BAB II. TINJAUAN TEORI ANALISIS VISUAL KARAKTER WAYANG GOLEK ARJUNA SASRABAHU (STUDI KASUS KARAKTER ARJUNA SASRABAHU DAN RAHWANA)

II.1 Wayang

Wayang merupakan sebuah pertunjukan yang mengandung nilai-nilai kehidupan didalamnya, karena wayang merupakan cerminan dari watak manusia, ada yang baik, buruk, rendah hati dan juga sombong. Wayang memiliki arti sebagai bayangan, karena dahulu leluhur kita menggunakan media wayang untuk berkomunikasi dengan ruh-ruh leluhurnya yang sudah meninggal. Namun saat ini wayang dikenal dengan kebudayaan dan untuk menghibur. Ada 12 jenis wayang di Indonesia semua jenis wayang di Indonesia memiliki makna dan fungsi yang berbeda-beda dan dimainkan dengan cara yang berbeda-beda juga. Aizid (2012) menuturkan "menurut terminologi wayang berasal dari kata wad dan hyang, yang artinya adalah leluhur" (19). Dalam Kamus Bahasa Indonesia, wayang berarti sesuatu yang dimainkan seorang dalang. Sesuatu ini berupa gambar pahatan dari kulit binatang yang melambangkan watak manusia. Sedangkan dalam Kamus Bahasa Sunda disebutkan bahwa wayang adalah boneka berbentuk manusia yang dibuat dari kulit atau kayu.

Jajang Suryana (seperti dikutip Aizid, 2012) wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca serat (fiber – glass), atau bahan dwimatra lainnya, dari kayu pipih maupun bulat corak tiga dimensi.

II.1.1 Jenis - jenis Wayang

Dalam sejarahnya wayang pertama kali berasal dari Cina kemudian menyebar ke berbagai Negara seperti Kamboja, Thailand, India, Timur Tengah, Malaysia, Indonesia. Setiap negara memiliki duabelas jenis wayang. Aizid (2012) menjelaskan "Wayang Indonesia sudah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya non benda yang wajib dilestarikan" (h. 35). Adapun jenis-jenis wayangnya adalah sebagai berikut:

1. Wayang Purwa

   Aizid (2012) berpendapat bahwa:

   Wayang purwa disebut juga wayang kulit karena terbuat dari kulit lembu. 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. (h. 37)

2. Wayang Madya

   Wayang madya diciptakan oleh K.G, Mangkunegara IV pada awal abad XVIII. Sumber ceritanya diambil dari cerita Pandawa, umumnya tokoh-tokoh raja pada wayang madya tidak memakai praba (sinar atau nimbus), suatu perhiasan yang dipakai pada punggung setiap raja sebagai lambang kedudukan (Aizid rizem, 2012, h. 41).

3. Wayang Klitik

   Aizid (2012) menjelaskan "Wayang Klitik *wayang klithik* adalah wayang yang terbuat dari kayu. Berbeda dengan wayang golek yang mirip dengan boneka, wayang klithik berbentuk pipih seperti wayang kulit" (h. 41)

4. Wayang Beber

   Aizid (2012) menjelaskan "Dinamakan wayang beber karena berupa lembaran-lembaran *(beberan)* yang terbuat dari kain atau kulit lembu yang dibentuk menjadi tokoh-tokoh dalam cerita wayang" (h. 42)

5. Wayang Gedog

   Aizid (2012) menjelaskan "bentuk wayang gedog ini mirip dengan bentuk wayang purwa, tetapi pada tokoh-tokoh rajanya tidak digunakan *gelung supit urang"* (h. 44)

6. Wayang Golek

   Aizid (2012) menjelaskan “wayang golek kebanyakan berpakaian jubah (baju panjang) tanpa digeraikan secara bebas dan terbuat dari kayu yang bentuknya bulat seperti lazimnya boneka. Banyak orang menyebut wayang ini dengan wayang tengul. Sumber ceritanya diambil dari sejarah, misalnya cerita Untuk Surapati, Batavia, Sultan Agung, Trunajaya, dan lain-lain. Wayang golek tidk menggunakan kelir seperti wayang kulit” (h. 45).

7. Wayang Suluh

   Aizid (2012) menjelaskan “wayang ini tergolong wayang modern, wayang ini terbuat dari kulit yang diberi pakaian lengkap lazimnya manusia” (h. 45)

8. Wayang Titi

   Aizid (2012) menjelaskan “wayang titi adalah wayang cina. Sumber ceritanya berasal dari cina. Wayang inibisa kita jumpai diperkampungan cina atau klenteng.

9. Wayang Wahyu

   Aizid (2012) menjelaskan “wayang yang satu ini juga sering disebut wayang bibel, sebab ceritanya berasal dari kitab injil. Wayang ini diciptakan oleh Bruder Themotheos untuk menyiarkan agama Kristen” (h. 45)

10. Wayang Orang

    Aizid (2012) menjelaskan “Wayang orang adalah cerita wayang purwa yang dipentaskan dengan menggunakan orang” (h. 45)

11. Wayang Suket

    Aizid (2012) menjelaskan “wayang suket merupakan bentuk tiruan dari berbagai figur wayang kulit yang terbuat dari rumput” (h.46)

12. Wayang Pancasila

    Aizid (2012) menjelaskan “wayang pancasila adalah cerita wayang mirip wayang purwa. Bedanya tokoh-tokoh dalam wayang iniadalah pejuang-pejuang bangsa Indonesia” (h.47)

Seperti sudah disebutkan diatas ada dua belas jenis wayang yang ada di Indonesia dan masing-masing jenisnya dibuat dengan media yang berbeda-beda pula. Namun tetap memiliki pakem dan kisah yang sama, yang berbeda hanya dari segi penyajiannya saja dan bahan baku utama yang digunakannya.

II.1.2 Wayang Golek

Seperti dijelaskan diatas bahwa Indonesia memiliki dua belas jenis wayang dan salah satunya adalah wayang golek, wayang golek berbeda dengan wayang kulit, perbedaan tersebut terdapat pada media yang terbuat dari kayu yang diukir. Sedangkan wayang kulit terbuat dari kulit sapi.

Suryana (2002) menjelaskan “wayang kulit dibuat dengan cara ditatah, golek dibuat dari bahan kayu bulat torak dengan cara diraut dengan pisau.” (h. 5)

Aizid (2012) menjelaskan “wayang golek kebanyakan berpakaian jubah (baju panjang) tanpa digeraikan secara bebas dan terbuat dari kayu yang bentuknya bulat seperti lazimnya boneka. Banyak orang menyebut wayang ini dengan wayang tengul. Sumber ceritanya diambil dari sejarah, misalnya cerita Untuk Surapati, Batavia, Sultan Agung, Trunajaya, dan lain-lain. Wayang golek tidk menggunakan *kelir* seperti wayang kulit” (h. 45).

Dalam pementasannya wayang golek juga memiliki latar belakang cerita yang sama yaitu kisah wayang purwa seperti Lokapala – Ramayana dan Mahabharata. Wayang golek maupun wayang kulit sama-sama dimainkan oleh dalang dan diiringi oleh musik khasnya masing-masing. Kisah-kisah pewayangan seperti wayang purwa merupakan

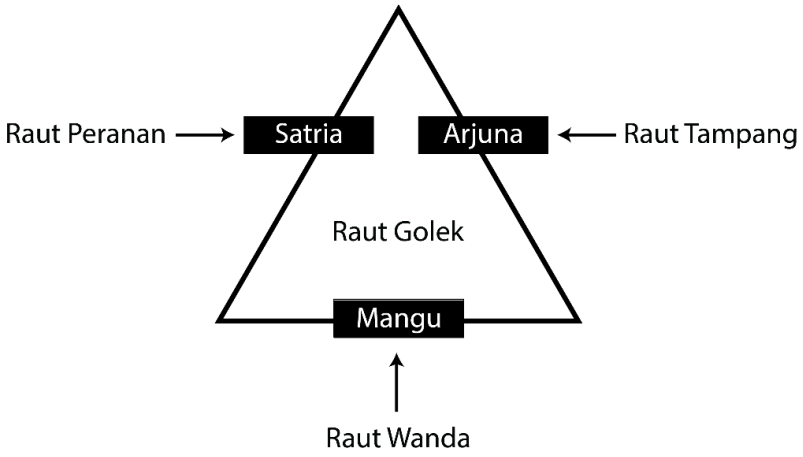
kisah pewayangan yang sangat tua atau disebut buhun. Karena sebelum banyaknya kisah-kisah yang diciptakan dalangnya sendiri atau sering juga disebut dengan cerita *gubahan*. Mungkin belum banyak orang mengetahui kisah Lokapala, Lokapala merupakan kisah-kisah dewata yang menitis dalam wujud manusia. Sedangkan Ramayana merupakan kisah antara Rama dan Shinta, kemudian Mahabaratha merupakan kisah pandawa dan kurawa. Ketiga kisah itu memiliki keterkaitan dalam kisahnya, namun masing - masing memiliki tokoh utama dan pesan dalam ceritanya masing-masing. Dalam kisah wayang Lokapala terdapat satu tokoh yang menjadi raja dari negara bernama Mahespati, raja tersebut bernama Arjuna Sasrabahu. Arjuna sasrabahu merupakan putra tunggal Prabu Kartawijaya, dan memiliki nama asli Arjuna Wijaya. Diberi gelar Prabu Arjuna Sasrabahu karena wujudnya bisa berubah menjadi *brahalasewu* yaitu raksasa sebesar bukit, berkepala seratus, yang tangannya memegang senjata sakti (Aizid Rizem, 2012 h. 133). Arjuna Sasrabahu dalam kisah lokapala memiliki karakter sebagai karakter protagonis. Kemudian karakter antagonis dimiliki oleh Rahwana.

Wayang golek Sunda dibagi menjadi dua kelompok wayang yaitu wayang golek dengan gaya pembuatan "*Neo*"-Cibiruan dan Giriharjaan. Perbedaannya hanya terdapat pada bentuk wayang Giriharjaan tidak menampilkan ciri Jawa Barat, sedangkan wayang *Neo*-Cibiruan sebaliknya lebih menampilkan ciri dari Sunda dengan warna yang berbeda dan hiasan yang digunakan lebih terlihat.

Dalam pembuatan wayang golek, para pembuat wayang sangat memperhatikan dalam pembuatan bentuknya mulai dari sikap, raut wajah dan warna dari setiap tokoh wayang goleknya, raut wajah secara umum merupakan gambaran pada bagian-bagian wajah wayang, sikap memberikan perlambangan dari karakter yang dimiliki oleh masing-masing tokohnya, sedangkan warna mewakilkan dari sifat masing-masing tokoh dalam wayang golek.

II.1.3 Hubungan Raut dengan Karakter Tokoh Wayang Golek

Wayang golek merupakan karya seni tiga dimensi, sebagai sebuah karya seni harus memiliki unsur rupa didalamnya. Adapun unsur rupa dalam seni adalah garis, raut, warna, tekstur dan gelap terang. Raut merupakan perwujudan sebuah objek yang terbentuk dari unsur garis sehingga menghasilkan sebuah bentuk yang menjadi ciri khas dalam suatu objek. Dalam wayang golek dikenal dengan tiga sisi raut yaitu :



Gambar II.3.1 Tiga sisi raut golek dalam peranan

Sumber: Buku Wayang Golek Sunda (Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek) (2002)

a. Raut Peranan

Jajang Suryana (2002) menjelaskan:

Raut peranan menggambarkan tokoh golek: golek satria, ponggawa, buta, dan panakawan, lengkap dengan ciri-ciri utama golongan golek tersebut. Disamping itu raut peranan melukiskan ciri-ciri peranan ganda yang menunjukan golongan paduan, misalnya satria-dewa, satria raja, satria-pandita, dan satria ponggawa: ponggawa – dewa, ponggawa – raja, ponggawa – pandita, dan ponggawa – buta. Buta: buta – raja, buta – puteri (raseksi), dan buta – punakawan. Punakawan: serta punakawan – raja (khususnya dalam cerita "carangan") (h. 27).

b. Raut Tampang

Suryana (2002) menjelaskan "Raut tampang menggambarkan masing-masing tokoh golek seperti raut tampang tokoh Arjuna, Bima, Cakil, Duryudana, Ekalya, dan sebagainya. Pada raut ini, watak milik setiap tokoh golek ditonjolkan." (h. 29)

c. Raut Wanda

Suryana (2002) menjelaskan "Raut wanda ini menunjukan ciri-ciri khusus seperti suasana hati, keadaan jasmani, atau keadaan lingkungan tokoh." (h. 29)

Karena untuk mengetahui karakteristik dari setiap perwujudan dari wayang golek maka tiga sisi raut diatas sangat memiliki keterkaitan untuk mengungkapkan ciri-ciri sebagai karakter antagonis dan protagonis dalam tokoh wayang golek.

II.2 Hubungan Karakter Wayang Golek dengan Desain Komunikasi Visual

II.2.1 Unsur-unsur visual dalam desain

Karakter wayang golek digunakan untuk menjadi referensi dalam merancang desain karakter wayang golek, dalam seni rupa dikenal dengan unsur rupa sebagai hal penting dalam pembuatan wayang golek. Maka dalam ilmu Desain Komunikasi Visual dikenal dengan unsur visual, unsur visual merupakan hal terpenting yang harus digunakan dalam sebuah desain, karena apabila tidak terdapat unsur visual didalam sebuah desain maka desain tersebut tidak akan tersampaikan dengan baik. Adapun unsur-unsur desain adalah sebagai berikut.

a. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya kecil, dimana setiap dimensi terbentuk melalui sebuah titik.

b. Garis

Garis merupakan unsur yang penting karena dapat mempengaruhi ciri khas dari sebuah desain, selain dikenal sebagai goresan garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag, dan lainnya

c. Bidang

Bidang merupakan unsur yang berdimensi, memiliki panjang dan lebar. Bidang dikelompokan menjadi dua yaitu bidang geometri atau beraturan, dan bidang non geometri atau bidang ang tidak beraturan. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis serta dapat juga terbentuk dengan perpotongan hasil goresan satu garis atau lebih.

d. Ruang

Ruang merupakan proses pembagian bidang atau objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang dibagi menjadi dua yaituruang nyata dan semu. Keberadaan unsur ruang sebenarnya tidak dapat diraba namun dapat dimengerti

e. Tekstur

Tekstur adalah nilai bentuk yang dapat diraba, secara fisik tekstur memiliki bagian yang kasar dan halus, memiliki kesan pantul dan mengkilat dan kusam.

f. Warna

Warna merupakan elemen penting dalam sebuah karya seni maupun desain karena memiliki fungsi sebagai alat untuk mengekspresikan sebuah karya seni maupun desain, warna pula yang memperkuat karakter sebuah karya seni maupun desain. Warna dalam sebuah karya seni seperti wayang golek memiliki filosofi atau artinya masing-masing begitupun dalam mendesain sebuah karakter terutama karakter wayang dalam bentuk apapun warna tersebut sangat dibutuhkan untuk memperkuat karakter dari tokoh yang diciptakan.

Sulasmi (2002) menjelaskan “penggunaan warna dalam konteks perlambangan yang masih digunakan pada masyarakat tertentu. Selain barang yang diwarnai itu mempunyai nilai perlambangan, secara visual juga memiliki nilai visual yang indah menurut kaidah-kaidah estetika” (h. 153).

Dahulu penggunaan warna sering dikaitkan dengan yang berbau supranatural dan dihubungkan dengan kekuatan tertentu, dengan keyakinan bahwa dengan warna nenek moyang kita berfikir bahwa kehidupan mereka akan terlindungi dari marabahaya atau pengaruh buruk. Seperti warna merah putih dalam bendera Indonesia, rupanya leluhur kita sudah mengenal dan mengkeramatkan warna pada bendera Indonesia, buktinya bendera Indonesia masih digunakan dalam setiap upacara-upacara kenegaraan dan upacara – upacara adat peninggalan kepercayaan *Animisme* di Indonesia. Muh. Yamin (seperti dikutip Sulasmi, 2002) misalnya terdapat bermacam-macam makanan untuk upacara yang diberi warna merah putih: papeda merah putih di Irian Jaya, lemang carai merah putih di Flores, bubur merah bubur putih dari beras di Jawa Barat, jenang merah putih di Jawa Tengah.

Dalam sebuah karakter wayang warna merupakan elemen penting yang akan membedakan setiap karakter dari wayang – wayang tersebut, seperti warna merah sering dilambangkan sebagai warna untuk karakter-karakter antagonis pada tokoh-tokoh raksasa. Kemudian warna putih sering dilambangkan sebagai warna untuk karakter-karakter protagonis pada tokoh-tokoh kesatria dan dewata. Meskipun warna merah dan putih tidak juga menjadi pokok dari warna sebuah wayang, selain warna merah dan putih ada juga wayang yang wajahnya berwarna pink.

II.2.2 Teori Warna

Darmaprawira (2002) menjelaskan “Walaupun warna sudah digunakan dalam karya-karya seni rupa sejak zaman prasejarah, namun sebagai ilmu pengetahuan baru terungkap kemudian. Karena pada permulaannya para seniman mempergunakan warna

semata – mata berlandaskan naluri keindahan saja untuk tujuan simbolis tertentu." (h. 9)

Darmaprawira (2002) menjelaskan "warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, ringan dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur dan murni." (h.47)

Darmaprawira (2002) menjelaskan "dari semua warna, merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian, bersifat agresif, lambang primitif." (h. 45)

Tabel II.5.1 Sepuluh kelompok atribut wayang golek

Sumber: Buku warna teori dan kreativitas penggunaannya (2002)

	Peran	Warna	Tokoh
1	Raksasa Pemimpin	Merah tua	Rahwana, Dursasana, Indrajit
2	Raksasa Tentara	Merah, hijau kadang-kadang dua warna	Balad, tentara
3	Ponggawa	Hijau, biru, merah muda, kuning, biru muda, merah tua.	
4	Kesatria *ladak*	Ros muda (hampir putih)	Narayana, Aradea, Ekalaya
5	Kesatria *lungguh*	Putih	Arjuna, Semiaji, Wibisana
6	Dewa	Hijau, putih, merah, kuning, kelabu, sawo matang	Macam-macam dewa
7	Pendeta	Putih	Abiyasa
8	Badega, penakawan	Putih, merah, bintik-bintik	Semar, Cepot, Dewala

9	Balad	Sawo matang	Tentara
10	Putri	Putih	

II.2.3 Pengaruh warna dalam wayang

Seperti pada teori diatas warna merupakan elemen penting dalam sebuah penciptaan karya seni maupun desain, yang berfungsi sebagai penguat karakter dan pembeda antara karakter antagonis dan protagonis dari sebuah wayang

Darmaprawira (2002) menjelaskan “Bila kita perhatikan selera orang terhadap warna itu berbeda – beda, hal tersebut menunjukan bahwa warna berpengaruh terhadap emosi setiap orang”. (h. 31) Sebagai contoh ketika seseorang memiliki trauma secara psikologi dia tidak menyukai warna kuning karena, waktu ayahnya meninggal ada bendera berwarna kuning, sehingga warna kuning sangat dibenci oleh orang tersebut.

II.3 Karakter protagonis dan Antagonis dalam wayang golek Arjuna Sasrabahu dan Rahwana dalam kisah wayang Lokapala

II.3.1 Karakter Protagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh yang memiliki karakter baik, bisa menjadi pemeran utama dalam cerita maupun pemeran pembantunya. Biasanya karakter protagonis memiliki peran yang membantu atau penolong dalam setiap ceritanya.

II.3.2 Tokoh Arjuna Sasrabahu



Gambar II.2.1 Wayang golek Arjuna Sasrabahu

Sumber: Dokumentasi milik pribadi (2017)

Arjuna Sasrabahu adalah seorang titisan Batara Wisnu, yang bertugas menjaga kebaikan dan keadilan dunia. Ia terlahir dengan nama Arjuna Wijaya, putra tunggal dari Prabu Kartawijaya. Wujudnya berubah menjadi brahala sewu (raksasa sebesar bukit, berkepala seratus, dan bertangan seribu yang seluruh tangannya memegang berbagai macam senjata sakti). Tiwikrama menjadi brahala sewu dilakukan oleh Prabu Arjuna Wijaya ketika berperang melawan Bambang Sumantri, duta kepercayaan saat meminang dewi Magada yang bernama dewi Citrawati.

Setelah bertiwikrama itu juga Arjuna Wijaya diberikan gelar dengan sebutan Prabu Arjuna Sasrabahu, karena wujudnya berubah menjadi raksasa berkepala seratus dan bertangan seribu. Dalam kisahnya Arjuna Sasrabahu diceritakan sebagai raja yang berwibawa, adil, dan bijaksana. Serta sangat disegani oleh setiap raja di wilayah Negara Mahespati. Berikut adalah gambar tokoh wayang golek Arjuna Sasrabahu. Setiap wayang memilik maknanya masing-masing seperti wayang golek Arjuna Sasrabahu ini memiliki unsur rupanya sendiri.

Dikisahkan dalam kisah pewayangan lokapala Arjuna Sasrabahu memiliki karakter yang bijaksana, baik hati, tampan, adil dan berwibawa, semua ciri sifat tersebut termasuk kedalam penggambaran karakter yang protagonis, karena menurut teori protagonis merupakan karakter yang baik hati dan menjadi pemeran utama dalam sebuah kisah. Diperkuat dengan karakter wayang golek Arjuna Sasrabahu yang memiliki ciri-ciri sebagai seorang karakter protagonis.

II.3.3 Karakter Antagonis

Antagonis adalah tokoh yang memiliki karakter kebalikan dari karakter protagonis yaitu karakter yang jahat, biasanya karakter ini memiliki sifat yang ambisius dan sangat keras dalam mewujudkan keinginannya.

II.3.4 Tokoh Rahwana



Gambar II.2.2 Wayang golek Rahwana
Sumber: Dokumentasi milik pribadi (2017)

Dasamuka Prabu atau Rahwana adalah putra Resi Wisrama dengan Dewi Sukesi, putri Prabu Sumali, raja negara Alengka. Ia mempunyai tiga orang saudara kandung masing-masing bernama Kumbakarna, Dewi Sarpakenaka dan Wibisana. Dasamuka juga mempunyai saudara seayah lain ibu bernama Wisrawana/Prabu Danaraja raja negara Lokapala, putra Resi Wisrawa dengan Dewi Lokawati.

Rahwana dianggap sebagai lambing angkara murka, serakah, tamak, sekaligus lambing sifat ulet dalam mengejar cita-cita. Karena saking uletnya sifat Rahwana dia mampu melakukan segala cara untuk mendapatkan sesuatu.

Suatu saat Rahwana mendengar berita bahwa Dewi Citrawati adalah titisan Widawati. Saat itu Citrawati telah menjadi istri Arjuna Sasrabahu. Sesuai tekadnya untuk mengawini titisan putri cantik itu, Dasamuka mengerahkan pasukannya menyerbu Maespati. Sesaimpainya ditapal batas kerajaan Maespati, Rahwana dan pasukannya terhalang oleh banjir besar karena sungai gangga meluap. Pertempuran antara Rahwana dan patih dari kerajaan Maespati yaitu Bambang Sumantri, namun Rahwana gagal

mendapatkan dewi citrawati dan dikurung dengan menggunakan anak panah sakti Kalamanggaseta.

Karakter Antagonis digambarkan dalam tokoh Rahwana, karena dalam kisah pewayangan Lokapala Rahwana memiliki karakter yang ambisius dan sangat keras terhadap keinginannya.