

Ekspresi Budaya Jawa Pada Figur Dewa Dalam Ilustrasi Pawukon

Santi Sidhartani*, Ranang Agung Sugihartono, Suyanto

Program Studi Seni, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19, Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

*Penulis Korespondensi: sidhartanisanti@gmail.com

Abstrak. Artikel ini membahas penggambaran figur dewa dalam ilustrasi pawukon yang disampaikan dalam gaya visual wayang. Figur dewa yang menaungi setiap wuku pada ilustrasi pawukon merupakan simbol yang menyampaikan pesan mengenai karakter manusia sehingga penggambarannya mewakili ekspresi tertentu. Pada penggambaran karakter wayang, penyampaian pesan karakter tokoh dapat dilihat dari postur, posisi kepala dan arah pandang mata serta warna yang ditampilkan. Pembahasan figur karakter dewa pada artikel ini dibatasi pada penggambaran wajah dan postur kepala yang menjadi aspek penting dalam penyampaian ekspresi dan karakter figur wayang. Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah analisis interpretatif dengan mengelompokkan figur dewa berdasarkan penggambaran elemen pada wajah serta postur kepala. Hasil pegelompokan dibandingkan dengan penjelasan karakter tokoh dewa yang ada dalam naskah. Hasilnya menunjukkan adanya perbedaan dalam penggambaran ekspresi wajah dan postur kepala dalam figur dewa yang terkait makna yang dikembangkan dalam seni wayang purwa.

Keywords: *pawukon, ilustrasi, ekspresi*

Abstract. This article discussed about the depiction of the god figures in pawukon illustrations presented in wayang visual style. The figures that overshadowed each wuku in the pawukon illustration is a symbol that conveys a message about human character and visualized in a certain representation of human expression. One of the main aspects in the presentation of wayang characters can be seen from the posture, head position and direction of the eyes and the color displayed and it was represented the Javanese culture and society. The discussion of the god character figures in this article is limited to the depiction of the face and head posture which are important aspects in conveying the expression and character of wayang figures. The method used in this study is interpretive analysis by grouping the figures of gods based on the depiction of elements on the face and head posture. The grouping results are compared with the explanation of the characters of the gods in the text. The results show that there are differences in the depiction of facial expressions and head postures in the god figures related to the meaning developed in the art of wayang purwa.

Keywords: *pawukon, illustration, expression*

Pendahuluan

Masyarakat Jawa menyampaikan pengetahuan secara lisan secara menerus kepada generasi selanjutnya. Sebagai sebuah karya tradisi yang berisi pesan bagi masyarakat, pawukon disampaikan dalam wujud media yang berbeda sesuai dengan perkembangan masyarakatnya. Hal ini seperti disampaikan oleh Ras (2014, 193) bahwa dalam perkembangannya, masyarakat menciptakan simbol-simbol sederhana yang akhirnya berkembang menjadi tradisi tulis yang

mulai masuk dan berkembang di Jawa. Perkembangan ini memunculkan banyak karya berupa hasil penulisan naskah lama yang dimiliki oleh naskah Jawa. Keberadaan naskah lama sebagai hasil karya seni tradisi menunjukkan hasil pemikiran masyarakat yang berkembang pada masa penciptaannya. Selain menghasilkan warisan karya tradisi tulis, penyusunan naskah ini juga menjadi bukti perkembangan seni rupa yang terlihat dengan adanya ilustrasi di dalamnya. Jumlah naskah yang dilengkapi dengan ilustrasi tidak banyak tetapi keberadaannya dapat dilihat sebagai bagian dari perkembangan karya seni rupa nusantara, dalam hal ini khususnya pada kebudayaan Jawa. Salah satu naskah yang dilengkapi dengan ilustrasi ini adalah naskah *pawukon* yang menyampaikan pesan atau informasi mengenai karakter manusia, khususnya yang terkait dengan pedoman bagi seseorang untuk menjalankan kegiatan dalam kehidupannya.

Pawukon dapat dimaknai sebagai “daur waktu 210 hari, terbagi dalam 30 waktu yang disebut wuku”. Ketigapuluh wuku tersebut secara keseluruhan berturut-turut meliputi (1) *Sinta* (2) *Landhep* (3) *Wukir* (4) *Kuranthil/Kurantil* (5) *Tolu* (6) *Gumbreg* (7) *Warigalit* (8) *Wariagung* (9) *Julungwangi* (10) *Sungsang* (11) *Galungan* (12) *Kuningan* (13) *Langkir* (14) *Mandasiya* (15) *Julungpujut* (16) *Pahang* (17) *Kuruwelut* (18) *Marakeh* (19) *Tambir* (20) *Medhangkungan* (21) *Maktal* (22) *Wuye* (23) *Manail* (24) *Prangbakat* (25) *Bala* (26) *Wugu* (27) *Wayang* (28) *Kulawu* (29) *Dhukut/Dukut* (30) *Watugunung*. Penjelasan tentang setiap wuku dalam *pawukon* terkait dengan kehidupan seorang manusia, di mana di dalamnya disampaikan keterangan mengenai “hari baik” dan “hari tidak baik” bagi seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan suatu kegiatan (Saputra 2019, 1).

Pawukon yang dapat dianggap sebagai sebuah pedoman seringkali disamakan sebagai sebuah bentuk ramalan. Pemahaman ramalan merupakan suatu bentuk praktik kebudayaan yang dijalankan dalam berbagai kebudayaan dan tradisi di seluruh dunia. Pemahaman tentang ramalan ini dapat dipertimbangkan sebagai sebuah jawaban atas kebingungan personal atau sosial. Karena sebuah ramalan dapat didiagnosis berdasarkan adanya tanda-tanda tertentu, sehingga diyakini dapat menawarkan petunjuk, aturan, atatau tuntunan mengenai hal-hal yang perlu diikuti maupun dihindari. Ramalan dapat juga dimunculkan dalam bentuk perkiraan masa depan (Santo 2019).

Sebagai sebuah pedoman kehidupan, nilai-nilai yang membentuk pola karya tradisi semacam *pawukon* dapat dihubungkan dengan tradisi mitos yang berkembang dalam sebuah kebudayaan. Mitos memiliki peran penting dalam pembentukan pola kehidupan sebuah masyarakat, seperti disampaikan oleh Patai yang menjelaskan bahwa mitos merupakan sebuah dasar religious yang bekerja dengan mengisahkan aturan, kebiasaan, ritual dan kepercayaan serta menjelaskan situasi budaya dan fenomena alam yang disampaikan dalam bentuk cerita melalui perwujudan figur dewa atau pahlawan dan diyakini kebenarannya (Berger 2010, 3). Mertono menyampaikan bahwa dalam mengenali simbol bayangan yang ada di dunia dilakukan dengan menerima atau memasukan “rasa” dalam sebuah objek, “sebuah benda atau objek yang terlihat diterima sebagai penggambaran atau perwujudan dari makna yang tersembunyi” (Errington 1984, 283).

Pawukon dapat dipahami sebagai sebuah sistem klasifikasi yang dimaksudkan untuk memberi penjelasan pada manusia tentang perhitungan waktu dan karakter manusia. Seperti dijelaskan bahwa sebuah sistem klasifikasi memuat gejala pengalaman dan hubungan setiap unsur dengan unsur lainnya. Klasifikasi ini menjadi dasar perhitungan yang menentukan apakah sesuatu yang dilakukan memenuhi kesesuaian secara kosmis. Konsep perhitungan ini digunakan masyarakat Jawa sebagai upaya untuk menghindari atau mengatasi suatu masalah (Mulder dalam Haryati 2017, 181).

Naskah *pawukon* merupakan naskah yang termasuk sebagai primbon karena di dalamnya terdapat pedoman yang terkait dengan penanggalan dan petunjuk mengenai pemilihan waktu untuk melakukan kegiatan manusia. Seperti dikemukakan bahwa naskah primbon memuat berbagai ramalan yang bisa berupa ilmu astrologi dan ilmu falak atau sistem penanggalan yang

digunakan untuk menentukan hati baik atau hari buruk bagi manusia untuk menjalankan sebuah kegiatan (Adisasmito 2012, 313). *Pawukon* yang berkembang dari tradisi lisan hingga menjadi tradisi tulis yang diwujudkan dalam bentuk naskah sebagian dilengkapi dengan ilustrasi, sehingga di dalamnya juga terkandung nilai budaya rupa masyarakat Jawa sebagai penciptanya. Dalam kebudayaan Jawa, sebuah karya seni dianggap lebih bernilai jika dapat disosialisasikan dan diterima oleh masyarakat. Hal ini seperti dikemukakan bahwa seni dalam bahasa Jawa tidak terformulasi sebagai suatu konsep, melainkan identik dengan karya yang intinya adalah perbuatan, tindakan, motif dan maksud (*makarya*). Untuk menjadi suatu artifak, karya memerlukan proses sosialisasi dalam rangka penerimaan oleh masyarakatnya (Santosa 2007, 110–11).

Karya seni rupa yang memiliki keutuhan nilai akan dapat diterima oleh masyarakatnya. Terkait dengan peran ilustrasi dalam sebuah naskah *pawukon*, diharapkan bahwa dapat dipahami sehingga pesannya dapat diterima oleh masyarakat. Seperti dikemukakan oleh (Tabrani 2012) bahwa sebuah gambar ilustrasi bukan gambar abstrak yang sulit diinterpretasikan, melainkan merupakan sebuah karya ikonografi yang menampilkan representasi realitas dan menjadi penyampai pesan dengan tujuan tertentu. Objek yang ditampilkan dalam sebuah ilustrasi mengalami pengolahan bentuk sehingga memiliki makna sosial sehingga nilai estetika di dalamnya tercipta karena adanya konsep yang baik dan komunikatif.

Gaya visual wayang yang diterapkan dalam ilustrasi *pawukon* tidak dapat dilepaskan dari nilai dan makna sosial yang diyakini oleh masyarakat pencipta sekaligus penggunaannya. Dalam artian yang paling sempit, kata wayang menuju pada boneka bertangkai dari kulit yang dipahat pipih dengan bentuk yang distilasi menyerupai bayangan bentuk manusia Jawa. dalam artinya yang paling luas, kata wayang menjadi berarti sebagai sebuah pertunjukan dramatik yang menjadi tontonan dengan aktor boneka atau manusia (Holt 2000, 156). Sebagai sebuah karya seni tradisi, kondisi dan situasi sosial serta nilai-nilai pemikiran yang berkembang pada masyarakat pembuatnya akan mempengaruhi hasil akhir dari karya seni yang diciptakan oleh seorang seniman.

Pada awalnya, gambaran yang dihasilkan dari sebuah budaya populer mencerminkan pertunjukan yang sederhana dengan karakteristik lokal yang kuat yang menunjukkan cara hidup sebuah masyarakat yang dijiwai oleh kebiasaan, adat, dan tradisinya. Sebuah gambar yang dihasilkan pada sebuah masa tertentu menunjukkan sebuah kebiasaan atau inspirasi yang mengacu pada penjelasan Silva (1994) mengenai kreasi dan penggunaan simbol alam yang diaplikasikan secara berulang sehingga pada akhirnya diyakini bahwa hal tersebut merupakan sesuatu yang asli. Dalam proses ini, seorang pencipta menggantikan sesuatu yang tak dikenal dan menggunakannya untuk suatu tujuan tertentu. Ilustrasi semacam ini menjadi sebuah kepastian karena penggambarannya dibangun dengan kesadaran untuk berkomunikasi (Quental 2014, 13).

Metode

Kajian mengenai penerapan gaya visual wayang dalam ilustrasi *pawukon* ini menggunakan metode analisis interpretatif dengan membandingkan gaya penggambaran figur dewa pada ilustrasi *pawukon* dengan aspek visual yang biasa digunakan untuk menggambarkan *wanda* atau ekspresi pada figur wayang purwa. Dari 30 wuku yang ada dalam *pawukon*, pada penulisan ini akan dipilih beberapa wuku yang dianggap memiliki kesamaan atau kemiripan penggambaran bedhahan yang terdiri dari penggambaran elemen mata, hidung, dan mulut. Pembatasan ini dilakukan untuk mendapatkan perbandingan dan tokoh-tokoh yang memiliki penggambaran

serupa. Selanjutnya tokoh yang memiliki kesamaan bedhahan tersebut dibandingkan berdasarkan aspek posisi kepala dan arah pandangan mata. Hasil pengelompokan ini akan dibandingkan dengan penjelasan makna karakter figur dewa yang tertulis pada naskah.

Hasil dan Pembahasan

Ilustrasi *pawukon* yang dikaji dalam artikel ini merupakan naskah koleksi Museum Radya Pustaka Surakarta, yang ada dalam buku Kalender Pawukon 200 tahun yang disusun oleh Djoko Mulyono. Dasar pembatasan pembahasan pada figur dewa dalam ilustrasi pawukon dengan gaya visual wayang ini karena figur dewa merupakan salah satu elemen utama yang ada pada ilustrasi *pawukon*. Karakter manusia yang ada pada setiap wuku tidak terlepas dari keberadaan dewa yang menjadi simbol atau diyakini menaungi wuku tersebut. Dari beberapa naskah *pawukon* bergambar yang telah diamati, terlihat bahwa objek yang selalu ditampilkan dalam ilustrasi *pawukon* adalah figur dewa, pohon, dan burung sebagai perwakilan penyampai makna mengenai karakter manusia. Objek dewa memiliki makna yang kuat dalam penjelasan karakter manusia karena diyakini bahwa dewa yang menaungi setiap wuku memiliki keterkaitan dengan karakter manusia yang termasuk dalam wuku tersebut. Hal ini sesuai dengan penjelasan bahwa pemaknaan figur manusia pada wuku yang ada dalam pawukon terkait dengan karakter dewa yang menaunginya (Widayat and Studyanto 2018, 426).

Nama dewa dalam *pawukon* memiliki kesamaan atau kemiripan dengan nama karakter yang ada pada kisah pewayangan, namun demikian tidak ditemukan keterkaitan antara tokoh yang ada pada cerita wayang dengan tokoh dewa pada *pawukon*. Dijelaskan bahwa gaya visual dalam penggambaran figur wayang dipengaruhi oleh gaya wayang yang digunakan dalam wayang pertunjukan, walaupun ada kalanya penerapannya terlihat lebih bebas dan digambarkan tidak sepenuhnya menyerupai bentuk wayang yang ada. Ilustrasi pada beberapa naskah memperlihatkan adanya perpaduan beberapa gaya wayang, seperti wayang purwa dan wayang gedhog. Perpaduan ini hanya merujuk pada gaya visual yang digunakan dan tidak terlihat adanya kesamaan dalam penggambaran figur seperti yang digunakan pada pertunjukan wayang. Perbedaan yang jelas terlihat adalah penerapan ukuran, warna, postur, serta atribut yang digunakan pada penggambaran figur dalam wayang pertunjukan dan ilustrasi *pawukon* (Van Der Meij 2017). Totok Yasmiran selaku praktisi penanggalan Jawa di Museum Radya Pustaka juga menyampaikan bahwa nama-nama tokoh dalam *pawukon* merupakan tokoh wayang Jawa dan bukan hasil adopsi dari cerita yang bersumber dari India.

Para mpu seni di Jawa mengembangkan kreativitas dengan selalu bertolak dari pengetahuan atau karya seni yang telah ada sebelumnya, sehingga kemudian berkembang menjadi tradisi. Perkembangan seni rupa Jawa sejak zaman pra Hindu, Hindu-Budha, Islam dan masa kolonialis pada intinya menunjukkan perkembangan dalam penciptaan budaya dan estetika yang mengacu pada kesesuaian dan kebutuhan masyarakat pada zamannya. Hal ini sejalan dengan penjelasan bahwa wujud visual ilustrasi pada naskah-naskah Jawa periode 1800-1920 memperlihatkan kesinambungan wujud visual dan keunikan yang khas. Pengayaan Ilustrasi pada naskah Jawa sebagian besar masih memperlihatkan kecenderungan gaya stilasi wayang kulit khususnya gaya stilasi Wayang Beber Jawa (abad XVI) dan Wayang Kulit Jawa (abad XVI) yang cukup dominan. Menurut Amin, hal tersebut menunjukkan bahwa di masa itu wayang merupakan kesenian yang sangat diapresiasi oleh rakyat. Selain itu juga menunjukkan paradigma Hindu Buddha-Islam masih berakar pada masyarakat Jawa (Adisasmito 2016, 99–102).

Penjelasan di atas memberikan pemahaman bahwa gaya wayang yang ditampilkan pada ilustrasi pawukon bukan didasarkan pada penggambaran tokoh yang ada dalam cerita wayang



atau pertunjukan wayang. Penerapan gaya wayang lebih dititikberatkan sebagai sebuah penerapan gaya dalam seni rupa tradisi yang dipengaruhi oleh kondisi sosial budaya masyarakat pencipta dan penikmatnya. Gaya visual sendiri dapat dipahami sebagai suatu perpaduan dari karakter, kualitas, dan ekspresi visual dalam sebuah karya seni dengan kekhususan yang dapat dibedakan (Chen dan Charles dalam Grahita and Komma 2014, 40).

Figur yang dijelaskan dalam *pawukon* mengandung makna filosofis, sosiologis, dan spiritual. Makna filosofis yang ada terkait dengan perannya dalam memberikan pesan bahwa seorang manusia harus berhati-hati dalam menjalankan kehidupannya. Hal ini sesuai dengan ungkapan dalam Bahasa Jawa yang berbunyi *yitno yuwono mati lena kena* yang berarti bahwa seseorang yang selalu berhati-hati akan selamat dan mereka yang ceroboh akan mengalami kemalangan (M.H. dalam Widayat and Studyanto 2018, 426). Tipologi wayang telah memberikan pengaruh kuat pada sikap-sikap sehari-hari orang Jawa. Tingkah laku yang ideal di dunia wayang berhubungan dengan etiket yang tinggi dari istana-istana Jawa yang meresap pada masyarakat Jawa sebelum evolusi dan masih bertahan pada generasi tua (Holt 2000, 101–102).

Pada kebudayaan Jawa, penggunaan gaya wayang purwa dapat ditemukan secara luas termasuk dalam ilustrasi naskah. Meskipun tidak digunakan secara menyeluruh, tetapi penerapan gaya wayang dalam ilustrasi naskah sangat dominan. Selain ditemukan pada ilustrasi naskah yang terkait dengan cerita dalam pertunjukan wayang, penggunaan gaya visual wayang ini juga dapat dilihat pada masakah atau cerita di luar kisah pewayangan. Dengan keadaan ini, perlu dilakukan pengembangan kajian terkait ikonografi gaya visual wayang untuk menghindari kekeliruan pemahaman yang terkait dengan keberadaan dan penggambaran figur wayang di luar cerita pewayangan (Van Der Meij 2017, 55). Figur dalam ilustrasi *pawukon* lebih mudah diingat oleh masyarakat Jawa yang menganutnya karena pengungkapannya diwujudkan menyerupai wayang purwa yang dekat dengan kehidupannya (Widayat and Studyanto 2018, 426).

Dengan adanya berbagai variasi penerapan gaya visual wayang yang menyerupai bentuk karakter tokoh wayang dalam pertunjukan, maka dalam penulisan ini dikaji mengenai aspek komunikasi dalam visualisasi figur dewa pada ilustrasi *pawukon*. Hal ini terkait dengan salah satu fungsi *pawukon* sebagai media untuk menyampaikan pesan tradisi dan budaya. Seperti dijelaskan bahwa karya seni rupa sebagai sebuah media komunikasi menyampaikan pesan dalam wujud gambar, ornamen, lukisan, dan sebagainya yang akan ditangkap oleh pemirsa atau pemakainya (Ahmadi 2006, 207).

Ekspresi estetik pewayangan sering disampaikan lewat pemaknaan simbol dan filosofis dengan bahasa ungkapan (idiom) yang kadang rumit dan tidak dengan mudah bisa difahami. Unsur-unsur wayang, mulai dari figur (yang meliputi bentuk, warna, sikap, gerak), musik, sastra, serta beberapa kelengkapannya, memiliki idiom atau bahasa ungkap yang multitafsir dan banyak di antaranya sangat terkait dengan budaya dari masyarakat pemiliknya (Supanggah dalam Pratama 2019, 11). Boneka-boneka wayang purwa maupun jenis wayang lainnya tidak menggambarkan manusia-manusia secara wajar. Penggambaran yang ada lebih dimaksudkan untuk mewakili penggambaran watak berbagai tokoh dalam dunia pewayangan. Setiap boneka/wayang kulit melukiskan watak tertentu dalam keadaan batin tertentu. Untuk itu ada istilah penting bagi setiap pola-bentuk wayang itu, yaitu *wandha*, yang berarti ekspresi atau ungkapan watak, tetapi dapat berarti juga ekspresi keadaan batin (Guritno 1988, 42).



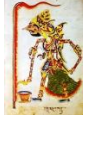
Naskah *pawukon* berisi penjelasan mengenai karakter manusia yang terbagi menjadi 30 *wuku*. Kajian mengenai elemen visual yang digunakan untuk menggambarkan ekspresi figur dewa dibatasi pada tokoh yang paling banyak memiliki persamaan bedhahan atau penggambaran elemen pada wajah yang terdiri dari mata, hidung dan mulut. Keberadaan bedhahan pada karakter wayang kulit terkait erat dengan penggambaran posisi kepala pada wayang. Seperti dikemukakan oleh (Pratama 2019, 268), bahwa untuk membedakan satu wanda dengan wanda yang lain, dapat dilihat dari 4 unsur, yaitu (1) *Kapangan*, postur tubuh yang dilihat




secara keseluruhan; (2) Posisi kepala dan muka, yang menunjukkan arah mata; (3) Busana dan atribut, merupakan penentu dari satu *wanda* dengan *wanda* yang lain; (4) Warna pada figur wayang.

Simbol yang ditampilkan pada wujud wayang mewakili pemikiran masyarakat Jawa mengenai karakter dan kualitas hidup manusia. Stutterheim berpendapat bahwa dalam perkembangannya, figur wayang ditampilkan tidak badaniah dan tidak dipahami oleh pengamat sebagai manusia. Semua bentuk fisik pada wayang telah berevolusi secara berkesinambungan berdasarkan konsepsi mengenai bentuk fisik yang berhubungan dengan kesempurnaan, yang didasarkan pada ajaran tentang ‘tanda-tanda dari keberuntungan yang baik’ berdasarkan pengetahuan tentang lambang-lambang yang baik. Hal ini menunjukkan ciri-ciri istimewa dari yang supernatural dan kekuatan-kekuatan yang menguntungkan (Holt 2000, 184).

Ciri yang ada pada ikonografi wayang tidak dapat dipisahkan dari ciri atau keistimewaan lainnya untuk dapat dimaknai sebagai sebuah karakter yang penuh arti. Dalam wayang terdapat beberapa sindrom khas yang elemen utamanya adalah tinggi, postur, bentuk mata, bentuk hidung, dan bentuk torso. Ciri-ciri dan sikap yang terlihat pada wayang tersebut menandakan keadaan jasmani dasar dari seorang ksatria. Pada wayang, wajah menjadi bagian yang sangat penting, terutama bentuk mata dan hidung. Beberapa kombinasi bentuk mata dan hidung dapat terbagi menjadi 3 tipe dasar, yaitu (1) yang paling halus atau ‘mulia’ dengan mata ciut yang diperpanjang seperti setengah tertutup (*liyepan*) dan hidung yang panjang atau runcing (*lincip*) dengan badan kecil dan langsing (2) jajaran tipe antara yang memiliki mata berbentuk kedelai (*kedhelen*) yang lebih bundar tetapi masih lonjong yang dikombinasi dengan hidung panjang dan berproporsi bagus (*sembada*) dengan ujung yang sedikit mencuat ke atas. Tubuh mereka berukuran medium (*pidiksa*) (3) Makhluk-makhluk kasar yang secara fisik kuat atau keras, memiliki mata bundar atau bulat (*thelengan*), terbuka lebar dengan hidung yang mencuat ke atas berbentuk bulat (*dhempok*) dan tubuh berat serta tinggi (*ageng inggil*). Variabel lain bagi tiga tipe dasar di atas adalah postur kepala yang juga menandai kecenderungan temperamental. Kepala yang ditundukkan (*tumungkul*) menandai bahwa ksatria itu sabar, penuh tanggungjawab (*mungkul*), serta tak mudah gentar (*sareh*) yang merupakan tiga dari kebajikan tertinggi. Sifat yang berlawanan berupa ketidaksabaran, keagresifan, dan keserakahan ditandai dengan wajah menengadah (*langak*). Posisi menengah yang ditunjukkan dengan wajah lurus (*longok*) menunjukkan profil yang lebih netral (Holt 2000, 195–196).

Table 1. Perbandingan Penggambaran *Bedhahan* pada figur dewa

<i>Wuku</i>	Nama dewa	Figur dewa	Postur kepala	Mata	Hidung	Mulut
Wariagung	Maharesi		Langak	Liyepan	Sembada	Mingkem
Maktal	Sakri		Langak	Liyepan	Sembada	Mingkem
Julungwangi	Sambu		Longok	Liyepan	Sembada	Mingkem

Julungpujut	Guritna		Longok	Liyepan	Sembada	Mingkem
Warigalit	Asmara		Tumungkul	Liyepan	Sembada	Mingkem
Kuruwelut	Wisnu		Tumungkul	Liyepan	Sembada	Mingkem

Sumber: (Mulyono 1993)

Ilustrasi *pawukon* yang dikaji merupakan bagian ilustrasi yang menampilkan figur wuku dan figur dewa yang dilengkapi oleh penggambaran objek lain yang terkait dengan penjelasan karakter pada deskripsi naskahnya. Dari hasil pengelompokan berdasarkan kesamaan bedhahan pada figur dewa, didapatkan bahwa terdapat 6 figur dewa yang digambarkan dengan bedhahan yang sama, yaitu figur dewa Maharesi pada *wuku* Wariagung, dewa Sakri pada *wuku* Maktal, dewa Sambu pada *wuku* Julungwangi, dewa Guritna pada *wuku* Julungpujut, dewa Asmara pada *wuku* Warigalit dan dewa Wisnu pada *wuku* Kuruwelut. Figur dewa tersebut digambarkan memiliki mata liyepan hidung sembada dan mulut *mingkem*.

Karakter figur Dewa dalam Ilustrasi Pawukon

Karakter wuku atau manusia dalam naskah *pawukon* terkait dengan dewa yang menaunginya. Berikut ini adalah karakter dari dewa yang ada dalam pengelompokan di atas (Mulyono 1993, 113–127):

1. Dewa Maharesi menaungi *Wuku* Wariagung dan dijelaskan memiliki karakter sebagai figur yang punya banyak beban tanggung jawab, banyak kemauan yang ingin dicapai.
2. Dewa Sakri yang menaungi *Wuku* Maktal dideskripsikan memiliki sifat berkemauan keras, selalu mengerjakan sesuatu dengan mantap.
3. Dewa Sambu yang menaungi *Wuku* Julungwangi memiliki karakter sombong dan tidak suka tersaingi.
4. Dewa Guritna pada *wuku* Julungpujut memiliki karakter senang keramaian, baik tutur katanya, besar nafsunya, berbakat menjadi orang berkedudukan.
5. Dewa Asmara yang menaungi *Wuku* Warigalit dijelaskan sebagai sosok rupawan yang disanjung dalam pertemuan.
6. Dewa Wisnu pada *Wuku* Kuruwelut dijelaskan sebagai memiliki karakter cerdas, luhur budinya, senang memikirkan keselamatan, selalu menonjol dalam segala hal.

Penggambaran Wajah pada Figur Dewa dalam Ilustrasi Pawukon

Berdasarkan pengelompokan *bedhahan* di atas dan dikaitkan dengan penjelasan Holt mengenai makna penggambaran pada figur wayang, terlihat bahwa kelompok dewa dengan mata liyepan, hidung sembada dan mulut *mingkem* ini termasuk dalam tipe dasar yang paling halus dan menengah. Secara umum, jenis karakter ini memiliki bentuk mata cenderung ciut dan memanjang, hidung panjang dengan ujung yang meruncing, serta badan yang langsing dengan proporsi sedang atau menengah. Karakter yang diwakili oleh kelompok karakter halus dan menengah ini secara umum dianggap mewakili karakter yang paling tinggi (halus), sedangkan apabila dilihat dari penjelasan karakter dari naskah *pawukon* yang ada, terlihat bahwa tidak

semua karakter dewa yang digambarkan dengan simbol tersebut disebutkan memiliki karakter yang halus. Salah satu dewa yang disebutkan memiliki karakter cenderung kurang baik adalah figur dewa Sambu pada *wuku* Julungwangi yang digambarkan memiliki karakter sombong dan tidak suka tersaingi, tetapi dalam ilustrasi naskah ini, dewa Sambu digambarkan dengan simbol karakter halus dan menengah.

Penggambaran Postur Kepala pada Figur Dewa dalam Ilustrasi Pawukon

Figur dewa yang memiliki *bedhahan* yang sama selanjutnya dikelompokkan kembali berdasarkan perbedaan posisi kepala dan arah pandang matanya sehingga terbagi menjadi berikut: dewa Maharesi dan Sakri divisualisasikan dengan posisi langak, dewa Sambu dan Guritna digambarkan dengan posisi longok, sedangkan dewa Asmara dan Wisnu digambarkan dalam posisi tumungkul. Seperti disampaikan oleh Holt bahwa postur kepala atau *bedhahan* ini terkait dengan penjelasan temperamen yang dimiliki seorang tokoh. Posisi kepala yang menunduk mewakili kesabaran serta tanggung jawab dan dianggap sebagai kualitas ksatria yang tertinggi. Karakter ketidaksabaran dan sifat agresif digambarkan dalam posisi kepala yang menengadahkan, sedangkan posisi kepala yang lurus dianggap mewakili sifat yang lebih netral.



Gambar 1. Figur dewa Maharesi dan dewa Sakri dalam posisi langak
Sumber: (Mulyono 1993)

Figur dewa Maharesi dan dewa Sakri dalam ilustrasi *pawukon* digambarkan dalam posisi *langak* atau dalam posisi cenderung menengadahkan. Secara umum posisi seperti ini dianggap mewakili sifat agresif dan ketidaksabaran. Apabila dikaitkan dengan deskripsi karakter dewa dalam naskah, disebutkan bahwa kedua dewa tersebut memiliki karakter dengan kemauan yang keras, di mana sesungguhnya karakter ini tidak terkait langsung dengan makna agresif dan ketidaksabaran.



Gambar 2. Figur dewa Sambu dan dewa Guritna dalam posisi longok
Sumber: (Mulyono 1993)

Figur dewa Sambu dan dewa Guritna pada ilustrasi *pawukon* ini digambarkan dalam posisi longok yang menurut penjelasan Holt dapat dimaknai dalam karakter yang lebih netral, di mana hal ini berarti seorang tokoh tidak terlalu agresif maupun terlalu sabar atau *sareh*. Deskripsi dalam naskah menyebutkan bahwa karakter dewa Guritna memiliki kecenderungan sifat agresif yaitu bernafsu besar tetapi juga dikatakan memiliki tutur kata yang baik yang dapat dianggap sebagai karakter yang saling berlawanan. Adanya penjelasan karakter yang berlawanan dapat dipahami sebagai adanya sebuah keseimbangan yang sesuai dengan penggambaran posisi kepala yang menghadap lurus ke depan sebagai simbol yang netral. Penjelasan karakter dewa Sambu lebih mengacu pada sifat yang mewakili sifat agresif, yaitu sombong dan tidak senang tersaingi. Dengan penggambaran posisi wajah yang luruh, hal ini tidak tampak mewakili karakter yang dijelaskan dalam deskripsi.



Gambar 3. Figur dewa Asmara dan dewa Wisnu dalam posisi tumungkul
Sumber: (Mulyono 1993)

Figur dewa Asmara pada wuku Warigalit dan dewa Wisnu pada wuku Kuruwelut digambarkan dalam posisi kepala yang menunduk (*tumungkul*) yang pada ikonografi wayang digunakan untuk menggambarkan karakter yang sabar dan penuh tanggungjawab. Dewa Asmara dideskripsikan sebagai sosok yang rupawan dan disanjung. Penjelasan ini tidak memberikan kejelasan yang terkait dengan sifat yang terkait dengan temperamen yang dimiliki seorang tokoh, tetapi dapat dipahami bahwa biasanya seseorang cenderung disukai karena memiliki sifat yang cenderung baik atau positif. Dewa Wisnu disebutkan memiliki karakter yang berbudi luhur. Penjelasan ini sesuai dengan penggambaran posisi kepala yang menunduk untuk menggambarkan karakter yang dianggap baik.

Ekspresi Budaya pada Penggambaran Figur Dewa dalam Ilustrasi Pawukon

Penjelasan mengenai penggambaran figur dewa pada ilustrasi naskah *pawukon* ini menunjukkan bahwa simbol yang ditampilkan melalui penggambaran bagian wajah serta postur kepala tidak selalu sejalan dengan deskripsi karakter dewa dalam naskah. Meskipun *pawukon* merupakan sebuah karya tradisi yang tidak dapat dilepaskan dari nilai tradisi yang dianut oleh masyarakat dan seniman Jawa khususnya apabila dikaitkan dengan seni pewayangan, tetapi seperti dijelaskan sebelumnya bahwa penerapan gaya visual wayang tidak sepenuhnya mengacu pada tokoh atau karakter dari cerita pewayangan. Peran seniman dalam pengembangan karya ilustrasi serta perubahan dan perkembangan kondisi masyarakat tetap mempengaruhi perkembangan karya seni tradisi.

Keberadaan naskah semacam primbon ini menjadi pedoman bagi masyarakat Jawa masa lampau yang meyakini bahwa manusia harus menjalani kehidupan yang selaras dengan alam semesta. Hal ini seperti dikemukakan oleh Kartodihardjo dkk. bahwa hidup selaras dengan hukum alam bertujuan untuk mempertahankan keseimbangan penuh dalam kehidupan. Dalam kehidupan Jawa, refleksi keseimbangan terdapat dua bagian kosmos yakni bagian pangiwa yang

di dalamnya terdapat unsur kasar, jahat, dan penuh nafsu penghancuran serta bagian panengen yang mengandung unsur halus, baik, dan tenang. Meskipun terdapat bagian yang mengandung bahaya atau melapetaka, namun masyarakat Jawa meyakini bahwa bagian tersebut tetap mutlak ada karena menjadi bagian dari alam semesta. Untuk itu, manusia berusaha melindungi dirinya dengan usaha atau cara tertentu seperti melaksanakan kegiatan yang menjadi sistem tradisi maupun menyusun sistem klasifikasi agar mencapai keselamatan (Haryati 2017, 181).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dr. Darmoko selaku pakar dan peneliti di bidang budaya Jawa, disampaikan bahwa *pawukon* yang merupakan konsepsi ruang dan waktu dibuat dalam bentuk tabel berdasarkan memori kolektif masyarakat. Dengan demikian, *pawukon* ini adalah milik masyarakat dan merupakan ekspresi dari budaya etnik yang sudah berjalan begitu lama meskipun kebudayaan selalu mengalami perubahan. Karakter yang ada atau dijelaskan secara verbal dan visual bisa berbeda. Hal ini bisa diekspresikan secara berbeda karena dipengaruhi oleh individu (narator, yang menyampaikan naskah maupun senimannya). Semua tradisi seni budaya dipengaruhi oleh sejauh mana jelajah imajinasi seniman, bagaimana intelektualitas, kepekaan intuisi maupun penguasaan kode budaya.

Pencarian atau upaya untuk mewujudkan keseimbangan ini dapat dikaitkan dengan penerapan wayang sebagai sebuah gaya visual. Holt mengemukakan bahwa hukum-hukum abadi dari dunia wayang bersifat elementer dan universal. Wayang adalah dunia yang stabil yang didasarkan pada konflik. Pada sistem-sistem keagamaan dan etika kebijaksanaan tinggi dikenal hanya bila berhadapan dengan kehinaan manusia, kesalehan berhadapan dengan dosa (Holt 2000, 194).

Simpulan

Penerapan gaya visual wayang pada ilustrasi *pawukon*, khususnya pada penggambaran figur dewa perlu tidak dapat hanya dinilai berdasarkan kesesuaian makna antara simbol yang ditampilkan secara visual dengan penjelasan yang tersusun dalam naskah *pawukon*. Sebuah karya seni yang dilandasi nilai budaya selalu berkembang sesuai kondisi dan perkembangan masyarakat pengguna serta seniman penciptanya. Sebagai karya yang dilandasi oleh konsepsi masyarakat yang didasarkan pada memori kolektif, tentu dapat mengalami perkembangan yang berakibat pada munculnya berbagai perbedaan dalam perwujudan visualnya. Seniman pencipta karya tradisi yang masih dilatarbelakangi oleh pemikiran sosial budaya menuangkan ekspresi budayanya dalam sebuah karya seni rupa. Oleh karena itu penggambaran figur dewa yang bervariasi ini dapat dilihat sebagai bentuk ekspresi seniman dan upayanya dalam mengkomunikasikan nilai-nilai budaya yang diwakilinya.

Daftar Pustaka

- Adisasmitho, N. Y. D. (2016). Komunikasi visual gambar ilustrasi tradisi pada naskah tua Jawa masa kolonialisme. *Jurnal Kajian Seni*, 2(2), 95-106.
- Adisasmitho, N. Y. D. (2012). Wujud Visual Gambar-Illustrasi Pada Naskah Naskah Tua Nusantara Sebagai Refleksi Intelektualitas Leluhur Bangsa Indonesia. *Panggung*, 22(3).
- Ahmadi, A. (2006). KEBERAGAMAN MEDIA KOMUNIKASI, SENI DAN KRIYA. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 4(2).
- Berger, A. A. (2010). The Myth Model. *Myth and Symbol* 6 (2): 2-7.
<https://doi.org/10.1080/10223827.2010.543340>



- Errington, J. J. (1984). self and self-conduct among the Javanese priyayi elite. *American Ethnologist*, 11(2), 275-290.
- Grahita, B., & Komma, T. (2014). Identification of The Character Figure s Visual Style in Wayang Beber of Pacitan Painting. *International Journal of Asia Digital Art and Design Association*, 18(3), 40-47.
- Pandam, G. (1996). Wayang kebudayaan Indonesia Dan Pancasila. *Jakarta: Universitas Indonesia terbitan kedua*.
- Haryati, T. A. (2017). Kosmologi Jawa Sebagai Landasan Filosofis Etika Lingkungan. *Religia*, 174-189.
- Holt, C. (2000). *Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia*. Edited by Taufik Rahzen. 1st ed. Bandung: arti.line untuk MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia).
- Van der Meij, D. (2017). *Indonesian manuscripts from the islands of Java, Madura, Bali and Lombok* (Vol. 24). Brill.
- Mulyono, D. (1993). *Kalender Pawukon 200 Tahun*. 1st ed. Jakarta: Studio Delapanpuluh Enterprise.
- Pratama, D. (2019). *Wanda Figur Gatotkaca Dalam Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Surakarta).
- Qental, J. (2014). Searching for a common identity: the folklore interpreted through illustration. *Journal of Illustration*, 1(1), 9-27.
- Ras, J. J. (2014). *Masyarakat dan Kesusastraan di Jawa*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Santo, D. E. (2019). Divination. <https://doi.org/10.29164/19divination>.
- Santosa, I. (2007). Kajian Estetika dan Unsur Pendukungnya pada Keraton Surakarta. *Jurnal Visual Art*, 1(1), 108-27.
- Saputra, K.H. (2019). *Alih Aksara Pawukon Ranggawarsita (I)*. Jakarta: Perpusnas Press.
- Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa*. 3rd ed. Bandung: Penerbit Kelir.
- Widayat, R. (2018). Wangun visual concept in pawukon figures and interior design contexts. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 421-429. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.546>