

ANIMASI FILM TOKOH PANDAWA DAN KURAWA SEBAGAI HASIL KREATIVITAS SENIMAN YANG MENGANDUNG FALSAFAH HIDUP MASYARAKAT JAWA

Titik Sudiatmi, Singgih Subiyantoro, Sawitri

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bangun Nusantara Sukoharjo

Jalan Letjen Sujono Humardani No 1 Jombor Sukoharjo

Abstrak: Perkembangan budaya selalu menyesuaikan dari perkembangan pola pikir manusia. Manusia tidak akan berhenti berkreaitivitas karena manusia makhluk yang menggunakan daya imajinasi, daya pikirnya yang selalu ingin berkarya. Karya manusia dapat berupa tembang, batik, perhiasan, tari, karawitan, bahkan pusaka (keris, tombak, pedang, cundrik). Hasil karya yang lainnya dapat berupa karya animasi film yang mengambil cerita pandawa dan kurawa. Cerita pandawa dan kurawa merupakan cerita yang mengambil dari epos mahabarata dan ramayana. Kreativitas seniman dengan membuat cerita pandawa dan kurawa dapat dinikmati tidak versi yang lain. Budaya berkembang dan disesuaikan dimana masyarakat yang mengkomsumsi budayanya. Pembuatan animasi film tokoh pandawa kurawa dapat memberikan inspirasi seniman selalu berkarya dengan imajinasi yang tinggi. Tokoh pandawa dan kurawa memiliki ajaran falsafah kehidupan dengan karakter tokoh dapat memberikan contoh bahwa ksatria yang berjumlah seratus dapat dikalahkan dengan tokoh ksatria yang berjumlah lima (pandawa). Karakter pada tokoh dapat dijadikan falsafah hidup bahwa kejahatan dimanapun akan tersingkir dan yang baik yang akan menang. Kebaikan akan berbicara hal ini sebuah falsafah Jawa “ *wong salah bakale seleh*”, “ *wong jujur bakale mujur*”, “ *wong goroh bakale sengsara*”, falsafah hidup masyarakat Jawa akan memberikan pandangan hidup tentang kehidupan.

Kata kunci: Animasi, kreativitas, falsafah hidup, masyarakat Jawa

PENDAHULUAN

Pola pikir manusia tidak dapat berhenti dengan apa yang sudah dihasilkan melainkan akan terus berkembang untuk terus berkarya karena untuk mencukupi kebutuhan secara jasmani dan rohani. Manusia terus akan berkarya dan tidak akan merasa puas dengan apa yang dihasilkan demi tujuan hidup yaitu kesejahteraan, kepuasan batin (Mulyana, 1978). Karya yang dihasilkan selalu menyesuaikan perkembangan zaman karena hubungannya dengan pengguna. Produk dihasilkan untuk dapat dipergunakan dan bermanfaat untuk orang lain, sehingga faktor kebutuhan juga menjadi pemikiran untuk siapa produk akan dibuat. Kreativitas seniman yang tidak dapat dibatasi oleh apapun karena naluri untuk berkarya dengan segala inovasi dan kemampuan seniman itu yang sekarang cenderung lebih membebaskan. Seniman berkarya dengan tidak ada pemikiran tertekan melainkan bebas berkarya untuk membuat produk seni sebaik dan seindah mungkin mengedepankan kreativitas seni.

Segala hasil budaya yang tradisi akan terus berkembang disini tradisi wayang kulit yang biasa mengambil kisah Mahabarata dan Ramayana tapi juga tidak menutup kemungkinan dengan pengambilan cerita yang lain. Kisah tidak semua diambil secara lengkap dari kisah cerita lengkap Mahabarata dan Ramayana melainkan ada yang mengambil sebagian cerita atau separonya tergantung pada kreatifitas seniman (Yasasusastra, 2011). Seniman memiliki pertimbangan tersendiri dalam pengembangan dan penciptaan seni. Karya yang dicipta dibuat bentuk, durasi, tempat, iringan, bahkan tata panggung yang digunakan sesuai ide dari seniman. Kemampuan dalam mencurahkan ide dan gagasan akan membuat hasil yang dapat dinikmati oleh semua kalangan. Penikmat seni, penghayat, seniman, penonton kalangan (Mayer, 2002). Masyarakat biasa memiliki pemikiran dan pemahaman lain tentang hasil karya seni.

Pencurahan ide pikiran dalam karya yang mengambil dari cerita Mahabarata dan Ramayana dapat berupa cerita Pandawa dan Kurawa. Tokoh Pandawa dan Kurawa adalah tokoh baik dan tokoh jahat. Simbolisasi tokoh untuk karya berupa wayang kulit untuk memberikan gambaran pada masyarakat perilaku yang sesuai dan tidak pada kaidah agama. Pendidikan karakter sebuah cerminan budaya yang baik yang sudah selayaknya untuk dicontoh (Ali, 2000). Wayang kulit yang berusaha di kembangkan dalam tulisan ini merupakan wayang kulit yang sudah dimodifikasi dengan teknologi dengan mengkolaburasikan antara seni dan juga komputer. Kreativitas seniman dalam membuat karya supaya karya tidak jenuh untuk dilihat dan terkesan menarik.

Cerita wayang kulit dengan menggunakan teknologi membuat penonton terasa terhibur karena adanya pengembangan bentuk animasi film memberikan nuansa lain. Durasi waktu cerita juga tidak semalam suntuk melainkan hanya satu jam. Waktu yang singkat karena telah diperhitungkan juga sebagai sebuah produk seni yang tujuannya untuk menghibur. Hiburan yang menarik dan menghibur tidak lupa ada unsur yang tetep bermakna dalam cerita (Hidayah, 2011). Kandungan di dalamnya terdapat falsafah-falsafah hidup yang baik yang dapat digunakan untuk pandangan hidup masyarakat. Ajaran yang dapat sebagai tuntunan dalam kehidupan menjadi lebih baik. Pandangan hidup untuk menjadi pribadi yang baik dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan untuk kehidupan manusia serta bangsa dan negara. Bangsa yang baik adalah bangsa yang menjunjung pribadi yang sesuai dengan masyarakat Jawa (Kuning, 2011).

METODE

Menggunakan cara perolehan data dengan wawancara yang mendalam dari berbagai kalangan yang memahami obyek dari permasalahan di dalam makalah. Penggunaan metode wawancara yang mendalam dengan para nara sumber yang ahli di bidang budaya khususnya wayang dengan cerita pandawa dan kurawa dapat memberikan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini dengan menggunakan diskriptif kualitatif sehingga mendapatkan data secara paparan diskriptif dengan menggunakan cara analisis data sehingga data juga dipilih dan dikelompokkan yang sesuai dengan

kebutuhan dari data. Penelitian ini mengambil data dari masyarakat yang sangat tahu sumber data sampai dengan informannya (Sugiyono, 2008).

PEMBAHASAN

- Wong Salah Bakale Seleh

Falsafah hidup Jawa wong salah bakale seleh dapat menjadi sebuah pandangan bahwa sifat manusia serta perilaku yang tidak sesuai dengan etika dan aturan dalam kehidupan di dunia walaupun hanya sedikit akan mendapat balasan dari Allah. Sifat manusia yang tidak baik ingin menang sendiri, merasa punya kuasa, sombong, arogan, menggunakan jabatan untuk menekan bawahan, memperlakukan orang miskin seenaknya hal - hal ini yang tidak boleh karena tidak sesuai dengan kehidupan masyarakat jawa yang memperhatikan kesahajaan, kesederhanaan, kekeluargaan bahkan mementingkan kepentingan masyarakat daripada kepentingan pribadi. Bersikap merasa menang sendiri dengan mempergunakan jabatan juga hal yang tidak sesuai sehingga mengangab orang lain itu kecil tidak menghargai keberadaan orang lain.

Sikap yang tidak baik menyakiti orang lain bahkan berperilaku sewenang-wenang tidak merasa dirinya salah. Hal-hal demikian tanpa disadari manusia bahwa Sang Yang Widi akan memberikan balasan yang sesuai yang kita lakukan. Peingatan yang disampaikan sangat jelas dapat dijadikan falsafah hidup manusia bahwa apa yang kita tanam adalah yang akan kita tuai. Sehingga perilaku yang dilakukan manusia harus sudah terfikirkan dengan konsekwensi yang didapat. Manusia harus berusaha menjadi manusia yang selalu belajar, usaha, menghargai, menghormati orang lain serta rasa saling membutuhkan karena manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Falsafah hidup wong salah bakale seleh benar sekali untuk masyarakat jawa untuk menjadikan manusia yang baik.

Falsafah hidup wong salah bakale seleh sehingga apa yang telah diperbuat harus dapat dipertanggung jawabkan. Manusia memang tidak sempurna melainkan harus berusaha menjadi yang lebih baik. Sehingga hidup yang nyaman, aman dapat tercapai. Kehidupan manusia bagaikan siklus yang berputar sehingga manusia harus selalu waspada. Perkembangan zaman yang cepat dengan adanya dampak globalisasi memberikan perubahan kehiupan manusia apalagi dampak globalisasi membuat kehiupan dalam berperilaku manusia juga berubah. Menggunakan falsafah hidup wong salah bakale seleh sangat mengandung makna yang sangat luas dan sangat baik dilakukan atau diterapke dalam kehidupan supaya tidak terjadi hal yang tidak diinginkan. Kesalahan dapat diperbaiki dengan perbuatan yang baik, perbuatan yang salah harus ditinggalkan sehingga tidak menimpa atau terbalik pada kita.

- Wong Jujur Bakale Mujur

Falsafah Jawa wong jujur bakale mujur bagi masyarakat Jawa terasa tidak asing lagi melainkan pemahaman masyarakat dalam menerapkannya yang tidak mudah memahami. Masyarakat cenderung tidak peduli dengan falsafah hidup yang sangat baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bahkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbudaya, berkesenian, berpolitik dll. Penerapan di setiap kondisi serta keadaan dan disetiap kesempatan falsafah hidup ini akan sesuai dengan masyarakat Jawa. Perilaku jujur dalam segala hal dalam bertindak, berperilaku, bekerja, bermasyarakat, berkarya hal ini yang sudah tidak begitu dihiraukan oleh masyarakat. Masyarakat juga tidak begitu memikirkan bahwa dalam kehidupan bermasyarakat sangat diperlukan sebuah kejujuran untuk kehidupan yang selaras serasi. Keseimbangan dalam hidup antara kebutuhan dunia dan akherat harus diimbangi karena apabila berat sebelah kehidupan tidak dapat seimbang.

Kejujuran membuat seseorang menjadi pribadi yang tenang, mengalir dengan hati bersih akan membuat seseorang menjadi tenang. Falsafah hidup wong jujur bakale mujur ini dapat memberikan pandangan bahwa seorang manusia akan mendapatkan ketenangan, keberuntungan dalam menjalani hidup. Kehidupan akan terasa lebih indah kalau dilandasi kejujuran an hasilnya akan terasa lebih nikmat. Masyarakat Jawa menggunakan falsafah ini untuk menjadi sebuah pandangan hidup an memberi tauladan untuk iterapkan dalam kehidupan manusia bahkan dapat juga untuk anak cucu kita karena memang sesuai dengan falsafah hidup dan pribadi orang Jawa.

- **Wong Goroh Bakale Sengsara**

Manusia hidup didunia memang sebuah ujian dan ujian itu dapat dilampaui manusia atau tidak karena memang sifat manusia yang terkadang sering lupa bahkan dengan sengaja membuat kesalahan-kesalahan yang terus diulang. Masyarakat Jawa yang berfikir logis akan mempunyai pandangan jauh kedepan sehingga apa yang dilakukan sudah melalui pemikiran yang matang. Pola pikir masyarakat Jawa yang terkadang simpel ternyata penuh dengan makna. Falsafah hidup wong goroh bakale sensor sebuah pola pemikiran masyarakat Jawa untuk mengingatkan bahwa orang yang suka berbohong tidak baik untuk kehidupan.

Fidak mementingkan falsafah hidup orang Jawa apabila secara perilaku akan membuat manusia Jawa yang baik, bijaksana, tepo seliro, menghargai orang lain bahkan akan mencintai sesama. Hal ini yang diharapkan masyarakat Jawa supaya kehidupan akan berjalan dengan selaras dan akan terarah sehingga akan membuat kehidupan yang tidak mementingkan dunia saja melainkan akherat Manunggaling Kawula lan Gusti. Kehidupan yang seimbang akan akan membuat tatanan kehidupan manusia menjadi aman, damai dan sejahtera.

SIMPULAN

Kehidupan yang sesuai dengan falsafah hidup masyarakat Jawa yang terdapat dalam cerita wayang panawa dan kurawa dapat dijadikan contoh kehidupan yang sesuai dengan masyarakat yang baik, jujur, bijaksana dan yang menep. Manusia berusaha dan belajar menjadi manusia yang lebih baik sehingga kehidupan akan tertata selaras kehidupan Makrokosmos dan Mikrokosmosnya. Sikap-sikap yang tidak sesuai dengan falsafah hidup manusia Jawa harus segera hilang dan itu menjadi sebuah tanggung jawab semua pihak antara lain masyarakat, pemerintah dan pihak-pihak yang berwenang. Sehingga keadaan yang tidak sesuai dengan perilaku masyarakat Jawa semua pihak akan memberikan kontribusinya kehidupan akan berjalan lebih baik suasana kondusif, aman, nyaman dan sejahtera

DAFTAR PUSTAKA

- Ali I. A.2000. *Tentang Pendidikan Karakter*. Rajawali. Jakarta.
- Hidayah, E. 2011. *Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Meyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Kuning, B.I. 2011. *Atlas Tokoh – tokoh Wayang* (dari wilayah sampai silsilahnya). Yogyakarta. Narasi (Angota IKAPI).
- Mulyono, S. 1978. *Wayang Asal Usul dan Masa depannya*. Jakarta: Gunung Agung.
- Mayer, R.E.& Moreno, R. (2002).*Animation as an Aid to Multimedia Learning, Educational Psychology Review*. Vol. 14, No. I . HLM,129-135//search. Proquest.com/. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D* . Bandung: Alfabeta.
- Yasasusastra, J. Syahban.2011.Mengeal Tokoh Pewayangan. Biografi. Bentuk dan Perwataanya.Yodyakarta: Pustaka Mahardika.