

PERANCANGAN BENTUK TOKOH WAYANG TETUKA SAAT BALITA

Febrianto Saptodewo

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka 58 Tanjung Barat, Jakarta Selatan, Indonesia
febrianto.saptodewo@gmail.com

Abstract

The need to reconstruct the Tetuka figures because the character is very important for the process to become a Pringgandani knight. Due in story form Tetuka not specific figures exist, because the puppet Tetuka replaced by baby puppet, then based on the text book will be reconstructed shape Tetuka figures. At the time of History, was published on reconstructing Tetuka puppet when he was a baby. Currently Tetuka figures will be constructed when he was a toddler. At the age of five, in a puppet story Tetuka will fight Kalapercona. That is why the need for the form of figures Tetuka already become a toddler, after the reconstruction of the baby form Tetuka figures.

Keywords: Figure, Puppet, Tetuka, Ghatotkacha

DESIGN OF FIGURES PUPPET TETUKA WHEN CHILDREN

Abstrak

Perlunya merekonstruksi tokoh Tetuka karena tokoh tersebut sangatlah penting bagi suatu proses untuk menjadi seorang kesatria Pringgandani. Dikarenakan dalam cerita bentuk tokoh Tetuka tidak spesifik ada, dikarenakan dalam pagelaran wayang Tetuka digantikan oleh wayang bayi, maka berdasarkan buku teks yang ada akan direkonstruksi bentuk tokoh Tetuka. Pada saat terdahulu, telah dimuat tentang merekonstruksi wayang Tetuka saat ia masih bayi. Saat ini tokoh Tetuka akan dikonstruksikan saat ia beranjak balita. Pada usia balita, dalam cerita pewayangan Tetuka akan melawan Kalapercona. Maka dari itulah diperlukannya bentuk dari tokoh Tetuka yang sudah menjadi balita, setelah sebelumnya rekonstruksi bentuk bayi tokoh Tetuka.

Kata Kunci: Tokoh, Wayang, Tetuka, Gatotkaca

PENDAHULUAN

Cerita kelahiran kesatria Pringgandani yaitu Gatotkaca, diceritakan secara tersendiri dalam cerita pewayangan Jawa. Dikisahkan Gatotkaca lahir dengan nama Jabang Tetuka (Kaelola, 2010:188-189).

Karena Dewi Arimbi sesungguhnya seorang raseksi (raksasa perempuan), maka dulu Gatotkaca dalam Wayang Kulit Purwa digambarkan berujud raksasa, lengkap dengan taringnya. Namun sejak Susuhunan Paku Buwana II memerintah Kartasura, penampilan peraga wayang Gatotkaca dalam seni kriya Wayang Kulit Purwa diubah menjadi ksatria tampan dan gagah, dengan wajah mirip Bima. Yang diambil sebagai pola adalah bentuk seni rupa wayang peraga Antareja tetapi diberi praba (Sena Wangi, 1999: 565-568).

Versi pewayangan Jawa melanjutkan, Tetuka sekarang telah dapat berjalan dan sangat lincah. Dan Batara Narada mengatakan bahwa sudah waktunya untuk Tetuka. Kata-kata itu membuat Bimasena heran dan bertanya apa maksudnya. Dijelaskanlah oleh Batara Narada kalau dirinya membawa tugas untuk meminjam Tetuka membantu para dewa membasmi keangkaramurkaan Prabu Kalapracona (Kaelola, 2010:189-190).

Dengan pertimbangan bahwa wajah seorang anak tentu tidak jauh beda dengan orang tuanya, Sunan Amangkurat Seda Tegal Arum, raja Mataram memerintahkan para penatah dan penyungging keraton untuk menciptakan bentuk baru peraga Gatotkaca dengan meninggalkan bentuk raksasa sama sekali. Tubuh dan wajahnya dipantaskan sebagai anak Bima. Maka terciptalah bentuk baru Gatotkaca yang disebut wanda Guntur itu. Bentuk badan Gatotkaca wanda Guntur menampilkan kesan kokoh, kuat,

dengan bahu depan lebih rendah daripada bahu belakang, seolah mencerminkan sifat andap asor. Wajahnya juga memandang ke bawah, tunduk. Pinggangnya tidak seramping pinggang Gatotkaca wanda Kilat. Secara keseluruhan bentuk tubuh wanda Guntur seolah condong ke depan (Sena Wangi, 1999: 566). Dalam hal ini tokoh Gatotkaca lebih mendekati tokoh Bima sebagai ayahnya. Berbeda saat Gatotkaca masih bernama Tetuka, dalam ceritanya tokoh Tetuka masih dalam berwujud anak berwujud perpaduan antara raksasa dengan manusia.

Jabang Tetuka dimainkan dengan tokoh wayang bayi. Wayang anak bayi juga dipakai untuk banyak lakon. Dalam cerita wayang yang lakonnya mengenai hal bayi ini disebut *lakon lahir-lahiran*. Dalam lakon ini diceritakan sejak dilahirkan hingga dewasa (Sunarto, 1989: 169).

Dikarenakan Tetuka adalah keturunan dari seorang Raksasa yang menikah dengan manusia. Maka bentuk tokoh Tetuka akan perpaduan antara kedua orang tuanya yaitu Bima dan Dewi Arimbi.

Pentingnya untuk mengembangkan perancangan tokoh Tetuka saat ia balita dikarenakan dalam cerita pewayangan di usia antara setahun hingga umur tujuh tahun inilah Tetuka memulai petualangannya untuk melawan raksasa yang mengganggu Kahyangan hingga akhirnya Tetuka dimasukkan ke dalam kawah Candradimuka.

PEMBAHASAN

Dalam upaya melestarikan budaya bangsa yaitu wayang salah satunya, haruslah diimbangi dengan perkembangan jaman dan teknologi. Berdasarkan teori kebudayaan

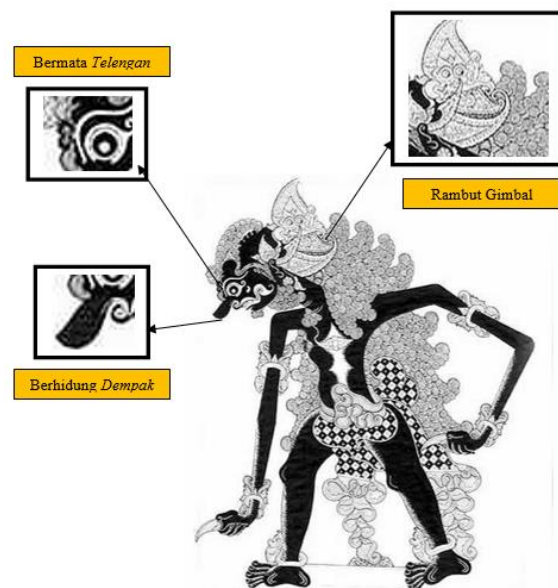
Koentjaraningrat (1990: 190) mengenai adat istiadat, bahwa sistem nilai budaya merupakan tingkat yang paling tinggi dan paling abstrak dari adat istiadat.

Perancangan media ini membahas tentang mengilustrasikan buku teks tentang wujud tokoh Tetuka berdasarkan bentuk wayang Purwa dengan menggunakan perangkat komputer dengan aplikasi *software Adobe Illustrator*. Bermata telengan dan berhidung dampak. Berbeda dengan raksasa pada umumnya karena ia adalah keturunan bangsa raksasa kerajaan Pringgadani maka ia berbudi pekerti baik. Sewaktu lahir kepala Tetuka konon mirip dengan *buli-buli* atau kendi (Kaelola, 2010:188). Dengan rambut yang gimbal layaknya bangsa keturunan dari ibunya yaitu bangsa Raksasa.

Rekonstruksi adalah pengembalian sesuatu ketempatnya yang semula ; Penyusunan atau penggambaran kembali dari bahan-bahan yang ada dan disusun kembali sebagaimana adanya atau kejadian semula (Marbun. 1996: 469). Rekonstruksi yang berarti membangun atau pengembalian kembali sesuatu berdasarkan kejadian semula, dimana dalam rekonstruksi tersebut terkandung nilai – nilai primer yang harus tetap ada dalam aktifitas membangun kembali sesuatu sesuai dengan kondisi semula. Untuk kepentingan pembangunan kembali sesuatu, apakah itu peristiwa, fenomena-fenomena sejarah masa lalu, hingga pada konsepsi pemikiran yang telah dikeluarkan oleh pemikir-pemikir terdahulu, kewajiban para rekonstruktor adalah melihat pada segala sisi, agar kemudian sesuatu yang coba dibangun kembali sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan terhindar pada subjektifitas yang berlebihan, dimana nantinya dapat mengaburkan substansi dari sesuatu yang ingin kita bangun tersebut.

Pada tiap tahap pembuatan tokoh wayang, selalu dikerjakan sesuai dengan pakem pengerjaan wayang kulit tradisional. Dicontohkan, pengerjaan wayang digital yaitu dengan menggunakan perangkat komputer dan *software Adobe Illustrator* juga melewati proses menatah atau memahat dan menyungging atau mewarnai seperti layaknya pembuatan wayang tradisional.

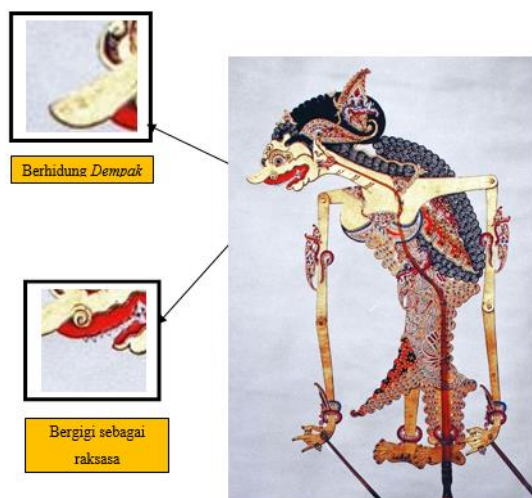
Perancangan bentuk karakter tokoh Tetuka, untuk dijadikan sebagai acuan perancangan tersebut dengan mengacu terhadap empat tokoh wayang. Wayang tersebut antara lain wayang tokoh Jagal Abilawa yang menjadi samaran dari Raden Wrekudara atau Bratasena sewaktu muda, Dewi Arimbi yang merupakan ibu dari Tetuka, Gatotkaca, dan wayang bayi.



Gambar 1. Unsur-Unsur Pembentukan Tokoh Tetuka dari Pihak Ayah
(Sumber: F. Saptodewo)

Tokoh Wrekudara tersebut merupakan ayah dari Tetuka, bentuk dari wayang bermata *telengan*, berhidung *dampak*, berkumis, berjenggot, dan berpupuk di dahi,

bersanggul bentuk *supit udang*, *bersunting waseran* dan berdandan dengan Garuda membelakangi, (Hardjowirogo, 1982:177-178). Bentuk dan pakaian Jagal Abilawa tidak berbeda dari Bratasena, hanya berambut terurai bentuk gimbal. Dalam penampilan wayang kebanyakan penggambaran Abilawa bermuka dan seluruh badannya hitam.



Gambar 2. Unsur-Unsur Pembentukan Tokoh Tetuka dari Pihak Ibu (Sumber: F. Saptodewo)

Ibu dari Tetuka merupakan putri dari kerajaan raksasa. Dewi Arimbi karena ia keturunan dari bangsa raksasa maka wayangnya berbentuk bermata kedondongan, berhidung dompok, bermulut terbuka, bergigi sebagai raksasa, berkalung bulan sabit, bergelang dan berpontoh sebagai layaknya seorang putri raksasa, tetapi akan berganti rupa, menjadi putri secantik-cantiknya, (Hardjowirogo, 1982:175-176).



Gambar 3. Unsur-Unsur Pembentukan Tokoh Tetuka dari Setelah Menjadi Gatotkaca (Sumber: F. Saptodewo)

Dari fisiknya Gatotkaca bermata telengan (membelalak), berhidung dompok, berkumis dan berjenggot. Berjamang tiga susun, bersunting waderan, bersanggul kadal menek, bergaruda membelakang, berpraba, berkalung ulu-ulur, bergelang, berpontoh dan berkeroncong. Berkain kerajaan lengkap, (Hardjowirogo, 1968:184).

Wayang anak bayi bermata jaitan, hidung mancung, suntung wederan, berkalung bulan sabit. Bergelang berpontoh dan berkoncong. Berkain dengan sedikit hiasan bunga dibelakang. Tangan wayang yang dapat digerakkan hanya tangan yang ada dihadapannya, (Sunarto, 1989: 169).

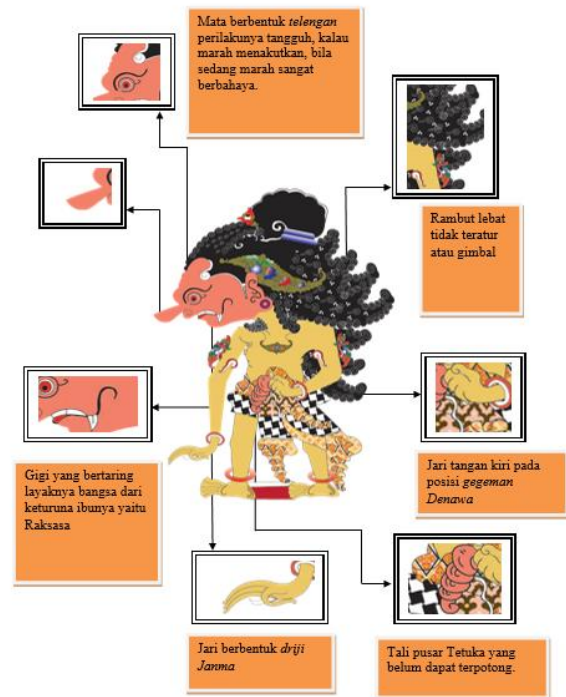
Berdasarkan acuan empat tokoh pewayangan yang sebagai dasar pembentukkan tokoh Tetuka. Pengamatan secara langsung dan mencari keterangan dari informasi yang mendukung data bentuk dari tokoh wayang Tetuka. Setelah data terkumpul dianalisis serta dibahas dan diuraikan berbagai bagian, sehingga mendapat gambaran atau konsep yang jelas sebagai sumber acuan. Berdasarkan pengamatan ini, yang mendasari penciptaan tokoh wayang Tetuka, yang mengangkat

dari bentuk wayang Purwa. Dari hasil pengamatan kemudian dibuat perencanaan visual wayang tokoh Tetuka yang terdiri dari ragam bentuk merupakan stilisasi dari bentuk objek yang sebenarnya atau asli. Konsep perancangan yang telah dipublikasikan pada Jurnal Desain Vol. 01 No. 02 Jan-Apr 2014 yang berjudul “Perancangan Visualisasi Tokoh Wayang Bambang Tetuka” bahwa perancangan dibuat saat tokoh Tetuka masih bayi lengkap dengan tali pusar yang belum dapat terpotong.



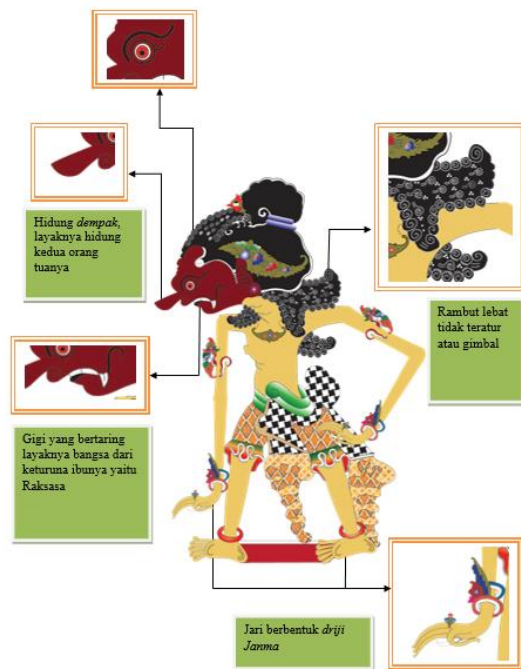
Gambar 4. Visual Bayi/Jabang Tetuka
(Sumber: F. Saptodewo)

Bermata telengan dan berhidung dampak. Berbeda dengan raksasa pada umumnya karena ia adalah keturunan bangsa raksasa kerajaan Pringgadani maka ia berbudi pekerti baik. Sewaktu lahir kepala Tetuka konon mirip dengan *buli-buli* atau kendi (Kaelola, 2010:188). Dengan rambut yang gimbal layaknya bangsa keturunan dari ibunya, Raksasa dan saat Bima muda saat ia menyamar menjadi Jagal Abilawa.



Gambar 5 Visual Bambang Tetuka Balita
(Sumber: F. Saptodewo)

Dari konsep perancangan Tetuka saat masih bayi, maka pengembangan perancangan untuk tokoh Tetuka saat ia sudah menjadi Balita tidaklah jauh dari bentuk saat Tetuka masih bayi. Tetap dengan taring yang ada namun dari segi ukuran dan penampilan sedikit berbeda dari bentuk perancangan saat masih bayi. Masih berbasis dari perpaduan dari kedua orang tuanya, maka konsep perancangan Tetuka saat balita adalah sebagai berikut:



Gambar 6 Visual Bamang Tetuka Remaja
(Sumber: F. Saptodewo)

PENUTUP

Berdasarkan teks-teks dari cerita pewayangan, wujud dari tokoh wayang Tetuka sudah dapat kita bayangkan. Melalui dekonstruksi, teks yang ada dalam cerita pewayangan dengan memisahkan, melepaskan, dalam rangka mencari dan membeberkan suatu teks maka perancangan dapat divisualisasikan.

Perbendaharaan tokoh dan ragam bentuk wayang yang untuk nantinya dapat dikembangkan menjadi sebuah cerita tersendiri untuk menanamkan budi luhur kepada para penikmat wayang. Merancang bentuk Tetuka dengan bentuk yang menyesuaikan pada buku teks, maka akan mengajarkan kita untuk tidak menilai manusia dari parasnya saja, namun perilaku dan sifat luhur yang dipunyai oleh tokoh Tetukalah yang terpenting dalam cerita saat ia berproses menjadi seorang ksatria Pringgandani.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardjowirogo, 1982. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Kaelola, Akbar, 2010, *Mengenal Tokoh Wayang Mahabarata*, Cakrawala.
- Supriyono, Admaja, Pribadi, Susilo. 2008. "Buku Pedalangan untuk SMK", Departemen Pendidikan Nasional.
- Sunarto, 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta: Sebuah Tinjauan Tentang Bentuk, Ukiran, Sunggingan*. Balai Pustaka.
- Koentjaraningrat, 1990. *Sejarah Teori Antropologi II*. Jakarta, Universitas Indonesia.
- Marbun. B.N., 1996, *Kamus Politik*, Jakarta, Pustaka Sinar Harapan.
- Mulyono ,Sri, 1983. *Simbolisme dan Mistisisme dalam Wayang*. Jakarta, Gunung Agung.
- Wangi, Sena. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia, jilid 3*, Jakarta, Sena Wangi
- Saptodewo, Febrianto, M.Ds., 2014. *Perancangan Visualisasi Tokoh Wayang Bamang Tetuka*, Jakarta. Jurnal Desain Vol. 01 No. 02