

**PENCIPTAAN WAYANG KULIT PURWA
BILAWA WANDA JAGAL BESERTA PERTUNJUKANNYA
DENGAN PERSPEKTIF *EPIC MYTHOLOGY***

LAPORAN PENELITIAN PEMULA



**Ketua :
Andi Wicaksono, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0028028905**

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
NOVEMBER 2022**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

DAFTAR ISI

ABSTRAK

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Tujuan dan Urgensi Penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- 2.1 State of the Art
- 2.2. Roadmap Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- 3.1. Lokasi Penelitian
- 3.2. Sumber Data
- 3.4. Metode Penelitian
- 3.5. Luaran dan Indikator Capaian

**BAB IV KONSEP KARYA WAYANG KULIT PURWA
BILAWA WANDA JAGAL**

**BAB V PERWUJUDAN KARYA WAYANG KULIT PURWA
BILAWA WANDA JAGAL**

BAB VI PENUTUP

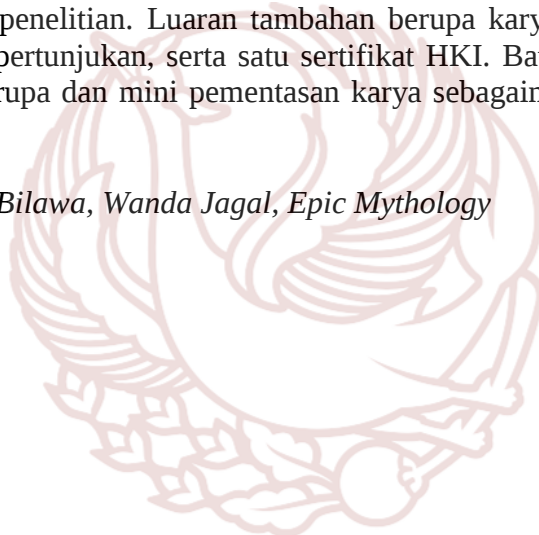
DAFTAR PUSTAKA

Lampiran

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah mewujudkan boneka wayang tokoh Bilawa *wanda jagal* kemudian mementasakannya ke dalam sebuah pertunjukan. Tokoh Bilawa memiliki keunikan terkait kapasitasnya sebagai tokoh hero populer yang hanya muncul dalam lakon *Adon-adon Rajamala* dan *Wiratha Parwa*. Keberadaannya dalam pakeliran sebagai tokoh baku, tetapi tercatat belum memiliki *wanda*. Penelitian ini penting dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pakeliran lakon seri *Wiratha Parwa*; khususnya terkait media ekspresi dalang dalam totalitas menghidupkan pakeliran melalui wayang tokoh Bilawa. Untuk mencapai tujuan tersebut, ditempuh pendekatan *epic mythology* Wishburn Hopkins dalam melacak kapasitas mitologis tokoh Bilawa. Metode karya yang digunakan ialah metode penciptaan karya Alma Hawkins yang meliputi *eksplorasi*, *improvisasi* dan pembentukan karya. Pencarian bentuk *wanda jagal* akan digunakan konsep *wanda* oleh Wiryamartana (2010) yang menekankan aspek mitologis dalam penciptaan *wanda* wayang. Penelitian dilakukan dengan target enam bulan dengan luaran wajib berupa naskah publikasi ilmiah dan presentasi hasil penelitian. Luaran tambahan berupa karya seni boneka wayang dan karya mini pertunjukan, serta satu sertifikat HKI. Batasan dalam penciptaan ini ialah purwa rupa dan mini pementasan karya sebagaimana batasan penelitian pemula.

Kata kunci : Bilawa, Wanda Jagal, Epic Mythology



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Istilah *wanda* sangat populer dalam seni pedalangan maupun seni kriya wayang kulit. Istilah *wanda* berasal dari kata dalam bahasa Jawa yang artinya *awak* atau tubuh; *dhapur* atau penampilan rupa; dan *wujud wangun* atau bentuk suatu entitas (Poerwadarminta, 1939:655). Sebagai sebuah istilah dalam seni pedalangan dan seni kriya wayang kulit, *wanda* dipahami sebagai bentuk rupa dari boneka wayang yang merefleksikan suasana batin tokoh wayang dengan peristiwa tokoh dalam lakon; yang secara utuh disebut *wanda wayang* (Suyanto, 2020:145-146). Suasana batin tokoh meliputi ekspresi sedih, marah, tenang, bimbang, jatuh cinta, sedangkan peristiwa tokoh misalnya berperang, bersidang (*siniwaka*), bertapa atau bercumbu.

Keberadaan *wanda wayang* merupakan sebuah kreasi boneka wayang kulit. Pada saat ini, para kreator wayang baik dalang, seniman *tatah-sungging*, budayawan, dan pemerhati wayang berkebebasan untuk menginterpretasikan karakter tokoh ke dalam penciptaan karya rupa boneka wayang yang disebut *wanda wayang* (Suwarno, 2014:2-3). Karakter yang diinterpretasikan dan diwujudkan dalam sebuah *wanda wayang* berkaitan dengan kondisi psikis dan peristiwa yang dialami tokoh tertentu dalam sebuah alur lakon. Oleh karena itu, keberadaan *wanda wayang* bagi seorang dalang menjadi salah satu media ungkap untuk menghidupkan suasana pakeliran melalui medium rupa (boneka wayang); yang berkorelasi dengan medium bahasa dan gerak. Secara lebih khusus, *wanda wayang* dapat menjadi media ekspresi dalang dalam totalitas menghidupkan karakter tokoh tertentu. Sebagai contoh, dalang menampilkan wayang Arjuna *wanda muntab* dalam adegan perang untuk menghidupkan karakter marah dari tokoh Arjuna yang berpembawaan tenang dan lembut.

Suwarno berpendapat, bahwa keberadaan *wanda wayang* mampu mendukung kesuksesan dalang dalam membawakan pakelirannya (2014:2) Akan tetapi, tidak semua tokoh wayang memiliki *wanda*. Ada tokoh wayang memiliki jumlah *wanda* yang lengkap, tetapi ada pula tokoh wayang yang belum memiliki *wanda* sama sekali (Soetrisno, 1964:4). Catatan Akademi Seni Surakarta

Indonesia (1974:46) berjudul *Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta* yang disusun oleh tim penyusun menyebutkan tokoh Janaka memiliki *wanda* yang mencapai empat belas jenis.

Tokoh Janaka atau Arjuna merupakan tokoh populer dan diidolakan, sehingga tidak mengherankan jika *wanda* yang dibuat sangat bervariasi. Pada umumnya tokoh wayang yang memiliki *wanda rangkap* merupakan tokoh populer, idola dan hero, sedangkan tokoh yang kurang populer dan tidak diidolakan cenderung tidak memiliki variasi *wanda* (tinjau dan bandingkan, Suwarno dan Soetrisno, 1964:4). Akan tetapi, ada juga tokoh wayang populer tetapi tidak diidolakan oleh banyak orang yang justru memiliki *wanda*. Sebagai contoh, tokoh Burisrawa yang memiliki satu jenis *wanda* tersendiri. Menanggapi hal tersebut, menurut hemat peneliti persoalan *wanda* wayang menjadi hal yang menarik serta memiliki ruang kreatifitas berkarya yang masih sangat luas untuk dilengkapi. Kreatifitas penciptaan *wanda* wayang tidak terbatas pada tingkat popularitas tokoh wayang diidolakan penggemarnya, tetapi tuntutan kebutuhan pakeliran bagi dalang menjadi pertimbangan utama.

Berpijak pada pendapat Suwarno yang menyebutkan keberadaan kreator wayang dari berbagai latar belakang memiliki kebebasan dalam menciptakan *wanda* wayang baru, peneliti yang merupakan akademisi bidang seni pedalangan tertarik untuk berkreatifitas dalam penciptaan *wanda* baru dari suatu tokoh wayang yang belum ada *wandanya*. Pembuatan *wanda* baru untuk wayang tertentu yang belum memiliki *wanda* diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dalang dalam penyajian karya pedalangannya dalam sebuah pakeliran wayang kulit purwa terkait media ungkap untuk menghidupkan suasana pakeliran melalui boneka wayang. Tokoh wayang yang dipilih untuk dibuat *wanda* baru dalam penelitian ini ialah tokoh Bilawa yang menurut peneliti merupakan tokoh yang unik dalam fenomena pakeliran.

Bilawa merupakan salah satu tokoh pahlawan yang muncul dalam dua lakon seri *Wiratha Parwa* Pedalangan Gaya Surakarta yaitu lakon *Adon-adon Rajamala* dan *Wiratha Parwa*. Lakon *Adon-adon Rajamala* menceritakan pemberontakan tokoh Rupakenca-Kencarupa dan Rajamala kepada Prabu Matswapati, sedangkan lakon *Wiratha Parwa* menceritakan penyerangan Negara

Ngastina ke Negara Wiratha. Kedua lakon tersebut lazim disebut dengan lakon *Pandhawa Kumpul* dalam tradisi Yogyakarta. Tokoh Bilawa tampil sebagai tokoh pahlawan yang tampil sebagai penyelesai masalah dalam lakon *Adon-adon Rajamala* dan *Wiratha Parwa*.

Keberadaan tokoh Bilawa sebagai tokoh pahlawan yang heroik dan populer dalam kalangan penggemar wayang hanya muncul dalam lakon *Adon-adon Rajamala* dan *Wiratha Parwa* saja. Akan tetapi, kemunculan tokoh Bilawa yang hanya pada dua lakon tersebut tidak berarti keberadaannya dapat diwakilkan oleh tokoh lain. Tokoh Bilawa merupakan tokoh baku dalam pakeliran wayang. Tokoh baku ialah tokoh yang tidak dapat ditukar dengan figur wayang pengganti secara mudah dalam pakeliran (tinjau Wicaksono, 2021:15). Hal tersebut dikarenakan, tokoh Bilawa memiliki spesifikasi tersendiri terkait kapasitas dan identitas perwujudan bentuk sebagai ciri khasnya. Oleh karena itu, keberadaan tokoh Bilawa sebagai tokoh hero, populer dan baku dalam pakeliran perlu untuk dibuatkan *wanda* wayang dalam rangka memenuhi kebutuhan pakeliran yang mantab.

Tokoh Bilawa belum memiliki *wanda* wayang dengan bentuk yang spesifik, karena secara bentuk rupa memiliki kesamaan rupa dengan tokoh Bratasena. Bagian yang membedakan hanya bentuk rambut yang terjunta panjang hingga punggung untuk tokoh Bilawa, sedangkan Bratasena hanya berambut sampai bahu tangan belakang. Penciptaan *wanda* wayang tokoh Bilawa diharapkan dapat menjawab kebutuhan pakeliran yang disajikan dalang, sehingga dapat membantu dalang dalam mengekspresikan nuansa pakeliran melalui tokoh Bilawa yang heroik. Nilai-nilai kepahlawan dalam pakeliran lakon seri Wiratha Parwa dapat semakin dibangun untuk dapat dinikmati. Oleh karena itu, penelitian penciptaan karya seni *wanda* wayang tokoh Bilawa sangat penting.

Tokoh wayang dengan segala peristiwa yang dialami dalam lakon memiliki aspek mitologinya sendiri (tinjau Wahyudi, 2002:81 dan Wicaksono, 2021:15-18). Oleh karena itu, dalam penciptaan *wanda* yang dilakukan tidak dapat semata-merta dilakukan begitu saja. Menurut hemat peneliti, pendekatan konsep *epic mythology* perlu diterapkan dalam penciptaan yang dilakukan agar *wanda* yang dibuat dapat sesuai dengan fenomena lakon yang penuh dengan sifat

kompleksitas jagad wayang. **Pendekatan ini menjadi keunggulan serta sebagai penggarapan khusus dalam menciptakan wanda wayang tokoh Bilawa dengan ide gagasan wanda jagal.**

Penciptaan *wanda jagal* diwujudkan dengan pelacakan mitologis dalam memahami terminologi *jagal* dalam jagad wayang. Setelah itu, dibangunlah sistem tanda rupa ke dalam perwujudan boneka wayang tokoh Bilawa *Wanda Jagal* melalui komposisi atribut, aksesoris, ragam hias dan pewarnaannya. Persoalan *wanda* tidak berhenti pada perwujudan karya boneka, tetapi sampai pada penerapannya dalam pakeliran. Oleh karena itu, pementasan boneka wayang bilawa *wanda jagal* yang dibuat akan dilakukan ke dalam sebuah simulasi pementasan atau mini pementasan. Boneka wayang dan mini pementasan yang dibuat bersifat purwa rupa sebagaimana batasan dalam skim penelitian yang diajukan, serta masih akan disempurnakan pada penelitian berikutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penciptaan karya di atas, dimunculkan rumusan masalah penciptaan karya seni sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep *wanda jagal* dengan pendekatan *epic mythology* tokoh Bilawa?
2. Bagaimana mewujudkan konsep *wanda jagal* ke dalam perwujudan boneka wayang tokoh Bilawa?
3. Bagaimana menghidupkan karakter Bilawa *wanda jagal* ke dalam pertunjukan?

1.3 Tujuan dan Urgensi Penelitian

Penelitian Pemula ini memiliki beberapa tujuan dan target yang akan dicapai. **Tujuan pertama** ialah merumuskan konsep *wanda jagal* dengan pendekatan *epic mythology* tokoh Bilawa; mewujudkan boneka wayang tokoh Bilawa *wanda jagal*; dan mementaskannya dalam sebuah mini pementasan lakon wayang. **Tujuan ke-dua** ialah turut berpartisipasi mengembangkan iklim karya berbasis riset melalui karya seni yang dapat menjawab kebutuhan pakeliran, serta mengembangkan karya bidang seni pedalangan yang komprehensif.

Target dari penelitian ini ialah terciptanya boneka wayang tokoh Bilawa *wanda jagal* yang dapat menjawab kebutuhan pakeliran lakon seri Wiratha Parwa. Selain itu, karya yang dibuat ditargetkan dapat digunakan mahasiswa dalam pembawaan repertoar lakon “Wiratha Parwa” yang menjadi materi pembelajaran Prodi Seni Pedalangan. Secara lebih luas, karya yang dibuat ditargetkan dapat dikenal dan digunakan oleh para dalang dalam pementasan yang mereka lakukan. Untuk itu, publikasi karya akan dilakukan dengan mendaftarkan HKI karya Bilawa *wanda jagal*, menggelar mini pementasan secara online, dan menerbitkan artikel ilmiah ke dalam jurnal nasional. Berdasarkan tujuan dan target penelitian yang diuraikan, maka **penelitian pemula ini sangat penting untuk dilakukan.**

BAB II

STUDI PUSTAKA/SUMBER PENCIPTAAN

2.1 State of The Art

2.1.1 Tinjauan Pustaka

Laporan penelitian *Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta* oleh tim penyusun (1979). Laporan tersebut mengurai tentang data *wanda* tokoh-tokoh wayang kulit Gaya Surakarta. Laporan disusun dari hasil data pencermatan atas pengidentifikasian, perbandingan, pencatatan dan pendokumentasian ciri-ciri khusus dari *wanda-wanda* yang dimiliki suatu tokoh wayang. Beberapa keterangan penting terkait ciri pembading suatu kemiripan dan fungsi penerapan *wanda* dalam kebutuhan pakeliran juga dituliskan di dalamnya. Selain itu, melalui uraian data laporan dapat dipahami bahwa tidak semua tokoh wayang memiliki *wanda*. Setelah peneliti mencermati data dalam laporan tersebut, tokoh Bilawa belum tercatat sebagai wayang yang memiliki *wanda* pada saat laporan tersebut selesai disusun.

Wanda Ringgit Purwa oleh Moelyono Sastro Naryatmo (1981) merupakan pendokumentasian delapan puluh lima *wanda* yang dimiliki oleh tokoh-tokoh wayang purwa milik Keraton Surakarta. Moelyono melakukan pengidentifikasian ciri fisik suatu *wanda* wayang melalui pencatatan tinggi dan lebar dari bentuk figur wayang berwanda tertentu. Sketsa dari fugur wayang berwanda tertentu juga ditunjukkannya, sehingga memberikan gambaran untuk mengetahui perbedaan antar *wanda* dalam satu tokoh wayang yang sama. Pendokumentasian yang dilakukan oleh Naryatmo menunjukkan bahwa tokoh Bilawa juga belum memiliki *wanda* khusus.

Inter Relasi Gatra Wayang Kulit Purwa “Kyai Jimat” Gaya Pakualaman dengan Ilustrasi Wayang dalam Manuskrip Skriptorium Pakualaman oleh Raharja (2016). Raharja menjelaskan, bahwa ilustrasi wayang pada karya sastra manuskrip yang tersimpan di Pakualaman banyak mempengaruhi penciptaan bentuk rupa dari sejumlah Wayang Purwa Pakualaman. Pola dasar bentuk wayang Pakualaman mengacu bentuk wayang kulit purwa gaya Yogyakarta sebagai mayoritas dengan pengembangan dan perubahan. Nuansa-nuansa wayang kulit Gaya Surakarta juga turut mewarnai bentuk rupa Wayang Kulit Purwa Pakualaman dalam frame lintas

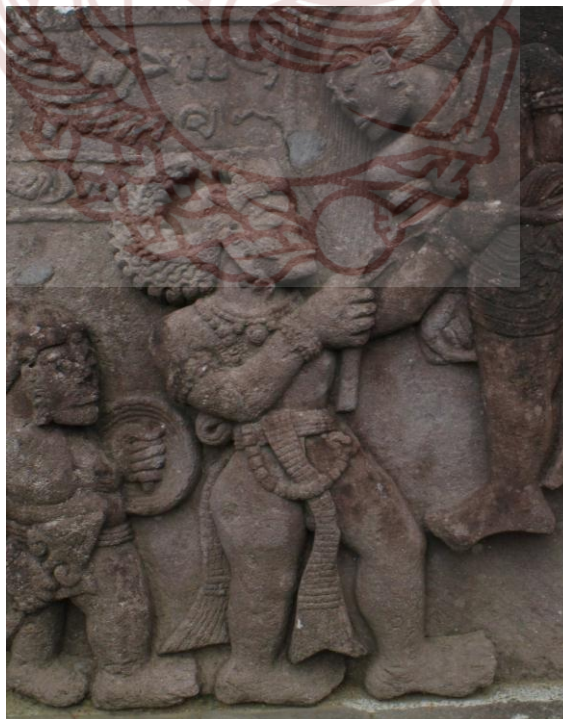
gaya. Oleh karena itu, wayang kulit purwa gagrag Pakualaman menghadirkan *wanda* tertentu yang unik dan menarik untuk dikaji. Penjelasan Raharja memberikan pemahaman kepada peneliti, bahwa silang gaya antara dua langgam wayang kulit dapat menghadirkan *wanda* baru. Penjelasan tersebut mendapat perhatian penting dalam penelitian pemula yang dilakukan peneliti.

Wanda Figur Gatotkaca dalam Wayang Kulit Gaya Surakarta, Desertasi Pratama (2019) mengkaji *wanda* tokoh Gathutkaca wayang kulit purwa gaya Surakarta. Pembahasannya menekankan pada kemunculan *wanda*, bentuk dan unsur estetika visual serta penerapan *wanda* tokoh Gatotkaca pada pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta. Pratama menguraikan, bahwa munculnya variasi *wanda* wayang Gatotkaca disebabkan oleh (1) Permintaan Penguasa dan Dalang; (2) Kebutuhan Lakon Gatotkaca; dan (3) Kreativitas dalam Proses Pembuatan Wayang. Unsur varian *wanda* Gatotkaca dicirikan empat hal yaitu; (1) Kapangan; (2) Posisi kepala dan wajah; (3) Busana dan atribut; dan (4) Warna figur. Meskipun fokus penelitian Pratama ialah *wanda* tokoh Gathutkaca, uraian mengenai faktor kemunculan ragam *wanda* dan unsur pembeda *wanda* dari satu tokoh yang sama menjadi hal penting dalam penciptaan wayang Bilawa *wanda jagal*.

Diferensiasi Wanda-Wanda Arjuna Gagrak Surakarta dalam Pengukuran dan Perhitungan Secara Matematis oleh tim penulis (2020) artikel penelitian *wanda* wayang yang memfokuskan pada *wanda* tokoh Arjuna. Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian yang dilakukan dengan mengukur dan menghitung morfologi bentuk tokoh Arjuna, sehingga didapatkan ciri spesifikasi pembeda dari masing-masing *wanda* tokoh Arjuna. Hasil analisis menunjukkan, bahwa terdapat pola pembeda yang bersifat bersinambungan dari tiga *wanda* tokoh Arjuna yang menjadi objek penelitian. Meskipun peneliti tidak meneliti *wanda* tokoh Bima atau Bratasena, atau secara spesifik menunjuk *wanda* tokoh Bilawa, pendapat peneliti terkait pengukuran yang dilakukan dapat menjadi kunci dalam proses reproduksi atau penciptaan *wanda* baru menjadi pemikiran yang diperhatikan dalam penciptaan *wanda* tokoh Bilawa.

2.1.2 Tinjauan Karya

Bentuk rupa tokoh Bima yang terpahat pada relief candi perlu mendapat perhatian dalam penciptaan karya seni ini karena beberapa pertimbangan dari peneliti. Pertama, bentuk-bentuk tokoh wayang yang terpahat dalam dinding candi dipahami oleh para ahli sebagai sumber bentuk wayang tertua di Indonesia (Haryanto, 1991:25). Kedua, bentuk rupa tokoh wayang dalam relief memiliki benang merah dengan bentuk rupa wayang kulit di Jawa dan di Bali (tinjau serta bandingkan Sajid, 1958:50 dan Putra, 2018:130-149). Ketiga, prasasti Wukunjana menyebutkan kisah Bima membekuk Kichaka (Aryandini, 2000). Apabila dicermati, kisah tersebut terdapat dalam salah satu parwa Mahabharata yakni Wiratha Parwa yang menceritakan masa penyamaran Bima beserta keempat saudaranya. Keempat, dalam pedalangan dipahami bahwa Bima menyamar sebagai seorang tukang penyembelih binatang bernama Bilawa. Oleh karena itu, menurut hemat peneliti keberadaan Bima tidak dapat diabaikan ketika memahami tokoh Bilawa baik dari segi rupa maupun ceritera. Keduanya pun saling berhubungan secara sintagmatik dan paradigmatic.



Gambar 1. Tokoh Bima dalam relief Candi Sukuh Karanganyar.
Kontributor foto : Sogik Prima Yoga, S.Sn.

Pada penelitian ini, relief Bima pada Candi Sukuh menjadi salah satu karya nenek moyang yang ditinjau dalam penelitian ini. Relief pada candi tersebut menunjukkan Bima mengenakan sanggul *supit urang* untuk menghias rambut kepalanya. Kalung beserta *upawita* yang menjuntai ke bawah hingga pinggang lengkap digunakannya. Kalung dan *upawita* yang dikenakannya secara bersamaan menyerupai kalung *ulur-ulur* yakni salah satu jenis aksesoris kalung dalam wayang kulit. Kelat bahu dan gelang tangan juga dikenakan tokoh Bima, hanya saja bagian kakinya tidak mengenakan *binggel*. Selain itu, Bima nampak hanya mengenakan cawat dengan motif kotak-kotak. Motif kotak-kotak ini dalam dunia pedalangan dan seni rupa wayang kulit dipahami sebagai motif *poleng*.

Bentuk rupa tokoh Bilawa gaya Cirebon memiliki spesifikasi morfologinya sendiri. Postur dan perawakannya lebih mendekati postur dan perawakan tokoh Bima Gaya Kedu. Aksesoris *pupuk mas jaroting asem* di kening, gelang yang menyerupai motif *candrakirana*, kuku ibu jari yang panjang, tajam dan runcing, serta kain poleng yang dikenakan sebagai cawat pada Bilawa Gaya Cirebon mengidentifikasikan sosok Bima dalam kapasitas yang lain. Ciri khusus Bilawa Gaya Cirebon ialah kalung ular besar yang dikenakan pada leher dan menjuntai di dadanya.



Gambar 2. Wayang Kulit Tokoh Balawa Gagrag Cirebon

Sumber foto : <https://www.deviantart.com/bookgeeky/art/Jagal-Abilawa-298767143>
diakses pada 26 Maret 2022 pukul 16.45 WIB

Tokoh Bilawa karya Sanggar Wayang Manteb memiliki keunikan tersendiri. Melihat postur dan perawakannya, Bilawa karya Sanggar Wayang Manteb bergaya Surakarta. Morfologi bentuknya masih mengacu morfologi tokoh Bilawa Gaya Surakarta konvensional, hanya saja hiasan kepala yang digunakan ialah seutas kain pengikat rambut yang nampak menggantikan *garudha mungkur*. Kain pengikat itu memiliki fungsi yang mirip dengan aksesoris *jungkat penatas* yang mengikat rambut bergaya *udhalan*. Aksesoris pengikat rambut tersebut menjadi ciri khas dari wayang Bilawa karya Sanggar Wayang Manteb. Peneliti mengidentifikasi tokoh Bilawa tersebut memiliki kesamaan postur dan perawakan dengan tokoh Bratasena *wanda lancur*.



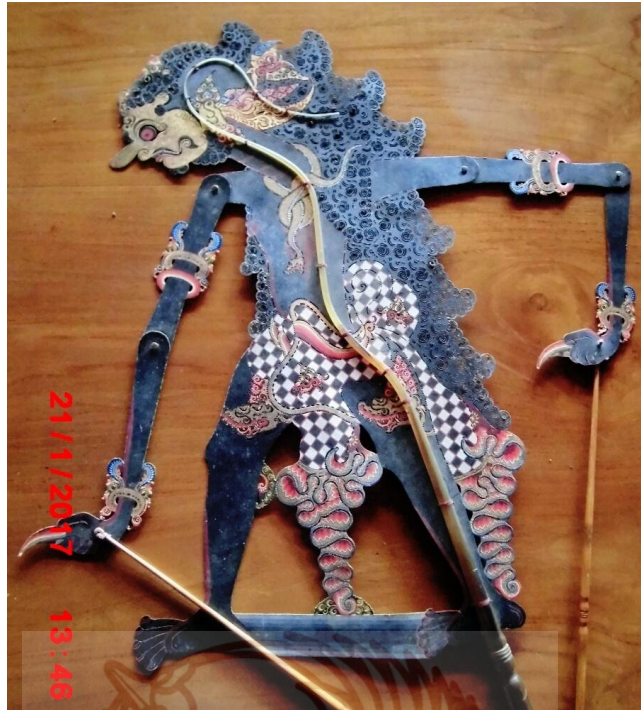
Gambar 3. Wayang Kulit Tokoh Balawa Karya Sanggar Wayang Manteb.

Sumber foto :

<https://web.facebook.com/photo/?fbid=865034520201674&set=a.865029923535467>

Diakses pada 26 Maret 2022 pukul 19.30 WIB

Wayang Bilawa karya Almarhum Enthus Susmono juga memiliki keunikan tersendiri, sehingga menarik untuk turut ditinjau dalam penelitian ini. Apabila Bilawa karya Sanggar Wayang Manteb masih bergaya Surakarta, Bilawa karya Almarhum Enthus Susmono bergaya *prayungan*. *Prayungan* ialah istilah yang digunakan untuk menyebut gaya boneka wayang yang diidentifikasi memiliki unsur percampuran dua gaya atau lebih (Sagio, 1991). Setelah dilakukan pencermatan, wayang Bilawa karya Ki Enthus Susmono bergaya *prayungan* memiliki dua nuansa gaya di dalamnya. Nuansa wayang gaya Cirebon nampak pada karakter bedhahan wajah wayang, bentuk motif sumping, rambut udhalan yang panjang menjuntai hingga punggung, kalung ular yang dikenakan, serta bentuk kelat bahu yang terdiri dua susunan gelang. Nuansa gaya Surakarta terlihat pada bentuk *kapangan* wayang yang menunjukkan konvensi postur dan perawakan wayang Bima gaya Surakarta. Karya Bilawa ini menjadi menarik dalam kajian karya dalam penelitian ini karena menunjukkan kreatifitas Enthus Susmono dalam menciptakan tokoh Bilawa *prayungan* yang bersilang gaya.



Gambar 4. Wayang Kulit Tokoh Balawa Karya Karya Enthus Susmono Almarhum.
Kontributor foto : Rommy Hendrawan

Wayang Bilawa selanjutnya yang mendapat perhatian dalam penelitian ini ialah karya Sigit Sukasman dengan ciri khas wayang ukurnya. Menurut peneliti, wayang ukur merupakan salah satu bentuk penggarapan wayang baru yang berpijak pada wayang kulit konvensional bergaya Yogyakarta. Menurut Salim (2019:55), wayang ukur diciptakan Sukasman pada tahun 1977 dengan kreatifitas Sukasman dalam mengkreasikan bentuk, ragam hias tatahan dan sunggingan, teknik penciptaannya, beserta sistem tanda yang dibangunnya. Tokoh Bilawa wayang ukur pun memiliki keunikannya tersendiri. Segi bentuk,, postur dan perawakannya memiliki benang merah dengan psotur dan perawakan wayang Bima gaya Yogyakarta, tetapi dengan perspektif pengukuran Sukasma wayang Bilawa tersebut menunjukkan perbedaan khas dibandingkang dengan perawakan dan postur Bima dalam konvensi gaya Yogyakarta.



Gambar 5. Wayang Kulit Tokoh Balawa Karya Karya Sigit Sukasman Almarhum.
Sumber foto : <https://wayang.wordpress.com/2010/07/20/pandawa-2-bima-werkudara-bimasena-bratasena-abilawa/> diakses 26 maret 2022 pukul 16.30 WIB

Pencermatan terhadap morfologi bentuk menunjukkan bahwa Bilawa karya Sukasman masih mengenakan aksesoris pupuk mas dan sumping dengan motif yang berbeda dengan motif konvensional. Gelang dan kelat bahu tidak digunakan, tetapi kalung ular dan gaya rambut udhalan tanpa *pogog* justru digunakan pada wayang Bilawa. Kalung ular yang menjuntai hingga dada dan rambut udhalan menjuntai memenuhi punggung mengingatkan pada Bima gaya Cirebon. Selain itu, mengacu keterangan Putra (2018:145), peneliti menduga bahwa Sukasman menerapkan ciri khas aksesoris kalung ular pada figure Bima tradisi kuna sebagaimana yang ditunjukkan pada relief dan arca Bima di Jawa. Bilawa wayang ukur karya Sukasman memiliki ciri khas sunggingan transparan, sehingga ketika wayang tersebut dipergelarkan pada kelir dan disinari cahaya blencong, sunggingan tersebut menunjukkan nuansa warna-warni di balik kelir.

Berdasarkan tinjauan di atas, **penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan mendasar dalam beberapa hal sebagai state of art yang dikemukakan di sini.** Pertama, dalam catatan pendokumentasian

terdahulu menunjukkan tokoh wayang Bilawa belum ditemukan adanya penyebutan *wanda jagal*. Ke dua, tokoh Bilawa yang telah ada dalam konvensi tradisi memiliki persamaan dan benang merah meskipun secara spesifik masing-masing memiliki penciri gaya masing-masing. Ke tiga, pembeda ragam wanda dalam tokoh yang sama dapat diidentifikasi melalui bentuk kapangan; posisi kepala dan wajah; busana dan atribut; dan warna figur. Ke empat, tokoh Bilawa yang merupakan karya baru masih menunjukkan benang merah dengan wayang gaya konvensional yang menjadi acuan.

Berdasarkan keempat tersebut, penciptaan boneka wayang tokoh Bilawa akan dibedakan dengan karya-karya sebelumnya. Ranah kajian yang akan dilakukan peneliti dalam penciptaan karya seni berbasis riset ini ialah kajian mitologi. Tokoh Bilawa akan dibaca dengan pendekatan epic mythology berdasarkan teks lakon wayang purwa yang menyebutkan identitasnya sebagai seorang *jagal* di Negara Wiratha. Setelah mendapatkan mitologi dari tokoh Bilawa, terminology *jagal* dijadikan penamaan *wanda* wayang Bilawa dengan perumusan konsep *wanda jagal* berdasarkan hasil pelacakan mitologi. Setelah itu, konsep yang telah dirancang diwujudkan ke dalam morfologi boneka wayang Bilawa baru dengan kaidah-kaidah atau konsep pembuatan *wanda* dalam seni tatah sungging wayang.

2.2 Roadmap Penelitian

Andi Wicaksono (ketua periset) pernah melaksanakan penelitian berjudul “*Pandhawa Sahāya* dalam Lakon *Kresna Duta* Sajian Ki Hadisugito: Analisis Hermeneutik Tokoh Kresna Gaya Yogyakarta Hadisugito” tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan kapasitas Prabu Kresna dalam lakon Kresna Duta gaya Yogyakarta sebagai Mahabarata Jawa menunjukkan perbedaan dengan tradisi Mahabharatam. Analisis yang dilakukan menunjukkan Prabu Kresna berperan sebagai *duta pungkasan*. Diketahui bahwa peran *duta pungkasan* mencakup tiga kapasitas Prabu Kresna yang meliputi Kresna Sekutu Pandhawa; Kresna Pembawa Pesan Kebenaran; dan Kresna Penggerak *jangkaning jagad* dalam kapasitas kewisnuannya.

Krodha Krura Tokoh Bathari Durga Wayang Purwa pernah dikaji oleh Andi Wicaksono pada tahun 2021. Kajian ilmiah tersebut membahas mengenai makna wujud *raksasi* tokoh Bathari Durga wayang kulit purwa dengan analisis makna hermeneutik Paul Ricoeur yang menekankan aspek terminologi. Hasil analisis menunjukkan, bahwa wujud *raksasi* tidaklah bermakna sebagaimana pemahaman tentang *raksasa* sebagai makhluk bertataran rendah, bengis, kejam dan dipenuhi sifat-sifat kegelapan. Kapasitas kedewaan sebagai dewi utama masih sangat nampak dalam teks lakon wayang purwa dengan kapasitas sebagai *isthadewata*, sehingga kapasitas personalnya masih dalam derajat tataran yang tinggi. Wujud *raksasi* dengan nama Durga bergelar ‘bathari’ merupakan pembauran aspek ‘krodha’ dan ‘krura’ dalam corak pemujaan ‘sakti’ dalam wujud ‘Bhairawi Siwa’.

Andi Wicaksono pernah melaksanakan tugas penelitian pemula dengan judul “*Garap Sabet Abur-aburan Gathutkaca dalam Perang Samberan Pakeliran Gaya Surakarta*” di tahun 2020. Penelitian tersebut diketuai oleh Jaka Rianto, S.Kar., M.Hum., dengan anggota peneliti. *Garap adegan, garap catur, garap sabet* dan *garap iringan* menjadi fokus penciptaan karya seni *abur-aburan*. Penelitian pemula yang dilakukan menghasilkan luaran berupa model *garap sabet abur-aburan* Gathutkaca yang kreatif dan inovatif, serta menjadi referensi sabet wayang kulit gaya Surakarta.

Andi Wicaksono (ketua periset) pernah melakukan penelitian berjudul *Lakon Alap-alap Sukesi Sebuah Analisis Hermeneutik* pada tahun 2016. Penelitian tersebut menafsirkan makna lakon “*Alap-alapan Sukési*” yang memiliki peranan penting dalam kehidupan spiritual masyarakat Jawa. Analisis menggunakan teori hermeneutika Paul Ricoeur yang menekankan aspek terminologi sebagai simbol. Hasil penelitian menunjukkan keberadaan Resi Wisrawa sebagai perwujudan Siwa, serta *Sastra Jéndra Hayuningrat Pangruwating Diyu* dipahami sebagai *sañ strī ja indra hayu ing rat pangruwat ing diyu* yang berkonsep *lingga-yoni*. Peristiwa-peristiwa dalam teks lakon menunjukkan keberadaan peristiwa inisiasi dengan keberadaan Siwa-Durga sebagai *Isthadewatanya*, sehingga disimpulkan bahwa lakon “*Alap-alapan Sukési*” merupakan ritual pemujaan kepada Siwa-Durga.

Kajian ilmiah berjudul *Lakon sebagai Media Transformasi Penyampaian Pesan Sosial dalam Pertunjukan Wayang Orang* dilakukan Andi Wicaksono pada tahun 2012. Kajian ilmiah ini bertujuan menjelaskan transformasi isu aktual dalam masyarakat tentang ide dan gagasan dalam pe-nyanggit-an lakon. Penelitian dilakukan dengan cara pembacaan pertunjukan lakon “Sêsaji Raja Suya” sajian Paguyuban Wayang Orang Panca Budaya menggunakan teori bangunan lakon wayang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sanggit beserta bentuk pertunjukannya merupakan sebuah bentuk kreatif seniman dalam menangkap gejala-gejala dan perubahan sosiokultural agar pertunjukannya diterima oleh masyarakat.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

. Penciptaan karya Bilawa *wanda jagal* dalam penelitian pemula ini akan mengkombinasikan gaya Surakarta dengan Yogyakarta, sehingga mewujudkan karya Bilawa *wanda jagal* bergaya *prayungan*. Oleh karena itu, pencarian data akan dilakukan di Surakarta dan Yogyakarta. Data-data pustaka terkait penelitian yang tidak ditemukan di Perpustakaan ISI Surakarta perlu dicari di Perpustakaan ISI Yogyakarta, Universitas Gadjah Mada dan Sanata Dharma. Data penunjang lainnya yang diperoleh melalui wawancara akan dilakukan pada seniman dalang dan pakar ahli di Surakarta dan Yogyakarta. **Setelah data-data penunjang dirasa sudah lengkap, penelitian akan terfokus dikerjakan di Institut Seni Indonesia Surakarta.**

3.2 Sumber Data

Tokoh wayang Bilawa memiliki kemiripan dengan beberapa tokoh wayang seperti tokoh Bratasena, Werkudara, dan Ramaparasu. Oleh karena itu, boneka wayang dengan tokoh-tokoh tersebut dijadikan referensi visual rupa dalam ranah morfologi wayang dalam penciptaan wayang tokoh Bilawa *wanda jagal*. Boneka wayang yang dijadikan referensi didapatkan dari koleksi Prodi Seni Pedalangan ISI Surakarta baik yang bergaya Surakarta maupun Yogyakarta. Boneka wayang yang dijadikan referensi tersebut akan dibandingkan dan ditelaah morfologinya agar mendapatkan persamaan dan perbedaan bentuk rupa yang dapat mencirikan desain Bilawa *wanda jagal* sebagai wanda baru. Desain wanda yang dibuat diselaraskan dengan pelacakan *epic mythology* atas tokoh Bilawa dalam teks wayang kulit purwa. Wayang referensi juga akan didapatkan melalui peminjaman koleksi-koleksi wayang dari beberapa pakar pedalangan gaya Surakarta dan Yogyakarta. Apabila data wayang referensi yang didapatkan secara langsung mengalami kendala terbatasnya ruang, jarak dan waktu dalam pelaksanaan penelitian ini, data akan diperoleh melalui media digital online.

Data pendukung penelitian yang bersumber pustaka dilakukan dengan melakukan studi pustaka terhadap buku, naskah, artikel, maupun hasil penelitian

yang berkaitan dengan segala informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Studi pustaka tahap awal dilakukan di Perpustakaan Jurusan Pedalangan dan Perpustakaan Pusat ISI Surakarta. Setelah itu, studi pustaka ke Perpustakaan ISI Yogyakarta, Universitas Gadjah Mada dan Universitas Sanata Dharma akan dilakukan mengingat pertunjukan wayang kulit Gaya Yogyakarta merupakan gaya kedaerahan yang memiliki kekhasan tersendiri. Berdasarkan pengalaman peneliti, ketika perpustakaan tersebut dirasa sudah sangat memadai dalam memberikan informasi data penunjang ketika data tidak ditemukan di Perpustakaan ISI Surakarta.

Wawancara dengan beberapa pakar wayang dan pedalangan Gaya Yogyakarta juga akan dilakukan guna memperoleh kelengkapan data yang menunjang penelitian. Wawancara akan dilakukan kepada praktisi atau seniman dan pakar yang berlatar belakang akademisi. Wawancara kepada praktisi salah satunya akan dilaksanakan kepada Ki Margiyono Bagong yang beralamat di Bantul. Ki Margiyono merupakan salah satu seniman dalang senior yang sangat dikenal dalam lingkup pedalangan gaya Yogyakarta. Beliau juga dikenal dengan kemampuan tatah-sungging wayang kult gaya Yogyakarta. Ki Margiyono Bagong sudah sangat sering menjadi rujukan para dalang yang lebih muda dalam hal perbendaharaan lakon. Ki Bambang Suwarno sebagai maestro dalang dan creator wayang juga akan diwawancarai sebagai narasumber gaya Surakarta.

Wawancara kepada pakar yang berlatar belakang akademisi akan dilakukan kepada Dr. Aris Wahyudi, S.Sn., M.Hum yang merupakan staff pengajar Jurusan Pedalangan di ISI Yogyakarta. Beliau merupakan ahli mitologi wayang, termasuk wayang Gaya Yogyakarta. Informasi yang didapatkan dari beliau sangat diperlukan dalam penelitian ini, mengingat karakteristik wayang sebagai jagad konsep yang mitologis. Selain dengan Dr. Aris Wahyudi, wawancara akan dilakukan dengan Ki Purbo Asmoro, S.Kar., M.Hum. yang merupakan seorang dalang wayang kulit gaya Surakarta sekaligus staf pengajar Prodi Seni Pedalangan ISI Surakarta. Ki Purbo Asmoro, S.Kar., M.Hum., merupakan dalang yang sangat faham dengan wanda wayang.

3.3 Metode Penciptaan

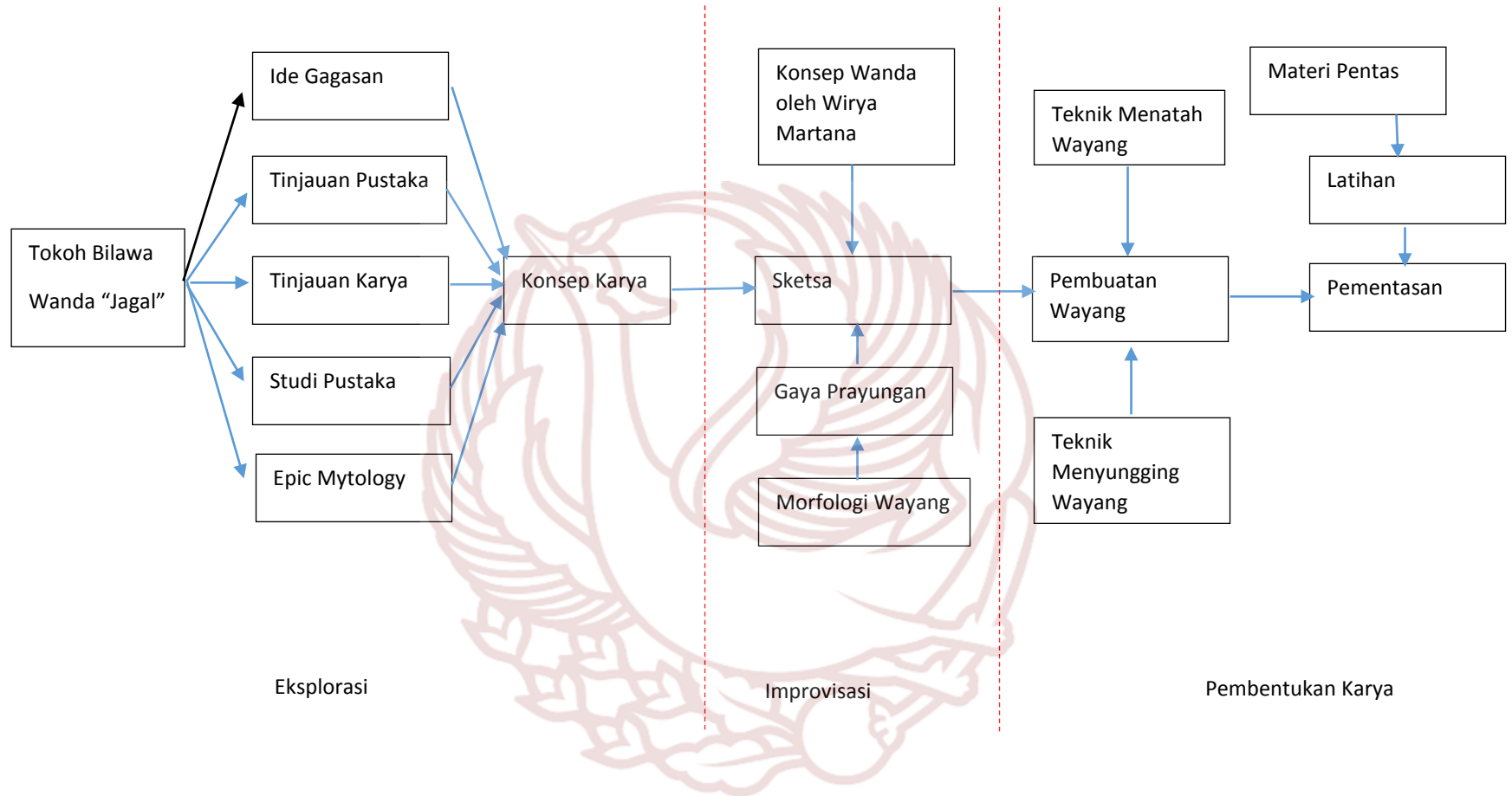
Metode penciptaan merupakan sebuah rumusan yang terdiri dari sejumlah langkah-langkah yang dirangkai, berurutan, berupa perangkat aturan yang membantu peneliti/pengkarya dalam mencapai perwujudan karya (bandingkan Sumaryono, 1999:140). Oleh karena itu, dalam proses penciptaan karya seni diperlukan metode yang ditempuh agar karya dapat diwujudkan. Penciptaan karya wayang kulit purwa tokoh Bilawa wanda jagal akan menggunakan metode penciptaan Alma Hawkins yang meliputi eksplorasi, improvisasi dan pembentukan karya (tinjau Susanti, 2005;52-53).

Tahap eksplorasi yang dipahami peneliti merupakan tahapan mewujudkan ide gagasan menjadi sebuah konsep karya melalui proses penggalian data informasi melalui tinjauan pustaka dan karya, pengumpulan data-data referensi pendukung, yang diselaraskan dengan ide gagasan melalui landasan penciptaan yang digunakan. Ide gagasan penciptaan ini ialah mewujudkan bentuk boneka wayang Bilawa yang mencerminkan karakter *jagal* secara mitologis. Oleh karena itu, berbagai penelitian dan karya seni wayang kulit yang berhubungan dengan tokoh Bilawa ditinjau untuk mengetahui keistimewaan masing-masing. Studi pustaka dilakukan guna mengumpulkan data selengkap mungkin terkait tokoh Bilawa kemudian menelaahnya sebagai penajam ide gagasan yang dimunculkan. Landasan penciptaan yang digunakan dalam penciptaan karya Wayang Kulit Purwa tokoh Bilawa wanda *jagal* ialah pendekatan *epic mythology* dalam mewujudkan ide gagasan melalui eksplorasi data menjadi sebuah konsep karya. Pendekatan *epic mythology* yang digunakan ialah konsep *epic mythology* Hopkins (1986) dan Wahyudi (2022) bahwa setiap tokoh dalam tataran *epic* memiliki aspek kedewaannya sendiri-sendiri yang dapat dilacak melalui simbol-simbol yang ada.

Tahap selanjutnya ialah improvisasi yang merupakan tahapan di mana penekanannya lebih pada eksperimentasi medium (material, teknik, dan alat) yang akan digunakan, eksplorasi visual dalam bentuk skets, dan terakhir pengorganisasian elemen rupa pembentuk nilai estetik karya. Pada tahapan ini desain rupa wayang Bilawa wanda jagal dibuat dengan menggunakan konsep wanda dari Wiryamartana yang dijelaskan oleh Suwarno (2014:4). Menurut

Wiryamartana, wanda sebuah wayang tidak dapat lepas dari aspek mitologi yang diacu untuk melukiskan bentuk tubuh serta busananya, sehingga pelacakan mitologis dalam memahami terminologi *jagal* dalam jagad wayang dilakukan terhadap tokoh Bilawa. Setelah itu, dibangunlah sistem tanda rupa ke dalam perwujudan boneka wayang tokoh Bilawa *Wanda Jagal* melalui komposisi atribut, aksesoris, ragam hias dan pewarnaannya. Pada perwujudan bentuk sketsa atau desain wanda jagal digunakan konsep morfologi wayang dan konsep gaya prayungan dari Sagio (1991).

Tahapan ketiga yang ditempuh ialah pembentukan karya wayang Bilawa wanda jagal. Langkah yang dilakukan ialah mewujudkan desain wayang Bilawa wanda Jagal menjadi sebuah boneka wayang yang siap dipentaskan dengan teknik menatah dan menyungging wayang. Persoalan wanda tidak berhenti pada perwujudan karya boneka, tetapi sampai pada penerapannya dalam pakeliran. Oleh karena itu, pementasan boneka wayang bilawa wanda jagal yang dibuat akan dilakukan ke dalam sebuah simulasi pementasan atau mini pementasan. Boneka wayang dan mini pementasan yang dibuat bersifat purwa rupa sebagaimana batasan dalam skim penelitian yang diajukan, serta masih akan disempurnakan pada penelitian berikutnya.



Bagan1. Metode Penciptaan Wayang Bilawa wanda jagal

3.5 Luaran dan Indikator Capaian

Luaran dalam penelitian ini meliputi naskah publikasi ilmiah; karya boneka wayang kulit tokoh Bilawa wanda jagal; presentasi karya berupa pertunjukan; dan sertifikat pencatatan HKI. Untuk mengukur capaian penelitian yang dilakukan, maka indikator capaiannya yaitu (1) terbit laporan penelitian; (2) terbit satu naskah artikel ilmiah; (3) presentasi hasil penelitian, (4) karya wayang Bilawa wanda jagal yang bersifat purwarupa; dan satu mini pementasan dalam channel youtube ; (5) terbit satu sertifikat HKI.



BAB IV

KONSEP KARYA WAYANG KULIT PURWA BILAWA WANDA JAGAL

4.1 Rumusan Wanda Wayang

Penciptaan karya wayang kulit purwa Bilawa *Wanda Jagal* bertujuan untuk menciptakan *wanda* baru dari tokoh Bilawa wayang kulit purwa. Penciptaan ini merupakan suatu bentuk tanggapan peneliti dalam ranah perkembangan seni wayang kulit purwa. Selain itu, mengacu pendapat Suwarno (2014:2-3) penciptaan *wanda* tokoh Bilawa merupakan bentuk *kebebasan ekspresi dalam menginterpretasikan karakter tokoh ke dalam penciptaan karya rupa boneka wayang terkait* kondisi psikis dan peristiwa yang dialami tokoh tertentu dalam sebuah alur lakon wayang. Untuk mewujudkan suatu *wanda* dari tokoh Bilawa, kaidah dalam pembuatan *wanda* perlu diperhatikan dalam penelitian ini.

Kaidah pembuatan *wanda* wayang kulit masih berupa rumusan-rumusan teoritis dari para pakar wayang kulit purwa. Akan tetapi, rumusan-rumusan pembuatan *wanda* wayang kulit purwa sudah lazim dipahami dan diterapkan oleh para kreator *wanda* dalam menciptakan atau membuat *wanda* suatu tokoh wayang kulit purwa. Oleh karena itu, rumusan-rumusan teoritis terkait penciptaan *wanda* wayang kulit purwa perlu diuraikan pada bagian ini. Rumusan-rumusan teoritis penciptaan wayang wayang kulit purwa menjadi pijakan dalam penciptaan *wanda* baru bagi tokoh Bilawa.

Pengertian tentang *wanda* dipaparkan oleh beberapa pakar wayang kulit. Suyanto menjelaskan, bahwa *wanda* wayang dipahami sebagai bentuk rupa dari boneka wayang yang merefleksikan suasana batin tokoh wayang dengan peristiwa tokoh dalam lakon (2020:145-146). Raharja (2016:5) melengkapi penjelasan Suyanto dengan keterangan bahwa *wanda* tidak hanya melingkupi penggambaran karakter atau suasana batin tokoh wayang saja, namun juga dapat memberikan peranan fungsional satu tokoh. Dua penjelasan tersebut memberikan pemahaman bahwa

wanda wayang berkaitan pula dengan penampilannya pada suatu suasana pakeliran yang terwadahi dalam sebuah peristiwa lakon.

Wanda suatu tokoh wayang memiliki kriteria penciri yang dapat dikenali sebagai penanda maupun pembeda diantara wanda-wanda yang ada. Terlebih untuk mengidentifikasi wanda rangkep (tidak hanya satu jenis wanda) bagi satu tokoh populer yang sama. Soetrisno dalam bukunya yang berjudul *Pitakonan lan Wangsulun Bab Wanda Wayang Purwa*. Surakarta (1964) memberikan penjelasan tentang bagaimana suatu wanda wayang dapat dikenali. Penjelasan Soetrisno disebutkan sebagaimana kutipan di bawah ini.

“Kangge nggampilaken titikan wanda wayang punika amriksanana longok saha tumungkuling praupan; kendho lan singseting corekan pawakan; jejeg lan angronging adeg; bedhahan lan praboting wayang; patut empering sunggingan.” (1964:5)

Penjelasan Soetrisno di atas memberikan pemahaman, bahwa untuk mempermudah dalam mengenali suatu wanda dapat mengamati beberapa hal, yaitu arah pandang wajah, postur dan perwakan wayang, sikap badan wayang, roman muka, busana dan aksesoris yang dikenakan, serta pewarnaan yang diterapkan dalam penampilan wayang kulit purwa. Poin-poin penjelasan Soetrisno tersebut dapat menjadi pijakan sebagai kriteria penciri suatu wanda wayang kulit purwa. Sebagai misal, sama-sama tokoh Arjuna tetapi memiliki arah pandang, sikap badan, roman muka dan pewarnaan wajah yang berbeda tentunya berbeda pula wandanya. Contoh yang dapat mewakili penjelasan tersebut ialah wayang Arjuna wanda Kinanthi dan Arjuna wanda Yudasmara gaya Yogyakarta.

Pemahaman mengenai bagaimana wanda itu dibuat dijelaskan oleh beberapa pendapat ahli wayang kulit purwa. Pada dokumen laporan penelitian yang berjudul *Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta* yang disusun oleh tim penyusun (1979:3) menguraikan secara rinci terkait unsur-unsur dari wanda itu dapat terbentuk. Sebuah informasi penting yang didapatkan dalam dokumen tersebut ialah wanda wayang merupakan kesatuan dari unsur-unsur yang terdiri dari tunduk tengadahnya muka; ukuran dan bentuk sanggul; ukuran dan bentuk mata; keadaan badan, yaitu ukuran

dan posisinya; ukuran dan tancap dari leher; datar dan tidaknya, panjang dan pendeknya bahu; bentuk dari perut; busana yang dipakai; posisi kaki; serta sunggingan

Suwarno dalam artikelnya yang berjudul *Kajian Bentuk dan Fungsi Wanda Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta Kaitannya dengan Pertunjukan* (2014:2-3) menjelaskan bahwa wanda tercipta melalui perpaduan garis dan warna dalam desain wayang kulit purwa. Lebih lanjut dijelaskannya, bentuk secara keseluruhan dari ujung rambut sampai telapak kaki, termasuk tata busana, aksesoris, unsur garis (corekan dan kapangan) dan tata warna (sunggingan) membentuk suatu kesatuan yang disebut wanda wayang. Melalui wujud figur wayang yang terwujud dalam suatu wanda tidak sekedar melukiskan fisik tokoh tetapi juga melukiskan karakter yang dimilikinya.

Uraian penjelasan di atas menjadi sebuah rumusan teoritis yang digunakan dalam penciptaan wanda wayang tokoh Bilawa dalam penelitian ini. Pada wawancara tidak terstruktur yang dilakukan peneliti kepada Bambang Suwarno; seorang maestro creator wayang pada tanggal 30 Juni 2022 pukul 18.00 WIB di rumahnya, didapatkan sebuah informasi penting bahwa tokoh Bilawa belum memiliki wandanya tersendiri. Menurut Bambang Suwarno, walaupun ada wandanya tentu mengacu pada wanda wayang tokoh Bratasena. Keterangan Bambang Suwarno tersebut memperkuat peluang penciptaan wanda baru bagi tokoh Bilawa dalam penelitian ini. Selain itu, pendapat Bambang Suwarno juga memberikan pemahaman bahwa dalam menciptakan wanda wayang dapat mengacu wayang yang sudah ada. Pendapat tersebut sejalan dengan penjelasan Soetrisno, bahwa dalam membuat wanda suatu wayang dapat mengacu pada wayang yang lebih ada sebelumnya (tinjau Soetrisno, 1964:37). Oleh karena itu, penciptaan wayang Bilawa wanda jagal mengacu pada babonan wayang Bilawa yang sudah ada; yang kemudian mengeksplorasi unsur garis (corekan dan kapangan); busana dan aksesoris; serta tata warna (sunggingan) hingga mendapatkan rancangan wanda baru untuk tokoh Bilawa.

Salah satu keistimewaan yang ditawarkan dalam penciptaan wanda jagal untuk tokoh Bilawa dalam penelitian ini ialah adanya pendekatan mitologis. Berkaitan dengan itu, pendapat I Kuntara Wiryamartana yang dijelaskan kembali olen

Suwarno (2014:4) tentang wanda yang mendapat perhatian dan diacu dalam penelitian ini. I Kuntara Wirya Martana menyebutkan bahwa wanda wayang berkaitan pula dengan mitologi. Mitologi adalah ilmu tentang kesusastraan yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan. Mengacu pandangan I Kuntara Wirya Martana tersebut, pelacakan mitologis tokoh Bilawa perlu dilakukan. Ranah mitologi wayang menunjukkan bahwa setiap tokoh tataran epic memiliki relasi dengan tokoh-tokoh dewa atau tokoh tataran mite yang mempengaruhi perilaku dan peristiwa yang dialami tokoh (Wicaksono, tinjau juga Wahyudi). Hasil dari pelacakan mitologis yang didapatkan kemudian diramu ke dalam sistem tanda rupa yang dibuat dan diwujudkan bentuk wanda jagal sesuai kaidah teoritis pembuatan wanda yang telah dijabarkan di atas.

Penamaan wanda jagal juga memiliki maksud tersendiri. Soetrisno (1964:35) menunjukkan bahwa setiap istilah nama yang digunakan dalam penyebutan wanda memiliki maksud dan pesan. Penamaan wanda mengandung Konsep asma kinarya japa, yakni (tinjau Wahyudi, 2013). Sejalan dengan konsep asma kinarya japa, maka penamaan wanda jagal mengandung makna terkait kapasitas ketokohan Bilawa dalam relasi mitologis yang dimilikinya.

4.2 Tokoh Jagal Bilawa Sebagai Bima Dalam Penyamaran

Tokoh Jagal Bilawa muncul dalam dua lakon dalam tradisi pedalangan yaitu Lakon Adon-adon Rajamala dan lakon Wiratha Parwa. Kedua lakon tersebut dikenal dalam tradisi wayang kulit gaya Surakarta, sedangkan dalam tradisi gaya Yogyakarta keduanya merupakan peristiwa lakon yang teramu dalam satu lakon yaitu lakon Pandhawa Kumpul. Lakon Rajamala dan Wiratha Parwa tradisi pedalangan bersumber pada salah satu parwa dari asta dasa parwa Mahabharata yaitu bagian Wiratha Parwa (periksa Ariyoga, 2020:124). Meskipun demikian, sebagai Mahabharata Jawa lakon Adon-adon Rajamala dan lakon Wiratha Parwa memiliki keunikan alur peristiwa tersendiri yang tetap memiliki jalinan interteks dengan parwa Wiratha Parwa.

Lakon Adon-adon Rajamala disebut juga dengan lakon Rajamala Gugur (periksa Gunawiharjo, 1994:98-101). Lakon tersebut berkisah mengenai rencana pemberontakan yang dilakukan oleh Raden Kencarupa dan Raden Rupakenca. Raden Kincakarupa dan Raden Rupakenca merupakan saudara ipar Prabu Matswapati raja Negara Wiratha. Keduanya merupakan saudara dari Dewi Rekathawati permaisuri Prabu Matswapati; yang mana Raden Kencarupa, Rupakenca, dan Dewi Rekathawati merupakan putra dari Resi Palasara (Harghana, 1998:38-44). Raden Kencarupa dan Rupakenca mengabdikan kepada Prabu Matswapati ketika saudara perempuan mereka yakni Dewi Rekathawati dinikahi oleh Prabu Matswapati.

Pemberontakan yang dilakukan oleh Raden Kencarupa dan Rupakenca dilatarbelakangi oleh sikap angkuh merasa paling kuat diantara para kesatria Wiratha. Tidak dipungkiri Raden Kencakarupa merupakan mahasenapati yang menguasai ribuan bala tentara Wiratha dan bertanggung jawab penuh atas keamanan Negara Wiratha. Cara yang dilakukan untuk memberontakan ialah dengan mengadakan sayembara adu jago yang bertepatan dengan peresmian pembangunan *pasar anyar*. Adu jago yang dimaksudkan bukanlah sabung ayam, tetapi adu jago manusia yang diduelkan dan dipertontonkan dalam *gelanggang payudan*. Raden Kencarupa mengajak Prabu Matswapati untuk adu jago dengan taruhan Negara Wiratha. Apabila jago dari pihak Prabu Matswapati kalah, seluruh kerajaan Wiratha menjadi milik Raden Kencarupa.

Raden Kencarupa memiliki jago bernama Raden Rajamala yang merupakan saudaranya sendiri. Hubungan saudara antara Raden Rajamala dengan Raden Kencarupa berasal dari hubungan anak dengan Resi Palasara. Tradisi Surakarta menyebutkan bahwa Raden Rajamala merupakan anak dari Dewi Watari, sedangkan Dewi Rekathawati, Raden Kencarupa dan Raden Rupakenca merupakan anak dari Dewi Kencawati. Dewi Watari dan Dewi Kencawati merupakan dua bersaudara dari Kerajaan Kencapura yang memakan kama kerut milik Resi Palasara saat sang Resi mengobati Dewi Durgandini (tinjau Harghana, 1998:38-44). Tradisi Yogyakarta menyebutkan bahwa Raden Rajamala terlahir dari efek penyakit Dewi Durgandini yang diangkat atau disembuhkan oleh Resi Palasara. Raden Kencarupa memiliki

saudara kembar satu peristiwa kelahiran yaitu Raden Rupakenca yang mana keduanya terlahir dari pecahan perahu yang dinaiki oleh Resi Palasara bersama Dewi Durgandini.

Raden Rajamala merupakan tokoh yang sakti dan jago bergulat. Dia turut menjadi andalan Negara Wiratha jika Negara Wiratha mendapat ancaman musuh. Oleh karena itu, Raden Kencarupa menjagokan Raden Rajamala untuk diadu dengan jago dari pihak Prabu Matswapati. Jago dari pihak Prabu Matswapati bernama Bilawa yang merupakan anak dari Jagal Walakas seorang tukang jagal di Negara Wiratha. Tubuhnya tinggi besar dengan rambut yang panjang terjuntai menutupi tunggungnya. Jagal Bilawa terkenal dengan tenaganya yang sangat kuat dengan ditunjukkan kemampuannya menjagal ratusan sapi di setiap harinya. Raden Rajamala dan Jagal Bilawa kemudian berduel dalam gelanggang payudan.

Singkat cerita, Raden Rajamala yang sangat sakti dan selalu hidup kembali jika terbunuh dapat dikalahkan Jagal Bilawa dengan bantuan Wrehatnala yang mencegah Rajamala dapat hidup kembali saat berhasil dibunuh. Raden Kencarupa marah kemudian mengajak Raden Rupakenca menyerang istana Negara Wiratha, namun di tengah jalan bertemu dengan Salindri. Raden Kencarupa teripikat dengan Salindri kemudian mencoba merayunya. Salindri takut kemudian menemui Jagal Bilawa untuk meminta pertolongan. Jagal Bilawa bersama Salindri menyusun rencana untuk menjebak dan mengalahkan Raden Kencarupa.

Pada suatu malam di ruang khusus yang telah disepakati Salindri dan Jagal Bilawa, Raden Kencarupa diundang untuk datang sendiri ke ruangan tersebut. Raden Kencarupa sangat gembira karena mengira undangan tersebut merupakan keberhasilannya merayu Salindri. Raden Kencarupa segera masuk ruangan yang gelap dan berharap dapat bermalam bersama Salindri. Akan tetapi, tiba-tiba tubuhnya disergap oleh sosok bayangan hitam yang tidak lain ialah Jagal Bilawa. Raden Kencarupa tidak mengetahui kalau yang menyergapnya ialah Jagal Bilawa. Raden Kencarupa mati di tangan Jagal Bilawa dengan kondisi yang mengenaskan. Raden Rupakenca bermaksud membalas kematian saudaranya, tetapi dia juga berhasil dibunuh oleh Jagal Bilawa.

Lakon Wiratha Parwa menceritakan peristiwa penyerangan yang dilakukan Prabu Susarma yang dibantu Prabu Duryudana ke Wiratha setelah Raden Kencarupa mati. Judul lakon Wiratha Parwa tradisi pedalangan mengacu nama salah satu parwa dari astadasa parwa yakni Wiratha Parwa (periksa Purwadi, 1994; bandingkan Tim Penerjemah, 2018). Peristiwa penyerangan Negara Wiratha yang dipimpin Prabu Susarma dari Negara Trigarta berhasil menawan Prabu Matswapati. Tandha Wijakangka membujuk Jagal Bilawa untuk menolong Negara Wiratha dengan membebaskan Prabu Matswapati dari tangan musuh. Jagal Bilawa tergerak hatinya kemudian berangkat berperang untuk menyelamatkan raja Negara Wiratha. Jagal Bilawa pun berhasil mengalahkan Prabu Susarma dan membebaskan Prabu Matswapati.

Tokoh Jagal Bilawa yang diuraikan di atas bukanlah tokoh yang memiliki identitas sepenuhnya sebagai sosok bernama Jagal Bilawa sejak dia dilahirkan. Penelaahan teks lakon dengan sumber-sumber tertulis menunjukkan bahwa identitas Jagal Bilawa merupakan identitas samaran dari salah satu kesatria Pandhawa. Teks lakon pedalangan menunjukkan bahwa Jagal Bilawa merupakan samara dari Raden Werkudara atau Bima saat menyelesaikan konsekuensi kekalahan bermain dadu di tahun ke-tiga belas (Padmosoekotjo, 1990:83). Beberapa teks Mahabharata sedikit menunjukkan perbedaan penyebutan nama yang merujuk pada identitas penyamaran Bima. Teks Mahabharata karya Nyoman S Pendit dan Rajagopalachari menyebutkan nama Valala sebagai samaran Bima saat *namur kawula* di Negara Wiratha (bandingan Padmosoekotjo, 1990:146-149).

Kendati ditemukan perbedaan penyebutan nama, petunjuk dalam memahami bahwa Bima melakukan penyamaran saat *namur kawula* di Negara Wiratha sudah disebutkan sejak zaman sejarah melalui prasasti Wukajana. Prasasti Wukajana ditulis pada zaman Raja Balitung kurang lebih perempat pertama abad IX M. Cuplikan dari isi prasasti yang menyebutkan tokoh Bima ialah sebagai berikut.

“...hinyunakan tontonan mamidu sang tangkil hyang, si nalu macarita
bhimma kumara mangigal kicaka, si jaluk macarita Ramayana, mamirus,
mabañol si mungmuk si galigi mawayang buatt hyang macarita ya kumara...”
(Sumaryono, 2021:22)

Isi prasasti Wukajana di atas menyebutkan peristiwa Bima memutar-mutar Kicaka. Aryandini menyebutkan Bima membekuk Kicaka (2007). Penyebutan tokoh Bima dan Kicaka dalam isi prasasti Wukajana mengindikasikan kisah Wiratha Parwa yang menceritakan Pandhawa namur kawula dengan menggunakan penyamaran. Teks Wiratha Parwa yang diterbitkan di Bali menunjukkan nama samara Bima yaitu Valala.

Perbedaan nama antara Valala, Balawa dan Jagal Bilawa memiliki kapasitas yang berbeda dalam teks lakon. Valala dan Balawa dipahami sebagai penyamaran Bima yang menyamar menjadi juru masak kerajaan Wiratha. Pekerjaan tersebut dilatarbelakangi dengan tabiat Bima yang sangat gemar makan. Berbeda dalam tradisi pedalangan yang menyebutkan nama Jagal Bilawa sebagai nama samara Bima. Pekerjaan Jagal Bilawa ialah tukang sembelih binatang di negara Wiratha. Penyebutan Jagal Bilawa juga ditunjukkan oleh Kosasih melalui komiknya berjudul Mahabharata Buku ke 7, bahwa Bima menyamar menjadi Jagal Bilawa yang bekerja sebagai tukang jagal, tukang sembelih binatang dan juru masak atas petunjuk Prabu Kresna (2001:74). Pada penelitian karya ini, nama yang diacu dalam penciptaan wanda ialah nama Bilawa dengan tugasnya sebagai jagal atau tukang potong hewan. Pemilihan ini sejalan dengan tradisi pedalangan yang menyebutkan nama Jagal Bilawa (periksa Suwarno).

4.3 Terminologi *Jagal* Sebagai Penanda Kapasitas Bhairawa Siwa Pasupati

Pada bagian awal bab ini telah dijelaskan bahwa penamaan wanda memiliki arti dan makna yang disampaikan. Oleh karena itu, pemilihan nama jagal sebagai nama wanda untuk tokoh Bilawa yang bekerja sebagai jagal tersisipkan konsep karya yang dibuat peneliti. Sebagaimana yang telah disebutkan dalam Bab I bahwa penciptaan wanda dilakukan dengan pelacakan mitologis, maka pelacakan mitologi tokoh Bilawa dan kapasitas jagal dilacak pada bagian ini.

Bagian sebelumnya telah terlacak bahwa Bilawa merupakan tokoh Bima, sehingga pelacakan mitologis tokoh dapat dilakukan dengan pelajakan mitologis Bima. Tokoh Bima memiliki relasi mitologis dengan tokoh Dewa Bayu dan Dewa Indra. Relasi mitologis tersebut ditunjukkan Wahyudi (2013) atas teks lakon Dewa Ruci yang tergambarkan dengan beberapa aksesoris busana yang diberikan Dewa Indra kepada Bima. Setelah itu, aksesoris dan busana tersebut melekat sebagai penanda identitas dan jati diri Bima. Relasi mitologis dengan Dewa Bayu ditunjukkan melalui dasanama yang dimilikinya yaitu Bayusiwi yang artinya putra Dewa Bayu. Identitas penanda Bima memiliki relasi mitologis dengan Dewa Bayu ditunjukkan dengan pakaiannya berupa cawat poleng bang Bintulu, sumping, gelang dan pupuk mas yang dikenakannya sejak dia dilahirkan.

Bima sebagai putra Bayu dalam relasi mitologis bayu siwi menunjukkan kapasitas personal bayu melekat dalam dirinya. Hopkins menyebutkan bahwa Dewa Bayu merupakan aspek kekuatan dan kecepatan serta perwujudan petarung yang dahsyat (1965:95). Aspek kekuatan, kecepatan, dan petarung yang dahsyat ditunjukkan dalam beberapa teks pedalangan. Keberadaan Bima dalam kapasitas Bayu siwi dengan kekuatan dan kecepatannya yang dasyat disebutkan Siswoharsojo dalam cuplikan narasi Bima mlumpat sebagai berikut.

“ Arya Sena yen lumampah tanpa madya, mung kairing sindung riwut bayu bajra, ambener tanpa menggok, sanadyan anjujur marga tinenggel, lampae malumpad. Lumpade Sena dohe sapandeleng dwipangga. Sangsaya ageng wijiling pancawara, narajang wana padesan, kakayon kang jero tancepe pokah, kang cethek runkat, dadi marga sanalika.” (1991:77)

Padmosoekotjo juga menyebutkan bahwa saat menjadi Balawa atau Bilawa merupakan ahli gulat, terbiasa diadu dengan macan dan hewan liar lainnya (1982:154). Selanjutnya Padmosoekotjo menyebutkan, bahwa saat berada di Negara Wiratha Bilawa selalu diajak untuk berburu, dan dia sering menangkap gajah, bantheng, badak, singa maupun harimau tanpa menggunakan senjata (1990:149). Informasi tersebut menunjukkan bahwa Bima sebagai Bilawa memiliki kekuatan yang luar biasa.

Kapasitas jagal sebagai tukang sembelih binatang menunjukkan relasi mitologis Bima dengan Siwa. Aryandini (2007) menyebutkan bahwa Bima memiliki tipikal yang luar biasa, bertubuh besar, terkesan kasar, dan menakutkan saat berperang. Aryandini juga menyebutkan bahwa Bima dipahami sebagai perwujudan Bhairawa Siwa. Relasi mitologis Bima dengan Siwa juga ditunjukkan dengan nama Bima yang menunjukkan identitas nama Siwa. Bhattacharji menyebutkan bahwa Siwa disebut juga Bhima sebagaimana kutipan berikut.

“The RV knows Siva as a dread god (cf. x: 126: 5); the VS calls him Atatayin (with a drawn bow, xvi: 18); he is frequently called Bhima (mighty).” (1978:125)

Nama samaran Bima menjadi Bilawa yang dipahami dalam tradisi pedalangan menurut peneliti mengindikasikan kapasitasnya sebagai Siwa. Kata Bilawa memiliki lira-liru tembung dengan Birawa dengan huruf r yang diucapkan menjadi l. Birawa mengidentifikasi Bhairawa yakni bentuk Siwa dalam bentuk ugra, yang menakutkan, ganas, yang maha dahsyat. Pada konsep karya yang dibuat, relasi Siwa dalam bentuk Bhairawa dikorelasikan dengan terminology jagal yang dipakai dalam penamaan wanda untuk tokoh Bilawa. Teks pedalangan dalam lakon Wiratha Parwa menunjukkan keganasan pertempuran Bilawa yang memiliki relasi mitologis Siwa-Bayu melawan Kicaka yang menunjukkan kapasitas jagal, penjagal nyawa. Keterangan yang menyebutkan hal tersebut ialah terkutip sebagai berikut.

Campuhe Kicaka lumawan Ballawa pepindhane kaya macan gembong lumawan singa barong, banget nggegirisi.... Tibane Kicaka mengkureb, raine kongseb ing bantala. Gigire Kicaka tumuli diidak, gulune ditekak, banjur di dengkek nganti putung ula-ulane. Kagawa saka bangeting pangigit-igite, Balawa olehe mrejaya digawe pangewan-ewan. Tangan lan sikile diputung-putung, awake dijejuwing. (Padmosoekotjo, 1982:92)

Kapasitas jagal pada diri Bilawa sebagaimana pekerjaannya sebagai penyembelih binatang kurban di Wiratha juga menunjukkan kapasitas relasi mitologis dengan Siwa yang dipahami bahwa Siwa adalah sang pasupati; penguasa binatang kurban. Siwa pasupati disebutkan oleh Bhattacharji dalam kutipan berikut.

The Rgvedic hymns mention Rudra generally as Pasupati without assigning any specific animal to him, but the ritual associates the bull or the ox or the cow with him. ... The Mbh. calls him the lord of cows (vn: 201: 34). Reason is given for his name Pasupati: he delights in cattle (Mbh. vii: 20: 123, vii: 78: 53). (1978:116)

Berdasarkan uraian di atas, maka nama wanda jagal berkonsep bahwa Bilawa adalah Bima dalam kapasitas siwa bhairawa pasupati. Konsep tersebut yang disematkan dalam pemilihan terminology jagal untuk penamaan wanda yang dibuat. Proses perwujudan wanda dibangun dengan membuat desain wanda dengan komposisi aksesoris busana yang menunjukkan relasi mitologis Bima-Bhairawa Siwa Pasupati. Akan tetapi, relasi mitologis Bima dengan Bayu dan Indra tidak dapat ditinggalkan dan tetap ditunjukkan.



BAB V
PERWUJUDAN KARYA WAYANG KULIT PURWA
BILAWA WANDA JAGAL

5.1 Sistem Tanda Rupa dalam Karya Bilawa Wanda Jagal

Sebuah karya seni menyampaikan sebuah pesan yang disampaikan kepada penikmatnya. Pesan tersebut dapat disematkan ke dalam sistem tanda yang dibangun ke dalam karya yang dibuat (periksa Barthes, 2016). Sebagaimana konsep karya yang dijabarkan dalam bab sebelumnya, konsep jagal sebagai penggambaran bentuk Bhairawa Siwa sang Pasupati dituangkan ke dalam simbol-simbol rupa yang disematkan dalam perwujudan boneka wayang Bilawa wanda jagal. Simbol-simbol rupa meliputi relasi bentuk aksesoris wayang dan komposisi warna yang mereferensi tanda-tanda mitologis Bhairawa Siwa sang Pasupati.

Perwujudan karya Bilawa wanda jagal dalam ranah wanda wayang mereferensi berbagai gaya wayang kulit purwa lintas gaya, sehingga peneliti bermaksud mewujudkan karakteristik wayang gaya prayungan. Oleh karena itu, tidak dipungkiri perwujudan wanda wayang dari kerupaan akan menunjukkan beberapa indikasi kesamaan dengan wayang Bilawa gaya-gaya wayang yang lain. Meskipun demikian, kesamaan yang ada akan menampakkan perbedaan dari segi bentuk, komposisi garis dan warna dengan konsep mitologis yang diusung ke dalam karya.

Peneliti berpijak pada pemikiran Ratna Cahaya dalam tulisannya yang berjudul *Diferensiasi Wanda-Wanda Arjuna Gagrak Surakarta Dalam Pengukuran Dan Perhitungan Secara Matematis* yang memberikan pemahaman bahwa penambahan jumlah aksesoris dalam wayang dapat memunculkan wanda baru (Cahaya, 2020:1-12). Berpijak pada pemahaman yang diberikan Cahaya tersebut, peneliti memunculkan bentuk-bentuk aksesoris dan penambahan aksesoris yang tidak terdapat dalam sosok Bilawa gaya Surakarta dan Yogyakarta sebagai penciri wanda jagal yang dibuat. Pemunculan bentuk aksesoris beserta penambahan aksesoris dan pewarnaannya mengacu pada pelacakan mitologis yang menunjukkan relasi Bilawa dengan istadewa Bayu, Indra, Siwa dan Naga. Aksesoris, busana, anatomi dan pewarnaannya menunjukkan identitas dan kapasitas istadewata dari Bilawa.

Warna khusus berupa warna hitam dan merah mengacu simbol warna mitologis. Istadewata bayu sebagai dewa yang bertempat di sebelah barat dalam wilayah kegelapan (Bhattacharji, 1978:7-8) diasosiasikan dengan warna hitam legam. Istadewata Siwa sebagai dewa yang berkaitan dengan malam, kegelapan, serta kapasitas bhairawa dengan warna merah darah (1978:15). Warna-warna tersebut diterapkan dalam sistem tanda rupa yang dibangun dalam karya. Secara singkat, sistem tanda rupa yang dibangun ke dalam bentuk rupa Bilawa wanda jagal ditunjukkan tabel berikut.

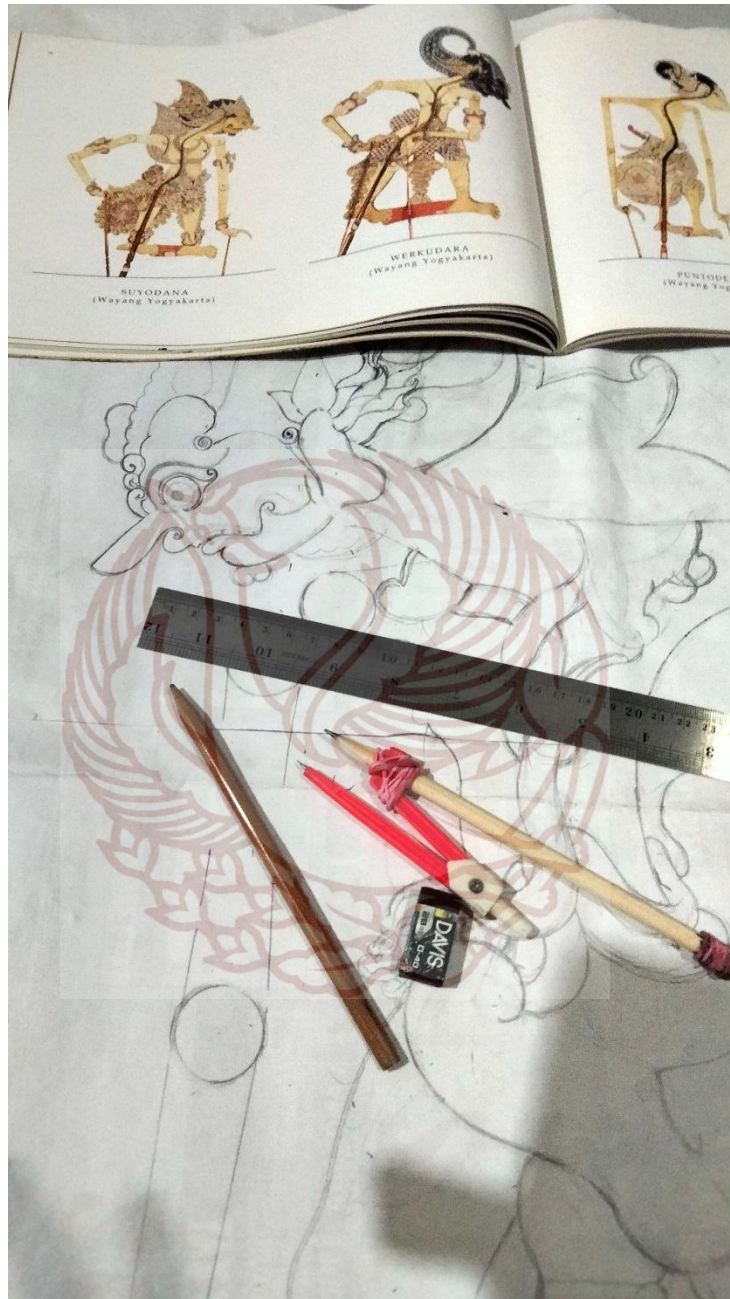
No	Istadewata	Sistem Tanda Rupa		
		Aksesoris/Busana	Bentuk	Warna
	Bayu	Tipikal postur dan anatomi wayang	Gagahan ageng, mata thelengan, rengon, hidung dempok	Hitam
		Kuku pancanaka	Kuku panjang runcing	Emas, merah
		Cawat Poleng	Kotak-kotak	Merah, hitam, kuning, putih, garis hijau polos
		Pupuk mas	Patran dahi	emas
		Sumping pandhan binethot	Referensi gaya yogya	Skadi warna
		Kelat bahu balibar manggis	Referensi gaya klasik	
	Indra	Anting sotya maniking warih	Referensi gaya klasik	Emas, skadi warna

	Bhairawa Siwa Pasupati	Rambut udhal	Panjang menjuntai, sejumlah 9 gelombang	Merah maron kehitaman
		Garis phallus	Besar menonjol	
		Kalung naga	Besar menjulur ke bawah, kepala menggigit phallus	emas
		Tipikal postur dan anatomi wayang	Serba lebih ukurannya, bersifat menyangatkan, menakutkan	Garis-garis warna merah

5.2 Proses Pembentukan Karya

Tahapan selanjutnya yang dilakukan ialah mewujudkan konsep karya menjadi karya wanda jagal tokoh Bilawa sebagaimana sistem tanda rupa yang dirancang. Langkah awal yang dilakukan ialah dengan membuat mengeksplorasi rancangan desain boneka wayang kulit Bilawa Wanda Jagal yang sesuai dengan konsep dan sistem tanda yang dibuat. Pembuatan desain dilakukan dengan membuat gambar pada selembar kertas gambar menggunakan pensil. Penggunaan pensil memiliki keuntungan yakni garis yang diciptakan masih dapat diperbaiki dengan mudah. Setelah rancangan desain yang digambar dengan pensil dirasa mantab, maka garis-garis gambar dipertegas dengan menggunakan tinta. Melalui cara tersebut didapatkan pola atau desain wayang kulit Bilawa Wanda Jagal yang siap diwujudkan menjadi

boneka wayang dengan media kulit dengan cara tatah-sungging wayang. Langkah yang dilakukan dalam proses tatah-sungging dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 6. Proses pembuatan desain wayang Bilawa wanda jagal pada selembarkertas

5.2.1 Persiapan

Tahapan awal yang dilakukan sebelum menatah dan menyungging dalam pembentukan wayang Bilawa wada Jagal ialah tahap persiapan. Tahap persiapan dilakukan dengan langkah menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Bahan yang digunakan untuk membuat wayang kulit Bilawa wanda Jagal ialah kulit binatang yang dalam bahasa Jawa disebut *lulang* atau *walulang*. Sunarto (2008:5) menjelaskan pengertian kulit binatang ialah lapisan paling luar dari tubuh binatang dimana bulu binatang tumbuh serta berfungsi sebagai pelindung tubuh dari panas, pengaruh mekanis, kimiawi. Lulang yang dipilih adalah lulang kerbau perkamen yang sudah mengalami pengolahan alami (sudah dikerok dan kering). Menurut Sagio (1991:141-143) jenis kulit kerbau memiliki kualitas yang paling baik untuk membuat wayang. Pertimbangannya ialah karakter kulit kerbau yang tahan dengan perubahan cuaca, sehingga wayang yang terbuat dari kulit kerbau tidak mudah kendor atau melengkung permukaannya.

Satu lembar kulit kerbau kemudian dipotong dan diambil sesuai ukuran dari pola wayang Bilawa wanda Jagal. Setelah mendapat potongan sesuai ukuran dan kebutuhan, kulit tersebut direndam dalam air bersih selama dua belas jam pada sore hari. Kulit tersebut kemudian direntang dan dikeringkan kembali di pagi harinya. Lama pengeringan dalam penelitian ini kurang lebih selama satu bulan dengan cara diangin-anginkan. Pengeringan tidak dilakukan dengan cara menjemur kulit di bawah sinar matahari langsung karena dapat menyebabkan kulit melengkung dan justru pengeringan menjadi tidak sempurna. Perentangan dan pengeringan yang dilakukan ini bertujuan agar kulit kerbau yang menjadi bahan pembuatan wayang Bilawa wanda Jagal menjadi semakin baik kualitasnya (tahan cuaca, kencang dan tidak kendur).



Gambar 7. Bahan kulit untuk membuat wayang Bilawa wanda jagal yang direntang dan dikeringkan lagi dengan cara diangin-anginkan.

Kulit yang telah kering kemudian diangkat dan siap untuk dicorek yakni memberikan gambar pola ke dalam kulit yang akan ditatah. Strategi yang dilakukan ialah dengan memindahkan desain wayang Bilawa wanda jagal ke dalam kulit. Caranya dengan meletakkan gambar desain di bawah kulit yang sudah terlihat bening transparan, kemudian menggores kulit dengan penyorek sesuai garis-garis yang ada pada gambar desain. Penggunaan pena atau tinda peneliti hindari agar tampilan kulit tetap bersih dan tidak mengganggu aktifitas menatah nantinya. Setelah itu, barulah dapat memulai tahapan penatahan. Sebelum melakukan penatahan, yang yang tidak kalah penting ialah menyiapkan satu set alat menatan. Alat perlu dipersiapkan sebaik mungkin agar proses penatahan wayang Bilawa wanda jagal tidak terkendala karena kesiapan alat. Satu perangkat alat menatah meliputi tatah wayang, *pandukan*, *gandhen*, malam, jangka, dan *tindhih*.



Gambar 8. Bahan kulit yang siap dicorek dengan gambar desain wayang Bilawa wanda jagal yang berada di bawah bahan kulit.

5.2.2 Penatahan Wayang

Proses penatahan yang pertama kali dilakukan ialah tahap *ngapangi*. yakni penatahan garis tepi atau garis terluar dari bentuk wayang kulit, sehingga mendapatkan bentuk dasar boneka wayang kulit Blawa wanda Jagal. Pada tahap *ngapangi* peneliti mendapatkan sisa kulit *gebingan* yang digunakan untuk membuat tangan wayang. Langkah selanjutnya ialah menatah isen-isen yakni memahat bagian bagian busana dan aksesoris wayang Bilawa wanda Jagal. Penatahan isen-isen busana dan aksesoris dilakukan dengan menatah bagian yang bentuk dan garisnya berada di

atas terlebih dahulu (jawa: tumumpang). Bentuk dan garis busana maupun aksesoris yang posisinya tertindih busana atau aksesoris lainnya dipahat kemudian.

Tatahan isen-isen untuk aksesoris seperti bledhegan, anting-anting dan sumping pandhan binethot menggunakan teknik tatahan gubahan, sedangkan untuk aksesoris pupuk dan bagian suketan pada palemahan menggunakan tatahan motif patran. Wayang Bilawa wanda jagal memiliki rambut yang panjang menjuntai dan penutupi punggung. Jenis tatahan yang diterapkan pada bagian rambut ialah tatahan seritan dengan model gayaman. Untuk garis-garis kain pada badian busana cawat menggunakan kombinasi motif tatahan langgatan dan bubukan dengan jumlah lubang bubukan yang selalu dibuat berjumlah ganjil dan banyaknya sama.

Tahap penatahan yang paling penting ialah *mbedhahi* yang merupakan tahapan menatah bagian wajah wayang Bilawa wanda jagal sehingga wayang Bilawa wanda jagal nampak hidup dan berkarakter. Mbedhahi merupakan tahapan memahat bagian wajah yang meliputi mata, mulut, hidung, bagian bathukan, dan godhegan (tinjau dan bandingkan Sukir, 1980:82 dan Sagio,.....). Untuk wajah Bilawa wanda Jagal yang bertipikal gagahan berhidung dompok atau bentulan, maka tahap mbedhahi termasuk melakukan penatahan pada bagian rengon. Mbedhahi memerlukan fokus konsentrasi dan perhatian sendiri agar raut wajah yang diciptakan dapat berkarakter hidup. Pada saat proses pembentukan karya ini, peneliti memilih malam Jum'at Kliwon pada bula Sura untuk mbedahi untuk mendapatkan moment istimewa.



Gambar 9. Menatah wajah atau mbedhahi wayang Bilawa wanda jagal yang dilakukan peneliti.

Setelah penatahan wayang Bilawa wanda jagal selesai dilakukan, tahapan yang tidak kalah penting ialah merapikan garis pahatan bagian tepi wayang yang disebut dengan ndelingi. Wayang bilawa yang sudah selesai ditatah sudah dapat untuk diwarnai atau disungging.



Gambar 10. Wayang Bilawa wanda jagal yang telah selesai ditatah siap untuk disungging.

5.2.3 Penyunggingan Wayang

Tahapan penyunggingan wayang dilakukan dengan menghaluskan wayang Bilawa wanda jagal yang baru saja selesai ditatah. Cara menghaluskan permukaan wayang yang akan disungging ialah menggosoknya dengan kertas pasir atau kertas ampelas kayu yang berukuran seri 600. Pengampelasannya dilakukan dengan perlahan agar tidak merusak tatahan, khususnya tatahan rambut yang berbentuk seritan. Tatahan seritan mudah mencuat dan berubah bentuk bahkan patah jika terkena gesekan kertas pasir yang tidak hati-hati. Penggosokan kertas amplas tidak perlu terlalu lama karena gosokan permukaan kertas amplas sangat mengikis permukaan kulit wayang. Oleh karena itu, penggosokan kertas pasir dapat dihentikan ketika permukaan tatahan pada kulit dirasa sudah rata tidak *mbrenjul*.

Wayang Bilawa wanda jagal yang telah selesai diampelas perlu dibersihkan debu-debu hasil penghalusan dari gosokan kertas pasir. Apabila debu hasil proses penghalusan tidak dibersihkan, debu tersebut akan menyatu kembali dengan permukaan kulit; bahkan dapat menyumbat lubang pahatan yang berukuran kecil. Hal tersebut dapat terjadi karena debu gosokan kulit bersifat mudah menggumpal jika ada kelembaban suhu, terlebih jika terkena cat yang digunakan untuk menyungging wayang. Cara yang dilakukan ialah menyapukan kuas halus ke permukaan wayang dan diangin-anginkan agar debu gosokan dapat bersih sepenuhnya. Setelah debu gosokan dibersihkan, proses menyungging dimulai dengan memberi dasaran warna pada permukaan wayang.

Proses menyungging memerlukan fokus dan ketlatenan tersendiri, sehingga alat dan bahan yang digunakan untuk menyungging perlu dipersiapkan dengan baik. Alat untuk menyungging meliputi kuas, palet cat, pensil, penggaris dan pena. Kuas yang digunakan ada tiga jenis yaitu kuas ujung bulat runcing atau type round, kuas ujung runcing atau pointed round, dan kuas sapu atau type flat. Masing-masing kuas memiliki fungsi tersendiri dalam proses penyunggingan bagian-bagian wayang Bilawa wanda jagal. Ukuran kuas juga bervariasi dari yang ukuran besar, sedang dan kecil menyesuaikan bidang dan motif sunggingan. Bahan yang digunakan untuk menyungging ialah cat yang dapat diencerkan dengan air.

Peneliti menggunakan cat tembok berwarna putih dengan jenis acrylic emulsion. Kebanyakan kriyawan penyungging wayang menggunakan cat merk mowilex karena hasil cat yang didapatkan berwarna putih, rata dan tidak luntur ketika cat sudah kering. Sebenarnya tidak hanya merk mowilex yang dapat digunakan. Merek lainnya juga dapat digunakan asalkan memiliki spesifikasi acrylic emulsion sebagaimana merk cat yang digunakan dalam penyunggingan wayang Bilawa wanda jagal dilakukan. Hanya saja, ketika hasil pengecatan terasa kasar permukaannya dan seperti ngelabur cat perlu dicampur dengan lem putih (lem kayu) yang diencerkan dengan air panas.



Gambar 11. Alat dan bahan untuk menyungging beserta wayang Bilawa wanda jagal yang siap disungging.

Penyiapan cat berwarna yang dilakukan peneliti menggunakan strategi pencampuran cat putih dengan pigmen warna atau bibit warna. Peneliti langsung membuat banyak percampuran warna yang dibutuhkan agar tidak ada kendala perbedaan warna ketika cat warna habis di tengah-tengah penyunggingan. Cara ini tidak lazim dilakukan pada metode penyunggingan wayang kulit dengan kaidah klasik (periksa Sagio...).

Peneliti memberi warna dasar pada wayang Bilawa wanda jagal dengan warna kuning, bukan warna putih. Pertimbangannya ialah warna kuning sebagai dasar akan mempermudah dalam pemberian emas pada proses penyunggingannya. Pemilihan warna ini lazim digunakan oleh beberapa kriyawan penyungging wayang. Pada bagian-bagian wayang yang akan disungging berwarna, barulah mewarnai warna putih pada bidang wayang yang sudah terdasari warna kuning. Setelah pemberian warna dasar dan warna putih selesai dilakukan, peneliti melakukan pewarnaan hitam dan merah pada bagian-bagian yang perlu diwarna merah dan hitam. Warna hitam digunakan pada wajah, badan, dan tangan wayang Bilawa wanda jagal. Warna merah digunakan pada bagian bibir dan palemahan wayang. Bagian rambut wayang sungging dengan warna marun gelap mendekati coklat hitam kemerahan.

Penyunggingan wayang Bilawa wanda jagal mengacu pada karakteristik sunggingan wayang kulit gaya Yogyakarta baik dari nuansa warna dan ragam bentuk motifnya. Motif sunggingan pada bagian sembulian ageng digunakan motif sawutan, bukan kelopak atau tlacapan dengan skadi warna merah dan hijau. Motif sawutan dipilih sebagai penciri sunggingan gaya Yogyakarta yang tidak lazim dijumpai dalam sunggingan wayang kulit gaya Surakarta. Aksesoris gelang, kelat bahu, pupuk, anting dan binggel didominasi warna emas. Kalung ular yang menjuntai sampai ke bagian bawah perut wayang diwarna emas sepenuhnya. Motif kain poleng digunakan warna dengan urutan abang, ireng, kuning, putih dengan garis berwarna hijau. Warna-warna yang digunakan dalam penyunggingan mengacu pada pelacakan warna mitologis yang terancang dalam sistem tanda rupa yang dibuat. Pemberian warna emas dilakukan paling akhir agar warna emas tidak rusak karena proses penyunggingan yang membutuhkan waktu cukup lama.



Gambar 12. Proses penyunggingan Bilawa wanda jagal

Proses penyunggingan tidak berhenti pada selesanya pemberian warna dalam bagian-bagian wayang Bilawa wanda jagal. Ngulat-ulati juga menjadi bagian penting dalam proses penyunggingan. Ngulat-ngulati merupakan pemberian alis, kumis, dan garis-garis pada wajah wayang agar wayang Bilawa wanda jagal menjadi hidup. Warna yang digunakan untuk ngulat-ngulati ialah warna emas dan warna hitam. Garis-garis pemisah dan garis rambut pada badan juga diberikan. Selain itu, salah satu ciri khas dalam seni sungging wayang ialah pemberian motif cawi, dranjeman dan balesan pada skadi warna yang dibuat. Cawi merupakan motif garis-garis hitam tipis yang memenuhi bidang dengan pewarnaan skadi warna menggunakan pena, sedangkan dranjeman merupakan motif titik-titik lembut berwarna hitam yang memenuhi bidang skadi warna yang dibuat. Efek yang diciptakan dari motif tersebut ialah kerapian, dan hidupnya warna sunggingan serta menyatunya gradasi warna yang dibuat.

Tahapan yang paling akhir dalam rangkaian menyungging wayang ialah ngedus. Ngedus merupakan tahap pemberian lapisan cat bening agar hasil sunggingan nampak berkaca-kaca dan awet. Pada zaman dahulu, pelapisan ini menggunakan ancur lempeng. Akan tetapi, pada zaman sekarang ancur lempeng mulai sukar

digunakan, serta penerapannya juga kalah praktis dengan produk cat modern yang sudah tersedia. Beberapa cat bening yang dapat digunakan untuk ngedus ialah vernis, cat melamin, akrilik bening cair atau rakol. Menurut peneliti, vernis tidak direkomendasikan untuk diugunakan karena pada kondisi tertentu vernis justru dapat merusak wayang karena efek lengket yang muncul. Pada pembuatan wayang Bilawa wanda jagal ini peneliti menggunakan cat semprot kaleng dengan seri cat bening (clear) karena lebih praktis untuk digunakan. Setelah proses ngedus selesai dilakukan, proses penyunggingan wayang kulit Bilawa wanda jagal selesai dilakukan. Selanjutnya ialah pemberian tangkai berupa gapit dan tuding pada tangan wayang.



5.3 Penyajian Karya



Gambar 13. Tokoh Bilawa wanda Jagal sudah selesai penatahan dan penyunggingan



BAB VI

PENUTUP

Penciptaan wanda jagal untuk tokoh Bilawa merupakan sebuah proses kreatif yang berpijak pada konsep-konsep teoritis tentang wanda wayang. Kosep karya Bilawa wanda jagal ialah mewujudkan satu wanda baru yang menunjukkan kapasitas makna jagal melalui pelacakan mitologis tokoh Bilawa. Secara harfiah jagal dipahami sebagai orang yang pekerjaannya menyembelih binatang sebagaimana fenomena lakon yang menunjukkan kapasitas Bilawa yang merupakan samaran bima sebagai pekerja penyembelih binatang di Negara Wiratha. Akan tetapi, melalui pemaknaan mitologis terhadap relasi Bilawa atau Bima dengan istadewata Siwa menunjukkan bahwa jagal berkorelasi dengan kapasitas Siwa sang Pasupati; penguasa binatang kurban. Oleh karena itu, Karya wayang Bilawa wanda jagal memuat konsep perwujudan sosok Bima sebagai perwujudan istadewatanya yakni Bhairawa Siwa sang Pasupati.

Proses perwujudan karya dilakukan dengan transformasi konsep ke dalam bentuk boneka wayang kulit dengan membangun sistem tanda rupa. Sistem tanda rupa dibangun berdasarkan aspek-aspek mitologis dalam konsep wanda jagal yang dibentuk dengan kerangka teoritis wanda. Penambahan bebeberapa aksesoris penanda Bhairawa Siwa yg tidak terdapat dalam wayang Kulit gaya surakarta dan yogyakarta ditambahkan. Apabila ada persamaan unsur gaya lain dalam hal penambahan aksesoris, hal tersebut disesuaikan kembali dengan konsep yang dirancang hingga memunculkan bentuk perbedaannya. Meskipun demikian, tidak memungkiri bahwa karya yang dibuat merupakan gaya prayungan yang memuat unsur-unsur gaya lain di dalamnya. Gatra tatah sungguh menerapkan gaya Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryandiri, Woro. 2000. *Citra Bima dalam Kebudayaan Jawa*. Jakarta: UI Press.
- Ariyoga, I Nyoman. 2020. "Ajaran Tri Kaya Parisudha Dan Catur Guru Dalam Lontar Wirata Parwa Sebagai Upaya Penyuluh Meningkatkan Sradha Dan Bhakti Umat Hindu Di Masa Pandemi Covid-19 dalam Maha widya Duta" *DALAM* Volume 4, No. 2, Oktober 2020
- Bhattacharji, Sukumari. 1978. *The Indian Theogony*. New Delhi: Firma KLM Private Ltd Calcuta.
- Gunowiharjo, Ki Suratno. 1994. *Kempalan Balungan Lampahan Wayang Kulit Purwo*. Sukoharjo: CV Cenderawasih.
- Harghana, Bondhan. 1998. *Reroncen Balungan Lampahan Ringgit Purwa*. Sukoharjo: CV Cenderawasih.
- Haryanto, S. 1991. *Seni Kriya Wayang Kulit*. Jakarta: PT Utama Pustaka Grafiti.
- Kosasih, RA. 2001. *Mahabharata Buku 7*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Padmosoekotjo, S. 1994. *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita Jilid IV*. Surabaya: CV Citra Jaya Murti.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1939. *Baoesastra Djawa*. Batavia: L.B Wolters Uitgevers Maatschappij.
- Pratama, Dendi. 2019. "Wanda Figur Gatotkaca dalam Wayang Kulit Gaya Surakarta" (Desertasi untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Doktor S-3 Pascasarjana ISI Surakarta).
- Putra, I Dewa Alit Dwija. 2018. "Menelusuri Jejak Rupa Wayang Klasik Bali" dalam *Jurnal Rupa* Vol. 03. Edisi 2 No. 04, Desember 2018.
- Raharja, Bima Slamet. 2016. "Inter Relasi Gatra Wayang Kulit Purwa 'Kyai Jimat' Gaya Pakualaman dengan Ilustrasi Wayang dalam Manuskrip Skriptorium Pakualaman" dalam *Jurnal Kajian Seni* Volume 3, No. 1, November 2016.
- Sagio dan Samsugi. 1991. *Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta Morfologi, Tatahan, Sunggingan dan Teknik Pembuatannya*. Jakarta: CV Hajimas Agung.
- Sastronaryatmo, Moelyono. 1981. *Wanda Ringgit Purwa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.

Soetrisno, R. 1964. *Pitakonan lan Wangsulan Bab Wanda Wayang Purwa*. Jogjakarta: CV Mahabarata.

Sumaryono. 1999. *Hermeneutik Sebuah Metode Filsafat*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Sumaryono. 2021. *Wayang Topeng Pedhalangan Yogyakarta, Jejak Lain Perkembangan Seni Pertunjukan Topeng di Jawa*. Yogyakarta: UPTD Taman Budaya Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.

Susanti, Dewi. 2015. “Penerapan Metode Penciptaan Alma Hawkins dalam Penciptaan Tari Gundah Kancuh” dalam *Eskpresi Seni*, Volume 17, Nomor 1 Juni 2015.

Suwarno, Bambang. 2014. “Kajian Bentuk dan Fungsi Wanda Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta Kaitannya dengan Pertunjukan” dalam *Gelar Jurnal Seni Budaya* Volume 12 Nomor 1, Juli 2014.

Suyanto. 2020. *Pengetahuan Dasar Teori dan Petunjuk Teknik Belajar Mendalang*. Surakarta: ISI Press.

Tim Penulis. 2020. “Diferensiasi Wanda-Wanda Arjuna Gagrak Surakarta dalam Pengukuran dan Perhitungan Secara Matematis” dalam *Jurnal Sosioteknologi*, Volume 19, No.1, April 2020.

Tim Penerjemah. 2018. *Wirata Parwa*. Jakarta: CV Setia Bakti

Tim Penyusun. 1979. “Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta” (Laporan penelitian Sub/Bagian Proyek ASKI Surakarta Proyek Pengembangan IKI Departemen P dan K.)

Wahyudi, Aris. 2002. “Lakon Wahyu Cakraningrat: Aspek Wisnu Pembentuk Pancering Ratu Tanah Jawa” dalam *Seni*, IX-Maret 2002.

Hopkins, E. Washburn. 1986. *Epic Mythology*. Delhi: Motilal Banarsidass.

Wicaksono, Andi. 2021. “Krodha Krura Tokoh Bathari Durga Wayang Purwa” dalam *Lakon Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Wayang* Vol. XVIII No.1, Juli 2021.