

TRANSFORMASI NILAI-NILAI ETIKA CERITERA BINATANG DIDALAM
KAMANDAKA KEDALAM BERBAGAI BIDANG MEDIA

IGP Suryadarma
Jurusan Pendidikan Biologi FMIPA UNY



Abstrak

Kehidupan masyarakat berhubungan dengan lingkungan dan keanekaragaman hayatinya. Keberadaan berbagai macam binatang secara alamiah memberi inspirasi dan kontribusi terhadap hadirnya berbagai cerita yang berkaitan dengan keberadaan binatang. Manusia menggunakan berbagai simbol sebagai ungkapan cara berpikirnya. Manusia dicirikan kemampuan berpikirnya, sehingga ia sulit dikritik, karena memiliki alasan pembenaran. Cerita binatang dalam *Tantri Kamandaka* menumbuhkan autokritik, melalui pemaparan hubungan sebab akibat. Pola pemaparan hubungan binatang bergerak ke segala arah dalam sebuah peta pikir.

Keanekaragaman berbagai binatang diadaptasi menjadi cerita rakyat dan masyarakat Bali. Pemaparan cerita mengungkap 61 jenis binatang, mulai dari kelompok cacing, serangga, kepiting, ikan, katak, kadal burung dan berbagai mamalia. Dasar cerita bertumpu pada tiga sifat binatang pelaku utama sebagai dasar matriks peta pikir. Kombinasi ketiga binatang diwakili oleh sapi, singa dan serigala. Keberadaan cerita dan pemaknaannya semakin berkurang karena alasan ekonomi, dinamika masyarakat dan kemajuan teknologi informasi. Perlunya revitalisasi makna cerita ke dalam berbagai media pembelajaran sesuai keunikan bidang studinya. Dapatkah nilai-nilai etika dan moral tersebut dikemas dalam keterpaduan berbagai paket media belajar. Satu kemasan pola pembelajaran jenis binatang sebagai obyek biologi, dan nilai-nilai filosofisnya.

Pengemasan paparan cerita dalam berbagai media sejalan perkembangan teknologi informasi. Model-model dasar media dibuat dalam gambar patron (*template*) sederhana dengan berbagai *style* lisan yang dikombinasikan gaya kekinian. Gaya kekinian seperti gambar kartun, penulisan dalam lontar menggunakan kalkir dan dicetak (*print*) dengan laser. *Template* disimpan dalam *file jpg* sebagai dasar dan kemudahan pengembangan kreasi. Bentuk kreasinya dapat disesuaikan dalam ukuran skala dan ketersediaan bidang media. Berbagai bidang media yang populer dan mudah didapat adalah daun lontar, kayu, bambu, padas, batu putih, dsb. *Template jpg* gambar dapat dijadikan gambar kunci kartun dan bentuk animasi lainnya. Karakteristik dan paparan alur cerita dapat digunakan sebagai media awal dalam pengenalan berbagai binatang sebagai obyek biologi dalam rangkaian cerita rakyat.

Kata kunci: Tantri kamandaka, Transformasi Nilai, Media pembelajaran.

A. Latar belakang

Kehidupan masyarakat berhubungan dengan lingkungan dan keanekaragaman hayatinya. Keberadaan berbagai macam binatang secara alamiah memberi inspirasi dan kontribusi terhadap hadirnya berbagai cerita di masyarakat. Manusia menggunakan berbagai binatang dalam berbagai ungkapan. Kemampuan berpikir merupakan pembeda utama manusia dengan binatang. Cerita *Tantri Kamandaka* menumbuhkan autokritik, melalui pemaparan hubungan sebab akibat berbagai binatang. *Tantri Kamandaka* adalah salah satu upaya autokritik agar manusia mampu menerima kritik, yang dilandasi etika moral. Pemaparan hubungan sebab akibat perilaku manusia yang bergerak ke segala arah dalam sebuah peta pikir. Model autokritik dilakukan oleh seorang raja terhadap sifat-sifat putranya yang jauh dari tata karma.

Pemaparan hubungan sebab akibat dalam satu pola peta pikir, memiliki potensi sebagai media belajar melalui pemanfaatan kemajuan informasi dan teknologi. Pemediaan alur cerita

dalam berbagai macam media dan berbagai bidang media. Model pemanfaatannya sejalan dengan sistem belajar masyarakat Indonesia yang awalnya bertumpu pada sistem kepercayaan.

B. Permasalahan.

Nilai-nilai ceritera tantri sejak dahulu telah diadaptasi menjadi cerita rakyat masyarakat. Cerita dan pemaknaannya semakin berkurang antara lain karena berikut. 1 Berkurangnya ahli penutur yang memahami keutuhan cerita. 2 Keterbatasan waktu yang orang tua sebagai penutur. 3 Masuknya ceritera binatang dalam media elektronik akibat globalisasi. Fenomena menurunnya minat generasi muda terhadap cerita tantri akibat meningkatnya intensitas pendidikan formal yang instrumental dan perkembangan informasi teknologi.

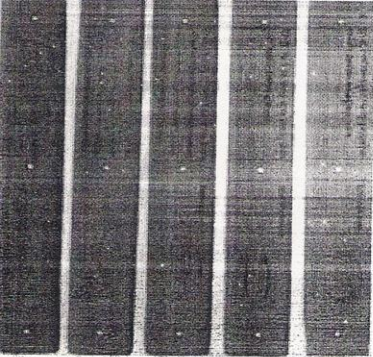
Globalisasi telah mempengaruhi semua sektor kehidupan, terutama bidang pendidikan dan informasi teknologi adalah sebuah realitas. Realitas keseharian yang tidak dapat diperdebatkan, tetapi perlu dicari pemecahannya. Globalisasi sebagai sebuah realitas bersifat positif dan negatif dan problem tersebut menyediakan solusi. Keunikan masyarakat Bali menuangkan berbagai cerita dalam berbagai media merupakan keunggulan komparatif. Nilai-nilai cerita tantri merupakan sebuah modal sosial yang sangat berharga. Modal sosial yang dapat ditumbuhkan melalui pemanfaatan jasa informasi dan teknologi. Dapatkah nilai-nilai etika dan moral tersebut dikemas dalam keterpaduan media belajar? Pola pembelajaran jenis binatang sebagai obyek biologi, dan nilai-nilai filosofis dalam membangun sifat autokritik. Pengemasan nilai-nilai ceritera dalam media sejalan perkembangan teknologi informasi. Revitalisasi dan reaktualisasi nilai-nilai etika moral cerita dapat memanfaatkan jasa teknologi informasi. Para pelajar yang tertarik animasi dan kartunis dapat ditumbuhkan sesuai bakat dan bidangnya

Bakat alamiah dan modal kultur masyarakat sangat potensial dikembangkan melalui perluasan tema sesuai keunikannya. Masyarakat memperoleh pengetahuannya dalam kegiatan praksis kulturalnya. Pola pengembangannya sejalan konsep *learning to know* yang dikembangkan UNESCO. Aplikasi produk-produk dapat berfungsi sebagai *learning to do*. Terbukanya proses pemahaman dan transformasi nilai etika dan alternatif pilihan dan pembentukan sikap, berdasarkan pemaparan pola *mind map* cerita Tantri Kamandaka.

C. Paparan Ceritera Binatang dalam Tantri Kamandaka

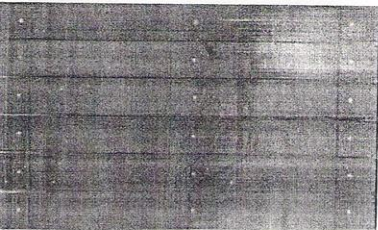
1. Naskah Tantri Kamandaka

Tantri Kamandaka adalah ceritera bersambung yang mengisahkan upaya pendidikan tiga pangeran yang tidak memiliki sifat kepemimpinan di kerajaan Mahilaropyam di India. Pola pendidikan diserahkan kepada seorang pendeta. Beliau memiliki kemampuan mendidik dengan menggunakan cerita sifat-sifat binatang seperti tertuang dalam Naskah Tantri Kamandaka (sajian Darmayasa, 2001). Alur struktur ceritera merupakan upaya mengkritik sifat-sifat manusia atas pilihan perilakunya. Pemaparan ceritera mengungkap sebanyak 61 jenis binatang, dalam berbagai kelompok. Kelompok cacing, serangga, keping, ikan, katak, kadal, ular, buaya, burung dan berbagai mamalia. Dasar ceritera bertumpu pada tiga sifat binatang sebagai dasar peta pikir matriks. Hubungan sifat binatang diungkap secara ekologi dan keunikannya habitatnya. Kombinasi keunikan ketiga binatang adalah; sapi, singa dan serigala. Pemediaan sifat-sifat tikus yang menggambarkan keinginan manusia yang tidak terbatas, tetapi harus dikendalikan oleh sifat gajah sebagai ganesha. Hubungan kedua sifat digambarkan dalam ornament *Ganapati Tatwa* (Gambar1). Keinginan tidak dapat dibunuh, tetapi harus dikendalikan oleh kebijaksanaan. Keinginan yang tidak terkendali dilambangkan dengan manusia tikus.



an Lontar Kebugaran dalam Lontar Rukmini Tatwa (Suryadarma 2005)

m media lontar dapat digunakan sebagai ajang dialog para pihak. mengembangkan kedalam bahasa global secara ilmiah yang bertumpu dari pihak luar dapat belajar bahasa Indonesia dan bahasa Inggris ke dalam angan sistem berpikir masyarakat modern mempengaruhi polarisasi kan respek generasi muda terhadap pengetahuan tradisionalnya. Sistem banyak dipertanyakan generasi muda karena alasan ekonomi, sosial dan Kecepatan adopsi pengetahuan moderen mengakibatkan dislokasi tradisional. Masyarakattradisional kehilangan kemandiriannya dalam etika sebagai pijakan pengembangan diri. Perlunya mendokumentasi berbagai bidang media sesuai kemajuan teknologi informasi. h lontar tentang kebugaran yang tertuang dalam Lontar Rukmini Tatwa, lan dengan pemediaan Lontar kebugaran *Rukmini Tatwa* (Suryadarma, atan dapat diperluas sesuai kebutuhan (Gambar 3).



an Orang Bali dalam *Rukmini Tarwa* (Suryadarma, 2008, dilukis Rema).

lam bentuk kipas dapat digunakan sebagai ajang pembelajaran dalam ktif. Pola pencetakannya dapat menggunakan *printer laser*, sehingga ikembangkan dalam pemberdayaan ekonomi masyarakat. Keberdaan t membuka peluang pemanfaatan cerita tantri dalam naskah lontar, r dalam berbagai bentuk Model-model *file* dasar dibuat dalam gambar

lain berupa gambar kartun, penulisan lontar menggunakan kalkir dan dicetak (*print*) laser. *Template* disimpan dalam *file jpg* sebagai dasar dan pengembangan kreasi. Bentuk kreasi dapat disesuaikan dalam skala dan ketersediaan bidang media. Berbagai bidang media yang telah populer dan mudah didapat adalah , daun lontar, kayu, bambu padas, batu putih, dsb. *Template jpg* gambar dapat dijadikan gambar kunci kartun dan bentuk animasi lainnya.

Pemanfaatan berbagai bidang media bermanfaat ganda, dimana pada satu sisi masyarakat dan para pelajar dapat memahami karakteristik bidang media sebagai obyek sains dan biologi. Pada sisi lain bidang media dapat digunakan secara lebih luas, karena Indonesia termasuk negeri yang kaya akan keanekaragaman hayati dan bahan mineral. Misalnya model evolusi mahluk hidup dapat dibuat melingkar dalam media bidang, mulai dari berbagai macam ikan, amphibia, reptilia, kelompok burung dan mamalia. Terjadi penguatan penguasaan media binatang dalam berbagai bidang media dasr.

3. Revitalisasi Ceritera Masyarakat

Pengungkapan cerita rakyat antara lain didasari oleh sikap manusia yang tidak mau dikritik, tetapi kritik harus dilakukan sebagai upaya evaluasi. Tantri Kamndaka menggunakan tiga sifat binatang sebagai cerita utama (Dharmayasa:2000). Ketiga binatang tersebut adalah sapi, mewakili sifat kebaikan, singa mewakili sifat *rajas* dan serigala mewakili sifat *tamas*. Uraian naskah bersifat tematik dan berlanjut yang bersifat integratif mengikuti pola *mind map*. Keberadaan cerita tantri dalam kehidupan masyarakat Bali merupakan ekspresi perkembangan nilai-nilai kehidupan melalui sistem penuturan secara lisan. Konsepsi tersebut sesungguhnya bertumpu pada kearifan kebijaksanaan masyarakat timur. Keunikan lingkungan biosifik tidak dapat dipisahkan dengan lingkungan kehidupan sosiokultural dan budaya.(Dasman, 1991 dalam Primack (1994) mengungkapkkan, perlindungan kebudayaan tradisional memberi kesempatan melindungi dan memerkenalkan keanekaragaman berbagai jenis binatang dan keunikan sifatnya dalam kebudayaan (Denslow 1988; Toledo 1988 dalam Primack 1994). Eksistensinya merupakan integrasi empat komponen etnoekologis (Toledo 1992). Pandangan terhadap alannya (*corpus*), pengolahan sumber daya (*praxis*), kualitas ekosistem dan totalitas kegiatannya. Adaptasi ceritera berbagai macam binatang dalam berbagai bidang media dalam kegiatan seni yang produktif merupakan salah satu potensi yang dimiliki berbagai etnik Indonesia. Pengembangan keunikan pola-pola media dalam bidang media melalui jasa teknologi informasi, merupakan salah satu pesan *world class university*.

4. Peta Pikiran atau *Mind Map*

Peta pikiran atau *Mind Map* adalah alternatif pemikiran keseluruhan otak terhadap pola pemikiran yang bersifat lurus. Peta pikiran dapat menggapai ke segala arah dan menjangkap berbagai pikiran dari segala sudut (Michalko:2006) Peta pikiran adalah sistem penyimpanan, pembelajaran dan membuat keterkaitan luar biasa di dalam otak secara menakjubkan. Peta pikiran setara dengan *heuristic* karena setiap masukan potongan informasi baru dapat dimasukkan kedalam perbendaharaan informasi yang telah ada. *Mind Mapping* merupakan satu alat pembelajaran untuk memfasilitasi proses pemaknaan. *Mind map* dikembangkan oleh Tony busan awal tahun 1960-an sebagai cara untuk mendorong pembelajaran melalui pemanfaatan gambar sebagai catatan (Buzan, 2002). Pemetaan pikiran merupakan teknik meringkas bahan peta atau teknis grafis. Pola tersebut sejalan dengan konsep cerita tantri bersifat sinambung dan bergesrak kesegala arah. Paparan cerita mengikuti alur model *Mind Map*, yang bertumpu pada simbol, bentuk dan warna secara berjarang, sehingga membentuk bangun secara keseluruhan.

Peta pikir cerita bersumber pada kombinasi tiga sifat dasar manusia dan kombinasinya. Kombinasi ketiga sifat dasar diwakili oleh keunikan sifat tiga binatang. Sifat guna *satwam* (kebaikan) diwakili oleh sifat sapi karena sapi dapat menghasilkan susu dengan memakan rumput, dan tidak pernah mengganggu makhluk lain dalam kehidupannya. Sifat guna *rajas* (sifat aktif) diwakili oleh singa, yaitu simbol kekuatan dan aktivitas perburuan. Sifat guna *tamas* (keterikatan) diwakili serigala, yaitu simbol kerakusan memperoleh makan dan keturunan. Sifat kebaikan sapi diwakili sapi yang bernama Sanjiwaka, sifat *rajas* singa diwakili oleh singa yang bernama Pingalaka dan sifat *tamas* serigala diwakili oleh serigala yang bernama Damanaka. Pola peta pikir

ceritera bertumpu pada keunikan setiap binatang, misalnya antara burung gagak dan burung hantu. Burung gagak memiliki keunggulan pada siang hari dan hidup berkelompok. Burung hantu memiliki kekuatan penglihatan malam hari dan hidup dalam goa. Kedua kekuatan kelompok burung secara ekologi memiliki nisinya masing-masing.

Pola peta pikir dalam ceritera ditunjukkan oleh hubungan keunikan ekologis dan struktur fisik binatang dan perilakunya. Pola mind map tersebut digambarkan antara; sifat bangau pemakan ikan, sifat tikus yang cerdik, sifat kelinci yang beranak banyak yang hidup dalam jaringan lubang. Kebersamaan burung pipit dan kecerdikan burung merpati. Pola mind map tersebut dapat diwujudkan dalam animasi kartun, sebagai model pembelajaran bagi anak-anak.

E. Simpulan

1. Paparan ceritera *Tantri Kannadaka* dapat dijadikan dasar pengenalan berbagai macam binatang dalam satu alur ceritera. Terdapat 61 jenis binatang mulai dari kelompok cacing, serangga, kepiting, ikan, katak, kadal, buaya, ular, burung dan mamalia. Mamalia mulai dari kelinci, tikus, gajah, kambing, badak, kerbau, unta, badak yang membantu peta pikir ceritera dengan keunikannya sifatnya.
2. Pemaparan sifat-sifat binatang menunjuk pada jenis habitat, struktur tubuh, pola perilaku dan rantai makanan. Nilai-nilai pola hubungannya digunakan sebagai cerminan sifat-sifat manusia sesuai kedudukannya.
3. Pola pemediaan dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, dan berbagai macam bidang media sesuai keanekaragaman sumberdaya alam Indonesia. Macam media ceritera dapat dibuat mulai dari pola *template* yang disimpan dalam *jpg*, kartunis dan animasi lainnya. Bidang media yang dapat dimanfaatkan mulai dari bidang bambu, lontar, batu padas, kayu sejalan dengan keanekaragaman hayati yang tersedia.

F. Daftar Pustaka

- Buzan, T. 2002. *Mind maps*. Hammersmith, London: Thorsons.
- Naess, A. 1986. *The Deep Ecological Movement. Some Philosophical Aspects. DEEP ECOLOGY for the TWENTY-FIRST CENTURY*. Sessions. G. Editor Shambala. Boston. 1995.
- Osho . 2003. *Tantra Vision. The Door to Nirwana*. New Delhi.
- Panca Tantra. *Kisah Kebajikan dalam Nitisastra*. 2007. Disadur dari sumber aslinya oleh Darmayasa. PT Pustaka manikgeni. Denpasar.
- Taylor, J. 2008. *Creative thinking and mind mapping*. Diambil tgl 20 Januari 2009, dari <http://networkbond.com>.
- Titib. I. M 2003. *Weda Sabda Suci Pedoman Praktis Kehidupan*. Paramita Surabaya.
- 2004. *Purana . Sumber Ajaran Hindu Komprehensif*. Paramita Surabaya.
- Toledo, M.V. 1992. *What is Ethnecology? Origins, scope and implication of rising dicipline ETNOECOLOGICA*. hlm 10-11, 15. Volume I, Numero 1, April.
- Yuktswar. G. J. S. 1997. *The Holy Science*. Published by Self-Realization Fellowship. Los Angeles, California.