BAB II

ILUSTRASI WAYANG KULIT DALAM CERITA *RAMAYANA* – *KISHKIDAKANDA*

II.1 Definisi Wayang

Dalam bahasa Jawa, kata wayang berarti "bayangan". Jika ditinjau dari arti filsafatnya "wayang" dapat diartikan sebagai bayangan atau merupakan pencerminan dari manusia dalam arti sifat-sifat yang ada dalam jiwa manusia, seperti angkara murka, kebajikan, serakah dan lain-lain.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia *online*, Pengertian Wayang antara lain:

1). Wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dsb yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (bali, jawa, sunda, dsb), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang.

2). Wayang merupakan pelaku (yang hanya sebagai pelaku, bukan sebagai perencana); orang suruhan yang harus bertindak sesuai dengan perintah orang lain, misalnya ibu Budi menyuruh Budi untuk berbelanja ke pasar, Budi adalah sebagai wayang bukan dalangnya.

"Wayang adalah sarana masyarakat Jawa untuk mengungkapkan, memantapkan, dan merealisasikan identitasnya".

(Franz Magnis, 2007 : 5)

"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".

(Sri Mulyono, 1989 : IX)

"Kata Wayang berarti pertunjukan yang bercerita serta menggunakan dialog, yang dimana aktor dan aktrisnya bisa boneka atau manusia".

(Brandon, 1998: 30)

II.2 Sejarah Wayang Di Indonesia

Wayang sebagai kebudayaan tertua asli Indonesia, banyak disebut oleh sumber-sumber sejarah, utamanya prasasti. Prasasti tertua yang memberi informasi perwayangan berasal dari masa pemerintahan Raja Airlangga, abad ke-10 Masehi. Dalam bentuknya yang paling sederhana, konon pertunjukan wayang sudah dikenal di Indonesia jauh sebelum kedatangan orang-orang Hindu. Pertunjukan itu mulai muncul sekitar zaman Neolitik atau tahun 1500 SM.

Awalnya, wayang adalah bagian dari kegiatan religi animisme menyembah 'hyang', itulah intinya. Dilakukan antara lain di saat-saat panen atau taneman dalam bentuk upacara ruwatan, tingkeban, ataupun 'merti desa agar panen berhasil atau pun agar desa terhindar darisegala mala petaka. Di tahun (898 - 910) M, lakon wayang sudah menjadi wayang purwa. Namun tetap masih ditujukan untuk menyembah para sanghyang seperti yang tertulis dalam prasasti Balitung:

“sigaligi mawayang buat hyang, macarita bhima ya kumara”

“Menggelar wayang untuk para hyang. Menceritakan tentang bima sang kumara”

Munculnya wayang ditafsirkan karena bayangan lukisan manusia dipandang dapat merupakan tontonan yang menghibur. Pada awalnya, gambar bayangan tersebut diwujudkan di atas daun tal. Karena daun tal dianggap terlalu kecil, selanjutnya gambar dipindahkan ke atas kulit lembu atau sapi. Gambar yang ditatah tersebut kemudian diberi latar kain putih. Dengan bantuan sinar lampu, penonton dapat melihat bayangan hitam pada layar. Itulah yang disebut pertunjukan wayang, yang artinya melihat bayangan (wayangan). Secara tradisional pertunjukan wayang dimainkan pada malam hari. Diselenggarakan pada malam hari berhubungan dengan kepercayaan masyarakat pada zaman dahulu yang menganut animisme atau kepercayaan terhadap roh-roh, masyarakat percaya apabila hari mulai gelap roh-roh akan bergentayangan keluar. Oleh karena itu pagelaran diadakan agar dalang dapat berkomunikasi atau mengusir roh-roh jahat yang gentayangan. Ketika itu profesi dalang sangat dihormati karena dianggap sebagai *shaman* atau dukun yang bisa menjadi media penghubung antara dunia manusia dan dunia roh. Agar bisa berhubungan dengan roh nenek moyang,

kepercayaan dahulu mempercayai agar dapat berhubungan dengan roh, tempat yang dipilih adalah tempat khusus atau sakral, lengkap dengan pemujaannya. Artefak-artefak yang banyak dijadikan sarana itu adalah dolmen (meja batu), menhir (tugu batu), dan takhta batu yang merupakan peninggalan dari zaman prasejarah. (http://www.hadisukirno.com)

Wayang adalah salah satu kebudayaan tertua yang ada diIndonesia, wayang memiliki banyak jenis. Jika dibagi dari cara memainkan atau menjalankan pagelarannya, wayang dibagi menjadi dua jenis, 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 beberapanya 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 pendalangan yang berbeda

II.3 Jenis-Jenis Wayang

Wayang dapat dikelompokan menjadi tiga jenis yaitu wayang yang terbuat dari kulit dan dimainkan oleh dalang, yang terbuat dari kayu dimainkan oleh dalang dan wayang orang yang dalam pementasannya diperankan oleh orang bukan menggunakan boneka (wayang).

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

a. Wayang Beber, wayang berupa lukisan yang dibuat pada kertas gulung, dimainkan dengan cara membeberkannya.
b. Wayang Orang/Wayang Wong, wayang yang diperankan oleh orang.
c. Wayang Topeng, pertunjukan wayang dengan para pelakunya memakai topeng.
d. Wayang Potehi, wayang Cina.

e. Wayang Kayu

Wayang yang terbuat dari kayu yang dibentuk menjadi sebuah tokoh dalam cerita pewayangan dan dimainkan oleh dalang. Beberapa macam wayang yang terbuat dari 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.
- Wayang Klithik, wayang yang terbuat dari kayu.

f. Wayang Kulit

Wayang yang terbuat dari kulit yang dibentuk menjadi sebuah tokoh dalam cerita pewayangan dan dimainkan oleh dalang. Beberapa macam wayang yang terbuat dari 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.

II.4 Wayang Kulit

Wayang kulit adalah walulang inukir (kulit yang diukir) dan dilihat bayangannya pada kelir. Wayang kulit merupakan hiburan pementasan bayangan yang terbuat dari kulit sapi, kerbau atau kambing yang menyerupai sebuah sosok atau tokoh dalam cerita pewayangan. Wayang kulit merupakan satu bentuk persembahan pagelaran yang menggunakan prinsip cahaya dan bayang. Bayang-

bayang yang dihasilkan dari kulit yang sudah diukir terdiri dari berbagai watak dan karakter dan dimainkan oleh seorang dalang.
(http://www.budaya-indonesia.org)

Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang yang juga menjadi narator dialog dari tokoh-tokoh wayang yang dimainkan. Saat melakukan pagelarannya, wayang kulit diiringi oleh musik gamelan yang dimainkan sekelompok orang dan tembang yang dinyanyikan oleh seorang sinden. Dalang memainkan wayang kulit dari balik kelir atau layar yang terbuat dari kain putih yang dibentangkan, sementara dibelakang kelir disorotkan lampu minyak atau lampu listrik pada zaman sekarang, sehingga para penonton melihat wayang kulit berupa bayangan yang memiliki detail yang tampil pada layar. Walaupun hanya terlihat bayangannya saja, para penonton dapat membedakannya melalui ukuran dan detail dari setiap tokohnya.

Secara umum dalam melakukan pagelarannya, wayang kulit mengambil cerita dari naskah *Mahabrata* atau *Ramayana*, tetapi tidak dibatasi dengan hanya memainkan dua cerita tersebut, dalang juga bisa memainkan cerita lain sesuai dengan apa yang diinginkan dalang.

II.5 Cerita Dalam Wayang Kulit.

Dalam melakukan pagelaran wayang kulit, para dalang memainkan cerita atau fenomena yang sedang terjadi pada masyarakat. Cerita yang dimainkan biasanya penyuluhan atau masalah yang sedang terjadi pada masyarakat. Adapun cerita utama yang biasanya digelar dalam pagelaran wayang kulit diantaranya, yaitu kisah:

- *Mahabarata*, yaitu konflik antara bangsa Kurawa dengan bangsa Pandawa. Dua saudara yang berperang memperebutkan kekuasaan dalam peperangan *Baratayuda*.
- *Ramayana*, yaitu kisah yang menceritakan penyelamatan yang dilakukan oleh Pangeran Rama untuk membebaskan Puteri Sinta dari penculikan yang dilakukan oleh Rahwana atau Dasamuka.

II.5.1 *Ramayana.*

Cerita *Ramayana* adalah cerita kepahlawanan yang biasa disebut dengan epos atau wiracarita. Wiracarita *Ramayana* berasal dari kebudayaan Hindu yang sarat dengan ajaran agama. Wiracarita *Ramayana* yang asli ditulis oleh Walmiki pada awal abad Masehi. Wiracarita ini terbagi menjadi 7 *kanda* (bagian cerita). Ramayana berasal dari kata *Rama* dan *Ayana* yang berarti pengembaraan Rama.

Menurut Wojo Warsito (1976:94-95) kisah *Ramayana* terdiri dari 4 jilid yang di dalamnya berisi 7 *kanda* atau bagian cerita:

1. *Balakanda*. Bagian ini menceritakan kisah Rama waktu masih kecil. Bagian ini juga menceritakan tentang sang Dasarata yang menjadi Raja di Ayodhya.
2. *Ayodyakandha*. Bagian ini menceritakan keadaan istana Ayodya. Rama dan Sinta berangkat ke hutan untuk hidup dalam pengasingan selama 14 tahun. Ayah Rama meninggal dunia karena kesedihannya. Bharata, adik Rama mencoba menghalangi Rama untuk berangkat ke hutan akan tetapi usahanya gagal. Rama menyerahkan sepasang selop kepada Bharata sebagai tanda Bahwa Bharata memerintah istana Ayodya atas perintah Rama.
3. *Aranyakanda*. Bagian ini menceritakan pengalaman Rama selama perjalanan penculikan Sinta oleh Rahwana. Pertempuran Jatayu dengan Rahwana untuk menolong Sinta, tetapi usaha Jatayu gagal.
4. *Kishkindhakanda*. *Kishkindhakanda* ialah ibu kota Sugriwa, raja kera. Sugriwa meminta pertolongan pada Rama untuk mengambil kembali tahta kerajaan dan permaisurinya yang di ambil oleh Subali (saudara kembar Sugriwa). Sesudah mengalahkan Subali, Sugriwa berjanji membantu Rama untuk mencari sinta. Hanoman penasehat Sugriwa bersama-sama dengan Anggadha disertai pasukan kera, berangkat mencari Sinta.

5. *Sudrakanda*. Bagian ini menjelaskan pertemuan Hanoman dengan Sinta untuk sampaikan pesan Rama.
6. *Yuddhakanda*. Bagian ini berisi cerita pertempuran besar antar Rama dan Rahwana. Wibisana (saudara Rahwana) bersama dengan 4 raksasa berbalik ikut membela Rama. Keberpihakan mereka disebabkan karena Rahwana tidak mau mendengar nasehat mereka.
7. *Uttarakanda*. Bagian ini membicarakan Rama dan Sinta, mereka kembali ke Ayodya. Rakyat Ayodya merasa kurang percaya kepada Sinta yang pernah diculik oleh Rahwana. Rama mengadakan upacara bagi Sinta untuk bakar diri di dalam hutan Walmiki. Sinta masuk dalam api kurban dan hilang ditelan bumi. Kemudian Rama hidup sebgai pertapa di hutan Walmiki

II.5.2 Tokoh Dalam Kisah *Ramayana*

Sebenarnya terdapat banyak sekali tokoh yang bermunculan dalam kisah *Ramayana* namun berikut dibawah ini merupakan tokoh utama dalam epos kisah *Ramayana*:

Rama

Rama adalah pahlawan dari cerita epik *Ramayana*. Dia digambarkan sebagai inkarnasi dari Dewa Wisnu. Dia adalah anak tertua dan anak favorit Raja Ayodhya, Dasharatha. Dia adalah seorang pangeran yang populer dan dicintai keluarga dan rakyatnya.

Shinta

Shinta adalah istri Rama dan putri Raja Janaka. Dia adalah inkarnasi dari Dewi Laksmi (istri Dewa Wisnu). Dia mengikuti suaminya kedalam pembuangan dan diculik oleh Rahwana. Dia dipenjarakan di pulau Lanka oleh Rahwana. Rama menyelamatkan dirinya dengan mengalahkan iblis raja Rahwana.

Hanoman

Hanoman adalah Wanara milik kerajaan *Kishkinda*. Dia memuja Rama dan membantu menemukan Shinta dengan pergi ke kerajaan Lanka melintasi samudra besar.

Sugriwa

Raja dari para bangsa *Wanara* atau kera. Ia yang membantu Rama mengirimkan balatentaranya dalam penyelamatan Dewi Shinta.

Laksmana

Laksmana, adik Rama, memilih untuk pergi ke pengasingan dengannya. Dia menghabiskan waktunya untuk melindungi Shinta dan Rama. Rahwana dan Maricha menipunya untuk mempercayai bahwa berada dalam kesulitan saat Shinta diculik.

Rahwana

Rahwana, adalah seorang raksasa, raja dari Lanka. Pada versi indianya dia digambarkan memiliki sepuluh kepala dan dua puluh lengan berkulit merah dan berwajah penuh angkara murka, oleh karena itu ia memiliki sebutan Dasamuka.

Kumbakarna

Kumbakarna merupakan adik dari Rahwana, raksasa yang bertubuh sangat besar.

Indrajit

Indrajit merupakan adik dari Rahwana, Merupakan sosok yang amat sakti dalam pertempuran.

Dasharata

Dasharatha adalah raja dari Ayodhya dan ayah Rama . ia memiliki tiga ratu, kousalya, Sumitra dan Kaikeyi, dan tiga anak lainnya, Bharata, Lakshmana dan Shatrughna.

II.6 Sejarah Ilustrasi Indonesia

Menurut *Ensiklopedi Indonesia,* (seperti yang dikutip Setiana, 2010) Ilustrasi dalam bahasa latin *illustrare*, yaitu menerangi, menghias. Suatu bentuk penghiasan buku; dapat berupa ornamen-ornamen abstrak, ragam-ragam hias yang berasal dari tumbuh-tumbuhan, hewan, *vignette/*penggambaran beserta naskah yang menyertainya. Secara garis besar dapat diperinci sebagai berikut:

1) dalam pengertian umum, gambar-gambar dan foto-foto yang menyertai naskah dalam buku, majalah/ media masa untuk lebih menjelaskan naskah tersebut
2) dalam pengertian khusus yaitu ilustrasi diluar naskah maupun diantarnya juga berfungsi untuk menyemarakan halaman-halaman buku sebagai karya abstrak yang mempunyai keindahan sendiri dengan kombinasi dengan huruf cetak yang dipakai
3) dengan pengertian yang lebih khusus dan historis dulu dipergunakan istilah iluminasi untuk gambar-gambar dan hiasan-hiasan yang keseluruhanya dikerjakan dengan tangan sebelum seni cetak ditemukan.

Jadi ilustrasi merupakan upaya untuk memberikan penjelasan atau membuat sesuatu menjadi jelas dalam bentuk gambar. Diagram dan sebagainya pada buku, ilustrasi juga merupakan segala jenis tipe gambar dan dekorasi yang digunakan sebagai penghubung gambar dengan teks untuk menghiasi penampilan atau memperjelas makna. Ilustrasi sama tuanya dengan tulisan, dimana keduanya bersumber dari *Piktograf* (tanda berupa gambar dalam tulisan kuno), yang gambarnya memiliki fungsi yang sama seperti kata-kata.

Sejarah panjang Ilustrasi tidak bisa dilepaskan dari dunia buku. Pemahaman terhadap fungsi Ilustrasi sebagai penjelas, memperindah atau bahkan pemahaman fungsi yang lebih *avant garde* tidak terpisah dari perkembangan dan pemaknaan ulang media dimana ilustrasi tersebut diaplikasikan. Posisi Ilustrator melalui cara mengungkapkan visual maupun pesan tidak lepas dari kemajuan jamannya. DiIndonesia karya Ilustrasi dapat diketahui melalui artifak-artifak visual naratif yang ada. Catatan-catatan visual di dinding-dinding goa yang bertebaran dari Leang-leang di Sulawesi sampai goa Pawon di Jawa Barat menjadi

penanda bertutur visual era pra-sejarah. Gambar-gambar pada lembar-lembar lontar ataupun pada media Wayang Beber menandai era pra-modern. Di era kolonialisasi muncul media-media modern seperti majalah atau surat kabar. Melalui media surat kabar ataupun majalah tersebut terjadi transfer ilmu (ilustrasi) baik teknis maupun gagasan dari Ilustrator asing (penjajah) kepada para Ilustrator Indonesia. Walaupun istilah ’Ilustrasi’ bukan dari kamus bahasa Indonesia, secara subtantif artifak-artifak visual atau gambar tersebut memiliki kesamaan secara fungsional, menjelaskan atau menerangkan.

Pengklasifikasian artifak temuan terdiri dari dua jenis: ilustrasi untuk rubrikasi dan ilustrasi yang menjelaskan cerita atau artikel. Ilustrasi pada rubrikasi secara fungsi menjelaskan atau memberi gambaran umum tentang isi rubrik yang diwakilinya. Wakil-wakil visual adalah resonansi dari judul-judul rubrikasi. Sebagai contoh, judul sebuah rubrikasi ”PAGERAKAN” atau pergerakan wakil visual yang hadir adalah sosok pemuda berjas dan berpeci dengan gestur bergerak dinamis sebagai *foreground*. Ikon catatan-catatan dan suluh lilin menjadi pelengkap penjelas rubrikasi tersebut dalam *background*nya. Ada korelasi yang jelas antara gambar dan teks. Gambar berfungsi memperjelas teks. Ilustrasi sebagai interpretasi visual terhadap teks.

Beberapa artifak rubrikasi dijumpai juga gambar-gambar memiliki korelasi terasa jauh atau bahkan tidak berhubungan sama sekali dengan rubrik yang diwakilinya. Teks bertuliskan ”Panjebar Semangat” sedangkan wakil visual yang hadir adalah gambar pegunungan dengan sawah dan petani, atau stilasi Kala menyerupai ukiran pintu gerbang. Pemilihan wakil-wakil visual tersebut dapat kita baca lebih simbolis. Gambar *landscape* gunung beserta sawah dan petani ataupun stilasi Kala tersebut sebagai subtitusi Nasionalisme atau Negara Indonesia. Relasi antara gambar dan teks melalui pendekatan simbolis seperti itu-pun masih terasa jauh. Relasi gambar dan teks tidak langsung menjelaskan, terkadang malah terjebak sebagai dekorasi saja. Fungsi gambar pada ilustrasi rubrikasi jenis ini memiliki kecenderungan besar kearah ilustrasi sebagai dekorasi visual, walaupun tidak menutup kecenderungan lainnya.

Kategori lainnya adalah gambar–gambar yang menyertai teks di dalam media massa. Artifak visual biasanya muncul mengiringi teks pada cerpen dan

tajuk utama atau editorial. Seorang Ilustrator dalam menanggapi teks melalui gambar atau wakil visual yang dihadirkannya dapat kita klasifikasikannya dalam dua pola; pertama, bagaimana Ilustrator mengolah pesan (*what to say*), kedua, adalah bagaimana cara Ilustrator mengolah rupa (*how to say*). Hampir sebagian besar artifak visual yang telah dikumpulkan bersifat Naratif dalam olah pesannya.
(Triyadi Guntur Wiratmo, Galeri Soemardja, 2007, 5)

Pada wilayah olah rupa, terjadi eksplorasi yang cukup luas (dalam keterbatasan teknis yang ada) dari gaya visual yang rumit, realis, obyektif dan khusus sampai ke wilayah ujung paradoksnya yang sederhana, ikonis atau abstrak, subyektif dan umum. Rentang waktu antara tahun 1929, 1951, sampai 1953, sebagian besar ilustrator menggali potensi garis, *outline*, dan bidang-bidang datar. Garis-garis liris maupun ekspresif melalui media gambar pena, tinta dengan kuas menghasilkan kualitas visual yang khas. Garis arsir membentuk tonal gradasi maupun gelap terang dari obyek-obyek yang dihadirkannya. Di tahun 1956 ditemukan artifak ilustrasi bernada penuh dengan gradasi yang halus. Kecenderungan tersebut dihadirkan melalui pendekatan teknis hitam putih media cat air. Gaya gambar yang muncul lebih realis mendekati karya fotografis.
(Triyadi Guntur Wiratmo, Galeri Soemardja, 2007, 6)

II.7 Visualisasi Wayang Kulit Sebagai Inspirasi Ilustrasi

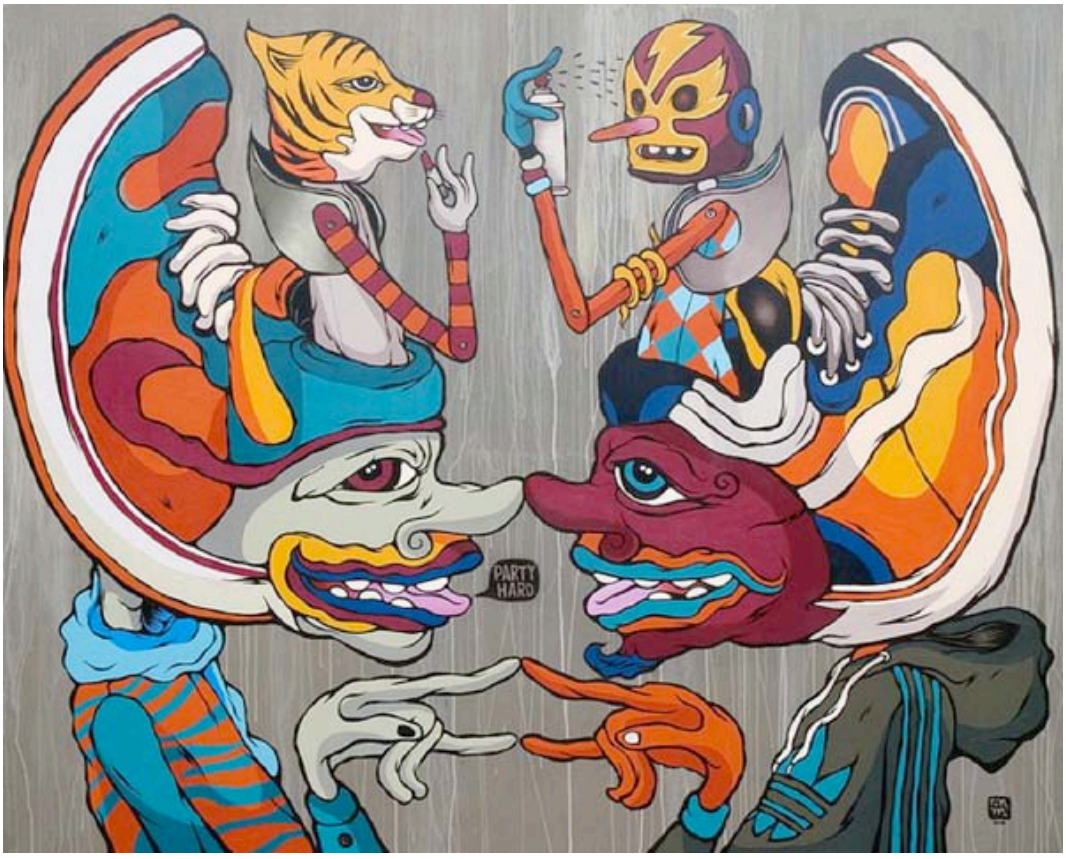
Visual wayang kulit sebagai inspirasi sudah dilakukan oleh seniman maupun desainer atau perancang grafis namun hanya sebatas sebagai karya seni dan ilustrasi karakter, seperti Heri Dono atau *Indieguerillas* yang gambaran karya-karyanya terinspirasi dari wayang kulit.

Visualisasi yang mengambil ciri khas dari wayang berupa media ilustrasi yang dibuat oleh seniman Heri Dono:



Gambar II.1: Beberapa karya dari seniman Heri Dono yang menggunakan visualisasi dari wayang kulit. (sumber: http://www.artnet.com)

Ilustrasi dan karya yang dibuat oleh tim *indieguerillas* yang mengambil ciri khas visual dari wayang kulit:

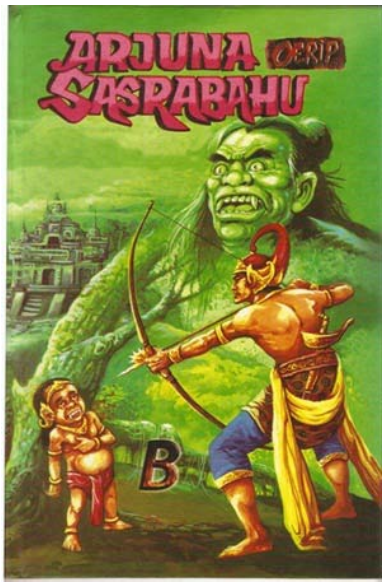


Gambar II.2: Ilustrasi dari tim *indieguerillas* yang mengadopsi visualisasi dari wayang kulit sebagai gaya gambar dari karya-karyanya. (sumber: www.indiguerillas.com)



Gambar II.3: Karya dari tim *indieguerillas* yang mengadopsi visualisasi dari wayang kulit sebagai gaya gambar dari karya-karyanya. (sumber: www.indiguerillas.com)

Visual atau pencitraan wayang kulit dalam bentuk ilustrasi sudah ada diIndonesia wayang yang diubah kedalam ilustrasi dimulai pada tahun 1954-1955. Banyak visual wayang yang dibuat kedalam sebuah ilustrasi berupa komik oleh beberapa ilustrator indonesia seperti R.A Kosasih atau Oerip. Salahsatu contoh visualisasi yang terinspirasi dari wayang yang dibuat oleh illustrator Indonesia berupa komik.



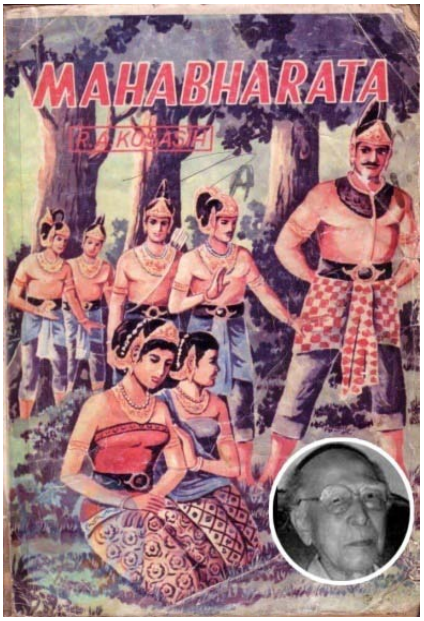
Gambar II.4 Cover komik Arjuna Sasrabahu
(sumber: http//vindocomic.wordpress.com)

Komik dengan gaya gambar realis yang menceritakan tentang kisah perjalanan Sumantri dalam mendapatkan kepercayaan Prabu Arjuna Sasrabahu dan mendapat gelar patih Suwanda, serta kisah Prabu Arjuna Sasrabahu melawan Rahwana. Selain kisah pertempuran antara baik dan jahat, komik wayang Arjuna Sasrabahu karya Oerip ini juga menceritakan tentang kisah mengharukan penuh emosi antara Sumantri dengan Sukrasna adiknya yang berwujud raksasa namun bertubuh kecil.

II.8 Analisa Masalah

Permasalahan yang ditemukan dalam lapangan, ada dua hal yang paling signifikan, yaitu permasalahan visual wayang kulit yang tidak dijadikan referensi dalam pembuatan tokoh untuk buku yang menceritakan kisah pewayangan dan permasalahan mengenai minimnya minat masyarakat terhadap wayang kulit. Permasalahan dijelaskan sebagai berikut:

- Penggambaran karakter pada komik yang menggunakan penggambaran realis.

Karya	Penjelasan
 sumber: http:// www.bisnis-jabar.com	Karakter wayang yang dirubah menjadi sebuag ilustrasi berupa komik yang berjudul *Mahabrata* karangan RA.Kosasih dengan gaya gambar realis.

 Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Bhagawadgita	Penggambaran tokoh dari karya R.A Kosasih dalam komiknya yang berjudul Mahabrata. Gambar disamping adalah contoh dari isi cerita dalam komik Mahabrata yang menggunakan gaya gambar realis dalam menampilkan tokoh dalam cerita.

Tabel II.1 Penggambaran karakter wayang dengan menggunakan gaya gambar realis

- Permasalahan tingkat ketertarikan terhadap wayang kulit yang rendah.
  Selain permasalahan gaya gambar, masukan minimnya minat masyarakat terhadap wayang kulit.

  Statemen yang menyatakan bahwa minat masyarakat terhadap wayang semakin berkurang, salahsatunya:

  Suparmin Sunjoyo, Ketua Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia (Sena Wangi) di sela-sela konferensi pers Wayang *Summit* di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Jakarta, pada hari Kamis (22/11/2012), menyatakan bahwa, bila dari segi jumlah dalang, dalang sudah mencukupi. Dibeberapa daerah sudah ada perguruan tinggi yang mempunyai jurusan pedalangan, sanggar wayang di seluruh Indonesia. Saat ini jumlah dalang hampir 2000-an, tetapi penonton yang menyaksikan pagelaran wayang makin sedikit. (http://www.tribunnews.com)

Setelah melihat pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa minat masyarakat terhadap wayang kulit rendah, dapat dilihat dari permasalahan yang terjadi pada penonton wayang yang semakin berkurang jumlahnya.

II.9 Penyelesaian Masalah

Berdasarkan analisa data yang sudah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa yang menjadi permasalahan adalah kurangnya minat masyarakat terhadap wayang kulit juga masih banyak ilustrator yang tidak menggunakan ciri-ciri visual tradisional wayang kulit sebagai inspirasi dalam membuat karakter yang diangkat , maka dari itu solusi yang dapat dilakukan adalah membuat perancangan sebuah karakter atau tokoh dalam pewayangan dengan menggunakan ciri-ciri visual dari wayang kulit ditujukan kepada masyarakat khususnya remaja karena remaja merupakan kelompok yang masih dapat menerima masukan dan pengetahuan mengenai wayang kulit. Remaja merupakan kelompok yang menyukai buku ilustrasi, sehingga karakter baru yang akan dibuat dapat menumbuhkan minat dalam bentuk media dan ilustrasi yang baru.