

KETERKAITAN DALANG DAN LAKON WAYANG PURWA DALAM JEJAK-JEJAK ARKAISME

Undang Ahmad Darsa¹, Elis Suryani Nani Sumarlina² dan Rangga Saptia Mohamad Permana³

^{1,2}Program Studi Sastra Sunda, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran, Bandung

³Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran, Bandung

¹undang.a.darsa@unpad.ac.id, ²elis.suryani@unpad.ac.id, ³rangga.saptia@unpad.ac.id

ABSTRAK. Salah satu seni pertunjukan klasik di kalangan masyarakat Sunda yang masih tetap eksis sampai hari ini adalah seni pertunjukan Wayang Golek. Selain Wayang Golek, pernah tercatat jenis-jenis pertunjukan wayang, seperti wayang bendo, wayang golek papak (cepak), wayang golek modern, wayang kulit, dan wayang topeng. Bahkan, ada jenis wayang yang sudah hampir tidak dikenal lagi di kalangan masyarakat Sunda ialah yang disebut Wayang Lilingong. Seseorang yang berprofesi memainkan pertunjukan para tokoh dalam lakon wayang disebut *dalang*. Adapun istilah *dalang* dimaksudkannya sebagai pencerita yang merangkum sebuah kisah yang bersumber dari sebuah otoritas. Dalam kaitan ini, karya yang ditampilkannya tidak saja indah tetapi memiliki otoritas sebagaimana dulunya dikisahkan oleh seorang *dalang* yang bijaksana dan suci.

Kata kunci: Wayang; Dalang; Seni Pertunjukkan

THE LINKAGE BETWEEN *DALANG* AND *WAYANG PURWA* IN TRACES OF ARCHAISM

ABSTRACT. One of the classic performing arts among the Sundanese people which still exists to this day is the art of Wayang Golek. Apart from wayang golek, other types of wayang performances have been recorded, such as wayang bendo, wayang golek papak (cepak), modern wayang golek, wayang kulit, and wayang topeng. In fact, there is a type of wayang that is almost unknown among the Sundanese people, namely the so-called Wayang Lilingong. A person whose profession is playing the performances of the characters in wayang plays is called the *dalang*. The term *dalang* is intended as a narrator who summarizes a story originating from an authority. In this regard, the work he presents is not only beautiful but has authority as previously narrated by a wise and holy puppeteer.

Keywords: Wayang; Dalang; Performing Arts

PENDAHULUAN

Dalam khazanah susastra Sunda terdapat jenis kesusastraan yang memiliki kriteria tersendiri, yakni seni wayang. Apabila wayang ini dimasukkan kategori *dongéng* terlalu tinggi nilainya, dimasukkan ke dalam riwayat masih menampilkan aspek imajinernya, digolongkan mitos terlalu banyak tokoh manusianya. Jadi, jenis seni wayang ini cenderung dimasukkan dalam kategori *lalakon* ‘kisah, ceritera’. Pada mulanya lakon wayang itu bersumber pada ceritera-ceritera di India masa lampau, seperti: *Arjunasrabahu*, *Ramayana*, *Mahabarata*, *Bagawatgita*, *Krisnapurana*, *Bagawatpurana*, *Hariwangsa*, dan sebagainya. Ada lakon-lakon wayang yang telah dibukukan dalam bahasa Sunda, misalnya: *Babad Wayang Purwa*, *Prabu Udrayana*, *Batara Rama*, *Nalakasura Boma*, *Ékalayapalastra*, *Mahabarata*, *Déwaruci*, *Asmaradahana*, *Mintaraga*, *Cuninalaya*, *Jayabinangun*, *Prabu Malawadurki*, *Arjunawijaya*, *Arjunalaraskonda*, dan lain-lain (lihat Salmun, 1963).

Satjadibrata (1954: 466) mengartikan istilah wayang sebagai para tokoh yang disebut-sebut dalam ceritera *Mahabarata* atau ceritera *Batara Rama*, dan sebagainya. Kata atau istilah *wayang* merupakan perubahan dari kata *bayang* atau *bayang-bayang* sebab

yang ditonton terutama pada awalnya adalah bayangan sebuah objek atau benda pada layar. Ada yang dinamakan *wayang kulit*, yaitu wayang yang bahannya dibuat dari kulit hewan; *wayang golék* ialah wayang yang dirupakan golek (boneka) dibuat dari kayu; *wayang bébér* adalah wayang yang digambar pada lajar, biasa dibentangkan; *wayang wong* adalah orang yang tampil dalam seni pertunjukan mengandaikan diri pemerannya sebagai tokoh wayang.

Seseorang yang berprofesi memainkan pertunjukan para tokoh dalam lakon wayang disebut *dalang*. Dengan kata lain, *ngawayang* artinya orang yang terampil memainkan para tokoh dalam seni pertunjukan wayang, yakni *dalang*. Tercatat pula dalam salah satu naskah Sunda Kuno yang berjudul *Sanghyang Siksakanda'ng Karesian* (SSK, 1518 M), ada profesi atau para ahli tempat bertanya, yaitu: *mémén*, *paraguna*, *empul*, *jurubantu*, *lukis*, *panday*, *marangguy*, *hareupcatra*, *pangeuyeuk*, *pratanda*, *hulujurit*, *brahmana*, *janggan*, *bujangga*, *pandita*, *ratu*, *mangkubumi*, *puhawang*, *catrikbyapari*, *wiku paraloka*, dan *jurubasa darmamurcaya*. *Mémén* dapat diartikan dalam kosa kata bahasa Sunda sekarang adalah profesi ‘dalang’, yaitu orang yang mengetahui berbagai kisah naratif serta terampil menampilkannya melalui seni pertunjukan. Demikianlah dinyatakan:

Hayang nyaho di sakwéh ning carita ma, geus ma: “Damarjati, Sanghyang Bayu, Jayaséna, Sédamana, Pu Jayakarma, Ramayana, Adiparwa, Korawasrama, Bimasorga, Ranggalawé, Boma, Sumana(santaka), Kalapurbaka, Jarini, Tantri”; sing sawatek carita ma **mémén** tanya (SSK,1518: XVI). ‘Bila ingin tahu semua ceritera, seperti: “Damarjati, Sanghyang Bayu, Jayaséna, Sédamana, Pu Jayakarma, Ramayana, Adiparwa, Korawasrama, Bimasorga, Ranggalawé, Boma, Sumana(santaka), Kalapurbaka, Jarini, Tantri”, ya segala jenis ceritera, tanyalah **dalang**’.

METODE

Metode dapat diartikan keterampilan mengenai berbagai karakter yang dapat dilakukan sesuai dengan objek penelitian. Berhubung tujuan tulisan ini pada dasarnya untuk memahami serta mengungkapkan keterkaitan dalang dan lakon wayang purwa dalam jejak-jejak arkaisme, maka metode deskripsi analisis tentunya akan dijadikan dasar penelaahan agar diperoleh gambaran keterjalinan erat tersebut dalam salah satu seni pertunjukan klasik pada kalangan masyarakat Sunda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada dua sumber utama kisah dalam lakon Wayang Purwa berdasarkan ceritera-ceritera di India, yakni epos *Mahabharata* dan *Ramayana*.

A. Epos *Ramayana*, sebuah lakon itu berbentuk *kāvya* yang terdiri atas beberapa episode yang biasa disebut *kānda*, yaitu:

- 1) **Balakanda** (*Bālakānda*); mengisahkan Rama waktu masih kanak-kanak. Bagian ini penuh kisah ajaib atau mitos yang diambil dari kaum Brahmana, hampir menyerupai epos *Mahabharata*.
- 2) **Ayodyakanda** (*Ayodhyākānda*); menggambarkan keadaan istana di Ayodya. Rama bersama Sita pergi untuk hidup di pengasingan selama empat belas tahun. Ayahanda Rasma meninggal dunia karena sedih hatinya. Bharata (adik Rama) mencoba menghalang-halangi kepergian Rama, namun tidak berhasil; hanya sepasang selop diberikan Rama kepada Bharata sebagai tanda bahwa, Rama masih tetap memerintah.
- 3) **Aranyakanda** (*Aranyakānda*); kisah pengalaman Rama selama perjalanan terjadi pencurian Sita oleh Rahwana (*Rāvana*). Perjumpaan dengan Jatayu, burung Garuda, teman Dasarata, hendak menolong Sita tetapi gagal.
- 4) **Kiskindakanda** (*Kishkindhākānda*); Kiskinda adalah ibukota negeri Sugriwa, raja kera.

Sesudah Valin (Subali), saudara Sugriwa dibunuh oleh Rama atas permintaan Sugriwa, maka Sugriwa dan Rama mencari Sita. Hanuman penasehat Sugriwa bersama-sama dengan Anggada disertai pasukan tentara kera berjumlah besar, berangkat mencari Sita.

- 5) **Sundarakanda** (*Sundarakānda*); kisah episode ini sangat bagus. Hanuman yang memiliki kesaktian sedemikian rupa hingga bisa menjelma apa saja sedang mengadakan pengintaian di Langkâ (Alengka). Gambaran negeri Alengka, juga tentang Rahwana di tengah-tengah isterinya, perjumpaan Hanuman dengan Sita untuk menyampaikan pesan Rama.
- 6) **Yudakanda** (*Yuddhakānda*); kisah pertempuran dahsyat antara Rama lawan Rahwana. Wibisana (saudara Rahwana) bersama dengan empat raksasa membelot ikut Rama karena Rahwana tidak mau mendengarkan nasihatnya.
- 7) **Utarakanda** (*Uttarakānda*); episode ini penuh dengan tambahan yang terdiri atas kisah-kisah ajaib serta mitos-mitos dari kaum Brahmana, menyerupai *Mahabharata* dan *Purana*, dan hanya sepertiga yang membicarakan Rama dan Sita. Mereka kembali ke Ayodya, tetapi rakyat merasa jijik terhadap Sita yang telah pernah dipangku oleh Rahwana di dalam hutan, bernama Walmiki. Rama mengadakan kurban *aswamedha*; Sita masuk ke dalam api kurban dan lenyap ke dalam bumi. Rama selanjutnya hidup sebagai seorang pertapa. Adapun hutan Walmiki terletak di antara dua aliran sungai Kuçi dan Lawa. Kuçilawa ini nama orang-orang yang mata pencariannya berkeliling memperdengarkan nyanyian-nyanyian.

B. Epos *Mahabharata*, sebuah lakon yang berisi kisah sebagai berikut:

Ada dua orang bersaudara bernama Destarata (*Dhr̥starāshtra*) dan Pandu (*Pāndu*). Destarata yang sulung ditakdirkan buta, mempunyai seratus orang anak yang disebut Kurawa (*Kaurava*), sedangkan Pandu mempunyai lima orang anak yang disebut Pandawa (*Pāndava*). Ketika Pandu masih hidup, ia memerintah atas nama kakaknya dan bersinggasa di Astinapura (*Hantināpura*). Setelah Pandu meninggal mulai terjadi pertengkaran saudara antara pihak Pandawa dengan Kurawa berebut kekuasaan.

Pandawa itu menurut hukum (*dharma*) sebetulnya anak Pandu dari dua orang isteri, yakni Kunti (*Kuntī*) dan Madri (*Mādri*). Anak dari Kunti, yaitu: (1) Yudistira (*Yudhisthira*) titisan dewa Dharma yang merupakan lambang raja yang sangat menghormati darma/hukum; (2) Bima (*Bhīma*) titisan

dewa Bayu (*Vāyu*) yang mempunyai kekuatan tenaga luar biasa; dan (3) Arjuna (*Arjuna*) titisan dewa Indra yang amat mahir membidikan anak panah pada sasarannya; sedangkan anak dari Madri ialah Nakula (*Nakula*) dan Sadewa (*Sadhewa*), masing-masing titisan dewa kembar, yaitu Aswin (*Açvin*). Adapun putra Destarata yang berjumlah seratus orang itu lahir dari seorang ibu bernama Gandhari, yang sulung bernama Suyudana (*Duryodhana*). Sudah semenjak kecil ada persaingan, kebencian, dan iri hati antara dua golongan saudara sepupu itu. Suyudana pahlawan yang gagah berani bertabiat mulia, namun karena sering mendengar nasihat-nasihat yang jahat hatinya, seringkali berbuat jahat terhadap Pandawa. Untunglah Pandawa selalu dapat menghindarkan diri dari segala percobaan jahat itu.

Guna menghindarkan pertengkaran, negara dibagi menjadi dua bagian oleh Bisma. Sebagian dengan ibukota Indraprastha (*Indraprastha*) diserahkan kepada Pandawa, sebagian lagi dengan ibukota Astinapura (*Hantinâpura*) diserahkan kepada Kurawa. Ketika Pandawa makin memperluas negaranya dan makin besar kekuasaannya, timbul kesukaran lagi. Suyudana iri hati sehingga dicarinya tipu daya yang sempurna untuk menjatuhkan Pandawa.

Pada suatu waktu, Pandawa diundang ke istana Kurawa untuk diadakan permainan judi dadu. Yudistira amat gemar bermain dadu dan melawan Sangkuni (*Çakuni*), pemain paling cerdik dari pihak Kurawa. Sangkuni selalu menang melawan Yudistira itu. Semua milik Yudistira habis dijadikan taruhan, termasuk milik adik-adiknya. Akhirnya, kerajaannya, adik-adiknya, isterinya, dan dia sendiri menjadi kuban kalah taruhan judi. Mereka sekarang menjadi budak belian kaum Kurawa, dan harus menyaksikan Drupadi (*Draupadi*) menjadi babu atas perintah Kurawa. Destarata menganggap permainan itu tidak sah sehingga harus dilakukan satu kali lagi. Apabila dalam permainan yang keduakalinya Pandawa kalah lagi, maka Pandawa akan hidup di pengasingan di dalam hutan selama dua belas tahun, dan di tahun ketigabelasnya mereka harus hidup menyamar di keramaian orang agar tidak diketahui identitasnya. Alangkah malang kaum Pandawa, Yudistira tidak berhasil sehingga mereka harus mengulangi lagi dari tahun permulaan.

Dua belas tahun Paandawa mengembara di hutan-hutan mengunjungi berbagai pertapaan, mengalamai pelbagai kejadian yang ajaib dan penderitaan hebat. Sedudah itu selama setahun Pandawa menyamar dan bekerja pada istana seorang raja, bernama Wirata (*Virâta*), sebagai juru masak, penyanyi, dan penari. Setelah hukuman yang mereka jalani selesai barulah mengumumkan diri mereka sesungguhnya. Pandawa sekarang bersiap-

siap hendak meminta kembali kerajaannya. Kaum Kurawa tahu pula tujuan Pandawa sehingga muncul niat melawan dengan kekerasan dan bersiap-siap berperang sambil mencari sekutu.

Pada waktu perang saudara (*Baratayuda*) itu hampir meletus, kedua belah pihak mencari Kresna (*Krêshna*) untuk minta bantuan. Kresna masih berupaya sedapat mungkin untuk menghindari perang saudara itu, namun sia-sia. Kresna akhirnya memberi dua macam pilihan bantuan, yaitu bala tentaranya dan Kresna sendiri. Pandawa memilih Kresna, sedangkan Kurawa memilih tentaranya. Dengan demikian, Kresna yang menjadi *avatara dewa Visnu* itu, ikut bertempur di medan perang sebagai sais/kusir kjereta Arjuna. Selama bertempur sering terjadi percakapan antara Arjuna dengan Kresna yang bernuansa filosofis mendalam. Filsafat ini terkenal dengan istilah “Bagawadgita” (*Bhagavadgîtâ*) yang hingga sekarang isi Bagawadgita ini masih menjadi buah tinjauan di kalangan teosopi. Dalam pada itu, Bisma (*Bhîsma*) memihak Kurawa dan menjadi panglima tentaranya. Bisma setelah terpanah mati oleh Arjuna diganti oleh Dorna (*Drona*), kemudian mati lagi diganti oleh Karna. Keadaan Kurawa semakin lama makin terdesak dan akhirnya Suyudana sendiri memimpin pasukannya hingga akhirnya mati dipukul pahanya oleh Bima. Barisan Kurawa tinggal tiga orang petinggi, yakni, Kertawarman (*Krêtavarmân*), Krepa (*Krêpa*), dan Aswatama (*Açvatthâma*). Ketiga prajurit ini membalas dendam Pandawa dengan amat kejam dengan menyelinap pada malam hari ke dalam tangsi/perkemahan Pandawa dengan membunuh semua orang di dalamnya, namun tak berhasil membunuh para putra Pandu, Drupadi, dan Kresna.

Yudistira tidak puas dengan kemenangan yang menumpahkan banyak darah itu sehingga tak mau lagi menjadi raja. Kekuasaan diserahkan kepada Cucu Arjuna, sementara lima orang Pandawa disertai Drupadi bersiap-siap hendak pergi ke sorga.

Isi pokok naskah *Kisah Mahabarata* yang tebal itu terbagi ke dalam delapan belas serial yang disebut “parwa” (*parvan*), yaitu:

- 1) **Adiparwa** (*Adiparvan*); mengisahkan Pandawa dan Kurawa waktu masih kecil hidup bersama-sama di istana Destarata (*Dhrêtârastrâ*). Yudistira menjadi putera mahkota. Lalu terjadi persekongkolan Kurawa hendak membunuh Pandawa tatkala berramai-ramai di sebuah pondok pinggir hutan. Pondok itu secara diam-diam dibakar oleh Kurawa, yang mati hanya enam orang tamu Pandawa, dikira oleh Kurawa bahwa Pandawa itu telah meninggal. Pandawa berhasil meloloskan diri dan mengembara di hutan dengan nama samaran. Selama itu lahir Gatotgaca (*Ghatotkaca*), putra Bima dari Hidimbî. Diceritakan pula perkelahian Bima

- dengan raksasa bernama Baka yang selalu menggoda para brahmana. Setelah itu terjadi pernikahan Drupadi (*Draupadi*) dengan lima orang Pandawa. Akhirnya Pandawa mendapatkan kembali kerajaannya, tetapi harus dibagi dua atas nasihat Bisma dan Dorna. Kerajaan Yudistira makin kuat dengan ibukota Indraprastha.
- 2) **Sabaparwa** (*Sabhâparvan*); menceritakan perkembangan kekuasaan kaum Pandawa sehingga kaum Kurawa cemas dan iri hati. Kaum Pandawa lalu ditantang bermain dadu oleh kaum Kurawa dengan taruhan apa saja yang ada pada masing-masing pihak. Pandawa akhirnya kalah dan harus mengembara dua belas tahun di hutan dan setahun hidup menyamar di tengah-tengah keramaian.
 - 3) **Wanaparwa** atau **Aranyaparwa** (*Vanaparvan* atau *Aranyaparvan*); mengisahkan suka duka pengembaraan Pandawa di hutan. Arjuna menerima banyak senjata dari surga. Berjumpa dengan dewa Dharma yang nyamar menjadi yaksha. Karena pertolongan dewa inilah, Pandawa tetap tidak ketahuan orang selama tahun ketiga belas.
 - 4) **Wirataparwa** (*Virâtaparvan*); mengisahkan penyamaran Pandawa di istana Wirata sebagai pegawai, dan menolong raja Wirata dari serangan-serangan kaum Kurawa. Setelah itu, Pandawa memperkenalkan diri mereka yang sesungguhnya. Abimanyu menikah dengan Uttarî. Sejak saat itu, Pandawa bersiap-siap hendak berperang melawan Kurawa dalam waktu delapan belas hari lamanya.
 - 5) **Udyogaparwa** (*Udyogaparvan*); menceritakan, baik Pandawa maupun Kurawa mengajak Kresna agar ikut berperang di pihaknya. Tentara Kresna dipilih pihak Kurawa, sedangkan Kresna sendiri berada di pihak Pandawa.
 - 6) **Bismaparwa** (*Bhîmaparvan*); kisah Bisma gugur di medan perang.
 - 7) **Dornaparwa** (*Dronaparvan*); kisah Dorna meninggal dibunuh Destajumena (*Dhrêsthadyumna*) dengan siasat Kresna yang menyuruh Bima berseru bahwa, Aswatama (*Açvatthâma*), anak Dorna, sudah mati.
 - 8) **Karnaparwa** (*Karnaparvan*); mengisahkan Adipatikarna, putra dewa Sûrya, meninggal karena panah Arjuna.
 - 9) **Salyaparwa** (*Çalyaparvan*); kisah Salya gugur melawan Yudistira.
 - 10) **Sopatikaparwa** (*Sauptikaparvan*); kisah Suyudana dibunuh oleh Bima dipukul pahanya dengan gada dalam pertarungan satu lawan satu. Bala tentara Kurawa habis sama sekali, yang tinggal tiga orang, di antaranya Aswatama. Ketiga orang prajurit itu pada malam hari membunuh semua orang, jkecuali lima orang Pandawa, Drupadi, dan Kresna yang selamat.
 - 11) **Striparwa** (*Striparvan*); kisah ratapan kaum ibu atas kematian para putera dan suaminya.
 - 12) **Santiparwa** (*Çântiparvan*); hanya berisi daftar raja-raja zaman dahulu yang termashur karena kedermawanannya, dan menguraikan kewajiban-kewajiban seorang raja dan para pemimpin menentukan cara yang tepat dalam menghadapi keadaan darurat, dan sebagainya.
 - 13) **nusasanaparwa** (*Anuçâsanaparvan*); hanya berisi ceritera-ceritera berdasarkan naskah-naskah kaum brahmana, yakni *Brâhmana* dan *Çâstra*.
 - 14) **Aswamedikaparwa** (*Açvamedhikaparvan*); kisah Pandawa mengadakan upacara kurban *acvamedha* untuk menebus dosa karena telah membunuh saudara sendiri (Kurawa). Kuda yang dijadikan kurban itu dibunuh lalu dibakar, asapnya dihisap sehingga lenyaplah sudah dosa mereka (pembersihan diri).
 - 15) **Asramawasikaparwa** (*Açramavâsikaparvan*); kisah Destarata meninggal dunia. Gandhari (isteri Destarata) dan Kunthi (isteri Pandu) meninggal dalam kebakaran hutan.
 - 16) **Mosalaparwa** (*Mausalaparvan*); kisah pembinasaan Kresna beserta rakyat dan kerajaannya.
 - 17) **Mahaprastanikaparwa** (*Mahâprasthânikaparvan*); kisah perjalanan Pandawa ke surga.
 - 18) **Swargarohanaparwa** (*Svargârohanaparvan*); kisah Yudistira sudah sampai di surga. Ia melihat adik-adiknya dan Karna di dalam neraka, dan ia tidak mau tinggal seorang diri di surga sehingga hendak ke neraka. Para dewa lalu datang kepadanya dan meredakan hatinya dengan mengatakan bahwa, orang yang mempunyai dosa sedikit harus masuk neraka dahulu sebelum masuk ke dalam surga.

Parwa yang kedua belas dan ketiga belas, yaitu *Santiparwa* dan *Anusasanaparwa* dapat dianggap sebagai parwa selingan saja yang tidak langsung berhubungan dengan pokok ceritera. Selain dari dua parwa tersebut masih ada lagi bagian-bagian yang merupakan tambahan atau sisipan. Adapun jenis-jenis ceritera sisipan yang dimaksud, yaitu:

- 1) Kisah-kisah yang diambil dari syair pahlawan zaman purbakala dan syair-syair yang disenandungkan oleh para *sûta*, misalnya *Sakuntala* (*Çakuntalâ*), *Jayatri*, *Nala-Damayanti*, *Râma*, dan *Widula* (*Vidulâ*).
- 2) Ceritera-ceritera dan mite dari kaum brahmana, misalnya, kisah kurban ular yang diselenggarakan Janamejaya, ceritera Kadru dan Vinata, ceritera Ruru dan ular berbisa, Agni, Manu, Dewi Maut, Savitri, dan sebagainya.
- 3) Kisah-kisah binatang yang mengandung persamaan dan pelajaran, misalnya: ceritera-ceritera yang

disampaikan oleh Destarata tentang serigala, harimau, Uluka (tikus yang mengkhianat), sungai dan laut, Raja Janaka dari Videha, dan sebagainya.

- 4) Uraian-uraian yang mengandung pelajaran dan kebijakan, misalnya: pelajaran tentang kewajiban seorang raja mengetasi keadaan krisis; petunjuk mengenai *darma* untuk mencapai moksa; nukilan-nukilan dari naskah-naskah sastra, seperti, *Mānavadharmasāstra*; keunggulan kaum brahmana dalam segala bidang.

SIMPULAN

Sebagai sebuah lakon yang diriwayatkan oleh hanya seorang penulis, epos *Ramayana* (*Rāmāyana*) lebih merupakan harmoni daripada epos *Mahabarata* (*Mahābhārata*). Sebagian orang masih meragukan, sungguhkah penulis *Mahabarata* itu Vyāsa; tidak demikian halnya dengan *Ramayana* yang diyakini ditulis oleh Vālmīki. Pada zaman Candragupta sebelum Masehi, epos *Mahabarata* belum mempunyai bentuk yang tentu. Menurut J. Gonda (1932) dalam artikelnya “*Het Oud-Javaansche Brahmanda-Purana. Prozatekst en Kakawin uit gegeven en van Aanteekeningen voorzien*”, perkembangan epos *Ramayana* mencapai akhirnya pada abad ke-11 Masehi, sedangkan epos *Mahabarata* lebih kemudian.

Dalam hubungan ini istilah *dalang* dimaksudkannya sebagai pencerita yang menampilkan pertunjukan para tokoh sebuah kisah yang bersumber dari sebuah otoritas. Dalam kaitan ini, karya yang dipertunjukannya tidak saja indah tapi memiliki otoritas sebagaimana dulunya diriwayatkan oleh seorang maha kawi yang bijaksana dan suci.

Di pihak lain, sejumlah kerinduan seorang *dalang* direpresentasikannya dengan air mata, tawa, tangis, keluh kesah, igauan, kebingungan, kegalauan, dan sebagainya. Pengembaraan lakon para tokoh di isni mengisahkan rasa ingin tahu dunia fana dan baka yang menggerakkan pengembaraan seorang *dalang*. Mempelajari itu artinya berusaha agar mengetahui secara mendalam. Terpaksalah *dalang* mengadakan dialog dengan orang di seberang sana. Memancing jawaban, menghasut reaksi, melihat apa saja yang dilakukan di depan mata, mendengarkan apa saja yang dikatakan di dekat telinga, memikirkan apa saja yang dimasukkan ke dalam akal, dan mengambil keputusan-keputusan yang meringankan perasaan Kleinnya. Demikianlah!

DAFTAR PUSTAKA

- Atja & Saleh Danasasmita. 1981. *Sanghyang Siksakanda ng Karesian: Naskah Sunda Kuno Tahun 1518 Masehi*. Bandung: Proyek Pengembangan Permuseuman Jawa Barat.
- Cohen Stuart, A.B. 1875. *Kawi oorkonden. Inleiding en transcriptie. Kawi oorkonden in facsimile*. Leiden.
- Darsa, Undang A. 1986. *Babad Cirebon: Satu Percobaan Rekonstruksi Teks* (Skripsi Jurusan Sastra Daerah/Sunda Fakultas Sastra Unpad). Bandung.
- . 1993. *Naskah-naskah Sunda: Sebuah Pemahaman Berdasarkan Konvensi Keislaman*. Bandung: Lembaga Penelitian Universitas Padjadjaran.
- . 1998. *Sang Hyang Hayu: Kajian Filologis Naskah Bahasa Jawa Kuno Di Sunda Pada Abad XVI*. Bandung: PPS Universitas Padjadjaran.
- . 1999. *Fragmen Carita Parahyangan: Naskah Sunda Kuno Abad XVI Tentang Gambaran Sistem Pemerintahan Masyarakat Sunda*. Bandung: Lembaga Penelitian Universitas Padjadjaran.
- . 2012. *SÉWAKA DARMA: Suntingan Teks disertai Kajian Intertekstual dalam Naskah Tradisi Sunda Kuno Abad XV-XVII Masehi (SÉWAKA DARMA: Text Edition with Intertextual Studies in the Manuscript from the Old Sundanese Tradition (15th-17th Centuries)*. Bandung: PPS FIB Universitas Padjadjaran.
- , *Perspektif Nilai Sejarah (Ensiklopedis) Naskah Sang Hyang Siksa Kanda'ng Keresian Dalam Pengajuan Register Memory Of The World Th 2019*. Disampaikan pada acara pertemuan Komite Ingatan Kolektif Nasional (IKON) dalam Pengusulan Register Memory Of The Word Tahun 2019. Senin, 15 Oktober 2018 di Gedung Teater Perpustakaan Nasional RI. Jl. Salemba Raya No.28 A Jakarta Pusat
- Darsa, Undang A. & Edi S, Ekadjati. 1995. *Fragmen Carita Parahyangan dan Carita Parahyangan (Kropak 406): Pengantar dan Transliterasi*. Seri Penerbitan Naskah Sunda Nomor 1. Jakarta: Yayasan Kebudayaan Nusantara.
- . 2004. *Gambaran Kosmologi Sunda (Kropak 420); Silsilah Prabu Siliwangi, Mantera Aji Cakra, Mantera Darmapamulih, Ajaran Islam (Kropak 421); Jatiraga (Kropak 422)*. Tokyo: The Toyota Foundation.
- . 2006. *Kropak 420: Gambaran Kosmologi Sunda*. Bandung: Kiblat.
- Darsa, Undang A. dkk. 2008. *Fragmen Kisah Putera Rama Dan Rawana (Naskah Lontar Kropak 18)*. Seri Penerbitan 1 Koleksi Kabuyutan Ciburuy Garut. Garut: Disparbud.

- Ekadjati, Edi S. 1995. *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Ekadjati, Edi S. & Undang A. Darsa. 1999. *Katalog Induk Naskah-naskah Nusantara Jilid 5A: Jawa Barat Koleksi Lima Lembaga*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia & École Française d'Extrême-Orient.
- Fauziyah, Evi Fuji & Aditia Gunawan. 2019. *Carios Asal-Usul Wayang Lilingon jeung Lalakon-lalakonna Karangan R.O. Natadisastra*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia – Masyarakat Pernaskahan Nusantara Pusat.
- Gonda. 1932. *Het Oud-Javaansche Brahmanda-Purana. Prozatekst en Kakawin uit gegeven en van Aanteekeningen voorzien. BJ 5*. Bandoeng: Nix.
- Kern, 1901. *De Legende van Kunjarakarna. Volgens het Oudst Bekende Handschrift, met Oud-Javaansche Tekst, Nederlandsche Vertaling en Aanteekening*. VBG 10:1-76.
- . 1917-1922 *Verspreide Geschriften VI-X*. 's Gravenhage: Martinus Nijhoff.
- Koster, G.L. 1997. *Roaming through Seductive Garden: Reading in Malay Narrative. VKI*. Leiden: KITLV Press.
- Lanman, Charles Rockwell. 1955. *A Sanskrit Reader; Text and Vocabulary and Notes*. First published 1884. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- LBSS. 1990. *Kamus Umum Bahasa Sunda, Disusun ku Panitia Kamus Lembaga Basa & Sastra Sunda*. Edisi VI. Bandung: Tarate.
- Monier-Williams, Sir Monier. 1899. *A Sanskrit-English Dictionary*. Oxford.
- . 1997. *A Sanskrit-English Dictionary: Etimologically and Philologically Arranged with Special Reference to Cognate Indo-European Languages*. New Edition. Delhi: Motilal Banarsidass.
- Monier-Williams, Sir Monier. 1899. *A Sanskrit-English Dictionary*. Oxford.
- Pleyte, C.M. 1914. "Poernawidjaja's hellevaart, of de Volledige verlossing, Vierde bijdrage tot de kennis van het oude Soenda". *TBG* 56:365-441.
- Salmun, M.A. 1963. *Kandaga Kasusastraan Sunda*. Bandung-Djakarta: Ganaco.
- Satjadibrata, R. 1954. *Kamus Umum Basa Sunda (Katut Ketjap-ketjap Asing nu geus Ilahar)*. Tjitakan ka-2 (dihadéan tur ditambahan). Djakarta: Perpustakaan Perguruan Kemetrian PP & K.