

TRANSFORMASI SENDRATARI LEGENDA KAMANDAKA DALAM UPAYA MELESTARIKAN KEBUDAYAAN BANYUMAS

Widya Putri Ryolita

E-mail: pyolita_522@yahoo.co.id

Jurusan Sastra Indonesia, Universitas Jenderal Soedirman

Octaria Putri Nurhayani

Universitas Jenderal Soedirman

Abstract: Research on the transformation of the forms ballet dance legend Kamandaka in Banyumas is one of the research focuses on the potential of local wisdom. With descriptive analytic method that is supported by the theory of transformation, This research is used to see the changing shape of the Kamandaka legend into a ballet in Banyumas. These changes are in each ballet that consists of five rounds. The first round immediately displays Kamandaka who met the gods and removed the story from the Padjajaran kingdom. Half to two figures Pulebahas king who wants to apply Ciptarasa, whereas in this story in the last parts of the story. Half to three Kamandaka contest that has changed langur unnoticed Ciptarasa, whereas in the story Ciptarasa know. The second round is the figure of Raja Pulebahas who wants to apply for Ciptarasa, while in this story there are the last parts of the story. The third round of the Kamandaka contest has changed langur without Ciptarasa knowing, while in the story Ciptarasa knows. The fourth round of the slapstick mother waistband and “prenes” Kamandaka. On waistband mother slapstick story not depicted and prenes Kamandaka occur before the contest langur. Round five the fight Kamandaka and Pulebahas be the highlight of the story, while the story is still no continuity with the royal attack Pulebahas Nusatembini belonging to Pasir Luhur. This transformation also as an entertainment alternative to the preservation of local wisdom that has potential as a tourist attraction. This transformation also as an entertainment alternative to the preservation of local wisdom that has potential as a tourist attraction.

Keyword: Legend Kamandaka; Transformation; Local wisdom; Ballet dance

Abstrak: Penelitian mengenai Transformasi Legenda Kamandaka dalam Bentuk Sendratari di Banyumas merupakan salah satu penelitian yang mengangkat potensi kearifan lokal. Dengan metode deskriptif analitik yang di dukung oleh teori transformasi, penelitian ini digunakan untuk melihat perubahan bentuk legenda Kamandaka ke dalam sendratari di Banyumas. Perubahan tersebut ada di dalam setiap babak sendratari yang terdiri dari lima babak. Babak pertama langsung menampilkan Kamandaka yang bertemu dengan dewa dan menghilangkan cerita dari kerajaan Padjajaran. Babak ke dua sosok raja Pulebahas yang ingin melamar Ciptarasa, sedangkan dalam cerita ini ada di bagian-bagian terakhir cerita. Babak ke tiga sayembara Kamandaka yang sudah berubah lutung tanpa diketahui Ciptarasa, sedangkan dalam cerita Ciptarasa

mengetahui. Babak ke empat dagelan biyung emban dan *prenes* Kamandaka. Pada cerita dagelan biyung emban tidak digambarkan dan *prenes* Kamandaka terjadi sebelum sayembara lutung. Babak ke lima pertarungan Kamandaka dan Pulebahas menjadi puncak cerita, sedangkan dalam cerita masih ada kelanjutan dengan penyerangan kerajaan Nusatembini milik Pulebahas ke Pasir Luhur. Transformasi ini juga sebagai alternatif hiburan untuk pelestarian kearifan lokal yang berpotensi sebagai daya tarik pariwisata.

Kata Kunci: Legenda Kamandaka; Transformasi; Kearifan Lokal; Sendratari.

PENDAHULUAN

Kearifan lokal merupakan salah satu aset dalam melestarikan budaya (Brata,2016:10). Cakupan kearifan lokal itu sendiri menurut Quaritch Wales (dalam Astra,2004:112) adalah “...*the sum of cultural characteristic which the vast majority of people have in common as a result of their experiences in early life*” (keseluruhan ciri-ciri kebudayaan yang dimiliki oleh suatu masyarakat/bangsa sebagai hasil pengalaman mereka di masa lampau). Jadi dengan kata lain semua aspek masa lampau yang diturunkan turun temurun pada suatu tempat dapat dikatakan sebagai kearifan lokal.

Kesadaran masyarakat akan pentingnya potensi kearifan lokal membuat banyaknya peneliti yang mengangkat penelitian tentang pelestarian kearifan lokal. Dari ranah sastra sendiri penelitian dalam rangka pelestarian kearifan lokal lebih banyak berupa pengajaran sastra. Contohnya seperti penelitian Suwignyo (2013:181-189) yang mengangkat puisi rakyat Asmarandana untuk dijadikan bahan ajar pada sekolah menengah pertama agar puisi tersebut tetap dikenal oleh generasi muda sekarang. Selain itu ada juga yang mengangkat potensi kearifan lokal dari karya sastra novel seperti penelitian Wildan (2013:30-38). Novel menjadi salah satu alternatif bentuk pelestarian cerita rakyat yang berasal dari daerah lokal setempat.

Seperti contoh penelitian di atas, penelitian ini juga mengambil seputar pelestarian kearifan lokal. Perbedaannya, penelitian ini lebih pada transformasi bentuk cerita rakyat ke dalam sendratari dengan fokus legenda Kamandaka versi Banyumas. Sendratari sendiri merupakan sebuah pertunjukan yang menggabungkan antara seni drama dan tari (Hersapandi,2017:178). Sedangkan menurut Priyadi dalam (Ryolita,2018:239), legenda Kamandaka merupakan cerita rakyat yang dianggap pernah ada dan terjadi. Hal ini dikarenakan, cerita tersebut berhubungan dengan kadipaten Pasir Luhur yang merupakan salah satu sejarah kerajaan di Banyumas.

Berbeda dengan sendratari Ramayana yang sudah sering dipentaskan dan dijadikan lahan pariwisata, konsep sendratari Kamandaka masih baru dan jarang dipentaskan. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti dan sebagai strategi baru agar sendratari Kamandaka dapat dijadikan salah satu daya tarik wisata di Banyumas. Selain melestarikan warisan budaya, hal ini dapat menjadi sumber penghasilan daerah dari segi pariwisata.

Dari uraian di atas, penelitian ini akan menjelaskan transformasi legenda Kamandaka ke dalam Sendratari. Transformasi dilakukan, agar terlihat perbedaan antara cerita legenda Kamandaka versi cetak dari Priyadi dengan cerita yang dipentaskan dalam sendratari. Selain itu, perubahan tersebut dapat menarik minat masyarakat untuk mengetahui dan melestarikan cerita rakyat yang ada di Banyumas seperti legenda Kamandaka.

METODE

Metode penelitian merupakan cara mencari kebenaran dan asas-asas gejala alam, sosial, kebudayaan, masyarakat atau kemanusiaan, berdasarkan disiplin ilmu yang bersangkutan (Santoso, 2015:18). Metode juga merupakan langkah yang dilakukan dalam menganalisis sebuah objek penelitian. Kajian dalam penelitian ini memfokuskan pada tataran transformasi dengan objek material dari legenda yang merupakan bagian cerita rakyat. Untuk itu perlu dipahami terlebih dahulu tentang apa itu cerita rakyat, legenda dan transformasi itu sendiri.

Cerita rakyat adalah suatu bentuk folklor lisan, karena ceritanya disampaikan secara lisan, dan diwariskan secara turun temurun dikalangan masyarakat penduduk secara tradisional. Tidak mengherankan apabila suatu cerita rakyat mempunyai beberapa versi, karena penyebarannya umumnya disampaikan dari mulut ke mulut. Menurut Bascom dalam Danandjaja (2002:50) salah satu bagian dari cerita rakyat atau cerita prosa rakyat adalah legenda (*legend*).

Legenda sendiri merupakan bagian dari cerita atau prosa rakyat yang dianggap oleh empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda juga sering dipandang sebagai "sejarah" kolektif walaupun "sejarah" itu karena tidak tertulis mengalami distorsi, sehingga seringkali jauh berbeda dengan kisah aslinya. Legenda biasanya bersifat migratoris, yakni dapat berpindah-pindah, sehingga dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda. Selain itu, legenda acapkali tersebar dalam bentuk pengelompokan yang disebut sirkulus, yaitu sekelompok cerita yang berkisar pada suatu tokoh atau suatu kejadian tertentu (Danandjaja: 2002: 66-67).

Sedangkan transformasi menurut Bandem dalam Sadewa (2014: 69) adalah perubahan bentuk, penampilan, keadaan atau alih rupa) pada tataran luarnya saja sedangkan pada tataran dalam perubahan itu tidak terjadi. Menurut Ahimsa-Putra (2001: 62-64), perubahan dalam konteks transformasi dapat dijelaskan dalam tiga tataran. Tataran pertama, perubahan atau pergantian hanya terjadi pada tataran pertama atau permukaan, tetapi makna atau inti pesan yang disampaikan tidak berubah. Tataran kedua, pergantian atau perubahan terjadi pada permukaan dan juga pada susunan elemen-elemennya. Dengan demikian, bisa jadi urutan pesan atau isinya berbeda, tetapi maknanya atau struktur dalamnya tetap sama. Tataran ketiga, menunjukkan adanya pergantian atau bahkan hilangnya elemen-elemen yang membentuk struktur, tetapi pesan yang ingin disampaikan atau struktur dalamnya tidak mengalami perubahan. Demikian halnya dengan teks Kamandaka yang ada di Indonesia. Meskipun telah menjadi berbagai macam versi dan berbagai macam bentuk tampilan (transformasi) sebenarnya masih bisa ditelusuri unsur-unsur yang diambil dari teks hipogramnya. Seperti halnya sendratari Kamandaka yang ada di Banyumas.

Menurut Ryolita (2018: 240) metode dalam penelitian sastra memiliki ukuran keilmiahan tersendiri yang ditentukan oleh karakteristiknya sebagai suatu sistem. Hal ini karena karya sastra merupakan fakta estetika yang memiliki karakter tersendiri pula. Dengan demikian, metode penelitian memiliki relevansi dengan teori yang digunakan agar tercipta keseimbangan yang saling mendukung.

Metode deskriptif sendiri adalah metode yang digunakan untuk meneliti status kelompok manusia, objek, rangkaian situasi dan kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun

suatu peristiwa pada masa sekarang. Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki (Nazir, 1983: 63).

Gambaran yang akan di deskripsikan dalam penelitian ini memiliki tahapan atau proses sebagai berikut. (a) mencari Objek dan observasi pertama yang dilakukan pada bulan Maret 2019. Pencarian objek ini yaitu dengan mencari sanggar seni yang pernah atau akan mementaskan sendratari Kamandaka di Banyumas untuk dijadikan sebagai objek material penelitian. (b) menentukan sanggar seni dan naskah Kamandaka yang akan di transformasi ke dalam bentuk sendratari. Penetapan naskah ini dilakukan setelah proses wawancara lapangan dan pengamatan proses latihan sebelum pementasan sendratari, di sanggar Sekar Endah milik Supriyadi yang akrab dipanggil Aprit. Selain itu, peneliti juga bertemu dengan Carlan dari Dinpora pariwisata Banyumas yang juga pernah mengadakan Sendratari Kamandaka. Wawancara dan pengamatan ini dilakukan tanggal 10 April – 25 Juli 2019. (c) Pengambilan video proses pementasan Sendratari pada 5 Agustus 2019, (d) menganalisis perubahan bentuk legenda Kamandaka dari naskah ke dalam sendratari, dan (e) mengolah video dalam CD dari hasil pertunjukan sendratari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penetapan naskah dilakukan setelah proses wawancara dengan Aprit pada 10 April 2019. Aprit merupakan salah satu seniman Banyumas pemilik sanggar Sekar Endah dan guru Seni di SMKI Banyumas. Menurut Aprit, naskah di adaptasi dari cerita Legenda Kamandaka versi Banyumas karya Sugeng Priyadi. Dari karya tersebut Aprit mengubah cerita ke dalam dialog naskah yang di pentaskan dalam bentuk sendratari. Naskah mengambil intisari cerita disesuaikan dengan durasi pementasan. Intisari cerita diinterpretasikan oleh Aprit sebagai sutradara dengan mensurvei ketertarikan penonton akan cerita yang divisualisasikan. Menurut Aprit, perubahan dari cerita ke dalam bentuk visual dalam hal ini yaitu sendratari, penonton akan merasa terhibur dan tertarik apabila cerita dibungkus secara dramatik komedi. Hal ini terbukti dengan banyaknya penikmat atau penonton yang selalu menyaksikan pertunjukannya. Sayangnya pertunjukan sendratari Kamandaka belum diadakan secara rutin seperti sendratari Ramayana yang dijadikan sebagai daya tarik wisata Yogyakarta. Pertunjukan yang dilakukan oleh Aprit masih bersifat komersil pribadi dan dipentaskan apabila ada undangan dari institusi atau dinas Banyumas yang menginginkan pertunjukan tersebut.

Hal ini juga dibenarkan oleh Carlan yang merupakan anggota dari dinas pariwisata dan kebudayaan Banyumas. Strategi mengenalkan cerita rakyat melalui bentuk sendratari sangatlah menarik. Hal ini terbukti saat adanya beberap kali pertunjukan sendratari Kamandaka yang diadakan oleh dinas pariwisata dan kebudayaan Banyumas yang menarik banyak penonton. Sendratari Kamandaka tersebut sengaja digelar selain untuk pagelaran seni ulangtahun Banyumas juga untuk mengetahui bagaimana antusias masyarakat terhadap kesenian tersebut. Hal ini terbukti berhasil membuat masyarakat antusias untuk melihat dan menikmati pagelaran tersebut. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh masyarakat ke pada penonton saat menyaksikan sendratari Kamandaka, diketahui juga banyak yang tidak familiar, terutama anak muda zaman sekarang mengenai cerita legenda Kamandaka. Dengan adanya sendratari tersebut masyarakat zaman sekarang jadi mengetahui bahwa ada cerita legenda Kamandaka,

serta membuat mereka tertarik untuk mengetahui cerita-cerita rakyat selain legenda Kamandaka di Banyumas.

Berdasarkan tataran transformasi, sendratari Kamandaka masuk ke dalam tataran ke tiga. Tataran tersebut yaitu adanya pergantian atau bahkan hilangnya elemen-elemen yang membentuk struktur, tetapi pesan yang ingin disampaikan atau struktur dalamnya tidak mengalami perubahan (Ahimsa-Putra, 2001: 64). Hilangnya elemen-elemen yang membentuk cerita dalam sendratari terjadi pada urutan cerita dan kelengkapan cerita. Meskipun demikian pesan atau inti ceritanya tetap sama, yaitu Banyakcatra (Kamandaka) putra raja Padjajaran yang melakukan perjalanan sampai ke Pasir Luhur untuk mendapatkan calon istri yang mirip dengan ibunya.

Hilangnya elemen pertama terjadi pada bentuk. Bentuk kemasan cerita dalam bentuk cetak yang beralih ke dalam bentuk pertunjukan seni drama dan tari atau sendratari. Perubahan bentuk tersebut membuat struktur dalam cerita berubah. Naskah yang disajikan dalam sendratari menyesuaikan pertunjukan yang diadaptasi oleh sutradari dari cerita lengkap legenda Kamandaka.

Perubahan selanjutnya terjadi pada struktur cerita yang digubah dan dihilangkan. Gubahan cerita pertama terjadi pada babak pertama, yaitu saat Kamandaka diberi wangsit oleh dewa untuk pergi ke Pasir Luhur agar menemukan calon pendamping yang mirip dengan ibunya. Pada babak ini, cerita legenda Kamandaka karya Sugeng Priyadi pada bagian awal tidak langsung menceritakan Kamandaka dengan dewa, tetapi menceritakan kondisi kerajaan Padjajaran yaitu prabu Siliwangi yang akan menobatkan putranya Banyakcatra sebagai raja tetapi syaratnya harus mempunyai istri terlebih dahulu. Setelah itu, barulah Banyakcatra melakukan perjalanan dan bertapa mendapat wangsit dari dewa.

Perubahan berikutnya pada babak ke dua, dalam sendratari menampilkan kerajaan Nusatembeni dengan raja Pulebahas yang sedang menyaksikan para domas menari dan berbicara dengan patih Nusatembini untuk melamar Ciptarasa. Hal ini sangat berbeda dengan isi cerita legenda Kamandaka versi Sugeng Priyadi. Pada cerita dalam bentuk teks atau cetaknya Pulebahas muncul dibagian menjelang akhir cerita setelah menceritakan perjalanan Kamandaka sampai Pasir luhur.

Perubahan berikutnya terjadi pada babak ke tiga. Pada sendratari ditampilkan ada lutung yang masuk ke kadipaten dan dijadikan sayembara oleh adipati Kandhadaha kepada para putri dan biyung emban. Sedangkan pada cerita, biyung emban tidak ikut sayembara. Diceritakan juga dalam sendratari saat sayembara Ciptarasa tidak mengetahui lutung jelmaan Kamandaka dan belum mengenal Kamandaka. Sedangkan dalam cerita, Ciptarasa sudah mengetahui lutung adalah jelmaan Kamandaka.

Perubahan berikutnya terjadi pada babak ke empat. Pada sendratari ditampilkan lelucon yang dilakukan biyung emban, kemudian dilanjut dengan lutung yang menjelma menjadi Kamandaka. Adegan tersebut juga memperagakan keterkejutan Ciptarasa karena lutung yang diperoleh dari sayembara merupakan jelmaan pangeran dari Padjajaran yaitu Banyakcatra yang merubah nama menjadi Kamandaka. Dalam adegan tersebut, terjadi *prenes* atau tarian yang menunjukkan kemesraan antara Kamandaka dan Ciptarasa. Adegan tersebut ditutup dengan Kamandaka yang memberikan 5 syarat saat Ciptarasa memberitahu bahwa Pulebahas akan melamarnya. Syarat pertama Kamandaka meminta Ciptarasa meminta kepada Pulebahas untuk membawa kain mori sepanjang

perjalanan tanpa terputus sampai Pasir Luhur. Syarat ke dua Pulebahas diminta membawa putri domas dari Nusatembini sampai ke Pasir luhur. Syarat ke tiga, Pulebahas dilarang membawa prajurit sampai di *Dlangu Prapatan*. Syarat ke empat, Pulebahas dilarang membawa senjata. Syarat ke lima lutung diperbolehkan ikut Ciptarasa saat bertemu dengan Pulebahas. Hal ini sangat berbeda dengan cerita atau teks Kamandaka. Dalam teks tersebut, sosok emban digambarkan sebagai yang patuh dan tidak ada humor dalam cerita. Perubahan lutung menjadi Kamandaka juga dilakukan sebelum sayembara. Adegan kemesraan Kamandaka dengan Ciptarasa juga terjadi sebelum lutung disayembarakan oleh Kandhadaha. Lutung juga tidak datang sendiri ke kaputren tapi ditangkap oleh Kandhadaha saat berburu di hutan.

Perubahan berikutnya pada babak akhir yaitu babak ke lima, dimana terjadi perang antara prajurit. Setelah perang prajurit, dilanjutkan perang antara Pulebahas dengan lutung saat melamar dan membawa syarat yang di minta Ciptarasa. Pulebahas tewas dikuatkan dengan instrumen musik yang ditutup dengan lagu gunung selamat. Sedangkan pada cerita, masih ada adegan pengejaran setelah lutung ternyata jelmaan Kamandaka. Kamandaka menceritakan dirinya adalah Banyakcatra setelah dilakukan pengejaran oleh Silihwarni yang ternyata adalah adik kandungnya yaitu Banyakngampar. Terjadi drama pada cerita tersebut, karena mempertemukan kakak beradik dalam medan perkelahian. Tewasnya Pulebahas belum menjadi akhir cerita, tetapi masih berlanjut dengan serangan Nusatembini karena mengetahui rajanya tewas. Akan tetapi, Nusatembini kalah karena Pasir Luhur mendapat bantuan dari Padjajaran. Pada akhirnya Kamandaka tidak menjadi raja di Padjajaran karena ayahandanya sudah terlanjur terikat janji pada putra permaisurinya yaitu Banyakblabur yang akan diangkat sebagai raja. Sabda raja harus ditepati, oleh karena itu Kamandaka tidak mau ayahnya mengingkari janji seorang raja. Kamandaka memutuskan tinggal di Pasir Luhur dan menggantikan Kandhadaha sebagai adipati Pasir Luhur.

SIMPULAN

Cerita Kamandaka merupakan sebuah legenda yang ada di Banyumas. Dalam penyajiannya, perlu dilakukan transformasi bentuk agar diketahui oleh masyarakat luas serta menjadi alternatif kesenian atau hiburan baru yang menghibur dan mengangkat kearifan lokal Banyumas. Transformasi tersebut salah satunya dalam bentuk sendratari. Sendratari menjadi alternatif hiburan yang mengemas cerita legenda Kamandaka dengan memadukan seni drama dan tari. Hal ini menjadikan cerita Kamandaka mudah dikenal dan diketahui oleh masyarakat yang kurang tertarik dengan cerita-cerita rakyat bentuk cetak atau teks. Dengan adanya transformasi tersebut juga menjadi salah satu pelestarian kearifan lokal Banyumas yang dapat dipromosikan dalam ranah pariwisata.

Adanya sambutan yang positif oleh masyarakat Banyumas, sendratari dapat menjadi salah satu kesenian yang dapat digunakan sebagai daya tarik pariwisata. Pemerintah Banyumas diharapkan dapat bertindak cepat melihat peluang tersebut, sehingga sendratari Kamandaka dapat menjadi salah satu pelestari cerita rakyat yang ada di Banyumas sekaligus sebagai kearifan lokal dalam ranah kesenian yang dapat meningkatkan pertumbuhan pariwisata Banyumas.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. 2001. *Strukturalisme Levi-Strauss Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta:Galang Press.
- Astra, I Gde Semadi. 2004. *Revitalisasi Kearifan Lokal dalam Memperkokoh Jati Diri Bangsa di Era Global” dalam I Wayan Ardika dan Darma Putra (ed). Politik Kebudayaan dan Identitas Etnik*. Denpasar: Fakultas Sastra Universitas Udayana dan Balimangsi Press.
- Brata, Ida Bagus. 2016. *Kearifan Budaya Lokal Perikat Identitas Bangsa*. Bakti Saraswati. Vol 5:11.
- Chamamah, S. 1994. *Penelitian sastra (teori dan metode)*. Yogyakarta:Elmatara.
- Danandjaja, J. 2002. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Hersapandi. 2017. *Sendratari Rara Jonggrang dalam Perspektif Koreografis dan Pariwisata*.Panggung Seni dan Budaya. Vol 27:178.
- Nazir, M. 1983. *Metode penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ryolita, Widya Putri. 2018. *Variasi Legenda Kamandaka Berdasarkan Transmisi Masyarakat Pendukung*. Haluan Sastra UNS. Vol 2: 239.
- Sadewa, I Ketut. 2014. *Trandformasi Sastra Lisan ke Dalam Seni Pertunjukan di Bali: Perspektif Pendidikan*. Humaniora. Vol 26: 65-73.
- Santoso, Puji. 2015. *Metodologi Penelitian Sastra: Paradigma, Proposal, Pelaporan, dan Penerapan*. Yogyakarta: Azzagrafika
- Suwignyo, Heri. 2013. *Makna Kearifan Budaya Jawa Dalam Puisi Pariksit, Telinga, Dongeng Sebelum Tidur, dan Asmarandana*. Bahasa dan Seni Universitas Negeri Malang. Vol 41:181-189.
- Wildan. 2013. *Kearifan Lokan dalam Novel Seulusoh Karya D. Kemalawati*. *Jurnal Bahasa dan Seni*. Vol 41:30-38.