



GIUSEPPINA MONACO

Studi Naskah Batak: Masalah dan Prosedurnya

DWI MAHENDRA PUTRA

Replika Naskah Nusantara sebagai Pengembangan Seni Budaya, dan Sastra

RAHMAT SOPIAN, ADITYA PRADANA, MAMAT RUHIMAT Indeksasi Digital Aksara Sunda Kuno: Studi Kasus pada Naskah Koleksi Skriptorium Kabuyutan Ciburuy Garut | ILHAM NURWANSAH Hukum dalam Naskah Sunda Kuna *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* | SARWIT SARWONO Naskah Ulu MNB 07.55: Wacana dan Praktik Sosial *Begadisan* pada Kelompok Etnik Serawai di Bengkulu | JAMALUDDIN Kontribusi Naskah Sasak bagi Pembentukan Karakter Bangsa | WIWIEN WIDYAWATI RAHAYU Pola Perjalanan Spiritual Karya Sastra Jawa Abad XVIII melalui Naskah *Jaka Selewah* | AGUNG ZAINAL MUTTAKIN RADEN, MOHAMAD SJAFEI ANDRIJANTO *Hikayat Purasara*: Komunikasi Visual Ilustrasi Wayang pada Naskah Sastra Betawi Abad ke-19 | TOMMY CHRISTOMY Menziarahi Masa Lalu untuk Masa Kini melalui Naskah Pakualaman II.

Manuskripta

Manuskripta

Jurnal Manassa

Volume 7, Nomor 1, 2017

PIMPINAN REDAKSI

Oman Fathurahman

DEWAN PENYUNTING INTERNASIONAL

Achadiati Ikram, Al Azhar, Annabel Teh Gallop, Dick van der Meij, Ding Choo Ming, Edwin Wieringa, Henri Chambert-Loir, Jan van der Putten, Mujizah, Lili Manus, Munawar Holil, Nabilah Lubis, Roger Tol, Siti Chamamah Soeratno, Sudibyoy, Titik Pudjiastuti, Tjiptaningrum Fuad Hasan, Yumi Sugahara, Willem van der Molen

REDAKTUR PELAKSANA

Muhammad Nida' Fadlan

Aditia Gunawan

PENYUNTING

Ali Akbar, Asep Saefullah, Agus Iswanto, Dewaki Kramadibrata, M. Adib Misbachul Islam, Priscila Fitriasih Limbong, Yulianetta

ASISTEN PENYUNTING

Abdullah Maulani

DESAIN SAMPUL

Muhammad Nida' Fadlan

ALAMAT REDAKSI

Sekretariat Masyarakat Pernaskahan Nusantara (MANASSA)

Gedung VIII, Lantai 1, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya,

Universitas Indonesia, Kampus UI Depok, 16424

Website. <http://journal.perpusnas.go.id/index.php/manuskripta>

Email. jmanuskripta@gmail.com

MANUSKRIPTA (P-ISSN: 2252-5343; E-ISSN: 2355-7605) adalah jurnal ilmiah yang dikelola oleh Masyarakat Pernaskahan Nusantara (Manassa), asosiasi profesi pertama dan satu-satunya di Indonesia yang memperhatikan pengkajian dan pelestarian naskah Nusantara. Jurnal ini dimaksudkan sebagai media pembahasan ilmiah dan penyebaran hasil penelitian di bidang filologi, kodikologi, dan paleografi. Terbit dua kali dalam setahun.

Daftar Isi

Artikel

-
- 1 *Giuseppina Monaco*
Studi Naskah Batak:
Masalah dan Prosedurnya
- 17 *Rahmat Sopian, Aditya Pradana, Mamat Ruhimat*
Indeksasi Digital Aksara Sunda Kuno:
Studi Kasus pada Naskah Koleksi Skriptorium
Kabuyutan Ciburuy Garut
- 31 *Ilham Nurwansah*
Hukum dalam Naskah Sunda Kuna
Sanghyang Siksa Kandang Karesian
- 63 *Sarwit Sarwono*
Naskah Ulu MNB 07.55:
Wacana dan Praktik Sosial *Begadisan*
pada Kelompok Etnik Serawai di Bengkulu
- 81 *Dwi Mahendra Putra*
Replika Naskah Nusantara
sebagai Pengembangan Seni, Budaya, dan Sastra
- 97 *Jamaluddin*
Kontribusi Naskah Sasak
bagi Pembentukan Karakter Bangsa
- 119 *Wiwien Widyawati Rahayu*
Pola Perjalanan Spiritual
dalam Karya Sastra Jawa Abad XVIII
melalui Naskah Jaka Slewah

- 141 *Agung Zainal Muttakin Raden, Mohamad Sjafei Andrijanto*
Hikayat Purasara:
Komunikasi Visual Ilustrasi Wayang
pada Naskah Sastra Betawi Abad ke-19

Review Buku

- 169 *Tommy Christomy*
Menziarahi Masa Lalu untuk Masa Kini
melalui Naskah Pakualaman II



Agung Zainal Muttakin Raden
Mohamad Sjafei Andrijanto

**Hikayat Purasara:
Komunikasi Visual Ilustrasi Wayang
pada Naskah Sastra Betawi Abad ke-19**

Abstract: This paper discusses about one of collection National Library of Republic Indonesia, *Hikayat Purasara*. Its a part of Betawi literature in the end 19th century which contains wayang story in prose form and this manuscript is *codex unicus*. It has a code with number ML178 in a microfilm roll 660.04. The illustration is very unique because it aims to construct an communication with the plot. In another side, this manuscript indicates culture combinations which bind up in one opus. It uses Jawi script with narrative form and Malay language. But also found Javanese-Sundanese languages with Malay-Betawi dialect. Wayang illustrations in this manuscript is an communication concept which describes social and moral messages. Further more, it has to get more attention like make comics, animations, or films which makes it more attractive and compatible with young generation. It aims to make the opus understood easily and learned the contents by today and future generations.

Keywords: Muhammad Bakir, *Hikayat Purasara*, Sastra Betawi, Illustration, Wayang

Abstrak: Penelitian ini membahas salah satu naskah koleksi Perpustakaan Nasional, yaitu *Hikayat Purasara*. Naskah ini termasuk dalam sastra Betawi akhir abad 19. Naskah ini memuat kisah wayang yang berbentuk prosa, dan merupakan naskah tunggal. Kode naskah adalah ML178 dan dialihmediakan dalam bentuk mikrofilm dengan nomor rol 660.04. Penyajian ilustrasi wayang yang terdapat dalam naskah ini memiliki keunikan tersendiri, yakni sebuah bentuk komunikasi yang dibangun untuk memperkuat isi cerita. Selain itu, naskah ini menunjukkan adanya akulturasi kebudayaan yang terjalin sehingga menghasilkan sebuah karya yang harmonis. Aksara yang digunakan adalah aksara Jawi dengan penyampaian cerita bersifat naratif menggunakan bahasa Melayu namun ada pula bahasa Jawa-Sunda yang menggunakan dialek Melayu Betawi. Ilustrasi wayang yang terdapat dalam naskah ini merupakan sebuah bentuk konsep komunikasi yang dituangkan melalui gambar yang mengandung pesan sosial. Karya sastra ini perlu mendapat perhatian antara lain mengubahnya ke dalam bentuk media lain seperti komik atau film animasi, yang menarik bagi generasi muda dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Hal ini perlu dilakukan agar karya tersebut lebih mudah dipahami dan dipelajari isi dan pesannya oleh generasi saat ini maupun yang akan datang.

Kata Kunci: Muhammad Bakir, *Hikayat Purasara*, Sastra Betawi, Ilustrasi, Wayang

Betawi merupakan etnis yang mendiami kota Jakarta, walaupun sebagiannya menempati pinggiran Jakarta. Etnis Betawi telah berkembang sejak jaman kolonial Belanda. Beberapa sumber mengatakan bahwa asal nama Betawi dari Batavia, namun hal ini tidak sepenuhnya benar karena Belanda menyebut orang Batavia dengan sebutan *Batvian*. Ada lagi sumber yang menyebut Betawi karena banyaknya tumbuhan yang bernama Gulingging Betawi. Hal yang masuk akal dan dapat diuji kebenarannya adalah teori yang bahwa nama Betawi berasal dari nama tumbuhan perdu Gulingging Betawi, *Cassia glance*, kerabat *papilionaeceae* (Chaer, 2015:10).

Kebudayaan Betawi berasal dari kebudayaan Melayu, karena bahasa yang digunakan etnis Betawi adalah dialek awal Melayu. Menurut Slamet Mulyana dalam Chaer (2015) dikatakan bahwa seni adalah ilham yang lahir dalam bentuk yang tepat (Chaer, 2015: 287). Untuk itu banyak kesenian yang berkembang di Betawi, salah satunya adalah seni sastra Betawi. Bila dilihat dari bahasanya, bahasa Betawi merupakan bahasa lisan non formal sehingga dikatakan bahwa sastra Betawi tidak ada karena hanya bahasa lisan, bukan bahasa tulis. Akan tetapi, bila dikaitkan dengan cerita yang biasa dilakukan dari mulut ke mulut oleh orang Betawi tempo dulu, sastra Betawi dianggap ada kehadirannya, dan itu dapat dikatakan sebagai sastra lisan. Pada masa pracetak atau sebelum munculnya percetakan, bangsa Melayu terbiasa dengan tradisi sastra lisan. Begitu pula di Betawi walaupun telah memasuki masa cetak-mencetak. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya tukang cerita atau tukang dongeng dari generasi terdahulu. Cerita yang dibawakan biasanya tentang raja-raja, pangeran-pangeran, putri-putri, jin-jin, dan bidadari-bidadari. Bercerita biasanya dimulai sekitar pukul 20.00 dan berakhir menjelang subuh (Chaer, 2015: 293).

Berkembangnya budaya lisan menuju budaya aksara menjadikan sastra Betawi mengalami perubahan. Salinan naskah-naskah cerita dibuat dengan aksara berbasis aksara Arab atau dikenal dengan aksara Jawi (Arab Melayu) dan bahasa yang digunakan adalah bahasa Melayu. Perkembangan aksara Jawi tidak terlepas dari kontribusi perkembangan bahasa Melayu. Para ahli sejarah memiliki kesamaan pendapat tentang besarnya peran dan kontribusi para ulama di Nusantara dalam mengembangkan bahasa Melayu (Shofwani, 2005: 10). Kemudian tradisi

ini dilanjutkan dan dikembangkan oleh para sastrawan, penulis serta pengarang. Para sastrawan tersebut menggunakan aksara Jawi untuk menuliskan syair, puisi, sajak, novel, cerpen hingga hikayat. Di Betawi telah dikenal seorang sastrawan yang telah menyalin naskah-naskah ke dalam bahasa Melayu dengan aksara Jawi.

Muhammad Bakir bin Syofian bin Naman bin Fadli merupakan salah seorang sastrawan Betawi. Muhamad Bakir memiliki sebuah perpustakaan kecil di daerah Pecenongan. Menurut Chambert Loir dalam Chaer (2015), bahwa buku-buku dalam perpustakaannya adalah tulisan tangannya sendiri; karangan asli dan juga karangan salinan dari buku lain yang dituliskannya antara Februari 1884 sampai Mei 1897, suatu produktivitas yang tinggi. Buku-buku perpustakaannya dipinjam sewakan kepada yang berminat baca (Chaer, 2015: 303). Kegiatan tulis menulis atau salin menyalin pada masa pracetak, atau sebelum digunakannya teknologi cetak merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk melestarikan naskah-naskah yang ada saat itu.

Muhammad Bakir adalah tokoh baru dalam kesusteraan Indonesia, meskipun ia tergolong pengarang dari periode lama, yaitu peralihan antara sastra “klasik” dan sastra “modern” pada akhir abad ke-19 (Chambert Loir & Kramadibrata, 2013: 3). Ia memiliki kreativitas yang tinggi dalam penyalinan naskah-naskah. Hal tersebut dapat dilihat dari karya-karya yang berhasil disalin dalam rentang tahun 1884-1898; di antaranya berjumlah 31 jilid yang tersimpan di Jakarta, dua di Leiden serta satu buah naskah di St. Petersburg. Seluruh naskah tersebut berjumlah hampir 7.000 halaman.

Muhammad Bakir juga menyalin naskah-naskah yang bertemakan wayang. Cerita yang diambil merupakan karya epos yang terkenal, yaitu Mahabarata dan Ramayana, dua epos Hindu tersebut terkenal dengan cerita Sri Rama dalam Ramayana, dan Pandawa Lima dalam Mahabarata. Di antara cerita wayang yang disalinnya adalah: (1). Hikayat Ankawijaya; (2). Hikayat Asal Mulanya Wayang; (3). Gelaran Pandu Turunan Pandawa; (4). Sair Perang Pandawa; (5). Hikayat Agung Sakti; (6). Maharaja Garbak Jagat; (7). Lakon Jaka Sukara; (8). Hikayat Sri Rama; (9). Hikayat Wayang Arjuna; (10). Hikayat Purasara. Dalam naskah-naskah tersebut terdapat beberapa ilustrasi wayang. Gambar-gambar itu memperlihatkan sosok wayang kulit yang dikreasi sesuai dengan imajinasi pengarang Betawi

(Mu'jizah, 2015: 92). Masuknya agama Islam ke Nusantara telah membawa perubahan pada cerita wayang, selain pada cerita, aksara yang digunakan pun menggunakan aksara Jawi, yaitu aksara Arab berbahasa Melayu atau aksara Pegon, yaitu aksara Arab berbahasa Sunda atau Jawa.

Munculnya ilustrasi wayang tidak terlepas dari ilustrasi yang terdapat pada naskah-naskah lama Jawa. Untuk menelusuri penciptaan naskah Jawa tidak dapat mengenyampingkan keterkaitannya dengan kesenian wayang, karena peristiwa penting kerajaan dan kisah para raja Jawa sering dianalogikan dengan kisah pewayangan yang ditulis dalam sastra Jawa. Oleh karenanya perkembangan kebudayaan Jawa selalu dianggap sejalan dan disejajarkan dengan kisah pewayangan (Adisasmito N. D., 2008: 56).

Pada masa klasik Hindu-Buddha, gambar rajahan mengalami perubahan dengan munculnya perupaan tokoh-tokoh pewayangan dan digambarkan dalam bentuk anatomis seperti yang terlihat pada relief-relief candi (Damayanti & Suadi, 2007: 79). Muhammad Bakir melakukan penyalinan terhadap naskah-naskah tersebut dan kemudian disesuaikan dengan seni dan budaya yang berkembang masa itu di Betawi. Sastra wayang dalam tradisi tulis Betawi tersebut ada juga dalam tradisi lisan yang sangat populer pada masanya. Pada masa revolusi kemerdekaan, dalang seperti selebritis; mereka sangat terkenal dan digandrungi penggemar. Salah satu dalang wayang kulit Betawi yang paling terkenal pada masa itu adalah Isan Ijo dari Tambun (Mu'jizah, 2015: 92).

Gambar wayang pada naskah salinan Muhammad Bakir merupakan sebuah media komunikasi yang disampaikan melalui bahasa rupa dengan misi tertentu. Gambar ilustrasi dalam konteks ini bukan gambar abstrak yang sulit diinterpretasikan tetapi merupakan karya ikonografi karena menampilkan representasi dari realitas (Adisasmito N. Y., 2016: 102). Naskah dan kehidupan masyarakat Indonesia memiliki keterkaitan tentang kehidupan dan budaya masing-masing daerah, namun masih sedikit masyarakat Indonesia yang peduli tentang keberadaan naskah-naskah tersebut (Hadiprawiro & Raden, 2017: 132). Penelitian ini fokus pada ilustrasi wayang yang terdapat dalam naskah Hikayat Purasara. Tujuannya adalah untuk menganalisis gaya visual wayang tersebut, konsep estetika Nusantara, dan komunikasi visual melalui pembacaan bahasa rupa.

Tinjauan Penelitian Sastra Betawi

Penelitian terhadap sastra Betawi sudah dilakukan sebelumnya, di antaranya oleh Mu'jizah (2015) yang meneliti teks, konteks, dan pola keberthanan wayang Betawi. Kramadibrata (1994) melakukan penelitian terhadap karya Muhammad Bakir yang berjudul *Lakon Jaka Sukara*. Penelitian Kramadibrata terkait struktur teks yang terdapat dalam cerita *Lakon Jaka Sukara*, dan alih aksara agar mudah dibaca dan dinikmati masyarakat. Selain *Lakon Jaka Sukara*, Kramadibrata juga meneliti *Hikayat Asal Mula Wayang*, yang merupakan hasil salinan Muhammad Bakir.

Peneliti selanjutnya adalah Fanani (1993) yang meneliti *Hikayat Gelaran Pandu Turunan Dewa*. Sama seperti halnya Kramadibrata, Fanani melakukan penelitian terhadap cerita ini, yakni terkait struktur teks yang membangunnya. Kemudian, Kusumawardani (1984) meneliti sastra wayang Betawi yang berjudul *Syair Wayang*, dan Sunardjo (1982) meneliti sastra wayang Betawi yang berjudul *Hikayat Maharaja Gerebek Jagad*.

Selain penelitian-penelitian terhadap kandungan teks yang terdapat dalam naskah, penelitian terhadap iluminasi dan ilustrasi juga mulai digemari. Hadiprawiro dan Raden (2017) meneliti kajian visual pada ilustrasi pada naskah-naskah yang terdapat dalam buku katalog *Indonesian Manuscript In Great Britain*. Naskah-naskah tersebut ditelaah melalui analisis estetis The Liang Gie. Adisasmito (2016) meneliti komunikasi visual ilustrasi gambar tradisi pada naskah tua Jawa masa kolonialisme, yang menganalisa kesinambungan antara konsep estetis dan komunikasi visual melalui bahasa rupa dan kajian sosio-budaya Jawa. Safari (2011) meneliti aspek iluminasi dari naskah-naskah yang ada di Cirebon. Pada penelitian ini, Safari mengemukakan tiga pembahasan, yaitu: *Pertama*, aspek kodikologi yang menganalisis unsur media dan pewarnaan pada media; *Kedua*, jenis-jenis iluminasi yang terdapat dalam naskah Cirebon; dan *ketiga*, fungsi sosial iluminasi di Cirebon.

Adisasmito (2008) melakukan penelitian terhadap karakter visual dan gaya ilustrasi naskah lama di Jawa periode 1800-1920. Damayanti dan Suadi (2007) melakukan penelitian tentang ragam dan unsur spiritualitas dalam pada ilustrasi naskah Nusantara 1800-1900-an, yang

menganalisis wujud dan bentuk visual ilustrasi yang menghiasi naskah-naskah tersebut.

Beberapa penelitian yang berkaitan naskah-naskah kuno menggunakan pendekatan filologi dan kodikologi. Secara etimologis, filologi berasal dari bahasa Yunani philologia, dan terdiri dari dua kata, yakni *philos* dan *logos*. *Philos* berarti “yang tercinta” (*affection, loved, beloved, dear, friend*), sedangkan *logos* berarti “kata, artikulasi, alasan” (*word, articulation, reason*) (Fathurahman, 2015: 13). Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa filologi merupakan sebuah kegiatan yang mencintai pelajaran atau menyukai kesusteraan. Menurut Fadli dalam Fathurahman, bila dikaitkan dengan penelitian naskah tulisan tangan maka filologi dapat diartikan sebagai “investigasi ilmiah atas teks-teks tertulis (tangan), dengan menelusuri sumbernya, keabsahan teksnya, karakteristiknya serta sejarah lahir dan penyebarannya (Fathurahman, 2015: 13). Naskah-naskah Nusantara banyak yang memiliki ilustrasi yang bertujuan untuk mempertegas teks yang terdapat di dalamnya.

Illustration (ilustrasi) visualisasi dalam teks adalah bentuk gambar, foto, lukisan atau lainnya, dan biasanya berfungsi untuk menjelaskan maksud kalimat tertentu dalam teks (Fathurahman, 2015: 137). Selain ilustrasi, komunikasi visual dihadirkan untuk dapat mengungkap pesan yang terdapat dalam cerita. Konsep visual gambar ilustrasi merupakan media komunikasi visual masyarakat Jawa yang merefleksikan kehidupan sosial-budaya masyarakat Jawa masa Kolonial (Adisasmito N. Y., 2016: 105). Menurut Kusumah (1997), naskah berhubungan dengan aksara, ilustrasi, iluminasi, cap, kertas dan komponen-komponen lainnya sebagai pendukung filologi. Hal lain yang menarik dalam sisi perkembangan aksara adalah pergeseran pemakaian alat tulis yang digunakan (Hadiprawiro & Raden, 2017: 131). Pada hakekatnya komunikasi visual adalah menyampaikan suatu pesan visual dari si penyampai pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan) melalui media visual (Bangsa, 2009: 69). Ilustrasi pada naskah-naskah Nusantara banyak yang menggambarkan tentang wayang, di antaranya tentang dua *epos* Hindu, yaitu Mahabrata dan Ramayana.

Kitab Ramayana adalah kitab peninggalan nenek moyang yang sangat berharga (Mulyono, 1982: 171). Kitab Ramayana merupakan sebuah Kitab yang pertama ditulis pada tahun 825 saka atau 903 M

dengan bahasa Jawa Kuno. Menurut Soekmono dalam Mulyono (1982) dikatakan bahwa kitab Mahabarata mula-mula ditulis dalam bahasa Kawi, berbentuk prosa dan dimulai pada waktu pemerintahan Prabu Dharmawangsa Teguh di Jawa Timur dari tahun 913 hingga 929 Caka atau 913-1007 Masehi (Mulyono, 1982: 173).

Hikayat Purasara merupakan kisah yang mengambil *setting* dari *epos* Mahabarata, tapi jalan ceritanya tidak terdapat dalam cerita Mahabarata. Hal tersebut dapat dilihat pada tokoh Sentanu dan Purasara; Dalam kisah Mahabarata, kedua tokoh tersebut bukan merupakan kakak beradik namun dalam cerita ini, keduanya merupakan kakak beradik. Cerita dalam *Hikayat Purasara* ini merupakan gubahan dari pujangga klasik Indonesia. Dengan adanya lakon yang menyimpang tersebut maka hikayat ini dikenal dengan istilah lakon *carangan*. Menurut Ulbricht dalam Sunardjo dkk (1991: 6-7) dikatakan bahwa lakon *carangan* ialah cerita dalam wayang purwa, yang dasarnya diambil dari *epos* Mahabarata, tetapi ceritanya menyimpang.

Karakteristik estetika seni rupa Nusantara senantiasa berhubungan dengan nilai tontonan, tuntunan, dan dipengaruhi oleh sugesti alam. Filsafat Nusantara mencerminkan hubungan mikro-makro-metakosmos dan mendudukan diri manusia menjadi bagian dari semesta (sugesti alam) sehingga berpengaruh terhadap pencapaian karakter tertentu melalui simbol yang merupakan ekspresi yang bersifat kultural (Yuwono, 2013: 43).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dan analisis. Metode deskriptif untuk mengurai ilustrasi yang terdapat dalam naskah *Hikayat Purasara*. Metode analisis digunakan untuk menganalisis masing-masing gambar tersebut untuk mengetahui gaya visual dengan komunikasi visual serta konsep estetika Nusantara yang ditampilkan dalam cerita ini.

Story Line dan Ilustrasi Hikayat Purasara

Dalam naskah *Hikayat Purasara* terdapat beberapa gambar ilustrasi wayang. Tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita ini adalah Sangkara, Lurah Semar, Gerubuk, Purasara, Sentanu, Dewi Raramis serta tokoh lainnya. Komunikasi visual, gaya visual serta teknik pewarnaan menjadi bagian dalam menganalisa ilustrasi pada cerita ini.

Alur cerita dan ilustrasi dari naskah Hikayat Purasara ini diambil berdasarkan buku Hikayat Wayang Arjuna dan Hikayat Purasara terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan tahun 1991, hasil penelitian Sunardjo dkk. Sedangkan untuk ilustrasi diambil dari Katalog Naskah Pecenongan Koleksi Perpustakaan Nasional Sastra Betawi Akhir Abad ke-19.

Halaman 1-9: Sangyang Tunggal menciptakan manusia untuk memerintah di dunia. Ciptaannya diberi nama Sangkara dan disuruh turun ke dunia bersama seorang bidadari yang bernama Dewi Asmayawati. Sangyang Tunggal pun turun merupakan panakawan Semar untuk memelihara dan menemaninya di Negeri Sukta Dirja. Semar menciptakan Garubug, Petruk, dan Gareng sebagai temannya mengabdikan kepada Raja Sang Sangkara.



Gambar 1. Ilustrasi halaman 4 dan 8 Naskah *Hikayat Purasara*.

Halaman 10-16: Sangkara berputra tiga orang laki-laki, yaitu Sentanu menikah dengan Putri Sriwati, kemudian Sambirawa, dan Purasara. Sangkara dan istrinya kembali ke kayangan, sedangkan Purasara pergi bertapa dan Sentanu memerintah sebagai raja.

Halaman 16-23: Purasara pergi bertapa ditemani Semar, Garubug, Petruk, dan Gareng. Sanghyang Punggung menyuruh empat orang batara untuk menggagalkan maksud Purasara bertapa di atas Gunung Parasu karena ia takut tersaingi oleh Purasara. Namun, keempat batara

yang merupakan diri sebagai raksasa itu gagal dan kembali ke kayangan.



Ilustrasi pada halaman 18 bag.1 dan Ilustrasi pada halaman 18 bag.2.



Ilustrasi pada halaman 22.

Halaman 23–28: Purasara mendapat godaan lagi dari empat batara yang menjelma sebagai binatang. Namun, keempat batara itu pun gagal pula sehingga Purasara berhasil sampai di puncak gunung dan bertapa di atas sebuah batu putih. Semar dan anak-anaknya menunggunya sambil berkebung.

Halaman 28-35: Sentanu berputra seorang laki-laki yang bernama Raden Perbatasari, sedangkan Purasara sangat khusuk tapanya sehingga dapat mengeluarkan sinar dari badannya yang memancar ke kayangan sehingga warga kayangan banyak yang sakit. Batara Guru, Batara Narada, dan para bidadari menggoda dan membangunkannya tetapi tidak juga berhasil.

Purasara terbangun oleh suara anak burung perit yang bersarang di kepalanya karena selalu ribut sehingga burung itu kena sumpahnya.



Ilustrasi pada halaman 34

Halaman 35-37: Purasara pergi bersama panakawannya meninggalkan pertapaan sehingga kayangan pun aman kembali dan bidadari semuanya sembuh seperti sedia kala.

Halaman 37-42: Negeri Wirata yang diperintah oleh Bagawan Wangsapati dan istrinya Wargapati mempunyai anak yang bernama Dewi Raramis. Dewi Raramis mempunyai penyakit, badannya berbau amis sehingga ayahnya menyuruhnya untuk menjadi penganak perahu dengan upah mengobati penyakitnya bersama kedua dayangnya.

Halaman 42-53: Purasara bertemu dengan Dewi Raramis dan berhasil mengobatinya dengan bantuan Semar hingga sembuh, lalu mereka pulang menuju negeri Wirata dan menikah di sana.

Halaman 53-60: Purasara dan istrinya meninggalkan negeri Wirata kembali ke Sukta Dirja. Ketika Dewi Raramis sedang mengandung, Purasara pergi meninggalkan Negeri Suktadiija untuk bertapa kembali sehingga Dewi Raramis ditinggalkannya di Suktadiija, dan ditiptkan kepada panakawannya dan saudaranya.

Halaman 60-74: Raden Sentanu membujuk istri Purasara agar mau kawin dengannya, tetapi Dewi Raramis tidak mau. Raden Perbata mengetahui bahwa Sentanu menggoda bibinya dan ia takut negerinya

diberikan kepada bibinya sehingga ia berniat akan membunuh Dewi Raramis.



Ilustrasi pada halaman 52 Bag. 1 dan halaman 60.

Halaman 60-74: Raden Sentanu membujuk istri Purasara agar mau kawin dengannya, tetapi Dewi Raramis tidak mau. Raden Perbata mengetahui bahwa Sentanu menggoda bibinya dan ia takut negerinya diberikan kepada bibinya sehingga ia berniat akan membunuh Dewi Raramis.

Halaman 74-77: Raden Perbata hendak menikam Dewi Raramis tetapi dapat digagalkan Lurah Semar dan membawanya lari ke hutan mencari Purasara dan diikuti kedua anaknya.

Halaman 77-83: Dewi Raramis dan ketiga panakawannya masuk ke hutan mencari Purasara untuk mengadukan halnya dikejar oleh Raden Perbata dan kelakuan Sentanu membujuk Dewi Raramis.

Halaman 84-95: Sentanu mencari Dewi Raramis di istana tetepi tidak ditemuinya, lalu pergi menyusulnya ke tempat pertapaan Purasara sambil berkata-kata sendiri seperti orang gila. Dewi Raramis dan panakawannya bertemu dengan Purasara dan mengadukan halnya kepada Purasara.

Halaman 84-95 : Sentanu sampai di tempat pertapaan Purasara dan berusaha merebut Dewi Raramis sehingga terjadilah peperangan antara kedua saudara itu untuk memperebutkan Dewi Raramis, sedangkan Dewi Raramis dilarikan oleh ketiga panakawannya.

Halaman 95-113: Sentanu sampai di tempat pertapaan Purasara dan berusaha merebut Dewi Raramis sehingga terjadilah peperangan antara kedua saudara itu untuk memperebutkan Dewi Raramis, sedangkan Dewi Raramis dilarikan oleh ketiga panakawannya.



Ilustrasi pada halaman 104.

Halaman 113-122: Dewi Raramis tiada tahan merasakan sakit perutnya hendak melahirkan sehingga anaknya lahir di hutan dan diberi nama Ganggasuta dengan pertolongan Lurah Semar.

Halaman 122-129: Peperangan antara Sentanu dan Purasara mengakibatkan kayangan goncang dan dunia menjadi binasa sehingga Batara Guru mengutus Batara Narada untuk menghentikan peperangan mereka itu atau mendamaikannya.



Ilustrasi pada halaman 127.

Halaman 129-137: Batara Narada memperbaiki isi dunia yang rusak akibat peperangan yang ditimbulkan oleh kedua orang bersaudara itu. Namun, ketika mereka melihat Batara Narada datang, lalu keduanya sujud menyembah dan Batara Narada menanyakan sebab perkelahian mereka serta mendamaikannya.



Ilustrasi pada halaman 132 dan Ilustrasi pada halaman 137.

Halaman 137-142: Sentanu dan Purasara menyesali perbuatannya, lalu Sentanu pulang ke negerinya dan Purasara pergi mencari istri dan panakawannya karena teringat istrinya itu sedang mengandung.

Halaman 142-144: Purasara tetap sakit hati kepada Sentanu dan ia tidak mau berbicara kembali dengan saudaranya dan ia pergi mencari istrinya yang mungkin sudah melahirkan.

Halaman 144-150: Dewi Raramis dan ketiga panakawannya serta anaknya pergi menuju negeri Wirata karena terlalu lama menanti Purasara belum juga kembali dan ia tidak mau kembali ke negeri Suktadiija, sedangkan Purasara berjalan tersesat di hutan mengenangkan anaknya.

Dari uraian alur cerita dan ilustrasi di atas, wayang mempertegas alur cerita yang disalin oleh Muhammad Bakir. Berdasarkan Katalog Naskah Pecenongan Koleksi Perpustakaan Nasional, naskah ini dihiasi oleh kurang lebih 16 gambar ilustrasi, yaitu terdapat pada halaman 4,8,18 (dua gambar), 22, 34, 49, 52 (dua gambar), 56, 60, 104, 118, 127,

132, dan 133. Ada beberapa gambar ilustrasi yang tidak dimuat dalam katalog yaitu halaman 52 bagian 2, 56 dan 118, diduga gambar ilustrasi tersebut mengalami kerusakan sehingga tidak ditampilkan.

Komunikasi Visual, Penggayaan dan Pewarnaan

Sakkara atau Sangkara dan Dewi Ismayati atau Dewi Asmayawati merupakan sepasang manusia yang diciptakan oleh Sanghyang Tunggal dan diturunkan ke bumi. Sanghyang Tunggal mengubah wujudnya menjadi Semar dan ikut menemani Raja Sakkara dan Dewi Ismayati dan menciptakan Negeri Sukta Dirja, kemudian Semar menciptakan Garubuk dan Anggalia yang merupakan anaknya sendiri. Raja Sakkara dan Dewi Ismayati memiliki anak bernama Purasara, Sentanu dan Sambirawa.



Gambar 1. Ilustrasi Sakkara/Sangkara
Sumber: (Chambert Loir & Kramadibrata, 2013)

Komunikasi visual pada gambar 1 di atas merupakan visualisasi dari tokoh Sakkara yang terdapat pada halaman 4 naskah *Hikayat Purasara*. Penggayaan dari tokoh Sakkara /Sangkara merupakan stilasi dari wayang beber. Ilustrasi tersebut dibuat tidak berdasarkan pakem wayang. Anatominya tidak proporsional namun tetap menggambarkan ilustrasi wayang dari golongan ksatria yang masih bisa dikenali identitasnya. Pewarnaan menggunakan cat air dengan warna kuning, merah muda, hitam dan coklat.

Punakawan yang terdapat dalam ilustrasi ini adalah Semar, Garubuk atau Bagong dan Petruk. Lurah Semar mencipta Garubug dan Petruk

sebagai anak-anaknya untuk membantu melayani Sangkara dan istrinya. Komunikasi visual pada gambar 2 merupakan visualisasi dari tokoh Semar, Garubuk atau Bagong dan Petruk yang terdapat pada halaman 8 Hikayat Purasara. Dalam cerita yang berdasarkan pakem, Semar merupakan tokoh jelmaan dari Sang Hyang Ismaya yang diturunkan oleh Sang Hyang Tunggal ke bumi, sedangkan dalam lakon carangan Semar merupakan Sang Hyang Tunggal yang menyamar sebagai Semar. Dalam lakon carangan Petruk merupakan anak Semar yang diciptakan bersama Garubuk, sedangkan dalam cerita yang berkembang pada berdasarkan pakem, Petruk merupakan anak Dewa Gandarwa yang bernama Bambang Panyukilan, karena mengadu kesaktian dengan Bambang Sukati kemudian keduanya dileraikan oleh Semar. Kemudian keduanya diobati dan diangkat anak oleh Semar. Bagong merupakan tokoh yang diciptakan dari bayangan Semar, sedangkan dalam lakon carangan, Bagong atau Garubuk diciptakan bersamaan dengan Petruk. Penggayaan dari ketiga tokoh ini masih sama, yaitu stilasi dari bentuk wayang beber. Dilihat bentuk anatomi dari masing-masing tokoh tersebut tidak proporsional, namun ada beberapa identitas dan detail dari karakter ketiga tokoh tersebut yang masih dapat dikenali. Pewarnaan menggunakan cat air, warna yang terdapat pada ketiga tokoh tersebut merah muda, biru, hitam dan coklat.



Gambar 2. Ilustrasi Semar, Garubuk dan Petruk
Sumber: (Chambert Loir & Kramadibrata, 2013).

Dewi Ismayati atau Dewi Asmayawati istri dari Sakkara atau Sangkara berwujud perempuan yang merupakan jelmaan bidadari. Komunikasi visual dari gambar 3 merupakan ilustrasi Dewi Asmayawati yang terdapat pada halaman 18 bagian satu pada naskah Hikayat Purasara. Peggayaan merupakan stilasi dari wayang beber. Anatomi pada tokoh ini dibuat dengan bentuk luwes untuk memberi kesan bahwa tokoh ini adalah seorang perempuan. Penambahan asesoris pada karakter ini sebagai simbol bahwa tokoh ini adalah perempuan yang memiliki kedudukan sebagai permaisuri raja. Pewarnaan menggunakan cat air dengan warna kuning, merah muda, hitam, merah, ungu dan coklat.



Gambar 3. Ilustrasi Dewi Ismayawati atau Dewi Asmayawati
Sumber: (Chambert Loir & Kramadibrata, 2013).

Purasara, Sentanu dan Sambirawa merupakan anak-anak dari Sakkara dan Dewi Asmayawati. Purasara yang merupakan nenek moyang dari Pandawa dan Kurawa yang terdapat dalam cerita Mahabarata. Dalam lakon carangan ini, silsilah yang menyimpang adalah Purasara dan Sentanu merupakan kakak beradik. Hubungan adik kakak antara Purasara dan Sentanu tidak sesuai dengan versi yang diceritakan dalam bahasa Sansekerta, Jawa Kuno dan Jawa Baru. Komunikasi visual dari gambar 4 ini merupakan visualisasi tokoh Purasara, Sentanu dan Sambirawa terdapat pada halaman 18 bagian dua naskah Hikayat Purasara. Peggayaan

pada ilustrasi ini merupakan bentuk stilasi dari wayang beber. Ilustrasi memperlihatkan ketiga ksatria yang merupakan anak Sakkara. Anatomi dari tokoh tersebut terlihat berjenjang, Purasara terlihat lebih tinggi dibandingkan Sentanu dan Sambirawa. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan hubungan kakak dan adik. Pewarnaan menggunakan cat air dengan warna kuning, merah muda, hitam, merah, ungu dan coklat.



Gambar 4. Ilustrasi Purasara, Sentanu dan Sambirawa
Sumber: (Chambert Loir & Kramadibrata, 2013).

Gerubuk atau Bagong merupakan salah satu tokoh Punakawan. Menjadi pelayan raja dan ksatria merupakan bagian dari tugas punakawan, termasuk bertarung dalam membantu dan membela raja dan ksatria yang mereka ikuti. Komunikasi visual dari gambar 5 ini merupakan visualisasi Gerubuk atau Bagong sedang bertarung dengan raksasa terdapat pada halaman 22 naskah Hikayat Purasara. Punakawan memiliki kesaktian, dan digunakan dalam membela raja atau ksatria yang dilayaninya. Panggayaan ilustrasi pada tokoh ini merupakan bentuk stilasi dari wayang beber. Anatomi Bagong pada ilustrasi terlihat berbadan gempal dengan perut sedikit buncit menyandang senjata berbentuk keris di pinggangnya. Pada umumnya anatomi punakawan tidak seindah raja dan ksatria, walaupun ilustrasi Bagong pada naskah ini sedikit berbeda namun beberapa identitas Bagong masih dapat terlihat.

Raksasa memiliki anatomi berbadan besar, gigi bertaring, bentuk tubuh lebih tinggi. Khusus untuk raja dan ksatria dari kaum raksasa terlihat dari pakaiannya yang sedikit berbeda dengan raksasa lainnya. Pewarnaan menggunakan cat air dengan warna kuning, merah muda, hitam, merah, ungu dan coklat.



Gambar 5. Ilustrasi Gerubuk Sedang Raksasa
Sumber: (Chambert Loir & Kramadibrata, 2013).

Purasara merupakan anak pertama dari Sakkara dan Dewi Asmayawati. Purasara memiliki keturunan dan di masa datang keturunannya tersebut menjadi golongan Pandawa dan Kurawa. Komunikasi visual dari gambar 6 ini merupakan visualisasi tokoh Purasara yang sedang bertapa, kemudian di atas kepalanya ada sarang burung. Ilustrasi ini terdapat pada halaman 34 naskah Hikayat Purasara. Di atas kepala Purasara bertengger dua ekor burung yang membuat sarang hingga bertelur dan pada akhirnya telur-telurnya menetas di atas kepala Purasara. Namun, kejadian tersebut tidak membuat *tapa brata* yang dilakukan oleh Purasara terganggu. Pengayaan dari ilustrasi ini merupakan bentuk stilasi dari wayang beber. Anatomi dari tokoh Purasara sangat terlihat kalau Purasara merupakan

raja; terlihat dari pakaian dan asesoris yang disandangnya. Bentuk badan yang gagah perkasa melambangkan selain seorang raja, Purasara merupakan seorang ksatria. Pewarnaan menggunakan cat air dengan warna kuning, merah muda, hitam, merah, ungu dan coklat.



Gambar 6. Ilustrasi Purasara Bertapa
Sumber: (Chambert Loir & Kramadibrata, 2013).

Semar merupakan jelmaan dari Sanghyang Ismaya, turun ke bumi untuk mengabdikan kepada Sakkara dan Dewi Asmayawati. Ketika Sakkara kembali ke kayangan, Semar mengabdikan dirinya kepada Purasara. Selain sebagai abdi, Semar juga menjadi penasihat Purasara. Komunikasi visual dari gambar 7 ini merupakan visualisasi tokoh Purasara dan Semar. Ilustrasi ini terdapat pada halaman 49 Naskah Hikayat Purasara. Semar tubuhnya berwarna hitam dan memiliki perawakan pendek, dan gendut. Anatomi dari Semar walaupun memiliki perbedaan dengan referensi dari cerita-cerita wayang lainnya, namun identitas Semar masih dapat dikenali. Anatomi Purasara sebagai watak raja dan juga ksatria terlihat kontras dengan perawakan Semar. Hal ini untuk memberikan visualisasi adanya hubungan antara raja atau ksatria dengan pelayannya. Pewarnaan menggunakan cat air dengan warna hijau, merah muda, hitam, merah, ungu dan coklat.



Gambar 7. Ilustrasi Semar dan Purasara
Sumber: (Chambert Loir & Kramadibrata, 2013).

Dewi Raramis atau dikenal dengan nama Durgandini merupakan anak dari raja yang bernama Wangsapati atau Prabu Basuketi atau Basuparicara dan Istrinya, Dewi Wargawati, di negeri Wirata. Dewi Raramis memiliki penyakit yang sulit disembuhkan; tubuhnya mengeluarkan bau amis. Dewi Raramis bertemu Purasara dan Semar, dan penyakit Dewi Raramis berhasil disembuhkan. Komunikasi visual yang terdapat pada gambar 8 merupakan visualisasi Dewi Raramis dan Purasara yang terdapat pada halaman 60 Naskah Hikayat Purasara. Peggayaan masih mengikuti bentuk stilasi dari wayang beber. Anatomi dari kedua tokoh wayang ini sangat terlihat perbedaan dari postur tubuh dan pakaian yang digunakan sehingga terlihat dari kedudukan keduanya, yaitu sebagai raja dan permaisuri. Pewarnaan menggunakan cat air dengan warna hijau, merah muda, hitam, ungu dan coklat.



Gambar 8. Ilustrasi Purasara dan Dewi Raramis
Sumber: (Chambert Loir & Kramadibrata, 2013).

Seperti diceritakan sebelumnya, bahwa Purasara dan Sentanu merupakan kakak adik, walaupun dalam versi aslinya Purasara dan Sentanu bukan saudara kandung. Keduanya memiliki kesaktian. Sentanu melihat Dewi Raramis dan merasa tertarik hingga jatuh cinta pada saat Purasara sedang melakukan tapa brata. Akan tetapi, Dewi Raramis menolaknya dan lari mencari Purasara ke tempat pertapaannya, kemudian membangunkan Purasara. Dewi Raramis menceritakan peristiwa itu kepada Purasara. Kemudian Sentanu datang dan meminta Dewi Raramis mengikuti kemauannya, dan akhirnya terjadi pertempuran antara Sentanu dengan Purasara yang berlangsung dengan waktu yang lama. Komunikasi visual pada gambar 9 merupakan visualisasi pertempuran antara Purasara dengan Sentanu. Visualisasi ini terdapat pada halaman 104 dan 132 Naskah Hikayat Purasara. Penggayaan pada ilustrasi ini merupakan stilasi dari wayang beber. Anatomi dari kedua tokoh ini memberi kesan keduanya adalah ksatria yang gagah perkasa. Pertempuran diawali dengan menggunakan senjata keris yang merupakan senjata khas dari tanah Jawa. Di sebelah kanan pertarungan dengan menggunakan tangan kosong. Anatomi dari tokoh ini sudah mengalami perubahan pada saat bertempur dengan tangan kosong, namun beberapa bagian masih dipertahankan sehingga identitas

keduanya masih dapat dikenali. Pewarnaan menggunakan cat air dengan warna hijau, merah muda, kuning, hitam, merah, ungu dan coklat.



Gambar 9. Ilustrasi Purasara Bertempur Dengan Sentanu

Sumber: (Chambert Loir & Kramadibrata, 2013).

Pertempuran yang dilakukan oleh Purasara dan Sentanu yang bertahun-tahun membuat kayangan berguncang dan alam dunia rusak. Hal tersebut membuat para dewa khawatir. Purasara dan Sentanu lupa bahwa Dewi Raramis sedang mengandung hingga melahirkan. Persalinan Dewi Raramis dibantu oleh Sanghyang Batara, dan diberi nama Ganggasuta. Ganggasuta kemudian diasuh oleh Semar dan anak-anaknya. Komunikasi visual dari gambar 10 merupakan visualisasi dari Batara Narada dan Ratu Kayangan sedang membicarakan pertempuran antara Purasara dan Sentanu. Visualisasi ini terdapat pada halaman 127 Hikayat Purasara. Batara Narada merupakan orang kepercayaan dari Batara Guru di Jonggringsaloka. Batara Guru merupakan pemimpin para dewa di kayangan, jauh di atas negara wayang. Batara Guru memiliki saudara yaitu Sanghyang Ismaya atau yang dikenal dengan sebutan Semar dan Sanghyang Antaga. Batara Guru memiliki empat buah tangan. Penggayaan dari ilustrasi ini adalah stilasi wayang beber. Anatomi dari Batara Narada adalah postur yang gendut, bulat dan kepalanya selalu

tengah ke atas dan jalan selalu berjingkit. Pada naskah ini, ilustrasi dari Batara Narada bertubuh pendek dan sedikit kurus. Walaupun posturnya berbeda identitasnya sebagai Batara Narada masih melekat sehingga masih dikenali sebagai Batara Narada. Pewarnaan menggunakan cat air dengan warna hijau, merah muda, hitam, merah dan coklat.



Gambar 10. Ilustrasi Batara Narada dan Ratu Kayangan
Sumber: (Chambert Loir & Kramadibrata, 2013).

Batara Narada akhirnya turun ke bumi dan meleraikan pertempuran Purasara dan Sentanu. Kemudian Batara Narada memperbaiki kondisi bumi yang sudah rusak serta mengobati keduanya. Sentanu mengajak Purasara kembali ke negara Sukta Durja, namun Purasara menolak dan lebih memilih mencari Dewi Raramis. Komunikasi visual dari gambar 11 merupakan visualisasi dari Batara Narada, Sentanu dan Purasara yang terdapat pada halaman 137 Hikayat Purasara. Pengejaan stilasi dari wayang beber. Anatomi dari ketiga tokoh ini mulai mengalami perubahan namun identitas dari ketiga tokoh ini masih dapat dikenali. Pewarnaan menggunakan cat air dengan warna hijau, merah muda, hitam, merah dan coklat.



Gambar 11. Ilustrasi Batara Narada, Purasara dan Sentanu
 Sumber: (Chambert Loir & Kramadibrata, 2013).

Estetika Nusantara dalam *Hikayat Purasara*

Dalam ilustrasi ini digambarkan karakter estetika Nusantara, yakni bahwa ilustrasi yang dibuat oleh Muhammad Bakir merupakan sebuah visualisasi yang diharapkan tidak sebagai tontonan namun lebih dari itu dapat dijadikan tuntunan. Cerita *Hikayat Purasara* penuh dengan pesan moral yang ingin disampaikan kepada pembaca, yang menghubungkan antara mikro-makro-metakosmos. Pandangan makrokosmos mendudukan manusia sebagai bagian dari jagat alam semesta. Manusia harus bersinergi dengan alam. Dalam hikayat ini, tokoh-tokohnya menjadi bagian dari alam semesta dan masing-masing memberikan peran dengan munculnya simbol-simbol secara kultural. Hikayat ini merupakan media dakwah, dimana kedudukan dari para dewa dapat dikalahkan oleh manusia. Purasara merupakan tokoh yang dianggap sebagai manusia yang sempurna, namun pada kenyataannya tidak ada manusia yang sempurna. Purasara memiliki sisi baik dan buruk; sisi baiknya adalah Purasara mau memaafkan Sentanu, namun di sisi lain Purasara mengutuk keturunan Sentanu. Selain Purasara ada pula tokoh Semar yang selalu

melindungi dari setiap kejahatan yang berlaku di muka bumi.

Pandangan mikro-makro-metakosmos termuat dalam ajaran tribuana atau triloka. Dalam ajaran ini dikenal dengan konsep ajaran yang membagi dunia dalam tiga bagian dalam garis vertikal. Pertama adalah alam sakala sebagai awal munculnya kelahiran (*netes*) seperti halnya Purasa, Sentanu dan Sambirawa yang merupakan tokoh yang lahir dari Sakkara dan Dewi Asmayawati. Gerubuk dan Petruk yang kelahirannya diwujudkan oleh Semar. Kedua adalah alam niskala, yaitu bumi tempat beraktivitasnya manusia, seperti gunung, hutan, laut dan bagian alam lainnya. Dalam alam ini, manusia masih dapat kembali ke bumi (*nitis*), seperti Semar yang berubah wujud. Semar yang merupakan dewa kayangan yang bernama Batara Ismaya nitis ke bumi untuk melindungi bumi dan mengabdikan pada kebenaran. Ketiga adalah alam niskala yang merupakan alam atas (*natas/moksa*). Dalam kisah ini diceritakan dewa-dewa yang menghuni kayangan atau alam atas. Para dewa di atas kayangan dapat melihat dan merasakan apa yang terjadi di muka bumi. Seperti halnya ketika Purasara yang melakukan tapa brata yang menyebabkan perubahan pada kayangan dan menyebabkan bencana di kayangan. Kemudian, saat Purasara dan Sentanu bertempur hingga bumi mengalami kerusakan dan kayangan pun berguncang, dan pada akhirnya Batara Narada turun ke bumi untuk melerai pertempuran di antara keduanya. Tokoh Sakkara yang kembali ke kayangan menggambarkan tugasnya di muka bumi sudah usai, maka ia kembali ke asalnya. Dalam Hikayat Purasara juga diceritakan tentang kehidupan manusia melalui visualisasi dan simbolisasi wayang; awal manusia lahir, kemudian hidup di dunia dan tujuan akhirnya adalah mencapai alam atas. Muhammad Bakir dengan bahasa Melayu tingkat tinggi namun juga mudah dimengerti mencoba mengewartakan melalui cerita *Hikayat Purasara* ini.

Kesimpulan

Hikayat Purasara merupakan sebuah cerita wayang berbentuk prosa. Komunikasi visual yang diciptakan oleh Muhammad Bakir dalam ilustrasi ini untuk mempertegas isi cerita yang terdapat di dalamnya. Bentuk dan anatomi wayang merupakan hasil imajinasi dari Muhammad Bakir. Walaupun hasil imajinasi, ilustrasi yang dibuatnya mendekati atau tidak meninggalkan identitas dari tokoh-tokoh tersebut sehingga

identitas mereka masih dapat dikenali. Pengayaan dari semua ilustrasi wayang dalam lakon *Hikayat Purasara* merupakan stilasi dari bentuk wayang beber. Dalam naskah ini, lakon ceritanya disebut dengan lakon *carangan*, artinya alur cerita yang disalin tidak sama dengan alur cerita yang sebenarnya. Salah satunya adalah tokoh Sentanu dan Purasara, yang dalam naskah berbahasa Sansekerta, Jawa Kuno dan Jawa Baru bukan merupakan saudara kandung, namun dalam naskah ini kedua tokoh ini merupakan kakak beradik. Cerita *Hikayat Purasara* terhenti di tengah cerita, yaitu ketika Purasara selesai bertempur dengan Sentanu. Ketika itu Purasara lari masuk ke dalam hutan mencari istrinya Dewi Raramis.

Pesan-pesan yang disampaikan melalui komunikasi visual mengandung makna yang tersamar. Komunikasi visual yang dibangun dalam naskah ini memberikan persepsi visual yang berbeda bagi orang yang membaca naskah ini. Wayang merupakan sebuah pertunjukan dan cerita yang masih digemari oleh masyarakat. Muhammad Bakir mencoba meramu kebudayaan Islam, Melayu dan Hindu-Buddha dalam salinan naskahnya. Banyak cerita yang dapat dijadikan tuntunan selain menjadi ton-tonan. Pendekatan melalui sosio kultur pada masyarakat Betawi tertuang dalam ilustrasi, bahasa dan jalan ceritanya. Islam yang mengakar kuat dalam masyarakat Betawi coba dihadirkan oleh Muhammad Bakir dari ilustrasi wayangnya, anatominya tidak sempurna. Kebudayaan Hindu-Buddha terwakili dari jalan cerita yang mengambil cerita dari kitab *epos* Mahabarata dan kebudayaan Melayu yang direpresentasikan melalui tulisan lakon *Hikayat Purasara*.

Dalam meneliti naskah ini terdapat beberapa kesulitan di antaranya beberapa bagian gambar ilustrasi tidak ada, kemungkinan sudah mengalami kerusakan. Sebagai contoh ilustrasi pada halaman 52 bagian satu dalam naskah *Hikayat Purasara* sudah mengalami kerusakan sehingga tidak dapat dianalisis secara jelas. Kesulitan lain dalam analisis juga karena tokoh-tokoh yang terdapat di dalam naskah ini tidak konsisten ilustrasinya.

Berdasarkan uraian dan temuan tersebut, perlu kiranya penelitian lanjutan untuk menganalisis naskah *Hikayat Purasara* ini. Pembuatan film animasi yang menceritakan tentang Hikayat Purasara sangat dimungkinkan, bahkan beberapa cerita lain pun yang bersumber dari Naskah nusantara dapat dibuatkan film animasi. Selain animasi, dapat

pula dirancang dalam bentuk visual novel dan *motion comic*. Hal ini dapat melestarikan cerita yang terdapat dalam naskah-naskah sehingga dapat dinikmati oleh generasi berikutnya. Dengan demikian, selain dalam bentuk digitalisasi naskah, pemindahan media ke dalam *micro film*, maka penciptaan animasi, *visual novel* dan *motion comic* merupakan salah satu media yang juga dapat digunakan untuk melestarikan naskah dan sekaligus mensosialisasikan isi dan pesan-pesan di dalamnya.

Bibliografi

- Adisasmito, N. D. 2008. "Karakter Visual dan Gaya Ilustrasi Naskah Lama di Jawa Periode 1800-1920" dalam *Visual Art & Design*, 2(1), 54-71.
- Adisasmito, N. Y. 2016. "Komunikasi Visual Ilustrasi Gambar Tradisi Pada Naskah Tua Jawa Masa Kolonialisme" dalam *Kajian Seni*, 2(2), 95-106.
- Bangsa, P. G. 2009. *Persepsi Visual*. In T. P. FSR ISI Yogyakarta, *Irama Visual: Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual* (pp. 69-74). Yogyakarta: Jalasutra.
- Chaer, A. 2015. *Betawi Tempoe Doloe Menelusuri Sejarah Kebudayaan Betawi*. Depok: Masup Jakarta.
- Chambert Loir, H., & Kramadibrata, Dewaki 2013. *Katalog Naskah Pecenongan Koleksi Perpustakaan Nasional Sastra Betawi Akhir Abad ke-19*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Damayanti, N., & Suadi, H. 2007. "Ragam dan Unsur Spiritualitas pada Ilustrasi Naskah Nusantara 1800-1900-an" dalam *Visual Art & Design*, 1D(1), 66-84.
- Fathurahman, Oman. 2015. *Filologi Indonesia: Teori dan Metode*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Hadiprawiro, Y., & Raden, A. Z. 2017. "Kajian Gaya Visual Pada Naskah Indonesia Yang Terdapat Pada Buku Indonesian Manuscript In Great Britain" dalam *Jurnal Desain*, 4(2), 131-142.
- Mul'jizah. 2015. "Teks, Konteks, dan Pola Kebertahanan Wayang Kulit Betawi" dalam *ATAVISME*, 18(1), 91-105.
- Mulyono, S. 1982. *Wayang: Asal-Usul, Filsafat dan Masa Depan*. Jakarta: Gunung Agung.
- Shofwani, M. I. 2005. *Mengenal Tulisan Arab Melayu*. Yogyakarta: Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu & Penerbit Adicita.

- Sunardjo, N., Fanani, M., Sayekti, S., Mutiara, P. M., & Ainin, N. 1991. *Hikayat Wayang Arjuna dan Purusara*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan-Kebudayaan.
- Yuwono, B. T. 2013. *Kujang Jejak Pesona Budaya Sunda*. Surakarta: ISI Press.

Agung Zainal Muttakin Raden dan Mohamad Sjafei Andrijanto, *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia*. Email: agung.zainalmr@gmail.com dan ad3_sj410@yahoo.com.

Manuskripta

KETENTUAN PENGIRIMAN TULISAN

Jenis Tulisan

Jenis tulisan yang dapat dikirimkan ke *Manuskripta* ialah:

- a. Artikel hasil penelitian mengenai pernaskahan Nusantara
- b. Artikel setara hasil penelitian mengenai pernaskahan Nusantara
- c. Tinjauan buku (buku ilmiah, karya fiksi, atau karya populer) mengenai pernaskahan Nusantara
- d. Artikel merupakan karya asli, tidak terdapat penjiplakan (plagiarism), serta belum pernah diterbitkan atau tidak sedang dalam proses penerbitan

Bentuk Naskah

1. Artikel dan tinjauan buku ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris dengan menggunakan kaidah-kaidah yang berlaku.
2. Naskah tulisan dikirimkan dalam format Microsoft Word dengan panjang tulisan 5000-7000 kata (untuk artikel) dan 1000-2000 kata (untuk tinjauan buku).
3. Menuliskan abstrak dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia sebanyak 150 kata.
4. Menyertakan kata kunci (*keywords*) dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia sebanyak 5-7 kata.
5. Untuk tinjauan buku, harap menuliskan informasi bibliografis mengenai buku yang ditinjau.

Tata Cara Pengutipan

1. Sistem pengutipan menggunakan gaya American Political Sciences Association (APSA).
2. Penulis dianjurkan menggunakan aplikasi pengutipan standar seperti Zotero, Mendeley, atau Endnote.
3. Sistem pengutipan menggunakan body note sedangkan catatan akhir digunakan untuk menuliskan keterangan-keterangan terkait artikel.

Sistem Transliterasi

Sistem alih aksara (transliterasi) yang digunakan merujuk pada pedoman Library of Congress (LOC).

Identitas Penulis

Penulis agar menyertakan nama lengkap penulis tanpa gelar akademik, afiliasi lembaga, serta alamat surat elektronik (email) aktif. Apabila penulis terdapat lebih dari satu orang, maka penyertaan identitas tersebut berlaku untuk penulis berikutnya.

Pengiriman Naskah

Naskah tulisan dikirimkan melalui email: jmanuskripta@gmail.com.

Penerbitan Naskah

Manuskripta merupakan jurnal ilmiah yang terbit secara elektronik dan daring (online). Penulis akan mendapatkan kiriman jurnal dalam format PDF apabila tulisannya diterbitkan. Penulis diperkenankan untuk mendapatkan jurnal dalam edisi cetak dengan menghubungi email: jmanuskripta@gmail.com.

Manuskripta

MANUSKRIPTA (ISSN 2252-5343) adalah jurnal ilmiah yang dikelola oleh Masyarakat Pernaskahan Nusantara (Manassa), asosiasi profesi pertama dan satu-satunya di Indonesia yang memperhatikan preservasi naskah. Jurnal ini dimaksudkan sebagai media pembahasan ilmiah dan publikasi hasil penelitian filologi, kodikologi, dan paleografi. Terbit dua kali dalam setahun.

Diterbitkan atas kerjasama dengan:



REPUBLIK INDONESIA
KEPUSTAKAAN NASIONAL

UNIVERSITÄT LEIPZIG

ISSN: 2252-5343



9 772252 534008