

**IDENTITAS VISUAL TOKOH WAYANG
DALAM CERITA GATOTKACA LAHIR**

(Studi Khusus : Perkumpulan Wayang Wong Bharata di Jakarta)

TESIS

**Disusun Oleh :
Bambang Tri Wardoyo
NIM : 191.10.0011**

**Pembimbing :
Prof. Yusuf Affendi.D, MA**



**PROGRAM MAGISTER DESAIN PRODUK
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS TRISAKTI
JAKARTA
2014**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Bambang Tri Wardoyo
NIM : 191100011
Program : Magister Desain
Universitas : Trisakti
Judul Tesis : IDENTITAS VISUAL TOKOH WAYANG DALAM
CERITA GATOTKACA LAHIR (STUDI KHUSUS PERKUMPULAN
WAYANG WONG BHARATA DI JAKARTA)

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tesis yang saya buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari hasil penulisan tesis ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib Universitas Trisakti.

Demikian pernyataan saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Jakarta , 25 Maret 2014



(Bambang Tri Wardoyo)

LEMBAR PENGESAHAN TESIS
IDENTITAS VISUAL TOKOH WAYANG DALAM CERITA
GATOTKACA LAHIR

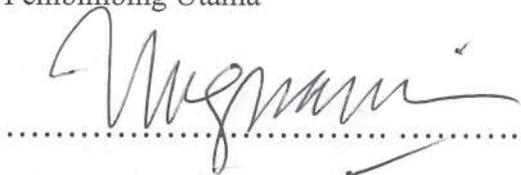
Oleh :
Bambang Tri Wardoyo
191.10.0011

Disetujui dan disahkan :

.....


Prof. Drs. Yusuf Affendi, D, MA
Pembimbing Utama

Tanggal :

.....


Drs. Agus Nugroho Udjianto, MDs, MHum
Pembimbing Pendamping

Tanggal :

.....

Tanggal :

Prof. Drs. Yusuf Affendi, D, MA
Ketua Program Magister Desain

Jakarta, Maret 2014

PROGRAM PASCASARJANA

Direktur

Prof. Dr. Thoby Mutis

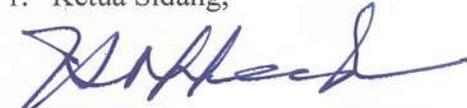
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

Nama : Bambang Tri Wardoyo
NIM : 191.10.0011
Program : Magister Desain
Universitas : Trisakti
Judul Tesis : IDENTITAS VISUAL TOKOH WAYANG DALAM CERITA
GATOTKACA LAHIR

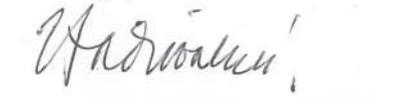
Telah diuji dan dipertahankan di hadapan sidang Tim Penguji Tesis Penguji Tesis Program Desain, Universitas Trisakti, Jakarta, pada hari Selasa 25 Maret 2014 ,bertempat di Kampus A, Gedung R Lt.2 dan dinyatakan : LULUS

TIM PENGUJI TESIS :

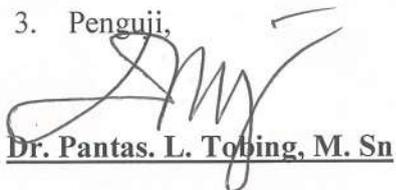
1. Ketua Sidang,


Prof. Drs. Yusuf Affendi, D, MA

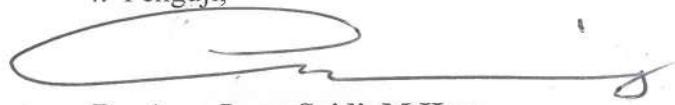
2. Penguji


Dr. Eddy .H. Waluyo, M.Hum

3. Penguji,


Dr. Pantas. L. Tobing, M. Sn

4. Penguji,


Dr. Acep Iwan Saidi, M.Hum

5. Penguji,


Dr. Krishna Utama, M.Hum

Jakarta,^{Maret}september 2014

Ketua Program Magister Desain,


(Prof. Drs. Yusuf Affendi, D, MA)

ABSTRAK

Di antara banyaknya hasil kebudayaan Jawa, wayang adalah hasil kebudayaan yang sampai sekarang masih diakui keberadaannya dan wayang merupakan warisan kebudayaan yang *hidup*. Wayang telah memperoleh pengakuan internasional dari Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO) sejak 7 November 2003 sebagai "*Master Piece of Oral Intangible Heritage of Humanity*". Bila kita amati secara cermat ternyata diantara berbagai bentuk seni terdapat hubungan yang sangat erat dalam perkembangan sejarahnya. Hal ini kita jumpai di Jawa pada wayang kulit dan wayang orang (dramatari). Wayang wong adalah personifikasi dari wayang kulit. Bila pada pertunjukan wayang kulit aktor dan aktrisnya adalah boneka dari kulit sedang wayang wong adalah wayang yang aktor dan aktrisnya adalah manusia. Mengamati identitas visual tokoh wayang orang dalam lakon Gatotkaca lahir pada studi khusus perkumpulan wayang wong Bharata adalah salah satu upaya mempertahankan dan melestarikan seni wayang wong agar tidak punah di masa yang akan datang.

Kata kunci : wayang wong, warisan kebudayaan, identitas visual, personifikasi,

ABSTRACT

Among the many results of Javanese culture, wayang are the result of culture, which is still recognized and the wayang is Adiluhung cultural heritage . wayang has gained international recognition from the Organization of Education , Science , and Cultural Organization (UNESCO) since 7 November 2003 as " *Master Piece of Oral Intangible Heritage of Humanity* " . If we observe carefully turns among the various art forms there is a very close relationship in the development of history. This we find in Java , and wayang shadow puppets (*dramatari*) . *Wayang wong* is the personification of shadow puppets . When the puppet show actors and actresses are being stuffed leather wayang wong is wayang actors and actresses are human . Observing the visual identity of puppet characters in the play Ghatotkacha was born on a special study of wayang wong Bharata association is one of the efforts to maintain and preserve the art of wayang wong from extinction in the future .

Keywords: wayang wong, cultural heritage, visual identity, personification

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan bimbingan , sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tesis ini pada waktunya. Penulis juga akan mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ganal Rudiyanto MHum selaku Dekan yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan Program Studi Magister Desain ini.
2. Bapak Prof. Drs. Yusuf Affendi D,MA selaku Kepala Program Magister Desain dan juga selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan tesis ini. Terima kasih atas kesabarannya, masukannya, dan atas kepercayaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Kepada Dosen Pembimbing saya Bapak Dr. Khrisna, Bapak Prof.Dr. Dharsono, Bapak Drs. Adikara MA, Ibu Dra. Tetty Sekaryati,MSn
4. Ibu, mbak Wiwit, bang Iwan, Ery, keponakan-keponakan dalam mendukung dan memberikan semangat , dan bantuan baik moril juga do'a.
5. Untuk rekan-rekan dan sahabat , Dodi, mbak Menul, Nia, Elda dan seluruhnya yang tak bisa saya sebut satu-persatu terima kasih atas support dan dukungan kalian.
6. Untuk Ibu Nina, Pak Kiman, Pak Herlian dan staf kampus yang telah direpotkan selama ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang mambantu. Dan akhir kata penulis menyadari bahwa makalah tesis ini banyak sekali kekurangan dan jauh dari sempurna.

Jakarta 21 Maret 2014

Bambang Tri Wardoyo

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Abstrak.....	ii
Lembar Pengesahan	
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi	
Daftar Gambar	
Daftar Skema dan Tabel	
Daftar Grafik	

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	12
1.3. Batasan Masalah.....	13
1.4. Rumusan Penelitian.....	13
1.5. Tujuan Penelitian.....	13
1.6. Metode Penelitian.....	14
1. Paradigma Penelitian.....	14
2. Pendekatan Penelitian.....	15
3. Metode Penelitian.....	18
4. Teknik Pengambilan Data.....	21
5. Teknik Analisa Data.....	21

1.7.	Obyek Penelitian.....	23
1.8.	Penelitian Sebelumnya.....	23
1.9.	Sistematika Penulisan.....	24

BAB II KAJIAN TEORI

2.1	Kebudayaan.....	25
2.2	Profil Kebudayaan Indonesia.....	28
2.3	Seni.....	31
2.4	Wayang sebagai Bagian dari Budaya.....	31
2.5	Seni Teater Pertunjukan.....	33
2.6	Tentang Seni Pertunjukan Wayang Wong.....	36

BAB III KARAKTER WAYANG WONG DALAM LAKON GATOTKACA LAHIR

3.1	Lakon Gatotkaca Lahir.....	39
3.2	Bentuk Karakterisasi Wayang Wong.....	48
3.3	Tata Busana dan Tata Rias Wayang.....	52
3.4	Busana Wayang Wong.....	64
3.5	Garuda Mungkur, Makutha dan Praba.....	73
3.6	Ikonografi Karakter Wayang Wong	76
3.7	Hiasan Dekorasi Tradisi Wayang Wong.....	79

BAB IV WAYANG ORANG BHARATA SEBAGAI THEATER

TRADISIONAL INDONESIA

4.1	Theater Tradisional	84
4.2	Wayang sebagai Teater Tradisional.....	85
4.3	Unsur pembentuk Teater.....	86
4.4	Naskah lakon Wayang.....	88
4.5	Ikonografi dan Jiwa Khas Dunia Panggung Wayang.....	93

BAB IV KESIMPULAN

4.1	Simpuan.....	100
4.2	Rekomendasi.....	100

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Lukisan Relief Tokoh wayang Hanoman pada candi Prambanan di Jawa Tengah.....	2
Gambar 1.2	Tokoh –tokoh ksatria pada wayang kulit gedog.....	5
Gambar 1.3	Bima (tengah) seorang tokoh menojol dari pihak ‘kanan’.....	9
Gambar 1.4	Tokoh teater manusia semakin mendapatkan ciri khas boneka wayang.....	10
Gambar 1.5	Banyak penari-penari terbaik adalah keluarga bangsawan.....	11
Gambar 1.6	Wayang kulit telah mempengaruhi perkembangan taeter tradisional.....	12
Gambar 2.1	Bedhaya Semang yang diciptakan oleh Hamengku Buwono I pada tahun 1759.....	37
Gambar 2.2	Wayang Keraton, Baladewa melawan Werkudara, Antareja dan Gatutkaca.....	39
Gambar 3.1	Gunungan sebagai perlambang lakon belum dimulai.....	40
Gambar 3.2	Dewi Arimbi sedih.....	41
Gambar 3.3	Pasukan raksasa di bawah pimpinan Kala Percona hendak membakar Kahyangan.....	43
Gambar 3.4	Jabang Tetuka dan Batara Narada.....	44
Gambar 3.5	Raden Arjuna dan Aradeya memiliki kemiripan wajah.....	45
Gambar 3.6	Bima gusar dan marah kepada arjuna.....	46
Gambar 3.7	Jabang tetuka dan Batara Narada.....	47
Gambar 3.8	Adegan Jabang Tetuka ditempa di kawah Chandradimuka.....	48
Gambar 3.9	Raden Gatotkaca bertempur dan mengalahkan Kala percona.....	49
Gambar 3.10	Personifikasi wayang pada dinding relief, wayang kulit dan wayang wong.....	51
Gambar 3.11	wayang wong sebagai drama ritual kenegaraan di Keraton.....	52
Gambar 3.12	Bentuk wajah lebar & bundar.....	55
Gambar 3.13	Bentuk wajah persegi & kecil.....	55

Gambar 3.14	Anatomi Wajah.....	57
Gambar 3.15	Mengukur posisi ujung alis.....	61
Gambar 3.16	Posisi ujung lengkung alis.....	60
Gambar 3.17	Posisi pangkal alis yang sejajar tegak lurus dengan cuping hidung.....	60
Gambar 3.18	sajian tari yang bersifat tematik atau sajian yang bersifat naratif membutuhkan upaya untuk menonjolkan karakter.....	61
Gambar 3.19	Pola karakteristik tata rias putra halus dan putra kasar.....	65
Gambar 3.20	Busana wayang wong tokoh Gatotkaca.....	65
Gambar 3.21	Busana Gatotkaca dalam wujud wayang kulit.....	66
Gambar 3.22	. Tokoh Kresna (tengah) dalam suatu adegan wayang orang.....	68
Gambar 3.23	Busana Kresna dalam wujud wayang kulit.....	68
Gambar 3.23	Busana tokoh Kresna (kanan) dimainkan oleh imigran Jawa di Suriname.....	70
Gambar 3.24	Bima wujud wayang kulit.....	70
Gambar 3.25	Bima dalam busana wayang wong.....	71
Gambar 3.26	Busana Arjuna.....	72
Gambar 3.27	Praba sebagai tanda kebesaran tokoh wayang tertentu.....	73
Gambar 3.27	Yudhistira (tengah) tampilan busana tokoh raja yang tanpa Mahkota dan Praba.....	74
Gambar 3.28	Sebagian raja-raja pada wayang kulit dan wayang wong menggunakan makutha.....	75
Gambar 3.29	Garuda Mungkur dan Praba.....	76
Gambar 3.30	Ciri wajah untuk membentuk karakter pemeran tokoh.....	77
Gambar 3.31	Ciri karakter untuk tipe tokoh punakawan atau abdi penasehat.....	79
Gambar 3.29	Tata pentas dengan pemandangan latar belakang (background).....	80

Gambar 3.30	Panggung Teater Renaissance.....	81
Gambar 4.1	Sebuah Poster kegiatan pertunjukan wayang orang Bharata.....	83
Gambar 4.2	Wajah depan gedung Wayang Bharata Jakarta.....	84
Gambar 4.3	WO Bharata sebagai munculnya teater tradisional di kota Jakarta.....	85
Gambar 4.4	Cerita-cerita yang dipentaskan dari pertunjukan wayang Bharata.....	87
Gambar 4.5	Fase pertama pertunjukan biasanya di bangsal istana.....	88
Gambar 4.6	berikutnya, wakil dari pihak bertentangan bertemu dan terlibat dalam sebuah perang yang tak berkesudahan.....	89
Gambar 4.7	“Gara-gara” tampil dengan Punakawan sebagai abdi-pelawak dan mentor.....	90
Gambar 4.8	perang Kembang antara Arjuna dengan para Raksasa.....	91
Gambar 4.9	tipe dasar ksatria halus atau karakter paling mulia.....	95
Gambar 4.10	mahluk kasar memiliki mata bundar (thelengan).....	96

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di antara banyaknya hasil kebudayaan Jawa, wayang adalah hasil kebudayaan yang sampai sekarang masih diakui keberadaannya dan wayang merupakan warisan kebudayaan yang *Adiluhung*. Wayang telah memperoleh pengakuan internasional dari Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO) sejak 7 November 2003 sebagai "*Master Piece of Oral Intangible Heritage of Humanity*".

Wayang sendiri berasal dari kata *bayang* merupakan prosesi ritual zaman purbakala sebagai upacara pemanggilan arwah dengan cara memasang lampu minyak kelapa dan menayangkan bayangan pada dinding atau kain putih yang dibentangkan.

Pertunjukan boneka wayang atau *puppet* tiap-tiap negara memiliki teknik dan gaya yang beraneka ragam. Demikian pula wayang yang ada di Indonesia. Ada versi wayang yang dimainkan dengan sekumpulan boneka *wayang golek* dimainkan oleh seorang juru-ceritera yang disebut dalang.

Wayang dianggap sebagai bentuk seni istimewa karena memiliki sifat-sifat *Adhiluhung* dan *Edipeni* yakni sangat agung, luhur, dan juga indah. Pertunjukan wayang diakui UNESCO sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan sebagai warisan yang

indah dan sangat berharga *Masterpiece of oral and intangible Heritage of humanity.*



Gambar1.1. Lukisan Relief Tokoh wayang Hanoman pada candi Prambanan di Jawa Tengah

(Sumber : Melacak Perkembangan Seni di Indonesia, Claire Holt Tahun 2000)

Seperti yang ditulis kan oleh Claire Holt sebagai berikut; satu dunia bayang-bayang, wayang adalah dunia legendaris dari pertunjukan jawa tradisional (sekarang klasik) pada intinya terletaklah wayang kulit.¹ Sepeerti pantulan yang kemilau dari alam dalam sebuah kolam, dunia wayang adalah kembaran budaya yang memperdayakan realitas Jawa. Dunia wayang dihuni oleh dewa-dewa, raja-raja, dan pangeran-pangeran yang mulia dan yang buruk, putri-putri yang cantik, setan, raksasa, makhluk menakutkan, para guru, abdi, dan para pelawak – semuanya anggota keluarga dari budaya Jawa yang akrab, yang diikat oleh ikatan-ikatan keakraban yang kuat, kecintaan, kemasgulan.

¹Seni pertunjukan Bali tidak dipengaruhi wayang kulit sekuat seperti halnya seni pertunjukan Jawa.Cf.Beryl de Zoete dan Walter Spies, *Dance and Drama in Bali* (London,1952)

Dalam artiannya yang paling sempit kata *wayang* (secara harafiah 'bayangan') menunjuk pada boneka bertangkai dari kulit yang dipahat pipih dari wayang kulit. Bentuknya sendiri yang distilisasi dari boneka Jawa berlebihan, seperti sebuah bayangan, bentuk manusia Jawa yang alami. Orang bisa mengatakan bahwa bayangan dari wayang – tajam dan mantap atau panjang dan bergetar – adalah suatu bayangan dari bayangan.

Dalam artinya yang paling luas kata *wayang* menjadi berarti sebuah pertunjukan dramatik, sebuah drama, sebuah tontonan, apakah aktornya manusia atau boneka. Bila digunakan sendiri, dengan demikian kata *wayang* berarti sebuah boneka bayangan atau drama bayangan; dalam penandaan sebuah pertunjukan yang lain, istilah kualifikasi yang kedua selalu mengikuti, seperti contohnya, *wayang wong*. Sebuah pertunjukan (drama tari) yang dipertunjukkan oleh manusia, yaitu dengan aktor-aktor hidup²

'Dunia wayang mencakup satu jenis teater Jawa tradisional, yang pertama adalah *wayang kulit* nama umumnya yang lengkap untuk teater bayangan kuno yang dikenal dan dicintai bukan saja di Jawa, tetapi juga di Bali dan pula di daerah-daerah hunian orang-orang Jawa di wilayah-wilayah lain. Narasi dan dialognya keduanya diresitasi oleh dalang, yaitu juru ceritera, yang memainkan semua boneka. Penonton dapat duduk di

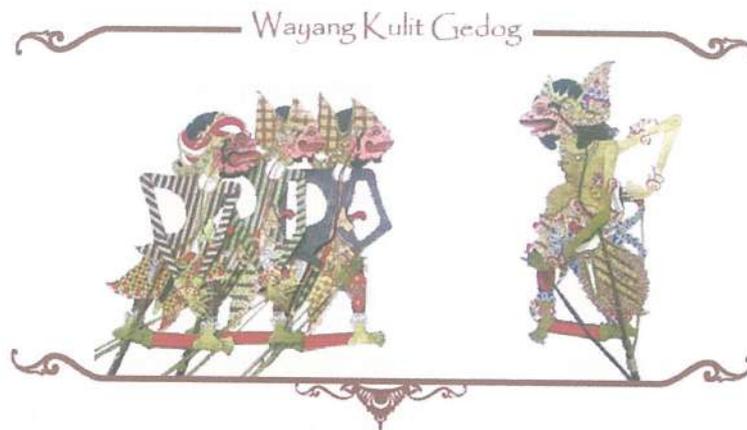
² Dengan perluasan, bahkan sebuah sirkus seringkali dihubungkan sebagai wayang kuda (kuda: kuda dengan demikian 'pertunjukan kuda'); dan sebelum kata Belanda bioskop menyelonong sepenuhnya pada penggunaan dalam bahasa Indonesia, sinema itu oleh orang-orang desa disebut *wayang gambar hidup*, 'gambar-gambar wayang yang hidup' atau wayang gelap.

depan atau di belakang layar dan dengan demikian menyaksikan boneka-boneka yang sesungguhnya atau bayangan-bayangannya.

Satu himpunan besar dari mitos – mitos dihidupkan terus dan diteruskan dengan menggunakan pertunjukan bayangan. pada versi-versi *wayang kulit* mereka, motif-motif Indonesia lama bergantian, jalin-menjalin, atau lebur dengan mitologi dari India yang sebaliknya diperluas dan direnda bahkan di luar yang diketahui. Menurut isi dari cerita-cerita yang dipertunjukkan yaitu *lakon* wayang kulit Jawa dibagi menjadi: *Wayang Purwa* (purwa: yang mula-mula, yang asli, yang kuno) dengan sebuah repertoar yang diambil dari empat kelompok mitos³ pertama, yang disebut 'Prasejarah' yang didasarkan sebagian pada *Adiparwa* (awal dari Mahabharata) dan sebagian dari mitologi Indonesia kuno (cerita-cerita yang didasarkan pada 'prasejarah' ini biasanya dipertunjukkan pada hanya untuk pembebasan dan tujuan-tujuan pengambilan hati); kedua, siklus dari mitos-mitos yang dikenal sebagai Arjuna Sastrabahu yaitu mengenal tentang asal usul beberapa tokoh penting dari Ramayana, dan di dalamnya lewat tokoh Kresna (yang seperti Rama yang inkarnasi dewa Visnu) hubungan antara Ramayana dan Mahabharata ditentukan; ketiga, Raramayana sendiri⁴. Keempat, cerita tentang Pandawa dan Korawa seperti yang dihubungkan di dalam Mahabharata atau berputar sekitar ksatria-ksatria tertentu dari wiracarita ini adalah yang paling banyak dan paling populer diantara macam-macam wayang.

³ Kats, *Het Javaansche Tooneel* (Weltevreden, 1923)

⁴ Cerita-cerita wayang kulit yang didasarkan pada Ramayana seringkali digolongkan secara terpisah sebagai wayang Rama.



Gambar 1.2. Tokoh –tokoh ksatria pada wayang kulit gedog
(sumber : www.museumwayang.com Tahun 2000)

Wayang *Gedhog* (arti dari *Gedhog* tidak jelas) repertoarnya dari cerita-cerita yang didasarkan pada legenda-legenda Panji dari Jawa Timur, boneka-boneka kulit berbeda dengan boneka wayang purwa dalam rincian busana, terutama hiasan/ tutup kepala; di Jawa Tengah sekarang secara relatif jarang, tetapi lebih populer di Jawa Timur, tempat legenda–legenda Damarwulan, wayang *Madya* (*madya*: tengah): cerita-cerita didasarkan pada puisi *wiracarita* abad-19 dari penyair Ronggowarsito, yang memiliki tema pemerintahan raja-peramal Jayabaya dari Jawa-Timur; sela terbatas pada istana Mangkunegara dari Surakarta, namun sekarang wayang *madya* jarang dipertunjukkan.

Pada beberapa warisan tulisan Jawa. jenis pertunjukan bayangan yang berbeda dibuat berhubungan dengan masa-masa yang berurutan dari sejarah Jawa – dengan geneologi raja-raja yang dibuat cocok – dari masa nenek moyang mereka yang mitologis (wayang purwa) sampai masa moderen (wayang Pancasila, yang berlanjut sampai ke sejarah Republik Indonesia). Beberapa jenis wayang dianggap berasal dari raja-

raja secara pribadi; yang perlu diingat sebagai temuan para dalang secara pribadi. Karena dangkalnya popularisasi lokal serta hanya hidup singkat, sejumlah macam wayang kulit tidak dimasukkan ke dalam daftar. Di antaranya adalah *wayang Kuluk* yang diperkenalkan di bawah Hamengkubuwono V (1822-1855) yaitu mengenai sejarah wilayah Yogyakarta ; *wayang Dupara* yang diperuntukkan sejarah Surakarta ; *wayang Wahana*. diciptakan oleh Mas Sutarto dengan nama samaran Resi Wahana. Dan mungkin upaya pertama pada abad -20 yang menggunakan wayang kulit terutama untuk sarana menyiarkan masalah-masalah sosial masa kini⁵ wayang Jawa diperkenalkan oleh seorang bupati dari Surakarta yang nama panggilannya adalah Dutadilaga, yang mengagungkan perbuatan Pangeran Diponegoro, pahlawan perang Jawa (1825-1830); wayang Kancil diciptakan oleh pelukis dan pembuat wayang bernama Raden Mas Sayid dari Solo untuk mempertunjukkan cerita-cerita tentang kancil, pahlawan dari banyak fabel yang populer; *wayang perjuangan* juga oleh RM.Sayid. untuk mempopulerkan kepahlawanan dalam perang gerilya selama revolusi Indonesia; wayang suluh, dicipta pada tahun 1947 di Madiun atas inisiatif sebuah kongres pemuda, yang di dalamnya boneka pipih yang naturalistis dari para pemimpin Indonesia para pejabat militer serta tokoh-tokoh sipil. juga musuh-musuh mereka (wakil pemerintah Belanda), dan orang-orang asing yang menengahi (wakil-wakil dari perserikatan bangsa-bangsa), semuanya dengan busana modern.

⁵Sindiran-sindiran halus pada peristiwa-peristiwa serta masalah-masalah yang baru saja terjadi juga terjadi pada wayang purwa serta wayang-wayang lainnya ,terutama dari dialog-dialog lucu dari pelawak serta ucapan-ucapan juru ceritera.

Tampil dalam cerita-cerita tentang perang revolusi serta perjanjian-perjanjian yang disponsori oleh PBB. Berikutnya adalah wayang Pancasila yang dirancang oleh Harsono Hadisoeseno untuk pendidikan politik kepada massa, yang didalamnya lima pandawa bersaudara dari Mahabharata dipakai untuk melambangkan lima dasar negara Indonesia yang diproklamasikan oleh Soekarno⁶. Akhirnya wayang kulit mendapatkan sebuah bentuk serta nama yang khusus dalam wayang *Adam Ma'rifat* di sebuah wilayah dekat Magelang Jawa Tengah di mana sebuah sekte Islam Mistis dengan nama itu menggunakan sebagai wahana pengajaran.

Satu set penuh dari wayang dapat mencakup tiga sampai empat ratus boneka. Yang paling kecil kira-kira 9 senti meter tinggi, yang paling tinggi kira-kira sampai 40 senti meter. Terpisah dari kayon figur-figur terbesar adalah figur-figur para raksasa (Kumbakarna dari Ramayana adalah yang terbesar) serta raksasa-raksasa yang menakutkan. yang terkecil adalah beberapa dewa serta wanita. Ukuran bukanlah tanda kebesaran. tetapi lebih pada kekuatan fisik (Bima) atau keraksasaan, kekerasan,serta nafsu yang tak terkendali sebagai yang dipertentangkan dengan penguasaan diri karena itu kekuatan spiritual dan kehalusan budi⁷. Sebagian besar figur. besar termasuk kiri, dengan pihak kanan yang relatif

⁶Partai Komunis Indonesia juga memanfaatkan pahlawan paling terkenal dari Mahabharata yaitu Arjuna, dengan memberi senjata magisnya yang menakutkan semula bernama panah Pasopati dengan lambang palu arit.

⁷Cf. makhluk-makhluk raaksasa dan dewa-dewa kecil dalam mitologi Jaina(sistem)yang digambarkan dalam Joseph Campbell,The Mask of God:Oriental Mythology (NewYork, 1962)

memiliki sosok yang lebih kecil. Akan tetapi perkecualian-perkecualian penting terjadi pada kedua pihak.

Sementara ukuran dapat menandai apakah satu dihubungkan pada katagori positif atau negatif. ukuran sendiri tidak menentukan. Pada ikonografi wayang seperti pada *grafologi* satu ciri tidak dapat diinterpretasikan terpisah; setiap ciri pasti dihubungkan dengan keistimewaan-keistimewaan penting yang lain untuk sampai pada karakterisasi yang penuh arti. Dalam wayang ada sejumlah simdrom khas yang elemen-elemen utamanya adalah tinggi, postur, bentuk mata, bentuk hidung, dan bentuk torso. Ditarik bersama ciri-ciri ini serta sikap-sikap menandai keadaan jasmani dasar dari seorang ksatria. Peranan serta status fungsional ditandai oleh busana, hiasan-hiasan, serta atribut-atribu. seperti dalam dinamika dunia wayang kualitas dari seorang ksatria adalah yang terpenting.

Arjuna selalu digambarkan dengan mata paling ciut, hidung mancung cenderung ke bawah yang panjang, karena kepalanya biasanya menunduk. Akan tetapi saudaranya yang galak (Bima) seorang tokoh menojol dari pihak 'kanan' memiliki penampilan tinggi posisi berdiri yang lebar agresif ; matanya bulat dan hidungnya mencuat ke atas setengah bulat, ia memiliki jenggot yang ikal.



Gambar 1.3 Bima (tengah) seorang tokoh menojol dari pihak 'kanan' memiliki penampilan tinggi posisi berdiri yang lebar agresif ; matanya bulat dan hidungnya mencuat ke atas setengah bulat, ia memiliki jenggot yang ikal (WO Bharata 2009)

Bila kita amati secara cermat ternyata diantara berbagai bentuk seni terdapat hubungan yang sangat erat dalam perkembangan sejarahnya. Hal ini kita jumpai di Jawa pada wayang kulit dan wayang orang (dramatari). Wayang wong adalah personifikasi dari wayang kulit. Bila pada pertunjukan wayang kulit aktor dan aktrisnya adalah boneka dari kulit sedang wayang wong adalah wayang yang aktor dan aktrisnya adalah manusia.

Dalam mendefinisikan wayang sebagai intinya adalah wayang kulit karena wayang kulit telah mempengaruhi perkembangan taeter tradisional, sehingga tokoh teater manusia semakin mendapatkan ciri khas boneka wayang. Wayang orang dibina dan disempurnakan di istana-istana raja di Jawa Tengah. Pengaruh kaum bangsawan di dalam wayang orang dideskripsikan di dalam perayaan-perayaan istana dalam puisi Jawa kuno *Nagarakartagama* .



Gambar 1.4 Tokoh teater manusia semakin mendapatkan ciri khas boneka wayang. Wayang orang dibina dan disempurnakan di istana-istana raja di Jawa Tengah 1923 (Rep Kats 1923)

Pada abad ke 18 dan 20 repertoar-repertoar diperluas, busana diperkaya dan teknik tari disempurnakan. Banyak pembaharuan pertunjukan wayang orang yang diperkenalkan dalam gaya pertunjukan istana yang mungkin mengapa tradisi Jawa menempatkan 'penemuan' wayang wong pada seorang raja atau yang lain dari abad ke-18.⁸

Banyak penari-penari terbaik adalah keluarga bangsawan. Para maestro dan mistres dari istana, memiliki vitalitas serta kelemah-lembutan yang menakjubkan , melatih para pangeran dan putri-putri pembesar kerabat raja yang pendidikan dan kecakapan menari mereka adalah esensial.

⁸ Kontroersi antara B.Schrieke dan Th.Pigeaud dalam artikel mereka, "wayang Wong" dalam Djawa , Vol IX (1929),p.5-6 dan 7-13.



Gambar 1.5 Banyak penari-penari terbaik adalah keluarga bangsawan. Para maestro dan mistres dari istana, memiliki vitalitas serta kelembah-lembutan yang menakjubkan , melatih para pangeran dan putri-putri pembesar kerabat raja dalam pendidikan dan kecakapan menari (pkiran-rakyat.com 2008)

Para penonton pertunjukan wayang wong pertama kali akan terkesan pada busananya. Setiap peranan yang penting memiliki identitas visualnya sendiri seperti yang terdapat pada boneka wayang kulit. Apabila kita bandingkan busana yang digunakan oleh penari wayang wong dengan busana yang terpahat dan tersungging pada sebuah boneka wayang kulit, kita dapatkan bahwa tidak semua bagian-bagian kecil dari kedua busana itu sama persis. Hanya hiasan penutup kepala, bagian dari rias, serta atribut-atribut serta symbol-simbol penting dari karakter-karakter wayang wong mengikuti model-model dari boneka –boneka wayang kulit ; sedangkan busana bagian bawah sedikit berbeda. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa tata busana wayang wong lebih sederhana dari dari busana pada boneka-boneka wayang kulit.



Gambar 1.6 Wayang kulit telah mempengaruhi perkembangan taeter tradisional, sehingga tokoh teater manusia semakin mendapatkan ciri khas boneka wayang (museumwayang.com 2000)

1.2 Identifikasi Masalah

Setiap tokoh di dalam pewayangan mempunyai peran tertentu. Peran-peran yang dibawakan oleh masing-masing tokoh tersebut akan memunculkan status yang dimilikinya. Dalam cerita pewayangan ada beberapa wayang yang menjadi tokoh cerita dengan karakter masing-masing. Akan tetapi seiring dengan penelitian tokoh wayang hanya ada sedikit seperti yang telah disampaikan pada latar belakang. Dengan demikian, tokoh dan penokohan wayang akan dijadikan fokus perhatian

untuk diteliti, yaitu Gatot Kaca, Bima, Arjuna. Ketertarikan untuk meneliti atau mengkaji tertuju pada tokoh ketiga tokoh itu yang difokuskan pada pencapaian sebuah pencitraan. Semua episode tersebut terfokus pada kisah atau lakon Gatotkaca Lahir.

1.3 Batasan Masalah

Cerita Mahabarata yang tidak terlepas dari pergolakan politik ini sangat relevan dengan kondisi politik Indonesia yang masih didominasi oleh pengaruh budaya Jawa. Keterlibatan beberapa tokoh menimbulkan kesulitan tersendiri sehingga penelitian ini hanya dibatasi pada ketiga tokoh pewayangan yaitu Gatot Kaca, Bima dan Arjuna.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkatan tanda, yaitu denotasi dan konotasi visualisasi wayang yang terpampang?
2. Kandungan tanda apa saja, meliputi ikon, indeks dan simbol dari visualisasi wayang pada epic Mahabarata?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menunjukkan mengapa di dalam wayang pada epic Mahabarata terdapat kandungan tanda-tanda atau karakter yang ditampilkan dalam bentuk fisik atribut.
2. Menunjukkan bahasa rupa seperti kostum yang dipakai dalam wayang pada terutama pada tokoh Gatot Kaca, Bima, dan Arjuna.

1.6 Metode Penelitian dan Pendekatan Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Penelitian ini mencoba untuk mengungkap tentang apa saja nilai tanda yang terkandung dalam visualisasi wayang dalam cerita Mahabaratha.

Atas dasar tersebut, maka penelitian ini dapat digolongkan ke dalam penelitian dengan paradigma kritis. Penelitian yang menggunakan paradigma kritis menilai realitas sosial yang diamatinya bukan sebagai sebuah realitas yang netral, melainkan sengaja dibentuk oleh dan untuk kepentingan politik, ekonomi, dan sosial yang dikuasai oleh kelompok-kelompok dominan dalam masyarakat. Hal ini dijelaskan oleh Guba dan Lincoln (2005: 2000) bahwa paradigma kritis memandang realitas sosial dibentuk oleh kepentingan sosial, politik, budaya, ekonomi, etnik, dan nilai-nilai *gender* dimana seringkali realitas tersebut diasumsikan sebagai sebuah kenyataan.

Tujuan dilakukannya penelitian dengan paradigma kritis menurut Patton (2002:548) adalah untuk melakukan kritik terhadap kondisi masyarakat dengan cara-cara: mengungkap sejarah (*historical situatedness*), meningkatkan kesadaran (*enlightmen*) dan berupaya untuk menyeimbangkan kekuasaan antara yang berkuasa dan yang dikuasai (*empowerment*). Sementara itu, Neuman (2006: 95) mengatakan bahwa tujuan dari penelitian kritis tidak semata untuk mengkaji dunia sosial, tetapi juga untuk mengubahnya. Penelitian kritis dilakukan untuk menyibak mitos, mengungkap kebenaran yang tersembunyi, dan membantu masyarakat untuk mengubah kehidupan mereka sendiri, secara spesifik, kelompok yang tertindas oleh kelompok dominan.

Dengan menggunakan pemikiran Jean Baudrillard mengenai masyarakat konsumen dan nilai tanda dalam objek komoditas, serta menggabungkannya dengan metode semiotika Barthes, penelitian ini mencoba mengungkap nilai-nilai tanda apa saja yang terkandung dalam objek *wayang pada cerita epic Mahabarata*. Sebagaimana di jelaskan sebelumnya, setiap objek yang ada disekitar kita memiliki makna terselubung dibalik penggunaannya sehari-hari yang tampak sangat jelas oleh kita.

2. Pendekatan Penelitian

Implikasi sebagai sebuah penelitian kritis, maka penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif. Dikatakan dalam Bexter dan

Babbie (2004), penelitian dengan pendekatan kualitatif biasa dilakukan dalam penelitian yang bersifat *interpretatif* dan kritis. Tujuannya adalah untuk memahami makna dari perspektif partisipan dan aturan yang mengorganisasi proses penciptaan makna. Penelitian kualitatif dideskripsikan sebagai penelitian yang *induktif* dan *ideografik* (tidak nomotetik). Induktif berarti penelitian kualitatif mencoba untuk menggali dan menjelaskan temuan-temuan yang khusus di dalam situasi yang bersifat umum, tanpa bertujuan untuk menerima atau menolak hipotesa.

Dalam aplikasinya, penelitian dengan pendekatan kualitatif melibatkan sejumlah material empiris: studi kasus, teks dan produksi budaya, pengalaman individu, introspeksi, cerita kehidupan, wawancara, artefak historis, interaksional, ataupun teks visual yang menjelaskan rutinitas dan permasalahan makna dalam kehidupan sosial (Denzin dan Lincoln, 2005: 4). Sedangkan menurut Creswell, peneliti pada penelitian kualitatif membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terperinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada kondisi yang alami (Creswell, 1998: 15).

Terdapat beberapa karakteristik studi kualitatif di dalam penelitian ini yang dijelaskan oleh Sarantakos (1993 dalam Poerwandari 2001: 22-28) yaitu:

- a. Mendasarkan diri pada kekuatan naratif. Dalam mengungkap kompleksitas realitas sosial yang dikaji, penelitian kualitatif mengandalkan kekuatan narasi

- b. Studi dilakukan dalam situasi alamiah (*natural setting*). Peneliti dalam penelitian kualitatif tidak berusaha melakukan eksperimen (yang berarti memanipulasi objek penelitian), melainkan melakukan pengamatannya pada situasi yang ada.
- c. Analisis induktif. Pendekatan kualitatif tidak membatasi analisis penelitiannya pada upaya menerima atau menolak hipotesa, melainkan berusaha untuk memahami situasi sesuai dengan keadaan yang sebenarnya (*make sense of the situation*).
- d. Perspektif holistik. Tujuan penelitian kualitatif salah satunya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh dan utuh tentang fenomena yang diamati. Pendekatan holistik mengasumsikan keseluruhan fenomena perlu dimengerti sebagai suatu sistem yang lebih kompleks dibandingkan bagian-bagiannya.
- e. Perspektif dinamis. Penelitian ini melihat fenomena sosial sebagai sesuatu yang dinamis dan berkembang, tidak statis dan tetap dalam konteks situasi dan waktu. Peneliti dalam hal ini mendeskripsikan dan memahami proses dinamis yang berlangsung terkait dengan gejala-gejala yang diamati. Perubahan dianggap sebagai suatu hal yang wajar dan tidak bisa dihindari, oleh karena itu peneliti kualitatif mengamati dan mengungkapkan perubahan gejala-gejala objek yang diteliti sepanjang proses perkembangan yang terjadi.

- f. **Fleksibilitas desain.** Studi kualitatif tidak dapat ditentukan dengan jelas di awal sebelum dilakukannya kajian lapangan. Meski ada desain awal yang disusun sebelumnya, namun desain tersebut bersifat luwes dan bisa berubah sesuai perkembangan di lapangan.
- g. **Penelitian kualitatif biasa** dilakukan untuk menganalisis makna yang tersembunyi dari suatu fenomena sosial, memahami interaksi sosial, dan mengembangkan sebuah teori. Dengan demikian, analisis data pada penelitian kualitatif lebih menjelaskan fakta dalam dan mengungkapkan hal-hal yang tidak dipertontonkan objek penelitian kepada orang luar (Bungin, 2006: 53-55).

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotika, yang mana fokus pada objek kajiannya adalah tanda - tanda. Karena metode analisisnya yang sangat bergantung pada interpretasi terhadap makna tanda-tanda, maka metode analisis semiotika bersifat kualitatif-interpretif. Patton (2002: 133) memasukkan semiotika sebagai salah satu perspektif penelitian yang mengelaborasi bagaimana berbagai tanda (kata-kata atau simbol-simbol) mengarah pada makna-makna dalam konteks tertentu.

Aplikasi semiotika terhadap studi tentang objek berangkat dari asumsi bahwa objek didesain, diciptakan, dan dikemas dengan seperangkat tanda oleh para pemilik kepentingan yang berperan dalam

eksistensi objek tersebut. Objek yang tersusun dalam seperangkat tanda tersebut tidak pernah membawa makna tunggal. Terutama karena objek tersebut diperjual-belikan, digunakan dalam keseharian di masyarakat, di mana aspek fungsionalnya berelasi dengan nilai-nilai sosial budaya di masyarakat.

Pada kenyataannya, objek selalu memiliki ideologi dominan yang tertanam dalam tanda tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa objek membawa kepentingan-kepentingan tertentu – juga kesalahan-kesalahan tertentu – yang lebih luas dan kompleks (Sobur, 2001: 95). Oleh karenanya, satu hal yang penting untuk diketahui, dalam metode analisis semiotika, peneliti akan dihadapkan pada kenyataan dimana tanda-tanda yang menjadi objek penelitiannya mempunyai relasi terhadap konteks kebudayaan yang berlaku dimana tanda tersebut beroperasi.

Semiotika dalam pandangan Barthes, memberikan cara kepada kita untuk menemukan makna-makna yang terkandung dalam suatu sistem penandaan, apapun limit dan substansinya: *image*, musik, objek, *gesture* dan semua yang terkait dengan apapun yang membentuk isi ritual, hiburan, konvensi, dan publik (Barthes, 1967: 9). Sistem tersebut disebutnya signifikansi yang terdiri dari makna denotasi (arti penunjukan) dan makna konotasi (arti tambahan).

Makna denotasi adalah makna yang secara langsung tampak pada kita sedangkan makna konotasi adalah makna yang tersembunyi dibalik sistem penandaan yang melibatkan konteks-konteks historis dan sosial.

Konotasi ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Dengan demikian, konsumsi terhadap suatu objek berada pada tahapan konotasi. Konotasi memiliki makna yang subjektif atau intersubjektif. Eco mendefinisikan denotasi sebagai suatu hubungan tanda-isi sederhana. Sedangkan konotasi adalah tanda yang berhubungan dengan suatu isi melalui satu atau lebih fungsi tanda lain. Konotasi bekerja dalam tingkat subjektif sehingga kehadirannya sering tidak disadari.

Pembaca seringkali membaca makna konotasi sebagai fakta denotatif. Oleh karena itu, salah satu tujuan analisis semiotika adalah untuk menyediakan metode analisis dan kerangka berpikir untuk menghindari "salah baca" (*misreading*) (Sobur, 2001: 128). Untuk dapat membaca makna-makna konotasi di dalam teks, Barthes dalam bukunya *S/Z* (Tinarbuko, 2009: 18) menganjurkan untuk menemukan kode-kode pembacaan yang terdapat dalam teks. Kode-kode tersebut dikelompokkan kedalam lima kode pembacaan, yaitu :

- a. *kode hermeneutik*, yaitu kode yang terkait dengan pertanyaan yang muncul dalam sebuah wacana. Kode ini merupakan kode penceritaan yang juga merupakan cara yang dapat digunakan untuk mengartikulasikan suatu persoalan
- b. *kode semantik*, yaitu kode yang mengandung konotasi dalam level penanda

- c. *kode simbolik*, yaitu kode yang berhubungan dengan psikoanalisis, antitesis, kemenduan, pertentangan dua unsur atau skizofrenia
- d. *kode narasi* atau *proairetik*, yaitu kode yang mengandung cerita, urutan, narasi atau antinarasi
- e. *kode kebudayaan* atau *kultural*, yaitu suara yang bersifat kolektif, anonim, bawah sadar, mitos, kebijaksanaan, pengetahuan, sejarah, moral, dan sebagainya.

Kode-kode ini tidak harus seluruhnya terdapat di dalam teks, bisa hanya satu, dua, atau beberapa saja, tergantung interpretasi peneliti.

4. Teknik Pengambilan Data

Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari objek visual wayang. Selanjutnya, data primer akan ditautkan dengan data sekunder dengan menggunakan teknik analisis data yang dipilih guna mendapat hasil analisis yang lebih mendalam. Data sekunder yang menunjang analisis terhadap data primer di dapat dengan melakukan analisa terhadap makna visualisasi wayang. Selain itu, juga dilakukan kajian terhadap literatur-literatur lain berupa tulisan baik yang berasal dari internet, majalah, surat kabar, jurnal, buku-buku, dan dokumen-dokumen lain yang dianggap relevan dan menunjang topik penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa penelitian ini menggunakan metode semiotika Roland Barthes yang dipadukan dengan konsep-konsep

dari Jean Baudrillard tentang nilai tanda-tanda sosial yang terkandung di dalam sebuah objek konsumsi yang kemudian membentuk relasi konsumsi. Seperti yang telah diuraikan dalam bab 2, Barthes sebagaimana halnya Saussure, dalam metode semiotikanya menggunakan dikotomi penanda-petanda. Metode ini merupakan acuan wajib yang harus dilakukan jika akan menggunakan metode semiotika Barthes. Fokus kajian Barthes terletak pada sistem tanda tingkat kedua (konotasi). Bagaimana makna denotasi dan konotasi yang terkandung dalam tanda-tanda tersebut serta apa dan bagaimana sistem yang membuat tanda-tanda tersebut bermakna. Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas di mana Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna yang nyata dari tanda. Signifikasi tahap kedua yang disebut dengan konotasi menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai dari kebudayaannya. Konotasi adalah suatu tanda yang berhubungan dengan isi melalui satu atau lebih fungsi tanda lain (Sobur, 2001: 128). Berdasarkan uraian teknik analisis data ini, maka dapat dirumuskan logika penanda-petanda dalam tahapan signifikansi Barthes pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel .1. Rumusan Logika Semiotika Nilai-Tanda Objek

Mitos	Tanda (Ideologi)	
Konotatif	Tanda/ Penanda obyek	Petanda Wacana/ Ideologi
Denotatif	Penanda Objek	Petanda Spesifikasi Objek

1.7 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah bentuk visual tokoh wayang dalam cerita Mahabarata di pertunjukan wayang wong.

1.8 Penelitian Sebelumnya

Penelitian tentang peran tokoh dalam lakon wayang telah diteliti oleh beberapa sarjana antara lain: Sri Mulyono (*Apa dan Siapa Semar*: 1978); Darmoko (*Kresna dan Bharatayudha pun Terjadi*: 2005); dan Woro Aryandini (*Citra Bima Dalam Karya Sastra Jawa Sebuah Tinjauan Kebudayaan*: 2000). Berdasarkan penelitian yang berorientasi pada tokoh wayang, maka timbul gagasan untuk melanjutkan penelitian terhadap tokoh wayang yang belum pernah diteliti oleh para peneliti tersebut.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika merupakan urutan pemaparan yang dimulai dari bab satu hingga bab lima atau simpulan

Bab I dari penelitian ini dimulai dengan Pendahuluan. Bab pendahuluan ini terdiri dari beberapa subbab, yaitu Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian Metode, Objek Penelitian, Penelitian Terdahulu dan Sistematika Penulisan

Bab selanjutnya adalah bab II berupa bab Tinjauan Pustaka. Bab ini terdiri dari dua subbab, yakni penelitian sebelumnya dan landasan teori. Sub bab pertama berisi hasil penelitian dari berbagai peneliti yang topiknya berkaitan dengan penelitian ini. Sedangkan subbab kedua berisi landasan teori yang memuat teori-teori dari beberapa ahli tentang dunia pewayangan.

Hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini diuraikan dalam Bab III, yakni analisis semiotika tanda, retorika. Pada bab ini dipaparkan temuan-temuan dari hasil analisis yang berupa analisis tanda meliputi penanda-petanda, denotasi-konotasi, ikon, indeks dan simbol.

Penelitian ini ditutup dengan bab IV, yaitu Penutup. Bab ini terdiri atas dua sub Bab, yaitu simpulan dan saran. Bab ini merupakan bab akhir dan sekaligus menjadi penutup penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Kebudayaan

Secara formal menurut rumusan kebudayaan yang tercantum di dalam pasal, Bab XIII Undang-Undang Dasar 1945 tersebut bahwa pengertian kebudayaan bangsa diartikan sebagai berikut :

Kebudayaan bangsa adalah kebudayaan yang timbul sebagai buah usaha budi rakyat Indonesia seluruhnya. Kebudayaan Indonesia asli yang terdapat sebagai puncak-puncak kebudayaan di daerah-daerah seluruh Indonesia, terhitung sebagai kebudayaan bangsa. Usaha kebudayaan harus menuju ke arah kemajuan adab, budaya, dan persatuan dengan tidak menolak bahan-bahan baru dari kebudayaan asing yang dapat memperkaya kebudayaan sendiri, serta mempertinggi derajat kemanusiaan bangsa Indonesia.

Kuntjoroningrat (1986) kebudayaan dibagi menjadi tiga sistem, pertama, sistem budaya yang lazim disebut adat istiadat, kedua sistem social dimana merupakan suatu rangkaian tindakan yang berpola dari manusia. Ketiga sistem teknologi sebagai modal peralatan manusia untuk menyambung keterbatasan jasmani.

Kebudayaan yang mencakup secara luas mencakup satu kebulatan yang dapat dikategorikan ke dalam tiga aspek :

1. Aspek Ideal, yang terwujud sebagai perangkat ide dan gagasan manusia, secara terperinci menurut jenjang abstraksinya terdiri atas sistem nilai, sistem norma, sistem hukum dan aturan-aturan. Keseluruhannya disebut adat atau adat – istiadat. Berfungsi kehidupan manusia dan merupakan pola bagi perilaku manusia. Aspek ideal ini dalam istilah teknis akademis disebut sistem budaya.
2. Aspek perilaku, adalah merupakan satu kesatuan gejala yang dapat diamati, terdiri atas kelakuan berpola dalam kaitannya dengan status dan peranan tertentu, berfungsi untuk interaksi dan komunikasi antar manusia. Aspek ini disebut juga dengan istilah sistem komunikasi.
3. Aspek fisik merupakan aspek paling konkret, aspek ini dikenal dengan aspek material culture. Walau eksistensinya amat konkret sebaliknya aspek yang konkret menjelaskan dan member petunjuk tentang sistem sosial dan sistem budaya yang ada. Ketiga aspek ini terkait secara struktur fungsional, dalam arti aspek yang abstrak menata bagi aspek yang konkret , dan sebaliknya aspek yang konkret menata aspek yang abstrak.

Konsep Budaya perlu diurai lagi ke dalam berbagai unsure. Unsure-unsur universal ini terdapat pada semua kebudayaan dari Teori Koentjaraningrat (1979) yang isinya sebagai berikut :

1. Sistem religi dan upacara

2. Sistem dan organisasi kemasyarakatan.
3. Sistem pengetahuan
4. Bahasa
5. Kesenian
6. Sistem mata pencaharian
7. Sistem teknologi dan peralatan

keteraturan- Berdasarkan konteks budaya ragam kesenian terjadi disebabkan adanya sejarah dari jaman ke jaman. Jenis-jenis kesenian tertentu mempunyai kelompok pendukung yang memiliki fungsi –fungsi tertentu.adanya perubahan fungsi dapat menimbulkan perubahan yang hasil-hasil seninya disebabkan oleh dinamika masyarakat.kreatifitas dan pola tingkah laku dalam konteks kemasyarakatan.

Dihubungkan dengan kedudukan manusia sebagai mahluk individu, kebudayaan turut menentukan pola sikap dan struktur kepribadian manusia. Sedangkan dalam kedudukannya sebagai mahluk social kebudayaan menentukan identitas suatu kesatuan social.

Fungsi- fungsi lain dari kebudayaan bagi kehidupan manusia adalah :

1. Berkenaan sebagai kebudayaan sebagai sistem simbol. Maka hal ini sangat penting bagi proses interaksi yang dijalani oleh oleh manusia sebagai mahluk sosial yang pada hakekatnya mewujudkan sesuatu pola interaksi simbolik . dan melalui symbol- simbol yang antara lain berupa bahasa isyarat serta lambang, akhirnya manusia berinteraksi satu dengan yang lain.

2. Kebudayaan itu diwariskan oleh generasi yang satu kepada generasi berikutnya sehingga dengan demikian dapat diharapkan terwujud keteraturan dalam kehidupan manusia . yang diwariskan itu antara lain adalah konsepsi-konsepsi di dalam menanggapi kehidupan, serta lingkungan demi untuk eksistensi manusia itu sendiri.
3. Kebudayaan itu berisikan sistem pengetahuan yang berada dalam pikiran manusia yang diperlukan untuk menanggapi lingkungan termasuk dirinya sendiri.

2.2 Profil Kebudayaan Indonesia

Koentjoroningrat mengatakan , kebudayaan nasional Indonesia adalah hasil karya putra Indonesia dari suku manapun asalnya, yang penting khas dan bermutu sehingga sebagian besar Indonesia bisa mengidentifikasi diri dan merasa bangga dengan karyanya.

Kebudayaan Indonesia adalah suatu kondisi majemuk karena ia bermodalkan berbagai kebudayaan, yang berkembang menurut tuntutan sejarah masing-masing . pengalaman serta kemampuan daerah itu memberikan jawaban terhadap masing-masing tantangan yang member bentuk kesenian, yang merupakan bagian dari kebudayaan.

Pandangan menyeluruh mengenai profil kebudayaan Indonesia adalah kondisi kemajemukan dalam kebudayaan. Jenis – jenis sistem

kebudayaan yang berkembang sesuai dengan fakta empiris dapat dikategorikan atas empat jenis

1. Sistem budaya dari kelompok etnik pribumi yang beranggapan bahwa kebudayaan itu diwariskan secara turun menurun sejak nenek moyang hidup di jaman dongeng. Masing-masing kelompok budaya etnik mempunyai tanah asal dan wilayah menetap. Sistem budaya ini biasa disebut sistem adat.
2. Sistem budaya yang terdiri budaya agama-agama besar yang semuanya berasal dari luar kepulauan Indonesia dan mempunyai banyak pengikut di luar Indonesia pula. Hal ini merupakan pembeda penting antara sistem budaya yang berasal dari agama (besar) dan sistem budaya yang berdasarkan pada kelompok etnik adat.
3. Merupakan satu-satunya sistem budaya Indonesia . ia merupakan sistem budaya yang termuda diantara sistem budaya yang ada di Indonesia , , namun yang terpenting bila ditinjau dalam pengintegrasian masyarakat Indonesia secara menyeluruh. Seluruh penduduk pribumi dan non pribumi dapat dianggap dalam sistem budaya ini.
4. Merupakan sistem budaya majemuk yang terdiri atas sistem budaya-budaya asing yang sedikit banyak mempengaruhi pikiran, sikap, tindakan sebagian dari penduduk yang tersebar di kepulauan Indonesia.

Setiap sistem yang berbeda itu mempunyai unsure-unsur tertentu , seperti kosa kata, kepercayaan,norma-norma, isyarat yang berbeda antara satu dengan yang lain dan sebagainya.

2.3 Seni

Seni atau *art* berarti teknik pertukangan, ketrampilan , ketrampilan yang dalam bahasa Yunani kuno sering disebut *techne*. Arti demikian juga berlaku dalam kebudayaan Indonesia kuno. Baru ada pada pertengahan abad ke-17 di Eropa dibedakan antara keindahan umum (termasuk alam)-dan keindahan karya seni atau benda seni . inilah sebabnya muncul istilah *fine art* dan *high art* (seni halus dan seni tinggi)yang dibedakan dengan karya-karya seni pertukangan (*craft*) seni, sejak itu dikategorikan sebagai artefak atau benda buatan manusia.pada dasarnya artefak itu dapat dikategorikan menjadi tiga golongan, yaitu benda-benda yang berguna tapi tidak indah, kedua benda-benda yang berguna dan indah, serta ketiga benda-benda yang berguna tapi tidak memiliki keindahan. Artefak jenis ketiga biasanya yang dibicarakan dalam estetika.

Konsep seni terus berkembang sejalan dengan berkembangnya kebudayaan dan kehidupan manusia yang dinamis.

Aristoteles mengemukakan bahwa seni adalah kemampuan membuat sesuatu dalam hubungannya dengan upaya mencapai sesuatu tujuan yang telah ditentukan oleh gagasan tertentu demikian juga

dikemukakan oleh sastrawan rusia terkemuka leo Tolstoy mengatakan bahwa seni merupakan kegiatan sadar manusia dengan medium tertentu untuk mencapai perasaannya kepada orang lain.

2.4 Wayang Sebagai Bagian Budaya

Budaya, dalam sebuah catatan diskusi berjudul “Memperbincangkan Kembali Pemikiran dan Teori Clifford Geertz” yang berlangsung di Jakarta, Freedom Institute pada tanggal 4 Desember 2006, menyebutkan tentang definisi budaya oleh Clyde Kluckhohn seorang anthropolog dari Amerika. Dalam diskusi tersebut dikatakan oleh bahwa Clyde Cluckhon mendefinisikan bahwa budaya adalah keseluruhan cara hidup suatu bangsa, warisan sosial yang diperoleh seseorang dari kelompoknya. Cara berpikir, merasa dan berkepercayaan. Abstraksi dari kelakuan. dapat kita simpulkan bahwa selama manusia itu ada maka budaya akan terus ada dan berkembang serta berubah menurut kebutuhan dan cara hidup masyarakatnya terlepas bagaimana tampilan fisik atau objek hasil kebudayaan tersebut. Budaya juga menjadi catatan kehidupan suatu kelompok masyarakat baik itu lisan, tulisan ataupun berbentuk artefak yang dapat menjadi gambaran dari kehidupan kelompok tersebut dari waktu ke waktu.

Budaya mempunyai beberapa unsur yang mempengaruhinya yaitu ilmu pengetahuan dan teknologi atau biasa kita sebut iptek, sistem mata pencaharian, sistem sosial dan kekerabatan, bahasa, kesenian, sistem

kepercayaan. Unsur-unsur tersebut mempengaruhi bagaimana perkembangan serta wujud kebudayaan yang ada.

Wayang diketahui telah ada sejak zaman pra-sejarah yaitu sekitar 1500 tahun sebelum masehi. Dikala itu wayang dipergunakan sebagai bentuk pemujaan terhadap roh nenek moyang yang biasa diwujudkan dalam bentuk arca atau gambar. Dalam perkembangannya wayang menjadi sebuah media informasi, hiburan, hingga sebagai alat penyebaran ajaran agama. Kebudayaan wayang sekarang menjadi sebuah kesenian yang mempunyai unsur pendidikan dengan ceritanya yang banyak mengandung nilai-nilai pelajaran moral. Pesan-pesan moral dalam masyarakat Jawa disampaikan lewat media seni wayang, dongeng, *têmbang*, *pitutur*, *piwêling* para orang tua secara turun-temurun menunjukkan bahwa eksistensi dan esensi moralitas dijunjung tinggi dalam budaya Jawa.

WAYANG adalah salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol di antara banyak karya budaya lainnya. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan juga seni perlambang. Budaya wayang, yang terus berkembang dari zaman ke zaman, juga merupakan media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat, serta hiburan.

2.5 Seni Teater Pertunjukan

Sejarah panjang seni teater dipercayai keberadaannya sejak manusia mulai melakukan interaksi satu sama lain. Interaksi itu juga berlangsung bersamaan dengan tafsiran-tafsiran terhadap alam semesta. Dengan demikian, pemaknaan-pemaknaan teater tidak jauh berada dalam hubungan interaksi dan tafsiran-tafsiran antara manusia dan alam semesta. Selain itu, sejarah seni teater pun diyakini berasal dari usaha-usaha perburuan manusia primitif dalam mempertahankan kehidupan mereka. Pada perburuan ini, mereka menirukan perilaku binatang buruannya. Setelah selesai melakukan perburuan, mereka mengadakan ritual atau upacara-upacara sebagai bentuk "rasa syukur" mereka, dan "penghormatan" terhadap Sang Pencipta semesta. Ada juga yang menyebutkan sejarah teater dimulai dari Mesir pada 4000 SM dengan upacara pemujaan dewa Dionisus. Tata cara upacara ini kemudian dibakukan serta difestivalkan pada suatu tempat untuk dipertunjukkan serta dihadiri oleh manusia yang lain. *The Theatre* berasal dari kata Yunani Kuno, *Theatron* yang berarti *seeing place* atau tempat menyaksikan atau tempat dimana aktor mementaskan lakon dan orang-orang menontonnya. Sedangkan istilah teater atau dalam bahasa Inggrisnya *theatre* mengacu kepada aktivitas melakukan kegiatan dalam seni pertunjukan, kelompok yang melakukan kegiatan itu dan seni pertunjukan itu sendiri. Namun demikian, teater selalu dikaitkan dengan kata drama yang berasal dari

kata Yunani Kuno, *Draomai* yang berarti bertindak atau berbuat dan *Drame* yang berasal dari kata Perancis yang diambil oleh Diderot dan Beaumarchaid untuk menjelaskan lakon-lakon mereka tentang kehidupan kelas menengah atau dalam istilah yang lebih ketat berarti lakon serius yang menggarap satu masalah yang punya arti penting tapi tidak bertujuan mengagungkan tragika. Kata drama juga dianggap telah ada sejak era Mesir Kuno (4000-1580 SM), sebelum era Yunani Kuno (800-277 SM). Hubungan kata teater dan drama bersandingan sedemikian erat seiring dengan perlakuan terhadap teater yang mempergunakan drama lebih identik sebagai teks atau naskah atau lakon atau karya sastra. Terlepas dari sejarah dan asal kata yang melatarbelakanginya, seni teater merupakan suatu karya seni yang rumit dan kompleks, sehingga sering disebut dengan *collective art* atau *synthetic art* artinya teater merupakan sintesa dari berbagai disiplin seni yang melibatkan berbagai macam keahlian dan keterampilan. Seni teater menggabungkan unsur-unsur audio, visual, dan kinestetik (gerak) yang meliputi bunyi, suara, musik, gerak serta seni rupa. Seni teater merupakan suatu kesatuan seni yang diciptakan oleh penulis lakon, sutradara, pemain (pemeran), penata artistik, pekerja teknik, dan diproduksi oleh sekelompok orang produksi. Sebagai seni kolektif, seni teater dilakukan bersama-sama yang mengharuskan semuanya sejalan dan seirama serta perlu harmonisasi dari keseluruhan tim. Pertunjukan ini merupakan proses seseorang atau

sekelompok manusia dalam rangka mencapai tujuan artistik secara bersama. Dalam proses produksi artistik ini, ada sekelompok orang yang mengkoordinasikan kegiatan (tim produksi). Kelompok ini yang menggerakkan dan menyediakan fasilitas, teknik penggarapan, latihanlatihan, dan alat-alat guna pencapaian ekspresi bersama. Hasil dari proses ini

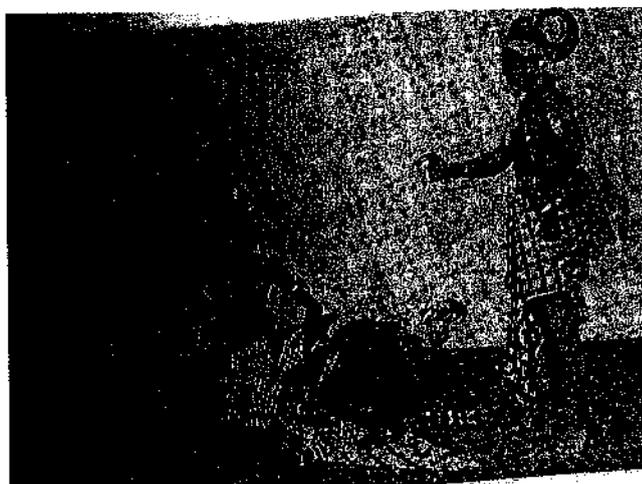
2.6 Tentang Seni Pertunjukan Wayang Wong

Seni pertunjukan sebagai salah satu cabang seni yang selalu hadir dalam kehidupan manusia. Ternyata memiliki perkembangan yang sangat kompleks. Sebagai seni yang hilang dalam waktu, yang bisa kita nikmati bila seni tersebut sedang dipertunjukkan, ia sudah merupakan masalah yang cukup sulit apabila kita akan menelitinya. Apalagi bila kita akan melacak sejarahnya. Untuk menyaksikan peristiwa pertunjukan yang berlangsung beberapa abad yang lalu harus dilakukan rekonstruksi. Untuk merekonstruksinya bukan pekerjaan mudah karena pada waktu itu belum terdapat fotografi, apalagi film. Kesulitan pekerjaan merekonstruksi ini juga dialami oleh pakar tari Jawa dari keraton Yogyakarta yang berusaha untuk merekonstruksi tari Bedaya Semang yang konon diciptakan oleh Sultan Agung pada abad ke -17.



Gambar 2.1 Tari Bedhaya Semang yang diciptakan oleh Hamengku Buwono I pada tahun 1759, dengan cerita perkawinan Sultan Agung dari Mataram dengan Ratu Kidul yang berkuasa di samudera Indonesia. (thejakartapost.com 2002)

Ketika selesai tari yang dianggap sebagai sumber dari segala tari budaya yang ada di Yogyakarta itu dipergelarkan pertama kalinya pada tahun 2002 dalam rangka penobatan Sultan Hamengku Buwono X. Kesulitan untuk merekonstruksi yang tujuannya untuk mendapatkan gambaran sebuah pertunjukan pada masa lampau ternyata memang cukup sulit dan kadang-kadang rumit dan melelahkan. Pertunjukan wayang wong Jawa menurut data tertulis tertua ditorehkan pada prasasti Wimalasrama tahun 930 dan pertunjukan itu terus berlangsung sampai zaman Majapahit. Bila pada prasasti Wimalasrama hanya disebutkan nama pertunjukannya dan kemudian bila menyimak prasasti Belitung yang berasal dari awal abad 10 cerita yang biasa ditampilkan adalah cerita yang diambil dari wiracitra Mahabharata dan Ramayana, gambaran wayang wong zaman Majapahit gambaran pertunjukan menjadi agak keras bila mengamati relief-relief candi di Jawa Timur yang merekam cerita-cerita dari kedua wiracarita tersebut.



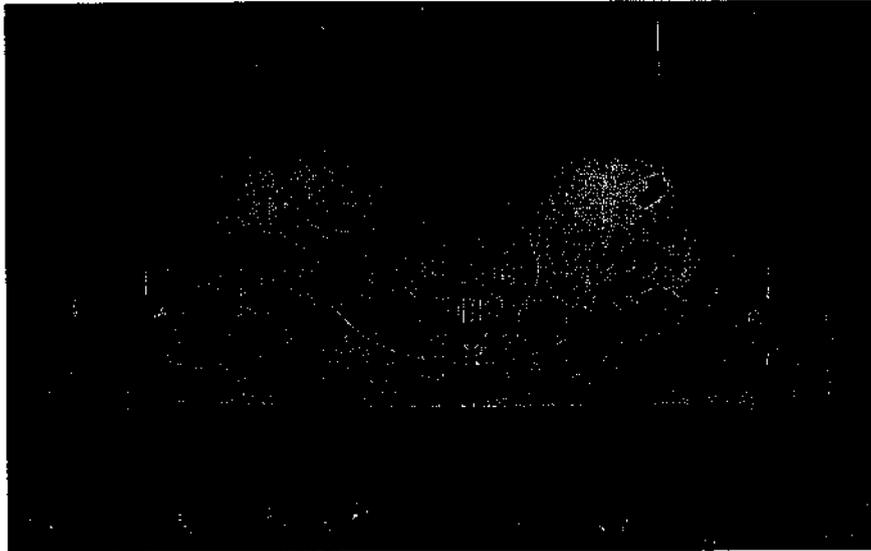
Gambar 2.2 Wayang Keraton, Baladewa melawan Werkudara,Antareja dan Gatutkaca dlm Lakon Jayasemadi. 1923 (Repro dari Kats 1923)

Sebelum perang dunia II berakhir pada tahun 1945 di Jawa terdapat tiga bentuk pertunjukan yang sangat berbeda dan ternyata dipengaruhi oleh perkembangan politik serta social yang terjadi di abad ke-19.

BAB III

Karakter Tokoh Wayang dalam Lakon Gatotkaca Lahir

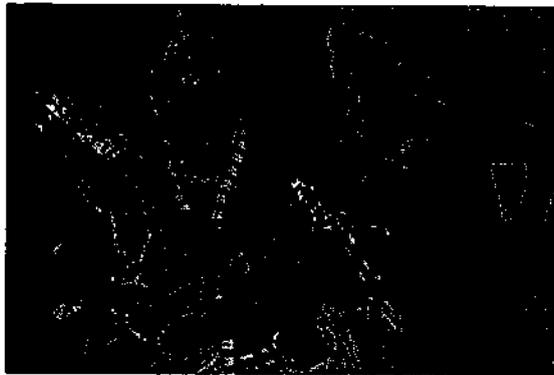
3.1 Lakon Gatotkaca Lahir



Gambar 3.1 Gunung sebagai perlambang lakon belum dimulai atau dunia belum berwayat (WO Bharata Tahun 2005)

laki-laki lahir Setelah sekian lama ditunggu, akhirnya Dewi Arimbi mengandungkan anak dari Bima Seluruh rakyat Pringgandani sangat bersuka cita, karena anak ini akan menjadi generasi penerus raja di Pringgandani bila Dewi Arimbi mangkat. Saat itu seluruh putra Pandawa disertai Sri Batara Kresna tidak ketinggalan seluruh Punakawan Semar, Gareng , Petruk, Bagong, berkumpul di istana Pringgandani. Mereka sedang berkumpul menunggu saat kelahiran sang putra Bima. Tak lama berselang terdengar tangisan bayi menggelegar mengetarkan seantero Pringgandani seluruhnya yang berada di bangsal menarik nafas panjang.

Sesaat itu pula ada emban yang menghantarkan berita bahwasanya sang putra mahkota dalam keadaan sehat begitu juga dengan kondisi sang ibu. Mendengar hal tersebut bertambahlah kebahagiaan semuanya, satu-persatu memberikan ucapan selamat kepada Raden Aria Werkudara alias bima atas kelahiran putranya.



Gambar 3.2. Dewi Arimbi sedih mengetahui tali ari-ari Jabang tetuka tidak bisa lepas dari tubuh sang bayi (sumber : djarumfoundation.com Tahun 2010)

Beberapa waktu kemudia mereka bias masuk menjenguk ke dalam kamar, di sana sang Dewi Arimbi sedang berbaring di atas ranjang berhiaskan emas permata beralaskan kain sutra terlihat senang dengan senyum mengembang menyambut kedatangan Bima diiringi oleh seluruh kadang keluarga. Tidak jauh dari tempatnya berbaring terlihat sebuah tempat tidur yang lebih kecil. Di atasnya tergolek seorang bayi laki-laki yang sangat gagah dan tampan layaknya ksatria trah Dewa. Hanya saja ari-ari dari bayi tersebut masih menempel belum putus. Ketika hal tersebut ditanyaan emban menjawab bahwa seluruh upaya untuk memotong tali ari-ari tersebut selalu gagal. Tidak ada stu senjata pun yang berhasil memotongnya.

Mendengar hal tersebut Bima menjadi gusar dan meminta tolong kepada saudara-saudaranya untuk memotong tali ari-ari anaknya . Bima memotong tali ari-ari dengan kuku pancanaka, dan gagal. Diikuti oleh Arjuna mencoba menggunakan seluruh snjatanya diawali dengan keris pancaroba, keris Kalandah , panah Sarotama, bahkan panah Pasopati semuanya gagal. Sri Batara Kresna yang saat itu hadir mencoba dengan senjata saktinya Cakra Udaksana , hanya menghasilkanpercikan-percikan ketika dicoba memotong tali ari-ari itu. Semanya terbungong-bungong merasa takjub dan hean disertai perasaan putus asa ,Dewi Arimbi hanya bias menangis melihat hal tersebut dirundung rasa khawatir jika anaknya harus membawa tali ari-ari hingga dewasa. Di tengah suasana tersebut tanpa diketahui sebelumnya Bagawan Abiyasa yang tak lain adalah kakek dari para Pandawa atau buyut dari Jabang Tetuka (nama Gatot Kaca kala masih bayi) hadir di tempat itu. Begawan sakti tersebut mengatakan bahwa tali ari-ari itu hanya dapat dipotong oleh senjata kedewataan yang berasal dari Batara Guru. Untuk itu sang Begawan meminta Arjuna untuk pergi ke Kahyangan mencari senjata tersebut. Setelah mendapat perintah dari kakeknya dan meminta ijin kepada saudara-saudaranya, Arjuna disertai oleh para Punakawan segera menuju kahyangan untuk mencari senjata yang dimaksud oleh Begawan Abiyasa , sedangkan sang Begawan bergegas pulang ke padepokan setelah memberikan do'a serta merapal beberapa mantra untuk buyut/ cicitnya tersebut.

Nun jaun di Kahyangan sana keadaan gonjang-ganjing dikarenakan serangan dari Kala Percona yang ingin memperistri salah satu bidadari yang bernama Dewi Supraba. Dikarenakan Naga Percona bukan sembarang makhluk ia adalah seorang raja yang mempunyai kesaktian mumpuni dan bisa dikatakan setara atau di atas kesaktian Dewa, jelas sangat merepotkan barisan dewa-dewa yang

dipimpin oleh Batara Indra dalam menghadapinya. Serangan petir Batara Indra tidak ubahnya lemparan daun-daun kering yang dilempar oleh anak-anak, kobaran api Batara Brahma hanya menjadi mainan saja. Batara Bayu yang mendorongnya dengan badai besar tak membuatnya mundur walaupun seujung kuku, bahkan badannya tidak goyah sedikitpun. Cakra Udaksana dari Batara Wisnu sama sekali tidak mencederainya. Singkatnya para dewa dipukul mundur dengan kondisi compang-camping.



Gambar 3.3. Pasukan raksasa di bawah pimpinan Kala Percona hendak membakar Kahyangan (sumber : museumwayang.com)

Batara Guru merapal mantra dan melihat *Kaca Trenggana*, diperoleh keterangan bahwa yang dapat mengalahkan Kala Percona hanyalah Jabang Tutuka anak Bima yang baru lahir. Selanjutnya Batara Guru memerintahkan Batara Narada untuk memberikan senjata darinya yang bernama panah Konta Wijayadanu kepada Arjuna untuk memotong ari-ari Jabang Tutuka dengan imbalan bahwa bati tersebut harus menjadi panglima perang menghadapi naga percona. Di saat yang bersamaan Aradeya atau Karna sedang bertapa di tepi sungai Gangga

mencari senjata sakti untuk dirinya, dan pada saat Batara Narada mendekati tempat tersebut hatinya senang karena Aradeya ini disangkanya sebagai Arjuna, karena rupanya benar-benar mirip dan Batara Surya yang merupakan ayah dari Aradeya sengaja mengeluarkan cahaya berkilauan di sekitar Aradeya sehingga Batara Narada tidak terlalu jelas melihatnya , sehingga tidak sadar bahwa orang yang disertai senjata tersebut bukanlah Arjuna. Setelah mendapatkan senjata sakti kedewataan Aradeya sangat gembira dan langsung berlari tanpa mengucapkan terima kasih kepada Batara Narada, hal itu membuat Batara Narada tersadar bahwa dia salah orang, tak lama kemudian Arjuna disertai para Punakawan datang ke tempat tersebut, dengan sedih Batara Narada bercerita bahwa dirinya telah salah orang menyerahkan senjata kedewataan yang seharusnya diserahkan kepada Jabang Tutuka lewat tangan Arjuna, malah diserahkan kepada orang yang tidak dikenal dan mempunyai rupa mirip dengan Arjuna. Mendengar hal tersebut Semar sangat menyalahkan Batara Narada karena gegabah menyerahkan senjata sakti kepada orang asing, serta meminta Arjuna mengejar Aradeya.



Gambar 3.4. Jabang Tetuka dan Batara Narada (sumber : WO. Bharata Tahun 2008)

Arjuna berlari dan berhasil menyusul Aradeya, awalnya senjata tersebut diminta secara baik-baik dan dikatakan akan digunakan olehnya untuk memotong tali ari-ari keponakannya. Aradeya tidak menggubrisnya sehingga terjadi perang-tanding memperebutkan senjata Konta Wijayadanu. Sampai suatu ketika Arjuna berhasil memegang sarung senjata tersebut sedang Aradeya memegang gagang panah Konta Wijayadanu. Mereka saling tarik-menarik dan akhirnya terjerambab dikarenakan senjata kenta terlepas dari dari warangka/ sarungnya. Kemudian Aradeya berlari kembali dan kali ini Arjuna kehilangan jejak.



Gambar 3.5. Raden Arjuna dan Aradeya memiliki kemiripan wajah sehingga senjata Kunta jatuh ke tangan Aradeya (sumber : djarumfoudation.com Tahun 2010)

Dengan sedih hati Arjuna menunjukkan warangka senjata Konta kepada Semar, kemudian atas saran Semar mereka kembali ke Pringgandani sedangkan Batara Narada kembali pulang ke Kahyangan dan dikatakan bahwa Jabang Tutuka akan segera dibawa ke Kahyangan. Sesampainya di istana Pringgandani warangka

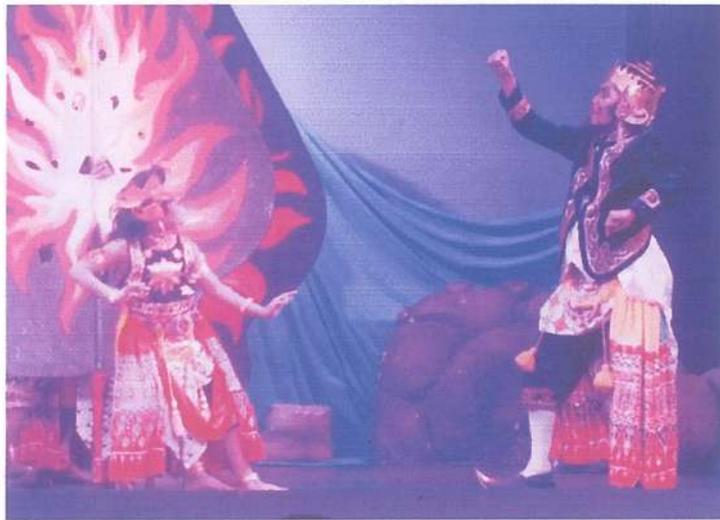
tersebut digunakan untuk memotong tali ari-ari Jabang Tutuka, ajaib sekali tali ari-ari putus sedangkan warangka senjata kedewataan tersebut masuk ke dalam pusar Jabang Tutuka. Hal ini menurut Semar sudah menjadi suratan bahwa nanti di akhir cerita peperangan besar/ Bharatayudha senjata itu akan masuk kembali ke warangkanya , dengan kata lain Jabang Tutuka akan mati jika menghadapi senjata Kunta Wijayadanu.



Gambar 3.6. Bima gusar dan marah kepada arjuna karena warangka panah Kunta masuk menembus tubuh Jabang Tetuka (sumber djarumfoudation.com)

Setelah tali ari-ari dipotong Arjuna hendak membawa Jabang Tutuka ke Kahyangan untuk memenuhi janji kepada Batara Narada, bahwa Jabang Tutuka akan menjadi panglima perang dan menghadapi Kala Percona. Awalnya Bima melarang karena Jabang Tutuka masih kecil dan dirinya sanggup menggantikan melawan Kala Percona. Setelah Semar berkata bahwa Jabang Tutukalah yang harus berangkat karena ia yang dipercaya oleh Dewa dan Jabang Tutuka pula yang telah menggunakan senjata kedewataan bukan yang lain. Di samping itu semar menjamin jika terjadi sesuatu hal yang menyebabkan jabang Tutuka celaka, Semar berani mempertaruhkan nyawanya kepada Bima. Mendengar hal

tersebut dari Semar , Bima yang mempunyai pandangan linuwih dan menyadari siapa sesungguhnya semar, akhirnya mengizinkan putranya berperang melawan naga parcona. Arjuna disertai para punakawan segera membawa Jabang Tutuka ke Kahyangan, segera mendakati gerbang Selapa tangkep tepatnya di tegal Ramat Kapanasan Arjuna meletakkan Jabang Tutuka di tengah jalan menuju gerbang. Selanjutnya Arjuna memperhatikan dari jauh bersama dengan para Dewa ,



Gambar 3.7. Jabang tetuka dan Batara Narada
(sumber : dokumen WO Bharata Tahun 2008)

tak lama berselang Kala Percona datang dan melihat ada bayi di tengah jalan. Dia meledek Batara Guru yang dikatakan sudah gila karena menyuruhnya bertarung dengan seorang bayiyang hanya bias menangis. Kemudian ia mengangkat Jabang Tutuka dan mendekatkan wajahnya ke wajah bayi tersebut , tak disangka tangan Jabang Tutuka mengayun memukul salah satu mata naga percona hingga berdarah. Kontan Naga Percona marah dan membanting Jabang Tutuka kea rah pintu gerbang hingga mati. Melihat hal tersebut para dewa tak terkecuali

Batara Guru ,Batara Narada dan Arjuna kaget dan was-was jika Bima sampai tahu anaknya mati oleh Kala percona pasti akan mengamuk ke Kahyangan. Hanya Semar dengan cepat berbisik ke batara Guru untuk segera menggodok Jabang Tutuka di kawah Chandradimuka , Batara Guru segera memerintahkan Batara Yamadipati untuk segera membawa tubuh Jabang Tutuka ke kawah Chandradimuka dan menggodoknya. Selanjutnya para dewa disuruhnya melepaskan/melempar



Gambar 3.8. Adegan Jabang Tetuka ditempa di kawah Chandradimuka (sumber: dokumen WO.Bharata Tahun 2008)

Senjata yang dimilikinya membentuk tubuh menjadi lebih kuat, lama-kelamaan terbentuk tubuh ksatria gagah dalam godogan tersebut. Kemudian para dewa memberikan pakaian dan perhiasan untuk jabang tutuka yang baru tersebut, selanjutnya dikarenakan dia mati belum waktunya berhasil dihidupkan kembali oleh Batara Guru.

Selain mendapatkan anugrah berupa pakaian dan senjata yang sudah membentuk tubuhnya Jabang Tutuka juga memperoleh nama dari edewa , diantaranya : *Krincing Wesi, Kaca Negara, Purabaya, Kancing Jaya, Arimbi Suta, Bima Putra dan Gatotkaca*. Nama terakhir inilah yang banyak digunakan dalam dunia pewayangan . dengan tampilan yang sangat berbeda dari sebelumnya JabangTutuka yang menggunakan nama baru Gatotkaca bertempur kembali dengan naga percona dan singkat cerita Gatotkaca memenangkan pertempuran . Semenjak itu kahyanyan kembali menjadi damai.



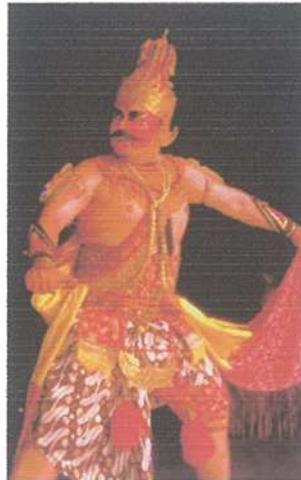
Gambar 3.9. Raden Gatotkaca bertempur dan mengalahkan Kala percona (sumber : dokumen WO.Bharata Tahun 2008)

3.2 Bentuk Karakterisasi Wayang Orang

Kats telah membahas secara panjang lebar mengenai repertoar-repertoar (lakon-lakon besar dalam karya besarnya yang berjudul *Het Javaansche Toonel : Wajang Poerwa*) , yang diberi ilustrasi 37 reduksi wayang berwarna serta sketsa-sketsa dari tokoh wayang terkenal, dan juga foto-foto dari relief candi Prambanan

Ramayana dan relief candi Panataran.⁹ Dengan membandingkan ikonografi wayang dengan figure-figur yang terpahat pada candi tersebut, kita dapat mengetahui hubungan antara dua bentuk seni ini. Karena wayang orang adalah personifikasi dari wayang (kulit), jadi bukan hal yang mustahil terjadi peminjaman-peminjaman desain busana seperti yang terpahat pada relief-relief candi.

⁹ J. Kats, *Het Javaansche Toneel I: Wajang Poerwa* (Weltevreden: Volkslectuur, 1923)



Gambar 3.10 Personifikasi wayang gambar pada dinding relief, wayang kulit dan wayang wong figur Rahwana (museumwayang.com Th 2001)

Karena ikonografi wayang (wayang kulit)telah mengalami perkembangan yang cukup rumit, misalnya makna-makna simbolis dari warna serta bentuk wajah, karakterisasi wayang pada wayang kulit menjadi lebih kompleks daripada relief-relief yang terpahat pada candi-candi. Namun demikian beberapa bagian dari busana yang terpahat pada candi-candi

masih dapat dilestarikan pada wayang sampai saat ini, walaupun terjadi modifikasi-modifikasi pada bentuk-bentuknya

Selama masa antara 1750-an sampai perempat pertama abad ke-20, yaitu antara saat wayang wong diciptakan dengan saat pertunjukan istana ini mencapai puncaknya, karakterisasi wayang wong telah menjadi sangat kompleks . tata busana dan wujud fisik dari penari jelas mengikuti busana dan wujud fisik dari ikonografi dari boneka-boneka wayang kulit, dengan perkecualian pada warna wajah yang menjadi lebih sederhana.



Gambar 3.11 wayang wong sebagai drama ritual kenegaraan di Keraton (lampungpost.com 1998)

Karakterisasi dari bentuk gerak tari pun berkembang mengarah ke bentuk-bentuk yang sangat teratur. Karakter-karakter dalam wayang wong dibagi menjadi 21 tipe, yang masing-masing memiliki pola-pola gerak dasarnya sendiri-sendiri.

Karena wayang wong memiliki personifikasi dari wayang kulit, penulis akan memfokuskan perhatiannya pada perbandingan antara penampilan visual dari para penari wayang wong dengan boneka-boneka wayang kulit.

3.3. Tata Busana dan Tata Rias Wayang

Tata rias dan busana adalah kelengkapan penunjang koreografi yang penting karena memiliki sifat visual. Penonton sebuah pertunjukan tentu akan memperhatikan secara seksama tata rias dan tata busana. Harapan penonton tentunya berusaha mempermudah untuk memahami isi tari yang disampaikan.

Keterampilan dasar tentang tata rias bagi guru seni tari sangat dibutuhkan, karena akhir dari sebuah persiapan adalah pementasan. Bagi para penari, sudah barang tentu tidak dimungkinkan mereka dapat melaksanakan sendiri kegiatan tersebut. Maka hal ini mendorong para juru rias dapat dengan trampil mengatasi persoalan pemanggungan tersebut. Selain dari pada itu, jika pemain didorong untuk merias di salon-salon tentu akan menimbulkan persoalan baru. Sebab belum tentu salon kecantikan mengetahui karakteristik tari yang dimaksud oleh penari. Oleh karena itu, pengetahuan singkat ini dimungkinkan dapat memberikan bekal yang sangat berguna, selebihnya tentu para guru dimungkinkan dapat mengembangkan lebih mendalam.

Pengertian dan Fungsi Tata Rias

Tata rias dan tata busana yang dimaksudkan dapat diperhatikan pada uraian di bawah ini.

1. Tata Rias

Pada dasarnya, tata rias bukan sesuatu yang asing bagi semua orang, khususnya kaum wanita sebab tata rias merupakan aspek untuk mendukung penampilan dan telah menjadi kebiasaan sehari-hari.

Tata rias untuk koreografi merupakan kelengkapan penampilan yang bersifat mutiak. Seorang aktor atau artris pada waktu akan tampil di depan publiknya selalu mempersiapkan diri merias wajahnya. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya pandangan (penglihatan) mata seseorang dalam menjangkau obyek yang jauh, yang berkisar antara 5 - 7 meter, bahkan ada yang mencapai kurang lebih 20 meter. Dengan demikian, seseorang yang tampil dalam jarak tersebut perlu mendapat bantuan dari peralatan kosmetik agar wajahnya tetap dapat dilihat jelas.

Di samping itu, tata rias juga bertujuan untuk membuat penampilan penari berbeda dengan kondisi sehari-hari, terlebih jika tarian yang dibawakan menghendaki penampilan wajah yang berbeda, apakah menjadi lebih tua, lebih muda, atau digambarkan menyerupai wajah hewan tertentu.

Dengan demikian, tata rias untuk koreografi mempunyai perbedaan tertentu dengan tata rias sehari-hari. Perbedaan tersebut bisa terletak

pada aspek bentuk, bahan, atau tekniknya. Semuanya akan sangat tergantung pada konsep koreografinya.

2. Fungsi Tata Rias

Berdasarkan fungsinya, tata rias untuk koreografi dapat dibagi menjadi dua hal, yaitu sebagai berikut.

1. *Tata Rias berfungsi sebagai penegas garis (contur) wajah*

Seseorang yang tampil di depan umum (publik) dalam jarak yang relatif jauh membutuhkan cara-cara tertentu untuk membuat garis wajahnya tampak jelas, yaitu yang terdiri dari garis-garis pada alis, mata, hidung, dan mulut (bibir).

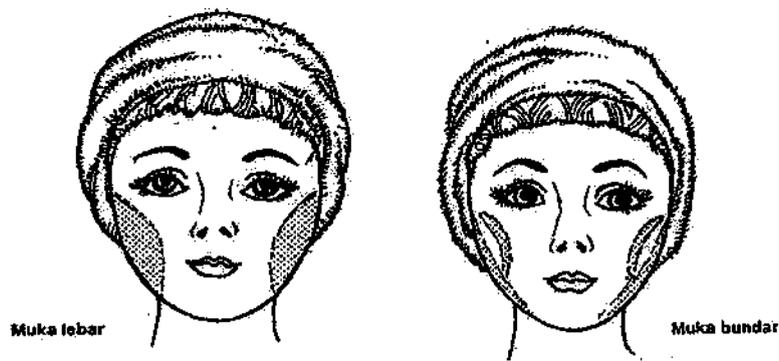
Di samping itu juga diharapkan wajah tidak tampak terlalu datar (*flat*), akan tetapi diharapkan adanya bayangan pada lekuk-lekuk wajah (*shadow*) yang berupa penonjolan. Penonjolan tersebut dimaksudkan untuk menunjukkan kedimensionalannya.

2. *Tata Rias berfungsi sebagai pembentuk karakter penari*

Tata rias selain berfungsi mempertegas garis wajah, tata rias panggung (*stage make up*) berfungsi sebagai pembentuk karakter penari, yaitu memperjelas atau mempertegas kehadiran tokoh-tokoh tertentu. Dengan demikian, tata rias berfungsi untuk merubah wajah asli menjadi wajah tokoh-tokoh tertentu yang sesuai dengan konsep koreografinya.

Jika ingin mendapatkan atau memenuhi fungsi di atas, terlebih dahulu seorang penata rias (*make up desainer*) perlu mengetahui sedikit tentang anatomi wajah, mengingat wajah manusia terdiri dari beberapa bagian. Bagian-bagian tersebut harus diperlakukan dengan cara yang berbeda, baik teknik, bahan atau bentuk yang diinginkan.

Bentuk wajah dapat dibedakan menjadi 1) wajah lebar, 2) wajah bundar, 3) wajah persegi, dan, 4) wajah kecil. Perhatikan gambar di bawah ini.

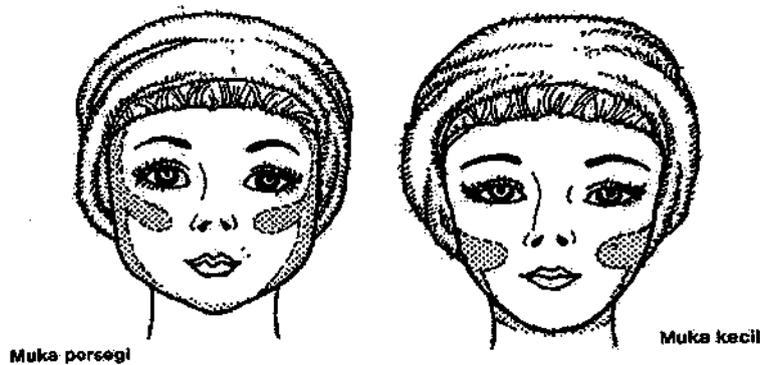


Gambar 3.12 Bentuk wajah lebar & bundar (Martha Tilaar, [Tt.]: 14).

(Robby H.) 1990

Bentuk wajah menunjukkan adanya perbedaan antara bentuk wajah (muka) lebar dan bentuk wajah (muka) bundar. Perbedaan tersebut akan berpengaruh besar jika sebuah koreografi menghendaki kesan wajah penari yang sama. Sehingga perbedaan-perbedaan bentuk harus dinetralkan. Tujuannya adalah agar penari di atas panggung tidak mempunyai perbedaan satu dengan yang lainnya.

Di samping bentuk wajah seperti yang dikemukakan di atas ada juga bentuk wajah sebagai berikut.



Gambar 3.13 Bentuk wajah persegi & kecil (Martha Tilaar, [Tt.]: 14).
(Robby H.) 1990

Bentuk wajah (muka) persegi dan bentuk wajah (muka) kecil sangat jauh berbeda. Dalam hal ini dibutuhkan teknik atau ketrampilan dari seorang penata rias, agar wajah yang sangat jauh berbeda dapat mempunyai kesan yang sama.

Beberapa bentuk wajah atau muka tersebut akan berpengaruh besar terhadap cara-cara merias atau teknik (*make up*) sebab bentuk-bentuk wajah tersebut akan mempengaruhi jarak dari bagian-bagian muka itu sendiri. Misalnya letak dan jarak mata terhadap alis, hidung atau mulut.

Meskipun demikian, cara-cara merias pada tingkat dasar sesungguhnya sama saja, Oleh karena itu, yang perlu diperhatikan adalah teknik dan pengetahuan dasar merias wajah.

a. Anatomi Wajah

Seperti yang telah diketahui bersama, bahwa wajah atau muka seseorang tidak hanya terdiri dari kulit atau daging saja, tetapi dibentuk

oleh tulang-tulang yang rata, menonjol dan cekung. Misalnya tulang dahi yang menonjol (cembung) atau rata, tulang pipi yang cembung atau menonjol. Atau tulang di bawah pipi rata.

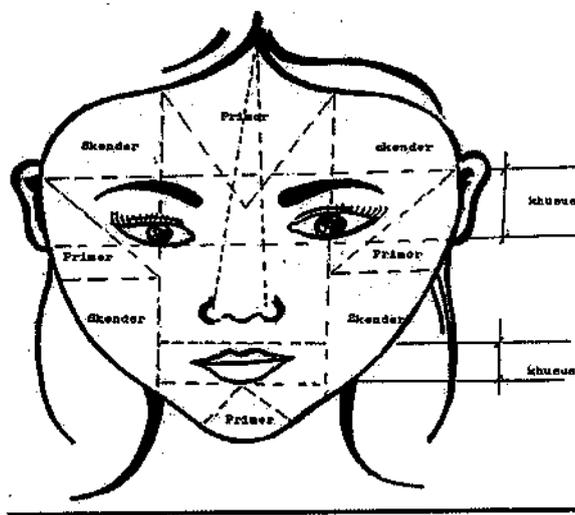
Cekung, cembung dan rata pada permukaan wajah cenderung tidak sama, seringkali semuanya tampak datar. Oleh karena itu, dalam teknik tata rias, tulang-tulang dan permukaan wajah tersebut harus ditegaskan dan sudah barang tentu menggunakan alat-alat dan bahan merias.

Adapun bagian-bagian dari wajah yang membutuhkan penekanan bisa diperhatikan dari bagian yang disebut primer (utama) dan sekunder (kedua). Bagian yang utama adalah bagian yang perlu mendapatkan penonjolan, sedangkan bagian kedua hanya mendapatkan penegasan. Di samping itu, ada juga bagian yang istimewa atau khusus, yaitu bagian mata dan alis, bagian hidung dan bagian mulut.

Bagian wajah yang disebut primer atau bagian yang utama adalah bagian yang mempunyai dasar tulang yang menonjol sehingga perlu ditonjolkan. Adapun penonjolan tersebut dapat dipergunakan warna-warna yang lebih terang dan menyolok.

Adapun bagian yang disebut khusus adalah bagian wajah yang perlu mendapat perhatian khusus, yaitu bagian sekitar mata dan alis. Bagian ini perlu mendapatkan suatu penekanan adanya efek bayangan atau shadow. Sedangkan bagian-bagian yang memiliki kontur (garis) seperti alis dan garis mata perlu mendapatkan penegasan.

Di samping itu, yang perlu mendapat perhatian adalah bibir, bibir ini mempunyai bentuk tertentu, dimana kadang tidak serasi dengan bagian yang lain seperti terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu lebar, seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 3.14 Anatomi Wajah (Martha Tilaar, [Tt.]: 14).
(Robby H.) 1990

Bagian wajah yang mendapat perhatian khusus pula di samping kedua bagian yang telah disebutkan di atas adalah hidung. Secara anatomis bagian hidung merupakan bagian yang mempunyai banyak variasi. Di mana variasi tersebut dapat menunjukkan ciri-ciri etnis tertentu. Tetapi juga bisa tidak demikian, karena seorang dengan orang lain mempunyai perbedaan yang mendasar tentang bentuk hidungnya, atau bentuk bagian wajah yang lain.

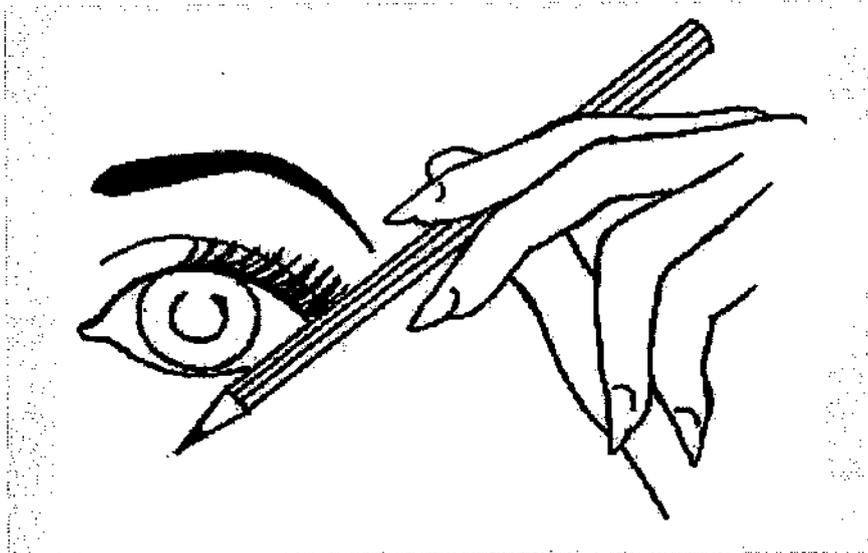
Demikianlah bagian-bagian yang terangkum dalam ruang lingkup anatomi wajah (muka). Hal ini dikemukakan sebagai pengantar pengenalan tentang bagian-bagian wajah. Tujuannya agar dalam merancang tata rias untuk kebutuhan koreografi dapat dikerjakan dengan tepat dan baik.

Pengenalan tentang anatomi wajah dimungkin mendapatkan mengatasi kesulitan-kesulitan tertentu dalam merencanakan desain tatarias yang tepat atau sesuai dengan keinginan penata tari. Oleh karena itu yang diutamakan pada tata rias adalah kemampuan teknis atau praktek merias. Salah satunya yang mendapat perhatian dalam merias wajah adalah membentuk alis, salah satu tekniknya sebagai berikut.

c. Teknik Membentuk Alis Mata

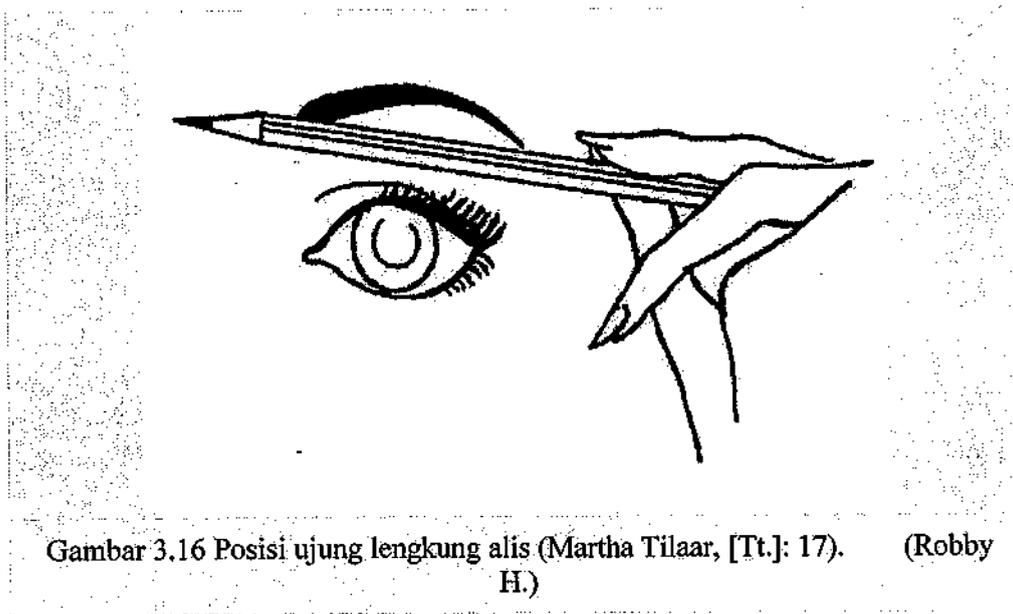
Teknik membuat garis alis dapat diukur menggunakan pensil alis. Menarik garis alis jangan terlalu tinggi. Karena akan mendapatkan bentuk alis yang tidak serasi dengan lengkung kelopak mata. Untuk itu dapat digunakan Teknik menggris mengukur garis alis mulai dari sayap hidung ke ujung pensil. Atau mengukur dari sayap hidung ke ujung awal mata. Dengan demikian ditemukan titik permulaan melukiskan garis alis yang bagus.

Panjang garis alis dapat diukur dengan cara menempelkan pensil dari sayap hidung ke ujung ke ujung akhir mata, Sehingga didapatkan penentuan panjang atau pendeknya alis yang akan dibuat.

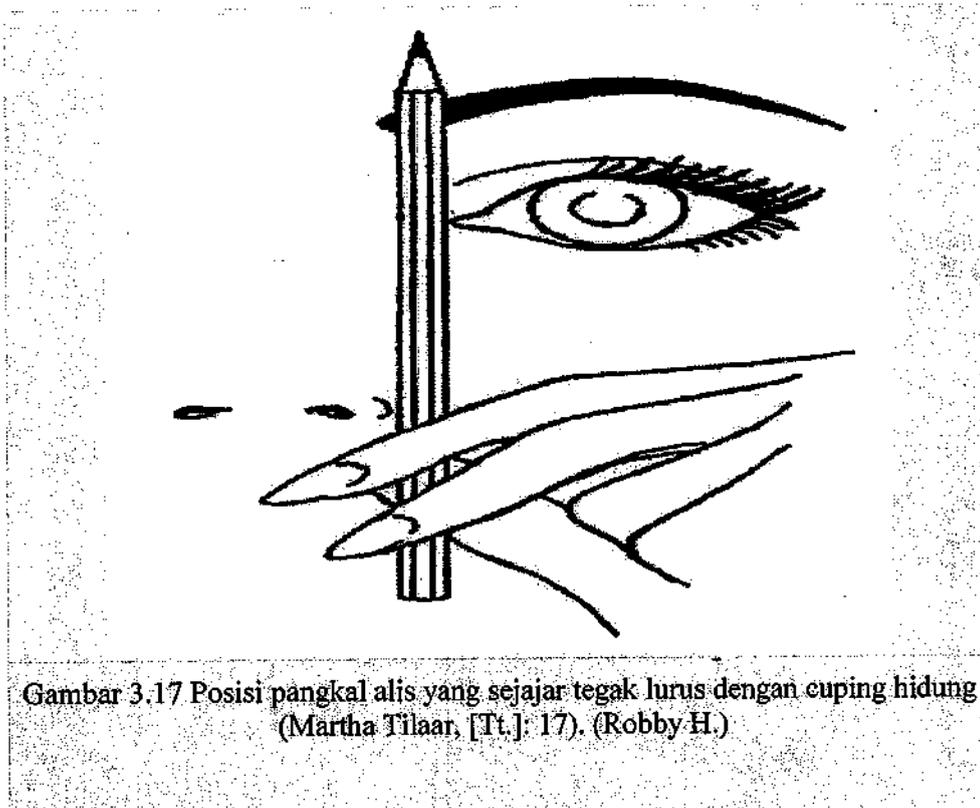


Gambar 3.15

Mengukur posisi ujung alis (Martha Tilaar, [Tt.]: 17). (Robby H.)



Gambar 3.16 Posisi ujung lengkung alis (Martha Tilaar, [Tt.]: 17). (Robby H.)



Gambar 3.17 Posisi pangkal alis yang sejajar tegak lurus dengan cuping hidung
(Martha Tilaar, [Tt.]: 17). (Robby.H.)

3. Tata Rias Tari

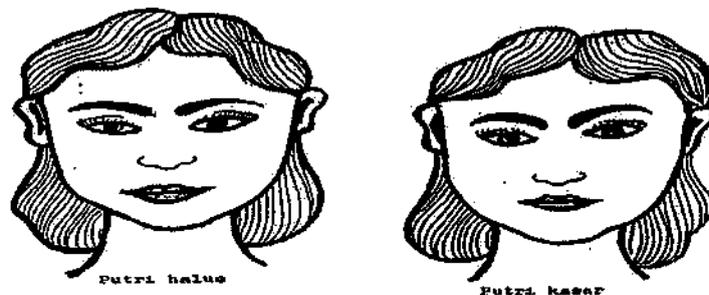
Tata rias dalam seni pertunjukan, khususnya dalam seni tari merupakan salah satu kelengkapan yang penting. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yang mendasar yaitu:

1. Tata rias merupakan bagian yang berkaitan dengan pengungkapan tema atau isi cerita, maka tata rias merupakan salah satu aspek visual yang mampu menuntun interpretasi penonton pada obyek estetik yang disajikan atau sesuatu yang ditarikan.
2. Tata rias sebagai salah satu upaya untuk memberikan ketegasan atau kejelasan dari anatomi wajah, karena sajian tari pada umumnya disaksikan oleh penonton dengan jarak yang cukup jauh, yaitu antara 5 - 7 meter.

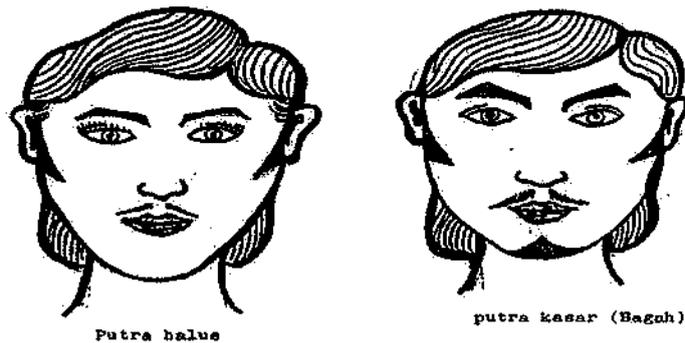
Tata Rias karakter dasar

Dalam tata rias karakter dasar ini ada 4 jenis yaitu:

- Tata rias jenis karakter putri halus.
- Tata rias jenis karakter putri kasar (gagah)
- Tata rias jenis karakter putra halus
- Tata rias jenis karakter putra gagah



Pola karakteristik tata rias putri halus dan putri kasar
(Robby H.)



Gambar 3.19 Pola karakteristik tata rias putra halus dan putra kasar
(Robby H.)

Perbedaan antara karakter-karakter tersebut di atas lebih ditentukan pada bentuk alis, seperti putri halus dan putri kasar yang

sangat menonjol pada bentuk alisnya. Demikian pula putra halus dan putra gagah, yaitu yang ditampakan pada penonjolan karakter pada bentuk alis dan pada bentuk kumis. Selain dari pada itu juga terdapat perbedaan pada bentuk jambang dan godek.

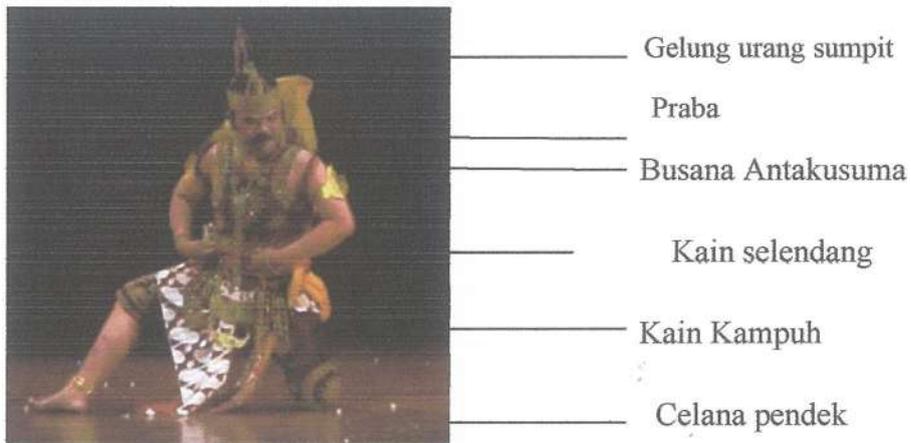
Bentuk-bentuk karakter tokoh yang sangat menonjol dalam seni pertunjukan tari, utamanya pada wayang orang adalah berangkat pada dasar karakter tersebut di atas, dan ditambah beberapa rias khusus.

Di samping itu juga terdapat bentuk karakter yang dapat digolongkan pada jenis tata rias fensi, yaitu yang terdapat pada seni pertunjukan rakyat atau wayang orang seperti bentuk-bentuk punakawan (*dagelan*).

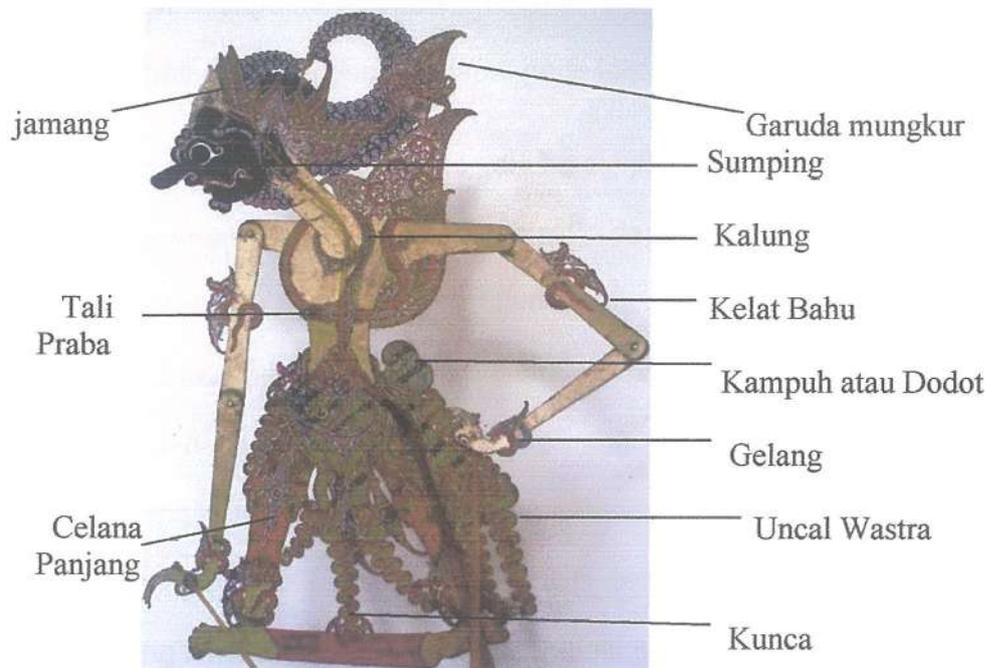
3.4 Busana Wayang Wong

Para penonton pertunjukan wayang wong pertama kali akan terkesan dengan busananya. Setiap peranan yang penting memiliki identitas visual sendiri seperti yang terdapat pada boneka wayang kulit. Apabila kita bandingkan busana yang dipakai oleh seorang penari wayang wong dengan busana yang terpahat dan tersungging pada sebuah boneka wayang kulit, kita dapatkan bahwa tidak semua bagian-bagian kecil dari kedua busana itu sama persis.

Hanya hiasan penutup kepala , bagian dari rias, serta atribut-atribut dan symbol-simbol penting dari karakter-karakter dari wayang wong mengikuti model-model dari boneka-boneka wayang kulit; sedangkan busana bagian bawah sedikit berbeda. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa tata busana wayang wong lebih sederhana dari tata busana wayang kulit.



Gambar 3.20 Busana wayang wong tokoh Gatotkaca (WO Bharata 1999)



Gambar 3.21. Busana Gatotkaca dalam wujud wayang kulit (sumber : museumwayang.com 1987)

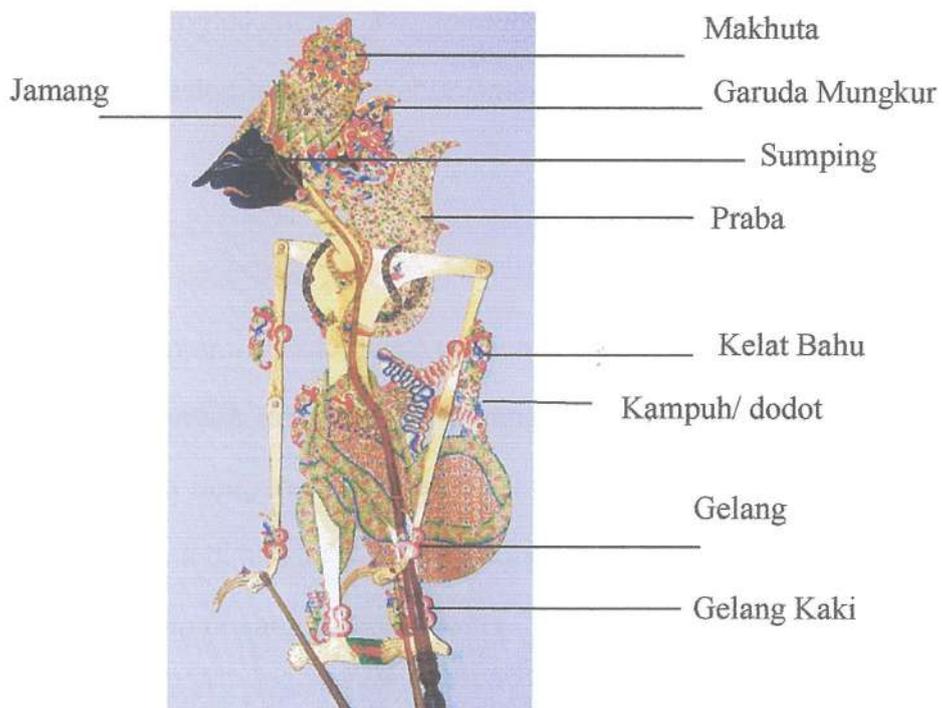
Transformasi dari tata busana wayang wong terjadi sangat lambat; tata busana wayang wong baru mencapai bentuknya yang baku (standart) pada perempat pertama abad ke-20 pada masa pemerintahan Sultan Hamengkubuwono VIII (memerintah 1921-1939). Seniman Kanjeng Jayadipura mendapat perintah dari Sultan untuk menciptakan tata busana wayang wong, tidak hanya menyalin tata busana yang terdapat dan tersungging pada boneka wayang kulit, tapi juga melakukan modifikasi-modifikasi penting, bahkan juga perancangan-perancangan baru.

Untuk mendapatkan gambaran umum karya Kanjeng Jayadipura dapat kita amati deskripsi yang terdapat pada teks lakon Mintaraga.

(Ketika Sang Prabu tampil di balai penghadapan, duduk di atas singgasana gading yang dihiasi dengan emas, yang ditutup dengan beludru hijau, serta disulam dengan benang emas bermotif bunga, Sang Prabu benar-benar berbusana serasi dengan mengenakan kain lebar dan panjang dengan motif parang rusak gendreh, menggunakan kain pinggang panjang yang bersulam indah di atas kain pinggang yang lain dengan motif cindhe jlamprang berwarna hijau yang terjuntai di sekeliling keris kerajaannya; ia menggunakan celana bermotif cindhe sekar yang dihias dengan permata-permata yang indah; sang raja menggunakan menggunakan sepasang gelang bermotif natasmara, sepasang gelang lengan bermotif sarparaja, dan seuntai kalung panjang yang disusun dengan gaya nagesdrasmara; sang raja menggunakan jamang bersusun tiga yang dikancing dengan garuda mungkur, serta disangga dengan praba yang dihias emas; raja menggunakan pula kalung mas bermotif candrawirama, yang dihias dengan bunga emas yang disusun seperti anggrek bulanyang dihias dengan hiasan bernama Ki Nalacakra dengan berlian –tanah di tengahnya;....)



Gambar 3.22. Tokoh Kresna (tengah) dalam suatu adegan wayang orang. Berbusana serasi dengan menggunakan kain lebar dan panjang *Parang Rusak Gendreh* (WO. Bharata Th. 2000)



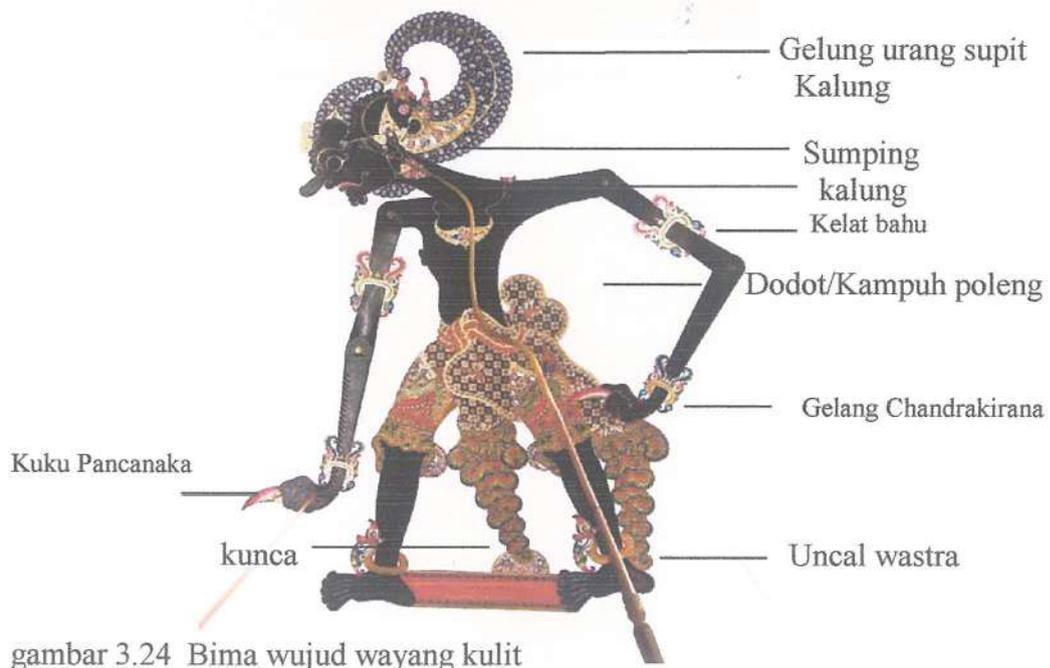
Deskripsi tentang busana Kresna ini di dalam teks wayang wong hampir sama dengan deskripsi tentang busana kresna dalam wayang kulit. Tapi pada kenyataannya busana yang dikenakan oleh seorang penari yang memegang peranan Prabu Kresna berbeda dengan busana yang

digambarkan di dalam teks wayang wong. Misalnya, gaya pemakaian kain batik di dalam teks disebutkan kain *kampuh*, tapi sesungguhnya adalah gaya *sapit urang* di dalam wayang wong. Gaya *kampuh*nya digunakan membalut sekeliling bagian bawah dari badan, dari pinggang sampai setinggi lutut, dengan satu ujungnya ditekuk-tekuk pada bagian samping yang berjuntai sampai ke lantai; gaya *supit urang* digunakan dari pinggang sampai hamper setinggi lutut, dengan dua sisinya ditekuk di depan, bergantung ke bawah sampai serendah tumit. Penari Kresna juga berbeda. Di dalam teks jamang yang digunakan Kresna adalah *jamang susun tiga* yang dikancing *Garuda mungkur*, sedang di wayang wong dua hiasan itu masing-masing disebut *jamang mangkara* dan *bledengan* atau *gelapan*.

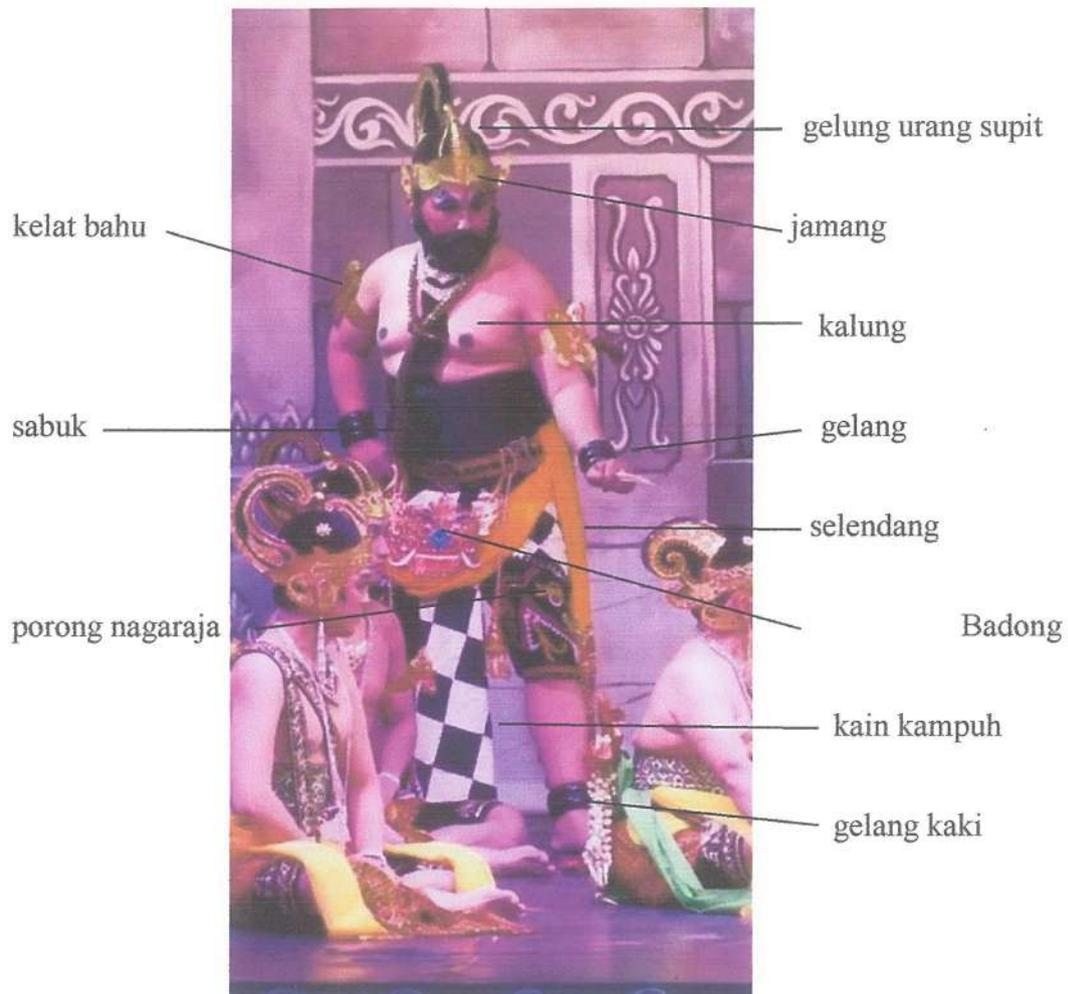
Dari tokoh Kresna ini kita dapat melacak kesinambungan dan perubahan-perubahan antara tata busana wayang kulit dengan wayang wong bila dibandingkan dengan relief-relief yang terpahat di candi-candi di Jawa, terutama di hiasan di garuda mungkur, makhuta atau tropang, praba (aureole) serta busana bagian bawah.



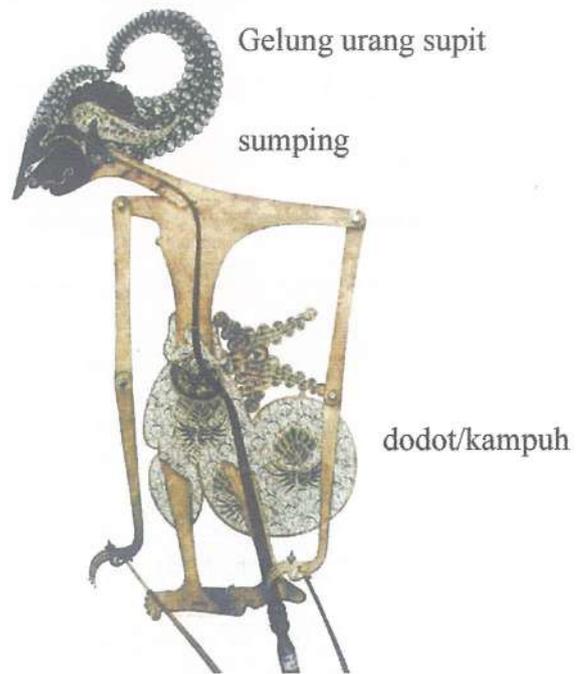
Gambar 3.23 Busana tokoh Kresna (kanan) dimainkan oleh imigran Jawa di Suriname (museumsuriname.com 1977)



gambar 3.24 Bima wujud wayang kulit



gambar 3.25 Bima dalam busana wayang wong



gelung urang supit
sumping

kampuh

celana pendek



busur panah

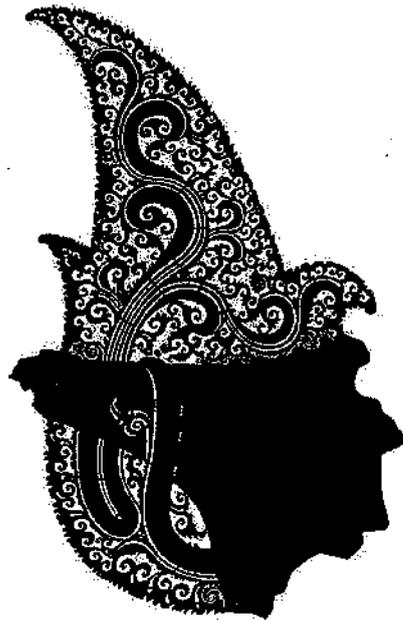
kain dodot

gelang kaki

Gambar 3.26 Busana Arjuna

3.5 Garuda Mungkur, Makhuta dan Praba

Boneka-boneka wayang kulit yang sekarang ini sebenarnya merupakan perkembangan dari boneka wayang kulit dari Jawa Timur (abad ke-10 sampai ke-16). Boneka wayang kulit Bali masih melestarikan gaya wayang Jawa Timur. Gaya tata busana wayang kulit di Bali sangat mirip dengan gaya busana para pahlawan yang dipahatkan di relief-relief candi di Jawa Timur seperti candi Panataran, Jago, Tigawangi, Surawana dan relief Bhomakwya di candi Kedhaton. Gaya rambut ini disebut gelung sapit urang di dalam teks wayang kulit dan digunakan oleh para Pandawa bersaudara yaitu Bima, Arjuna Nakula dan Sadewa.



Gambar 3.27. Praba sebagai tanda kebesaran pada tokoh wayang tertentu

(sumber : wayang puppet, caring, colouring and symbolism, Mantle Hood M.A)

Sedang tokoh Yudhistira menggunakan gaya rambut yang berbeda yang bernama *Gelung Keling*.

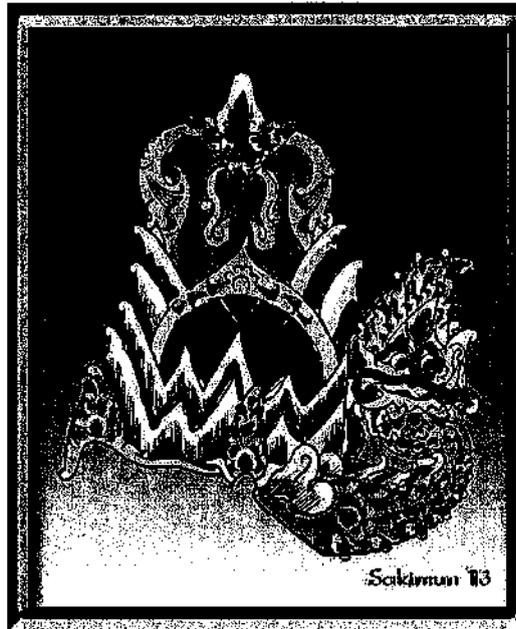


Gambar 3.28 Yudhistira (tengah) tampilan busana tokoh raja yang tanpa Mahkota dan Praba (WO Bharata 2002)

Sebagian raja-raja pada wayang kulit dan wayang wong menggunakan makutha dan praba.¹⁰ Contohnya kresna, Baladewa, Karna, Batara Endra, Rama, Sugriwa, dan Rahwana. Adapun beberapa raja yang lain seperti Salya, Duryudana, Gatotkaca, Niwatakawaca dan Wibisana hanya menggunakan praba.¹¹ Karakter yang lain seperti Antareja dan Megananda juga menggunakan praba meskipun mereka bukan raja. Karena praba merupakan tanda kebesaran, maka para dewa semua menggunakan praba.

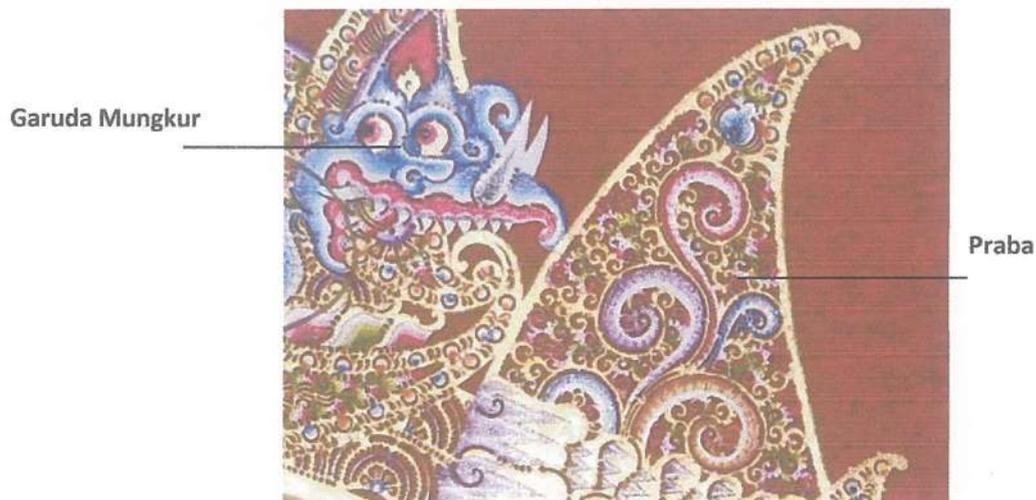
¹⁰ Tropong juga disebut makutha, dari Sulardi ,op cit hlm.23

¹¹ Dari Hardjowirogo, op. cit., hlm .137,179,187, dan 239



Gambar 3.29 Sebagian raja-raja pada wayang kulit dan wayang wong menggunakan makutha dan praba. Contohnya kresna, Baladewa, Karna, Batara Endra, Rama, Sugriwa, (Dokumen Sukiman 1998)

hanya ada tiga orang raja saja yang ada di dalam purwacarita Mahabharata yang tidak menggunakan makutha dan praba, yaitu Yudhistira, Pandu Dewanata dan Destarata. Tidak adanya tanda-tanda kerajaan menandakan kerendahan hati mereka, kejujuran mereka, kesucian mereka serta ketidakcenderungan mereka kepada hal-hal yang keduniawian.



Gambar 3.30 Garuda Mungkur dan Praba (museumwayang.com th 1997)

3.6 Ikonografi Karakter Wayang Wong

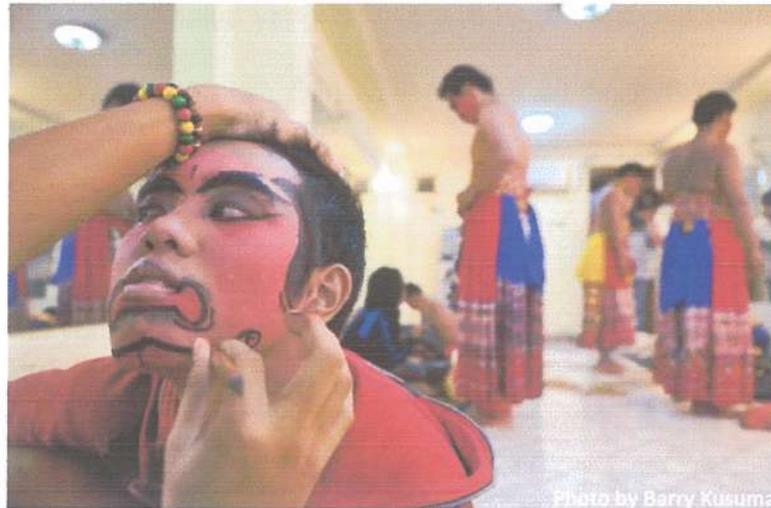
karakterisasi ikonografis dari boneka-boneka wayang sangatlah kompleks. Karakterisasi dibagi menjadi tiga kelompok karakter, yaitu

- (1) kelompok karakter halus,berperawakan kecil dan langsing, dengan hidung yang sangat mancung. Serta mata yang setengah tertutup (liyepan).
- (2) Kelompok karakter yang berperawakan sedang dan kuat dengan hidung biasa (sembada)serta mata biasa (kedhelen)
- (3) Kelompok karakter yang berperawakan tinggi,besar, serta kuat dengan hidung besar (dhempok) dan mata terbuka lebar (thelengan).

Setiap kelompok karakter dibagi menjadi tiga berdasarkan atas pandangan wajah serta cara berbicara, yaitu :

- (1) Tumungkul (wajah memandang diagonal ke bawah), berbicara dengan suara rendah

- (2) Longok (wajah memandang lurus ke depan)berbicara dengan suara bernada tengah
- (3) Langak (wajah sedikit memandang ke atas dan berbicara dengan suara tinggi.



Gambar 3.31 .Ciri wajah untuk membentuk karakter pemeran tokoh
(sumber : dokumen Barry Kusuma)

Di samping cirri-ciri wajah yang demikian, Sulardi mengatakan bahwa ada variasi-variasi lain yang mencirikan karakter-karakter tertentu.

Mata : *liyepan brebes, liyepan blarak ngirit, liyepan jaitan, kedhelen, kedhondhongan, kriyipan, kelipan, rembesan, p lilikan, plerokan Thelengan, pecicilan, plelengan, keran dan belis.*

Hidung : *ambarang, sembada, bungker, dhempok, mungkal Gerang, nyunthi, meedhang nyenthang, nyanthik palwa, irung janma, bunder, nerong, dan memlik.*

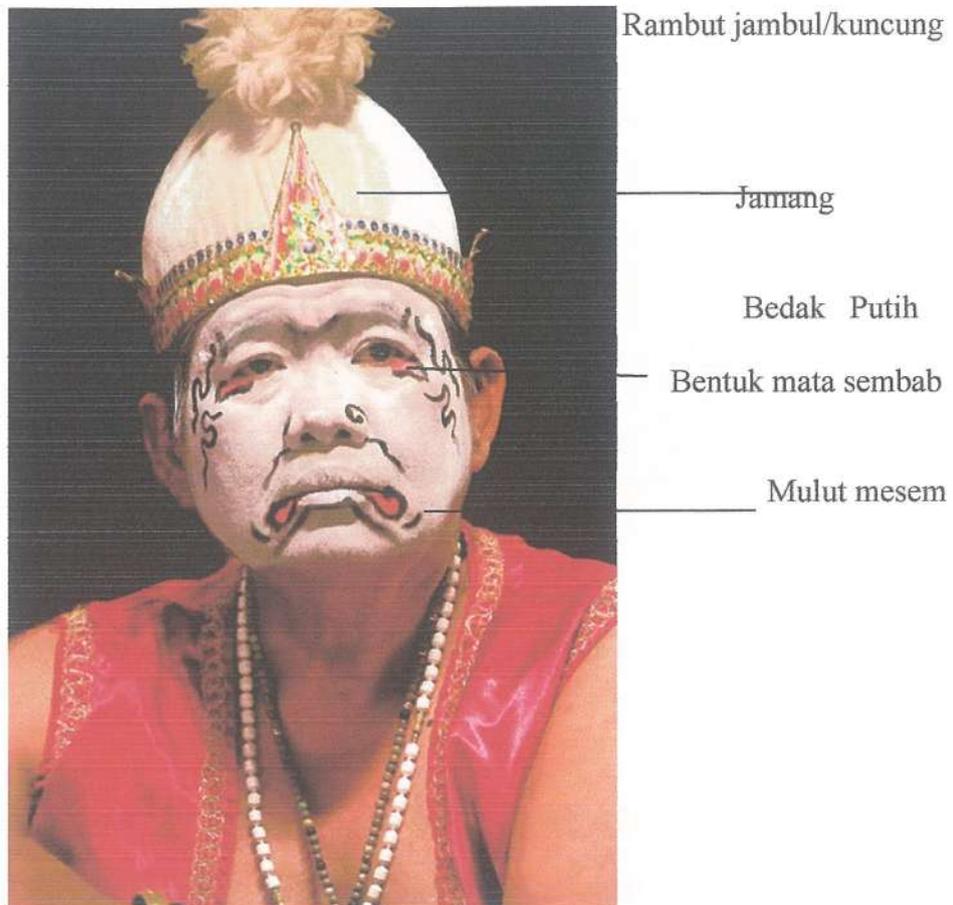
Mulut : *dhamis, copet, nyawet, gusen, mrenges, mringis, anjeber,*

gugut, mesem, mangap, dan ngablak.

Bila dibandingkan dengan tata rias wayang kulit, pada tat arias wayang orang masih lebih sederhana. Pada wayang orang alis dan kumis sangat penting untuk membedakan satu karakter dengan karakter lain. Karakter-karakter wanita dan putra halus yang rendah hati tidak berkumis seperti halnya pada boneka wayang kulit. Ada tujuh tipe tat arias pada wayang orang :

- (1) Tipe wanita yang rendah hati
- (2) Tipe wanita yang dinamis atau agresif
- (3) Tipe putra halus yang rendah hati
- (4) Tipe putra halus dan dinamis
- (5) Tipe putra gagah yang rendah hati
- (6) Tipe putra gagah yang dinamis atau agresif
- (7) Tipe punakawan atau abdi penasehat

Untuk pemeran karakter raksasa atau kera menggunakan topeng.



Gambar 3.32. Ciri karakter untuk tipe tokoh punakawan atau abdi penasehat (sumber : WO Bharata Jakarta)

3.7 Hiasan Dekorasi Tradisi Wayang Wong Bharata

Hiasan Dekor Tradisi wayang wong tidak terlepas dari mengenai :

1. Penjelasan panggung dan tata pentas.
2. Menyebutkan macam – macam panggung.
3. Mengetahui syarat – syarat dan tujuan perancangan tata pentas.
4. Merancang pentas secara sederhana.



Gambar .3.33 Tata pentas dengan pemandangan latar belakang (background) tempat memainkan lakon. Sumber : WO Bharata Th.2001

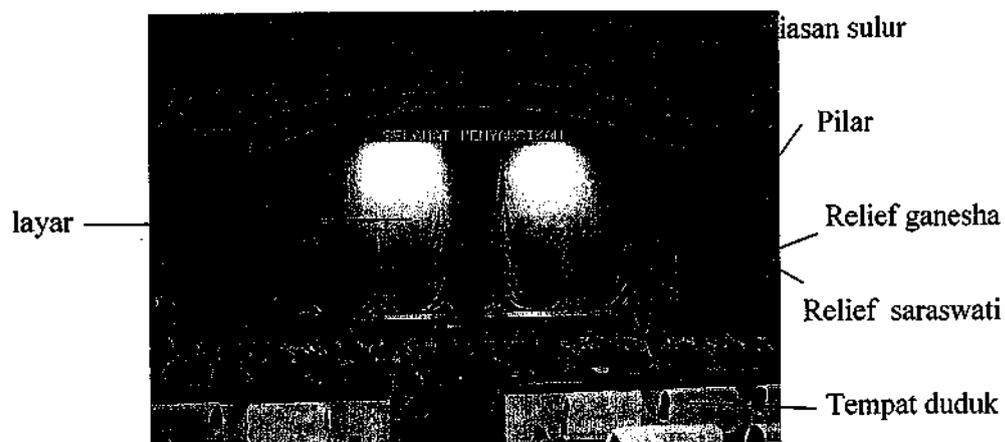
Tata pentas biasa disebut juga dengan scenery atau pemandangan latar belakang (background) tempat memainkan lakon. Tata pentas dalam pengertian luas adalah suasana seputar gerak laku diatas pentas dan semua elemen – elemen visual atau yang terlihat oleh mata yang mengitari pemeran dan pementasan . Tata pentas dalam pengertian teknik terbatas yaitu benda yang membentuk suatu latar belakang fisik dan memberi batas lingkungan gerak laku.

Dengan mengacu pada definisi di atas dapat ditarik suatu pengertian bahwa tata pentas adalah semua latar belakang dan benda – benda yang ada di panggung guna menunjang seorang pemeran memainkan lakon.



Gambar 3.34 Panggung Teater Renaissance (artmuseum.com.1997)

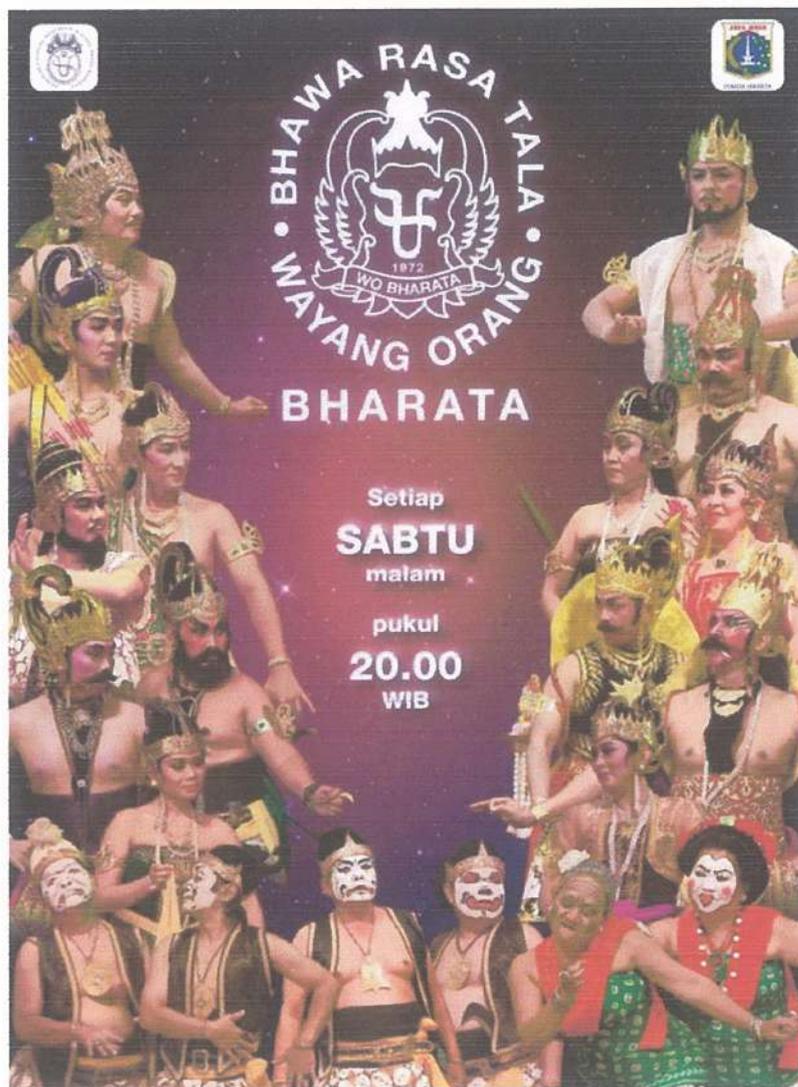
Sebelum memahami lebih jauh tentang tata pentas, kita perlu mengetahui apa yang dimaksud pentas itu sendiri. Pentas menurut Pramana Padmodarmaya ialah tempat pertunjukan kesenian yang menggunakan manusia (pemeran) sebagai media utama. Dalam hal ini misalnya pertunjukan tari, teater tradisional (ketoprak, ludruk, lenong, longer, randai makyong, mendu, mamanda, arja dan lain sebagainya), sandiwara atau drama nontradisi baik sandiwara baru maupun teater kontemporer. Webster mendefinisikan pentas sebagai suatu tempat yang tinggi dimana lakon – lakon drama dipentaskan atau suatu tempat dimana para aktor bermain. Sedang W.J.S. Purwadarminta dalam kamus umum bahasa Indonesia menerangkan pentas sebagai lantai yang agak ketinggian dirumah (untuk tempat tidur) ataupun di dapur (untuk memasak). Dengan demikian kalau disimpulkan pentas adalah suatu tempat dimana para penari atau pemeran menampilkan seni pertunjukan dihadapan penonton.



Gambar 3.35 Panggung WO Bharata (sumber : WO Bharata 2007)

BAB IV

WONG BHARATA SEBAGAI THEATER TRADISIONAL INDONESIA



Informasi dan Reservasi Tiket : Tel. 021-424.4442 atau Sdr. M. Yunus - 0856.1211.842

Gambar 4.1. Sebuah Poster kegiatan pertunjukan wayang orang di WO Bharata (sumber : dokumentasi WO Bharata 1999)

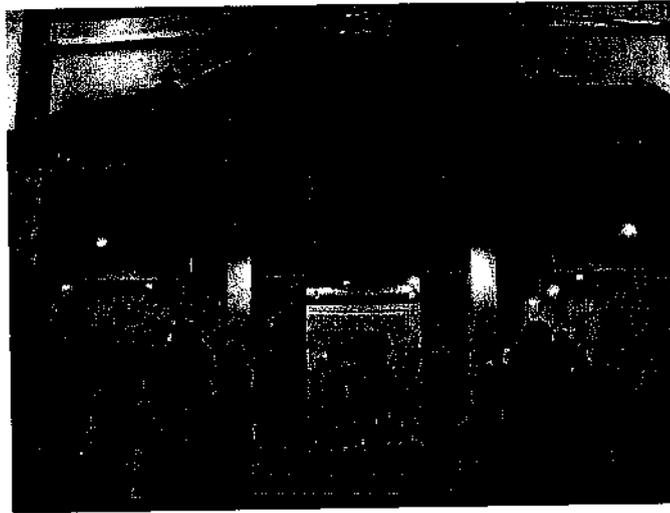
4.1. Teater Tradisional Indonesia

Kasim Achmad dalam bukunya mengenal teater tradisional di Indonesia, mengatakan sejarah teater tradisional Indonesia dimulai sejak sebelum jaman Hindu. Pada jaman itu terdapat tanda-tanda bahwa unsur-unsur teater tradisional telah banyak digunakan untuk upacara ritual keagamaan.



Gambar 4.2 Wajah depan gedung Wayang Bharata Jakarta (sumber: Pribadi 2010)

Teater tradisional merupakan bagian dari upacara keagamaan atau acara adat-istiadat dalam tata cara kehidupan masyarakat kita. Pada saat itu yang disebut teater sebetulnya adalah baru merupakan unsure-unsur teater dan belum merupakan satu bentuk kesatuan teater secara utuh. Setelah melepaskan kaitan diri dari upacara, unsur-unsur teater tersebut membentuk satu kesenian yang lahir dari spontanitas rakyat dari lingkungan masyarakatnya.



Gambar 4.3 WO Bharata sebagai munculnya teater tradisional di kota Jakarta. Eksistensinya bergantung dari tradisi dan sikap budaya masyarakat, sumber dan tata cara dimana teater tersebut dilahirkan.(sumber:pribadi 2010)

Proses terjadinya atau munculnya teater tradisional di Indonesia bervariasi dari satu daerah dengan daerah lainnya. Tergantung dari tradisi dan sikap budaya masyarakat, sumber dan tata cara dimana teater tersebut dilahirkan

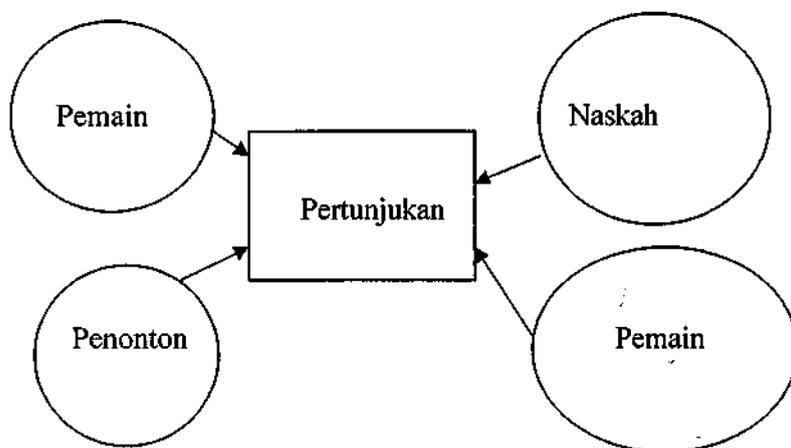
4.2. Wayang sebagai Teater Tradisional

Wayang merupakan teater tradisional yang sangat tua dan dapat ditelusuri bagaimana asal-muasalnya. Dalam menelusuri sejak dimulainya pertunjukan wayang dapat diperoleh informasi dari prasasti-prasasti pada jaman Raja Jawa Kuno, antara lain Prasasti Raja Belitung di tahun 907 Masehi. Prasasti tersebut mewartakan bahwa pada masa itu sedang ada pertunjukan wayang . pertunjukan semacam itu juga ditemukan juga pada sebuah kakawin Arjuna Wiwaha karya Mpu Kanwa jaman Raja Airlangga

pada abad ke-11. Oleh karenanya wayang dianggap sebagai pertunjukan teater tradisional yang sangat tua. Sedang bentuk pertunjukan wayang pada saat itu belum jelas tergambar model pementasannya.

4.3. Unsur pembentuk Teater

Dalam khasanah teater dewasa ini unsure terpenting teater adalah naskah lakon, sutradara, pemain dan penonton. Tanpa keempat unsure tersebut pertunjukan teater tak akan terselenggara. Untuk mendukung empat unsure tersebut perlu didukung dengan unsure tata artistik yang memberi keindahan dan mempertegas makna lakon yang dimainkan.

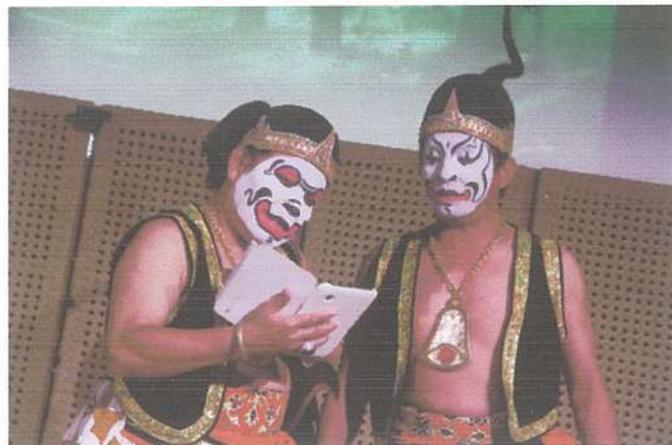


Bagan Unsur Pembentuk Teater

4.3.1. Naskah lakon Wayang

Cerita-cerita yang dipentaskan yaitu lakon dari pertunjukan wayang wong Bharata. Dan untuk semua tipe pertunjukan jawa tradisional bukanlah karya-karya sastra seperti pada lakon panggung India kuno atau drama

Barat. Jarang lakon-lakon itu ditulis dalam satu bentuk komplit yang memasukkan dialog ¹² di luar dialog yang diimprovisasi, satu pertunjukan wayang memiliki bagian-bagian naratif dan deskriptif yang luas yang diresitasi oleh dalang atau sutradara. Beberapa dari itu yang nyanyian-nyanyiannya atau stereotype tertentu dalam percakapan, mengikuti pola dari tradisional beberapa adalah ciptaan sendiri dari dalang.



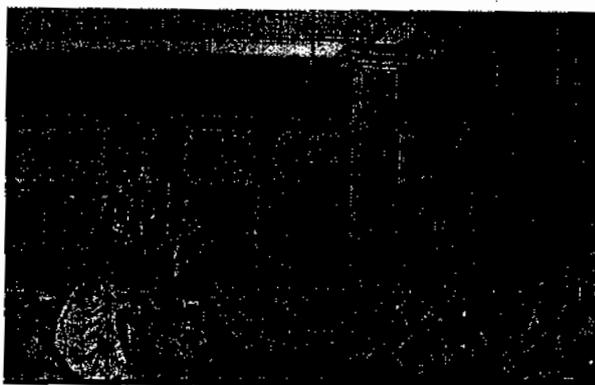
Gambar 4.3 Cerita-cerita yang dipentaskan dari pertunjukan wayang (WO Bharata 2010)

Arti yang cocok dari lakon adalah *jalan* (dari peristiwa-peristiwa atau action) dan ini yang jua disediakan script lakon secara essensial : lakon adalah sebuah deretan yang diorganisasi dari adegan-adegan yang berkesinambungan (jejer atau adegan, yaitu jajaran atau cara berdiri) dari sebuah pertunjukan. lakon memilah setiap adegan di mana tempat kejadian terjadi, nama-nama dari karakter yang ikut serta, dan apa yang mereka bicarakan dan mengapa, tapi tanpa mengutip kata-kata mereka

¹² Willem Stutterheim, Rama Legenden un Rama reliefs in Indonesian (munich, 1925),I,p.200-201

dengan tepat. Seperti pada draft sebuah skenario hanya intisari dari cerita serta perkembangan dari plotnya yang dengan demikian dirangkum.

Struktur sebuah lakon sedikit banyak adalah standar. Pertunjukan yang secara tradisional berlangsung 5 jam¹³ dibagi menjadi tiga fase pokok, masing-masing berisi sejumlah adegan.

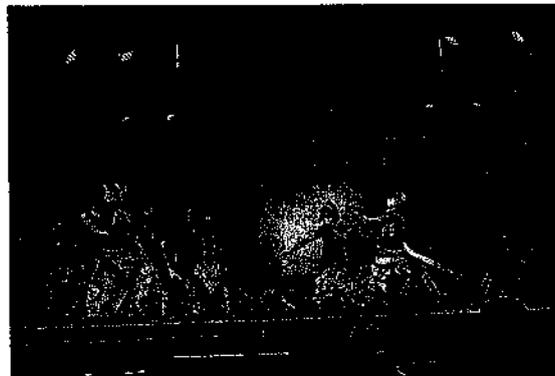


Gambar 4.5 Fase pertama pertunjukan biasanya di bangsal istana. Raja berkumpul dalam dewan menteri, putra mahkota, dan senapati pemimpin prajurit (WO Bharata 2005)

Selama fase pertama yang berlangsung dari jam 9 malam sampai menjelang tengah malam, situasi ditegaskan. Dari deskripsi dan narasi dalam serta pembicaraan-pembicaraan yang terlibat dalam plot sebab dari konflik menjadi jelas. Pembicaraan-pembicaraan terjadi biasanya terjadi di bangsal istana raja yang satu dan kemudian raja lain yang bertikai. Di bangsal-bangsal penerimaan mereka raja-raja itu (atau dewa atau raksasa) berkumpul dalam dewan dengan para putera – putera mereka, perdana menteri, senapati pemimpin prajurit dan lain-lain, untuk

¹³ Versi lebih pendek sekarang ditampilkan

membicarakan masalah atau maksud-maksud mereka serta mencapai satu keputusan atas suatu carapelaksanaannya. Plot itu bisa berpusat sekitar putri cantik yang dirindukan oleh para raja pelamar saingan; pencarian sebuah benda yang kuat secara magis (sebuah permata, sepucuk senjata, yang pemilikannya adalah kerap kali adalah merupakan prasyarat untuk memenangkan seorang putri; nasib kerajaan mungkin dipertaruhkan dengan perlunya untuk menemukan rahasia dari kekuatan musuh; penemuan kembali seorang anak laki-laki atau perempuan yang hilang bisa dilibatkan. Pada adegan-adegan berikutnya dari periode pertama, persiapan-persiapan action dilakukan di luar istana –utusan-utusan dikirim, tentara berkumpul, para sekutu tampil atau persiapan-persiapan perkawinan disiapkan. kemudian di suatu tempat di sebuah rute, wakil-wakil dari pihak bertentangan bertemu dan terlibat dalam sebuah perang yang tak berkesudahan, yaitu *perang gagal*.



Gambar 4.6 Fase pertama lakon berikutnya, wakil-wakil dari pihak bertentangan bertemu dan terlibat dalam sebuah perang yang tak berkesudahan, yaitu perang gagal. (WO Bharata Th 2010)

selama fase pertama ini music dari gamelan adalah dari tonalitas yang khusus yang disebut *pathet nem*,¹⁴ biasanya dari laras slendro lima nada.¹⁵Tempo sedang dan semakin cepat hanya selama perang. Irama yang berbunyi lembut mengiringi percakapan. Pergantian nyanyian dalang, narasi, dan dialog hadir bagi perubahan-perubahan ajeg pada music. Lebih lagi masing-masing tipe pahlawan utama yang menentukan situasi perasaan dari sebuah adegan memiliki lagunya sendiri yang dimainkan pada penampilannya.

Pada tengah malam fase kedua yang tak sabar ditunggu mulai . fase ini diperkenalkan manifestasi –manifestasi yang tidak menyenangkan di dalam alam,yaitu *gara-gara*



Gambar 4.7 “Gara-gara” tampil dengan Punakawan sebagai abdi-pelawak dan mentor (sumber : dokumen pribadi Tahun 2012)

¹⁴ Mantle Hood, *The Nuclear Theme as Determinant of patet in jaanese Music* (Groningen dan Djakarta,1954)

¹⁵ Yang lainnya adalah tujuh nada laras pelog dipergunakan dalam sebuah jenis pertunjukan lain.

Gamelan berubah ke *pathet sanga*. Pahlawan utama (misalnya Arjuna atau seorang dari putra-putranya) tampil dengan para punakawannya yang setia (abdi pelawak dan mentor) adegan ini seringkali diletakkan dalam sebuah hutan yang lebat sebagaimana suasana hati sang Arjuna yang sedang susah dan sedih sebagai tingkatan kritis dari petualangan-petualangannya yang mendekat. Selama sejenak para pengikutnya mencoba menghibur dan menyenangkanya , serta dengan demikian menyenangkan penonton dengan kelakar ,nyanyian-nyanyian lucu serta pertikaian-pertikaian yang tidak masuk akal . mereka juga menawarkan sang Arjuna dengan nasehat yang baik. Titik perubahan tercapai ketika terjadi sebuah perang yang gawat yaitu *perang kembang* berkembang di hutan antara sang Arjuna dengan para raksasa atau makhluk yang menakutkan.



Gambar 4.8. Adegan perang Kembang antara Arjuna dengan para Raksasa (sumber : dokumen WO Bharata)

Di akhir cerita gamelan beralih ke tonalitas ketiga yaitu *pathet manyura* , dan music yang bernada lebih tinggi menanjak dalam tempo ketika resolusi akhir dari plot mendekat. Antagonis peran terbunuh dalam perang dari lakon yaitu *perang lakon* .¹⁶ setelah itu perang-perang tambahan yaitu perang sampak berkembang untuk menutup kemenangan. Pada akhirnya persis ketika sesudah angin rebut konstelasi-konstelasi yang bersinar hadir kembali dalam kemenangan-kemenangan mereka sendiri dalam istana mereka, dan kemudian matahari terbit mendekat. Tari kemenangan dari seorang pahlawan yaitu Bima bisa mengakhiri adegan ini, atau seorang penari perempuan yang cantik melakukan epilog yang menyenangkan dengan instrument bonang yang mengasyikkan dari gamelan.

Lakon-lakon itu dikelompokkan menjadi lakon pokok (lakon batang)¹⁷ , lakon carangan(lakon –lakon cabang) dan lakon sempalan (lakon yang disempal)¹⁸ seperti nama-nama lakon itu mengisyaratkan, yang pertama adalah cerita-cerita dasar atau lakon-lakon yang cukup, yang mengikuti dengan teliti versi-versi tradisional dari dongeng-dongeng klasik serta episode mereka yang terpisah seperti yang digambarkan dalam karya Maha Bharata, Bharata Yudha, Arjuna Wiwaha atau ersi-ersi Jawa dari Ramayana. Yang kedua, yang berasal dari lakon pokok , adalah elaborasi-elaborasi yang disulam dengan indah dari episode-episode yang

¹⁶ Ki Reditanaja, Kartowijoga, terj dari bahasa jawa ke bahasa Indonesia oleh R. Hardjowirogo (Djakarta,1951)

¹⁷ Juga dikenal sebagai lakon jejer, lakon dhapur, lakon , lakon lajer, lakon lugu

¹⁸ Cf. Kats, *Het Jaaanche Toneel*, p.85-86

secara esensial merupakan sebuah cerita baru dengan petualangan-petualangan yang ditemukan secara baru dari tokoh. Yang ketiga adalah ciptaan bebas sama sekali yang di dalamnya hanya nama-nama pahlawan yang terkenal, ciri-ciri menonjol mereka, serta hubungan-hubungan kekeluargaan dipinjam dari mitos-mitos asli tetapi tidak ada situasi-situasi, intrik-intrik atau petualangan-petualangan yang sama dengan yang terdapat di dalam versi Jawa atau wiracarita India atau dalam legenda-legenda Jawa kuno. Beberapa lakon carangan dan sampalan mungkin sudah diciptakan untuk menyentuh lebih spesifik keadaan-keadaan sekeliling kejadian bagi sebuah pertunjukan wayang yang dipesan.

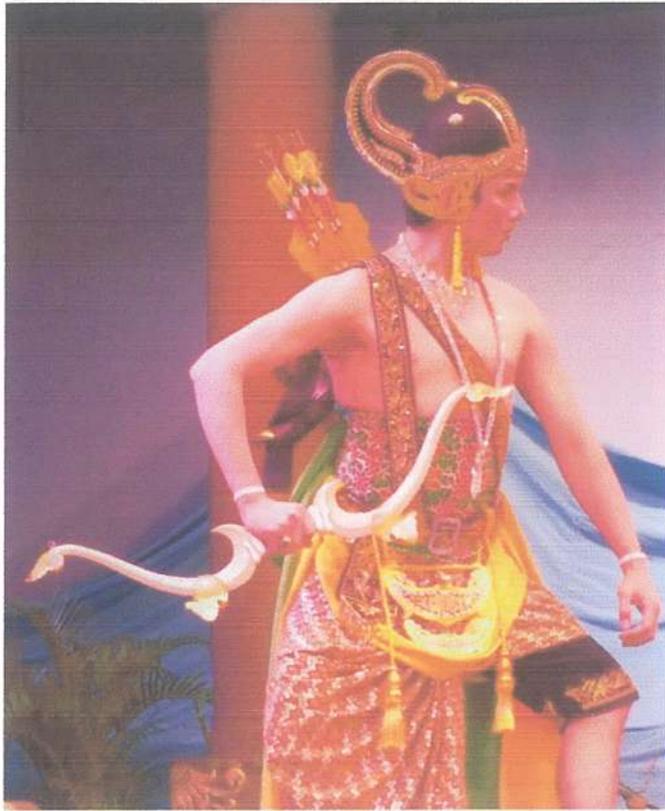
4.3.1. Ikonografi dan Jiwa Khas Dunia Panggung Wayang

Hukum-hukum yang abadi dari dunia wayang yang elementer dan universal. Wayang adalah dunia yang stabil berdasarkan pada konflik. Dalam sistem-sistem keagamaan dan etika kebijakan yang tinggi dikenal hanya bila dilihat berhadapan dengan kehinaan manusia, kesalehan berhadapan dengan dosa. Dengan demikian kanan(tengen) atau positif dan kiri(kiwa) atau negative yang di dalam layar wayang atau panggung klasik dibagi oleh sebuah garis vertikal yang tak tampak turun ke tengah. Namun polarisasi itu tidaklah mutlak, oleh karena kedua pihak ada karakter-karakter yang memiliki kualitas-kualitas yang merupakan

perlambang bagi antagonis-antagonis mereka. Karakter-karakter semacam itu memberikan ketajaman kepada setiap konflik total, menambah bayangan-bayangan lembut dari kelabu pada situasi hitam dan putih. persis seperti perang total, musuh dikenal sebagai orang-orang yang tak tahu apa-apa dan bahkan mulia, yang karena kekuatan keadaan harus tetap setia entah seperti apa kepemimpinannya.

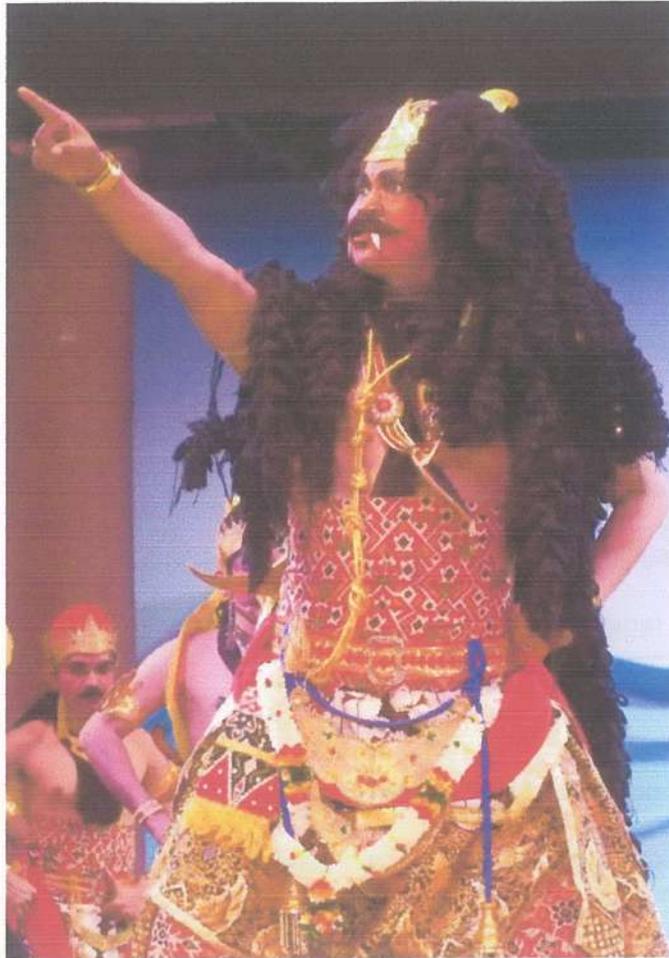
Pada ikonografis wayang seperti dalam grafologi, satu ciri tidak dapat diinterpretasikan terpisah; setiap ciri pasti dihubungkan dengan keisimewaan-keistimewaan penting yang lain untuk sampai pada karakterisasi yang penuh arti. Dalam wayang ada sejumlah sindrom khas yang elemen-elemen utamanya adalah tinggi, poster, bentuk mata, bentuk hidung dan bentuk torso. Ditarik bersama ciri-ciri fisik ini serta sikap-sikap menandai keadaan jasmani dan dasar dari seorang ksatria. Peranan serta status fungsional ditandai oleh busana, hiasan-hiasan serta atribut. seperti dalam dinamika dunia wayang kualitas dari seorang satria adalah yang terpenting. Ada tipe dasar dari ksatria yang memiliki kombinasi-kombinasi ciri sebagai berikut.¹⁹ yang paling halus atau karakter paling mulia memiliki mata ciut dan diperpanjang (memanjang) seperti seolah-olah setengah tertutup (liyepan) dan hidung yang panjang dan runcing (lincip) badan kecil dan langsing (andhap alit) menambah konfigurasi ini.

¹⁹ R.M.Sulardi, *Prinjtening Gambar Wayang Purwa* (Jakarta, 1953)



**Gambar 4. 9 tipe dasar ksatria halus atau karakter paling mulia
(sumber : WO Bharata Tahun 2010)**

Satu jajaran tipe antara (tengah memiliki mata berbentuk keledai(kedhelen), lebih bundar tetapi masih lonjong, yang dikombinasi dengan hidung panjang yang berproporsi bagus (sembada) dengan ujung yang sedikit mencuat ke atas. Tubuh- tubuh mereka berukuran medium (pideksa), makhluk-makhuk kasar yang secara fisik kuat dank eras, memiliki mata bundar yang berorang-orangan mata bulat(thelengan), tebuka lebar,hidung menciut ke atas adalah bundar(dhempok) dan tubuh berat seta tinggi (ageng inggil)



Gambar 4.10 makhluk kasar memiliki mata bundar(thelengan) dan hidung dhempok (sumber : WO Bharata)

Variable lain dari bagi tiga tipe dasar yang tertera di atas adalah postur dari kepala juga menandakan kecenderungan temperamental . kepala yang ditundukkan (tumungkul) menandai bahwa ksatria itu sabar, penuh tanggungjawab(mungkul) serta tak mudah gentar (sareh) yaitu tiga dari kebajikan tertinggi. Lawannya yang ekstrem ketidaksabaran, keagresifan serta keserakahan ditandai dengan wajah yang mengendah (langak)

Tipologi wayang telah memberikan pengaruh kuat pada sikap sehari-hari orang Jawa. Hampir secara otomatis orang cenderung menganggap seorang pria yang berat dengan mata bulat, hidung besar dengan suara keras sebagai inferior; seseorang yang langsing tidak beberapa tinggi dengan mata yang panjang serta tingkah yang lembut apriori bisa superior. Hanya seperti wayang sendiri selalu ada pengecualian-pengecualian. Dengan demikian misalnya PV van Stein Callenfels seorang ahli arkeolog terkemuka dan seorang administrator terkemuka Hindia Belanda telah menarik hati banyak orang Indonesia. Seorang raksasa gemuk dengan jenggot sering disandingkan sebagai tokoh Kumbakarna dari cerita Ramayana.

Tingkah laku yang ideal dari dunia pewayangan berhubungan etika yang distilasi tinggi dari istana-istana Jawa yang meresap pada masyarakat Jawa dan masih bertahan pada generasi tua. Bagi generasi silam wayang terlepas peranannya sebagai baban karakter untuk menilai orang menyediakan seseorang sebuah pilihan dari tipe-tipe ideal untuk diusahakan menyamainya. Seperti tokoh Dewi Sita untuk tipe istri yang paling ideal karena sifat kesetiaannya kepada suami. Demikian juga orang Jawa berusia muda akan menginspirasi tokoh Arjuna yang memiliki ketabahan, atau tokoh Gatotkaca sebagai karakter yang memiliki katangkasan dan kekuatan fisik. Kabajikan –kebajikan tercermin dari dan menjelma dari saudara-saudara Pandawa serta sekutu mereka. Secara ideal kemurnian, ketulusan, dan kesabaran (sifat yang dimiliki Yudhistira)

adalah kebajikan-kebajikan tertinggi; tetapi penguasaan diri serta pengabdian terhadap kewajiban (sifat pada Arjuna) adalah tujuan dari sebagian besar cita-cita. Kualitas –kualitas lain yang dihargai adalah kekuatan serta keberanian yang ditujukan untuk tujuan-tujuan positif (Bima serta putranya), kesetiaan (Nakula dan Sadewa), kearifan yang dipadu dengan pengetahuan, kewaskitaan dan kekuatan-kekuatan magis (Kresna, Pertapa, Begawan).

Anak-anak yang merupakan porsi besar dari penonton, lakon wayang adalah petualangan yang sangat emenarik yang dibumbui oleh lelucon-lelucon dari para punakawan yang disenanginya. Bila mereka dewasa reportoar itu menjadi semacam sejarah keluarga serta mereka mengikuti dengan perhatian khusus perilaku para ksatria favorit mereka dalam keadaan-keadaan baru yang diciptakan dalam cerita.

Bagi penonton dewasa yang tergantung dari tingkatan orientasi keagamaan mereka (kerap kali dipengaruhi sejak masa kanak-kanak) pertunjukan wayang memiliki banyak arti. Seperti semua mitos lakon-lakon adalah luwes dari interpretasi pada tingkatan-tingkatan yang berbeda.²⁰ Di bawah permukaan cerita yang menggericik serta yang gemerlapan makna-makna kepentingan kosmis serta kemanusiaan rupanya disembunyikan ;sifat dari tatanan dunia serta hokum yang mengatur semua ciptaan dipikirkan untuk dicerminkan dalam wayang.

²⁰ Mangkunegara VII of Surakarta, *On the Wayang Kulit*, Clifford Geertz, *The Religion of Java*(Glencoe, Ill, 1960)

Diantara tema-tema yang dianggap sebagai simbolik adalah posisi yang berlawanan dari terang ke gelap serta siklus-siklus alam dari generasi,kehancuran, dan pembaharuan. Pandangan yang lain adalah bahwa makna yang tersembunyi dari sebuah lakon adalah satu penggambaran perkembangan manusia dari masa kanak-kanak sampai kepada masa kematangan . staminanya pertama dicoba ketika terlibat dalam perang-perang yang tak terselesaikan pada fase pertama; ia mencapai status dewasa ketika di hutan belantara yang membingungkan (yaitu hatinya sendiri) ia mengalahkan raksasa-raksasa atau makhluk ajaib (yaitu nafsunya sendiri) dengan nafsu yang ia kuasai ia dapat mencapai kemenangan yang penting bagi kesejahteraan dirinya dan komunitasnya (kemajuan sang pahlawan dikepung oleh godaan dan dan cobaan yang mengisyaratkan pada ritus inisiasi)

Orang Jawa yang kecenderungannya secara mistis melihat dalam lakon-lakon wayang ajaran-ajaran mistis, termasuk dorongan bagi latihan spiritual yang disebut dengan *semadi*. Seseorang dapat mempelajari cara semadi dari apa yang diresitasi dalam tentang itu, tulis Alm Mangkunegara VII dari Surakarta.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Dapat disimpulkan Wayang dianggap sebagai bentuk seni istimewa karena memiliki sifat-sifat *Adhiluhung* dan *Edipeni* yakni sangat agung, luhur, dan juga indah. Pertunjukan wayang diakui UNESCO sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi dan sebagai warisan yang indah dan sangat berharga *Masterpiece of oral and intangible Heritage of humanity*.

Ragam jenis wayang yang sangat banyak akan terancam punah apabila tidak ada suatu upaya konkret seperti pelestarian dan pengembangan untuk lebih dikenal dan dicintai oleh masyarakat luas.

Wayang wong Bharata adalah satu-satunya kelompok kesenian wayang wong yang masih eksis dan rutin menyelenggarakan pertunjukan satu kali dalam seminggu di Jakarta selain yang terdapat di Surakarta dan Yogyakarta.

5.2 Rekomendasi

Penelitian ini diharapkan dapat masukan dan referensi bagi perkembangan ilmu desain khususnya pada seni wayang. Dan bagi pemerintah dapat turut berperan aktif di dalam pelestarian dan pengembangan seni wayang di Indonesia dengan memperhatikan meningkatkan taraf kehidupan para seniman wayang khususnya yang telah memberikan pengabdianya bagi kelestarian seni dan budaya.