BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH PERANCANGAN INFORMASI TOKOH BUTA PREPAT

II.1 Landasan Teori

II.1.1 Pengertian Wayang

Menurut Mulyono (1978) dalam Sunarto (1989, h.14) menjelaskan wayang berasal dari kata bahasa Indonesia (Jawa) asli, yang berarti bayang-bayang, berasal dari akar kata "yang" mendapat tambahan "wa". Kata wayang atau "hamayang" pada waktu dulu berarti pertunjukan "bayang", yang lambat laun menjadi pertunjukan bayang-bayang yang kemudian menjadi seni pentas wayang. Cerita pada wayang pada umumnya mengangkat kisah Mahabhrata dan Ramayana. Hal ini diperkuat dengan datangnya kebudayaan Hindu di Indonesia, dengan bukti pada prasasti raja Balitung tahun 907 M (Sunarto, 1989, h.17).

Secara umum wayang merupakan boneka yang dimainkan oleh dalang dan terdapat berbagai jenis wayang di Indonesia yang masih sering dipentaskan, diantaranya adalah wayang kulit, wayang orang, dan wayang golek. Fungsi wayang saat ini merupakan sebagai hiburan dan tuntunan, yang dari dulu tetap menyampaikan pesan moral dan filosofi kehidupan kepada para penontonnya lewat sebuah cerita dalam wayang ataupun tokoh dalam wayang tersebut. Unsur pendidikan juga terdapat pada wayang, bukan sekedar ceritanya saja namun juga terdapat pada perwujudan masing-masing wayang yang merupakan gambaran watak, sifat manusia (Tofani, 2013, h.5).

II.1.2 Pengertian Wayang Kulit

Perbedaan dengan jenis wayang lainnya adalah wayang kulit menggunakan kulit binatang yang biasanya terbuat dari kulit kerbau sebagai bahan dasar pembuatannya. Wayang kulit dimainkan oleh dalang didepan *kelir* atau layar putih yang disoroti lampu listrik atau lampu minyak, sehingga penonton yang berada di belakang melihat bayangan wayang pada *kelir* dan yang berada didepan melihat wujud asli wayang dan warnanya (Tofani, 2013, h.5).

Wayang kulit mempunyai berbagai gaya yang berbeda pada setiap daerah di pulau Jawa diantaranya, gaya Yogyakarta, gaya Cirebon, gaya Madura, dan gaya Yogyakarta. Gaya yang dimaksud adalah perbedaan corak, warna yang dipakai. Maka dari itu terdapat banyak perbedaan dan versi pada wayang kulit di Jawa namun intinya dan bentuk umum dari sebuah tokoh wayang tetaplah sama begitupun dengan pakemnya atau standar ceritanya, karena setiap tokoh pada wayang juga memiliki ciri khasnya masing-masing yang tidak dapat diubah bentuknya dasarnya.

II.1.3 Karakter Antagonis

Antagonis merupakan sebutan dari seorang karakter yang mempunyai sifat buruk ataupun jahat, karakter antagonis biasanya muncul pada cerita-cerita yang bermuatan konflik dengan peristiwa kejahatan didalamnya. Karakter antagonis biasanya terlihat jahat maupun menyeramkan, setiap karakter antagonis dapat menyampaikan pesan dan kesannya tersendiri dalam sebuah cerita. Pandangan terhadap karakter antagonis dapat berkesan jahat dan negatif, namun kemunculan karakter antagonis dalam suatu cerita dapat menjadi sebuah pandangan yang berbeda dengan pesan yang ingin disampaikan pada setiap karakter antagonis tergantung dari pesan dan cerita yang ingin disampaikan didalamnya. Sebagai contohnya karakter antagonis dapat dijadikan sebuah renungan terhadap suatu kejahatannya dalam ceritanya agar tidak dilakukan kembali oleh pembaca cerita.

II.1.4 Buta Prepat

Buta memiliki arti raksasa, Prepat yaitu empat dalam bahasa Indonesia. Buta Prepat merupakan nama empat sekawanan raksasa dalam pewayangan yang terdiri dari Buta Cakil, Buta Terong, Buta Rambut Geni dan Buta Pragalba. Buta Prepat masing-masing memiliki fisik yang menyeramkan dan aneh dengan peran yang jahat dan perilaku yang berbeda-beda, menggambarkan empat nafsu dari manusia yaitu kemarahan, kejahatan, kemalasan, dan ketidakpuasan. Perwujudan Buta Prepat merupakan wujud dari raksasa sehingga ciri-ciri fisik yang terdapat pada empat Buta Prepat mempunyai kesamaan satu sama lain. Pada umumnya raksasa

digambarkan sebagai mahluk yang menyeramkan dengan watak yang buruk bagi manusia dan menghasilkan makna yang negatif.

Buta Prepat pada umumnya terdapat pada cerita pewayangan di Indonesia dan tidak ada dalam cerita Ramayana dan Mahabharata. Buta Prepat dapat dijumpai pada wayang kulit dan wayang golek, yaitu dalam pewayangan cerita Perang Kembang. Lakon yang mencakup keempat tokoh dalam Buta Prepat ini hanya terdapat dalam cerita Perang Kembang. Keempat tokoh raksasa tersebut diceritakan mempunyai tujuan yang sama yaitu membegal dan melawan para ksatria yang melewati hutan pada daerahnya Buta Prepat. Pembegalan tersebut dipimpin oleh Buta Cakil yang pertama kali menantang para ksatria. Adira (2018) mengatakan pada akhir cerita para Buta Prepat akhirnya mati akan kesombongan dan tingkah laku mereka sendiri.

II.1.5 Perang Kembang

Perang Kembang merupakan sebuah cerita atau adegan dalam pewayangan pada wayang gaya Surakarta dan gaya Yogyakarta dengan nama Perang Begal, selalu muncul pada pagelaran Wayang Kulit Purwa maupun Wayang Orang. Sutardjo (seperti dikutip Mumfangati) menjelaskan Perang Kembang merupakan simbol perjuangan manusia dalam melawan, menundukkan dan mengendalikan nafsu buruk yang berada dalam diri manusia, agar menjadi manusia yang ’dewasa’ terpuji, amanah, bertanggung jawab dan menjaga lingkungan menjadi aman serta damai. Perang Kembang biasanya berada pada babak dua, pada jam tengah malam.

Perang Kembang menceritakan tentang perang antara ksatria dan raksasa yakni Buta Prepat, inti dari perang ini adalah perang melawan nafsu dalam diri ksatria yang disimbolkan dalam wujud raksasa Buta Prepat yang keempatnya masing-masing memiliki salah satu nafsu buruk. Buta Cakil dengan nafsu kejahatan, Buta Terong dengan nafsu kemalasan, Buta Rambut Geni dengan nafsu amarah, Buta Pragalba dengan nafsu ketidakpuasan.

Perang Kembang dibuka dengan kemunculan Buta Cakil. Ksatria yang memasuki daerah kekuasaan Buta Cakil tanpa izin membuatnya untuk memperjuangkan

daerah kekuasaannya yang dianggap benar bagi bangsanya (Achwandi, 2013). Pada akhir cerita para Buta Prepat mati dan perkelahian dimenangkan oleh ksatria.

II.2 Objek Penelitian

II.2.1 Buta Cakil

Tokoh pemimpin Buta Prepat adalah Buta Cakil, yang masih merupakan golongan raksasa namun tidak memiliki perawakan seperti raksasa pada umumnya karena badannya yang berukuran kecil. Buta Cakil memiliki ciri-ciri wujud raksasa yang dapat dilihat melalui mukanya, ciri-cirinya sama seperti raksasa dan anggota Buta Prepat lainnya, yaitu memiliki taring dan gigi yang keluar, namun Buta Cakil memiliki mata dan dagu yang berbeda. Mata Buta Cakil digambarkan memiliki mata *kiyer* atau sipit, dagu yang dimiliki Buta Cakil memilihi dagu atau rahang bawah yang maju kedepan dan merupakan ciri khas utama dari tokoh ini sehingga membuatnya berbeda dengan tiga Buta Prepat lainnya dan mendapat sebutan Cakil.



Gambar II.1 Buta Cakil
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pada gambar II.1 dapat dilihat bentuk giginya yang tajam dan taring yang menjulang tinggi pada rahang dagunya, membedakannya dengan Buta lainnya yang tidak memiliki taring pada rahang dagu tersebut, seakan-akan Buta Cakil terlihat seperti mahluk yang ganas, matanya yang terlihat sipit menambah kesan kekejaman

dari Buta Cakil. Buta Cakil menggunakan atribut gelang *Bambang* yang menunjukkan Buta Cakil adalah ksatria. Bentuk tangannya membentuk *Driji Denawa* atau simbolisasi yang menunjukkan Buta Cakil adalah raksasa. Bentuk badan sampai kakinya menggunakan bentuk *Pocong Blatrong*.

Purwandi (2007) dalam Achwandi (2013) pada artikelnya mengatakan Susuhunan Hanyakrawati adalah pencipta karakter Buta Cakil yang juga merupakan raja Mataram Islam kedua. Perlambangan Buta Cakil adalah tokoh yang berani, pantang menyerah, namun tidak memiliki kekuatan sebanding dengan seorang ksatria. Buta Cakil bersenjatakan Keris, satu sampai dua Keris, namun Buta Cakil selalu mati tertusuk Kerisnya. Kematiannya sering dipakai contoh sebagai orang yang sering kena musibah akibat ulahnya sendiri (Tofani, 135). Nafsu manusia yang melambangkan Buta Cakil adalah nafsu *sufiyah*, yaitu dalam artian negatif adalah nafsu berbagai kejahatan manusia.

II.2.2 Buta Terong

Buta Terong merupakan salah satu dari Buta Prepat, yang merupakan sebuah raksasa yang mempunyai perawakan besar dan buncit. Buta Terong memiliki wujud raksasa yang dapat dilihat melalui mukanya, namun terdapat perbedaan yang sangat jelas yang membedakan Buta Terong dengan Buta lainnya, perbedaan tersebut terdapat pada hidungnya yang sangat besar sehingga menyerupai bentuk terong, maka dari itu disebut Buta Terong, karena ciri khasnya tersebut lawan bicaranya sulit menangkap pembicaraan dari Buta Terong.

Mata Buta Terong digambarkan memiliki mata *plelengan* atau bulat penuh seperti tokoh-tokoh raksasa pada umumnya. Peran Buta Terong tidak berbeda dengan Buta Prepat lainnya yaitu membegal para ksatria Punakawan yang memasuki daerahnya, pada pewayangan adegan Perang Kembang, namun Buta Terong tidak memiliki kesaktian sama sekali.



Gambar II.2 Buta Terong
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pada gambar II.2 Buta Terong menggunakan atribut gelang *Dagelan*, kalung, namun tidak menggunakan gelang kaki seperti tokoh Buta Prepat lainnya. Bentuk tangannya membentuk *Driji Denawa* atau simbolisasi yang menunjukkan Buta Terong adalah raksasa. Atribut yang dipakai dari pinggang sampai kakinya atau yang disebut *Pocong Dagelan* menunjukkan Buta Terong adalah tokoh yang mempunyai sifat lucu. Kesan aneh yang didapatkan saat melihat Buta Terong adalah melalui bentuk hidungnnya yang besar sehinnga menutupi mulutnya, disertai tatapan mata sebuah sosok raksasa yang bulat dan besar menambah kesan seram dari Buta Terong. Nafsu manusia yang melambangkan Buta Terong adalah nafsu *mutmainah,* yaitu nafsu berserah diri, namun dalam artian negatif adalah sifat malas.

II.2.3 Buta Rambut Geni

Buta Rambut Geni merupakan salah satu dari Buta Prepat, yang merupakan sebuah raksasa yang mempunyai perawakan besar dan gendut. Buta Rambut Geni berkelakuan liar dan ganas dengan wujud raksasa yang dapat dilihat melalui mukanya. Mata Buta Rambut Geni digambarkan memiliki mata *plelengan* atau

bulat penuh dan mulut *ngablak* atau bertaring dan terbuka lebar seperti tokoh-tokoh raksasa dalam wayang pada umumnya.

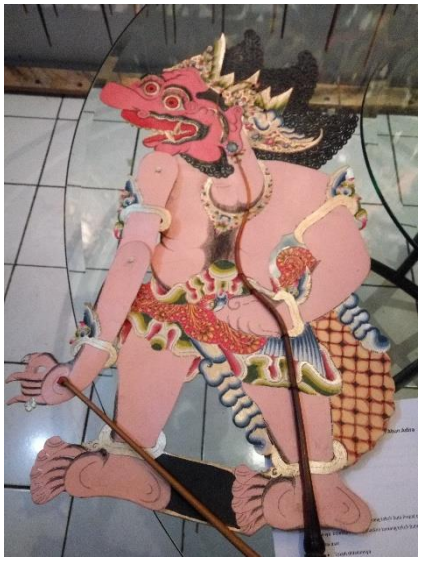


Gambar II.3 Buta Rambut Geni
Sumber: https://www.pitoyo.com/duniawayang/galery/data/media/30/rambutgeni.jpg
(Diakses pada 5/7/2018)

Buta Rambut Geni memiliki rambut yang merupakan ciri khas utama dari penamaan Buta Rambut Geni sendiri, yaitu rambut api. Mata sebuah sosok raksasa yang bulat dan besar menambah kesan seram dari Buta Rambut Geni dengan taring pada mulutnya. Pada gambar II.3 atribut yang digunakan Buta Rambut Geni diantaranya adalah, gelang kaki dan gelang tangan *Denawa*, dan kalung. Nafsu manusia yang melambangkan Buta Rambut Geni adalah nafsu amarah, yaitu nafsu yang gampang terbawa emosi sehingga menyebabkan kemarahan yang dilambangkan melalui rambutnya yang berbentuk api.

II.2.4 Buta Pragalba

Buta Pragalba merupakan salah satu dari Buta Prepat, yang memiliki kelakuan liar dan ganas seperti Buta Rambut Geni. Buta Pragalba sering disebut Bragalba untuk menambah kesan sangar (Anonim, 2014).



Gambar II.4 Buta Pragalba
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pada gambar II.4 Mata Buta Pragalba digambarkan memiliki mata *plelengan* bulat penuh seperti tokoh-tokoh raksasa pada umumnya begitupun penggambaran fisik lainnya seperti perawakannya yang gendut besar. Rambutnya keriting berwarna hitam, mulutnya *ngablak* atau mulut yang terbuka dan betaring, tangannya seperti Buta Prepat lainnya membentuk *Driji Denawa* sebagai perlambangan dirinya adalah raksasa. Atribut yang digunakan Buta Pragalba diantaranya adalah gelang tangan *Denawa*, gelang kaki, kalung, dan *Pocong Denawa*.

Nafsu manusia yang melambangkan Buta Pragalba adalah nafsu *aluammah*, yaitu dalam artian negatif adalah nafsu ketidakpuasan duniawi. Tokoh wayang Pragalba termasuk wayang *srambahan* dalam artian dapat dinamakan tokoh siapa saja dengan catatan keadaannya tak jauh berbeda dengannya (Purwadi, 2013, h.190)

II.2.5 Nilai Kehidupan pada Buta Prepat

Nilai kehidupan dalam Buta Prepat yang ingin disampaikan yaitu dari sifat dan watak para tokoh didalamnya dan juga melalui cerita Perang Kembang dalam pewayangan. Nilai kehidupan dalam Buta Prepat ini dapat dijadikan renungan dalam kehidupan manusia, melalui keseluruhan cerita Perang Kembang, yang ingin disampaikan adalah sejatinya dalam diri manusia terdapat empat nafsu yang buruk

dan patut untuk dihindari yaitu nafsu amarah, kemalasan, kejahatan, ketidakpuasan. Adira (2018) dalam wawancara mengatakan meskipun nafsu buruk tersebut telah diatasi, namun akan selalu muncul nafsu buruk tersebut dalam diri manusia. Melalui masing-masing tokoh Buta Prepat, nilai kehidupan yang ingin disampaikan berbeda-beda, diantaranya:

- Buta Cakil

  Nafsu jahatnya yang harus dihindari dalam setiap diri manusia. Cakil bersifat berani, namun karena keberaniannya itu dia sampai lupa diri dan tertusuk Kerisnya sendiri. Nilai kehidupan yang ingin disampaikan adalah kecerobohan seseorang diawali oleh sikapnya sendiri, dan sikap tersebut juga tidak patut dicontoh karena akan mencelakakan diri sendiri.

- Buta Terong

  Melalui nafsu yang terdapat pada Buta Terong, yaitu nafsu *mutmainah* yang berarti nafsu kemalasan yang harus dihindari dalam setiap diri manusia.

- Buta Rambut Geni

  Melalui nafsu yang terdapat pada Buta Rambut Geni, yaitu nafsu amarah yang berarti nafsu yang gampang terbawa emosi dan menimbulkan kemarahan, merupakan nafsu yang buruk yang selalu ada dalam diri manusia dan ditunjukkan untuk selalu bersabar.

- Buta Pragalba

  Melalui nafsu yang terdapat pada Buta Pragalba, yaitu nafsu *aluamah* yang berarti nafsu buruk yang tidak pernah puas, menunjukkan sifat manusia yang selalu tidak pernah puas akan hal yang bersifat duniawi.

- Cerita yang diakhiri kematian

  Kematian keempat tokoh Buta Prepat tersebut masing-masing melambangkan bahwa nafsu buruk yang terdapat dalam diri manusia dapat dikalahkan atau dihilangkan dalam setiap diri manusia.

II.3 Analisa Masalah

II.3.1 Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan pemilik Galeri Seni Abun yaitu Abun Adira ditujukan untuk kepentingan informasi yang benar, langsung dari narasumber sebagai pengamat budaya topeng dan wayang. Abun Adira juga kolektor khususnya wayang serta topeng. Pertanyaan yang ditujukan kepada narasumber seputar informasi tokoh Buta Prepat mulai dari cerita, sifat, fisik, dan juga makna dari tokoh tersebut. Pertanyaan kedua berupa informasi pengalaman dan pengetahuan narasumber dalam pandangan terhadap wayang dan topeng, serta mencari tahu hubungan antara topeng dan wayang. Pertanyaan ketiga ditujukan untuk mencari tahu pandangan narasumber terhadap ketertarikan remaja terhadap budaya Indonesia khususnya topeng dan wayang.

Kesimpulan dari wawancara adalah tokoh Buta Prepat memiliki karakteristik yang buruk dan tidak patut dicontoh. Menurut Abun Adira (2018) dalam wawancara mengatakan, remaja saat ini cenderung mulai kurang tertarik untuk mengenal budaya wayang dan topeng terutama di perkotaan karena zaman yang berkembang pesat dan kemajuan teknologi, namun masih memiliki potensi di pedalaman atau di perkampungan, karena masih sering dilakukan pementasan ditempat tersebut. Kesimpulan lainnya dari narasumber bahwa banyak sekali variasi wayang dan topeng, namun cerita, wujud umum dan karakteristik dari tokoh yang ada dalam wayang tersebut tetaplah sama.

II.3.2 Kuisioner

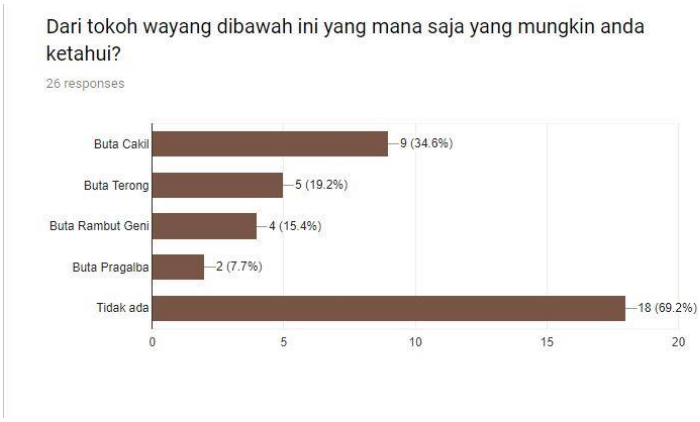
Kuisioner dilakukan untuk mengetahui pengetahuan mayarakat terutama remaja akhir terhadap tokoh Buta Prepat, mulai dari pengetahuan wujudnya, cerita yang dialaminya hingga penjelasan dari tokoh tersebut serta untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan akan tokoh tersebut. Pada gambar II.5 dibawah, sebanyak 24 orang responden tidak mengetahui nama tokoh Buta Prepat, dan 2 yang mengetahui dari 26 responden. Pada gambar II.6 selanjutnya, sebanyak 3 orang dari 26 responden mengetahui cerita Perang Kembang



Gambar II.5 Pertanyaan Buta Prepat
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)



Gambar II.6 Pertanyaan Perang Kembang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)



Gambar II.7 Pertanyaan dengan gambaran tokoh
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Sesi kedua dari kuisioner menunjukkan gambar wayangnya serta nama-nama dari tokoh Buta Prepat dan setelah diberikan gambaran, pada gambar II.7 dapat dilihat 9 orang mengetahui Buta Cakil, 5 orang mengetahui Buta Terong, 4 orang mengetahui Buta Rambut Geni, 2 orang mengetahui Buta Pragalba dan sebanyak 18 orang menjawab tidak ada yang diketahui. Dapat diketahui, responden setelah

melihat gambar dan nama dari tokoh tersebut cenderung lebih mengetahuinya dibandingkan nama "Buta Prepat" nya saja dan tokoh Buta Cakil lebih banyak diketahui daripada tokoh lainnya. Sebanyak 6 orang responden dapat menjelaskan secara singkat tentang salah satu atau keseluruhan tokoh Buta Prepat.



Gambar II.8 Pertanyaan ketertarikan
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pada gambar II.8 sebanyak 19 orang tertarik untuk mengetahui tokoh Buta Prepat dengan alasan bervariasi. Kesimpulan dari kuisioner yaitu masih banyak yang belum mengetahui tokoh Buta Prepat dan hanya 6 orang yang dapat menjelaskan secara singkat tentang tokoh tersebut, serta masih banyak yang ingin mengetahui tentang tokoh tersebut.

II.4 Resume

Resume dari wawancara dan kuisioner yang telah dilakukan dapat disimpulkan kurangnya media informasi tentang Buta Prepat, sehingga dibutuhkan media informasi khususnya untuk wilayah perkotaan, yang isinya dapat mengenalkan secara tidak langsung karakter Buta Prepat tersebut dan diharapkan dapat diterima oleh masyarakat luas khususnya remaja akhir.

II.5 Solusi Perancangan

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan maka solusi perancangan dapat berupa sebuah multimedia interaktif yang secara tidak langsung mengenalkan tokoh Buta

Prepat beserta pengembangan cerita agar lebih lama dan menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dari tokoh tersebut dengan visual yang interaktif dan tidak membosankan.