BAB II
CATUR , WAYANG DAN UNSUR VISUAL DI DALAMNYA

2.1. Catur

Catur merupakan salah satu permainan yang banyak digemari di Indonesia. Selain untuk hiburan, catur juga biasa dijadikan ajang olahraga karena untuk dapat bermain catur dibutuhkan kondisi fisik dan mental yang baik. Ketika bermain catur akan ada tekanan dari lawan untuk saling mengadu kelihaian dalam membuat strategi dan terkadang dalam bermain catur bisa memakan waktu berjam-jam maka dari itu dibutuhkan stamina yang baik secara fisik ataupun mental. Dalam bermain catur juga dibutuhkan kesabaran emosional karena apabila tidak sabar dalam memainkannya dan cenderung tergesa-gesa maka dikhawatirkan akan membuat sebuah kesalahan dalam pengambilan langkah yang bisa menyebabkan kekalahan.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) definisi catur adalah permainan oleh dua orang, dilengkapi dengan buah catur sebanyak enambelas buah berwarna hitam dan enambelas buah lagi berwarna putih, masing-masing terdiri atas delapan bidak (pion), dua benteng, dua gajah (menteri), dua kuda (kesatria), satu permaisuri atau ratu, dan satu raja, dan papan catur yang berpetak-petak (enampuluh empat petak) hitam putih atau kuning putih.

Kata catur diambil dari bahasa Sanskerta yang berarti "empat". Namun kata ini sebenarnya merupakan singkatan dari *chaturanga* yang berarti empat sudut. Di India kuno permainan catur memang dimainkan oleh empat peserta yang berada di empat sudut yang berbeda. Hal ini lain dari permainan catur modern di mana pesertanya hanya dua orang saja.



Gambar II.1. Satu Set Catur
Sumber: *History of Chess*, 1998

2.1.1 Sejarah Catur

Untuk masalah negara asal catur, masih ada silang pendapat. Menurut H.J.R. Murray, penulis buku *History of Chess* (1998), catur berasal dari India dan mulai ada pada abad ke-6. Di sana catur dikenal dengan nama chaturanga, yang artinya empat unsur yang terpisah. Awalnya, buah catur memang hanya empat jenis. Menurut kepercayaan mistis India kuno, catur dianggap mewakili alam semesta ini, sehingga sering dihubungkan dengan empat unsur kehidupan, yaitu api, udara, tanah dan air karena dalam permainannya, catur menyimbolkan cara-cara hidup manusia. Dalam permainannya, catur mengandalkan analisa dan ketajaman otak pemain, disertai keterampilan strategi dalam

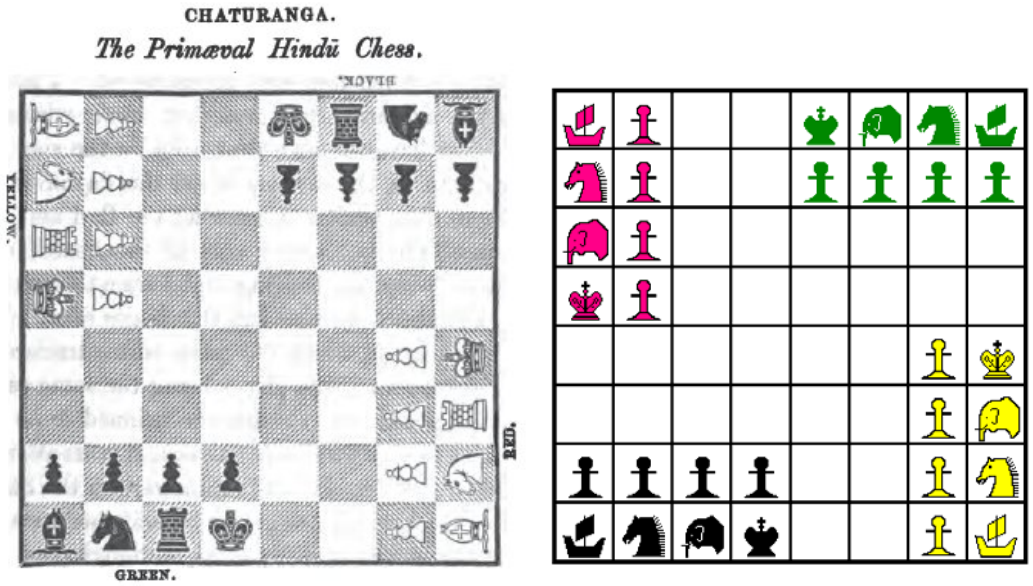
menentukan langkah, rencana, resiko, dan menentukan kapan harus berkorban agar menang.

Namun, pendapat Murray itu dibantah Muhammad Ismail Sloan dalam bukunya yang berjudul *Taktik Jenius Bermain Catur* (2003:23), yang banyak mempelajari sejarah catur. Menurut Sloan, jika catur ditemukan di India, seharusnya permainan itu disebut-sebut dalam literatur-literatur Sanskrit. Kenyataannya, tak ada satu pun literatur Sanskrit di India yang menyebutkan soal permainan catur sebelum abad ke-6. Sebaliknya, para pujangga Cina sudah menyebutkan permainan ini salam syair-syair mereka, 800 tahun sebelumnya. Jadi, menurut Ismail Sloan, di Cinalah catur pertama kali dimainkan. Tapi pada waktu itu bentuk arena caturnya tidak kotak-kotak, melainkan bulat-bulat. Buah caturnya juga hanya terdiri atas empat jenis, yaitu raja, benteng, ksatria (kuda), dan uskup (gajah / menteri).

2.1.2. Sejarah Asal Usul Catur India

Berdasarkan pendapat Muhammad Ismail Sloan dalam bukunya yang berjudul *Taktik Jenius Bermain Catur* (2003 : 77 - 80), asal-usul catur modern semula dikenal dengan nama Chaturanga, yang berkembang di India pada abad ke-6. Sejak awal permainan ini sudah memperkenalkan dua pihak yang bermain, perbedaan buah catur dengan kekuataan yang berbeda, dan kemenangan tergantung pada buah terakhir, atau dalam catur modern ditandai dengan tumbangnya sang raja. Dalam catur kuno, papan catur memiliki 100 kotak atau malah lebih.

Pada awal abad 19, sebuah pendapat disampaikan Kapten Hiram Cox dan Duncan Forbes bahwa dulu catur dimainkan 4 orang sekaligus, termasuk empat pemain dalam chaturanga.



Gambar II.2. Chaturanga
Sumber: *History of Chess*, 1998

Dalam terminologi sanskrit, "Chaturanga" berarti "memiliki empat bagian" dan dalam puisi epos kepahlawanan kata itu juga berarti "tentara." Nama itu sendiri bersumber dari sebuah formasi pertempuran dalam epos Mahabrata yang terkenal di India. Chaturanga adalah sebuah simulasi permainan perang guna memperlihatkan kekuatan strategi militer India saat itu.

Ashtapada, kotak 8 x 8 di sebuah papan merupakan tempat bermain Chaturanga. Papan lain yang dikenal di India adalah Dasapada 10 x 10 dan Saturankam 9 x 9.

Ilmuwan Arab Abu Al-Hasan memberi rincian tentang penggunaan catur yakni sebagai sebuah alat strategi militer, matematik, perjudian dan terkadang dihubungkan dengan ramalan nasib di India dan tempat lainnya. Catatan Abu Al-Hasan juga menunjukkan Ivory di India merupakan daerah produsen alat permainan catur untuk pertama kali,

menyebarkan serta memperkenalkan permainan ini dari Persia ke India semasa Kerajaan Nushirwan.

Kemudian terjadi evolusi pada permainan chaturanga yang dikenal dengan nama Shatranj (chatrang), yakni sebuah permainan dua orang pemain yang kekalahan dan kemenangan ditentukan melalui pembersihan terhadap semua bidak lawan (kecuali raja) atau melalui penaklukan terhadap raja lawan. Posisi pion dan kuda tidak berubah, tapi bidak lain mengalami perubahan bentuk.

2.1.3. Sejarah Asal Usul Catur Eropa

Berdasarkan pendapat Muhammad Ismail Sloan dalam bukunya yang berjudul *Taktik Jenius Bermain Catur* (2003 : 80 - 82), pada abad ke-8 ketika bangsa Moor menyebarkan Islam ke Spanyol, catur mulai menyebar ke daratan Eropa hingga sampai di jerman, Italia, Belanda, Inggris, Irlandia, dan Rusia. Variasi charunga masuk ke Eropa melalui Persia, seiring penyebaran pengaruh Kerajaan Byzantine dan perluasan Kekaisaran Arab.

Terkadang catur juga dibawa oleh pasukan yang menduduki tanah jajahan baru, seperti saat Normandia memasuki wilayah Inggris. Catur semula kurang populer di Eropa Utara yang tak terbiasa berpikir abstrak, namun perlahan-lahan menjadi populer saat bidak figuratif dikenalkan.

Nilai sosial menjadi kelebihan permainan ini pada masa lalu permainan ini dikaitkan dengan kehormatan dan kebudayaan tinggi sehingga beberapa papan catur dibuat dari bahan istimewa dan berharga mahal. Popularitas catur melemah di masyarakat Barat antara abad 12 sampai 15 M. Saat itu buku catur biasanya ditulis dalam bahasa Latin.

Pada perkembangannya catur kemudian dihubungkan dengan gaya hidup ksatria Eropa. Peter Alfonsi dalam bukunya Disciplina Clericalis,

memasukkan catur ke dalam tujuh keahlian yang harus dimiliki seorang ksatria.

Simbol-simbol perwira dan ketentaraan mulai masuk dalam catur. Raja Henry I, Raja Henry II dan Raja Richard I dari Inggris merupakan patron catur masa itu. Kerajaan lain yang menaruh perhatian serius pada permainan ini adalah Raja Alfonso X Spanyol dan Raja Ivan IV dari Rusia.

Saat gereja mengeluarkan larangan terhadap berbagai permainan di masyarakat, catur lolos dari daftar hitam. Santo Peter Damian mengumumkan permainan ini menjauhkan dampak buruk bagi masyarakat. Bishop Florence itu membela permainan ini karena melibatkan keahlian serta "tidak seperti permainan lainnya."

Pada abad ke 12, buah catur mulai tetap, menjadi raja (king), ratu (queen), gajah / patih / menteri (bishops), kuda (knights) dan benteng (rooks). Bidak/pion (pawn) mulai dihubungkan dengan pasukan infantri.

2.1.4. Ketentuan Bermain Catur

Dalam buku karangan Muhammad Ismail Sloan yang berjudul *Taktik Jenius Bermain Catur* (2003 : 87 – 98), permainan dilangsungkan di atas papan yang terdiri dari 8 lajur dan 8 baris kotak/petak berwarna hitam dan putih (atau terang dan gelap) secara berselang seling. Permainan dimulai dengan 16 buah pada masing-masing pihak, yang disusun berbaris secara khusus pada masing-masing sisi papan catur secara berhadap-hadapan. Satu buah hanya bisa menempati satu petak. Pada bagian terdepan masing-masing barisan terdapat 8 pion, diikuti di belakangnya dua benteng, dua kuda, dua menteri, satu ratu atau ster, serta satu raja.

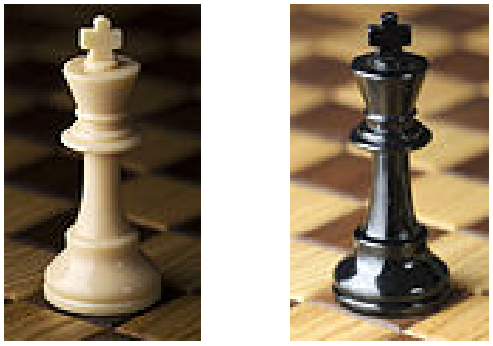
Sebelum bertanding, pecatur memilih warna buah yang akan ia mainkan. Pemegang buah putih memulai langkah pertama, yang selanjutnya diikuti oleh pemegang buah hitam secara bergantian. Tujuan permainan adalah mencapai posisi skak mat. Hal ini bisa terjadi bila Raja terancam dan tidak bisa menyelamatkan diri ke petak lain. Tidak selalu permainan berakhir dengan kekalahan, karena bisa terjadi pula peristiwa seri atau remis di mana kedua belah pihak tidak mampu lagi meneruskan pertandingan karena tidak bisa mencapai skak mat. Peristiwa remis ini bisa terjadi berdasarkan kesepakatan maupun tidak. Salah satu contoh remis yang tidak berdasarkan kesepakatan tetapi terjadi adalah pada keadaan remis abadi. Keadaan remis yang lain adalah keadaan pat, dimana yang giliran melangkah tidak bisa melangkahkan buah apapun termasuk Raja, tetapi tidak dalam keadaan terancam skak. Dalam pertandingan catur pihak yang menang biasanya mendapatkan nilai 1, yang kalah 0, sedang draw 0.5.

2.1.5. Buah-buah Catur

Dalam buku *Taktik Jenius Bermain Catur* (2003 : 93 - 95) karangan Muhammad Ismail Sloan dijelaskan tentang buah-buah catur yang ada dalam permainan catur. Diantaranya adalah :

a. Raja

Raja merupakan buah catur terpenting dalam permainan catur karena apabila buah catur raja terbunuh maka permainan akan selesai. Raja memiliki langkah yang leluasa karena ia dapat melangkah ke segala penjuru arah namun terbatas hanya satu kotak saja dalam satu giliran.



Gambar II.3. Buah Catur Raja Putih dan Hitam
Sumber: Taktik Jenius Bermain Catur, 2003

b. Ratu

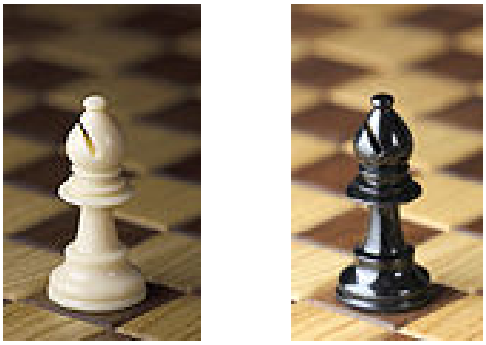
Dalam permainan catur ratu merupakan buah catur terkuat karena ia memiliki kemampuan untuk melangkah ke segala penjuru arah tanpa batas berapa kotak dalam satu giliran. Ratu biasa digunakan untuk menyerang lawan karena berbagai keistimewaannya.



Gambar II.4. Buah Catur Ratu Putih dan Hitam
Sumber : Taktik Jenius Bermain Catur, 2003

c. Menteri / Gajah / Uskup

Menteri memiliki langkah diagonal tidak terbatas berapa kotak yang dilalui. Pion menteri biasanya digunakan untuk menyerang buah catur lawan secara sembunyi-sembunyi, biasanya apabila pemain tidak teliti maka terkadang ia tidak menyadari kemampuan menteri untuk melangkah diagonal karena terlalu terpaku pada buah catur lain yang kebanyakan melangkah hanya horizontal dan vertikal. Kekurangan menteri adalah ia tidak dapat melangkah horizontal dan vertikal yang terkadang menyulitkan untuk menyerang.



Gambar II.5. Buah Catur Menteri Putih dan Hitam
Sumber: Taktik Jenius Bermain Catur, 2003

d. Kuda / Ksatria

Kuda merupakan salah satu buah catur yang unik karena langkahnya yang berbentuk huruf ”L”. Kuda memiliki keunggulan lain yaitu dapat melangkahi buah catur lain. Kelebihan ini yang biasa digunakan untuk menyerang lawan karena langkahnya leluasa tanpa terbentur buah catur lain yang berada didepannya.



Gambar II.6. Buah Catur Kuda Putih dan Hitam
Sumber : Taktik Jenius Bermain Catur, 2003

e. Benteng

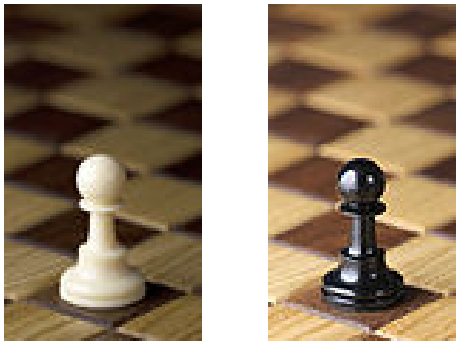
Benteng merupakan buah catur terkuat kedua setelah ratu. Benteng memiliki langkah horizontal dan vertikal tanpa batas kotak yang dapat dilaluinya. Buah catur benteng biasanya dijadikan pasangan menyerang ratu. Kekurangan benteng adalah tidak dapat bergerak leluasa pada awal permainan karena posisinya berada di sudut papan catur yang depan dan sampingnya tertutup oleh buah catur lain.



Gambar II.7. Buah Catur Benteng Putih dan Hitam
Sumber: Taktik Jenius Bermain Catur, 2003

f. Pion / Prajurit / Bidak

Pion merupakan buah catur yang berada pada garis terdepan. Pion mempunyai langkah yang hanya bisa horizontal satu kotak dan untuk membunuh buah catur lain pion hanya bisa melakukannya secara diagonal sehingga apabila ada buah catur lain didepannya maka ia tidak dapat melakukan apa-apa. Kelebihan pion adalah pada saat awal permainan, pion dapat melangkah dua kotak. Keistimewaan lain dari pion adalah ketika pion sudah sampai pada ujung papan catur lawan maka ia dapat berubah fungsi menjadi buah catur lainnya.



Gambar II.8. Buah Catur Pion Putih dan Hitam
Sumber: Taktik Jenius Bermain Catur, 2003

2.2. Wayang

Wayang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991) adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dsb), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang.

Wayang dikenal sejak zaman prasejarah yaitu sekitar 1500 tahun sebelum Masehi. Menurut Darmoko (2004: 9), dalam bahasa Jawa, kata wayang berarti "bayangan". Jika ditinjau dari arti filsafatnya "wayang" dapat diartikan sebagai

bayangan atau merupakan pencerminan dari sifat-sifat yang ada dalam jiwa manusia, seperti angkara murka, kebajikan, serakah dan lain-lain.

Ada versi wayang yang dimainkan oleh orang dengan memakai kostum, yang dikenal sebagai wayang orang, dan ada pula wayang yang berupa sekumpulan boneka yang dimainkan oleh dalang. Wayang yang dimainkan dalang ini diantaranya berupa wayang kulit atau wayang golek. Cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang biasanya berasal dari Mahabharata dan Ramayana.

Wayang, oleh para pendahulu negeri ini sangat mengandung arti yang sangat dalam. Sunan Kalijaga dan Raden Patah sangat berjasa dalam mengembangkan wayang. Para Wali di Tanah Jawa sudah mengatur sedemikian rupa menjadi tiga bagian. Pertama Wayang Kulit di Jawa Timur, kedua Wayang Wong atau Wayang Orang di Jawa Tengah, dan ketiga Wayang Golek di Jawa Barat. Masing masing sangat bekaitan satu sama lain. Yaitu "Mana yang Isi (Wayang Wong) dan Mana yang Kulit (Wayang Kulit) harus dicari (Wayang Golek)".

2.2.1. Jenis - jenis Wayang

Menurut David Irvine dalam bukunya *Leather Gods and Wooden Heroes* (2005: 128 – 134), wayang dapat dikelompokkan menjadi sebagai berikut.

a. Wayang Kulit

1. *Wayang Purwa*, wayang kulit yang membawakan cerita yang bersumber dari kitab Mahabarata dan Ramayana
2. *Wayang Suluh*, wayang kulit dalam bahasa Indonesia untuk memberikan penerangan (penyuluhan)
3. Wayang Kancil
4. Wayang Calonarang
5. *Wayang Krucil*, wayang yang terbuat dari kulit
6. Wayang Sasak
7. *Wayang Sadat*, (sarana dakwah dan tablig) wayang kulit yang mementaskan lakon para wali dari Kerajaan Demak sampai

Kerajaan Pajang, anak-anak wayang dan dalang beserta niyaga memakai serban

8. *Wayang Purwa*, wayang kulit yang membawakan cerita yang bersumber dari kitab Mahabarata dan Ramayana

b. Wayang Kayu

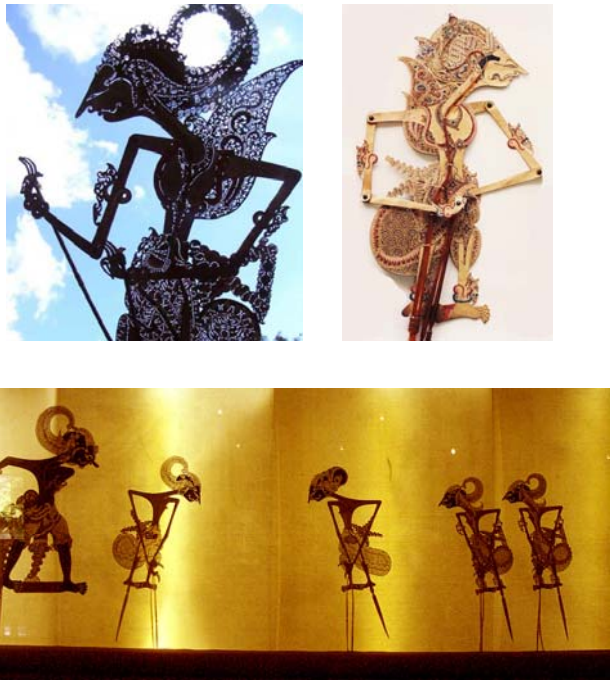
1. *Wayang Golek/Wayang Thengul* (Bojonegoro), wayang yang dibuat dari kayu, biasanya berupa anak-anakan atau boneka kayu.
2. *Wayang Menak*, wayang yang dibuat dari kayu dan biasanya menceritakan tentang orang terhormat; bangsawan, ningrat, priayi.
3. *Wayang Klithik*, wayang yang terbuat dari kayu.

c. Wayang Beber, wayang berupa lukisan yang dibuat pada kertas gulung, berisikan cerita inti dari lakon yang akan dikisahkan oleh dalang, dimainkan dengan cara membeberkannya.

d. Wayang Orang / Wayang Wong, wayang yang diperankan oleh orang.

e. Wayang Topeng, pertunjukan wayang dengan para pelakunya memakai topeng.

f. Wayang Potehi, wayang Cina



Gambar II.9. Wayang

Sumber: Sekilas Sejarah Wayang di Indonesia, 2009

2.2.2. Wayang Kulit

Wayang kulit menurut David Irvine dalam bukunya yang berjudul *Leather Gods and Wooden Heroes* mengatakan, "Wayang kulit adalah wayang yang paling terkenal di Jawa Tengan dan Jawa Timur. Wayang ini terbuat dari kulit dan digerakkan oleh dalang dengan menggunakan layar dan lampu yang menyinari layar tersebut. Pertunjukkan wayang kulit bisa dilihat dari dua sisi: dari sisi lampu, penonton dapat melihat wayang yang sebenarnya dan dari sisi lainnya, penonton dapat melihat bayangannya".

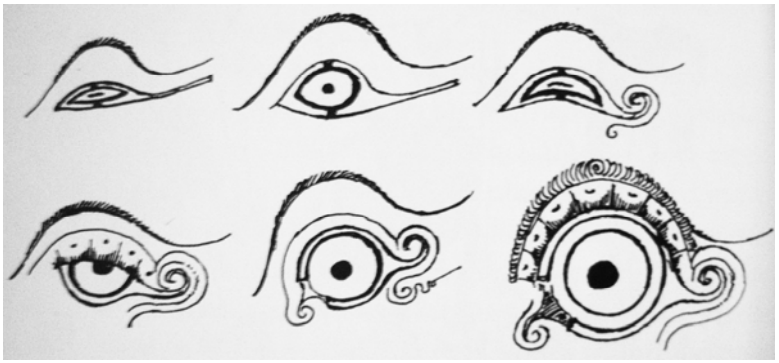
Menurut David Irvine (2005: 139), wayang kulit secara garis besar dapat dibedakan menurut ukuran, bentuk, warna, dan busana yang dipakainya. Untuk perbedaan lebih lanjut dapat dilihat dari bentuk karakteristik muka, aksesoris yang dipakai, dan bentuk tangan. Hal-hal tersebut dapat menjamin bahwa tiap karakter memiliki ciri khas yang

dapat dikenali dan membuatnya berbeda dengan karakter wayang lainnya.

Setelah dikelompokkan maka didapat daftar unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam pembuatan karakter wayang, diantaranya adalah:

1. **Ukuran**, dengan melihat ukuran suatu karakter wayang dapat pula dilihat jenis karakter tersebut, seperti misalnya apabila karakter tersebut lebih besar dari karakter lainnya maka karakter tersebut adalah Raksasa dan Dewa, untuk karakter yang lebih kecil maka biasanya manusia.

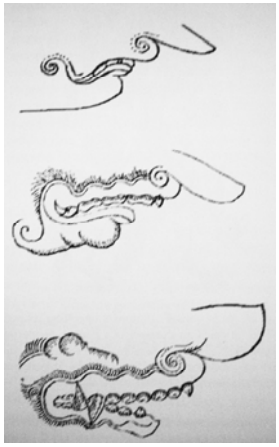
2. **Bentuk**, bagian-bagian yang terdapat dalam suatu karakter wayang, diantaranya adalah :
    - **Posisi Kepala**, menunjukkan sikap dan sifat karakter tersebut. Contoh : apabila menunduk (*Luruh*) biasanya mencerminkan sifat yang tenang, apabila posisi kepala mendongak ke atas (*Lanyapan*) biasanya menunjukkan sifat yang ambisius.
    - **Mata**, dalam pewayangan dibagi menjadi enam, yaitu : *Jaitan* (berbertuk seperti sebuah jahitan benang) atau *Gabahan* (berbentuk seperti gabah) untuk halus Kesatria, *Kedondongan* untuk Kesatria yang lebih agresif, *Kriyipan* untuk karakter pertapa tua, *Drona* untuk karakter Raksasa, *Telengan* untuk karakter gagah kesatria, *Pananggalan* atau *Kelipan* ditemukan dibeberapa karakter *buta*.



Gambar II.10. Jenis-jenis Mata Wayang Kulit

Searah jarum jam dari kiri atas : *Jaitan atau Gabahan, Kedondongan, Kriyipan, Drona, Telengan, Kelipan.*
Sumber: *Leather Gods and Wooden Heroes*, 2005

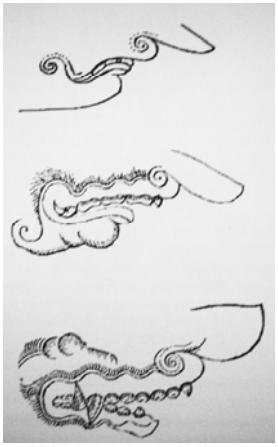
- **Hidung**, terdapat tiga bentuk hidung dalam pewayangan, yaitu : *Walmiring* atau *Mbangir* untuk karakter halus kesatria, *Bentulan* biasanya untuk karakter yang lebih agresif dan terdapat juga dibeberapa raksasa dan wanara, serta *Pelokan* biasanya digunakan untuk karakter raksasa.



Gambar II.11. Jenis-jenis Hidung Wayang Kulit

Dari atas ke bawah : *Walmiring* atau *Mbangir, Bentulan, Pelokan*
Sumber: *Leather Gods and Wooden Heroes*, 2005

- **Kumis**, terdapat tiga jenis kumis, yaitu *Rapi, Jentir, Mbaplang.*
- **Mulut**, dalam pewayang terdapat tiga jenis mulut, yaitu: *Mingkem* yaitu mulut yang tertutup rapat*, Gusen tanggung* yaitu mulut yang sedikit terbuka sehingga terlihat gigi*,* dan *Mrongos* yaitu mulut yang terbuka lebar dan gigi-gigi yang tajam terlihat jelas*.*

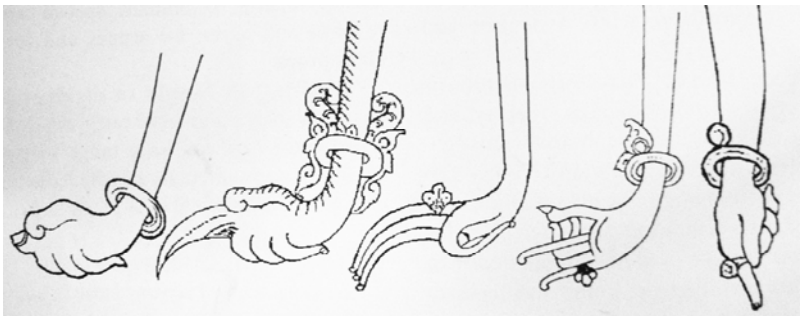


Gambar II.12. Jenis-jenis Mulut Wayang Kulit

Dari atas ke bawah : *Mingkem, Gusen Tanggung, Mrongos*
Sumber: *Leather Gods and Wooden Heroes*, 2005

- **Badan,** terdapat beberapa jenis badan pada pewayangan diantaranya : *Liyepan, Kedelen, Gagah, Raksasa, Panakawan, Wanara,* dan *Ricikan.*
- **Tangan,** bagian tangan terdapat lima jenis, yaitu : tangan yang menggenggam biasanya digunakan dibanyak karakter raksasa; *Pancanaka* merupakan jenis tangan yang menggenggam dengan kuku ibu jari yang panjang dan runcing hanya digunakan untuk karakter Bhatara Bayu, Dewa Ruci, Bima, Hanoman; bentuk tangan standar untuk kebanyakan karakter dalam pewayangan; bentuk tangan yang menyerupai tanduk

banteng merupakan simbolsasi dari kekuatan; serta bentuk tangan *Dagelan* digunakan untuk karakter punakawan.



Gambar II.13. Jenis-jenis Tangan Wayang Kulit

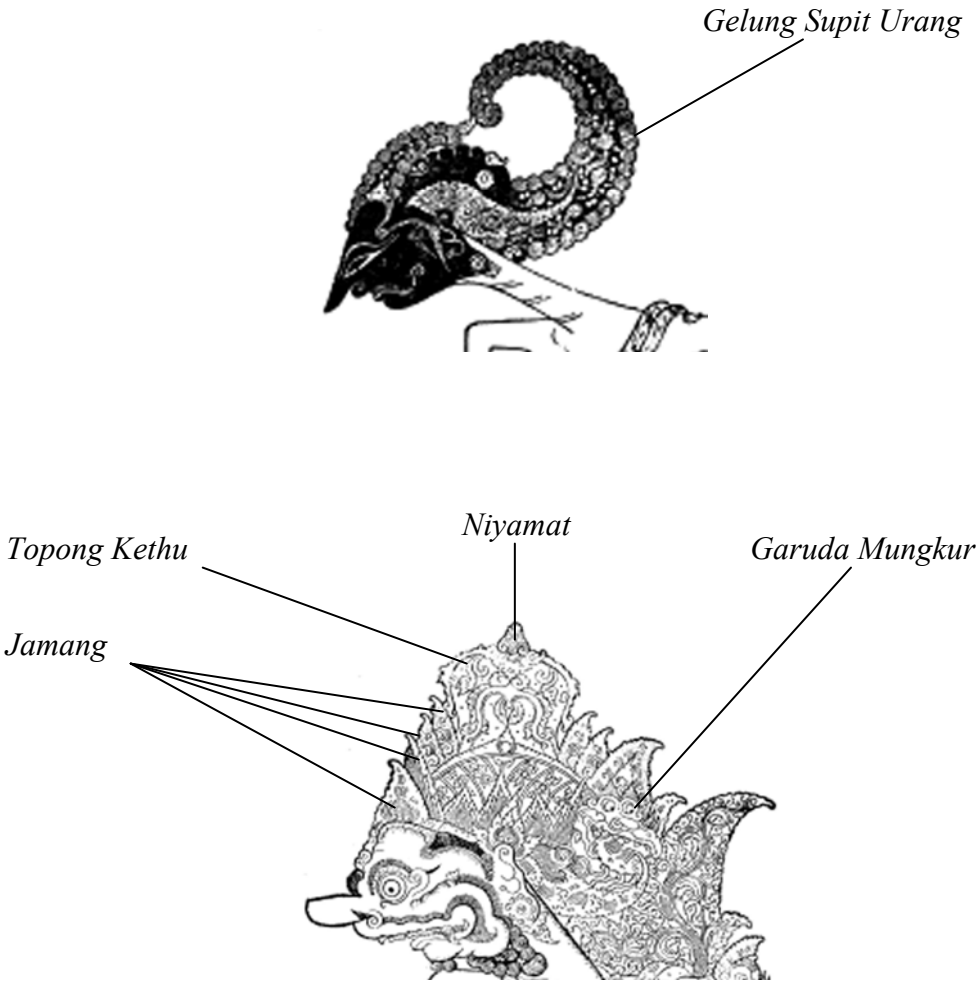
Dari kiri ke kanan : *Bentuk Tangan yang mengepal, Bentuk tangan Pancanaka, Bentuk Tangan Standar, Bentuk tangan seperti tanduk banteng, Bentuk tangan Dagelan*
Sumber: *Leather Gods and Wooden Heroes*, 2005

- **Kaki,** dibagi menjadi dua, yaitu : kaki yang dekat satu dengan lainnya dan kaki yang terbuka lebar.

3. **Warna**, dalam pewayangan warna digunakan untuk menunjukkan perasaan dan keadaan jiwa pada saat tertentu (*mood*) suatu karakter yang biasanya diebut dengan *wanda*. Terkadang satu karakter memiliki beberapa *wanda*.

4. **Busana,** dalam pewayangan tiap karakter biasanya menggunakan *kain dodot*. *Kain dodot* terbagi menjadi dua yaitu *kain dodot kunca* yang digunakan untuk karakter laki-laki dan *kain dodot putri* yang digunakan untuk karakter wanita. Yang menjadi perbedaan dari busana tiap karakter adalah desain batik dan adanya busana-busana tambahan berdasarkan strata dari karakter tersebut seperti *celana cindai* (celana panjang yang terbuat dari sutra) biasanya digunakan oleh para raja*, bokongan bunda* (kain yang berbentuk bulat yang terletak pada bagian pantat).

5. **Aksesoris,** dalam pewayangan terdapat beberapa aksesoris, diantaranya adalah sebagai berikut :
    - **Mahkota,** aksesoris yang dipakai di kepala. Memiliki banyak variasi bentuk tergantung dari masing-masing karakter dan status sosialnya. Diantaranya adalah *gelung supit urang, topong kethu, niyamat, jamang, garuda mungkur.*



Gambar II.14. Bagian-bagian Pada Mahkota

Sumber: *Leather Gods and Wooden Heroes*, 2005

- **Kalung,** aksesoris yang digunakan di leher.

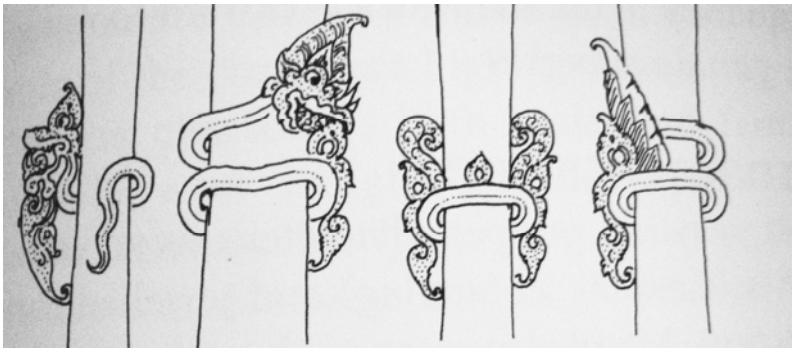
- **Sayap punggung,** biasa disebut dengan *Praba*. Hanya digunakan oleh beberapa karakter saja.
- **Aksesoris telinga,** aksesoris-aksesoris yang digunakan untuk menghias telinga biasanya disebut dengan *sumping*. Ada berbagai macam bentuk sumping namun yang sering dipakai ada lima, yaitu *sumping pudak sinumpat*, *sumping waderan, sumping surengpati, sumping sekar kluwih,* dan *sumping gajah ngoling.*



Gambar II.15. Jenis-jenis *Sumping* Wayang Kulit

Dari atas ke bawah : *Sumping Pudak Sinumpat, Sumpimg Waderan, Sumping Surengpati, Sumping Sekar Kluwih, Sumping Gajah Ngoling.*
Sumber: *Leather Gods and Wooden Heroes*, 2005

- **Anting,** aksesoris yang digunakan di telinga.
- **Gelang tangan,** biasa disebut dengan *kelatbau.* Seperti *sumping, kelatbau* juga banyak memiliki banyak variasi namun yang paling sering digunakan adalah *kelatbau nagamangsa, kelatbau dua nagamangsa, kelatbau candakirana,* dan *kelatbau chlumpringan.*



Gambar II.16. Jenis-jenis *Kelatbau* Wayang Kulit

Dari kiri ke kanan : *Kelatbau Nagamangsa, Kelatbau Dua Nagamangsa, Kelatbau Candakirana, Kelatbau Chlumpringan*
Sumber: *Leather Gods and Wooden Heroes*, 2005

- **Gelang kaki,** disebut juga *kroncong*. Biasanya menggunakan motif *naga* atau *gana.*

2.2.3. Cerita Ramayana

Menurut R.K. Narayang (2006) dalam bukunya yang berjudul *Ramayana* mengatakan bahwa Ramayana dari bahasa Sansekerta *Rāmâyaṇa* yang berasal dari kata *Rama* dan *Ayana* yang berarti "Perjalanan Rama", adalah sebuah cerita epos dari India yang digubah oleh Walmiki (Valmiki) atau Balmiki. Dari kitab aslinya, Ramayana terdiri atas tujuh kitab yang masing-masing kitabnya merupakan satu kesatuan dan merupakan alur cerita berantai sehingga untuk mengetahui cerita secara keseluruhan harus membaca kitab dari yang pertama.

Adapun kitab-kitab Ramayana dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Nama Kitab	Keterangan
Balakanda	Kitab Balakanda merupakan awal dari kisah Ramayana. Kitab Balakanda menceritakan Prabu Dasarata yang memiliki tiga permaisuri, yaitu: Kosalya, Kekayi, dan Sumitra. Prabu Dasarata berputra empat orang, yaitu: Rama, Bharata, Lakshmana dan Satrughna. Kitab Balakanda juga menceritakan kisah Sang Rama yang berhasil memenangkan sayembara dan memperistri Sita, puteri Prabu Janaka.
Ayodhyakanda	Kitab Ayodhyakanda berisi kisah dibuangnya Rama ke hutan bersama Dewi Sita dan Lakshmana karena permohonan Dewi Kekayi. Setelah itu, Prabu Dasarata yang sudah tua wafat. Bharata tidak ingin dinobatkan menjadi Raja, kemudian ia menyusul Rama. Rama menolak untuk kembali ke kerajaan. Akhirnya Bharata memerintah kerajaan atas nama Sang Rama.
Aranyakanda	Kitab Aranyakakanda menceritakan kisah Rama, Sita, dan Lakshmana di tengah hutan selama masa pengasingan. Di tengah hutan, Rama sering membantu para pertapa yang diganggu oleh para raksasa. Kitab Aranyakakanda juga

	menceritakan kisah Sita diculik Rawana dan pertarungan antara Jatayu dengan Rawana.
Kiskindhakanda	Kitab Kiskindhakanda menceritakan kisah pertemuan Sang Rama dengan Raja kera Sugriwa. Sang Rama membantu Sugriwa merebut kerajaannya dari Subali, kakaknya. Dalam pertempuran, Subali terbunuh. Sugriwa menjadi Raja di Kiskindha. Kemudian Sang Rama dan Sugriwa bersekutu untuk menggempur Kerajaan Alengka.
Sundarakanda	Kitab Sundarakanda menceritakan kisah tentara Kiskindha yang membangun jembatan Situbanda yang menghubungkan India dengan Alengka. Hanuman yang menjadi duta Sang Rama pergi ke Alengka dan menghadap Dewi Sita. Di sana ia ditangkap namun dapat meloloskan diri dan membakar ibukota Alengka.
Yuddhakanda	Kitab Yuddhakanda menceritakan kisah pertempuran antara laskar kera Sang Rama dengan pasukan raksasa Sang Rawana. Cerita diawali dengan usaha pasukan Sang Rama yang berhasil menyeberangi lautan dan mencapai Alengka. Sementara itu Wibisana diusir oleh Rawana karena terlalu banyak memberi nasihat. Dalam pertempuran, Rawana gugur di tangan Rama oleh senjata panah sakti. Sang Rama pulang dengan selamat ke Ayodhya bersama Dewi Sita.
Uttarakanda	Kitab Uttarakanda menceritakan kisah pembuangan Dewi Sita karena Sang Rama mendengar desas-desus dari rakyat yang sangsi dengan kesucian Dewi Sita. Kemudian Dewi Sita tinggal di pertapaan Rsi Walmiki dan melahirkan Kusa dan Lawa. Kusa dan Lawa datang ke istana Sang Rama pada saat upacara Aswamedha. Pada saat itulah mereka menyanyikan Ramayana yang digubah oleh Rsi Walmiki.

Tabel II.1. Tujuh Kitab Ramayana

2.3. Unsur Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) visual mempunyai pengertian segala sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata).

Ada pun unsur-unsur visual menurut Adi Kusrianto (2007 : 30) adalah sebagai berikut :

- Titik

  Titik adalah salah satu unsur visual yang yang wujudnya relatif kecil, di mana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

- Garis

  Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan, bidang dasar tempat garis digoreskan.

- Bidang

  Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri / beraturan dan bidang non geometri.

- Ruang

  Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua,

yaitu ruang nyata dan ruang semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

- Warna

  Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahn mendasar dari warna diantaranya adalah Hue (spektrum warna), Saturation (nilai kepekatan), dan Lightness (nilai cahaya dari gelap ke terang).

- Tekstur

  Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan. Sementara itu, pada tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan. Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.