

VISUALISASI KARAKTER JAKA BUDUG

Sarwoari Wicaksono ¹⁾, Nurulfatmi Amzy ²⁾, Febrianto Saptodewo ³⁾

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka No. 58 C, Tanjung Barat, Jakarta 12530, Indonesia

sarwoari.w@gmail.com

Abstrak

Jaka Budug merupakan cerita rakyat yang berasal dari Desa Tulakan dan Desa Powan, Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Jaka Budug sendiri adalah anak dari Raja Majapahit, yaitu Brawijaya V yang memiliki nama asli Raden Haryo Bangsal. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, dan wawancara yang berhubungan langsung dengan kisah Jaka Budug, untuk melakukan analisa data pustaka dan data lapangan. Hasil yang dicapai adalah membuat film animasi kisah Jaka Budug sebagai bentuk menjaga keaslian cerita, melestarikan kisah tersebut dan penyampaian pesan moral sebagai tuntunan dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Kata Kunci: Karakter, Jaka Budug, Tokoh, Cerita Rakyat, Ngawi.

Abstract

Jaka Budug is folklore originating from Tulakan Village and Powan Village, Sine District, Ngawi Regency, East Java. Jaka Budug himself is the son of King Majapahit, namely Brawijaya V has the original name Raden Haryo Bangsal. The research method used in this study is a qualitative descriptive method. Data collection through literature studies, observations, and interviews directly related to Jaka Budug's story, to analyze library data and field data. The results achieved are making an animated film from the Jaka Budug story as a form of maintaining the authenticity of the story, preserving the story and conveying a moral message as a guide in living a social life.

Keywords: Character, Jaka Budug, Figure, Folklore, Ngawi

PENDAHULUAN

Cerita rakyat sejatinya adalah bentuk kesusastaan. Cerita rakyat mengandung sebuah makna yang mengajarkan tuntunan hidup, seperti yang dikatakan oleh seorang sastrawan bernama Bascom, bahwa kesusastaan rakyat menjadi bagian penting dalam dinamika perkembangan sastra pada umumnya. Untuk itu, menggali dan memahami kesusastaan rakyat menjadi salah satu keharusan bagi generasi muda. Melalui kesusastaan tersebut generasi muda bisa memahami nilai-nilai kebijaksanaan, sejarah, dan pengalaman hidup (Danandjaja, 1984: 50).

Salah satu cerita rakyat yang ada di Jawa Timur adalah legenda Jaka Budug. Legenda Jaka Budug ini masuk ke dalam kategori prosa yang ditokohi manusia, walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa dan sering juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Cerita rakyat ini adalah legenda rakyat yang terjadi di masa lalu dan telah berkembang. Cerita rakyat Jaka Budug berasal dari Desa Tulakan dan Desa Powan, Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur.

Jaka Budug adalah salah satu putra dari Sang Prabu Brawijaya V di Majapahit bernama Raden Haryo Bangsal (Pratiwi, 2017: 9). Dalam cerita Jaka Budug, Raden Haryo Bangsal (Jaka Budug) pergi meninggalkan kerajaan Majapahit untuk mencari sebuah jati diri. Dalam perjalanan, Raden Haryo mengalami berbagai kejadian dan kesulitan, tetapi kegigihannya tidak membuatnya mundur dalam melakukan perjalanan. Meskipun pada akhirnya, Raden Haryo kehilangan nyawanya dalam perjalanan pencarian jati diri tersebut dan menyebabkan perang besar terjadi. Perang besar itu terjadi di wilayah Kerajaan Powan yang diperkirakan bertempat di Desa Powan. Dari cerita rakyat Jaka Budug tersebut, peneliti tertarik untuk membuat karakter tokoh Jaka Budug yang tidak lain adalah Raden Haryo Bangsal sebagai tokoh utama dalam film animasi *Perjalanan Jaka Budug*. Melalui media film animasi, pesan dan cerita yang disampaikan dapat lebih mudah diterima oleh generasi muda khususnya pada kalangan anak-anak. Maka perlu kiranya merancang sebuah tokoh utama yang memiliki sifat dan moral yang dapat ditiru oleh penontonya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Pada penelitian kualitatif, peneliti terlibat langsung dengan objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data, peneliti mengadakan studi literatur dari observasi serta wawancara dengan narasumber yang pakar di bidangnya.

Waktu penelitian dilaksanakan sejak bulan Juli 2018. Tempat penelitian dilakukan di Jakarta, Depok, Ngawi dan Sragen. Berikut teknik pengumpulan data peneliti dengan metode penelitian kualitatif, antara lain:

1. Studi Literatur
Tahapan awal pada saat mencari data-data, yaitu peneliti melakukan kajian teori dari berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan objek penelitian. Literatur tersebut bersumber dari buku, laporan penelitian, jurnal ilmiah, skripsi, tesis maupun artikel dari beberapa media dan juga internet yang berhubungan dengan objek, serta sumber lainnya untuk mencari tahu sejauh mana eksistensi serta perkembangan dari objek tersebut.
2. Observasi
Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung, mencatat dan mendokumentasikan visual dari objek penelitian. Proses observasi dilakukan pada bulan Agustus 2018 dengan mengunjungi lokasi untuk melihat kondisi nyata dari objek, antara lain: Desa Tulakan dan Desa Powan Kecamatan Sine, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur serta Desa Gamping, Kecamatan Sambirejo, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah.
3. Wawancara
Peneliti mewawancarai beberapa narasumber yang pakar di bidangnya untuk mendapatkan referensi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Landasan teori yang peneliti gunakan sebagai dasar dalam membuat visualisasi karakter Jaka Budug, antara lain:

Desain Karakter

White (dalam Sumarli & Kurnianto, 2018: 164) mengatakan, dalam sebuah animasi atau komik selain cerita desain karakter sangatlah penting. Desain karakter dapat menarik minat penonton dan desain karakter yang baik mampu memberikan *impact* kepada para penonton. Contohnya, jika menggunakan bentuk gaya garis yang melengkung akan membuat karakter terkesan imut, dan gaya garis yang kotak akan membuat karakter terlihat agresif. Menurut Winarni & Wardani (2015: 43) mengatakan bahwa, karakter dibangun secara visual melalui elemen-elemen garis dan bentuk wajah untuk menggambarkan kepribadian, penampilan fisik, serta gerakan visual untuk menggambarkan sikap dan perilakunya. Karakter tokoh dapat membantu memperkuat jalan cerita. Secara denotatif dan konotatif, pendekatan semiotik dapat memberikan makna pada visualisasi karakter. Denotasi karakter dapat dibaca melalui elemen visual raut wajah, postur tubuh, pakaian, dan sikap tubuh (Winarni & Wardani, 2015: 44).

Peneliti dapat menggunakan teori tersebut untuk membuat visualisasi karakter Jaka Budug. Proses pembuatan karakter tokoh Jaka Budug mengacu pada teori di atas yang sudah dijabarkan, yaitu membuat karakter tokoh dengan elemen-elemen garis dan bentuk wajah untuk menggambarkan kepribadian dan penampilan fisik tokoh sehingga diharapkan desain karakter tokoh Jaka Budug dapat menarik minat penonton dan mampu memberikan *impact* kepada para penonton.

Sumarli & Kurnianto (2018: 165-166) mengatakan pula bahwa, dalam pembuatan karakter ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti:

1. *Target audience*
Target audience atau sasaran, hal ini membahas tentang memikirkan para penonton. Contohnya, dalam membuat desain karakter yang ditujukan pada anak-anak, maka desain karakter biasanya menggunakan bentuk-bentuk dasar, seperti bulat dan menggunakan warna-warna yang cerah.
2. *Research other design*
Research atau diartikan penelitian diperlukan untuk membantu dalam mendapatkan sebuah informasi tentang suatu karakter, mengapa ada karakter yang disukai dan tidak disukai. Pada proses ini tidak ada hal seperti kekurangan materi untuk meriset, karena materi bisa didapat darimana saja seperti; iklan, boks sereal, logo sebuah toko, stiker-stiker, film animasi, games dan lain-lain.
3. *Make your character distinctive*
 Karakter yang baik haruslah mempunyai dampak yang kuat dan menarik, sehingga bisa mendapatkan perhatian dari penonton. Karena jika mendesain suatu karakter seperti robot atau monster, pasti akan ada ratusan desain yang mirip antara satu dan lainnya.
4. *Use exaggerated characteristic*
Exaggerating mempunyai arti melebih-lebihkan, membuat salah satu fitur pada karakter terlihat besar atau lebih menonjol. Melebih-lebihkan suatu fitur dalam karakter akan mempermudah penonton untuk bisa mengenali suatu karakter dengan mudah.
5. *Choose color carefully*
 Warna dapat membantu mengkomunikasikan kepribadian sebuah karakter. Contohnya dengan warna-warna gelap; seperti hitam, ungu, dan abu-abu, digunakan untuk karakter-karakter jahat atau antagonis. Sedangkan warna-warna terang; seperti putih, biru, merah muda, dan kuning, mengekspresikan kepolosan dan kebaikan. Lalu, warna-warna seperti merah, kuning, dan biru juga bisa mengekspresikan bahwa karakter tersebut adalah seorang pahlawan.
6. *Add accessories*
 Aksesoris, seperti properti atau pakaian, dapat membantu menjelaskan sifat dan latar belakang sebuah karakter. Misalnya, baju yang rombeng dan kotor bisa digunakan untuk menjelaskan bahwa karakter tersebut adalah orang miskin. Atau aksesoris seperti burung beo yang ada di atas pundak seorang bajak laut.
7. *2D or 3D*
 Menentukan *style* yang akan digunakan, bergantung dengan apa yang sudah direncanakan untuk mendesain karakter, perlu diperhatikan bentuk karakter tersebut dari sisi yang berbeda-beda. Karakter yang terlihat *flat* bisa mempunyai pesona lain saat dilihat dari sisi samping.
8. *Give your character personality*
 Karakter yang terlihat menarik belum cukup untuk membuat karakter yang baik. Kepribadian adalah kunci yang lain dalam pembuatan karakter. Kepribadian karakter tidak perlu selalu menyenangkan, tetapi kepribadian suatu karakter haruslah menarik.
9. *Focus on facial expression*
 Tampilkan beberapa macam ekspresi pada sebuah karakter, seperti ekspresi sedih, marah atau pun senang. Bergantung dengan kepribadiannya, emosi sebuah karakter bisa berbeda.
10. *Give your character goals*
 Memberi karakter sebuah tujuan untuk dicapai. Contohnya, untuk menjadi kaya atau untuk memecahkan masalah.

11. *Build a back story*

Membangun cerita sangatlah penting. Cerita memberitahu penonton tentang asal usul karakter tersebut, bagaimana karakter tersebut bisa hidup dan apa hal-hal yang ia lewati dan alami. Hal ini akan sangat membantu untuk memperkuat sebuah karakter.

12. *Get feedback from others*

Bertanya kepada orang lain dan meminta pendapat mereka. Jangan bertanya apakah mereka menyukai karakter tersebut atau tidak. Tetapi, perhatikan apakah mereka bisa menangkap kepribadian karakter tersebut atau tidak. Tanyakan kepada penonton, karakter yang cocok dan ideal seperti apa? serta tanyakan pendapat mereka.

13. *Create the right environment for your character*

Sama seperti membangun cerita, lingkungan sebuah karakter perlu dibuat supaya penonton bisa lebih percaya dan yakin terhadap karakter tersebut. Lingkungan di mana karakter hidup dan berinteraksi harus sebisa mungkin terlihat masuk akal.

Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan adalah semirealis, di mana dengan gaya ini peneliti dapat membuat karakter dengan menggabungkan unsur realis dan kartun, serta mengeksplorasi karakter yang telah digambarkan berbagai literatur dan ilustrasi yang telah ada. Menurut Gunawan (2012: 45), desain karakter akan dibuat sesuai dengan tuntunan cerita, menggunakan kostum dari era/zaman tertentu, tetapi juga dapat mencerminkan sifat dan personality.

Gaya visual semirealis adalah gaya gambar dengan gabungan gaya realis dan kartun. Salah satu contoh gambar semirealis adalah karikatur yang dibuat mirip pada bagian wajah. Ada juga gaya lainnya, tergantung dari desainer dalam menggabungkan unsur realis dan kartun yang digunakan. Contoh gaya gambar yang terkenal antara lain; Marvel, Avengers, Spiderman, Batman menggunakan gaya semikartun. Sedangkan gambar semikartun di Jepang bisa dilihat pada Sailormoon, Dragon Ball, dan sebagainya. Adapun semikartun lokal antara lain Sawung Kampret, Doyok, Ali Topan, dan lain-lain (Janottama & Putraka, 2017: 28).

Tinjauan Objek

Jaka Budug adalah seorang pemuda yang sakti memiliki nama asli Raden Haryo Bangsal. Raden Haryo Bangsal adalah anak dari Brawijaya V, raja dari kerajaan Majapahit yang tidak disebutkan dalam serat babad tanah Jawa. Sesungguhnya Raden Haryo Bangsal adalah putra mahkota yang akan mewarisi tahta kerajaan, namun Raden Haryo Bangsal menolak untuk naik tahta dan pergi meninggalkan kerajaan, kemudian melakukan perjalanan hingga ia terkena berbagai penyakit kulit dan mendapat nama julukan atau panggilan Jaka Budug (Yasawidagda, 1917: 6). Ibunda Raden Haryo Bangsal (Jaka Budug) adalah permaisuri Raja Brawijaya V yang berasal dari Cempo yang bernama Kanjeng Ratu Dworowati (Ratu Aranawati) dikenal sebagai putri Cempo (Cempo = Kamboja) (Puspaningrat, 2006: 78). Timbulnya penyakit kulit di seluruh badan Jaka Budug diakibatkan dari pengembaraannya meninggalkan kerajaan Majapahit, terlihat pada cerita berikut:

Raden Bangsal memasuki hutan, Ia berjalan ke arah barat berlawanan dengan sorot matahari, naik gunung, turun jurang. Duri tanaman menjalar dan tanaman alang-alang dilaluinya. Duri tanaman liar diterjangnya, hingga menyangkut rambut, begitu pula membuat terluka tubuhnya hingga keluarlah darah (Yasawidagda, 1917: 8).

Sifat Jaka Budug menurut wawancara dengan Dr. Darmoko, S.S., M.Hum mengatakan bahwa Jaka Budug adalah seorang yang memiliki sifat sabar, baik, pantang menyerah, dan penolong. Namun, Jaka Budug mempunyai sifat tidak percaya diri, sehingga Jaka Budug tidak mau mengambil tanggung jawabnya sebagai raja karena ia merasa belum pantas dalam memimpin (wawancara pada tanggal 17 Mei 2018). Kemudian Raden Mas Sihono, selaku budayawan dari situs Desa Tunggul yang berhubungan langsung pada situs Jaka Budug, mengatakan Jaka Budug bersifat, pengasih, pemaaf, berbudi baik, bijaksana, serta pendiam (wawancara pada tanggal 13 Agustus 2018).

Akhirnya, peneliti menarik simpulan dari wawancara tersebut, bahwa Jaka Budug memiliki sifat baik (positif) yang mendominasi pada dirinya walaupun terdapat sifat kurang baik

juga dalam dirinya, yaitu kurang percaya diri. Jaka Budug mempunyai tongkat sakti yang dapat memecah batu besar yang tidak bisa dipecahkan atau dipindahkan oleh kebanyakan orang, terlihat pada cerita, berikut:

Trisilo (dalam Pratiwi, 2017: 10) mengatakan, dengan tongkatnya Jaka Budug berhasil mendorong dan memecahkan batu tersebut supaya tidak menyumbat dan mengalirkan air dari sungai Sawur ke taman yang ditanami pohon Pisang Mas Pupus Cinde kesayangan raja. Diceritakan bahwa, kematian Jaka Budug terjadi setelah Jaka Budug berhasil menyelesaikan sayembara dan akan diberi hadiah, Raja Powan memerintahkan Patih Kebo Rejeng untuk mbilasi (memandikan) kembali Jaka Budug, karena tubuh Jaka Budug masih kotor untuk menghadap Sang Raja Powan. Patih Kebo Rejeng memiliki pendengaran yang tidak sempurna, perintah Raja Powan untuk mbilasi didengar sang patih untuk nelasi (menghabisi). Di tempat pemandian, Jaka Budug malah dibunuh oleh Patih Kebo Rejeng (Santosa, 2003: 3-4). Jaka Budug dibunuh oleh Patih Kebo Rejeng dengan menghujamkan keris ke tubuh Jaka Budug hingga tewas seketika, terlihat pada cerita, berikut: Jaka Budug ditunggu-tunggu, dibawa ke lapangan di Timur Ngrejeng. Setelah sudah sampai, tangan kirinya merangkul dan mengambil keris, Jaka Budug tidak melawan, kemudian menghujamkan (Yasawidagda, 1917: 42).

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti yaitu, data mengenai ciri-ciri fisik dari Raden Haryo Bangsal dan setelah menjadi Jaka Budug:

1. Ciri – ciri fisik Raden Haryo Bangsal

Fisik atau perawakan Raden Haryo Bangsal, yaitu tidak terlalu tinggi menjulang dan wajahnya bagus. Ia berpakaian seperti orang hindu darma menggunakan gelung kain warna putih yang dibelitkan di bagian badannya, seperti pendeta Hindu, bercelana pendek (anak raja setiap waktu berpakaian berbeda-beda sesuai waktunya), dan rambutnya panjang digelung ke atas. Aksesoris kelat bahu dan kalung berwarna kuning emas (wawancara dengan RM. Sihono pada tanggal 13 Agustus 2018).

2. Ciri – ciri Fisik Jaka Budug

Raden Haryo Bangsal mengalami perubahan fisik secara drastis dan sangat berbeda dari semasa ia tinggal di kerajaan, Trisilo (dalam Pratiwi, 2017: 9) mengatakan bahwa, seluruh tubuh Jaka Budug penuh dengan penyakit kulit budugkan dan masih jejak (*joko*), maka orang memanggilnya *Joko Budug* dalam bahasa Jawa.

Berdasarkan literatur pada buku berjudul *Jaka Budug* yang ditulis dan diceritakan kembali oleh Iskandar tahun 1997, beliau menggambarkan bahwa Jaka Budug berbadan gagah namun tubuhnya dipenuhi penyakit kulit, berpenampilan tidak karuan, berambut acak – acakan, dengan ikat kepala, dan memegang tongkat yang dalam cerita tongkat itu memiliki kesaktian, berikut adalah gambar ilustrasi dari buku tersebut:

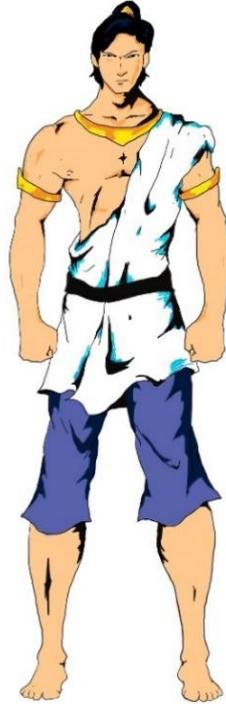


Gambar 1 Tokoh Jaka Budug
Sumber: Iskandar (1997: 17)

Hasil Penelitian

Dari data yang diperoleh peneliti mengenai ciri-ciri fisik Raden Haryo Bangsal setelah menjadi Jaka Budug, bersumber dari studi literatur, observasi, serta wawancara dengan narasumber yang pakar di bidangnya. Data tersebut digunakan sebagai acuan peneliti untuk merancang tokoh Jaka Budug dalam film animasi Perjalanan Jaka Budug, berikut hasil rancangan tokoh Raden Haryo Bangsal dan setelah menjadi Jaka Budug:

- a. Hasil Visualisasi Tokoh Raden Haryo Bangsal



Gambar 2 Hasil Visualisasi Tokoh Raden Haryo Bangsal
Sumber: Wicaksono, 2019

Tabel 1 Fisik dan Ciri-ciri Raden Haryo Bangsal

Karakter Visual	Objek Unsur Visual	Representasi Perancangan
Raden Haryo Bangsal	Badan	Tidak terlalu tinggi menjulang
	Wajah	Bagus atau tampan
	Warna Kulit	Cokelat, sesuai dengan iklim tropis wilayah pulau Jawa
	Rambut	Panjang berwarna hitam digelung ke atas
	Hidung	Mancung
	Pakaian	1. Menggunakan bahan kain berwarna putih yang dibelitkan di bagian badannya, 2. Bercelana pendek
	Aksesoris	1. Kelat Bahu 2. Kalung berwarna kuning emas

Sumber: Dokumen Pribadi

b. Hasil Visualisasi Tokoh Raden Haryo Bangsal Setelah Menjadi Jaka Budug



Gambar 3 Hasil Visualisasi Tokoh Raden Haryo Bangsal Setelah Menjadi Jaka Budug
Sumber: Karya Sarwoari Wicaksono

Tabel 2 Fisik dan Ciri-ciri Raden Haryo Bangsal Setelah Menjadi Jaka Budug

Karakter Visual	Objek Unsur Visual	Representasi Perancangan
Raden Haryo Bangsal Setelah Menjadi Jaka Budug	Badan	Tidak terlalu tinggi menjulang dan seluruh tubuhnya dipenuhi penyakit kulit <i>budugkan</i>
	Wajah	Dipenuhi oleh penyakit kulit <i>budugkan</i>
	Warna Kulit	Cokelat, sesuai dengan iklim tropis wilayah pulau Jawa
	Rambut	Terurai panjang acak-acakan
	Hidung	Mancung
	Pakaian	Bercelana pendek

Sumber: Dokumen Pribadi

Dengan data dan hasil penelitian yang telah didapat dari buku dengan judul *Jaka Budug*, ditulis oleh Iskandar tahun 1997 dan berdasarkan wawancara dengan RM. Sihono pada tanggal 13 Agustus 2018, lalu ditambah dengan teori yang ada, peneliti menggabungkan seluruh sumber yang ada untuk merancang karakter Jaka Budug.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian tersebut terciptalah sebuah karakter tokoh Jaka Budug. Karakter Jaka Budug yang akan dibuat dalam film animasi diharapkan dapat dijadikan sebagai contoh atau

tuntunan dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, khususnya bagi generasi muda saat ini yang menjadi sasaran utama dalam film tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia. Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafitipers.
- Gunawan, B. B. (2012). *Nganimasi bersama mas be!* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Iskandar, E. (1997). *Jaka budug*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Puspaningrat, S. (2006). *Putra putri dalem karaton Surakarta*. Sukoharjo: CV Cendrawasih.
- Santosa, E. (2003). *Cerita rakyat dari Jawa Timur*. Volume 3. Jakarta: Grasindo.
- Yasawidagda, R. T. (1917). *Serat karaton Powan*. Surakarta: Tuan Pisher & Co.
- Pratiwi, N. K. (2017). *Pembuatan film dokumenter sepenggal sejarah di perbatasan desa Tulakan kecamatan Sine kabupaten Ngawi*. Universitas Surakarta, Surakarta.
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Institut Seni Indonesia Denpasar*, 5, 25-41.
- Sumarli, C. O., & Kurnianto, A. (2018). Developing karakter animasi berbasis kudapan khas Tionghoa. *Jurnal Desain*, 5(3), 162 – 173.
- Winarni, R. W., & Wardani, W, G, W. (2015). Produksi film animasi sebagai media kampanye anti kejahatan perdagangan manusia. *Jurnal Desain*, 3(1), 37-48.