
KRITIK SOSIAL DALAM CERPEN “MASKAPAI LIONG MABUR”
KARYA SUJIWO TEJO

**Fajar Diana Safitri¹, Atika Silma Nabila², Ritma Fakhrunnisa³, Valentina Edellwiz
Edwar⁴**

fajardianasafitri@uny.ac.id¹

Program Studi Sastra Indonesia
Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya
Universitas Negeri Yogyakarta

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
April 2025
Disetujui
Juni 2025
Dipublikasikan
Agustus 2025

Abstrak

Penelitian ini mengkaji kritik sosial yang terdapat dalam cerpen "Maskapai Liong Mabur" karya Sujiwo Tejo. Cerpen tersebut merupakan bentuk transformasi dari teks hipogram yang terdapat dalam lakon wayang *Gatutkaca Winisuda*. Metode pengumpulan data menggunakan metode simak, sedangkan untuk menganalisis digunakan metode komparasi. Berdasarkan teori intertekstualitas, Sujiwo Tejo meneruskan dan melakukan penyimpangan terhadap naskah hipogram. Penerusan dan penyimpangan teks tersebut digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan kritik sosial kepada pemuda Indonesia. Sujiwo Tejo menjadikan Gatutkaca sebagai sosok idealis bagi pemuda Indonesia. Hal tersebut karena tokoh Gatutkaca diciptakan oleh penyair Jawa secara sempurna sebagai pribadi yang kuat, sukses, dan produktif. Selain itu, melalui sudut pandang tokoh Gatutkaca yang hidup di zaman kerajaan dan zaman modern, Sujiwo Tejo melakukan kritik sosial kepada masyarakat. Sujiwo Tejo menyayangkan sikap masyarakat Indonesia yang latah terhadap tren/isu, terlalu santai dalam menghadapi perubahan, dan mulai melupakan ilmu bertahan hidup di alam karena kecanggihan teknologi.

Kata kunci: Gatutkaca, kritik sosial, intertekstualitas, Sujiwo Tejo

Abstract

This study examines the social criticism found in the short story “Maskapai Liong Mabur” by Sujiwo Tejo. The short story represents a transformation of the hypogram text present in the Wayang play Gatutkaca Winisuda. The data collection method employed was the observation method, while the comparative method was used for analysis. Based on the theory of intertextuality, Sujiwo Tejo both continues and deviates from the original hypogram script. These continuations and deviations of the text are utilized as a means of conveying social criticism to Indonesian youth. Sujiwo Tejo portrays Gatutkaca as an idealistic figure for the Indonesian youth, as this character is created by Javanese poets as a symbol of strength, success, and productivity. Additionally, through the perspective of Gatutkaca, who exists in both the royal era and the modern age, Sujiwo Tejo critiques society. He laments the Indonesian public's tendency to follow trends or issues mindlessly, their overly relaxed approach to change, and their growing neglect of survival skills in nature due to technological advancements.

Keywords: Gatutkaca, Social criticism, intertextuality, Sujiwo Tejo

I. PENDAHULUAN

Masyarakat Jawa Kuno telah banyak mengapresiasi cerita *Ramayana* dan *Mahabharata* pada abad ke 8-15 M (Munandar, 2022). Epos *Ramayana* dan *Mahabharata* semakin berkembang pesat karena kesakralan cerita tersebut dalam agama Hindu. Penyalinan teksnya terus dilakukan seiring dengan munculnya kerajaan Hindu yang berkuasa di Nusantara.

Tidak hanya cerita dalam bentuk teks, seni pewayangan yang berkembang di Jawa juga mendorong kelestarian cerita *Ramayana* dan *Mahabharata*. Bahkan, ketika kerajaan Hindu jatuh digantikan dengan kerajaan Islam, lakon wayang *Ramayana* dan *Mahabharata* tetap lestari meskipun terjadi beberapa penyesuaian (Zoetmulder, 1983:26).

Dalam mengadaptasi cerita *Ramayana* dan *Mahabharata*, penyair Jawa tidak begitu saja menyalin atau menerjemahkan cerita tersebut. Mereka melakukan beberapa perubahan yang sesuai dengan kebudayaan Jawa (Ras, 1988:62). Salah satu pengembangan yang dilakukan oleh penyair Jawa ialah munculnya sastra parwa yang berasal dari epos bahasa Sanskerta (Zoetmulder, 1983:80). Salah satu kisah parwa ialah *Gatutkaca Winisuda* yang berkisah tentang tokoh Gatutkaca putra dari Werkudhara dan Dewi Arimbi.

Penyair Jawa menggambarkan tokoh Gatutkaca sebagai sosok yang sempurna hingga ia dianggap sebagai superhero Nusantara (Saptanto & Dewi, 2020). Kemasyhuran Gatutkaca terbukti ketika perusahaan *game* Mobile Legend menjadikan Gatutkaca sebagai salah satu karakter. Hal tersebut menandakan bahwa epos lama seperti *Mahabharata* dan *Ramayana* telah menginspirasi karya kreatif hingga saat ini. Pengambilan karakter tokoh ke dalam karya yang lebih populer atau kekinian dapat dijadikan sebagai wahana edukasi agar generasi muda memiliki minat yang tinggi terhadap konten lokal (Sulaiman & Rosyidah, 2024).

Beberapa karya sastra modern Indonesia terkadang mengangkat kisah tradisional, termasuk *Mahabharata* (Purwandana, 2024). Sujiwo Tejo sebagai salah satu penulis Indonesia juga banyak menulis cerita yang terinspirasi dari epos *Ramayana* dan *Mahabharata*. Salah satunya ialah cerpen “Maskapai Liong Mabur” (Selanjutnya disingkat MLM). Kisah tersebut mengambil tokoh utama Gatutkaca.

Sebagaimana diketahui bahwa cerpen sebagai salah satu bentuk sastra, memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari genre prosa lainnya (Anam, 2025). Dalam cerpen MLM, Gatutkaca tidak terbunuh dalam perang Barathayudha (Aminudin et al., 2024). Gatutkaca terus hidup hingga masa modern. Karena ketidaksukaan Gatutkaca terhadap gaya hidup santai, Gatutkaca membuat sebuah maskapai bernama Liong Mabur. Maskapai tersebut membuat Gatutkaca terus sibuk dan produktif.

Setelah pensiun sebagai Raja Pringgadani, tokoh Gareng sering melihat Gatutkaca merenung. Hal tersebut bertolak belakang dengan anggapan Gatutkaca yang menyebutkan bahwa melamun merupakan kegiatan yang tidak berguna. Saat Gareng dan Gatutkaca mengobrol, saat itulah Gatutkaca menyampaikan kritiknya tentang kehidupan masyarakat modern.

Karya sastra adalah hasil penciptaan masyarakat yang terlahir bukan dari kekosongan budaya (Teeuw, 1984:139-140). Riffaterre (1978:11) mengungkapkan bahwa karya sastra baru bermakna penuh apabila dihubungkan dengan karya lain. Hubungan ini dapat berupa persamaan atau pertentangan. Karya sastra yang ditulis biasanya terinspirasi dari karya sebelumnya, baik secara langsung maupun tidak langsung, baik menyetujui maupun menyimpangi. Teks yang menjadi latar belakang penciptaan disebut hipogram, sedangkan teks yang menyerap dan mentransformasikan hipogram disebut

transformasi. Hipogram terwujud dalam teks-teks yang sudah ada sebelumnya, baik yang berupa mitos maupun karya sastra lainnya (Riffaterre, 1978:23).

Transformasi sering disertai penentangan atau perubahan secara radikal terhadap teks atau bagian teks yang ditransformasikan sehingga teks yang dihasilkan berbeda dengan teks asal (Fokkema dan Elrud Ibsch *via* Handayani, 2011:19). Perubahan suatu teks dianggap sebuah kesengajaan untuk tujuan tertentu. Gagasan-gagasan teks yang diserap masih dapat dikenali dalam teks ciptaan baru. Dengan begitu, teks sastra hanya dapat dimaknai apabila dihubungkan dengan teks yang menjadi hipogramnya (Teeuw, 1983:70). Karya transformasi merupakan sebuah karya sastra yang berbeda. Sebagai karya baru, masih terdapat gagasan-gagasan yang dapat dikenali sebagai karya hipogramnya. Transformasi karya sastra ini juga dapat dimaksudkan untuk menunjukkan kritik sosial atau nilai karakter yang relevan dengan waktu saat karya tersebut diciptakan. Melalui perilaku tokoh dalam karya sastra, dapat diambil nilai-nilai karakter yang tercermin di dalam karya sastra tersebut (Adlan & Nirmawan, 2023). Karya sastra juga terkadang membahas mengenai nilai moral atau kritik sosial seperti yang terdapat dalam cerpen "Sepuluh Tahun yang Berharga" karya Dina Ulva Jelita Eumahorbo (Aprilia et al., 2022).

Sujiwo Tejo sering melakukan intertekstualitas dalam karyanya. Pada Novel *Rahvayana Aku Lala Padamu* yang mengambil penokohan cerita *Rahwana*, Sujiwo Tejo menggambarkan nilai moral hubungan manusia dengan Tuhan dan dengan sesama manusia (Christy, 2021). Tidak hanya itu, salah satu tujuan Sujiwo Tejo dalam melakukan intertekstualitas adalah untuk menunjukkan adanya relevansi dengan realitas sosial saat ini. Dalam *Wayang Durangpo*, Sujiwo Tejo mengungkap realitas sosial yang terjadi di

masyarakat berkaitan dengan pendidikan, diskriminasi, kebudayaan, kepribadian seseorang, dan kepemimpinan (Shofiani, 2022).

Kajian intertekstual ialah kajian yang berusaha menemukan aspek-aspek tertentu yang telah ada pada karya sebelumnya terhadap karya yang muncul kemudian (Nurgiyantoro, 2009:50). Pemaknaan fungsi transposisi (peralihan teks lama ke teks baru) merupakan upaya pemaknaan teks sastra secara lebih menyeluruh (Nurgiyantoro, 2009:54). Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat beberapa penulis yang melakukan intertekstualitas terhadap cerita-cerita wayang.

Eliya et al. (2024) melakukan penelitian yang mendeskripsikan hubungan intertekstualitas pada novel *Hati Suhita* dan cerita pewayangan. Intertekstualitas tersebut tampak pada karakter dan alur cerita novel. Alasan dipilihnya tokoh wayang dalam intertekstualitas tersebut karena untuk menginternalisasi nilai budaya dan filosofi yang terkandung dalam isi cerita. Intertekstualitas tidak hanya dilakukan pada cerita pewayangan. Beberapa karya sastra juga merupakan bentuk transformasi dari karya sebelumnya. Berdasarkan penelitian Siwi et al. (2021), novel *Kalatidha* karya Seno Gumira Ajidharma merupakan transformasi dari beberapa teks dan peristiwa, seperti cerpen "Perburuan Wirog" karya Nugroho Suksmanto dan peristiwa G30S/PKI. Transformasi yang dilakukan berupa ekspansi, konversi, modifikasi, dan ekserp.

Meskipun terdapat beberapa perbedaan, cerpen "MLM" merupakan karya yang terinspirasi dari lakon wayang *Gatotkaca Winisuda*. Dalam penelitian ini, cerpen "MLM" dianalisis secara intertekstual, yaitu berkenaan kesamaan atau perbedaan teks MLM dengan hipogramnya. Dari analisis persamaan dan perbedaan itu, diteliti maksud pengarang dalam mentransformasi karya tersebut.

II. METODE PENELITIAN

Terdapat dua metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode pengumpulan data dan metode analisis data. Metode pengumpulan data menggunakan metode simak dengan cara menganalisis satuan kebahasaan yang terdapat dalam Cerpen “Maskapai Liong Mabur” dan *Gatutkaca Winisuda*.

Metode analisis data menggunakan metode komparasi. Cerpen “Maskapai Liong Mabur” dan *Gatutkaca Winisuda* dibandingkan untuk mencari persamaan keduanya. Kemudian, dianalisis kritik sosial yang disampaikan penulis berkaitan dengan hal-hal yang terjadi di luar teks sastra.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lakon Wayang *Gatutkaca Winisuda* sebagai Hipogram Cerpen “Maskapai Liong Mabur”

Karya sastra adalah hasil penciptaan masyarakat yang tercipta bukan dari kekosongan budaya (Teeuw, 1984:139-140). Karya sastra yang ditulis kemudian biasanya terinspirasi dari karya sebelumnya, baik secara langsung maupun tidak langsung, baik menyetujui maupun menyimpangi. Teks yang menjadi latar belakang penciptaan disebut hipogram. Sementara itu, teks yang menyerap dan mentransformasikan hipogram disebut transformasi (Rifaterre via Pradopo, 2013:167).

Dalam penelitian ini, *Gatutkaca* dalam lakon wayang *Gatutkaca Winisuda* merupakan hipogram dari cerpen MLM. Dalam wayang purwa, *Gatutkaca* merupakan putra dari salah satu Pandhawa. *Gatutkaca* merupakan putra dari Bimasena dan Dewi Arimbi (Ruswana, 2016). Dalam pewayangan Jawa, tokoh *Gatutkaca* terkenal dengan sebutan “*Otot kawat, balung wesi*” (Otot kawat, tulang besi). Hal tersebut menunjukkan bahwa *Gatutkaca*

merupakan tokoh yang digambarkan begitu kuat.

Selanjutnya, tokoh yang diceritakan dalam cerpen “MLM” ialah tokoh Gareng. Punokawan merupakan tokoh yang diciptakan oleh penyair Jawa. Mereka terdiri atas Semar, Cepot, Petruk, dan Gareng. Dalam pewayangan Jawa, Punokawan diceritakan sebagai abdi dari para Pandhawa (Ruswana, 2016).

Sebagai sebuah karya transformasi, cerpen “MLM” meneruskan dan menyimpang tradisi dari teks lamanya. Konvensi yang diambil oleh Sujiwo Tejo dalam menulis cerpen “MLM” di antaranya hubungan tokoh *Gatutkaca* dan Gareng.

Gara-garanya ponokawan Gareng sering melihat keponakan bosnya itu, Arjuna, kerap duduk termenung saat senja sambil maem serabi. Sambil melamun. Sambil mengenang-nenang masa lalu (Tejo, 2016)

Dalam pewayangan Jawa, Gareng diceritakan sebagai abdi Arjuna. Sujiwo Tejo mengambil konvensi tersebut untuk diterapkan dalam cerpen MLM. Sementara itu, *Gatutkaca* diceritakan sebagai keponakan dari Arjuna dan putra dari Werkudara. Hubungan antara *Gatutkaca* dan Pandhawa juga sama dengan hubungan yang terdapat dalam lakon wayang *Gatutkaca Winisuda*.

Selain itu, kesamaan konvensi yang diterapkan Sujiwo Tejo dalam cerpennya ialah kisah heroik *Gatutkaca* saat dilahirkan. Saat lahir, *Gatutkaca* diceritakan sebagai bayi yang begitu kuat hingga mampu mengalahkan Kala Pracona.

Malah pas aku sedang masih bayi-bayinya, pas namaku masih Jabang Tutuka, aku sudah menjadi jagonya para dewa. Aku gempur raksasa kala Pracona. Dewa-Dewi senang. Utamanya Dewi Supraba yang kecantikannya diburu oleh raja raksasa dari Gilingwesi itu (Tejo, 2016).

Cerita akan kesaktian Gatutkaca terdapat dalam lakon wayang *Gatutkaca Winisuda*. Sewaktu bayi, Gatutkaca bernama Jabang Tetuka. Kelahirannya membuat gempar karena hingga usianya satu tahun, tali pusar Gatutkaca tidak bisa diputus. Tali pusar Gatutkaca baru bisa terputus setelah dipotong menggunakan sarung pembungkus senjata kontawijaya. Setelah itu, Batara Narada membawa Jabang Tetuka ke kahyangan untuk menaklukan Kala Sakipu dan Kala Pracona (Ruswana, 2016).

Selain kesamaan dengan teks hipogramnya, Sujiwo Tejo menuliskan beberapa penyimpangan dalam cerpen “MLM”. Dalam intertekstualitas, penyimpangan atau pemutarbalikan disebut juga dengan istilah konversi (Arisandi et al., 2021). Penyimpangan tersebut antara lain penggambaran tokoh Gatutkaca yang tidak gugur saat perang Baratayudha.

Dalam mazhab dalang yang ini Raden Gatutkaca ndak gugur pas peperangan Bharata. Ototnya yang bak kawat dan tulangnya yang bak wesi ndak jatuh di Kurusetra berkat panah Kunta yang melesat dari busur Adipati Karna. Usai Bharatayudha itu sang Prabu Anom Pringgandani tersebut masih segar bugar walau sudah pensiun sebagai raja (Tejo, 2016)

Dalam cerpen “MLM” Gatutkaca digambarkan masih hidup hingga masa modern. Setelah pensiun sebagai raja, Gatutkaca mendirikan sebuah maskapai bernama Liong Mabur. Penggambaran tersebut menyimpang dari teks hipogramnya.

Berdasarkan lakon wayang *Gatutkaca Winisuda*, Gatutkaca diangkat sebagai Senopati dalam perang Baratayudha. Namun, Gatutkaca gugur di hari ke-15 perang tersebut berlangsung. Gatutkaca gugur karena senjata Kuntawijaya berhasil menemGamebus

perutnya. Senjata itu dibawa oleh Adipati Karna (Ruswana, 2016).

Penyimpangan yang dilakukan Sujiwo Tejo di atas menyebabkan alur cerita berubah. Setelah penyimpangan terhadap hipogram tersebut muncul penyimpangan lainnya. Gatutkaca dan Punokawan digambarkan tetap hidup hingga masa modern. Gaya hidup Gatutkaca mengikuti kehidupan modern, berbeda dengan sosok Raja yang digambarkan dalam cerita *Gatutkaca Winisuda*.

“Sekarang kan tamu-tamu peringatan Konferensi Asia-Afrika pasti tidur di hotel-hotel berbintang. Dulu di zaman leluhurku Pandawa dan Kurawa ndak gitu... Keterampilan memasak dan mendirikan tenda sendiri dijunjung tinggi...” kenang Gatutkaca (Tejo, 2016).

Dalam cerpen “MLM”, latar kehidupan Gatutkaca berubah menjadi masa modern. Latar kerajaan diubah oleh Sujiwo Tejo menjadi latar pemerintahan demokrasi. Tokoh Gatutkaca menyadari adanya Konferensi Asia-Afrika. Gatutkaca berperan sebagai salah satu masyarakat modern. Kemampuannya untuk terbang digantikan dengan ia yang mendirikan perusahaan maskapai.

Berdasarkan analisis di atas, dapat diketahui bahwa Sujiwo Tejo terinspirasi lakon wayang *Gatutkaca Winisuda* dalam menulis cerpen “MLM”. Lakon wayang tersebut merupakan hipogram dari cerpen “MLM”. Sujiwo Tejo mengambil beberapa konvensi hingga pembaca bisa mengenali tokoh-tokoh yang terdapat dalam “MLM” merupakan tokoh dalam pewayangan. Karakter dan penokohan juga disamakan dengan yang terdapat dalam lakon wayang.

Setelah mengambil beberapa konvensi, Sujiwo Tejo melakukan penyimpangan terhadap hipogram. Penyimpangan paling mayor ialah tidak terbunuhnya Gatutkaca dalam perang

Baratayudha. Tokoh Gatutkaca beserta Punokawan digambarkan tetap hidup hingga masa modern. Pengetahuan Gatutkaca akan masa kerajaan hingga masa modern memunculkan berbagai pandangan kritis dari tokoh Gatutkaca.

Kritik Sosial dalam Cerpen “Maskapai Liong Mabur”

Dalam masyarakat, kritik sosial dianggap penting karena berfungsi sebagai kontrol terhadap jalannya sistem sosial di masyarakat. Kritik tersebut, dapat dilakukan melalui karya sastra (Sukma Aji & Arifin, 2022). Begitu juga yang dilakukan dalam Sujiwo Tejo dalam cerpen MLM. Pemaknaan fungsi transposisi (peralihan teks lama ke teks baru) merupakan upaya pemaknaan teks sastra secara lebih menyeluruh (Nurgiyantoro, 2009:54). Persamaan dan penyimpangan yang dilakukan Sujiwo Tejo dalam cerpen “MLM” mengandung maksud tertentu. Pemaknaan tersebut harus dikaitkan dengan naskah hipogramnya sehingga mendapatkan makna yang utuh.

Sujiwo Tejo secara sadar menggunakan tokoh pewayangan Gatutkaca dan Punokawan. Karakter dan penokohan dari lakon wayang tersebut diadaptasi dalam cerpen “MLM”. Pengambilan tokoh Gatutkaca disebabkan tokoh tersebut menjadi representasi pahlawan Nusantara.

Kemasyhuran Gatutkaca tampak saat tokoh tersebut dijadikan salah satu figur dalam permainan Mobile Legend. Meskipun Gatutkaca tidak murni berasal dari Indonesia, Gatutkaca merupakan tokoh legendaris yang diceritakan turun-temurun dengan berbagai peralihan wahana, seperti komik dan piranti bergerak (Nadya, 2019). Karakter Gatutkaca sebagai sosok yang kuat dan produktif diambil oleh Sujiwo Tejo untuk diterapkan dalam cerpen “MLM”.

“Aku Gatut, bukan Gatot,” protes Gatutkaca. “Gatot itu singkatan

gagal total. Hidupku gak gagal. Ingat, dulu sebelum pensiun sudah banyak sukses yang aku raih.” (Tejo, 2016)

Gatutkaca merupakan sosok yang sukses. Ia kuat, berbakti, dan produktif. Sikap tersebutlah yang menyebabkan Gatutkaca menjadi representasi pahlawan di Indonesia. Hal tersebutlah yang ingin Sujiwo Tejo tegaskan kepada generasi muda Indonesia.

Pengambilan tokoh dari masa lampau dimaksudkan Sujiwo Tejo agar pemuda Indonesia kembali mengingat jati dirinya. Peringatan akan jati diri tersebut selaras dengan judul antologi cerpen ini yang berjudul *Lupa 3ndonesa*. Penyair Jawa telah menggambarkan sosok Gatutkaca dengan begitu kesatria. Hal itulah yang tampaknya diinginkan Sujiwo Tejo terdapat dalam pemuda Indonesia.

Selain tokoh Gatutkaca, Sujiwo Tejo juga mengadaptasi tokoh Punokawan. Dalam cerita *Gatutkaca Winisuda*, Punokawan merupakan sosok dari kalangan kelas bawah. Mereka merupakan abdi para Pandhawa. Semar, Cepot, Gareng, dan Petruk digambarkan sebagai sosok yang jenaka.

“Betul. Mengenang mantan itu indah. Tapi, menengang jasa-jasa? Sori, itu gaweannya pensiunan!” Bagong menimpali Gareng (Tejo, 2016)

Dialog tersebut terjadi saat Gatutkaca dan Punokawan sedang membicarakan kebiasaan melamun Gatutkaca. Tokoh Gatutkaca gelisah karena dirinya sudah tidak memiliki kesibukan setelah pensiun sebagai Raja Pringgadani. Gareng dan Bagong merespons kegelisahan Gatutkaca dengan cara yang jenaka. Mereka justru membahas tentang mantan kekasih Gatutkaca, yang mana hal tersebut tidak ada dalam teks hipogram.

Karakter tokoh Punokawan yang jenaka dianggap bisa menjadi representasi yang baik dalam menghadapi

permasalahan. Sujiwo Tejo tidak memunculkan kesatria Pandhawa lainnya dalam cerpen “MLM”, melainkan memilih Punokawan sebagai tokoh tambahan. Hal tersebut dimungkinkan bahwa Sujiwo Tejo menginginkan karakter yang humoris untuk merespons konflik batin yang dialami Gatutkaca.

Sifat humoris tersebut juga terlihat dari cara Sujiwo Tejo merespons berbagai isu yang terjadi di Indonesia. Tidak hanya dalam cerpen “MLM” Sujiwo Tejo menggunakan tokoh Punokawan. Dalam antologi *Lupa Indonesia* sebagian besar cerpen menggunakan tokoh Punokawan.

Selain karakteristik ideal, Sujiwo Tejo juga mengkritik beberapa sikap masyarakat Indonesia. Gatutkaca dan Punokawan yang hidup dari zaman kerajaan menyayangkan sikap masyarakat modern. Penyimpangan terhadap hipogram digunakan Sujiwo Tejo sebagai sarana untuk mengkritik sikap masyarakat Indonesia.

“Betul Ngoro Gatutkaca sudah seorang purnawirawan, Kerajaan Pringgandani sudah dipegang tampuknya oleh putra sampeyan, Sasikirana. Tapi, walau sudah bapak-bapak, usia sampeyan kan masih sangat muda?”

Gareng kembali angkat bicara, “Makalah darilah itulah, sebaiknyalah, Ngoro Gatutkaca mengawali panggaotan baru saja. Pekerjaan yang masih ada sambung rapetnya dengan dunia yang selama ini Ngoro Gatut geluti, yaitu dunia penerbangan...” (Tejo, 2016)

Setelah pensiun sebagai Raja Pringgandani, Gatutkaca disarankan untuk mendirikan maskapai penerbangan sesuai dengan keahliannya. Meskipun sudah berumur, Petruk menganggap Gatutkaca masih dalam usia muda sehingga harus tetap produktif. Kutipan di atas secara tidak langsung mengkritik generasi muda saat ini

yang tidak memanfaatkan waktu dengan baik.

Karakter Gatutkaca dianggap sebagai karakter ideal bagi pemuda Indonesia. Banyak masyarakat usia produktif yang menyia-nyiakan masa muda dengan bermalas-malasan. Bahkan, di Indonesia istilah kaum rebahan mengacu pada masyarakat yang terkesan malas bergerak fisik karena adanya perkembangan teknologi (Rahmat, 2021). Hal tersebut berbanding terbalik dengan Gatutkaca yang terus melakukan hal produktif setelah dirinya pensiun.

Sujiwo Tejo juga mengkritik sikap masyarakat yang sering latah dalam merespons isu. Masyarakat selalu mengikuti tren tanpa mengetahui alasan hal tersebut diikuti. Akibatnya, masyarakat Indonesia sering menjadi target pasar untuk perusahaan asing.

Menjelang Imlek Tahun Kambing Kayu saat itu ditemukan batu giok super berat, 20 ton, di Desa Pante Ara, Aceh. Nusantara geger. Polisi turut mengamankan itu agar masyarakat ndak rebutan. Di banyak tempat juga ditemukan situs batu berharga. Misalnya nduk Jawi Wetan. Masyarakat juga geger apalagi setelah gubernurnya, Pakde Karwo, menyanjung batu akik blue saphire di Pacitan yang menurutnya lebih ngedap-edapi ketimbang batu bacan (Tejo, 2016).

Mengikuti tren bukanlah hal yang salah. Namun, apabila hingga ke tingkat fanatik, hal tersebut bisa berdampak buruk. Kefanatikan bisa menyebabkan harga suatu barang melambung tinggi tidak sebanding dengan kegunaannya. Akibatnya sering muncul makelar pasar yang menimbun barang.

Contohnya saja pada saat awal pengumuman kasus positif Covid-19 di Indonesia. Orang berbondong-bondong membeli masker hingga terjadi kelangkaan. Harga masker pun melambung tinggi

daripada seharusnya. Beberapa pihak menimbun masker untuk mendapat keuntungan dari fenomena tersebut. Sifat latah inilah yang menyebabkan Indonesia sering menjadi target pasar perusahaan asing. Indonesia merupakan negara dengan penduduk yang besar, tetapi mayoritas penduduknya sangat konsumtif. Selain dari segi ekonomi, sikap selalu mengikuti tren atau yang saat ini dikenal dengan *Fear of Missing Out (FOMO)* juga dapat berpengaruh pada perkembangan literasi anak yang makin menurun (Ratu Balqis & Syaikh, 2023).

Sujiwo Tejo mengkritik sikap latah tersebut dengan mencontohkan fenomena batu giok yang pernah menjadi tren pada masanya. Sebaiknya, masyarakat Indonesia tidak bersikap berlebihan dalam menyikapi sesuatu. Dari cerpen ini masyarakat diharapkan bisa lebih memfilter tren yang selalu berubah-ubah.

Selain sikap latah masyarakat Indonesia, Sujiwo Tejo juga mengkritik cara mendidik orang tua masa kini. Sebagai seorang kesatria, Gatutkaca dididik untuk mandiri dan mampu bertahan hidup di alam terbuka. Para kesatria dilatih fisiknya hingga mampu membela diri. Hal tersebut berbeda dengan zaman modern yang Gatutkaca temui.

Gatutkaca di satu sisi senang. Bisnisnya sukses. Tapi, di sisi lain, putra Bima dengan Dewi Arimbi itu sedih. Dunia penerbangan ramai, tapi dunia kepanduan, yaitu pramuka, semakin sepi. Orang-orang sudah tidak punya keterampilan bagaimana mendirikan tenda dan sebagainya. Anak-anak sejak kecil lebih sibuk dengan HP dan segala gadgetnya ketimbang memasak, mengumpulkan kayu bakar untuk api unggun, dan sebagainya (Tejo, 2016).

Kemajuan teknologi membuat semua orang bergantung pada ponsel. Ketergantungan tersebut merambat pada

cara orang tua mendidik anak. Untuk membuat anaknya tenang, para orang tua cenderung memberikan mereka ponsel. Hal tersebut menyebabkan kurangnya kemampuan sosialisasi anak-anak (Najihatulkamilah et al., 2024).

Sebagai tokoh yang pernah hidup di masa tradisional, Gatutkaca menyayangkan hal tersebut. Meskipun meleak teknologi merupakan hal penting, kemampuan untuk bersosialisasi dan hidup di alam terbuka juga tak kalah penting. Gatutkaca menjadikan kegiatan pramuka sebagai contoh positif untuk generasi masa kini.

Mendirikan tenda dan memasak hanya beberapa contoh kegiatan yang penting, tetapi mulai disepelekan. Padahal, pada zaman dahulu hal tersebutlah yang membuat nenek moyang terus bertahan hidup. Menurut Sujiwo Tejo, kegiatan alam tersebut sebaiknya tetap diajarkan kepada generasi muda.

Berdasarkan analisis di atas, Sujiwo Tejo memiliki tujuan dalam pemilihan tokoh. Pemilihan Gatutkaca dan Punokawan digunakan sebagai simbol jati diri pemuda Indonesia. Sujiwo Tejo menjadikan Gatutkaca sebagai sosok idealis yang patut ditiru oleh generasi muda. Karakteristik jenaka Punokawan menjadi cara yang baik dalam menghadapi setiap permasalahan. Selain itu, Sujiwo Tejo juga mengkritik para pemuda yang malas, sangat bergantung pada gawai, dan mengikuti tren tanpa alasan.

IV. KESIMPULAN

Dalam menulis cerpen “Maskapai Liong Mabur”, Sujiwo Tejo secara sadar terinspirasi dari lakon wayang *Gatutkaca Winisuda*. Hal tersebut dapat dianalisis melalui penggunaan karakter dan penokohan dalam cerpen. Karakter dan penokohan tersebut hampir sama dengan karakter yang terdapat dalam lakon wayang. Karena itu, dapat disebut bahwa cerpen “Maskapai Liong Mabur” merupakan bentuk transformasi dari lakon wayang

Gatutkaca Winisuda. Namun demikian, Sujiwo Tejo melakukan penyimpangan sehingga cerpen tersebut menjadi karya yang baru. Penyimpangan tersebut mengubah alur cerita dari kisah Gatutkaca.

Penggunaan tokoh Gatutkaca sebagai pribadi yang kuat dan berbakti dijadikan Sujiwo Tejo untuk mengingatkan pembaca pada jati diri masyarakat Indonesia. Penyair Jawa telah mengembangkan karakter Gatutkaca sedemikian rupa hingga tokoh tersebut bisa menjadi panutan bagi generasi muda. Selain itu, melalui sudut pandang Gatutkaca, Sujiwo Tejo juga menyampaikan kritik pada generasi modern.

Sebagai tokoh yang memiliki pengetahuan akan masa silam dan masa

modern, Gatutkaca merasa kecewa dengan generasi muda saat ini. Sebagian besar generasi muda Indonesia kurang produktif, mengikuti tren tanpa menyaring baik-buruknya, dan terlalu bergantung pada ponsel.

Dari cerpen “Maskapai Liong Mabur” dapat diketahui bahwa salah satu cara untuk melestarikan cerita lampau ialah dengan membuat teks tandingan. Penulis dituntut kreatif untuk menggunakan karakter, tokoh, dan latar dari sastra lama. Teks transformasi juga bisa membuat sastra lama lebih aplikatif terhadap persoalan mutakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlan, R. A., & Nirmawan. (2023). Analisis Psikologi dan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Novel *Selembur Itu Berarti*. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/jpbsi.v4i1.14256>
- Aminudin, Kuncoro, B., & Wijayanto, R. D. C. (2024). Karakter Tokoh Gatutkaca Dan Dadung Awuk Dalam Wayang Sebagai Pijakan Penciptaan Tari Gatutkaca Dadung Awuk Gaya Mangkunegaran. *Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang*, XXI(2), 120–128.
- Anam, K. (2025, March). Analysis of Character Education Values and Islamic Education Values in Short Stories by T. Agus Khaidir (2020–2024)(A Deconstruction Literature Study). In *Proceeding International Seminar of Islamic Studies* (pp. 2362-2372). DOI: <https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.23700>
<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/23700>
- Aprilia, I., Sitanggang, J. M., Sinambela, M., & Lubis, F. (2022). Analisis Nilai Moral pada Cerpen “Sepuluh Tahun yang Berharga” Karya Dina Ulva Jelita Rumahorbo. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/jpbsi.v1i3.9524>
- Arisandi, I. B., Ma'mun, T. N., & Darsa, U. A. (2021). Babad Awak Salira: Intertekstualitas Naskah Sunda Islami. *Jumantara: Jurnal Manuskrip Nusantara*, 12(1), 35. <https://doi.org/10.37014/jumantara.v12i1.1151>
- Christy, T. C. (2021). Analisis Nilai Moral Dalam Novel “Rahvayana Aku Lala Padamu” Karya Sujiwo Tejo. *Sasindo*, 9(1), 1–16.
- Eliya, I., Lida, U. M., Nurpadillah, V., Rachman, A. K., & Nuthihar, R. (2024). Intertekstualitas dalam Novel “Hati Suhita” Karya Khilma Anis. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*, 13(1), 60–72.
- Handayani, P. M. (2011). *Intertekstualitas Suluk Syekh Wali Lanang dengan Terjemahan Centhini Tambangraras-Amongraga Jilid 1*. Universitas Gadjah Mada.
- Munandar, A. A. (2022). Apresiasi dan Makna Kisah Mahabharata dalam Masyarakat Jawa Kuno. *Multikultura Volume*, 1(4). <https://doi.org/10.7454/multikultura.v1i4.1120>
- Nadya. (2019). Studi Komparatif pada Tokoh Gatot Kaca dalam Permainan Digital “Mobile Legend Bang-Bang” dan Komik Garudayana Karangannya Is Yuniarto dengan Pendekatan Semiotika. In *Prosiding Seminar Nasional Arsitektur, Budaya, dan Lingkungan Binaan (Semarayana)*.
- Najihatulkamilah, Syafri, H., & Qonita. (2024). Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Sosial

- Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal Genta Mulia*, 16(1), 184–188.
- Nurdiyantoro, B. (2009). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Pradopo, R. D. (2013). *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Pustaka Pelajar.
- Purwandana, I. P. R. A. (2024). Pengaruh Epik Mahabharata dalam Karya Sastra Modern (Perspektif Susastra Hindu). *Pramana*, 4(1), 20–28.
- Rahmat. (2021). Pembelajaran Aswaja Bagi Kaum Rebahan Berbasis Multidisipliner. *An Nahdhoh Jurnal Kajian Islam Aswaja*, 1(1), 74–88. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/nahdloh/article/view/10742>
- Ras, J. J. (1988). *Masyarakat dan Kesusastraan di Jawa*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Ratu Balqis, R., & Syaikh, A. (2023). Distraksi Digital Atau Kemerosotan Literasi Menjelajahi Peran Fomo Dalam Praktik Literasi Sekolah Dasar. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 34–41. <https://doi.org/10.62097/au.v5i2.1598>
- Riffaterre, M. (1978). *Semiotics of Poetry*. Phoenix House.
- Ruswana, E. (2016). *Diskusi wayang lakon gatotkaca winisuda*. Saresehan Anggara Kasih.
- Saptanto, D. D., & Dewi, M. K. (2020). Gundala and Gatotkaca in the concept of modern Indonesian superheroes: Comparative analysis of the Indonesian and American superheroes. *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*, 5(1), 136. <https://doi.org/10.30659/e.5.1.136-147>
- Shofiani, A. K. (2022). Realitas Sosial Dalam Wayang Durangpo Karya Sujiwo Tejo Pada Harian Jawa Pos. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1), 72. <https://doi.org/10.30651/lf.v6i1.11930>
- Siwi, U. R., Amrizal, A., & Sarwono, S. (2021). Intertekstualitas Novel Kalatidha Karya Seno Gumira Ajidarma. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(1), 93–107. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i1.13114>
- Sukma Aji, M., & Arifin, Z. (2022). Kritik Sosial Dalam Novel Orang-Orang Oetimu Karya Felix K. Nesi Serta Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Di Sma: Tinjauan Sosiologi Sastra. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(2), 72–82. <https://doi.org/10.37304/enggang.v2i2.3885>
- Sulaiman, S. A., & Rosyidah, E. (2024). Analisis Karakter dalam Game Online. *Jurnal Puspaka*, 1(1), 1–12.
- Teeuw, A. (1983). *Membaca dan Meneliti Sastra*. Gramedia.
- Teeuw, A. (1984). *Sastra dan Ilmu Sastra*. Dunia Pustaka Jaya.
- Tejo, S. (2016). *Lupa 3ndonesa*. Bentang.
- Zoetmulder, P. J. (1983). *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Djembatan.