh. Sebagai contoh adalah saat Pandawa hidup dalam penyamaran di Wirata. Saat itu, secara tiba-tiba bala tentara Kurawa dengan dipimpin langsung oleh Duryudana menyerang Wirata yang akhirnya terdesak, bahkan sang raja pun tertangkap. Melihat situasi yang kacau tersebut, Yudhistira yang menyamar menjadi penasihat kerajaan kemudian meminta Bima yang menyamar menjadi tukang jagal untuk mengusir musuh yang datang dari arah selatan (*Bharatayuda*, 84).

Meskipun Bima memiliki banyak hal positif, tetapi ia pun juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu cara bicaranya yang jauh dari halus, senang berkelahi, dan berkesan 'haus darah'. Tidak seperti saudara-saudaranya yang halus tutur katanya, Bima selalu menggunakan bahasa Jawa *ngoko* kepada siapapun, termasuk saat berhadapan dengan para dewa. Ia hanya berbicara dalam bahasa Jawa *krama inggil* saat berhadapan dengan Batara Ruci, guru sejatinya dalam lakon *Dewaruci* (Susetya, 2008: 92).

Kesan kejam dan 'haus darah' Bima tampak dari perlakuannya kepada musuh-musuhnya, terutama Dursasana. Sebagai contoh adalah saat Bima yang sedang hidup dalam penyamaran di Wirata membantu menumpas upaya kudeta dari dua orang saudara sang raja. Saat keduanya mengeroyok Bima, Bima dengan mudah memegang

kepala mereka lalu saling membenturkan keduanya dengan keras hingga kepala mereka pecah (*Bharatayuda*, 82).

Selain contoh di atas, kesan ‘haus darah’ Bima pun tampak dari sumpahnya setelah peristiwa pelecehan Drupadi pada acara permainan judi dadu.

Begitu pula dengan sang Bima, ia pun juga bersumpah akan *ngokop* darahnya Dursasana! (*Bharatayuda*, 101)

Sumpah itu ternyata benar-benar dilaksanakannya saat ia berhasil membunuh Dursasana dalam perang Bharatayuda.

Raden Dursasana yang dulu pernah berbuat kurang ajar pada Dewi Drupadi kini di-*jejuwing* oleh Bima hingga muncrat darahnya. Bima pun memenuhi sumpahnya *ngokop* darahnya Dursasana. Bima pun membawakan darah Dursasana untuk Dewi Drupadi yang telah bersumpah tidak akan menggelung rambutnya jika tak menggunakan darahnya Dursasana. Semua prajurit pada *miris* melihat Bima menghajar Dursasana seperti itu. (*Bharatayuda*, 278)

Dari kutipan di atas, dapat dikatakan bahwa Bima benar-benar sosok yang kejam dan ‘haus darah’.

3.2.1.5 Arjuna

Arjuna adalah anak dari Batara Indra yang sangat tampan, sakti mandraguna, cerdas, dan bijaksana. Oleh karena itu, Arjuna pun ditampilkan secara fisik dan mental seperti dewa tersebut. Ia dijuluki sebagai *lelananging jagad* karena keindahan raga dan tindak-tanduk serta tutur katanya sehingga dapat dikatakan tidak ada perempuan yang tidak menginginkannya. Arjuna bahkan pernah menjadi raja di kahyangan dan dinikahkan oleh Batara Guru dengan semua bidadari yang ada di sana (*Bharatayuda*, 131).

Seperti juga halnya Bima, Arjuna pun selalu diandalkan untuk menghalau serangan musuh. Arjuna adalah orang kedua di antara kelima Pandawa yang menjadi

kekuatan utama Pandawa setelah Bima. Keduanya selalu ‘terjun’ bersama untuk mengatasi serangan musuh. Sebagai contoh adalah saat Arjuna yang sedang hidup dalam penyamaran di Wirata bahu-membahu bersama Bima mengusir bala tentara Kurawa yang dipimpin langsung oleh Duryudana yang berniat menguasai Wirata, sesuai permintaan Yudhistira (*Bharatayuda*, 84).

Sayangnya, karena sadar akan ketampanan dan kesaktiannya, ia selalu berusaha mendapatkan perempuan untuk dijadikan istri, meskipun jumlah istrinya sudah sangat banyak. Hal ini dapat dilihat salah satunya saat Arjuna sedang larut dalam kesedihan karena Batara Guru memberi perintah untuk menggugurkan kandungan Dewi Dresanala, salah satu bidadari istri Arjuna, sesuai permintaan Batari Durga yang marah karena merasa Dewi Dresanala seharusnya menjadi menantunya. Saat Arjuna terbaring lemah karena sedih di kamarnya dan keempat saudaranya tidak dapat membuatnya bersemangat kembali, Kresna yang datang atas permintaan Yudhistira bercerita tentang adanya sayembara adu tanding memperebutkan putri raja negeri Imantaka yang cantik jelita. Begitu cerita Kresna selesai, keempat Pandawa kaget karena Arjuna tiba-tiba menghilang.

Tetapi tidak demikian halnya dengan raja Dwarawati. Ia justru merasa gembira karena ceritanya tadi didengarkan oleh Raden Arjuna. Maka, Bima meminta pertanggungjawaban Kresna agar mencari Arjuna. Prabu Kresna pun menyanggupinya dan mengajak semuanya untuk berangkat ke negeri Imantaka!

Ternyata benar. Sesampainya di negeri Imantaka, Prabu Kresna dan para Pandawa lainnya menemukan Raden Arjuna di sana. ... Tak lama kemudian, majulah Raden Arjuna ikut beradu kekuatan dengan tiga ksatria tadi.

(*Bharatayuda*, 140)

Kutipan di atas jelas memperlihatkan betapa bersemangatnya Arjuna menambah jumlah istrinya, tanpa mempedulikan kondisi Dresanala dan calon bayinya, sebuah tindakan yang tidak bertanggung jawab dari ksatria *lelananging jagad*.

3.2.1.6 Drupadi

Drupadi adalah tipe istri yang lemah lembut, sangat setia, dan berbakti pada suami. Kesetiaan dan baktinya kepada Yudhistira suaminya membuat Drupadi menjadi korban dari permainan judi suaminya, yang menjadikannya sebagai taruhan dan kemudian ‘memberikannya’ kepada Kurawa setelah kalah dalam permainan judi dadu. Ia terpaksa menahan rasa marah dan malu saat dipermalukan oleh Dursasana tanpa mampu melawan, demi kesetiaan dan baktinya kepada sang suami.

Kesetiaan dan baktinya pada sang suami juga tampak saat Pandawa, Kunti, dan Drupadi hidup dalam penyamaran di Wirata. Drupadi segera bergegas mengusap kepala Yudhistira yang berdarah akibat lemparan dadu sang raja yang merasa tidak berkenan dengan saran Yudhistira, meskipun hal tersebut membuat sang raja memarahi Drupadi pula (*Bharatayuda*, 81).

Sayangnya, kelembutan Drupadi dinodai dengan sumpahnya yang mengerikan sebagai akibat dari perbuatan Dursasana yang berusaha menelanjunginya saat Pandawa dinyatakan kalah dalam permainan judi dadu dengan Kurawa. Meskipun Kresna yang sakti menolongnya dengan ‘mengirimkan’ kain tambahan yang tidak akan habis meskipun terus-menerus ditarik, Drupadi bersumpah bahwa ia tidak akan menyanggul rambutnya kembali sebelum mengeramasi rambutnya dengan darah Dursasana.

Untungnya, datang pertolongan dari Prabu Kresna yang mengirimkan “jarit tambahan” kepada Drupadi, sehingga meski jarit yang dikenakannya telah ditarik hingga panjang oleh Dursasana, namun badan Drupadi tetap tertutupi oleh “jarit” barunya itu. Itulah sebabnya, Dewi Drupadi mengeluarkan kata sumpahnya, tidak akan menggeling rambutnya yang terurai sebelum dikeramasi dengan menggunakan darah Dursasana! (*Bharatayuda*, 77)

3.2.1.7 Kresna

Kresna ditampilkan sebagai orang yang bijaksana dan selalu menjadi pelindung bagi yang lemah, selain tentu saja sakti mandraguna karena ia adalah titisan Batara Wisnu. Kresna adalah pribadi yang sangat jarang marah, tetapi jika ia dibuat murka, maka ia akan ber-*triwikrama* dan berubah menjadi raksasa sebesar bukit dengan seribu tangan dan seribu kaki.

Sebagai pelindung orang yang lemah, Kresna membantu Drupadi yang dipermalukan oleh Dursasana dengan memberikan kain tambahan secara gaib (*Bharatayuda*, 77). Sementara, kebijaksanaan Kresna salah satunya terlihat dari ceritanya kepada Arjuna tentang sayembara memperebutkan putri raja Imantaka, saat Arjuna sedang larut dalam kesedihan, sehingga Arjuna kembali bersemangat tanpa Kresna perlu menasehatinya karena Kresna tahu apabila Arjuna merasa memiliki kesempatan untuk menambah jumlah istri, maka semangat Arjuna pasti akan berkobar (*Bharatayuda*, 140).

Dalam perang Bharatayuda, Kresna sebenarnya tidak diperbolehkan oleh batara Guru untuk membela pihak yang manapun (*Bharatayuda*, 230). Namun demikian, demi terlaksananya takdir dari para dewa, yaitu kemenangan Pandawa atas Kurawa dalam perang besar tersebut, maka Kresna melakukan dua tindakan yang dapat dikatakan melanggar etika bertempur.

Tindakan pertama Kresna adalah membuat hari seolah-olah telah malam dengan ‘menutup’ matahari menggunakan senjata cakra sehingga Arjuna dapat membunuh Jayadrata yang keluar dari persembunyiannya karena mengira hari telah malam. Seperti diketahui, Jayadrata telah membunuh Abimanyu anak Arjuna sehingga Arjuna bertekad untuk membalas dendam sebelum matahari terbenam.

Apabila Arjuna tidak berhasil membalas dendam, maka ia bersumpah akan menerjunkan diri ke dalam api pembakaran jenazah Abimanyu. Begitu pihak Kurawa mendengar sumpah tersebut, mereka langsung menyembunyikan Jayadrata agar Arjuna gagal memenuhi sumpahnya dan bunuh diri. Jika Arjuna bunuh diri, maka kekuatan utama Pandawa akan berkurang satu dan Kurawa memiliki peluang yang lebih besar untuk memenangkan perang (*Bharatayuda*, 273-274).

Tindakan Kresna kedua yang melanggar etika bertempur adalah dengan memberi isyarat kepada Bima agar memukulkan gadanya ke paha kiri Duryudana yang menjadi titik kelemahannya saat mereka bertanding dalam ‘babak penentuan’ pemenang perang Bharatayuda. Namun demikian, tindakan Bima ini mendapat teguran dari Baladewa, raja Mandura sekaligus kakak Kresna, karena pemukulan yang dibenarkan adalah yang diarahkan ke badan atau kepala musuh (*Bharatayuda*, 282).

3.2.1.8 Destarastra

Destarastra sebenarnya adalah putra mahkota yang berhak mewarisi tahta kerajaan Astina, namun ia terpaksa kehilangan hak tersebut karena ia terlahir buta. Oleh karena itu, tahta Astina kemudian diserahkan kepada Pandu Dewanata adiknya.

Putra pertama Begawan Wiyasa –Raden Destarastra– mestinya yang dinobatkan menjadi raja Astina. Namun, karena ada peraturan yang sudah menjadi Undang-undang di Astina bahwa orang yang buta tidak boleh menjadi raja agung, maka yang kemudian diangkat menjadi raja Astina adalah Raden Pandu Dewanata. (*Bharatayuda*, 26)

Kebutaannya sejak lahir telah membuatnya memiliki intuisi yang tajam, tetapi ia tidak berdaya menghadapi ulah Kurawa. Rasa sayangnya yang berlebihan kepada anak-anaknya telah membuatnya memanjakan mereka sehingga semua permintaan

mereka ia kabulkan, termasuk menyerahkan tahta Astina kepada Duryudana yang sebenarnya merupakan hak Yudhistira.

Tapi, lagi-lagi Duryudana lebih memilih mati daripada harus menyerahkan separuh kerajaan Astina yang telah ia klaim. Prabu Destarastra pun tidak bisa berbuat apa-apa. Ia begitu lemah atas segala permintaan anaknya.

(Bharatayuda, 100)

Seusai perang Bharatayuda, Destarastra merasa sangat tertekan karena kehilangan keseratus anaknya. Meskipun demikian, ia tidak menaruh dendam kepada Pandawa, kecuali pada Bima karena Bima telah membunuh Duryudana dan Dursasana dengan kejam.

3.2.1.9 Dewi Gandari

Tokoh ini ditampilkan sebagai tokoh yang menghabiskan sisa umurnya dengan menyimpan dendam kepada Pandu dan seluruh keturunannya kelak karena Pandu telah membiarkan dirinya dipilih oleh Destarastra untuk dinikahi, meskipun sebenarnya ia ingin menjadi istri Pandu. Setelah menikah dengan Destarastra, ia menutup matanya dengan kain sebagai tanda kesetiaan dan untuk berbagi rasa dengan suaminya yang buta. Akibatnya, Kurawa kurang mendapat perhatian dan didikan dari Gandari. Kurawa justru menghabiskan waktu mereka untuk bersenang-senang bersama Sengkuni, sang paman yang licik.

Karena dendam pula, Gandari selalu mengisi hari-harinya untuk merencanakan makar bersama Sengkuni adiknya. Sebab, ia merasa keturunannya kelak tidak akan bisa menjadi penguasa Astina, karena kebutaan Destarastra telah menyebabkan suaminya tersebut kehilangan haknya atas tahta Astina sehingga otomatis keturunan Destarastra pun tidak memiliki hak atas tahta Astina.

Selain kurang memberikan perhatian dan didikan yang baik kepada Kurawa, Gandari juga terlalu menyayangi dan memanjakan anak-anaknya seperti Destarastra suaminya sehingga keseratus anaknya memiliki watak yang tidak baik. Hal ini sangat berlawanan dengan Kunti yang dapat dikatakan sangat berhasil dalam mendidik kelima Pandawa.

3.2.1.10 Duryudana

Sejak bayi, Duryudana sepertinya memang sudah ditakdirkan untuk menjadi tokoh hitam, karena bersamaan dengan saat ia dilahirkan terdengar suara lolongan anjing hutan yang dianggap sebagai pertanda buruk (*Bharatayuda*, 48).

Saat remaja, saat Kurawa masih sering bermain bersama Pandawa, mereka bersama-sama berlomba-lomba memperebutkan minyak tala yang sudah dibuang jauh-jauh oleh Begawan Wiyasa kakek mereka. Meskipun Bima-lah yang pada awalnya berhasil mendapatkannya, tetapi kemudian minyak tala tersebut dapat direbut oleh Kurawa dari tangan Bima dan akhirnya jatuh ke tangan Sengkuni. Sengkuni yang mengetahui khasiat penambah kesaktian minyak tala segera membasuh dirinya lalu memberikan sisanya kepada Duryudana yang juga melumuri dirinya dengan minyak tersebut, kecuali paha kirinya karena minyak talanya habis. Paha kiri Duryudana itulah yang menjadi titik kelemahannya sehingga dalam perang Bharatayuda ia dapat dikalahkan oleh Bima.

Duryudana adalah tokoh yang menghalalkan segala cara untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Ini dapat dilihat dari usaha-usahanya untuk mendapatkan tahta Astina, yaitu melalui permainan judi yang curang dengan Pandawa dan ancaman bunuh diri di hadapan Destarastra ayahnya jika tidak mendapatkan tahta Astina.

... Duryudana malah meminta tahta Astina dari ayahandanya, jika ayahnya tak menyerahkan, ia akan melakukan bunuh diri! *(Bharatayuda, 67)*

Meskipun digambarkan sebagai tokoh yang segala tindakannya negatif, tetapi sebenarnya Duryudana pun memiliki beberapa sifat positif, yaitu berkemauan kuat, berpikiran jauh ke depan, dan berjuang sampai akhir hayat. Kemauannya yang kuat dapat dilihat dari usahanya untuk mendapatkan tahta Astina yang dianggapnya merupakan haknya dengan segala cara. Hal ini dilakukan Duryudana karena ia adalah anak sulung Destarastra, anak sulung Wiyasa, yang notabene adalah pewaris tahta Astina sehingga ia pun merasa berhak atas Astina.

Sementara, pikiran Duryudana yang jauh ke depan dapat dilihat dari kesadarannya akan harus adanya orang-orang yang dapat diandalkan yang setia kepadanya jika ia ingin menguasai Astina. Oleh karena itu, usahanya mengangkat derajat Karna dengan memberinya wilayah kekuasaan dan mengangkatnya menjadi panglima perang agar Karna yang sakti merasa berhutang budi berhasil. Saat pecah perang Bharatayuda, Karna otomatis menjadi pembela setia Duryudana.

Terakhir, perjuangannya yang sampai akhir hayat tampak di hari terakhir perang Bharatayuda dimana yang tersisa dari pihak Kurawa hanyalah dirinya sendiri dan sedikit prajurit. Tanpa ragu, ia maju menghadapi Bima, meskipun pada akhirnya ia menemui ajal secara mengenaskan –diseret di bebatuan tajam dalam keadaan tak berdaya dan penuh luka– setelah Bima diberitahu oleh Kresna tentang rahasia kelemahannya *(Bharatayuda, 281-282)*.

3.2.1.11 Dursasana

Dursasana mempunyai peran yang cukup penting, terbukti dari kemunculannya dalam tiap episode yang melibatkan Kurawa dengan Pandawa, mulai

dari perebutan minyak tala, permainan judi dadu, sampai perang Bharatayuda. Dursasana selalu bertingkah semaunya tanpa pernah ada yang menegur. Ulah Dursasana yang paling terkenal adalah saat ia berusaha mempermalukan Drupadi di hadapan orang banyak hingga membuat Drupadi dan Bima bersumpah untuk membalas dendam.

Adalah Raden Dursasana yang berniat melecehkan dan mempermalukan Dewi Drupadi setelah ia menjadi 'barang tawanan' Kurawa. Dewi Drupadi saat itu benar-benar harus menahan rasa marah dan malu lantaran dipermainkan oleh Raden Dursasana di hadapan orang banyak, dijambak rambutnya hingga terurai gelungannya. Dursasana pun hendak menelanjangi Drupadi dengan cara membuka dan menarik jaritnya, ... Itulah sebabnya, Dewi Drupadi mengeluarkan kata sumpahnya, tidak akan menggelung rambutnya yang terurai sebelum dikeramasi dengan menggunakan darah Dursasana!

(Bharatayuda, 77)

Tanpa mengabaikan segala sifat dan perilaku buruknya, Dursasana sebenarnya seorang adik yang sangat setia kepada Duryudana kakaknya. Segala keputusan dan tindakan sang kakak selalu didukung penuh olehnya. Ia selalu tampil bersama sang kakak dalam tiap usaha Duryudana menyingkirkan Pandawa, bahkan kadangkala Dursasana-lah yang menambah panas dan keruh hubungan antara Kurawa dengan Pandawa, seperti saat ia mencoba menelanjangi Drupadi di hadapan suami dan saudara-saudara iparnya serta orang-orang lain yang menghadiri acara permainan judi dadu sebagaimana disebutkan dalam kutipan di atas.

3.2.1.12 Sengkuni

Sengkuni adalah adik Gandari sehingga secara garis darah ia adalah paman dari para Kurawa. Sengkuni ditampilkan sebagai tokoh yang licik, senang menghasut, dan selalu mementingkan diri sendiri. Sifat mementingkan diri sendiri ini tampak saat Kurawa dan Pandawa yang masih remaja berebut minyak tala yang dibuang oleh

Wiyasa, kakek mereka. Sebelumnya minyak tala itu jatuh ke tangan Bima tetapi berhasil direbut oleh Kurawa dan ternyata kemudian menjadi bahan rebutan di antara para Kurawa sendiri hingga akhirnya tertangkap oleh Sengkuni. Sengkuni yang mengetahui khasiat minyak tala segera menghabiskan sebagian besar minyak tersebut untuk membasuh sekujur tubuhnya. Setelah itu, barulah ia memberikan sisanya kepada Duryudana (*Bharatayuda*, 49-50).

Ketika Kurawa dan Pandawa masih remaja dan hidup bersama dengan damai, Sengkuni sangat sering menghasut Kurawa supaya mereka bermusuhan dengan Pandawa, karena Kurawa yang berjumlah seratus orang pasti akan dengan mudah mengalahkan Pandawa yang hanya berjumlah lima orang (*Bharatayuda*, 109). Hal ini sebenarnya berasal dari dendam lama Sengkuni terhadap Pandu yang berhasil mendapatkan Kunti. Selain itu, Gandari kakaknya pun sangat membenci Pandu dan keturunannya, karena keinginannya untuk menjadi istri Pandu tidak tercapai. Akhirnya, Sengkuni dan Gandari pun bersatu untuk merebut tahta Astina dari tangan Pandawa keturunan Pandu.

Setelah diangkat menjadi patih di Astina, kejahatan Sengkuni makin tampak. Ia menyarankan agar Duryudana mengundang Pandawa dan menjamu mereka di ruang pertemuan bernama Bale Sigala-gala. Kemudian ruang pertemuan itu dibakar untuk membunuh para Pandawa yang sedang tidur sehingga tidak akan ada lagi yang menuntut hak atas tahta Astina. Meskipun saran itu dituruti Duryudana, ternyata Pandawa mampu menyelamatkan diri dari kobaran api.

3.2.1.13 Durna

Durna menjadi guru bagi Pandawa dan Kurawa sejak ia menunjukkan kehebatannya di hadapan mereka, yaitu mengambil bola yang terjatuh ke dalam sumur dengan jalinan tali dari rumput yang dibidikkannya ke bola lalu ke pangkal rumput secara berulang-ulang. Ia mendapat wilayah Sokalima dari Destarastra sebagai padepokan bagi Kurawa dan Pandawa.

Durna sebenarnya orang baik, tetapi akibat dikecewakan dan dipermalukan oleh perlakuan teman baiknya, yaitu Drupada yang kelak menjadi mertua Yudhistira, ia melakukan balas dendam melalui tangan orang lain. Usaha pertama adalah melalui serbuan Kurawa yang gagal total. Usaha kedua adalah melalui jalan diplomasi yang dilakukan oleh Bima dan Arjuna yang berhasil membuat Durna dan Drupada mencapai kesepakatan.

Durna sangat menyayangi Pandawa, terutama Arjuna, tetapi karena merasa berhutang budi kepada negara Astina yang diperintah oleh Duryudana, maka dalam perang Bharatayuda ia terpaksa membela pihak Kurawa.

Meski sebenarnya dalam hatinya pandhita di Sokalima itu sangat menyayangi Pandawa –terutama Arjuna– namun kedekatannya dan keberadaanya di Astina makin membuatnya tak bisa berketik. Ia, mau tidak mau, setuju tak setuju, suka tak suka harus membela dan membantu Kurawa. Dan, itulah risiko yang siap ditempuh oleh Pandhita Durna. *(Bharatayuda, 63)*

3.2.1.14 Bhisma

Bhisma adalah anak hasil pernikahan Prabu Sentanu dari Astina dengan Dewi Gangga yang sebenarnya memberinya nama Dewabrata. Karena merupakan keturunan dewa, Bhisma tumbuh menjadi seorang yang sangat sakti. Tidak hanya sakti, Bhisma pun sangat berbakti kepada orangtua dan negara. Oleh karena itu,

apapun dilakukannya demi menunjukkan baktinya tersebut, meskipun kadang-kadang kelak membawa akibat yang tidak baik.

Tanda bakti Bhisma kepada orangtua salah satunya ditunjukkan dengan kerelaannya menyerahkan tahta Astina yang menjadi haknya kepada saudara-saudara tirinya yang kelak akan dilahirkan oleh Dewi Durgandini. Hal ini dilakukannya untuk memenuhi syarat dari Durgandini agar bersedia menjadi istri Sentanu ayahnya yang kesepian sejak ditinggalkan oleh Dewi Gangga. Meskipun demikian, karena Durgandini khawatir jika kelak keturunan Bhisma akan menuntut hak atas tahta Astina sehingga ia masih belum bersedia disunting oleh Sentanu, maka Bhisma pun akhirnya bersumpah untuk tidak akan menikah selamanya agar Durgandini bersedia disunting oleh ayahnya (*Bharatayuda*, 13-14). Hal ini pun menunjukkan kerelaan berkorban Bhisma demi orangtua.

Setelah mengucapkan sumpah untuk tidak akan menikah selamanya demi ketenteraman hati calon ibu tirinya, dari langit berguguran bunga-bunga harum dan berulang-ulang terdengar suara “Bhisma”. Kata “Bhisma” ini berarti orang yang telah mengambil sumpah yang berat dan benar-benar melaksanakan sumpah tersebut⁵³. Oleh karena itu, sejak mengucapkan sumpah tersebut, Dewabrata lebih dikenal dengan nama Bhisma.

Konsekuensi dari kedua peristiwa tersebut tampak pada kelanjutan kisah ini. Bhisma yang sakti diutus mewakili adik tirinya untuk mengikuti sayembara perang tanding untuk memperebutkan tiga putri raja. Ternyata, salah satu dari ketiga putri yang berhasil diboyongnya tersebut, yaitu Dewi Amba, sudah memiliki kekasih. Amba kemudian memohon kepada Bhisma agar diizinkan untuk menikah dengan kekasih dan sekaligus calon suaminya. Meskipun Bhisma mengizinkan, tetapi

⁵³ Mulyono melalui Susetya, 2008: 14

ternyata justru kekasihnya menolak menikahinya karena merasa Amba sudah bukan menjadi haknya setelah Amba dimenangkan oleh Bhishma dalam sayembara. Oleh karena itu, Amba kembali ke Astina dan meminta agar adik tiri Bhishma atau Bhishma sendiri mau memperistrinya, tetapi ternyata permintaan tersebut ditolak. Penolakan tersebut berdasarkan alasan bahwa Amba sudah memiliki calon suami dan sumpah Bhishma untuk tidak menikah.

Karena Amba terus memaksa Bhishma untuk menikahinya, Bhishma lalu menakut-nakutinya dengan panah agar Amba mundur, tetapi kemudian tanpa sengaja anak panah itu terlepas dari busurnya dan tepat mengenai dada Amba hingga akhirnya ia meninggal. Kecerobohan Bhishma ini membuat Amba mengutuk Bhishma bahwa Bhishma yang sakti kelak akan mati di tangan seorang perempuan dalam peperangan.

Tidak lama kemudian sayup-sayup terdengar suara Dewi Amba bertutur bahwa kelak dalam perang Bharatayuda Jayabinangun ia akan menuntut balas melalui seorang prajurit putri dari Cempalareja, Dewi Wara Srikandi.

(Bharatayuda, 19)

Selain kutukan ini, masih terdapat akibat yang tidak baik lainnya sebagai konsekuensi dari tindakan Bhishma terdahulu. Konsekuensi terbesar adalah lahirnya Pandawa dan Kurawa kelak sebagai keturunan dari Durgandini, yang selalu memperebutkan tahta Astina dan diakhiri dengan perang besar yang membinasakan seluruh Kurawa.

Bakti Bhishma kepada negaranya ditunjukkannya dengan membela Astina dalam perang Bharatayuda. Meskipun Astina saat itu diperintah oleh Duryudana, tetapi bertempurnya Bhishma di pihak Kurawa bukan karena ia membela mereka, tetapi karena ia bermaksud melindungi tanah tempat ia dilahirkan dan dibesarkan. Oleh karena itu, jika ada yang mengancam keamanan Astina siapapun orangnya,

maka Bhisma akan langsung turun tangan melindungi Astina (*Bharatayuda*, 61-62).

Dapat dikatakan bahwa Bhisma adalah seorang nasionalis sejati dalam epos ini.

3.2.1.15 Karna

Karna sebenarnya kakak seibu dengan Pandawa. Ayahnya adalah Batara Surya yang secara tak sengaja ‘dipanggil’ oleh Kunti saat mencoba keampuhan mantra pemanggil dewa yang dimilikinya hingga Kunti dikaruniai anak. Begitu dilahirkan, bayi Karna dilarung ke sungai dan ditemukan oleh seorang kusir kereta yang lalu mengasuhnya. Setelah beranjak dewasa, Karna yang sakti diberi wilayah kekuasaan di Awangga, yang masih termasuk wilayah Astina, dan diangkat menjadi panglima perang oleh Duryudana (*Bharatayuda*, 57-58).

Rasa hutang budi Karna kepada Duryudana yang telah mengangkat derajatnya telah membuat ia merasa wajib membalas budi dengan memihak Kurawa dalam perang Bharatayuda, meskipun ia sadar bahwa pada akhirnya Kurawa akan kalah dan tewas semua, termasuk dirinya sendiri. Selain itu, sebelum perang pun Kunti dan Kresna sudah berusaha membujuk Karna agar berpihak kepada Pandawa yang notabene adalah saudara kandungnya, tetapi ditolak. Dari hal ini, dapat dilihat sifat setia Karna yang tidak tergoyahkan (*Bharatayuda*, 244-252).

Sementara, kesaktian Karna dapat dilihat saat ia berperang tanding melawan Arjuna. Arjuna nyaris dikalahkannya jika Salya yang menjadi kusir keretanya tidak berbuat curang dengan tiba-tiba memacu keretanya sehingga anak panah yang dilepaskan Karna untuk membidik leher Arjuna meleset.

3.2.1.16 Salya

Salya adalah raja Mandraka sekaligus mertua Duryudana dan Karna. Oleh karena itu, meskipun dalam perang Bharatayuda secara fisik ia berada di pihak Kurawa, namun hatinya berpihak kepada Pandawa. Keberpihakannya kepada Pandawa ini tampak saat ia dengan sengaja tiba-tiba memacu keretanya sekencang mungkin saat menjadi kusir Karna dalam perang Bharatayuda sehingga panah yang dilepaskan Karna untuk membunuh Arjuna meleset. Perbuatan curang ini dilakukannya selain karena sebenarnya Salya lebih berpihak kepada Pandawa, ia ternyata merasa sakit hati saat harus menjadi kusir Karna menantunya.

Selain dengan memacu kereta secara tiba-tiba, Salya juga menunjukkan keberpihakannya kepada Pandawa dengan memberitahukan rahasia mengalahkan ajian Candrabirawa yang menjadi andalannya kepada Nakula dan Sadewa. Jika ajian ini dirapal, Salya akan berubah menjadi raksasa menyeramkan yang jika dibunuh akan hidup lagi dan menggandakan dirinya.

3.2.2 Latar Tradisi

Dalam subbab ini disajikan latar tradisi Jawa yang terkandung dalam teks epos *Bharatayuda*. Seperti halnya dalam dongeng *Momotarō*, latar tradisi yang dibahas di sini meliputi latar tradisi tidak khas Jawa dan latar tradisi khas Jawa. Pembagian seperti ini dilakukan karena dalam dongeng ini selain terkandung tradisi yang khas Jawa, ternyata juga terkandung beberapa tradisi yang tidak khas Jawa.

3.2.2.1 Latar Tradisi Tidak Khas Jawa

a. Kelahiran yang Tidak Lazim

Karna dikisahkan muncul ke dunia ini tidak dengan cara yang lazim. Ia dilahirkan Kunti melalui telinga kiri kemudian dihanyutkan di sungai karena Kunti merasa malu telah melahirkan anak padahal ia belum bersuami. Episode yang mengisahkan dihanyutkannya Karna di sungai mengingatkan akan kisah Nabi Musa, sama halnya dengan Momotarō. Karna dan Nabi Musa saat masih bayi sama-sama dihanyutkan di sungai dan kemudian setelah dewasa sama-sama menjadi seorang pemimpin yang hebat, sama halnya dengan kisah Momotarō.

Kelahiran yang tidak lazim biasanya diikuti oleh ketidaklaziman yang lain, apalagi mengingat Karna adalah seorang putra dewa. Ketidaklaziman Karna adalah kesaktiannya. Meskipun ia diasuh oleh orang dari golongan rakyat jelata yang berprofesi sebagai kusir dan tidak pernah mendapatkan latihan *olah kanuragan*, tetapi ia sangat hebat dalam bidang memanah hingga Duryudana kemudian mengangkatnya menjadi seorang panglima perang.

b. Cairan Penambah Kekuatan/Kesaktian

Saat masih remaja, Duryudana melumuri sekujur tubuhnya dengan minyak tala, kecuali paha kirinya karena minyak talanya sudah habis. Paha kiri Duryudana ini menjadi titik kelemahannya sehingga saat lawan menyerang bagian tersebut ia langsung dapat dikalahkan dan menemui ajalnya.

Kisah Duryudana yang tubuhnya menjadi tidak mempan senjata, kecuali paha kiri, setelah dilumuri minyak tala ini mengingatkan akan sebuah kisah dalam legenda Yunani, yaitu kisah tentang Achilles. Achilles adalah seorang ksatria yang juga dikatakan kebal senjata sehingga tidak ada seorang pun yang dapat mengalahkannya. Kekebalan tubuh Achilles ini dikarenakan saat ia masih

bayi, ia dicelupkan oleh ibunya ke dalam sungai Styx, sungai keramat dalam mitologi Yunani yang menghubungkan ‘dunia atas’ (kehidupan) dengan ‘dunia bawah’ (kematian). Ia dicelupkan dengan posisi terbalik, yaitu dengan dipegang pada pergelangan kakinya sehingga bagian tubuh itu tidak terkena air sungai⁵⁴. Sama seperti halnya Duryudana, pergelangan kaki Achilles menjadi titik kelemahannya sehingga saat panah Paris mengenai pergelangan kakinya, ia langung jatuh tersungkur dan menemui ajalnya.

c. **Budaya Patriarkis**

Sebagaimana lazimnya di berbagai negara kerajaan yang menganut budaya patriarkis, pewaris tahta adalah sang putra mahkota yang notabene adalah anak laki-laki pertama sehingga jika sang raja tidak memiliki anak laki-laki maka dapat dipastikan hal ini akan menimbulkan keprihatinan yang mendalam di berbagai pihak, baik keluarga kerajaan maupun rakyat. Hal ini terlihat salah satunya di masyarakat Yogyakarta dimana Sri Sultan Hamengku Buwono yang sekarang berkuasa ‘hanya’ memiliki keturunan berjenis kelamin perempuan. Lalu, apabila sang putra mahkota dianggap tidak dapat mewarisi tahta karena berbagai sebab, maka yang berhak menggantikan adalah adik laki-lakinya.

Budaya patriarkis lain yang tampak dalam epos ini adalah anggapan masyarakat yang menganggap perempuan hanya sebagai objek. Sebagai objek, perempuan diwajibkan untuk mematuhi apa yang sudah ditentukan oleh laki-laki, baik ia berkedudukan sebagai ayah atau suami maupun sebagai pelindung si

⁵⁴

<http://en.wikipedia.org/wiki/Styx>. Diunduh pada tanggal 21 Juli 2010

perempuan. Sebagai contoh adalah adanya sayembara adu kesaktian bagi kaum laki-laki untuk memperebutkan putri raja yang diadakan oleh sang raja sendiri, misalnya Prabu Basukunti yang mengadakan sayembara untuk memperebutkan Dewi Kunti.

Contoh lain adalah usaha Dursasana untuk mempermalukan Drupadi yang dijadikan 'barang taruhan' oleh suaminya sendiri dalam permainan judi dadu. Kekalahan Yudhistira dalam judi tersebut membuat Dursasana merasa berhak untuk berbuat apa saja terhadap 'barang taruhan' yang telah dimenangkannya. Saat itu Drupadi hanya bisa terdiam menahan malu dan amarah, demi baktinya kepada sang suami.

Contoh berikutnya adalah peristiwa dihadihkannya seorang bidadari bernama Supraba oleh Batara Guru kepada Arjuna untuk diperistri. Ini terjadi karena Arjuna telah berhasil membunuh seorang raja raksasa bernama Niwatakawaca yang mengamuk di kahyangan karena pinangannya kepada Supraba ditolak oleh Batara Guru (*Bharatayuda*, 129-130).

d. **Kesan Negatif Bagian Tubuh Sebelah Kiri**

Dalam etika Timur, anggota tubuh sebelah kanan digunakan untuk melakukan hal-hal yang bersifat baik dan bersih, misalnya menggunakan tangan kanan saat makan dan saat mengulurkan atau memberikan suatu benda kepada seseorang, dan sebaliknya dengan anggota tubuh sebelah kiri. Oleh karena itu, kesan negatif kehamilan Kunti di luar nikah ditunjukkan dengan proses kelahirannya yang melalui telinga kiri. Sementara, kelemahan fisik Duryudana 'diletakkan' pada paha kirinya yang tidak terkena minyak tala.

3.2.2.2 Latar Tradisi Khas Jawa

a. *Buta*

Dalam *lakon carangan*, muncul beberapa tokoh yang tidak terdapat dalam versi India, yaitu tokoh punakawan dan *buta* atau raksasa jahat. *Buta*, seperti Terong dan Cakil, diberi nama sesuai dengan wujud lahiriahnya. Mereka tidak memiliki wilayah tempat tinggal dan silsilah hidup yang jelas. Mereka bahkan dapat muncul di episode mana pun meskipun sebelumnya telah dibunuh.

Figur *buta* ini ditampilkan sebagai makhluk dari seberang yang tidak manusiawi karena kebuasan dan kekasaran mereka. Karena berasal dari seberang, otomatis *buta* bukanlah manusia Jawa dan ketidakmanusiawian *buta* membuat mereka tidak dapat menjadi model identifikasi bagi manusia Jawa. Ditampilkannya sosok *buta* merupakan sebuah upaya pengontrasan untuk menunjukkan kenggulan dan ‘kehalusan’ orang Jawa (Suseno, 2001: 166-167).

b. **Pandangan Dunia Jawa**

Beberapa pandangan dunia Jawa yang termuat dalam *Bharatayuda* adalah sebagai berikut.

b.1 *Manunggaling Kawula-Gusti*

Manunggaling kawula-Gusti dapat diartikan sebagai menyatunya manusia dengan Yang Illahi karena sebenarnya keduanya adalah satu kesatuan (Suseno, 2001: 116). Apabila seseorang dapat memahami hakikat kehidupannya, maka berarti ia sudah menyatu dengan Yang Illahi. Dalam *Bharatayuda*, konsep

ini tercermin dari menitisnya Dewa Wisnu ke dalam diri Kresna dan Bima yang masuk ke dalam tubuh Dewaruci.

b.2 *Sangkan Paraning Dumadi*

Konsep *sangkan paraning dumadi* ini mengikuti konsep *manunggaling kawula-Gusti*. Konsep ini berarti asal dan tujuan segala apa yang diciptakan. Pengetahuan tentang hal ini baru dapat diperoleh setelah menjalani *laku prihatin* (Purwadi, 2005: 455) atau melawan segala godaan dari luar dan bahkan mempertaruhkan nyawa sebagaimana yang dilakukan Bima dalam lakon *Dewaruci* yang menjadi bagian dari *Bharatayuda*. Lakon ini merupakan simbol pencarian kesempurnaan kehidupan yang diwakili oleh Bima yang melakukan perjalanan untuk mencari air suci (Susetya, 2008: 214).

b.3 *Sedulur Papat Lima Pancer*

Konsep *sedulur papat lima pancer* merupakan simbol ‘empat saudara gaib’ manusia, yaitu ketuban, tembuni, darah, dan plasenta yang keluar dari rahim seorang ibu dalam proses persalinan, sedangkan *pancer* atau pusatnya adalah diri manusia itu sendiri (Purwadi, 2005: 472) sehingga total berjumlah lima. Dalam *Bharatayuda*, konsep ini diwujudkan dalam hubungan antara Pandawa dengan Kresna. Meskipun Pandawa berjumlah lima bersaudara, tetapi karena Nakula dan Sadewa adalah saudara kembar, maka mereka dianggap satu sehingga Pandawa menjadi *sedulur papat* dengan Kresna sebagai *pancer* karena Kresna-lah yang menjadi penasehat dan pembimbing Pandawa.

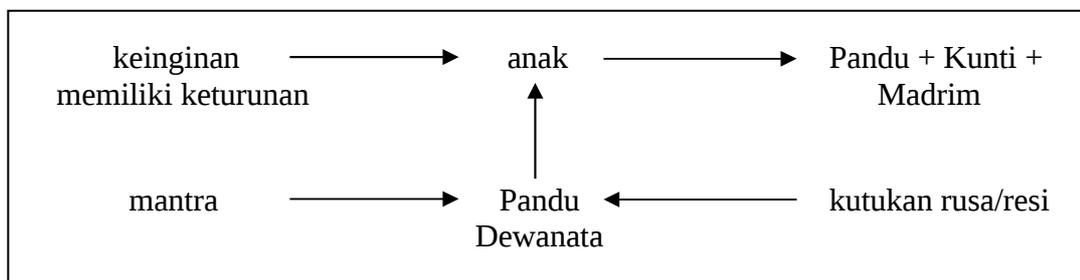
3.2.3 Analisis dengan Pendekatan Strukturalisme Naratologi Greimas

Seperti halnya dengan dongeng *Momotarō*, langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis struktural *Bharatayuda* pertama-tama adalah membuat skema aktansial untuk mengetahui fungsi dan relasi tiap aktan. Langkah berikutnya adalah membuat struktur hubungan fungsional untuk mengetahui peran subjek dalam melaksanakan tugas dari pengirim. Keduanya disajikan berdasarkan gagasan utama cerita dalam tiga episode yang berbeda berikut penjelasannya.

3.2.3.1 Skema Aktansial 1

Berikut ini adalah bagan skema aktansial pertama dari epos *Bharatayuda*. Penjelasan mengenai isi bagan diletakkan di bawah bagan tersebut.

Bagan 3.4 Skema Aktansial 1 Epos *Bharatayuda*



Sumber: hasil analisis epos *Bharatayuda*

Episode ini berkisah tentang kelahiran Pandawa. Pandu Dewanata yang dalam sebuah sayembara dan dua ajakan mengadu kesaktian telah berhasil memboyong tiga putri pulang ke Astina. Ketiga putri tersebut, yaitu Dewi Kunti, Dewi Madrim, dan Dewi Gandari akan dinikahinya, tetapi berdasarkan saran dari para sesepuh Astina, maka Pandu mengizinkan Destarastra kakaknya yang buta untuk memilih satu orang putri. Akhirnya, Pandu menikahi dua orang putri saja, yaitu Kunti dan Madrim.

Dalam perjalanannya menjadi raja Astina, ternyata Pandu tidak dapat menduduki tahtanya dalam waktu lama karena kutukan seorang resi. Saat Pandu yang sedang berburu di hutan melihat dua ekor rusa yang sedang bermesraan, ia langsung

memanah rusa jantan sampai mati. Ternyata, rusa itu adalah jelmaan seorang resi yang sedang memadu kasih dengan istrinya. Sebelum meninggal, sang resi sempat menurunkan kutukan kepada Pandu yang intinya mengatakan Pandu akan menemui ajalnya saat bermesraan dengan istrinya. Kutukan itu membuat Pandu meninggalkan tahtanya dan pergi berkelana sebagai seorang brahmana sederhana bersama kedua istrinya agar mendapat pengampunan dosa dari dewa.

Dalam pengelanaan, Pandu tiba-tiba merasakan desakan yang kuat untuk memiliki keturunan, tetapi hal itu tidak dimungkinkan karena kutukan sang resi. Saat keinginan itu disampaikan kepada kedua istrinya, Kunti teringat akan mantra yang dapat digunakan untuk memanggil dewa yang kemudian akan memberikan keturunan. Begitu Kunti memberitahukan kemampuan mantra tersebut kepada suaminya, Pandu merasa sangat gembira dan meminta kepada Kunti untuk segera menggunakan mantra tersebut, untuk memohon beberapa anak sekaligus kepada dewa.

Pertama, Prabu Pandu segera meminta kepada Dewi Kunti supaya ‘menghadirkan’ Batara Dharma –*dewaning adil*– yang memiliki keutamaan dalam hidup (keluhuran budinya). Dewi Kunti pun mengheningkan cipta seraya memohon putra kepada Sang Akarya Jagad agar dikaruniai anak yang berbudi pekerti luhur, adil, bijaksana, dan *ambeg paramarta* seperti Batara Dharma maka lahirlah putra pertama Yudhistira.

Kedua, mereka memohon agar dikaruniai seorang putra yang memiliki kesentausaan jiwa dan raga seperti Sang Hyang Bayu, maka lahirlah Bima.

Ketiga, mereka memohon agar dikaruniai seorang putra lagi yang rupawan, sakti mandraguna, cerdas, dan bijaksana seperti Batara Indra, maka lahirlah Arjuna. (*Bharatayuda*, 36)

Tidak hanya Kunti, Madrim pun kemudian juga menggunakan mantra tersebut untuk mendapatkan anak dari dewa.

Setelah itu, Dewi Kunti memberikan ‘ilmu’ tadi kepada Dewi Madrim. Dan, Prabu Pandu bersama Dewi Madrim juga mengheningkan cipta seraya memohon dikaruniai momongan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang

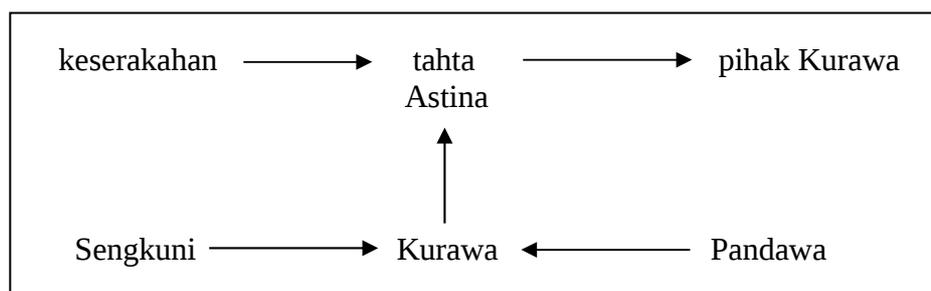
waskitha, bagus, rajin, dan patuh seperti Batara Aswin. Maka lahirlah si kembar Nakula dan Sadewa. (Bharatayuda, 36)

Kehadiran kelima anak laki-laki yang kemudian disebut Pandawa itu telah membuat Pandu dan kedua istrinya merasa sangat bahagia. Berdelapan mereka kemudian kembali ke Astina. Namun setiba di Astina, Pandu yang lupa akan kutukan sang resi kemudian bermesraan dengan Madrim. Akibatnya, Pandu pun menemui ajalnya. Madrim yang sangat menyesal karena tidak mengingatkan suaminya kemudian menerjunkan diri ke dalam api pembakaran jenazah suaminya. Akhirnya, tinggallah Kunti yang harus merawat dan membesarkan kelima Pandawa yang masih kanak-kanak.

3.2.3.2 Skema Aktansial 2

Berikut ini adalah bagan skema aktansial kedua dari epos *Bharatayuda*. Penjelasan mengenai isi bagan diletakkan di bawah bagan tersebut.

Bagan 3.5 Skema Aktansial 2 Epos *Bharatayuda*



Sumber: hasil analisis epos *Bharatayuda*

Episode ini berkisah tentang penyebab terjadinya perang Bharatayuda yang diawali dengan ketidakpuasan Duryudana. Duryudana merasa memiliki hak atas tahta Astina karena Destarastra ayahnya adalah putra pertama sehingga secara otomatis Destarastra menjadi putra mahkota yang berhak mewarisi tahta, demikian juga halnya dengan Duryudana sebagai sulung Kurawa. Namun karena kebutaannya, Destarastra

kehilangan hak tersebut dan tahta Astina kemudian dipegang oleh Pandu, ayah dari para Pandawa, sehingga pemilik hak atas tahta Astina berikutnya adalah Yudhistira sebagai sulung Pandawa. Sementara, karena Pandu sudah wafat dan Yudhistira belum dewasa, maka tahta Astina untuk sementara dipegang oleh Destarastra untuk kemudian diserahkan kepada Yudhistira apabila ia dianggap sudah cukup dewasa.

Duryudana yang sudah merasakan nikmatnya hidup mewah sebagai putra mahkota dalam istana dan terpenuhi segala keinginannya tidak mau kehilangan semua itu, apalagi Sengkuni sang paman yang menjadi patih kerajaan juga selalu menghasut Kurawa agar memusuhi Pandawa. Oleh karena itu, Kurawa, dalam hal ini Duryudana, kemudian berusaha merebut tahta Astina dari tangan Pandawa, dalam hal ini Yudhistira, dengan segala cara. Karena penasihat mereka adalah Sengkuni yang licik, maka cara yang mereka ambil untuk ‘mendapatkan’ tahta Astina pun juga bukan cara yang baik dan jujur. Salah satu contohnya adalah dari kutipan berikut.

Patih Sengkuni menasihatkan kepada pangeran Duryudana agar mengundang dan menjamu para Pandawa di Bale Sigala-gala. Pada pertemuan tersebut, para Kurawa membakar ruang pertemuan dengan tujuan menghabisi nyawa Pandawa. *(Bharatayuda, 109-110)*

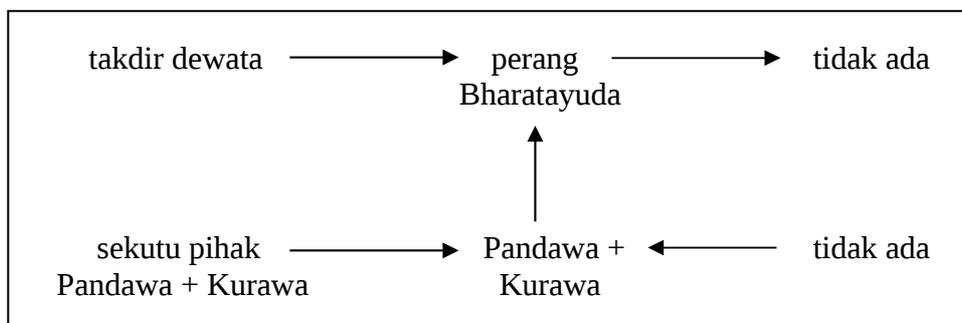
Usaha pembunuhan terhadap Pandawa tersebut merupakan usaha untuk menghilangkan penghalang dalam upaya Kurawa menguasai tahta Astina, karena secara hukum Pandawa-lah yang menjadi pewaris sah atas tahta Astina. Kegagalan usaha pembunuhan tersebut ternyata tidak menyadarkan Kurawa dan Sengkuni, tetapi mereka justru mengupayakan hal lain untuk menyingkirkan Pandawa. Hal ini dikarenakan keserakahan Kurawa dan rasa iri serta dendam Sengkuni terhadap Pandawa sebagai keturunan Pandu. Oleh karena itu, apabila Duryudana dapat melanggengkan kekuasaannya atas Astina, maka dapat dipastikan Kurawa dan

Sengkuni akan tetap dapat menikmati kemewahan hidup. Selain itu, rasa dendam Sengkuni serta Gandari terhadap Pandu dan keturunannya akan terbalaskan.

3.2.3.3 Skema Aktansial 3

Berikut ini adalah bagan skema aktansial ketiga dari epos *Bharatayuda*. Penjelasan mengenai isi bagan diletakkan di bawah bagan tersebut.

Bagan 3.6 Skema Aktansial 3 Epos *Bharatayuda*



Sumber: hasil analisis epos *Bharatayuda*

Episode ini berkisah tentang klimaks epos *Mahabharata*, yaitu perang Bharatayuda. Sebelum sampai pada keputusan untuk berperang, Pandawa yang sudah selesai menjalani hukuman buang ke hutan sebenarnya sudah berulang kali mencoba berdialog dengan Kurawa. Namun, upaya Pandawa untuk mendapatkan kembali Astina, meskipun hanya separuh, melalui jalan damai tersebut selalu menemui kegagalan. Duryudana dan saudara-saudaranya tetap tidak mau menyerahkan Astina.

... diutusnya Prabu Drupada sebagai duta Pandawa ke Astina, yakni menagih janji meminta separuh kerajaan Astina untuk Pandawa. Prabu Duryudana, raja Astina tetap ingin mempertahankan negara Astina beserta isinya. Keteguhan hati Prabu Duryudana seperti itu karena mendapat dorongan dari Patih Sengkuni dan Adipati Karna... Prabu Duryudana sama sekali tidak merelakan negara Astina dibelah menjadi dua. *(Bharatayuda, 223-224)*

Sesuai dengan misi yang diembannya, Prabu Kresna sebagai dutanya Pandawa segera menyampaikan maksud kedatangannya, yakni meminta kepada Prabu Duryudana agar menyerahkan separuh negara Astina kepada Pandawa. Apa boleh buat, keputusan yang diambil Prabu Duryudana sudah

bulat! Jangankan separuh kerajaan Astina, sejengkal tanah pun tak akan diserahkan kepada Pandawa. (Bharatayuda, 240-241)

Berbagai kegagalan upaya diplomasi tersebut akhirnya berujung pada satu hal, yaitu perang Bharatayuda, seperti yang dikatakan oleh Batara Narada kepada Kresna di tengah perjalanannya menuju Astina sebagai duta Pandawa.

Dalam perjalanannya, di tengah jalan Prabu Kresna dihentikan oleh kedatangan Batara Narada yang menyatakan, "Yayi Prabu Kresna, ketahuilah bahwa perjalananmu ke negara Astina sebagai duta Pandawa disaksikan oleh para Dewata di Kahyangan Jonggring Saloka. Sebagai seorang duta, tugas yayi Prabu hanya menyampaikan tawaran kepada para Kurawa saja. Jika para Kurawa memang tidak mau menyerahkan separuh negara Astina kepada Pandawa, berarti mereka menghendaki terjadinya perang Bharatayuda Jayabinangun. Tetapi jika ia menyerahkan separuh kerajaan kepada Pandawa itu pertanda damai. Sekali lagi, tugasmu hanyalah menyampaikan saja dan berikanlah kebebasan kepada Prabu Duryudana agar memilih pilihannya secara merdeka! Sebab, apapun yang menjadi pilihan mereka akan berakibat kepada para Kurawa!" (Bharatayuda, 236)

... akhirnya Prabu Duryudana mengambil keputusan penting. Ia bersama para Kurawa akan tetap mempertahankan negara Astina seutuhnya. Jika para Pandawa tetap menagih janji *sesigar semangka* Astina, mereka harus merebutnya dengan perang! (Bharatayuda, 239-240)

Dari kutipan di atas, jelaslah bahwa akan terjadinya perang besar antara Pandawa dengan Kurawa tersebut memang sudah menjadi kehendak para dewa, meskipun keputusan untuk mengadakan perang tersebut terletak di tangan Pandawa dan Kurawa. Karena sudah menjadi kehendak para dewa, maka tidak ada siapapun atau apapun yang dapat menghalangi terjadinya perang besar tersebut.

Kedua belah pihak, Pandawa dan Kurawa, sama-sama memiliki sekutu yang membantu mereka dalam perang. Sekutu mereka adalah orang-orang yang pernah mendapatkan budi baik mereka sehingga ingin membalasnya, selain sanak saudara Pandawa dan Kurawa sendiri. Dari pihak Pandawa contohnya adalah Matswapati, raja kerajaan Wirata tempat Pandawa hidup dalam penyamaran selama satu tahun.

Matswapati berhutang budi kepada Pandawa karena berkat merekalah upaya makar dari dalam kerajaan dan upaya penyerbuan Kurawa dapat digagalkan. Sementara, dari pihak Kurawa adalah Karna yang sakti mandraguna.

Perang Bharatayuda terjadi selama delapan belas hari. Pada hari kesepuluh, kutukan Amba terhadap Bhishma terjadi. Srikandi istri Arjuna yang ahli memanah berhasil membunuh Bhishma. Pada hari keenam belas, sumpah Drupadi dan Bima pun terlaksana. Bima yang telah berhasil membunuh Dursasana kemudian meminum darahnya, lalu membawakan darah Dursasana untuk mencuci rambut Drupadi.

Selama perang tersebut, pihak Pandawa kehilangan banyak sekutu dan sanak saudara, termasuk anak keturunan Pandawa seperti Abimanyu dan Gatotkaca. Sementara, pihak Kurawa justru tewas semuanya. Yang tersisa hanyalah Destarastra dan Gandari, orangtua para Kurawa. Dengan demikian, tidak ada pihak yang diuntungkan di sini, meskipun peperangan diakhiri dengan kemenangan pihak Pandawa.

3.2.3.4 Hubungan Antar Aktan dan Skema Aktansial Utama

Korelasi antar aktan dalam membentuk aktan utama dimulai dari subjek pada ketiga skema aktansial. Ketiga subjek yang berbeda tersebut memiliki keinginan yang berbeda-beda pula, namun pada akhirnya ketiganya mendapatkan apa yang mereka inginkan. Pandu akhirnya memiliki keturunan, Kurawa berhasil mendapatkan tahta Astina, dan Pandawa serta Kurawa memutuskan untuk berperang. Selain itu, ketiga subjek tersebut masih memiliki hubungan darah. Subjek pada skema aktansial 1 (Pandu) adalah paman dari subjek pada skema aktansial 2 (Kurawa) dan ayah serta paman dari subjek pada skema aktansial 3 (Pandawa dan Kurawa).

Seperti sudah disebutkan pada paragraf di atas, ketiga subjek tersebut akhirnya mendapatkan apa yang mereka inginkan. Namun, subjek pada skema aktansial 1 dan 2 mendapatkannya dengan cara yang tidak biasa, berbeda dengan subjek pada skema aktansial 3. Pada skema aktansial 1, subjek mendapatkan objek dengan bantuan dewa yang 'dipanggil' melalui sebuah mantra. Sementara, pada skema aktansial 2, subjek mendapatkan objek dengan berlaku curang atas saran seseorang. Sementara, subjek pada skema aktansial 3 mendapatkan objek melalui cara yang biasa ditempuh, yaitu berunding dengan sekutu masing-masing pihak.

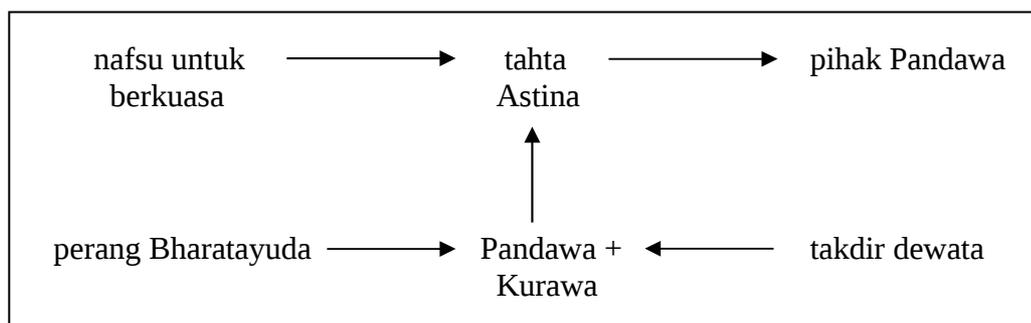
Korelasi berikutnya adalah pada ketiga objek dalam skema. Ketiganya, yaitu anak, tahta, dan peperangan, bersifat duniawi. Ketiganya mewakili tiga 'ta' yang selalu diperebutkan manusia, khususnya laki-laki, yaitu harta, tahta, dan wanita. Harta dalam kasus ini bukan hanya harta benda secara harfiah, tetapi juga harta dalam wujud anak. Anak sebagai penyambung garis keturunan merupakan harta yang tak ternilai harganya. Kemudian tahta dalam kasus ini secara harfiah memang berupa tahta atas sebuah negara besar. Terakhir adalah wanita yang dalam kasus ini sebenarnya merupakan pokok permasalahan terjadinya perang Bharatayuda.

Wanita seperti yang disebutkan dalam paragraf di atas adalah Dewi Gangga yang kecantikannya telah membuat Sentanu sang raja Astina lupa diri hingga ia mengabaikan semua permintaan Gangga, meskipun permintaan tersebut tidak masuk akal. Selain Dewi Gangga, Sentanu pun terpicat oleh kecantikan Dewi Durgandini. Seperti halnya Gangga yang mengajukan permintaan yang tidak masuk akal, Durgandini pun mengajukan permintaan yang sangat berat. Meskipun demikian, permintaan itu pun akhirnya dapat dipenuhi. Seandainya Sentanu tidak terpicat oleh kedua wanita ini, maka perang Bharatayuda pasti tidak akan terjadi.

Korelasi berikutnya terletak pada pengirim pada skema aktansial 1 dan 2. Kedua pengirim ini sama-sama berasal dari dalam diri manusia, berbeda dengan pengirim pada skema aktansial 3 yang berupa takdir dewata. Namun demikian, dari ketiga pengirim ini tidak ada satu pun yang memiliki sifat positif. Keserakahan jelas sesuatu yang negatif, sedangkan keinginan untuk memiliki anak dan takdir dewata adalah sesuatu yang bersifat relatif, tergantung pada sudut pandang yang digunakan. Keinginan memiliki anak dapat menjadi hal yang positif, misal dalam hal menyambung garis keturunan. Sebaliknya, keinginan ini menjadi negatif manakala keinginan ini berada dalam diri seseorang yang karena sesuatu hal tidak mungkin memiliki anak, karena berpotensi menimbulkan stres pada orang tersebut.

Berbagai korelasi antar aktan di atas akhirnya menghasilkan sebuah skema aktansial utama seperti bagan berikut ini.

Bagan 3.7 Skema Aktansial Utama Epos *Bharatayuda*



Sumber: hasil analisis epos *Bharatayuda*

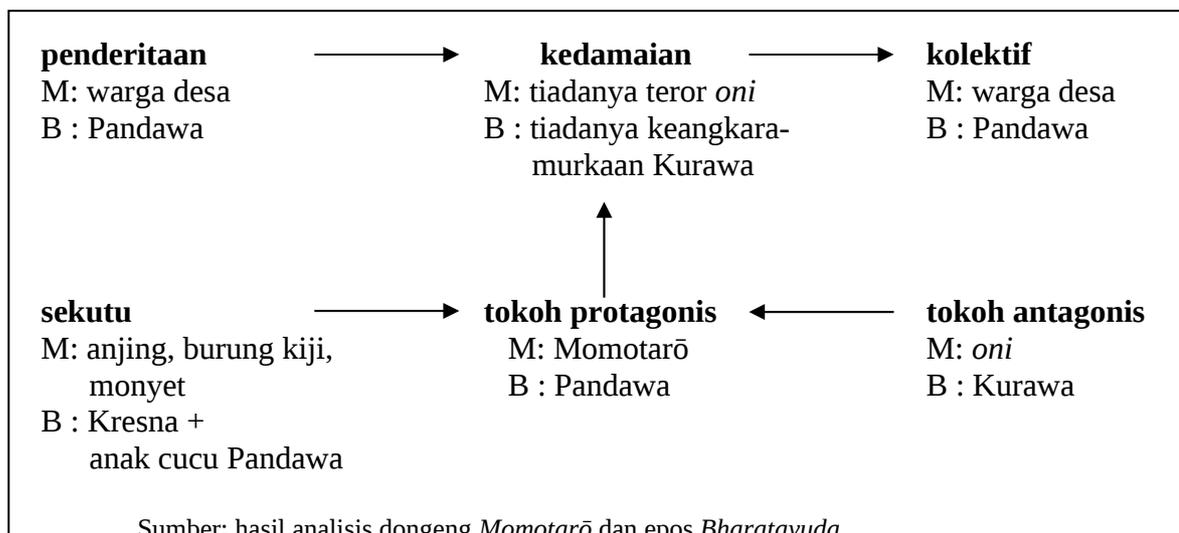
Pandawa dan Kurawa yang sama-sama bernafsu menguasai Astina, meskipun dalam kadar yang berbeda, kemudian memperebutkannya melalui perang Bharatayuda setelah berbagai upaya diplomasi yang dilakukan menemui kegagalan. Perang ini sebenarnya sudah ditakdirkan oleh para dewa, karena bagaimanapun juga keangkaramurkaan harus dilenyapkan dari muka bumi. Oleh karena itu, para dewa

pun juga sudah mengetahui bahwa pada akhirnya Pandawa-lah yang akan menjadi pemenang dalam perang besar tersebut.

3.2.4 Integrasi Skema Aktansial *Momotarō* dengan *Bharatayuda*

Kedua teks naratif yang diteliti, yaitu *Momotarō* dan *Bharatayuda*, ternyata dapat dideskripsikan secara singkat melalui sebuah skema aktansial sebagai berikut.

Bagan 3.8 Integrasi Skema Aktansial *Momotarō* dan *Bharatayuda*



Tokoh protagonis dalam kedua teks yang diteliti, yaitu Momotarō dalam *Momotarō* dan kelima Pandawa dalam *Bharatayuda*, menjadi subjek dalam skema aktansial ini. Mereka sama-sama menginginkan kedamaian yang baru dapat terwujud

dalam kondisi tertentu. Kondisi tersebut dalam *Momotarō* berarti tiadanya teror dari gerombolan *oni* yang gemar merampas harta benda dan bahan pangan milik warga desa, sedangkan dalam *Bharatayuda* berarti tiadanya keangkaramurkaan Kurawa. Keduanya diperoleh dengan cara yang sama, yaitu melalui pertempuran. Pertempuran yang terjadi dalam *Momotarō* merupakan inisiatif dari Momotarō sendiri karena ia ingin agar warga, termasuk kedua orangtuanya, yang ada di desa tempat tinggalnya hidup dalam ketenteraman tanpa perlu merasa khawatir akan teror dari gerombolan *oni*. Sementara, terjadinya pertempuran dalam *Bharatayuda* sebenarnya merupakan sesuatu yang sudah ditentukan oleh dewata atau takdir.

Keinginan para subjek untuk mendapatkan kedamaian dilandasi oleh penderitaan yang dialami. Dalam *Momotarō*, penderitaan ini dialami oleh warga desa, sedangkan dalam *Bharatayuda* penderitaan ini dialami oleh para Pandawa. Penderitaan-penderitaan ini pada dasarnya disebabkan oleh hal yang sama, yaitu keserakahan. Sifat serakah ini dalam *Momotarō* ditunjukkan oleh gerombolan *oni* yang selalu merampas harta benda dan bahan makanan dari siapa saja, kapan saja, dan di mana saja mereka inginkan. Sementara, sifat serakah dalam *Bharatayuda* ditunjukkan oleh para Kurawa yang gemar merampas apapun yang menjadi milik Pandawa, antara lain bola berisi minyak tala saat mereka menjelang remaja, dan terutama hak Pandawa atas tahta Astina serta negara Amarta.

Gerombolan *oni* dan para Kurawa yang bersifat serakah ini dalam skema aktansial di atas menjadi penyebab timbulnya penderitaan yang merupakan pengirim atau sesuatu yang mendorong dilakukannya suatu tindakan. Mereka juga sekaligus menjadi penentang bagi subjek sesuai dengan kedudukan mereka sebagai tokoh antagonis. Sementara, penolong bagi subjek adalah sekutu masing-masing tokoh

protagonis. Yang menjadi sekutu dalam *Momotarō* adalah tiga ekor binatang, yaitu anjing, burung *kiji*, dan monyet, sedangkan dalam *Bharatayuda* adalah Kresna dan anak cucu Pandawa.

Pertempuran para tokoh protagonis, dibantu oleh sekutu masing-masing, dengan para tokoh antagonis akhirnya dimenangkan oleh para tokoh protagonis. Dengan kemenangan ini, maka kedamaian bagi kolektif penerima pun berhasil diciptakan. Kedamaian dalam *Momotarō* dirasakan oleh warga desa, sementara dalam *Bharatayuda* dirasakan terutama oleh para Pandawa.

Dari analisis di atas, dapat dilihat bahwa penceritaan *Momotarō* dan *Bharatayuda* sama-sama difokuskan hanya pada tokoh protagonis karena keduanya digunakan sebagai salah satu sarana pendidikan moral masyarakat pendukungnya masing-masing. Selain itu, terjadinya pertempuran dalam *Momotarō* merupakan inisiatif dari *Momotarō* sendiri, sedangkan terjadinya pertempuran dalam *Bharatayuda* sebenarnya merupakan takdir dewata.

Kemudian, kemenangan *Momotarō* adalah karena usahanya yang gigih, sedangkan kemenangan Pandawa karena sudah ditakdirkan oleh para dewa. Kedua hal ini menunjukkan bahwa dalam tradisi Jepang, masyarakatnya dibiasakan untuk bekerja keras jika ingin mencapai suatu tujuan tertentu. Sementara, dalam tradisi Jawa, masyarakatnya terbiasa mempercayai bahwa segala sesuatu sudah diatur atau ditakdirkan oleh Yang Maha Kuasa. Demikian juga halnya dengan Kunti dalam *Bharatayuda* yang dapat dikatakan jauh lebih beruntung dari sang nenek dalam *Momotarō* dalam hal kesempatan memiliki anak karena ia memiliki mantra

pemanggil dewa, berbeda dengan sang nenek yang hanya bisa berdoa dan bersabar dalam kurun waktu yang cukup lama.

BAB 4
MANIFESTASI HEROISME DALAM
DONGENG *MOMOTARŌ* DAN EPOS *BHARATAYUDA*

Bab ini memuat analisis tentang manifestasi heroisme melalui tindakan tokoh-tokoh inti dalam *Momotarō* dan *Bharatayuda*. Analisisnya mencakup oposisi biner tentang baik-buruk dan tindakan pengecut-tindakan heroik dari masing-masing teks, serta manifestasi heroisme, baik menurut tradisi Jepang dan Jawa maupun persamaan manifestasi heroisme antar kedua tradisi tersebut. Heroisme yang dimaksud di sini adalah berdasarkan pada pernyataan Bernstein seperti yang terdapat pada Bab 1 subbab latar belakang mengenai komponen dan landasan heroisme.

4.1 Oposisi Biner

Subbab ini memuat oposisi biner yang mempertentangkan baik-buruk dan tindakan heroik-pengecut berdasarkan tindakan-tindakan yang diambil oleh tokoh-tokoh dari kedua teks yang dianalisis dalam satu tabel untuk mempermudah komparasi.

4.2.1 Baik-Buruk

Subbab ini memuat oposisi biner yang mempertentangkan baik-buruk. Oposisi biner ini dibagi ke dalam dua subsubbab dalam bentuk tabel yang memuat hal-hal yang termasuk ke dalam kategori baik dan yang termasuk ke dalam kategori buruk dari dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*.

4.2.1.1 Baik

Berikut ini adalah tabel oposisi biner pertama dari dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*. Penjelasan mengenai isi tabel diletakkan di bawah tabel tersebut.

Tabel 4.1 Oposisi Biner Hal Baik dalam *Momotarō* dan *Bharatayuda*

Karya sastra	Hal Baik
<i>Momotarō</i>	Momotarō dan sekutunya
	Kakek dan nenek
	Buah persik
	<i>Kibidango</i>
	Panglima <i>oni</i>
<i>Bharatayuda</i>	Semua pihak Pandawa
	Duryudana
	Karna
	Bhisma

Sumber: hasil analisis dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*

Penjelasan dari tiap poin mengenai siapa dan apa yang termasuk ke dalam sesuatu yang bersifat baik dalam dongeng *Momotarō* seperti termuat dalam tabel di atas adalah sebagai berikut.

1. Momotarō dan sekutunya

Sekutu Momotarō adalah anjing, burung *kiji*, dan monyet. Dalam dongeng ini, mereka berempat ditampilkan sebagai tokoh protagonis yang telah melindungi keluarga dan warga desa tempat tinggal Momotarō dari ancaman panglima *oni* beserta gerombolannya sehingga kehidupan di desa tersebut menjadi aman dan tenteram. Keberanian mereka berempat dalam menumpas kejahatan, bahkan dengan

jalan mendatangi sarang musuh yang jumlahnya jauh lebih banyak, telah dengan jelas menunjukkan keberanian mereka.

ある日、ももたろうは、おじいさんとおばあさんのまえに手をついて、い
いました。
「これから、おにがしまへ、おにたいじにいきます。」

(*Momotarō*, 113)

Suatu hari, sambil mengepalkan tangan, di depan kakek dan nenek *Momotarō* berkata, "Sekarang aku akan pergi ke Onigashima untuk menaklukkan gerombolan *oni*."

2. Kakek dan nenek

Pasangan tua yang sempat merasakan kesedihan dan kesepian dalam jangka waktu lama karena tidak memiliki anak ini termasuk ke dalam kategori baik karena kepasrahan mereka dalam menerima takdir. Mereka tidak pernah diceritakan berada dalam kondisi putus asa meskipun mereka tidak memiliki anak dan hidup dalam keserbaserderhanaan. Marah kepada para dewa pun juga tidak pernah mereka lakukan. Sebaliknya, meskipun parah kehidupan mereka sudah memasuki masa senja, mereka

tidak pernah berhenti berharap bahwa suatu saat para dewa akan mengkaruniakan kepada mereka seorang anak.

「おばあさんや、わしらにも、子どもがあるといいね。」
「ほんとに。子どもがいたら、どんなにたのしいか。」

(*Momotarō*, 112)

"Nek, pasti senang ya andai kita memiliki seorang anak.", kata si kakek.
"Benar. Seandainya kita memiliki anak, pasti akan sangat menggembirakan.", sahut si nenek.

Ternyata, kepasrahan dan pengharapan mereka pun akhirnya mendapatkan imbalan dari para dewa dengan dikaruniakannya Momotarō kepada mereka yang kemudian mereka rawat dengan penuh kasih sayang hingga menjadi seorang pemuda yang baik dan gagah.

Setelah Momotarō beranjak dewasa, mereka mengizinkannya pergi untuk menaklukkan gerombolan *oni* yang selama ini meresahkan warga desa tempat tinggal mereka. Sebagai tanda kasih sayang, pasangan tua ini memberi bekal *kibidango*, sebilah *katana*, dan *hachimaki* kepada Momotarō. Ketiga benda tersebut mewakili hal-hal yang bersifat baik karena sebagaimana yang dipercayai oleh masyarakat Jepang, *kibidango* dapat meningkatkan kekuatan fisik siapa saja yang memakannya. Sementara, *katana* dapat digunakan untuk mempertahankan diri dan membalas serangan musuh, sedangkan *hachimaki* merupakan penanda bahwa pemakainya siap berjuang keras untuk mencapai tujuan dari apa yang dilakukannya.

3. Buah persik

Buah persik dalam dongeng ini menjadi perantara lahirnya Momotarō ke dunia dan membawa kebahagiaan dalam kehidupan pasangan kakek dan nenek yang menjadi orangtua angkat Momotarō.

二人が、まないたの上で、ももをきろうとしたら、パチンと、ももがわれて、まるまるふとった男の赤ちゃんが、とびだしました。おじいさんも、おばあさんも大よろこびで、この子に、ももたろうという名前をつけました。

(*Momotarō*, 113)

Saat mereka berdua akan memotong buah persik yang diletakkan di atas talenan itu, tiba-tiba buah persik itu terbelah dan dari dalam buah itu melompatlah ke luar seorang bayi laki-laki yang sangat gemuk. Kakek dan nenek merasa sangat bahagia. Mereka lalu memberi nama bayi itu Momotarō.

Selain mendatangkan kebahagiaan bagi pasangan tua tersebut, dalam tradisi Jepang buah persik dipercaya dapat menjaga keabadian dewa yang memakannya. Sementara, seperti yang sudah disebutkan dalam Bab 3 subbab latar tradisi khas Jepang, bagi manusia biasa buah persik juga dianggap dapat menyembuhkan penyakit dan menjaga supaya tetap awet muda.

4. *Kibidango*

Kue *kibidango* ini merupakan perbekalan makanan Momotarō dalam petualangannya menuju pulau Onigashima untuk menaklukkan gerombolan *oni*. Kue ini dipercaya dapat meningkatkan kekuatan fisik siapa saja yang memakannya.

おばあさんは、日本一おいしい、たべたら百人力のできるきびだんごを、つくってくれました。
(*Momotarō*, 114)

Nenek kemudian membuatkan *kibidango* yang paling enak di seluruh Jepang. Jika dimakan, *kibidango* ini akan mampu menambah kekuatan setara dengan kekuatan seratus orang.

Di tengah perjalanan, Momotarō bertemu dengan anjing, burung *kiji*, dan monyet yang lalu diberinya *kibidango*. Ketiga binatang ini kemudian menjadi sekutu Momotarō. Karena mereka berempat telah memakan *kibidango*, maka dapat dikatakan bahwa kekuatan mereka berempat menjadi berlipat ganda, terutama bagi Momotarō yang dianggap sebagai (titisan) dewa. Dengan kekuatan yang berlipat

ganda, mereka mampu mengalahkan gerombolan oni yang jumlah dan ukuran tubuhnya jauh lebih besar yang selama ini telah meneror warga desa.

5. **Panglima oni**

Dalam berbagai dongeng Jepang, *oni* dan panglimanya selalu diceritakan dari sudut pandang yang negatif. Namun demikian, di balik segala hal negatif yang diperbuatnya terhadap manusia, panglima *oni* ini ternyata memiliki sisi positif, yaitu memikirkan keselamatan anak buahnya. Hal ini tampak saat ia memohon ampun kepada Momotarō setelah melihat banyak prajuritnya menjadi korban, selain ia sendiri pun merasa kewalahan menghadapi Momotarō dan ketiga binatang sekutunya.

おにのたいしょうは、ももたろうのまえに、りょう手をついて、いいました。
「このたからものを、ぜんぶさし上げます。どうかいのちばかりは、おたす
けを。もうこれからは、けっしてわるいことはしません。」

(*Momotarō*, 116)

Sambil mengulurkan kedua tangannya ke depan (tanda menyerah), di depan Momotarō panglima *oni* berkata, ”Seluruh harta benda ini akan kuserahkan padamu. Tetapi tolong biarkan kami hidup. Mulai saat ini, kami berjanji tidak akan melakukan perbuatan buruk lagi.”

Sementara, penjelasan dari tiap poin mengenai siapa dan apa yang termasuk ke dalam sesuatu yang bersifat baik dalam epos *Bharatayuda* seperti termuat dalam tabel di atas adalah sebagai berikut.

1. **Semua pihak Pandawa**

Tidak dapat dipungkiri, dalam berbagai versi epos ini, baik dalam wujud tercetak seperti buku maupun dalam wujud pertunjukan, Pandawa dan orang-orang yang berpihak pada lima bersaudara ini selalu dimunculkan sebagai tokoh protagonis

penumpas keangkaramurkaan. Selain itu, mereka memiliki berbagai keunggulan, baik lahiriah maupun batiniah. Oleh karena itulah, otomatis semua pihak Pandawa masuk ke dalam kategori segala hal yang bersifat baik. Sebagai contoh adalah Yudhistira dengan kebijaksanaan dan kesabarannya, Bima yang dengan kesaktiannya mampu melindungi saudara-saudaranya dan menaklukkan semua musuh Pandawa, serta Arjuna yang selalu melindungi pihak yang lemah.

Prabu Puntadewa dalam pewayangan dikenal memiliki kepribadian yang sangat bijaksana, jujur, dan penyabar. Bahkan, saking sabarnya, Prabu Puntadewa hampir-hampir tidak pernah bisa marah. ... Prinsipnya Prabu Puntadewa seorang yang sabar dan bijaksana. *(Bharatayuda, 89)*

Begitulah, Raden Werkudara selalu melindungi saudara-saudaranya semua serta menjadi benteng pertahanan yang kokoh bagi negara Amarta, sehingga rakyat Amarta *ayem tentrem karta tur raharja*. *(Bharatayuda, 94)*

Karena para dewa tak mampu melawan Prabu Niwatakawaca, maka Raden Arjuna dijagokan oleh para dewa untuk berperang melawan Prabu Niwatakawaca! *(Bharatayuda, 130)*

2. **Duryudana**

Dimasukkannya Duryudana ke dalam kategori ini berdasarkan tiga sifat positif yang dimilikinya, yaitu berkemauan kuat, berpikiran jauh ke depan, dan berjuang sampai ahir hayat. Kemauannya yang kuat dapat dilihat dari usahanya untuk mendapatkan tahta Astina yang dianggapnya merupakan haknya dengan segala cara. Sementara, pikiran Duryudana yang jauh ke depan dapat dilihat dari kesadarannya akan harus adanya orang-orang yang dapat diandalkan yang setia kepadanya jika ia

ingin menguasai Astina sehingga ia kemudian mengangkat Karna menjadi panglima perang dan menghadiahinya wilayah kekuasaan.

Karna merasa di-orang-kan dan dimuliakan oleh Prabu Duryudana setelah dinobatkan menjadi Adipati di Awangga yang masih wilayah negeri Astina.

(Bharatayuda, 57)

Karna diangkat menjadi panglima perang negeri Astina. Dengan demikian, jika sewaktu-waktu negara Astina menghadapi ancaman yang datang dari luar, maka Adipati Karna-lah yang memimpin perang. *(Bharatayuda, 58)*

Terakhir, perjuangannya yang sampai akhir hayat tampak di hari terakhir perang Bharatayuda dimana yang tersisa dari pihak Kurawa hanyalah dirinya sendiri dan sedikit prajurit. Tanpa ragu, ia maju menghadapi Bima, meskipun pada akhirnya ia menemui ajal secara mengenaskan.

3. **Karna**

Kewajiban membalas budi dan kesetiaan menjadi alasan utama Karna termasuk ke dalam kategori bersifat baik. Rasa hutang budi Karna kepada Duryudana yang telah mengangkat derajatnya telah membuat ia merasa wajib membalas budi dengan memihak Kurawa dalam perang Bharatayuda, meskipun ia sadar bahwa pada akhirnya Kurawa akan kalah dan tewas semua, termasuk dirinya sendiri. Selain itu, sebelum perang pun Kunti dan Kresna sudah berusaha membujuk Karna agar berpihak kepada Pandawa yang notabene adalah saudara kandungnya, tetapi ditolaknya. Dari hal ini, dapat dilihat sifat setia Karna yang tidak tergoyahkan.

Hamba pun tidak mau menjadi pengkhianat bagi yayi Duryudana yang telah memberikan harta-wirya, jabatan, kemasyhuran, dan apapun yang bersifat material lainnya. *(Bharatayuda, 251)*

Selain itu, kesediaan Karna untuk mengakui Kunti sebagai ibu kandungnya dan bahkan menuruti sebagian permintaannya juga merupakan sesuatu yang positif, mengingat ketiadaan kasih sayang yang pernah diberikan Kunti sebagai ibu kandung kepada Karna karena sejak dilahirkan ia langsung dibuang oleh Kunti karena malu memiliki anak di luar nikah.

... kalau itu kehendak Sang Dewi yang telah menyatakan diri ibu kandung hamba, maka walaupun secara lahiriah hamba ini musuh, namun batin hamba adalah putra paduka. Karena itu sebagai tanda kebaktian putra, tidak ada jalan lain kecuali mematuhi, menghormati, dan menjunjung tinggi perintah paduka yang telah mengaku sebagai ibu hamba. ... Oh Sang Dewi, demi kebahagiaan paduka, dengan ini hamba bersumpah bahwa kelak bila hamba berhadapan dengan Arjuna, hambalah yang akan kalah dan hamba rela berkorban demi kebahagiaan paduka dan demi kebenaran itu sendiri. (*Bharatayuda*, 251)

4. **Bhisma**

Seperti halnya Pandawa, Bhisma pun tidak dapat dipungkiri lagi termasuk ke dalam kategori baik. Baktinya yang besar kepada orangtua, kerelaan berkorban yang sedemikian besar, dan nasionalismenya yang tinggi telah membuatnya sangat pantas untuk dikatakan sebagai orang baik.

Bakti Bhisma yang besar kepada orangtua dan kerelaannya berkorban sekaligus terlihat saat ia menyerahkan tahta Astina yang menjadi haknya kepada saudara-saudara tirinya yang kelak akan dilahirkan oleh Durgandini, perempuan yang sangat ingin diperistri oleh Sentanu ayahnya sepeninggal Dewi Gangga, ibu kandung Bhisma. Meskipun demikian, karena Durgandini khawatir jika kelak keturunan Bhisma akan menuntut hak atas tahta Astina sehingga ia masih belum bersedia

disunting oleh Sentanu, maka Bhisma pun akhirnya bersumpah untuk tidak akan menikah selamanya.

“Saya berjanji dan peganglah teguh-teguh perkataan ini, bahwa putra yang dilahirkan oleh gadis anak bapak ini akan menjadi raja dan saya akan turun dari takhta demi kepentingan sebagai raja yang akan melanjutkan keturunan kita. Saya berjanji tidak mau kawin dan seluruh hidupku akan kuperuntukkan hidup pengabdian dan kesucian.” (Bharatayuda, 14)

Sementara, nasionalisme Bhisma terlihat saat ia berdiri di pihak Kurawa dalam perang Bharatayuda. Bukan Kurawa yang dibela Bhisma, melainkan negeri Astina, tempat ia dilahirkan dan dibesarkan, yang dilindunginya. Oleh karena itu, jika ada yang mengancam keamanan Astina siapapun orangnya, maka Bhisma akan langsung turun tangan melindungi Astina (Bharatayuda, 61-62).

4.2.1.2 Buruk

Berikut ini adalah tabel oposisi biner kedua dari dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*. Penjelasan mengenai isi tabel diletakkan di bawah tabel tersebut.

Tabel 4.2 Oposisi Biner Hal Buruk dalam *Momotarō* dan *Bharatayuda*

Karya sastra	Hal Buruk
<i>Momotarō</i>	Panglima <i>oni</i> dan gerombolannya
	Momotarō
<i>Bharatayuda</i>	Semua pihak Kurawa
	Pandu
	Yudhistira

Sumber: hasil analisis dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*

Penjelasan dari tiap poin mengenai siapa dan apa yang termasuk ke dalam sesuatu yang bersifat buruk dalam dongeng *Momotarō* seperti termuat dalam tabel di atas adalah sebagai berikut.

1. **Panglima *oni* dan gerombolannya**

Mereka adalah sekumpulan makhluk bukan manusia, bukan binatang, dan bukan pula tumbuhan. Mereka adalah makhluk serakah yang gemar merampas harta benda dan bahan makanan dari siapa saja, kapan saja, dan di mana saja mereka inginkan. Meskipun dalam teks dongeng *Momotarō* mereka dimunculkan secara langsung hanya pada bagian akhir, tetapi dari kalimat-kalimat lain dalam teks dongeng tersebut tampak bahwa grombolan *oni* ini dapat dikatakan mewakili segala perwujudan sifat serakah manusia.

Selain serakah, gerombolan ini pun menghalalkan segala cara untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan.

おにのたいしょうは、ももたろうのまえに、りょう手をついて、いいました。
「このたからものを、ぜんぶさし上げます。どうかいのちばかりは、おたす
けを。もうこれからは、けっしてわるいことはしません。」

(*Momotarō*, 116)

Sambil mengulurkan kedua tangannya ke depan (tanda menyerah), di depan *Momotarō* panglima *oni* berkata, "Seluruh harta benda ini akan kuserahkan padamu. Tetapi tolong biarkan kami hidup. Mulai saat ini, kami berjanji tidak akan melakukan perbuatan buruk lagi."

Kutipan di atas menunjukkan usaha panglima *oni* untuk menyuap *Momotarō* dengan segala harta yang mereka miliki untuk mendapatkan ampunan saat kondisi mereka sudah terdesak. Ternyata, usaha menyuap *Momotarō* ini berhasil. Mereka pun dibebaskan, namun sebenarnya tidak ada jaminan apakah mereka akan mengulangi

perbuatan jahat mereka atau tidak, mengingat mereka pada dasarnya adalah mahluk yang serakah.

2. Momotarō

Meskipun selalu ditampilkan sebagai tokoh pahlawan yang memiliki berbagai kelebihan, baik lahiriah maupun batiniah, tetapi Momotarō pun ternyata memiliki sisi negatif. Sisi negatif Momotarō adalah meminta imbalan atas apa yang telah diberikannya, meskipun hal ini tidak selalu ia lakukan. Salah satu contohnya adalah saat akan membagi bekal *kibidango*-nya kepada anjing, burung *kiji*, dan monyet, Momotarō selalu memberikan syarat yang harus mereka penuhi untuk mendapatkan *kibidango* tersebut.

村はずれにくると、ワンワン、犬がやってきました。
 「ももたろうさん、ももたろうさん、どこへお出かけ。」
 「おにがしまへ、おにたいじに。」
 「そんなら、わたしもおとします。日本一のきびだんごを一つくださいな。」
 「よし、けらいにしてやるぞ。」 (Momotarō, 114)

Tepat setelah meninggalkan desanya, gukguk, seekor anjing datang mendekat.

”Momotarō, Momotarō, kemanakah kau akan pergi?”

”Ke Onigashima untuk menaklukkan gerombolan *oni*.”

”Kalau begitu, aku akan menemanimu. Berikanlah padaku sebuah *kibidango*.”

”Baiklah, asal kau mau jadi anak buahku.”

Selain meminta imbalan, ternyata Momotarō pun mau menerima suap sejauh hal tersebut dianggapnya menguntungkan dirinya.

おにのたいしょうは、ももたろうのまえに、りょう手をついて、いいました。
 「このたからものを、ぜんぶさし上げます。どうかいのちばかりは、おたすけを。もうこれからは、けっしてわるいことはしません。」
 (Momotarō, 116)

Sambil mengulurkan kedua tangannya ke depan (tanda menyerah), di depan Momotarō panglima *oni* berkata, ”Seluruh harta benda ini akan kuserahkan padamu. Tetapi tolong biarkan kami hidup. Mulai saat ini, kami berjanji tidak akan melakukan perbuatan buruk lagi.”

Meskipun Momotarō menerima tawaran harta panglima *oni* tersebut, tetapi ia tidak memanfaatkan harta itu dan justru membawanya pulang ke desanya dan membagikan harta itu kepada warga desa. Seluruh warga desa pun berterimakasih kepada Momotarō. Dari peristiwa ini, dapat dilihat bahwa keuntungan yang diperoleh Momotarō jelas bukan berupa keuntungan secara finansial, tetapi berupa popularitas dan sanjungan dari warga desa, suatu hal yang lazim terjadi dan mungkin sudah diperkirakan Momotarō sebelumnya.

Sementara, penjelasan dari tiap poin mengenai siapa dan apa yang termasuk ke dalam sesuatu yang bersifat buruk dalam epos *Bharatayuda* seperti termuat dalam tabel di atas adalah sebagai berikut.

1. **Semua pihak Kurawa**

Sama seperti halnya Pandawa, Kurawa pun secara otomatis dapat langsung dimasukkan ke dalam salah satu kategori. Namun berbeda dengan Pandawa yang masuk ke dalam kategori baik, Kurawa justru langsung masuk ke dalam kategori buruk. Hal ini disebabkan oleh kelamnya *track record* mereka, baik saat mereka masih anak-anak maupun saat mereka sudah dewasa. Bahkan saat mereka sudah dewasa, kejahatan mereka semakin menjadi-jadi. Dapat dikatakan bahwa merekalah sumber keangkaramurkaan di dunia wayang (*Bharatayuda*, 64).

Kurawa yang berjumlah seratus orang memiliki kadar keburukan yang berbeda-beda. Mulai dari yang jahat total seperti Dursasana sampai yang tidak terlalu tinggi tingkat kejahatannya seperti Yuyutsuh, bungsu Kurawa⁵⁵. Selain keseratus Kurawa, pihak-pihak yang mendukung mereka pun juga memiliki kadar keburukan yang berbeda-beda. Mulai dari yang buruk total seperti Sangkuni sampai yang hampir tidak tampak keburukannya seperti Bhisma. Meskipun Bhisma sebenarnya hanya membela negerinya yang sedang diserang musuh, tetapi karena ia turut memerangi Pandawa yang identik dengan kebaikan, maka ia pun dikategorikan sebagai yang bersifat buruk.

2. **Pandu Dewanata**

Pandu menganggap semua binatang buruan di hutan dapat dibunuh kapan saja dan dengan cara apa saja. Ini menunjukkan bahwa Pandu menganggap binatang tidak lebih sebagai objek pemuas nafsu manusia hingga tidak patut mendapat perlakuan yang layak. Selain itu, ketidakmampuannya menahan nafsu birahi kepada Madrim telah membuatnya lupa akan maut yang pasti akan menjemputnya jika ia berhubungan badan dengan istrinya, sesuai kutukan dari seorang resi yang menyamar menjadi kijang yang dibunuhnya.

Pada suatu hari, rupanya Prabu Pandu Dewanata bermaksud menyalurkan seksualnya dengan mendekati Dewi Madrim. Ia lupa terhadap kutukan yang telah diberikan Resi Kimindana kepada dirinya. Maka, setelah melakukan hubungan suami-istri, tiba-tiba Prabu Pandu meninggal dunia di dalam pelukan Dewi Madrim. (*Bharatayuda*, 37)

⁵⁵ Penjelasan mengenai hal ini dapat dilihat pada subbab tindakan heroik-pengecut.

3. **Yudhistira**

Dikisahkan bahwa Yudhistira berdarah putih karena ia tidak pernah berdusta seumur hidupnya dan sangat sabar, suatu hal yang dapat dikatakan tidak mungkin dimiliki manusia pada umumnya. Meskipun tidak mungkin ada dalam diri manusia pada umumnya, tetapi tingkat kejujuran dan kesabaran Yudhistira ini justru terlalu tinggi. Karena tingkatnya terlalu tinggi itulah, maka kedua hal baik dalam diri Yudhistira ini menurut ukuran relatif menjadi suatu hal yang justru dapat dikatakan buruk.

Reputasinya sebagai manusia yang tidak pernah berdusta ini dimanfaatkannya dalam perang Bharatayuda saat Durna, salah satu kekuatan utama Kurawa, yang tengah limbung karena mendengar kabar kematian Aswatama, nama anaknya, bertanya untuk memastikan kebenaran kabar tersebut kepada Yudhistira. Yudhistira lalu menjawab dengan suara pelan bahwa yang mati adalah gajah Aswatama sehingga kata gajah tidak tertangkap oleh telinga Durna. Karena mengira anak satu-satunya yang mati, hilanglah semangat juang dan semangat hidup Durna sehingga Drestajumena dapat dengan mudah membunuhnya (*Bharatayudha*, 277). Hal ini memang tidak menunjukkan bahwa Yudhistira berdusta, tetapi jelas menunjukkan bahwa ia dengan sengaja menyamarkan kebenaran untuk kepentingan diri pribadi dan kelompoknya.

Kemudian, tingkat kesabaran Yudhistira yang terlalu tinggi ini ditampakkannya dengan hanya duduk diam tanpa berbuat apapun untuk membantu Drupadi saat sang istri dipermalukan oleh Dursasana di depan mata Yudhistira

sendiri dan di hadapan orang banyak. Padahal jika Yudhistira mau, ia mampu untuk melindungi istrinya karena ia cukup sakti.

Tapi jika marah –lalu ber-*triwikrama* dengan ajian Gundhawijaya– maka badannya akan berubah menjadi raksasa yang besarnya segunung-anakan. Tapi biasanya hal itu terjadi hanya dalam keadaan darurat atau mendesak saja.

(*Bharatayuda*, 89)

Mungkin karena Yudhistira merasa Kurawa berhak berbuat apa saja terhadap ‘barang taruhan’ yang sudah dimenangkannya dan tidak menganggap bahwa melindungi istrinya dari hal-hal yang berbaur ancaman bukan suatu keadaan yang mendesak, maka ia hanya berdiam diri saat peristiwa memalukan itu terjadi. Namun bagaimanapun juga, seseorang seharusnya melindungi diri dan keluarganya dari segala hal buruk yang datang menimpa; kapanpun, di mana pun, terhadap siapapun, dan dengan cara apapun.

4.2.2 Tindakan Heroik-Pengecut

Subbab ini memuat oposisi biner yang mempertentangkan tindakan heroik-pengecut. Oposisi biner ini dibagi ke dalam dua subsubbab dalam bentuk tabel yang memuat tindakan-tindakan yang termasuk ke dalam kategori heroik dan yang termasuk ke dalam kategori pengecut dari dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*.

4.2.1.1 Tindakan heroik

Berikut ini adalah tabel oposisi biner ketiga dari dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*. Penjelasan mengenai isi tabel diletakkan di bawah tabel tersebut.

Tabel 4.3 Oposisi Biner Tindakan Heroik dalam *Momotarō* dan *Bharatayuda*

Karya sastra	Tindakan yang Dilakukan
<i>Momotarō</i>	Berbagi sesuatu yang jumlahnya terbatas
	Menaklukkan musuh
	Mengampuni musuh
	Melindungi anggota kelompok
	Menepati janji
	Membalas jasa
	Bertindak sesuai etika yang berlaku
<i>Bharatayuda</i>	Melindungi anggota kelompok
	Mematuhi aturan yang telah disepakati bersama
	Menegakkan hukum
	Menepati janji
	Membalas jasa
	Membela negara
	Berjuang sampai akhir hayat
	Menaklukkan musuh

Sumber: hasil analisis dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*

Penjelasan dari tiap poin mengenai siapa dan apa yang termasuk ke dalam tindakan heroik dalam dongeng *Momotarō* seperti termuat dalam tabel di atas adalah sebagai berikut.

1. Berbagi sesuatu yang jumlahnya terbatas

Sesuatu yang dimaksud di sini adalah bekal *kibidango* milik Momotarō. Meskipun dalam teks dongeng tidak disebutkan berapa jumlah *kibidango* yang dibawa Momotarō, tetapi karena makanan ini cepat basi maka dapat dikatakan bahwa jumlahnya terbatas. Apabila bekal makanan pribadi jumlahnya terbatas sementara perjalanan yang harus ditempuh sangat panjang⁵⁶, maka membagikannya kepada pihak lain beresiko membahayakan kesehatan dan keselamatan pribadi. Pihak lain dalam dongeng ini adalah tiga ekor binatang yang ditemui Momotarō dalam perjalanan menuju Onigashima seperti kutipan berikut.

村はずれにくると、ワンワン、犬がやってきました。
 「ももたろうさん、ももたろうさん、どこへお出かけ。」
 「おにがしまへ、おにたいじに。」
 「そんなら、わたしもおとします。日本一のきびだんごを一つくださいな。」
 「よし、けらいにしてやるぞ。」
 (Momotarō, 114)

Tepat setelah meninggalkan desanya, guk guk, seekor anjing datang mendekat.
 ”Momotarō, Momotarō, kemanakah kau akan pergi?”
 ”Ke Onigashima untuk menaklukkan gerombolan *oni*.”
 ”Kalau begitu, aku akan menemanimu. Berikanlah padaku sebuah *kibidango*.”
 ”Baiklah, asal kau mau jadi anak buahku.”

山のほうへいくと、ケーン、ケーン、きじがとんできて、ももたろうのけらいになりました。
 (Momotarō, 115)

Saat menuju ke daerah pegunungan, kaa kaa, seekor burung *kiji* terbang mendekat. Ia pun menjadi anak buah Momotarō.

山のおくへいくと、キャツ、キャツ、さるが出てきて、ももたろうのけらいになりました。
 (Momotarō, 115)

⁵⁶ Meskipun dalam teks tidak dituliskan berapa lama waktu yang ditempuh untuk sampai ke Onigashima, tetapi karena Momotarō dan kelompoknya harus mendaki gunung dan menyeberangi lautan, maka pasti waktu tempuhnya cukup lama.

Begitu melewati daerah pegunungan, nguk nguk, seekor monyet mendekat dan monyet itu pun menjadi anak buah Momotarō.

Meskipun dalam teks tidak dituliskan bahwa Momotarō memberikan *kibidango* kepada burung *kiji* dan monyet, tetapi kesediaan kedua binatang ini untuk menjadi anak buah Momotarō pastilah sebagai balas jasa karena mereka telah mendapat sesuatu.

Seseorang yang berani mengambil resiko berarti sadar bahwa dirinya kemungkinan besar mampu mengatasi tantangan yang akan muncul. Oleh karena Momotarō telah berani mengambil resiko sementara memiliki kemampuan merupakan salah satu komponen heroisme⁵⁷, maka dapat dikatakan bahwa ia telah bertindak heroik.

2. **Menaklukkan musuh**

Musuh yang dimaksud adalah gerombolan *oni* yang selalu meneror warga desa. Namun, dengan berani Momotarō mendatangi gerombolan *oni* ini di sarang mereka, lalu menantang dan kemudian menaklukkan mereka, hanya dengan sedikit bantuan dari tiga ekor binatang.

ももたろうは、三にんのけらいをつれて、おにがしまへやってきました。...
「日本一のももあろうだ。おにども、かくごしろ。」
(*Momotarō*, 115)

Dengan diiringi oleh ketiga ekor binatang yang telah menjadi anak buahnya, Momotarō akhirnya sampai ke Onigashima. ... "Aku adalah Momotarō, orang terkuat di seluruh Jepang. Wahai para *oni*, bersiap-siaplah."

⁵⁷ lihat Bab 1 subbab latar belakang

Keberanian Momotarō ini membuatnya dikatakan telah bertindak heroik, karena berani bertindak merupakan salah satu komponen heroisme⁵⁸.

3. **Mengampuni musuh**

Tindakan Momotarō mengampuni *oni* sebenarnya tidak tertulis dalam teks dongeng. Namun demikian, hal ini dapat disimpulkan dari kepulangan Momotarō ke desanya sambil membawa harta benda milik gerombolan *oni* yang telah diserahkan padanya sebagai imbalan atas pengampunan yang telah diberikan Momotarō atau dapat dikatakan ganti nyawa gerombolan *oni* yang masih tersisa.

おにどもは、つめるだけのたからものを、車につみました。... 三にんのけらいに、車をひかせながら、ももたろうは、かえってきました。

(*Momotarō*, 116-117)

Para *oni* mengisi gerobak dengan harta benda sebanyak yang mampu dimuat oleh gerobak itu. ... Momotarō pulang ke rumahnya bersama dengan tiga ekor anak buahnya yang dimintanya untuk menarik gerobak.

Tindakan Momotarō mengampuni gerombolan *oni* yang selama ini telah meresahkan warga desa merupakan tindakan yang hanya dapat dilakukan oleh individu yang bermoral besar. Sementara, karena bermoral besar adalah salah satu komponen heroisme⁵⁹, maka sekali lagi Momotarō dapat dikatakan bahwa telah bertindak heroik.

4. **Melindungi anggota kelompok**

Tindakan heroik Momotarō, yaitu menaklukkan gerombolan *oni* yang telah mengganggu ketenteraman warga desa tempat tinggalnya, dilakukan dengan tujuan

⁵⁸ ibid

⁵⁹ ibid

untuk melindungi mereka, termasuk kedua orangtua Momotarō sendiri. Karena perbuatan melindungi merupakan tujuan dari tindakan heroik⁶⁰, maka dapat dikatakan bahwa tindakan heroik Momotarō telah berujung pada tindakan heroik yang lain.

Selain Momotarō, panglima *oni* pun berusaha melindungi keselamatan anggota gerombolannya saat ia merasa terdesak dengan mengaku kalah dan memohon ampun kepada Momotarō. Oleh karena itu, panglima *oni* pun telah melakukan tindakan heroik dalam pertempurannya melawan Momotarō.

おにのたいしょうは、ももたろうのまえに、りょう手をついて、いいました。
「このたからものを、ぜんぶさし上げます。どうかいのちばかりは、おたす
けを。もうこれからは、けっしてわるいことはしません。」

(Momotarō, 116)

Sambil mengulurkan kedua tangannya ke depan (tanda menyerah), di depan Momotarō panglima *oni* berkata, ”Seluruh harta benda ini akan kuserahkan padamu. Tetapi tolong biarkan kami hidup. Mulai saat ini, kami berjanji tidak akan melakukan perbuatan buruk lagi.”

5. Menepati janji

Terdapat tiga tindakan menepati janji di sini, yaitu tindakan Momotarō mengampuni panglima *oni* beserta sisa gerombolannya, tindakan panglima *oni* menyerahkan seluruh harta benda yang dimiliki gerombolannya, dan tindakan ketiga ekor binatang menjadi sekutu Momotarō setelah mereka mendapat *kibidango* dari Momotarō.

Tindakan Momotarō mengampuni *oni* sebenarnya tidak tertulis dalam teks dongeng. Namun demikian, hal ini dapat disimpulkan dari kepulangan Momotarō ke desanya sambil membawa harta benda milik gerombolan *oni* yang telah diserahkan padanya sebagai imbalan atas pengampunan yang telah diberikan Momotarō atau

⁶⁰ lihat Bab 1 subbab rumusan masalah

dapat dikatakan ganti nyawa gerombolan *oni* yang masih tersisa. Kemudian, tindakan panglima *oni* menyerahkan seluruh harta benda yang dimiliki gerombolannya merupakan realisasi dari janji yang telah ia ucapkan apabila Momotarō sudi mengampuni dirinya dan sisa gerombolannya seperti kutipan berikut.

おにのたいしょうは、ももたろうのまえに、りょう手をついて、いいました。
「このたからものを、ぜんぶさし上げます。どうかいのちばかりは、おたす
けを。もうこれからは、けっしてわるいことはしません。」
おにどもは、つめるだけのたからものを、車につめました。

(*Momotarō*, 116)

Sambil mengulurkan kedua tangannya ke depan (tanda menyerah), di depan Momotarō panglima *oni* berkata, "Seluruh harta benda ini akan kuserahkan padamu. Tetapi tolong biarkan kami hidup. Mulai saat ini, kami berjanji tidak akan melakukan perbuatan buruk lagi." Para *oni* kemudian mengisi gerobak dengan harta benda sebanyak yang mampu dimuat oleh gerobak itu.

Sementara, tindakan ketiga ekor binatang menjadi sekutu Momotarō juga merupakan realisasi dari apa yang telah mereka ucapkan apabila Momotarō sudi membagikan bekal *kibidango*-nya.

Menepati janji merupakan manifestasi dari kebesaran moral yang dimiliki seseorang, selain mengampuni musuh, sekaligus menunjukkan bahwa pelakunya memiliki kemampuan untuk melaksanakannya⁶¹. Sementara, tindakan panglima *oni* menyerahkan harta benda kepada Momotarō dilakukan dengan tujuan melindungi diri dan sisa gerombolan *oni*. Oleh karena itu, tindakan Momotarō memberi ampunan dan tindakan panglima *oni* menyerahkan harta benda serta tindakan ketiga ekor binatang menjadi sekutu Momotarō dapat dikategorikan ke dalam tindakan heroik.

6. Membalas jasa

⁶¹ lihat Bab 1 subbab latar belakang

Tiga ekor binatang, yaitu anjing, burung *kiji*, dan monyet, menjadi sekutu Momotarō setelah mereka mendapat *kibidango* dari Momotarō. Tindakan ini dilakukan sebagai balas jasa atas apa yang telah diberikan oleh Momotarō kepada mereka bertiga (*Momotarō*, 114-115).

Membalas jasa merupakan suatu tindakan yang tidak dilakukan oleh setiap orang. Balas jasa biasanya baru dilakukan apabila seseorang merasa berhutang budi kepada orang lain. Tindakan ini biasanya hanya dilakukan oleh individu yang bermoral besar. Seperti halnya dengan menepati janji, membalas jasa pun merupakan salah satu manifestasi dari kebesaran moral yang dimiliki seseorang. Oleh karena bermoral besar merupakan salah satu komponen heroisme⁶², maka tindakan ketiga ekor binatang ini dapat dikatakan sebagai tindakan heroik.

7. Bertindak sesuai etika yang berlaku

Dalam Bab 3 sudah dijelaskan bahwa pakaian *samurai* yang dikenakan oleh Momotarō saat ia pergi untuk menaklukkan gerombolan *oni* merupakan bentuk penegasan bahwa Momotarō adalah seorang *samurai*. Sebagai seorang *samurai*, maka Momotarō wajib bertindak sesuai dengan etika yang berlaku bagi kaum ksatria, yaitu etika yang sesuai dengan delapan poin yang diajarkan dalam *bushidō*. Sementara, apabila ditilik dari Bab 3 subbab latar tradisi khas Jepang, maka jelaslah bahwa Momotarō telah menjalankan konsep *bushidō* tersebut sehingga jelaslah jika hampir seluruh tindakan Momotarō telah sesuai dengan etika yang berlaku. Selain

⁶² *ibid*

Momotarō, tokoh anjing pun turut menjalankan salah satu poin yang diajarkan dalam *bushidō* yaitu tentang kesetiaan.

Jika Momotarō dan sang anjing telah bertindak sesuai etika, maka mereka pun telah mencapai kemenangan dalam taraf batin sehingga kembali dapat dikatakan bahwa Momotarō telah bertindak heroik, demikian pula dengan sang anjing. Hal ini dikarenakan kemenangan dalam taraf lahir atau batin merupakan salah satu komponen heroisme⁶³.

Sementara, penjelasan dari tiap poin mengenai siapa dan apa yang termasuk ke dalam tindakan heroik dalam epos *Bharatayuda* seperti termuat dalam tabel di atas adalah sebagai berikut.

1. **Melindungi anggota kelompok**

Tindakan melindungi anggota kelompok ini, baik yang berasal dari keluarga sendiri maupun keluarga orang lain, dilakukan baik oleh pihak Pandawa maupun pihak Kurawa. Dari pihak Pandawa, tindakan ini biasanya dilakukan oleh Bima dan Arjuna sebagai kekuatan utama Pandawa. Sebagai contoh adalah saat Bima diutus oleh Kunti untuk menjadi pengganti salah satu anggota keluarga brahmana yang mendapat giliran untuk menjadi makanan Prabu Bhaka saat Pandawa menginap di rumah keluarga brahmana tersebut dalam masa pembuangan. Bhaka adalah seorang raksasa raja Eracakra yang gemar menyantap daging manusia. Kegemarannya ini membuat ia menetapkan aturan tentang kewajiban rakyat Eracakra untuk menyerahkan salah satu anggota keluarga setiap hari secara bergilir untuk dijadikan

⁶³ ibid

santapannya. Bima yang perkasa kemudian mendatangi istana Bhaka dan menantanginya. Akhirnya, Bima berhasil membunuh Bhaka sehingga rakyat Eracakra dapat hidup dengan tenang (*Bharatayuda*, 70-72).

Dari pihak Kurawa, tindakan melindungi anggota kelompok ini salah satunya dilakukan oleh Sengkuni. Saat Sengkuni berhasil mendapatkan minyak tala, ia segera menggunakannya lalu memberikan sisa minyak tersebut kepada Duryudana sehingga mereka berdua memiliki tubuh yang luar biasa kuat dan membuat mereka tidak mudah dikalahkan oleh musuh.

Ketika keponakannya, Duryudana mendekat, ia memberikannya sisa minyak tala itu. (*Bharatayuda*, 50)

Sengkuni saat itu sudah berdiri di pihak Kurawa yang dipimpin oleh Duryudana sehingga dapat dipahami alasannya menyerahkan sisa minyak itu kepada sang pemimpin Kurawa dan bukan kepada Pandawa.

Tindakan Bima dan Sengkuni di atas dilakukan untuk melindungi anggota kelompoknya, baik langsung maupun tidak langsung. Karena perbuatan melindungi merupakan tujuan dari tindakan heroik⁶⁴, maka dapat dikatakan bahwa tindakan Bima dan Sengkuni di atas termasuk tindakan heroik.

2. **Mematuhi aturan yang telah disepakati bersama**

Aturan yang dimaksud di sini adalah yang ditetapkan sebelum permainan judi dadu dimulai. Aturan ini menyatakan bahwa jika Kurawa kalah, maka mereka wajib menyerahkan Astina kepada Pandawa. Sebaliknya, jika Pandawa kalah, maka mereka

⁶⁴ *ibid*

wajib menyerahkan Amarta kepada Kurawa dan menjalani hukuman buang di hutan selama dua belas tahun serta hidup menyamar selama satu tahun. Apabila dalam masa penyamaran tersebut identitas mereka terbongkar, maka mereka wajib mengulang hukuman buang di hutan tersebut selama dua belas tahun lagi (*Bharatayuda*, 78). Aturan tersebut jelas sangat menguntungkan pihak Kurawa. Namun demikian, Yudhistira menyanggupinya dan pada akhirnya setelah ia kalah dalam permainan judi tersebut, Pandawa bersama Kunti dan Drupadi benar-benar melaksanakan apa yang sudah ditetapkan.

Pandawa bersama Kunti dan Drupadi ternyata mampu melaksanakan hukuman buang ke hutan tersebut sekaligus menyamar setelah sebelumnya menyerahkan negara Amarta kepada Kurawa. Karena berkemampuan merupakan salah satu komponen heroisme⁶⁵, maka Pandawa, Kunti, dan Drupadi dapat dikatakan telah bertindak heroik.

3. **Menegakkan hukum**

Tindakan penegakan hukum ini tercermin dari usaha Pandawa untuk mendapatkan kembali hak mereka atas tahta Astina yang telah direbut Kurawa, baik yang bersifat persuasif maupun memaksa. Seperti sudah diketahui bersama, Duryudana kehilangan haknya sebagai pewaris Astina setelah Destarastra ayahnya pun dinyatakan kehilangan hak sama karena kebutaannya, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Astina tentang kondisi fisik calon raja. Dengan diserahkannya tahta kepada Pandu, maka otomatis Yudhistira sebagai anak sulung Pandu secara *de jure*

⁶⁵ *ibid*

yang berhak mewarisi tahta Astina. Oleh karena itu, usaha-usaha Pandawa untuk mendapatkan kembali hak mereka atas tahta Astina yang telah direbut Kurawa dapat dianggap sebagai upaya penegakan hukum.

Yuyutsuh, bungsu dari keseratus Kurawa, pada awalnya memang berdiri dipihak Kurawa. Namun, lama-kelamaan ia merasa kecewa dengan tindakan Kurawa yang menurutnya biadab, terutama saat saudara-saudaranya mengeroyok dan membantai Abimanyu dalam perang Bharatayuda. Maka, diam-diam ia lalu bergabung dengan pihak Pandawa (*Bharatyuda*, 272). Tindakan Yuyutsuh yang beralih membela Pandawa dapat dikatakan sebagai upaya penegakan hukum karena ia membela Pandawa yang haknya telah direbut oleh Kurawa.

Upaya penegakan hukum merupakan tindakan heroik karena heroisme berlandaskan pada komitmen terhadap moralitas yang tanpa kompromi⁶⁶. Dengan demikian, Pandawa dan Yuyutsuh sama-sama telah melakukan tindakan heroik.

4. **Menepati janji**

Mengucapkan janji atau sumpah dan kemudian melaksanakannya merupakan suatu hal yang berkesan remeh, tetapi sebenarnya sangat berat untuk dilakukan. Tindakan ini dilakukan baik oleh pihak Pandawa dan pihak Kurawa. Dari pihak Pandawa, sumpah yang paling menakutkan diucapkan oleh Drupadi dan Bima tentang pembalasan dendam terhadap Dursasana, sedangkan dari pihak Kurawa sumpah terberat untuk dilaksanakan adalah sumpah selibat Bhisma.

⁶⁶ *ibid*

Pihak-pihak yang disebutkan di atas adalah orang-orang yang telah menepati janji atau melaksanakan sumpah mereka. Karena menepati janji merupakan manifestasi dari kebesaran moral yang dimiliki seseorang sekaligus menunjukkan bahwa pelakunya memiliki kemampuan untuk melaksanakannya⁶⁷, maka orang-orang yang disebutkan di atas adalah mereka yang telah bertindak heroik.

5. **Membalas jasa**

Tindakan membalas jasa pun tindakan yang berat untuk dilaksanakan karena kadangkala wujud tindakan tersebut bertentangan dengan hati nurani. Hal inilah yang terjadi terutama pada diri Karna yang telah sedemikian banyak berhutang budi kepada Duryudana, yaitu diberi wilayah kekuasaan di Awangga dan diangkat menjadi panglima perang (*Bharatayuda*, 57-58). Meskipun Karna tahu bahwa Duryudana dan Kurawa berada di pihak yang salah, namun rasa hutang budinya yang tak terhingga membuat ia harus berdiri di pihak Kurawa dalam perang Bharatayuda sebagai wujud balas jasanya.

Sama seperti halnya dengan yang dijelaskan dalam dongeng *Momotarō*, membalas jasa merupakan suatu tindakan yang dilakukan apabila seseorang merasa berhutang budi kepada orang lain. Tindakan ini biasanya hanya dilakukan oleh individu yang bermoral besar. Membalas jasa merupakan salah satu manifestasi dari kebesaran moral yang dimiliki seseorang. Oleh karena bermoral besar merupakan

⁶⁷ ibid

salah satu komponen heroisme⁶⁸, maka tindakan Karna yang membela Duryudana dapat dikatakan sebagai tindakan heroik.

6. **Membela negara**

Membela tanah air saat diserang musuh merupakan salah satu tindakan mulia yang dapat diperbuat seseorang sebagai warga negara. Tindakan ini dapat dilakukan tanpa melihat siapa yang benar dan siapa yang salah, mengingat banyak hal yang telah diberikan negara kepada warganya, misalnya tempat untuk tinggal dan perlindungan. Oleh karena itu, sebagai seorang warga negara yang baik, Bhishma pun berjuang membela Astina dari serangan Pandawa, meskipun itu berarti bahwa ia harus berdiri di pihak yang salah.

Tindakan Bhishma yang menunjukkan nasionalismenya yang kental tersebut merupakan tindakan yang telah memenuhi keempat komponen heroisme dan landasan heroisme⁶⁹. Dengan demikian, tindakan Bhishma membela Astina ini jelas-jelas merupakan suatu tindakan heroik.

7. **Berjuang sampai akhir hayat**

Berjuang sampai akhir hayat pun sangat berat untuk dilaksanakan, tidak kalah dengan menepati janji dan membalas jasa. Dalam *Bharatayuda*, tindakan ini jelas-jelas dilakukan oleh Duryudana di hari terakhir perang besar tersebut. Saat itu, yang tersisa dari pihak Kurawa hanyalah dirinya sendiri dan sedikit prajurit. Namun

⁶⁸ ibid

⁶⁹ ibid

demikian, ia tetap maju menghadapi Pandawa yang diwakili oleh Bima tanpa merasa ragu, meskipun pada akhirnya ia menemui ajal secara mengenaskan, yaitu diseret di bebatuan tajam dalam keadaan tak berdaya dan penuh luka hingga tewas.

Perjuangan Duryudana sampai akhir hayat ini menunjukkan bahwa ia telah memenuhi tiga dari empat komponen heroisme⁷⁰, yaitu bermoral besar, berkemampuan, dan berani bertindak di hadapan lawan sehingga dapat dikatakan bahwa Duryudana telah bertindak heroik.

8. Menaklukkan musuh

Menaklukkan musuh di sini berarti menghilangkan bahaya yang mengancam keselamatan diri pribadi pada khususnya dan orang lain pada umumnya. Menaklukkan musuh dalam epos ini dilakukan oleh banyak tokoh, baik dari pihak Pandawa maupun pihak Kurawa. Contoh lain selain kemenangan Pandawa atas Kurawa dapat dilihat pada episode pertarungan Bima melawan Prabu Bhaka (*Bharatayuda*, 70-72).

Menaklukkan musuh merupakan tindakan berani yang dilakukan dengan tujuan untuk melindungi. Sementara, karena keberanian merupakan salah satu komponen heroisme dan melindungi merupakan tujuan dari tindakan heroik, maka tindakan-tindakan yang disebutkan di atas dapat dikategorikan sebagai tindakan heroik.

4.2.1.2 Tindakan pengecut

⁷⁰ ibid

Berikut ini adalah tabel oposisi biner keempat dari dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*. Penjelasan mengenai isi tabel diletakkan di bawah tabel tersebut.

Tabel 4.4 Oposisi Biner Tindakan Pengecut dalam *Momotarō* dan *Bharatayuda*

Karya sastra	Tindakan yang Dilakukan
<i>Momotarō</i>	Meminta imbalan jasa
	Memberikan harta sebagai imbalan (suap) untuk memuluskan urusan
	Merampas milik orang yang lebih lemah
	Menyerang musuh saat mereka tidak siap
<i>Bharatayuda</i>	Berlaku curang
	Mempertaruhkan sesuatu yang seharusnya tidak dipertaruhkan dalam permainan judi
	Merampas milik orang lain
	Membunuh musuh secara sembunyi-sembunyi
	Bertindak di luar etika yang berlaku
	Mengingkari janji
	Memikirkan kepentingan pribadi dan anggota kelompoknya saja tanpa mempedulikan yang lain
	Tidak bertanggung jawab
	Menghalalkan segala cara untuk mendapatkan yang diinginkan
	Berkhianat

Sumber: hasil analisis dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*

Penjelasan mengenai yang termasuk ke dalam tindakan pengecut dalam dongeng *Momotarō* seperti termuat dalam tabel di atas adalah sebagai berikut.

1. Meminta imbalan jasa

Yang meminta imbalan jasa di sini adalah *Momotarō* dan yang diminta adalah ketiga ekor binatang yang telah diberinya *kibidango*. *Momotarō* yang seorang diri

menempuh perjalanan untuk menaklukkan gerombolan *oni* meminta kepada ketiga ekor binatang tersebut untuk menjadi pengikutnya jika mereka menginginkan bekal *kibidango* yang dibawanya. Salah satu contohnya adalah pada kutipan berikut.

村はずれにくると、ワンワン、犬がやってきました。
 「ももたろうさん、ももたろうさん、どこへお出かけ。」
 「おにがしまへ、おにたいじに。」
 「そんなら、わたしもおとします。日本一のきびだんごを一つくださいな。」
 「よし、けらいにしてやるぞ。」 (Momotarō, 114)

Tepat setelah meninggalkan desanya, gukguk, seekor anjing datang mendekat.

”Momotarō, Momotarō, kemanakah kau akan pergi?”

”Ke Onigashima untuk menaklukkan gerombolan *oni*.”

”Kalau begitu, aku akan menemanimu. Berikanlah padaku sebuah *kibidango*.”

”Baiklah, asal kau mau jadi anak buahku.”

Memberikan sesuatu dengan mengharapkan, apalagi meminta, imbalan jasa bukanlah sebuah perbuatan terpuji. Karena keikhlasan dalam memberi menunjukkan bahwa sang pelaku adalah seorang yang bermoral besar sebagai salah satu komponen heroisme, maka adanya pamrih saat memberikan sesuatu menunjukkan hal yang sebaliknya sehingga tindakan tersebut juga menunjukkan tindakan yang berlawanan dengan tindakan heroik.

2. Memberikan harta sebagai imbalan (suap) untuk memuluskan urusan

Percobaan penyuaipan ini dilakukan oleh panglima *oni* saat ia merasa terdesak oleh serangan Momotarō dan sekutunya. Ia menjanjikan seluruh harta benda milik kelompoknya apabila ia dan sisa gerombolannya diampuni.

おにのたいしょうは、ももたろうのまえに、りょう手をついて、いいました。
「このたからものを、ぜんぶさし上げます。どうかいのちばかりは、おたす
けを。もうこれからは、けっしてわるいことはしません。」

(*Momotarō*, 116)

Sambil mengulurkan kedua tangannya ke depan (tanda menyerah), di depan Momotarō panglima *oni* berkata, "Seluruh harta benda ini akan kuserahkan padamu. Tetapi tolong biarkan kami hidup. Mulai saat ini, kami berjanji tidak akan melakukan perbuatan buruk lagi."

Tindakan ini sama sekali bukan merupakan tindakan heroik karena pelaku tindakan suap menghalalkan segala cara untuk mendapatkan yang diinginkan sehingga ia dapat dikatakan sama sekali tidak memiliki komitmen terhadap moralitas. Oleh karena itu, tindakan ini dapat dikategorikan sebagai tindakan pengecut.

3. **Merampas milik orang yang lebih lemah**

Tindakan ini dilakukan oleh gerombolan *oni* yang gemar merampas harta benda dan bahan pangan milik warga desa yang notabene hanyalah petani yang hampir tidak memiliki kelebihan apapun dalam mempertahankan diri, apalagi bertarung, hingga gerombolan *oni* ini sama sekali tidak menemui kesulitan saat melakukan tindakan tercela ini. Hal ini menunjukkan suatu yang benar-benar bertentangan dengan komponen dan landasan heroisme sehingga tindakan ini dapat dikatakan sebagai tindakan pengecut.

4. **Menyerang musuh saat mereka tidak siap**

Menyerang musuh saat mereka tidak siap merupakan tindakan pengecut yang dilakukan Momotarō terhadap gerombolan *oni* yang saat itu sedang bermabuk-mabukan. Meskipun Momotarō memperkenalkan diri lebih dahulu sebelum

menyerbu gerombolan *oni* tersebut, namun tetap saja ia dapat dianggap menyerang mereka saat mereka dalam kondisi tidak siap.

ほらあなでは、おにどもが、さかもりをしていました。
 きじは、ながいくちぼしで、おにの目をつつきました。
 さるはつめで、おにのかおをひっかきました。
 犬は、おにお足を、かぶりとかみました。

(*Momotarō*, 116)

Di dalam gua, para *oni* sedang bermabuk-mabukan.
 Burung *kiji* lalu mematuki mata para *oni* itu dengan paruhnya yang panjang.
 Sang monyet mencakar wajah para *oni* itu dengan kuku-kukunya.
 Sementara, sang anjing menancapkan taringnya dalam-dalam ke kaki para *oni* itu.

Momotarō memang memiliki keberanian dengan menyerbu gerombolan *oni* langsung di sarang mereka. Namun demikian, hal ini bertentangan dengan salah satu komponen heroisme, yaitu berani bertindak di hadapan lawan, karena ia menyerang mereka saat mereka tidak siap dan kemungkinan besar tidak berdaya karena pengaruh minuman keras sehingga dapat dikatakan bahwa tindakan ini adalah tindakan pengecut.

Sementara, penjelasan mengenai yang termasuk ke dalam tindakan pengecut dalam epos *Bharatayuda* seperti termuat dalam tabel di atas adalah sebagai berikut.

1. **Berlaku curang**

Berlaku curang merupakan tindakan yang sering dilakukan oleh pihak Kurawa, terutama oleh Sengkuni. Contoh perbuatan curang Sengkuni yang paling menguntungkan pihak Kurawa dilakukan dalam permainan judi dadu antara Kurawa melawan Pandawa. Permainan judi dadu yang mempertaruhkan wilayah kekuasaan

masing-masing pihak ini diakhiri dengan kemenangan Kurawa berkat akal bulus Sengkuni.

Tapi begitulah, Patih Sengkuni sangatlah licik dan curang dalam permainan itu, sehingga Pandawa dianggap kalah! *(Bharatayuda, 76)*

2. **Mempertaruhkan sesuatu yang seharusnya tidak dipertaruhkan dalam permainan judi**

Mempertaruhkan negara dan kebebasan pribadi serta keluarga dalam permainan judi seperti yang dilakukan oleh Yudhistira bukanlah sesuatu yang lazim, terutama karena hal ini menyangkut hidup orang banyak. Jika harta benda pribadi dirasa tidak cukup untuk dipertaruhkan, maka seseorang seharusnya mundur dari permainan judi tersebut. Mempertaruhkan diri sendiri saja sudah dapat dianggap sebagai perbuatan tercela, apalagi jika membawa-bawa orang lain. Tindakan ini dapat dianggap sebagai wujud ketidakmauan seseorang untuk melindungi diri dan orang lain.

Padahal, dalam permainan itu bukan saja negara Amarta yang dijadikan taruhan, tapi juga diri para Pandawa dan Dewi Drupadi! *(Bharatayuda, 76)*
 Dalam hal permainan judi antara Kurawan dengan Pandawa, ketidakmauan

Yudhistira melindungi keluarga dan rakyatnya seperti kutipan di atas dapat dikatakan sebagai tindakan pengecut karena moralitas diri Yudhistira perlu dipertanyakan.

3. **Merampas milik orang lain**

Tindakan merampas milik orang lain ini dilakukan oleh keseratus Kurawa dan oleh Yudhistira, baik tindakan tersebut berhasil maupun gagal. Perampasan oleh Kurawa tampak jelas saat mereka merebut tahta Astina dari tangan Yudhistira dan

saat mereka mencoba menjajah Wirata. Sementara, perampasan yang dilakukan Yudhistira bukan pada harta benda seseorang, namun pada kebebasan diri keempat saudaranya dan istrinya saat ia dinyatakan kalah dalam permainan judi dadu. Dalam kasus ini, Kurawa pun tentu turut merampas kebebasan diri Pandawa. Oleh karena itu, kedua pihak ini, yaitu Kurawa dan Yudhistira, dapat dikatakan telah bertindak pengecut karena perampasan atas sesuatu menunjukkan bahwa pelakunya tidak memiliki komitmen terhadap moralitas yang merupakan salah satu komponen heroisme.

4. **Membunuh musuh secara sembunyi-sembunyi**

Membunuh musuh secara sembunyi-sembunyi jelas merupakan tindakan pengecut karena dilakukan saat musuh sama sekali tidak siap. Tindakan ini dilakukan oleh Kartamarma dan Aswatama. Malam hari setelah usai perang Bharatayuda, mereka berdua menyelip masuk ke kamar tempat istirahat para perempuan dan anak-anak yang turut mendampingi Pandawa dalam perang. Mereka berdua kemudian dengan mudah membunuh Banowati dan Srikandi yang tengah terlelap tidur (*Bharatayuda*, 285-286). Dari tindakan pembunuhan ini, jelas terlihat bahwa mereka berdua tidak memiliki keberanian untuk menghadapi lawan secara langsung sehingga perbuatan mereka dapat dikategorikan sebagai tindakan pengecut.

5. **Bertindak di luar etika yang berlaku**

Tidak hanya Kurawa, ternyata sebagai seorang titisan dewa, Kresna pun pernah bertindak di luar etika. Hal ini tampak jelas dari dua tindakan Kresna dalam perang Bharatayuda. *Pertama*, Kresna ‘menutup’ matahari dengan menggunakan senjata cakra supaya Arjuna dapat membunuh Jayadrata. *Kedua*, memberitahu Bima untuk memukul paha kiri Duryudana yang merupakan titik kelemahannya. Kedua hal tersebut merupakan perbuatan yang melanggar etika yang berlaku dalam pertempuran, namun tidak ada seorang pun yang menegur tindakan Kresna tersebut. Bahkan dalam kasus pemukulan paha Duryudana, justru Bima-lah yang ditegur oleh Baladewa.

Tindakan Kresna yang seolah-olah berlindung di balik ‘kedewaan’nya untuk berlaku permisif demi kemenangan Pandawa dalam perang Bharatayuda sebenarnya mengindikasikan kepengecutan, karena ini berarti Kresna telah bertindak di luar etika atau bahkan dapat dikatakan menjurus pada tindakan menghalalkan segala cara. Jika saja Kresna bertindak sesuai etika yang berarti menunjukkan komitmen terhadap moralitas, maka tidak akan ada ‘cap’ pengecut pada dirinya.

6. Mengingkari janji

Ingkar janji merupakan tindakan pengecut yang dilakukan Kurawa terhadap Pandawa karena menunjukkan bahwa Kurawa sama sekali tidak memiliki komitmen terhadap moralitas yang menjadi landasan heroisme. Janji yang dimaksud di sini adalah janji untuk mengembalikan tahta Astina kepada Pandawa setelah Yudhistira dianggap sudah cukup dewasa untuk dinobatkan sebagai raja Astina.

7. Memikirkan kepentingan pribadi dan anggota kelompoknya saja tanpa mempedulikan yang lain

Memikirkan kepentingan pribadi dan anggota kelompoknya saja tanpa mempedulikan yang lain adalah tindakan yang selalu dilakukan oleh Kurawa sejak kanak-kanak hingga akhir hayat mereka. Tindakan Kurawa ini umumnya dimotori oleh Sengkuni yang memang dekat dengan Kurawa sejak mereka masih kecil. Sementara, contoh nyata tindakan ini yang dilakukan oleh Sengkuni adalah saat ia berhasil merebut minyak tala dari tangan Bima. Setelah minyak tala itu digunakannya sendiri, ia lalu memberikannya kepada Duryudana sehingga mereka berdua memiliki tubuh yang luar biasa kuat.

8. Tidak bertanggung jawab

Terdapat beragam wujud tindakan tidak bertanggung jawab dalam epos ini. Sebagai contoh adalah tindakan bunuh diri yang dilakukan oleh Madrim dan tindakan membuang bayi yang baru dilahirkan yang dilakukan oleh Kunti .

Bunuh diri yang merupakan tindakan pengecut dan hina dilakukan oleh Madrim setelah Yudhistira mati dalam pelukannya. Madrim menganggap hal ini merupakan kesalahannya karena ia tidak mengingatkan Yudhistira akan kutukan dari seekor kijang jelmaan Resi Kimindana saat suaminya mencumbunya. Sebelum menerjunkan diri ke dalam api pembakaran jenazah suaminya, Madrim menitipkan Nakula dan Sadewa kepada Kunti hingga pada akhirnya Kunti-lah yang wajib bertanggung jawab atas pengasuhan kedua anak Madrim tersebut. Bunuh diri Madrim

ini seolah-olah mengesankan bahwa ia adalah seorang istri yang setia kepada suami dan bertanggung jawab. Namun demikian, sebenarnya ia tidak lebih dari seorang perempuan yang tidak berani menghadapi kenyataan hidup dan tidak bertanggung jawab atas anak-anaknya.

Tindakan berikutnya yaitu membuang bayi yang dilahirkan di luar hubungan pernikahan oleh Kunti sebenarnya juga merupakan wujud larinya si pelaku pembuangan dari tanggung jawab. Berbeda dari Madrim yang memilih jalan bunuh diri, Kunti memilih membuang Karna yang baru dilahirkannya untuk menyembunyikan kenyataan bahwa dirinya melahirkan anak di luar hubungan pernikahan yang sah. Madrim bunuh diri karena tidak mau seorang diri bertanggung jawab atas anak-anaknya, sedangkan Kunti karena tidak mau menghadapi kemungkinan cemoohan orang banyak sebagai konsekuensi atas perbuatannya.

Kedua contoh tindakan yang mengindikasikan ketidakbertanggungjawaban menunjukkan bahwa pelakunya merupakan orang-orang yang tidak berkemampuan dan tidak memiliki komitmen terhadap moralitas sehingga tindakan-tindakan tersebut dikategorikan sebagai tindakan pengecut.

9. **Menghalalkan segala cara untuk mendapatkan yang diinginkan**

Tindakan menghalalkan segala cara ini dilakukan oleh Sengkuni dalam berbagai kesempatan yang kesemuanya bermuara pada kepentingan diri pribadinya. Sebagai contoh adalah kemenangan Kurawa dalam permainan judi dadu yang

sebenarnya juga menguntungkan diri Sengkuni sendiri karena apabila Duryudana tetap menjadi raja Astina, maka Sengkuni pun akan tetap menjadi penasehat kerajaan.

Contoh lain dari tindakan ini adalah permintaan Batara Indra, yang menyamar menjadi seorang pendeta, kepada Karna. Permintaan akan sebagian kesaktian Karna ini bertujuan untuk memenangkan Arjuna saat berperang tanding dengan Karna dalam perang Bharatayuda kelak. Karna yang telah bersumpah untuk tidak menolak permintaan seorang pendeta, walaupun hanya tipuan, akhirnya memberikan sebagian kesaktiannya kepada Batara Indra (*Bharatayuda*, 250).

Kedua contoh tindakan di atas menunjukkan bahwa pelakunya merupakan orang-orang yang tidak memiliki komitmen terhadap moralitas sehingga tindakan-tindakan tersebut dikategorikan sebagai tindakan pengecut.

10. Berkhianat

Tindakan berkhianat dilakukan oleh Yuyutsuh, sang bungsu Kurawa dari seorang selir. Ia berkhianat dengan membelot ke pihak Pandawa dalam perang Bharatayuda (*Bharatayuda*, 272). Hal ini sebenarnya menunjukkan bahwa Yuyutsuh adalah seorang oportunis yang selalu berdiri di pihak yang dirasa akan memberinya keuntungan, dalam hal ini adalah keselamatan jiwa dalam perang besar Bharatayuda. Pengkhianatan Yuyutsuh kepada saudara-saudaranya menunjukkan bahwa sebenarnya ia tidak memiliki keberanian untuk bertindak di hadapan lawan yang lebih kuat sehingga ia memutuskan untuk ‘menyeberang’ ke kubu Pandawa.

4.2 Manifestasi Heroisme dalam Tradisi Jepang dan Jawa

Berdasarkan analisis di atas, permasalahan mengenai bagaimana heroisme termanifestasikan dalam tradisi Jepang dan Jawa dapat disimpulkan melalui tindakan-tindakan heroik yang ditemukan dalam *Momotarō* dan *Bharatayuda*. Dalam *Momotarō*, heroisme termanifestasikan ke dalam tindakan-tindakan sebagai berikut.

1. Berbagi sesuatu yang jumlahnya terbatas⁷¹
2. Menaklukkan musuh⁷²
3. Mengampuni musuh⁷³
4. Melindungi anggota kelompok⁷⁴
5. Menepati janji⁷⁵
6. Membalas jasa⁷⁶
7. Bertindak sesuai etika yang berlaku⁷⁷

Sementara, dalam *Bharatayuda*, heroisme termanifestasikan ke dalam tindakan-tindakan sebagai berikut.

1. Melindungi anggota kelompok⁷⁸
2. Mematuhi aturan yang telah disepakati bersama⁷⁹

⁷¹ lihat halaman 136

⁷² lihat halaman 137

⁷³ lihat halaman 138

⁷⁴ lihat halaman 139

⁷⁵ ibid

⁷⁶ lihat halaman 141

⁷⁷ lihat halaman 142

⁷⁸ lihat halaman 143

⁷⁹ lihat halaman 144

3. Menegakkan hukum⁸⁰
4. Menepati janji⁸¹
5. Membalas jasa⁸²
6. Membela negara⁸³
7. Berjuang sampai akhir hayat⁸⁴
8. Menaklukkan musuh⁸⁵

4.3 Persamaan Manifestasi Heroisme dalam Tradisi Jepang dan Jawa

Setelah mengetahui bagaimana heroisme termanifestasikan dalam tradisi Jepang dan Jawa yang disimpulkan melalui tindakan-tindakan heroik dalam *Momotarō* dan *Bharatayuda*, maka dapat dilihat persamaan-persamaan manifestasi heroisme dalam kedua tradisi yang berbeda tersebut. Persamaan-persamaan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Menaklukkan musuh⁸⁶
2. Melindungi anggota kelompok⁸⁷
3. Menepati janji⁸⁸
4. Membalas jasa⁸⁹

⁸⁰ lihat halaman 145

⁸¹ lihat halaman 146

⁸² lihat halaman 147

⁸³ lihat halaman 148

⁸⁴ ibid

⁸⁵ lihat halaman 149

⁸⁶ lihat halaman 137 dan 149

⁸⁷ lihat halaman 139 dan 143

⁸⁸ lihat halaman 139 dan 146

⁸⁹ lihat halaman 141 dan 147

5. Bertindak sesuai dengan etika yang berlaku⁹⁰

Dari analisis di atas, dapat dilihat bahwa tokoh-tokoh dalam *Momotarō* hampir semuanya ditampilkan secara baik-buruk. Dalam *Momotarō*, hanya tokoh Momotarō yang ditampilkan dengan sangat sedikit sikap kurang baik, sedangkan tokoh-tokoh dalam *Bharatayuda*, baik tokoh protagonis maupun antagonis, semuanya ditampilkan sekaligus dengan sikap baik dan buruknya sehingga terkesan lebih manusiawi. Selain itu, dalam *Bharatayuda* terdapat banyak tokoh yang tindakannya berkesan ambigu. Meskipun demikian, tokoh protagonis atau yang ditampilkan dengan lebih banyak sikap baik dari kedua cerita sama-sama berupaya untuk menyelamatkan dan melestarikan kehidupan di dunia.

⁹⁰ lihat halaman 142 dan 156

BAB 5

SIMPULAN

Komparasi antara dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda* dengan difokuskan pada manifestasi heroisme sangat menarik untuk dilakukan, mengingat keduanya memiliki latar tradisi yang berbeda. Perbedaan latar tradisi ini dapat membuat penilaian akan sebuah tindakan yang sama menjadi berbeda, tergantung latar tradisi apa yang digunakan. Sebagai contoh, tindakan bunuh diri dalam tradisi Jepang dianggap sebagai sesuatu yang terhormat, sedangkan dalam tradisi Jawa dianggap sebagai perbuatan melarikan diri dari tanggung jawab.

Selain terdapat perbedaan cara pandang atau penilaian terhadap satu tindakan yang sama, terdapat juga persamaannya. Sementara, karena fokus penelitian ini adalah pada manifestasi heroisme, maka persamaan yang dilihat adalah pada manifestasi heroisme itu sendiri dalam tradisi Jepang dan Jawa. Sebagai catatan, persamaan manifestasi heroisme ini hanya berdasarkan pada apa yang ditemukan dalam dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda*.

Lima persamaan manifestasi heroisme dalam tradisi Jepang dan Jawa berdasarkan pada apa yang ditemukan dalam dongeng *Momotarō* dan epos *Bharatayuda* adalah: (1) menaklukkan musuh; (2) melindungi anggota kelompok; (3) menepati janji; (4) membalas jasa; dan (5) bertindak sesuai dengan etika yang berlaku.

Selain hal-hal yang sudah disebutkan di atas, masih terdapat hal-hal lain yang tidak berhubungan langsung dengan manifestasi heroisme yang ditemukan melalui penelitian ini. Hal-hal tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tokoh-tokoh dalam *Momotarō* hampir semuanya ditampilkan secara protagonis-antagonis atau baik-buruk. Dalam *Momotarō*, hanya tokoh Momotarō yang ditampilkan dengan sangat sedikit sikap kurang baik, sedangkan tokoh-tokoh dalam *Bharatayuda*, baik tokoh protagonis maupun antagonis, semuanya ditampilkan sekaligus dengan sikap baik dan buruknya sehingga terkesan lebih manusiawi. Selain itu, dalam *Bharatayuda* terdapat banyak tokoh yang tindakannya berkesan ambigu, sebagai contoh adalah tindakan Salya yang secara lahir berdiri di pihak Kurawa, tetapi secara batin memihak Pandawa di tengah berlangsungnya perang Bharatayuda. Meskipun demikian, tokoh protagonis atau yang ditampilkan dengan lebih banyak sikap baik dari kedua cerita sama-sama *memayu hayuning bawana* atau menyelamatkan dan melestarikan kehidupan di dunia.
2. Penceritaan *Momotarō* dan *Bharatayuda* sama-sama berat sebelah. Keduanya difokuskan hanya pada tokoh protagonis karena keduanya digunakan sebagai salah satu sarana pendidikan moral masyarakat pendukungnya masing-masing, salah satunya adalah mengenai nasionalisme. Selain itu, pihak Momotarō dalam *Momotarō* dan pihak Pandawa dalam *Bharatayuda* umumnya dipandang heroik dan sebaliknya bagi pihak Kurawa, padahal dalam kenyataannya tidak selamanya demikian.

3. Dalam *Bharatayuda*, harta, tahta, dan wanita, menjadi penyebab terjadinya berbagai sengketa. Sementara, dalam *Momotarō* hanya harta yang menjadi penyebab terjadinya sengketa.
4. Kunti yang memiliki mantra pemanggil dewa untuk memberikan keturunan dapat dikatakan jauh lebih beruntung daripada tokoh nenek dalam dongeng *Momotarō*. Meskipun kedua orang ini baru dapat memiliki keturunan setelah ada campur tangan dewa, namun peluang Kunti untuk memiliki anak jauh lebih besar daripada sang nenek karena hanya dengan sekali merapalkan mantra tersebut Kunti langsung dikaruniai anak berapa pun yang diinginkan, sedangkan sang nenek harus berdoa dan bersabar bertahun-tahun lamanya untuk mendapatkan seorang anak. Hal ini menggambarkan kerja keras yang biasa dilakukan dalam tradisi Jepang untuk mencapai suatu tujuan tertentu, berbeda dengan yang terdapat dalam tradisi Jawa yang sangat bergantung pada bantuan dari Yang Maha Kuasa.
5. Terjadinya pertempuran dalam dongeng *Momotarō* merupakan inisiatif dari Momotarō sendiri karena ia ingin agar warga, termasuk kedua orangtuanya, yang ada di desa tempat tinggalnya hidup dalam ketenteraman tanpa perlu merasa khawatir akan teror dari gerombolan *oni*. Sementara, terjadinya pertempuran dalam epos *Bharatayuda* sebenarnya merupakan takdir dewata yang jika dimenangkan oleh Pandawa akan menguntungkan pihak Pandawa sendiri, termasuk juga pihak-pihak yang mendukung mereka dan rakyat. Kemudian, kemenangan Momotarō adalah karena usahanya yang gigih, sedangkan kemenangan Pandawa karena sudah ditakdirkan oleh para dewa. Kedua hal ini menunjukkan bahwa dalam tradisi Jepang,

masyarakatnya dibiasakan untuk bekerja keras jika ingin mencapai suatu tujuan tertentu. Sementara, dalam tradisi Jawa, masyarakatnya terbiasa mempercayai bahwa segala sesuatu sudah diatur atau ditakdirkan oleh Yang Maha Kuasa. Dengan demikian, poin ini menjadi penegas bagi poin sebelumnya tentang tradisi kerja keras masyarakat Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M.H. 1999. *A Glossary of Literary Terms*. Massachusetts: Heinle & Heinle.
- Antoni, Klaus. 1991. "Momotaro (The Peach Boy) and the Spirit of Japan: Concerning the Function of a Fairy Tale in Japanese Nationalism of the Early Showa Age". Artikel dalam *Asian Folklore Studies*, Volume 50, 1991: 155-188. Diunduh dari <http://www.nanzan-u.ac.jp/SHUBUNKEN/publications/afs/pdf/a835.pdf> pada tanggal 10 Februari 2010.
- Aryandini, Woro. 2002. *Wayang dan Lingkungan*. Jakarta: UI-Press.
- Bellah, Robert N. 1992. *Religi Tokugawa, Akar-akar Budaya Jepang*. (Alih bahasa oleh Wardah Hafidz dan Wiladi Budiharga). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Benedict, Ruth. 1982. *Pedang Samurai dan Bunga Seruni*. (Diterjemahkan oleh Pamudji). Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- Bertens, Hans. 1995. *Literary Theory: The Basics*. London: Routledge.
- Britto, Francis. 2001. *Monkeys and Foxes in Japanese Folktales*. Diunduh dari <http://pweb.sophia.ac.jp/britto/deekid/task17/yoshi17.html> pada tanggal 20 Juli 2009.
- Carter, David. 2006. *Literary Theory*. Herts: Pocket Essentials.
- Damono, Sapardi Djoko. 2009. *Sastra Bandingan*. Jakarta: Editum.
- Danandjaja, James. 1997. *Folklore Jepang Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Darmoko. 2002. "Ruwatan: Upacara Pembebasan Malapetaka, Tinjauan Sosiokultural Masyarakat Jawa". Artikel dalam *Makara, Sosial Humaniora* Volume 6 No.1, Juni 2002. Jakarta: Universitas Indonesia.
- _____. 2007. *Wayang dan Negara: Sebuah Tinjauan Simbolik Ideologi-Politik*. Kertas kerja yang dipresentasikan dalam "Persidangan 50 Tahun Merdeka Hubungan Malaysia dan Indonesia" pada tanggal 17-21 Juli 2007 di Universiti Malaya, Malaysia.
- Ferber, Michael. 2007. *A Dictionary of Literary Symbols*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hébert, Louis. 2005. *An Introduction to Applied Semiotics*. (Translated from the French by Julie Tabler). Diunduh dari <http://www.signosemio.com/documents/Louis-Hebert-Tools-for-Texts-and-Images.pdf> pada tanggal 21 Mei 2010.

- Irianti, Sri. 1992. "Analisis Perbandingan *Minwa* dan Cerita Rakyat melalui *Momotaroo-Putri Timun Mas* dan *Tanishi to Kitsune-Kancil dan Siput*". Skripsi pada Program Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Padjadjaran. Tidak dipublikasikan.
- Koentjaraningrat. 1987. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Lye, John. 2008. *Some Elements of Structuralism and Its Application to Literary Theory*. Diunduh dari <http://www.jeeves.brocku.ca/english/courses/4F70/struct.php> pada tanggal 21 Mei 2010.
- Magnis-Suseno, Franz. 2001. *Etika Jawa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nitobe, Inazo. 2004. *Bushido, The Soul of Japan*. Project Gutenberg EBook#12096. Diunduh dari <http://www.scribd.com/doc/8421853/BushidoSoul-of-Japan> Inazo-Nitobe pada tanggal 6 Juli 2009.
- Nomasa, Wako. 1998. *The Kodansha Bilingual Encyclopedia of Japan*. Tokyo: Kodansha International Ltd.
- Noviana, Fajria. 2009. "Alih Wahana Dongeng Jepang *Momotarō* ke Dalam Berbagai Wujud Budaya Populer". Tugas Mata Kuliah Sosiologi Sastra pada Pogram Pascasarjana Universitas Diponegoro. Tidak dipublikasikan.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____ 2003. "Wayang Dalam Fiksi Indonesia". Artikel dalam *Humaniora* Volume XV No.1 Tahun 2003. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Paguyuban Senawangi. 2009. *Wayang Sekilas*. Diunduh dari <http://www.pitoyo.com/duniawayang/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&artid=40> pada tanggal 3 Februari 2010.
- Polen, James Scott. 2008. "Continuity and Change of *Momotarō*". Tesis pada Faculty of Arts and Sciences, University of Pittsburgh. Tidak dipublikasikan.
- Purwadi. 2005. *Ensiklopedi Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Bina Media.
- Rahmah, Yuliani. 2007. "Dongeng *Timun Mas* (Indonesia) dan Dongeng *Sanmai no Ofuda* (Jepang); Analisis Strukturalisme Persamaan dan

Perbedaannya”. Tesis pada Program Pascasarjana Universitas Diponegoro. Tidak dipublikasikan.

Ratna, Nyoman Kutha. 2008. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Shinmura, Izuru. 1998. *Kōjien*. Tokyo: Iwanami Shoten.

Stallknecht, Newton P. dan Frenz, Horst (ed). 1990. *Sastera Perbandingan, Kaedah dan Perspektif*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pendidikan Malaysia.

Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Supomo. 2009. “Men-Jawa-kan Mahabharata”. Artikel dalam *Sadur: Sejarah Terjemahan di Indonesia dan Malaysia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Susetya, Wawan. 2008. *Bharatayuda*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Turnbull, Stephen. 2003. *Samurai, The World of The Warrior*. Oxford: Osprey Publishing Ltd.

Usman, Syafaruddin dan Din, Isnawita. 2010. *Wayang, Kepribadian Luhur Jawa*. Jakarta: Cakrawala.

Yamamoto, Kōzō (ed). 2005. *Nihon no Mukashibanashi*. Tokyo: Gakushū Kenkyūsha.

http://en.wikipedia.org/wiki/Oni_%28Japanese_folklore%29. Diunduh pada tanggal 21 Juli 2010.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Styx>. Diunduh pada tanggal 21 Juli 2010.

ALIH HURUF

1. Daftar suku kata penulisan huruf Romawi.

あア a	いイ i	うウ u	えエ e	おオ o			
かカ ka	きキ ki	くク ku	けケ ke	こコ ko	きゃ キャ kya	きゅ キュ kyu	きょ キョ kyo
がガ ga	ぎギ gi	ぐグ gu	げゲ ge	ごゴ go	ぎゃ ギャ gya	ぎゅ ギュ gyu	ぎょ ギョ gyo
さサ sa	しシ shi	すス su	せセ se	そソ So	しゃ シャ sha	しゅ シュ shu	しょ ショ sho
ざザ za	じジ ji	ずズ zu	ぜゼ ze	ぞゾ zo	じゃ ジャ ja	じゅ ジュ ju	じょ ジョ jo
たタ ta	ちチ chi	つツ tsu	てテ te	とト to	ちゃ チャ cha	ちゅ チュ chu	ちょ チョ cho
だダ da	ぢヂ ji	づヅ zu	でデ de	どド do	ぢゃ じゃ ja	ぢゅ ぢュ ju	ぢょ ぢョ jo
なナ na	にニ ni	ぬヌ nu	ねネ ne	のノ no	にゃ ニュ nya	にゅ ニュ nyu	にょ ニョ nyo
はハ ha	ひヒ hi	ふフ hu	へヘ he	ほホ ho	ひゃ ヒャ hya	ひゅ ヒュ hyu	ひょ ヒョ hyo
ばバ ba	びビ bi	ぶブ bu	べベ be	ぼボ bo	びゃ ビャ bya	びゅ ビュ byu	びょ ビョ byo
ぱパ pa	ぴピ pi	ぷプ pu	ぺペ pe	ぽポ po	ぴゃ ピャ pya	ぴゅ ピュ pyu	ぴょ ピョ pyo
まマ ma やヤ ya	みミ mi	むム mu ゆユ yu	めメ me	もモ mo よヨ yo	みゃ ミャ mya	みゅ ミュ myu	みょ ミョ myo
らラ ra	りリ ri	るル ru	れレ re	ろロ ro	りゃ リャ rya	りゅ リュ ryu	りょ リョ ryo
わワ wa							

2. Penulisan khusus kata bantu adalah sebagai berikut.

は wa へ e を wo

3. Penulisan khusus kata serapan adalah sebagai berikut.

テイ ti	トゥ tu	デイ di	デュ du
ファ fa	フィ fi	フェ fe	フォ fo
ヴィ wi	ウェ we	ウォ wo	

4. Penulisan bunyi panjang adalah sebagai berikut.

Contoh: ももたろう Momotarō
 きれい kirei
 おじいさん ojiisan
 おばあさん obāsan

5. Penulisan 「ん」 dilambangkan dengan “n”.

Contoh: 新聞 shinbun
 今晚 konban
 すいません suimasen

6. 「っ」 (っ kecil) dilambangkan dengan merangkap konsonan berikutnya, khusus 「っち」 (「っちゃ」, 「ちゅ」, dan 「ちよ」) merupakan kekecualian.

Contoh: 実際 jissai
 ～になっちゃって～ -ninatchatte-

7. Penulisan kata asing menggunakan cetak miring, kecuali nama orang dan kutipan yang dikutip sesuai aslinya.

Contoh: *sumimasen*
 intimate
 Yamamoto Kōzō

8. Untuk menunjukkan konstruksi kata majemuk atau penambahan imbuhan kadang-kadang diberi tanda – (tanda hubung).

Contoh: 日本語 nihon-go
 謙讓語 kenjō-go

9. Dalam menulis nama orang Jepang, nama keluarga diletakkan di depan.

Contoh: 川端康成 Kawabata Yasunari
 芥川龍之介 Akutagawa Ryūnosuke



ももたろう

西本鶏介・文

むかし、あるところに、おじいさん

とおばあさんがいました。

「おばあさん、わじらにも、子ども

があるといね。」

「ほんとに。子どもがいると、どんな

にたのしいか。」

そういって、おじいさんは山

かりに、おばあさんは川へせなたて

ていきました。

「さあ、上のほうから、とらぬらひ、
てんぷらひ。」
大きなももが、ながれてきました。
「こりゃ、うまそうなももだわい。」
おばあさんは、ももをひろってかえ
りました。

も

ALIH BAHASA

MOMOTARŌ

Dahulu kala, di sebuah tempat, hiduplah sepasang kakek dan nenek.

“Nek, andai kita punya anak, pasti senang ya.”

“Iya. Betapa senangnya andai kita punya anak.”

Setelah berkata demikian, sang kakek ke gunung untuk pergi mencari kayu bakar, sedangkan sang nenek pergi ke sungai untuk mencuci pakaian.

Tidak berapa lama kemudian, dari arah hulu sebuah persik besar hanyut mendekat.

“Wah, buah persik ini kelihatannya manis.”

Sang nenek kemudian mengambil buah persik itu dan membawanya pulang.

Sore harinya, sang kakek pun kembali dari mencari kayu bakar di gunung.



夕ゆふがた、おじいさんが山やまからかえつてきました。
 二人ふたりが、まないたの上うへで、ももをきろうとしたら、パチンと、ももがわれて、まるまるぶとつた男おとこの赤あかちゃんかとびだしました。
 おじいさんも、おばあさんも大おほよろこびで、この子こに、ももたろうといいう名なまえをつけました。

ももたろうは、一いちはじはんをたへる、二にはだけ、二にはいたへると、二にはだけ、まんずん大おほまぐなうて、りっばなわかもになりました。
 ある日ひ、ももたろうは、おじいさんとおばあさんのまゑに手てをついて、「おじいさん、おばあさん、これから、おながしまへ、おにたいじにいきます。日本にっぽん一のきびだんじを、しゅんべんたいじにします。」

Kemudian saat keduanya akan membelah buah persik itu di atas talenan, buah persik itu terbelah dan syuut, dari dalamnya meloncat keluar seorang bayi laki-laki yang sangat montok. Dengan penuh kebahagiaan, sang kakek dan sang nenek memberi nama anak ini Momotarō.

Momotarō makan nasi sebanyak satu mangkuk dan ia tumbuh besar, kemudian satu mangkuk nasi lagi dan ia pun tumbuh besar dengan sangat cepat menjadi seorang pemuda yang gagah. Suatu hari, sambil bersujud di hadapan sang kakek dan sang nenek, Momotarō berkata, “Sekarang aku akan pergi ke Onigashima untuk menaklukkan para oni. Tolong buatkan aku *kibidango* nomor satu di seluruh Jepang.”



山のほうへいくと、ケーン、ケーン、
 きじがとんできて、ももたろうのけら
 いになりました。
 山のおくへいへん、キャツ、キャツ、
 さるがとんできて、ももたろうのけら
 になりました。
 ももたろうは、三にんのけらをつ
 れて、おにがしまへやってきました。

大きなものところに、赤おにの
 んばんが立っていました。
 「それ。」
 きじはまいあがると、空から赤おに
 の目をつきました。
 そのすきに、さるはめんをとびこえ、
 中からかぎをはずしました。
 「日本一のももたろうだ。おにとぞ、
 かくごころ。」
 ももたろうは、かたなをぬいてとび
 こみました。

Momotarō kemudian memberikan sebuah *kibidango*.

Saat menuju ke arah pegunungan, kaa kaa, seekor burung *kiji* terbang mendekat, lalu burung itu pun menjadi anak buah Momotarō.

Sesampai di balik pegunungan, nguk nguk, muncullah seekor monyet, lalu monyet itu pun menjadi anak buah Momotarō.

Akhirnya, Momotarō dan ketiga anak buahnya sampai di Onigashima.

Di dekat gerbang besar, *oni* merah yang bertugas menjaga gerbang sedang berdiri. Momotarō pun berkata, “Ayo!”

Burung *kiji* lalu terbang ke atas dan mematuki mata *oni* merah.

Sang monyet memanfaatkan kesempatan itu untuk memanjat gerbang dan membukanya dari dalam.

“Aku adalah Momotarō, orang terkuat di seluruh Jepang. Wahai para oni, bersiap-siaplah.”



④「た、たすけてくれえ。」
 赤おには、目をおさえて、ほうあな
 のおくへにげていきました。
 ほらあなでは、おにどもが、さかも
 りをしていました。
 さじは、ながいくちほしで、おにの
 目をつきました。
 さるはつめで、おにのかおをひっか
 きました。
 犬は、おにの足を、がぶりとかみま
 した。

おにのたいしゅうは、ももたろうの
 まえに、りょう手をついて、いいまし
 た。
 「このたからものを、ぜんぶさし上げ
 ます。たつかいのちばかりは、おたす
 けを。もうこれからは、けっしてわる
 いことにはしません。」
 おにどもは、つめるだけのたからも
 のを、車につきました。

Momotarō lalu menghunus *katana*-nya kemudian menyerbu masuk.

“To-to-toloong!”

Oni merah melarikan diri ke dalam gua sambil melindungi matanya.

Di dalam gua, para *oni* sedang bermabuk-mabukan.

Burung *kiji* lalu mematuki mata para *oni* itu dengan paruhnya yang panjang.

Sang monyet mencakar wajah para *oni* itu dengan kuku-kukunya.

Sementara, sang anjing menancapkan taringnya dalam-dalam ke kaki para *oni* itu.

Sambil bersujud di hadapan Momotarō, panglima *oni* berkata, “Semua harta benda ini akan kuserahkan kepadamu. Tetapi tolong biarkan kami hidup. Mulai saat ini, kami berjanji tidak akan melakukan perbuatan buruk lagi.”

Para *oni* kemudian mengisi gerobak dengan harta benda sebanyak yang mampu dimuat oleh gerobak itu.



“Ayoo, tariik!”

“Ayoo, tariik!”

Momotarō pun pulang dengan diiringi oleh tiga anak buah yang dimintanya untuk menarik gerobak berisi harta benda dari para *oni*.

“Tak diragukan lagi, anakku memang Momotarō yang nomor satu di seluruh Jepang.”

Sang kakek dan sang nenek pun bertepuk tangan karena gembira.