

## KAJIAN TOKOH DAN ALUR CERITA PADA RELIEF KRESNAYANA CANDI PRAMBANAN DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ANALITIS CARL G. JUNG

Henny Hidajat<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia, Jakarta  
Diterima: 2 Desember 2019/ Disetujui: 21 Desember 2019

### ABSTRACT

*Candi Prambanan merupakan candi Hindu yang dibangun sekitar abad ke-9 pada pemerintahan Raja Raka I Pikatan dari Dinasti Sanjaya. Prambanan merupakan suatu kompleks candi yang terdiri dari 224 buah candi, di antaranya terdapat kumpulan candi Trimurti, yaitu Candi Siwa, yang terbesar, serta Candi Brahma dan Candi Wisnu. Pada dinding pagar dalam Candi Wisnu terdapat relief Kresnayana.*

*Kisah Kresnayana yang disajikan melalui relief pada kedua candi tersebut dapat dikatakan merupakan suatu narasi visual yang dapat dijabarkan baik dari segi plot, penokohan, latar tempat maupun latar waktu serta pesan filosofis. Adapun kajian ini akan difokuskan pada tinjauan berdasarkan penokohan yang berperan dalam alur ceritanya. Para tokoh dalam cerita Kresnayana antara lain Kresna, Raja Ugrasena, Dewaki, Kamsa, Wasudewa, Kresna, Balarama, Yasodha, Nanda, Putana, Pralamba, Arista, Agha, Kalayamana, Danuka, Kuwalyapita, Tranawarta, Yawana, Maghada, Mucukunda memiliki peran sesuai jalan cerita yang mengisahkan kehidupan Kresna sebagai titisan Dewa Wisnu.*

*Melalui pendekatan studi Psikologi Analitis Carl G. Jung dan studi 'The Adventure of The Hero' dari Joseph Campbell, yang membagi tipe-tipe kepribadian dan tahapan dari perjalanan seorang pahlawan, kajian ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya pelestarian tradisi penuturan visual melalui relief candi, khususnya dengan menghasilkan suatu dasar pemikiran maupun referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya ataupun bagi penciptaan tokoh dan cerita berbasis inspirasi tradisi yang dewasa ini semakin banyak dieksplorasi, baik untuk pengembangan komik, ilustrasi, film, game maupun aplikasi-aplikasi lainnya dalam perkembangan industri kreatif, terutama di Indonesia.*

**Keyword :** *Kresnayana, Prambanan, Relief, Archetype, Characters, Visualization*

### ABSTRAK

Candi Prambanan merupakan candi Hindu yang dibangun sekitar abad ke-9 pada pemerintahan Raja Raka I Pikatan dari Dinasti Sanjaya. Prambanan merupakan suatu kompleks candi yang terdiri dari 224 buah candi, di antaranya terdapat kumpulan candi Trimurti, yaitu Candi Siwa, yang terbesar, serta Candi Brahma dan Candi Wisnu. Pada dinding pagar dalam Candi Wisnu terdapat relief Kresnayana.

Kisah Kresnayana yang disajikan melalui relief pada kedua candi tersebut dapat dikatakan merupakan suatu narasi visual yang dapat dijabarkan baik dari segi plot, penokohan, latar tempat maupun latar waktu serta pesan filosofis. Adapun kajian ini akan difokuskan pada tinjauan berdasarkan penokohan yang berperan dalam alur ceritanya. Para tokoh dalam cerita Kresnayana antara lain Kresna, Raja Ugrasena, Dewaki, Kamsa, Wasudewa, Kresna, Balarama, Yasodha, Nanda, Putana, Pralamba, Arista, Agha, Kalayamana, Danuka, Kuwalyapita, Tranawarta, Yawana, Maghada, Mucukunda memiliki peran sesuai jalan cerita yang mengisahkan kehidupan Kresna sebagai titisan Dewa Wisnu.

Melalui pendekatan studi Psikologi Analitis Carl G. Jung dan studi 'The Adventure of The Hero' dari Joseph Campbell, yang membagi tipe-tipe kepribadian dan tahapan dari perjalanan seorang pahlawan, kajian ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya pelestarian tradisi penuturan visual melalui relief candi, khususnya dengan menghasilkan suatu dasar pemikiran maupun referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya ataupun bagi penciptaan tokoh dan cerita berbasis inspirasi tradisi yang dewasa ini semakin banyak dieksplorasi, baik untuk pengembangan komik, ilustrasi, film, game maupun aplikasi-aplikasi lainnya dalam perkembangan industri kreatif, terutama di Indonesia.

**Kata Kunci :** Kresnayana, Prambanan, Relief, Arketipe, Tokoh, Visualisasi

---

\*email: hhidajat@bundamulia.ac.id

## PENDAHULUAN

Salah satu candi besar agama Hindu di Jawa Tengah adalah Prambanan, yang dibangun pada masa pemerintahan Raja Pikatan pada abad ke-9. Di dalam kompleks Candi Prambanan terdapat tiga candi utama untuk menghormati Trimurti, yaitu Candi Siwa, Candi Brahma serta Candi Wisnu. Pada Candi Siwa terdapat Relief Ramayana yang bersambung ke Candi Brahma. Sementara itu pada Candi Wisnu terdapat Relief Kresnayana.

Relief Kresnayana, menceritakan perjalanan hidup dan kisah epik Kresna yang merupakan titisan Dewa Wisnu. Relief tersebut merupakan suatu narasi visual yang dapat dijabarkan baik dari segi plot, penokohan, latar tempat maupun latar waktu serta pesan filosofis. Tokoh merupakan elemen penting dalam cerita, karena melalui sifatnya, hal yang dialami, dilakukan dan dikatakan oleh tokoh dapat disampaikan berbagai pesan. Tokoh juga berperan menghidupkan alur cerita, sehingga cerita dapat berkembang sejak awal, mencapai klimaks, hingga mencapai penyelesaian. Pada umumnya para tokoh dalam Kresnayana memiliki rupa, sifat dan atribut masing-masing sesuai peran dalam cerita yang penting untuk dapat diteliti. Dalam hal ini keteladanan Kresna sebagai tokoh utama dapat diangkat untuk menemukan pesan kebajikan, melalui perjuangannya dalam mengatasi berbagai masalah, hubungannya dengan tokoh lain, serta penghargaan atas hasil perjuangannya.

Untuk mengkaji para tokoh tersebut, terutama Kresna sebagai tokoh utama, digunakan pendekatan Psikologi Analitis dari Carl G. Jung serta *The Adventure of The Hero* dari Joseph Campbell yang meneliti mengenai sifat-sifat dasar tokoh mitologi serta perjalanan kepahlawanan yang memiliki kesamaan secara universal.

Diharapkan kajian mengenai narasi visual tersebut dapat menjadi suatu referensi, baik bagi penelitian selanjutnya, maupun bagi dasar pemikiran untuk mengembangkan cerita dan ilustrasi, baik dalam komik, animasi, *game*, aplikasi, ataupun pengembangan tokoh karakter yang berperan dalam perkembangan desain

maupun budaya populer masa kini, terutama yang mengambil inspirasi dari budaya tradisi. Hal ini menjadi penting karena industri kreatif berbasis tradisi berkembang pada berbagai media tadi, sehingga diharapkan tercipta pelestarian tradisi budaya dan perkembangan industri kreatif Indonesia.

## KAJIAN TEORI

Penelitian akan dilaksanakan dengan pendekatan teori Psikologi Analitis dari Carl Jung, yang membagi tipe-tipe kepribadian sesuai tipologi dari ketidaksadaran personal, yang tidak hanya dimiliki oleh personal, tetapi juga dimiliki secara kolektif. Teori ini dijelaskannya dalam buku *'The Archetypes and The Collective Unconscious'*. Selain terdapat Kesadaran Personal, yang merupakan kesadaran yang dimiliki oleh setiap pribadi karena berhubungan dengan orang lain dan alam melalui panca indera, pikiran dan perasaan. Ketidaksadaran personal merupakan kumpulan ingatan pengalaman, pengetahuan pikiran, emosi yang (dianggap) tidak cukup bermakna sehingga dilupakan (Harbunangin, 2016:40). Pengalaman yang masuk ke dalam ketidaksadaran personal dapat saling berkaitan atau tidak. Bila berkaitan akan berpotensi membentuk suatu kompleks atau yang disebut sebagai sub-kepribadian yang berpotensi mempengaruhi perilaku, sehingga mampu mempengaruhi cara seseorang untuk berpikir, merasakan dan bertindak. Ketidaksadaran personal yang bersumber dari pengalaman individu dapat bergabung bersama pengalaman individu-individu lainnya dan membangun ketidaksadaran kolektif. Ketidaksadaran kolektif ini ditemukan oleh Jung setelah menemukan banyaknya kemiripan mitologi dan simbol dari setiap ras dan kultur (Harbunangin, 2016:42). Ketidaksadaran kolektif antara lain berisi beragam arketipe, yang berasal dari bahasa Yunani *arkhe* (primitif) dan *tipos* (model, pola). Arketipe dalam terjemahan bebasnya merupakan pola asal (*original pattern*), yang mengacu pada pengalaman dari nenek moyang yang dialami secara berulang sehingga

membentuk semacam pola asal dan membentuk ketidaksadarannya kolektif. Arketipe-arketipe muncul dalam berbagai mitologi dan legenda dari berbagai kebudayaan di dunia.

Tujuh arketipe utama bersumber dari *Collective Unconscious* Jung dijelaskan oleh Philippe L. De Coster sebagai Seven Main Archetypes (De Coster, 2010: 10), sebagai berikut:

1. *Hero*, biasanya merupakan tokoh utama yang berani menantang bahaya, siap berkorban bagi orang lain, dan hal positif lainnya. Misi utama *Hero* adalah keluar dari dunianya untuk membela kebenaran, menuntaskan tugasnya dan meraih keseimbangan dunianya tersebut. Dalam perjuangan mengatasi bahaya dan kesulitan, *Hero* didampingi oleh *Sidekick*, yang posisinya lebih rendah.
2. *Mentor*, tokoh yang bersifat melatih, membimbing, memberi motivasi dan panduan *Hero* meraih tujuannya.
3. *Threshold Guardian*, penjaga 'Dunia Khusus'. Ia menguji *Hero* untuk membuktikan komitmennya.
4. *Herald*, tokoh pemberi tantangan dan pengumuman terjadinya perubahan. Ia muncul tiba-tiba dan biasanya pada awal perjalanan *Hero* untuk menandai tahap *Call to Adventure*.
5. *Shapeshifter*, tokoh yang menipu *Hero* dan menyembunyikan niatnya.
6. *Shadow*. Tokoh yang berniat jahat dan menebarkan ketakutan. *Shadow* memiliki sisi gelap, seperti kebencian, iri, kemarahan dan sifat negatif lain. *Shadow* merupakan tokoh antagonis lawan *Hero* sebagai tokoh protagonis.
7. *Trickster*. Penipu dan pengacau dunia yang memanfaatkan situasi kacau itu.

Masih banyak contoh arketipe lain yang dijelaskan oleh Jung, misalnya *Mother*, *Father*, *Animus* dan *Anima*, *Lover*, *Explorer*, *Creator*, dan lain-lain

Teori Psikologi Analitis Jung tersebut dilanjutkan seorang peneliti lainnya yaitu Joseph Campbell, yang meneliti bahwa ada suatu pola narasi yang muncul pada drama, cerita, mitologi, religius dan perkembangan psikologi yang dapat digambarkan sebagai tipikal pengalaman dari arketipe yang

berjenis *Hero*. Sebagai pribadi yang berpetualang dan menerima suatu tantangan besar, *Hero* cenderung mewakili kelompok, suku ataupun peradaban tertentu. Penelitian ini dijelaskannya dalam bukunya yang berjudul '*Hero with Thousand Faces*'.

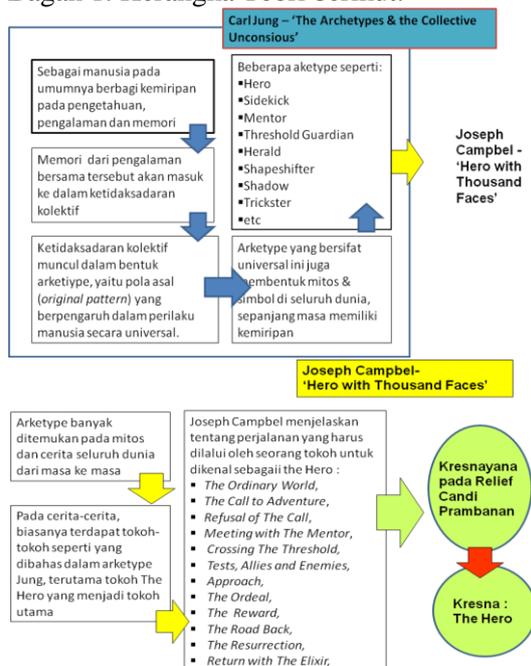
Ia membagi perjalanan *Hero* dalam beberapa tahap seperti dijelaskannya dalam '*The Adventure of The Hero*', yang dapat dirangkum juga sebagai '*Twelve Stages of Pilgrimage*' (De Coster, 2010: 11-12), berikut ini :

1. *The Ordinary World*, tahap ketika *Hero* mengalami situasi yang tidak menyenangkan di dunianya.
2. *The Call to Adventure*, tahap *Hero* menghadapi panggilan untuk mengatasi situasi.
3. *Refusal of The Call*, tahap *Hero* mengalami berbagai keraguan dalam menghadapi bahaya.
4. *Meeting with The Mentor*, tahap *Hero* bertemu tokoh *Mentor* yang memberi panduan, pelatihan dan peralatan guna menghadapi bahaya yang akan ditemui dalam tugas.
5. *Crossing The Threshold*, tahap *Hero* memutuskan meninggalkan dunianya menghadapi tantangan di dunia yang belum dikenal.
6. *Tests, Allies and Enemies*, tahap *Hero* diuji dalam perjalanan menyelesaikan misinya.
7. *Approach*, tahap *Hero* bertemu dengan *Sidekick*, yang membantunya dalam menghadapi tantangan selama petualangannya.
8. *The Ordeal*, tahap *Hero* merasakan ketakutan terbesarnya berhadapan dengan situasi hidup atau mati.
9. *The Reward*, tahap *Hero* berhasil mengatasi situasi berat itu dan beroleh penghargaan. Situasi belum terlalu aman karena masih ada kemungkinan terjadinya ancaman.
10. *The Road Back*, tahap *Hero* hampir melengkapi petualangannya untuk kembali ke dunianya sendiri.
11. *The Resurrection*, tahap *Hero* bertemu dengan ujian waktu sudah hampir sampai dunianya. Ia harus memberi pengorbanan terakhir, dan menghadapi

momen hidup atau mati yang lebih gawat. Pada tahap ini konflik yang dihadapi pada awal cerita berhasil dituntaskan.

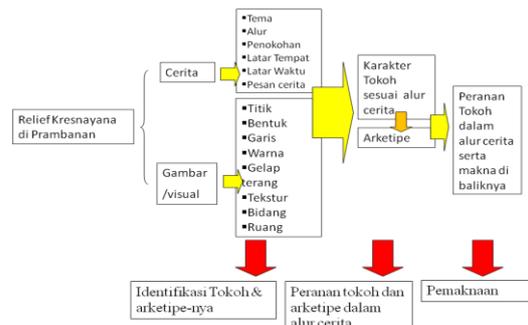
12. *Return with The Elixir*, tahap *Hero* kembali ke dunia asalnya ataupun melanjutkan petualangan, dengan membawa hasil dari perjuangan sebelumnya, sebagaimana *Hero* menjadi pribadi yang lebih baik

Pemikiran tentang arketipe dan tahapan petualangan *Hero* yang diterapkan dalam penelitian ini dapat dijelaskan dalam Bagan 1. Kerangka Teori berikut.



**Bagan 1. Kerangka Teori**

Tahapan petualangan yang dialami *The Hero* ini dalam dunia cerita dan narasi banyak diaplikasikan sebagai suatu pola yang membuat suatu cerita menjadi menarik. Dalam penelitian ini ingin dianalisa bagaimana cerita dan penokohan Kresnayana mengandung arketipe dan alur penceritaan sebagaimana yang dijelaskan oleh Jung dan Joseph Campbell. Berdasarkan pemahaman dari teori tersebut maka penelitian ini dapat dijelaskan dalam Bagan 2 berikut.



**Bagan 2. Kerangka Pemikiran**

## METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan semua data tentang obyek penelitian, yaitu Relief Kresnayana pada Candi Prambanan, yaitu pendokumentasian relief aslinya, penelusuran kepustakaan dan hasil-hasil penelitian terdahulu menyangkut relief dan cerita Kresnayana serta mengenai karakteristik tokoh cerita.

Berdasarkan kepustakaan dan gambaran relief yang ada, dilakukan identifikasi terhadap tokoh dalam relief Kresnayana sesuai sifat dan peranan dalam alur ceritanya. Berdasarkan hal itu dapat dijelaskan peran tokoh dalam cerita, apakah memiliki sifat-sifat dan peran tertentu sesuai tipe Psikologi Analitis Teori Jung, serta alur cerita yang menjelaskan perjalanan tokoh dalam menghadapi dan menyelesaikan persoalan, yang dijelaskan oleh Joseph Campbell dalam 'The Adventure of The Hero' atau yang dijelaskan oleh De Coster sebagai '12 Stages of The Pilgrimage' (De Coster, 2010: 11-12).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan :

- *Library Research*, dilaksanakan melalui kepustakaan dari penelitian sebelumnya yang meneliti tentang relief, candi, cerita Kresnayana, kostum, ekspresi, gesture dan atribut lain, serta teori arketipe dan alurnya.
- *Field Research*, dilaksanakan melalui observasi terhadap relief Kresnayana pada Candi Prambanan untuk meneliti penggambaran dan tampilan visualnya.

Pendekatan yang dilakukan untuk dapat melakukan kajian terhadap observasi pencarian data yaitu dengan menggunakan

pendekatan Psikologi Analitis untuk menganalisa sifat-sifat dari para tokoh dan peranannya dalam cerita seperti yang terpahat pada relief Kresnayana di Candi Prambanan. Berkaitan dengan alur cerita, Teori Psikologi Analitis ini dilengkapi dengan Teori *The Adventure of The Hero* yang dijelaskan oleh Joseph Campbell tentang perjalanan seorang tokoh untuk menegakkan kebenaran, sehingga tokoh itu dapat disebut sebagai pahlawan.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif yang menggambarkan fakta secara sistematis sifat suatu objek, yaitu relief Kresnayana, secara faktual. Data tadi dianalisa dengan pendekatan Psikologi Analitis yang meninjau proses identifikasi, sifat personal para tokoh dan peranannya dalam alur cerita sesuai teori yang dikembangkan Carl Jung serta teori tahapan petualangan dari tokoh yang bersifat universal menurut Joseph Campbell. Kemudian dianalisa sejauh mana relief cerita Kresnayana memiliki penokohan dan alur sesuai dengan teori Carl Jung tersebut.

### **Perkembangan Candi Jawa Tengah**

Candi adalah bangunan yang dikaitkan dengan fungsi peribadatan, seperti untuk tempat tinggal arca dewa serta simbolnya, untuk menampung jemaat, dan untuk mengatur kegiatan ritual di dalam lingkungan bangunan (Supratikno, 2011:211). Candi ada yang memiliki bilik, sebagai tempat penyimpanan arca dewa ataupun simbol-simbolnya dan ada yang tidak berbilik, baik yang memiliki arca dewa ataupun yang tanpa arca.

Menurut Supratikno (Supratikno, 2011:212), candi yang berdiri sebelum 770 M di Jawa Tengah, terutama yang berbilik, kebanyakan berukuran kecil dan dibangun di dataran tinggi di bagian utara Jawa Tengah, misalnya di Dieng dan Gedong Sanga, ada juga di selatan Jawa Tengah, seperti daerah Kedu, seperti Candi Gunung Wukir (732 M). Pada candi-candi tersebut terdapat bilik untuk menempatkan arca atau lingga, lambang Dewa Siwa. Pada 770-850 M muncul candi agama Budha yang umumnya berukuran besar, seperti

Borobudur, Kalasan dan Sewu, Mendut, Ngawen, Sajiwan, Lumbung, Plaosan dan Sari. Umumnya candi-candi itu dibangun sebagai suatu kompleks yang terdiri dari sebuah bangunan induk dikelilingi candi kecil (*perwara*) yang merupakan miniatur candi induknya. Meskipun periode ini didominasi candi megah agama Budha, ada pula candi Hindu berskala monumental, yaitu Candi Prambanan, yang dibangun mirip dengan candi Budha, yaitu terdapat candi utama dikelilingi candi kecil. Diperkirakan candi Prambanan dipakai untuk mewartakan jemaat dalam jumlah besar. Candi Prambanan memiliki pembatas antara halaman yang berisi candi utama dengan candi-candi kecilnya. Candi Hindu lain yang dibangun pada periode Candi Prambanan antara lain adalah candi Sambisari, Banon, Barong dan Gebang.

Setelah abad ke-10, pembangunan candi besar di Jawa Tengah mulai berkurang, namun di Jawa Timur masih terus berlanjut hingga abad ke-14. Di antara candi-candi tersebut misalnya adalah Candi Kidal, Candi Singasari, Candi Panataran, yang merupakan candi Hindu, sementara Candi Jago, merupakan candi Budha.

### **Relief Candi**

Relief candi bila dibedakan berdasarkan tujuan penyampaiannya menjadi relief cerita dan non-cerita. Relief cerita bertujuan menyampaikan pesan secara naratif, dan relief non-cerita lebih menekankan penyampaian pesan simbolik. Relief biasanya dibuat berdasarkan kitab tertentu, yang dipakai sebagai referensi penyusunan komposisi. Terdapat kaitan antara kitab sastra dan relief candi yang bersumber pada ajaran agama. Tapi cerita yang sama dapat saja memiliki penggambaran relief yang berbeda pada candi yang berbeda. Menurut Supratikno (Supratikno, 2011:235) hal ini disebabkan karena pemahatnya, meskipun memiliki kitab acuan, tetap memiliki kebebasan hingga tingkat tertentu. Kemungkinan lainnya adalah, bahwa kitab acuan tersebut telah mengalami perubahan sejak masa pembangunan candi hingga di masa kini. Relief non-cerita biasa menampilkan dewa-dewa dan makhluk

penghuni kahyangan, di samping satwa dan tumbuhan yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari (Supratikno, 2011:228). Suatu kompleks candi bisa memiliki kedua jenis relief sekaligus, yang bersifat saling melengkapi.

Berdasarkan kesesuaian dengan aturan yang berlaku menurut sumber India, fungsi dari relief candi yaitu sebagai sarana penggambaran kosmos besar, yaitu penggambaran suasana dunia para dewa, sebagai sarana penggambaran pengalaman spiritual, yang memuat kisah perjalanan spiritual untuk mencari kebenaran tertinggi, misalnya seperti yang terdapat pada relief Candi Borobudur, sebagai sarana penghormatan dewa, yang menampilkan kisah kepahlawanan dari para dewa atau makhluk setengah dewa, seperti misalnya relief Ramayana dan Kresnayana pada Candi Prambanan, yang dibuat dengan cerita tentang kepahlawanan Rama dan Kresna, serta sebagai sarana meditasi. (Supratikno, 2011:232-233).

Relief biasanya berhubungan dengan arca pada biliknya. Relief bertujuan mengarahkan perhatian jemaat kepada dewa di dalam bilik. Ketika berkeliling candi, mata jemaat diarahkan kepada relief-relief tersebut sehingga ketika memasuki bilik arca pikiran jemaat terpusat pada dewa tersebut (Kramrich dalam Supratikno, 2011:234). Ada pula candi yang tidak sesuai antara relief dengan arca pada biliknya, misalnya Relief Ramayana di Candi Prambanan yang memuja Dewa Wisnu tapi terukir pada Candi Siwa.

### Relief Candi Prambanan

'Candi' berasal dari kata *chandika* yang bermakna tempat suci sebagai sarana peribadatan (Mudhiuddin, 2009:4). Tidak semua candi Hindu merupakan sarana peribadatan. Di Bali candi bentar merupakan pintu gerbang memasuki bangunan suci pura atau puri istana. Candi Prambanan, sebagai candi Hindu dan perabuan raja terbesar di Indonesia, sering dikenal sebagai Candi Larajonggrang. Candi yang diselesaikan tahun 956 M ini didirikan Sajayawangsa pada pemerintahan Rakai Pikatan.

Candi adalah manifestasi Gunung Mahameru yang dianggap sebagai dunia kosmos kediaman para dewa. Begitu pula Prambanan yang secara simbolis terbagi menjadi tiga bagian yang disebut Triloka. Konsep Triloka, membagi struktur candi menjadi tiga yaitu kaki, tubuh dan atap, perwakilan tiga dunia, yaitu dunia bawah (*bhurloka*), dunia tengah (*bhuwarloka*) dan dunia atas (*swarloka*). Candi Prambanan, berdasarkan reliefnya mewakili dunia atas, karena mewakili dunia para dewa (*swarloka*) (Sedyawati dalam Supratikno, 2011:230).

Kompleks Candi Prambanan memiliki 224 candi perwara atau candi kecil pengiring, yang mengelilingi halaman utama tempat candi induk berada. Candi Prambanan dibangun bermaterial batu andesit berwarna hitam keabuan. Pada halaman utama ada candi induk wujud manifestasi pemujaan terhadap Trimurti, yaitu tiga dewa Hindu Utama seperti Brahma, Wisnu dan Siwa. Candi Siwa adalah candi utama, karena paling tinggi dan terletak di tengah. Berdasarkan prasasti Ciwagraha yang diterbitkan Rakai Pikatan pada 856 M, Dewa Siwa merupakan dewa yang paling dipuja (Mudhiuddin, 2009:6). Di halaman utama juga ada candi Angsa, Nandi dan Garuda yang terletak di hadapan Candi Brahma, Wisnu dan Siwa. Hewan-hewan itu merupakan kendaraan dari ketiga dewa tersebut. Selain itu ada candi-candi kecil lainnya yang mengelilingi candi-candi tadi. Di luar halaman utama terdapat candi lain yang mengelilingi (Lihat Gambar 1).



Gambar 1. Candi Prambanan  
(Sumber: Galeriwisata.wordpress.com)

### Relief Kresnayana

Fokus penelitian ini adalah Relief Kresnayana Candi Prambanan, terutama penggambaran para tokohnya dan alur ceritanya. Relief Kresnayana tersebut terdapat pada dinding pagar Candi Wisnu, yaitu sebanyak 30 panel, yang dimulai dari

pintu masuk ke kiri memutar searah jarum jam. Sesuai tujuan peyampiannya Kresnayana adalah relief cerita, dan menyampaikan pesan naratif. Pada Candi Wisnu selain terdapat relief cerita Kresnayana, ada pula relief non cerita, yang menggambarkan dewa-dewa dan mahluk kahyangan lainnya.

Relief Kresnayana, merupakan penghormatan terhadap tokoh Kresna, yang dianggap sebagai titisan Dewa Wisnu, yang harus melalui perjuangan panjang demi membebaskan orangtua dan memperjuangkan hidupnya dari ancaman pembunuhan secara terus menerus dari lawan orangtuanya.

Relief ini tergolong ukir dalam (*bas-relief*), yaitu berdimensi hingga mirip patung yang menempel ke dinding. Pahatannya cenderung realistik, sesuai dengan bentuk patung masa awal perkembangan agama Hindu di Nusantara yang masih mendapat pengaruh kuat dari India. Hal ini berbeda dengan relief candi-candi Jawa Timur yang cenderung datar, dan pahatannya disederhanakan. Perbedaan ini dapat dilihat pada Gb 2.



Gambar 2. Perbandingan Relief Candi Jawa Tengah (kiri) dan Jawa Timur (kanan)

### Cerita Kresnayana

Cerita tentang Kresna dapat diambil dari berbagai sumber, seperti Mahabharata, Bhagawatapurana, Hariwangsa dan Wisnupurana. Sesuai sifat candi yang berasal dari masa awal perkembangan agama Hindu di Nusantara, relief ini masih banyak mengadaptasi gaya India, maka cerita Kresnayana juga belum banyak mengalami modifikasi dari cerita aslinya yang berasal dari India.

Relief Kresnayana menceritakan Dewa Wisnu yang menitis dalam diri Kresna, bangsawan kerajaan Mathura. Dewaki, ibunda Kresna, waktu hendak melahirkannya terancam oleh Kamsa, raksasa yang diramalkan akan dibunuh oleh

Kresna. Waktu itu Kamsa telah menawan Raja Ugrasena, ayahnya sendiri. Namun Wasudewa, ayah Kresna berhasil melindungi Dewaki yang hamil, setelah mengungsikan Balarama, kakak Kresna. Kresna dan kakaknya, Balarama, diasuh oleh orang tua angkat mereka, yaitu Yasodha dan Nanda. Kamsa selalu mengancam jiwanya melalui mahluk-mahluk kirimannya, seperti Putana, Raksasi cantik yang berhasil menipu Yasodha hingga diijinkan menyusui Kresna dengan ASI beracun. Untungnya bayi Kresna malah berhasil membunuhnya.

Pemuda Kresna banyak membasmi raksasa pengacau lingkungan, seperti Pralamba, Arista, Danuka (yang menjelma menjadi keledai), Agha (yang menjelma menjadi ular naga), Raja Naga Kalayana, Raksasa Yawana, hingga akhirnya bertemu dengan Kamsa, dan berhasil membunuhnya pada suatu pertandingan gulat. Dengan itu ia dapat membebaskan orangtua kandung dan mengembalikan kekuasaan Raja Ugrasena, paman dari Dewaki. Dalam perjuangannya itu ia didukung Pendeta Mucukunda. Demikian cerita pada relief yang selesai pada bagian itu.

### Tokoh Cerita Kresnayana

Tokoh dalam cerita Kresnayana relief Candi Wisnu memiliki gambaran visual yang sesuai dengan relief cerita lainnya, yaitu Ramayana yang terukir pada Candi Siwa dan Candi Brahma pada kompleks Candi Prambanan. Tokoh bangsawan seperti raja, permaisuri, umumnya mengenakan pakaian dan perhiasan kebesaran secara lengkap seperti gelang bermahkota, subang yang menghiasi telinga, gelang bahu dan gelang tangan, kalung leher yang bersusun-susun, tali kasta atau yang disebut sebagai upavita dan dikenakan pada bahu kiri lalu turun ke pinggang kanan, gelang kaki, ikat pinggang. Tokoh raja misalnya adalah Raja Ugrasena dan permaisuri, Wasudewa, Dewaki, Raja Kalayana, serta Kresna dan Balarama saat sukses dalam pertempuran.

Tokoh pendeta, seperti Pendeta Mucukunda, misalnya digambarkan

berjanggut dan memiliki gelung rambut yang lebih sederhana. Sementara itu rakyat biasa umumnya tidak mengenakan perhiasan. Secara visual tokoh Raksasa tidak selalu digambarkan bertubuh besar, namun berwajah lebih bulat dengan gigi taring tajam, misalnya Yawana, Kamsa, Tranawarta, Pralamba, Agha, Danuka, dan Putana. Raksasa yang menjelma sebagai hewan digambarkan berupa hewan tak berdaya dengan karakter raksasa di dekatnya.

Penokohan dalam cerita relief Kresnayana sesuai dengan penjelasan Arketipe dari Carl G. Jung dapat dikelompokkan sebagai *Hero*, *Sidekick*, *Shadow*, *Mentor* dan *Shapeshifter*. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Hero

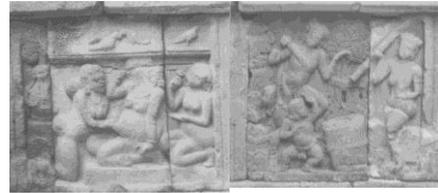
*Hero* merupakan tokoh utama yang memiliki misi keluar dari dunianya dan mengorbankan diri untuk keselamatan dunianya dengan menjawab tantangan, menuntaskan tugasnya dan menjaga keharmonisan dunia. Dalam Kresnayana tokoh Kresna sesuai dengan gambaran tersebut. Ia dianggap titisan Dewa Wisnu, putra dari Basudewa dan Dewaki (keponakan Raja Ugrasena), yang beberapa kali terlibat perlawanan sengit dengan musuh pengacau dunia yang ingin menguasai kerajaan asalnya. Kresna berhasil membebaskan orang tua dan rajanya dari musuh yang berniat buruk, dan berhasil mengembalikan keseimbangan alam yang diperjuangkan.

Terdapat adegan menggambarkan Kresna beraksi melawan musuh dibantu Balarama sebagai *Sidekick*.

### 2. Sidekick

*Sidekick* merupakan arketipe pendamping setia *Hero*, yang biasanya diposisikan lebih rendah dari Hero, tetapi selalu tulus mendampingi dan membantunya dalam berbagai kesulitan. Dalam Kresnayana, Kresna sejak masa kecil selalu didampingi Balarama, kakaknya, yang juga terancam dibunuh Kamsa, musuh orangtua mereka. Hal ini tampak pada penggambaran yang terukir pada relief candi. Ada sekitar 19 dari 30 panel cerita menampilkan adegan Kresna

didampingi Balarama sejak masa kecil, saat berkelahi dengan musuh serta saat mereka berhasil memenangkan pertempuran (lihat Gb3).



Gambar 3. Kresna dalam kandungan Dewaki, ibunya dan Kresna sedang bermain bersama Balarama.



Gambar 4. Kresna disusui ASI beracun oleh Putana, Balarama bermain di dekatnya



Gambar 5. Kresna dan Balarama membunuh Pralamba yang menganiaya mereka. Kresna membunuh Raksasa Arista yang menjelma menjadi lembu.



Gambar 6. Kresna membunuh naga jelmaan Raksasa Agha untuk melawan raja naga Kalayana dan berhasil membunuh keledai, jelmaan raksasa Danuka



Gambar 7. Kresna membunuh tentara Kamsa dan gajah jelmaan Kuwalayapita



Gambar 8. Kresna menang lomba gulat di Istana Mathura, didampingi Balarama



**Gambar 9. Kresna melawan raksasa Tranawarta, didampingi Balarama**



**Gambar 10. Kresna dan Balarama melawan dan mengalahkan Kamsa**



**Gambar 11. Kresna melawan dan membunuh Raja Yawana yang menawan Raja Ugrasena**



**Gambar 12. Kresna bertarung melawan Raja Naga Kalayana yang meracuni ikan Sungai Yamuna**



**Gambar 13. Kresna dan Balarama pada penobatan kembali Ugrasena sebagai raja Mathura. Penobatan ini juga dihadiri Wasudewa dan Dewaki**

### 3. Mentor

*Mentor* adalah tokoh pemberi motivasi, bimbingan, pelatihan dan panduan yang membantu *Hero* mencapai tujuannya. *Mentor* memiliki persamaan dengan arketipe *Wise Old Man*, tokoh tua bijaksana pemberi tuntunan. Dalam Kresnayana tokoh *Mentor* dan *Wise Old Man* diperankan oleh Pendeta Mucukunda,

yang berkasta Brahmana. Dalam agama Hindu, kasta Brahmana berprofesi sebagai pendeta atau pemuka agama yang bijaksana, cenderung memiliki kesaktian dan selalu memberikan tuntunan. Pendeta Mucukunda walaupun sesuai gambaran *mentor* tapi cenderung mendampingi Raja Ugrasena dan Wasudewa, daripada mendampingi Kresna sebagai *Hero*.

Tampaknya Kresna, sebagai *Hero*, tidak terlalu membutuhkan *mentor*, mengingat sejak kanak-kanak ia telah bertarung melawan para musuh yang menghendaki kematiannya dan keluarganya. Bahkan Kresna justru menyelamatkan Pendeta Mucukunda ketika ia dikejar oleh raksasa Kalayana. Kresna dan Balarama akhirnya berhasil membinasakan Kalayana (Gb.14).

Ketidaksesuaian antara teori arketipe Jung dengan cerita dalam relief Kresnayana ini dapat kita bandingkan dengan cerita sejenis, yaitu Ramayana, yang terdapat pada relief Candi Wisnu dan Brahma pada kompleks candi yang sama. Ramayana memiliki tokoh utama, yang *Hero* yaitu Rama, dengan *Sidekick* Laksamana, yang berusaha menolong Shinta dari culikannya Rahwana. Untuk itu mereka harus berjuang mengatasi berbagai ancaman dan bertemu dengan tokoh Pendeta Wismamitra, yang juga dapat dianggap sebagai tokoh *Mentor*. Sesuai dengan penokohan Pendeta Mucukunda dalam relief Kresnayana, ternyata Pendeta Wismamitra juga tidak berperan sebagai *Mentor*, tetapi malah cenderung minta bantuan kepada Rama, yang juga merupakan titisan Dewa Wisnu.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam kedua cerita tersebut, tokoh Brahmana dalam cerita India lebih berperan sebagai penghubung antara manusia dengan para dewa. Sementara itu, tokoh utama *Hero* merupakan penjelmaan dari dewa Wisnu, yang cenderung memiliki kesaktian. Hal ini sejalan dengan sifat Dewa Wisnu yang merupakan dewa pemelihara, penyelenggara dan pelindung dunia yang digambarkan selalu dalam keadaan siap memberantas bahaya yang mengancam dunia (Moertjipto, 1991:59). Selanjutnya, dalam upaya mengatasi bahaya yang

menghancurkan dunia, Wisnu turun ke dunia dalam bentuk penjelmaan (*awatara*) yang berjumlah sepuluh, yang dua di antaranya adalah Rama dan Kresna (Moertjipto, 1991:61). Walaupun di antara tiga dewa utama agama Hindu (Trimurti), yaitu Brahma, Siwa dan Wisnu, yang dianggap paling tinggi adalah Siwa, beberapa kitab memuat pernyataan bahwa Wisnu adalah dewa yang tertinggi, misalnya Kitab *Bharatayudha*, *Hariwangsa* dan *Bhomakaurya*. Pada kitab *Bharatayudha* dinyatakan bahwa Wisnu mengambil bentuknya yang mahabesar sebagai *triwikrama* dan dalam bentuk itu dikatakan mengandung di dalam dirinya seluruh dewa yang ada (Sedyawati, 2006:206). Oleh karena itu arketipe *Hero* Kresna dapat digambarkan sebagai tokoh yang mampu mengatasi hambatan-hambatannya secara mandiri karena merupakan perwakilan dari dewa Wisnu yang memiliki kesaktian.



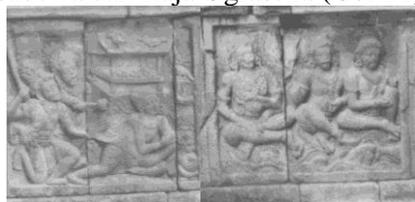
**Gambar14. Pendeta Mucukunda bersama Raja Ugrasena dan bersama Wasudewa dikejar Rakhsa Kalayana**

#### 4. *Shadow*

*Shadow* cenderung memiliki sifat negatif dan menjadi lawan dari arketipe *Hero* sebagai tokoh utama. Pada cerita Kresnayana relief Prambanan, tokoh *Shadow* paling utama antara lain adalah Kamsa, kakak sepupu Dewaki, yang menjebloskan ayahnya, yaitu Raja Ugrasena, ke penjara dan ingin membunuh Dewaki karena diramalkan kelak ia akan dibunuh putra yang akan dilahirkannya, yaitu Kresna dan saudara-saudara. Tetapi Basudewa, ayah Kresna, berhasil mencegah Dewaki dibunuh, serta berhasil mengungsikan Kresna dan Balarama kepada Nanda dan Yasoda agar tidak dibunuh Kamsa. Hal ini ditunjukkan pada Gbr.15.

Tokoh-tokoh jahat yang diutus oleh Kamsa untuk membunuh Kresna antara lain adalah Raksesi Putana berusaha

membunuhnya ketika masih bayi (Gbr.4), Raksasa Pralamba, Raksasa Arista yang menjelma sebagai lembu (Gbr.5), Danuka yang menjelma sebagai keledai, Raksasa Agha yang menjelma menjadi naga (Gbr.6), Kuwalayapita yang menjelma sebagai gajah (Gbr. 7), Raksasa Tranawarta (Gbr.9), Raja Naga Kalayana yang meracuni ikan-ikan di Sungai Yamuna (Gbr.12), serta Raksasa Yawana, yang berhasil menawan Wasudewa dan Raja Ugrasena (Gbr.11).



**Gambar 15. Kamsa yang berusaha membunuh Dewaki yang sedang mengandung Krisna, tetapi berhasil dihalangi Wasudewa**

#### 5. *Shapeshifter*

*Shapeshifter* merupakan tokoh yang seringkali menipu *Hero* dengan menyembunyikan maksud sebenarnya. Arketipe ini dapat juga digolongkan dalam arketipe *Shadow*, karena memiliki sisi gelap. Begitu pula dalam Kresnayana. Pada cerita Kresnayana arketipe *shapeshifter* dapat ditemukan pada Putana, raksesi yang menjelma menjadi wanita cantik dan menipu orang tua angkat Kresna, yaitu Nanda dan Yasoda, dengan menawarkan niat baiknya menyusui Kresna dan Balarama yang masih kanak-kanak. Padahal air susunya beracun (Gb 4).

Selain Putana, ada beberapa karakter raksasa jahat lain yang menjelma menjadi hewan-hewan, misalnya adalah: raksasa Arista yang menjelma sebagai lembu(Gb.5), Danuka dalam rupa keledai dan raksasa Agha yang dalam rupa naga (Gb.6) serta Kuwalayapita dalam rupa gajah (Gb.7). Sementara raksasa Pralamba menjelma menjadi penggembala sapi (Gb.5).

#### 6. *Arketipe lain (Mother and Father)*

Basudewa dan Dewaki adalah orangtua kandung Kresna. Mereka memiliki pasangan sahabat, yaitu Nanda dan Yasoda yang tinggal di tempat jauh. Ketika Balarama dan Kresna lahir, untuk mencegah dibunuh oleh Kamsa, mereka dititipkan pada Nanda dan Yasoda, yang

dianggap sebagai orang tua angkat. Kedua pasangan tersebut dapat digolongkan sebagai arketipe *Father* dan *Mother*. *Mother* yang bersifat mengasuh, merawat dan melindungi. Dewaki tampak melindungi kandungannya ketika akan dibunuh oleh Kamsa. Wasudewa, dengan arketipe *Father*, yang cenderung kuat dan berkuasa, berinisiatif melindungi istri dan calon anaknya dari serangan Kamsa. Ia juga mengirimkan Balarama dan Kresna agar terhindar dari ancaman Kamsa agar diasuh oleh *Nanda* dan *Yasoda*, yang juga memiliki arketipe *Father* dan *Mother* (Gb.3,4,15).

Sementara itu Ugrasena adalah raja dari Kerajaan Mathura, yang beristri dua. Raja Ugrasena memiliki putra bernama Kamsa, yang ingin merebut tahta dan memenjarakan ayahnya. Raja Ugrasena, yang memiliki putra yang cenderung bersisi gelap, juga merupakan arketipe *Father*, yang memiliki kekuasaan, serta memiliki dua istri (Gb.17). Kresna membebaskannya dari tawanan Kamsa dan Yawana hingga ia dapat kembali bertahta sebagai raja Mathura (Gb 18), yang merupakan relief terakhir Kresnayana.



Gambar 16. Pertemuan keluarga di Istana Kerajaan Mathura

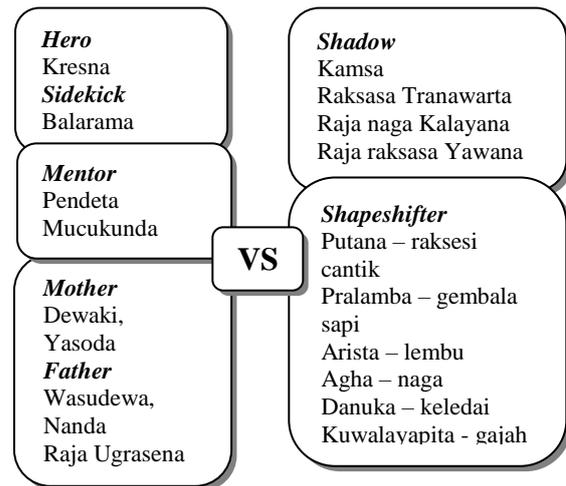


Gambar 17. Raja Ugrasena dan 2 istrinya



Gambar 18. Raja Ugrasena sebagai Raja Mathura menjamu Wasudewa, Dewaki, Kresna dan Balarama

Sesuai pendekatan teori arketipe Carl G. Jung penokohan dalam relief Kresnayana dapat dijabarkan berikut.



Bagan 3. Penokohan Kresnayana sesuai Arketipe Carl G. Jung

### 5.7. Alur Cerita Kresnayana

Tokoh dalam cerita Kresnayana memiliki perjalanan dan petualangan yang bila disesuaikan dengan *Twelve stages of The Pilgrimage* dari Joseph Campbell yang dapat dijelaskan berikut.

1. *The Ordinary World*, tahap ketika Kresna mengalami situasi ancaman dalam lingkungannya, yaitu dari Kamsa yang kejam. Kamsa telah menahan ayahnya sendiri, yaitu Raja Ugrasena, demi merebut tahtanya. Sejak dalam kandungan, Kresna dan Balarama, telah menjadi target pembunuhan Kamsa karena mereka diramalkan akan membunuh Kamsa (Gbr.15). Orang tua kandung Kresna dan Balarama, yaitu Wasudewa dan Dewaki juga telah ditahannya. *Ordinary World* adalah tempat Kresna melalui masa kecil bersama Balarama adiknya dan orang tua angkatnya, Yasoda dan Nanda (Gb4).
2. *The Call to Adventure*, ketika Kresna menghadapi panggilan mengatasi situasi, yaitu ancaman Kamsa yang kerap mengirimkan makhluk-mahluk pengganggu, seperti raksesi Putana yang berusaha memberinya ASI beracun (Gb 4), raksasa Pralamba, raksasa Arista yang menjelma sebagai lembu (Gb 5), raksasa Agha dalam rupa naga dan raksasa Danuka yang

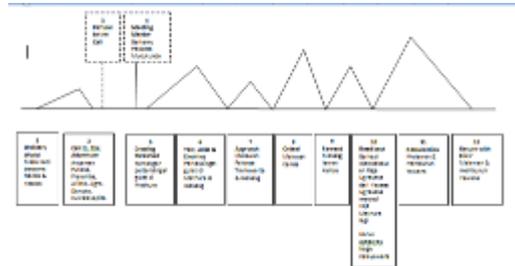
- menjelma sebagai keledai (Gb 6), raksasa Kuwalayapita yang menjelma sebagai gajah (Gb 7). Selama ini ia mendapat *Sidekick* yaitu Balarama, kakaknya.
3. *Refusal of The Call*, pada cerita ini Kresna tidak tampak menolak panggilan misinya untuk menghadapi berbagai tantangan dan bahaya yang mengancam. Tampak bahwa aksi perlawanan terhadap musuh telah dilakukannya sejak kanak-kanak tanpa keraguan ataupun penolakan. Hal ini disebabkan oleh sifat Kresna sebagai *awatara* dari Dewa Wisnu yang memiliki kesaktian dan sifat kedewaan yang membuatnya menjadi berani dan mandiri dalam mengatasi gangguan-gangguan. Keberanian Kresna tampak sejak ia bayi dan disusui dengan ASI beracun oleh raksesi Putana, tapi ia justru berhasil dibunuh bayi Kresna (Gb 4).
  4. *Meeting with The Mentor*, Kresna bertemu dengan pendeta Mucukunda, dengan arketipe *Mentor* ataupun *Wise Old Man*. yang seharusnya memberikan semacam panduan ataupun pelatihan ataupun peralatan untuk menghadapi bahaya yang akan dialaminya selama bertugas, namun dalam cerita ini kurang tampak peran pendeta Mucukunda sebagai pendukung Kresna. Bahkan pendeta Mucukunda belum muncul pada alur cerita ini. Dukungan pendeta Mucukunda malah diberikan kepada Raja Ugrasena dan Wasudewa. Sebaliknya Kresna justru membantu Pendeta Mucukunda yang dikejar oleh Yawana (Gbr. 14). Ia berhasil menyelamatkan mereka dan membunuh Yawana (Gbr.11).
- Sesuai pembahasan sebelumnya, karena sifat Kresna yang memiliki kekuatan kedewaan sebagai titisan dewa Wisnu, dan karena peran pendeta brahmana adalah sebagai penghubung antara manusia dengan dewa, maka Wisnu cenderung kurang membutuhkan bantuan dari arketipe *Mentor*.
5. *Crossing The Threshold*, Kresna mengambil keputusan untuk meninggalkan dunia sementara guna menghadapi tantangan di dunia yang sebenarnya dan belum ia kenal. Dalam hal ini ia memenuhi tantangan dalam pertandingan gulat di Mathura yang diadakan Kamsa untuk menjebaknya (Gbr.8).
  6. *Tests, Allies and Enemies*, Kresna ditempa berbagai ujian di dunia yang harus diarungi guna menyelesaikan misinya. Ia berhasil memenangkan pertandingan gulat di Mathura, yang merupakan ujian di dunia yang harus diseberanginya. Pada saat ini ia masih didampingi Balarama (Gbr.8).
  7. *Approach*, Kresna yang didampingi *Sidekick*, yaitu Balarama, masih harus menghadapi tantangan berat di tempat petualangannya, yaitu ancaman raksasa Tranawarta, yang akhirnya berhasil dibunuhnya (Gb 9).
  8. *The Ordeal*, Kresna menemui ketakutan terbesarnya dan harus berkonfrontasi dengan situasi hidup dan mati, dalam menghadapi musuh berat, yaitu Kamsa, yang selama ini selalu mengancam hidupnya dan keluarganya (Gb.10)
  9. *The Reward*, Kresna berhasil mengatasi situasi hidup dan mati dan sukses membunuh Kamsa (Gb.10). Penduduk Mathura menyambut baik kemenangan Kresna. Demikian pula dengan Raja Ugrasena dan ayah mereka, Wasudewa, serta orang tua angkat mereka, Nanda dan Yasoda.
  10. *The Road Back*, Kresna hampir melengkapinya dan meninggalkan dunia tak dikenal tadi untuk kembali ke dunianya. Dalam tahap ini ia masih menghadapi ancaman dari raksasa Yawana yang menahan Raja Ugrasena (Gbr.11). Dalam perjalanan untuk membebaskan Raja Ugrasena, ia dan Balarama harus melawan raja naga Kalayana, yang meracuni ikan Sungai Yamuna dan mengganggu keseimbangan alam (Gbr. 12). Kalayana juga mengancam Wasudewa dan Pendeta Mucukunda (Gbr.14). Raja Ugrasena berhasil dibebaskan dan dinobatkan kembali sebagai raja Mathura (Gbr. 20).

11. *The Resurrection*, Kresna masih menghadapi ujian pada perbatasan menuju tempat tinggalnya. Ia harus melakukan pengorbanan terakhir, dan menghadapi momen kematian dan kehidupan kembali pada level yang lebih tinggi. Pada tahap ini konflik yang dihadapi pada awal mula akhirnya terselesaikan. Kali ini ia dan Balarama harus melawan dan membunuh raksasa Yawana yang selalu mengancam (Gbr. 11)
12. *Return with The Elixir*, Kresna kembali ke dunia asalnya, yaitu Kerajaan Mathura, tempat orangtua dan pamannya berkuasa. (Gbr.16,18). Kresna diangkat sebagai pangeran Mathura dan mengalami perubahan menjadi pribadi yang lebih dewasa dan bijaksana (sesuai dengan berbagai cerita selanjutnya dalam Barathayuda).

Alur cerita Kresnayana sesuai '12 Stages of The Pilgrimage' dari Joseph Campbell dapat dijelaskan melalui Bagan 4 di atas. Tampak tahap yang tidak muncul yaitu 'Refusal to The Call' dan 'Meeting with The Mentor' yang sekalipun terjadi namun tidak sesuai dengan kondisi dari '12 Stages of The Pilgrimage'. Tampak pula beberapa klimaks pertempuran yang membuat cerita ini terbangun secara menarik. Klimaks-klimaks terbangun setiap saat Kresna mengalami serangan dan ancaman dalam hidupnya, serta saat ia dan Balarama bertempur melawan musuh-musuhnya. Penurunan klimaks terjadi ketika Kresna berhasil memenangkan pertempuran dan merayakan kemenangannya bersama orang-orang terdekatnya. Tegangan yang paling besar, sesuai dengan besarnya tantangan adalah ketika mengalahkan dan membunuh Kamsa dan berikutnya ketika harus berhadapan dan membunuh Raja Raksasa Yawana.

Dalam penceritaan Kresnayana dapat ditemukan beberapa pesan yang menarik selain tentang keberanian dan kegigihan Kresna dalam membela kebenaran, yaitu juga perhatiannya terhadap lingkungan dan keluarga. Perjuangannya untuk membebaskan orang tua dan Raja Ugrasena merupakan pengorbanan demi orang yang

dihormatinya. Sementara itu perhatiannya pada lingkungan tampak pada saat melawan naga Kalayana yang meracuni ikan-ikan di Sungai Yamuna sehingga mengganggu keseimbangan alam dan meresahkan masyarakat yang tinggal di sekitarnya.



Bagan 4. Alur Kresnayana sesuai 12 Steps of Pilgrimage Joseph Campbell

## SIMPULAN

Berdasarkan pendekatan teori psikologi analitis Carl G. Jung, terutama dari segi arketipe karakter, cerita Kresnayana dalam relief candi Prambanan memiliki beberapa arketipe, seperti : *Hero*, yang diperankan oleh Kresna sebagai tokoh utama dan berhasil mengatasi ancaman-ancaman terhadap dirinya dan keluarganya. *Sidekick*, yang diperankan oleh Balarama, yang dengan setia terus mendampingi dan membantu Kresna.

Kresna dan Balarama memiliki lawan yang berarketipe *Shadow* dan di antara itu terdapat arketipe *Shapeshifter*. Mereka adalah tokoh-tokoh yang memiliki sisi gelap, dan kebanyakan tampil sebagai raksasa, yang memiliki rupa menakutkan dan menyeramkan, cenderung memiliki sifat buruk, seperti meracuni anak-anak, ikan di sungai, dan mengganggu keseimbangan alam dengan sifat rakus mereka. Namun beberapa di antaranya menyembunyikan rupa dan kejahatan mereka dalam rupa yang lebih dapat diterima manusia, misalnya adalah raksesi Putana yang menjadi wanita cantik, atau yang menjelma sebagai hewan-hewan. Sementara musuh Kresna yang utama adalah Kamsa yang sejak awal tega memenjarakan ayahnya sendiri demi merebut tahta Mathura dan selalu mengancam hidup Kresna dan Balarama.

Arketipe *Mentor* atau yang juga sering digolongkan sebagai *Wise Old Man* diperankan oleh Pendeta Mucukunda. Namun demikian peran pendeta itu sebagai pembimbing kurang dapat dirasakan pada cerita ini, karena Kresna cenderung sangat mandiri sejak awal masih kanak-kanak. Hal ini dapat dibandingkan dengan Rama, yang juga merupakan avatar Wisnu, dan juga memiliki sifat sakti sebagai dewa pemelihara, pelindung dan penyelenggara dunia yang selalu siap memberantas marabahaya yang mengancam keselamatan dunia. Sementara pendeta Brahmana lebih berperan sebagai penghubung antara manusia dan dewa. Orang tua kandung dan orang tua angkat Kresna dapat digolongkan sebagai arketipe *Father* dan *Mother*. Apabila karakter *Mother* cenderung

merawat, mengasuh dan melindungi, maka arketipe *Father* cenderung berkuasa dan memiliki kekuatan. Raja Ugrasena juga termasuk dalam arketipe *Father*. Walaupun arketipe *Father* dalam cerita ini memiliki kekuasaan dan kekuatan yang terbatas, karena harus berbenturan dengan kegelapan Kamsa yang sulit diatasi.

Sementara itu dalam alur penceritaan, tahap *Refusal to The Call* dan *Meeting with the Mentor* tampaknya kurang dialami oleh Kresna sebagai Hero. Hal ini disebabkan karena Kresna tidak mengalami keraguan dalam panggilan misinya dan juga tidak terlalu membutuhkan Mentor sebagai avatar dari Dewa Wisnu yang memiliki sifat sakti dewa, sehingga dalam hal ini sifat manusiawinya tidak ditampakkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bryant, Edwin F. 2003, *Krishna: The Beautiful Legend of God*, Penguin Books, London
- De Coster, Philippe L. 2010, *The Collective Unconscious and Its Archetypes*, Satsang Press, Belgium
- Degroot, Veronique. 2013, *Magical Prambanan*, PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Boko, Yogyakarta.
- Harbunangin, Buntje. 2016, *Art & Jung: Seni dalam Sorotan Psikologi Analitis Jung*, Antara Publishing, Jakarta.
- Hermanu. 2012, *Relief Ramayana Candi Prambanan, 1926-2012*, Bentara Budaya Yogyakarta, Yogyakarta
- Noerhadi, Inda Citraninda 2012, *Busana Jawa Kuna*, Komunitas Bambu, Depok.
- Miksic, John (ed). 2009, *Indonesian Heritage: Sejarah Awal*, Grolier International, Singapore.
- Moertjipto; Prasetyo, Bambang. 1991, *Mengenal Candi Ciwa Prambanan*, Kanisius, Yogyakarta
- Mudhiuddin, Andi M. 2009, *Borobudur, Prambanan dan Candi Lainnya*, Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Poesponegoro, Marwati D., Notosusanto, Nugroho. 2008. *Sejarah Nasional : Zaman Kuno*, Balai Pustaka, Jakarta
- Rahardjo, Supratikno. 2014, *Peradaban Jawa: dari Mataram Kuno sampai Majapahit Akhir*, Komunitas Bambu, Depok
- Raffles, Thomas Stamford. 2008. *The History of Java*, Narasi, Yogyakarta
- Sachari, Agus 2005, *Metodologi Penelitian Budaya Rupa : desain, arsitektur, seni rupa dan kriya*, Erlangga, Jakarta.
- Soekmono. R. 1973. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 2*, Kanisius, Yogyakarta
- Sedyawati, Edi 2007, *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Sumber lain:  
Sari, Ika Septiana . *Dark Hero dalam film Ghost Rider sebagai Manifestasi Dekonstruksi Citra Arketipe Pahlawan*  
(<http://lib.ui.ac.id/opac/themes/libri2/detail.jsp?id=20237771&lokasi=lokal>)