



Representasi Tokoh Pewayangan Purwa Pandawa Gagrag Surakarta

Character Representation of Pewayangan Purwa Pandawa Gagrag Surakarta

Penina Inten Maharani*, Birmanti Setia Utami & Jasson Prestiliano

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

Diterima: 20 Agustus 2019; Disetujui: 26 September 2019; Dipublish: 05 Desember 2019

Abstrak

Kita patut mengapresiasi penciptaan karya desain bertema wayang sebagai upaya kreatif generasi muda untuk merevitalisasi wayang purwa. Akan tetapi esensi penting yang ada dalam tokoh wayang seringkali kurang diperhatikan dalam proses membuat desain karakter. Menghilangkan atau mengganti salah satu unsur dalam wayang purwa dapat merubah arti perlambangan wayang itu sendiri. Tujuan penelitian ini adalah merancang representasi tokoh pewayangan purwa Pandawa gagrak Surakarta sebagai acuan desain tanpa meninggalkan makna dan identitas karakternya. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, bersumber dari berbagai referensi baik berupa buku, artikel, dan jurnal yang terkait dengan tokoh Pandawa gagrak Surakarta, serta wawancara dengan Bambang Suwarno selaku dalang dan pekria wayang kulit. Hasil dari penelitian ini adalah acuan desain karakter tokoh Pandawa lima dan Gatotkaca yang sering digunakan di berbagai media.

Kata Kunci: representasi, wayang purwa, visual, Pandawa, Gatotkaca.

Abstract

The trend of initiating art design carrying wayang as the theme, is an attempt initiated by young generation that is worth-appreciated. However, the process of at design-making itself mostly does not genuinely pay attention to the essentials that each wayang figure has. Omitting or replacing one of the elements of Wayang Purwa could possibly change the values of wayang itself. This study is conducted to arrange a representative figure of Wayang Purwa, which is, Pandawa gagrak Surakarta as the principle of the design making without excluding the meanings and identities of the character. The method used in this study is qualitative, obtained from various references, such as; books, articles, and journals related to the Pandawa gagrak Surakarta figure, and interview with Bambang Suwarno, as a puppeteer as well as a leather wayang crafter. The result of this research is a reference of the Pandawa Lima and Gatotkaca figures design, as mostly used in various media.

Keywords: Representation, Wayang Purwa, Visual, Pandawa, Gatotkaca.

How to Cite: Maharani, P.I. Utami, B.S. & Prestiliano, J. (2019). Representasi Tokoh Pewayangan Purwa Pandawa Gagrag Surakarta, *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 3 (2): 144-154

*Corresponding author:

E-mail: peninainten@gmail.com

ISSN 2599 - 0594 (Print)

ISSN 2599 - 0543 (Online)

PENDAHULUAN

Wayang adalah seni dekoratif yang merupakan ekspresi kebudayaan nasional. Di samping merupakan ekspresi kebudayaan nasional juga merupakan media pendidikan, media informasi dan media hiburan. Wayang merupakan media pendidikan, karena ditinjau dari segi isinya, banyak memberikan ajaran-ajaran budi pekerti kepada manusia. Wayang menjadi media informasi, karena dari segi penampilannya sangat komunikatif di dalam masyarakat. Hal ini dapat digunakan untuk melakukan pendekatan mengenai masalah kehidupan pada masyarakat. Wayang sebagai media hiburan, karena wayang dipakai sebagai pertunjukan di dalam berbagai macam keperluan sebagai hiburan. Oleh karena itu pengenalan nilai wayang, terutama wayang kulit purwa perlu digalakkan (Soekatno, 1992).

Dalam seni budaya wayang purwa Jawa terdapat beberapa gaya atau dalam Bahasa Jawa disebut gagrag. Yang paling dikenal adalah gaya wayang purwa Surakarta, wayang purwa Yogyakarta, dan wayang purwa Banyumas. Yang tertua adalah pembakuan dan penerbitan gaya Surakarta, yang tertua pula perguruan pendalangnya, yaitu dimulai tahun 1924 di kota Solo (Guritno, 2007). Wujud visual tokoh wayang mengandung banyak makna, mulai dari raut wajah hingga kaki. Hal ini berhubungan dengan unsur perlambang, bahwa wayang bukan melambangkan fisik manusia, melainkan melambangkan watak manusia (Bastomi, 1995). Setiap tokoh memiliki visualisasi wajah yang berbeda. Perbedaan tersebut bisa dijadikan petunjuk dalam menentukan watak melalui bentuk mata, hidung, mulut, warna muka, serta posisi sikap wajah (Soekatno, 1992). Menghilangkan atau mengganti salah satu unsur dalam wayang purwa dapat merubah arti perlambangan dari wayang itu sendiri.

Kisah pewayangan Mahabarata memiliki tokoh utama protagonis yang

populer, yaitu Pandawa lima. Pandawa lima adalah anak dari Pandu yang merupakan seorang raja Hastinapura, sedangkan Kurawa adalah anak dari Dretarastra, saudara dari Pandu. Menurut Soekatno (1992), pada bukunya berjudul *Wayang Kulit Purwa* peranan utama dalam wayang purwa, yang bersumber dari Mahabarata, yaitu Pandawa dan Kurawa. Pandawa Lima adalah lambang perwatakan utama. Pada pewayangan di Indonesia, Pandawa memiliki beberapa tambahan tokoh, salah satunya adalah Gatotkaca. Gatotkaca adalah anak dari Bima dan Dewi Arimbi. Selain Pandawa lima, Gatotkaca menjadi tokoh pewayangan yang cukup populer dan banyak dibuat desain karakternya.

Haryadi dan Khamdani (2015) mengatakan bahwa saat ini sedang marak penciptaan karya desain komunikasi visual (DKV) bertemakan wayang. Hal ini merupakan wujud upaya kreatif generasi muda yang patut diapresiasi. Sering kali proses desain karakter wayang purwa Pandawa kurang memperhatikan esensi penting yang terkandung pada tokoh pewayangan. Setiap perancang memiliki cara dan sudut pandang yang berbeda, sehingga desain karakter yang dihasilkan juga menyampaikan informasi yang berbeda. Padahal, identitas dan watak tokoh wayang menjadi nilai utama sehingga patut dijadikan referensi yang diharapkan bisa menyampaikan nilai-nilai tertentu. Sehingga dipandang perlu adanya referensi visual untuk menjadi dasar atau acuan bagi desainer dalam merancang tokoh pewayangan Pandawa.

Bagian terpenting dalam mendesain komunikasi visual adalah ketika komunikasi tersebut benar, atraktif dan persuasif. Eksplorasi desain karakter melalui serangkaian proses riset visual ini dapat menghasilkan karya yang memiliki makna. Mendalami dan mengetahui menjadi penting dalam setiap eksplorasi dan pemilihan visualnya agar tidak terjadi penyimpangan dalam pembacaan tanda

dan informasi yang ingin disampaikan. Pemahaman semiotik menjadi penting untuk dipelajari, pada tahap awal mendesain sebuah komunikasi visual yang ditujukan untuk meningkatkan efektifitas dalam berkomunikasi. Semiotik sendiri merupakan studi mengenai pemaknaan tanda dalam suatu konteks tertentu (Homan, 2014).

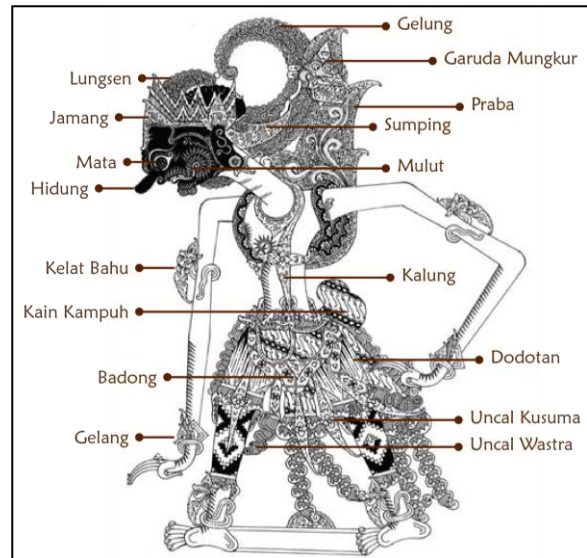
Dari hasil temuan di lapangan didapatkan bahwa perlu adanya sebuah acuan desain karakter. Salah satu langkah awal mempertahankan kebudayaan nasional dapat dilakukan dengan merevitalisasi kesenian wayang kulit ke dalam sebuah bentuk karya. Tujuannya agar karakter-karakter tersebut tidak kehilangan identitas dan makna sebenarnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Sumber data primer yang digunakan adalah wawancara dengan Ki Dr. Bambang Suwarno, S.Kar., M.Hum. Wawancara dengan dalang dan pekrja wayang kulit sebagai sumber utama visual bentuk wayang, nama bagian-bagian wayang dan pemaknaan setiap bagian sesuai dengan yang ada dalam dunia pewayangan. Sumber data sekunder bersumber dari berbagai referensi baik berupa buku, artikel, dan jurnal yang terkait dengan tokoh Pandawa gagrag Surakarta. Buku, artikel serta jurnal yang berkaitan dengan wayang purwa merupakan sumber acuan untuk mengetahui bentuk visual bagian-bagian wayang serta penamaannya. Melalui analisis kualitatif dengan berbagai sumber tersebut akan didapat bentuk-bentuk visual yang menjadi kunci dalam perancangan karakter serta penekanan makna yang diinginkan untuk dapat dipahami oleh target *audience*.

Tahap pertama dalam analisis adalah membagi visual wayang purwa ke dalam tiga bagian, yaitu kepala, tubuh, anggota tangan dan kaki. Bagian kepala dibagi menjadi dua,

pertama raut muka yang terdiri dari posisi wajah, bentuk mata, hidup, mulut, kedua adalah tempurung kepala. Bagian tubuh dibagi menjadi leher, dada, perut, dan pantat. Anggota tangan terdiri dari pangkal lengan, lengan bawah, tapak tangan, dan jari – jari tangan. Anggota kaki terdiri dari pangkal paha, paha bawah, telapak kaki, dan jari kaki (Soekatno, 1992). Contoh wayang purwa secara utuh dapat dilihat dalam Gambar 1.



Gambar 1. Wayang Purwa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Visual Wayang Purwa

a. Kepala

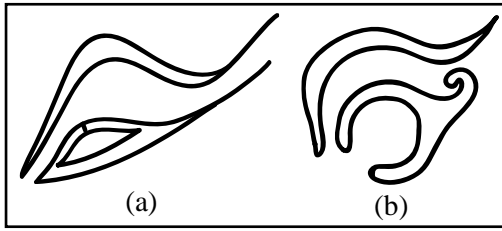
1. Raut Muka

1.1. Posisi

Pertama ada posisi *luruh*, yaitu posisi wajah menunduk dan pandangan agak kebawah. Kedua *lanyap*, yaitu posisi wajah menengadahkan atau menengadahkan kepala sampai pandangan agak ke atas.

1.2. Bentuk mata

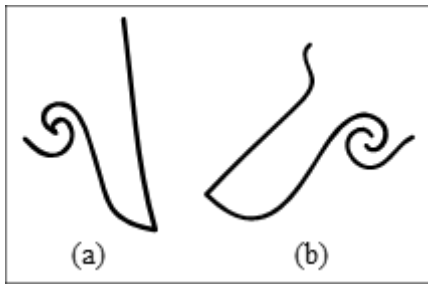
Ada dua bentuk mata yang ditemukan dalam analisis tokoh Pandawa. Pertama mata *gabahan*, yaitu bentuk mata sempit agak mementam seperti *gabah*. Wayang bermata *gabahan* memiliki watak tangguh, halus tingkah lakunya, dan terampil berperang. Kedua mata *thelengan*, yaitu bentuk mata bulat seperti melotot. Perilakunya tangguh, bila marah akan menakutkan dan berbahaya.



Gambar 2. (a) Mata gabahan, (b) mata thelengan

1.3. Bentuk hidung

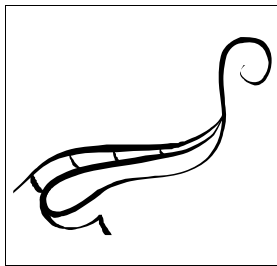
Ada dua bentuk hidung yang ditemukan dalam analisis tokoh Pandawa. Pertama *wali miring*, sering ditemukan pada wayang putri atau bertubuh kecil. Kedua *bentulan*, yaitu hidung berbentuk menyerupai buah soka atau bentul.



Gambar 3. (a) Wali miring, (b) bentulan

1.4. Bentuk mulut

Keketan, yaitu bentuk mulut tersenyum yang memperlihatkan tiga buah gigi. (B.Suwarno, dalang dan pekria wayang kulit. 2019, July 20)

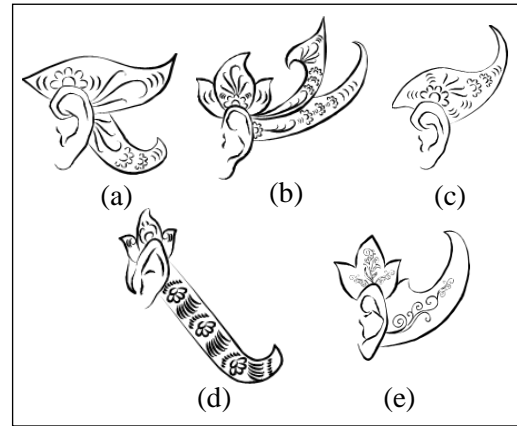


Gambar 4. Mulut keketan

2. Ragam Hias Bagian Kepala

2.1. Sumping

Sumping yaitu hiasan telinga pada wayang purwa. Bentuk *sumping* ini dapat digunakan sebagai salah satu penanda karakter wayang purwa Pandawa.



Gambar 5. (a) Probo ngayun, (b) pudhak sinumpet, (c) waderan, (d) kembang kluwih, (e) sureng pati.

2.2. Jamang

Jamang, yaitu hiasan melengkung yang dipasang di kepala. Jenis *jamang* yang ada sebenarnya ada beberapa, namun yang digunakan pada wayang purwa Pandawa adalah *jamang* susun tiga.

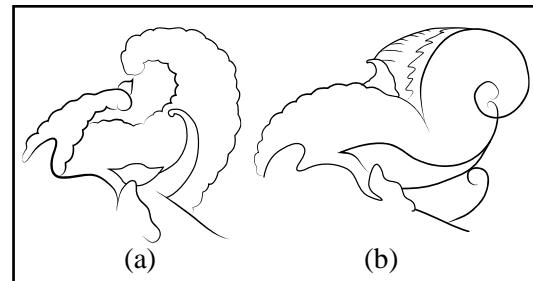


Gambar 6. Jamang susun tiga

2.3. Gelung

Gelung, yaitu aturan rambut panjang dengan simpul. Pemaknaan *gelung* pada setiap karakter berbeda-beda, ada yang melambangkan pangkat maupun perwatakan dari karakter yang diletaki.

Gambar 7. (a) supit urang, (b) keling

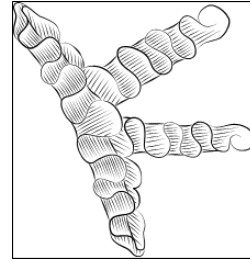


2.4. Garuda mungkur

Garuda mungkur, yaitu perhiasan wayang yang berbentuk garuda atau mangkara. Perhiasan ini biasanya dipasang di bagian belakang *gelung*.



Gambar 8. Garuda mungkur



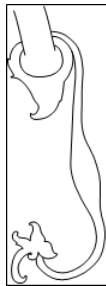
Gambar 11. Manggaran

b. Tubuh

1. Ragam Hias

1.1. Kalung *ulur-ulur*

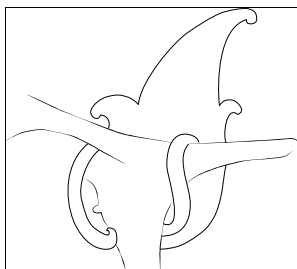
Kalung *ulur-ulur*, yaitu kalung yang memakai rantai panjang.



Gambar 9. Kalung *ulur-ulur*

1.2. Praba

Praba, yaitu hiasan atau perlengkapan sebagai tiruan sinar. Pada wayang purwa Pandawa, hanya Gatotkaca yang memiliki ragam hias *praba*.



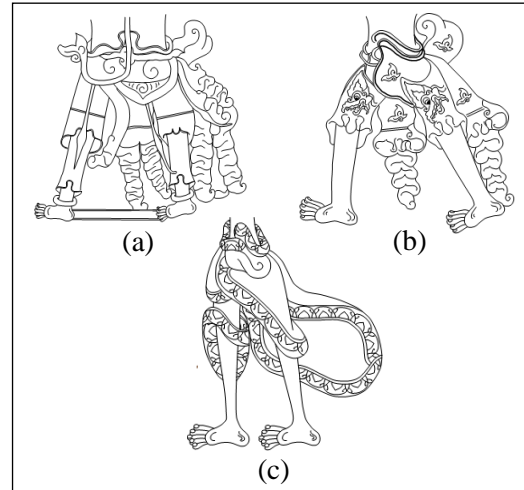
Gambar 10. Praba besar

1.3. Manggaran

Manggaran, yaitu bentuk lipatan atau simpul kain berbentuk seperti bunga kelapa (*manggar*), tempatnya bagian belakang pinggang.

2. Pakaian

Dodotan, yaitu cara memakai kain

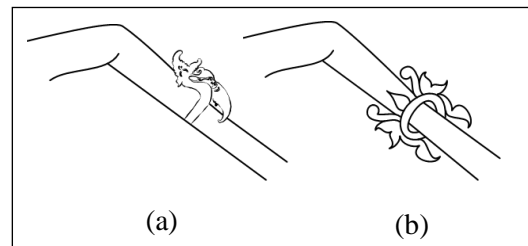


Gambar 12. (a) Dodot koncan, (b) dodot poleng bima, (c) dodot bokongan

3. Anggota

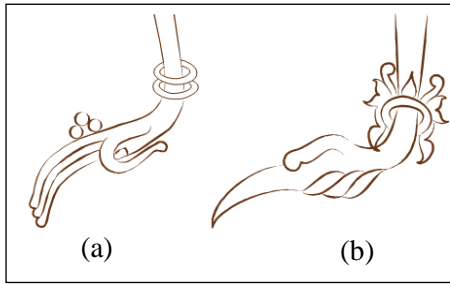
1. Ragam Hias Bagian Tangan

1.1. Kelat bahu, yaitu aksesoris yang biasa dipakai pada lengan wayang.



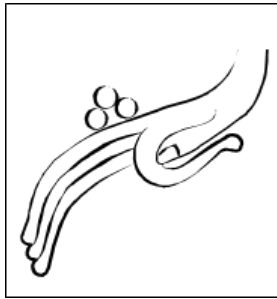
Gambar 13. (a) Balibar manggis, (b) naga mangsa

1.2. Gelang tangan, yaitu aksesoris yang dipakai pada pergelangan tangan wayang.



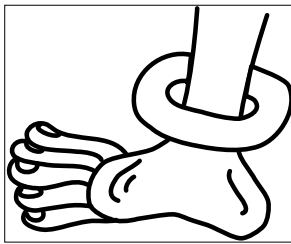
Gambar 14. (a) Gelang susun,
(b) gelang calumpringan

- 1.3. Cincin gunung sapikul, yaitu cincin yang dipakai wayang yang menggambarkan beban yang ia tanggung. (B. Suwarno, dalang dan pekria wayang kulit. 2019, Juli 20)



Gambar 15. Gunung sapikul

2. Ragam Hias Bagian Kaki
Gelang binggel, yaitu gelang yang dipakai pada pergelangan kaki.



Gambar 16. Gelang kaki binggel

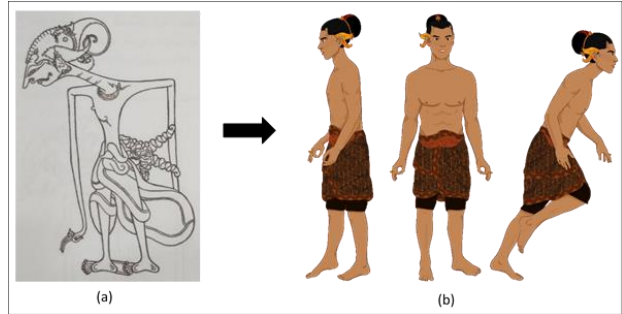
Analisis dan Hasil Desain Karakter

Representasi dsain karakter wayang purwa Pandawa lima dan Gatotkaca akan dibuat menggunakan gaya gambar realis. Menurut Antara (2015) penerapan gaya ini dapat membantu memahami bentuk, warna, karakter, dan proporsi objek. Di sisi lain juga untuk mengetahui nilai-nilai, makna dan simbol-simbol yang dimiliki pada objek.

Acuan sekunder yang menjadi

pembanding dari gaya realis representasi wayang purwa ini adalah visualisasi wayang orang Surakarta. Acuan sekunder ini diperlukan jika nantinya acuan visual yang dihasilkan akan dikembangkan dalam media lain, seperti animasi dan video.

a. Yudistira



Gambar 17. Desain karakter Yudistira
(Sumber: (a) lukisan wayang purwa karya Bambang Suwarno, (b) data pribadi)

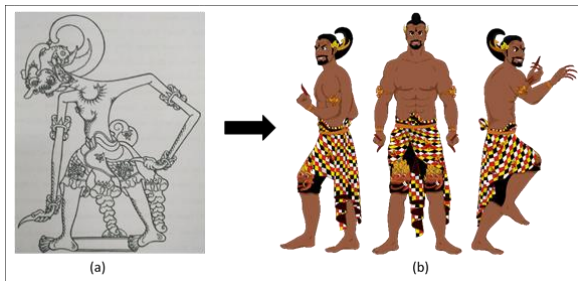
Wayang purwa Yudistira memiliki posisi wajah *luruh*, mata *gabahan*, hidung *wali miring*, dan mulut *keketan*. Terdapat ragam hias bagian kepala, yaitu *sumping* proba ngayun pada telinganya. Ia bergelung *keling* yang menggambarkan pribadi yang banyak berpikir. Ia dianggap sebagai pemimpin Pandawa, yang memimpin dan bertanggung jawab atas saudara dan negaranya. Perwujudan raut muka Yudistira dalam desain karakter menggambarkan pribadi berwatak tangguh, rendah hati, halus tingkah lakunya, dan pandai berperang.

Lehernya panjang *manglung*, pundak datar *nrajumas*, dan bentuk pinggangnya ramping. Wayang purwa Yudistira menggunakan *dotot bokongan* dengan seret tumpal (pinggiran kain), serta *manggaran* dibelakang pinggang. Penggunaan *dotot bokongan* pada wayang purwa mengalami penyesuaian bentuk dalam desain karakternya. Pada desain karakternya pun tidak menggunakan *manggaran* seperti yang ada pada wayang purwa. Batik yang digunakan Yudistira adalah batik limaran.

Setelah menjadi raja, Yudistira tidak menggunakan pakaian keemasan karena kesederhanaan pakaian diterapkan. Tubuhnya berwarna keemasan, ini sebagai perlambang keagungan, keluhuran, dan kehalusan budi. Sebagai seorang raja ia memiliki hati yang baik. Tangan dan kakinya tidak memakai kelat bahu dan gelang. Ia tidak menggunakannya karena telah meninggalkan keduniawian. Yudistira menggunakan cincin *gunung sapikul* yang melambangkan beban yang dibawa. Jari tangannya dalam posisi *nyempurit*. Jangkahan kakinya sempit. Ini menggambarkan Yudistira memiliki tubuh kecil.

Secara visual, Yudistira ditampilkan sebagai sosok pria berbadan sedang, ramping dan pandai berperang. Busana yang ia kenakan sederhana, yaitu bergelung *keling*, bersumping *probongayun* serta memakai *dotot bokong banyakan*. Perwatakan yang tersirat dalam visual Yudistira adalah sederhana, bijaksana, halus tingkah lakunya, sabar dan adil.

b. Bima



Gambar 18. Desain karakter Bima
(Sumber: (a) lukisan wayang purwa karya Bambang Suwarno, (b) data pribadi)

Wayang purwa Bima memiliki posisi wajah *luruh*, mata *thelengan*, hidung *bentulan*, dan mulut *keketan*. Terdapat ragam hias bagian kepala, yaitu *sumping pudhak sinumpet* dan *suweng panunggul manik* pada telinganya. Hal itu menggambarkan Bima enggan memamerkan pengetahuan serta kejernihan dalam penglihatan mata batin. Dahinya lebar (*bathukan*) dengan *pupuk jaroting asem*, bentuknya rumit seperti

akar pohon asem. Hal itu sebagai simbol bahwa Bima memiliki akal budi tinggi. Di atas dahi memakai rambut *lungsen*. Ia bergelung *minangkara* yang menggambarkan pribadi yang banyak berpikir. Perwujudan raut muka Bima dalam desain karakter menggambarkan pribadi berwatak baik, sopan santun, dan selalu memberi dengan ikhlas.

Lehernya panjang *manglung*, garis pundak lebih tinggi bagian belakang atau *jonjang*, bentuk pinggangnya sedang. Wayang purwa Bima menggunakan *dotot kunca poleng bintulu* berupa kain panjang bermotif kotak-kotak dengan corak *poleng bintulu*. Motifnya berwarna merah, hitam, kuning, dan putih. Empat warna tersebut menunjukkan warna nafsu. Warna hitam melambangkan kecenderungan melakukan tindakan yang tidak baik. Warna merah melambangkan tindakan yang didorong nafsu dan tindakan yang tidak bijaksana. Kuning melambangkan tindakan yang merusak kelestarian dan keselamatan. Warna putih melambangkan pada kesucian dan keselamatan dan kebahagiaan sejati. Jadi keempat warna itu adalah gambaran nafsu yang ada pada manusia. Penggunaan warna-warna yang mewakili nafsu-nafsu manusia sebagai motif kain yang dipakai merupakan penanda yang bermakna Bima yang mampu menguasai dan mengendalikan semua itu.

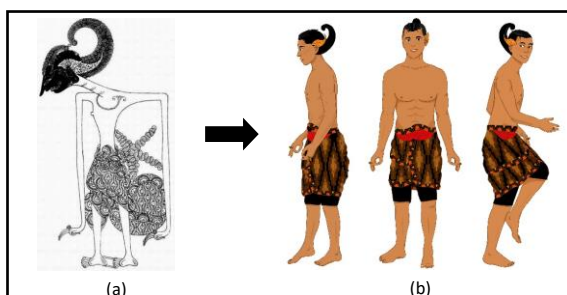
Pangkal lengannya menggunakan kelat bahu *balibar manggis*. Pergelangan tangannya menggunakan gelang *Candrakirana* artinya bulan dan cahaya bersinar-sinar simbol bulan purnama. Pengetahuannya yang besar serta luas diamalkan pada sesama. Bima menggunakan cincin *gunung sapikul* yang melambangkan beban yang dibawa. Tingginya ilmu pengetahuan dan akal budi yang ia miliki membuatnya memiliki tanggung jawab moral untuk membagikan pengetahuan itu kepada sesama dan menjadikan pengetahuan sesuatu yang

bermanfaat positif bagi saudara dan negaranya.

Jari tanganya menggenggam kuku *pancanaka*, dimana saat jarinya dibuka semua kukunya panjang. Secara etimologi *Pancanaka* berasal dari kata panca yang artinya lima dan naka artinya kuku jadi artinya lima kuku yang sama panjangnya. Hal ini menggambarkan bahwa Bima adalah orang yang memiliki keseimbangan dalam pengetahuan dan tidak membedakan derajat orang di dunia, serta sebagai pelindung para dewa. Jarinya lima di genggam menjadi satu, sebagai lambang persatuan dan kekuatan yang kokoh dan kuat. Jari-jari yang menggenggam menjadi satu menunjukkan Bima adalah orang yang dapat mengendalikan diri serta emosinya. *Jangkahan* kaki menjangkakan lebar. *Jangkahan* yang lebar serta kaki belakang dalam posisi *nggajuk* menunjukkan ia siap berperang dan melawan musuh.

Secara visual, Bima ditampilkan sebagai sosok pria berbadan besar, kekar, berjambang dan berkumis. Tubuhnya kuat dan memiliki postur paling besar di antara tokoh Pandawa lainnya. Busananya meliputi *gelung minangkara*, *sumping pudhak sinumpet*, *pupuk jaroting asem* (di atas kening), kelat bahu *balibar manggis* dan gelang tangan *candrakirana*. Bima mengenakan kain *dodot konca* bermotif *poleng bang bintulu*, dan di bagian paha bergambar *porong naga karangrang*. Perwatakan yang tersirat dari visual Bima adalah berpendirian teguh, kuat, tidak takut menghadapi bahaya, gagah berani, patuh, dan jujur. Walaupun tidak dapat berbahasa jawa halus (*krama*) tetapi tetap sopan tingkah lakunya.

c. Arjuna



Gambar 19. Desain karakter Arjuna

(Sumber:

(a) <http://tokohwayangpurwa.blogspot.com/2012/02/arjuna-gaya-surakarta.html>,

(b) data pribadi)

Wayang purwa Arjuna memiliki posisi wajah *luruh*, mata *gabahan*, hidung *wali miring*, dan mulut *keketan*. Terdapat ragam hias bagian kepala, yaitu *sumping waderan* pada telinganya. Ia bergelung *supit urang* dan diatas dahi berambut *lungsen*. Perwujudan raut muka Arjuna dalam desain karakter menggambarkan pribadi berwatak tingkah laku halus (membuatnya disukai orang banyak), rendah hati, dewasa, memiliki keteguhan hati, pantang menyerah, dan siap membantu siapa saja termasuk dewa.

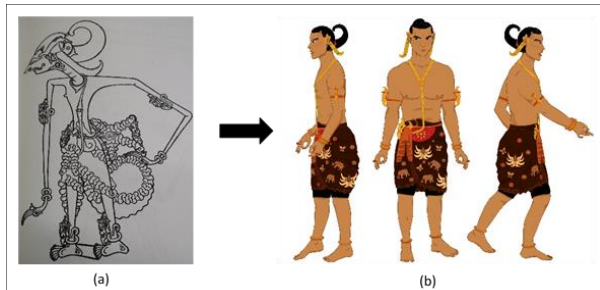
Lehernya panjang *manglung*, berpundak datar rendah belakang sangkuk, dan bentuk pinggangnya ramping. Wayang purwa Arjuna menggunakan *dodot bokongan* tretesan seret tumpal (pinggiran kain), serta *manggaran* dibelakang pinggang. Penggunaan *dodot bokongan* pada wayang purwa mengalami penyesuaian bentuk dalam desain karakternya. Pada desain karakternya pun tidak menggunakan *manggaran* seperti yang ada pada wayang purwa. Batik yang digunakan Arjuna adalah batik limar kinanthi.

Arjuna yang tidak memakai perhiasan pada tangan dan kaki karena sudah meninggalkan keduniawian. Arjuna menggunakan cicin *gunung sapikul* yang melambangkan beban yang dibawa, karena mahir dalam berperang ia menjadi ksatria andalan dewata. Jari tanganya dalam posisi *nyempurit*. *Jangkahan* kakinya sempit. Ini menggambarkan bertubuh Arjuna kecil.

Secara visual, Arjuna digambarkan sebagai sosok pria yang tampan wajahnya, berbadan kecil tetapi sangat kuat dan mahir berperang, hingga menjadi satria andalan dewata. Busana yang digunakan sangat sederhana, yaitu bergelung *supit urang*, *sumping waderan*, dan memakai *dodot bokongan*. Perwatakan yang tersirat

dari visual Arjuna adalah suka menolong, sopan dan tingkah laku halus hingga membuatnya banyak disukai orang banyak.

d. Nakula



Gambar 20. Desain karakter Nakula
(Sumber: (a) lukisan wayang purwa karya Bambang Suwarno, (b) data pribadi)

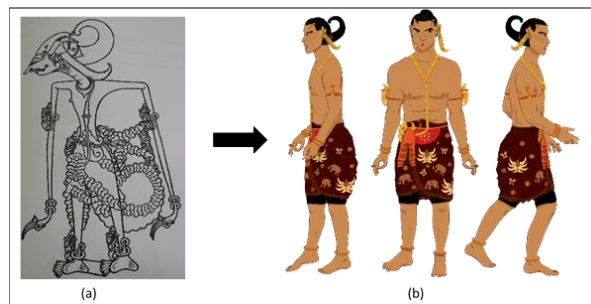
Wayang purwa Nakula memiliki posisi wajah *lanyap*, mata *gabahan*, hidung *wali miring*, dan mulut *keketan*. Terdapat ragam hias bagian kepala, yaitu *sumping kembang kluwih* pada telinganya. Ia bergelung *supit urang*, diatas dahi memakai rambut *lungsen*. Perbedaan wayang Nakula dan Sadewa dapat dilihat dari dahinya. Nakula berdahi *amba bathukan*. Secara fisik Nakula kembar identik dengan Sadewa tetapi mereka memiliki kepribadian yang berbeda. Nakula pendiam dan pemikir setiap hal yang dikerjakannya selalu ditelaah serta dimaknai secara mendalam. Ia akan menyampaikan hasil pemikirannya ketika dimintai pendapat saja. Perwujudan raut muka Nakula dalam desain karakter menggambarkan pribadi berwatak tangguh, rendah hati, halus tingkah lakunya, dan bijaksana.

Lehernya panjang agak tegak *mapak*, pundak datar *nrajumas*, dan bentuk pinggangnya ramping. Ia menggunakan kalung *ulur-ulur* sebagai ragam hias bagaian tubuh. Kalung *ulur-ulur* ini mengalami penyesuaian bentuk saat pembuatan desain karakternya. Wayang purwa Nakula menggunakan *dodot bokongan* dengan *sembulihan* (lipatan di pinggir kain) tunggal serta *manggaran* dengan *bandhana* di belakang pinggang.

Pangkal lengannya menggunakan kelat bahu *Naga mangsa* (seperti naga yang memangsa). Pergelangan tangannya menggunakan gelang *susun*. Ia menggunakan cincin *gunung sapikul* yang melambangkan beban yang dibawa. Jari tangannya dalam posisi *nyempurit*. Kakinya menggunakan gelang kaki *binggel* dengan *jangkahan* kakinya sempit.

Secara visual, Nakula berbadan kecil namun kuat dan lincah dan rupawan parasnya. Tokoh Nakula dan Sadewa memiliki wajah dan perawakan yang sama dengan Sadewa karena mereka adalah saudara kembar identik. Perbedaan fisik yang dapat terlihat hanyalah dari dahinya. Nakula berdahi lebar *amba bathukan*. Busana yang digunakan adalah *gelung supit urang*, *sumping surengpati*, kalung *ulur-ulur*, kelat bahu *naga mangsa*, gelang tangan *susun*, gelang kaki *binggel*, dan memakai *dodot bokongan* dengan *sembulihan*. Perwatakan yang tersirat dari visual Nakula adalah jujur, setia, sopan, bijaksana, pemikir, dan pintar menyimpan rahasia.

e. Sadewa



Gambar 21. Desain karakter Sadewa
(Sumber: (a) lukisan wayang purwa karya Bambang Suwarno, (b) data pribadi)

Wayang purwa Sadewa memiliki posisi wajah *lanyap*, mata *gabahan*, hidung *wali miring*, dan mulut *keketan*. Terdapat ragam hias bagian kepala, yaitu *sumping kembang kluwih* pada telinganya. Ia bergelung *supit urang*, diatas dahi memakai rambut *lungsen*. Perbedaan wayang Nakula dan Sedewa dapat dilihat dari dahinya. Sadewa berdahi *ciut sinom*. Selain pandai berbicara dan berpendapat,

ia adalah pribadi yang cerdas. Sadewa dikenal sebagai komandan yang dapat meningkatkan semangat prajurit di medan perang. Perwujudan raut muka Sadewa dalam desain karakter menggambarkan pribadi berwatak tangguh, rendah hati, halus tingkah lakunya, dan bijaksana.

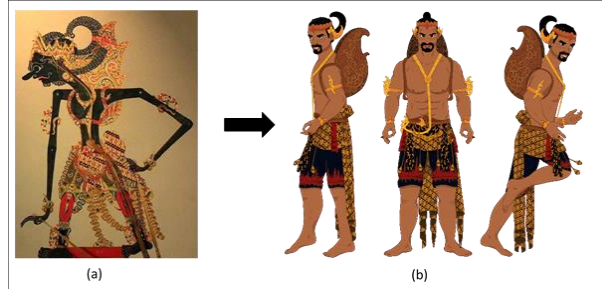
Lehernya panjang agak tegak *mapak*, pundak datar *nrajumas*, dan bentuk pinggangnya ramping. Keduanya menggunakan kalung *ulur-ulur* sebagai ragam hias bagaikan tubuh. Perwujudan kalung *ulur-ulur* ini mengalami penyesuaian bentuk saat pembuatan desain karakternya. Wayang purwa Sadewa menggunakan *dodot bokongan* dengan *sembulihan* (lipatan di pinggir kain) tunggal serta *manggaran* dengan *bandhana* dibelakang pinggang. Mereka menggunakan ikat pinggang dengan *ulur-ulur*, dan kancing *ulur-ulur*. Penggunaan *dodot bokongan* pada wayang purwa mengalami penyesuaian bentuk dalam desain karakternya. Pada desain karakternya pun tidak menggunakan *manggaran* seperti yang ada pada wayang purwa. Batik yang digunakan Sadewa adalah batik alas-alasan.

Pangkal lengannya menggunakan kelat bahu *Naga mangsa* (seperti naga yang memangsa). Pergelangan tangannya menggunakan gelang *susun*. Ia menggunakan cincin *gunung sapikul* yang melambangkan beban yang dibawa. Jari tangannya dalam posisi *nyempurit*. Kakinya menggunakan gelang kaki *binggel* dengan *jangkahan* kakinya sempit.

Secara visual, Sadewa berbadan kecil namun kuat dan lincah dan rupawan parasnya. Tokoh Sadewa memiliki wajah dan perawakan yang sama dengan Nakula karena mereka adalah saudara kembar identik. Perbedaan fisik yang dapat terlihat dari dahinya. Sadewa berdaahi sempit dengan rambut *ciut sinom*. Busana yang digunakan adalah *gelung supit urang*, *sumping surengpati*, kalung *ulur-ulur*, kelat bahu *naga mangsa*, gelang tangan *susun*, gelang kaki *binggel*, dan memakai *dodot*

bokongan dengan *sembulihan* tunggal. Perwatakan yang tersirat dari visual Sadewa memiliki watak jujur, sopan, setia, lihai dalam berbicara dan dapat mengingat segala hal.

f. Gatotkaca



Gambar 22. Desain karakter Gatotkaca
(Sumber: (a)

<http://tokohwayangpurwa.blogspot.com/2014/01/gatutkaca-gaya-surakarta.html>, (b) data pribadi)

Wayang purwa Gatotkaca memiliki posisi wajah *luruh*, mata *thelengan*, hidung *bentulan*, dan mulut *keketan*. Terdapat ragam hias bagian kepala, yaitu *sumping sureng pati*. Ia bergelung *supit urang* dengan *garuda mungkur*, yaitu hiasan yang melekat pada bagian belakang *gelung*, biasanya dikenakan oleh golongan raja, ksatria, para *punggawa* dan juga patih. *Garuda mungkur* dapat menolak marabahaya yang berasal dari arah belakang. Gatotkaca menggunakan *jamang susun* tiga, dengan susunan segitiga yang bersusun ke atas. Hanya kalangan raja yang menggunakan *jamang susun* tiga. Tiga bermakna awal, tengah, dan akhirnya kehidupan yang menggambarkan tentang kesempurnaan hidup. Perwujudan raut muka Gatotkaca dalam desain karakter menggambarkan pribadi berwatak baik, sopan, dan tegas.

Gatotkaca menggunakan kalung *ulur-ulur* sebagai ragam hias bagaikan tubuh. Perwujudan kalung *ulur-ulur* ini mengalami penyesuaian bentuk saat pembuatan desain karakternya. Pada bagian belakang punggung terdapat *praba* atau gambaran sinar. *Praba* merupakan lambang singgasana, maka biasanya

digunakan oleh raja atau patih yang besar. Wayang purwa Gatotkaca menggunakan *dodot koncan* dengan *uncal*. Ada dua macam *uncal* yang digunakan, yaitu *uncal kencana* dan *uncal wastra*. *Uncal wastra* atau selendang dan *uncal kencana* berbentuk seperti wajik memanjang dan menggantung di sekitar kaki. Pada tokoh biasa tidak menggunakan *uncal wastra* hanya menggunakan *uncal kencana*. Gatotkaca memakai *uncal kencana* dan *wastra*. Hal ini yang membedakan tokoh raja dengan lainnya. Ia menggunakan ikat pinggang dengan *ulur-ulur*, *pending* dan kancing *ulur-ulur*. Penggunaan *dodot koncan* pada wayang purwa mengalami penyesuaian bentuk dalam desain karakternya. Batik yang digunakan Gatotkaca adalah parang rusak. *Kotang Antrakusuma*, baju yang membuat Gatotkaca mampu terbang dengan sangat cepat tanpa tumpuan walau tanpa menggunakan sayap. Penggambaran desain karakter Gatotkaca berbadan *depah* tinggi pendek, gemuk, padat berisi.

Pangkal lengannya menggunakan kelat bahu *naga mangsa*. Pergelangan tangannya menggunakan gelang *calumpringan*. Gelang ini dikenakan tokoh pendeta, raja dan juga ksatria. Gatotkaca menggunakan cicin *gunung sapikul* yang melambangkan beban yang dibawa. *Jangkahan* kakinya lebar.

Secara visual Gatotkaca digambarkan sebagai sosok pria berbadan *depah* atau tidak terlalu tinggi dan badannya padat kekar. Busana yang digunakan meliputi *gelung supit urang* dengan *garuda mungkur*, *jamang susun* tiga, *sumping sureng pati*, kelat bahu *naga mangsa* dan gelang tangan *calumpringan*. Ia menggunakan *dodot koncan* dengan *uncal wastra* dan *uncal kencana*. Di punggungnya menggunakan *praba*. Perwatakan yang tersirat dari visual Gatotkaca adalah sopan, tegas, cekatan, sakti mandraguna, dan saat berperang kekuatannya sangat besar.

SIMPULAN

Representasi bentuk wayang purwa *gagrak* Surakarta ini sudah dapat mewakili bagaimana perwatakan asli yang dimiliki setiap tokoh yang diangkat. Representasi wayang purwa Pandawa yang dihasilkan oleh penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam acuan pembuatan desain karakter tokoh Pandawa lima dan Gatotkaca yang dapat digunakan di berbagai media. Dengan beragamnya gaya gambar serta ilustrasi yang ada, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar acuan bagi desainer dan ilustrator untuk dikembangkan sesuai gaya gambar masing-masing. Dengan adanya acuan perancangan karakter Pandawa ini, maka diharapkan pengkarakteran dan visualisasi yang dibuat selanjutnya tidak lepas dari karakter yang dimiliki oleh tokoh Pandawa. Visualisasi yang dapat memberikan makna ini akan memberikan pemahaman yang benar bagi generasi selanjutnya. Representasi bentuk wayang purwa *gagrak* Surakarta ini diharapkan mampu menggugah semangat para desainer untuk membuat karya bertemakan wayang agar proses revitalisasi terus terjadi.

DAFTAR RUJUKAN

- Antara, I.W.G.D. (2015). *Ilmu Pendidikan Seni Realis dan Realisme*. Diunduh di <https://www.isidps.ac.id/artiel/ilmu-pendidikan-seni-realis-dan-realisme/> tanggal 29 Juli 2019
- Bastomi, S. (1995). *Gemar Wayang*. Semarang: Dahara Press.
- Guritno, P. (1988). *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: UI-Press.
- Haryadi, T. & Khamadi. (2014). Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan dalam Pembentukan Identitas dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter dalam Karya DKV. *Jurnal Dekave*. 7(2): 57.
- Homan, D.K. (2014). Eksplorasi Visual Diri dalam Desain Karakter. *Humaniora*. 5(2): 729 - 736.
- Soekarno. (1992). *Mengenal Wayang Kulit Purwa: Klasifikasi, Jenis dan Sejarah*. Semarang: Aneka Ilmu.