

## Kajian Visual Mengenai Tokoh Wayang Kulit Purwa Antareja Gaya Yogyakarta

Muhammad Abdan Ramdhani<sup>1</sup>, Deni Albar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung  
 Email: <sup>1</sup>sabdunz@gmail.com, <sup>2</sup>deni.albar@email.unikom.ac.id

**Abstrak:** Antareja merupakan salah satu tokoh dalam dunia perwayangan di Indonesia. Dikisahkan Antareja adalah keturunan dari Sang Hyang Anantaboga (dewa ular dalam kepercayaan Jawa) dan anak dari pernikahan Raden Bima (tokoh Pandawa) dengan Dewi Nagagini. Walaupun berlatar belakang kisah Mahabharata, akan tetapi Antareja merupakan tokoh orisinal Jawa dan tidak ada dalam kisah Mahabharata versi Hindu. Penelitian ini dilakukan dengan metode analisis kualitatif untuk mengetahui bagaimana tokoh Antareja diciptakan dan penggambaran tokoh Antareja berdasarkan visual yang ditunjukkan. Dari penelitian dapat disimpulkan bahwa tokoh Antareja memiliki makna visual disetiap bentuk anatomi wayang, baik itu dari bentuk kepala, bentuk badan, bentuk kaki, warna dan busana.

**Kata kunci:** Antareja, Jawa, Mahabharata, Wayang, Yogyakarta.

***Abstract:** Antareja is one of the figures in the world of puppetry in Indonesia. It is said that Antareja is a descendant of Sang Hyang Anantaboga (the snake god in Javanese belief) and the child of the marriage of Raden Bima (Pandava figure) to Dewi Nagagini. Although the background is the Mahabharata story, Antareja is a Javanese original figure and not in the Hindu version of the Mahabharata story. This research was conducted with a qualitative analysis method to find out how Antareja figures were created and the depiction of Antareja figures based on the visuals shown. From the research it can be concluded that the character of Antareja has a visual meaning in every form of puppet anatomy, both from the shape of the head, body shape, foot shape, color and clothing.*

**Keywords:** Antareja, Java, Mahabharata, Shadow Puppet, Yogyakarta.



## PENDAHULUAN

Wayang merupakan artefak seni nusantara yang sudah menjadi sebuah tradisi. Mulyono (1979) berpendapat bahwa, wayang pada zaman dahulu merupakan ritual untuk menghormati para leluhur dan para dewa. Perkembangan zaman membuat wayang mengalami pergeseran fungsi yang terus berkembang hingga saat ini. Awalnya pertunjukkan wayang merupakan sebuah media ritual keagamaan, kemudian terjadi pergeseran fungsi sehingga dapat menjadi media hiburan dan media pendidikan, walau masih dibalut dengan nuansa keagamaan didalamnya.

Pada umumnya pertunjukkan seni wayang kulit purwa mengangkat kisah atau cerita tentang Mahabharata, Ramayana, *Lokapala*, dan *Arjunasasrabahu*. Kisah Mahabharata dan Ramayana berasal dari kitab Hindu yang dibawa oleh *Brahmana* kemudian diterjemahkan kedalam bahasa Jawa kuno, selain menerjemahkan banyak penyesuaian dan penambahan cerita atau legenda rakyat yang sudah ada saat itu. Akan tetapi kepastian kisah pewayangan masuk ke Indonesia tidak pernah diketahui, karena terjadi pada zaman prasejarah, Nurgiyantoro (2011).

Menurut Megananda (2020) dalam seni pertunjukkan wayang banyak tersirat norma dan nilai-nilai dalam kehidupan manusia, sehingga baik cerita maupun visual yang ditampilkan dalam pewayangan menyimpan banyak makna. Dari mulai watak, fisik, kasta, ras, agama, baik, buruk dan budaya ada dalam pertunjukkan wayang, hal ini dikarenakan pertunjukkan wayang merupakan cerminan dari kehidupan manusia. Masyarakat Jawa zaman dahulu menjadikan tokoh wayang sebagai idola dan panutan dalam menjalani hidup, karena banyaknya kemiripan sifat antara tokoh wayang dengan masyarakat Jawa zaman dahulu. Dalam penelitian ini, tokoh yang menjadi objek penelitian adalah tokoh Antareja. Tokoh Antareja merupakan salah satu tokoh orisinal Jawa yang merupakan hasil karya pujangga Jawa dan tidak ada dalam naskah asli Mahabharata.

Prisandy (2016) dalam penelitian sebelumnya memaparkan, visualisasi Antareja pada pewayangan Yogyakarta, adalah sebagai berikut: “Antareja memiliki posisi kepala *luruh* atau menunduk, memiliki jenis mata *thelengan*, mulut *gethetan* dan hidung *bentulan*. Memakai *gelung sapiturang*, dengan *sumping pandhan binethon*, *pupuk jarot asem*, memakai *praba*, badan *gagahan kesatria* dengan *ulur-ulur nagapasa*, memiliki *jangkahan raton* dengan *konca bayu*, mengenakan gelang *candrakirana* dan kain dengan motif *poleng* seperti Bima”.

Pada zaman modern, metode pembuatan suatu tokoh dalam cerita komik, film atau video game pada umumnya ada yang melibatkan alam, budaya dan kepercayaan setempat. Para desainer karakter menjadikan referensi yang ada disekitar menjadi sebuah bentuk pakaian, senjata, tokoh, hewan dan sebagainya. Tokoh Antareja memiliki visual serta busana yang didasari atas cara pandang masyarakat Jawa dan kepercayaan masyarakat Jawa saat itu. Dapat dilihat dari bagaimana hubungan Antareja dengan Sang Hyang Anantaboga, yang merupakan dewa dalam kepercayaan Jawa dan tokoh Bima yang merupakan tokoh lima Pandawa yang sangat populer dalam kisah pewayangan.

## METODE

Dalam mencari data, peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif. Hal ini dikarenakan metode kualitatif memiliki fleksibilitas tinggi yang dapat menyesuaikan dengan kondisi lapangan dan bersifat deskriptif, Sarwono dan Lubis (2007). Pendekatan yang dilakukan adalah dengan kajian pustaka mengenai pewayangan pada buku, jurnal, thesis teks, serta artikel yang ada di internet. Terakhir adalah pendekatan dengan cara Wawancara pada ahli terkait, ada dua ahli yang diwawancarai dalam penelitian yaitu Donny Surya Megananda yang merupakan pengelola museum wayang Kekayon Yogyakarta.

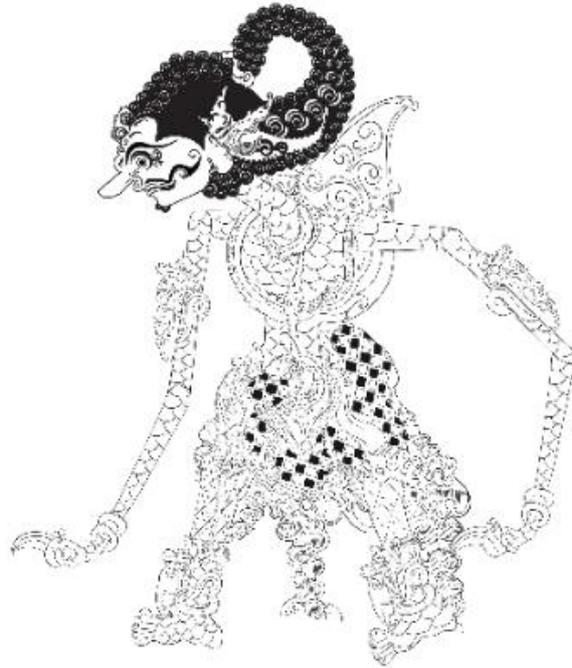
Menurut Albar (2011) pentingnya pemahaman akan suatu budaya dalam desain, merupakan hal yang paling diperlukan. Maka dari itu, untuk mendapatkan data-data yang diperlukan, peneliti perlu memahami budaya serta cara pandang masyarakat Jawa saat itu. Sehingga dapat meminimalisir kesalahpahaman dalam mengkaji data-data yang sudah didapatkan.

Penelitian yang menjadi landasan dilakukannya penelitian ini adalah “Perbedaan Visualisasi Atribut dan Struktur Tubuh Wayang Kulit Purwa Pada Tokoh Antareja Gaya Yogyakarta dan Surakarta”. Dari penelitian tersebut, terungkap visual dan busana yang dikenakan oleh tokoh Antareja gaya Yogyakarta, sehingga peneliti bisa lebih fokus pada pengkajian makna visual yang ada pada tokoh Antareja gaya Yogyakarta. Selain itu penelitian mengenai Sang Hyang Anantaboga dan tokoh Bima, menjadi acuan peneliti dalam mengkaji makna visual tokoh Antareja, dikarenakan beberapa elemen yang ada pada tokoh Sang Hyang Anantaboga dan Bima memiliki kemiripan dengan tokoh Antareja.

## Objek Penelitian

Antareja merupakan tokoh orisinal kisah Mahabharata dalam versi Jawa Yogyakarta. Dikisahkan bahwa Antareja merupakan anak sulung dari Bima (Werkudara) salah satu dari lima Pandawa, dari hasil perkawinannya dengan Dewi Nagagini. Dalam kisah pewayangan versi Yogyakarta, Dewi Nagagini merupakan putri dari Sang Hyang Anantaboga, yang dalam kepercayaan Jawa merupakan dewa dari bangsa ular, sekaligus penguasa dunia bawah.

Dalam kisah pewayangan, Antareja dideskripsikan memiliki kesaktian yang diwarisi oleh Sang Hyang Anantaboga. Kesaktian yang dimiliki Antareja diyakini tiada tandingan, lidahnya mampu membunuh makhluk apapun yang dijilat telapak kakinya, kulitnya kebal dari segala jenis senjata dan Antareja mampu berjalan dibawah bumi, selain itu Antareja memiliki cincin *mustikabumi* yang mampu menjauhkan Antareja dari kematian selama kakinya masih menapak diatas bumi dan terlebih lagi Antareja mampu menghidupkan orang yang sudah mati, melawan takdir yang sudah ditentukan.



Gambar 1. Visual Antareja  
Sumber: dokumen pribadi (2020)

### **Prosedur Pengambilan Data**

Dalam tahap pengambilan data, peneliti memilah terlebih dahulu, objek visual apa yang memang perlu disertakan dalam laporan, kemudian peneliti melakukan pencarian gambar terkait di google dan juga melalui fotografi, kemudian gambar disimpan dalam satu folder khusus, agar tidak tercecer. Beberapa gambar diedit melalui photoshop terlebih dahulu, dengan tujuan untuk menyesuaikan pada objek yang diteliti, hal ini bertujuan untuk mengurangi kesalahpahaman. Untuk beberapa gambar berupa foto yang tidak terlalu jelas, peneliti melakukan gambar ulang dengan teknik *tracing* pada Photoshop dan Adobe Illustrator.

### **Tahapan Pembedahan Objek Penelitian**

Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti mulai membagi gambar objek penelitian ke dalam beberapa bagian. Dalam penelitian ini objek berupa wayang kulit, yang dibagi dalam tiga bagian yaitu bagian atas, bagian tengah dan bagian bawah. Setiap bagian ini memiliki banyak atribut dan jenis anatomi, yang kemudian dikaji dengan menggunakan metode kualitatif. Beberapa atribut dan anatomi memiliki makna yang cukup mendalam, sehingga diperlukan sub bab dalam setiap bagian.

## Metode Analisa

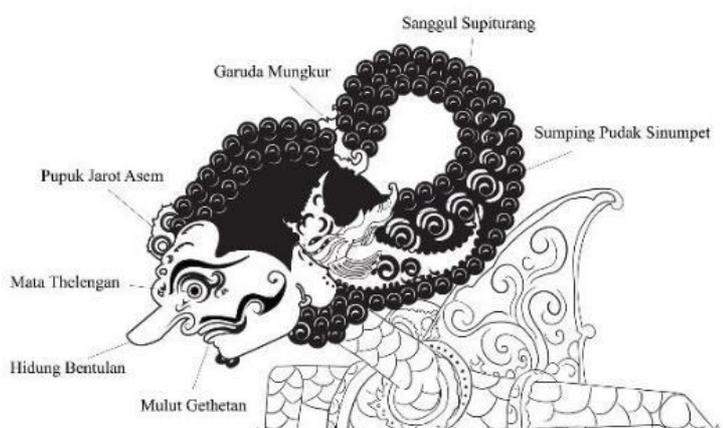
Seperti yang diungkapkan Sarwono dan Lubis (2007) “Metode kualitatif mengkaji dari sudut pandang yang interaktif dan pada umumnya bersifat deskriptif. Metode analisis deskriptif adalah mempelajari permasalahan yang ada dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat dengan situasi tertentu, termasuk mengenai hubungan antar individu, kegiatan, sikap, sudut pandang, proses dan pengaruh dari suatu fenomena”.

Metode kualitatif digunakan oleh Prisandy (2016) dalam jurnal yang menjadi landasan penelitian ini. Dari penelitian tersebut terungkap mengenai anatomi, busana, aksesoris dan ukuran dari tokoh Antareja dalam bentuk wayang kulit. Data-data mengenai tokoh pewayangan terutama pada bagian makna visual masih cukup minim, sehingga perlu pengkajian data dari ahli dan buku. Maka dari itu peneliti menggunakan metode kualitatif, dengan harapan dapat mengungkap makna visual tokoh Antareja.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Antareja adalah putera sulung kesatria Pandawa, Raden Bima. Dia adalah anak tunggal Dewi Nagagini, puteri dari dewa bangsa ular atau naga Sang Hyang Anantaboga. Tokoh Antareja ini tidak ada pada kisah Mahabarata dalam versi India yang menjadikannya karakter orisinal Indonesia. Dalam versi Yogyakarta, tokoh ini digambarkan sebagai tokoh dengan kesaktian tak tertandingi, tidak banyak bicara dan penyendiri, akan tetapi hanya muncul sekilas saja. Antareja tidak banyak terlibat dalam intrik politik antara Pandawa dan Kurawa. Hal ini tidak lain dari siasat Sri Kresna yang tidak ingin Antareja terlibat dalam perang Baratayudha sehingga Antareja pulang ke pertapaan sang kakek Hyang Anantaboga, kepulangannya membuat Antareja meninggalkan jalan sebagai seorang kesatria dan hidup sebagai seorang pertapa. Kematian mejadi sebuah kontroversi antara akibat siasat Baginda Sri Kresna dalam rangka untuk menjauhkan keterlibatan Antareja dalam perang Baratayudha, atau memang pilihan Antareja sendiri untuk mengikuti jejak kematian kakeknya Hyang Anantaboga, Amrih (2013).

Dari data-data yang sudah didapat maka penelitian mengenai tokoh Antareja dibagi menjadi tiga bagian visual, yaitu bagian atas, bagian tengah dan bagian bawah. Setiap bagian visual Antareja terdiri dari busana, jenis anatomi dan sunggingan.



Gambar 2. Visual Antareja Bagian Atas  
Sumber: dokumen pribadi (2020)

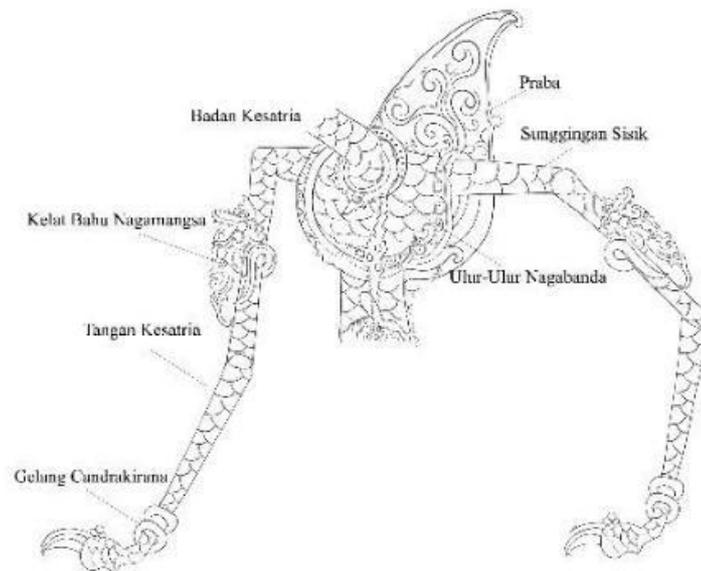
Antareja Yogyakarta menggunakan *sanggul supit urang* dengan *popok jarot asem* pada bagian *lungsen* depan bawah, memakai *mangkara mata* satu dengan satu taring luar dan tanpa taring dalam, *mangkara* tersebut berfungsi sebagai kancing atau pengikat gelang. Kemudian mengenakan *sumping pudak sinumpet* pada telinga bagian atas. Kemudian Antareja Yogyakarta memakai *sumping pudak sinumpet* yang berfungsi untuk menghias telinga. Kemudian untuk pengikat gelang Antareja Yogyakarta memakai *mangkara mata satu* dengan satu taring luar dan tanpa taring dalam, Prisandy (2016).

Menurut Prisandy (2016) wajah Antareja Yogyakarta termasuk dalam jenis wajah karakter kesatria yang berwarna hitam ketika wanda tenang dan berwarna biru ketika wanda siaga dengan kulit sunggingan sisik, dengan posisi wajah luruh (menunduk), memiliki mata *thelengan*, hidung jenis *bentulan*, mulut gethetan dan memiliki otot serta *rengu*, dengan kumis ulat-ulatan berwarna hitam.

Menurut Prisandy (2016) Antareja Yogyakarta memiliki mata berjenis *thelengan*, bentuk bulat atau bunder seser dengan posisi menunduk, ulat-ulatan alis berwarna hitam, emas dan merah. Pada umumnya mata *thelengan* identik dengan tokoh wayang golongan *jangkahan* bertubuh besar atau *singset*.

Antareja gaya Yogyakarta memiliki bentuk mulut berjenis gethetan, dengan gigi sunggingan emas yang berjumlah 4 baris di posisi mulut atas. Kemudian terdapat ulat-ulatan kumis berwarna hitam pada posisi di atas mulut terdapat ulat-ulatan kumis berwarna hitam.

Antareja Yogyakarta memiliki hidung jenis *bentulan*. Hidung *bentulan* adalah jenis hidung yang menyerupai buah soka (bentul). Terdapat garis lengkung hitam pada bagian ujung hidung. Hidung *bentulan* umumnya digunakan pada tokoh wayang yang memiliki mata berjenis *Thelengan*, Prisandy (2016).



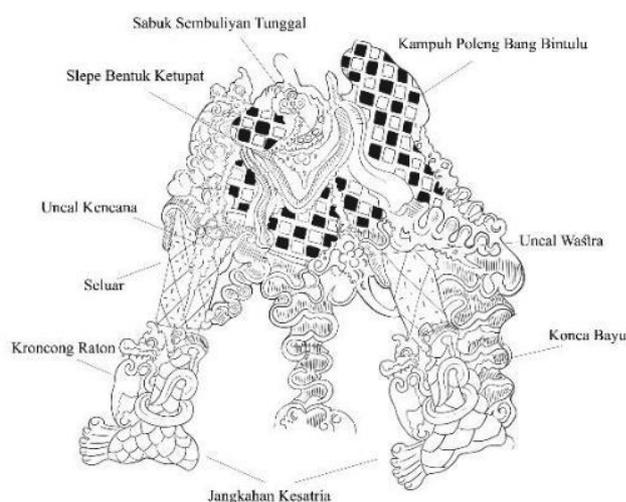
Gambar 3. Visual Antareja Bagian Tengah  
Sumber: dokumen pribadi (2020)

Antareja gaya Yogyakarta mengenakan aksesoris berupa kalung *ulur-ulur nagakarangrang* atau *nagapasa*, aksesoris kalung ini berfungsi sebagai hiasan, selain digunakan pada bagian leher, kalung *ulur-ulur* dapat digunakan juga sebagai hiasan pada bagian badan atau dada.

Prisandy (2016) memaparkan bahwa Antareja Yogyakarta mengenakan aksesoris *kelat bahu* berjenis *ngangkrangan* atau *naga mangsa*. Aksesoris *kelat bahu* adalah hiasan berbentuk gelang yang digunakan pada bagian lengan dekat dengan bahu dan berfungsi sebagai hiasan, memiliki bentuk yang sedikit berbeda dengan gelang wayang pada umumnya. Secara bentuk visual *kelat bahu ngangkrangan* atau *naga mangsa* memiliki visual seperti seekor ular atau naga yang sedang melilit pada lengan dengan mulut terbuka, layaknya siap untuk memangsa.

Badan Antareja gaya Yogyakarta memiliki postur yang masuk pada golongan badan kesatria. Sunggingan pada Antareja gaya Yogyakarta adalah *sunggingan sisikan* dengan visual yang menyerupai sisik ular atau naga. Sunggingan pada Antareja terbilang cukup unik, karena hanya sedikit tokoh wayang yang memiliki sunggingan seperti Antareja. Antareja menggunakan sunggingan sisikan sebagai penanda bahwa Antareja adalah putra dari Dewi Nagagini yang merupakan putri dari Sang Hyang Anantaboga raja dari bangsa ular. Secara visual Antareja, memiliki badan besar, tegak yang terlihat kuat, sedikit gemuk dan memakai ulur-ulur. Pada bagian belakang badan Antareja mengenakan praba, sebagai penunjuk bahwa Antareja merupakan tokoh terpandang, Prisandy (2016).

Prisandy (2016) menjelaskan bahwa Antareja gaya Yogyakarta memiliki tangan jenis kesatria dengan mengenakan aksesoris gelang *candrakirana* yang persis seperti ayahnya Bima. Terdapat *sunggingan sisikan* pada seluruh bagian lengan dengan cincin yang berbentuk bunga pada jari di posisi paling atas. Cincin yang dikenakan Antareja menyerupai cincin yang dikenakan oleh kakeknya Sang Hyang Anantaboga.



Gambar 4. Visual Antareja Bagian Bawah  
Sumber: dokumen pribadi (2020)

Prisandy (2016) menjelaskan Antareja Yogyakarta memakai sabuk dengan *sunggingan tlacapan* dan berjenis *sembuliyon tunggal*. Didukung dengan *slepe* yaitu atribut pada sabuk, bentuk dari *slepe* yang dikenakan Antareja berbentuk belah ketupat. Antareja gaya Yogyakarta mengenakan *kampung poleng bang bintulu*. *Kampung* jenis ini umumnya dikenakan hanya oleh Putra Bayu yaitu Bima, Hanoman dan keturunan Bayu. Dikarenakan Antareja merupakan putra Bima maka Antareja merupakan keturunan dari Bayu, sehingga Antareja juga diperkenankan untuk memakai *kampung poleng bang bintulu*. *Kampung poleng bang bintulu* memiliki *sunggingan* dengan komposisi yang warna putih hitam dengan motif berbentuk persegi.

*Uncal wastra* yang dikenakan pada Antareja gaya Yogyakarta berjenis *sembuliyon tunggal (sembuliyon tekuk lele)*. Visualnya terbagi menjadi dua bagian yaitu, pada bagian pertama terdapat *sembuliyon* (lipatan kain), bagian pokok, dan pada bagian depan atas *uncal wastra* terdapat *mangkara*. Kemudian pada bagian kedua, yaitu bagian pokok dengan visualisasi *sunggingan bludiran (lung-lungan)* bentuk bunga dan daun. Pada bagian *sembuliyon* memiliki visual *sunggingan sawutan*, Prisandy (2016).

*Konca* yang dikenakan oleh Antareja gaya Yogyakarta adalah *konca bayu* dengan dilengkapi *sembuliyang rangkep*. *Konca Bayu* hanya dikenakan oleh keturunan Bayu, dikarenakan Antareja merupakan putra sulung dari Bima maka Antareja bisa mengenakan jenis *konca* ini. Sunggingan pada *konca bayu* yang digunakan oleh Antareja adalah sungging jenis *tlacapan*, Prisandy (2016).

Prisandy (2016) menjelaskan bahwa motif *poleng bang bintulu* merupakan seluar terluar yang digunakan oleh Antareja Yogyakarta, pada ujung seluar terdapat *sembuliyang tunggal* dengan *sunggingan sawutan*. Seluar panjang Antareja Yogyakarta memiliki motif berupa *sunggingan cinden* yang memiliki komposisi menyerupai anyaman dan berupa susunan dari segi empat, memiliki warna emas dengan warna dasar merah dan hitam. Terdapat *sembuliyang tunggal* pada ujung seluar panjang seperti halnya yang terdapat pada *seluar terluar*.

Antareja gaya Yogyakarta mengenakan aksesoris gelang kaki yang berjenis *kroncong raton*. *Unton-untun mangkara* pada *kroncong raton* Antareja berbentuk runcing, pada bagian belakang *kroncong* memiliki bentuk seperti ekor dengan motif sisik ular yang dipadu dengan merah gradasi, terdapat gelang dengan biru gradasi pada bagian bawah ekor dengan *sunggingan motif ameleri*. menjelaskan bahwa Antareja gaya Yogyakarta memiliki kaki dengan jenis *jangkahan satria*, yaitu posisi kaki pada tokoh wayang yang agak diangkat dengan jarak cukup lebar. Menggunakan sunggingan sisikan dan mengenakan *kroncong raton*, Prisandy (2016).

Dalam setiap busana yang digunakan dalam wayang kulit purwa, memiliki fungsi sebagai ciri atau identitas suatu tokoh. Setiap wayang memiliki busana yang berbeda-beda, dengan tujuan agar mudah untuk dikenali dan dibedakan. Setiap busana memiliki nama yang berbeda-beda dan makna yang terkandung didalamnya, pada umumnya busana yang digunakan menunjukkan watak dari tokoh tersebut Mulyono (1989). Dalam bentuk wayang kulit gaya Yogyakarta, tokoh Antareja memiliki kulit yang menyerupai seekor ular, begitu juga dengan busana yang dikenakan, banyak menggunakan visual ular. Hal ini dipengaruhi oleh kisah pewayangan versi Yogyakarta yang mengisahkan bahwa Antareja merupakan cucu dari Sang Hyang Anantaboga yang merupakan dewa dari semua bangsa ular atau naga.

### **Visual Bagian Atas Tokoh Antareja**

Mulyono (1979) menjelaskan bahwa, setiap atribut, posisi, warna dan proporsi wayang memiliki makna tersendiri. Pada umumnya makna yang terkandung dalam bentuk suatu tokoh wayang, mewakili karakteristik atau watak dari manusia asli. Karena pada dasarnya wayang merupakan cerminan kehidupan bagi masyarakat Jawa. Visual tokoh Antareja banyak dipengaruhi oleh bentuk dari ular dan kepercayaan masyarakat Jawa pada dewa naga, sehingga di interpretasikan ke

dalam bentuk suatu tokoh pewayangan. Berikut adalah analisis visual Antareja berdasarkan cara pandang masyarakat Jawa.

Menurut Sunarto (2004) pada umumnya setiap wayang sudah memiliki patokan elemen visual pada wajah yang tidak berubah. Sehingga apabila tokoh wayang memiliki mata *thelengan*, sudah pasti hidungnya *bentulan* dan mulutnya *ghetetan*. Pada umumnya hal ini menggambarkan karakteristik tokoh dan silsilah keturunan pada suatu tokoh pewayangan.

Kepala posisi luruh atau menunduk menurut Sunarto (2004) merupakan gambaran tokoh pewayangan dengan karakteristik baik dan pada umumnya digunakan pada tokoh Pandawa. Hal ini mencerminkan karakteristik seseorang yang santun, memiliki rasa hormat yang tinggi, tidak sombong dan rendah hati. Hanya saja dalam suatu tokoh pewayangan terdapat kompleksitas layaknya manusia dalam dunia nyata, sebagai contoh seseorang yang memiliki sifat santun dan baik hati, akan berubah menjadi kasar dan keras ketika menghadapi suatu permasalahan tertentu.

Menurut sumber dari wayangku.id (2018) mata *thelengan* atau membelalak merupakan mata yang digunakan pada tokoh dengan karakteristik kasar. Dalam pewayangan mata membelalak merupakan interpretasi ekspresi seseorang yang sedang marah, sehingga memunculkan kesan menyeramkan dan kasar. Walaupun Antareja dikisahkan memiliki sifat yang pendiam, akan tetapi menurut Amrih (2013) apabila murka maka Antareja tidak akan segan-segan bersikap kasar dan bengis terhadap lawannya.

Sunarto (2004) menjelaskan bahwa hidung *bentulan* pada umumnya digunakan pada tokoh pewayangan yang memiliki ukuran tubuh besar. Hal ini mewakili fisik seseorang dengan tubuh besar yang biasanya memiliki hidung besar sesuai dengan postur tubuhnya. Makna dari hidung *bentulan* dalam pewayangan adalah sikap kuat, spontan, tegas dan kasar, hal ini merupakan penggambaran mayoritas manusia yang memiliki tubuh besar.

Menurut Sunarto (2004) mulut *gethetan* pada umumnya digunakan pada tokoh kesatria. Secara filosofis pewayangan bentuk mulut ini menggambarkan karakteristik bersahaja, tangkas, berbudi luhur, tangguh dan pembela kebenaran.

Menurut Dahlan (2016) kumis merupakan tanda tumbuh kembang seorang pria dari masa kanak-kanak ke masa remaja. Pada umumnya semakin bertambah umur maka pertumbuhan kumis pada pria akan lebih meningkat lagi. Selain itu ini menjadi indikator mengenai perkembangan cara berpikir seorang pria, yang sudah mulai memahami banyak hal abstrak, simbolis dan kepemimpinan. Dalam beberapa kebudayaan kumis merupakan perlambang dari seorang pria sejati.

Sunarto (2004) mendeskripsikan bahwa Sanggul *supiturang* (*minangkara*) merupakan model rambut yang digelung melengkung dan melingkar ke atas layaknya badan seekor udang. Model rambut panjang yang digelung merupakan cerminan masyarakat Jawa pada zaman dahulu, biasanya model rambut ini identik dengan para petapa dan orang-orang sakti pada zaman dahulu. Menurut Murtiyoso

(dalam Mardianto, 2015) “Gelung supiturang merupakan perlambang bahwa penggunanya tidak suka pamer dan tidak sombong dengan ilmu yang dimilikinya, serta paham mengenai kedudukannya sebagai makhluk ciptaan Tuhan dan selalu berbakti kepada Tuhan Yang Maha Esa”.

Suryana (2017) menjelaskan bahwa garuda mungkur dalam pewayangan merupakan hiasan kepala berbentuk burung atau unggas yang berfungsi sebagai penjepit rambut. Garuda mungkur memperlihatkan visual burung atau unggas yang berbeda dengan burung pada umumnya. Perbedaannya ada pada bagian kepala burung yang menggunakan mahkota. Dalam konteks Jawa, mahkota selalu berhubungan dengan raja dan merupakan simbol dari intelektualitas, kebesaran dan kekuasaan. Garuda dalam kepercayaan Hindu merupakan burung yang memiliki kesetaraan dan keistimewaan seperti Dewa, sehingga menjadi simbol suatu kebesaran. Selain itu menurut Murti (2015), dalam kepercayaan Jawa ornamen Garuda merupakan simbolisasi dari dunia atas, yang mewakili kematian dan kebangkitan, roh dan tempat bersemayamnya para Dewa.

Menurut Sunarto (2004) *sumping pudak sinumpet* merupakan aksesoris yang dikenakan sebagai tanda bahwa memiliki kedekatan pada para Dewa dan memiliki ilmu ketuhanan yang kuat. *Pudak sinumpet* memiliki arti “lubang tertutup yang ke sepuluh” dan menggambarkan lubang ubun-ubun pada manusia yang tertutup. Tokoh dengan aksesoris ini memiliki karakteristik yang tidak suka pamer dan pandai berpura-pura bodoh. Menurut Purwadi (2007) tokoh wayang yang menggunakan *sumping pudak sinumpet* merupakan tokoh yang sudah menguasai ilmu kesempurnaan hidup, *hakikat, makrifat, tarikat* dan *syariat*.

### **Visual Bagian Tengah Tokoh Antareja**

Postur tubuh kesatria dalam dunia pewayangan mencerminkan tubuh ideal seorang pria gagah perkasa dan proporsional pada dunia nyata. Pada umumnya postur tubuh kesatria digunakan pada tokoh yang ada pada sisi baik dan protagonis, Sunarto (2004). Secara sudut pandang psikologis, seseorang yang memiliki tubuh ideal cenderung memberikan kesan positif, sehingga secara tidak sadar seseorang akan menaruh hormat dan rasa segan.

Prisandy (2017) menjelaskan *sunggingan sisikan* yang ada pada tokoh Antareja, merupakan visualisasi dari sisik ular. Hal ini berkaitan dengan silsilah keluarga dari tokoh Antareja, yang merupakan bangsa ular atau naga. Pada tokoh pewayangan, *sunggingan sisikan ular* hanya digunakan pada tokoh Antareja, bangsa ular dan Sang Hyang Anantaboga wujud ular. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Antareja merupakan manifestasi hubungan simbiosis mutualisme manusia dengan ular.

Menurut Sunarto (2004) *praba* adalah ricikan (aksesoris pelengkap dalam pewayangan) yang digunakan pada belakang punggung, berbentuk segitiga melengkung ke belakang. Terdapat lubang pada pangkal *praba* yang apabila digunakan dikait pada kedua bahu. Fungsi dari ricikan adalah pendukung artistic

untuk memperkuat dan memperindah penampilan tokoh pewayangan. Selain itu praba merupakan bentuk visualisasi dari aura atau cahaya yang dipancarkan oleh seseorang.

Kelat bahu *naga mangsa* memiliki arti kata “naga yang siap memangsa”. Aksesoris yang berfungsi sebagai penanda, bahwa tokoh yang mengenakan aksesoris ini selalu siaga setiap saat, layaknya seekor ular yang siap untuk memangsa. Aksesoris ini merupakan bentuk manifestasi dari cara atau posisi ular ketika hendak memangsa buruannya, Sunarto (2004). Menurut Widayanti (2011) arti dari kepala naga dan ekor naga yang bertautan merupakan simbol dari bersatunya pola rasa dan pola pikir, kemudian makna yang terkandung memiliki arti suatu harapan untuk dilancarkan rejeki dan ketabahan dalam menjalani kehidupan.

Nagabanda merupakan bahasa sansekerta yang memiliki arti “tali ular” dan berbentuk melingkar dengan guratan-guratan dekoratif. Menurut Murtiyoso (dalam Mardianto, 2011) kalung nagabanda merupakan bentuk simbolisasi dari kekuatan dahsyat, pantang menyerah dan bertarung hingga titik darah penghabisan, layaknya seekor ular naga yang gagah perkasa. Makna lain dari kalung nagabanda menurut Raharjo (dalam Mardianto, 2011), adalah naga yang terikat (*banda*) yang berarti kekuatan pemakai kalung nagabanda seperti seekor naga, yang tidak takut menghadapi siapapun dan tidak takut akan kematian.

Sama seperti patokan visual pada wajah, apabila tokoh pewayangan memiliki tubuh kesatria, maka tangannya pun tangan kesatria. Secara visual tangan kesatria memiliki proporsi yang panjang, tidak terlalu tipis dan tidak terlalu lebar. Visual ini merupakan cerminan seseorang yang memiliki tubuh ideal yaitu kekar, tetapi tidak terlalu berisi dan tidak terlalu kurus. Umumnya menurut Sunarto (2004) tangan kesatria merupakan perlambang dari kekuatan, yang dimana dalam kisah pewayangan tangan jenis ini dimiliki oleh para tokoh yang memang memiliki ilmu dalam pertempuran.

Menurut Sunarto (2004) gelang candrakirana dalam kisah pewayangan memiliki makna bahwa penggunanya memiliki sifat seperti Batara Candra atau Dewa Bulan. Batara Candra dalam kisah pewayangan merupakan Dewa yang bertugas mengatur cahaya rembulan dan Dewa yang menjadi Hastabrata, yaitu dewa yang menjadi suri tauladan para raja, karena memiliki sifat yang patut dicontoh. Tokoh dengan gelang candrakirana pada umumnya memiliki sifat kepemimpinan yang baik.

### **Visual Bagian Bawah Tokoh Antareja**

Menurut Supriyono (2008) ada beberapa aksesoris dan busana pada tokoh wayang bagian bawah, yang berfungsi sebagai penanda sebuah kedudukan atau derajat. Pada umumnya busana yang digunakan sebagai penanda kedudukan pada bagian bawah tokoh wayang adalah sabuk, seluar dan uncal. Setiap bagian tersebut memiliki berbagai jenis, akan tetapi khusus untuk tokoh yang merupakan putera raja, biasanya menggunakan sembuliyon tunggal. Hal ini merupakan cerminan

dalam kehidupan manusia, yang dimana seseorang dengan kedudukan tinggi, pada umumnya mengenakan busana yang berbeda dengan rakyat biasa, sehingga mudah untuk dibedakan.

Kampuh atau *dodot poleng bang bintulu* merupakan busana berbentuk kain panjang yang dikenakan untuk menutup bagian pinggang hingga kaki. Kain ini memiliki motif kotak-kotak dengan warna hitam, putih, hijau, kuning dan merah, yang memiliki makna simbolis hawa nafsu pada diri manusia, Wardianto (2011). Menurut Suwarno (dalam Wardianto, 2011) setiap warna pada kampuh memiliki makna simbolis yang terdiri dari lima yaitu :

- 1) Merah sebagai perlambang *amarah* yang merupakan perwujudan dari sifat benci, egois dan rasa tamak.
- 2) Hijau sebagai perlambang luamah yang merupakan perwujudan dari rasa tamak akan makanan dan rasa bermalas-malasan.
- 3) Kuning sebagai perlambang supiyah yang merupakan perwujudan dari nafsu seksual.
- 4) Putih sebagai perlambang mutmainah yang merupakan perwujudan dari nafsu akan kesucian atau kedekatan dengan Tuhan.
- 5) Hitam sebagai perlambang kasentosan yang merupakan perwujudan dari keseimbangan, yang dimana seseorang sudah mampu mengendalikan semua nafsu.

Menurut Puspawati (2017) uncal merupakan busana yang hanya digunakan oleh tokoh yang merupakan golongan raja. Uncal Wastra adalah busana yang digunakan untuk tokoh yang masuk pada golongan wayang jangkahan. Aksesoris ini berfungsi sebagai penanda sebuah kedudukan dalam kisah pewayangan.

Menurut Supriyono (2008) konca bayu merupakan busana yang digunakan oleh para keturunan Batara Bayu, seperti Bima. Dikarenakan Antareja masih merupakan keturunan dari Batara Bayu, maka dapat menggunakan konca bayu. Fungsi dari busana ini sendiri merupakan bentuk dari identitas suatu tokoh pewayangan, sehingga dapat diidentifikasi silsilah keturunan suatu tokoh pewayangan.

Supriyono (2008) menjelaskan bahwa wayang dengan jangkahan kesatria, merupakan wayang yang sering digunakan dalam adegan tempur dan berkelana. Pada umumnya dalam pertunjukkan wayang, wayang jangkahan memiliki porsi tampil yang lebih banyak dibandingkan dengan wayang tancap. Sehingga wayang jangkahan sering digunakan sebagai tokoh utama protagonis dan tokoh utama antagonis.

## KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa setiap busana, anatomi, warna dan proporsi dalam tokoh Antareja memiliki makna simbolis yang didasari oleh kepercayaan atau cara pandang masyarakat Jawa zaman dahulu. Masyarakat Jawa pada zaman dahulu memiliki cara pandang kosmis yang kuat, sehingga dalam menciptakan sesuatu maka masyarakat Jawa menjadikan alam sebagai referensi. Sudut pandang ini mungkin dapat menjadi sebuah pedoman bagi para desainer dalam menciptakan suatu karya.

Tokoh Antareja merupakan tokoh yang diciptakan oleh pujangga Jawa sebagai manifestasi kepercayaan masyarakat akan sosok Sang Hyang Anantaboga, yang merupakan dewa ular. Kemudian tokoh Antareja dalam dunia pewayangan merupakan anak sulung dari Bima (Werkudara) yang merupakan salah satu tokoh Pandawa dalam kisah Mahabharata. Secara desain visual dari tokoh Antareja banyak menggunakan elemen dari ular atau naga dalam atribut yang digunakan, kemudian tokoh Antareja juga memiliki banyak kesamaan dengan tokoh Bima (Werkudara), baik itu dari anatomi hingga busana. Hal ini menjadi gambaran mengenai tokoh Antareja yang merupakan putra sulung dari Bima dan pujangga Jawa saat itu mencoba untuk memberikan informasi tersebut melalui bentuk visual.

Cara pandang kosmis masyarakat Jawa zaman dahulu memiliki banyak makna filosofis yang mungkin dapat berguna dalam ilmu desain komunikasi visual. Hasil penelitian ini hanya mengungkap sebagian kecil dari cara pandang masyarakat Jawa, akan tetapi banyak sekali ilmu yang dapat diterapkan dalam desain komunikasi visual, baik itu dari segi cerita, pembuatan tokoh, makna warna dan masih banyak lagi, sehingga masih diperlukan pengkajian lebih dalam lagi, agar dapat membuka wawasan para desainer zaman sekarang.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Antareja memiliki latar belakang kisah yang cukup rumit dan belum terlalu jelas. Karena banyaknya lakon dalam pewayangan yang menceritakan tokoh Antareja memiliki watak, kematian dan perjalanan berbeda-beda, sehingga masih perlu pengkajian lebih mendalam dari aspek cerita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albar, D. (2011). BONEKA 'BARBIE' BERKERUDUNG SEBAGAI BENTUK DESAIN DAN KEBUDAYAAN. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 3(2). <https://doi.org/10.33375/vslt.v3i2.1121>
- Amrih, P. (2013). *Antareja Antasena Jalan Kematian Para Kesatria*. Yogyakarta: PT PINUS.
- Mulyono, S. (1989). *Simbolisme dan Mistikisme Dalam Wayang*. Jakarta: Yayasan Masagung.

- Prisandy, N., Indrawati L. & Ratnawati, I. (2014). Perbedaan Visualisasi Atribut Dan Struktur Tubuh Wayang Kulit Purwa Pada Tokoh Antareja Gaya Yogyakarta Dengan Gaya Surakarta. Tersedia di :<http://journal2.um.ac.id/index.php>. (22 April 2019).
- Purbasari, T. (2014). Kajian Aspek Teknis, Estetis Dan Simbolis Warna Wayang Kulit Karya Pengrajin Wayang Desa Tunahan Kabupaten Jepara. Tersedia di: <https://journal.unnes.ac.id> (18 Juli 2019).
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Sunarto. (2004). Wayang Kulit Gaya Yogyakarta Bentuk Dan Ceritanya. Tidak Ada Nama Penerbit.
- Supriyono. (2008). *Pedalangan Jilid 1*. Yogyakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Suryana, C. (2014). Kajian Visualisasi Naga Sang Hyang Anantaboga dan Sengkalan Dwi Naga Rasa Tunggal Berdasarkan Cara Pandang Kosmis-Mistis. Tersedia di: <http://elib.unikom.ac.id/> (22 April 2019).
- Suryana, C. (2017). Makna Simbolik Dan Wujud Estetik Naga Dalam Kebudayaan Jawa Pada Sengkalan Dwi Naga Rasa Tunggal Dan Swi Naga Rasa Wani Di Keraton Yogyakarta. Tersedia di: <http://elib.unikom.ac.id/> (04 Juni 2020).
- Wardianto, F. (2011). Makna Busana Raden Werkudara Wanda Mimis Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta. Tersedia di: <http://digilib.uns.ac.id/> (15 Juli 2020).
- Warni, T. (2015). Makna Simbolis Ornamen Praba Dan Tlacapan Pada Bangunan Kraton Yogyakarta. Tersedia di: <http://journal.student.uny.ac.id/> (15 Juli 2020).
- Wayangkulitpurwo.blogspot.com. (2017). Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta. Tersedia di :<http://wayangkulitpurwo.blogspot.com/>. (21 Mei 2020).