

PERANCANGAN KARAKTER BREGADA KERATON YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA VISUAL PENDUKUNG PHOTO BOOTH

Febrianto Saptodewo

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka 58 Tanjung Barat, Jakarta Selatan, 12530
febrianto.saptodewo@gmail.com

Abstrak

Keberadaan prajurit Keraton tidak lagi memiliki fungsi pertahanan. Semata hanya untuk kegiatan budaya. Dari masa ke masa, keberadaan Prajurit Keraton mengikuti dinamika zaman. Prajurit yang awalnya berfungsi sebagai penjaga kedaulatan berangsur-angsur telah berganti fungsi menjadi pengawal kebudayaan. Dalam rangka ikut serta berperan sebagai pelestari budaya Indonesia maka dirancanglah karakter Bregada Keraton sebagai media visual pendukung pada *photo booth*.

Kata Kunci: Bregada, Yogyakarta, Keraton, *Photo Booth*, Media Visual Pendukung, Desain Karakter

Abstract

The existence of Kingdom warriors no longer has a defense function. Only for cultural activities. From time to time, the presence of Soldiers of the Kingdom following the dynamics of the times. The soldier who initially served as the guardian of sovereignty had gradually changed into a bodyguard of culture. In order to participate as a preserver of Indonesian culture, the character of Bregada Keraton was designed as supporting visual media in photo booth

.Keywords: Bregada, Yogyakarta, Kingdom, Photo Booth, Supporting Visual Media, character design

PENDAHULUAN

Keberadaan Prajurit Keraton Yogyakarta tidak bisa dilepaskan dari perang antara Pangeran Mangkubumi bernama aslinya adalah Raden Mas Sujana, melawan VOC (1746-1755). Dalam perang yang disebut juga sebagai "Perang Mangkubumen" ini, Pangeran Mangkubumi dibantu oleh banyak pihak, termasuk kerabat dari lingkungan keraton.

Bergabungnya Mangkubumi dengan VOC dan Paku Buwono III adalah permulaan menuju kesepakatan pembagian Mataram menjadi Surakarta dan Yogyakarta. Sejak Perjanjian Giyanti wilayah kerajaan Mataram dibagi menjadi dua. Pakubuwana III tetap menjadi raja di Surakarta, Mangkubumi dengan gelar Sultan Hamengkubuwana I menjadi raja di Yogyakarta. Dengan terbentuknya kerajaan baru, maka sudah menjadi kewajiban apabila dibentuk pula perangkat untuk menjalankannya. Abdi Dalem sebagai aparatur sipil, dan prajurit sebagai aparatur militer. Kesatuan-kesatuan prajurit yang berperang dalam Perang Mangkubumen itulah yang kemudian menjadi cikal bakal Prajurit Keraton Yogyakarta. Falsafah dasar yang diletakkan oleh Sri Sultan Hamengku Buwono I di dalam membentuk watak prajurit kraton adalah "*Watak Ksatriya*" atau "*Wataking Satriya Ngayogyakarta*" yang dilandasi dengan credo (sesanti) *Sawiji, Greget, Sengguh, Ora Mingkuh*.

Falsafah Sawiji (Nyawiji), Greget, Sengguh, Ora Mingkuh ini merupakan Budaya Ide Sri Sultan Hamengku Buwono I, kemudian dimanifestasikan dalam Budaya Perilaku. Sesanti ini dipegang sebagai falsafah hidup, pandangan hidup dan falsafah Joded Mataram.

Kekuatan militer Keraton Yogyakarta pada masa Sri Sultan Hamengku Buwono I tergolong sangat

kuat. Pada tahun 1781, Sri Sultan Hamengku Buwono I mampu memenuhi permintaan bantuan dari Belanda yang sedang berperang melawan Inggris. Sri Sultan Hamengku Buwono I mengirim 1132 prajurit ke Batavia. Jumlah itu terdiri dari 1000 prajurit biasa, 100 pasukan milik Putra Mahkota (Adipati Anom), dan 32 perwira yang terdiri dari para pangeran.

Pada 1808, Sri Sultan Hamengku Buwono II memiliki sekitar 1.765 prajurit, 976 di antaranya menyandang senapan. Semuanya merupakan pengawal pribadi Sultan yang digaji dalam bentuk tanah dan tinggal sangat dekat dengan keraton.

Selain pasukan istimewa tersebut, Sultan dapat juga mengerahkan pasukan para pejabat yang disebut sebagai prajurit arahan. Ada sebanyak 7.246 prajurit milik para pangeran keraton. Sedangkan dari para bupati, Sultan masih bisa mendapatkan 2.126 prajurit lagi. Dapat dikata, Sultan mampu menghimpun pasukan lebih dari 10.000 prajurit jika dibutuhkan.

Kesatuan-kesatuan prajurit yang dimiliki keraton saat itu memiliki kekhasannya masing-masing. Seperti misalnya *Prajurit Suronoto*, adalah pasukan yang terdiri dari kelompok pejabat agama bersenjata (Suwito, 2009).

Prajurit Dhaeng yang berasal dari Sulawesi merupakan prajurit pilihan yang melakukan tugas pengawalan untuk memulangkan mantan istri Raden Mas Said yaitu Ratu Bendara, yang merupakan putri dari Sri Sultan Hamengku Buwono I akibat perselisihan dengan Sri Sultan Hamengku Buwono I. Sesampainya di Keraton Yogyakarta, rombongan ini disambut dengan sangat baik oleh Sri Sultan Hamengku Buwono I. Atas keramahan itu, *Prajurit Dhaeng* memutuskan tidak pulang dan malah mengabdikan setia kepada Sri Sultan

Hamengku Buwono I (Partadiningrat, 1986/1987).

Ada juga *Prajurit Langenkusumo*. Kadang disebut juga sebagai prajurit *estri* (perempuan). *Prajurit Langenkusumo* terdiri dari prajurit perempuan yang berasal dari anak perempuan pejabat tinggi atau keluarga lapisan atas di pedesaan. Kemampuan prajurit tersebut pernah mengundang decak kagum Daendels pada kunjungannya di tahun 1809. Selaku Gubernur Jenderal Hindia Belanda waktu itu, ia disugahi pertunjukan berupa perang-perangan yang dilakukan empat puluh anggota *Prajurit Langenkusumo* di alun-alun selatan. Prajurit-prajurit perempuan tersebut mampu menunggang kuda dengan begitu tangkas dan mampu menembakkan salvo dengan sangat baik (<http://kratonjogja.id/prajurit> diakses 31 Juli 2017).

Pada saat pendudukan Jepang tahun 1942, kegiatan prajurit dihentikan oleh Sri Sultan Hamengku Buwono IX, karena pada saat itu Jepang meminta para prajurit untuk membantu untuk berperang dengan sekutu. Sultan tidak berkenan, maka prajurit dibubarkan dan kemudian dihidupkan kembali pada akhir tahun 1956 (Suwito. 2009: 13-14)

Prajurit Keraton telah mengalami pergeseran dan fungsi. Di masa kerajaan, prajurit benar - benar berfungsi sebagai prajurit perang. Namun setelah Yogyakarta bergabung dengan Republik Indonesia, fungsi prajurit dialihkan menjadi prajurit seremonial yang bertugas pada saat Upacara *Garebeg Syawal* dan *Garebeg Mulud (Sekaten)*, serta acara – acara penting yang diadakan di Keraton Yogyakarta.

Dalam fungsi seremonial, prajurit hadir dan memiliki peran dalam upacara. Upacara-upacara tersebut adalah *Garebeg*, *Jumenengan*, serta kematian. Masing-masing pasukan mempunyai

peran tersendiri dalam setiap upacara (Soelarto, 1993: 19).

Dalam upacara *Garebeg*, sebagian pasukan bertugas mengantar gunungan hingga ke halaman masjid, sebagian lainnya -yaitu Wirabraja- jika tahun Dal, berbaris satu-satu (*sesiyungan*) di luar *regolmasjid*. (Suwito. 2009).

Satu persatu kesatuan-kesatuan prajurit yang disebut sebagai *bregada* mulai dihidupkan kembali guna melengkapi acara-acara kebudayaan Keraton. Ada kesatuan-kesatuan yang dihidupkan kembali namun ada juga yang dilebur menjadi kesatuan baru. Jumlah keseluruhan terdapat 10 kesatuan (*bregada*) yang dipertahankan hingga hari ini. Perbedaan antar *bregada* yang satu dengan yang lain ditentukan menurut atribut *panji-panji* (bendera), busana, dan kelengkapannya. Nama-nama bregada/pasukan itu adalah Prajurit *Wirabraja*, Prajurit *Dhaeng*, Prajurit *Patangpuluh*, Prajurit *Jagakarya*, Prajurit *Prawiratama*, Prajurit *Nyutra*, Prajurit *Ketanggung*, Prajurit *Mantrijero*, Prajurit *Bugis*, dan Prajurit *Surakarsa*. *Bregada-bregada* Prajurit Keraton ditempatkan di bawah kepengurusan *Tepas Kaprajuritan*. Secara struktural merupakan bagian dari Keraton Yogyakarta, namun para anggota prajuritnya tidak terikat oleh pangkat dan kedudukan tertentu dalam Keraton. Dari masa ke masa, keberadaan Prajurit Keraton mengikuti dinamika zaman. Prajurit yang awalnya berfungsi sebagai penjaga kedaulatan berangsur-angsur telah berganti fungsi menjadi pengawal kebudayaan.

Dewasa ini pada peredaran media sosial sangatlah cepat. Banyak para pengguna media sosial bertukar informasi dan foto-foto mereka. Dengan teknologi *smart phone* berkamera canggih mereka lebih sering mengambil foto dan mengunggahnya di media sosial. Pada

banyak acara mereka akan mencari tempat-tempat untuk berfoto.

Dalam hal ini klien yang merupakan panitia paguyuban ingin dibuatkan media visual pendukung pada sebuah *photo booth* untuk acara tersebut. Media visual yang dirancang haruslah bertemakan Yogyakarta agar para tamu undangan dapat bernostalgia khususnya Keraton Yogyakarta, para undangan akan disajikan rangkaian acara yang masih berkaitan dengan budaya Jawa khususnya Yogyakarta, yang merupakan persembahan dari anak cucu Pangeran Mangkubumi yang telah turut serta membangun Jogjakarta lewat seni budaya dan perekonomian di jaman itu hingga Yogya menjadi tumbuh saat ini.

PEMBAHASAN

Budaya terpenting di Yogyakarta adalah Keraton Yogyakarta. Salah satu pernak-pernik yang paling menonjol yang dimiliki Keraton Yogyakarta adalah Prajurit Keraton. Kesatuan-kesatuan prajurit Keraton Yogyakarta tersebut lebih dikenal dengan sebutan *Bregada*. Banyak filosofi yang terkandung nama *bregada* prajurit, kelengkapan busana, senjata, dan macam corak bendera yang merupakan simbol dari kesatuan prajurit-prajurit tersebut.

Falsafah *Sawiji, Greget, Sengguh, Ora Mingkuh* dijadikan landasan pembentukan watak kesatriya yang pengabdianya hanya ditujukan pada nusa, bangsa dan negara. Watak luhur berdasar idealisme dan komitmen atas kebenaran dan keadilan yang tinggi, integritas moral serta nurani yang bersih.

Setiap busana atau kostum mempunyai cerita seputar pemakainya. Busana yang paling sederhana pun cukup memberikan gambaran peran sosial dan sikap mereka terhadap budaya dimana mereka tinggal (Morris, 1977: 212). Busana merupakan produk budaya dari

karya seni dari perkembangan budaya yang mencerminkan norma dan nilai budaya suatu suku bangsa (Condronogoro, 1995: 5).

Kesatria itu penampilannya dilengkapi dengan pakaian yang sering disebut dengan Baju Takwa. Baju Takwa dimaksud juga disebut dengan Pengageman Mataraman atau Surjan. Dalilnya adalah Al Qur'an, Surat Al A'raaf ayat 26, yang terjemahannya : "*Hai anak Adam, sesungguhnya Kami telah menurunkan kepadamu pakaian untuk menutupi auratmu dan pakaian indah untuk perhiasan. Dan pakaian takwa itulah yang paling baik. Yang demikian itu adalah sebagian dan tanda-tanda kekuasaan Allah, mudah-mudahan mereka selalu ingat*".

Pakaian takwa secara resmi merupakan pakaian identitas "*Wong Ngayogyakarta*" yang ditentukan oleh Sri Sultan Hamengku Buwono I beberapa waktu setelah perjanjian Giyanti ditandatangani.

Warna dapat dipahami dalam tiga tingkatan. Pertama, adalah warna secara murni yaitu penggunaan warna untuk warna itu sendiri; kedua, adalah warna secara harmonis yang mengungkap kenyataan optis; ketiga, adalah warna secara heraldis atau simbolis. Pada Prajurit Kraton Yogyakarta, warna akan dipahami secara simbolis. Sebagai simbol, warna dapat ditemukan antara lain pada pakaian dan bendera (*klebet/dwaja*). Warna-warna yang digunakan biasanya adalah warna-warna dasar, seperti putih, merah, kuning, hitam dan biru, serta hijau. Dalam dunia simbolik Jawa terdapat istilah mancapat dan mancawarna. Segala sesuatu di dunia dibagi empat yang disebar di keempat penjuru angin dan satu di tengah sebagai pusat. Warna juga dibagi empat atau lima. Warna hitam terletak di utara, sementara merah berada di selatan. Warna putih diletakkan di timur, dan barat memiliki

warna kuning. Di tengah, sebagai pusat, adalah perpaduan dari berbagai warna tersebut. Masing-masing warna tersebut berasosiasi dengan berbagai hal, seperti sifat, dewa, bunga, serta benda-benda

Pakaian adat prajurit *bregada* Hadiningrat Kraton Yogyakarta ini memiliki berbagai macam makna filosofi di dalamnya, mulai dari nama setiap prajurit nya, warna dari setiap pakaian, dan motif dari pakaian prajurit tersebut. Yang dimana makna filosofi yang terdapat dalam pakaian adat *bregada* tersebut memiliki banyak nilai-nilai pembelajarannya yang sangat berguna bagi masyarakat khususnya anak-anak. Maka akan sangat berguna jika memperkenalkan nilai-nilai budaya tersebut kepada masyarakat dan anak-anak sejak dini.



Sultan Statie Troupen, (Prajurit Sultan) 1864
Koleksi WF Engelbert Van Bevervoorde
(Sumber : flickr paul kijlstra)

Dalam lukisan terlampir, tergambar 14 *bregada*, di mana sekarang tinggal 10 saja (sebahagian info mengatakan tinggal 12). Jadi ada 2 atau 4 bergada yang sudah ditiadakan. Menurut cerita sejak Raffles menguasai Yogya, maka kekuatan pasukan keraton dikurangi secara signifikan, termasuk memecah belah Yogya dengan mendirikan *dukeness/kadipaten* Pakualam yang berprajurit juga.

10 bergada yang masih *survive* adalah: Wirabraja, Daeng, Prawiratama,

Ketanggung, Mantrijero/Mantrilebet, Panyutra/Nyutra Abang lan Ireng, Patangpuluh/Kawandasa, Jagakarya, Bugis dan Surakarsa. Langenastro sekarang masuk *Bregada* Mantrijero tetapi berbeda senjata (tombak); sedang Jager hanya menjaga *regol* saja.

Sedangkan untuk *Bregada* Midji Soemo Pratomo dan *Bregada* Midji Soemo Atmodjo telah dibubarkan sejak Sultan ke V, setelah penguasaan British-Indies/Raffles di Jawa (Invasi Inggris ke Jogja atau dalam istilah lokal “*Geger Spei*”) 1812.

Berdasarkan teori kebudayaan Koentjaraningrat dalam Jurnal Desain Vol. 02 No. 03 yang berjudul “Mempopulerkan Cerita Pewayangan di Kalangan Generasi Muda Melalui *Motion Comic*” oleh Febrianto Saptodewo (2015: 149) mengenai adat istiadat, bahwa sistem nilai budaya merupakan tingkat yang paling tinggi dan paling abstrak dari adat istiadat. Dari data harian Kompas 28 Maret 2009 dalam Jurnal Desain Vol. 04 No. 01 yang berjudul “Perancangan Karakter Wayang Tetuka Untuk Kelanjutan Cerita Saat Ke Luar Dari Kawah Candradimuka” (2016: 30), akibat kecanggihan teknologi membuat batas budaya asing dengan budaya asli semakin tipis. Kesenian lokal terus tersisih karena masyarakat kian jauh dari kegiatan seni. Oleh karena itu, tidak heran jika generasi muda sekarang semakin asing dengan kesenian dari daerah mereka sendiri. Fenomena ini terungkap dalam jajak pendapat Kompas.

Dengan kecanggihan teknologi saat ini kita harus lebih pintar untuk mengikuti perkembangan dan kecanggihan teknologi. Dengan mensisipkan budaya pada kecanggihan teknologi tersebut maka secara tidak langsung kita dapat melestarikan budaya tersebut. Namun hal ini harus dipandang sebagai pelengkap terhadap prinsip penelitian yang dilakukan dalam dan melalui

penciptaan karya seni (Beogdorff dalam Guntur, 2016: 43).

Sebagai media pengenalan untuk masyarakat dan anak-anak, diharapkan dengan media visual pendukung *photo booth* ini dapat memberi pengetahuan dan menarik perhatian anak-anak. Dengan mengilustrasikan karakter *bregada* Keraton akan menambah pengetahuan dengan berfoto dengan karakter-karakter tersebut. *Character design* adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati.

Secara visual *character design* sering disebut dengan istilah “kartun”. Biasanya hadir dengan visual yang sangat sederhana bahkan terkesan abstrak. Bentuk terdiri dari garis-garis outline, penggunaan warna-warna solid dan aplikasi bentuk yang cenderung berlebihan (*eksagrasi*) yang ditujukan untuk mengkomunikasikan konsep karakter yang dimiliki. Hal ini tidak terikat bahkan relatif tergantung gaya apa yang dianut oleh si perancang.

Character design bisa lahir dari berbagai konsep dan tujuan serta media atau platform apa media itu akan “hidup”. *Character design* bisa lahir dari sebuah gagasan yang “*pure art*” atau bisa dikatakan lahir tanpa kepentingan apapun, misalnya karakter Killer Gerbil yang populer di dunia grafiti, Molly yang selalu hadir di profesi yang berbeda-beda ataupun karakter-karakter lain yang tidak dipublikasikan dikarenakan dibuat hanya karena kesenangan perancanganya saja.

Namun tidak menutup kemungkinan karakter-karakter tersebut akan “hijrah” ke ranah aplikasinya sebagaimana karakter-karakter yang memang dilahirkan karena tujuan tertentu, misalnya karakter yang ada pada perancangan *bregada* Keraton tersebut

dengan bertujuan untuk mengenalkan maupun bernostalgia dengan suasana Yogyakarta dengan pernak-pernik yang paling menonjol adalah yang berkaitan dengan Keraton Yogyakarta.

Sebagaimana karya seni dan desain lainnya, *character design* tidak diciptakan secara instan. Walaupun secara visual hanyalah terdiri dari bentuk-bentuk geometris dan garis-garis *outline* yang sederhana, tetap ada sebuah proses yang harus dilalui agar karakter itu nantinya bisa menyampaikan pesan yang dikandung kepada *audience* secara efektif. Sebuah *character design* yang mempunyai konsep perencanaan yang matang dan dikerjakan dengan teknik yang tinggi tentu akan lebih “*standing out*” dan menjual serta menarik perhatian dibandingkan dengan *character design* yang diciptakan secara “iseng” dan instan serta tidak dipublikasikan dalam sebuah media apapun.

Masing-masing perancang mempunyai alur proses yang berbeda-beda dalam menciptakan *character design* yang diinginkan. Agar lebih memudahkan kita mempelajari tentang proses perancangan *character design*, Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comic* (1993: 170-184) mempunyai gagasan yang dapat diaplikasikan dalam perancangan karakter. Proses kreatif tersebut terdiri dari 6 tahap

Gagasan dan tujuan.

Tahap dimana perancang menyusun ide, konsep dan gagasan tentang *character design* yang akan dibuat, meliputi :

Latar belakang Perancangan karakter (kebutuhan akan “sosok” yang mampu mengajak para tamu dan anak-anak bermain dan belajar dalam sebuah *photo booth*).

Tujuan Perancangan (media visual pendukung pada *photo booth* dalam

sebuah acara yang bertemakan Yogyakarta).

Bentuk

Sebuah proses dimana perancang menentukan bentuk yang terbaik yang mampu menerjemahkan konsep yang diinginkan, misalnya meliputi :

Mencari referensi bentuk karakter dan busana yang dikenakan. Hanya beberapa ragam prajurit saja dan mempunyai keunikan yang akan dirancang bentuknya, seperti Prajurit Wirabraja, Prajurit Dhaeng, Prajurit Nyutra, Prajurit Bugis, Prajurit Mantrijero, Prajurit Prawiratama.

Prajurit Wirabraja, dengan nama kuno dari bahasa Sansekerta secara filosofis nama Wirabraja berasal dari kata *wira* berarti 'berani' dan *braja* berarti 'tajam', kedua kata itu berasal dari bahasa Sansekerta. Secara filosofis Wirabraja bermakna suatu prajurit yang sangat berani dalam melawan musuh dan tajam serta peka panca inderanya. Dalam setiap keadaan ia akan selalu peka. Dalam membela kebenaran ia akan pantang menyerah, pantang mundur sebelum musuh dapat dikalahkan. Pakaian yang digunakan *sikepan* berwarna merah dengan celana bentuk panji-panji berwarna merah, menggunakan sepatu *pantopel* warna hitam. Topi berwarna merah berbentuk *lombok* an (*lombok abang*) juga disebut "*Kudup Turi*".



Prajurit Wirabraja

(Sumber :

wisbenbae.blogspot.com/2012/10/sejarah-pasukan-elit-kesultanan.html)

Prajurit Dhaeng, Nama Dhaeng merupakan sebutan dari bahasa Makasar sebagai gelar bangsawan di Makasar merupakan prajurit pilihan yang melakukan tugas pengawalan untuk memulangkan mantan istri Raden Mas Said yaitu Ratu Bendara, yang merupakan putri dari Sri Sultan Hamengku Buwono I. Rombongan ini disambut dengan sangat baik oleh Sri Sultan Hamengku Buwono I. Atas keramahan itu, *Prajurit Dhaeng* memutuskan tidak pulang dan malah mengabdikan setia kepada Sri Sultan Hamengku Buwono I (Partadiningrat, 1986/1987). Secara filosofis Dhaeng bermakna prajurit elit yang gagah berani seperti prajurit Makasar saat dalam melawan Belanda. Baju dan celana panjang putih, dada strip merah. Topi mancungan warna hitam dengan bulu ayam merah putih.



Prajurit Dhaeng

(Sumber : <http://arsip.tembi.net/yogyakarta-yogyamu/prajurit-prajurit-sepuh-di-keraton-yogyakarta>)

Prajurit Nyutra, Nama Nyutra berasal kata dasar sutra mendapatkan awalan N. Kata *Sutra* dalam bahasa Kawi berarti 1) 'unggul', 2) *lulungidan* (ketajaman), 3) '*pipingitan/sinenger*' (Winter, K.F., 1928, 233,266); sedang dalam bahasa Jawa Baru berarti 'bahan kain yang halus'; sedangkan awalan N-berarti 'tindakan aktif sehubungan dengan sutra'. Prajurit Nyutra merupakan prajurit pengawal pribadi Sri Sultan. Prajurit ini merupakan kesayangan raja, selalu dekat dengan raja. Secara filosofis Nyutra bermakna pasukan yang halus seperti halusanya sutera yang menjaga mendampingi keamanan raja, tetapi mempunyai ketajaman rasa dan ketrampilan yang unggul. Itulah sebabnya prajurit Nyutra ini mempunyai persenjataan yang lengkap (tombak, towok dan tameng, senapan serta panah/jemparing). Sebelum masa Hamengku Buwono IX, anggota Prajurit Nyutra diwajibkan harus bisa menari. Busana yang dikenakan rompi dan celana panji-panji warna hitam, kampuh biru tua, ditengah berwarna putih bagi prajurit Nyutra Hitam. Nyutra Merah

menggunakan rompi dan celana panji-panji warna merah, kain kampuh warna biru tua, ditengah warna putih. Macam bentuk topi ada dua yaitu *kuluk* hitam dan *udeg gilig* hitam bagi yang berwarna hitam dan warna merah untuk yang berpakaian merah.



Prajurit Nyutra Merah

(Sumber : <http://arsip.tembi.net/edukasi/prajurit-nyutra-kasultanan-yogyakarta-bukan-prajurit-untuk-perang>)

Prajurit Mantrijero dahulunya beranggotakan menteri menteri di dalam keraton yang bertugas untuk berdiri sebagai hakim yang memutuskan perkara. Tugas yang diemban adalah pengawalan untuk sultan pada saat diselenggarakan upacara Jumengan Dalem Nata di Bangsal Sitihinggil. Kata Mantrijero berasal dari kata *Mantra* dari bahasa Sansekerta yang berarti juru bicara, menteri merupakan jabatan di atas bupati yang memiliki wewenang dalam salah satu struktur pemerintahan sedangkan *Jero* berarti dalam. Secara harfiah Manterijero berarti Juru bicara atau menteri di dalam. Sedangkan secara filosofi Mantrijero bermakna pasukan yang mempunyai wewenang ikut ambil bagian dalam memutuskan segala sesuatu

hal dalam lingkungan keraton. Seragam yang dikenakan oleh pasukan Mantrijero adalah Jas terbuka dengan kain lurik bergaris hitam putih, berbaju dalam putih, bercelana putih, kaos kaki panjang putih dan bersepatu pantopel warna hitam, topi *Songkok* seperti Menakjinggo berwarna hitam.



Prajurit Mantrijero
(Sumber :

<http://keraton.perpusnas.go.id/node/210>)

Prajurit Prawiratama, merupakan prajurit yang memiliki kelebihan dibanding dengan prajurit lainnya, hal ini tak lepas dari asal keberadaan prajurit tersebut yakni dari 1000 orang anggota laskar Mataram yang membantu Pangeran Mangkubumi untuk melawan Kompeni. Dan setiap kali menghadapi pertempuran, laskar ini senantiasa berhasil gemilang, maka kemudian mendapat julukan atau nama prawiratama. Kata Prawiratama merupakan asal kata dari *Prawira* dan *Tama*, dalam bahasa Kawi *prawira* berarti berani / perwira / prajurit sedangkan *tomo* atau *utomo* dalam bahasa Sansekerta mengandung arti utama/ lebih sedang dalam bahasa Kawi berarti Ahli atau pandai. Sehingga secara filosofi keberadaan prajurit Prawiratama diharapkan menjadi sebuah pasukan

yang pemberani dan pandai dalam setiap tindakan, selalu bijak dalam suasana perang.



Prajurit Prawiratama
(Sumber :

<https://lembahsungaihedog.blogspot.co.id/2014/01/kesatuan-prajurit-keraton-kasultanan.html>)

Seragam yang dikenakan prajurit Prawiratama berupa topi berbentuk mete dengan warna hitam, *destar* atau ikat kepala warna *wulung/ungu*, *beskap* hitam, baju dalam merah sayak putih, *lonthong* atau sabuk dalam berwarna merah kamas atau sabuk bagian luar berwarna hitam. Untuk celana atas merah dan bagian bawah putih, bengkak hitam, kaos kaki hitam serta sepatu pantopel hitam.

Prajurit Bugis, prajurit tersebut semula beranggotakan suku Bugis (Partadiningrat, 1986/1987). Prajurit ini awal mula sebelum masa Hamengku Buwono IX bertugas di kepatihan sebagai pengawal papatih dalem. Namun sejak pemerintahan Sri Sultan Hamengku Buwono IX ditarik menjadi satu dengan prajurit keraton yang lain. Dalam upacara Gerebeg keberadaan Prajurit Bugis tersebut menjadi pengawal gunung.



Prajurit Bugis

Sumber :

(<https://lembahsungaibedog.blogspot.co.id/2014/01/kesatuan-prajurit-keraton-kasultanan.html>)

Secara filosofi keberadaan prajurit Bugis bermakna prajurit yang kuat seperti sejarah awal mula yang berasal dari Bugis, Sulawesi. Seragam yang dikenakan oleh prajurit Bugis adalah baju berbentuk kurung/jas tutup dan celana panjang hitam topi hitam.

Untuk tampilan fisik rancangan karakter bertubuh pendek dengan bentuk tubuh gemuk agar nampak menggemaskan.

Warna disesuaikan dengan seragam prajurit *bregada* yang untuk diaplikasikan kepada karakter itu.

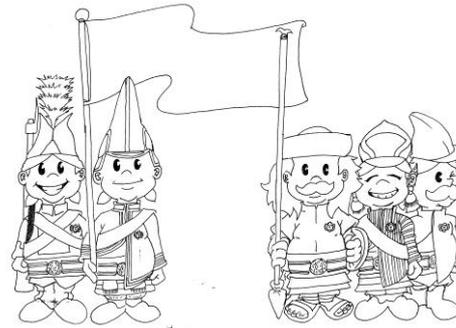
Kostum yang cocok untuk digunakan karakter tersebut adalah kostum unik yang digunakan para *bregada*.

Gaya.

Perancang mulai menerapkan gaya atau aliran dalam seni dan desain pada bentuk karakter yang diinginkan, misalnya :

Penggunaan bentuk geometri/abstrak dalam sebuah kertas (sketsa) pada karakter.

Teknik garis *outline* karakter tersebut.



Sketsa *Outline* Prajurit
(Sumber : F. Saptodewo)

Teknik pewarnaan yang digunakan melalui proses digital dengan *software* Adobe Illustrator.

Struktur

Pada tahap ini perancang mulai mengumpulkan semuanya dan menggubah bagian mana yang akan diperbaiki (misalnya bentuk badan gemuk dengan ukuran lebih pendek dari ukuran manusia normal dengan raut muka ceria berpipi tembam menunjukkan karakter yang bersifat ceria dan bersahabat), bagian mana yang ditonjolkan (karakter *bregada* dengan kostum prajurit yang menarik) dan bagian mana yang perlu ditambahkan (senjata yang dipegang agar nampak gagah).

Keterampilan.

Tahap dimana perancang mulai menerapkan keahlian dan keterampilan teknis (keterampilan manual ataupun komputer) untuk mewujudkan apa yang telah dikonsepsikan.



Hasil Tampilan Prajurit *Bregada*
(Sumber : F. Saptodewo)

Permukaan

Tahap penyelesaian akhir, dimana nilai-nilai produksi mulai diperhitungkan. Aspek yang paling tampak adalah terlihat pada TAMPILAN si *character design*. Hal yang perlu diperhitungkan meliputi (misal):

1. Jenis media dimana *character design* itu “hidup”. Karakter yang banyak hidup di berbagai media (multimedia) akan lebih populer dibandingkan dengan karakter yang “hidup” di satu media saja. Dalam hal ini karakter *bregada* hanya “hidup” di satu media yaitu *photo booth*, dengan tidak menutup kemungkinan dapat menyebar pada media sosial.
2. Kualitas platform media. Misalnya kualitas kertas cetakan, teknologi publisitas di dunia maya, teknologi *game engine* yang digunakan dan lain sebagainya. Tentunya semakin bagus kualitas *platform* akan semakin bagus pula “tampilan” dari *character design* tersebut.



Hasil Aplikasi Prajurit *Bregada*
(Sumber : F. Saptodewo)

SIMPULAN

Perancangan karakter *Bregada* Keraton Yogyakarta melalui teknik digital sebagai berperan serta dalam pelestarian seni budaya wayang agar tidak hilang di negeri sendiri melalui pengenalan pada generasi penerus.

Hanya saja *Bregada-bregada* prajurit Keraton ini hanya tampil dalam acara tertentu, dengan urutan dan formasi

tertentu sesuai peran dan fungsi masing-masing, sebagaimana yang ditampilkan dalam setiap *defile* pada upacara Garebeg setiap tahunnya. Dengan merancang karakter *bregada* setidaknya para generasi penerus dapat melihat keunikan dan macam *bregada*, untuk yang usianya lebih dewasa, dapat bernostalgia melalui karakter-karakter tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Condronogoro, M. S. (1995) *Busana Adat Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Dwiyanto, D. (2009). *Kraton Yogyakarta: Sejarah, Nasionalisme, & Teladan Perjuangan* Yogyakarta: Paradigma Indonesia.
- Guntur, (2016). *Metode Penelitian Artistik*, Surakarta, ISI Press
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. United States of America, Kitchen Sink Press .
- Morris, D. (1977). *Manwatching: A Field Guard to Human Behaviour*. New York, Harry N. Abrams, Inc., Publisher.
- Partadiningrat, K.R.T. (1986/ 1987). *Ceramah Sejarah dan Peranan Laskar Dhaeng dan Bugis di Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Yogyakarta: Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Saptodewo, F., (2016a). Mempopulerkan Cerita Pewayangan di Kalangan Generasi Muda Melalui Motion Comic, Jakarta. *Jurnal Desain* Vol. 02 No.03

_____, (2016b). Perancangan Karakter Wayang Tetuka Untuk Kelanjutan Cerita Saat Ke Luar Dari Kawah Candradimuka. Jakarta. *Jurnal Desain* Vol. 04 No.01

Soelarto, B. (1993). *Garebeg Di Kasultanan Yogyakarta*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Suwito, Y. S., dkk. (2009). *Prajurit Kraton Yogyakarta Filosofi Dan Nilai Budaya Yang Terkandung Didalamnya*. Yogyakarta: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.

Winter, K. F., (1928). *Kamus Bahasa Kawi*. Jakarta.

Web

<http://kratonjogja.id/prajurit>

<https://lembahsungaibedog.blogspot.co.id>

<http://keraton.perpusnas.go.id>

<http://arsip.tembi.net>

<http://wisbenbae.blogspot.com>