

Analisis Nilai Karakter Dalam Penggalan Cerita Ramayana Pada *Pandil* Gong Kebyar Di Pusdok Isi Denpasar

I Nyoman Payuyasa¹, Wayan Diana Putra²

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar

¹*guz_payu@yahoo.com*

Dewasa ini masyarakat mulai diresahkan dengan berbagai macam permasalahan terorisme, pemerkosaan, korupsi, serta tindakan kriminal lainnya. Penggiatan pendidikan karakter sepertinya belum memperoleh maksimal. Padahal karakter masyarakat Indonesia seharusnya tidak lepas dari moralitas dalam kearifan lokal dalam bentuk seni budaya. Terutama Bali yang sarat dengan nilai seni budaya, yang salah satunya adalah kesenian musik tradisional Gong Kebyar. Ada bagian unik dalam setiap instrumen gong yang disebut dengan *pandil* yang berupa ukiran yang menceritakan kisah Ramayana. Tentu dalam kisah ini banyak sekali muatan nilai-nilai karakter dan moral, namun belum ada yang menerjemahkan serta menganalisisnya. Sebagai sebuah upaya untuk mengikutsertakan bidang kesenian dalam menanggulangi kemerosotan karakter, penulis tertarik untuk menganalisis nilai-nilai karakter dan moral dalam *pandil* gong kebyar ini. Permasalahan serta tujuan penelitian ini untuk mendeskripsi cerita dan nilai-nilai karakter dalam *pandil* gong kebyar. Rancangan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penulis menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data penelitian. Hasil penelitian ini menemukan ada sepuluh rangkaian cerita Ramayana serta beberapa memuat nilai-nilai moral, seperti tanggung jawab, kesetiaan, rela berkorban, ketidakserakahan, dan penegakkan kebenaran.

Kata kunci : nilai karakter, ramayana, gong kebyar

Nowadays people are starting to be troubled by various problems of terrorism, rape, corruption, and other criminal acts. Activation of character education does not seem to have maximized. Whereas the character of Indonesian society should not be separated from morality in local wisdom in the form of cultural arts. Especially Bali which is full of artistic and cultural values, one of which is the traditional Gong Kebyar music art. There is a unique part in each gong instrument called *pandil* in the form of carvings which tells the story of Ramayana. Of course in this story there are a lot of character and moral values, but no one has translated or analyzed them. As an effort to participate in the arts in tackling the deterioration of character, the writer is interested in analyzing the character and moral values in the kebyar *pandil* gong. The problem and the purpose of this study is to describe the characters' stories and values in the *Pandil* Gong Kebyar. The design of this study is descriptive qualitative. The author uses observation and interview methods to collect research data. The results of this study found that there are ten series of Ramayana stories and some contain moral values, such as responsibility, loyalty, willingness to sacrifice, injustice, and upholding the truth.

Keywords: character value, ramayana, gong kebyar

Proses review: 1 - 20 Oktober 2018, Dinyatakan lolos 22 Oktober 2018

PENDAHULUAN

Dewasa ini masyarakat mulai diresahkan dengan berbagai macam permasalahan yang muncul ke permukaan. permasalahan seperti terorisme, pemerkosaan, korupsi, serta tindakan kriminal lainnya tidak pernah usai. Parahnya, gejala ini terjadi di lingkungan pendidikan, seperti di kampus ataupun sekolah. Salah satu permasalahan yang memprihatinkan adalah banyaknya guru yang menjadi korban penganiayaan baik dari orang tua siswa maupun dari siswa itu sendiri. Hal ini memberikan sebuah gambaran situasi buruk sedang melanda masyarakat kita. Lantaran hal ini terjadi di lingkungan pendidikan yang seharusnya menjadi ruang percontohan dan keteladanan. Padahal pemerintah sudah mengadakan penggiatan pendidikan karakter sebagai sebuah rencana strategis untuk menanggulangi masalah ini. Namun secara tidak langsung permasalahan di atas memberikan sebuah jawaban, bahwa pendidikan karakter yang dicanangkan pemerintah belum memperoleh hasil yang maksimal.

Masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang sangat menjunjung tinggi nilai etika dan tata krama, seharusnya jauh-jauh dari permasalahan seperti ini. Etika dan tata krama bahkan banyak melekat kuat pada kearifan lokal dalam bentuk budaya dan kesenian. Bali merupakan salah satu contoh daerah yang menjadikan seni budaya sebagai sebuah identitas diri. Salah satu bentuk kesenian di Bali, yaitu seni musik tradisional Gong Kebyar memiliki nuansa yang unik. Selain menghasilkan bunyi yang indah, ditemukan sisi atau bagian lain dari gong kebyar ini yang memiliki "nilai besar", termasuk gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar. Bagian tersebut adalah *pandil* yang berupa ukiran pada gong yang menceritakan kisah Ramayana. *Pandil* adalah sebuah bentuk relief atau ukiran pada instrument gamelan yang biasanya menceritakan kisah Ramayana, Tantri, atau Mahabharata.

Masyarakat umum biasanya memandang *pandil* sebagai sebuah keindahan semata. Padahal jika dilihat secara mendalam banyak nilai-nilai yang bisa diambil dari *pandil* tersebut. Nilai-nilai moralitas dan karakter dalam cerita itu layak untuk dianalisis dan diterjemahkan. Sebagai sebuah upaya untuk mengikutsertakan bidang kesenian dalam menanggulangi permasalahan karakter yang terjadi. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang hal ini guna memaksimalkan segala bentuk kesenian untuk

megemakan kembali nilai karakter dan moralitas di masyarakat umum.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pendahuluan latar belakang di atas, penulis merumuskan dua permasalahan. Masalah (1) 1. Bagaimanakah deskripsi penggalan cerita Ramayana pada *pandil* gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar?, (2) Apa sajakah nilai-nilai karakter yang termuat dalam penggalan cerita Ramayana pada *pandil* gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar?

Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas dapat dirumuskan tujuan sebagai berikut. (1) Mendeskripsikan penggalan cerita Ramayana pada *pandil* gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar. (2) Mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang termuat dalam penggalan cerita Ramayana pada *pandil* gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan sebuah penelitian untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan menurut keadaan pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2006 : 54). Jadi, tujuan penelitian deskriptif adalah membuat penjelasan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Rancangan deskriptif kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran yang jelas, objektif, sistematis, dan cermat mengenai fakta-fakta aktual dari sifat populasi. Kekualitatifan penelitian ini berkaitan dengan data penelitian yang tidak berupa angka-angka, tetapi berupa kualitas bentuk verbal yang berwujud tuturan. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat variabel melekat, dan yang dipermasalahkan dalam penelitian (Suandi, 2008 : 31). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah *pandil* berupa cerita pada instrumen gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar. Objek penelitian ini secara umum adalah cerita dan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam penggalan cerita Ramayana pada *pandil* instrumen gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar.

Metode Pengumpulan Data

Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki (Supardi, 2006 : 88). Observasi dilakukan menurut prosedur dan aturan tertentu dibantu dengan instrument pedoman observasi, sehingga dapat diulangi kembali oleh peneliti dan hasil observasi memberikan kemungkinan untuk ditafsirkan secara ilmiah. Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk melakukan pengamatan secara sistematis terhadap pandil dalam instrumen gong kebyar.

Metode Wawancara

Metode wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan (Supardi, 2006 : 99). Moleong (2005 : 186) menyatakan bahwa wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yaitu wawancara yang akan mengajukan pertanyaan dan orang yang akan diwawancarai yang akan memberikan jawaban atas pertanyaan yang akan diajukan. Beranjak dari arti ini, maka penulis menggunakan metode wawancara untuk melakukan wawancara terhadap narasumber yang bisa memberikan sumbangsih pemikiran terhadap analisis cerita dalam gong kebyar. Wawancara yang digunakan adalah wawancara tak terstruktur. Wawancara ini memberi peluang kepada penulis untuk mendapat menggali banyak hal sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan prosedur analisis data kualitatif berdasarkan model interaktif Milles (1992:16) yang telah dikenal secara umum dalam ranah penelitian. Secara umum analisis data dengan menggunakan model tersebut mencakup tiga tahap, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) verifikasi atau penarikan simpulan. Ketiga tahapan tersebut saling berinteraksi, berawal dari pengumpulan data dan berakhir pada selesainya penulisan laporan penelitian. Semua tahap tersebut memiliki keterkaitan proses antara satu dengan yang lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini sekaligus disajikan hasil penelitian serta pembahasan secara langsung. Secara terin-



Gambar 4.1 Gong Kebyar

ci ada dua poin masalah yang dibahas adalah (1) deskripsi penggalan cerita Ramayana pada pandil gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar dan (2) deskripsi nilai-nilai karakter yang termuat dalam penggalan cerita Ramayana pada *pandil* gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar.

Analisis Cerita Ramayana pada *Pandil* Gong Kebyar di Pusdok ISI Denpasar

Gong kebyar yang terdapat di Pusdok ISI Denpasar merupakan gong kebyar Bali Selatan. Jenis-jenis instrumen yang digunakan pada gamelan Gong Kebyar antara lain : kendang, terompong, ugal, gangsa, kanti, kajar, ceng-ceng, calung, jegogan, gong. Dalam setiap instrumen ini terdapat bentuk ukiran/pandil ini berupa penggalan cerita Ramayana. Namun perlu diingat bahwa tidak semua instrumen memuat cerita Ramayana. Hal ini mengingat tidak semua instrumen gamelan memiliki ruang yang cukup untuk membentuk sebuah cerita. Instrumen gamelan yang pandilnya memuat cerita Ramayana adalah gangsa/pemade, calung, ugal, jegong, calung, penyacah. Instrumen selain yang disebutkan ini bentuk pandilnya menggunakan motif bun (kembang).

Rangkaian cerita secara keseluruhan pada gong kebyar

Rangkaian cerita yang terpatri dalam gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar ini adalah sebuah epos besar kepahlawanan Ramayana. Epos ini menceritakan seorang tokoh rama sebagai wujud awatara. Cerita Ramayana sendiri dikarang oleh Rsi Walmiki. Epos Ramayana memiliki cerita yang sangat panjang sehingga dibagi menjadi tujuh kanda. Tujuh kanda tersebut adalah Bala Kanda, Ayodya Kanda, Aryanyaka Kanda, Kishkinda Kanda, Sundara Kanda, Yudha Kanda, dan Uttara Kanda. Dalam instrumen gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar mengambil kisah dari kanda ketiga yaitu Aryanyaka Kanda sampai dengan Kanda keenam yaitu Yudha Kanda. Empat kanda (dari Aryakanda sampai Yudha Kanda) ini dituangkan ke dalam sepuluh pandil instrumen gong kebyar. Kesepuluh instrumen ini memuat pokok-pokok cerita yang menarik dan menjadi poin cerita. Berdasarkan analisis yang penulis lakukan, setiap



Gambar 4.2 Calung 1



Gambar 4.3 Jegog 1

instrumen mengandung cerita yang memuat banyak nilai-nilai karakter/moral. Di bawah ini akan penulis sajikan setiap instrumen serta deskripsi cerita lengkap dengan analisis nilai-nilai karakter yang terdapat di dalamnya.

Analisis Cerita Setiap Instrumen

Instrumen Calung 1

Gambar 4.2 instrumen Calung merupakan salah satu instrumen dari gong kebyar di Pusdok ISI Denpasar. Dalam *pandil* Calung ini diukir bentuk cerita dari dua tokoh Ramayana, yaitu Dewi Shita dan Laksamana. Pada bagian ini juga merupakan rangkaian pertama cerita dimulai, serta dapat dikategorikan ke dalam Aryanyaka Kanda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan, ukiran *pandil* pada instrumen calung ini menceritakan adegan ketika Dewi Shita (gambar 4.2 : posisi di kanan pembaca) meminta Laksamana (gambar 4.2 : posisi di kiri pembaca) untuk membantu Sang Rama. Dalam konteks cerita pada instrumen calung di atas tegasnya bentuk tokoh tersebut memberikan sebuah gambaran tentang marahnya Dewi Shita pada Laksamana, sebab Laksamana tidak mematuhi perintah Dewi Shita untuk membantu Sang Rama. Kemarahan Dewi Shita ini dapat dilihat dari gestur tangannya yang menunjuk lurus Laksamana. Berdasarkan hasil wawancara penulis terhadap I B. Wijna Bratanatyam seorang seniman dalang (12 Juli 2018), kemarahan Dewi Sita ini disebabkan karena Sang Laksamana sama sekali tidak menghiraukan perintahnya, padahal saat itu terdengar teriakan suara Sang Rama meminta pertolongan. Mendengar kemarahan Dewi Sita itu Laksamana bergeming. Sampai akhirnya Dewi Sita mengeluarkan sebuah pernyataan yang membuat Laksamana tidak berdaya dan memutuskan untuk mengikuti perintahnya. Pernyataan Dewi Shita itu berdasarkan penuturan I B. Wijna Bratanatyam berupa “*turmaning ade nyen bayun cie nampedang janda cange?* (Jangan-jangan kamu sendiri memiliki niat/keinginan untuk mendapatkan/memiliki janda dari kakakmu?). Setelah mendengar pernyataan inilah Laksamana memutuskan untuk pergi membantu Sang Rama.



Gambar 4.4 Calung 2



Gambar 4.5 Ugal 1

Penulis dalam hal ini akan menambahkan unsur cerita situasi sebelum dan sesudah selain cerita yang digambarkan pada instrumen di atas untuk mendapatkan sebuah rangkaian cerita yang sedikit lebih utuh. Dalam konteks penggambaran situasi di atas adalah ketika Dewi Shita bersama dengan suaminya Sang Rama serta Laksamana (adik Sang Rama) meninggalkan kerajaan untuk mengasingkan diri ke hutan. Dalam perjalanan ke hutan mereka bertemu dengan pasukan Rahwana yang semena-mena merusak hutan. Melihat hal ini Rama berperang dan menumpas semua pasukan Rahwana. Rahwana menjadi marah, bersama dengan patihnya Ditya Kala Marica, Rahwana mendatangi Rama untuk balas dendam. Ketika Rahwana dan patihnya Marica sampai di hutan, Rahwana tertegun melihat kecantikan Dewi Sita. Rahwana kemudian memasang siasat dan meminta Marica untuk menyamar menjadi seekor kijang emas yang indah untuk menggoda Sita.

Melihat keindahan kijang yang menghampiri pondoknya Dewi meminta Sang Rama, untuk menangkap kijang jelmaan Patih Marica. Dengan berat hati Rama pergi memenuhi keinginan Sita. Sang Rama memerintahkan agar Laksamana menjaga Dewi Sita apapun yang terjadi. Berselang beberapa lama setelah Rama pergi terdengarlah teriakan seperti suara Rama menjerit minta tolong. Padahal yang berteeriak tersebut adalah Patih Marica yang telah berubah menjadi Kijang Emas. Mendengar hal ini Dewi Sita pun panik kemudian memerintahkan Laksamana untuk membantu Sang Rama. Cerita inilah yang kemudian digambarkan ke dalam ukiran *pandil* calung di atas. Saat Dewi Sita benar-benar marah pada Laksamana yang sedang menjalankan tugas dan perintah dari kakaknya, Rama. Seperti diceritakan di atas awal mulanya Laksamana tidak menuruti perintah Dewi Sita. Mendapati bersikerasnya Laksamana untuk tak pergi, Dewi Sita pun marah dan menuduh jika Laksamana punya niat buruk terhadap Sita. Pernyataan ini membuat Laksamana tersinggung dan dengan berat hati melanggar perintah kakaknya untuk tidak meninggalkan Dewi Sita. Namun sebelum pergi, Laksamana membuat pagar yang memiliki kekuatan untuk melindungi Dewi Sita, seraya meminta Dewi



Gambar 4.6 Ugal 2

Sitha tidak keluar dari lingkaran tersebut. Dari titik inilah terjadi penculikan Dewi Sitha yang akan diceritakan pada instrumen gong selanjutnya.

Instrumen Jegog 1

Gambar 4.3 adalah instrumen Jegog dalam Gong Kebyar. Dalam instrumen ini terdapat bentuk ukiran *pandil* yang menggambarkan penculikan Dewi Sinta oleh Rahwana. Tokoh yang muncul atau dibentuk dalam instrumen Jegog di atas adalah Rahwana, bersama kendaraannya yang bernama Wilmana (raksasa bersayap), Dewi Sinta serta Jatayu. Seperti yang diceritakan sebelumnya, Laksamana meninggalkan Dewi Sinta dengan membuat lingkaran sakti. Lingkaran ini sebenarnya mampu melindungi Dewi Sinta dari siapapun. Namun selang beberapa lama muncul seorang brahmana yang merupakan perubahan wujud dari Rahwana. Dengan siasat buruk ini Rahwana dalam bentuk Bramana meminta Sinta membawakan air. Awalnya Dewi Sinta sempat menolak karena ingat dengan pesan Laksamana. Namun dengan segala upaya akhirnya Dewi Sinta luluh juga dan keluar dari lingkaran sakti Laksamana. Hal ini lantas membuat Rahwana dengan mudah menculik dan melarikan Sinta.

Dalam perjalanan penculikan oleh Rahwana, Dewi Sinta menjatuhkan beberapa perhiasannya sebagai sebuah petunjuk untuk Rama. Seraya menjatuhkan perhiasannya Dewi Sinta menjerit menangis memanggil-manggil Rama. Jatayu seekor burung raksasa yang sedang beristirahat mendengar jeritan yang memanggil-manggil nama Rama, Jatayu terkejut. Jatayu mengetahui Rama adalah anak dari sahabatnya sendiri yaitu Raja Dhasarata, ayah Rama. Jatayu bergegas terbang dan mencari asal muasal isak tangisan Dewi Sinta. Dalam pencariannya itu Jatayu melihat Wilmana bersama Rahwana menerbangkan Sinta. Di sinilah kemudian terjadi pertempuran antara Jatayu dengan Rahwana. Rahwana tentu saja bukanlah lawan yang sebanding, sehingga Jatayu kalah dengan sayap terpotong. Jatayu terluka parah, ia tak mampu menahan Wilmana menerbangkan Sinta.

Di sisi lain Rama dan Laksamana kembali ke pondok dan melihat Sinta sudah tak ada. Mereka berdua sudah curiga ada sesuatu yang tidak beres. Melihat perhiasan Dewi Sinta yang sengaja dijatuhkan, Rama menelusuri jejak itu. Sampai akhirnya perhiasan yang dijadikan petunjuk itu membawa Rama dan Laksamana bertemu dengan Jatayu. Sebelum Jatayu meninggal, Jatayu menceritakan semua yang terjadi kepada Rama, bahwa istrinya telah diculik oleh Rahwana raja dari Alengka.

Instrumen Calung 2

Instrumen ketiga yang akan dibahas dalam kajian ini adalah calung. Pada pembahasan poin satu sudah dijelaskan juga instrumen tentang calung. Namun perlu penulis jelaskan dalam gong kebyar terdapat dua buah instrumen calung. Dalam konteks pembahasan ini urutan sajian data dan analisis tidak berdasarkan jenis instrumen, melainkan berdasarkan jalan cerita yang dibentuk setiap instrumen.

Instrumen calung yang kedua pada gambar 4.4 di atas menggambarkan dua tokoh yakni Dewi Sinta dan Rahwana. Latar tempat dan waktu dari ukiran *pandil* calung di atas adalah di taman Alengka, kerajaan Sang Rahwana. Rahwana setelah berhasil menculik Sinta langsung bergerak menuju istananya. Di sanalah Dewi Sinta menumpahkan emosinya. Menurut gestur pengadegannya, Dewi Sinta nampak murka kepada Rahwana. Hal itu nampak dari ditunjuknya dengan tegas dan tangan Dewi Sinta lurus ke arah Rahwana. Berbagai macam pernyataan penolakan dilontarkan Dewi Sinta. Berdasarkan penuturan Natya (wawancara, 12 Juli 2018), Dewi Sinta takkan sudi menerima ataupun menikahi Rahwana. Meskipun nyawa menjadi taruhannya. Dewi Sinta sama sekali tak tergiur, sedikit pun tak tertarik dengan segala kekayaan dan kekuasaan yang dimiliki Rahwana. Dengan segala kesetiiaannya terhadap suaminya, Rama, Sinta bertahan sampai Rama kelak datang menyelamatkannya. Perlu penulis juga sampaikan dalam pecahan cerita yang lain, di luar gambaran instrumen gong kebyar ini, diceritakan bahwa banyak sekali yang menginginkan Rahwana sebagai suaminya. Bahkan ada yang sampai merasa beruntung dijadikan istri oleh Rahwana. Namun tidak begitu dengan Dewi Sinta, dia dengan teguh menolak untuk dijadikan istri ataupun ratu di kerajaan Alengka.

Instrumen Ugal 1

Instrumen keempat yang akan dibahas adalah in-



Gambar 4.7 Gangsa/ Pemada 1 **Gambar 4.8** Gangsa/Pemada strumen ugat. Dalam instrumen ugat ini terlihat ada empat tokoh yang diukir dalam pandil. Empat tokoh tersebut masing-masing adalah (dari kiri ke kanan pembaca) Subali, Sugriwa, Rama, dan Laksamana. Pada cerita ini merupakan bagian dari Kiskindha Kanda. Dalam perjalanan mencari Dewi Sinta Rama dan Laksamana bertemu dengan Raja Kera Sugriwa dan Hanoman. Dalam kiskinda kanda ini banyak sekali versi cerita yang muncul. Penulis dalam kajian ini menggambarkan garis besar cerita yang tidak mengubah cerita secara inti dan nilai-nilainya. Pertemuan Rama dan Laksamana dengan Sugriwa dalam hutan menciptakan sebuah peristiwa besar yang bersejarah. Peristiwa ini berkaitan dengan berperangnya saudara kembar Sugriwa dan Subali. Dalam ukiran pandil gambar 4.5 instrumen ugat di atas memang tidak bercerita sampai pada titik peperangan. Namun dari bentuk dan gestur tangan tokoh Subali sudah memberikan tanda luapan kemurkaan Subali kepada Sugriwa, Rama, dan Laksamana. Hal ini disebabkan karena kedatangan Rama, Laksamana dengan tujuan membantu Sugriwa. Untuk memberikan gambaran cerita yang lebih lengkap, penulis akan mendeskripsikan awal mula peperangan yang melibatkan Subali dan Sugriwa, serta kaitan peperangan ini dengan perjalanan Rama mencari Sinta.

Subali dan Sugriwa dalam cerita digambarkan dengan bentuk kera yang sangat sakti. Awalnya cerita dua bersaudara ini adalah putera dari seorang petapa bernama Resi Gotama. Resi Gotama memiliki tiga orang anak, yaitu Subali, Sugriwa, dan Anjani. Pada suatu ketika ketiga anak Resi Gotama ini memperebutkan sebuah benda pusaka yang bernama Cupumanik. Karena perebutan benda ini membuat kekacauan, akhirnya Resi Gotama melemparkan cupumanik tersebut tinggi-tinggi. Cupumanik tersebut lalu terpisah menjadi dua bagian, bagian mangkuk jatuh ke tanah dan berubah wujud menjadi sebuah telaga bernama Nirmala, sedangkan tutupnya jatuh menjadi telaga Sumala. Subali dan Sugriwa yang melihat telaga itu berpikir cupumanik tersebut jatuh ke telaga, sehingga Subali dan Sugriwa langsung menyelam ke telaga. Dalam cerita lain dikatakan Resi Gotama memberikan sebuah kutukan jika seseorang memi-



Gambar 4.9 Penyacah **Gambar 4.10** Penyacah

liki rasa keserakahan yang besar dan bila suatu saat menyentuh air telaga tersebut, maka bagian tubuh yg mengenai air akan berubah menjadi kera. Dengan segera Subali dan Sugriwa menceburkan diri dan menyelam ke dalam telaga mencari cupumanik. Setelah naik dari telaga mereka mendapati dirinya telah berubah menjadi seekor kera. Sementara Anjani yang tidak berani berenang hanya berani mencuci tangan serta wajahnya, maka dengan segera kedua tangannya ditumbuhi bulu kera, sementara wajah dan kepalanya berubah menjadi seekor kera. Anjani yang menyerupa kepala kera inilah kelak yang akan memiliki putra bernama Hanoman.

Dalam penebusan dosanya Sugriwa dan Subali melakukan tapa brata. Selama tapa brata ini mereka mendapatkan kesaktian, sehingga para dewa mendatangi mereka untuk membunuh seorang penguasa raksasa. Dari sinilah muncul permasalahan Sugriwa dan Subali yang mengalami kesalahpahaman ketika Subali berperang melawan penguasa goa Kiskinda, yaitu raksasa Kebo Sura dan Lembu Sura. Sebelum melakukan pertempuran dala goa Subali berpesan kepada Sugriwa yang menunggu di depan. Pesan Subali tersebut adalah jika air yang mengalir dari dalam goa berwarna merah maka Subali memenangkan pertarungan, sebaliknya jika berwarna putih maka Subali kalah dalam pertempuran. Setelah menunggu tiga hari tiga malam, dari dalam goa keluar darah putih bercampur dengan darah merah, oleh karena itu Sugriwa beranggapan bahwa Subali dan sang raksasa telah sama-sama mati. Dengan kenyataan yang dilihat kemudian Sugriwa segera menutup goa dengan batu.

Sugriwa setelah terpukul dengan peristiwa yang menimpa Subali, kemudian melapor kepada dewa dan mendapatkan hadiah istri, Dewi Tara, dan Sugriwa kemudian diangkat menjadi raja kera. Ternyata berselang beberapa hari diketahui Subali masih hidup. Warna putih bercampur merah yang keluar dari dalam goa ternyata adalah berasal berasal dari otak raksasa yang diadu oleh Subali. Akhirnya Subali bisa keluar goa dan sedih melihat peristiwa yang terjadi kepada dirinya. Dewi Tara yang merupakan anak

buah Rahwana yang memanas-manasnya, bahwa Dewi Tara sesungguhnya mencintai Subali dan sekarang menyesal menjadi istri Sugriwa. Dewi Tara menyulut amarah kebencian Subali dengan menyatakan bahwa Sugriwa sengaja menutup goa agar dan sengaja ingin membunuh Subali agar dapat menjadi raja dan memperistri Dewi Tara. Tak dimungkiri Subali termakan hasutan dan berperang mengalahkan Sugriwa dan merebut tahta serta Dewi Tara. Kejadian ini membuat Sugriwa diusir dari kerajaan. Dalam pelarian Sugriwa ini mempertemukannya dengan Sang Rama. Dari pertemuan inilah Rama menyatakan kesediaan membantu Sugriwa melawan Subali. Begitu juga sebaliknya Sugriwa juga akan membantu Rama merebut Sinta dari Rahwana. Dalam cerita selanjutnya Sang Rama bersama Sugriwa akhirnya berhasil membunuh Subali. Rama sebenarnya membunuh Subali tidak hanya semata-mata karena ingin menolong Sugriwa, melainkan juga untuk menegakkan kebenaran yang dijajah oleh Subali.

Instrumen Ugal 2

Gambar 4.6 adalah bagian dari instrumen ugal dalam gong kebyar. Dalam instrumen ugal di atas terdapat ukiran pandil berupa tokoh Indrajit, Hanoman, dan Raksasa pasukan dari Rahwana. Gambaran cerita di atas adalah saat Hanoman diutus Sang Rama ke Alengka untuk melihat Dewi Sitha. Dalam perjalanan menuju Alengka, Hanoman melihat kerajaan Alengka terletak bukit Trikuta. Hanoman memutuskan untuk memasuki istana pada malam hari. Ini salah satu strategi bagi Hanoman untuk dapat memasuki kerajaan tanpa diketahui musuh. Ketika memasuki istana Hanoman melihat taman yang disebut taman angsoka. Dari taman itulah Hanoman mendengar seorang wanita menangis. Berselang beberapa lama datang Rahwana menghampiri wanita tersebut dengan berbagai macam bujuk rayuan dan jannji-janji. Dari sanalah kemudian Hanoman mengetahui bahwa wanita yang menangis tersebut adalah Dewi Sitha. Hanoman melihat bahwa Dewi Sitha tetap melakukan penolakan-penolakan atas rayuan Rahwana, sekalipun Rahwana memberikan berbagai ancaman sadis terhadap Dewi Sitha.

Dewi Sitha larut dalam kesedihan sampai ia dihibur oleh salah satu dayang yang berbudi luhur bernama Trijata. Trijata adalah keponakan Rahwana, putri dari Wibisana. Dialah yang selalu menghibur dan menguatkan hati Dewi Sitha. Saat waktu yang tepat Hanoman turun dari pohon untuk bertemu dengan Dewi Sinta. Namun Dewi Sitha tidak langsung per-

caya dan mencurigai Hanoman. Karena bisa saja Hanoman adalah jelmaan dari Rahwana. Sebagai sebuah bukti Hanoman memperlihatkan cincin sang Rama.

Tugas Hanoman sebagai utusan dari sang Rama sebenarnya sudah terlaksana. Namun Hanoman setelah menemui Dewi Sitha langsung merusak dan membuat kekacauan di kerajaan Alengka. Ini bertujuan untuk membuat kacau kerajaan dan untuk mengetahui kekuatan pasukan yang dimiliki Rahwana. Rahwana tidak bisa tinggal diam dengan keonaran yang diperbuat Hanoman, lalu ia mengutus putranya Indrajit untuk bertempur. Pertempuran Hanoman dengan Indrajit berlangsung dengan sengit. Diceritakan bahwa Indrajit kewalahan menghadapi kesaktian Hanoman, sampai akhirnya ia mengeluarkan panah sakti Nagapasa. Panah Nagapasa itu dilepaskan Indrajit kemudian berubah menjadi naga besar dan melilit tubuh Hanoman. Pada bagian cerita inilah yang terukir dalam pandil instrumen ugal di atas. Setelah Hanoman terlilit, Indrajit dan pasukannya kemudian membawa Hanoman pada Rahwana. Dengan kemarahannya Rahwana memerintahkan untuk membunuh Hanoman. Mendengar perintah itu Rahwana sempat ditentang oleh Wibisana, adiknya. Sebab menurut Wibisana seorang utusan tidak boleh dibunuh. Atas saran itu Rahwana memutuskan untuk membakar ekor Hanoman. Melihat ekornya terbakar, Hanoman lalu melepaskan diri dan meloncat ke sana ke mari untuk membakar Alengka. Tindakannya itu membuat istana kerajaan Alengka terbakar hebat.

Instrumen gangsa/pemade 1

Gambar instrumen 4.7 sampai dengan 4.10 di atas merupakan instrumen yang rangkaian ceritanya memuat peperangan antara pasukan kera Sang Rama melawan pasukan raksasa dari Rahwana. Setelah cerita pengutusan Hanoman ke Alengka selesai, Rama mendapatkan informasi bahwa Dewi Sita dikurung di Taman Asoka. Hanoman menceritakan semua hal yang terjadi di Alengka. Mulai dari kondisi Dewi Sitha sampai dengan pertempurannya dengan prajurit Rahwana. Mendengar informasi yang dibawa Hanoman, Rama memerintahkan pasukannya untuk menyerang Kerajaan Alengka. Seperti yang diketahui bahwa pasukan Rama adalah pasukan kera yang dipimpin oleh rajanya, Sugriwa. Gambar tokoh dalam empat instrumen di atas masing-masing adalah, gambar 4.7 Raksasa melawan Kapi Menda (kera), gambar 4.8 Raksasa melawan Kapi Drawi (kera),

gambar 4.9 Raksasa melawan Kapi Uraga (kera), dan gambar 4.10 Raksasa melawan Kapi Jembawan (penasihat para kera, dan selaku pengasuh Sugriwa Subali waktu muda). Dalam ilustrasi pandil pada instrumen di atas hanya menggambarkan peperangan antara prajurit kera pasukan Rama melawan pasukan raksasa Rahwana. Pertempuran tokoh-tokoh di atas dapat dikatakan tidak memiliki gema yang besar, atau tidak menjadi titik poin cerita. Namun ada cerita unik dan menarik yang tercermin dari tokoh tersebut.

Ada cerita yang sangat menarik dari empat tokoh kera dalam instrumen di atas. Kemerarikan ini terlihat dari banyaknya jenis kera yang ada saat itu, mulai dari kera berkepala ayam, berkepala domba, berkepala naga, dan lain sebagainya. Hal ini bisa terjadi karena bermula dari bertemunya Hanoman dengan ayahnya, Siwa, di surga. Saat Hanoman lahir, ibunya, Dewi Anjani, kebingungan memberikan Hanoman makanan. Dalam kebingungan itu Dewi Anjani memerintahkan Hanoman untuk mencari makanan yang berwarna merah. Apapun buah-buahan yang berwarna merah dikatakan Dewi dapat dimakan oleh Hanoman. Sampai habis banyaknya buah-buahan yang dimakan oleh Hanoman, belum juga cukup memenuhi rasa laparnya. Tepat pada saat semua buah itu habis, Hanoman melihat warna merah terbit di ufuk timur. Hanoman lalu terbang mendekati warna merah itu yang tiada lain tiada bukan adalah matahari. Sampai di sana Hanoman lalu menelan Matahari. Hal ini membuat dewa Surya menegur dan memberi tahu Hanoman bahwa matahari bukanlah makanan. Matahari adalah sumber segala energi untuk kehidupan di bumi. Mendapatkan penjelasan itu Hanoman yang sedari lahir tidak mengetahui siapa ayahnya, lantas menanyakan kepada Dewa Surya. Dewa surya lalu meminta Hanoman untuk pergi ke surga loka untuk mendapatkan jawaban.

Hanoman akhirnya sampai di surga loka dan bertemu dengan Siwa. Tanpa ambil tempo, Hanoman lantas menanyakan kegelisahannya pada Siwa. Siwa pun lalu memberi tahu Hanoman, bahwa dirinya sendiri Dewa Siwa adalah ayah dari Hanoman. Mendengar pengakuan dari Dewa Siwa, Narada dan para dewa lainnya di surga loka meneratawai pengakuan itu. Dewa Siwa marah mendengar reaksi dari para dewa yang terkesan merendahkan. Lantas Dewa Siwa mengutuk Narada beserta semua dewa yang lain, bahwa mereka juga akan memiliki keturunan kera. Dari kutukan inilah kemudian lahir berbagai macam jenis kera atau dalam konteks cerita



Gambar 4.11 Jegog

Ramayana disebut dengan Kapi. Empat tokoh kera dalam instrumen di atas juga merupakan bagian dari buah kutukan Dewa Siwa, sehingga melahirkan Kapi Menda, Kapi Drawi, dan Kapi Uraga yang kemudian menjadi prajurit Sang Rama.

Instrumen Jegog 2

Gambar 4.11 di atas merupakan instrument terakhir yang akan dibahas dalam penelitian ini. Dari keseluruhan instrumen yang terdapat dalam gong kebyar hanya terdapat sepuluh instrumen yang memuat cerita Ramayana. Rangkaian cerita terakhir adalah tentang peperangan tokoh Kumbakarna. Dalam gambar di atas nampak Patih Kumbakarna sedang berperang melawan pasukan wanara (kera) dari Sang Rama. Tokoh Kumbakarna adalah seorang tokoh yang terkenal dengan kebiasaan tidur sepanjang masa. Ada berbagai versi cerita di balik dengan kebiasaan tidur Kumbakarna ini. Salah satunya adalah ketika Kumbakarna bertapa memohon kekuatan kepada Dewa Brahma. Dengan ketaatan tapa dari Kumbakarna membuat Dewa Brahma merasa harus mengabdikan permohonannya untuk menguasai tiga dunia. Melihat hal ini nampaknya sakti dari Brahma, yaitu Dewi Saraswati merasa tidak setuju. Sebab tidak alasan bagi seorang raksasa untuk punya kekuatan untuk menguasai tiga dunia. Hal ini membuat Dewi Saraswati merasa harus bertindak. Oleh karena itu ketika Kumbakarna hendak mengutarakan keinginannya pada Brahma, Dewi Saraswati langsung bertindak untuk mengolah/mengatur lidah dari kumbakarna saat berbicara. Saat itu Kumbakarna hendak meminta kekuatan manik sekecap (apa yang dikatakannya akan terjadi) namun yang ternyata keluar dari mulutnya adalah manik sekiap (seperti kekuatan tidur sepanjang masa). Itulah yang dilakukan Dewi Saraswati pada lidah Kumbakarna demi kedamaian dunia. Semenjak itulah Raksasa Kumbakarna terkejebak dalam tidur sepanjang masa.

Kaitannya dengan peperangan Rahwana dengan Rama adalah ketika semua patih-patih terkuat Rahwana semua padam di medan perang. Saat keterdesakan Rahwana inilah, patih Kumbakarna dibangunkan. Saat kumbakarna bangun, sebenarnya

Kumbakarna tidak berniat ikut berperang. Alasannya adalah karena dia tidak setuju dengan tindakan Rahwana yang dianggapnya menyimpang. Namun pada akhirnya Kumbakarna turun ke medan perang dengan alasan membela kerajaan, istana, dan rakyatnya, bukan membela kesalahan Rahwana. Keputusan ini pun Kumbakarna ambil setelah melihat kerajaan yang telah porak poranda. Dalam peperangan ini Kumbakarna juga akhirnya padam.

Analisis Nilai-nilai Karakter dalam Penggalan Cerita Ramayana pada *Pandil* Gong Kebyar di Puskor ISI Denpasar

Dari rangkaian cerita pada setiap instrumen di atas berikut ini akan penulis sajikan nilai-nilai karakter yang termuat dalam masing-masing cerita dalam instrumen.

Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen Calung 1

Berdasarkan analisis terhadap cerita gambar 4.2 di atas ada beberapa nilai-nilai karakter yang dapat dipetik. Berdasarkan hasil analisis beberapa nilai tersebut adalah ikhlas, tanggung jawab, setia, taat perintah dan tugas, kuat iman, tidak serakah, dan tahan godaan. Nilai keikhlasan dapat dilihat dari awal mula cerita ketika sang Rama dengan besar hati dan penuh ikhlas menerima kenyataan untuk menjalani masa pengasingan dan pembuangan di hutan selama tiga belas tahun. Nilai selanjutnya adalah bertanggung jawab dan setia serta taat pada perintah/tugas. Beberapa nilai ini terjalin dengan sangat kuat pada cerita di atas. Dimulai dari tindakan Rama yang menjalankan tanggung jawab sebagai seorang putra seorang raja. Rama memikul beban terhadap janji-janji yang dibuat ayahnya. Dewi Shita menunjukkan kesetiaan dan jati diri seorang istri yang menemani suami dalam keadaan suka maupun duka. Kekuatan pada ketaatan terhadap perintah sebenarnya sangat tercermin dari diri seorang Laksamana dalam cerita di atas. Nilai selanjutnya adalah tahan terhadap godaan dan tidak serakah. Dewi Sitha dalam epos Ramayana ini memang mencerminkan karakter seorang dewi, namun walaupun begitu tidak lantas membuat penulis membebaskan tokoh Sitha dari penilaian (penghakiman) dari sudut pandang nilai baik-buruk. Ada salah satu poin yang harus diakui bahwa Sitha menunjukkan sifat yang serakah dan tidak tahan godaan. Keserakahan ini terlihat dari keinginan Sitha untuk memiliki Kijang Emas yang indah. Padahal Rama sudah berulang kali melarang. Namun Sitha bersikeras untuk mendapati kijang

tersebut. Nilai-nilai karakter yang tercermin, seperti ikhlas, tanggung jawab, setia, taat perintah dan tugas, kuat iman, tidak serakah, dan tahan godaan adalah nilai-nilai yang patut dimiliki setiap insan. Manusia dalam menjalani kehidupan harus memiliki rasa ikhlas terhadap hal-hal yang tidak sesuai dengan harapan. Dengan begitu maka kedamaian hidup dapat dengan mudah tercapai.

Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen Jegog 1

Berdasarkan rangkaian cerita yang telah dideskripsikan pada gambar 4.3 dapat dilihat beberapa nilai-nilai moral dan karakter yang termuat. Nilai moral pertama yang dapat diambil hikmahnya dari cerita di atas adalah seseorang harus mampu menempatkan keibaan dan rasa simpati pada saat yang tepat. Sama seperti perempuan pada umumnya Dewi Sinta memiliki nilai perasaan, keibaan, dan belas kasihan yang begitu mendalam. Kepekaan rasa inilah yang telah membuat ia harus menanggung semua akibatnya, termasuk melanggar kata-kata Laksamana. Pelanggaran terhadap permintaan yang sebenarnya dalam konteks itu menyerupa perintah dari Laksamana untuk tak melewati lingkaran membawa bencana yang besar. Sebuah pelajaran yang besar dapat diambil dari cerita ini jika dikaitkan dengan kondisi zaman sekarang di dunia ini. Banyak terjadi kecurangan, kejahatan, pada era sekarang ini dimulai dari memunculkan rasa iba dan simpati para korbannya. Tipu daya telah menjadi senjata utama untuk mengelabui korban dengan tujuan kejahatan tertentu. Nilai karakter rela berkorban yang begitu besar dari cerita di atas ditunjukkan oleh tokoh burung raksasa, Jatayu. Jatayu telah mengorbankan dirinya sendiri untuk menyelamatkan Dewi Sinta dari penculikan Rahwana. Membela kebenaran dengan pengorbanan yang besar akan banyak ditunjukkan dalam cerita Ramayana. Pengorbanan adalah hal yang terkadang begitu sulit dilakukan. Apalagi pengorbanan yang dilakukan dengan mempertaruhkan nyawa sendiri. Zaman sekarang tuntutan pengorbanan dengan pertaruhan nyawa dapat dikatakan merupakan situasi dan kondisi yang sangat langka. Namun pengorbanan-pengorbanan dalam bentuk lain banyak dibutuhkan. Orang terkadang harus mengorbankan hal-hal kecil, seperti ego, waktu, tenaga, bahkan uang untuk hal-hal baik lainnya. Perlu juga ditekankan rela berkorban juga harus ada ketika menjalankan sebuah tugas, aturan, dan sistem.

Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen Calung 2

Poin pokok cerita pada gambar 4.4 di atas dapat dikatakan sangat singkat. Hanya menggambarkan kemurkaan Sinta terhadap Rahwana, serta penolakan yang dilakukan Sinta sendiri. Namun nilai moral yang muncul atau tergambar di atas sangatlah kental. Nilai kesetiaan adalah nilai utama yang dapat diambil dari tokoh Dewi Sinta. Sinta mencerminkan sikap dan sifat kesetiaan yang begitu besar kepada suaminya Rahwana. Meskipun besar kemungkinannya Sinta akan dibunuh dengan mudah, namun Sinta bergeming. Hal inilah yang patut dijadikan sebagai bahan pelajaran moral. Kesetiaan adalah salah satu bentuk kemuliaan yang akan membawa manusia pada titik kebaikan yang besar. Kesetiaan tidak hanya diukur dalam hubungan suami istri seperti cerita di atas, kesetiaan bisa ditunjukkan dalam bentuk setia terhadap tugas dan tanggung jawab, keluarga, sahabat, setia terhadap negara, setia terhadap janji, aturan, dan penegakan hukum.

Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen Ugal 1

Paparan cerita pada gambar 4.5 bisa dikatakan merupakan cerita yang memiliki nuansa begitu dramatis. Hal ini dilihat dari terjadinya peperangan saudara kembar yang diakibatkan oleh salah paham semata. Berdasarkan analisis rangkaian cerita pada pandil instrumen ugal ini sarat dengan nilai karakter dan nilai moral. Nilai moral pertama yang dapat dipetik adalah ketika terjadinya perubahan wujud Sugriwa dan Subali yang menjadi kera. Dari cerita di atas diceritakan keserakahan yang dimiliki kedua tokoh ini telah menjadikan tubuh mereka berubah menjadi kera. Begitu juga dengan tokoh Anjani yang tangan dan kepalanya menyerupa kera. Keserakahan dalam zaman apapun selalu berdampak buruk. Tak ada keserakahan yang membawa kebaikan dan kebahagiaan dalam hidup ini. Zaman sekarang memang tak ada keserakahan manusia membuatnya berubah menjadi kera dan lain sebagainya. Namun sifat tamak dan keserakahan ini dapat membuat seseorang selalu disepadankan dengan sikap-sikap rakus raksasa dan binatang. Seperti contoh koruptor dilambangkan dengan tikus. Nilai lain adalah memahami sebuah peristiwa dengan kepala jernih dan menjauhkan diri dari emosi yang berlebih, sehingga bisa memunculkan kesalahpahaman. Kesalahpahaman telah membuat Subali terjebak dalam kebencian terhadap saudara kembarnya, Sugriwa. Hal ini perlu menjadi sebuah pelajaran kepada semua masyarakat dari berbagai kalangan dan lapisan. Seseorang harus mampu mengatur emosi diri, sehingga mampu

menangani suatu permasalahan dengan bijak.

Penegakan kebenaran juga adalah nilai yang tercermin dari cerita di atas. Penegakan sebuah kebenaran dalam konteks zaman sekarang bisa berupa penegakan aturan, hukum, dan sistem yang telah diatur. Pelanggaran-pelanggaran terhadap aturan yang berlaku di masyarakat sudah nampak lumrah terjadi. Hal ini nampak tersaji dari berita-berita di media. Tentu saja ini adalah sebuah cerminan buruk tentang kondisi masyarakat. Malangnya, masalah ini sering sekali menimpa sekolah dan anak-anak remaja. Salah satu penyebabnya adalah aturan yang tidak tegas dan mereka tidak paham konsekuensi terhadap pelanggaran sebuah aturan. Oleh karena itu cerminan nilai dalam cerita ini layak dijadikan sebuah pedoman dan tuntunan hidup dalam melangkah.

Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen Ugal 2

Berdasarkan rangkaian cerita pada gambar 4.6 di atas ada beberapa nilai karakter dan nilai moral yang dapat dipetik. Dalam rangkaian cerita Hanoman melawan Indrajit di atas, nilai kesetiaan diperlihatkan oleh Hanoman. Kesetiaan Hanoman atas perintah Raja Sugriwa dan Sang Rama membuat Hanoman melakukan sebuah perjalanan dan tindakan sangat berbahaya untuk masuk ke daerah musuh. Hal ini seolah tidak menjadi masalah bagi Hanoman, padahal nyawanya bisa saja melayang di tangan Rahwana. Nilai kesetiaan ke dua dicerminkan dari tokoh Sitha. Dewi Sitha masih tetap dengan pendiriannya untuk tak berpaling dari Rama. Walaupun Rahwana memujuknya dengan harta dan kekuasaan, serta mengancamnya dengan cara yang sangat sadis, Dewi Sitha bergeming. Kesetiaan kedua tokoh ini begitu menawan, sehingga hal ini patut dijadikan sebuah inspirasi bagi masyarakat sekarang. Kesetiaan terhadap sumpah, janji, jabatan, dan hukum adalah hal yang harus ditunjukkan oleh masyarakat berbagai lapisan. Kesetiaan dalam hal ini dipastikan akan membawa umat manusia pada titik kedamaian yang luar biasa. Nilai kesetiaan tidak terbatas pada lingkungan tertentu. Nilai kesetiaan mencakup seluruh aspek kehidupan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Nilai moral selanjutnya adalah rela berkorban. Nilai rela berkorban begitu besar ditunjukkan oleh tokoh Hanoman. Rela berkorban adalah sifat dan nilai karakter yang begitu sulit ditemui di masyarakat era modern ini. Keegoisan dapat dikatakan telah mengisi banyak ruang dalam kehidupan bermasyarakat. Banyak masalah-masalah

yang muncul akibat sikap egois dan tidak memiliki rasa rela berkorban untuk hal-hal kecil semata. Rasa rela berkorban seharusnya dapat dipupuk semenjak dini, agar ke depan generasi penerus bangsa menjadi lebih baik.

Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen gangsa/pemade 1, gangsa/pemade 2, penyacah 1 dan penyacah 2

Cerita pada Gambar 4.7 sampai dengan 4.10 di atas merupakan rangkaian cerita yang unik. Hal ini dapat dilihat dari adanya berbagai macam bentuk kera yang merupakan akibat dari sebuah kutukan. Kutukan ini merupakan konsekuensi atas sikap buruk yang ditunjukkan oleh para dewa. Menertawai dengan kesan meledek dan meremehkan adalah sebuah tindakan yang sangat tidak terpuji. Hal ini ditunjukkan oleh para dewa saat mendengar pengakuan Dewa Siwa tat kala memiliki putra berwujud kera, yaitu Hanoman. Ini dapat dijadikan sebagai sebuah nilai tuntunan hidup bagi umat manusia. Walaupun dalam konteks zaman sekarang hal seperti cerita di atas adalah sebuah kemustahilan, tetapi tetap saja nilai yang ditawarkan patut untuk digugu. Mencemooh dan menertawai orang saat dalam situasi dan kondisi tertentu dapat dikatakan tindakan yang tidak bisa dilepaskan dari karma buruk.

Nilai lain yang dapat diambil adalah nilai tanggung jawab dan kesetiaan yang ditunjukkan oleh Jemawan, pengasuh Sugriwa dan Subali waktu muda. Jemawan selaku pengasuh harus ikut mempertaruhkan nyawanya untuk terjun ke telaga untuk memastikan anak asuhnya selamat saat terjun ke telaga bereput cupu manik. Nilai tanggung jawab atas tugas dan kesetiaan kepada anak asuhnya patut dijadikan sebuah cerminan. Bertanggung jawab adalah nilai yang harus dimiliki setiap orang. Setiap insan manusia harus mematuhi dan setia terhadap tanggung jawab yang dimiliki. Selain nilai ini Jemawan juga menunjukkan sikap rela berkorban. Jemawan juga mempertaruhkan diri untuk melaksanakan tugas dengan baik. Dalam konteks sekarang manusia patut meniru nilai ini. Tidak sampai mempertaruhkan nyawa, dalam kondisi politik di negara Indonesia yang sedang carut marut, cukup manusia itu memiliki nilai rela berkorban dengan mempertaruhkan jabatan guna menegakkan kebenaran.

Nilai-nilai Karakter yang Terdapat dalam Instrumen Jegog 2

Cerita terkait tokoh Kumbakarna pada gambar 4.11

di atas dapat diambil beberapa nilai yang begitu besar. Nilai yang begitu menawan dapat dilihat dari cerita Kumbakarna yang memutuskan untuk turun ke medan perang demi negara atau kerajaan, bukan membela kesalahan Rahwana. Hal ini merupakan sebuah cerminan sikap cinta terhadap tanah air. Membela tanah air dan kerajaannya yang telah didapati hancur lebur. Dalam konteks ini Kumbakarna merupakan seorang tokoh yang begitu mencintai tanah airnya, rela berkorban demi negaranya. Kembali dikaitkan dengan kehidupan masyarakat sekarang, hendaknya sikap ini dimiliki oleh setiap masyarakat warga negara. Terutama sebenarnya untuk para pemimpin bangsa yang sudah sepatutnya harus membela kepentingan bangsa, mencintai segenap tanah air Indonesia, dan seluruh kepentingan masyarakat luas. Tidak berlaku hanya untuk para pemimpin, hal ini juga berlaku untuk seluruh lapisan masyarakat. Setiap insan di tanah air Indonesia sudah sepatutnya mencintai negaranya untuk kedamaian hidup bersama. Hal ini dapat dilakukan dengan menghilangkan hal-hal kecil seperti yang sering terjadi akhir-akhir ini, seperti menghilangkan ujaran kebencian, menyudahi menyebar berita bohong, menyudahi pembicaraan yang memecah belah bangsa. Seharusnya pemikiran untuk kepentingan-kepentingan pribadi atau golongan harus dihentikan. Hal ini dapat diambil hikmahnya dari cerita kumbakarna.

Berdasarkan analisis cerita dan nilai karakter di atas penulis melihat banyak nilai-nilai besar yang sangat bisa dipetik dan dijadikan sebagai sebuah cerminan dalam hidup. Dari cerita pada instrument satu sampai sepuluh ada beberapa nilai karakter yang terdapat. Nilai-nilai tersebut adalah tanggung jawab, kesetiaan, taat perintah, taat tugas, kuat iman, tidak serakah, ikhlas, tahan godaan, besar hati, semangat kebangsaan, dan cinta tanah air. Nilai-nilai ini sudah sepatutnya diterapkan oleh seluruh lapisan masyarakat di Indonesia untuk kepentingan hidup damai dan sejahtera. Ketika nilai-nilai ini benar-benar dipahami dan diterapkan oleh sebagian besar atau seluruh masyarakat maka berbagai masalah yang terjadi di negara ini perlahan-lahan akan tuntas.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil analisis dan pembahasan pada bab iv dapat penulis simpulkan dua hal, yaitu pertama terkait deskripsi cerita dan kedua terkait nilai-nilai karakter yang terdapat dalam cerita. Per-

tama terkait deskripsi cerita, terdapat sepuluh instrument gong kebyar yang memuat cerita Ramayana. Cerita pertama dimulai dari instrumen calung 1 terkait perintah Sinta terhadap Laksamana, cerita kedua dalam instrumen jegog 1, tentang penyelamatan Sinta oleh Jatayu yang diculik Rahwana, cerita ketiga dalam instrumen calung 2 tentang kemarahan Sinta pada Rahwana, cerita keempat dalam instrumen ugul 1 tentang pertempuran Subali dengan Sugriwa, cerita kelima dalam instrumen ugul 2 tentang peperangan Hanoman melawan Indrajit, cerita selanjutnya adalah peperangan pada prajurit kera yang bernama Kapi Menda melawan Raksasa pada instrumen gangsa 1, Kapi Drawi melawan Raksasa pada instrumen gangsa 2, Kapi Uraga melawan Raksasa pada instrumen penyacah 1, dan Kapi Jemawan melawan Raksasa pada instrumen penyacah 2, dan cerita terakhir sebagai penutup adalah peperangan antara tokoh Kumbakarna melawan pasukan kera dalam instrumen jegog 2. Simpulan kedua terkait nilai-nilai karakter yang termuat dalam semua cerita. Dari cerita pada instrument satu sampai sepuluh ada beberapa nilai karakter yang terdapat. Nilai-nilai tersebut adalah tanggung jawab, kesetiaan, taat perintah, taat tugas, kuat iman, tidak serakah, ikhlas, tahan godaan, besar hati, semangat kebangsaan, dan cinta tanah air.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Djujun Djaenudin. 2009. *“Program Pendidikan Karakter di Lingkungan BPK PENABUR Jakarta”*. Artikel ilmiah
- Kartadinata, Sunaryo. 2009. *“Pendidikan Belum Membangun Karakter Bangsa”*. Artikel ilmiah.
- Matthew, Milles. 1992. Analisis Data Kualitatif. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Payuyasa, I Nyoman. 2012 . *“Analisis Pembelajaran Kontekstual Berbasis Karakter dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di kelas VII A1 dan VII A2 SMP Negeri 6 Singaraja”*. Singaraja : Tidak Diterbitkan
- Pusat Kurikulum. Pengembangan dan Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah. 2009:9-10
- Supardi, M.d, 2006. Metodologi Penelitian. Mataram : Yayasan Cerdas Press
- Sugiyono, 2008. Metode Penelitian kuantitatif dan Kualitatif. Bandung: Alfabeta.