BAB II

KARAKTER WAYANG PADA KISAH RAMAYANA

2.1 Wayang

"Wayang adalah salah satu unsur kebudayaan bangsa Indonesia yang mengandung nilai seni, filsafat, pendidikan, nilai-nilai pengetahuan yang tinggi dan wayang benar-benar sangat berharga untuk dipelajari secara seksama dan sedalam-dalamnya". (Mulyono, 1989 : IX)

"Kata Wayang berarti pertunjukan yang bercerita serta menggunakan dialog, yang dimana aktor dan aktrisnya bisa boneka atau manusia". (Brandon dalam Soedarsono, Seni Pertunjukan Indonesia di Era Global,1998: 30).



Gambar 2.1 : Wayang Kulit

Sumber: http://shadowtheatre-ika.blogspot.com

Wayang dikenal sejak zaman prasejarah yaitu sekitar 1500 tahun sebelum Masehi. Masyarakat Indonesia memeluk kepercayaan animisme berupa pemujaan roh nenek moyang yang disebut hyang atau dahyang, yang diwujudkan dalam bentuk arca atau gambar.

Wayang merupakan seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan warisan yang indah dan sangat berharga (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*).

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*.

Pertunjukan wayang di setiap negara memiliki teknik dan gayanya sendiri, dengan demikian wayang Indonesia merupakan buatan orang Indonesia asli yang memiliki cerita, gaya dan dalang yang luar biasa.

Wayang, oleh para pendahulu negeri ini sangat mengandung arti yang sangat dalam. Sunan Kali Jaga 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)".

2.1.1 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

- ***Wayang Purwa***, wayang kulit yang membawakan cerita yang bersumber dari kitab *Mahabarata* dan *Ramayana.*
- ***Wayang Suluh***, wayang kulit dalam bahasa Indonesia untuk memberikan penerangan (penyuluhan).
- ***Wayang Kancil***
- ***Wayang Calonarang***
- ***Wayang Krucil***, wayang yang terbuat dari kulit.

- ***Wayang Sasak***
- ***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.

b. Wayang Kayu

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

c. **Wayang Klithik**, wayang yang terbuat dari kayu.

d. **Wayang Beber**, wayang berupa lukisan yang dibuat pada kertas gulung, dimainkan dengan cara membeberkannya.

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

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

f. Wayang Potehi, wayang Cina.

2.1.2 Wayang Kulit

Wayang kulit adalah seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Jawa. Wayang berasal dari kata *Ma Hyang* artinya menuju kepada Yang Maha Esa. Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang yang juga menjadi narator dialog tokoh-tokoh wayang, dengan diiringi oleh musik gamelan yang dimainkan sekelompok *nayaga* dan tembang yang dinyanyikan oleh para pesinden. Dalang memainkan wayang kulit di balik *kelir*, yaitu layar yang terbuat dari kain putih, sementara di belakangnya disorotkan lampu listrik atau lampu minyak (*blencong*), sehingga para penonton yang berada di sisi lain dari layar dapat melihat bayangan wayang yang jatuh ke kelir. Untuk dapat memahami cerita wayang (*lakon*), penonton harus memiliki pengetahuan akan tokoh-tokoh wayang yang bayangannya tampil di layar.

Secara umum wayang mengambil cerita dari naskah *Mahabharata* dan *Ramayana*, tetapi tak dibatasi hanya dengan pakem (standard) tersebut, dalang bisa juga memainkan lakon *carangan* (*gubahan*). Beberapa cerita diambil dari cerita *Panji*.

Sedangkan 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**, Wayang memiliki besar ukuran yang berbeda-beda. Perbedaan ukuran tersebut dibedakan berdasarkan status dan strata dari masing-masing karakter. Apabila karakter tersebut lebih besar dari karakter lainnya maka karakter tersebut bisa dikategorikan ke dalam bangsa

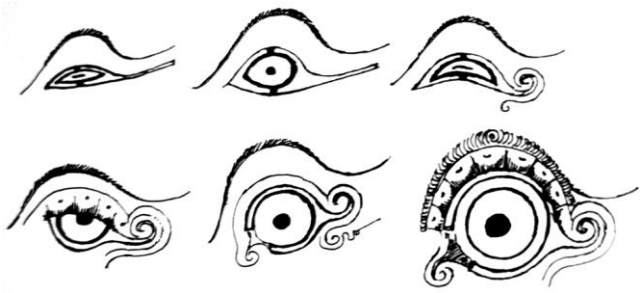
Raksasa atau Dewa, untuk karakter yang lebih kecil maka biasanya masuk ke kategori bangsa manusia. Beberapa status yang terdapat dalam pewayangan purwa, adalah :

- *Dewa-Dewi*, contoh : Dewa Brata, Batara Guru, Batara Indra, Dewi Uma, Wilutama.
- *Raja*, contoh : Duryudana, Kresna, Matswapati.
- *Sentana*, contoh tokoh : Bima, Arjuna, Dursasana.
- *Patih*, contoh : Udawa, Pragota, Sengkuni
- *Pandita*, contoh : Drona, Krepa, Gotama.
- *Ksatria Putran*, contoh : Gatot Kaca, Abimanyu, Samba. Prajurit, contoh tokoh : Citraksa, Citraksi, Kapi Jembawan.
- *Punakawan*, contoh : Semar, Petruk, Gareng. (SENAWANGI, 1999: 794).

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 2.2 : 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.
  - *Pelokan* biasanya digunakan untuk karakter raksasa.



Gambar 2.3 : Jenis-jenis Hidung Wayang Kulit

Dari atas ke bawah : Walmiring atau Mbangir, Bentulan, Pelokan

Sumber: Leather Gods and Wooden Heroes, 2005

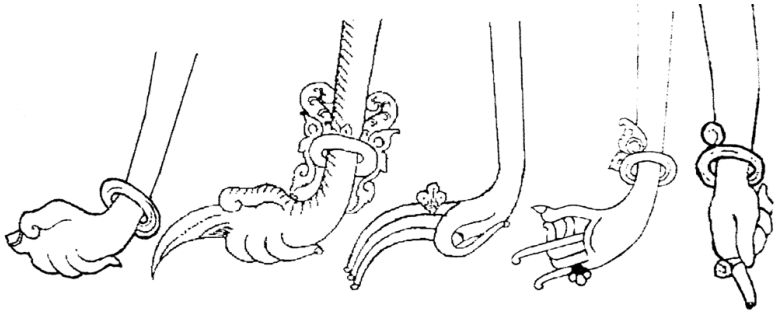
- **Kumis**, terdapat tiga jenis kumis, yaitu *Rapi, Jentir, Mbaplang.*
- **Mulut**, dalam pewayang terdapat tiga jenis mulut, yaitu :
  - *Mingkem* yaitu mulut yang tertutup rapat.
  - *Gusen tanggung* yaitu mulut yang sedikit terbuka sehingga terlihat gigi.

- *Mrongos* yaitu mulut yang terbuka lebar dan gigi-gigi yang tajam terlihat jelas.

- **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.
  - Bentuk tangan *Dagelan* digunakan untuk karakter punakawan.



Gambar 2.4 : 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.

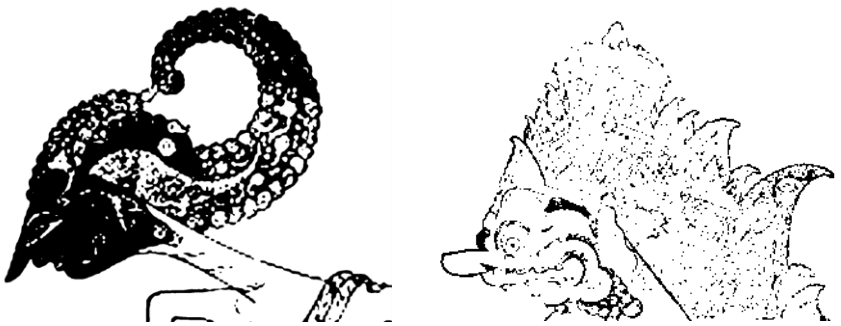
3. **Warna**, dalam pewayangan warna digunakan untuk menunjukkan perasaan dan keadaan jiwa pada saat tertentu (*mood*) suatu karakter yang biasanya disebut dengan *wanda*. Terkadang satu karakter memiliki beberapa *wanda*.

2. **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).

3. **Aksesoris**, dalam pewayangan terdapat beberapa aksesoris, diantaranya adalah sebagai berikut :

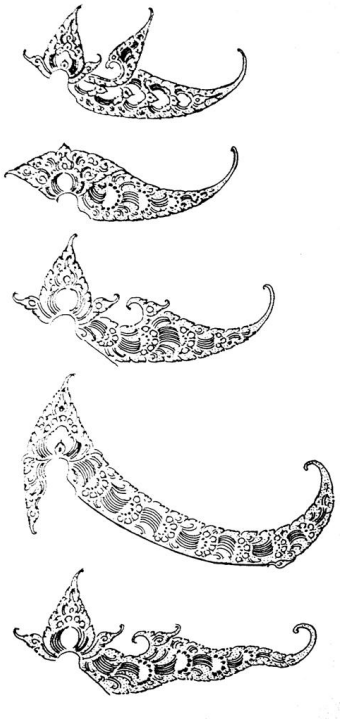
   - **Mahkota,** aksesoris yang dipakai di kepala. Memiliki banyak variasi bentuk tergantung dari masing-masing karakter dan status sosialnya. Diantaranya adalah *gelung supit urang, topong kethu, niyamat, jamang, garuda mungkur.*



Gambar 2.5 : 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.*



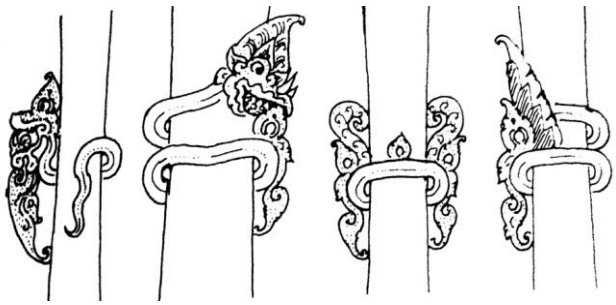
Gambar 2.6 : Jenis-jenis Sumping Wayang Kulit

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 2.7 : 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.

4. **Gerakan,** Gesture atau Gerak tubuh pada wayang kulit purwa sangat menentukan tipe karakter tokoh wayang. Bahasa tubuh tersebut digunakan dalang pada setiap

pementasannya. Bermacam-macam bahasa tubuh dikategorikan sebagai berikut :

- ***Angapurancang***

  Angapurancang Menggambarkan posisi dari karakter yang lebih tenang. Biasanya posisi wayang dan tuding atau tangkai ditancapkan pada gebog pisang.



Gambar 2.8 : Angapurancang

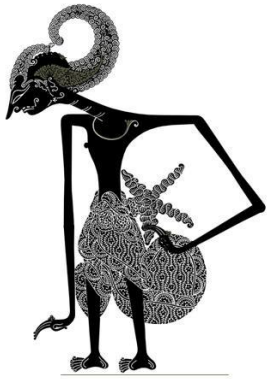
- ***Anjujur***



Gambar 2.9 : Anjujur

Posisi *anjujur* sama peranannya dengan posisi *angapurancang*, yaitu menggambarkan tokoh karakter yang lebih tenang. Namun posisi ini tuding atau tangkai pada wayang kulit tidak ditancapkan pada *gebok*.

- ***Mathentheng A***



Gambar 2.10 : Mathentheng A

Posisi ini lengan berada di lekukan pinggul, posisi ini digunakan pada semua karakter wayang baik tokoh berwatak halus, berwatak gagah, dan berwatak kasar.

- ***Mathentheng B***



Gambar 2.11 : Mathentheng B

Merupakan variasi gerak *Mathentheng*. Yang biasa digunakan untuk karakter yang keras kepala dan tidak dapat diajak kompromi.

- ***Mathentheng C***



Gambar 2.12 : Mathentheng C

Merupakan gerakan dasar untuk bersiap-siap berjalan atau terbang.

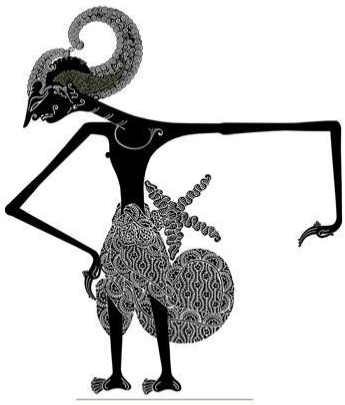
- ***Malang Khadak***



Gambar 2.13 : Malang Khadak

Merupakan posisi dasar untuk memulai gerak lari, berjalan, dan terbang.

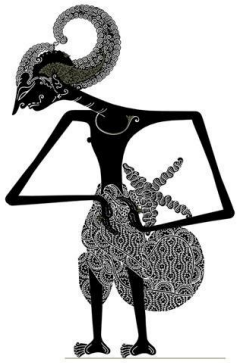
- ***Malang Kerik A***



Gambar 2.14 : Malang Kerik A

Merupakan bahasa tubuh untuk menyatakan sikap melawan, atau posisi lengan ketika terbang.

- ***Malang Kerik B***



Gambar 2.15 : Malang Kerik B

Kedua tangan diletakan dipinggang merupakan penggambaran dari sikap tubuh untuk bersiap-siap menyerang, berkelahi, berjalan, atau terbang dalam gerakan yang lebih cepat.

- ***Makidhupuh***



Gambar 2.16 : Makidhupuh

Merupakan bahasa tubuh untuk posisi tokoh ketika duduk bersimpuh.

- ***Kingkin***

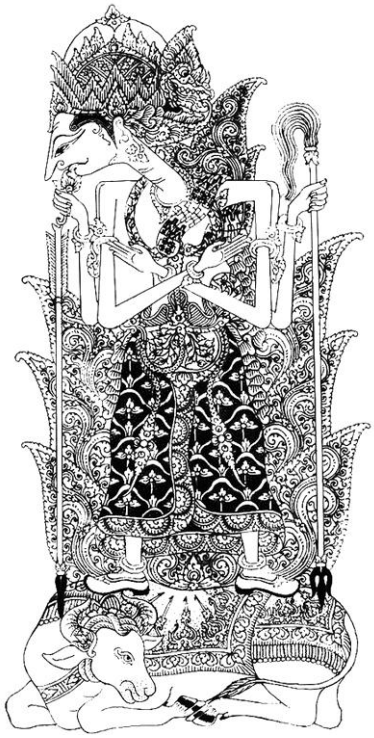


Gambar 2.17 : Kingkin

Merupakan bahasa tubuh untuk menyampaikan pesan bahwa karakter wayang tersebut dalam keadaan gelisah.

2.1.3 Pengelompokan Karakter Wayang

Tokoh-tokoh dalam kisah pewayangan dapat dibagi-bagi menjadi beberapa jenis. Diantaranya:



Gambar 2.18 : Bangsa Dewa

Sumber: duniawayang.pitoyo.com

- **Bangsa Dewa**

  Bangsa Dewa bukan lagi diartikan sebagai perwujudan Tuhan, tapi tidak lebih sebagai salah satu makluk ciptaan Sang Pencipta yang memilki kelebihan-kelebihan dan keistimewaan-keistimewaan dibanding bangsa-bangsa lain seperti bangsa manusia, bangsa raksasa, bangsa kera, dan bangsa jin.

- **Bangsa Jin**



Gambar 2.19 : Bangsa Jin

Sumber: duniawayang.pitoyo.com

Bangsa Jin terlahir sangat pandai, tapi untuk menjadi baik mereka harus mau untuk belajar. Kebalikan dengan manusia yang terlahir sebagai makluk baik, dan untuk menjadi pandai harus belajar.

Bangsa Jin ini menyebar di seluruh dunia wayang. Ada yang hidup liar, ada juga yang hidup berkelompok dan membentuk negeri. Bangsa Jin sendiri terpecah lagi menjadi tiga kelompok besar, Yaitu:

- **Bangsa Jin sendiri**

Dikenal sebagai kelompok tak kasat mata yang lugu dalam kepandaiannya dan suka memangsa bangsa Manusia.

- **Bangsa Gandarwa**

Yaitu kelompok bangsa Jin yang memiliki postur tubuh besar.

- **Bangsa Banaspati**

Bangsa Jin tak kasat mata yang memiliki kesaktian di atas rata-rata. Bangsa anaspati mampu merubah dirinya menjadi benda yang kemudian dianggap memiliki kekuatan bagi bangsa manusia.

- **Bangsa Raksasa**



Gambar 2.20 : Bangsa Raksasa

Sumber: duniawayang.pitoyo.com

Dalam mitologi Hindu dan Buddha, Raksasa adalah bangsa makhluk jahat atau orang-orang berjiwa jahat. Kitab Ramayana menguraikan bahwa mereka adalah makhluk yang diciptakan dari kaki Brahma.

Dalam penggambaran umum, biasanya raksasa dilukiskan sebagai makhluk bertubuh besar, berwajah seram dan mengerikan. Namun, tidak selamanya raksasa berwujud seperti itu. Beberapa orang lahir dengan tubuh dan rupa manusia namun memiliki jiwa jahat selayaknya raksasa. Raksasa betina disebut Raksasi, sedangkan raksasa dalam wujud manusia disebut Manusia Raksasa.

- **Bangsa Kera**

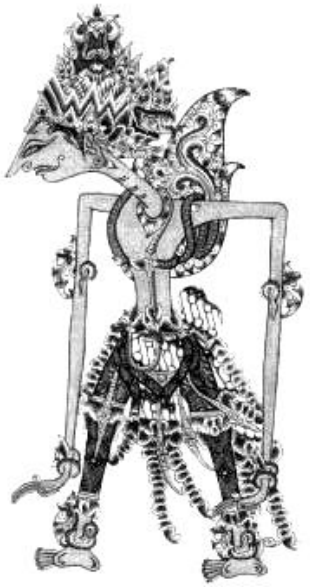


Gambar 2.21 : Bangsa Kera

Sumber: duniawayang.pitoyo.com

Bangsa Kera adalah salah satu ras atau bangsa yang berjaya di jaman Ramayana. Bangsa kera menjadi pendukung dan sebagian besar merupakan prajurit kerajaan Ayodya. Bangsa kera kemudian tercerai berai oleh perang saudara. Sebagian kecil dari mereka lalu mengasingkan diri ke utara dan masih bertahan hingga jaman Mahabarata

- **Bangsa Manusia**



Gambar 2.22 : Bangsa Manusia

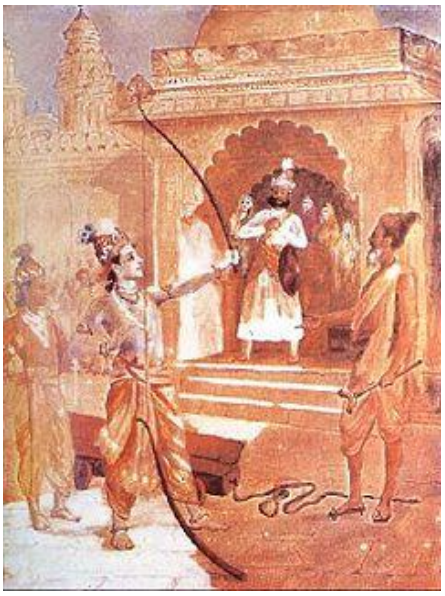
Sumber: http://wayangku.wordpress.com

Bangsa Manusia adalah bangsa yang utama dalam kisah pewayangan. Bangsa ini juga kadang diceritakan memiliki kekuatan istimewa hingga bisa mengalahkan bangsa lainnya. Pada kisah pewayangan, bangsa manusia memiliki beberapa istilah yang dipakai untuk mendeskripsikan karakternya. Istilah itu diantaranya:

- **Begawan** : Sebutan untuk seorang pendeta yang berasal dari raja yang meninggalkan kerajaan.

- **Batara/Betara** : Sebutan untuk tokoh wayang yang berjiwa Ketuhanan, dan merupakan titisan Dewa.
- **Dahyang** : Sama dengan sebutan Pendeta.
- **Dewi** : Sebutan untuk seorang puteri kerajaan atau sebutan untuk dewa perempuan.
- **Yanggan** : Sebutan rendahan dari tokoh Wasi.
- **Resi** : Sebutan untuk seorang yang suci.
- **Sang** : Awalan sebutan yang luhur.
- **Pandita** : Sebutan seorang yang luhur jiwanya.
- **Wara** : Sebutan seorang yang tersohor, baik laki-laki atau perempuan.
- **Wasi** : Sebutan seorang pendeta yang agak rendahan.
- **Putut** : Sebutan seorang murid atau pelayan pendeta.
- **Cekel** : Hamba seorang pendeta yang dianggap keluarga.
- **Cantrik** : hamba atau anak murid pendeta.
- **Prabu** : Sebutan seorang raja.

2.1.4 Kisah Ramayana



Gambar 2.23 : Illustrasi kisah Ramayana (Versi India)

Sumber : www.wikipedia.com

Ramayana dari berasal dari kata Rama dan Ayana yang berarti "Perjalanan Rama", adalah sebuah cerita epos dari India yang digubah oleh Walmiki (Valmiki) atau Balmiki. Cerita epos lainnya adalah Mahabharata. Ramayana terdapat pula dalam khazanah sastra Jawa dalam bentuk kakawin Ramayana, dan gubahan-gubahannya dalam bahasa Jawa Baru yang tidak semua berdasarkan kakawin ini.

Ramayana dibagi menjadi tujuh kitab atau kanda dan disebut Saptakanda. Isi dari kitab tersebut adalah sebagai berikut:

- **Balakanda**

Balakanda atau kitab pertama Ramayana menceritakan sang Dasarata yang menjadi Raja di Ayodhya.

Sang raja ini mempunyai tiga istri yaitu: Dewi Kosalya, Dewi Kekayi dan Dewi Sumitra. Dewi Kosalya berputrakan Sang Rama, Dewi Kekayi berputrakan sang Barata, lalu Dewi Sumitra berputrakan sang Laksamana dan sang Satrugna.

Pada suatu hari, bagawan Wiswamitra meminta tolong kepada prabu Dasarata untuk menjaga pertapaannya. Sang Rama dan Laksamana pergi membantu mengusir para raksasa yang mengganggu pertapaan ini. Lalu atas petunjuk para Brahmana maka sang Rama pergi mengikuti sayembara di Wideha dan mendapatkan Dewi Shinta sebagai istrinya. Ketika pulang ke Ayodhya mereka dihadang oleh Ramaparasu, tetapi mereka akhirnya bisa mengalahkannya.

- **Ayodhyakanda**

Ayodhyakanda adalah kitab kedua epos Ramayana dan menceritakan sang Dasarata yang akan menyerahkan kerajaan kepada sang Rama, tetapi dihalangi oleh Dewi Kekayi. Ini karena Dasarata pernah menjanjikan kepada Dewi Keyayi bahwa warisan kerajaannya akan diberikan kepada anaknya.

Maka sang Rama disertai oleh Dewi Sita dan Laksamana pergi mengembara dan masuk ke dalam hutan selama 14 tahun. Setelah mereka pergi, maka prabu Dasarata. Sang Barata menjadi sedih dan pergi mencari Sri Rama.

Setelah ia berjumpa dengan Sri Rama, ia mengatakan bahwa itu bukan haknya tetapi karena Rama ingin menghormati bapaknya, ia mengatakan bahwa itu sudah kewajiban Barata untuk memerintah. Lalu sebagai simbol bahwa Barata mewakili Rama, Rama menyerahkan sandalnya. Akhirnya Barata pulang ke Ayodhya dan memerintah di sana.

- **Aranyakanda**

Aranyakanda adalah kitab ke tiga epos Ramayana. Dalam kitab ini diceritakan bagaimana sang Rama dan Laksamana membantu para petapa mengusir raksasa yang datang mengganggu.

Lalu Laksamana diganggu oleh seorang raksasa yang bernama Surpanaka yang menyamar menjadi seorang wanita cantik yang menggodanya. Tetapi Laksamana menolak dan hidung si Surpanaka terpotong. Ia mengadu kepada suaminya sang Trisira. Kemudian terjadi perang yang akhirnya dimenangkan oleh Laksamana.

Surpanaka akhirnya mengadu lagi kepada kakaknya sang Rahwana sembari memprovokasinya untuk menculik Dewi Shinta yang terkenal akan kecantikannya. Sang Rahwana pun pergi diiringi oleh Marica. Marica lalu menyamar menjadi seekor kijang emas yang menggoda Dewi Shinta. Dewi Shinta tertarik dan meminta Rama untuk menangkapnya.

Rama pun lalu pergi untuk memburunya, tetapi si Marica sangat gesit. Rama menjadi kesal dan akhirnya memanahnya. Si Marica menjerit kesakitan lalu mati dan wujudnya kembali menjadi raksasa.

Sementara itu Dewi Shinta yang mendengar jeritan tersebut merasa cemas dan mengira bahwa tadi adalah jeritan Rama. Ia menyuruh Laksamana untuk pergi mencarinya. Laksamana menolak tetapi Dewi Shinta malah menuduhnya ingin memperistrinya jika Rama mati. Maka ia pun terpaksa pergi. Sebelumnya Laksamana pergi, ia membuat sebuah lingkaran sakti di sekeliling Dewi Shinta agar tidak ada yang bisa menculiknya.

Sementara itu Rahwana datang menyamar sebagai seorang tua dan memanggil Dewi Shinta yang langsung diculiknya. Rahwana bertemu dengan seekor burung sakti sang Jatayu tetapi Jatayu kalah dan sekarat. Laksamana yang

sudah menemukan Rama menjumpai Jatayu yang menceritakan kisahnya sebelum ia mati.

- **Kiskindhakanda**

Kiskindhakanda adalah kitab keempat epos Ramayana. Dalam kitab ini diceritakan bagaimana sang Rama amat berduka karena hilangnya Dewi Shinta. Lalu bersama Laksamana ia menyusup ke hutan belantara dan sampai di gunung Resimuka.

Disana ia bertemu dengan sang kera Subali yang sedang berkelahi melawan Sugriwa memperebutkan dewi Tara. Sang Sugriwa kalah lalu mengutus abdinya sang Hanoman untuk meminta tolong kepada Sri Rama membunuh Subali, Rama menyetujuinya dan Subali pun mati di tangan Rama. Sugriwa berterima kasih kepada Rama dan akhirnya ia membantunya untuk mencari Dewi Shinta.

- **Sundarakanda**

Sundarakanda adalah kitab kelima Ramayana. Dalam kitab ini diceritakan bagaimana sang Hanoman datang ke Alengkapura untuk mencari tahu keadaan Dewi Shinta dan membakar kota Alengkapura karena iseng.

- **Yuddhakanda**

Yuddhakanda adalah kitab keenam epos Ramayana dan sekaligus klimaks epos ini. Dalam kitab ini diceritakan sang Rama dan sang raja kera Sugriwa mengerahkan bala tentara kera dan menyiapkan penyerangan ke Alengkapura. Karena Alengkapura ini terletak pada sebuah pulau, maka sulit untuk bisa menyerangnya.

Mereka akhirnya memutuskan untuk membuat jembatan bendungan dari daratan ke pulau Alengkapura. Pada saat pembangunan jembatan ini mereka banyak mendapat gangguan tetapi akhirnya jembatan ini selesai dan Alengkapura dapat diserang. Disana terjadilah perang besar. Banyak para raksasa yang mati dan prabu Rahwana pun akhirnya gugur di tangan sri Rama.

Setelah itu sri Rama, Dewi Shinta, Laksamana pulang ke Ayodhyapura, disertai para bala tentara kera yang dipimpin oleh Sugriwa dan Hanoman. Di Ayodhyapura mereka disambut oleh prabu Barata dan beliau menyerahkan kerajaannya kepada sang Rama. Sri Rama lalu memerintah di Ayodhyapura dengan bijaksana.

- **Uttarakanda**

Uttarakanda adalah kitab ke-7 Ramayana. Diperkirakan kitab ini merupakan kitab tambahan. Kitab Uttarakanda menceritakan tentang kisah pembuangan Dewi Shinta karena Sang Rama mendengar desas-desus dari rakyat yang sangsi dengan kesucian Dewi Shinta. Kemudian Dewi Shinta tinggal di pertapaan dan melahirkan Kusa dan Lawa.

Banyak yang berpendapat bahwa kitab pertama dan ketujuh merupakan sisipan baru. Beberapa babak maupun adegan dalam Ramayana dituangkan ke dalam bentuk lukisan maupun pahatan dalam arsitektur bernuansa Hindu. Wiracarita Ramayana juga diangkat ke dalam budaya pewayangan di Nusantara, seperti misalnya di Jawa dan Bali. Selain itu di beberapa negara (seperti misalnya Thailand, Kamboja, Vietnam, Laos, Philipina, dan lain-lain), Wiracarita Ramayana diangkat sebagai pertunjukan kesenian.

2.1.5 Karakter-Karakter Dalam Kisah Ramayana

- **Rama**



Gambar 2.24 : Rama

Sumber: http://wayangku.wordpress.com

Rama adalah Putra Prabu Dasarata dengan Dewi Ragu yang berasal dari Kerajaan Kosala. Setelah dewasa, Rama memenangkan sayembara dan menjadi suami dari Dewi Shinta.

Pada saat Rama akan diwisuda menjadi raja menggantikan ayahnya, Dewi Kekayi menggagalkannya. Lalu akhirnya Rama diperintahkan untuk hidup di hutan dengan istrinya dan Raden Laksamana. Walaupun hidup di hutan Rama menjalaninya dengan hati yang ikhlas, perjalanan masa demi masa dilalui Rama sampai akhirnya ia harus membasmi angkara murka dari Rahwana.

- **Shinta**



Gambar 2.25 : Shinta

Sumber: http://wayangku.wordpress.com

Shinta adalah salah satu tokoh protagonis dalam wiracarita Ramayana. Setelah dewasa ia mengadakan sayembara untuk menentukan siapa suaminya, dengan ketentuan barang siapa yang dapat menarik tali busur panah pusaka kerajaan Mantili maka akan ia akan dijadikan suaminya. Namun tidak ada yang mampu menarik tali busur tersebut, hingga pada suatu saat munculah Sri Rama. Sri Rama berhasil memenangkan sayembara tersebut dan akhirnya Dewi Shinta pun menjadi istrinya.

Namun dalam kehidupannya Dewi Shinta mengalami banyak masalah. Akibat ulah Dasamuka Shinta menjadi tawanan Rahwana selama bertahun-tahun.

- **Hanoman**



Gambar 2.26 : Hanoman

Sumber: http://wayangku.wordpress.com

Hanoman atau dikenal juga dengan nama Anoman adalah seekor kera putih yang merupakan putra dari Batara Bayu dan Anjani. Dalam cerita Ramayana ia banyak membatu perjuangan Sri Rama dalam membasmi banyak tentara raksasa dan menumpas keangkaramurkaan Rahwana.

- **Rahwana**



Gambar 2.27: Rahwana

Sumber: duniawayang.pitoyo.com

Rahwana adalah tokoh utama yang bertentangan dengan Rama. Ia merupakan Raksasa yang menjadi Raja Alengka. Dalam kisah Ramayana ia berupaya untuk menculik Shinta yang merupakan istri dari Sri Rama.

Saat lahir, Rahwana diberi nama "Dasanana", dan konon ia memiliki sepuluh kepala. Beberapa alasan menjelaskan bahwa sepuluh kepala tersebut adalah pantulan dari permata pada kalung yang diberikan ayahnya sewaktu lahir, atau ada yang menjelaskan bahwa sepuluh kepala tersebut adalah simbol bahwa Rahwana memiliki kekuatan sepuluh tokoh tertentu.

- **Laksamana**



Gambar 2.28 : Laksamana

Sumber: http://wayangku.wordpress.com

Laksmana merupakan putra ketiga Raja Dasarata. Kakak sulungnya bernama Rama, kakak keduanya bernama Bharata, dan adiknya sekaligus kembarannya bernama Satrugna. Di antara saudara-saudaranya, Laksmana memiliki hubungan yang sangat dekat terhadap Rama. Ketika Sri Rama menikah dengan Dewi Shinta, Laksmana juga menikahi adik Dewi Shinta yang bernama Urmila.

Saat Sri Rama dibuang ke hutan karena tuntutan Dewi Kekayi, Laksmana mengikutinya bersama Dewi Shinta. Selama masa pembuangan ini ia banyak membantu Sri Rama dalam menghadapi masalah-masalah yang ada.

2.2 Media Informasi

2.2.1 Media

Menurut Sadiman (2002) menyatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

- **Cergam**

  Akronim cerita bergambar, menurut “Marcell Boneff” mengikuti istilah cerpen (cerita pendek) yang sudah lebih dulu digunakan, dan konotasinya menjadi lebih bagus, meski terlepas dari masalah tepat tidaknya dari segi kebahasaan atau etimologis.

  Cergam Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowiloto (1986) yaitu cerita bergambar atau disingkat menjadi Cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam Nuldyn sekitar tahun 1970.

Sementara itu Dr. Seno Gumira Ajidarma (2002), jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santosa dalam komik “Mat Romeo” (1971) mengiklankannya dengan kata-kata "disadjikan setjara filmis dan kolosal" yang sangat relevan dengan novel bergambar.

2.2.2 Informasi

Menurut Davis dalam Abdul Kadir (2003: 28) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat itu juga ataupun saat akan datang. Pengertian lain dari informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang penerima (Andri Kristianto, 2003:6). Sedangkan menurut sumber lain, Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto, 1990: 8).

2.3 Solusi Permasalahan

2.3.1 Target Audience

Demografis

Secara demografis *target audience* cergam ini adalah anak-anak khususnya laki-laki, dengan kategori usia mulai 9-12 tahun dan berada pada kelas sosial masyarakat golongan menengah sampai menengah ke atas. Buku ini juga diharapkan dapat mencakup segala macam ras dan religi.

Geografis

Secara geografis *target audience* dari cergam ini ditujukan untuk anak-anak yang berada di wilayah pulau Jawa. Selain itu juga *target audience* juga bertempat tinggal di daerah perkotaan dengan jalur distribusi yang dalam jangkauan, dalam arti bisa didapati di toko buku.

Psikografis

Para pembaca dari buku ini adalah anak-anak yang memiliki kecenderungan berimajinasi dan tertarik kepada satu tokoh atau figur idola tertentu.

Anak-anak usia 9-12 tahun sangat berenergi dan memiliki kesabaran yang besar. Saatnya bagi mereka untuk mulai merasa tumbuh dan mandiri. Mereka mulai memiliki sahabat ataupun teman baik yang dapat melakukan sesuatu bersama-sama, termasuk berbagi dan bertukar buku (Larrick, 1964: 75).

Pada usia ini juga anak-anak sudah mulai menguasai berbagai keterampilan *linguistic*. Anak usia SD mulai belajar tentang tata bahasa yang benar dan lebih kompleks sehingga mereka bisa membenarkan jika ada-ada hal-hal yang salah. Kemampuan kata-kata juga dimiliki pada anak usia sekolah termasuk kata sifat, kata keterangan, kata penghubung, kata depan dan kata abstrak. Mempunyai kemampuan memakai kalimat majemuk dan gabungan. *Metlinguistik awareness*: memiliki kemampuan untuk berpikir tentang bahasa dan berpendapat. Mulai mengerti tentang perubahan makna dan bahasa/peribahasa.