

JURNAL KAJIAN BALI

Journal of Bali Studies

p-ISSN 2088-4443 # e-ISSN 2580-0698

Volume 08, Nomor 01, April 2018

<http://ojs.unud.ac.id/index.php/kajianbali>

Terakreditasi Peringkat B Berdasarkan SK Menristek Dikti
No. 12/M/KP/II/2015 tanggal 11 Februari 2015

Pusat Kajian Bali
Universitas Udayana

Cerita Klasik “Tantri Kamandaka” sebagai Sumber Ekonomi Kreatif

I Nyoman Suarka dan A.A. Gede Bawa

Universitas Udayana

E-mail: tuarik4@yahoo.com

Abstract

This study aims to analyze a classical literary *Tantri Kamandaka* text as creative economic resources. This research attempts to offer the idea of literary studies to the downstream of research results that can be utilized as much as possible for the welfare of the community. As with the text of *Tantri Kamandaka*, in addition to being a medium of the nation's character values, it can also be empowered as creative economic resources or cultural industry. This research made use of content analysis model and medium transfer study. The method used was a method of creating art works by covering the exploratory stage, the exploring activity to uncover the sources of ideas was based on the reading and comprehending *Tantri Kamandaka* text; the design stage was visualizing the results of ideas exploration into sketches or alternative design to final draft; and the stage of embodiment, which was to establish the final design into a prototive model until the perfect work was created in accordance with the ideas. The results show that the text of *Tantri Kamandaka* potential as a source of creative economy, especially as a source of inspiration for the creation of creative economic product designs.

Keywords: Tantri Kamandaka text, creative economy, applied analysis, prototype models

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis teks sastra klasik *Tantri Kamandaka* sebagai sumber ekonomi kreatif serta berupaya menawarkan gagasan kajian sastra menuju hilirisasi hasil penelitian yang dapat dimanfaatkan sebesar-besarnya untuk kesejahteraan masyarakat. Sebagaimana halnya dengan teks *Tantri Kamandaka*, di samping sebagai wadah penyemaian nilai-nilai karakter bangsa, juga dapat diberdayakan sebagai sumber ekonomi kreatif atau industri

budaya. Penelitian ini menggunakan model analisis konten dan kajian alih wahana. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan karya seni dengan meliputi tahap eksplorasi, yakni aktivitas penjelajahan menggali sumber ide berdasarkan pembacaan dan penyimakan teks *Tantri Kamandaka*; tahap perancangan, yakni memvisualisasi hasil penjelajahan ide ke dalam sketsa atau berbagai alternatif desain hingga pembuatan rancangan final; dan tahap perwujudan, yakni mewujudkan rancangan final menjadi model prototif sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan ide. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teks *Tantri Kamandaka* potensial sebagai sumber ekonomi kreatif, terutama sebagai sumber inspirasi penciptaan desain produk ekonomi kreatif.

Keywords: teks *Tantri Kamandaka*, ekonomi kreatif, analisis terapan, model prototif

1. Pendahuluan

Negara Indonesia sejatinya merupakan negara adibudaya, yakni negara yang memiliki keunggulan dan keanekaragaman budaya. Hal ini didukung oleh fakta bahwa Indonesia memiliki kekayaan budaya dalam jumlah berlimpah, baik dalam wujud kebendaan (*tangible*) maupun ketakbendaan (*intangible*). Sementara itu, kebudayaan memiliki fungsi sangat hakiki bagi kehidupan manusia, baik individu maupun kolektif. Secara individu, kebudayaan berfungsi membentuk kepribadian dasar, kebanggaan diri, harkat, dan martabat kemanusiaan serta makna batiniah. Secara kolektif, kebudayaan berfungsi sebagai perekat solidaritas sosial, pemberi identitas, bobot kualitatif, dan wawasan dalam segenap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Geriya, 2008:1). Sederhananya, tanpa budaya manusia akan sangat sukar untuk bertahan hidup (Danesi, 2012:42).

Kebudayaan bangsa Indonesia yang melimpah di satu sisi, dan fungsi kebudayaan sangat hakiki bagi kehidupan manusia Indonesia di sisi lain, menyimpan berbagai kesenjangan. Pemerintah dan masyarakat Indonesia belum mampu memberdayakan sumber daya budaya sebagai salah satu modal pembangunan, terutama dalam mengangkat potensi dan fungsi kebudayaan berkaitan dengan pemberdayaan budaya sebagai sumber ekonomi kreatif.

Selama ini, kebudayaan hanya baru dilihat fungsinya sebatas memenuhi kebutuhan rohani, makna batiniah. Jika dulu, budaya atau sumber-sumber lokal menjadi ilham dalam berbagai tindakan sosial, kini bergeser ke sumber-sumber global yang dienkulturasikan dan disosialisasikan dalam suatu setting sosial yang didukung oleh berbagai media dan pengalaman realitas virtual. Dengan demikian, nilai jangka panjang merupakan investasi yang diperoleh melalui suatu visi, kreativitas, inovasi, dan kerja keras (Abdullah, 2010:167). Namun demikian, harapan kita dalam menjalani millennium baru ini harus dibarengi dengan revitalisasi moral dan respiritualisasi kebudayaan dengan berpalingnya kembali masyarakat pada kearifan-kearifan masa lalu (Piliang, 2011:205).

Pada saat ini dan ke depan kebudayaan tidak bisa lagi dilepaskan dari faktor-faktor nonkultural, seperti industri, ekonomi, dan teknologi yang menjadi pendorong utama produksi dan konsumsi budaya (Budiman dalam Damono, 2016:7). Berkaitan dengan itu, penelitian ini mencoba mengangkat teks *Tantri Kamandaka* sebagai sumber ekonomi kreatif. Teks *Tantri Kamandaka* yang dijadikan sumber data adalah teks *Tantri Kamandaka* edisi Hooykaas (1931) karena teks tersebut telah mengalami penyuntingan secara ilmiah sehingga keterbacaan teks dapat dipandang valid.

Teks *Tantri Kamandaka* merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia berupa karya sastra prosa berbahasa Jawa Kuna yang berasal dari abad ke-14 atau pada akhir zaman Hindu Jawa (Zoetmulder, 1985:545). Hingga saat ini, teks *Tantri Kamandaka* tetap dipelihara, dilestarikan bahkan ditransmisikan dan ditransformasikan ke dalam berbagai *genre* sastra tradisional oleh masyarakat Bali, seperti *Tantricarita*, *Kakawin Kamandaka Tantri*, *Kidung Tantri Nandakaharana*, *Kidung Tantri Pisacarana*, *Kidung Tantri Mandukaprakarana*, *Kidung Tantri Pitrayadnya*, *Peparikan Tantri Kamandaka*, *Geguritan Cangak*, *Geguritan Pancapuspita*, *Carita Tantri*, *Usada Tantri*, serta *Tantri Kamandaka Bali* (Suarka, 2007: 33–118).

Teks *Tantri Kamandaka* juga menjadi sumber lakon seni pertunjukan Bali seperti wayang kulit dan dramatari Bali. Teks *Tantri Kamandaka* pun dijadikan sumber inspirasi seni pahat dan seni lukis di Bali. Bahkan, kisah yang dikenal sebagai cerita berbingkai

ini pernah dijadikan sumber lakon dan tema Pesta Kesenian Bali tahun 1999. Hal itu disebabkan teks *Tantri Kamandaka* kaya dengan nilai-nilai luhur budaya bangsa sehingga menarik minat para peneliti untuk meneliti teks tersebut dari masa ke masa.

Penelitian atas teks *Tantri Kamandaka* dimulai oleh Hooykaas (1929; 1931) berdasarkan pendekatan filologi, dalam bentuk suntingan teks dan penerjemahannya ke dalam bahasa Belanda. Mardiarsito (1983) menerbitkan teks *Tantri Kamandaka* serta terjemahannya dalam bahasa Indonesia disertai glosarium. Suarka (2007) meneliti *Kidung Tantripisacarana* karya Ida Pedanda Made Sidemen dari Geria Lod Pasar, Desa Intaran, Sanur dari pendekatan filologi serta menelitinya sebagai teks transformasi dari hipogram *Tantri Kamandaka*. Soekatno (2013) meneliti teks *Kidung Tantri Kediri* sebagai teks transformasi dari hipogram *Tantri Kamandaka* dari kajian filologi.

Sambutan terhadap teks *Tantri Kamandaka* tidak hanya ditemukan dalam karya sastra tradisional, tetapi juga dalam karya sastra modern. Sawitri telah menerbitkan sebuah karya novel berjudul *Tantri, perempuan yang bercerita* (2011). Karya Sawitri tersebut dibahas oleh Putra (2012) dalam sebuah artikel berjudul “Novel ‘Tantri’, Daur Ulang Nilai-nilai untuk Pembentukan Karakter Bangsa”, yang membahas dengan menarik daya inspiratif teks klasik untuk penciptaan sastra modern.

Lebih jauh, Putra (2012) menyatakan bahwa novel *Tantri* ini menjadi media baru bagi kisah klasik *Tantri* untuk beredar di ruang baru, yang target pembacanya adalah pembaca novel sastra Indonesia. Novel *Tantri* merupakan reinkarnasi modern dari cerita klasik *Tantri* (Putra 2012:190). Lebih jauh dijelaskannya bahwa dalam mengalihwahkan teks *Tantri Kamandaka* ke dalam novel *Tantri*, Sawitri dianggap telah melakukan imitasi sekaligus inovasi serta menjadikan teks *Tantri Kamandaka* sebagai sumber inspirasi. Dalam menjadikan teks sumber sebagai inspirasi, Sawitri tidak menyalin sedemikian saja cerita sumber, melainkan melakukan serangkaian kreasi dan inovasi, yang tampak berbeda ‘radikal’ dengan cerita sumber. Hal itu dimungkinkan karena teks *Tantri Kamandaka* dipandang sebagai ruang terbuka, yang memiliki fleksibilitas

cerita yang menyediakan ruang kreativitas bagi penggubah atau penyambutnya. Jika demikian halnya, maka teks *Tantri Kamandaka* juga terbuka bagi peneliti untuk mengkaji kembali dan melihat alihwahananya ke dalam produk ekonomi kreatif.

Penelitian ini bertujuan menggali dan memberdayakan potensi teks *Tantri Kamandaka* sebagai sumber ekonomi kreatif. Teks *Tantri Kamandaka* dikembangkan dan dialihwahanakan ke dalam produk karya seni kreatif berupa hasil kerajinan yang bernilai ekonomi. Teks *Tantri Kamandaka* dilihat potensinya sebagai sumber inspirasi dan kreasi dalam pengembangan daya cipta, diolah atau ditransformasikan ke dalam berbagai model prototif desain produk ekonomi kreatif. Dengan demikian, teks *Tantri Kamandaka* sebagai warisan budaya bangsa, tidak sekadar dilestarikan, tetapi juga dikembangkan potensinya sebagai sumber penghidupan dan kesejahteraan masyarakat.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan data berupa kata-kata yang bersumber pada naskah *Lontar Tantri Kamandaka*. Karena itu, pengumpulan data menggunakan metode studi pustaka dan teknik pembacaan teks, baik heuristik maupun hermeneutik. Analisis data menggunakan metode deskriptif-analitik, yakni data dideskripsikan dan dianalisis berdasarkan teori struktur naratif dan alih wahana. Penelitian ini menggunakan model analisis konten yang memandang perilaku budaya dianggap sebagai sebuah wacana yang dapat ditelaah menurut bentuk dan isi (Endraswara, 2012:81).

Teks *Tantri Kamandaka* dipandang sebagai wujud perilaku budaya menjadi sebuah wacana yang memiliki bentuk dan isi di samping mengandung nilai-nilai karakter bangsa. Bentuk teks *Tantri Kamandaka* dianalisis ke dalam satuan-satuan naratif berupa sekuen-sekuen yang mengandung nilai. Selanjutnya, sekuen-sekuen dilihat potensinya melalui kajian alih wahana, yakni mengalihkan atau memvisualisasikan ide atau gagasan (Damono, 2016:13) yang ada di dalam teks *Tantri Kamandaka* ke dalam model prototif desain produk ekonomi kreatif melalui metode penciptaan karya seni meliputi tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Tahap eksplorasi adalah tahap penjelajahan

dan menggali sumber ide. Tahap perancangan merupakan tahap memvisualisasikan hasil penjelajahan dan penggalian ide ke dalam berbagai alternatif sketsa desain. Tahap perwujudan adalah mewujudkan rancangan final menjadi model prototif (Parta, 2009).

2. Struktur Naratif Teks Tantri Kamandaka

Daya tarik cerita *Tantri Kamandaka* terletak pada isi dan struktur cerita berantai, yaitu cerita yang di dalamnya ada cerita. Teks *Tantri Kamandaka* mengisahkan seorang raja bernama Eswaryadala bertahta di negeri Patali. Ia memiliki seorang patih setia bernama Bandeswarya. Patih Bandeswarya mempunyai seorang putri cantik dan cerdas bernama Diah Tantri yang kemudian menjadi permaisuri Raja Eswaryadala. Sebelum menjadi permaisuri, Diah Tantri menyadarkan Raja Eswaryadala terlebih dulu dari kekhilafan agar berhenti kawin dengan gadis-gadis dengan cara bercerita setiap malam.

Kehadiran tokoh Diah Tantri sebagai tokoh utama yang bercerita pada setiap malam di hadapan Raja Eswaryadala dengan menampilkan kisah dan tokoh-tokoh baru di setiap episode menghasilkan teks *Tantri Kamandaka* sebagai *clock stories* atau cerita berantai. Cerita berantai adalah rangkaian cerita yang cerita pertamanya membuahkkan cerita kedua dan seterusnya (Sudjiman, 1984:14). Setiap episode melengkapi dirinya sendiri, terangkai oleh satu atau beberapa tokoh (Stanton, 2007:136) yang diperlihatkan dalam teks *Tantri Kamandaka* mengindikasikan dirinya sebagai fiksi episodic. Namun demikian, masing-masing bagian cerita atau episode, di satu sisi dipandang sebagai kesatuan cerita utuh dan otonom, dan di sisi lain, setiap episode menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan teks *Tantri Kamandaka* sebagai wacana narasi. Wacana narasi adalah ragam wacana yang menceritakan proses kejadian suatu peristiwa. Detail-detail dalam narasi disusun dalam sekuen ruang dan waktu yang menyarankan adanya bagian awal, tengah, dan akhir cerita (Darma, 2014:34–35). Atas dasar tersebut, struktur teks *Tantri Kamandaka* sebagai sebuah wacana narasi disusun dalam sekuen ruang dan waktu secara berurutan (kronologis) menjadi episode yang berbeda-beda

(Stanton, 2007:136). Analisis struktur naratif teks *Tantri Kamandaka* didasarkan atas episode-episode yang membangun keseluruhan dan keutuhan teks *Tantri Kamandaka* sebagai berikut.

Episode pertama yang membangun teks *Tantri Kamandaka* adalah episode Diah Tantri. Episode Diah Tantri menampilkan tokoh Diah Tantri sebagai tokoh utama yang cantik dan cerdas, serta cakap bercerita pada setiap malam di hadapan Raja Esuaryadala dalam upaya menyadarkan Raja Esuaryadala dari kekhilafan. Topik yang dapat dipahami dari episode ini adalah orang cerdas wajib dijadikan sahabat (*sang sadhu pinaka sangsarga*) karena mampu mengambil hati atau simpati orang lain. Berdasarkan analisis konten (Endraswara, 2012:81) dan analisis struktural yang mementingkan relasi antarunsur (Endraswara, 2013: 5), episode Diah Tantri tampak berfungsi sebagai cerita pertama yang membuahkan dan memiliki relasi asosiasi terhadap cerita berikutnya dalam jalinan keseluruhan teks *Tantri Kamandaka* sebagai cerita berantai (*clock stories*) atau fiksi episodic. Episode Diah Tantri juga berfungsi sebagai benih plot yang dapat dikembangkan lebih lanjut ke dalam episode selanjutnya, yakni episode Bagawan Dharmaswami.

Episode Bagawan Dharmaswami mengisahkan seorang pendeta bernama Bagawan Dharmaswami tidak memiliki rasa belas kasih kepada seekor lembu piaraannya bernama Nandaka yang telah membantu mengangkut barang dagangannya ke pasar setiap hari. Lembu Nandaka berhasil melarikan diri dari Bagawan Dharmaswami dan pergi ke hutan Malawa. Di hutan Malawa lembu Nandaka bertemu dengan raja Singa Pinggala dan anjing Sembada. Topik yang dapat dipahami dalam episode ini adalah orang yang tidak tahu membalas budi (*krētaghna*). Secara struktural, episode Bagawan Dharmaswami merupakan kisah pertama yang dituturkan oleh tokoh Diah Tantri kepada Raja Esuaryadala. Relasi episode Diah Tantri dengan episode Bagawan Dharmaswami dijalin dan dijaga kontinuitasnya melalui penampilan tokoh Diah Tantri menceritakan kisah yang dialami dan dilakukan tokoh Bagawan Dharmaswami. Dengan demikian, kedua episode tersebut terangkai melalui satu tokoh, yakni tokoh Diah Tantri.

Episode berikutnya adalah kisah Lembu Nandaka, Singa

Pinggala, dan Anjing Sembada yang mengisahkan persahabatan Lembu Nandaka dan Singa Pinggala. Persahabatan mereka kemudian dirusak oleh Anjing Sembada dengan cara diadu domba. Topik yang dapat dipahami dalam episode ini adalah prinsip persahabatan yang dijalin oleh mereka yang memiliki visi, misi, dan tujuan berbeda-beda akan mudah dihancurkan lawan. Prinsip tersebut dipraktikkan oleh tokoh Anjing Sembada sebagai dasar memecah belah persahabatan Lembu Nandaka dan Singa Pinggala, serta dijadikan motivasi dalam upaya meraih tujuannya, yakni ingin membunuh dan menjadikan Lembu Nandaka dan Singa Pinggala sebagai mangsa. Sekalipun merupakan episode yang berbeda, keterjalinan dan keterkaitan episode Lembu Nandaka, Singa Pinggala, dan Anjing Sembada dengan kedua episode sebelumnya tampak masih terangkai oleh satu tokoh, yakni tokoh utama Diah Tantri. Akan tetapi, keterjalinan episode ini terhadap episode berikutnya, yakni episode Burung Kakatua, tidak lagi terangkai oleh tokoh Diah Tantri, melainkan terangkai oleh tokoh Anjing Sembada.

Tokoh Anjing Sembada di samping berperan sebagai tokoh cerita yang menggerakkan alur, juga berfungsi sebagai narator. Hal ini dapat dibuktikan melalui kehadiran episode Burung Kakatua diceritakan oleh Anjing Sembada kepada sekawanan srigala dalam upaya merusak persahabatan Lembu Nandaka dan Singa Pinggala. Episode Burung Kakatua mengisahkan dua ekor burung kakatua masing-masing dipelihara oleh dua majikan yang memiliki karakter berbeda. Watak, sikap, dan perilaku burung kakatua itu cenderung mengikuti watak, sikap, dan perilaku majikannya masing-masing. Topik yang dapat dipahami dalam episode ini adalah hati-hati dalam memilih sahabat. Topik ini berkaitan dengan maksud dan tujuan Anjing Sembada hendak memecah belah persahabatan Lembu Nandaka dan Singa Pinggala. Keterjalinan dan keterkaitan episode ini dengan episode berikutnya terangkai oleh tokoh Anjing Sembada dan Lembu Nandaka.

Episode selanjutnya, adalah episode Angsa dan Kura-kura yang mengisahkan persahabatan sepasang angsa dan sepasang kura-kura hidup bersama di kolam Kumudawati. Lalu, mereka

terbang bersama hendak pergi mencari tempat penghidupan baru karena isu kekeringan akan segera melanda tempat hidup mereka. Namun, sepasang kura-kura bernasib naas, mereka jatuh ke tanah dan tewas dimangsa sekawan anjing liar. Episode ini diceritakan oleh Anjing Sembada kepada Lembu Nandaka. Topik yang dapat dipahami dalam episode ini adalah orang yang tidak memegang teguh rencana (*tan matēguh ring niti*) akan menemui kegagalan. Episode ini juga terangkai dengan episode berikutnya oleh tokoh Anjing Sembada.

Episode selanjutnya adalah episode Kutu Titih dan Kutu Tuma yang mengisahkan persahabatan dua jenis kutu, yaitu kutu Titih dan kutu Tuma hidup di balik tempat tidur sang raja. Mereka tidak mampu menjaga persahabatan karena tidak mematuhi rencana awal. Bahkan, justru karena persahabatan itu mereka menemui ajal. Topik yang dikandung dalam episode ini adalah tidak setia kepada rencana awal karena keserakahan. Keterjalinan dan keterkaitan episode ini dengan episode lainnya, seperti episode Angsa dan Kura-kura serta episode Manuk Mangsa ditandai oleh kandungan topik yang sama yakni tidak memegang teguh rencana awal.

Episode berikutnya adalah episode Burung Bangau yang mengisahkan seekor burung bangau berpura-pura bersahabat dengan sekawan ikan dan kepiting batu yang hidup di kolam Kumudasara dan berdalih menyelamatkan sekawan ikan itu dengan mengajak mereka menuju ke sebuah tempat di pegunungan yang dikatakannya lebih aman dan nyaman. Akal busuk burung bangau diketahui oleh si kepiting batu. Lalu, kepiting batu menyupit leher burung bangau hingga putus. Episode ini mengemban topik keserakahan dan berfungsi memperjelas topik keserakahan yang dikandung dalam episode sebelumnya. Keterjalinan episode ini dengan episode berikutnya terangkai oleh tokoh Kutu Titih yang mengambil alih peran narator tokoh Anjing Sembada dalam episode sebelumnya. Episode ini membuah episode berikutnya, yakni episode I Sewagara, yang terangkai oleh tokoh Lembu Nandaka.

Episode I Sewagara mengisahkan seorang abdi bernama I Sewangara melihat kera menari di atas batu karang. Hal itu dilaporkannya kepada raja. Namun, ketika raja hendak

membuktikan kebenaran laporan itu, I Sewagara tidak mampu membuktikan. Ia pun dibunuh oleh raja karena dianggap suka menyebar berita bohong. Episode ini diceritakan oleh Lembu Nandaka kepada Anjing Sembada sebagai sanggahan. Topik yang dikandung dalam episode ini adalah kehati-hatian dalam membuat pernyataan, sekalipun pernyataan itu baik, harus tetap didukung bukti dan saksi. Petuah Lembu Nandaka ini membuat tokoh Anjing Sembada malu, lalu pergi meninggalkan Lembu Nandaka. Setelah gagal memprovokasi Lembu Nandaka, Anjing Sembada kemudian menghadap Singa Pinggala. Di hadapan Singa Pinggala, Anjing Sembada bercerita mengenai kisah seorang pemburu yang kejam dan tidak tahu berbalas budi. Pemburu itu bernama I Papaka. I Papaka tega membunuh seekor kera bernama si Wanari yang dulu pernah menyelamatkannya dari terkeman harimau. Episode I Papaka mengusung topik tidak tahu berbalas budi. Dalam kerangka keseluruhan teks *Tantri Kamandaka*, episode I Papaka membuah episode baru yang masih terangkai oleh tokoh Anjing Sembada. Kehadiran episode I Papaka merupakan bentuk provokasi yang berfungsi memperjelas upaya Anjing Sembada untuk memecah belah persahabatan Lembu Nandaka dan Singa Pinggala. Keterjalinan dan keterkaitan episode I Papaka dengan episode lainnya, seperti episode I Sewagara dan episode Singa yang kejam ditandai oleh topik yang sama, yakni tidak tahu membalas budi. Adanya kesamaan topik dalam beberapa episode dapat dijadikan dasar untuk menyatakan bahwa teks *Tantri Kamandaka* memang merupakan cerita berantai (Sudjiman, 1984) ataupun fiksi episodic (Stanton, 2007).

Episode berikutnya adalah episode Bhagawan Sri Adnyadharmaswami yang mengisahkan seorang pendeta bernama Bagawan Sri Adnyadharmaswami berhasil diselamatkan dari penyiksaan sang raja atas bantuan si ular, macan, dan kera yang pernah ditolong sang pendeta ketika mereka terjatuh di sumur tua. Keterjalinan dan keterkaitan episode ini terangkai oleh tokoh harimau menggantikan peran narator Anjing Sembada. Episode Bagawan Sri Adnyadharmaswami diceritakan oleh tokoh harimau kepada tokoh kera bernama si Wanari. Topik yang

dikandung dalam episode ini adalah bijaksana. Topik bijaksana juga dikandung dalam episode Kepiting yang mengisahkan seekor kepiting menyelamatkan seorang pendeta dari ancaman atau niat jahat si burung gagak. Pendeta tersebut pernah menolong si kepiting ketika tertimpa kekeringan. Episode ini diceritakan oleh tokoh kera Wanari kepada harimau.

Selanjutnya, episode Burung Gereja dan Kera mengisahkan burung gereja mengajari kera membuat rumah tempat tinggal. Kera merasa tidak senang dan tersinggung. Kera merusak sarang burung gereja. Episode ini diceritakan oleh tokoh harimau kepada kera Wanari. Topik episode ini adalah keras kepala. Topik keras kepala juga dikandung dalam episode Kera dan Sang Pangeran yang mengisahkan seekor kera membunuh tuannya. Episode ini juga diceritakan oleh tokoh harimau kepada kera Wanari.

Episode berikutnya adalah episode-episode yang mengandung topik keangkuhan yang diceritakan Anjing Sembada kepada Singa Pinggala, yaitu episode Burung Tinil mengisahkan burung Tinil menaklukkan Dewa Laut dan episode Kambing menakut-nakuti Macan yang diceritakan oleh Anjing Sembada kepada Singa Pinggala. Sementara itu, episode Gajah Angkuh mengisahkan seekor gajah berhasil diperdaya dan dibunuh oleh burung gagak bersama burung pelatuk, lalat, dan katak. Episode Gajah angkuh diceritakan oleh Anjing Sembada kepada Lembu Nandaka. Episode Kura-kura dan Burung Garuda yang mengisahkan sekawanan kura-kura berhasil mengalahkan burung garuda diceritakan oleh tokoh Katak kepada Lalat hijau menggantikan peran narator Anjing Sembada dalam upaya memprovokasi Lembu Nandaka. Topik keangkuhan sebagai sumber petaka diperjelas lagi melalui topik kebodohan dan kerakusan yang dikandung dalam episode si Pemburu dan sang Pendeta yang diceritakan oleh tokoh Lalat hijau kepada katak yang juga menggantikan peran narator Anjing Sembada dalam upaya memprovokasi Singa Pinggala. Episode si Pemburu dan sang Pendeta sekaligus berfungsi sebagai sanggahan atas cerita yang disampaikan si katak sebelumnya.

Berikutnya adalah episode-episode yang mengandung topik berniat jahat, sebagaimana tertuang dalam episode Pohon Rangdu

yang mengisahkan seekor ular berbisa berniat jahat hidup di pangkal pohon rangdu. Kejahatan si ular mengakibatkan kehancuran pohon rangdu itu. Episode ini diceritakan oleh tokoh Anjing Sembada kepada Singa Pinggala dengan motif provokasi. Demikian pula episode Burung Gagak dan Ular yang mengisahkan seekor ular berniat jahat hendak membunuh burung gagak. Episode ini diceritakan oleh tokoh Anjing Sembada kepada Lembu Nandaka, masih terkait dengan upaya Anjing Sembada memprovokasi Lembu Nandaka agar bermusuhan dengan Singa Pinggala.

Episode Tiga Ekor Ikan Gabus dan Episode Prabu Haridharma merupakan episode yang menggambarkan bagian akhir teks *Tantri Kamandaka*. Kedua episode tersebut mengandung topik keteguhan budi. Episode Tiga Ekor Ikan Gabus diceritakan oleh Lembu Nandaka kepada Anjing Sembada. Episode Prabu Haridharma diceritakan oleh tokoh Anjing Sembada kepada Lembu Nandaka. Kehadiran tokoh Lembu Nandaka dan Anjing Sembada dalam berperan sebagai narrator menggantikan peran narrator tokoh Diah Tantri memperjelas keberadaan teks *Tantri Kamandaka* sebagai fiksi episodis ataupun cerita berantai.

Episode perkelahian sengit antara Lembu Nandaka dengan Singa Pinggala yang menyebabkan keduanya tewas serta kematian Anjing Sembada karena terlampau kenyang memangsa daging Lembu Nandaka dan Singa Pinggala merupakan episode penutup atau bagian epilog teks *Tantri Kamandaka*. Episode terakhir mengandung topik ketidakmampuan mengendalikan diri dapat membawa petaka. Peran narrator pada episode ini dipegang kembali oleh tokoh utama Diah Tantri.

Analisis struktur naratif teks *Tantri Kamandaka* berhasil menemukan bahwa episode dibangun berdasarkan rangkaian topik-topik dan terangkai oleh satu tokoh atau beberapa tokoh cerita dalam memenuhi fungsi-fungsi sebagai narrator.

3. Alih Wahana Kisah “Tantri Kamandaka” ke Desain Produk Ekonomi Kreatif

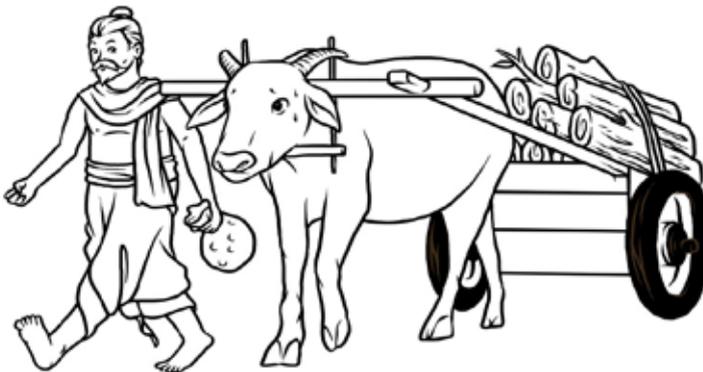
Bentuk merupakan fokus kajian alih wahana. Dalam memahami bentuk-bentuk tersebut, kajian alih wahana mengusung

perspektif multidimensional. Kajian alih wahana merupakan sebuah ajang kritis untuk memperbincangkan bagaimana ideologi-ideologi merasuk ke dalam bentuk-bentuk, khususnya dalam situasi intermedial ketika suatu bentuk mengalami transformasi ke dalam bentuk lain, ataupun ketika bentuk secara internal terbangun oleh multimedia (Budiman dalam Damono, 2016:7). Lebih jauh Damono (2016:13–14) menjelaskan bahwa alih wahana adalah proses pengalihan wahana ke jenis wahana lain, atau dari suatu karya seni ke karya seni yang lain. Dalam arti yang lebih luas, alih wahana mencakup pemindahan, pengubahan dari berbagai jenis pengetahuan menjadi karya seni. Sebagai wahana, di satu sisi, karya seni merupakan alat yang bisa mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat yang lain. Di sisi lain, karya seni merupakan medium yang dipergunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan atau perasaan. Jika demikian halnya, maka kajian alih wahana dalam penelitian ini memandang teks *Tantri Kamandaka* merupakan teks sumber (hipogram) dan produk ekonomi kreatif sebagai teks transformasi. Fokus penelitian ada pada persoalan bagaimana memahami apa yang berbeda dalam kedua media tersebut dan bagaimana perbedaan-perbedaan itu dijabatani.

Sebagaimana dinyatakan Putra (2012) bahwa teks *Tantri Kamandaka* memiliki fleksibilitas cerita yang membuka ruang kreativitas seluas-luasnya bagi para penyambutnya. Sehubungan dengan itu, terlebih dahulu dibahas persoalan alih wahana sebagai proses transformasi dari teks *Tantri Kamandaka* ke dalam desain produk ekonomi kreatif sebagai berikut.

Setiap episode yang membangun struktur naratif teks *Tantri Kamandaka* dipandang sebagai medium yang dipergunakan untuk mengungkapkan ide, gagasan, pengetahuan, ataupun nilai-nilai yang bisa dipindahkan atau diubah menjadi karya seni. Berdasarkan tahapan metode penciptaan karya seni (Parta, 2009), ide atau gagasan itulah yang dijelajah dan digali dari teks *Tantri Kamandaka* untuk dijadikan dasar membuat rancangan desain. Aktivitas penjelajahan diawali dengan pendalaman cerita dan memilih karakter tokoh yang ada di dalam cerita *Tantri Kamandaka*.

Selain karakter tokoh, unsur-unsur naratif lain seperti alur, latar, tema, dan sudut pandang (Stanton, 2007) penting diperhatikan dalam upaya membangun suasana visual. Berdasarkan teori fiksi (Stanton, 2007) dan metode penciptaan karya seni (Parta, 2009), dilakukan upaya alih wahana dengan cara memvisualisasikan teks *Tantri Kamandaka* ke dalam suatu rancangan desain prototif untuk beberapa produk ekonomi kreatif. Visualisasi teks *Tantri Kamandaka* dalam penelitian ini dikerjakan oleh I Wayan Swandi, seorang dosen, dan I Wayan Eka Sudam Bariana serta Dicky Aditya Artha, mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, yang sekaligus juga sebagai informan dalam penelitian ini. Setelah tahap eksplorasi selesai dilakukan, aktivitas selanjutnya adalah memasuki tahap perancangan melalui pembuatan sketsa karakter dengan menggunakan pensil dan kertas gambar. Gaya visual yang digunakan adalah gaya yang cenderung lebih ilustratif untuk menegaskan pesan cerita (wawancara dengan I Wayan Swandi, Minggu, 9 Juli 2017). Setelah membuat karakter dilanjutkan dengan proses pembuatan sketsa kejadian yang terjadi di dalam cerita tersebut. Pembuatan karakter menggunakan pensil di atas kertas, sehingga menghasilkan gambar sederhana yang bercerita. Hal ini dapat dilihat pada contoh berikut.



Gambar 1: Draf Desain Produk Kreatif Karya I Wayan Swandi dkk.

Setelah sketsa dasar selesai dikerjakan sebagaimana terlihat pada gambar di atas, aktivitas berikutnya adalah masuk pada proses digitalisasi dengan melakukan *countering* menggunakan pen tablet. Selanjutnya, pengerjaan dilanjutkan ke tahap pewarnaan dengan gaya pewarnaan yang lebih mengarah kartunis, dan hasilnya sebagai berikut.



Gambar 2: Desain final Produk Ekonomi Kreatif karya I Wayan Swandi dkk.

Gaya pewarnaan yang cenderung kartunis dimaksudkan untuk menyesuaikan prototif desain dengan sasaran produk dan selera pasar, yakni kalangan anak-anak. Selanjutnya, prototif tersebut digunakan sebagai motif desain produk kreatif berupa mug dan pin yang dikerjakan oleh Ida Bagus Segara Yoga dari Desa Blahkiuh, Abiansemal, Badung. Hasilnya sebagai berikut.



Gambar 3: Mug berdesain Tantri Kamandaka karya Ida Bagus Segara Yoga



Gambar 4: Pin Berdesain Tantri Kamandaka karya Ida Bagus Segara Yoga

Contoh desain dan produk ekonomi kreatif di atas dapat dipandang sebagai transformasi dari hipogram teks *Tantri Kamandaka*. Alur, latar, penokohan, dan tema yang diungkapkan melalui medium verbal dalam teks *Tantri Kamandaka* ditransformasikan ke dalam karya seni desain produk ekonomi kreatif melalui medium pensil, kertas, pen tablet digital, warna, garis, rupa (*shape*), bentuk (*form*), dan tekstur. Perbedaan medium tidak bisa dipisahkan dari konvensi-konvensi yang berlaku pada masing-masing karya, baik teks hipogram *Tantri Kamandaka* sebagai karya sastra Jawa Kuna yang menggunakan medium kata-kata, maupun transformasi desain dan produk ekonomi kreatif sebagai karya seni visual yang menggunakan medium manufaktur.

Konvensi-konvensi yang ada di masing-masing medium tersebut menimbulkan perbedaan-perbedaan bentuk dalam mengungkapkan ide, gagasan, pengetahuan ataupun nilai-nilai yang ada, dan harus dipahami menurut kaidah masing-masing. Karena itu, pemahaman makna-makna ide, gagasan, pengetahuan, ataupun nilai-nilai dalam teks *Tantri Kamandaka* harus dikaitkan dan didasarkan pada kata-kata, bahasa verbal. Sementara itu, pemahaman makna-makna, ide, gagasan, pengetahuan, ataupun nilai-nilai pada desain dan produk ekonomi kreatif di atas harus dikaitkan dengan objek-objek manufaktur sebagai bahasa visual yang dijadikan medium komunikasi. Namun sayang, arti-arti yang

dibangun melalui garis, warna, tekstur, rupa, dan bentuk sebagai tanda dan simbol dalam dunia desainer belum didefinisikan dengan baik, atau kamus semiotika produk belum ada (Giard dalam Vihma & Seppo Vakeva, 2009:14). Sekalipun demikian, desain dan produk ekonomi kreatif di atas bisa ditempatkan sebagai bentuk komunikasi produk aktif. Desain dan produk ekonomi kreatif telah dapat ditempatkan sebagai piranti transmisi, atau representasi *mode* komunikasi dasar, yaitu pesan diciptakan, ditransmisikan, diterima, dan ditanggapi (Giard dalam Vihma & Seppo Vakeva, 2009:14:17).

Pesan atau topik yang ada di dalam episode Bagawan Dharmaswami adalah sesuatu yang paradoks. Teks *Tantri Kamandaka* menyatakan bahwa Dharmaswami adalah seorang pendeta miskin hidup dalam penderitaan dan kesengsaraan sebelum memiliki Lembu Nandaka. Berkat kehadiran dan bantuan Lembu Nandaka kepada Bagawan Dharmaswami, ternyata mengubah kehidupan Bagawan Dharmaswami dari miskin menjadi kaya raya (*ngunikala duhka kasyasih, daridra mulanya...wrēdhi mawrēddhi*, Hooykaas, 1931:67–68). Tampaknya perubahan hidup dari miskin ke kaya itu telah mengubah sikap dan perilaku Bagawan Dharmaswami sebagai seorang pendeta. Makna kata *dharmaswami* ‘pemilik kesalehan, pemilik budi luhur’ yang disandangnya tidak lagi sesuai dengan sikap perilakunya sehari-hari yang justru penuh dengan *pāpakarma* ‘perbuatan jahat’. Teks *Tantri Kamandaka* lebih menegaskan lagi, bahwa istilah “*dharmaswami*” hanyalah nama tanpa makna (*ngaranya juga Dharmaswāmī, ulahta atyanta denya pāpakarma* ‘hanya namamu saja Dharmaswami, tetapi ulahmu sangat jahat’; Hooykaas, 1931:66). Pesan paradoks memang tampak tervisualisasikan pada desain produk ekonomi kreatif tersebut melalui karakter visual Bagawan Dharmaswami yang melangkah tegap, berkalung selendang, sambil menjinjing kendi (celengan) tempat uang merupakan simbol identitas seorang saudagar, pedagang (*banyāga*), sementara hiasan rambutnya yang berkerucut masih menandakan identitasnya sebagai seorang pendeta. Visualisasi karakter Bagawan Dharmaswami seperti itu telah mampu mengindikasikan kesan dan pesan paradoks sesuai

dengan karakter Bagawan Dharmaswami pada teks hipogram *Tantri Kamandaka*. Demikian pula karakter Lembu Nandaka yang berpura-pura kelelahan dalam perjalanan mengangkut barang dagangan majikannya, Bagawan Dharmaswami. Tatapan mata yang lemah, daun telinga cenderung ke bawah, serta gerakan kaki yang terkesan lemah telah sesuai dengan karakter Lembu Nandaka dalam hipogram *Tantri Kamandaka*: “*mangkin inandëgakën wulatnya sang Nandaka, sangçaya ngangsur-angsur ambëknya, kinakwakën ika sukunya*” ‘sang Nandaka sengaja meredupkan matanya, nafasnya tersengal-sengal, kakinya sengaja dikakukan’ (Hooykaas, 1931:68).

Inovasi terhadap hipogram belum banyak dilakukan oleh desainer ketika menyambut teks *Tantri Kamandaka* dan menstransformasikannya ke dalam desain produk kreatif. Demikian pula, proses alih wahana tidak bisa dilepaskan dari pengaruh selera pasar. Hal itu dapat dipahami berdasarkan gaya pewarnaan yang cenderung kartunis agar prototif desain sesuai dengan sasaran produk dan selera pasar, yakni kalangan anak-anak. Aura komoditi sebagai sesuatu yang mampu menarik dan menggoda pada komoditi (Alan Tomlinson dalam Piliang, 2011:274) menjadi bagian integral pada desain produk tersebut yang memang diarahkan untuk memenuhi kebutuhan pasar.

Namun demikian, alih wahana teks *Tantri Kamandaka* dari bahasa verbal ke bahasa visual dalam bentuk desain produk ekonomi kreatif mampu membawa kesan dan pesan yang semula abstrak menjadi semakin nyata di hadapan pembaca atau penikmat. Yang lebih penting lagi adalah desain produk ekonomi kreatif tersebut merupakan bentuk sambutan penikmat masa kini terhadap teks *Tantri Kamandaka* sebagai karya sastra masa lampau. Teks *Tantri Kamandaka* telah menemukan bentuk baru melalui medium baru di tengah-tengah penyambutnya masa kini.

4. Simpulan

Tantri Kamandaka mengandung berbagai ide, gagasan, pemikiran, dan nilai-nilai yang layak dijadikan sumber inspirasi penciptaan produk ekonomi kreatif. Kehadiran berbagai tokoh cerita dengan berbagai tipe karakter, insiden-insiden yang dialami

dan dilakukan para tokoh cerita, serta latar tempat dan waktu dalam teks *Tantri Kamandaka* merupakan taman ide yang sangat kaya dan potensial untuk dijelajahi, digali, serta dikembangkan ke dalam berbagai macam prototif desain produk ekonomi kreatif.

Kajian alih wahana sangat penting dilakukan untuk merancang masa depan ilmu humaniora yang lebih menjanjikan. Pengalihwahanaan memungkinkan terjadinya perubahan khalayak sasaran. Jika teks *Tantri Kamandaka* pada mulanya ditujukan kepada khalayak yang melek aksara Bali dan bahasa Jawa Kuna, dalam berbagai bentuk alih wahana berikutnya, teks *Tantri Kamandaka* dimungkinkan disasarkan kepada anak-anak, baik yang sudah mampu membaca maupun yang belum.

Meskipun pengalihwahanaan teks *Tantri Kamandaka* ke dalam desain produk ekonomi kreatif berkaitan dengan upaya pelestarian dan pengembangan budaya bangsa, tentu upaya tersebut tidak dapat dipisahkan dari pertimbangan untuk mencari laba. Proses alih wahana teks *Tantri Kamandaka* terkesan dimotivasi oleh selera pasar. Kajian alih wahana pada penelitian ini memang belum secara komprehensif mendiskusikan bagaimana ideologi pasar sebagai sistem nilai ekonomi dan representasinya dalam berbagai media ekonomi, komoditi, produk, dan tindakan ekonomi merasuk ke dalam bentuk-bentuk desain dan produk ekonomi kreatif tersebut, sehingga dipandang perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu keberhasilan penelitian ini, terutama kepada Dr. I Wayan Swandi, M.Si, I Wayan Eka Sudam Bariana, dan Dicky Aditya Artha yang telah membantu peneliti merancang motif-motif desain; Ida Bagus Segara Yoga yang telah membantu peneliti merancang produk, serta Putu Eka Sura Adnyana dan I Made Gede Wira Bhuwana Putra yang telah membantu peneliti mengumpulkan data. Semoga budi baik semua pihak mendapat pahala mulia dari Tuhan Yang Maha Pengasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Irwan. 2010. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damono, Sapardi Djoko. 2016. *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Danesi, M. 2012. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.
- Darma, Yoce Aliah. 2014. *Analisis Wacana Kritis dalam Multiperspektif*. Bandung: Refika Aditama.
- Endraswara, Suwardi. 2012. *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Teori Kritik Sastra*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Geriya, I Wayan. 2008. *Transformasi Kebudayaan Bali Memasuki Abad XXI*. Surabaya: Paramita.
- Giard, Jacques. 2009. “Semantika Produk dan Komunikasi”, *Semiotika Visual dan Semantika Produk*. Editor Susann Vihma dan Seppo Vakeva. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hooykaas, C. 1931. *Tantri Kamandaka Een Oudjavansche Pantjatantra-Bewerking in tekst en vertaling uitgegeven*. Bandoeng: A.C. Nix & Co.
- Mardiwarsito, L. 1983. *Tantri Kamandaka*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Parta, I Wayan Seriyoga. 2009. “Metode Penciptaan Seni Kriya”, *Kriya Journal Article*, 14 Juni 2009.
- Piliang, Yasraf Amir. 2010. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari.
- Putra, I Nyoman Darma. 2012. “Novel ‘Tantri’, Daur Ulang Nilai-nilai untuk Pembentukan Karakter Bangsa”, *Jurnal Kajian Bali*, Volume 02, Nomor 01, April 2012, halaman 185—202.
- Sawitri, Cok. 2011. *Tantri, Perempuan yang Bercerita*. Jakarta: Buku Kompas.
- Sedyawati, Edi. 2008. *Keindonesiaan dalam Budaya*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Soekatno, Revo Arka Giri. 2013. *Kidung Tantri Kediri Kajian Filologis Sebuah Teks dalam Bahasa Jawa*. Jakarta: KITLV.
- Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi Robert Stanton*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suarka, I Nyoman. 2007. *Kidung Tantri Pisacarana*. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Zoetmulder, P.J. 1985. *Kalangwan Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Jakarta: Penerbit Djambatan.
- Zoetmulder, P.J. dan S.O. Robson. 1995. *Kamus Jawa Kuna-Indonesia I, II*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.