# BAB II. TOKOH PEWAYANGAN NAGA SANG HYANG ANTABOGA

## II.1 Landasan Teori

### II.1.1 Wayang

Wayang adalah sebuah pertunjukan seni dari kebudayaan Jawa yang diambil dari kata “bayang”, pertunjukan wayang menampilkan sebuah cerita yang dimainkan oleh seorang dalang. Sardjono (dalam Kresna, (2012) mengemukakan bahwa pedalangan wayang adalah suatu rangkuman simbolis yang terpadu dalam berbagai unsur. Dalam pertunjukan wayang dalang biasa memberikan nasihat tentang kehidupan dan bagaimana menyikapinya. Demikian pula dengan wayang sebagai filsafah yang mengadung nilai budi pekerti.

Banyak nilai pendidikan yang terdapat dalam sebuah cerita wayang mulai dari kepahlawananan, pendidikan moral, kesetiaan dan kejujuran. Cerita wayang merupakan gambaran kehidupan dalam hal yang baik maupun yang buruk yang diisi dengan berbagai nasihat dan petuah untuk menjalankan kehidupan dengan selamat dan sejahtera (Kresna, 2012).

Dalam perkembangannya kisah wayang diambil dari epos Mahabrata dan Ramayana dari India, kisah Mahabrata ditulis ulang pada masa Raja Sri Darmawangsa sedangkan kisah Ramayana diambil pada masa Raja Dyah Balitung pada abad ke-10. Cerita tersebut terus rubah pada oleh para Pujangga, pada masa kerajaan Kadiri Prabu Jayabaya memerintahkan Empu Panuluh dan Empu Kanwa untuk merubah menyalin kisah Mahabrata serta merubahnya dengan menambah nilai kebudayaan jawa dan membagi kisahnya menjadi beberapa fregmentasi.

Pada masa kerajaan Mataram kisah-kisah wayang dikumpulkan dan dirangkum sebagai rujukan Dalang dalam menyampaikan cerita, setelah itu pada masa kerajaan Mataram Islam lokasi-lokasi yang terdapat pada kisah Mahabrata disubah menjadi berlokasi di pulau Jawa. Alasan kisah tersebut dirubah adalah untuk menyesuaikan filsafat kejawen dan islam sesuai dengan pemikiran manusia pada masa itu.

Dalam perkembangannya Kresna (2012) membagi cerita wayang menjadi 3 bagian yaitu :

1. Cerita baku adalah cerita asli kisah Mahabrata dan Ramayana yang tidak dirubah sama sekali.
2. *Cerita Carangan Kadapur* atau s*empalan* adalah cerita baku yang dikembangakan oleh dalang.
3. Sedangkan *cerita carangan* adalah cerita baru yang dikembangkan oleh dalang dengan menggunakan acuan cerita baku, namun cerita tersebut tidak terdapat dalam buku Induk.

Sedangkan kisah wayang berdasarkan lakonnya Kresna (2012) membedakan dalam beberapa jenis yaitu :

1. Lakon Raben atau perkawinan adalah kisah yang menceritakan tokoh kesatria berjumpa dengan bidadari atau putri raja sehingga mengarah keperkawinan.
2. Lakon Lahir adalah kisah tentang lahirnya seorang kesatria.
3. Lakon Kraman adalah kisah tentang konflik kekuasaan yang berujung pada pemberontakan dan perebutan kekuasaan kerajaan.
4. Lakon Wahyu adalah kisah perjalanan tokoh kesatria mendapatkan anugrah dari dewa.
5. Lakon Mistik adalah kisah tentang perjalanan satria mencari arti kehidupan dan falsafah hidup.
6. Lakon tragedi adalah bergugurannya para tokoh dalam kisah Mahabrata antara pandawa dan kurawa dalam berlangsungnya perang Barathayudha.
7. Lakon Ruwat adalah kisah yang berhubungan dengan tolak bala agar dapat terhindar dari sebuah bencana.
8. Lakon Jumenengan adalah kisah perjalanan tokoh kesatria yang akan dinobatkan menjadi raja.

### II.1.2 Tokoh Wayang

Keberadaan tokoh-tokoh wayang erat hubungannya dengan peranan dari tokoh wayang itu sendiri. Suryana (2002) menjelaskan bahwa terdapat beberapa golongan dalam wayang golek tokoh seperti satria, punggawa, buta dan punakawan. Tokoh satria biasa digambarkan memiliki sebagai tokoh yang gagah dan juga cerdas,

seperti Yudhistira, Nakula dan Sadewa, sedangkan tokoh ponggawa digambarkan sebagai prajurit perang yang tegap dan tegas seperti Gatotkaca dan Bima, untuk golongan buta atau raksasa biasa digambarkan memiliki gigi taring yang menonjol keluar dan tampang yang seram, salah satu tokoh yang termasuk golongan buta adalah Rahwana dalam kisah Ramayana, dan untuk golongan punakawan tokohnya digambarkan memiliki sifat yang jenaka, tokoh yang termasuk golongan punakawan diantaranya adalah Cepot atau Bagong, Gareng, Petruk dan Semar.

Beberapa tokoh wayang juga memiliki peranan ganda seperti satria-dewa, satria-raja, satria pandita, satria-ponggawa, ponggawa-dewa, ponggawa-raja, ponggawa-pandita, ponggawa-buta, buta-raja, buta-puteri (raseksi), buta punakawan dan punakawan raja, selain itu para tokoh wayang juga memiliki wataknya masing-masing. Tokoh satria seperti Pandawa biasa memiliki watak yang teguh terhadap aturan dan tokoh satria seperti Kurawa memiliki watak yang licik, serakah, sombong dan sering ingkar janji (Suryana, 2002).

### II.1.3 Naga

Kata naga merujuk dari bahasa India pra-arya yang sama dengan bahasa Sansekerta yang berarti Ular, sedangkan dalam bahasa Inggris *Dragon* atau naga merujuk dari bahasa Yunani yaitu *Drakon* atau ular raksasa. Dalam kebudayaan Jawa wujud naga dalam kebudayaan jawa memiliki wujud berupa ular raksasa yang mengenakan perhiasan seperti mahkota, kalung dan kuncup pada ekor yang menyerupai kuncup bunga. Wojowasito (dalam Yuwono, 2011) menjelaskan bahwa “naga” dalam bahasa Jawa Kawi berarti “Ular” yang berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti “Ular Jantan” dan nagagini berarti “Ular Betina”. Naga dalam kebudayaan masyarakat Jawa erat hubungannya dengan dunia bawah dan kepercayaan tentang naga dalam kebudayaan Jawa dipengaruhi oleh agama Hindu dan Budha sehingga motif naga sering muncul dalam tempat-tempat peribadatan seperti pada relief dan arca-arca sebagai nilai spiritual. Dalam kebudayaan jawa naga memiliki sebutan yang berbeda-beda menurut tingkatan bahasanya, dalam strata jawa ngoko naga disebut *ulo,* dalam strata jawa madya (Inggil) naga disebut *sawer,* dan dalam strata jawa halus (kromo Inggil) naga disebut *Sarpo.*

Menurut Dharsono (dalam Yuwono, 2011) masyarakat Jawa menganggap naga adalah mahluk yang hadir dalam *laku tapa samadi*. Naga hadir dalam proses pengendapan imajinasi dari segala bayangan yang kompleks, perpaduan bentuk-bentuk sugesti alam berupa ular dan manusia yang ditokohkan menjadi raja, pendeta atau kesatria. Selain naga berkembang dalam pemikiran masyarakat visual naga juga memiliki perkembangan dari tiap-tiap masanya.

Yuwono (2011) menjelaskan sejarah perkembangan mengenai naga berdasarkan masanya diawali pada masa kerajaan Mataram Kuno salah satunya ditemukan sebuah yoni-naga yang berasal dari situs Tlogo Pakis Petungkriyono di Pekalongan, Jawa Tengah. Yoni-naga ini terdapat motif naga dengan menggunakan mahkota putri, kalung dan sumping telinga, dibagian mulut yang menganga terlihat gigi tampak runcing. Yoni-naga ini bernama Nagapertala.



Gambar II.1 Yoni-naga Nagapertala.
Sumber : http://www.imgrum.org/media/1305569883886502156_3409455878 (16-01-2018)

Masa perkembangan naga diakhiri pada zaman Majapahit salah satu peninggalannya adalah Relief Nagaraja *anahut surya* di candi Sawentar, Blitar,

Jawa Timur. Pada relief ini visualisasi naga bermahkota terlihat sedang mengigit matahari, naga pada relief ini juga tidak terlihat tidak menggunakan kalung.

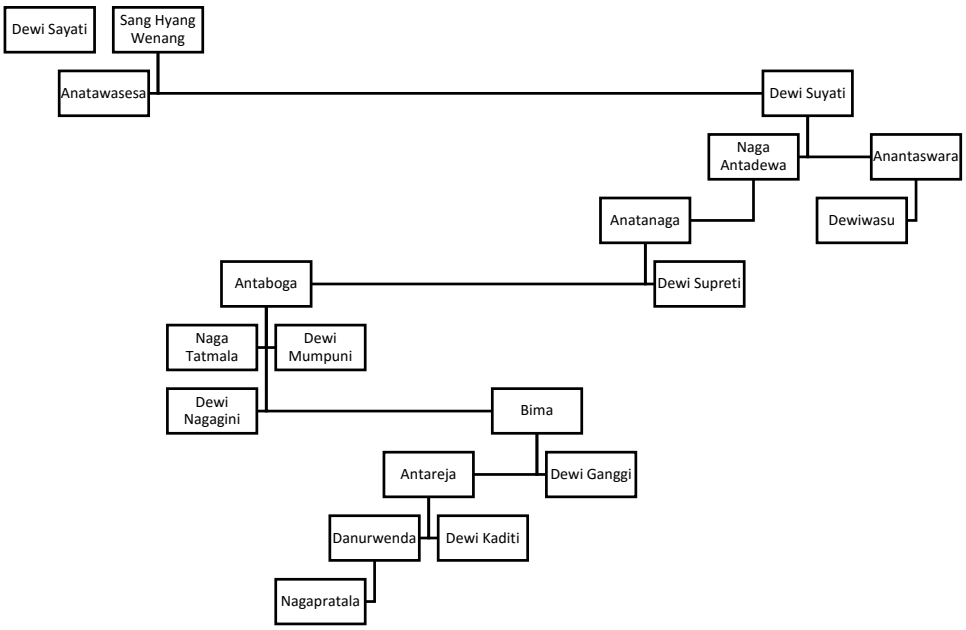


Gambar II.2 Relief Nagaraja anahut surya.
Sumber : http://intisari.grid.id/Techno/Science/Membaca-Nasib-Majapahit-Dari-Lereng-Kelud (25-10-2018)

## II.2 Tokoh Sang Hyang Antaboga

### II.2.1 Kisah Sang Hyang Antaboga

Menurut Solichin (2017) dalam "Ensiklopedi Wayang Indonesia" disebutkan bahwa Sang Hyang Antaboga adalah tokoh pewayangan yang berwujud Naga. Sang Hyang Antaboga memiliki beberapa nama dan sebutan lain seperti Sang Yang Nagasesa, Sang Hyang Naga Anantaboga, Sang Hyang Basuki dan Sang Hyang Nagaraja. Nama Nagasesa adalah nama yang digunakan Sang Hyang Antaboga ketika muda. Sang Hyang Antaboga adalah anak dari Anantanaga dan Dewiwasu. Berikut adalah silsilah dari Sang Hyang Anantaboga.




Bagan II.1 Silsilah Sang Hyang Antaboga.
Sumber : Ensiklopedi wayang Indonesia (2017)

Kedua anak Antaboga yaitu Bambang Naga Tatmala dan Dewi Nagagini memiliki wujud manusia dan menyandang gelar "Naga". Sang Hyang Antaboga tinggal khayangan bernama *Saptapralata* atau tujuh lapisan bumi yang berada di bawah tanah. Sang Hyang Antaboga memiliki kemampuan untuk merubah wujudnya menjadi apa saja yang dikehendaki kemampuan tersebut disebut *Aji Kawastraman* yang pernah digunakan untuk menyelamatkan Pandawa dari peristiwa di Bale Sigala-gala dengan berubah menjadi seekor musang putih dan menuntun para Pandawa menuju ke Saptapratala, ketika berada di Saptapratala Antaboga menikahkan anaknya Nagagini dengan Bima salah satu Pandawa dan lahirlah Antareja memiliki tampilan mirip dengan Sang Hyang Antaboga. Selain memiliki *Aji Kawastraman* iya juga memiliki pusaka bernama "*Tirta Amerta*" atau air keabadian dimana air suci tersebut dapat menghidupkan kembali orang yang mati karena dibunuh atau kecelakaan. Tirta Amerta pernah digunakan oleh Dewi Supreti istri Antaboga untuk menghidupkan kembali anaknya Raden Bambang Naga Tatmala yang terpaksan dijatuhkan hukuman mati oleh antaboga dengan dimasukan ke kawah *Candradimuka.* Selain pernah digunakan kepada Naga Tatmala Tirta amerta juga pernah diberikan kepada Antareja dan digunakan oleh Antareja untuk membangkitkan kembali Subdara istri Arjuna yang tewas ditangan Buriswara dalam Lakon Subadra Larung.

Sebelum mendapatkan nama Sang Hyang Antaboga, Nagasesa pernah membantu dewa mendapatkan Tirta Amerta yaitu ketika gunung Mandira dicabut dan dibalikan ujungnya dijadikan bor untuk melubangi samudra para dewa kesulitan mencabut gunung Mandira yang tertancap didasar samudra lalu Nagasesa merubah wujudnya menjadi Naga yang sangat besar, lalu melilitkan tubuh pada gunung Mandira dan mencabutnya sehingga tirta amerta bisa dapatkan oleh para dewa.

Selain membantu para dalam mendapatkan Tirta Amerta jasa lain Nagasesa adalah memberikan Cupu Linggamanik kepada Batara Guru. Cupu Liggamanik adalah pusaka yang melesat masuk kedalam mulut Nagasesa ketika ia bertapa di Gua Ringrong, ketika dibuka mulut Nagasesa keluar seorang gadis yang diberi nama Dewi Sri yang menjadi istri Batara Wisnu. Karena kedua jasanya tersebut Nagasesa diberi hadiah Gelar oleh para dewa dan berganti nama menjadi Sang Hyang Antaboga, kemudian dewa menugasi Antaboga untuk menguasai dan memimpin Saptapratala.

Solichin (2017) menjelaskan bahwa terdapat kekeliruan mengenai kata *boga* dalam nama antaboga bukan berarti makanan. nama Antaboga diambil dari kata *Anta* yang artinya tidak terbatas, dan *Bhoga* yang berarti kelokan. Artinya nama Antaboga berarti kelokan yang tidak mengenal batas, artinya adalah naga yang ukurannya sangat tidak terbatas.

Terdapat beberapa lakon pewayangan yang menggunakan tokoh Sang Hyang Antaboga dalam kisahnya menurut Solichin (2017) diantara :

1. Lakon Batara Kala lahir, menceritakan kisah tentang asal muasal Batara Kala lahir dalam lakon ini Sang Hyang Antaboga berperang dengan para dewa, dan Batara Guru memerintahkan Sang Hyang Antaboga untuk menyerahkan Cupu Retna Dumilah.
2. Lakon Nagatatmala Mumpuni, menceritakan kisah cinta Bambang Nagatamala anak Sang Hyang Antaboga dan Dewi Mumpuni istri Batara Yamadipati, Sang Hyang Antaboga dalam lakon ini ditugaskan oleh Batara Guru untuk memberi hukuman mati pada Nagatamala karena berani berselinguh dengan Dewi Mumpuni.

3. Lakon Bale Sigala-gala, menceritakan kisah Pandawa yang diundang untuk datang di Bale Sigala-gala untuk makan malam dan menginap oleh Kurawa, Bale Sigala-gala sengaja dibakar oleh Kurawa untuk membunuh para Pandawa, tetapi para Pandawa berhasil lolos karena diselamatkan oleh Sang Hyang Antaboga yang berubah menjadi seekor rubah berwarna putih dan menuntun para Pandawa ke Saptapratala.
4. Lakon Antareja lahir, lakon ini adalah kelanjutan dari lakon Bale Sigala-gala menceritakan setelah Bima dinikahkan dengan Nagagini anak perempuan Sang Hyang Antaboga, para Pandawa pergi meninggalkan Saptapratala termasuk Bima yang meninggalkan Nagagini dalam keadaan hamil. Istana Jangkar Bumi dikisahkan akan direbut oleh Prabu Nagabaginda, Antareja yang baru saja lahir di telan oleh Sang Hyang Antaboga dan dilumuri oleh cairan khusus sehingga memiliki kesaktian dewa, hingga akhirnya Antareja menjadi lawan tanding Nagabaginda.

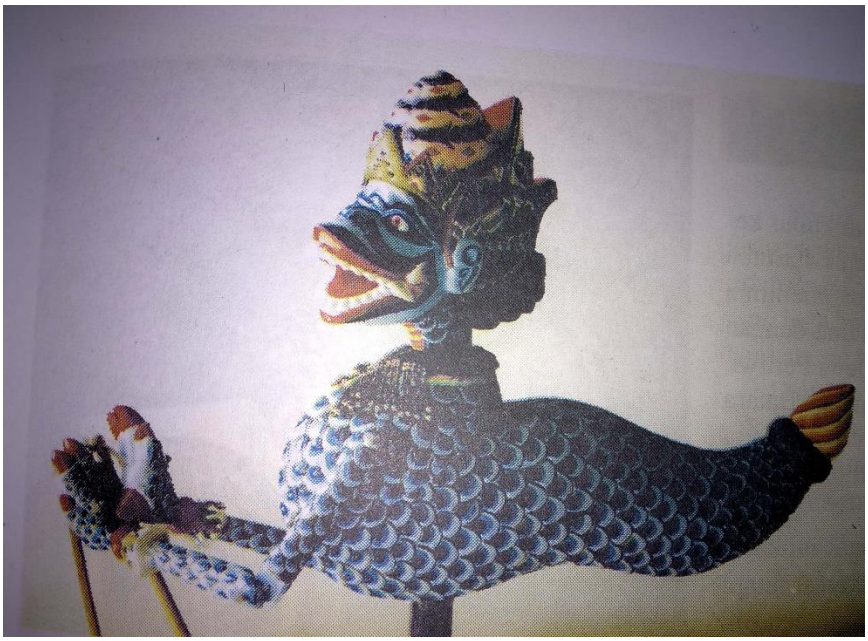
### II.2.2 Kajian Visual Sang Hyang Antaboga

Sang Hyang Antaboga memiliki 2 wujud dalam kisah pewayangan yaitu wujud naga dan wujud dewa, kedua wujud tersebut memiliki perbedaan sifat sesuai dengan visual yang gambarkan dalam wayang tersebut.



Gambar II.3 Sang Hyang Antaboga wujud naga dalam wayang kulit
Sumber : http://tokohwayangpurwa.blogspot.co.id/2012/02/anantaboga-gaya-yogyakarta.html ( diakses pada 15-01-2018)

Dalam wujud naga Sang Hyang Antaboga berwujud menyerupai ular dengan sisik hijau dan hiasan kepala berupa Mahkota dan garuda mungkur dibagian belakang kepala. Lalu juga kalung selendang dan ekor berbentuk *kudup* atau kuncup bunga cincin mengekor pada bagian pangkal. perbedaan yang terlihat dalam visualisasi Sang Hyang Antaboga dalam wujud naga dalam wayang kulit dan wayang golek ialah pada wayang golek Sang Hyang Antaboga dilengkapi dengan tambahan sepasang lengan.



Gambar II.4 Sang Hyang Antaboga wujud naga dalam wayang golek
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018).

Pada visualisasi Sang Hyang Antaboga dalam wujud naga terdapat beberapa ciri atau *wanda* yang dapat menjadi patokan pada watak Sang Hyang Antaboga. Pada bagian wajah dapat diidentifikasi bahwa Sang Hyang Antaboga termasuk kedalam golongan raksasa atau buta karena bentuk dari mulut yang menunjukan gigi, gusi dan taring, sedangkan pada mata memiliki bentuk *gabahan* atau *liyepan* bentuk mata ini memberikan kesan mata sipit dan mata ini biasa mengambarkan tatapan tajam dan hati-hati, bentuk mahkota dikenakan oleh Sang Hyang Antaboga adalah bentuk hiasan kepala yang biasa digunakan untuk tokoh raja atau dewa. Sikap

kepala Sang Hyang Antaboga adalah *dangah* atau *rada tanggah* kedua sikap kepala ini menggambarkan sikap yang tangkas, giat, gesit dan cekatan. Warna pada utama pada badan hijau. Warna hijau dianggap sama dengan warna kuning dalam konsep penggunaan warna *"Nu opat kalima pancer"* dalam bahasa sunda atau *"kiblat papat lima pancer"* dalam bahasa jawa yang menggambarkan sifat suka pamer, tokoh wayang memiliki warna ini biasa divisualisasikan dengan sikap kepala yang tegak atau agak mendongkak.




Bagan II.2 konsep warna "*nu opat kalima pancer"*
Sumber : Wayang Golek Sunda kajian estetika rupa tokoh golek (2002)

Bentuk lain wujud naga Sang Hyang Antaboga ada yang berwujud antropomorfisme, wujud ini sering digunakan pada pertunjukan wayang kulit di Yogyakarta.



Gambar II.5 Sang Hyang Antaboga wujud naga dalam bentuk lain pada wayang kulit
Sumber : Dokumentasi pribadi (2017).

Selain wujud naga Sang Hyang Antaboga juga memiliki wujud Dewa, dalam wujud dewa bentuk *wanda* Sang Hyang Antaboga digambarkan seperti wujud manusia, dalam visualisasi wayang kulit Wujud Antaboga berwarna Merah dengan kepala *tungkul* atau menunduk yang menggambarkan watak sopan.



Gambar II.6 Sang Hyang Antaboga wujud dewa
Sumber : Dokumentasi pribadi (2017)

Dalam pedalangan wayang golek menjelaskan Suryana (2002) menjelaskan bahwa beberapa tokoh memiliki *wanda* yang sama dan beberapa tokoh wayang golek tidak memiliki *wanda*, tokoh yang tidak memiliki *wanda* biasanya dipakai untuk

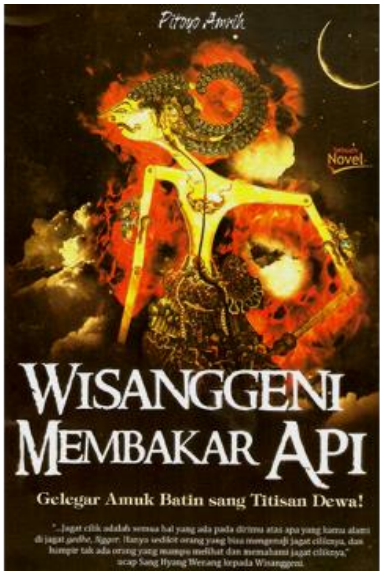
menampilkan tokoh yang tidak terikat pakem. Tokoh-tokoh tersebut biasa digunakan oleh dalang untuk melakonkan tokoh sampingan yang memiliki raut yang sama, tanpa dibatasi watak baik atau jahat. Para dalang juga memiliki kebebasan untuk menentukan ekpresi tokoh dan jalan cerita terutama pada cerita *carangan*. Dapat diartikan untuk mengatasi keterbatasan *wanda* pada wayang golek tokoh Antaboga dalam wujud dewa bisa saja digantikan menggunakan *wanda* dari tokoh wayang lain yang memiliki wujud serupa.

## II.3 Analisa Sang Hyang Antaboga

### II.3.1 Analisa Tokoh Sang Hyang Antaboga dalam Media lain

Selain terdapat dalam cerita pewayangan tokoh Sang Hyang Antaboga pernah dihadirkan dalam beberapa media seperti komik, animasi, *video game* dan novel, tokoh Sang Hyang Antaboga dalam beberapa media tersebut hanya sekilas penampakannya atau hanya diambil namanya saja, sehingga sangat sedikit informasi yang didapatkan dari media tersebut.

Dalam salah satu novel wayang karya Pitoyo Amrih berjudul “Wisanggeni Membakar Api” dipaparkan bahwa Sang Hyang Antaboga adalah sesosok ular dengan lengan yang mengenakan busana para dewa, dan mahkota. Memiliki sorot mata yang tajam dan berkesan kuat mendalam, alis memutih dan kumis yang panjang. Dalam novel ini diceritakan bahwa Antaboga telah menjadi seorang dewa juga telah menjadi seorang kakek dari cucunya yang bernama Antareja putra Bima. Novel ini menjelaskan kisah tentang anak para pandawa yang memiliki kekuatan keturunan dari para dewa.




Gambar II.7 cover novel Wisanggeni Membakar Api
Sumber : http://pitoyo.com/webstore/product_info.php?products_id=62 (diakses pada 01-05-2018)

Pada sebuah video game populer berjudul Final Fantasy XIV, terdapat salah satu karakter *boss* bernama Anantaboga yang berada di lantai tiga sebuah *dungeon* bernama Amdapor Keep. Visualisasi Anantaboga pada game ini tidak sesuai dengan visualisasi Sang Hyang Antaboga yang terdapat pada pewayangan, pada game ini Anantaboga digambarkan dengan visual seperti naga Eropa yang memiliki empat buah kaki dan memiliki sepasang sayap  seperti sayap kelelawar. Dapat diartikan bahwa video game tersebut hanya meminjam nama Anantaboga tanpa menyesuaikan dengan visualisasi sebenarnya, dan dikhawatirkan peminjaman nama pada karakter game ini dapat meyebabkan kesalahpahaman mengenai tokoh Anantaboga atau tokoh Sang Hyang Antaboga.




Gambar II.8 Antaboga dalam game Final Fantasy XIV
Sumber : http://ffxi.allakhazam.com/db/bestiary.html?fmob=6298

Sang Hyang Antaboga juga pernah diadaptasi pada serial animasi jepang berjudul Kenichi pada episode 11 OVA (Original Video Animation) yang tidak terdapat dalam penayangan serial televisi, dimana terdapat tokoh antagonis bernama Raden Tidat Jihan yang berasal dari indonesia dan memiliki kekuatan yang diibaratkan seperti raja ular bernama Nagaraja. Nagaraja adalah nama lain tokoh Sang Hyang Antaboga dalam pewayangan, dalam serial animasi ini tokoh Nagaraja divisualisasikan memiliki tubuh ular berwarna hijau dan memiliki sebuah mahkota dikepalanya, meskipun terdapat visual dari Antaboga tetapi hanya sedikit informasi yang didapatkan mengenai tokoh Antaboga.




Gambar II.9 Antaboga dalam serial animasi
Sumber : https://myanimelist.net/forum/?topicid=577093&show=130

Selain pada 2 media luar yang menampilkan visual Antaboga, pada media komik lokal berjudul Garudayana Saga volume 6 juga terdapat tokoh Sang Hyang Antaboga.




Gambar II.10 cover komik Garudayana vol.6
Sumber: dokumentasi pribadi

Komik Garudayana Saga karya Is Yuniarto volume 6 bercerita tentang petualangan seekor Garuda bersama Kinara dan Gatotkaca, dalam komik ini diceritakan bahwa Gatotkaca diselamatkan oleh Antaboga yang berwujud dewa dan dibawa ke Istana Jangkarbumi.




Gambar II.11 Sang Hyang Antaboga dalam komik Garudayana vol.6
Sumber: dokumentasi pribadi

### II.3.2 Analisa Khalayak

Untuk mengetahui pendapat dari masyarakat mengenai Tokoh Sang Hyang Antaboga maka dilakukan kuisioner. Kuisioner ini dilakukan untuk mengetahui mendapatkan pendapat dari masyarakat, seperti yang dikemukakan Cresswell (2014) rancangan survei digunakan untuk mengetahui kecenderungan, prilaku dan opini dari suatu populasi. Kuisioner dilakukan oleh 64 partisipan dengan persentase 67,2% laki-laki dan 32,8% perempuan, dari anak-anak berusia 11 tahun hingga dewasa berusia lebih dari 35 tahun, dengan sasaran utama adalah remaja. Sarwono (2013) menjelaskan bahwa remaja adalah proses masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa. Dalam fase ini seseorang cenderung mengalami sebuah perubahan kepribadian dan ketetapan dalam tingkah laku yang disebut dengan *trait.* Salah satu ciri trait dalam tingkah laku remaja adalah *openess* atau keterbukaan yaitu dimana muncul prilaku seperti menghargai seni, emosi, petualangan, ide-ide baru, imajinasi keingintahuan, dan pengalaman baru. Prilaku-prilaku remaja tersebut dijadikan dasar untuk menyasar remaja sebagai responden utama dalam kuisioner. Berikut adalah data yang didapatkan dari kuisioner.

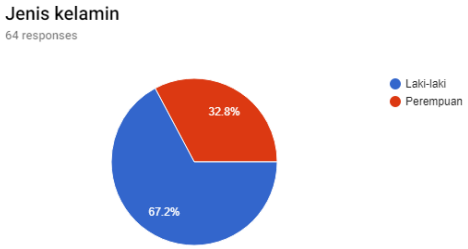



Diagram II.1 Diagram persentase jenis kelamin responden
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Jumlah responden laki-laki yang berpartisipasi dalam kuisioner ini sebanyak 43 orang dan jumlah responden perempuan yang berpartisipasi dalam kuisioner ini sebanyak 2i orang.

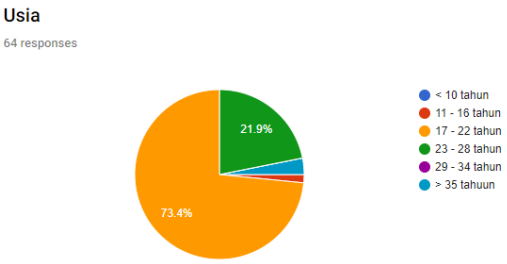



Diagram II.2 Diagram persentase usia responden
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Pada pertanyaan pertama responden diberikan pertanyaan mengenai keakraban responden dengan istilah naga Jawa. sebesar 48.4% responden tidak mengenal istilah naga Jawa, 39,1% menjawab iya dan sebesar 12,8% ragu-ragu pernah mendengar istilah naga Jawa.

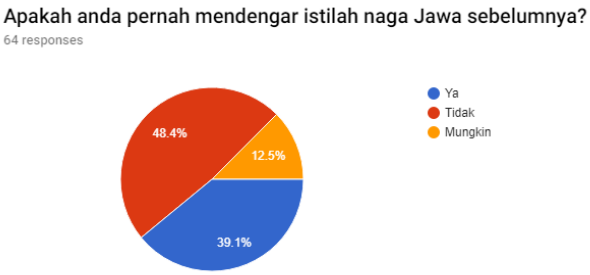



Diagram II.3 Diagram persentase responden mengenai istilah naga Jawa
Sumber: dokumentasi pribadi (2018).

Persentase responden yang pernah mendengar istilah naga jawa sebanyak 31 orang menjawab tidak pernah mendengar, sebanyak 25 orang ya pernah mendengar dan sebanyak 8 orang ragu-ragu.




Diagram II.4 Diagram persentase responden mengenai tokoh naga dalam pewayangan
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Pertanyaan selanjutnya responden ditanyakan apakah para responden mengetahui jika dalam pewayangan terdapat tokoh-tokoh berwujud naga. 71,9% responden menjawab tidak dan 28,1% menjawab mengetahui bahwa terdapat tokoh naga yang berwujud naga. Responden yang menjawab " Ya" selanjutnya diperintahkan untuk menyebutkan nama tokoh tersebut.

Berikut adalah jawabannya (dikutip langsung) :

- Antaboga (2)
- Antaboga, Tatsaka
- Antareja

Dari jawaban yang diberikan oleh beberapa responden diketahui bahwa terdapat 3 responden yang mengetahui tokoh Antaboga, 1 orang mengetahui naga Tatsaka dan satu orang mengetahui Antareja, tetapi Antareja bukanlah tokoh yang sepenuhnya berwujud naga karena Antareja keturunan naga yang dapat berubah wujud menjadi naga ketika *tiwikrama* atau marah besar.




Diagram II.5 Diagram persentase responden mengenai nama tokoh Sang Hyang Antaboga
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Setelah menanyakan tentang tokoh naga dalam pewayangan, selanjutnya responden ditanyakan apakah responden pernah mendengar nama tokoh Sang Hyang Antaboga, sebanyak 68,8 % menjawab tidak pernah mendengar nama Tokoh Sang Hyang Antaboga sebelumnya, sebanyak 17,2% menjawab ya pernah mendengar dan sebanyak 14,1% menjawab ragu-ragu. Responden yang menjawab ya diberikan pertanyaan dari mana mengenal tokoh Sang Hyang Antaboga. Pertanyaan selanjutnya yang diajukan adalah mengenai visualisasi Sang Hyang Antaboga, responden diberikan ilustrasi tokoh Sang Hyang Antaboga yang terdapat pada wayang golek dan wayang kulit. Sebanyak 57,8% responden menjawab menarik, 38,4 % menjawab biasa saja dan 7,8 menjawab tidak menarik.

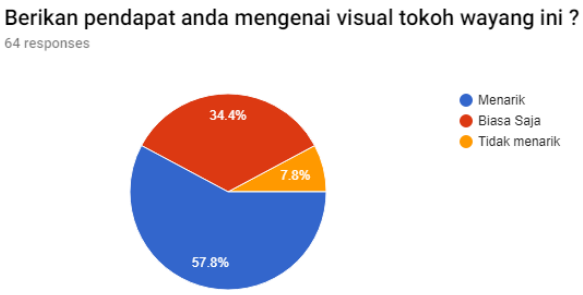



Diagram II.6 Diagram persentase responden tentang mengenai visual Sang Hyang Antaboga
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Berikut adalah pendapat responden (dikutip langsung) :

- Tidak tertarik, Mungkin karena pewayangan sudah hampir pudar, pandangan terhadap citra wayang hampa.
- Menarik, Sosok ular yang bermahkota.
- Menarik, karena memiliki khas dan detail yang khusus
- Menarik, gambaran sosok naga yang berbeda dari media diluar negri
- Menarik, karena gaya visualnya khas
- Menarik, bentuk, tektur, warna, motifnya artistik & estetik
- Menarik, Desain karakternya bagus
- Biasa saja, seram
- Biasa saja, klasik dan kuno.
- Menarik, Tokoh tersebut dari visualisasinya mencerminkan gambaran yang sangat menarik untuk ilmu pengetahuan studi literatur & juga ilmu pengetahuan kreativitas dalam pengetahuan mengenai wawasan seni budaya,pertunjukan tradisional.
- Biasa saja, Seperti wayang pada umumnya
- Menarik, visualnya unik, terutama yg gambar pertama, meskipun baru liat dan gatau itu apaan
- Menarik, Wujudnya yang tak lazim, tidak seperti yang sering dilihat di dunia pewayangan.
- Biasa saja, Visualnya terlalu klasik jadi kurang menarik bagi anak muda
- Biasa saja, Standar seperti tokoh wayang pada umumnya, yang membuatnya sedikit berbeda karena bentuknya seperti naga
- Biasa saja, jadul
- Biasa saja, memang sudah seperti ini.
- Menarik, Baru pertama kali liat naga dipewayangan.
- Menarik, Baru melihat ada tokoh pewayangan yang menyerupai naga biasanya menyerupai hewan seperti monyet
- Biasa saja, Ada beberapa faktor mengapa hal tersebut terkesan biasa saja. Persembahan cerita pewayangan biasa dimainkan oleh dalang/manusia. Hal

ini akan menjadi pembeda antara dalang satu dengan yang lainnya. Pembaawaan dalang akan mempengaruhi penonton untuk tertarik atau tidak. Kebanyakan dalang membawakannya terlalu membosankan. Jadi kurang menarik perhatian, khususnya untuk kaula pemuda seperti saya.

- Menarik, wayang memiliki tokoh yang sangat bervariasi. banyak karakter mitologi jawa yang divisualkan melalui media wayang kulit termasuk naga. selain itu, perwujudan naga pun sering terlihat pada kereta-kereta kerajaan yang dibentuk sedemikian rupa menyerupai naga.

Dari beberapa opini responden yang didapat mengenai visualisasi Sang Hyang Antaboga, beberapa responden yang tertarik pada visualisasi Sang Hyang Antaboga berpendapat bahwa responden baru mengetahui visualisasi bentuk naga dalam pewayangan dan beberapa pendapat menyatakan bahwa naga dalam pewayangan memiliki ciri yang khas seperti mahkota, Beberapa yang menganggap biasa saja seperti kurang menarik dan terlalu klasik.

Selain mempertanyakan mengenai tokoh Sang Hyang Antaboga dan opini mengenai visualisasi Antaboga dalam pewayangan Responden juga ditanyai mengenai kisah pewayangan yang dalam media lain yang diketahui oleh responden, sebanyak 65,6% mengetahui bahwa kisah pewayangan pernah diadaptasi dalam media lain dan 34,4% menjawab tidak tahu.




Diagram II.7 Diagram persentase responden mengenai kisah pewayangan yang dibawakan melalui media lain
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Reponden yang mengetahui mengenai kisah pewayangan yang diadaptasi melalui media lain kembali diberikan perintahkan untuk menyebutkan media

adaptasi yang responden ketahui, total suara untuk media komik 26 suara atau 57,8%, total suara untuk media film sebanyak 22 suara atau 48,9%, total suara untuk novel sebanyak 7 suara atau 15,6%, total suara untuk game sebanyak 6 suara 13,3% dan sisanya sebanyak 8,8%.

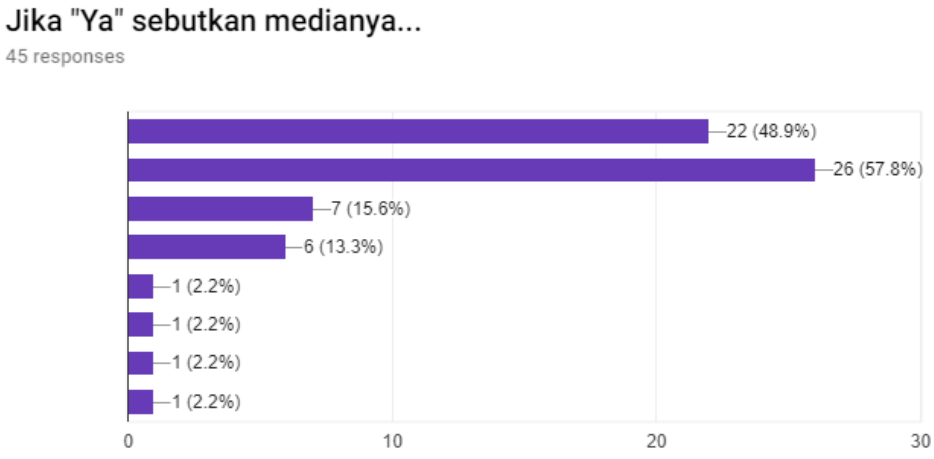



Diagram II.8 Diagram persentase responden mengenai media adaptasi yang diketahui
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Dari pertanyaan sebelumnya responden diberi pertanyaan mengenai kisah Sang Hyang Antaboga bila diadaptasi kedalam bentuk media lain, sebanyak 81,3 % responden menjawab tertarik dan sebanyak 18,8% tidak tertarik, selain itu responden juga dimintai pendapat mengenai media lain untuk Adaptasi kisah Sang Hyang Antaboga dan berikut pendapat responden (dikutip langsung) :

- Sepertinya lebih menarik jika di bawakan melalui media lain karena sering melihat pertunjukan wayang di event tertentu saja
- terkait perkembangan jaman mungkinnya, ya bagusnya minimal di komikin. jadi bisa mengangkat budaya lokal dgn media yang berbeda, contohnya kaya komik ramayana. jdi kalo pagelaran wayangkan nonton jadi jauh ada yang kurang jelas atau mungkin bosen.
- Setuju, karena dari tradisi pentas perwayangan kenapa tidak di implementasikan ke dalam media berbasis era digital atau teknologi, guna

membangun juga ilmu pengetahuan mengenai seni budaya yang ada di Nusantara Indonesia.

- Mungkin dengan dibawakan melalui media visual lain, masyarakat dapat lebih menikmati dan merasakan pengalaman menonton pagelaran pewayangan yang lain dari biasanya.
- harus ada media yang relevan dengan jaman sekarang.
- pelestarian budaya dan agar generasi millenial dapat kembali mengenal dan turut melestarikan kebudayaan tradisional.
- Agar mengetahui tokoh naga itu
- pengen tau naga dari indonesia




Diagram II.9 Diagram persentase responden tentang kisah Sang Hyang Antaboga jika diadaptasi menjadi media lain.
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Dari pendapat responden mengenai ketertarikan terhadap kisah wayang diadaptasi menjadi media lain, dapat disimpulkan bahwa responden tertarik dengan kisah wayang apabila kisah wayang bisa di aplikasikan kepada media yang relevan dengan perkembangan zaman sekarang.

Pertanyaan diakhiri dengan pertanyaan darimana selama ini responden mengenal naga dan persepsi responden mengenai naga. Sebanyak 90,6% responden mengenal naga dari media hiburan, 35,9% mengenal naga dari internet, 28,1% mengenal dari buku literatur, dan 2,1% lainya.

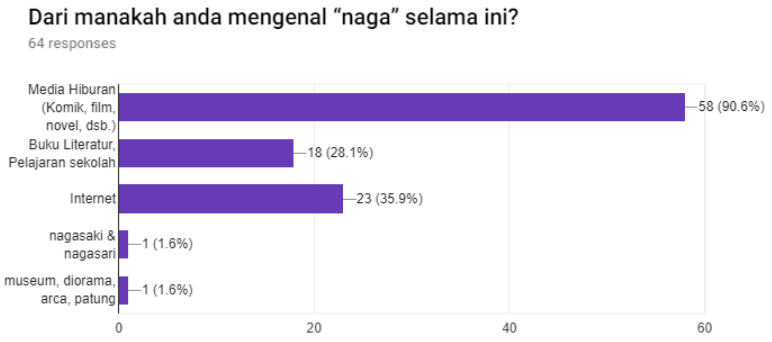



Diagram II.10 Diagram persentase responden tentang darimana responden mengenal naga
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Pada bagian pertanyaan mengenai persepsi responden mengenai naga, responden diberikan 6 ilustrasi naga dari berbagai kebudayaan dengan bentuk yang berbeda-beda, diantaranya (1) ilustrasi naga jawa yang berwujud ular dengan mahkota, (2) ilustrasi naga oriental dari asia timur, (3) ilustrasi naga dari india yang berupa ular cobra dengan banyak kepala, (4) ilustrasi wyvern naga Eropa dengan sepasang kaki dan sepasang sayap, (5) ilustrasi naga Eropa dengan 2 pasang kaki dan sepasang sayap dan, (6) ilustrasi naga Cocktrice penggabungan ayam jantan dan reptil.




Diagram II.11 Diagram persentase responden tentang persepsi bentuk naga
Sumber: dokumentasi pribadi (2018).

Dari kuisioner yang diberikan kepada responden didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

- Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang naga dalam pewayangan khususnya tokoh Sang Hyang Antaboga.

- Sebagian besar masyarakat yang baru mengetahui visualisasi Sang Hyang Antaboga tertarik dengan visual Sang Hyang Antaboga.
- Masyarakat banyak yang menginginkan jika cerita pewayangan di adaptasi ke media dengan pendekatan yang lebih relevan dengan zaman sekarang.

**II.4 Resume**

Dari analisa diatas diketahui bahwa Sang Hyang Antaboga telah diadaptasi menjadi tokoh naga dalam game, animasi dan komik tetapi tidak banyak memaparkan informasi mengenai tokoh Sang Hyang Antaboga, bahkan terdapat media yang hanya meminjam nama tanpa memberikan informasi, dan sebenarnya banyak masyarakat yang tertarik mengenal tokoh Naga Sang Hyang Antaboga terlebih jika dibawakan dengan pendekatan yang lebih modern.

**II.5 Solusi Perancangan**

Untuk mengatasi masalah ini maka diperlukan perancangan media yang dapat memberikan informasi mengenai tokoh Sang Hyang Antaboga, di era modern saat ini cerita wayang tidak hanya dapat dinikmati melalui pertunjukan pewayangan, sejalan dengan perkembangan sastra, cerita wayang juga dapat dinikmati melalui teks narasi dalam novel, kisah wayang dalam novel juga dibuat lebih menarik oleh para penulis karena disisipkan cerita carangan dan sempalan agar menarik pembaca. Selain itu sekitar tahun 1960-an di indonesia juga sedang populer komik wayang yang dipopulerkan oleh R.A Kosasih,dan cerita wayang yang diangkat kembali melalui media komik memberikan visual yang lebih mudah ditangkap untuk menginformasikan jalan cerita pada cerita wayang.

Untuk memberikan informasi yang lebih efektif mengenai kisah wayang khususnya tokoh Sang Hyang Antaboga maka diperlukan media yang dapat mengkombinasikan cerita yang menarik dan visual efektif, maka dari itu komik dinilai efektif untuk memberikan informasi mengenai tokoh Sang Hyang Antaboga karena memadukan teks narasi cerita dan visual yang dapat memberikan gambaran yang mudah ditangkap khalayak.