

BAB II. TOKOH GATOTKACA VERSI WAYANG GOLEK

II.1. Landasan Teori

Landasan teori didasarkan pada berbagai pedoman yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipelajari atau dipelajari sebelumnya. Selain itu, harus ada keterkaitan antara sub-sub bidang dan menunjukkan bahwa semuanya terhubung dan menjadi satu.

II.1.1. Budaya Lokal

Budaya lokal adalah nilai lokal yang dihasilkan dari budidaya suatu masyarakat di suatu daerah atau wilayah yang secara alami dimiliki dan terbentuk, diperoleh melalui pembelajaran dari waktu ke waktu. Budaya sendiri menurut Deni Albar (2011) “Budaya masyarakat sangat luas mulai dari bahasa, cara masak, bahkan termasuk kepercayaan yang dianut. Unsur-unsur dalam budaya tersebut dapat terintegrasi, dibagi dan dipelajari sehingga menjadi sebuah aktivitas sosial, interaksi, bahasa dan lain-lain.”. Adapun menurut Mitchel dalam Yusuf Abdhul (2021) “Budaya lokal adalah seperangkat nilai-nilai inti, kepercayaan, standar, pengetahuan, moral hukum dan perilaku yang disampaikan oleh individu-individu dan masyarakat yang menentukan cara seseorang berperasaan, bertindak dan menilai dirinya maupun orang lain.” Ciri budaya lokal dapat diidentifikasi dan dilihat dari pranata sosial yang dimiliki oleh suatu suku bangsa. Institusi sosial adalah ikatan sosial yang dimiliki oleh anggota masyarakat yang mengkoordinasikan perilaku sosial anggota masyarakat. Dalam pranata sosial ini, hubungan sosial antar anggota sangat pribadi. dan dilandasi oleh loyalitas yang tinggi kepada pemimpin dan rasa hormat sosial. Kelembagaan sosial dapat dijumpai dalam pola hubungan gotong royong yang biasanya berlaku di pedesaan Bakti sosial, bersih desa, dan panen bersama adalah suatu contoh kegiatan dari gotong Royong yang masih bisa ditemui pada daerah pedesaan.

Objek budaya lokal muncul sebagai sebuah pemahaman dikarenakan, adanya kearifan lokal yang cukup terjaga di suatu daerah tertentu sampai saat ini dan masih berkembang di masyarakat. Objek tersebut menjadi lokalitas masyarakat di daerah

tertentu juga sebagai ciri khas masyarakat itu sendiri. Jenis objek budaya lokal bisa meliputi benda hingga non benda contohnya:

- Pada benda: pakaian khas daerah seperti, wadah tradisional, alat musik tradisional, hingga senjata tradisional.
- Lalu ada non benda seperti: mitos, cerita rakyat, simbol, pantun, upacara adat, kesenian-kesenian dan lain-lain.

II.1.2. Wayang

Wayang adalah salah satu bentuk seni pertunjukan teater, dan seni pewayangan ini meliputi seni sastra, seni musik, seni rupa, seni lisan, dan seni bahasa. Keunggulan yang ada dalam pertunjukan seni wayang adalah mencerminkan karakter diri manusia, dan dalam pertunjukan wayang penonton dapat berimajinasi dengan versinya sendiri atau juga wayang memberikan rangsangan kepada penonton untuk melakukan interpretasi. Menurut KBBI dalam Maressa Anastasya (2021) wayang adalah boneka tiruan yang terbuat dari bahan ukiran kayu dan kulit yang digunakan untuk memerankan suatu tokoh dalam teater tradisional Jawa, Bali, Sunda. Biasanya, wayang akan dimainkan oleh dalang. Wayang merupakan ciptaan budaya lokal dari Indonesia yang dikenal dan telah berkembang hingga zaman modern ini. Wayang sendiri tidak hanya sebagai media tontonan juga hiburan akan tetapi berisi tuntunan pedoman hidup dan nasihat yang penuh dengan keteladanan. Pertunjukan wayang menggambarkan bayangan atau simbol kehidupan manusia dengan segala persoalan yang dihadapinya dengan mengajarkan pesan moral dalam norma-norma kehidupan. Dengan melalui wayang masyarakat dapat mengetahui nasehat-nasehat yang membentuk watak dan juga sikap budi pekerti. Dalam bahasa jawa wayang diartikan sebagai “bayangan” dilihat dari arti filsafatnya wayang bisa juga diartikan pencerminan dari sifat-sifat jiwa manusia.

Pakar budaya barat menjelaskan bahwa wayang merupakan sebuah bentuk drama yang canggih pada dunia nyata *the most complex and sophisticated theatrical form in the world*. UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) pada tahun 2003 menyatakan wayang Indonesia sebagai *Masterpiece of the oral and intangible heritage of humanity*, dikarenakan wayang merupakan

sebuah karya agung yang digemari dan didukung sejak dahulu oleh masyarakat luas serta memiliki kualitas seni yang tinggi, oleh karena itu perlu dilestarikan juga dikembangkan sebagai pemanfaatan untuk manusia. Wayang memiliki beberapa jenis wayang yang telah dipublikasikan hingga saat ini. Berdasarkan cerita yang dituturkan, cara pembuatannya, dan bahan pembuatnya, terdapat sekitar 40 jenis wayang yang ada di Indonesia, khususnya Jawa, beberapa di antaranya sudah punah (Suryana J 2002). Jenis-jenis wayang bisa dikategorikan berdasarkan cerita-cerita yang dibawakannya, cara bertindakya, dan bahan pembuatnya. Bisa dilihat di dalam meja grup wayang.

Tabel II. 1 Tabel Jenis-Jenis Wayang
Sumber: Suryana J (2002).

Cerita (Bahasa)	Jenis Wayang	Bahan
Kisah-kisah Panji (Jawa)	Wayang Beber	Kertas
Kisah-kisah Panji (Jawa)	Wayang Gedog	Kulit
Kisah-kisah Panji (Bali)	Wayang Gambuh	Kulit
Kisah Panji (Jawa)	Wayang Klitik	Kayu Pipih dan Kulit
Bagian Kisah Panji (Bali)	Wayang Cupak	Kulit
Ramayana (Bali)	Wayang Ramayana	Kulit
Ramayana-Mahabharata (Jawa – Sunda)	Wayang Purwa	Kulit
Ramayana-Mahabharata (Betawi)	Wayang Betawi	Kulit
Ramayana-Mahabharata (Banjar)	Wayang Banjar	Kulit
Ramayana-Mahabharata (Palembang)	Wayang Palembang	Kulit
Ramayana-Mahabharata (Sunda)	Wayang Golek Purwa	Kayu Bulat – Torak
Ramayana-Mahabharata (Jawa – Sunda)	Wayang Orang	-
Ramayana-Mahabharata (Jawa)	Wayang Jerblung (Orang)	-
Mahebbharata (Bali)	Wayang Ramayana	Kulit
Kisah-kisah Islam (Jawa)	Wayang Doble	Kulit
Kisah Amir Hamzah (Jawa)	Wayang Kulit Menak	Kulit
Kisah Amir Hamzah (Sasak)	Wayang Sasak	Kulit
Kisah Raja Menak dan Babad Tanah Jawi (Jawa – Sunda)	Wayang Golek Cepak (Papak)	Kayu Bulat – Torak
Kisah Amir Hamzah (Jawa)	Wayang Golek Menak	Kayu Bulat – Torak
Kisah-kisah Injil (Jawa)	Wayang Wahyu	Kulit
Babad Pasundan (Sunda)	Wayang Pakuan	Kayu Bulat – Torak
Babad Mataram II (Jawa)	Wayang Dupara	Kulit
Kisah Damarwulan (Jawa)	Wayang Legendari (Penari)	-
Kisah Zaman Airlangga (Bali)	Wayang Calonarang	Kulit
Cerita Diponegoro (Jawa)	Wayang Jawa	Kulit
Cerita Semi – Sejarah (Bali)	Wayang Babad	Kulit
Cerita Manusia dan Binatang (Bali)	Wayang Tantri	Kulit
Cerita Arja (Bali)	Wayang Arja	-
Fragmen Mahabharata (Bali)	Wayang Lemah	Kulit
Cerita Gajah Mada (Bali)	Wayang Golek Gede	Kayu Bulat – Torak
Pojok Si Cepot (Jakarta)	Wayang Golek Purwa	Kayu Bulat – Torak
Wayang Modern (Jakarta)	Wayang Golek Purwa	Kayu Bulat – Torak

II.2. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan salah satu aspek terpenting dalam penelitian. Objek penelitian adalah sesuatu yang dipelajari dan juga dipelajari selama penelitian. Analisis informasi mendalam tentang objek penelitian dan ditetapkan untuk dipelajari serta membuat kesimpulan.

II.2.1. Wayang Golek

Wayang golek adalah kesenian lokal berbentuk pertunjukan yang tumbuh dan berkembang dari Jawa Barat. Kata golek secara harfiah yang berarti boneka atau patung kecil. Wayang golek ini dari kepala, lengan hingga badan dibuat dengan bahan dasar kayu bulat-torak. Kayu tersebut dibentuk dan diukir oleh para juru golek dan pada bagian-bagian hiasan dibuat dengan cara dipulas



Gambar II. 1 Wayang Golek.

Sumber: <https://purwakarta.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/pr-553367793/kata-peneliti-prancis-wayang-golek-kian-digandrungi-masyarakat>
(Diambil Pada 26/11/2022)

Menurut Barnas Sabunga (2016) “Pertunjukan Wayang Golek Purwa merupakan seni teater multi dimensi yang menggabungkan sepuluh aspek seni. Tidak hanya seni hiburan, tetapi sebaliknya, nilai-nilai kearifan lokal yang tinggi didukung oleh nilai-nilai luhur masyarakat yang diwujudkan dalam bentuk wayang, khususnya yang mempengaruhi dan mengembangkan masyarakat Sunda.”. Penyebaran wayang golek terbentang dari wilayah Cirebon dari timur hingga wilayah Banten di sebelah barat, juga di Jawa tengah yang berbatasan dengan daerah Jawa Barat.

Bagian-bagian wayang golek sendiri terdiri dari, thudding yaitu gagang penggerak lengan wayang bagi dalang biasanya terbuat dari kayu atau fiber tergantung permintaan masing-masing dalang, ada juga gagang penyangga yang disebut sampurit, sampurit menembus badan hingga ke kepala yang berfungsi sebagai pegangan atau sebagai kaki wayang yang ditancapkan ketika di panggung pementasan. Terdapat beberapa macam wayang golek pada saat ini yaitu, wayang golek menak, wayang pakuan, wayang elung, wayang golek modern dan wayang golek yang umum dikenal oleh masyarakat adalah wayang golek purwa. Ciri pementasan wayang golek aliran purwa biasanya menggunakan bahasa Sunda dan ditandai dengan kisah Mahabarata juga Ramayana dari negeri india. Ditampilkan dengan tokoh-tokoh yang cukup banyak, tetapi karakter yang umum dipentaskan, pada pementasan wayang golek purwa yaitu contohnya, ke 5 pandawa raja Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Para punakawan Semar, Cepot atau Astrajingga, Dawala Gareng. Para ponggawa Bayu, Suyudana, Abiasa, Dursasana dan Gatotkaca. Wayang golek purwa tersebut biasa dipentaskan oleh para dalang dari lingkungan Giriharja keluarga A.Sunarya. Mereka terus mengembangkan kemungkinan wayang golek melalui inovasi agar pertunjukan wayang golek tidak hilang oleh perkembangan saat ini. Menurut Abah Agus Giriharja 6 dalam Barnas Sabunga (2016) Pertunjukkan wayang golek purwa itu harus *”ngindung ka waktu, mibapa ka jaman”*, yang maksudnya pementasan wayang golek itu harus selalu mengikuti perkembangan zaman.

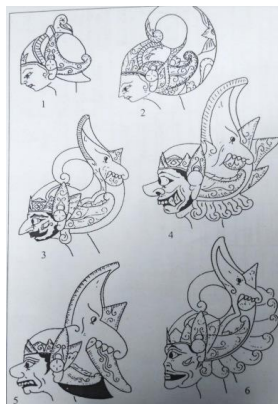
II.2.2. Tokoh Gatotkaca

Gatotkaca merupakan salah satu tokoh atau karakter dalam cerita pewayangan, tokoh tersebut bersumber dari kitab Mahabarata dari negara India yang kemudian dikembangkan sebagai tokoh pertunjukan wayang di pulau Jawa. Gatotkaca adalah seorang patriot, kesaktian para dewa dalam cerita pewayangan membuat proses dewasanya menjadi cepat, Gatotkaca adalah putra kedua Bima, merupakan kerabat dari Pandawa, lahir dari ibu dengan keturunan raksasa yaitu dewi Arimibi. Tokoh wayang golek Gatotkaca tersebut sudah tidak asing lagi bagi masyarakat secara umum dan bagi para generasi muda secara khusus, hal tersebut muncul dikarenakan tokoh Gatotkaca sendiri telah menjadi identitas budaya secara nasional. Meskipun

tokoh wayang ini bukan asli berasal dari Indonesia, akan tetapi Gatotkaca merupakan tokoh legendaris yang diturunkan dari generasi ke generasi dalam dunia pewayangan, novel, komik, hingga menyentuh permainan digital pada zaman modern ini, dan masyarakat luas mulai menerimanya menjadi unsur budaya lokal di Indonesia. Pada pertunjukan wayang golek Gatotkaca digambarkan sebagai seorang patriot, yang mempunyai sifat berani, teguh, tangguh, cerdas, waspada, gesit, tangkas, tabah, mempunyai rasa tanggung jawab yang besar dan juga rendah hati.

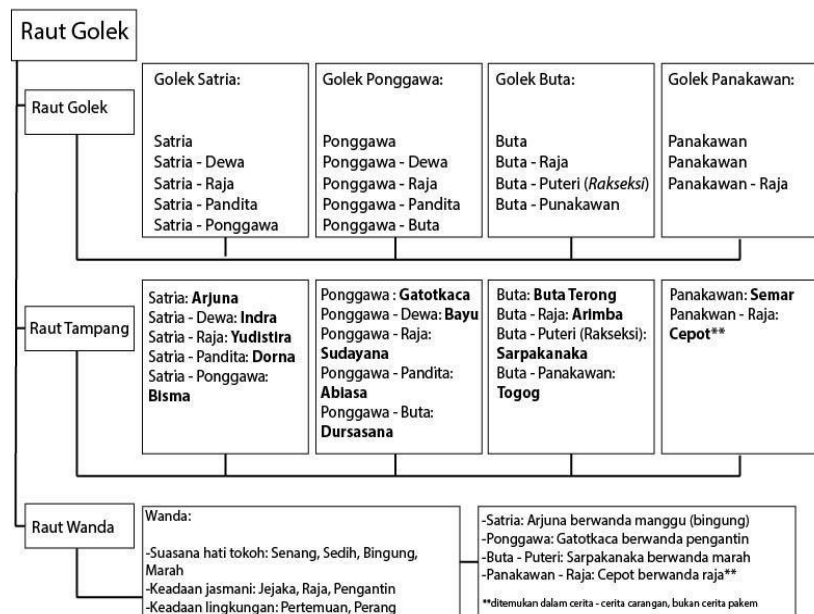
II.2.3. Ciri Bentuk Pada Wayang Golek Gatotkaca

Secara umum dalam dunia pewayangan tokoh atau lakon pada wayang golek mempunyai ciri masing-masing yang disebut raut untuk menandakan setiap karakter tokohnya. Menurut Jajang Sunarya (2002) “Para tokoh wayang golek sendiri memiliki raut wajah atau ciri yang digolongkan berdasarkan sikap dari kepala, warna pada wajah, pola dari garis alis, pola hidung, pola dari mata, pola garis kumis, dan pola mulut, pada dasarnya menunjukkan watak dan ciri golongan golek tertentu”. Istilah kata raut disini adalah potongan, tampang, bentuk, rupa, dan bangun pada wayang golek yang sering digunakan untuk merujuk pada kondisi fisik dan karakteristik para tokoh pewayangan. Terdapat tiga istilah raut pada wayang golek yaitu raut peranan, raut tampang, dan raut wanda (raut ciri khusus). Raut peranan yaitu suatu ciri dari peranan para lakon wayang golek mulai dari seorang putri, satria, ponggawa, buta, raseksi, punakawan.



Gambar II. 2 Enam raut peranan: 1) Putri, 2) Satria, 3) Ponggawa, 4) Buta, 5) Raseksi, 6) Panakawan (panakawan berwanda raja), merupakan gambaran umum golongan golek. Sumber: Suryana J (2002).

Lalu ada raut tampang yang menggambarkan wajah lakon wayang golek ada Bima, Arimbi, Arjuna, Gatotkaca dan yang lainnya, dan raut wanda atau raut ciri khusus yaitu raut tampang dan peranan yang secara khusus menggambarkan suasana hati, watak lakon, keadaan jasmani juga lingkungan tokoh tertentu yang memiliki raut wanda biasanya tokoh atau lakon yang memang populer seperti Gatotkaca, Cepot, Dawala, Gareng, Arjuna dan lainnya banyak ditampilkan dalam berbagai cerita. Wanda lebih dari sekadar penampilan yang dapat dikenali secara visual. Wanda memiliki makna menyeluruh yang menggambarkan suasana hati, kondisi fisik, dan lingkungan tokoh golek. Secara visual, karakter berwanda dapat dilihat pada unsur-unsur raut golek. Pola golek pada hakekatnya dimaksudkan sebagai standar, dan seniman golek harus mengikuti aturan pola yang disepakati dan diakui dalam pewayangan.



Gambar II. 3 Bagan Penggunaan Istilah “Raut Golek”
 Sumber: Suryana J (2002).

Pada pertunjukan wayang golek purwa, ciri lakon Gatotkaca dibuat dengan dua jenis penampilan yaitu wayang golek versi purwa dan juga wayang golek versi purna. Dimaksud jenis wayang golek versi purwa tersebut adalah penggambaran visual dari manusia yang mencerminkan watak atau sifat yang ingin disampaikan, dengan merubah warna dan bentuk yang disesuaikan pada lakon wayang golek.

Untuk penampilan wayang golek purna diartikan sebagai tampilan menyerupai manusia itu sendiri dari warna kulit hingga bentuk pada lakon wayang golek tersebut.



Gambar II. 4 Gatotkaca Wayang Golek Purwa Versi Purwa.
Sumber: Dokumen Pribadi.

Penampilan Gatotkaca pada jenis wayang golek purwa secara umum ditampilkan dengan raut tampang wajah berwarna biru dengan kulit berwarna emas memiliki lalu mengacu pada raut golek ponggawa yang memiliki mata merah, merah muda, dan bulatan bola mata kuning, dengan sikap kepala *dangah*, pola alis *ageung* rerengon (kerut dahi), turih mata *kadondong*, hidung *bangir*, kumis *turih*, mulut *ageung* lebar. Raut tampang adalah penggambaran watak atau sifat dari tokoh atau lakon cerita pewayangan, contohnya santun, pemarah, cergas, licik, patuh, pengabdian, pelucu. Gatotkaca memiliki raut tampang berwarna biru dikarenakan, mengacu pada raut peranan yaitu seorang satria – ponggawa dari golongan raja yang memiliki warna yang berbeda dari yang lain dengan watak sopan santun, patuh, tenang.



Gambar II. 5 Gatotkaca Wayang Golek Purwa Versi Purna.
Sumber: Dokumen Pribadi.

Sedangkan penampilan Gatotkaca wayang golek versi purna lebih mengacu ke penampilan yang digambarkan sebagai bentuk manusia, dengan memakai warna yang diambil dari kulit manusia biasanya, dan raut wanda atau raut khusus yang ditampilkan Gatotkaca adalah wanda pengantin. Raut wanda biasanya hanya dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam cerita wayang populer. Wanda mengacu pada kesesuaian penampilan karakter sebagai pengantin, sebagai buta, lalu dalam menghadapi peperangan, pemarah, siap terbang, dalam berbagai situasi yang membingungkan dan di hadapan raja.

II.2.4. Studi Literatur Tokoh Gatotkaca

Studi literatur yang didapatkan dari hasil penelitian oleh Fahmi, Z., Wiradharma, G. (2020) dengan judul “Perbandingan Karakterisasi Tokoh Gatotkaca Dalam Novel *The Darkness Of Gatotkaca* Dan Gim *Mobile Legends: Bang Bang!*” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perubahan penokohan Gatotkaca pada novel *The Darkness of Gatotkaca* dan penokohan Gatotkaca pada game *Mobile Legends: Bang bang!* Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analitis dan teknik pengumpulan data, lihat catatan, kepustakaan juga sangat membantu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan karakter pada novel *The Darkness of Gatotkaca* dan Gatotkaca pada game *Mobile Legends: Bang bang!* Persamaannya adalah: (a) penampilan; b) penggunaan atribut Gatotkaca secara umum; dan c) mengajarkan nilai-nilai kesopanan, moralitas dan kepemimpinan. Perbedaannya adalah: a) kekuatan fisik lebih kuat dalam novel daripada dalam lakon; b) atribut yang digunakan dalam permainan lebih fleksibel; c) permainan berisi kutipan tentang keberadaannya sendiri dan tempat budaya Indonesia, novel tidak; d) Posisi Gatotkaca dalam permainan sebagai bek, bukan sebagai penyerang utama; e) kepribadian permainan lebih pemarah daripada di novel; dan f) adaptasi Gatotkaca dalam game adalah dari komik, sedangkan dalam novel diadaptasi dari karakter wayang kulit tradisional.

II.2.5. Kisah Cerita Tokoh Gatotkaca

Tokoh Gatotkaca adalah tokoh dari cerita pewayangan diambil dari kitab Mahabarata di India yang dikembangkan sebagai tokoh pertunjukan wayang di pulau Jawa. Dirangkum dari buku Gatotkaca Satria dari Pringgadani pada tahun 2016 yang ditulis oleh Lustantini Septiningsih dari KEMDIKBUD awal kisah GatotKaca.

- Lahirnya Jabang Tetuka

Dimulai dari Dewi Arimbi, istri dari Raden Bima, sedang hamil tua. Dewi Arimbi melahirkan seorang bayi laki-laki. Segera para prajurit kerajaan Pringgadani berkumpul. Ketika tali pusar hendak dipotong, tali pusar bayi tersebut tidak dapat dipotong oleh senjata para dewa. Akhirnya Raden Krhisna menyuruh Arjuna untuk pergi ke tempat eyang Ambiyasa untuk mendapatkan pusaka untuk memotong tali pusar tersebut. Seraya memberi salam pada eyang Ambiyasa untuk meminta sebuah pusaka, ternyata pusaka tersebut sudah di ambil oleh raden Karna yang menyerupai Arjuna. Akhirnya eyang Ambiyasa meminta arjuna untuk merebut pusaka Kontawijaya dari karna. Dalam perjalanan Arjuna dihadang Raden Karna dan terjadilah pertarungan. Setelah melalui pertempuran, akhirnya Raden Karna mendapatkan isinya dan Raden Arjuna mendapatkan kerangkanya. Mereka berhenti berkelahi dan akhirnya pergi. Meskipun Arjuna hanya mendapatkan kerangka dari senjata tersebut tetapi, kerangka senjata kunta berhasil memotong tali pusar dari bayi jabang tetuka.

- Tetuka Menjadi Gatotkaca

Raja dari kerajaan gilingwesi yaitu Naga Percona beserta pasukannya sedang ada di sawarga saloka, Dia tengah meminta kepada para dewa untuk meminang dewi supraba. Tetapi para dewa menolak permintaan kedatangan dari Naga Percona dan akhirnya karena kemarahan, Naga Percona mulai membuat kerusuhan di sawarga saloka. Di Tengah Kerusuhan tersebut datanglah Batara Narada membawa bayi jabang tetuka. Batara Narada memulai percakapan dengan Naga Percona, jika Naga Percona bisa

mengalahkan bayi ini maka Naga Percona bisa masuk ke sawarga saloka untuk meminang dewi supraba. Naga Percona memukul bayi jabang tetuka tepat dikepalanya dan dilemparkan ke Batara Barada. Batara Narada pergi ke kahyangan dengan bayi Jabang Tetuka yang terluka dikepalanya bertemu Batara Guru. Batara Guru sempat kebingungan dengan kejadian yang terjadi akhirnya beliau meminta, pendapat kepada Semar, dan semar menasehati untuk berpasrah kepada yang maha kuasa karena dibalik musibah ada rahmat dan juga pertolongan. Akhirnya Batara Guru meminta agar bayi Jabang Tetuka dimasukan ke kawah Candradimuka di lelehkan dengan senjata para dewa dan di cetak ke cetakan manusia yang lebih besar. Lalu Batara Narada melaksanakan perintah dari Batara Guru, dengan pertolongan gotong royong dari dewa yang lain untuk memasukan senjata pusaknya masing-masing ke dalam sebuah cetakan. Dari cetakan itu keluarlah sosok laki-laki dewasa yang diberi nama Gatotkaca oleh Batara Guru. Setelah keluar dari cetakan Gatotkaca mempertanyakan dimana ibu dan ayahnya karena dia ingin bertemu keduanya. Lalu Batara Narada memberi tugas, jika ingin bertemu ayah dan ibu kalahkanlah dahulu Naga Percona yang berada di sawarga saloka. Gatotkacapun menuruti perintah dari Batara Narada, setelah memberi salam pada Batara Narada kepada para dewa lain dan Batara guru Gatotkaca pergi untuk mengalahkan Naga Percona. Naga percona sempat tidak percaya bahwa Gatotkaca adalah anak yang telah dia kalahkan. Dari Sanalah terjadi pertarungan yang sengit di warga saloka, akan tetapi Naga percona bukan tandingan dari Gatotkaca, pada akhirnya Gatotkaca berhasil mengalahkannya.

- Penobatan Raja pringgandani

Ratu Dewi Arimbi akan menobatkan putranya yaitu Gatotkaca sebagai raja dari pringgandani. Hari itu penobatan didatangi oleh para keluarga pandawa beserta keluarga dewi Arimbi. Akhirnya penobatan pun dilakukan, dalam penobatan ada yang tidak setuju atas diangkatnya Gatotkaca menjadi raja pringgandani yaitu, Brajadenta adik dari dewi Arimbi. Beliau tiba-tiba keluar dari ruang singgasana, dewi Arimbi yang melihatnya menyuruh

Brajamusti kembaran dari Brajadenta untuk mengejanya. Terjadilah perdebatan antara Brajamusti dan Brajadenta yang berakhir dengan perkelahian. Raden Krishna yang melihat memerintahkan Gatotkaca untuk menghentikan kedua pamannya itu, langsung saja menerima perintah Raden Krishna. Gatotkaca memohon kedua pamannya untuk berhenti karena perkelahian tidak menyelesaikan masalah, kedua pamannya membantah perintah Gatotkaca dan terus bertarung. Dengan ketidaksengajaan Gatotkaca memegang keduanya dan melempar keduanya hingga Brajamusti dan Brajadenta tewas, lalu menghilanglah kedua jasad mereka. Tak berselang lama Raden Krishna datang dan melihat apa yang terjadi. Gatotkaca menceritakan apa yang telah dia perbuat kepada Raden Krishna, Gatotkaca menyesali kejadian tersebut. Akhirnya Raden Krishna menenangkan Gatotkaca dan memerintahkan untuk menceritakan kejadian ini pada ibunya yaitu dewi Arimbi. Gatotkaca pun menuruti apa yang dipinta oleh Raden Krishna. Langsung saja Gatotkaca pergi untuk menceritakan apa yang terjadi kepada dewi Arimbi hingga pamannya tewas. Ibunya dewi arimbi dapat menerima hal tersebut dan menasehati Gatotkaca. Gatotkaca sudah menjadi raja dari Pringgandani dewi Arimbi berpesan kepada Gatotkaca untuk menjadi raja yang arif serta bijaksana. Gatotkaca pun menjawab akan selalu ingat pesan dari ibunya. Lalu Bima ayah dari Gatotkaca berpesan berhati-hatilah memegang tampuk pemerintahan. Gatotkaca pun menjawab lagi akan selalu ingat pesan ayahnya. Setelah kejadian yang terjadi meskipun Gatotkaca telah menjadi seorang raja dia tetap rajin mencari ilmu kepada gurunya Resi Seta.

- Kematian Gatotkaca

Ketika perang Baratayuda meletus, Abimanyu sebenarnya dibunuh oleh Kurawa pada hari ke-13 saat Perang Bharatajudah pecah. Pada hari yang ke 14, Arjuna mampu membalas kematian putranya dengan mengalahkan saudara ipar Duryodhana, Jayadrata, namun ia membujuk Karna untuk menyerang Pandawa. Setelah diketahui bahwa para kubu Kurawa akan melancarkan serangan pada malam hari, pihak Pandawa mengirimkan

Gatotkaca sebagai senopati perang untuk menghadang. Pada awalnya Gatotkaca merasa ragu untuk menjadi pemimpin peperangan. Tetapi Gatotkaca akhirnya menerima perintah dari pandawa untuk menjadi pemimpin perang melawan Raden Karna. Gatotkaca Pun mulai berhadapan dengan Raden Karna, pemilik dari senjata Kontawijaya. Untuk membingungkan Karna, dia menciptakan seribu kembaran. Sesuai petunjuk Batara Surya, Karna berhasil menemukan Gatotkaca yang asli. Ia pun menembakkan senjata Konta ke arah Gatotkaca yang berusaha menghindarinya dengan terbang setinggi mungkin. Namun arwah Kalabendana tiba-tiba muncul dan membawa Kontawijaya, membawa kabar dari Surga malam itu bahwa kematian Gatotkaca sudah dekat. Gatotkaca pasrah pada nasibnya dan memerintahkan agar mayatnya digunakan untuk membunuh musuh-musuhnya. Sarungnya menyatu dengan pusaka, kayu mastaba yaitu sarung senjata yang masih tersimpan di perut Gatotkaca. Lalu sang Gatotkaca tertusuk tepat di bagian perut dengan senjata Kontawijaya yang dibawa oleh arwah Kalabendana. Dengan keadaan yang tertusuk Gatotkaca masih berjuang untuk mengalahkan musuhnya yaitu Karna, dari atas langit Gatotkaca melemparkan diri ke arah kereta kencana dari Raden Karna. Karnapun berhasil melompat dan lolos dari mautnya. Akan tetapi, kereta tersebut tertimpa tubuh Gatotkaca dan hancur. Puing-puing dari kereta kencana beterbangan ke segala arah, membunuh tentara Kurawa yang ada disekitar. Meskipun dalam keadaan yang sudah tidak berdaya Gatotkaca masih sempat memukul mundur beberapa prajurit Korawa, Bima yang melihat tak kuasa dan menghampiri Gatotkaca yang tergeletak, sambil memeluk tubuh anaknya Bima berkata bahwa anaknya seorang patriot dan pejuang tangguh. Akhirnya gugurlah sang senopati Gatotkaca.

Diatas merupakan rangkuman cerita dari buku dengan judul “Gatotkaca Satria dari Pringgadani” dari KEMDIKBUD, sebagai landasan cerita asal – usul kelahiran Gatotkaca. Benang merah yang dimiliki cerita tersebut sama dengan cerita wayang golek yang biasa ditampilkan.

Berikut adalah gambar referensi karakter – karakter atau tokoh wayang golek yang disebutkan pada cerita diatas:

- Lahirnya Jabang Tetuka



Gambar II. 6 Tokoh Wayang Golek Pada Cerita Lahirnya Jabang Tetuka: 1) Kresna, 2) Raden Arjuna, 3) Raden Karna, 4) Arimbi.

Sumber: <http://wayanggolek-putragiriharja2.blogspot.com/>
(Diambil Pada 5/12/2022)

- Tetuka Menjadi Gatotkaca



Gambar II. 7 Tokoh Wayang Golek Pada Cerita Tetuka menjadi Gatotkaca: 1) Naga Percona, 2) Batara Narada, 3) Batara Guru, 4) Gatotkaca.

Sumber: <http://wayanggolek-putragiriharja2.blogspot.com/>
(Diambil Pada 5/12/2022)

- Penobatan Raja pringgandani



Gambar II. 8 Tokoh Wayang Golek Pada Cerita Penobatan Raja Pringgandani: 1) Brajamusti, 2) Kresna, 3) Gatotkaca, 4) Arimbi.
 Sumber: <http://wayanggolek-putragiriharja2.blogspot.com/>
 (Diambil Pada 5/12/2022)

- Kematian Gatotkaca



Gambar II. 9 Tokoh Wayang Golek Pada Cerita Kematian Gatotkaca: 1) Abimanyu, 2), 3) Gatotkaca, 4) Arimbi.
 Sumber: <http://wayanggolek-putragiriharja2.blogspot.com/>
 (Diambil Pada 5/12/2022)

II.2.6. Nilai-Nilai Pada Cerita Tokoh GatotKaca

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Cerita adalah karangan yang menuturkan sebuah peristiwa, kejadian, pengalaman baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka. Adapun menurut (Aziz Abdul, 2008)

Cerita adalah salah satu bentuk sastra yang bisa dibaca atau hanya didengar oleh orang yang tidak bisa membaca. Didalam sebuah cerita tentu saja memiliki makna yang bernilai. Nilai tersebut dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk yaitu nilai religius, nilai moral, nilai sosial dan nilai budaya. Nilai mengacu pada apa yang manusia dan masyarakat anggap sebagai yang paling berharga. Dengan kata lain, nilai itu berasal dari pandangan hidup suatu masyarakat. Pengertian nilai yang dimaksud menurut Purwadarminta (dalam Tjetjep Rosmana, 2010) adalah kadar isi yang memiliki sifat-sifat atau hal-hal yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Pada cerita *gatotkaca di atas* yang diambil dari buku dengan judul “*Gatotkaca Satria dari Pringgadani*” terdapat juga konsep nilai-nilai yang disebutkan sebagai acuan pedoman masyarakat pada remaja dalam menuju kehidupan yang lebih baik untuk ditiru dan diterapkan.

● **Nilai Religius**

Nilai religius merupakan penggambaran dari sebuah nilai agama. Nilai religius memegang penting peranan dalam sebuah cerita wayang golek purwa, sebagai sarana penyampaian kehidupan beragama. Menurut Sumarni Yusuf (2022) “Nilai religius dalam cerita adalah penggambaran nilai agama. Nilai tersebut ada disebutkan atau dijelaskan dalam kitab suci setiap penganut agama. Pada sebuah cerita nilai ini ditemukan secara tersurat maupun tersirat.”. Ada Pula artian dari religi sendiri menurut Fausiah (dalam Tjetjep Rosmana, 2010) Religi adalah rangkaian keyakinan mengenai makhluk supranatural, aktivitas upacara, serta sarana-sarana yang berfungsi melaksanakan komunikasi antara manusia dan makhluk supranatural. Makhluk supranatural memiliki kekuatan, dan keberadaan serta cara untuk berkomunikasi dengannya disampaikan melalui simbol-simbol tertentu. Nilai religius tersebut ditampilkan pada bagian cerita Tetuka menjadi *Gatotkaca*: “Batara guru sempat kebingungan dengan kejadian yang terjadi akhirnya beliau meminta, pendapat kepada Semar. Semar menasehati untuk berpasrah kepada yang maha kuasa karena dibalik musibah ada rahmat dan juga pertolongan.” Pada kutipan tersebut bisa dilihat keyakinan dan kepercayaan dalam nilai religi kepada tuhan yang maha esa untuk percaya akan kekuatannya.

- **Nilai Sosial**

Nilai sosial merupakan nilai yang berkaitan dengan masyarakat atau gambaran tentang hubungan suatu masyarakat. Hubungan tersebut bisa saja di dalam keluarga maupun dalam bermasyarakat. Menurut Suseno (dalam Siti Norminawati 20) Bahwa salah satu sikap dan tindakan yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial adalah realistis dan kritis. Dalam kehidupan sosial, orang memiliki tingkat status yang berbeda dan ada saling ketergantungan di antara mereka. Adapun menurut Sumarni Yusuf (2022) “Nilai sosial adalah nilai berkaitan dengan penggambaran masyarakat atau kemasyarakatan. Nilai sosial tersebut misalnya dalam cerita ada sikap gotong royong, membangun rumah, dan lain-lain.” Nilai sosial pada cerita tokoh Gatotkaca bisa dilihat pada bagian tetuka menjadi Gatotkaca: “Lalu Batara Narada melaksanakan perintah dari Batara Guru, dengan pertolongan gotong royong dari dewa yang lain untuk memasukan senjata pusaknya masing-masing ke dalam sebuah cetakan.”. Ditampilkan pada bagian tersebut nilai sosial sikap kemasyarakatan yaitu bergotong royong untuk mencapai tujuan yang sama.

- **Nilai Budaya**

Nilai budaya merupakan nilai yang tertanam pada masyarakat yang menjadi suatu kebiasaan ataupun kepercayaan sebagai acuan sebuah perilaku. Menurut Jestica Anna (2022) “Nilai budaya merupakan aturan-aturan yang telah disepakati dan ada di dalam suatu masyarakat, baik dalam lingkup organisasi maupun lingkungan dan telah mengakar dan digunakan sebagai acuan berperilaku.”. Adapun menurut Koentjaraningrat (dalam Warsito 2012) “Nilai budaya merupakan nilai yang terdiri atas konsepsi-konsepsi yang hidup dalam alam fikiran sebahagian besar warga masyarakat dalam hal-hal yang mereka anggap amat mulia. Sistem nilai yang ada dalam suatu masyarakat menjadi orientasi dan rujukan dalam bertindak bagi mereka.” Contohnya seperti mengucapkan salam, perayaan idul fitri, menjadi ramah. Nilai budaya pada cerita tokoh Gatotkaca ditampilkan pada bagian lahirnya jabang tetuka: “Seraya memberi salam pada eyang Ambiyasa untuk meminta sebuah pusaka, ternyata pusaka tersebut sudah di ambil oleh raden Karna yang

menyerupai Arjuna.”. Selalu memberi salam yang seseorang yang lebih tua dari kita merupakan suatu nilai budaya yang harus selalu kita tanamkan.

II.2.7. Nilai-Nilai Budi Pekerti Pada Tokoh GatotKaca

Nilai-nilai budi pekerti adalah suatu nilai yang ada didalam manusia mencakup sifat serta norma baik dan luhur. Budi pekerti merupakan dasar dari etika yang baik dalam berperilaku. Menurut KBBI istilah budi pekerti diartikan sebagai tingkah laku, perangai, akhlak dan watak. Kemudian dalam bahasa Arab, budi pekerti disebut dengan akhlak. Lalu dalam kosa kata latin dikenal dengan istilah etika, dan dalam bahasa Inggris disebut *ethics*. Menurut Widiastini (2010) “Budi pekerti memiliki arti moralitas dan perilaku yang baik dalam kehidupan dan secara harfiah memiliki arti perbuatan (Pekerti) yang dilandasi atau timbul dari pikiran yang jernih dan juga baik (Budi).”. Di dalam buku pedoman *Penciptaan Suasana Sekolah yang Kondusif dalam Rangka Pembudayaan Budi Pekerti Luhur bagi Warga Sekolah* yang diterbitkan oleh Depdiknas, nilai budi pekerti ini mencakup keimanan, ketakwaan, keteladanan, kejujuran, suasana demokratis, kebersamaan, kepedulian, keterbukaan, keamanan, kebersihan, ketertiban, kesehatan, keindahan dan sopan santun. Adapun ciri-ciri budi pekerti menurut Aulia Bella (2022) yaitu beriman, berpikir matang, memiliki tanggung jawab, jujur, pemaaf, dapat bersikap adil. Nilai-nilai budi pekerti tersebut dibawa ke dalam peranan tokoh Gatotkaca, dengan sarana penyampaian pementasan wayang golek purwa yang bisa kita tiru dan juga sebagai informasi terhadap norma kehidupan yang baik. Berikut adalah nilai budi pekerti pada tokoh Gatotkaca yang dapat ditemukan dalam cerita “Gatotkaca Satria dari Pringgadani”:

- **Nilai Kejujuran**

Menurut Kesuma (dalam Boby Firma Oktavia, 2014) Kejujuran adalah pilihan seseorang untuk mengungkapkan perasaan, perkataan atau tindakannya dan tidak memanipulasi realitas yang ada dengan berbohong atau menipu orang lain untuk keuntungannya sendiri. Makna jujur erat kaitannya dengan kebaikan (Kemaslahatan). Masalah berarti mendahulukan kepentingan orang banyak di atas kepentingan diri sendiri

atau suatu kelompok. Nilai kejujuran yang dapat ditemukan dalam tokoh Gatotkaca dilihat dalam kutipan:” Gatotkaca menceritakan apa yang telah dia perbuat kepada Raden Krishna, Gatotkaca menyesali kejadian tersebut. Akhirnya Raden Krishna menenangkan Gatotkaca dan memerintahkan untuk menceritakan kejadian ini pada ibunya yaitu dewi Arimbi. Gatotkaca pun menuruti apa yang diminta oleh Raden Krishna. Langsung saja Gatotkaca pergi untuk menceritakan apa yang terjadi kepada dewi Arimbi hingga kedua pamannya tewas.”. Kutipan tersebut membuktikan kejujuran Gatotkaca untuk mengungkapkan perbuatannya tanpa berbohong ataupun menipu kepada Raden Krishna maupun ibunya dewi Arimbi yaitu kakak dari kedua paman Gatotkaca.

- **Nilai Tanggung Jawab**

Tanggung jawab merupakan bentuk kesanggupan dalam menanggung ataupun memikul resiko terhadap keputusan yang diambil. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian tanggung jawab adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (kalau terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan, dan sebagainya). Adapun menurut Mudjiono dalam Husnul Abdi (2022) “Pengertian tanggung jawab adalah sikap yang berkaitan dengan janji atau tuntutan terhadap hak, tugas, kewajiban sesuai dengan aturan, nilai, norma, adat-istiadat yang dianut warga masyarakat.” Nilai tanggung jawab yang dapat ditemukan pada tokoh Gatotkaca yaitu terlihat dalam kutipan: “Setelah diketahui bahwa para kubu Kurawa akan melancarkan serangan pada malam hari, pihak Pandawa mengirimkan Gatotkaca sebagai senopati perang untuk menghadang. Pada awalnya Gatotkaca merasa ragu untuk menjadi pemimpin peperangan. Tetapi Gatotkaca akhirnya menerima perintah dari pandawa untuk menjadi pemimpin perang melawan Raden Karna”. Disini diperlihatkan Gatotkaca menerima hak tuntutan tugas dari Pandawa, dengan awal yang ragu tetapi akhirnya Gatotkaca dapat menerima dan bertanggung jawab atas tugasnya. Lalu berikutnya diperlihatkan pada kutipan: “Dengan ketidaksengajaan Gatotkaca memegang keduanya dan melempar keduanya hingga Brajamusti

dan Brajadenta tewas, lalu menghilanglah kedua jasad mereka. Tak berselang lama Raden Krishna datang dan melihat apa yang terjadi. Gatotkaca menceritakan apa yang telah dia perbuat kepada Raden Krishna, Gatotkaca menyesali kejadian tersebut.”. Dalam kutipan tersebut Gatotkaca bertanggung jawab atas perbuatannya menewaskan kedua pamannya.

- **Nilai Adil**

Adil merupakan suatu sikap yang tidak memihak, tidak memberikan terlalu banyak maupun terlalu sedikit, dengan memberikan ketentuan sesuatu sesuai haknya. Seperti menurut Aristoteles dalam Suranaya Pandit (2016) “Mengatakan bahwa keadilan adalah tindakan yang terletak diantara memberikan terlalu banyak dan sedikit yang dapat diartikan memberikan sesuatu kepada setiap orang sesuai dengan apa yang menjadi haknya” nilai adil tersebut bisa dilihat pada kutipan: “Gatotkaca memohon kedua pamannya untuk berhenti karena perkelahian tidak menyelesaikan masalah, kedua pamannya membantah perintah Gatotkaca dan terus bertarung.” Dalam kutipan tersebut terlihat meskipun keduanya adalah paman, tetapi Gatotkaca tidak memihak antara keduanya dan bersikap adil pada sikapnya.

- **Nilai Sopan Santun**

Sopan santun merupakan suatu sikap hormat, menghargai dan tertib sesuai norma berlaku dalam bermasyarakat. Sikap sopan santun bisa mencakup bertutur kata yang baik, bersikap rendah hati, serta suka menolong. Menurut Bagus dalam Muchilisin Riadi (2022) Sopan adalah norma, bahasa yang taklim (amat hormat), kelakuan, tindakan, perbuatan. Sedangkan santun adalah tata krama di dalam pergaulan antara manusia dan manusia, sehingga manusia itu dalam pergaulan setiap harinya memiliki kesopansantunan, saling hormat menghormati dan saling sayang menyayangi. Nilai sopan santun pada tokoh Gatotkaca bisa dilihat pada kutipan berikut: “Gatotkaca Pun menuruti perintah dari Batara Narada, setelah memberi salam pada Batara Narada kepada para dewa lain dan Batara guru Gatotkaca pergi untuk mengalahkan Naga Percona”. Terlihat Gatotkaca menghormati kepada orang yang lebih tua dengan selalu memberi salam.

- **Nilai Kepatuhan**

Kepatuhan merupakan sikap yang penurut tidak melawan serta atas perintah yang dilaksanakan. Menurut Rosa dalam Witdiati (2021) Kepatuhan merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang taat terhadap aturan, perintah yang telah ditetapkan, prosedur dan disiplin yang harus dijalankan. Gatotkaca terlihat mempunyai nilai kepatuhan dilihat dalam kutipan berikut:” Lalu Batara Narada memberi tugas, jika ingin bertemu ayah dan ibu kalahkanlah dahulu Naga Percona yang berada di sawarga saloka. Gatotkaca Pun menuruti perintah dari Batara Narada, setelah memberi salam pada Batara Narada kepada para dewa lain dan Batara guru Gatotkaca pergi untuk mengalahkan Naga Percona.” Selanjutnya pada kutipan: “dewi Arimbi berpesan jadilah raja yang arif bijaksana. Gatotkaca pun menjawab akan selalu ingat pesan dari ibunya. Lalu Bima ayah dari Gatotkaca berpesan berhati-hatilah memegang tampuk pemerintahan. Gatotkaca pun menjawab lagi akan selalu ingat pesan ayahnya.” Lalu pada: “Gatotkaca akhirnya menerima perintah dari pandawa untuk menjadi pemimpin perang melawan Raden Karna.”. Terlihat cukup menonjol bahwa Gatotkaca memiliki nilai patuh yang besar, nilai nilai diatas tersebut bisa sebagai cerminan dan juga pedoman informasi untuk berperilaku baik.

II.3. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan membantu untuk mengumpulkan juga melihat informasi mengenai berbagai permasalahan dan persoalan yang ada, agar dapat menemukan sebab dari permasalahan.

II.3.1. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang terjadi secara langsung antara dua orang atau lebih, proses tanya jawab antara pewawancara dan narasumber. Tujuan wawancara dilakukan adalah untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari narasumber. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2013) Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.



Gambar II. 10 Wawancara Bersama Raji Abdilah Salah Satu Pelaku Seni (Dalang)
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diambil Pada 23/12/2021)

Wawancara dilakukan pada tanggal 23 Desember 2021 di salah satu rumah pelaku seni dalang di Kota Bandung yaitu Raji Abdilah, alasannya ketersediaan informasi untuk menunjang data terkait dengan penelitian yang dilakukan.

Dari hasil data wawancara bersama Raji Abdilah tokoh GatotKaca memiliki versi sendiri-sendiri dari setiap dalang juga memiliki gambaran-gambaran tokoh Gatot Kaca yang berbeda untuk disampaikan oleh para dalang. Di dalam wawancara, Raji menceritakan sosok GatotKaca dari kisah mahabarata sebagaimana umumnya dalang mengambil cerita suatu tokoh. Sebelum menjadi seorang GatotKaca beliau memiliki nama Jabang Tetuka beliau meninggal melawan Naga Percona yaitu makhluk yang mempunyai gelar raja dari kisah pewayangan mahabarata yang memiliki kekuatan setara para dewa, dan direinkarnasikan oleh Batara Guru. Awal Mula anak dari Dewi Arimbi bangsa raksasa dan Raden Aria Werkudara alias Bima, ketika dilahirkan GatotKaca memiliki nama Jabang Tetuka lalu ari-ari dari bayi Jabang Tetuka alias GatotKaca tidak bisa diputus, semua upaya untuk memotong ari-ari selalu gagal. Kakek dari Jabang Tetuka alias GatotKaca yaitu Begawan abiyasa menyuruh Arjuna kakak dari Bima untuk pergi ke kahiyangan meminta senjata kepada Batara Guru untuk memotong tali ari-ari Jabang Tetuka. Ketika Arjuna berhasil membawa senjata Konta Wajayadanu dan berhasil memotong tali ari-ari, Jabang Tetuka dibawa pergi ke Kahiyangan untuk melawan Naga Percona sebagai syarat mendapatkan bidadari dan Jabang Tetuka berhasil melukai mata dari Naga Percona, karena marah kemudian Jabang Tetuka yang masih bayi dibunuh

oleh Naga Percona. Tubuh dari Jabang Tetuka dibawa menuju kawah Candradimuka untuk direbus lalu dicetak bersama dengan senjata-senjata para dewa dan melebur menjadi satu dan terlahirlah sosok GatotKaca yang mengalahkan Naga Percona dan dimulailah kisah kepahlawanan GatotKaca.

Semua cerita pewayangan mengandung makna filosofis yaitu simbol-simbol yang sangat berarti bagi kehidupan manusia dengan menunjukkan arah yang benar. Peran tokoh GatotKaca yaitu memiliki kekuatan yang sangat besar, dengan menyampaikan cerminan manusia yang diartikan sebagai tokoh yang rendah hati meskipun memiliki kekuatan yang begitu besar di dalam cerita pewayangan. Menurut Raji sebarang kekayaan, kekuasaan, tahta dan kekuatan yang kita miliki semuanya hanya milik dalang yaitu sang pencipta tuhan yang maha esa. Atribut yang digunakan pada tokoh Gatotkaca versi wayang golek memiliki simbol-simbol atau makna yang bisa diambil.



Gambar II. 11 Atribut Jamang 3 Susun Pada Tokoh Wayang Golek GatotKaca
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diambil Pada 23/12/2021)

Atribut Jamang 3 susun, ini adalah ikat kepala sebelum memasang mahkota, tiga susun dari atribut tersebut berarti awal, tengah dan akhir kehidupan, melambangkan kesempurnaan hidup.



Gambar II. 12 Atribut Garuda Mungkur Pada Tokoh Wayang Golek Gatotkaca
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diambil Pada 23/12/2021)

Garuda mungkur merupakan salah satu perlengkapan hiasan kepala yang dipakai oleh tokoh Gatotkaca pada wayang golek. Fungsinya dapat menolak segala bahaya yang berasal dari arah belakang.



Gambar II. 13 Atribut Praba Pada Tokoh Wayang Golek Gatotkaca
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diambil Pada 23/12/2021)

Praba adalah hiasan sebagai lambing singgasana yang terdapat pada punggung tokoh wayang yang dikaitkan pada bahu. Atribut praba digunakan raja sebagai simbol kebijaksanaan.



Gambar II. 14 Atribut Kelat Bahu Naga Rangsang Pada Tokoh Wayang Golek Gatotkaca
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diambil Pada 23/12/2021)

Kelat pundak naga lansang adalah perhiasan lengan yang dipakai tokoh Gatotkaca pada wayang golek, menandai status sosial seorang raja dengan simbol kepercayaan atau amanah.

II.3.2. Kuesioner

Kuesioner diadakan untuk mengetahui permasalahan yang muncul dari tokoh GatotKaca, dengan mengajukan beberapa pertanyaan menggunakan metode sebar kuesioner kepada masyarakat khususnya daerah kota Bandung, kuesioner bertujuan untuk menggali informasi dari masyarakat tentang pengetahuan umum dari tokoh Gatotkaca juga melihat persepsi masyarakat terhadap tokoh tersebut.

Tahu darimanakah anda tentang tokoh Gatotkaca?

47 jawaban

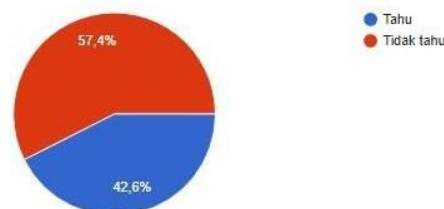


Gambar II. 15 Data Responden 1
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diambil Pada 1/12/2022)

Dari angka persentase ini bisa dilihat terdapat faktor-faktor yang mengetahui gatotkaca dari permainan game, komik juga film yang memunculkan masalah bahwa tokoh Gatotkaca versi wayang golek mulai tergeser oleh zaman dan juga teknologi dengan angka 31% untuk permainan game dan 10% dari sebuah film.

Tahukah anda nilai - nilai kehidupan yang terkandung pada tokoh Gatotkaca?

47 jawaban

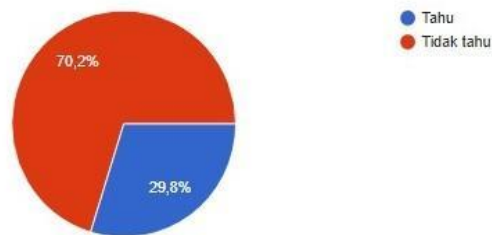


Gambar II. 16 Data Responden 2
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diambil Pada 1/12/2022)

Dari 47 responden yang mengisi kuesioner 57% mengatakan mereka kurang mengetahui nilai-nilai kehidupan yang terkandung pada tokoh tersebut, yang ditandai dengan warna merah. Hal tersebut bisa mengubah pandangan ketertarikan pada tokoh Gatotkaca, karena masyarakat kurang mengetahui nilai kehidupan norma yang bisa kita tiru.

Apakah anda tahu bahwa bentuk wayang golek Gatotkaca memiliki nilai yang terkandung di dalamnya?

47 jawaban

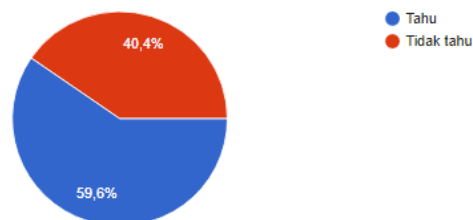


Gambar II. 17 Data Responden 3
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diambil Pada 1/12/2022)

Dalam persentase ini 70% responden kurang mengetahui bahwa dalam bentuk tokoh Gatotkaca versi wayang golek ini memiliki nilai yang terkandung didalamnya. Faktor diatas tersebut menjadi berpengaruh terhadap ketertarikan masyarakat mengenai Gatotkaca versi wayang golek sebagai budaya lokal juga nilai kehidupan dan norma yang kita bisa terapkan.

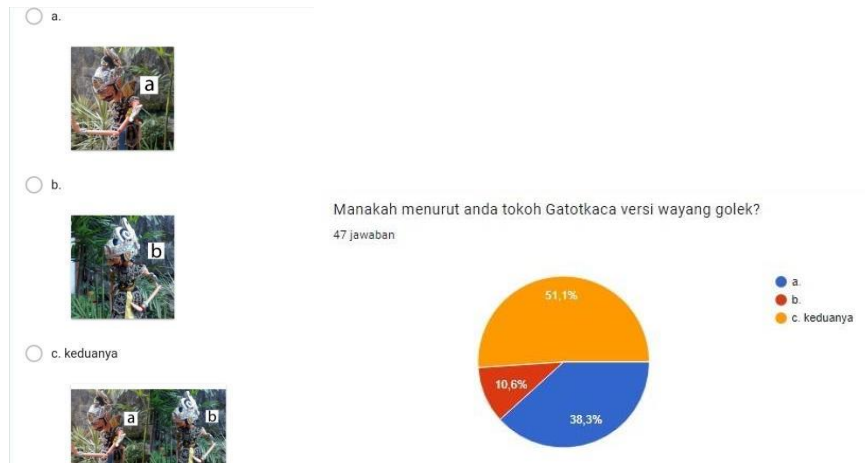
Tahukah anda ciri - ciri bentuk dari tokoh Gatotkaca versi wayang golek

47 jawaban



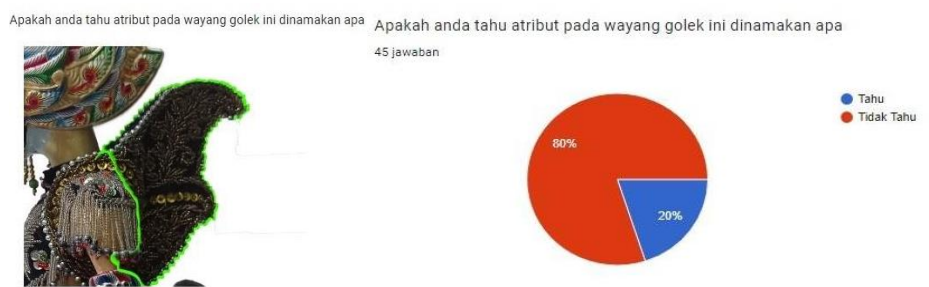
Gambar II. 18 Data Responden 4
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diambil Pada 8/04/2022)

Dalam pertanyaan ini sebagian besar masyarakat tahu ciri bentuk dari tokoh Gatotkaca versi wayang golek, ditandai dengan persentase warna biru dengan angka 59% yang menjawab bahwa para masyarakat tahu akan ciri tersebut.



Gambar II. 19 Data Responden 5
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diambil Pada 8/04/2022)

Akan tetapi untuk membuktikan masyarakat memang benar-benar mengetahui ciri bentuk dari tokoh Gatotkaca versi wayang golek, telah disediakan 3 pilihan gambar. Gambar a adalah tokoh Gatotkaca dan gambar b adalah tokoh jaka tawang saudara tiri dari Gatotkaca. Ternyata sebagian besar para masyarakat belum bisa membedakan mana tokoh Gatotkaca versi wayang golek, terlihat dari persentase 51% masyarakat mengira keduanya adalah tokoh Gatotkaca.



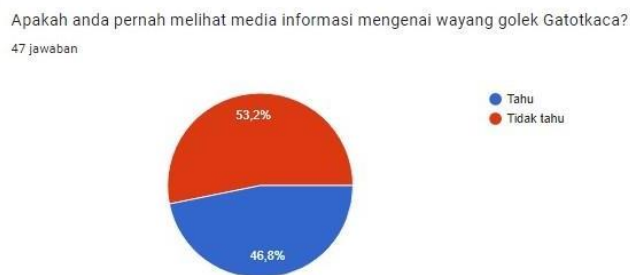
Gambar II. 20 Data Responden 6
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diambil Pada 8/04/2022)

Bahkan para masyarakat kurang mengetahui atribut yang dikenakan pada tokoh Gatotkaca versi wayang golek dilihat dari persentase 80% masyarakat menjawab tidak tahu yang ditandai dengan warna merah. Bisa disimpulkan bahwa masyarakat kurang mengetahui ciri bentuk perwujudan dari tokoh Gatotkaca versi wayang golek



Gambar II. 21 Data Responden 7
 Sumber: Dokumen Pribadi
 (Diambil Pada 8/04/2022)

Lalu diatas terdapat 6 gambar dari tokoh Gatotkaca beberapa versi dan bisa dilihat persentase terbesar ditunjukkan pada gambar no 1 yaitu gambar tokoh Gatotkaca dari game *Mobile Legend* dengan angka persentase 38%, lalu gambar no 2 yaitu tokoh Gatotkaca dari game *Lost Saga* dengan angka 12%, yang memunculkan masalah budaya yang perlahan tergeser oleh perkembangan teknologi dan menggeser keorisinalitasan dari tokoh Gatotkaca versi wayang golek.



Gambar II. 22 Data Responden 8
 Sumber: Dokumen Pribadi
 (Diambil Pada 8/04/2022)

Faktor-faktor kekurangan diatas disebabkan oleh kurang nya media terhadap budaya lokal wayang golek. Bisa dilihat dari data responden diatas dengan persentase 53% masyarakat menjawab, bahwa mereka belum melihat media mengenai tokoh wayang golek Gatotkaca.

II.3.3. Analisis Media Tokoh Gatotkaca

Disini ada analisis mengenai media – media sebelumnya yang mengangkat tokoh wayang Gatotkaca, analisis disini berguna sebagai evaluasi masalah untuk dikembangkan terhadap landasan perancangan yang akan dilakukan

- Gatotkaca Di Dalam Buku Komik Garudayana.

Komik Garudayana merupakan sebuah karya sastra yang diciptakan oleh kartunis Indonesia dengan mengadaptasi tokoh-tokoh dari cerita Wayang Mahabharata. Dalam Ghardayana Comic, Uniart berusaha untuk menciptakan kembali cerita wayang klasik, menciptakan karakter baru dan busur cerita baru dalam gaya visual semi-realistis yang terinspirasi dari gaya manga. Awalnya, komik Garudayana adalah komik pendek yang disiapkan untuk Kontes Komik Animonster 2006. Akan tetapi, pada tahun 2018, CIAYO Corp menerbitkannya di halaman situs CIAYO COMIC, dan pada tahun 2019 telah diterbitkan dalam 61 episode.



Gambar II. 23 Komik Garudayana

Sumber: <https://www.goodreads.com/book/show/6685824-garudayana-vol-1>
(Diambil Pada 14/08/2022)

Komik tersebut menceritakan tentang perjalanan Raja Langit yang memiliki sebuah gelar Ganesvara yang memiliki nama Garuda. Menampilkan seorang pencari harta karun bernama Kirana dan juga Gatotkaca, yang menjadi seorang pengawal dan pelindung selama diperjalanan. Ketika Garuda masih kecil, banyak dari ksatria dan raksasa ingin memiliki Garuda, hingga akan

memakannya untuk mendapatkan kesaktian. Dalam komik ini, karakter lain dari cerita pewayangan seperti Punakawan, Pandawa, Krawa, Ashura Kalaguni Raksasa dan Adipati Karna juga diperkenalkan dengan nuansa wayang ala komik. Di dalam komik Garudayana tersebut Gatotkaca hanya sebagai karakter pendukung dari tokoh utama yaitu Kirana, dengan memiliki kemampuan yang ada pada Gatotkaca, Gatotkaca menjadi protagonis yang membela keadilan, memburu Ashura yang jahat dan melindungi Garuda yang kecil dalam perjalanannya. jadi komik tersebut tidak berfokus pada tokoh Gatotkaca, akan tetapi memiliki informasi singkat tentang tokoh Gatotkaca dan juga unsur pewayangan dari Indonesia.



Gambar II. 24 Desain Karakter Gatotkaca

Sumber: <https://id.techinasia.com/gatotkaca-dari-garudayana-dijiplak-game-perang-rakyat>

(Diambil Pada 14/08/2022)

II.4. Resume

Jika dilihat dari hasil kuesioner di atas dengan data-data yang telah diperoleh, bisa disimpulkan bahwa masalah yang muncul adalah, dengan perkembangan zaman dan juga teknologi semakin menggeser keorisinalitasan budaya lokal yang kita miliki. Pada akhirnya teknologi menjadi eksistensi baru bagi para masyarakat khususnya generasi muda. Dilihat dari rentang umur responden yang didapat, generasi muda kurang mengetahui asal-usul dari tokoh Gatotkaca versi wayang golek, juga penerapan betapa pentingnya sifat-sifat dan nilai-nilai yang terkandung dalam bentuk tokoh tersebut karena pengetahuan masyarakat adalah penguat eksistensi budaya lokal sebagai pelestarian budaya. Hal tersebut dikarenakan

masyarakat kurang memiliki sarana media terhadap budaya lokal wayang golek. Lalu ada studi literatur dan analisis media sebelumnya yang bisa kita simpulkan bahwa game *Mobile Legend*, novel *The Darkness of Gatotkaca* dan komik garudayana tidak mengarah kepada informasi wayang golek. Di dalam komik tersebut tokoh Gatotkaca diperkenalkan hanya sebagai pendukung daripada tokoh utama, yang tidak berfokus kepada karakter Gatotkaca dan informasi yang tidak mengarah mengenai Gatotkaca versi wayang golek. Tetapi visualisasi karakter Gatotkaca di komik garudayana pada busana yang dikenakan, bisa mengarah ke karakter Gatotkaca secara umum. Tidak berfokus ke kisah asal muasal dari Gatotkaca yang masih memiliki nama Jabang Tetuka, penggambaran disini Gatotkaca yang sudah menjadi besar dan sudah menjadi pahlawan. Pada pembahasan diatas bisa disimpulkan kekurangan media-media tersebut adalah tidak memiliki informasi yang mengarah tentang bentuk ciri yang ada pada Gatotkaca versi wayang golek.

II.5. Solusi Perancangan

Setelah menganalisis masalah yang ada di atas bahwa sebagian persentase generasi muda dengan umur rentang remaja di kota Bandung, kurang mengetahui nilai bentuk fisik dan nilai-nilai cerita dari tokoh Gatotkaca versi wayang golek. Maka dari itu dibutuhkannya perancangan sebuah media mengenai nilai-nilai bentuk fisik dan nilai-nilai cerita dari wayang golek Gatotkaca, yang mampu menjadi media informasi sekaligus menjadi media koleksi yang dapat menjadi kebanggaan bagi masyarakat dengan memilikinya. Sebagai upaya melestarikan budaya juga menanamkan norma-norma yang ada pada sosok Gatotkaca versi wayang golek kepada masyarakat khususnya para generasi muda. Penyampaian hal tersebut agar masyarakat di provinsi Jawa Barat mengetahui keberadaan Gatotkaca versi wayang golek sebagai penguat eksistensi identitas kebudayaan dan juga bisa sebagai informasi pedoman perilaku yang mengubah norma hidup kearah yang lebih baik dengan menerapkan sifat tersebut, dengan penyampaian yang disesuaikan dari segi perancangan.