

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Wayang merupakan artefak seni nusantara yang sudah menjadi sebuah tradisi. Mulyono (1979) berpendapat bahwa, wayang pada zaman dahulu merupakan ritual untuk menghormati para leluhur dan para dewa. Perkembangan zaman membuat wayang mengalami pergeseran fungsi yang terus berkembang hingga saat ini. Awalnya pertunjukkan wayang merupakan sebuah media ritual keagamaan, kemudian terjadi pergeseran fungsi sehingga dapat menjadi media hiburan dan media pendidikan, walau masih dibalut dengan nuansa keagamaan didalamnya. Hal ini menunjukkan bahwa wayang dapat diterima dan dimengerti oleh setiap kalangan masyarakat pada setiap zamannya.

Prisandy (2016) menjelaskan bahwa banyak nilai-nilai seni, hiburan dan pesan moral yang terkandung dalam pewayangan, yang menjadikan pertunjukkan wayang mudah dicerna dan diterima oleh masyarakat. Pertunjukkan wayang melibatkan berbagai macam peran kesenian, dari mulai seni peran atau drama, seni rupa, seni musik dan seni tarik suara. Wayang memiliki banyak keanekaragaman dan keunikan tersendiri di setiap daerah, wayang kulit purwa merupakan salah satu yang paling populer dikalangan masyarakat. Wayang kulit purwa merupakan benda seni yang menyerupai manusia atau hewan dengan bahan utama kulit yang nantinya digunakan dalam pertunjukan seni wayang. Pada umumnya pertunjukkan seni wayang kulit purwa mengangkat kisah atau cerita tentang Mahabharata, Ramayana, *Lokapala*, dan *Arjunasrabahu*.

Kisah Mahabharata dan Ramayana berasal dari kitab Hindu yang dibawa oleh *Brahmana* kemudian diterjemahkan kedalam bahasa Jawa kuno, selain menerjemahkan banyak penyesuaian dan penambahan cerita atau legenda rakyat yang sudah ada saat itu. Akan tetapi kepastian kisah pewayangan masuk ke Indonesia tidak pernah diketahui, karena terjadi pada zaman prasejarah, Nurgiyantoro (2011). Sudjarwo (dalam Nurgiyantoro, 2011) mengungkapkan bahwa wayang yang dikenal hingga saat ini merupakan bukti kesenian budaya

zaman prasejarah yang diwariskan nenek moyang dan asli budaya Indonesia, diperkirakan wayang telah ada sejak 1.500 SM jauh sebelum masuknya budaya asing dan pemahaman tentang agama ke Indonesia. Seiring perkembangan zaman teks dalam cerita pewayangan ditulis ulang secara terus-menerus sehingga mengalami perubahan, penambahan dan penyesuaian dengan kepercayaan yang tumbuh didalam masyarakat Jawa zaman dahulu. Cerita pewayanga pun kemudian ditulis ke dalam berbagai bahasa, yaitu bahasa Jawa Kuno, Jawa Baru, Jawa Tengahan, Indonesia dan Asing.

Menurut Mulyono (1979), pada umumnya pertunjukkan wayang kulit dan wayang wong (wayang yang diperankan langsung oleh manusia) menjadikan buku Mahabharata dan Ramayana sebagai acuan utama untuk pementasan berbagai tokoh pewayangan. Dalam masyarakat wayang kulit lebih populer dan disukai dibandingkan Wayang Wong atau wayang orang. Burhan (2011) mengungkapkan “walaupun cerita wayang diwariskan dan dikenal oleh masyarakat lewat pertunjukan wayang kulit yang bersifat lisan atau lewat Wayang Wong yang bersifat teatrical, sebenarnya cerita itu bermula dari sebuah karya sastra tulis. Selain itu banyak ditemukan tulisan teks sastra Indonesia modern yang bertransformasi menjadi cerita wayang dalam konteks kehidupan masyarakat modern”. Hal ini menunjukkan bahwa penceritaan wayang dapat berkembang dan dikembangkan sesuai dengan perubahan zaman. Dapat disimpulkan bahwa cerita wayang juga diresepsi, ditanggapi, diterima, dan dijadikan sumber referensi sebuah tulisan, yang menunjukkan penerimaan masyarakat akan budaya wayang.

Menurut Megananda (dalam wawancara, 2020) dalam seni pertunjukkan wayang banyak tersirat norma dan nilai-nilai dalam kehidupan manusia, sehingga baik cerita maupun visual yang ditampilkan dalam pewayangan menyimpan banyak makna. Dari mulai watak, fisik, kasta, ras, agama, baik, buruk dan budaya ada dalam pertunjukkan wayang, hal ini dikarenakan pertunjukkan wayang merupakan cerminan dari kehidupan manusia. Masyarakat Jawa zaman dahulu menjadikan tokoh wayang sebagai idola dan panutan dalam menjalani hidup, karena banyaknya kemiripan sifat antara tokoh wayang dengan masyarakat Jawa zaman dahulu.

Dalam kisah Mahabharata terdapat tokoh Pandawa yang sangat populer dikalangan masyarakat pecinta wayang. Pandawa secara harfiah memiliki arti sebagai anak dari Pandu yaitu seorang Raja Hastinapura dalam kisah Mahabharata, Pandawa terdiri dari lima bersaudara yaitu Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Tokoh Pandawa dapat disebut sebagai pemeran utama dalam kisah Mahabharata baik versi India maupun versi Jawa. Setiap tokoh Pandawa memiliki karakteristik dan kemampuan yang khas, masing-masing karakteristik dan kemampuan Pandawa mencerminkan bagaimana manusia pada umumnya akan bertindak sesuai dengan apa yang dimilikinya, sehingga manusia seringkali menjadi sombong dan arogan atas apa yang dimilikinya (Megananda, 2020).

Sunarto (2004) memaparkan bahwa, dalam cerita pewayangan gaya Yogyakarta, Bima atau Werkudara memiliki tiga orang putra dari tiga istri yang berbeda yaitu Antareja sebagai putra sulung, Gatutkaca sebagai putra tengah dan Antasena putra bungsu. Sunarto (2004), mengungkapkan bahwa: “Bima memiliki tiga orang istri, antara lain Dewi Nagagini putri dari Sang Hyang Anantaboga, dikaruniai putra yaitu Antareja. Dewi Arimbi putri Prabu Arimbaka, dikaruniai putra Gatutkaca dan Dewi Urangayu putri Sang Hyang Mintuna, dikaruniai putra Antasena”.

Antareja dan Antasena merupakan tokoh orisinal kisah Mahabharata dalam versi Jawa Yogyakarta. Namun versi dari Surakarta mengisahkan bahwa Bima hanya memiliki dua orang putra yaitu Antasena dan Gatutkaca, hal ini dikarenakan para dalang di Surakarta menganggap bahwa Antareja merupakan nama lain dari Antasena (Aizid, 2011). Sucipto (dalam Prisandy, 2016) menjelaskan bahwa tokoh Antareja hanya ada dalam kisah pewayangan gaya Yogyakarta, hal ini dikarenakan dalam kisah pewayangan versi Yogyakarta, Antareja dan Antasena merupakan dua tokoh yang berbeda.

Dalam kisah pewayangan, Antareja dideskripsikan memiliki kesaktian yang diwarisi oleh kakeknya yang tidak lain adalah Sang Hyang Anantaboga Dewa dari bangsa ular, kesaktian yang dimiliki Antareja diyakini tiada tandingan, lidahnya mampu membunuh makhluk apapun yang dijilat telapak kakinya, kulitnya kebal

dari segala jenis senjata dan Antareja mampu berjalan dibawah bumi, selain itu Antareja memiliki cincin *mustikabumi* yang mampu menjauhkan Antareja dari kematian selama kakinya masih menapak diatas bumi dan terlebih lagi Antareja mampu menghidupkan orang yang sudah mati, melawan takdir yang sudah ditentukan. Selain memiliki kesaktian yang luar biasa, Antareja dikisahkan memiliki pribadi pendiam, jujur, hormat kepada yang lebih tua dan mengayomi kepada yang muda, rela berkorban dan memiliki kepercayaan yang kuat kepada maha pencipta.

Setiap wayang memiliki unsur visual yang berbeda satu dengan yang lain, hal ini dikarenakan selain untuk pembeda antar tokoh, bentuk dari wayang kulit purwa mewakili watak, ras dan ukuran tubuh dari tokoh pewayangan, sebagaimana masyarakat modern mampu membedakan tokoh protagonis dengan tokoh antagonis. Ada berbagai macam bentuk anatomi dalam wayang kulit purwa dan setiap bentuk anatomi dari memiliki makna, sebagai contoh tokoh Bima atau Werkudara memiliki ukuran paling besar diantara Pandawa lainnya, hal ini menggambarkan bahwa Bima memiliki tubuh yang besar, warna wajah yang hitam menunjukkan watak yang bijaksana dan pintar, mata *thelengan* yang berarti memiliki sifat seorang kesatria.

Dalam pewayangan Yogyakarta, Antareja memiliki tiga bentuk visual yang berbeda atau biasa disebut dengan *wanda*. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan secara visual suasana hati suatu tokoh pewayangan agar audiens bisa lebih memahami kondisi yang sedang dihadapi. Wanda yang dimiliki Antareja antara lain adalah, *wanda wisuna*, *wanda jaka* dan *wanda kaget*. Setiap wanda memiliki fungsi yang berbeda-beda sebagaimana lakon yang sedang dimainkan. Pada umumnya tokoh Antareja sering digambarkan dalam kondisi wanda wisuna, hal ini dikarenakan wanda wisuna merupakan kondisi dimana Antareja dalam keadaan tenang, Sunarto (2004).

Sunarto (2004) memaparkan, visualisasi Antareja pada pewayangan Yogyakarta, adalah sebagai berikut: “Antareja memiliki posisi kepala *luruh* atau menunduk,

memiliki jenis mata *thelengan*, mulut *gethetan* dan hidung *bentulan*. Memakai *gelung sapiturang*, dengan *sumping pandhan binethon*, *pupuk jarot asem*, memakai *praba*, badan *gagahan kesatria* dengan *ulur-ulur nagapasa*, memiliki *jangkahan raton* dengan *konca bayu*, mengenakan gelang *candrakirana* dan kain dengan motif *poleng* seperti Bima”. Dalam versi modern Antareja digambarkan sebagai seorang pria gagah yang memiliki sisik ular, berlidah seperti ular dan memiliki ciri fisik yang menyerupai seekor naga (Suryana, 2017).

Pada zaman modern, metode pembuatan suatu tokoh dalam cerita komik, film atau video game pada umumnya ada yang melibatkan alam, budaya dan kepercayaan setempat. Para desainer karakter menjadikan referensi yang ada disekitar menjadi sebuah bentuk pakaian, senjata, tokoh, hewan dan sebagainya. Hal ini bertujuan agar masyarakat dapat menghubungkan desain suatu karakter dengan apa yang mereka pernah atau bisa dilihat di dunia nyata. Menurut Tillman (dalam Homan, 2014) hal paling penting dalam menciptakan sebuah tokoh adalah kisah dibalik tokoh tersebut. Latar belakang tokoh menjadi hal paling penting agar tokoh tersebut memiliki daya tarik yang kuat.

Homan (2014) menjelaskan bahwa dalam mendesain suatu karakter atau tokoh dalam cerita, komik, animasi dan video game yang dapat dikomunikasikan secara visual, maka diperlukan pengkajian secara mendalam mengenai budaya atau kepercayaan yang cukup populer dikalangan masyarakat. Diperlukan juga perpaduan antara kreatifitas dan data-data yang tepat, sehingga tokoh yang tercipta mampu memberikan berbagai macam kesan pada para audiens. Pada umumnya tokoh yang tercipta berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Selain ilmu desain, diperlukan juga wawasan mengenai ilmu-ilmu lainnya sehingga tokoh yang diciptakan tidak kaku dan lebih natural, hal ini dikarenakan masyarakat modern lebih menyukai sesuatu yang logis, atraktif dan persuasif.

Pada tokoh Antareja terdapat visual sisik ular, yang tidak umum digunakan pada tokoh wayang. Hal ini secara konsep memiliki kemiripan dengan desain tokoh modern, yang menggunakan hewan sebagai referensi dalam pembuatan tokoh,

seperti contoh Spiderman, Batman, Black Panther dan sebagainya. Umumnya tokoh-tokoh yang menggunakan referensi hewan dalam desainnya, memiliki sifat atau kelebihan dari hewan tersebut dan setiap pasti memiliki makna filosofis tersendiri yang dimana hal tersebut berhubungan dengan sifat, jalan pikir, budaya dan kepercayaan. Apabila dilihat dari kisah pewayangan, Antareja diceritakan sebagai keturunan dari Sang Hyang Anantaboga, yang merupakan dewa ular dalam kepercayaan Jawa. Menurut Suryana (2017) ular dalam kepercayaan Jawa dianggap sebagai dewa pelindung, sehingga ada makna filosofis yang dapat digali dari tokoh Antareja.

Dari hasil tinjauan mengenai tokoh Antareja serta visual yang dimunculkan, maka penelitian mengenai makna dan unsur dari bentuk sebuah wayang serta ular dalam kebudayaan Jawa menjadi sangat penting karena dapat dijadikan referensi dan juga pemahaman bagi masyarakat. Selain itu tokoh Antareja yang merupakan tokoh orisinal kisah Mahabharata versi Jawa dan tokoh Antareja memiliki interpretasi serta gaya visual yang berbeda antara Yogyakarta dan Surakarta sehingga bisa dijadikan subjek penelitian mendalam terkait permasalahan tersebut.

I.2 Identifikasi Masalah

Sejarah dibuatnya tokoh Antareja dalam pewayangan memiliki banyak makna, baik secara penceritaan tokoh maupun visual. Pada hakekatnya wayang merupakan kesenian yang diciptakan dengan makna mengenai kehidupan pada setiap tokoh didalamnya. Adapun permasalahan dari uraian yang dipaparkan yaitu :

- Kurangnya pengkajian asal-usul visualisasi dari tokoh Antareja, yang menggunakan visual ular sebagai referensi utama.
- Kurangnya pengkajian cara pandang masyarakat Jawa yang filosofis, sebagai asal mula terciptanya tokoh Antareja.
- Makna yang terkandung dalam karakter tokoh Antareja belum tergali secara dalam dari aspek visual, sehingga perlu pengkajian lebih mendalam.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil uraian identifikasi masalah di atas maka rumusan masalahnya yaitu :

Bagaimana desain karakter Antareja diciptakan dan apa yang menjadi referensi utama seniman zaman dahulu dalam menciptakan desain karakter Antareja ?

I.4 Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini pembahasan tidak terlalu luas, maka masalah akan dibatasi dan difokuskan pada visualisasi Antareja versi wanda wisuna gaya Yogyakarta, beserta kajian visual Antareja berdasarkan unsur visual wayang kulit purwa.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi data-data mengenai makna visual tokoh Antareja versi Yogyakarta dan gaya berpikir seniman Jawa pada masa lampau yang penuh dengan filosofi dalam menciptakan suatu tokoh wayang. Diharapkan dengan ditulisnya laporan ini, wawasan mengenai makna yang terkandung dalam tokoh wayang dan dapat menjadi referensi bagi para desainer pada masa sekarang.

I.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Paparan data-data mengenai unsur visual tokoh Antareja secara deskriptif, sehingga dapat dijadikan landasan penelitian baru.
- b. Mengetahui asal-usul penciptaan suatu desain tokoh, yang menggunakan alam serta kepercayaan masyarakat sebagai referensi utama. Sehingga diharapkan mampu memberikan referensi dan menambah wawasan bagi para ilustrator.
- c. Mengetahui referensi visual yang digunakan pada tokoh Antareja, sehingga diharapkan mampu untuk memberikan cara berpikir atau cara pandang seniman Jawa zaman dahulu, dalam menerapkan ilmu kosmologi dan mistisme ke dalam sebuah desain suatu tokoh.

I.7 Penelitian Terdahulu dan Posisi Penelitian

Penelitian mengenai visual tokoh wayang Antareja pernah dilakukan oleh Prisandy (2016) dengan judul “Perbedaan Visualisasi Atribut Dan Struktur Tubuh Wayang Kulit Purwa Pada Tokoh Antareja Gaya Yogyakarta Dengan Gaya Surakarta”. Penelitian yang dilakukan oleh Prisandy (2016) lebih terfokus pada komparasi visual wayang kulit Antareja versi Yogyakarta dengan Antareja versi Surakarta, dari mulai anatomi wayang, struktur tubuh, warna dan aksesoris yang dikenakan. Sedangkan dalam penelitian ini, objek penelitian akan lebih difokuskan dalam mengkaji simbolisasi dalam visual Antareja versi Yogyakarta secara deskriptif.

I.8 Metodologi Penelitian

Metode Penelitian

Dalam mencari data, peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif. Hal ini dikarenakan metode kualitatif memiliki fleksibilitas tinggi dan dapat menyesuaikan dengan kondisi lapangan, Sarwono dan Lubis (2007). Metode ini mengkaji dari sudut pandang yang interaktif dan pada umumnya bersifat deskriptif. Metode analisis deskriptif adalah mempelajari permasalahan yang ada dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat dengan situasi tertentu, termasuk mengenai hubungan antar individu, kegiatan, sikap, sudut pandang, proses dan pengaruh dari suatu fenomena, Sarwono dan Lubis (2007).

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data maka digunakan beberapa metode yang dapat membantu dalam pengumpulan data yang diperlukan pada penelitian ini. Berikut metode yang digunakan dalam pengumpulan data mengenai tokoh Antareja :

- **Kajian Pustaka**

Untuk mengungkap data-data dalam penelitian ini, peneliti akan mengkaji data pada buku, jurnal, thesis teks, serta artikel yang ada di internet. Berikut adalah buku, thesis dan jurnal utama yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini, buku *Antareja Antasena Jalan Kematian Para Kesatria*, *Wayang Kulit Yogyakarta*, *Wayang dan Filsafat Nusantara*, *Ensiklopedia Tokoh-tokoh Wayang dan Silsilahnya*, jurnal *Perbedaan*

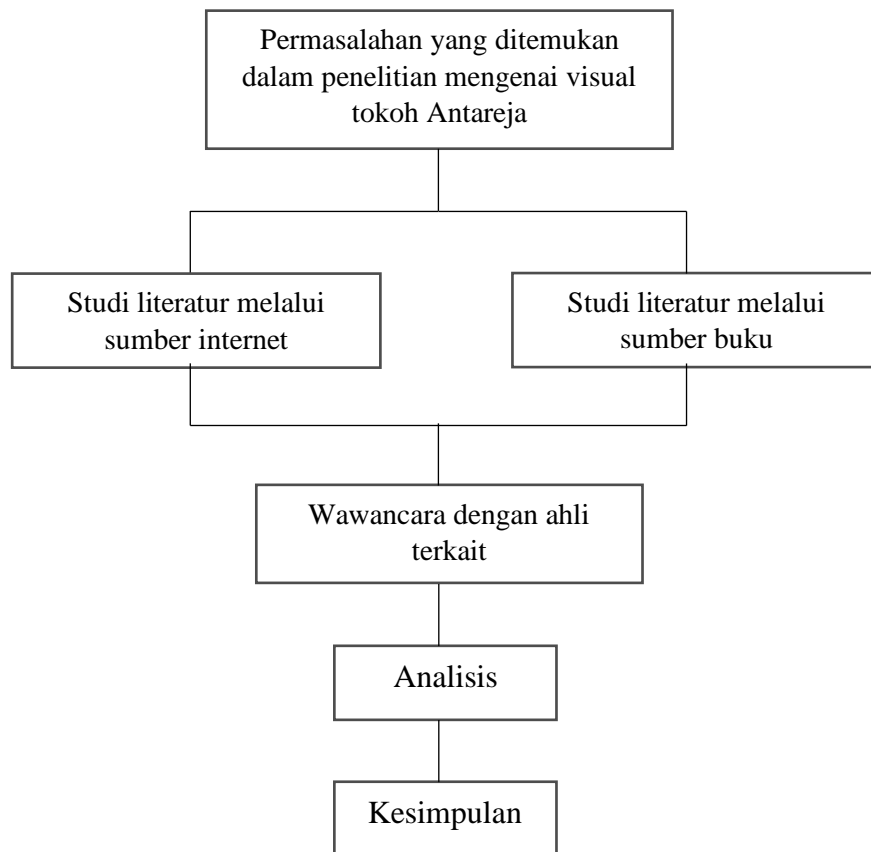
Visualisasi Atribut Dan Struktur Tubuh Wayang Kulit Purwa Pada Tokoh Antareja Gaya Yogyakarta Dengan Gaya Surakarta, skripsi atau tesis Kajian Visualisasi Naga Sang Hyang Anantaboga dan Sengkalan Dwi Naga Rasa Tunggal Berdasarkan Cara Pandang Kosmis-Mistis, Kajian Aspek Teknis, Estetis Dan Simbolis Warna Wayang Kulit Karya Pengrajin Wayang Desa Tunahan Kabupaten Jepara.

- **Wawancara**

Untuk memperdalam kajian dalam penelitian ini, maka wawancara dengan ahli terkait merupakan langkah yang efektif dalam pencarian data. Beberapa nara sumber yang akan di wawancarai adalah RM Donny Suryo Megananda, yang merupakan pengelola museum wayang Kekayon sekaligus budayawan yang aktif dalam memperkenalkan wayang pada masyarakat Indonesia.

1.9 Kerangka Penulisan

Berikut adalah kerangka penulisan untuk mengkaji visual tokoh wayang kulit purwa Antareja versi Yogyakarta. Peneliti akan mencoba mengungkap makna visual yang ada dalam tokoh Antareja dengan sudut pandang dan gaya berpikir masyarakat Jawa, yang didukung dengan sumber literatur dan wawancara dengan ahli terkait. Kemudian dari data-data yang sudah didapatkan, peneliti juga akan mengaitkan bagaimana masyarakat Jawa memaknai sesuatu dan mengaplikasikannya pada tokoh wayang kulit Antareja. Sehingga hal ini dapat menjelaskan makna dari setiap atribut, anatomi dan warna pada wayang.



Gambar I.1 Kerangka Penulisan
(Sumber : Dokumen Pribadi)

I.10 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan wayang, tokoh Antareja, makna visual dari bentuk wayang kulit purwa, dan budaya Jawa yang melahirkan tokoh Antareja. Bab ini juga menjelaskan mengenai identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, metode penelitian yang digunakan dan tujuan serta manfaat penelitian.

2. BAB II PENGENALAN WAYANG KULIT PURWA, SIMBOL, CARA PANDANG MASYARAKAT JAWA

Bab ini akan menjelaskan lebih dalam mengenai wayang kulit purwa, makna simbolisasi dalam pewayangan dan cara pandang masyarakat Jawa, dengan didukung oleh hasil penelitian dari peneliti sebelumnya.

3. BAB III TINJAUAN TOKOH WAYANG KULIT PURWA ANTAREJA

Bab ini berisi uraian data dari tokoh wayang Antareja, serta makna mengenai anatomi, warna dan aksesoris yang terdapat pada tokoh Antareja.

4. BAB IV KAJIAN VISUAL TOKOH WAYANG KULIT ANTAREJA BERDASARKAN SUDUT PANDANG MASYARAKAT JAWA

Bab ini analisis unsur visual dari tokoh wayang Antareja berdasarkan cara pandang masyarakat Jawa. Bab ini akan mengungkap tujuan diciptakannya tokoh Antareja.

5. BAB V KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dari data-data yang telah dianalisis.