

LONTAR KAKAWIN SIWALATRI SUMBER INSPIRASI DALAM PEMBUATAN PUZZELE DAN KARTU BERCEKITA DALAM INDUSTRI KREATIF

Gusti Ayu Novaeni, Dwi Mahendra Putra, Putu Ari Suprpta Pratama,
I Made Arik Wira Putra dan I Nyoman Suarka

Jurusan Sastra Daerah, Fakultas Sastra, Universitas Udayana

ABSTRAK

Salah satu naskah dan teks lontar yang dikaji dalam penelitian ini adalah Lontar Kakawin Siwa latri. Kegiatan penelitian lontar ini begitu penting karena dapat menyelamatkan sebuah tradisi dari kepunahannya, yakni tradisi pernaskahan lontar (Sastra lontar) sebagai salah satu aset budaya bangsa Indonesia. Di sisi lain, Lontar Kakawin Siwa Latri mengandung nilai moral yang tentunya perlu ditanamkan pada generasi muda. Melihat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, tentunya hal tersebut dapat digunakan untuk mentransformasikan naskah lontar Kakawin Siwa Latri ke dalam sebuah bentuk kartu bercerita dan sebuah puzzle.

Target penelitian ini adalah menghasilkan laporan hasil penelitian dan produk berupa kartu bercerita dan puzzle. Laporan hasil penelitian menyangkut hasil transliterasi teks Kakawin Siwa Latri dari huruf Bali ke huruf Latin dan terjemahan teks Kakawin Siwa Latri dari bahasa Jawa Kuna (Kawi) ke dalam Bahasa Indonesia serta dilengkapi dengan kajian nilai.

Keseluruhan target luaran yang diuraikan baik berupa laporan penelitian maupun produk berupa kartu bercerita dan puzzle telah tercapai. Bahkan Produk yang dihasilkan berupa kartu bercerita yang berjudul Game 108 dan puzzle yang berjudul Lubdaka Carita tersebut telah diujicobakan kepada siswa SD Dwijendra Denpasar dan anak-anak Panti Asuhan Dharma Jati I Klungkung.

Kata Kunci : Lontar, Kakawin, Tradisi, Transformasi

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Sebagaimana disebutkan Soeratno (1996) bahwa naskah sebagai peninggalan masa lampau mampu memberi informasi mengenai berbagai aspek kehidupan masyarakat masa lampau, seperti politik, ekonomi, sosial dan budaya karena dalam naskah-naskah terkandung masalah-masalah, antara lain: ajaran agama, sejarah, hukum, adat-istiadat, filsafat, politik, sastra, astronomi, ajaran moral, mantra, doa-doa, obat-obatan, mistik, bahasa, bangunan, tumbuh-tumbuhan, dan sebagainya.

Karya sastra yang berkembang di masyarakat banyak disimpan di rumah-rumah penduduk, puri, griya-griya. Selain menjadi koleksi pribadi, karya-karya tersebut banyak juga disimpan di instansi atau lembaga-lembaga, seperti Perpustakaan Lontar Fakultas Sastra Universitas Udayana,

Gedong Kirtya Singaraja, Museum Bali, Perpustakaan Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar, Perpustakaan Yayasan Dwijendra Pusat Denpasar, Museum Nasional di Jakarta, Perpustakaan Universitas Leiden, Museum Etnologi Nasional di Leiden, Museum Etnologi di Delf, Museum Arkeologi, Geologi, Etnografi, Etnologi di Rotterdam, British Museum, India Officen Library, Royal Asiatic Society Library, Bodleian Library Oxford, Cambridge University Library, Baptist College Bristol, Brussels National Library, Paris National Library, Copenhagen Royal Library, Rome Vatican Library, Berlin National Library, Leningrad Imperial Library, Washington Congress Library (Uhlenbeck, 1964; Suarka, 1987).

Walaupun naskah sangat penting dalam kehidupan masyarakat, hanya sedikit yang mau mempelajari naskah-naskah tersebut. Seperti halnya kalangan generasi muda kini telah mulai enggan untuk mempelajari naskah tersebut, karena

bagi mereka naskah-naskah itu sulit dibaca serta sulit dimengerti. Generasi muda kesulitan memahami naskah-naskah tersebut karena sebagian besar naskah-naskah tersebut ditulis pada lontar dengan menggunakan aksara Bali dan berbahasa Sanskerta, Jawa Kuna, Tengahan, atau berbahasa Bali yang tampak semakin asing bagi generasi muda sehingga perlu dialihaksarakan dan dialihbahasakan serta perlu disertai dengan kegiatan kreatif dengan cara membuat suatu kemasan baru agar generasi muda tertarik mempelajari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Salah satu naskah dan teks lontar yang dikaji dalam penelitian ini adalah Lontar Kakawin Siwa Latri. Kegiatan penelitian lontar ini begitu penting karena dapat menyelamatkan sebuah tradisi dari kepunahannya, yakni tradisi pernaskahan lontar (Sastra lontar) sebagai salah satu aset budaya bangsa Indonesia. Di sisi lain, Lontar Kakawin Siwa Latri mengandung nilai moral yang tentunya perlu ditanamkan pada generasi muda. Melihat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, tentunya hal tersebut dapat digunakan untuk mentransformasikan naskah lontar Kakawin Siwa Latri ke dalam sebuah bentuk kartu bercerita dan sebuah puzzle.

Tujuan Program

Tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai dalam setiap tindakan. Oleh karena itu, hal-hal yang kita lakukan memiliki tujuan yang ingin dicapai. Begitu juga halnya dengan “Lontar Kakawin Siwa Latri sebagai Sumber Inspirasi Pembuatan Puzzle dan Kartu Bercerita” ini mempunyai tujuan, yakni tujuan umum dan tujuan khusus:

a). Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan daerah dalam rangka menunjang keberlanjutan dan penguatan Kebudayaan Nasional.

b). Tujuan Khusus

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk:

1. Penelitian ini bertujuan membuat langkah baru pemberdayaan sastra sebagai industri kreatif.
2. Mengalihaksarakan dan mengalihbahasakan teks Lontar Siwa Latri sebagai bahan in-

spirasi pembuatan puzzle dan kartu bercerita.

3. Merumuskan nilai-nilai Lontar Kakawin Siwa Latri sebagai sumber dalam pembuatan puzzle dan kartu bercerita.

4. Menggagas model pembelajaran dengan puzzle dan kartu bercerita untuk meningkatkan daya tarik dan minat anak-anak pada khususnya serta masyarakat pada umumnya terhadap naskah lama.

METODE PENDEKATAN

Pengumpulan data

Pengumpulan data dapat dibedakan menjadi 2 sumber, yaitu: sumber data di lapangan dan sumber data teks tulisan. Sumber data di lapangan didapatkan dari observasi pengamatan dengan wawancara langsung di lapangan, pengumpulan data yang bersumber dari lapangan menggunakan teknik perkartuan, pencatatan, perekaman, dokumentasi.

Data yang bersumber dari naskah yakni menggunakan metode pembacaan naskah. Naskah dibaca secara berulang-ulang secara cermat dan tepat. Pembacaan dilakukan sejalan dengan proses mabebasan di Bali dikombinasikan dengan konsep pembacaan heuristik dan pembacaan herminiotik (retroaktif) yang dikemukakan Riffaterr (1978) (Suarka, 2007).

Hal ini sejalan dengan pendapat Suarka (2007), yang menyatakan dalam mebebasan perlu melakukan penerjemahan ke dalam bahasa yang lebih dekat dan lebih mengidentifikasi adanya proses menafsirkan teks, akan memudahkan pembaca dalam memahami teks dan mengungkap makna sebuah karya sastra (Suarka, 2007).

Ada tiga langkah yang ditempuh dalam mabebasan, yaitu (Bl: wirama), menerjemahkan (Bl: wiraga), dan mengungkap makna (Bl: wirasa). Konsep mabebasan, sejalan dengan konsep ‘membaca’ karya sastra yang dikemukakan oleh Chamamah (1994) yakni sebagai tindak mengkonsumsi karya sastra.

Proses pemaknaan merupakan proses bolak-balik (retroaktif) secara terus menerus, entah dimulai dari satuan terkecil: kata-kata kunci, kalimat alinea, sampai pada bagian teks yang lebih besar, atau sebaliknya dari keseluruhan kembali

ke bagian (Suarka, 2007).

a. Analisis data

Transliterasi ialah menyalin/menyadur naskah sesuai dengan aslinya ke dalam huruf latin. Menerjemahkan teks ialah merubah bahasa sumber ke bahasa sasaran. Lontar Siwa Latri disadur dari teks aslinya ke huruf latin. Selanjutnya teks yang telah disadur tersebut diterjemahkan sesuai dengan bahasa sasaran, pada lontar Siwa Latri menerjemahkan dari bahasa Jawa Kuna (Kawi) ke bahasa Indonesia. Dalam Kakawin Siwa Latri terkandung berbagai nilai, nilai inilah yang dianalisis setelah proses penerjemahan sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan, sebagai tuntunan hidup. Nilai-nilai yang telah dianalisis ini yang akan ditransformasikan ke dalam bentuk gambar.

b. Penyajian hasil

Hasil analisis nilai yang terkandung di dalam Kakawin Siwa Latri inilah, dijadikan sumber inspirasi untuk membuat sebuah produk baru yang memiliki konversi berbeda dengan konversi sebelumnya. Seperti halnya pada produk kartu bercerita dan puzzle yang mengambil inspirasi dari lontar Kakawin Siwa Latri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Transliterasi Teks Kakawin Siwa Latri

Teks Kakawin Siwa Latri yang kami peroleh ditulis menggunakan aksara Bali. Untuk mempermudah peneliti dalam membaca teks tersebut, peneliti mentransliterasi teks Kakawin Siwa Latri ke dalam huruf latin. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menerjemahkan teks tersebut.

Terjemahan teks Kakawin Siwa Latri

Setelah mentransliterasi teks Kakawin Siwa Latri ke dalam huruf latin, peneliti menerjemahkan teks tersebut dari bahasa Jawa Kuna (Kawi) ke bahasa Indonesia. Dari hasil terjemahan ini, peneliti menganalisis nilai-nilai yang terkandung di dalam teks Kakawin Siwa Latri.

Analisis Nilai teks Kakawin Siwa Latri

Di dalam teks Kakawin Siwa Latri, terkandung nilai-nilai moral yang ada dalam kehidupan masyarakat. Nilai-nilai tersebut menginspirasi peneliti untuk membuat suatu produk yang dapat mengantarkan teks tersebut kepada pembaca melalui media kartu bercerita dan puzzle yang bahasanya mudah dipahami oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak. Nilai-nilai yang terkandung di dalam teks Kakawin Siwa Latri ialah 1). Nilai agama yang meliputi nilai religius, magis, dan kepercayaan. 2). Nilai logika meliputi nilai intelektual, ilmiah (pengetahuan), dan nilai empiris. 3). Nilai etika yang meliputi nilai moral, sopan santun, manusiawi, etis, dan lain-lain. 4). Nilai estetika meliputi nilai keindahan, keseimbangan, keagungan, keasrian dan lain-lain.

Kartu Bercerita dan Puzzle Siwa Latri

Kartu bercerita dan puzzle ini merupakan transformasi dari teks Kakawin Siwa Latri. Kartu bercerita ini peneliti beri nama kartu game 108 dan puzzle peneliti beri nama puzzle Lubdaca carita. Dalam penyajiannya, kartu ini memuat inti-inti dari cerita Siwa Latri. Inti-inti cerita tersebut peneliti ambil setelah menganalisis cerita Siwa Latri. Untuk memudahkan pembaca memahami inti cerita tersebut, peneliti menampilkan gambar yang mencitrakan inti cerita tersebut. Hal ini bertujuan untuk menyeimbangkan fungsi otak kiri dan otak kanan, di samping untuk menarik minat anak-anak dalam memahami isi cerita. Selain itu, gambar yang peneliti gunakan berbentuk sederhana dan unik sehingga cocok untuk kalangan anak-anak. Begitu halnya dengan puzzle mempunyai tujuan yang sama, puzzle Lubdaca Carita ini mengambil episode terpenting dalam Kakawin Siwa Latri. Kemudian episode tersebut dicitrakan pada sebuah gambar.

Apresiasi Produk

Produk yang peneliti buat telah diuji coba pada siswa SD Dwijendra Denpasar dan anak-anak Panti Asuhan Dharma Jati I Klungkung. Peneliti memilih siswa SD Dwijendra dan anak-anak Panti asuhan sebagai objek, karena mereka berada pada usia dini dan sangat perlu diberikan pemahaman yang tepat melalui cerita-cerita yang berisi tentang nilai-nilai yang akan diterapkan

dalam kehidupannya dan diharapkan juga anak-anak tersebut mampu mengimbaskan cerita Siwa Latri kepada teman-teman dan anggota keluarganya. Disamping itu, guru juga diharapkan mampu mengajarkan cerita Siwa Latri kepada anak didiknya melalui kartu game 108 dan puzzle Lubdaka Carita.

Pemahaman siswa sekolah dasar terhadap kartu game 108 yang bercerita Siwa Latri dan puzzle Lubdaka Carita sangat bagus, hal ini ditunjukkan dari 42 siswa, hanya 4,78% yang kurang memahami cerita Siwa Latri, sisanya yaitu 95,12% dapat memahami cerita Siwa Latri melalui produk ini. Tanggapan siswa dan anak-anak panti asuhan terhadap kartu game 108 dan puzzle Lubdaka Carita pun sangat bagus, di mana siswa mengatakan bahwa kartu game 108 dan puzzle Lubdaka Carita sangat menarik dan mudah dipahami karena berisi gambar tokoh-tokoh dalam Siwa Latri. Disamping itu, para guru dan ibu panti asuhan juga menyambut produk ini dengan baik. Menurut Ni Nyoman Suliantari (salah seorang guru SD Dwijendra Denpasar), produk ini sangat cocok diterapkan untuk anak-anak SD karena anak-anak lebih cepat memahami dan menanggapi isi cerita tersebut. Namun, menurut Made Moni (pengelola Panti Asuhan Dharma Jati I) produk ini perlu dikembangkan lagi agar kelak dapat lebih berguna dan dapat dibagikan kepada anak-anak panti asuhan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kartu game 108 dan puzzle Lubdaka Carita dapat dijadikan sebagai produk komersial dan layak untuk dipatenkan, karena produk ini dapat membantu siswa dalam memahami cerita Siwa Latri dan produk semacam ini belum pernah ditemukan di pasaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Lontar Kakawin Siwa Latri merupakan salah satu warisan budaya serta menyimpan nilai-nilai luhur. Teks lontar inilah yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini. Kegiatan penelitian lontar ini begitu penting karena di dalam Lontar Kakawin Siwa Latri digunakan dalam kegiatan keagamaan di Bali. Di sisi lain, Lontar Kakawin Siwa Latri mengandung nilai moral yang tentunya perlu ditanamkan pada generasi muda.

Melihat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, tentunya hal tersebut dapat digunakan untuk mentransformasikan naskah lontar Kakawin Siwa Latri ke dalam sebuah bentuk kartu bercerita dan sebuah puzzle.

Penelitian ini menghasilkan laporan hasil penelitian dan produk berupa kartu bercerita dan puzzle. Laporan hasil penelitian menyangkut hasil transliterasi teks Kakawin Siwa Latri dari huruf Bali ke huruf Latin dan terjemahan teks Kakawin Siwa Latri dari bahasa Jawa Kuna (Kawi) ke dalam Bahasa Indonesia serta dilengkapi dengan kajian nilai.

Kartu game 108 dan puzzle Lubdaka Carita dapat dijadikan sebagai produk komersial dan layak untuk dipatenkan, karena produk ini dapat membantu siswa dalam memahami cerita Siwa Latri dan produk semacam ini belum pernah ditemukan di pasaran. Kartu game 108 dan puzzle dikemas dalam bentuk yang menarik yang ditambah dengan gambar yang bertujuan untuk menyeimbangkan fungsi otak kiri dan otak kanan pada anak dan untuk mempermudah memahami ceritanya dikemas dalam bahasa-bahasa yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami oleh anak-anak. Kartu game 108 dan puzzle tersebut telah diujicobakan kepada siswa SD Dwijendra Denpasar dan anak-anak Panti Asuhan Dharma Jati I Klungkung.

Saran

Hasil penelitian ini perlu disempurnakan lagi, sehingga ke depannya mampu memberikan kontribusi pada masyarakat, seperti halnya dilengkapi dengan bahasa Inggris sehingga mampu untuk melatih bahasa asing dan mampu bersaing di tingkat internasional. Dilengkapi dengan

bahasa dan aksara Bali sebagai salah satu media untuk melestarikan kebudayaan Bali khususnya dan kebudayaan Nasional pada umumnya. Menranformasikannya dalam bentuk yang lebih menarik dan visual seperti halnya dalam bentuk seni pertunjukan, animasi dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Wijaya, Ida Bagus. 2009. *Agastya Parwa Analisis Struktur dan Nilai*. Skripsi Sarjana. Denpasar: Jurusan Sastra Daerah, Fakultas Sastra, Universitas Udayana.
- L. Mardiwarsito. 1981. *Kamus Jawa Kuna-Indonesia*. Ende-Flores : Nusa Indah. Poerwadarminta, W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka. Praopo, Djoko Rachmad. 1995. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratnam Nyoman Khutha. 2004. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme Persektif Wacana Naratif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ron Jenkins and Catra, I Nyoman. 2008. *The Invisible Mirror Siwaratrikalpa Balinese Literature In Performance*. Denpasar: International Translation Center at ISI Denpasar.
- Suarka, I Nyoman. 1987. *Babad Mpu Bharadah Mwang Rangdeng Girang Analisis Struktur dan Fungsi*. Skripsi Sarjana. Denpasar : Jurusan Sastra Daerah, Fakultas Sastra, Universitas Udayana.
- Suarka, I Nyoman. 2007. *Kesusastraan Bali Anyar*. Makalah dibawakan pada Penataran Guru Mata Pelajaran Bahasa Bali Tingkat SD, SMP, dan SMA/SMK Negri /Swasta Se-Bali di Denpasar.
- Suarka, I Nyoman. 2007. *Kidung Tantri Pisacarana*. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Teeuw, A dan Th. P. Galestin, S.O Robson, P.J. Worsley, P.J. Zoetmulder. 1969. *SiwaLatrikalpa ofMpu Tanakung*. Bl 3.
- Zoetmulder, PJ. 1985. *Kalangwan Sastra Jawa Kuna Selayang Padang*. Penerjemah Dick

Lampiran



Gambar 1. Puzzele Lubdaka Carita



Gambar 2. Kartu Game 108 dan Buku Panduan



Gambar 3. Lontar Siwalatri koleksi Pusat Dokumentasi Dinas Kebudayaan Prop. Bali