BAB II
PENGENALAN NAGA, MISTISISME, KOSMOLOGI, WAYANG, DAN SENGKALAN

II.1 Naga

Naga berasal dari bahasa Sansakerta, yang berarti ular. Begitu pula pada kebudayaan barat, naga terkenal dengan istilah *Dragon/Draken*, yang diambil dari bahasa Yunani, *Drákōn* yang berarti ular raksasa. Naga merupakan makhluk yang universal dan simbolik yang dapat ditemui dalam kebudayaan di dunia.

II.1.1 Morfologi dan Pandangan Terhadap Naga pada Kebudayaan Barat

Pada kebudayaan Eropa, bentuk naga lebih cenderung berbentuk kadal raksasa yang memiliki sayap dan menyemburkan api, es, atau racun. Memiliki empat kaki, namun dalam beberapa kebudayaan di Eropa menggambarkan naga hanya memiliki dua kaki. Misalnya dalam kebudayaan Inggris, yaitu *Wyvern*. Sebuah penelitian tentang morfologi naga menyimpulkan, bahwa bentuk naga merupakan gabungan atau campuran dari bentuk hewan ganas dan berbahaya, seperti serpent (ular), buaya, singa, maupun hewan prasejarah. Krappe (dalam Cirlot,1971) percaya bahwa bentuk naga itu didasari oleh penemuan sisa-sisa monster yang pada akhirnya menjadi permulaan mitos naga (Cirlot, 1971, h.86).

Cirlot (1971) juga menjelaskan, ada begitu banyak referensi mengenai naga, salah satunya dalam sastra Yunani kuno dan Bibel. Didalamnya menjelaskan secara detail tentang tampilan, sifat dan habitat naga. Namun, poin dari referensi tersebut tidak menjelaskan hanya satu macam naga, tetapi beberapa macam jenis naga (h.86).



Gambar II.1 Naga pada Kebudayaan Barat
Sumber: http://www.mermaidsrock.net/dragon61.jpg (4 Mei 2014)

Pinedo (dalam Cirlot, 1971) menambahkan bahwa beberapa deskripsi dalam naskah kuno menjelaskan bentuk ular yang bersayap, hidup di udara dan di air, rahangnya cukup besar untuk menelan binatang dan manusia, dan dapat membunuh seketika dengan ekornya yang besar. Sebaliknya, sumber lain menjelaskan bahwa naga hidup di darat, rahangnya kecil, ekor yang kuat dan besar adalah alat penghancur. Pada zaman pertengahan dalam kebudayaan barat, naga digambarkan memiliki tenggorokan, berbadan ular raksasa, memiliki sayap seperti kelelawar, dan kaki seperti elang, serta ekor yang berujung runcing seperti panah (h.86).

Piobb (dalam Cirlot, 1971) menyatakan tentang hubungan masing-masing bagian naga dengan maknanya. Naga memiliki kaki seperti elang, elang melambangkan langit, naga memiliki bentuk ular, ular melambangkan rahasia dan karakteristik bawah tanah, sayap melambangkan intelektual yang tinggi. Tapi secara umum, simbol naga didefinisikan sebagai sesuatu yang menakutkan, dan siapa yang mengalahkannya adalah pahlawan (h.87).



Gambar II.2 St. George Mengalahkan Naga
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon (7 Agustus 2013)

Apollo, Cadmus, Perseus, dan Siegfried adalah nama pahlawan dalam mitologi Eropa diceritakan mengalahkan naga. Dalam beberapa karya *hagiografi*, ksatria suci St. George digambarkan dengan gagahnya melawan naga. Dalam Al-kitab/Bibel disebutkan bahwa naga merupakan jelmaan iblis, karena naga berbentuk sama dengan ular, ular yang membantu iblis menggoda Adam dan Hawa sehingga memakan buah terlarang dan pada akhirnya diusir dari surga. Referensi lainnya dalam Al-Kitab/Bible dapat dilihat pada Daniel xiv, 22, 27; Micah i, 8; Jeremiah xiv, 6; Revelation xii, 3, 7; Isaiah xxxiv, 13, and xliii, 20, Rabanus Maurus (*Opera*, III), Pliny (VIII, 12), Galen, Pascal (*De Coronis*, IX) (Cirlot, 1971, h.86).

II.1.2 Morfologi dan Pandangan Terhadap Naga pada Kebudayaan Timur

Dalam kebudayaan Asia Timur, hampir seluruh naga digambarkan sebagai sosok ular raksasa. Seperti pada kebudayaan Cina, naga digambarkan memili badan yang panjang, berbentuk ular yang sangat besar, memiliki kaki seperti kadal, dan memiliki cakar seperti elang.



Gambar II.3 Naga pada Kebudayaan Cina

Sumber: http://www.skinit.com/assets/catalog/jumbo_shot/jumbo_shot24274575.jpg

(4 Mei 2014)

Menurut sejarah, naga merupakan lambang kekaisaran Cina dan menjadi simbol untuk kekuasaan, keunggulan, kemuliaan, dan kegigihan. Masyarakat Cina dengan bangga menyebut diri mereka sebagai keturunan naga. Hal ini disebabkan karena kaisar pertama mereka yang legendaris yaitu Huang Di, (2679-2598 SM), mengatakan telah naik ke surga sebagai naga. Kaisar duduk diatas singasana dengan bentuk naga dan memakai jubah dengan motif naga. Pada zaman Dinasti Qing, rakyat biasa dapat dihukum mati jika menggunakan pakaian dengan motif naga. Naga dengan warna kuning atau emas dengan lima buah cakar selalu dikaitkan dengan kekaisaran. Ukiran naga juga terdapat di istana kekaisaran Cina di *Forbidden City*, Beijing. Dalam folklor Cina, naga mengendalikan sungai, danau dan laut, dan juga dihubungkan dengan cuaca sebagai pembawa hujan. Setiap tubuh utama air dikendalikan oleh masing-masing raja naga. Di era pra-modern, banyak desa di Cina memiliki kuil untuk raja naga setempat. Ketika kekeringan dan banjir melanda, mereka melakukan ritual untuk menenangkan sang naga (Rosen, 2009, h.60)

Chuang Tzu (dalam Cirlot,1971) menjelaskan bahwa ular dan naga dilekatkan dengan makna simbol kehidupan yang selaras. Hubungan antara naga, petir, hujan dan kesuburan sangat umum dalam naskah kuno Cina, dan naga menjadi penghubung antara "air dunia atas" dan bumi. Namun naga dalam mitologi Cina tidak dapat digenerelisasi, karena ada *naga bawah tanah*, *naga udara*, dan *naga air* (h.87).

Naga pada kebudayaan Jepang memiliki bentuh tubuh yang hampir sama dengan naga pada kebudayaan Cina, namun lebih ramping dan memiliki cakar yang berjumlah tiga buah. Seperti pada kebudayaan Cina, naga pada kebudayaan Jepang juga dikaitkan langsung dengan air. Begitu juga dengan naga pada kebudayaan Korea, dihubungkan dengan air dan pertanian sebagai pembawa hujan dan awan. Legenda Korea menyebutkan bahwa Raja Munmu berdoa di tempat tidurnya, hingga ia menjadi naga laut-timur untuk menjaga Korea (Rosen, 2009, h.64).

Dalam pandangan Hindu, seperti yang dipaparkan oleh Michael Ray, sebagai salah satu kontributor dalam website *Britannica.com*, naga dihubungkan dengan air sungai, danau, laut, dan sumur. Pada umumnya adalah penjaga harta karun. Para naga tinggal dikerajaan bawah tanah yang disebut *Patala*. Naga yang terkenal pada mitos Hindu diantaranya *Sesha (Ananta)*, *Vasuki*, dan *Takshaka*. Dalam pandangan agama Budha, naga diposisikan sebagai pelindung/penjaga pintu, dan diceritakan pernah melindungi Budha yang sedang melakukan meditasi selama tujuh hari. Di Indonesia sendiri, sebelum kedatangan Hindu, yaitu ketika masih dalam tahap *animisme* dan *dinamisme*, memiliki pandangan bahwa dunia itu terbagi dua, yaitu atas dan bawah. Naga adalah makhluk yang termasuk kedalam kategori dunia bawah.

II.2 Tahap Perkembangan Berfikir Manusia

Auguste Comte (dalam Fachtur, 2012) menjelaskan dalam teori sosial dinamisnya, bahwa manusia memiliki tiga tahap perkembangan dalam berfikir, yaitu teologi, metafisik, dan ilmiah. Pada fase teologi, pola berfikir manusia dibagi menjadi tiga bagian yaitu, *Fethisisme*, *Polytheisme*, dan *Monotheisme*. Fethisisme adalah disaat manusia memandang segala gejala yang terjadi dan bergerak berada dibawah pengaruh kekuatan supernatural. Dalam fase ini, manusia berfikir bahwa segala sesuatu merupakan karya/hasil tindakan dari makhluk supernatural. Para ahli bidang agama menyebut fase ini sebagai tahapan animisme (par.7).

Evolusi pemikiran manusia berlangsung terus melalui suatu proses atau daya imajinasi, manusia mulai menyederhanakan kekuatan-kekuatan gaib yang dianggap menguasai segala benda dan sesuatu yang bergerak tersebut. Proses penyederhanaan ini menuju ke arah tahap pemikiran yang bersifat *polytheisme.* Polytheisme yaitu tingkat pemikiran bahwa segala sesuatu yang di alam ini diatur oleh dewa-dewa. Dalam fase ini timbulah anggapan bahwa dewalah yang menguasai gejala-gejala tertentu, dimana masing-masing dewa itu hanya mengatur suatu kekuatan atau bagian khusus tertentu.

Dari tahap pemikiran *polytheisme,* terjadilah hal-hal yang bersifat kontradiktif, terutama mengenai kekuatan dari berbagai dewa. Manusia akhirnya tiba pada suatu kesimpulan, bahwa dari berbagai dewa-dewa tersebut, pastilah ada suatu dewa yang dianggap memiliki kedudukan tertinggi, dibandingkan dengan dewa yang lain. Tahap ini menjurus kearah strukturisasi dari para dewa tersebut, yaitu anggapan atau pengakuan terhadap adanya dewa yang tertinggi yang mengatur dewa-dewa yang lain. Dari pemikiran penyederhanaan dewa-dewa tersebut, sampailah manusia pada tingkat pemikiran yang menganggap bahwa hanya ada satu Tuhan yang mengendalikan alam ini, yang disebut dengan *monotheisme.*

II.3 Mistisisme dalam Masyarakat Jawa

Sebelum masuknya Hindu-Budha, sekitar abad ke-5 M, penduduk asli di Jawa telah memiliki sistem religi (kepercayaan) yang dianut dan diamalkan dalam hidup kesehariannya. Inti dari religiositas ini adalah mereka percaya mengenai adanya roh atau jiwa pada manusia, hewan, tumbuhan, dan benda benda lain di dunia. Semua yang dapat bergerak dianggap hidup dan mempunyai kekuatan gaib (roh) yang dapat berbuat baik dan buruk. Disamping itu mereka juga percaya akan adanya roh adikodrati, yang paling tinggi (paling berkuasa) mengatur kehidupan manusia (Santosa, 2012, h.241). Jika ditinjau dari teori sosial dinamis oleh Auguste Comte, maka pandangan masyarakat Jawa tersebut adalah animisme.

Derasnya arus globalisasi dalam segala aspek kehidupan tidak mempengaruhi cara pandang dan spiritualisme masyarakat Jawa. Hal ini dikarenakan masyarakat Jawa dikenal memiliki kemampuan asimilasi dan adaptasi kultural yang luar biasa (Mulyana, 2006, h.1). Menurut Suyono (2007), masyarakat Jawa memiliki sistem kepercayaan yang disebut *kejawen.* Ajaran kejawen merupakan keyakinan dan ritual campuran dari agama-agama formal dengan pemujaan terhadap kekuatan alam. Masyarakat Jawa tidak menganut agama secara mendalam, dan praktik keagamaan yang dilakukan hanya sebagai seremoni semata. Jika ditinjau, masyarakat Jawa memiliki kepercayaan yang beragam dan bercampur aduk (h.2).

Sistem berpikir masyarakat Jawa, menurut Dawami (dalam Endraswara, 2003) suka kepada mitos. Segala perilaku masyarakat Jawa, memang seringkali sulit lepas dari aspek kepercayaan pada hal-hal tertentu. Itulah sebabnya sistem berpikir mistis akan selalu mendominasi hidup masyarakat Jawa. Mereka juga lebih percaya kepada dongeng-dongeng sakral. Sistem berpikir semacam ini telah turun temurun sampai menjadi *folklor* Jawa. Sistem berpikir mistis sering mempengaruhi pola-pola hidup yang bersandar pada nasib. Nasib ini dalam istilah Jawa disebut *kabegjaan* (keberuntungan) yang telah disertai usaha. Karena usaha dan nasib juga sering menyatu padu, maka masyarakat

Jawa justru sampai pada pemikiran *homologi antropokosmik*. Maksudnya, dalam langkah kehidupannya, disesuaikan dengan tatanan manusia dan dunia sekelilingnya (h.8).

Secara bahasa, akar kata mistisisme adalah "mistik". Kata mistik itu sendiri berasal dari bahasa Yunani *mystikos* yang artinya rahasia (geheim), serba rahasia (geheimzinnig), tersembunyi (verborgen), gelap (donker) atau terselubung dalam kekelaman. Ada beberapa pengertian dasar mengenai mistik menurut Supadjar (Dalam Endraswara, 2003), yaitu: (1) mistisisme merupakan soal praktik, (2) secara keseluruhan mistisisme merupakan tindakan spiritual, (3) jalan dan metode mistisisme adalah cinta, (4) mistisisme menghasilkan pengalaman psikologis nyata, (5) mistisisme sejati tidak mementingkan diri. Keempat ciri khas mistik ini merepresentasikan bahwa mistik merupakan tindakan luhur (h.12). Dalam konteks masyarakat Jawa atau kejawen, maka mistisisme merupakan upaya, jembatan, penghantar dan jalan untuk mendekat kepada Tuhan. Istilah mendekat ini diterjemahkan sebagai *manunggal* atau menyatu. Maka mistisisme disini mengarah ke penyatuan manusia dengan Tuhan (Endraswara, 2003, h.13).

Menurut Mulder (2001), laku laku mistis bertujuan untuk menundukkan kompleksitas kondisi-kondisi lahir yang bersifat nafsu dan gairah, badan dan keinginannya, dengan menghadapinya, dengan menguranginya sampai ke tingkat dimana ia dipandang tidak lagi relevan. Situasi sehari-hari kehidupan dianggap membingungkan dan menghalangi perkembangan *batin* yang mapan, kuat, dan *rasa* yang murni dan peka. Tidak perlu dikatakan lagi bahwa ini membutuhkan disiplin, latihan-latihan asketis dan konsentrasi, isolasi, dan meditasi (h.57).

Pementasan wayang sebagai instrumen budaya yang penuh dengan nuansa mistik, sering disimbolkan sebagai gambaran kehidupan manusia dalam menemukan Tuhannya. Lakon-lakon yang ditampilkan merupakan ajaran-ajaran syari'at untuk membawa penonton pada nuansa yang religius. Oleh

karena itu, wayang dianggap sebagai bagian dari acara religius untuk mengajarkan ajaran-ajaran ilahi. Seorang dalang dipersonifikasikan sebagai 'Tuhan' yang dapat memainkan peran dan nasib orang (wayang). Pelukisan ini ditafsirkan secara ortodoks sebagai deskripsi puitis mengenai takdir (Ridwan, 2008, h. 5).

II.4 Kosmologi dalam Masyarakat Jawa

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, kosmologi adalah ilmu pengetahuan yang meneliti asal-usul, struktur, hubugan ruang waktu dalam alam semesta. Ilmu tentang asal mula dunia, hubungannya dengan tata surya dan alam semesta. Dalam metafisika menyelidiki alam semesta sebagai sistem yang beraturan.

Menurut Endaswara (2003), kosmologi jawa adalah wawasan manusia Jawa terhadap alam semesta (makrokosmos) dan mikrokosmos. Alam kosmis ini, dibatasi oleh *keblat papat lima pancer*. Yakni arah *wetan*, *kidul*, *kulon*, dan *lor* serta *pancer* (tengah). Tengah adalah pusat kosmis manusia Jawa. Arah kiblat ini juga terkait dengan perjalanan hidup manusia, yang hidupnya selalu ditemani juga oleh *kadang papat lima pancer*. *Kadang papat* yaitu *kawah*, *getih*, *puser*, dan *adhi ari ari*. Sedangkan *pancer* yaitu ego atau manusia itu sendiri. Letak kadang papat ini sejalan dengan arah kiblat manusia Jawa juga. *Kawah* berwarna putih berada disebelah timur (wetan/witan) ini yang mengawali kelahiran, dia pembuka jalan. *Getih* berwarna merah disebelah selatan, *puser* berwarna hitam disebelah barat, dan *adhi ari ari* berwarna kuning disebelah utara (h.54).

Kosmologi juga menggambarkan anasir hidup manusia yaitu: *air, api, tanah* dan *angin*. Anasir ini akan membentuk struktur nafsu yang merepresentasikan dorongan dalam diri manusia untuk memenuhi kebutuhan rohaniah dan badaniah. Konsep *sedulur papat lima pancer* ini menjelaskan bahwa manusia di dunia tidak hidup sendiri, melainkan memiliki empat saudara gaib yang diwakilkan dengan arah mata angin.

Konsep *sedulur papat lima pancer* akan menjadi bekal mistik kejawen dalam praktik. Pengetahuan terhadap masalah ini akan mempengaruhi khusyuk tidaknya seseorang menjalankan ritual. Keempat saudara manusia tersebut harus dikuasai, dipahami dan dikendalikan dalam praktik ritual mistik (Endaswara, 2013, h.56). Pemahaman kosmis masyarakat Jawa juga sering mengikuti gaya hidup asosiatif, seperti halnya alam semesta dianggap sebagai wajah dirinya. Alam semesta dianggap sebagai lukisan perjalanan hidupnya.

II.5 Simbol

Simbol berasal dari kata *symballo* yang berasal dari bahasa Yunani. *Symballo* artinya "melempar bersama sama", melempar atau meletakkan bersama sama dalam satu idea tau konsep objek yang kelihatan, sehingga objek tersebut mewakili gagasan. Simbol menurut Pierce adalah salah satu bagian dari hubungan antara tanda dengan acuannya, yaitu hubungan yang akan menjelaskan makna dari sebuah referen tertentu dalam kehidupan secara umum atau sebuah karya sastra sebagai replika kehidupan.

Meskipun simbol bukanlah nilai itu sendiri, namun simbol sangatlah dibutuhkan untuk kepentingan penghayatan akan nilai-nilai yang diwakilinya. Simbol dapat digunakan untuk keperluan apa saja. Semisal ilmu pengetahuan, kehidupan sosial, juga keagamaan. Bentuk simbol tak hanya berupa benda kasat mata, namun juga melalui gerakan dan ucapan. Simbol juga dijadikan sebagai salah satu infrastruktur bahasa, yang dikenal dengan bahasa simbol.

II.4.1 Simbolisme dalam Budaya Jawa

Bentuk simbolisme dalam budaya Jawa sangat dominan dalam segala hal. Hal ini dapat dilihat dari cara hidup orang Jawa, dan tindakan sehari-harinya. Masyarakat Jawa menjadikan mitos sebagai pedoman dan tata cara hidup. Cerita mitos yang masih bertahan hingga kini adalah kepercayaan-kepercayaan masyarakat yang berasal dari berbagai kisah dan tindakan yang merupakan hasil perpaduan kebudayaan Jawa asli,

kebudayaan zaman Jawa Saka (Jawa-Hindu) dan kebudayaan zaman pra islam. Hasil perpaduan tersebut dapat dilihat dalam karya-karya pujangga dan sastrawan Jawa berupa pakem padalangan (pedoman cerita wayang), dongeng rakyat, babad dan legenda yang berupa nasehat tersamar dan pantangan atau ajaran (Herusatoto, 2011, h.2). Bagi pandangan masyarakat Jawa, orang yang membuat samaran dan dapat memahami sesuatu yang tersamar, dianggap lebih tinggi kemampuan dan derajatnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan kerendahan hati untuk tidak menyombongkan diri, yang dipandang sebagai sikap yang mulia.

II.6 Wayang

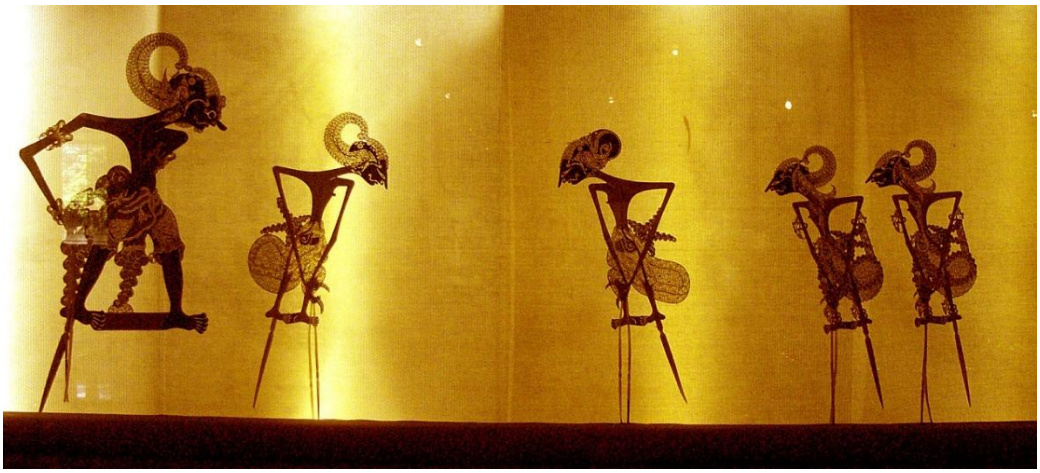
Wayang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang (Mahardika, 2010, h.20).

Kata *wayang* atau *hamayang* pada waktu dulu berarti pertunjukan *bayang*, yang lambat laun menjadi pertunjukan bayang-bayang. Kemudian menjadi seni pentas bayang-bayang atau wayang. Disamping itu juga dapat diartikan bahwa wayang adalah bayangan angan-angan, yaitu menggambarkan nenek moyang (leluhur) menurut angan-angan, karena terciptanya segala bentuk wayang disesuaikan dengan adat kelakuan tokoh yang dibayangkan dalam angan-angan (Sunarto, 1989, h.15).

Sunarto (1989) juga menjelaskan bahwa pada mulanya nenek moyang masyarakat Jawa pecaya bahwa roh leluhur yang sudah mati merupakan pelindung dalam kehidupannya. Mereka beranggapan pula bahwa roh-roh itu masih tinggal di gunung-gunung, pohon-pohon besar, dan sebagainya. Kurang lebih 1500 SM, nenek moyang melakukan upacara yang ada hubungannya dengan kepercayaan penyembahan roh nenek moyang yang telah meninggal,

yang kemudian lebih dikenal sebagai pertunjukan bayangan roh nenek moyang (h.16).

Hubungan makrokosmos dan mikrokosmos dapat dilihat dalam pertunjukan wayang kulit. Dalam pertunjukan wayang kulit terdapat hubungan antara kelir, *gedebog* (batang pisang), *blencong* (lampu panggung wayang kulit), dan sebagainya (makro) yang selalu terhubung dengan wayang (mikro). Jika wayang adalah representasi manusia, berarti dia adalah bagian dari proses alam semesta (Endraswara, 2003, h.76).



Gambar II.4 Pandawa Lima (Wayang Purwa)
Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Wayang_Pandawa.jpg
(5 Mei 2014)

Alur cerita wayang (Ramayana/Mahabarata) yang dimainkan para dalang atau skenario pertunjukan cerita wayang, yang merupakan warisan dari zaman Jawa Saka/ Hindu yang dimodifikasi dengan cara menggabungkan cerita-cerita rakyat (folklor) tentang kehidupan para tokoh (nenek moyang) yang berkembang di zaman Jawa asli, sebelum kedatangan *Brahmana* dari India ke Jawa yang membawa kebudayaan Hindu. Kemudian meniru cerita wayang Purwa dari epos bangsa India (Ramayana/Mahabarata) dengan mencipta sendiri bagian cerita *carangan* (cabang) tentang episode kehidupan para dewa yang hidup di *kahyangan*. Maka jadilah cerita baru yang merupakan relasi antara mitos suku dan lakon wayang purwa carangan (cabang cerita versi

Jawa). Setelah itu kisah wayang Purwa hasil modifikasi tersebut dikaitkan dengan berbagai jenis dongeng dan legenda yang telah hidup dan berkembang di tanah Jawa (Herusatoto, 2011, h.3)

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)" (Mahardika, 2010, h.21).

II.5.1 Wayang Kulit Purwa

Wayang kulit purwa merupakan wayang kulit yang membawakan cerita yang bersumber dari kitab Mahabarata dan Ramayana. Wayang kulit menurut David Irvine (dalam Mahardika, 2010, h.23) dalam bukunya yang berjudul *Leather Gods and Wooden Heroes* mengatakan, "Wayang kulit adalah wayang yang paling terkenal di Jawa Tengah 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".

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 lain (Mahardika, 2010, h.23).

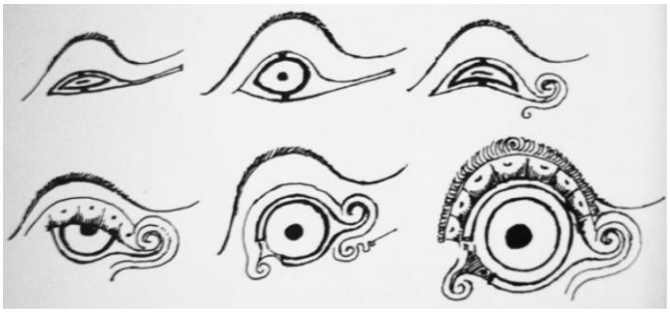
Setelah dikelompokkan maka didapat daftar unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam pembuatan karakter wayang, diantaranya adalah:

a **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.

b **Bentuk**, bagian-bagian yang terdapat dalam suatu karakter wayang, diantaranya adalah:

(1) **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.

(2) **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*.

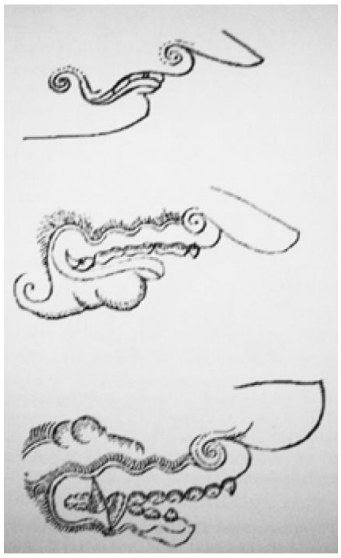


Gambar II.5 Jenis-jenis Mata Wayang Kulit

Searah jarum jam dari kiri atas : *Jaitan atau Gabahan, Kedondongan, Kriyipan, Drona, Telengan, Kelipan.*

Sumber: *Leather Gods and Wooden Heroes*, 2005

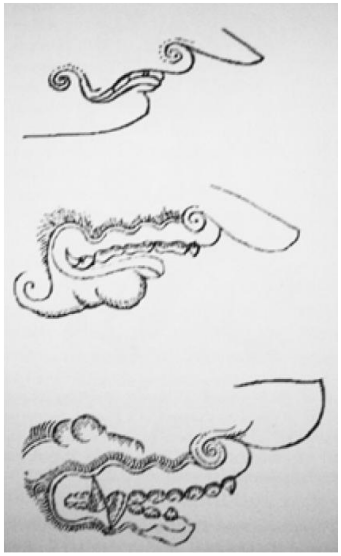
(3) **Hidung**, terdapat tiga bentuk hidung dalam pewayangan, yaitu: *Walmiring* atau *Mbangir* untuk karakter halus kesatria, *Bentulan* biasanya untuk karakter yang lebih agresif dan terdapat juga dibeberapa raksasa dan wanara, serta *Pelokan* biasanya digunakan untuk karakter raksasa.



Gambar II.6 Jenis-jenis Hidung Wayang Kulit
Dari atas ke bawah : *Walmiring* atau *Mbangir,Bentulan, Pelokan*
Sumber: *Leather Gods and Wooden Heroes*, 2005

(4) **Kumis**, terdapat tiga jenis kumis, yaitu *Rapi, Jentir, Mbaplang.*

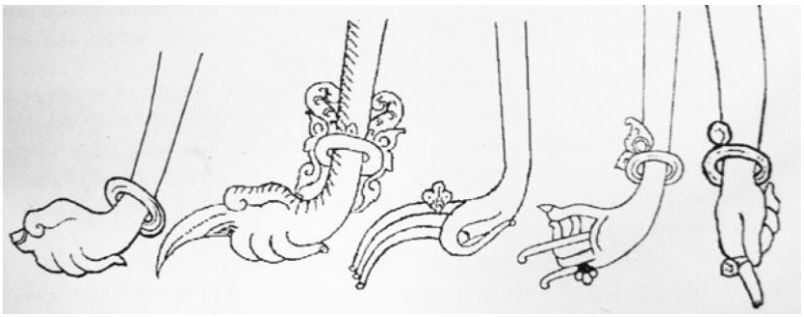
(5) **Mulut**, dalam pewayang terdapat tiga jenis mulut, yaitu: *Mingkem* yaitu mulut yang tertutup rapat, *Gusen tanggung* yaitu mulut yang sedikit terbuka sehingga terlihat gigi, dan *Mrongos* yaitu mulut yang terbuka lebar dan gigi-gigi yang tajam terlihat jelas.



Gambar II.7 Jenis-jenis Mulut Wayang Kulit
Dari atas ke bawah : *Mingkem, Gusen Tanggung, Mrongos*
Sumber: *Leather Gods and Wooden Heroes*, 2005

(6) **Badan,** terdapat beberapa jenis badan pada pewayangan diantaranya: *Liyepan, Kedelen, Gagah, Raksasa, Panakawan, Wanara,* dan *Ricikan.*

(7) **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.8 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

(8) **Kaki,** dibedakan melalui jarak kedua kaki karakter wayang. Semakin dekat jaraknya, semakin memperlihatkan karakter *halus*, semakin jauh semakin memperlihatkan karakter *kasar*.



Gambar II.9 Perbedaan Jarak Kaki
Dari kiri ke kanan, memperlihatkan karakter halus ke kasar.
Sumber: *Leather Gods and Wooden Heroes*, 2005

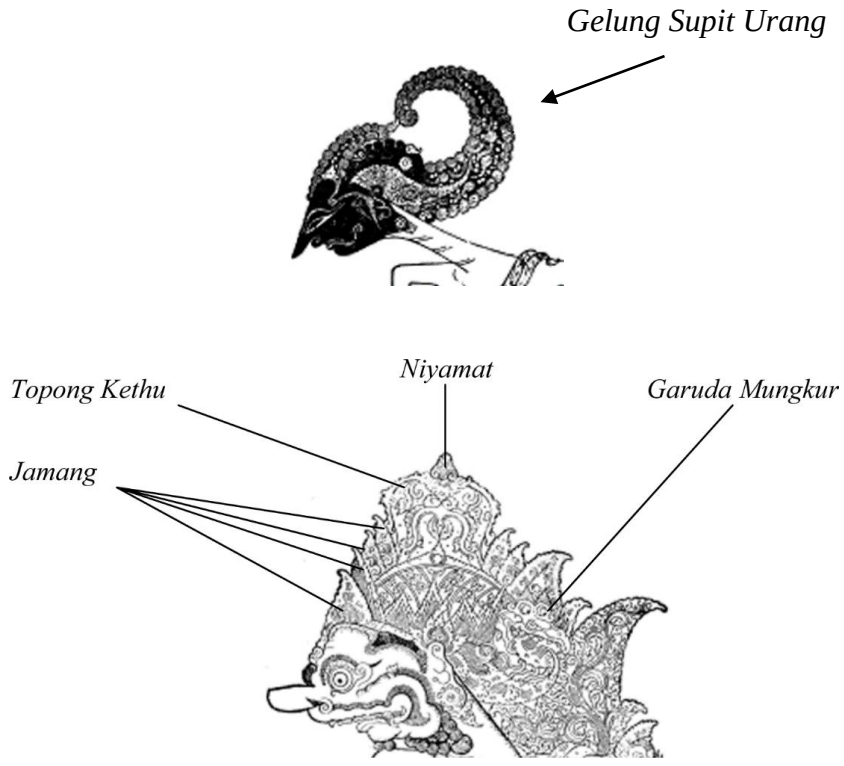
c **Warna**, dalam pewayangan warna digunakan untuk menunjukkan perasaan dan keadaan jiwa pada saat tertentu (*mood*) suatu karakter yang biasanya diebut dengan *wanda*. Terkadang satu karakter memiliki beberapa *wanda*.

d **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).

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

(1) **Hiasan Kepala,** 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.*

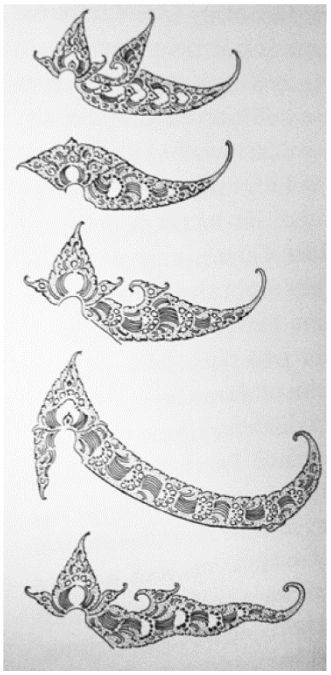


Gambar II.10 Jenis-jenis Hiasan Kepala pada Wayang Kulit
Sumber: *Leather Gods and Wooden Heroes*, 2005

(2) **Kalung,** aksesoris yang digunakan di leher.

(3) **Sayap punggung,** biasa disebut dengan *Praba*. Hanya digunakan oleh beberapa karakter saja.

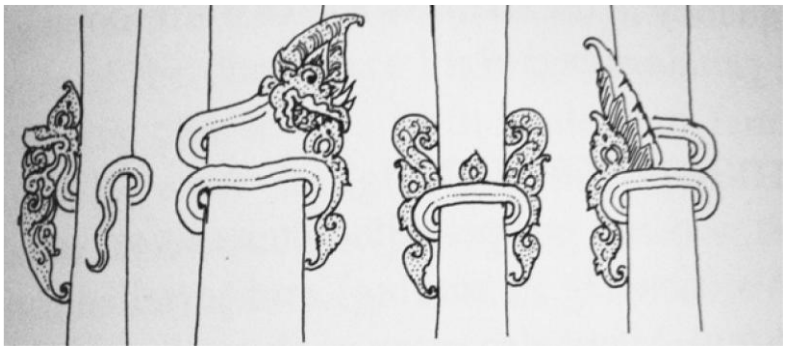
(4) **Aksesoris telinga,** aksesoris-aksesoris yang digunakan untuk menghias telinga biasanya disebut dengan *sumping*. Ada berbagai macam bentuk sumping namun yang sering dipakai ada lima, yaitu *sumping pudak sinumpat*, *sumping waderan*, *sumping surengpati*, *sumping sekar kluwih*, dan *sumping gajah ngoling.*



Gambar II.11 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

(5) **Anting,** atau *suweng* yaitu aksesoris yang digunakan di telinga.

(6) **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.12 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

(7) **Gelang kaki,** disebut juga *kroncong*. Biasanya menggunakan motif *naga* atau *gana.*

II.7 Sengkalan

Dalam kebudayaan Jawa, terdapat satu sistem simbolik yang disebut dengan *sengkalan*. Sengkalan atau sangkala berasal dari kata sasakala artinya waktu atau tahun Saka yang berasal dari India (Sidomulyo, dalam Sunaryo, 2003, h.2). Sengkalan merupakan sistem simbolik yang digunakan untuk menghiasi dan menandai titimangsa bangunan bangunan penting yang didirikan. Menurut Sudiro (dalam Sunaryo, 2003), kebudayaan suatu masyarakat sangat berkaitan dengan lingkungannya, ia adalah suatu sistem simbolik atau konfigurasi sistem perlambangan. Untuk memahaminya, orang harus melihat kaitan sistem dengan tempatnya. Singkatnya Sengkalan ini berfungsi untuk memperingati tahun yang bertalian dengan peristiwa atau kejadian penting yang diwujudkan kedalam ungkapan kata kata atau kalimat, agar mudah diingat (h.2).

Tujuan masyarakat Jawa untuk menandai peristiwa atau kejadian penting yang tidak menggunakan angka melainkan dengan sengkalan yaitu sebagai peringantan atas kejadian atau peristiwanya dapat diselaraskan dengan ungkapan kata-kata atau arti kalimatnya. Waktu terjadinya peristiwa akan mudah diingat melalui ungkapan kata-kata, sebaliknya jika menggunakan

angka akan lebih sulit. Selain itu kebiasaan masyarakat Jawa yang selalu menyamarkan nama diri atau peristiwa (Padmoesoekotjo, dalam Sunaryo,2003, h.3).

II.6.1 Pengertian Sengkalan

Suwito (dalam Macaryus, 2007) mengemukakan bahwa Sengkalan berasal dari kata *saka* dan *kala* yang berarti *tahun Saka* yang mendapat akhiran –an. Maka Sengkalan adalah *sawijining angka taun kang dilam-bangaké kanthi ukara, gambar utawa ornamen tinamtu* atau "angka taun yang dilambangkan dengan kalimat, gambar atau ornamen tertentu." Istilah lain Sengkalan adalah *cronogram* yang berasal dari kata *crono* 'waktu' dan *gram* 'tulisan/gambar'. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa sengkalan paling tidak memiliki tiga unsur, yaitu rangkaian kata (gambar, ornamen), angka, dan tahun. Gambar dan ornamen sengkalan biasa diujarkan dalam bentuk rangkaian kata untuk mendapatkan angka tahun. Rangkaian kata yang dimaksud selalu mengandung kata-kata yang memiliki nilai angka. Nilai angka tersebut ditata secara linear untuk mendapatkan angka tahun yang dikehendaki. Penataan kata tersebut disusun secara terbalik dengan penataan angka tahun yang dimaksud (Macaryus, 2007, h.190)

Menurut Padmosoekotjo (dalam Sunaryo, 2003, h.4), selain terdapat sengkalan yang berisi susunan kata, yaitu *sengkalan lamba*, ada pula sengkalan yang berisi gambar, yaitu *sengkalan memet*. Sesungguhnya sengkalan memet merupakan sebuah bentuk sengkalan yang menggunakan relief, gambar, atau bentuk visual lainnya untuk menyampaikan pengertian-pengertian tertentu, yang bertalian dengan suatu peringatan suatu kejadian atau peristiwa.

II.6.2 Sengkalan Sebagai Simbol

Sengkalan menjadi salah satu cara masyarakat Jawa menyembunyikan maksud, yaitu angka yang disembunyikan dalam kata-kata. Hal ini sejalan dengan pendapat Erns Cassier, bahwa manusia adalah *animal symbolicum*, atau makhluk yang bergelut dengan simbol dalam segala kegiatan berpikirnya. Dalam banyak peristiwa simbol diwujudkan dalam bentuk tuturan, tindakan, warna, benda, suara, bentuk, dan sebagainya.

Kebiasaan menandai suatu peristiwa penting dengan sengkalan atau sengkalan memet telah lama dilakukan masyarakat Jawa. Sengkalan tertua yang berhasil diketahui adalah sengkalan yang terdapat pada prasasti Canggal dengan *akakala rutiin driya rasa* (rasa penglihatan kitab Weda) yang bernilai tahun 654 saka atau 742 Masehi. Bentuk-bentuk sengkalan, dalam hal ini sengkalan lamba, umumnya banyak terdapat pada karya sastra kuno sebagai *kolofon*. Sedangkan bentuk sengkalan memet biasanya digunakan untuk menandai bangunan sekaligus sebagai penghias bangunan itu sendiri.

Contoh sengkalan memet pada bangunan misalnya relief pada pintu gerbang masuk candi Sukuh, berupa gambar raksasa yang berbunyi *ghopura buta aban wong* bernilai tahun 1359 saka. Di mihrab mesjid Agung Demak juga terdapat gambar kura-kura yang dipandang sebagai sengkalan memet berdirinya masjid itu. Demikian pula relief pada gerbang keraton Kasepuhan Cirebon yang melukiskan seekor banteng, merupakan sengkalan memet dengan bunyi *banteng* tinata *bata kuta.* Salah satu sengkalan memet yang terdapat di kompleks bangunan keraton Yogyakarta, di antaranya ialah *candrasengkala "Dwi Naga Rasa Tunggal"*. Candrasengkala berbentuk sengkalan memet ini sangat istimewa, antara lain karena digunakan sebagai *titimangsa* berdirinya keraton Yogyakarta. Di samping makna tahun, sengkalan memet ini merupakan karya rupa estetis dan simbolis yang bertalian dengan latar

belakang budaya masyarakat Jawa, khususnya pendirian keraton Yogyakarta.

II.6.3 Nilai Angka Sengkalan

Nilai angka yang digunakan dalam sengkalan berasal dari kata. Oleh karena itu, nilai angka gambar dan ornamen diformulasikan lebih dahulu dalam bentuk kata-kata. Penentu nilai angka sebuah kata adalah arti kata, sifat, manfaat, kisah, dan ciri khas referensi atau konsep dari kata yang digunakan. Sifat, manfaat, kisah, dan ciri khas referensi atau konsep dari kata yang digunakan tersebut kemudian dimekarkan dengan menggunakan kaidah berdasarkan *guru dasanama* (sinonim), *guru sastra* (persamaan atau kemiripan tulisan), *guru warga* (kelompok benda, binatang, dan sebagainya), *guru karya* (arti kerja benda yang sama), *guru sarana* (alat dan tindakan), *guru darwa* (sifat dengan pemiliknya), dan *guru wanda* (kemiripan ucapan) (Macaryus, 2007, h.191). Tabel berikut menunjukkan dasar penentuan nilai angka sebuah kata.

Nilai Angka	Dasar Penentuan		
	Arti Kata	Dasar Penentuan Lain dan Contohnya	
1	*eka, siji, tunggal* ‘satu’	Benda yang jumlahnya satu, wujudnya bulat, dan manusia	*janma, buweng, wani, Gusti, ratu, nata, naréndra* ‘manusia, bulat, berani, Tuhan, ratu, raja, raja’
2	*dwi, loro, kalih* ‘dua’	Benda yang jumlahnya dua	*nétra, asta, pengantèn, kekanthèn, swiwi, talingan, pada* ‘mata, tangan, pengantin, bawaan, sayap, telinga, kaki’

3	*tri, telu, tiga* ‘tiga’	Api dan yang mengandung api	*agni, geni, damar, panas, putri* ‘api, api, obor, panas, perempuan’
4	*catur, pat* ‘empat’	Air dan kata-kata yang artinya membuat	*suci, agawé, banyu, samodra, tlaga, kali, sumur* ‘suci, membuat, air, lautan, telaga, sungai, sumur’
5	*panca, lima* ‘lima’	Kata yang mengandung arti raksasa, panah, dan angin	*buta, amanah, angin, cakra, galak, yaksa, yaksi* ‘raksasa, memanah, angin, roda, buas, raksasa, raksasa wanita’
6	*nem, sat* ‘enam’	Kata yang mengandung arti perasaan/rasa, gerak, kayu, dan binatang yang berkaki enam (insek)	*rasa, kayu, obah, pait, legi, asin, bungah, susah* ‘rasa, kayu, ber-gerak, pahit, manis, asin, baha-gia, susah’
7	*pitu, sapta* ‘tujuh’	Pendeta, gunung, kuda, dan kendaraan	*wiku, pitwèng, gunung, harga, tu-rangga, rata* ‘guru, pendhéta, gunung, harga, kuda, kereta’
8	*Hasta, wewolu* ‘delapan’	Sesuatu yang bersifat brahmana, gajah, binatang melata, dan reptil.	g*ajah, esti, naga, brahmana, kartika* ‘gajah, keinginan, naga, brahma-na,

			bintang’
9	*nawa, sanga* ‘sembilan’	Sesuatu yang bersifat dewa, benda-benda yang berlubang	*anggengganda, terus, manjing, kori, gapura* ‘membau, terus, masuk, pintu, gapura’
10	*dasa, das, sepuluh* ‘sepuluh’	Kata-kata yang mengandung arti ‘tidak ada, langit, angkasa, tinggi, dan hilang’	*dhuwur, wiyat, ical, lunga, mumbul* ‘tinggi, langit, hilang, pergi, naik’

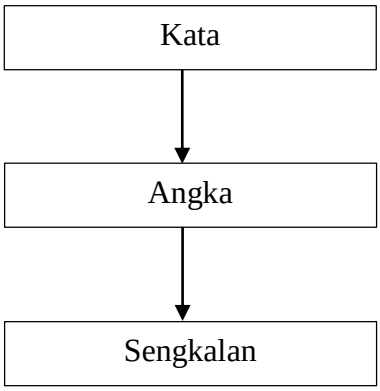
Tabel II.1 Dasar Nilai Angka

Sumber: *Sengkalan*: Tinjauan struktur dan isi (2007)

Nilai angka yang ditentukan berdasarkan arti katanya adalah bilangan satu sampai sepuluh yang dalam bahasa Jawa adalah *éka, dwi, tri, catur, panca, sat, sapta, asta, nawa, dasa,* dan bentuk *dasanama* dari bilangan tersebut. Nilai angka yang ditentukan berdasarkan jumlah referensi adalah *Gusti, surya, candra, nétra, asta, pengantèn,* dan lain-lain.

II.6.4 Struktur Sengkalan

Macaryus (2007, h.196) menjelaskan bahwa sengkalan memiliki tiga unsur utama yaitu kata, angka dan tahun. Kata yang dipilih adalah kata yang memiliki nilai angka. Nilai angka tersebut digunakan untuk menunjukkan angka tahun yang dikehendaki. Dalam sengkalan memet kata diwujudkan dalam bentuk gambar atau ornamen. Oleh karena itu, interpretasinya memerlukan tambahan satu tahap, yaitu mengubah gambar atau ornamen dalam bentuk rangkaian kata. Hubungan antar unsur tersebut dapat diformulasikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar II.12 Diagram Tahapan Interpretasi Sengkalan

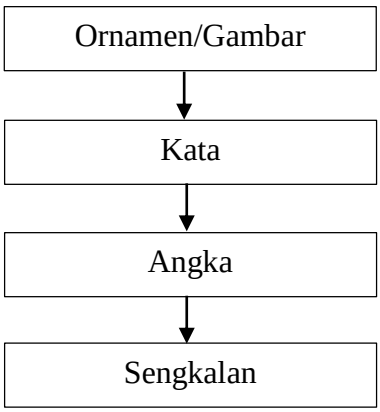
Diagram diatas menunjukan tiga tahapan interpretasi sengkalan. Tahap intepretasinya yaitu diawali dengan mengidentifikasi kata yang memiliki nilai angka, kemudian mengidentifikasi nilai angka kata yang yang terdapat dalam sengkalan, dan setelah itu menyusun angka yang diperoleh dari sengkalan secara berurutan dari belakang ke depan untuk mendapatkan angka tahun yang dimaksud. Urutannya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tahap	Rumus Sengkalan			
I	*Suci*	*Tata*	*Ngeshti*	*Tunggal*
II	4	5	8	1
III	1	8	5	4

Tabel II.2 Tahap Intepretasi Sengkalan Lamba
Sumber: *Sengkalan*: Tinjauan struktur da nisi (2007)

Sengkalan lamba *Suci Tata Ngeshti Tunggal* menunjukkan angka tahun 1854. Angka tahun tersebut berdasarkan rumusan rangkaian kata yang terdapat pada tahap II.

Struktur sengkalan memet terdiri gambar atau ornamen, kata yang tidak dirumuskan secara eksplisit, angka, dan tahun. Struktur sengkalan memet dan tahap interpretasinya dapat dilihat seperti berikut:



Gambar II.13 Diagram tahapan interpretasi Sengkalan Memet

Diagram diatas menunjukan empat tahap intepretasi pada sengkalan memet. Tahap intepretasinya sama dengan sengkalan lamba, hanya saja diawali dengan intepretasi gambar atau ornamen menjadi susunan kata. Kemudian mengidentifikasi kata yang memiliki nilai angka, setelah itu mengidentifikasi nilai angka kata yang ada dalam sengkalan. Dan pada akhirnya menyusun angka yang diperoleh dari sengkalan secara berurutan dari belakang ke depan untuk mendapatkan tahun yang dimaksud. Urutannya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tahap	Rumusan Sengkalan			
I	Ular yang saling membelakangi dan ekornya saling melilit			
II	Dwi	Naga	Rasa	Tunggal
III	2	8	6	1
IV	1	6	8	2

Tabel II.3 Tahap Intepretasi Pada Sengkalan Memet
Sumber: *Sengkalan*: Tinjauan struktur dan isi (2007)

Sengkalan memet yang berbentuk ular yang saling membelakangi dan ekornya saling melilit tersebut menunjukan tahun 1682. Angka tahun tersebut berdasarkan rumusan rangkaian kata yang ada pada tahap II yang nilai angkanya ada pada tahap III.