

ANALISIS PERJALANAN RAMA PADA RELIEF RAMAYANA CANDI PRAMBANAN UNTUK KONSEP NARATIF ANIMASI DENGAN PENDEKATAN HERO'S JOURNEY

Alfan Setyawan

Program Studi D-3 Desain Komunikasi Visual
Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret
Jalan Kolonel Sutarto 150 K, Jebres, Surakarta

Nissa Fijriani

Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

No. Hp.: +62 857-2834-5557, +6281802400287
E-mail: alfan_setyawan@staff.uns.ac.id, nissafij@gmail.com

ABSTRAK

Relief kisah Ramayana dapat dijumpai di dinding Candi Siwa dan Candi Brahma di Candi Prambanan. Adegan tiap panel relief disusun dengan baik sehingga terbentuk rangkaian cerita yang utuh tentang kisah perjalanan Rama menyelamatkan istrinya, Sinta. Relief Ramayana Candi Prambanan merupakan relief naratif yang terdiri dari 76 adegan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan tahapan pembabakan alur cerita Ramayana yang terdapat pada relief Ramayana di Candi Prambanan dengan mengacu pada teknik penyusunan struktur penceritaan film animasi *Hero's Journey*. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, telaah dokumen, dan studi pustaka. Data yang terkumpul dianalisis, kemudian disajikan. Selanjutnya, dilakukan pembahasan dan penarikan simpulan sebagai hasil penelitian. Media relief memiliki keterbatasan dalam menyampaikan pesan atau informasi secara mendetail, namun kisah Ramayana pada relief candi Prambanan membentuk unsur-unsur naratif sesuai struktur *Hero's Journey*.

Kata kunci: Ramayana, Candi Prambanan, *Hero's Journey*, animasi

ABSTRACT

The Analysis of Rama's Journey on the Ramayana Reliefs of Prambanan Temple for Animated Narrative Concept Using the Approach of Hero's Journey . Reliefs of the Ramayana story can be found on the walls of the Shiva temple and the Brahma temple in Prambanan temple. The scene of each relief panel is well arranged so that a complete series of stories about Rama's journey to save his wife Sinta is formed. The Ramayana relief of Prambanan temple is a narrative relief consisting of 76 scenes. The purpose of this research is to find the stages of the Ramayana storyline which is found in the Ramayana relief at Prambanan temple using the Hero's Journey story structure. The research used qualitative research methods. Data were collected by observation, interviews, documents review, and literature studies. The collected data were analyzed, presented, discussed, and formed into conclusions as a result of the research.

Keywords: Ramayana, Candi Prambanan, Hero's Journey, animations

PENDAHULUAN

Epos Ramayana merupakan hasil karya sastra agung karangan Walmiki dari India yang isinya menceritakan kisah heroik atau kepahlawanan dari pangeran bernama Sri Rama dengan istrinya Sinta dan Rahwana sebagai penculiknya. Epos Ramayana tersebut oleh para seniman Indonesia dijadikan sebagai sumber ide dalam proses adaptasi ke dalam bentuk-bentuk media lain seperti relief, wayang kulit, wayang orang, wayang beber, wayang golek, sendratari, dan media-media moderen antara lain komik dan film. Sapardi Joko Damono menjelaskan hal-hal yang memengaruhi perkembangan epos Ramayana di Indonesia:

“Kemudahan dan seringnya masyarakat melihat dan mendengar epos Ramayana, menjadikan kebanyakan masyarakat di Indonesia tidak lagi terasa sebagai sebuah terjemahan, dan kisah epos Ramayana merupakan bagian tidak terpisahkan dari kebudayaan bangsa Indonesia” (Djoko Damono, 2012)

Relief Ramayana yang terdapat di Candi Prambanan menampilkan sebuah hasil karya pahat batu dengan mengangkat cerita Ramayana. Alur cerita digambarkan di bagian dinding Candi Siwa dan Candi Brahma. Bentuk relief yang ditampilkan didesain dengan cukup detail meskipun dibuat pada abad ke-8. Alur cerita di relief Ramayana diadaptasi dari sastra karangan Walmiki dan digubah kembali ke dalam kisah Ramayana versi relief di Candi Prambanan. Penelitian ini dilakukan untuk menyediakan kajian terhadap pola pembabakan pada kisah Ramayana di Candi Prambanan. Objek penelitian mengambil bentuk relief cerita yang mengisahkan Ramayana. Pembatasan kajian dalam rumusan masalah sesuai dengan bentuk alur pembabakan kisah Ramayana di

Candi Prambanan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan pola pembabakan alur cerita Ramayana yang terdapat pada relief Ramayana di Candi Prambanan sehingga dapat dibuat menjadi konsep naratif film animasi melalui tahapan pembabakan kisah Ramayana.

Mengangkat cerita warisan peradaban menjadi bentuk yang baru merupakan upaya pelestarian budaya. Membuat film yang berisi unsur budaya masyarakat pada cerita rakyat dianggap penting. Kearifan lokal yang ada dalam cerita rakyat seringnya menyampaikan norma sosial dan nilai-nilai yang mengatur kehidupan sosial pada masa tersebut (Nurlaila, 2022).

Adaptasi merupakan sebuah langkah yang bisa dikatakan mudah, tetapi bisa juga sebaliknya. Hal ini disebabkan proses adaptasi haruslah memiliki nilai yang lebih dari sumbernya (Wibowo, 2016).

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai tahapan pembabakan perjalanan Rama pada cerita Ramayana Candi Prambanan yang dapat dijadikan dasar penceritaan untuk dikembangkan ke dalam media-media baru seperti film animasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang mengacu pada konsep pembabakan dalam cerita tulisan dari M. Suyanto yang menyadur teknik penyusunan struktur penceritaan *Hero's Journey* versi Joseph Campbell dan Christopher Vogler. Teknik penyusunan struktur penceritaan ini telah banyak digunakan untuk membuat cerita dan skenario film *Box Office* yang meraih penghargaan Oscar. Selain itu, *Hero's Journey* juga cocok diterapkan untuk penceritaan yang berbasis mitologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Candi Prambanan dan Candi Panataran merupakan candi yang pada dindingnya terdapat relief yang menggambarkan kisah Ramayana. Bentuk penggambaran pada kedua candi tersebut memiliki perbedaan. Wujud relief yang terdapat di Candi Prambanan memiliki bentuk alur cerita naratif. Maksud dari naratif adalah urutan-urutan kejadian yang digambarkan pada relief disampaikan secara runtut dari awal cerita sampai dengan akhir cerita. Adapun bentuk relief yang terdapat pada candi Panataran memiliki berbentuk alur cerita. Maksud dari sinoptis adalah urutan-urutan kejadian yang digambarkan pada relief mengambil adegan-adegan penting tertentu sehingga banyak adegan yang tidak digambarkan pada relief. Peneliti mengambil objek penelitian relief Ramayana Candi Siwa dan Candi Brahma di Candi Prambanan karena kedekatan substansi penelitian yang berkaitan dengan pembabakan cerita.

Relief Ramayana terdiri dari 76 adegan yang terdapat di dinding Candi Siwa dan Candi Brahma dengan mengisahkan perjalanan Rama yang umumnya dikenal dengan Ramayana. Cerita Ramayana diawali di Candi Siwa dengan menggambarkan Dewa Wisnu mengadakan pertemuan dengan para dewa dan diakhiri dengan adegan Rama dan pasukan akan menyeberang ke kerajaan Alengka. Cerita dilanjutkan pada relief dinding Candi Brahma dengan menggambarkan adegan Rama dan pasukanya berhasil sampai di wilayah kerajaan Alengka dan diakhiri dengan adegan pesta di kerajaan.

Menurut M. Suyanto, perjalanan cerita pahlawan dapat dibagi ke dalam 13 tahapan. Di babak pertama terdapat tahapan dunia biasa (*ordinary world*), panggilan untuk bertualang (*call to adventure*), dan penolakan untuk bertualang (*refusal to call*). Babak kedua yang di dalamnya terdapat tahapan melewati

ambang batas (*crossing the treshold*), ujian, sekutu, dan musuh (*test, allys, and enemies*), pendekatan tempat rahasia, ujian berat (*ordeal*), penghargaan (*reward*), dan penolakan untuk kembali (*refusal of return*). Babak ketiga di dalamnya terdapat tahapan jalan kembali (*the road back*), kebangkitan (*resurrection*), dan kembali ke dunia biasa (Suyanto, 2013).

1. Babak Pertama

a. Tahap 1: Dunia Biasa (*Ordinary World*)

Dunia biasa sebagai dasar untuk membandingkan dengan dunia khusus, dan sebagai penjelas latar belakang pahlawan (Suyanto, 2013). Dunia biasa adalah kehidupan pahlawan di lingkungan tempat tinggal kemudian pahlawan dibawa ke dalam dunia khusus yang merupakan dunia baru. Fungsi penting lain tahapan ini adalah untuk menampilkan pertanyaan dramatis dari cerita, apakah pahlawan dapat mencapai tujuannya (Suyanto, 2013).

Di bagian dunia biasa memiliki fungsi untuk memperkenalkan semua informasi yang relevan, latar belakang kehidupan Rama kepada penonton. Di dunia biasa, tokoh Rama digambarkan seperti halnya seorang manusia biasa yang memiliki strata sosial yang tinggi. Kehidupan tokoh Rama berjalan seperti pada umumnya anak-anak seorang raja.

Rama tinggal di lingkungan Kerajaan Ayodya, hidup sebagai putra dari Raja Ayodya yang bergelimang kemewahan, pakaian dari sutra, perhiasan emas, makanan mewah, penjaga yang setiap saat melindungi, dan kemewahan lain yang dapat dinikmati oleh Rama. Kehidupan dalam kemewahan inilah yang menjadi dunia biasa bagi Rama.

b. Tahap 2: Panggilan untuk Berpetualang (*Call to Adventure*)

Rama sebagai pahlawan ditampilkan dengan permasalahan sehingga muncul panggilan untuk melakukan petualangan yang harus dijalani. Panggilan untuk berpetualang merupakan kejadian yang memulai atau pemicu Rama untuk melakukan petualangan, maka dibutuhkan peristiwa untuk melandasinya sehingga jalan cerita akan terus bergulir.

Panggilan Rama untuk melakukan petualangan pertama karena adanya sebuah perintah dari ayahnya, Raja Dhasarata, untuk melakukan perjalanan dan hidup di dalam hutan. Di tengah perjalanan, Rama dipaksa kembali untuk melakukan petualangan, dalam hal ini pemicu petualangan, karena kebutuhan pribadi Rama. Pemicu petualangan ini dikarenakan Rahwana menculik Sinta sehingga Rama marah dan ingin menyelamatkan Sinta.

c. Tahap 3: Penolakan untuk Berpetualang (*Refusal to Call*)

Penolakan untuk berpetualang memiliki fungsi untuk menimbulkan rasa simpatik dari penonton. Penolakan dapat disebabkan karena ketakutan, kesedihan, penghindaran, lingkungan menolak, penolakan positif, belum sepenuhnya berkomitmen, tidak bisa menolak dan bersedia menjadi pahlawan (Suyanto, 2013). Penolakan untuk melakukan perjalanan ke hutan datang dari lingkungan sekitar, yakni dari kedua orang tua Rama. Dasarata sebagai ayah Rama berusaha menolak Rama untuk mengasingkan diri atas permintaan Kekayi, istri ketiga Dasarata. Penolakan berikutnya datang dari Kosalya, ibu Rama. Kosalya memohon kepada Dasarata untuk membatalkan perintahnya. Penolakan berikutnya datang dari Laksmana, adik Rama. Laksmana memohon kepada Dasarata untuk menggantikan Rama tinggal di dalam hutan,

tetapi permohonan Laksmana tidak dikabulkan.

d. Tahap 4: Bertemu Pembimbing (*Meeting with Mentor*)

Pembimbing merupakan sumber kebijaksanaan yang berperan memberikan motivasi, informasi yang belum diketahui, dan peralatan untuk berpetualang. Orang tua Rama, yakni Dhasarata dan Kolasya, adalah pembimbing Rama semasa bayi hingga remaja. Setelah remaja, Rama mendapatkan bimbingan dari resi Wiswamitra yang mengajarkan spiritual dan darma serta membimbing untuk mendapatkan Sinta sebagai istri. Tokoh Jatayu menjadi pembimbing Rama ketika Sinta diculik oleh Rahwana.

2. Babak Kedua (Dunia Khusus)

a. Tahap 5: Melewati Ambang Batas (*Crossing the Treshold*)

Ambang batas pertama merupakan titik balik antara babak pertama dan kedua. Rama pada akhirnya melakukan petualangan dan sepenuhnya memasuki dunia khusus. Pada akhirnya Rama memiliki komitmen untuk melanjutkan perjalanan dan tidak ada keinginan untuk kembali. Rama melewati ambang batas pertama ditandai dengan perjalanan bersama Laksmana dan Sinta menggunakan kereta kuda meninggalkan Kerajaan Ayodya menuju hutan. Ambang batas kedua ditandai dengan keberhasilan Rama, Laksmana, Sugriwa, Hanuman, dan pasukan Wanara berhasil menyeberang lautan dan akhirnya sampai di Kerajaan Rahwana.

b. Tahap 6: Ujian, Sekutu, dan Musuh (*Test, Allies, and Enemies*)

Di tahapan ini, Rama dihadapkan dengan ujian, sekutu, dan musuh. Dunia khusus memiliki nuansa dan aturan yang berbeda.

Rama harus menghadapi ujian dengan aturan dan lingkungan baru dengan cepat dan seberapa cepat Rama menyesuaikan diri dengan keadaan dunia khusus (Suyanto, 2013). Di dunia khusus pertama, Rama harus beradaptasi dengan lingkungan hutan, sedangkan di dunia khusus kedua, Rama harus mampu beradaptasi dengan lingkungan kerajaan Raksasa.

Dalam kisah ini, tokoh sekutu Rama antara lain, Sinta, Laksmana, Hanoman, Subali, prajurit Wanara, dan Garuda.

Musuh merupakan tokoh yang memberikan ujian, menghalangi, dan mengancam Rama untuk mencapai tujuannya antara lain tokoh Tataka, Sunda, Parasurama, Sarpanaka, Marica, Indrajit, Kumbakarna, Prajurit, dan Rahwana sebagai musuh utama.

c. Tahap 7: Pendekatan Tempat Rahasia

Tempat rahasia merupakan tempat objek pencarian tersembunyi, tempat berbahaya, pusat kekuatan musuh dan membutuhkan rencana, melakukan persiapan, membuat strategi, melakukan pengintaian untuk melewatinya (Suyanto, 2013). Tempat rahasia dalam kisah Ramayana Candi Prambanan adalah pintu gerbang Kerajaan Alengka yang telah dijaga oleh pasukan Rahwana. Rama dan pasukannya mengatur strategi supaya tujuan Rama dapat tercapai.

d. Tahap 8: Ujian Berat (*Ordeal*)

Vogler berpendapat bahwa ujian berat adalah “momen hitam” apakah pahlawan akan hidup atau mati, situasi ini menimbulkan ketegangan untuk penonton (Suyanto, 2013). Cobaan berat Rama adalah perang besar melawan pasukan Rahwana. Keberadaan nasib Rama juga belum dapat diketahui apakah menang atau kalah, dan bahkan Rama bisa saja mati dalam pertempuran. Pada tahapan ini terdapat adanya

ancaman dan peluang yang silih berganti, konflik terus bergulir dan semakin meninggi sehingga emosi penonton dapat tersentuh (Suyanto, 2013). Pertempuran di Alengka akhirnya terjadi, Rama terkena panah ular dari Indrajit. Rama tidak berdaya, lemas dan bahkan jiwanya mulai terancam.

e. Tahap 9: Penghargaan (*Reward*)

Tahapan penghargaan merupakan tahapan pahlawan selamat dari kematian dan mengalahkan musuhnya (Suyanto, 2013). Di tahap ini, Rama selamat dari kematian dan berhasil mengalahkan Rahwana. Setelah Rahwana kalah, Sinta kembali ke Rama. Kebebasan dan kembalinya Sinta menjadi hadiah bagi Rama. Rama dan pasukannya mengadakan pesta untuk merayakan keberhasilan.

f. Tahap 10: Penolakan untuk Kembali (*Refusal Of Return*)

Penolakan untuk kembali disebabkan oleh ketakutan dan kesedihan karena pengalaman antara hidup dan mati dalam ujian berat yang telah dilalui (Suyanto, 2013). Rama menolak kembali ke Kerajaan Ayodya karena sudah memiliki dunia baru, telah nyaman dengan dunia yang dijalani, memiliki tantangan baru, dan lebih dapat menemukan arti dalam kehidupan dan tujuan hidup, yakni menjalankan perintah Raja Dasaratha.

3. Babak Ketiga

a. Tahap 11: Jalan Kembali (*The Road Back*)

Tahapan ini merupakan titik yang menandai babak kedua menuju babak ketiga, tahapan kembali ke dunia biasa, dan menerapkan pelajaran dari dunia khusus. Di tahapan ini, pahlawan melewati egonya yang semula ego individu bergeser ke ego yang lebih tinggi. Jalan kembali menandai saat pahlawan

mendedikasikan kembali diri mereka menuju kesempurnaan (Suyanto, 2013). Di tahap ini, masih ada kemungkinan terdapat ego pribadi dalam diri Rama. Ego pribadi Rama terlihat dalam adegan ketika Baratha meminta Rama untuk kembali dan menjadi Raja Ayodya, tetapi Rama menolak permintaan Baratha. Di titik tahap jalan kembali, Rama berhasil melawan ego pribadi menjadi ego yang lebih tinggi, ego untuk rakyat. Rama kembali ke Ayodya dan menjadi Raja untuk kemakmuran Negara Ayodya.

b. Tahap 12: Kebangkitan (Resurrection)

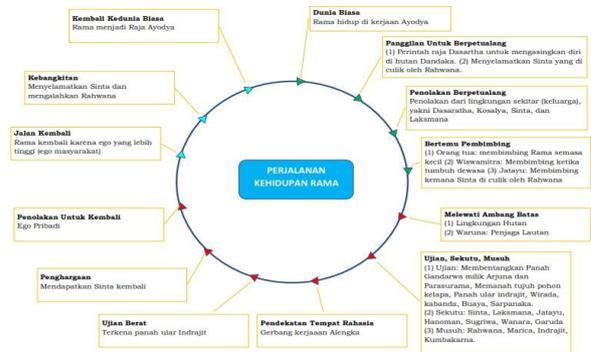
Kebangkitan memiliki fungsi untuk membersihkan pahlawan dari kematian, tetapi juga membantu mempertahankan pelajaran dari cobaan yang telah dilalui selama perjalanan untuk menjadi pribadi yang menuju kesempurnaan. Tahap kebangkitan ditandai dengan puncak ketegangan tertinggi dari suatu drama (Suyanto, 2013). Vogler berpendapat bahwa puncak ketegangan tertinggi atau klimaks dalam sebuah cerita dapat terjadi dua klimaks yang terletak di bagian tengah dan bagian sebelum akhir (Suyanto, 2013). Puncak ketegangan tertinggi dalam kisah Ramayana Candi Prambanan terjadi dalam adegan peperangan besar antara prajurit Rama melawan prajurit Rahwana. Dalam peperangan, Rama berhasil mengalahkan pasukan Rahwana dan akhirnya Rahwana mati di tangan Rama.

c. Tahap 13: Kembali ke Dunia Biasa

Pahlawan ke dunia biasa sebagai bentuk kesimpulan cerita dan penonton dapat menangkap pesan-pesan yang disampaikan. Adegan dan situasi yang terjadi pada babak satu dan babak dua dapat dijelaskan pada babak ketiga. Rama berhasil menyelamatkan Sinta dengan selamat, merupakan satu kejelasan keberhasilan dari tujuan Rama. Kemudian Rama

dan Sinta kembali ke Ayodya dan Rama bersedia menjadi Raja Ayodya.

SIMPULAN



Gambar 1. Bagan Pembabakan Cerita Rama dalam Hero's Journey

Media relief memiliki keterbatasan dalam menyampaikan pesan atau informasi secara mendetail, namun kisah Ramayana pada relief candi Prambanan telah menampilkan rangkaian adegan dari awal sampai dengan akhir cerita yang membentuk unsur-unsur sebuah narasi, sehingga relief Ramayana candi Prambanan dapat dikategorikan relief naratif. Kisah Ramayana candi Prambanan memiliki tahapan pembabakan penceritaan yang dapat dipetakan ke dalam 13 tahapan pembabakan. Perjalanan kehidupan Rama pada relief candi Prambanan terbagi dalam tiap pembabakan sesuai dengan pendekatan *Hero's Journey*. Memiliki alur cerita runtun dan sangat menarik yang dapat digunakan untuk konsep naratif film animasi.

KEPUSTAKAAN

Djoko Damono, S. (2012). *Alih Wahana*. Editum.

Nurlaila, N. (2022). Roro Jonggrang: Animation Of Folklore For National Cultural Education Media. *Rekam*, 18(1), 37–50. <https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.6699>

Suyanto, M. (2013). *The Oscar Winner and Box Office: The Secret of Screenplay*. Penerbit Andi.

Wibowo, P. N. H. (2016). Novel Gadis Pantai Karya Pramoedya Ananta Toer Sebagai Dasar Penciptaan Skenario. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 11(1), 53. <https://doi.org/10.24821/rekam.v11i1.1291>