

# **TRANSFORMASI NILAI-NILAI DAN ALAM PEMIKIRAN WAYANG BAGI MASA DEPAN JATI DIRI BANGSA INDONESIA**

Oleh : Sri Soeprapto dan Jirzanah<sup>1</sup>

## *Abstract*

*Wayang becomes one of evidences of Indonesians history in a cultural transformation. Wayang stories become more various by the Hindu's stories influences which are Ramayana and Mahabharata. Both of Hindu's stories influence on creating new wayang stories, but the old stories are not discarded.*

*A thought about grandeur values of human life with its excellence and weakness symbolizes three choices of values hierarchy of the wayang story. First, matter values concerning about worldly pleasure. Second, spiritual values, they are truth, goodness, and beauty values. Three, religious values, they are holiness and eternity values. A consideration based on the needs of values hierarchy and way of thinking is that a modernization process does not need to eliminate the roles of spiritual and religious values. Religious values are brought into being sources of reference to settle life problems. Spiritual values are kept being put in a hierarchy which is more glorious than worldly values. An urgent problem in the framework of developing nation identity is the ideal type of Indonesian in the future. The ideal type of Indonesian should has three dimensions: bio individual, social organizational, and theological dimension.*

*Keyword: Wayang, values hierarchy, modernization.*

## **A. Pendahuluan**

Bangsa Indonesia memasuki abad XXI dengan berbagai permasalahan yang berpotensi destruktif dan disintegratif. Permasalahan-permasalahan tersebut bersumber dari faktor internal dan eksternal, sehingga menjadi sangat kompleks. Diperlukan suatu konsep untuk tetap mempertahankan nilai-nilai budaya dan jati diri bangsa Indonesia yang secara selektif akan siap menerima pengaruh nilai-nilai budaya baru. Perlu disusun perencanaan yang mendasar dan komprehensif tentang jalan ke luar untuk mengatasi dikotomi antara integrasi nasional dengan globalisasi, dan antara sentralisasi dengan otonomi daerah.

---

<sup>1</sup> Staf Pengajar pada Fakultas Filsafat UGM.

Bangsa Indonesia juga perlu melakukan refleksi terhadap fakta sejarah tentang pengaruh Hindu di Indonesia. Bangsa Indonesia terutama suku bangsa Jawa paling banyak menerima pengaruh kebudayaan Hindu. Pengaruh Hindu tidak menyebabkan orang Indonesia hanya meniru saja, karena ternyata unsur-unsur Hindu hanya merupakan bungkusnya saja, tetapi isinya tetap nilai-nilai budaya Indonesia sendiri. Wayang menjadi salah satu bukti sejarah pengalaman bangsa Indonesia dalam melakukan transformasi budaya. Cerita wayang menjadi lebih beragam dengan datangnya pengaruh Hindu yang membawa cerita-cerita baru yang bersumber dari kitab Ramayana dan Mahabharata. Keduanya memberi pengaruh munculnya cerita-cerita wayang yang baru, tetapi cerita-cerita lama tidak dibuang. Nama-nama tokoh dan cerita-cerita wayang banyak disesuaikan, tetapi inti dan maknanya tetap nilai-nilai budaya Jawa.

Perencanaan yang komprehensif sangat diperlukan bagi kepentingan Indonesia di masa depan. Masa lalu, sekarang, dan masa depan merupakan suatu proses yang berkesinambungan, sehingga cara yang paling tepat untuk mencapai masa depan yang lebih baik adalah melalui transformasi budaya. Transformasi budaya adalah perubahan dalam hal konsep, bentuk, fungsi, dan sifat budaya untuk menyesuaikan dengan konstelasi dunia, tetapi tanpa merubah inti nilai-nilai budaya Indonesia sendiri. Tujuan transformasi budaya adalah mengembangkan nilai-nilai budaya sendiri untuk mencapai masa depan yang lebih baik (Mardimin, 1994: 15). Transformasi budaya-budaya daerah perlu dipersiapkan untuk mampu secara eklektis-selektif menerima pengaruh budaya-budaya dari luar. Perkembangan filsafat dan Ipteks di jaman Modern dan Kontemporer perlu diantisipasi dengan terlebih dulu memadukan budaya-budaya daerah. Transformasi budaya terhadap nilai-nilai dalam cerita wayang perlu dirumuskan sebagai bekal pemikiran ke arah kelangsungan jati diri Indonesia di masa depan.

## **B. Makna Wayang**

### **1. Wayang sebagai Budaya Jawa**

Kata wayang berasal dari bahasa Jawa kuna. Akar kata wayang adalah *wod* dan *yang*, artinya gerakan yang berulang-ulang yaitu bayangan yang bergoyang atau mondar mandir. *Yang* atau *hyang* artinya roh atau sukma yang melayang. Wayang adalah lukisan tentang manusia atau makhluk lain yang terbuat dari kulit

dan bayangannya dapat dilihat pada *kelir* (layar). *Kelir* adalah lambang dunia kehidupan tempat memajang atau memamerkan tokoh-tokoh wayang. *Kelir* melambangkan kehidupan yang terbangung dalam pemikiran (Mertosedono, 1986: 28).

Bangsa Indonesia (khususnya suku bangsa Jawa) telah berabad-abad memiliki wayang dan telah mencapai bentuk yang sempurna sebagai karya seni. Meskipun asal usul wayang belum dapat dibuktikan dengan pasti, tetapi para peneliti cenderung mengikuti teori Hazeu yang mengatakan, bahwa wayang berasal dari suatu upacara keagamaan untuk memuja arwah nenek moyang yang disebut *Hyang*. Hazeu berpendapat bahwa wayang berasal dari Jawa. Pertama, Struktur *lakon* wayang digubah menurut model Jawa yang amat tua. Kedua, cara bercerita *dhalang* (nada suara, bahasa, dan ekspresi) juga mengikuti tradisi Jawa yang amat tua. Ketiga, desain teknis, gaya, dan susunan *lakon-lakon* bersifat khas Jawa. Hazeu menyimpulkan, bahwa wayang merupakan bentuk yang telah amat tua usianya. Wayang tumbuh dari upacara-upacara penyembahan roh nenek moyang. Wayang merupakan sebagian dari upacara keagamaan lama dan *dhalang* dulu diperankan oleh pendeta atau medium (Hazim-Amir, 1991: 27).

## 2. Struktur Cerita Wayang

Struktur cerita wayang disusun menurut suatu struktur klasik yang tidak pernah berubah. Struktur cerita wayang ini diperkirakan kreasi Jawa, karena drama-drama Hindu tidak mengenal struktur wayang klasik tersebut. Struktur wayang disebut klasik, karena pada dasarnya terdiri atas tiga bagian, yaitu permulaan, pertengahan, dan akhir. Setiap babak merupakan suatu unit dramatis tersendiri yang dapat terdiri atas unit-unit yang lebih kecil. Masing-masing unit lengkap dengan eksposisi, komplikasi, konflik, klimaks atau krisis, dan penyelesaian. Struktur cerita wayang berbeda dengan drama-drama umum yang mengenal struktur linear dan siklis. Struktur cerita wayang hanya mengenal struktur siklis. Cerita-cerita wayang selalu mulai dari suatu keadaan yang tenang dan damai bergerak kembali ke keadaan yang tenang dan damai lagi, tetapi dengan suatu perubahan pada akhir cerita.

Bagian permulaan, pertengahan, dan akhir cerita wayang diberi nama menurut nama musik gamelan pengiring yang dominan dalam bagian-bagian itu. Bagian pertama yang berfungsi sebagai eksposisi cerita biasanya dimainkan antara pukul 21.00 sampai pukul 24.00. Bagian permulaan ini disebut *pathet nem*. Cerita pada

bagian permulaan ini berjalan agak lambat, karena belum ada adegan-adegan klimaks dan konflik-konflik yang terjadi hanya konflik-konflik kecil saja. Perang yang terjadi belum merupakan perang yang sesungguhnya, karena belum ada korban.

Bagian pertengahan adalah pertunjukan yang sesungguhnya, yang pada umumnya dimainkan pada pukul 00.00 sampai pukul 03.00. Adegan-adegan dalam bagian pertengahan ini mulai agak cepat. Konflik-konflik mulai lebih besar dan perang-perang pun mulai ada korbannya. Bagian pertengahan dalam cerita wayang ini bukanlah klimaks dari seluruh cerita, sehingga berbeda dengan struktur drama pada umumnya. Bagian pertengahan ini memang sudah menyajikan adegan *goro-goro*, yang menggambarkan kekacauan, tetapi lebih bersifat simbolis daripada dramatis. Konflik yang paling besar belum terjadi dan perang yang paling besar juga belum dimainkan. Musik pengiring bagian pertengahan ini adalah berkunci sembilan, disebut bagian *pathet sanga*.

Bagian akhir merupakan klimaks cerita wayang. Para pimpinan tertinggi, yaitu raja-raja dan panglima-panglima perang maju dalam peperangan untuk menyelesaikan semua persoalan. Bagian akhir ini memainkan perang terbesar yang disebut perang *ageng* atau perang *amuk-amukan*. Musik pengiring bagian akhir ini adalah musik dengan kunci *manyura*, sehingga bagian akhir ini disebut *pathet manyura* (Hazim Amir, 1991: 50-51). Masing-masing bagian, yaitu permulaan, pertengahan, dan akhir dibagi ke dalam unit-unit dramatis yang disebut *jejer* atau *jejeran*. *Jejeran* sebagai bagian dari bagian yang lebih besar juga mempunyai tiga bagian, yaitu permulaan, pertengahan, dan akhir. Masing-masing bagian dalam *jejeran* ini disebut *adegan*.

### 3. Lakon dan Tokoh Wayang

*Lakon-lakon* wayang yang baku memang lebih terbatas dibandingkan dengan mitos-mitos, legenda-legenda, dan cerita-cerita dari Ramayana / Mahabharata. Meskipun *lakon-lakon* bakunya (asli) terbatas, tetapi dari *lakon-lakon* baku tersebut dapat digubah lagi *lakon-lakon* baru yang jumlahnya sangat banyak. *Lakon-lakon* wayang yang jumlahnya banyak sekali tersebut menampilkan tokoh-tokoh dan pelaku-pelaku yang juga banyak sekali. Wayang dibandingkan dengan drama-drama lain di dunia mempunyai tokoh atau pelaku yang paling banyak. Apabila drama-drama lain di dunia hanya mengenal pelaku-pelaku yang berjenis manusia, kecuali beberapa drama klasik timur yang juga bersumber

dari Ramayana dan Mahabharata, maka wayang memunculkan pelaku-pelaku dari tiga dunia, yaitu dunia atas (Tuhan, dewa-dewa, dan para bidadari), dunia tengah (manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan, dan alam), dan dunia bawah (raksasa dan makhluk-makhluk halus). Apabila pelaku-pelaku dalam drama-drama lain dibedakan ke dalam dua kelompok yaitu pelaku-pelaku yang sepenuhnya baik dan sepenuhnya jahat, maka dalam cerita wayang para pelaku-pelaku tidak selamanya baik atau selamanya jahat. Wayang berpandangan realistik tentang manusia. Manusia dipandang sebagai makhluk Tuhan, sehingga tidak ada yang sempurna. Para Pandawa yang ditokohkan sebagai ksatria-ksatria teladan, bukanlah manusia-manusia sempurna (Hazim-Amir, 1991: 51). Yudistira pernah berjudi main dadu. *Prasthanikaparwa* menceritakan tentang kematian para Pandawa. Drupadi meninggal karena tidak adil dalam membagi cinta kasih kepada adik-adiknya, karena terlalu mengasihi Arjuna,. Sadewa meninggal karena merasa dirinya paling pandai dan paling cerdas. Nakula meninggal karena terlalu angkuh, merasa wajahnya paling tampan. Arjuna meninggal karena terlalu sombong, merasa paling sakti. Bima meninggal karena terlalu egoistis, kurang hormat kepada orang lain, dan selalu berbahasa kasar (*ngoko*). Istri dan adik-adik Yudistira ini sempat masuk neraka, karena kekurangan-kekurangan dan kesalahannya.

#### **4. Permasalahan Pokok Cerita Wayang**

*Lakon* wayang dan variasi gubahannya sangat banyak jumlahnya. Pelaku-pelaku wayang berasal dari tiga dunia, sehingga *repertoire* wayang paling lengkap dibandingkan drama-drama lain di dunia. Drama-drama Barat memandang dan menampilkan hidup manusia secara sepotong-sepotong, sedangkan wayang mementaskan hidup manusia sebagai kesatuan yang bulat. *Lakon-lakon* wayang memang mengisahkan insiden-insiden dalam kehidupan manusia, tetapi insiden-insiden tersebut tidak berdiri sendiri melainkan saling berkaitan satu dengan yang lain. Penonton berdasarkan kisah-kisah dan insiden-insiden dalam cerita wayang dapat menarik garis ke atas untuk mendapatkan tema pokok yang dominan dalam wayang. Tema pokok dalam cerita wayang menggambarkan bahwa manusia pada dasarnya dilahirkan dengan kodrat hewaniah dan kodrat kerohanian. Setiap manusia selalu membawa dua kodrat yang saling berlawanan, tetapi saling melengkapi antara sifat hewaniahnya yang cenderung serakah dan sifat rohaninya yang cenderung membatasi kehidupan duniawi.

Permasalahan pokok hidup manusia terutama dalam menghadapi dilema antara memenangkan kodrat kerohaniannya ataukah kodrat hewaniannya. Wayang selalu menggambarkan setiap manusia mempunyai kebebasan untuk menentukan pilihannya. Para Kurawa, Gendari, Sengkuni, dan Dorna dalam menghadapi dilema tersebut menentukan pilihan yang salah. Mereka menentukan pilihan yang salah meskipun telah diberi nasehat-nasehat dari Bhisma dan Kresna. Mereka memilih menuruti nafsu hewaniannya yang serakah.

Tema-tema pokok cerita wayang menggambarkan masalah-masalah pokok dalam hidup manusia. Masalah pokok manusia sebagai pribadi yang paling penting adalah menguasai kodrat hewaniannya dan mengembangkan kodrat kerohaniannya. Struktur wayang menggambarkan perjalanan hidup pribadi manusia dari masa kanak-kanak menjadi dewasa dan tua. Masa kanak-kanak digambarkan dengan letak gunung (*kayon*) yang selama bagian *pathet nem* diletakkan miring ke kiri, yang melambangkan watak masa kanak-kanak yang belum menyadari nilai kebenaran. Masa dewasa digambarkan dengan letak gunung (*kayon*) yang selama bagian *pathet sanga* diletakkan tegak di tengah, melambangkan telah diperoleh dan ditegakkannya nilai kebenaran. Masa tua digambarkan dengan letak gunung (*kayon*) yang selama bagian *pathet manyura* diletakkan miring ke kanan, yang melambangkan kehendak yang kuat untuk menegakkan dan berbuat kebenaran. Perjuangan seorang manusia untuk menguasai pribadinya dilambangkan oleh adegan *perang kembang*. *Perang kembang* melambangkan perjuangan manusia untuk mengalahkan empat macam nafsu yang ada di dalam dirinya (Hazim-Amir, 1991: 67-68).

## 5. Peranan Dhalang

*Dhalang* adalah tokoh utama dalam teater wayang. *Dhalang* adalah penutur kisah, penyanyi lagu (*suluk*), pemberi isyarat gamelan, dan yang paling penting sebagai pemberi jiwa pada boneka sebagai pelaku-pelaku pertunjukan. *Dhalang* dalam masyarakat Jawa tradisional yang bercirikan satunya tertib masyarakat dengan tertib semesta memiliki peran sosio religius, yaitu peranan sebagai penghubung antara manusia dan kekuatan-kekuatan tidak tampak yang mengelilingi dan mempengaruhi manusia. Peranan tradisional *dhalang* yang sosio religius berkembang ke peranannya sebagai seniman kritis sesuai dengan

kebutuhan masyarakat modern yang lebih rasional dimulai pada tahun 1920-an (Groenendael, 1987: 300).

Wayang berbeda dengan drama-drama lain. Wayang hanya mempunyai seorang *dhalang* yang harus mengerjakan hampir seluruh kegiatan teater. Drama-drama lain melibatkan banyak pekerja teater, yaitu aktor, sutradara, dan penata artistik. *Dhalang* memang dibantu oleh para pemukul gamelan, tetapi fungsi gamelan hanya sebagai pengiring saja. *Dhalang* menjalankan tugas sebagai aktor, sutradara, dan juga penata musik, bahkan sering melakukan tugas sebagai penyanyi. *Dhalang* menjalankan tugas aktor karena memerankan seluruh pelaku yang ada dalam *lakon* yang dipertunjukkan. *Dhalang* menjalankan tugas sebagai sutradara yang bertanggung jawab atas jalannya cerita secara keseluruhan. *Dhalang* juga menjalankan tugas sebagai penata musik yang mengatur *gendhing* (lagu) yang dipakai untuk mengiringi suatu adegan. *Dhalang* bahkan menjalankan tugas sebagai penyanyi dalam mengiringi adegan-adegan. *Dhalang* dapat disebut sebagai seniman komplit, karena menguasai seluruh pengetahuan dan tugas-tugas suatu pertunjukan teater. *Dhalang* menguasai pengetahuan yang bertalian dengan pedalangan, yaitu *laras*, *carito*, *sabetan*, dan *pakeliran*. *Laras* adalah segala sesuatu yang bertalian dengan keserasian *karawitan* (musik Jawa). *Carito* adalah segala sesuatu yang bertalian dengan *lakon* (cerita). *Sabetan* adalah segala sesuatu yang bertalian dengan cara memegang dan menggerakkan wayang. *Pakeliran* adalah segala sesuatu yang bertalian dengan praktek pedalangan. *Dhalang* sebagai seniman komplit yang menguasai kesusasteraan pedalangan, kepustakaan pedalangan, genealogi dan karakter wayang, teknik pedalangan, serta drama pedalangan. Kesusasteraan pedalangan meliputi bahasa, sastra pedalangan, kepustakaan, genealogi, dan karakter wayang. Teknik pedalangan meliputi *sabetan*, mengatur peralatan, mengatur waktu, mengatur diri, dan memberi isyarat kepada para *niyaga* (pemain musik). Drama pedalangan meliputi *sanggit*, *rasa* (estetis), *banyol* (lawakan), *antawacana* (penggunaan suara untuk pelaku yang berbeda-beda), *udanegara* (kepandaian mengetrapkan percakapan, tata krama, dan gerak-gerik menurut tingkat, derajat, umur, dan silsilah), dan *unggah-ungguh* (etiket).

*Dhalang* yang baik dapat menguasai sepuluh ketrampilan, yaitu ketrampilan *regu* (mempunyai rasa luhur, wibawa), *greget* (menekankan rasa hati), *sem* (memainkan rasa asmara), *nges* (memainkan rasa sedih), *ranggep* (bersemangat selama

pertunjukan), *antawacana*, *tutug* (jelas dan urut jalan ceritanya), dan *trampil* (cekatan dalam menjelaskan, meringkas, dan memperpanjang adegan). *Dhalang* yang jelek apabila mengubah pokok *lakon* wayang, *kebogelan* (cerita selesai sebelum waktunya), *kerainan* (cerita belum selesai ketika waktu sudah habis), keluar dari norma pedalangan (memakai kata-kata asing untuk pelaku utama, membicarakan para tamu, tuan rumah, dan menyinggung masalah jamuan), *leled* (serba terlambat, misalnya sudah jam 02.00 belum adegan perang kembang), meninggalkan tempat, membiarkan cahaya *blencong* tidak menyala, dan *rongeh* duduk tidak tentram, konsentrasi kurang) (Hazim-Amir, 1991: 81).

### C. Hakikat dan Hierarki Nilai dalam Wayang

Nilai sesungguhnya ada dalam kenyataan, tetapi tidak bereksistensi. Nilai-nilai tersebut merupakan esensi-esensi yang terkandung dalam barang sesuatu dan perbuatan-perbuatan. Nilai-nilai mendasari barang sesuatu dan bersifat tetap. Esensi tidak dapat ditangkap secara inderawi. Nilai-nilai dipahami secara langsung. Pengetahuan tentang nilai bersifat apriori artinya tidak tergantung pada pengalaman. Seseorang yang mencoba menunjukkan nilai kepada orang yang tidak mempunyai kemampuan menangkap nilai sama sulitnya dengan menunjukkan warna kepada orang buta, karena nilai bukan merupakan kualitas melainkan esensi (Kattsoff, 1986: 345-346).

Wayang memperkenalkan pola-pola pemikiran yang beragam. Pola pemikiran angkatan lama dikenalkan melalui tokoh Resi Abiyasa. Pola pemikiran angkatan baru dikenalkan melalui tokoh-tokoh kebaikan (Pandawa) dan keburukan (Astina). Pola pemikiran angkatan masa depan dikenalkan melalui tokoh Parikesit.

Abiyasa adalah lambang nilai religius. Abiyasa memang raja, tetapi kecenderungan kodratnya adalah untuk urusan kerohanian (yang bukan duniawi). Abiyasa rela meninggalkan tahta kerajaan untuk menjadi seorang resi. Nilai religius merupakan nilai yang paling luhur, lebih luhur dari nilai-nilai kebenaran dan kebaikan. *Adegan Pertapan*, yakni adegan ksatria sebagai tokoh protagonis meminta restu dan petunjuk kepada sang resi tentang cara menyelesaikan masalah menyimbolkan ketinggian nilai religius.

Para Pandawa adalah cucu Abiyasa. Pandawa adalah anak-anak keturunan Prabu Pandudewanata dari permaisuri Dewi Kunthi dan Dewi Madrim. Pandawa terdiri atas lima orang bersaudara,



yaitu Yudhistira, Bima, dan Arjuna (Putra dari Dewi Kunthi), serta Nakula dan Sahadewa (putra dari Dewi Madrim). Pandawa selalu dimusuhi oleh Kurawa, anak Prabu Drestarastra kakak kandung Prabu Pandudewanata. Kurawa selalu berusaha untuk membinasakan para Pandawa. Karena Kurawa tidak pernah menyetujui untuk menyerahkan kembali hak-hak Pandawa atas kerajaan Astina, maka terjadilah perang Bharatayuda. Peperangan antara sesama keluarga keturunan Bharata ini berlangsung sangat dahsyat. Hukum karma berlaku bagi Kurawa yang dahulunya sering berbuat melampaui batas-batas perikemanusiaan. Pandawa sebagai penegak kebenaran selalu berhasil mengatasi keserakahan dan kejahatan Kurawa. Peperangan hebat Bharatayuda akhirnya dimenangkan oleh Pandawa, sedangkan Kurawa mati semuanya. Kerajaan Astina kemudian kembali kepada yang berhak, yaitu Pandawa. Prabu Yudhistira kemudian dinobatkan menjadi raja Astina dengan gelar Prabu Kalimataya (Sudibyoprono, 1985: 310). Pandawa adalah lambang nilai-nilai (kejiwaan) yang selalu diganggu, dimusuhi, bahkan akan dibinasakan oleh saudara-saudaranya sesama keturunan Bharata. Pandawa adalah lambang pandangan tentang adanya nilai yang intrinsik. Nilai intrinsik adalah nilai yang terkandung di dalam objeknya artinya nilai merupakan suatu kenyataan yang dapat dikenal dan menyatu pada objeknya. Apabila nilai merupakan ciri intrinsik segenap hal yang bereksistensi, maka dunia seharusnya sesuai bawaannya merupakan dunia yang baik. Akibatnya masalah adanya keburukan di dunia sebagai bawaan akan terhapus, karena merupakan pengingkaran nilai. Manusia berusaha menemukan nilai, karena nilai memang harus dicari dan ditemukan. Adanya nilai-nilai bukan karena diciptakan oleh manusia. Apabila nilai merupakan nilai karena diciptakan manusia, maka akibatnya manusia akan dapat membuat yang baik menjadi buruk dan yang buruk menjadi baik.

Kurawa adalah keluarga Kurupati (keturunan Kuru), putra Prabu Drestarastra dengan Dewi Gendari. Kurawa terdiri dari seratus orang bersaudara. Kurawa selalu memusuhi Pandawa. Puncak permusuhan sebagai akibat dendam, iri, dan keserakahan Kurawa terhadap Pandawa adalah pecahnya perang Bharatayuda. Perang Bharatayuda merupakan perang perebutan kekuasaan di negara Astina antara Pandawa yang berhak dan Kurawa yang serakah. Pandawa yang mempunyai hak atas kekuasaan kerajaan Astina, tetapi selalu ditentang oleh Kurawa. Perang antara Pandawa sebagai pemegang hak atas tahta Astina melawan Kurawa yang

serakah akhirnya dimenangkan oleh Pandawa (Sudibyoprono, 1985: 254). Kurawa adalah lambang keserakahan nafsu manusia dalam mengejar nilai-nilai keduniawian. Kecenderungan bawaan nilai-nilai keduniawian adalah serakah, melampaui batas kewajaran. Kurawa selalu memusuhi Pandawa yang mempunyai hak atas tahta Astina. Kurawa selalu melakukan tipu daya dan memutar balik kebenaran agar mendapat bantuan negara lain dalam usahanya untuk mengalahkan Pandawa. Kurawa sering memanfaatkan kebaikan hati Pandawa untuk melakukan tipu daya. Kurawa menggunakan segala cara untuk mencapai keinginan-keinginan dan kepentingan-kepentingan hidup duniawinya. Nafsu keduniawian cenderung tanpa batas yang dilambangkan dengan seratus anggota keluarga Kurawa. Nafsu-nafsu keduniawian ini harus dikalahkan dan dibimbing oleh nilai-nilai (kejiwaan). Adanya nilai-nilai bukan karena kepentingan-kepentingan tertentu yang diinginkan sebagai nilai-nilai. Apabila nilai merupakan nilai karena kepentingan masing-masing pribadi yang dapat berbeda, maka akibatnya manusia akan dapat berpandangan keliru, yang baik dapat menjadi buruk dan yang buruk dapat menjadi baik.

Pelaku-pelaku dalam cerita wayang tidak dibedakan ke dalam dua kelompok kontradiktif, yaitu pelaku-pelaku yang sepenuhnya baik dan sepenuhnya jahat. Pelaku-pelaku dalam cerita wayang tidak selamanya baik atau selamanya jahat. Wayang berpandangan realistik tentang manusia. Manusia dipandang sebagai makhluk Tuhan, sehingga tidak ada yang sempurna.

Pemikiran tentang nilai-nilai keluhuran hidup manusia dengan bawaan kelebihan dan kekurangannya melambangkan pilihan hierarki nilai yang sesuai dengan susunan hierarki nilai Scheler. Scheler menggolongkan nilai-nilai menjadi empat kelompok tingkatan, yaitu : Pertama, nilai-nilai kebendaan yang menyangkut kesenangan dan ketidak-senangan. Kedua, nilai-nilai vital yang berisi unsur-unsur yang penting bagi hidup, yaitu mulai dari kesehatan pribadi sampai kesejahteraan sosial. Ketiga, nilai-nilai kerohanian, yaitu kebenaran, kebaikan, dan keindahan. Keempat, nilai-nilai religius, yaitu nilai-nilai kesucian dan keabadian (Bertens, 1983: 112).

Wayang terutama yang bersumber dari cerita Mahabharata tidak memberikan uraian teoritis, melainkan menggambarkan model-model tentang kehidupan manusia. Persoalan hidup manusia sangat kompleks, sehingga tidak mungkin hanya satu konsep teoritis atau satu sistem nilai dapat menyelesaikannya. Model-model

penyelesaian masalah dalam wayang tersebut menggambarkan problematika eksistensial kehidupan manusia, tetapi tidak memberikan kejelasan satu pilihan yang pasti.

Pandangan dan pemikiran wayang tentang manusia menunjukkan bahwa unsur-unsur kodrati manusia adalah majemuk tunggal atau monopluralis. Susunan kodrat manusia adalah kesatuan monodualis badan dan jiwa. Badan manusia memiliki gejala-gejala yang sama terdapat pada benda mati, yaitu gejala-gejala alam berupa proses fisis dan kimis; gejala-gejala yang sama terdapat pada benda hidup tumbuh-tumbuhan, yaitu bertumbuh dan berkembang biak, dari kecil menjadi besar dan memperbanyak diri (gejala-gejala vegetatif); gejala-gejala yang sama terdapat pada benda hidup hewani, yaitu berpanca indera, bergerak, dan berkeinginan yang otomatis tertarik kepada hal-hal yang enak.

Pada manusia terdapat gejala-gejala istimewa yang tidak terdapat pada benda mati, benda hidup tumbuhan, dan hewan, yaitu gejala berpikir, merasa, dan berkehendak. Berpikir adalah memperoleh pengetahuan mencapai kebenaran dan kenyataan. Merasa adalah untuk memperoleh seni dalam arti luas, mencapai keindahan. Berkehendak untuk memperoleh hal-hal yang baik, yaitu mencapai kebaikan. Kerjasama akal, rasa, dan kehendak, karena bawaan hakikat manusia merupakan keharusan yang mutlak. Kerjasama akal, rasa, dan kehendak akan berupa kepercayaan (budi) yang mampu memperoleh pengetahuan tentang kenyataan mutlak

Setiap makhluk memang tersusun dari dua unsur yang saling bertentangan, tetapi pada hakikatnya dua unsur tersebut merupakan bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat dihilangkan. Dua unsur yang bertentangan tersebut merupakan dua sisi yang berpasangan dalam kehidupan pribadi seseorang. Kejahatan adalah sisi lain dari kebenaran. Kejahatan memang harus diberantas, tetapi kejahatan akan selalu muncul kembali sebagai perintang perjalanan seseorang dalam mencapai tujuan hidupnya. *Perang kembang* yaitu perang antara cakil dan ksatria selalu tampil dalam setiap *lakon*, meskipun adegan perang tersebut tidak mempunyai fungsi dramatik. Kesadaran tentang adanya unsur-unsur yang berlawanan tetapi saling melengkapi tersebut menumbuhkan pengertian bahwa hidup ini meskipun beraneka ragam, tetapi tetap merupakan suatu kesatuan yang bulat. Prinsip kesatuan yang bulat tersebut dalam kitab *Sutasoma* disebut *Bhinneka Tunggal Ika*. Prinsip kesatuan tersebut bukan hanya berlaku untuk pribadi satu orang, tetapi juga untuk hidup seluruh isi alam semesta. Seluruh kehidupan di alam

semesta ini sebagai suatu kesatuan merupakan tema pokok dalam cerita wayang. Konflik betapa pun hebatnya antara para Pandawa dan Kurawa pada dasarnya adalah dinamika pertentangan antara kebaikan dan kejahatan. Dinamika pemilihan nilai tersebut yang berdasarkan pertimbangan-pertimbangan kesatuan unsur-unsur kemanusiaan yang bulat pada akhirnya akan menempatkan kebaikan lebih dominan daripada kejahatan. Perbedaan bukan hanya di antara sesama manusia, tetapi juga antara manusia dengan binatang, tumbuh-tumbuhan, dan lingkungan alam semesta seluruhnya. Semua makhluk pada dasarnya merupakan kesatuan yang bulat, mengikuti ketertiban hidup sebagai makhluk Tuhan (Hazim-Amir, 1991: 65).

#### **D. Eksistensi Jati Diri Bangsa Indonesia**

Jati diri bangsa merupakan suatu kompleks ciri-ciri khas yang telah melekat pada kepribadian bangsa. Apabila nilai-nilai dan norma-norma bersama telah membudaya dalam kehidupan orang Indonesia, maka beberapa ciri-ciri khas akan tercermin pada kepribadiannya. Proses pembudayaan nilai-nilai dan norma-norma dalam masyarakat akan menentukan jati diri baik individual maupun kolektif. Jati diri pada tingkat pribadi maupun kolektif secara kumulatif mewujudkan ciri-ciri khas kolektif yang pada akhirnya secara holistik dapat dipandang sebagai jati diri atau kepribadian bangsa. Jati diri atau kepribadian bangsa terdiri atas unsur-unsur kebudayaan nasional, identitas nasional, etos bangsa, dan nasionalisme (Kartodirdjo, 1994: 25).

Jati diri bangsa Indonesia merupakan suatu bentuk solidaritas yang mampu mentransendensi pluralisme dalam pelbagai dimensinya. *Local genius* di Indonesia telah menemukan landasan solidaritasnya yaitu *Bhinneka Tunggal Ika*. *Bhinneka Tunggal Ika* sebagai landasan solidaritas memuat prinsip-prinsip yang mempunyai kemampuan merekonsiliasi berbagai loyalitas religius, ideologi, dan etnisitas. Prinsip-prinsip tersebut dapat berfungsi sebagai titik konvergensi. Prinsip kesamaan perlu dilengkapi menjadi kesamaan hak dan kewajiban serta kesempatan. Status dan peranan warga negara terjamin oleh sistem hukum dan perundang-undangannya. Keseimbangan antara kebebasan dan ketertiban perlu dijamin. Modernisasi akan lahir dalam suatu budaya modern dengan ciri utama kebebasan dan rasionalitas.

Jati diri bangsa adalah bentuk konfiguratif dari berbagai unsur yang berasal dari budaya etnis atau daerah sebagai suatu

kompleksitas yang telah disesuaikan dengan perkembangan zaman. Jati diri bangsa bukan sebagai agregat berbagai unsur dari budaya etnis atau daerah, tetapi telah menjadi kesatuan unit baru atau kongregat. Kehidupan rakyat sehari-hari diarahkan oleh nilai-nilai dan norma-norma, sehingga pola kelakuan manusia Indonesia mengendap sebagai kebiasaan. Kelakuan individual maupun kolektif mencerminkan nilai-nilai dan norma-norma bersama. Proses pelembagaan tersebut terjadi melalui internalisasi dan eksternalisasi, sehingga terbentuk realitas intersubjektif secara terus menerus.

Proses transformasi nilai-nilai budaya daerah menjadi jati diri bangsa perlu dikembangkan terus secara dinamis. Segi kejiwaan manusia mampu mengolah fakta alami menjadi fakta budayawi. Segi kejiwaan manusia di bawah kendali daya budi yang aktif akan menjadi kreatif dan penuh kesadaran kognitif. Budi manusia secara rasional, analitis, dan intuitif mengolah dan mentransformasikan fakta alami termasuk di dalamnya tradisi menjadi fakta yang lebih bermakna sebagaimana yang direncanakan. Tradisi sebagai alam primordial dan cenderung tidak disadari dibangun menjadi nilai-nilai yang bermakna bagi jatidiri bangsa Indonesia di masa depan.

Pengarahan teleologis amat diperlukan bagi bangsa Indonesia sebagai suatu sistem atau komunitas. Di satu pihak *teleos* berfungsi untuk memberi makna bagi seluruh usaha pembangunan politik. Di pihak lain, *teleos* juga berfungsi untuk mempertahankan unit politik, yaitu negara nasional. Pengembangan jati diri bangsa di masa depan merupakan proses total yang meliputi masyarakat Indonesia sebagai totalitas, tetapi tidak untuk mewujudkan sistem monolitik melainkan tetap berdasar *Bhinneka Tunggal Ika* (Kartodirdjo, 1994: 28).

Modernisasi dan globalisasi telah membawa perubahan dan menuntut penyesuaian baru. Masyarakat Indonesia masa kini yang bersifat semi industrial tidak dapat berpijak pada tradisi, tetapi lebih pada tuntutan zaman modern. Dampak positif modernisasi adalah dikenalnya struktur dan fungsi baru jaman modern yang sangat strategis, yaitu birokrasi, teknokrasi, kreativitas, dan *entrepreneurship*. Birokrasi adalah orde sosial yang mantap yang di dalamnya pelayanan dan fasilitas didistribusikan berdasarkan nilai-nilai keadilan sosial. Teknologi diperlukan untuk mendukung produksi komoditi dan segala prasarana kesejahteraan rakyat. Kreativitas adalah sumber daya sosio-kultural yang menjamin

adanya proses inovatif terus menerus. *Entrepreneurship* adalah kekuatan yang mendorong ke arah ekspansi, ekstensif, yaitu peningkatan potensi individual dan kolektif secara terus menerus.

Dampak negatif modernisasi dan globalisasi adalah perkembangan pesat demi teknologi yang telah menimbulkan revolusi komunikasi yang mengarah ke satu dunia. Faktor utama yang menentukan perjalanan sejarah umat manusia adalah teknologi dan ideologi. Faktor-faktor tersebut sampai sekarang telah menyebabkan terjadinya proses integrasi yang semakin kuat. Batas-batas lokal, regional, etnis, kultural, dan nasional dapat ditembus. Permasalahan yang muncul adalah difusi unsur-unsur teknologi, ideologi, dan unsur-unsur budaya lainnya menyebar secara tidak merata, sehingga peta kemajuan dunia juga tidak merata. Derajat integrasi berbagai unit tidak sama kuat, sehingga sekarang masih hidup berdampingan unit kecil sampai yang besar, antara unit lokal dan regional, unit nasional dan internasional. Perkembangan budaya politik juga mirip, manusia telah menghadapi unit internasional dengan proses globalisasinya, tetapi di pihak lain masih dijumpai unit lokal, regional, dan nasional.

Dunia yang mempunyai kecenderungan ke arah globalisasi akan membawa peran yang lebih besar dari negara maju sehingga akan memudahkan timbulnya dominasi. Sebaliknya negara-negara dengan aset kecil akan menjadi objek. Apabila negara nasional kecil dalam kenyataannya belum mampu mengambil keuntungan dari globalisasi, maka lebih sulit lagi unit yang lebih kecil, yaitu unit etnis. Konstelasi dunia di masa globalisasi akan mengakibatkan adanya dominasi teknologi, komunikasi, dan ekonomi. Masyarakat di dunia ketiga mulai timbul gejala-gejala konsumerisme, materialisme, dan kemunduran moral. Modernisasi yang timbul di dunia ketiga serba lahiriah, artinya hanya menerima dan meniru hasil ilmu pengetahuan dan teknologi canggih, tetapi tidak melembagakan mentalitas yang sesuai, misalnya asketisme intelektual, etos kerja, budaya akademis, profesionalisme, dan kepakaran. Proses akulturasi berpotensi besar untuk memasukkan nilai-nilai baru yang sering bertentangan atau merusak nilai-nilai lama (Kartodirdjo, 1994: 36-42).

Modernisasi sering diartikan sebagai gejala sekularisasi. Modernisasi diartikan memisahkan peranan agama dari aspek-aspek kehidupan manusia. Masyarakat yang semakin modern akan semakin menjauhkan peranan agama dari masyarakatnya. Modernisasi disamakan dengan penduniawian. Pemikiran yang

modern akan menyingkirkan peranan nilai-nilai moral dan agama. Seluruh aspek kehidupan ditata secara rasional. Oleh karena itulah pertimbangan berdasarkan hierarki nilai dan alam pikiran wayang diperlukan, bahwa proses modernisasi tidak perlu menyingkirkan peranan nilai-nilai moral dan agama. Seluruh aspek kehidupan memang perlu ditata secara rasional, tetapi tidak berarti menyingkirkan peranan nilai-nilai moral dan agama. Nilai-nilai agama atau kerohanian dijadikan sumber acuan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan hidup. Nilai-nilai moral tetap diletakkan dalam hierarki yang lebih luhur daripada nilai-nilai keduniaan. Pertentangan antara tokoh-tokoh yang mengutamakan kepentingan-kepentingan keduniaan dengan para ksatria yang menegakkan nilai-nilai kebenaran dan kebaikan selalu dimenangkan oleh para ksatria.

Masyarakat Indonesia sangat heterogen dan plural, sehingga integrasi unsur-unsur sosial budayanya memerlukan nilai-nilai sebagai orientasi tujuan kolektif. Ideologi negara, nasionalisme, dan kebudayaan nasional mempunyai fungsi strategis. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat menggantikan nilai-nilai tradisional dan primordial, terutama yang tidak relevan lagi bagi masyarakat baru. Kebudayaan nasional termasuk Pancasila dan nasionalisme berfungsi ganda, yaitu untuk meningkatkan proses integrasi, menanggulangi dampak negatif industrialisasi, dan mengatasi hambatan yang ditimbulkan oleh ikatan-ikatan dan loyalitas primordial

Implikasi transformasi budaya yang dapat ditarik dari pemahaman tersebut, yaitu bahwa kehidupan berbudaya adalah kehidupan ketika manusia pendukungnya selalu diberi kesempatan untuk sampai pada tingkat kesadaran daya budi dalam memahami makna-makna sistem budaya yang berlaku. Manusia diperlakukan sebagai manusia yang bersegi humanitas. Dialektika transformasi fakta alami (tradisi) ke dalam fakta budayawi (jati diri bangsa) akan berjalan terus. Perubahan dan perkembangan kebudayaan akan terus berlangsung dan bergerak dalam kemajuan berlapis akumulatif untuk menyesuaikan dengan kepentingan masa depan (Wiloso, 1994: 45).

Pelembagaan nilai-nilai baru sebagai proses terus menerus dalam soal internalisasi dan eksternalisasi pada kehidupan individual maupun kolektif pada hakikatnya merupakan proses integrasi sosial psikologis. Proses ini mengarah pada pembudayaan etos pada satu bangsa, baik etos kerja maupun etos bangsa. Implikasinya ialah

penyelenggaraan pendidikan nasional di semua jenjang pendidikan terus menerus memacu pembudayaan etos bangsa, sehingga semakin mantap dan melembaga dalam kehidupan berbangsa pada umumnya dan warga negara khususnya (Kartodirdjo, 1994: 82-85).

Permasalahan yang mendesak dalam rangka mengembangkan jati diri bangsa ialah tipe manusia yang akan dituju di masa depan. Sikap yang berorientasi pada *achievement* (prestasi) perlu dilembagakan dalam proses modernisasi. *Achievement* merupakan prinsip yang menuntut kriteria untuk menilai prestasi individual. Manusia Indonesia terdiri atas tiga dimensi yaitu dimensi *bio individual*, dimensi sosial organisatoris, dan dimensi teleologis. Dimensi *bio individual* mencakup kebudayaan yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan dasarnya agar dapat mempertahankan eksistensinya. Manusia Indonesia sejak zaman prasejarah telah menciptakan teknologi yang memudahkan kegiatan memproduksi kebutuhan dasar tersebut. Revolusi neolitik telah meningkatkan kehidupan, sehingga tercipta peradaban (*civilization*). Teknologi canggih dan modern di masa depan memerlukan manusia yang mampu menguasainya, sehingga manusia masa depan yang dibutuhkan adalah *technological man*. Dimensi sosial organisatoris bersumber pada kenyataan bahwa manusia adalah *bio social man*, sehingga dalam mengusahakan kebutuhan fungsi primer tersebut diperlukan kebudayaan modern untuk menciptakan sistem sosial yang mampu mengatur hubungan sosial dan menciptakan orde (tatanan), sehingga yang diperlukan adalah *organization man*. Dimensi teleologis mencakup tujuan hidup mempunyai fungsi esensial, yaitu yang memberi harapan dan makna kepada kehidupan manusia, maka diperlukan *homo religiosus* (Kartodirdjo, 1994: 31).

Proses transformasi dari ide modernisasi menjadi realitas melalui proses interaksi intersubjektif pada tingkat kolektif perlu informasi melalui gerakan sosial. Transformasi pada masa lampau dapat menjadi contoh, yaitu dari ide nasionalisme menjadi negara nasional disosialisasikan melalui pergerakan nasional. Sosialisasi yang diselenggarakan oleh pihak penguasa akan membawa keuntungan karena berbagai fasilitas tersedia, tetapi masih perlu dipersoalkan jenis partisipasi yang dihasilkannya. Koersi (keterpaksaan) hanya akan menghasilkan partisipasi yang bersifat alienatif atau paling-paling kalkulatif. Hasil sosialisasi yang paling efektif ialah untuk menumbuhkan rasa kewajiban moral. Gerakan sosial lebih cenderung dan diarahkan untuk menumbuhkan



partisipasi yang berwujud rasa kewajiban moral. Jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi paling dapat dipertanggungjawabkan untuk memupuk pembudayaan jati diri bangsa.

Proses penyadaran berfungsi amat penting untuk menjembatani proses pemahaman dan motivasi yang melandasi tindakan. Penyadaran individual memang penting, tetapi untuk melangkah ke perbuatan seringkali perlu dicakup dalam sejarah kolektif. Pengalaman dari sejarah pergerakan nasional dapat diketahui bahwa kesadaran kolektif perlu diberi wadah antara lain organisasi sosial atau gerakan yang bertujuan menyelenggarakan program. Proses sosialisasi tidak terbatas pada proses kognitif, tetapi juga mencakup proses afektif. Proses afektif berpotensi untuk memperkuat motivasi yang amat dibutuhkan bagi kontinuitas dan intensitas tindak lanjut pelaksanaan prinsip-prinsip *Bhinneka Tunggal Ika*.

Proses sosialisasi jati diri manusia Indonesia tersebut disinkronkan dengan Pancasila sebagai etos kebudayaan nasional. Kebulatan proses pembentukan kepribadian bangsa tersebut akan tercapai apabila diperhitungkan pula bahwa Pancasila memiliki tiga dimensi yaitu dimensi identitas, dimensi humanitas, dan dimensi universalitas. Dimensi identitas merujuk kepada ruang dan waktu secara terbatas, antara lain lokalitas, etnisitas, genealogi, dan negara nasional. Dimensi humanitas mempunyai ruang lingkup yang lebih luas yaitu mentransendensi batas-batas lokalitas dan temporal tertentu. Manusia dengan komunikasi modern mendapat cakrawala yang semakin meluas, yaitu empati terhadap sesama di mana saja. Dimensi universalitas mentransendensi batas-batas ruang dan waktu, bahkan memperluas perspektifnya mundur ke masa lampau dan maju ke masa depan. Sila pertama dan kedua termasuk dimensi universalitas. Dimensi universalitas sangat diperlukan dalam pergaulan antarbangsa (Kartodirdjo, 1994: 32).

## **E. Penutup**

Hikmah yang dapat diambil dari nilai-nilai dan alam pikiran wayang adalah bahwa proses modernisasi tidak perlu menyingkirkan peranan nilai-nilai moral dan agama. Seluruh aspek kehidupan memang perlu ditata secara rasional, tetapi tidak berarti menyingkirkan peranan nilai-nilai moral dan agama. Nilai-nilai agama atau kerohanian dijadikan sumber acuan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan hidup. Nilai-nilai moral

tetap diletakkan dalam hierarki yang lebih luhur daripada nilai-nilai keduniaan. Proses transformasi dari ide modernisasi menjadi realitas melalui proses interaksi intersubjektif pada tingkat kolektif perlu informasi melalui gerakan sosial. Sosialisasi yang diselenggarakan oleh pihak penguasa akan membawa keuntungan karena berbagai fasilitas tersedia, tetapi masih perlu dipersoalkan jenis partisipasi yang dihasilkannya. Keterpaksaan hanya akan menghasilkan partisipasi yang bersifat alienatif atau paling-paling kalkulatif. Hasil sosialisasi yang paling efektif ialah untuk menumbuhkan rasa kewajiban moral. Gerakan sosial lebih cenderung dan diarahkan untuk menumbuhkan partisipasi yang berwujud rasa kewajiban moral. Jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi paling dapat dipertanggungjawabkan untuk memupuk tumbuhnya kesadaran moral untuk menjadikan nilai-nilai jati diri bangsa sebagai sumber nilai dan acuan mengatur kehidupan di jaman modern.

Mencari tipe manusia Indonesia ideal yang akan dituju di masa depan menjadi permasalahan yang mendesak dalam rangka mengembangkan jati diri bangsa. Tipe manusia Indonesia masa depan mestinya mempertimbangkan dimensi *bio individual*, dimensi sosial organisatoris, dan dimensi teleologis.

#### **F. Daftar Pustaka**

- Bertens, K.,1983, **Filsafat Barat Dalam Abad XX**, jilid 2, PT. Gramedia, Jakarta.
- Groenendael, VC. Van, 1987, **Dhalang di Balik Wayang**, Pustaka Utama Grafiti, Jakarta.
- Hazim-Amir, 1991, **Nilai-Nilai Etis Dalam Wayang**, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta.
- Kartodirjo, Sartono, 1994, **Pembangunan Bangsa**, Aditya Media, Yogyakarta.
- Kattsoff, L.O., 1986, **Elements of Philosophy**, terj. Soejono Soemargono,Tiara Wacana, Yogyakarta.
- Mardimin,1994, **Jangan Tangisi Tradisi**, Kanisius, Yogyakarta.
- Mertosedono, 1986, **Sejarah Wayang**, Dahara Prise, Semarang.
- Sudibyoprono, 1985, **Ensiklopedi Wayang Purwa**, Proyek Pembinaan Kesenian, Jakarta.
- Wiloso, Pamerdigiri, 1994, **Manusia dan Kebudayaan**, Kanisius, Yogyakarta.