

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

II.1 Wayang

UNESCO menyatakan bahwa pertunjukan wayang merupakan kesenian yang berasal dari Indonesia, dengan menggunakan boneka yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu, kemudian digunakan untuk memerankan tokoh dalam kisah Mahabharata, Ramayana dan sebagainya kedalam sebuah pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda). Dalam pertunjukan wayang, seorang dalang diperlukan untuk menentukan alur cerita sekaligus menggerakkan wayang.

Masyarakat mengenal wayang karena menceritakan berbagai kisah dari kitab *Brahmana* (Mahabharata, Ramayana, Lokapala, dan Arjunasrabahu, Sudjarwo (dalam Nurgiyantoro, 2010). Walaupun begitu Mulyono (1979, hal. 11) mengungkapkan bahwa wayang telah ada jauh sebelum konsep agama asing masuk ke Indonesia, diperkirakan wayang sudah ada sejak zaman neolitikum dan pertunjukan wayang digunakan sebagai upacara kegamaan atau upacara yang berhubungan dengan kepercayaan terhadap Hyang. Pada masa neolitikum kisah pewayangan menceritakan tentang kepahlawanan para leluhur.



Gambar II.1 Pertunjukan wayang kulit dari Keraton Yogyakarta
Sumber: https://gdb.voanews.com/0EE57925-DBF0-4C71-939C-77FB55B43038_w1023_r1_s.jpg (diakses 24, April 2019)

Nenek moyang masyarakat Jawa mempercayai bahwa roh leluhur yang sudah mati akan menjadi roh pelindung bagi kehidupan generasi berikutnya. Masyarakat Jawa beranggapan bahwa roh para leluhur tinggal di daerah pegunungan, pohon besar, lautan dan sebagainya. Pada 1500 SM, nenek moyang masyarakat Jawa melakukan upacara penyembahan terhadap roh leluhur yang telah meninggal dan upacara itu dikemas menjadi sebuah pertunjukan yang saat itu disebut sebagai pertunjukan bayangan, Sunarto, (2004, hal. 14).

Masuknya agama Hindu memiliki dampak besar terhadap kebudayaan yang sudah ada di Indonesia, epos Ramayana dan Mahabharata memiliki kisah yang mampu sejalan dengan mitos Jawa kuno sehingga epos ini diadaptasikan kedalam mitos Jawa kuno. Epos Ramayana dan Mahabharata ditulis ulang dengan bahasa Jawa kuno pada abad ke 10 sebagai *Wiracarita*. Hal ini membuat epos Ramayana dan Mahabharata menjadi berbeda dengan versi aslinya, karena adanya percampuran budaya didalam kisah yang disajikan. Dalam penyajian cerita, kisah yang telah di adaptasi ke budaya Jawa memiliki karakter yang manusia yang realistis. Konflik-konflik, aksi dan reaksi memiliki alur yang memberikan pelajaran hidup, seperti kebajikan, kebijaksanaan, moralitas dan bagaimana menahan nafsu duniawi (Mulyono, 1979).

Sudah berabad-abad pagelaran wayang memainkan peranan dalam kehidupan masyarakat Jawa saat itu, mulai dari terciptanya kata-kata mutiara yang menjadi sebuah pedoman hidup, baik itu dalam hal rohani, pendidikan, hiburan dan imajinasi. Dari pagelaran wayang juga melahirkan sebuah kesenian yang lain, mulai dari lagu-lagu atau nyanyian, lukisan imajinatif dan puisi-puisi yang diambil dari kata-kata mutiara pagelaran wayang. Hal ini menjadikan wayang sebagai pusat terbentuknya kesenian-kesenian di Jawa pada masa itu (Mulyono, 1979).

Pada masa kerajaan Mataram kisah pewayangan dikumpulkan dan dirangkum dengan maksud agar menjadi rujukan para dalang dalam menyampaikan cerita, selain itu lokasi-lokasi pada kisah Mahabharata pun diubah seakan berada di pulau

Jawa. Alasan kisah diubah karena adanya penyesuaian dengan filsafat kejawen dan ideologi islam pada masa itu.

Kresna (dalam, Rizaldi, 2018) menjelaskan bahwa ada tiga bagian dalam perkembangan cerita wayang yaitu :

- Cerita baku adalah cerita asli kisah Mahabharata dan Ramayana yang tidak dirubah sama sekali.
- Cerita *Carangan Kadapur* atau *sempalan* adalah cerita baku yang dikembangkan oleh dalang.
- Sedangkan cerita *carangan* adalah cerita baru yang dikembangkan oleh dalang dengan menggunakan acuan cerita baku, namun cerita tersebut tidak terdapat dalam buku Induk.

Sedangkan kisah wayang berdasarkan lakonnya (tokoh utama) Kresna (dalam, Rizaldi, 2018) membedakan dalam beberapa jenis yaitu :

- *Lakon Raben* atau perkawinan adalah kisah yang menceritakan tokoh kesatria bertemu dengan bidadari cantik atau putri raja, kemudian jatuh cinta, sehingga kisah ini lebih fokus pada perkawinan.
- *Lakon Lahir* adalah kisah tentang bagaimana seorang kesatria lahir.
- *Lakon Kraman* adalah kisah tentang konflik kekuasaan yang berujung pada pemberontakan dan perebutan kekuasaan kerajaan.
- *Lakon Wahyu* adalah kisah kesatria yang mendapatkan anugrah dan titah dari para dewa.
- *Lakon Mistik* adalah kisah tentang perjalanan seorang kesatria yang mencari arti kehidupan dan falsafah hidup.
- *Lakon tragedi* adalah kisah gugurnya para tokoh epos Mahabharata dalam perang antara pandawa dan kurawa atau biasa disebut perang barathayudha.
- *Lakon Ruwat* adalah kisah yang menceritakan bagaimana manusia agar dapat terhindar dari bencana.
- *Lakon Jumenengan* adalah kisah yang menceritakan perjalanan seorang kesatria yang nantinya dinobatkan sebagai seorang raja.

II.1.2 Visual Wayang

Dalam wujud visual, wayang menerapkan seni rupa dan simbol pada hampir seluruh bagian tubuh boneka wayang, setiap tokoh wayang memiliki bentuk visual yang berbeda-beda baik itu dari segi proporsi, warna hingga aksesoris, Haryadi (2013). Sudah sejak zaman kerajaan Kediri (pra Majapahit) hingga kerajaan Mataram, wayang sudah mengalami perubahan bentuk dan wujud, Haryanto (dalam Haryadi, 2013).



Gambar II.2 Macam bentuk Wayang Kulit

Sumber : https://3.bp.blogspot.com/-azLRZEV4He4/W9WKbKEfHpl/AAAAAAAAABUQ/o-4NiUMDIoE5ual-nvW9ZnrRuir_NL6QCLcBGAs/s640/tokoh-wayang-kulit.jpg (diakses 27 April 2020)

Dari mulai bentuk wayang dan sunggingan serta tata warna merupakan penerapan seni rupa dalam wujud visual wayang yang dapat dilihat (Suara Merdeka, 2014). Cakupan bentuk wayang ada pada ukuran tubuh, posisi tangan, penggambaran raut muka, serta atribut busana. Sunarto (2004) memaparkan bahwa, wujud visual wayang dapat diklasifikasikan dari bentuk anatomi tubuh dan digolongkan menjadi beberapa kategori bentuk berdasarkan fungsi yaitu simpingan kanan, simpingan kiri dan wayang *dhudhahan*.

Menurut Haryanto (dalam Haryadi, 2013) pada umumnya anatomi tubuh wayang menyimpang dari logika modern, hal ini dikarenakan sudut pandang penggambaran satu wujud tokoh wayang memiliki makna, baik itu dari tampak samping, bawah, atas, serta depan. Secara detail penggambaran anatomi tubuh wayang meliputi wajah (kecuali biji mata) adalah sebagai berikut :

1. Penggambaran tampak samping lutut, betis, dada, dan pinggang.
2. Penggambaran tampak depan pundak, perut, dan mata.
3. Penggambaran tampak bawah telapak kaki.
4. Penggambaran tampak atas jari dan kuku pada kaki digambar tampak.

II.1.3 Beragam Jenis Wayang

David Irvine (dalam Mahardika, 2010) dalam bukunya yang berjudul *Leather Gods and Wooden Heroes*, memaparkan bahwa wayang memiliki beragam jenis, yang terbuat dari bahan baku yang berbeda-beda, adapun jenisnya dikelompokkan sebagai berikut :

- **Wayang Kulit**

1. Wayang *Purwa*, merupakan wayang kulit yang biasanya digunakan untuk menceritakan kisah dari epos Mahabharata dan Ramayana, wayang kulit purwa terbagi menjadi dua yaitu gaya Yogyakarta dan gaya Surakarta.
2. Wayang *Suluh*, merupakan wayang kulit yang pada umumnya digunakan untuk sarana pendidikan. Dalam bahasa Indonesia suluh memiliki arti yaitu penerangan atau penyuluhan.
3. Wayang *Calonarang*.
4. Wayang *Kancil*.
5. Wayang *Sasak*.
6. Wayang *Krucil*.
7. Wayang *Sadat*, merupakan wayang kulit yang menceritakan kisah para wali dari Kerajaan Demak hingga Kerajaan Pajang, pada umumnya busana wayang dan para dalang mengenakan serban.

- **Wayang Kayu**
 1. Wayang *Golek* atau Wayang *Thengul* (Bojonegoro), wayang yang bahan dasarnya adalah kayu, biasanya menceritakan kisah Mahabharata dan Ramayana.
 2. Wayang *Menak*, wayang yang biasanya digunakan untuk menceritakan tentang orang terhormat, bangsawan, ningrat, priayi.
 3. Wayang *Klithik*, wayang yang terbuat dari kayu namun pipih seperti wayang kulit, biasanya digunakan untuk menceritakan kisah kerajaan Majapahit.

- **Wayang Beber**, wayang dilukis pada kertas gulung, berisi inti cerita dari lakon yang dikisahkan oleh dalang, dimainkan dengan cara membeberkan kertas gulung.

- **Wayang Orang atau Wayang Wong**, wayang yang penceritaannya melalui peran orang.

- **Wayang Topeng**, pertunjukan wayang yang diperankan langsung oleh orang dengan menggunakan topeng.

- **Wayang Potehi**, wayang yang biasanya menceritakan kisah yang berasal dari Cina.

II.1.3.1 Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta

Mengutip dari penjelasan Sunarto (2004) bahwa “ciri khas dalam hasil budaya seperti kesenian wayang kulit, tidak dapat dilihat secara mudah, sehingga untuk melihat kekhususan yang dimiliki hanya sebatas gejala-gejala tampilan fisik yang tidak setiap orang mampu untuk mengidentifikasi”. Kesulitan ini menjadi sebuah permasalahan dalam mengidentifikasi mengenai perbedaan dan keistimewaan dari gaya wayang kulit. Berdasarkan penelitian dan pengamatan serta perbandingan yang telah dilakukan terhadap visualisasi wayang kulit gaya Yogyakarta dapat dijabarkan pada beberapa hal berikut ini :

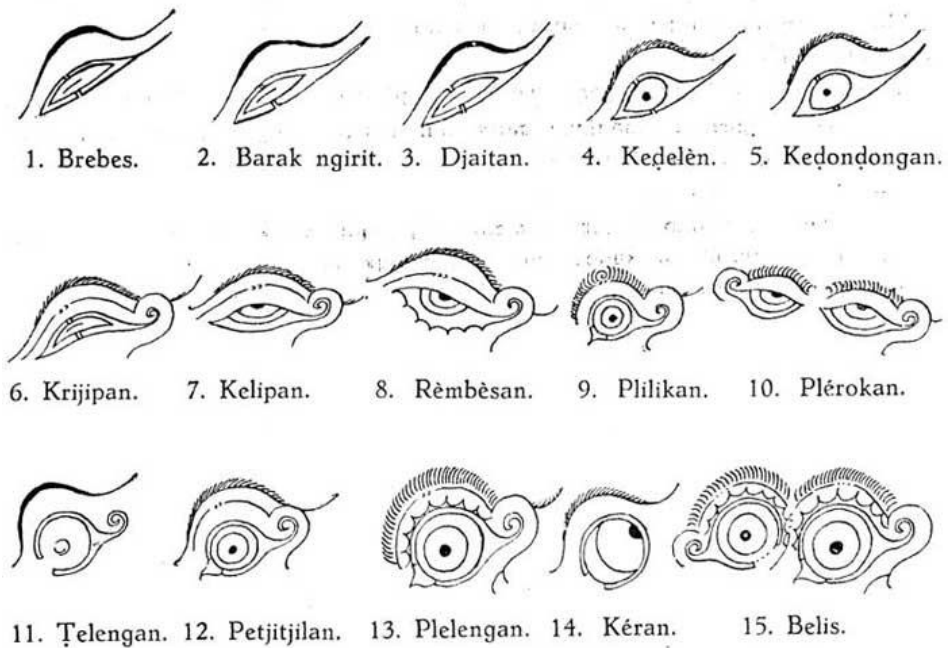
- Wayang kulit gaya Yogyakarta menggambarkan wayang *ringgit* (bergerak berjalan), yang memiliki tampilan visual posisi kaki melangkah lebar terutama pada tokoh *jangkahan* (gagahan). Tampilan tersebut dianggap gagah dan ekspresif. Kemudian tokoh putren (wayang wanita) gaya Yogyakarta menggambarkan wayang *tancep* (tidak bergerak), hal ini ditandai dengan adanya *wiron nyamping* (lipatan-lipatan kain kampuh) yang tetap berada diposisi muka.
- Penggambaran bentuk tambun, yaitu bentuk tubuh pendek dan kekar (gemuk) yang dinamakan *dhepah*. Bagian kepala tampak besar, posisi tubuh menghadap muka dengan posisi kaki terbuka lebar. Pada tokoh tambun kaki digambarkan lebih pendek, hal ini berkaitan dengan pertunjukan wayang yang dimana saat tersorot lampu, bayangan yang dihasilkan memberikan kesan *cebol*.
- Pada umumnya tokoh wayang gaya Yogyakarta memiliki tangan yang sangat panjang hingga dapat menyentuh bagian kaki. Hal ini berkaitan dengan pertunjukan wayang yang dimana memerlukan tangan untuk posisi menyembah. Selain itu hal ini juga menjadi ciri khas wayang gaya Yogyakarta, yang dimana panjang tangan sama dengan panjang kaki, kemudian bahu belakang wayang gaya Yogyakarta juga digambarkan panjang.
- Hampir seluruh tatahan pada wayang gaya Yogyakarta menggunakan unsur tatahan yang dinamakan *inten-intenan*, terutama pada pecahan *uncal kencana*, *sumping*, *turida* dan bagian busana lainnya.
- Tokoh wayang kulit gaya Yogyakarta menggunakan sungging *tlacapan*, yaitu unsur sungging yang berbentuk segitiga terbalik dengan ujung lancip. Sunggingan *tlacapan* ini berfungsi untuk memberi dekorasi pada bagian sembuliyen yang berukuran besar, seperti *konca*.

II.1.3.2 Bagian Tubuh Wayang Kulit Purwa Yogyakarta

Menurut RM Soelardi (dalam Sunarto, 2004) wayang kulit Yogyakarta dikenali melalui bagian-bagian atribut, busana dan bentuk wayang, yang dapat diperinci bagian-bagiannya. Rincian yang dapat dilakukan untuk mengidentifikasi wayang

gaya Yogyakarta adalah mengurai semua unsur visual pada wayang. Untuk mengamati perbedaan antara wayang dapat diperhatikan unsur-unsur sebagai berikut :

- Jenis mata wayang
 1. Mata *Liyepan* (mata gabahan), merupakan gambaran kondisi mata dalam kondisi setengah tidur. Berbentuk seperti gabah atau padi yang belum dikupas. Pada umumnya mata jenis ini digunakan pada tokoh dengan tubuh langsing dan kecil.
 2. Mata *Kedhelen*, merupakan mata dengan bentuk menyerupai biji kedelai yang terletak pada biji mata (manik) nya. Pada umumnya mata jenis ini digunakan pada tokoh wayang dengan tubuh sedang atau biasa disebut *katongan*.
 3. Mata *Peten*, merupakan mata dengan bentuk menyerupai biji petai yang terletak pada biji matanya. Pada umumnya mata jenis ini digunakan pada tokoh dengan perawakan kekar yang berwatak buruk.
 4. Mata *Theleangan*, merupakan mata berbentuk bulat penuh pada biji matanya. Pada umumnya mata ini hanya menggunakan warna hitam saja. Jenis mata ini umumnya digunakan pada tokoh wayang jenis *gagahan* yang bertubuh *pideksa* (perkasa).
 5. Mata *Pleleangan*, merupakan jenis mata yang digambarkan berbentuk bulat yang terletak pada biji matanya, dengan pewarnaan warna hitam merah dan merah muda, selain itu terdapat gambar kelopak mata. Pada umumnya mata jenis ini digunakan pada tokoh raksasa, baik yang berukuran besar maupun berukuran kecil.
 6. Mata *Kiyip*, merupakan jenis mata yang pada biji matanya digambar dengan bentuk setengah lingkaran. Umumnya digunakan pada tokoh dengan perawakan gemuk, baik itu berukuran kecil maupun berukuran besar.
 7. Mata *Kiyeran* (penanggalan), merupakan mata berbentuk bulan sabit yang terletak pada biji matanya. Hanya tokoh tertentu saja yang menggunakan mata jenis.



- Gambar II.3 Jenis-jenis Mata pada Wayang

- Sumber:

https://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery////////details.php?image_id=440&l=deutsch (diakses 24, April 2019)

- Jenis hidung wayang

1. Hidung *Walimiring* (hidung lancip), merupakan hidung yang bentuknya seperti *pangot* kecil (pisau pahat kecil untuk pembuatan topeng). Hidung berjenis ini umumnya digunakan pada tokoh wayang dengan tubuh kecil, yang memiliki jenis mata *liyapan* dan jenis wayang *putren*.
2. Hidung *Bentulan*, merupakan hidung yang bentuknya seperti buah bentul (soka). Hidung berjenis ini digunakan pada tokoh dengan tubuh besar atau golongan *gagahan*. Pada umumnya dikombinasikan dengan bentuk mata *thelengan*.
3. Hidung *Wungkal Gerang*, merupakan jenis hidung yang berbentuk mirip dengan hidung *bentulan*, hanya saja dengan ujung yang sedikit meruncing. Hidung berjenis ini umumnya digunakan pada tokoh wayang *gagahan* tetapi berwatak *panasbaran* (kasar). Pada umumnya hidung jenis ini selalu dikombinasikan dengan mata berjenis *peten* dan *plelengan*.

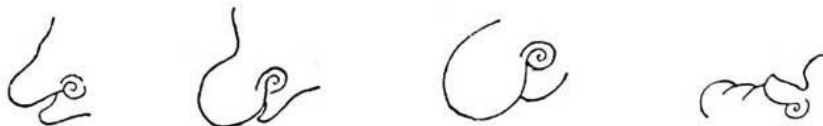
4. Hidung *Pelokan*, merupakan hidung yang digambarkan berbentuk seperti isi dari buah mangga atau biasa disebut dengan *pelok*. umumnya digunakan pada tokoh wayang yang bertubuh besar dengan mata *plelengan*.
5. Hidung *Pesekan*, merupakan hidung yang bentuknya identik dengan hidung *wungkal gerang*, hanya saja ukurannya lebih kecil dan lebih pesek. Jenis hidung ini digunakan pada tokoh wayang golongan kera atau *rewanda*.
6. Hidung *Bunder (terong glathik)*, merupakan hidung yang berbentuk bulat seperti terong. Hidung berjenis ini hanya digunakan untuk tokoh tertentu saja seperti tokoh Gareng.
7. Hidung Belalai, merupakan hidung yang berbentuk seperti belalai seekor gajah. Jenis hidung ini digunakan pada tokoh wayang yang berwajah seperti gajah.



1. Ambangir. 2. Sembada. 3. Bungker. 4. Dempok. 5. Mungkal gerang.



6. Njunti. 7. Meḍang. 8. Njentang. 9. Njantik palwa.



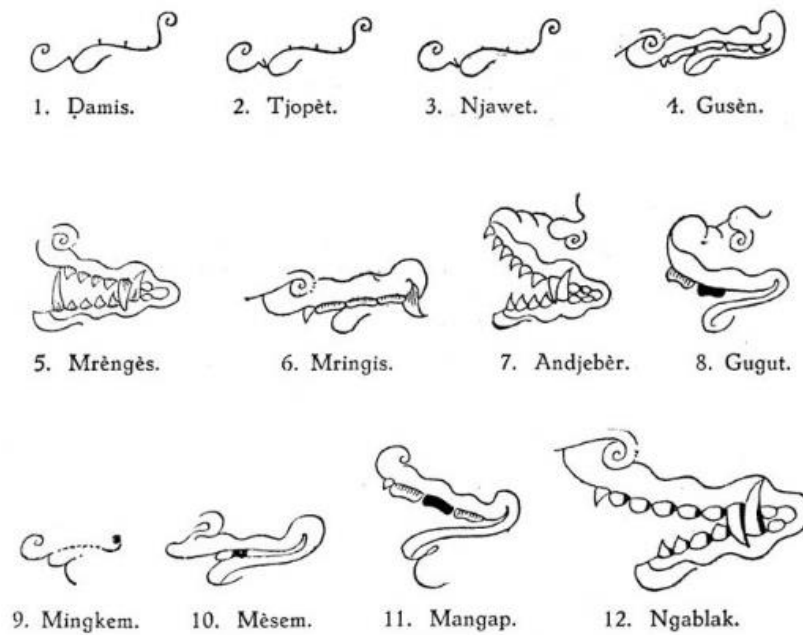
10. Irung djanma. 11. Bunder. 12. Nérong. 13. Nemlik.

Gambar II.4 Jenis-jenis Hidung pada Wayang

Sumber:

https://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery////////details.php?image_id=443&l=dutsch (diakses 24, April 2019)

- Jenis mulut wayang
 1. Mulut *Mingkem*, merupakan jenis mulut yang digambarkan dalam posisi tertutup, sehingga bagian giginya tidak tampak. Mulut berjenis ini digunakan hanya pada tokoh tertentu saja, umumnya tokoh kesatria dan sehingga jumlah tokoh dengan mulut ini tidak banyak.
 2. Mulut *Gethetan* (mulut *salitan*), merupakan jenis mulut yang digambarkan seperti mulut *mingkem*, akan tetapi ada gambaran bentuk ikal dibagian belakang yang disebut dengan *salitan*. Selain itu mulut jenis ini, memperlihatkan gambaran gigi.
 3. Mulut *Gusen*, merupakan jenis mulut yang terbagi menjadi dua yaitu *gusen alus* yang berbentuk seperti mulut *gethetan* dengan penambahan gambaran gusi. Yang kedua adalah *gusen gagah* yang berbentuk seperti *gusen alus*, hanya saja tidak ada *salitan* dan memiliki gambaran gigi yang besar beserta taring. Pada umumnya digunakan pada tokoh yang memiliki watak kasar.
 4. Mulut *Mesem*, merupakan jenis mulut yang digambarkan dengan kondisi saat *mesem* atau tersenyum. Hanya tokoh tertentu saja yang menggunakan jenis mulut ini, seperti Sengkuni, Gareng, Petruk dan sebagainya.
 5. Mulut *Mrenges*, merupakan jenis mulut yang digambarkan sedikit terbuka, dengan gambaran gigi kecil, taring dan gusi. Pada umumnya jenis mulut ini digunakan pada tokoh raksasa bertubuh kecil.
 6. Mulut *Anjeber*, merupakan jenis mulut yang digambarkan pada bagian bibir atas memiliki ukuran lebih besar dibandingkan dengan bibir bagian bawah, disertai dengan gambaran gigi-gigi kecil, taring dan gusi. Jenis mulut ini hanya digunakan pada tokoh kera.
 7. Mulut *Ngablak*, merupakan jenis mulut yang digambarkan terbuka lebar dengan penggambaran gigi-gigi besar, taring dan gusi. Jenis mulut ini umumnya digunakan pada tokoh raksasa, dari yang memiliki ukuran kecil hingga ukuran besar.



Gambar II.5 Jenis-jenis Mulut pada Wayang

Sumber:

https://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery////////details.php?image_id=448&l=deutsch
(diakses 24, April 2019)

II.1.3.3 Busana Dan Aksesoris Pada Wayang Gaya Yogyakarta

Bentuk mahkota (irah-irahan) yang dimiliki wayang kulit gaya Yogyakarta memiliki keanekaragaman bentuk, yang umumnya merupakan penyesuaian atribut pada lakon wayang. Umumnya tokoh pewayangan memiliki ciri khas yang berbentuk mahkota. Mahkota yang secara garis besar diterapkan pada tokoh wayang adalah sebagai berikut:

- *Makutha*
- *Topong*
- *Songkok*
- Gelung supit urang
- Gelung keling
- *Uncit*
- *Puthut*
- *Trumbus (kethu)*
- *Jamang sadasaler*
- *Gundhulan*

- Rambut *gimbalan*
- Rambut *geni*

Dodot (jenis pemakaian kain) dan posisi kaki menurut Sunarto (2004) menentukan status sosial tokoh dalam pewayangan. Penerapan dan penggambaran kain pada umumnya disesuaikan dengan tingkat sosial tokoh dalam kisah pewayangan dan watak yang dimiliki tokoh wayang. Sebagai contoh, pada tokoh yang masuk ke dalam jenis *alusan* apabila mengenakan kain, maka disebut dengan istilah *pocong*. Untuk tokoh yang masuk ke dalam jenis gagahan, maka disebut dengan *jangkahan*. Ada beberapa jenis pocong dan jangkahan yang dapat dibedakan dalam wayang kulit gaya Yogyakarta, yaitu sebagai berikut:

- *Pocong* terdiri dari *pocong semen ningrat*, *pocong polos*, *pocong bangakan*, *pocong sembuliyan*, *pocong dhagelan* dan *pocong blotrong*.
- *Jangkahan* terdiri dari jangkahan *satria* (kesatria), *jangkahan satria putran*, *jangkahan ratu*, *jangkahan denawa raja*, *jangkahan punggawa*, *jangkahan wanara*, *jangkahan pandhita* dan *jangkahan bayu* (sena).

Wayang kulit gaya Yogyakarta memiliki beraneka ragam jenis atribut, baik yang berbentuk aksesoris atau bentuk yang hanya dimiliki oleh tokoh tertentu saja. Berikut adalah atribut yang biasa digunakan dalam wayang kulit gaya Yogyakarta:

- *Sumping* (hiasan untuk telinga tokoh wayang) dibedakan menjadi : *sumping mangkara*, *sumping prabangayun*, *sumping sorengpati*, *sumping pudah setegal*, *sumping gajah ngoling*, *sumping kudhup turi* (*wadheran*) dan *sumping pandan binetot*.
- *Bledhegan* atau *garuda mungkur* (aksesoris yang diterapkan pada bagian belakang kepala) terdiri dari : *bledhegan utah-utah panjang*, *bledhegan utah-utah pendek*, *bledhegan utah-utah walik* dan *garuda mungkur*.
- *Sampir* terdiri dari *sebe* (sampir yang diperuntukkan untuk tokoh pria) dan *rimong* (sampir yang diperuntukkan untuk tokoh wanita).
- Rambut baik *ngore* maupun *ngore gendhong*, yang terdiri dari rambut *gimbal*, rambut *gayaman*, rambut *geni* dan rambut *seritan*.

- *Kelatbahu* (hiasan pada lengan tokoh wayang) terdiri dari kelat bahu *ngangrangan*, kelatbahu *candrakirana*, kelatbahu *punggawa*, kelatbahu *raja raksasa*, kelatbahu *punggawa raksasa* dan kelatbahu *dhagelan*.
- Gelang yang terdiri dari gelang *calumpringan*, gelang *bambangan*, gelang *punggawa*, gelang *dhagelan*, gelang *denawa*.
- Gelang kaki yang terdiri dari *kroncong* dan *kroncong raton*.

II.1.3.4 Golongan Pada Wayang Gaya Yogyakarta

Menurut Sunarto (1989) tokoh-tokoh wayang kulit Yogyakarta jumlahnya sudah mencapai ratusan, secara garis besar tokoh-tokoh ini dapat di kelompokkan menjadi beberapa macam sesuai dengan dasar pengelompokannya. Pengelompokan tokoh wayang pada umumnya dilihat berdasarkan atribut dan tokohnya, yang dapat dibedakan menjadi golongan *raton*, golongan *satria* dan golongan *bala*. Pengelompokan tokoh wayang kulit didasari oleh tokoh yang menjadi: wayang *alusan*, *branyak (lanyapan)*, *pidaksa*, *gagah (gagahan)*, *rewanda*, *raseksa* dan *dhagelan*.

Buku *Pedhalangan Ngayogyakarta* jilid I (dalam Sunarto, 2004, hal. 25) menjelaskan bahwa tokoh wayang dapat digolongkan berdasarkan busana yang dikenakan. Berikut adalah beberapa golongan pada wayang berdasarkan busana yang digunakan:

- Golongan wayang *makuthan praban*,
- Golongan wayang *makuthan ngore odhol*,
- Golongan wayang *kethon*,
- Golongan wayang *topongan praban*,
- Golongan wayang *topongan ngore odhol*
- Golongan wayang *gedhong*.

Kemudian tokoh wayang juga dapat digolongkan berdasarkan bentuk atau jenis mata, berikut adalah beberapa golongan pada wayang berdasarkan bentuk mata:

- Golongan wayang bermata jenis *plelengan*,
- Golongan wayang bermata jenis *thelengan*,

- Golongan wayang bermata jenis *kedhelen*,
- Golongan wayang bermata jenis *kelipan (kiyipan)*,
- Golongan wayang bermata jenis *kinceran*
- Golongan wayang bermata jenis *liyepan*.

Wayang simpingan menurut Sunarto (2004, hal. 25), merupakan tokoh wayang yang disusun berjajar disamping dalang. Susunan ini terbagi menjadi dua baris susunan yaitu *simpingan tengen* (samping kanan) dan *simpingan kiwa* (samping kiri). Tokoh pada simpingan kanan pada umumnya memiliki wajah *gemblengan/brongsong* (warna kuning emas/prada) dan warna hitam saja. Pada simpingan kiri umumnya merupakan tokoh yang bagian wajahnya diwarnai, seperti warna merah, merah muda, biru, hijau, putih dan sebagainya. Kelompok lainnya berdasarkan fungsi adalah wayang *dhudhahan*, yaitu tokoh wayang yang tidak disusun berjajar dengan tokoh wayang simpingan lain, akan tetapi diposisikan diluar sebuah kotak atau didalam sebuah kotak, baik di sebelah kanan maupun di sebelah kiri dalang saat pertunjukan berlangsung. Simpingan dalam pewayangan dapat dikategorikan sebagai berikut :

- **Simpingan kanan**

1. Golongan wayang alus (*alusan*), yang terdiri dari tokoh-tokoh yang memiliki tingkat sosial tinggi, seperti tokoh Prabu Darmakusuma *gelung keling* hingga tokoh Batara Guru.
2. Golongan wayang raton, yang terdiri dari tokoh *triwikrama* yaitu Sri Batara Kresna sampai dengan tokoh Raden Danaraja atau *pagagan praban*.
3. Golongan wayang gagah atau *gagahan*, yang terdiri dari tokoh Raden Antareja, hingga Resi Rekhatama *kethu* dewa tanpa pakaian.
4. Golongan putren yang terdiri dari mulai dari tokoh Betari Durga hingga sampai pada tokoh *putren srambahan* (tokoh wayang kulit yang dapat digunakan untuk beberapa peran).
5. Golongan Bambang jangkah yang terdiri dari mulai tokoh yang berbusana *puthut alus seben* hingga pada tokoh Sang Hyang Narada.

6. Golongan wayang Bambang bambangan yang terdiri dari mulai tokoh wayang raden Regawa (Lesmana Muda) sampai dengan Raden Parikesit.
7. Golongan Bayen atau wayang anak-anak yang terdiri dari mulai tokoh Dewa Ruci sampai dengan wayang bayen gedhongan.

- **Simpingan kiri**

1. Golongan wayang raton, yang dimulai dari tokoh wayang Brahala sampai dengan tokoh wayang raseksa bernama Begawan Bagaspati (*kethu dewa oncit*).
2. Golongan gagah atau *gagahan*, yang dimulai dari tokoh Prabu Sumaliraja sampai dengan tokoh Batara Brama (*kethu dewa oncit*).
3. Golongan *gagah kedhelen*, yang dimulai dari tokoh Raden Arya Seta sampai dengan Resi Bisma (*tapen dengan busana baju*).
4. Golongan raja sabrang gagah, yang dimulai dari tokoh Batara Sambu (*oncit praban*) sampai dengan tokoh Raden Kartopiyoga (*pogagan ingore odhol*).
5. Golongan katongan, yang dimulai dari tokoh Batara Endra, sampai dengan tokoh wayang bernama Prabu Sri Suwela (*pogangan praban*).
6. Golongan alus lanyapan (*branyakan*), yang dimulai dari Raden Narasoma (*ngore odhol*) sampai dengan tokoh Raden Maruto (*denawa bajang*).
7. Golongan sabrang alus (*alusan*), yang dimulai dari tokoh wayang Prabu Dewasrani, sampai dengan tokoh Raden Barata (*pogangan ngore sumpir*).

- **Wayang *dhudhahan***, merupakan wayang dalam kotak, yang ditata dalam eblek (anyaman bambu yang digunakan untuk menata wayang dalam kotak). Adapun golongannya adalah :

1. Golongan wayang binatang yang memiliki aneka macam bentuk dan nama.
2. Golongan wayang *setanan*.

3. Golongan wayang *raseksa* berwajah binatang (prajurit Gurwa Kiskenda dan Raseksa Lokapala).
4. Golongan wayang *raseksa* di Ngalengka.
5. Golongan wayang *raseksa* di Pringgodani.
6. Golongan wayang *raseksa* di Trajutrisna.
7. Golongan wayang *raseksa wanana* atau Prajurit sabrang seperti Buta Cakil, Buta Begal dan sebagainya.
8. Golongan wayang *wanara* (kera).
9. Golongan wayang patih yang memiliki bermacam-macam bentuk, umumnya dijejerkan pada *eblek* yang melintang di atas kotak atau *tumumpang malang* di posisi kiri dalam.
10. Golongan wayang prajurit *sabrang* atau *dugangan*.
11. Golongan wayang Kurawa di Astina.

II.2 Makna Warna Dalam Pewayangan

Pengertian warna dalam ilmu fisika adalah pantulan dari cahaya ke mata dan menimbulkan kesan, akan tetapi dalam ilmu mengenai material bahan istilah warna disebut sebagai pigmen, Prayitno (dalam Sunarto, 2004, hal. 43). Dasar warna terbagi menjadi tiga yaitu :

- *Hue*, yang merupakan istilah dalam menunjukkan warna dari suatu warna, seperti kuning, merah, hijau dan sebagainya. Sebagai contoh apabila kuning berubah menjadi kemerah-merahan maka sudah dapat dipastikan *hue* nya telah berubah dan sudah tidak dapat disebut sebagai warna kuning lagi.
- *Value*, yang mempengaruhi gelap terang warna. Warna terang dapat berubah menjadi gelap begitu juga sebaliknya. Sehingga apabila hal ini terjadi maka sudah dapat dipastikan *value* nya sudah berubah.
- *Intensity*, yang mempengaruhi cerah dan suram warna. Warna dapat diekspresikan seperti menangis, menjerit ataupun gembira karena dipengaruhi oleh perubahan *intensity*.

Warna yang digunakan untuk sunggingan pada wayang kulit menurut Sunarto (2004, hal. 43), tidak hanya untuk sekedar memperindah tampilan wayang, akan

tetapi ada makna terkait dengan simbolisasi yang tersimpan didalamnya. Simbolisasi yang dimaksud adalah hal yang berhubungan dengan watak atau karakteristik suatu tokoh wayang tersebut, akan tetapi ada yang memang berhubungan dengan teknis pada suatu pertunjukan atau pagelaran wayang itu sendiri.

II.2.1 Warna Muka Wayang

Soekatno (dalam Purbasari. 2011), menjelaskan bahwa dalam wayang terdapat lambang atau simbol yang divisualisasikan kedalam bentuk di setiap tokoh wayang, yaitu warna muka, hidung, mulut dan mata. Setiap warna pada muka wayang menjadi simbolisasi suatu sifat yang dimiliki tokoh wayang, berikut warna-warna yang sering digunakan dalam pewayangan dan arti dari warna tersebut :

- Muka berwarna hitam menggambarkan karakteristik teguh, kuat dan sakti. Contoh tokoh wayang yang menggunakan warna hitam adalah Werkudara, Gatutkaca, Kresna. Selain itu warna hitam juga mencerminkan sifat bijaksana, langgeng, luhur dan bertanggung jawab.
- Muka berwarna merah atau merah muda menggambarkan karakteristik kasar, bengis, temperamental, pemberani, panas dan angkara. Contoh tokoh wayang yang menggunakan warna merah adalah Duryudana, Dursasana, Aswatama dan sebagainya.
- Muka putih menggambarkan karakteristik suci, tampan, cantik dan halus. Contoh tokoh wayang yang menggunakan warna putih adalah Hanoman, Irawan, Denawa, Semar, dan sejumlah *putren*.
- Muka prada (kuning keemasan) menggambarkan karakteristik yang sedang (sepadha-padha/tepa selira), pada umumnya digunakan pada tokoh pendeta dan beberapa raja.
- Muka biru atau hijau menggambarkan karakteristik yang penakut, licik, tidak bertanggung jawab dan berpandangan sempit.



Gambar II.6 Contoh Warna Muka Wayang

Sumber : Skripsi Kajian Aspek Teknis, Estetis Dan Simbolis Warna Wayang Kulit Karya Pengrajin Wayang Desa Tunahan Kabupaten Jepara (diakses 13, April 2019)

II.2.2 Warna Badan Dan Busana Wayang

Pada warna badan dan busana yang dikenakan wayang juga terletak makna simbolis. Purbasari (2011) menjelaskan bahwa selain warna muka, warna badan juga menjadi perlambang dari karakteristik tokoh dalam pewayangan. Adapun warna yang sering digunakan adalah sebagai berikut :

1. Warna kuning emas atau prada melambangkan keagungan dan keluhuran. Warna kuning emas sering digunakan pada tokoh dewa dan raja dalam pewayangan, seperti Batara Guru, Batara Bayu, Kresna dan masih banyak lagi.
2. Warna merah melambangkan amarah, keberanian, kasar dan semangat membara. Warna merah biasanya sering digunakan pada tokoh golongan raksasa untuk menggambarkan sifat yang kasar dan bengis, akan tetapi beberapa tokoh kesatria seperti Bima, Wisageni, Baladewa dan tokoh kesatria lainnya, melambangkan keberanian dan tegas.
3. Warna putih melambangkan kesucian, ketulusan dan kebaikan. Warna putih biasanya digunakan pada tokoh golongan kesatria, tokoh wanita dan tokoh dewa.

4. Warna hitam melambangkan kegusaran, kepanikan, kegelapan dan kecenderungan untuk bertindak yang tidak baik. Warna hitam banyak digunakan oleh berbagai tokoh, dari golongan dewa hingga golongan raksasa. Hal ini seakan menggambarkan sebuah kegusaran dan kekhawatiran yang ada didalam diri.

II.3 Material Dalam Pembuatan Wayang Kulit

Material yang digunakan dalam pembuatan wayang kulit merupakan kulit binatang, hal ini sudah dilakukan sejak zaman madya hingga zaman sekarang secara turun temurun. Pada umumnya kulit yang digunakan dalam pembuatan wayang kulit merupakan kulit kerbau, akan tetapi apabila material ini sulit ditemukan maka diperkenankan untuk menggunakan kulit sapi sebagai pengganti, Sunarto (2004, hal. 50).

Sunarto (2004, hal. 50) menjelaskan bahwa, setiap material memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Kelebihan dari kulit kerbau adalah memiliki kekuatan fisik yang lebih kuat dibanding kulit sapi, yang dimana material dari kulit kerbau tidak mudah kendor dan tidak mudah melengkung di suhu lembab maupun panas, sehingga dapat mempertahankan *kekakuan* yang dalam pewayangan diperlukan untuk mempertahankan bentuk, akan tetapi material ini lebih mudah untuk robek dan pecah karena kulit kerbau memiliki permukaan yang lebih kasar. Sedangkan kulit sapi lebih mudah untuk kendor dan melengkung pada suhu lembab maupun panas, sehingga cukup sulit untuk mempertahankan kekakuan, akan tetapi material ini lebih tahan lama, karena memiliki permukaan yang halus.

II.3.1 Proses Pengolahan Kulit

Sebelum masuk kedalam proses pembuatan wayang, Sunarto (2004, hal. 51) menjelaskan bahwa ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan. Pertama adalah tahapan *ngerok* kulit (penisan kulit), umumnya material kulit dapat dibeli dari toko kerajinan yang memang menyediakan. Kemudian bahan kulit yang sudah dibeli direndam dalam air lumpur dengan durasi kurang lebih 12 jam, tahapan ini dapat dilewati apabila kulit yang dibeli masih dalam kondisi segar (basah). Selanjutnya

adalah kulit yang lemas akan di pentang menggunakan alat pementang. Apabila semua sisi kulit sudah terkait pada alat pementang, maka kulit akan terentang rata dan dikeringkan. Kemudian kulit yang sudah kering ditipiskan dengan menggunakan alat kerokan atau pethel, sampai pada ketipisan yang tepat. Terakhir adalah *perkamen*, yaitu tahapan mengiris bagian tepi kulit dari alat pementang dengan menyisakan 1-5, kemudian kulit digulung dan disimpan.

Tahapan kedua adalah penurunan kadar air (pengeringan), kulit yang sudah ditipiskan masih memiliki kadar air yang masih cukup tinggi yaitu sekitar 12%, sehingga untuk mendapatkan kualitas terbaik perlu dilakukan pengeringan lagi. Ada dua cara untuk menurunkan kadar air dalam kulit, yaitu :

- Ditarang, yaitu cara menurunkan kadar air dengan cara ditempatkan pada tempat panas dengan sirkulasi udara yang baik. Pada zaman dahulu tempat yang digunakan untuk proses tarang umumnya dilakukan di dapur dekat perapian, karena tempat ini selalu digunakan untuk memasak dan api yang digunakan untuk memasak membantu proses pengeringan. Pada masa kini, biasanya ditempatkan pada tempat khusus, agar mempercepat proses pengeringan.
- Dioles pasta kapur sirih, yaitu proses untuk mengeringkan kulit secara instan. Kulit yang sudah dilepas dari pentangan diolesi kapur sirih secara menyeluruh, baik itu pada bagian luar maupun dalam kulit. Ketika seluruh permukaan berhasil diolesi, kemudian dibiarkan hingga mengering. Setelah mengering, seluruh pasta kapur sirih akan mengelupas yang kemudian dilanjut dengan proses pembersihan. Proses pembersihan ini tidak boleh menggunakan air. Penggunaan metode ini dapat mempersingkat waktu, hanya saja kualitas yang dihasilkan tidak sebaik metode ditarang.

II.3.2 Bahan Sungging Pada Wayang Kulit

Proses sungging merupakan proses pewarnaan pada wayang kulit, dengan menggunakan cat. Dalam proses ini terdapat beberapa bahan yang umum digunakan, diantara lain adalah :

- Bahan pewarna alami, yang merupakan campuran berbagai macam bahan baku alami yang dapat ditemukan di sekitar. Pada umumnya bahan baku ini berasal dari bahan organik seperti dedaunan, bunga, tulang, tanah dan sebagainya.
- Bahan perwarna pigmen (bubukan), merupakan pewarna berbentuk bubuk yang dalam penggunaan perlu ditumbuk terlebih dahulu. Proses penumbukan perlu menggunakan air tawar, kemudian ditumbuk hingga halus dan disaring.
- Bahan pewarna pasta, yang merupakan pewarna atau cat siap pakai yang dapat dibeli di toko-toko. Pewarna ini tidak perlu lagi melalui pengolahan hanya dengan air tawar saja, dapat langsung digunakan untuk menyungging wayang kulit.

II.3.3 Bahan Perekat Wayang Kulit

Sebelum melakukan proses pembentukan tokoh, para pengrajin wayang kulit mempersiapkan dahulu alat yang digunakan untuk perekat. Perekat ini berfungsi untuk merekatkan warna serta bagian-bagian pada wayang kulit. Beberapa bahan yang biasa digunakan sebagai perekat diantara lain adalah :

- Perekat *ancur lempeng*, merupakan perekat yang dibuat dari *iyit* (selatin) ikan yang dipadatkan. Perekat jenis ini tidak dapat larut dalam air akan tetapi dapat larut dalam *landha jangkang* (cairan soda tradisional).
- Perekat *ancur mutiara* (otot), merupakan perekat yang terbuat dari rebusan kulit dan tulang. Rebusan ini nantinya menghasilkan gelatin dan kemudian dipadatkan.
- Perekat modern, merupakan perekat yang umum diperjualbelikan di toko-toko. Perekat yang dimaksud adalah lem putih yang biasanya digunakan sebagai perekat kayu. Pada awalnya jenis perekat ini tidak diperbolehkan dalam pembuatan wayang, akan tetapi efisiensi dan biaya produksi lebih murah dan mudah dibandingkan dengan perekat yang lain. Hingga akhirnya perekat modern menjadi umum digunakan dalam proses pembuatan wayang kulit.

Menurut Sunarto (2004, hal. 57) perekat tradisional masih sering digunakan, hal ini dikarenakan kualitas dari perekat tradisional sudah teruji sejak zaman nenek moyang. Karena pada perekat tradisional terdapat unsur-unsur alami, sehingga dapat berpadu harmonis dengan kulit hewan, mengingat kulit hewan memiliki pori-pori yang dapat mengeluarkan dan menyerap uap air.

II.4 Proses Pembuatan Wayang Kulit

Dalam proses pembuatan wayang kulit diperlukan ketekunan, ketelatenan dan ketelitian yang tinggi. Langkah pertama dalam pembuatan wayang kulit adalah dengan cara digambar terlebih dahulu tokoh wayang yang ingin dibuat. Kemudian lanjut pada proses ditatah dan terakhir adalah proses sungging. Menurut Sunarto (2004, hal. 61) proses pembuatan wayang harus benar-benar mengikuti urutan langkah yang sudah diterapkan sejak dahulu, karena hal ini akan berpengaruh terhadap kualitas wayang kulit yang di hasilkan.

II.4.1 Tahapan Menatah Wayang Kulit



Gambar II.7 Proses Menatah Wayang Kulit

Sumber : <https://v-images2.antarafoto.com/menatah-wayang-kulit-mcstk9-prv.jpg>
(diakses 17, April 2020)

Sunarto (2004, hal. 61) menjelaskan, teknik dalam menatah wayang kulit adalah teknik dengan spesifikasi khusus, baik itu dari segi alat, proses dan tahapan-

tahapannya. Maka dari itu, terdapat tahapan-tahapan yang saling berhubungan satu sama lain dalam proses natah wayang kulit, diantara lain adalah:

- *Nyorek*, tahapan ini adalah tahapan menggambar atau sketsa yang dibuat pada lembaran kulit, dengan menggunakan alat bernama corekan. Dalam tahapan *nyorek*, terdapat dua teknik umum yang sering digunakan yaitu:
 1. *Mbabon atau Ngeblak* (menjiplak), yaitu teknik menjiplak bentuk dari model cetakan (*babon*) tokoh wayang yang sudah dianggap sempurna, sehingga wayang yang dihasilkan lebih konsisten dan waktu pembuatan lebih singkat.
 2. *Ngripta* (mencipta), yaitu teknik membuat wayang tanpa menggunakan model cetakan (*babon*). Umumnya teknik ini dipakai untuk membuat tokoh wayang yang memang belum memiliki *babon* atau pembuatan wayang khusus.
- *Anggebing*, tahapan ini adalah menatah bagian garis ujung pada selembar kulit yang sudah dibuat sketsa wayang, sehingga dapat memperoleh bentuk wayang secara global yang biasa disebut dengan *gatra*.
- *Anggempur*, tahapan ini adalah menatah pada bagian detil-detil seperti garis pokok pada tokoh wayang dan busana pada tokoh wayang. Tahapan ini umumnya dilakukan oleh seseorang yang sudah ahli, karena memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi.
- *Ambedhah*, tahapan ini adalah menatah pada bagian wajah tokoh wayang. Tahapan ini adalah tahapan tersulit dalam proses menatah, karena membutuhkan ketelitian dan akurasi yang tinggi. Apabila gagal maka perlu membuat wayang dari tahap awal lagi. Pada umumnya tahapan ini hanya dikerjakan oleh seseorang yang sudah ahli.

II.4.2 Tahapan Menyungging Wayang Kulit

Tahapan sungging merupakan tahapan terakhir dalam proses pembuatan wayang kulit, yaitu tahapan memberi warna pada seluruh bagian wayang kulit. Pada tahapan ini diperlukan latihan terlebih dahulu, karena banyaknya teknik-teknik yang perlu dikuasai. Menurut Sunarto (2004, hal. 62) perlu waktu kurang lebih 8.640 jam untuk benar-benar menguasai seluruh teknik untuk menyungging, karena meliputi

pengetahuan tentang tokoh wayang, pengetahuan tentang atribut dan busana wayang, pengetahuan tentang kombinasi warna dan teknik dalam menguasai alat. Sebelum menyungging, seluruh bagian tubuh wayang kulit diampelas terlebih dahulu hingga halus, pengamplasan wayang kulit memerlukan kehati-hatian yang tinggi, karena dapat merusak permukaan kulit wayang. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam menyungging wayang kulit:

- *Andhasari* (dasaran), yaitu proses memberi warna dasar pada seluruh bagian wayang kulit. Pada umumnya warna dasar yang digunakan adalah putih dan kuning.
- *Amerna* (mewarnai) dan *Isen-isen*, yaitu memberi warna pada wayang kulit yang sudah diberi dasaran warna. Pewarnaan ini meliputi seluruh bagian pada wayang kulit dan memerlukan banyak perpaduan warna.
- *Angedus* (*ambabar*), yaitu tahapan melapisi seluruh bagian wayang yang sudah diberi warna dengan cat tembus pandang atau biasa disebut *coating*. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk melindungi warna, sehingga tidak mudah luntur atau mengelupas.

II.5 Wanda Pada Wayang Kulit Yogyakarta

Wanda dalam pertunjukan wayang merupakan kondisi kejiwaan suatu tokoh pewayangan. Dalam kehidupan, manusia tentunya akan menghadapi berbagai macam persoalan yang dapat merubah suasana hati, begitu juga halnya pada pertunjukan wayang, yang dimana fungsi dari wanda ini adalah menunjukkan pada penonton mengenai suasana hati yang sedang dialami oleh suatu tokoh. Walau begitu hanya ada 37 tokoh wayang saja yang memiliki beberapa macam wanda dan pada dasarnya wanda hanya ada tiga macam yaitu :

- Wanda kondisi tenang, yaitu penggambaran kondisi saat tokoh dalam keadaan tenang dan tidak menunjukkan suatu tindakan apapun. Umumnya digambarkan dengan posisi kepala menunduk dan posisi badan condong ke depan.
- Wanda kondisi siaga, yaitu penggambaran kondisi saat tokoh dalam keadaan siaga, tegap dan aktif. Digambarkan dengan posisi kepala sedikit

mengadah. Umumnya digunakan pada adegan saat tokoh sedang dalam perjalanan, keadaan siap siaga dan perlawatan.

- Wanda marah, yaitu penggambaran kondisi saat tokoh dalam keadaan emosi tinggi, murka dan mengebu-gebu. Digambarkan dengan posisi kepala mengadah dengan badan pada posisi tegap. Umumnya digunakan pada adegan saat tokoh sedang dalam pertempuran kasar yang terbawa hawa nafsu.

II.6 Tokoh Pewayangan

Kisah pewayangan pada umumnya bercerita mengenai kepahlawanan para tokoh di dalamnya untuk memerangi kejahatan, layaknya tokoh-tokoh pahlawan super dimasa kini. Setiap tokoh pewayangan memiliki kepribadian dan kemampuan yang berbeda-beda, layaknya manusia. Selain bercerita mengenai kepahlawanan tokoh manusia, kisah pewayangan juga bercerita mengenai Dewa dan keimanan pada tuhan didalamnya, karena pada dasarnya kisah pewayangan adalah pedoman untuk kesejahteraan hidup.

II.6.1 Pandawa Lima

Tokoh Pandawa Lima merupakan tokoh protagonis dalam cerita pewayangan khususnya Baratayudha. Tokoh Pandawa Lima merupakan tokoh paling populer di kalangan masyarakat Jawa sejak dulu, sama halnya dengan masyarakat zaman sekarang yang menyukai tokoh marvel atau power ranger. Kepopuleran tokoh Pandawa Lima tidak lain karena memiliki sifat serta keahlian yang berbeda-beda sehingga, setiap tokoh memiliki keunikannya masing-masing dan menjadikannya sebagai tokoh pewayangan yang hampir sempurna dalam segala hal. Di lain sisi, masyarakat Jawa mengibaratkan peperangan antara Pandawa Lima dengan Kurawa sebagai perang antara kebaikan (sifat baik) dan kejahatan (sifat jahat), yang di mana sifat baik diwakili oleh Pandawa Lima dan sifat jahat diwakili oleh Kurawa, Mulyono (1979).



Gambar II.8 Tokoh Pandawa Dalam Bentuk Wayang
Sumber : <https://materibelajar.co.id/wp-content/uploads/2019/10/gambar-pandawa-lima.jpg/> (diakses 17, April 2020)

Menurut Mulyono (1979) Pandawa berasal dari bahasa sansekerta, yang berarti putra Pandu. Dalam kisah Mahabharata Pandu merupakan raja Hastinapura dengan Yudistira sebagai putra mahkota. Dalam kepercayaan agama Hindu (Mahabharata) Pandawa Lima merupakan jelmaan atau titisan Dewa, berikut adalah para Pandawa Lima :

- **Yudistira** – merupakan titisan dan jelmaan dari Dewa Yama.
- **Bima** – merupakan titisan dan jelmaan dari Dewa Bayu.
- **Arjuna** – merupakan titisan dan jelmaan dari Dewa Indra.
- **Nakula** dan **Sadewa** – merupakan titisan dan jelmaan dari Dewa Aswin.

II.6.2 Tokoh Bima

Raden Werkodara atau Bima adalah putra kedua dari Prabu Pandudewanata raja Astina dengan permaisurinya Dewi Kuntinalibranta raja negara Astina putri dari raja Mandura. Bima adalah putra kedua dari lima bersaudara setelah Yudistira, walau dalam kisah Bima lahir lebih dulu. Dikisahkan Bima terlahir dalam bentuk berupa bungkus dalam usia tujuh bulan yang hanya dapat dipecah apabila dihujam oleh gading Gajahsena. Ketika bungkus itu terpecah terlahirlah anak bayi yang kemudian dapat membinasakan Gajahsena sendiri, hal ini membuat sukma

Gajahsena bersatu dengan bayi yang baru saja terlahir dari bungkus tersebut. Batara Narada memberi nama Wijoseno atau Bratasena (nama lain dari Bima) yang memiliki arti tapa brata dan bantuan Gajahsena dalam kelahirannya. Bima memiliki berbagai nama lain diantaranya: Bimangalaga, Pandusiwi, Bayusuta, Gandawastraatmaja, Jodipati, Jayalaga, Kusumadilaga, Taruno (2012).



Gambar II.9 Raden Bima dalam Visual Wayang Kulit

Sumber : https://3.bp.blogspot.com/-V-kwIUEgQ5A/UtYr10xKGcI/AAAAAAAAACA/gUeqLrUda_M/s1600/450px-Bima_wayang.jpg (diakses 27, April 2020)

Dikisahkan pada masa muda Bima tidak menggunakan bersanggul/gelung akan tetapi menggunakan garuda mungkur membelakang dengan besar rambut terurai di pundak. Kemudian dikisahkan setelah berhasil melewati rintangan dan ujian berat seperti mencari "*kayugung susuhing angin*" yang dimana Bima harus menaklukkan dua raksasa Rukmuka dan Rukmakala yang merupakan jelmaan Batara Indra dan Batara Bayu di hutan Tribasara di gunung Reksamuka atau Candramuka dan "*tirta perwitasari mahening suci*" yang dimana harus menyelami Samudra Selatan dan mengalahkan Naga Nabatnawa. Setelah berhasil melewati ujian tersebut Bima berjumpa dengan Dewa Ruci dan dari situ Bima mendapatkan semua ilmu kesempurnaan sejati yang. Setelah mempelajari ilmu kesempurnaan sejati Bima bergelung, tidak lagi menggunakan garuda mungkur membelakang lagi.

Dalam perang Baratayudha Bima membunuh senopati Kurawa antara lain, Dursasana, Gardapati, Sengkuni, Jayawikata, Bogadenta, Sengkuni dan Prabu Duryudana, Taruno (2012).

II.6.2.1 Silsilah Keturunan Tokoh Bima

Dalam kisah Mahabharata versi Yogyakarta, Bima dikisahkan memiliki tiga orang putra dari tiga orang istri yang berbeda, diantara lain adalah :

1. Antareja yang merupakan putra anak sulung dari hasil perkawinannya dengan Dewi Nagagini, putri dari Sang Hyang Anantaboga.
2. Gatutkaca yang merupakan anak tengah dari hasil perkawinannya dengan Dewi Arimbi, bangsa rakshasa.
3. Antasena yang merupakan anak bungsu dari hasil perkawinannya dengan Dewi Urangayu, putri Sang Hyang Mintuna (dewa ikan air tawar).

II.6.2.2 Dewi Nagagini

Dewi Nagagini merupakan putri dari Sang Hyang Anantaboga Dewa ular, yang memimpin kerajaan Saptapratala. Dewi Nagagini adalah sebangsa bidadari. Pertemuan Dewi Nagagini adalah ketika Pandawa terjebak di gedung yang terbakar dalam lakon *Balesegara-gala*. Dikisahkan Pandawa diundang pada jamuan makan di sebuah gedung, akan tetapi para Pandawa tidak sadar bahwa jamuan itu merupakan siasat licik Kurawa untuk melenyapkan Pandawa. Pada saat itu Pandawa tidak mampu untuk menghindari dari keadaan itu, akan tetapi karena kemurahan hati para Dewa, Pandawa berhasil meloloskan diri dengan cara menyelam ke dalam bumi, mengikuti seekor *garangan* (sebangsa musang) putih, hingga pada akhirnya bertemu dengan Sang Hyang Anantaboga. Pada saat itu Bima bertemu Dewi Nagagini, dan akhirnya mereka menikah, Sucipto (2009).

II.6.2.3 Dewi Arimbi

Dewi Arimbi atau Arimbi Yaksi merupakan anak kedua dari Prabu Arimbaka, yang merupakan raja dari raksasa di kerajaan Pringgandani. Dewi Arimbi memiliki tujuh saudara kandung, yaitu Arimba/Hidimba, Arya Prabakesa, Brajadenta, Brajamusti, Brajalamatan, Brajawikalpa dan Kalabendana. Dikisahkan bahwa dewi Arimbi

bertemu dengan Bima saat Bima sedang beristirahat di hutan, pada awalnya Dewi Arimbi akan memangsa Bima yang sedang tertidur, akan tetapi jatuh hati pada kegagahan Bima dan memutuskan untuk menjelma menjadi wanita cantik, kemudian menemui Bima. Singkat cerita Bima jatuh hati pada Dewi Arimbi dan pada akhirnya mereka menikah, Mulyono (1979).

II.6.2.4 Dewi Urangayu

Dewi Urangayu adalah putri dari Sang Hyang Mintuna (dewa lautan) di Kisiknarpada dan merupakan Bima yang ketiga. Dewi Urangayu dipertemukan dengan Bima karena usulan dari ayahnya, Sang Hyang Mintuna yang telah menolong Bima saat di celakai oleh Dursasana. Kemudian Sang Hyang Mintuna juga membantu para Pandawa dalam meraih kemenangan perlombaan adu cepat membuat sungai dengan keluarga Kurawa. Setelah kemenangan itu Bima menikahi Dewi Urangayu, Sucipto (2009).

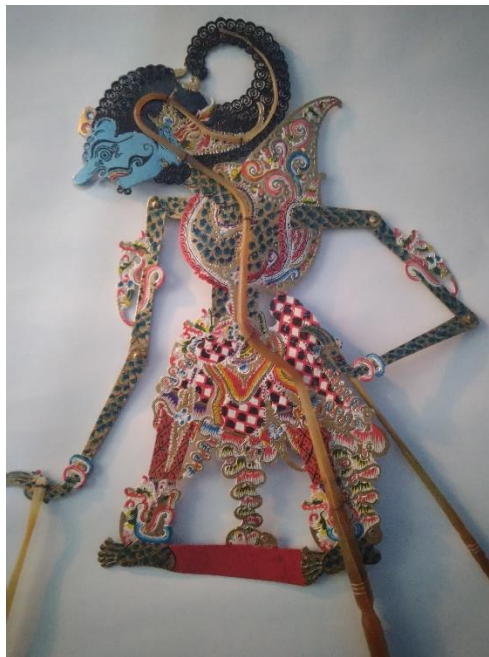
II.6.3 Tokoh Antareja

Dalam kisah pewayangan Yogyakarta, Antareja merupakan putra dari perkawinan Bima/Werkudara dengan Dewi Nagagini, putri Sang Hyang Anantaboga. Anantaraja, atau disingkat Antareja, adalah salah satu tokoh orisinal Jawa khususnya Yogyakarta hal ini dikarenakan Antareja tidak terdapat dalam kisah Mahabharata versi asli. Dikisahkan setelah peristiwa kebakaran Balai Sigala-Gala, yang dimana para Kurawa membuat siasat untuk membunuh para Pandawa dengan cara seolah-olah kecelakaan, Bima bertemu dengan Dewi Nagagini dan tidak lama setelah itu Bima menikah dengan Dewi Nagagini, Amrih (2013).

Dikisahkan bahwa Bima meninggalkan Dewi Nagagini ketika sedang mengandung dan tidak pernah kembali menemuinya, sehingga Antareja belum pernah bertemu dengan Bima sampai pada umur dewasa. Sejak lahir Antareja dibesarkan oleh Nagagini di Kahyangan Saptapratala. Dalam lakon Sembadra larung dikisahkan bawa ketika dewasa Antareja meninggalkan Saptapratala untuk mencari Bima. Dibekali dengan pusaka *Napakawaca* pemberian kakeknya Sang Hyang Anantaboga dan Cincin Mustikabumi pemberian Nagagini, Antareja berangkat

menuju Kerajaan Amarta. Di tengah perjalanan menuju Kerajaan Amarta, Antareja menemukan mayat seorang wanita yang dimuat dalam perahu tanpa pengemudi.

Dengan menggunakan pusaka pemberian kakeknya Sang Hyang Anantaboga, Antareja menghidupkan kembali wanita tersebut, yang tidak lain adalah Subadra istri Arjuna. Tiba-tiba dari langit muncul Gatutkaca yang langsung menyerang Antareja, karena mengira bahwa Antareja adalah pelaku pembunuhan Subadra. Hal ini terjadi dikarenakan Gatutkaca memang ditugasi untuk mengawasi jenazah Subadra dan mencari tahu siapa pelakunya. Pertempuran sengit terjadi diantara kedua putra Bima, sampai pada akhirnya Subadra yang telah hidup kembali meleraikan kedua keponakannya itu dan menjelaskan kronologi yang sebenarnya. Setelah menjelaskan kesalahan paham tersebut kedua putra Bima saling memperkenalkan satu sama lain. Setelah menyelesaikan kesalahpahaman mereka bekerja sama untuk menangkap pelaku pembunuhan Subadra, yaitu Burisrawa, Amrih (2013).



Gambar II.10 Raden Antareja dalam Visual Wayang Kulit
Sumber : Dokumen Pribadi

Dikisahkan Antareja memiliki Ajian *Upasanta* pemberian Sang Hyang Anantaboga, yang membuat lidah Antareja menjadi sangat sakti, makhluk apapun akan binasa apabila Antareja menjilat telapak kakinya. Kemudian Antareja

memiliki kulit *Napakawaca*, sehingga senjata apapun tidak akan mempan terhadapnya. Antareja juga memiliki mustika benda pusaka cincin Mustikabumi, yang diberikan oleh Dewi Nagagini. Dikisahkan bahwa cincin Mustikabumi mempunyai kesaktian yang dapat menjauhkan penggunanya dari kematian selama tubuhnya menapak pada tanah dan kemampuan lainnya dapat menghidupkan makhluk yang mati di luar takdir. Kesaktian terakhir yang dimiliki Anantareja adalah dapat menyelam ke dalam tanah.

Secara karakteristik Antareja memiliki sifat yang jujur, tidak banyak bicara, hormat pada yang lebih tua dan mengayomi kepada yang muda, rela berkorban dan memiliki kepercayaan yang besar terhadap Sang Maha Pencipta. Dikisahkan Antareja menikah dengan Dewi Ganggi, putri dari Prabu Ganggapranawa, yang merupakan raja ular di Tawingnarmada, dan memiliki putra Arya Danurwenda. Setelah dewasa Anantareja menjadi raja di kerajaan Saptapratala menggantikan posisi Sang Hyang Anantaboga dan bergelar Prabu Nagabaginda. Di akhir hayat Antareja wafat menjelang perang Baratayudha atas perintah dari Prabu Kresna untuk mejadi *tawur* (korban untuk kemenangan), dengan menjilat telapak kakinya sendiri Antareja wafat, Amrih (2013).

II.6.4 Tokoh Gatutkaca

Gatutkaca merupakan salah satu tokoh pewayangan yang cukup populer dikalangan para pecinta wayang. Gatutkaca terkenal sebagai tokoh perkasa berotot kawat bertulang besi dan mampu terbang mengarungi angkasa. Dikisahkan bahwa Gatutkaca adalah putra dari perkawinan Bima dengan Dewi Arimbi. Dalam kisah pewayangan, Gatutkaca adalah seorang raja muda di Pringgadani, yang merupakan negeri para raksasa. Negeri ini diwarisinya dari Dewi Arimbi yang merupakan adik dari Raja sebelumnya yaitu Arimba. Brajamusti adik dari Dewi Arimbi menjadi patih kerajaan Pringgadani untuk membimbing Gatutkaca menjadi raja muda yang bijak. Amrih (2009) mengisahkan bahwa kelahiran Gatutkaca merupakan hasil rekayasa dari bangsa dewa. Demi menjaga wibawa bangsa dewa, Bima sengaja dijodohkan dengan Dewi Arimbi, yang dimana akan melahirkan seorang bayi yang kuat perkasa dan gagah berani seperti layaknya bangsa raksasa, serta memiliki

kecerdasan seperti bangsa manusia. Akan tetapi hal ini membuat Gatutkaca memiliki mental yang tidak stabil dan mudah marah.



Gambar II.11 Gatutkaca dalam Visual Wayang Kulit

Sumber: <https://2.bp.blogspot.com/-qLCiCuAOIWI/Tk0PHIIowRI/AAAAAAAAINU/rYsgxUwvbrM/s1600/Gatutkaca-Solo-31.jpg> (diakses, 27 April 2020)

Pada saat kelahiran tali pusar Gatutkaca tidak dapat dipotong, hanya senjata pusaka milik Karna *Kuntawijayadanu* yang dapat memotongnya. Akan tetapi ketika dipotong, sarung senjata tersebut terhisap ke dalam tubuh Gatutkaca sehingga hal ini membuat kesaktian Gatutkaca bertambah. Sebelum dilahirkan Gatutkaca memang sudah dibekali berbagai kesaktian dari para Dewa, hal ini membuat Gatutkaca menjadi sangat sakti. Dari situ muncul julukan untuk Gatutkaca yaitu "otot kawat, balung wesi (berotot kawat, dan bertulang besi)".

Di akhir hayat Gatutkaca tewas dalam perang Baratayudha, karena terkena senjata *Kuntawijayadanu* atau *Vashavi Shakti* milik Adipati Karna, yang dahulu digunakan sebagai alat untuk memotong tali pusarnya. Kematian Gatutkaca menjadi kesempatan bagi Arjuna untuk mengalahkan Karna, karena senjata pamungkas Karna hanya dapat digunakan sekali saja, Amrih (2009).

II.6.5 Tokoh Antasena

Raden Antasena adalah putra ketiga Bima dari hasil pernikahan dengan Dewi Urangayu, putri Sang Hyang Mintuna di Kisiknarmada. Dikisahkan bahwa Bima bertemu dengan Dewi Urangayu ketika adanya ujian bagi para murid di perguruan Sokalima oleh Resi Druna. Pada saat ujian menggunakan gada Bima berhadapan dengan Duryudana. Bima menang telak dari Duryudana, sehingga membuat Duryudana sakit hati. Merasa harga dirinya dilecehkan Duryudana menyuruh Dursasana untuk melenyapkan Bima.

Siasat Dursasana untuk melenyapkan Bima adalah berpura-pura mengadakan pesta sebagai bukti bahwa siswa Sokalima berhasil melewati ujian. Dalam pesta itu Bima diajak minum tuak oleh Dursasana, hingga tak sadarkan diri karena terlalu banyak minum. Saat tidak sadarkan diri tubuh Bima diikat lalu ditenggelamkan ke dalam sungai Jamuna, hingga Bima hanyut ke Kisik Narmada (pertemuan sungai Jamuna dan sungai Gangga). Akan tetapi Bima ditolong oleh Sang Hyang Mintuna yang kemudian menyembuhkan Bima dengan air Rasakunda. Pada akhirnya Bima dijodohkan oleh Sang Hyang Mintuna dengan putrinya Dewi Urangayu. Dari Pernikahan Bima dengan Dewi Urangayu ini lahirlah Antasena, Amrih (2013).

Pada saat kelahiran Antasena, Suralaya (tempat para dewa) terjadi peperangan hebat antara para dewa dengan raja raksasa bernama Kalalodra dari negara Girikadasar. Dalam pertempuran itu para dewa mengalami kekalahan, sehingga Antasena yang masih bayi itu masuk ke dalam pertempuran dan berhasil membinasakan seluruh pasukan musuh. Sebagai penghargaan atas jasanya, Antasena diperkenankan untuk tidak menyembah siapapun, serta negara Girikadasar diberikan kepadanya.



Gambar II.12 Tokoh Antasena dalam Visual Wayang Kulit

Sumber : <https://wayangsewu.files.wordpress.com/2011/09/antasena-yogya-04.jpg>
(diakses, 27 April 2020)

Secara visual Antasena memiliki kemiripan dengan kakaknya Antareja, karena memiliki sisik pada kulitnya yang berfungsi sebagai penangkal senjata tajam, hanya saja sisik dari Antasena memiliki visual yang lebih mendekati visual udang, sedangkan Antareja mendekati visual ular. Keduanya juga memiliki kesaktian yang dapat masuk ke dalam tanah dan tak akan mati jika bagian tubuhnya masih menapak pada air ataupun tanah. Dalam kisah pewayangan Antasena menikahi Dewi Manuwati yang merupakan putri dari Arjuna dan Dewi Manuhara.

Antasena Di akhir riwayat dikisahkan saat perang Baratayudha hampir terjadi, Antasena menemui Sang Hyang Wenang di kahyangan Alang-alang Kunitir. Antasena meminta nasihat bagaimana bersikap untuk menghadapi perang Baratayudha. Sang Hyang Wenang menjelaskan kepada Antasena, bahwa Antasena tidak terdaftar di dalam kitab Jitapsara, bahkan Sanghyang Wenang melarang Antasena untuk ikut serta dalam peperangan Baratayudha. Karena Antasena hanya akan membawa kekalahan pada pasukan Pandawa, apabila dia ikut serta. Antasena pun dianjurkan menjadi *tawur* (korban untuk kemenangan) keluarga, sama halnya seperti Antareja. Pada akhirnya putra Bima itupun mengikuti nasihat dari Sang

Hyang Wenang lalu seketika tubuh Antasena mengecil dan terus semakin kecil lalu hilang alam nirwana, Amrih (2013).

II.6.6 Prabu Kresna

Sunarto (2004) menjelaskan bahwa Prabu Kresna merupakan putra dari Prabu Basudewa, yang merupakan raja negara Mandura dengan permaisuri Dewi Mahendra/Maekah (Jawa). Dikisahkan sebelum Prabu Kresna menjadi raja di negara Dwarawati, ia dikenal sebagai Raden Narayana. Prabu Kresna merupakan titisan Batara Wisnu dewa keabadian dan kesejahteraan, sehingga Prabu Kresna diberi senjata Cakram yang mampu membelah pegunungan. Kemudian Kembang Wijayakusuma yang dapat menghidupkan orang yang sudah mati diluar takdir, dan terakhir apabila marah besar Prabu Kresna dapat berubah wujud menjadi Brahalasewu layaknya Batara Wisnu.



Gambar II.13 Prabu Kresna dalam Visual Wayang Kulit
Sumber : <http://1.bp.blogspot.com/-MbkwxYv2yXk/UAokaOcthI/AAAAAAAAAcw/3S5oAdA9QWQ/s320/image009.jpg> (diakses 27, April 2020)

Dalam lakon “*Kresna Gugah*” yang mengisahkan Prabu Kresna sedang tertidur membawa senjata Cakram ke Kahyangan, dan siapapun yang dapat membangunkannya dipastikan akan memenangkan perang Bharatayudha. Maka pihak Korawa maupun Pandawa berusaha untuk membangunkan Prabu Kresna dari tidurnya, namun pihak Korawa gagal dalam usahanya, hal ini dikarenakan jiwa

Prabu Kresna telah meninggalkan raganya dan naik ke Kahyangan untuk berunding dengan para Dewa perihal perang Bharatayudha. Hanya pihak dari Pandawa yang mampu menyusulnya ke Kahyangan yaitu Arjuna. Saat jiwa Prabu Kresna kembali ke raganya yang berupa Brahadewa dan terbangun. Sesuai dengan ramalan terbukti Pandawa yang memenangkan perang Bharatayudha, Sunarto (2004).

Dalam lakon "*Antareja Gugur*" Prabu Kresna merupakan tokoh yang berperan penting atas tewasnya Antareja tewas sebelum pertempuran Baratayudha. Hal ini berawal dari perundingan Prabu Kresna dengan para Dewa mengenai perang Baratayudha. Dalam perundingan tersebut setiap tokoh dari Korawa dan Pandawa sudah memiliki lawanandingnya masing-masing, sesuai dengan intruksi para Dewa, akan tetapi Prabu Kresna tidak setuju apabila Antareja harus berhadapan dengan Baladewa, karena hal itu akan membuat pertempuran berat sebelah. Akan tetapi hal itu tidak digubris oleh para Dewa dan membuat Prabu Kresna bersiasat agar Antareja tidak bertempur dengan Baladewa. Setelah berunding dengan para Pandawa, akhirnya diputuskan bahwa nasib Antareja ada ditangan Prabu Kresna dan siap menerima segala keputusan Prabu Kresna. Sebelum peperangan dimulai Prabu Kresna menemui Antareja dan menanyakan kesiapannya untuk perang, Antareja menyatakan siap dengan segala konsekuensi dalam peperangan ini dan akan patuh atas segala keputusan Prabu Kresna. Pada akhirnya Prabu Kresna menyuruh Antareja menjilat telapak kakinya sendiri dan Antareja menurutinya, hal ini membuat Antareja gugur sebelum berperang, Amrih (2013).

II.7 Pengertian Simbol

Simbol berasal dari Yunani *symbollein* yang memiliki arti pencocokkan dua kepingan atau kedua bagian yang disebut *symbola*, Dilistone (dalam Islami, 2014). Pada awalnya simbol adalah sebuah tanda, sebuah benda dan sebuah kata, yang digunakan untuk saling berkomunikasi, karena memiliki "arti" yang bisa dipahami. Apabila mengacu kepada arti makna dari *symbollein* yang berarti pencocokkan dua kepingan, maka makna dari simbol adalah menggambarkan, mengingatkan atau menunjukkan apa yang di simbolkan, sebagai contoh bentuk silang atau "x" sering digunakan untuk memberitahukan bahwa ada jawaban yang salah.

Erwin Goodenough (dalam Islami, 2014) mendefinisikan logo sebagai ‘barang atau pola yang bekerja pada manusia, dan berpengaruh pada manusia, melampaui pengakuan semata-mata tentang apa yang disajikan secara harfiah dalam bentuk yang diberikan’. Dalam kategori bahasa, simbol memiliki makna konotatif, dikarenakan memiliki beragam tafsiran. Makna yang terdapat pada sebuah simbol memiliki kekuatan yang mampu menggerakkan manusia sesuai dengan ideologi yang terdapat dalam logo tersebut.

II.7.1 Simbol Dalam Kebudayaan Jawa

Dalam kehidupan, manusia tidak dapat pernah lepas dari simbol, hal ini dikarenakan simbol merupakan pusat perhatian, sarana komunikasi dan landasan pemahaman. Seluruh lapisan masyarakat di dunia berkomunikasi melalui bahasa dan sarana yang menggunakan simbol sebagai perantara, sehingga dari simbol dapat terbentuk sebuah kebudayaan, Atmaja (2012). Ernst Cassirer (dalam Atmaja, 2012) mengatakan, “*Human is animal symbolicum*” yang artinya manusia dapat mengungkapkan siapa berbagai macam hal hanya dengan menggunakan simbol-simbol. Pengungkapan tersebut bisa melalui berbagai macam bentuk simbol, dari mulai bahasa, agama, seni, dan banyak bentuk lainnya.



Gambar II.14 Simbol Gunungan Kayon

Sumber : <https://wayangku.id/wp-content/uploads/2018/11/Falsafat-Wayang-Filosofi-Bentuk-Gunungan-Kayon.jpg> (diakses, 27 April 2020)

Setyawati (2016) menjelaskan bahwa masyarakat Jawa selalu berpegang kepada dua hal, baik itu dalam tindakan atau tradisinya. Yang pertama adalah pandangan atau filsafat hidup yang bersifat religius juga mistis. Yang kedua adalah sikap hidup etis dan menjunjung tinggi moralitas. Masyarakat Jawa selalu menghubungkan kedua hal ini dengan sesuatu yang bersifat mistis dan magis atau sesuatu yang diluar nalar manusia, simbol-simbol kesatuan, kekuatan dan keluhuran digunakan dengan tujuan agar penerusnya mampu untuk mempertahankan budaya para leluhur seperti:

1. Simbol yang menghubungkan dengan roh leluhur seperti menabur bunga , menyediakan sesaji, menyediakan air putih, membakar kemenyan, ziarah, dan selamatan.
2. Simbol yang berhubungan dengan kekuatan, seperti mengenakan jimat, menggunakan keros, *nenepi*, dan lain-lain.
3. Simbol yang berhubungan dengan keluhuran, seperti pedoman-pedoman laku utama dalam *Hasta-Sila*, *Asta-Brata*, dan *Panca-Kreti*.

II.7.2 Wayang Sebagai Simbol Roh Para Leluhur

Asal kata wayang diduga berasal dari kata bayangan, pernyataan ini didukung dengan permainan wayang yang menggunakan bayangan sebagai objek penyampaian cerita. Pada masa sebelum agama masuk ke tanah Jawa, cara berpikir nenek moyang masyarakat Jawa masih sangat sederhana. Masyarakat Jawa selalu memiliki keinginan yang kuat untuk mengetahui seluk-beluk permasalahan yang berada di sekitarnya. Masyarakat Jawa percaya bahwa roh dari nenek moyang atau kerabat yang sudah mati masih berada sekelilingnya. Masyarakat Jawa memandang bahwa roh orang yang sudah meninggal adalah pelindung yang kuat, mereka percaya bahwa roh dapat memberikan perlindungan kepada orang-orang yang masih hidup. Atmaja (2012).

Menurut Mulyono (1979) pada zaman dahulu masyarakat Jawa sering melakukan ritual untuk memanggil roh nenek moyang, dengan media benda sebagai “wadah” untuk roh bersemayam. Masyarakat Jawa percaya bahwa ritual tersebut dapat mendatangkan nasib baik, kebahagiaan dan kemakmuran bagi kehidupannya.

Berlandaskan harapan akan kemakmuran hidup maka masyarakat Jawa terdorong untuk membuat wadah yang mempresentasikan bentuk visual manusia yaitu wayang. Sejak zaman dahulu kala sudah banyak upaya-upaya manusia dalam membuat sebuah replika yang mempresentasikan bentuk makhluk hidup, mereka percaya bahwa dengan cara tersebut mereka dapat berkomunikasi dengan roh atau Dewa yang mereka yakini. Atmaja (2012) menjelaskan bahwa masyarakat Jawa mempercayai bayangan adalah perwujudan roh nenek moyang, karena pemikiran itulah diciptakan media yang mempresentasikan sekaligus membuat seolah-olah bayangan itu bergerak yaitu wayang. Hal tersebut kemudian menjadi sebuah prinsip dan ritual yang umum agar dapat berkomunikasi dengan roh nenek moyang.

II.7.3 Tokoh Pewayangan Sebagai Simbol Karakteristik Manusia

Mulyono (1979, hal. 12) menjelaskan bahwa wayang merupakan simbol yang mewakili hubungan manusia dengan alam, baik itu natural maupun supernatural. Wayang juga merupakan perwujudan dari sifat-sifat manusia yang divisualisasikan dalam bentuk wayang. Sebagai contoh Arjuna yang digambarkan sebagai seorang kesatria yang memiliki sifat lemah lembut, bijaksana, tutur kata yang baik, sopan, berhati baja dan pantang menyerah, hal tersebut membuat Arjuna dicintai oleh para wanita dan di hormati oleh orang disekitarnya termasuk musuhnya. Singkat cerita Arjuna merupakan penggambaran dari sosok lelaki dengan karakteristik yang sempurna, yang patut dicontoh dalam kehidupan sehari-hari. Lain halnya dengan Bima yang memiliki karakteristik sosok lelaki besar, kekar, perkasa, kasar namun sopan, hal ini membuat Bima disegani oleh orang-orang disekitarnya dan ditakuti oleh para musuhnya.

Kepribadian, tabiat, jatidiri, watak dan identitas diri adalah karakter yang ada didalam diri seseorang baik fisik maupun psikis dan saling berhubungan satu sama lain. Pada hakekatnya karakter adalah kualitas dan kuantitas reaksi yang dimiliki setiap individu, orang lain, dan situasi tertentu. Setiap individu memiliki ciri psikologis yang secara berevolusi lingkup pribadi akan berkembang lebih luas. Pembentukan ciri psikologis dalam suatu kelompok terbentuk dari kumpulan individu yang memunculkan ciri psikologis, sehingga akhirnya terbentuk suatu

karakter bangsa. Apabila ditinjau dari fenomena sosio-ekologis pemebentukan ciri psikologis bangsa berproses secara dinamis, (Gufron, 2010).



Gambar II.15 Bima Berhadapan Dengan Dursasana

Sumber : <https://2.bp.blogspot.com/-yNFwu3fn028/WcSx-rA-PGI/AAAAAAAAAK0/I-JTVX17PgolF20Zb-dtwpRRgVfda6DUwCLcBGAs/s1600/Slide15.JPG> (diakses 27, April 2020)

Menurut Nurgiyantoro (2011) ‘perkembangan suatu karakter atau kebudayaan tidak akan pernah lepas dari nilai-nilai dasar sebuah tradisi yang membesarkannya’. Setiap bangsa diseluruh penjuru dunia pasti memiliki akar tradisi mitologi yang sangat panjang dan dari sini setiap bangsa memulai kemajuan pesat secara terus menerus hingga masa kini. Di Indonesia, khususnya di tanah Jawa, wayang merupakan bentuk sebuah mitologi yang berasal dari tradisi dan budaya yang telah berperan besar dalam pembentukan karakteristik dan eksistensi sebuah bangsa. Karena pada dasarnya mitologi merupakan himpunan nilai-nilai, norma-norma dan konsep-konsep, yang dikemas kedalam bentuk cerita atau kisah. Hal ini menciptakan gaya berkomunikasi antar anggota masyarakat menjadi efisien dan dapat menjiwai sikap hidup masyarakat.

Nurgiyantoro (2011) menjelaskan bahwa dalam kisah pewayangan ada prinsip-prinsip yang digunakan untuk mengisahkan suatu tokoh dalam pewayangan, diantara lain adalah :

1. **Prinsip keseimbangan** adalah suatu hal yang menekankan mengenai keseimbangan yang ada di dunia ini, dari mulai mikrokosmos dengan makrokosmos, hubungan antara tuhan dengan ciptaanya (manusia dan makhluk lainnya), hubungan antara raja dengan rakyat.
2. **Prinsip kesatuan** adalah bagaimana suatu tokoh dapat menyatu dengan aspek-aspek terkait dalam pertunjukkan wayang dapat menjadi satu kesatuan yang padu.
3. **Prinsip keteraturan** adalah bagaimana suatu cerita masih lekat dengan aturan yang ada pada estetika Jawa, yang umumnya adalah tiruan dari keteraturan alam.
4. **Prinsip pemfokusan** penyampaian norma-norma kehidupan melalui simbol-simbol. Namun dikarenakan cerita wayang memiliki keterkaitan erat dengan cerita suatu daerah, bahasa, dan budaya dalam suatu daerah, maka kreativitas seorang dalang yang menjadi penentu. Sebagai contoh adalah pola karakter tokoh wayang yang dapat berubah-ubah sesuai dengan lakon yang digunakan, sehingga karakter lebih hidup layaknya manusia.

II.8 Dalang Pewayangan

Dalang dalam dunia pewayangan merupakan seseorang yang membawakan kisah pewayangan dan menggerakkan boneka wayang sesuai dengan jalan cerita yang disampaikan. Istilah dalang pertama kali digunakan oleh Sunan Kalijaga dan merupakan serapan dari bahasa Arab yaitu *Dalla* yang memiliki arti “menunjukkan”. Dalang menjadi sesuatu yang tidak dapat lepas dalam pentas kesenian wayang, hal ini dikarenakan tidak sembarang orang dapat memainkan peran dalang dalam pewayangan. Pada umumnya seorang dalang terlahir dari keluarga yang memiliki garis keturunan dari dalang terdahulu, sehingga hanya beberapa kalangan saja yang bisa menjadi seorang dalang. Namun pada abad ke-19 untuk melestarikan budaya wayang di Nusantara maka dibuka sekolah khusus untuk para dalang, hal ini membuat orang yang tidak memiliki garis keturunan dalang dapat menjadi seorang dalang. Rianto (2017).



Gambar II.16 Sekolah Para Calon Dalang

Sumber: [https://cdn1-production-images-kly.akamaized.net/Ab5WVpQio6CkRjl0ukONX7jcysM=/640x360/smart/filters:quality\(75\):strip_icc\(\):format\(webp\)/kly-media-production/medias/1212690/original/065517100_1461403458-DSC_1132.JPG](https://cdn1-production-images-kly.akamaized.net/Ab5WVpQio6CkRjl0ukONX7jcysM=/640x360/smart/filters:quality(75):strip_icc():format(webp)/kly-media-production/medias/1212690/original/065517100_1461403458-DSC_1132.JPG) (diakses 21 Juli 2019)

Sebagai kesenian yang sudah melewati sejarah panjang, wayang mampu untuk beradaptasi dengan perubahan zaman, begitu juga dengan para dalang yang sudah mengalami peralihan generasi, sehingga mampu membawakan cerita pewayangan sesuai dengan zaman. Hal ini menunjukkan bahwa wayang merupakan kesenian yang fleksibel, akan tetapi peran seorang dalang pun menjadi sangat penting dalam menjaga kelestarian seni wayang. Rianto (2017).

Dalam pembawaan cerita menurut Megananda (2020) setiap dalang memiliki gaya pembawaan cerita yang berbeda-beda tergantung *pakem* yang digunakan. Untuk penceritaan gaya Yogyakarta biasanya pakem yang digunakan sudah ditentukan oleh pihak keraton, sehingga penceritaan cenderung stabil tetapi kurang variatif. Sedangkan untuk penceritaan gaya Surakarta cerita lebih variatif dan ekspresif, hanya saja karena kurang pengawasan cerita terkadang sedikit melenceng dari pakem yang digunakan.

II.8.1 Perbedaan Cerita Pewayangan Versi Yogyakarta dengan Versi Surakarta

Dari hasil analisa literasi dan studi pustaka mengenai cerita tokoh pewayangan, ditemukan beberapa persamaan dan perbedaan antara cerita versi Yogyakarta dan

versi Surakarta. Sudarko (2010) menjelaskan bahwa persamaan dan perbedaan itu terdapat sumber cerita atau serat, jenis sulukan, jenis karawitan, penokohan dan struktur adegan. Sumber cerita *pakeliran* wayang kulit purwa Yogyakarta mengambil dari serat Purwakandha, sedangkan sumber cerita Surakarta mengambil dari serat Pustaka Raja Purwa.

Serat atau pakem menurut Subladinata (1989), merupakan acuan sebuah cerita yang dipakai oleh para dalang untuk menceritakan kisah dalam pewayangan. Setiap serat memiliki kesamaan karena berawal dari sebuah cerita yang sama, namun memiliki perbedaan juga disetiap serat. Hal ini dikarenakan setiap daerah di Jawa saat itu memiliki kepercayaan yang berbeda-beda, ditambah dengan pecahnya kerajaan Mataram menjadi dua yakni keraton Surakarta dan keraton Yogyakarta, masing-masing kerajaan ingin menunjukkan identitasnya dengan cara mengembangkan kesenian tradisional yang disesuaikan dengan keadaan saat itu.

II.8.2 Asal Mula Perbedaan Cerita Pewayangan

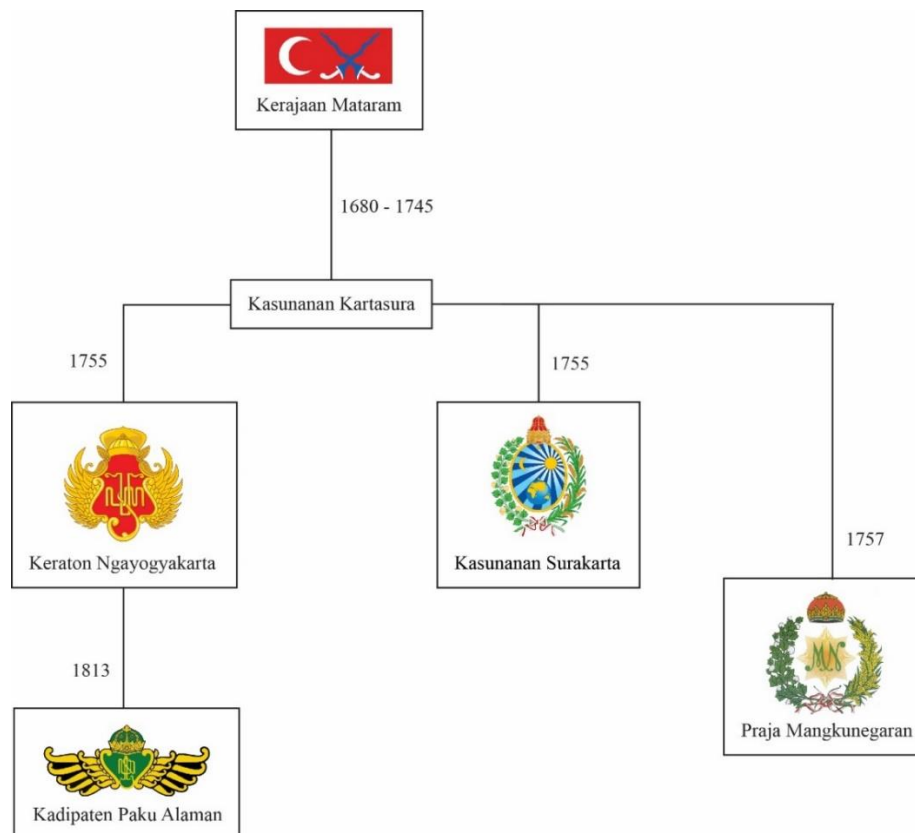
Menurut Rianto (2017) “Usaha kanonisasi kebudayaan adiluhung Jawa versi keraton yang dianggap klasik ini bukanlah semata-mata alasan murni kecintaannya terhadap multikulturalitas budaya Jawa yang sinkretik itu, melainkan bercampur dan terhubungkaitkan dengan adanya agenda-agenda politik kebudayaan dari elit pemerintahan kolonial Belanda atas menguatnya tekanan radikalisme Islam sebagai kekuatan riil politik selain Belanda dan keraton masa itu”. Karena khawatir permasalahan tersebut dapat mempengaruhi kekuasaan pemerintahan kolonial Belanda di Jawa, maka pemerintah kolonial Belanda membuat rencana untuk memecah belah kerajaan Jawa. Pada akhirnya kerajaan Jawa terpecah-pecah dan masing-masing daerah dikuasai oleh Belanda, hal tersebut mempengaruhi perkembangan budaya di Jawa saat itu.

III.8.3 Terpecahnya Kerajaan Mataram

Pada tanggal 13 Februari 1755 kerajaan Mataram terbagi menjadi dua bagian, yaitu kesultanan Ngayogyakarta dan kasunanan Surakarta, hal ini terjadi dikarenakan pada masa itu terjadi kekacauan politik karena adanya campur tangan VOC yang

ingin memecah kerajaan kerajaan Jawa. Hingga pada masa Pakubuwana III diadakan perjanjian Giyanti, yang berisi tentang pembagian wilayah menjadi dua, Tirta.ID (2017).

Sejak pembagian wilayah tersebut, baik kesultanan Ngayogyakarta maupun kasunanan Surakarta mengembangkan budaya warisan dari era kerajaan Mataram secara terpisah. Pada masa itu baik perdagangan, pertukaran informasi dan budaya diatur oleh VOC, ditambah dengan isu politik yang membuat hubungan Surakarta dan Yogyakarta semakin tidak baik. Pada sekitar tahun 1810 baik Yogyakarta maupun Surakarta mulai membuat cerita pewayangan dengan versi yang terpisah dari yang sudah ditetapkan kerajaan Mataram, berangkat dari situ banyak bermunculan serat pewayangan, hingga pada akhirnya serat Purwakandha dan serat Pustaka Raja Purwa dibuat yang kemudian menjadi serat yang paling sering dipakai pada pagelaran wayang di Yogyakarta dan Surakarta. Sudarko (2010).

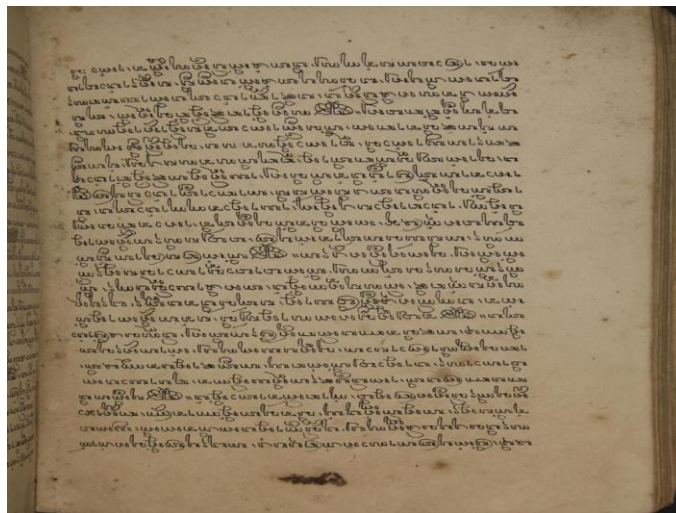


Gambar II.17 Diagram Terpecahnya Kerajaan Mataram
Sumber: Gambar Logo Dapat ditemukan di Wikipedia

II.8.4 Serat Purwakandha

Serat Purwakandha atau naskah keraton Yogyakarta merupakan sebuah buku yang berisi cerita mengenai pewayangan. Pada garis besarnya, buku ini memuat deretan cerita mengenai urutan siklus para dewa, siklus Arjunasasra, siklus Ramayana dan siklus Mahabharata. Serat Purwakandha ditulis pada zaman pemerintahan Sultan Hamengku Buwana V atau sekitar tahun 1847 yang tersusun dalam bentuk tembang *macapat*. Sublandinata (1989).

Sublandinata (1989) menjelaskan bahwa “serat Purwakandha merupakan hasil penyaduran cerita lama yang berkembang secara lisan melalui penuturan dan diramu dengan sumber tertulis. Maka nampak adanya perbedaan dan kesamaan dalam berbagai cerita yang sama dan unsur-unsurnya. Perbedaan itu tidak lain karena interaksi yang terus-menerus antara kreasi dan resepsi masyarakat pengembangnya, kemudian menjelma dalam bentuk kreasi baru seperti cerita yang disusun dalam serat Purwakandha”.



Gambar II.18 Naskah Kuno Serat Purwakandha

Sumber: <http://navigasi-budaya.jogjaprovo.go.id/heritage/naskah-kuno/1772> (diakses 18 Juli 2019)

Isi cerita dalam serat Purwakandha merupakan hasil dari pengolahan cerita Ramayana, Mahabharata dan cerita Jawa kuno, yang sudah berjalan sejak masa neolitikum dan terus menerus diceritakan. Banyak tokoh-tokoh dalam kepercayaan Jawa yang ditambahkan ke dalam cerita Ramayana dan Mahabharata, sehingga

terjadi perubahan cerita seperti yang dituturkan oleh Sublandinata (1989). Namun setiap daerah di Jawa saat itu memiliki intrepertasi berbeda pada setiap dewa yang diyakini, hal tersebut mempengaruhi cerita pada setiap serat.

II.8.5 Serat Pustaka Raja Purwa

Serat Pustaka Raja Purwa atau naskah keraton Surakarta merupakan kumpulan cerita mengenai pewayangan. Sama halnya dengan serat Purwakandha, cerita yang dimuat adalah deretan cerita mengenai urutan siklus para dewa, siklus Arjunasasra, siklus Ramayana dan siklus Mahabharata, akan tetapi Serat Pustaka Raja Purwa memuat cerita asli dan terjemahan dari India yang banyak dianut di Indonesia sejak Jawa saka 1 hingga 800 (tahun 100 masehi – 878 masehi). Serat Pustaka Raja Purwa ditulis oleh Raden Ngabehi Rangga Warsita pada abad ke 19 atau pada sekitar tahun 1869.

Secara garis besar, serat Pustaka Raja Purwa memiliki isi cerita yang serupa dengan Purwakandha yaitu mengenai hasil penyesuaian budaya Jawa terhadap epos Ramayana dan epos Mahabharata. Sama halnya dengan serat Purwakandha, dalam serat Pustaka Raja Purwa juga banyak memasukkan tokoh-tokoh dalam kepercayaan Jawa, akan tetapi memiliki penokohan yang berbeda dengan serat Purwakandha.



Gambar II.19 Raden Ngabehi Rangga Warsita

Sumber: <https://1001indonesia.net/asset/2017/04/Ranggawarsita.jpg> (diakses 18 Juli 2019)

Dalam cerita Mahabharata dikisahkan bahwa Drupadi merupakan istri dari kelima Pandawa, sehingga Drupadi memiliki lima orang suami. Akan tetapi dalam serat Pustaka Raja Purwa Drupadi hanya menikahi Yudhistira, hal ini dikarenakan kisah ini tidak cocok dengan kebudayaan Jawa saat itu dan dikhawatirkan timbulnya konflik sosial. Ditambah dengan pertunjukan wayang di Jawa memuat banyak petuah, contoh dan pedoman hidup masyarakat Jawa saat itu.

Dalam bentuk buku cetak modern, serat Pustaka Raja Purwa terbagi menjadi tiga jilid yang merampungkan tiga puluh tujuh cerita didalamnya. Setiap buku ditulis dengan menggunakan bahasa Jawa dan belum ada versi terjemahan bahasa Indonesia. Cerita yang dimuat dalam tiga jilid buku tersebut adalah :

- Jilid satu bercerita mengenai terbentuknya dunia pewayangan dan masa sebelum para Pandawa lahir.
- Jilid dua bercerita mengenai kisah para Pandawa dan tokoh-tokoh yang terlibat dalam pertempuran Baratayudha.
- Jilid tiga bercerita mengenai kisah Ramayana.

II.9 Konsep Hidup Masyarakat Jawa

Suryana (2014) menjelaskan bahwa kepercayaan masyarakat Jawa saling bercampur aduk dan mempengaruhi. Dimulai dari kepercayaan asli masyarakat Jawa yaitu *animisme* dan *dinamisme* yang bercampur dengan kedatangan agama Hindu, kemudian terus bercampur dengan kedatangan agama lainnya seperti Islam, Kristen, Budha dan Kong Hu Cu. Walau terjadi perubahan dari zaman ke zaman, akan tetapi tradisi Jawa masih terus ada hingga masa kini.

Salah satu karakteristik yang cukup menonjol dari budaya Jawa menurut Suryana (2014) penerapan paham keraton sentris, yang sangat kental dengan animisme dan dinamisme. Ciri menonjol lain budaya Jawa adalah penggunaan simbol atau lambang sebagai bentuk abstrak sebuah ungkapan pemikiran sehingga menjadi dapat dipahami khalayak banyak atau konkret. Hal ini menyebabkan pemaknaan simbol dan lambang dalam kebudayaan Jawa bersifat interpretatif dan hanya dapat dipahami berdasarkan bahasa simbolik saja. Cara pandang masyarakat Jawa yang

masih menganut animisme dan dinamisme membuat tradisi atau ritual pemujaan terhadap roh alam, baik itu dari manusia, hewan, tumbuhan, dan benda-benda tertentu. Atas dasar pemikiran dan cara pandang tersebut pemahaman keagamaan masyarakat Jawa bercorak mistik. Masyarakat Jawa juga memiliki kepercayaan bahwa roh leluhur dapat memberikan perlindungan terhadap mereka, maka atas dasar kepercayaan itu, ritual pemujaan terus dilakukan dan menjadi tradisi yang tidak dapat lepas dari masyarakat Jawa.

Masyarakat Jawa yang masih menganut cara pandang animisme dan dinamisme memiliki suatu kepercayaan yang berkaitan dengan kekuatan diluar dirinya yang mengatur alam semesta. Hal ini biasa disebut sebagai makrokosmos (alam semesta) dan mikrokosmos (diri sendiri), masyarakat Jawa selalu berusaha menggabungkan kedua hal ini untuk mencapai 56 harmoni, Suryana (2014). Masyarakat Jawa memiliki pandangan bahwa, ketentraman hidup dapat diraih saat manusia mencapai tingkat keharmonisan tinggi dengan alam. Pada umumnya dalam mencapai keharmonisan, masyarakat melakukan tindakan mistik. Selain itu masyarakat Jawa juga memiliki konsep kosmologi yang percaya bahwa dunia adalah cerminan dirinya.

Berdasarkan cara pandang kosmis dan mistis tersebut dalam membuat karya seni, seperti wayang dan sengkalan, masyarakat Jawa selalu mengaplikasikan konsep kosmis dan mistis. Hal ini membuat masyarakat Jawa selalu mengambil referensi dari apa yang mereka lihat dan rasakan disekitarnya untuk memulai sebuah mulai ide, ritual dan karya seni. Maka dari itu visualisasi wayang merupakan aplikasi cara pandang masyarakat Jawa pada sebuah bentuk karya seni.

II.9.1 Ular Dan Naga Dalam Kebudayaan Jawa

Menurut Suryana (2017) masyarakat Jawa merupakan masyarakat sawah, yang artinya, sawah yang merupakan penghasil padi adalah sumber kehidupan utama dari masyarakat Jawa. Dalam kepercayaan masyarakat Jawa primodial, membagi dunia menjadi tiga bagian yaitu dunia atas, dunia tengah, dan dunia bawah. Masyarakat Jawa menganggap naga merupakan makhluk yang menjadi perlambang dunia

bawah. Kepercayaan mengenai naga bukan hanya di Jawa saja, akan tetapi menyebar di daerah asia tenggara. Dalam kisah pewayangan tokoh Sang Hyang Anantaboga yang merupakan dunia bawah yang dapat menjelma menjadi seekor naga, dan tinggal didalam bawah tanah lapis ketujuh (sapta pratala). Antareja yang dikisahkan merupakan cucu dari Sang Hyang Anantaboga juga memiliki elemen visual dari seekor naga.

Masyarakat Jawa yang merupakan masyarakat sawah, selalu menghubungkan naga dengan air, hal ini dikarenakan masyarakat Jawa familiar dengan ular sawah yang biasa terlihat diperairan. Selain di kebudayaan Jawa, beberapa kebudayaan yang terdapat di Indonesia juga selalu menghubungkan ular dengan air dan dunia bawah. Hal ini dikarenakan masyarakat *primodial* memiliki kecenderungan melihat darimana ular muncul, atau biasa ditemukan. Dalam kebudayaan Jawa, ular juga menjadi simbol kesuburan/keberkahan. Hal ini dapat dibuktikan dengan beberapa konsep artefak yang berbentuk naga, selalu ditujukan untuk meminta keberkahan atau kesuburan, Suryana (2017).



Gambar II.20 Visual Naga Dalam Bentuk Wayang Kulit

Sumber : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/a/af/Anantaboga_Naga-Solo-03.JPG
(diakses 6 Mei 2020)

Menurut Sudmardjo (dalam Suryana, 2017) naga dalam kebudayaan Jawa, selalu identik dengan sosok Dewi Sri atau Dewi Padi. Masyarakat sawah memiliki kepercayaan bahwa asal muasal padi dan tanaman lain yang biasa dimakan oleh manusia merupakan bagian dari tubuh Dewi Sri. Selain itu, hubungan sawah dengan ular adalah dikarenakan ular sawah memangsa tikus yang merupakan hama bagi

para masyarakat Jawa. Sehingga secara tidak langsung, ular sawah menjadi sebuah simbol kesuburan bagi masyarakat Jawa. Keberadaan ular sawah ini seakan menjadi berkah bagi masyarakat Jawa karena menumbuhkan rasa aman bagi para petani, dari para hama yang menyerang sawah. Hal ini menjadikan masyarakat Jawa menghormati dan memuja ular, sehingga penggunaan sosok ular dalam artefak kebudayaan sering dilakukan, karena dianggap sebagai pembawa kesuburan dan pelindung dari hal jahat.

II.10 Desain Karakter

Menurut Bancroft (2006, hal. 12) desain karakter merupakan proses dimana para seniman atau ilustrator berusaha untuk meniru sebuah objek yang tampak secara visual, yang kemudian digambarkan kembali ke dalam bentuk visual sebuah karakter atau tokoh yang memiliki kesan seakan-akan hidup. Desain karakter banyak dibutuhkan di berbagai media, yang umumnya bertujuan untuk promosi dan hiburan. Contoh media yang sering mempergunakan desain karakter antara lain adalah, poster, iklan, animasi, kartun, komik dan masih banyak lagi.



Gambar II.21 Antareja Versi Komik Karya Is Yuniarto

Sumber: <https://www.pitoyo.com/duniawayang/galery/data/media/60/komikantareja.jpg>
(diakses 6 Juli 2020)

Secara visual desain karakter memiliki cakupan yang sangat luas, dikarenakan tidak ada batasan dalam proses pembuatan suatu tokoh. Para ilustrator dapat dengan bebas menggambarkan sesuatu berdasarkan imajinasi dan referensi, seperti manusia dengan ukuran tubuh sangat besar, manusia dengan proporsi tidak lazim atau menggambarkan tokoh hewan yang seakan hidup selayaknya manusia. Hal ini membuat desain karakter sangat populer dikalangan masyarakat dan terus berkembang hingga sekarang, Bancroft (2006).

Menurut Sajjad (dalam Homan, 2014) suatu karakter atau tokoh di desain untuk dapat berkomunikasi dengan audiens. Hal itu mencakup cerita, ide hingga informasi, seluruh hal ini harus dapat tersampaikan melalui karakter tersebut yang mewakili sebuah institusi maupun pribadi. Pada masa kini desain karakter banyak ditemukan dalam bentuk stiker pesan singkat hingga *emoticon* dalam percakapan di dunia maya, hal ini pun seakan sudah menjadi budaya dikalangan masyarakat masa kini. Seakan apa yang hendak kita sampaikan kepada lawan bicara dapat diwakili oleh suatu karakter.