

PENGEMBANGAN KARAKTER WAYANG TETUKA UNTUK PENGEMBANGAN CERITA SAAT BERADA DI KAWAH CANDRADIMUKA

Febrianto Saptodewo

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

Abstrak

Dalam cerita pewayangan, diceritakan bahwa tokoh Bambang Tetuka dimasukkan ke dalam kawah Candradimuka. Tidak beberapa lama ia telah berubah menjadi seorang satria dan melawan Kalapercona. Saat berada di kawah Candradimuka sebenarnya merupakan proses Bambang Tetuka menjadi seorang kesatria. Hal ini menjadi penting untuk diangkat di dalam cerita karena terdapat unsur-unsur pelajaran moral yang ditanamkan pada penikmat wayang. Untuk cerita tersebut dibutuhkan karakter utama saat proses berada di dalam kawah Candradimuka, dengan demikian karakter tersebut dirancang dengan tidak jauh dari bentuk perancangan tokoh Bambang Tetuka sebelumnya.

Kata Kunci: Bambang Tetuka, Kawah Candradimuka, Wayang, Karakter, Perancangan

Abstract

In the puppet story, we are told that the Bambang Tetuko figure incorporated into the Candradimuk crater a. Not for some time it has been transformed into a warrior and fight Kalapercona. While in the Candradimuka crater Bambang Tetuka is actually a process of becoming a knight. It becomes important to be appointed in the story because there are elements of moral lessons embedded in the puppet lovers. For the main character of the story needed when the process is in the Candradimuka crater, so the character was designed with not much of a character design form Bambang Tetuka earlier.

Keywords: Bambang Tetuko, Candradimuka Crater, Shadow Puppet, Character, Design

PENDAHULUAN

Kebudayaan, ada, berkembang, dan dibakukan dalam tradisi-tradisi sosial suatu masyarakat. Kebudayaan menjadi milik masyarakat yang dipergunakan secara bersama sebagai pedoman atau kerangka acuan warga masyarakat yang bersangkutan dalam berbagai tingkah laku yang bertalian dengan upaya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kendati dalam kenyataan empirik pada tingkat individu dimungkinkan terjadi penyimpangan sikap dan tingkah laku sebagai akibat pengetahuan kebudayaan yang dimiliki (Suparlan 1990), namun demikian, dengan jelas sikap dan tingkah laku sosial anggota suatu masyarakat itu tidak bebas dari kebudayaan yang pada hakikatnya merupakan kompleks pengetahuan, nilai-nilai, gagasan-gagasan vital, serta keyakinan atau kepercayaan-kepercayaan yang menguasai mereka (Budisantoso 1982; Bahtiar, 1980).

Dalam pengertian tersebut, kebudayaan terlihat peranannya sebagai mekanisme kontrol bagi tingkah laku manusia (Geertz 1973) atau sebagai pola-pola bagi tingkah laku manusia (Keesing dan Keesing 1971). Kebudayaan adalah serangkaian aturan, resep, rencana, strategi yang terdiri atas serangkaian model kognitif yang digunakan secara selektif oleh manusia yang memilikinya sesuai dengan lingkungan yang dihadapi (Spradley 1972).

Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Desain adalah produk kebudayaan sebagai hasil interaksi yang dinamis dari aspek-aspek sosial ekonomi budaya, ekologi alam kawasan, serta sifat-sifat seutuhnya dari manusia. Suatu wujud objek hasil desain adalah produk hasil interaksi dari kebudayaan manusia, karakteristik manusia seutuhnya dengan seperangkat sistem kebutuhannya, karakteristik ekologi alam kawasan, serta eksplorasi dari unsur dan sistem desain visual baik yang *tangible* maupun yang *intangibile*, yang hidup dan terdapat di komunitas masyarakat di kawasan tertentu pada periode waktu tertentu, (Joedawinata, 2012).

Tingginya nilai estetika pada wayang di antaranya bisa dilihat dari seni ukir wayang (*tatah sungging*). Pembuatan setiap tokoh wayang, memiliki ciri dan watak tersendiri. Keragaman bentuk wayang itu tidak menggambarkan manusia secara wajar, tetapi dari watak berbagai tokohnya dalam dunia perwayangan. Setiap wayang melukiskan secara wajar, akan tetapi watak berbagai tokoh dalam dunia perwayangan. Setiap wayang melukiskan watak tertentu dan dalam keadaan batin tertentu. Setiap pola bentuk wayang memiliki *wanda*, ungkapan watak atau ekspresi batin. *Wanda wayang* Kresna misalnya, berbeda dengan *wanda* Arjuna. Sementara *wanda* Arjuna beraneka ragam pula jenisnya, seperti *wanda kinanthi*, *kanyut*, *mangu* dan sebagainya. Setiap *wanda* melukiskan ekspresi keadaan batin tertentu dalam diri Arjuna. Karena itu, jumlah wayang kulit yang semestinya cukup 200 biji dalam satu kotak, karena adanya *wanda tersebut* jumlahnya bisa menjadi 650 biji lebih.

Cerita Gatotkaca menjadi tokoh perwayangan yang populer di Indonesia, Gatotkaca diketahui selama ini dengan sosoknya yang layaknya ksatria yang

sakti anak dari Bima dan Dewi Arimbi setelah melalui penggodokkan di kawah Candradimuka. Akan tetapi seberapa mengenalkah tentang tokoh Tetuka tersebut? Kejadian apa sajakah yang telah dilalui Tetuka pada saat ia berada di dalam kawah Candradimuka?

Adanya *missing link* yang terjadi pada cerita kelahiran Gatotkaca disaat Tetuka berada di dalam kawah Candradimuka, Kejadian yang telah dilalui Tetuka pada saat ia berada di dalam kawah merupakan hal yang menarik mengubah Tetuka balita hingga menjadi seorang kesatria yang nantinya berubah nama menjadi Gatotkaca.

Saat penggodokkan di kawah Candradimuka sosok Tetuka belajar di dalam kawah tersebut. Apakah sama waktu yang terjadi pada saat ia berada di dalam kawah dengan waktu saat pada saat ia keluar dari kawah tersebut? Proses-proses menjadi remaja pada saat di kawah tidak terceritakan. Dalam cerita pewayangan versi Jawa, Tetuka hanya dalam beberapa waktu saja ia berada di kawah tersebut, lalu saat keluar dari kawah tersebut telah menjelma menjadi seorang remaja yang tangguh. Dalam cerita tidak dijabarkan secara jelas kejadian saat Tetuka berada di dalam kawah Candradimuka.

Fenomena ini menarik untuk diangkat sebagai tema dikarenakan bentuk tokoh Tetuka belum divisualisasikan dengan spesifik dalam pewayangan, akan tetapi dalam ceritanya sendiri Tetuka digambarkan dalam bentuk teks. Dikarenakan kemunculan tokoh Tetuka ini sedikit dalam cerita maka sering digantikan dengan tokoh wayang raksasa. Bila akan diangkat menjadi cerita sendiri dari saat lahir dan apa sajakah yang dialaminya di kawah Candradimuka hingga nantinya akan menjadi seorang kesatria bernama

Gatotkaca, diperlukan tokoh yang spesifik agar dapat dikenali oleh khalayak bahwa tokoh tersebut adalah Tetuka.

Dengan mengenalkan sosok dari Tetuka bertujuan sebagai bentuk usaha untuk membuat sesuatu yang baru agar pelestarian kebudayaan dan penanaman nilai-nilai moral yang baik antar sesama dan sebagai pemimpin untuk penerus bangsa ini.

PEMBAHASAN

Wujud tokoh Tetuka berdasarkan bentuk wayang Purwa akan menggunakan perangkat komputer dengan aplikasi *software Adobe Illustrator*. Bermata telengan dan berhidung dampak merupakan ciri fisik wayang dari ayahnya yaitu Bima dan setelah Tetuka menjadi Gatotkaca. Berbeda dengan raksasa pada umumnya karena ia adalah keturunan ibunya yang dari bangsa raksasa kerajaan Pringgadani maka ia berbudi pekerti baik.

Secara estetika merujuk dari teori desertasi Joedawinata, *Bio physic*, Wayang yang dibuat secara digital dengan melalui proses *tatahan* dan *sunggingan* dapat diaplikasikan ke segala media. Bentuk wayang Purwa yang akan diimplementasikan merupakan visualisasi dari literatur.

Wayang tokoh Tetuka ini diciptakan sebagai pendukung pada pertunjukkan wayang dalam cerita lahirnya Gatotkaca, agar dalang dapat menceritakan tokoh Tetuka secara spesifik sesuai literatur, dan juga dapat mengembangkan ide ceritanya pada saat Tetuka berada di dalam kawah Candradimuka. Secara *Psycho*: terdapat unsur psikologis menstimulasi pola ber-pikir (*mindset*), tokoh wayang Tetuka yang dipertunjukkan dalam pagelaran wayang

secara pola pikir akan menimbulkan rasa patriotisme dan sifat kesatria. Pada *Socio Culture Spiritual*, tokoh wayang Tetuka, merupakan wayang yang kaya akan ragam motif, di samping menciptakan stilisasi dari bentuk manusia, dengan mengambil bentuk wayang Purwa.

Menciptakan tokoh wayang Tetuka akan memungkinkan menjadikannya cerita tersendiri dalam kisah Mahabarata, karena masyarakat menyukai segala hal yang baru. Teknik/ alat/ skill, Teknik/ alat/ skill: proses pembuatan tokoh wayang Tetuka yaitu, dengan menggunakan teknik *digital* (program vektor *Adobe Illustrator*), dengan pewarnaan di komputer. Daya (*energy*), dalam proses pembuatan satu tokoh wayang memerlukan waktu yang cukup lama. Untuk satu tokoh dalam satu perodesasi dari awal sampai selesai kurang lebih memakan waktu antara satu bulan hingga dua bulan bahkan bisa lebih dari itu. Proses pembuatannya menggunakan sketsa dan komputer, dan dilakukan dengan tingkat konsentrasi yang tinggi, ketelitian dan kesabaran yang lebih agar tokoh wayang yang dihasilkan baik dalam segi pewarnaan ataupun bentuk.

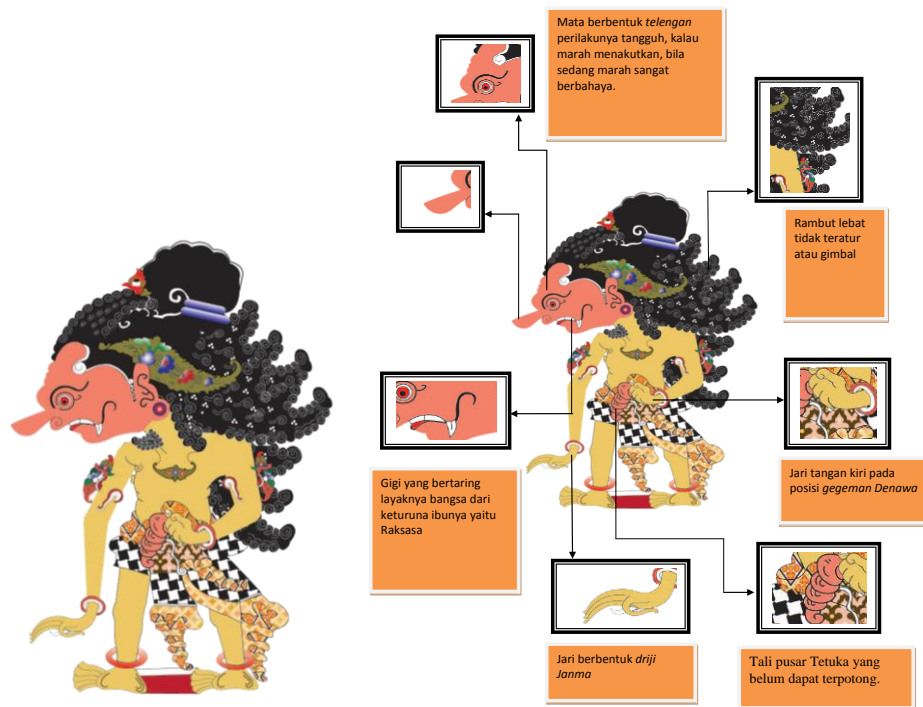
Muatan Fungsi Utiliter Praktis, Tokoh wayang Tetuka, berfungsi sebagai pendukung pada pertunjukan wayang dalam cerita lahirnya Gatotkaca. Artistik, implementasi ragam bentuk perodesasi tokoh wayang Tetuka memiliki nilai estetis yang tinggi, dari mulai visualisasi bentuk wayang, perspektif pola, dan penggunaan warna yang harmonis mengikuti gaya dari wayang Purwa. Nilai-nilai simbolik, penciptaan pada tokoh wayang Tetuka, yang bentuknya akan divisualisasikan dari literatur yang ada. Merupakan nilai simbolik dari bentuk dari sebuah proses pembelajaran akan makna kehidupan

hingga menjadi seorang kesatria dan pendewasaan.

Dengan mengacu pada empat tokoh pewayangan yang sebagai dasar pembentukan tokoh Tetuka yaitu tokoh karakter Werkudara atau lebih dikenal dengan Bima saat masih muda dan menyamar menjadi Jagal Abilawa, sebagai perwakilan dari perancangan bentuk Tetuka dari pihak ayah. Acuan bentuk dari pihak ibu yaitu Dewi Arimbi yang merupakan putri dari kerajaan bangsa raksasa. Acuan perancangan berikutnya adalah tokoh Gatotkaca, karena merupakan transformasi akhir dari perancangan bentuk tokoh karakter Tetuka yang nantinya di dalam cerita berubah nama menjadi Gatotkaca. Sebagai acuan yang keempat adalah tokoh dari karakter wayang bayi sebagai acuan ukuran bayi manusia.

Melakukan pengamatan secara langsung hingga mencari keterangan dari informasi yang mendukung data bentuk dari tokoh wayang Tetuka. Setelah data terkumpul dianalisis serta dibahas dan diuraikan berbagai bagian, sehingga mendapat gambaran atau konsep yang jelas sebagai sumber acuan. Berdasarkan pengamatan ini, yang mendasari penciptaan tokoh wayang Tetuka, yang mengangkat dari bentuk wayang Purwa. Dari hasil pengamatan kemudian dibuat perencanaan visual wayang tokoh Tetuka yang terdiri dari ragam bentuk merupakan stilisasi dari bentuk objek yang sebenarnya atau asli.

Konsep perancangan yang telah dipublikasikan pada Jurnal Desain Vol. 01 No. 02 Jan-Apr 2014 yang berjudul "Perancangan Visualisasi Tokoh Wayang Bambang Tetuka" bahwa perancangan dibuat saat tokoh Tetuka masih bayi lengkap dengan tali pusar yang belum dapat terpotong.



Gambar 1. Visual Bayi/Jabang Tetuka
(Sumber: F. Saptodewo)

Dengan berdasarkan acuan dari pustaka, Tetuka digambarkan bermata telengan dan mempunyai hidung berbentuk dampak. Berbeda dengan raksasa pada umumnya karena ia adalah keturunan bangsa raksasa kerajaan Pringgadani maka ia berbudi pekerti baik. Sewaktu lahir kepala Tetuka konon mirip dengan *buli-buli* atau kendi (Kaelola, 2010:188). Dengan rambut yang gimbal layaknya bangsa keturunan dari ibunya, Raksasa dan saat Bima muda saat ia menyamar menjadi Jagal Abilawa. Ukuran tubuh Jabang (bayi) Tetuka lebih besar dari bentuk wayang bayi yang selama ini dalam pementasan diceritakan sebagai karakter Jabang Tetuka. karena keturunan dari bangsa raksasa maka ukurannya lebih besar dari bayi bangsa manusia. Dengan perbedaan bentuk tersebut maka karakter Tetuka dapat lebih mudah dikenali.

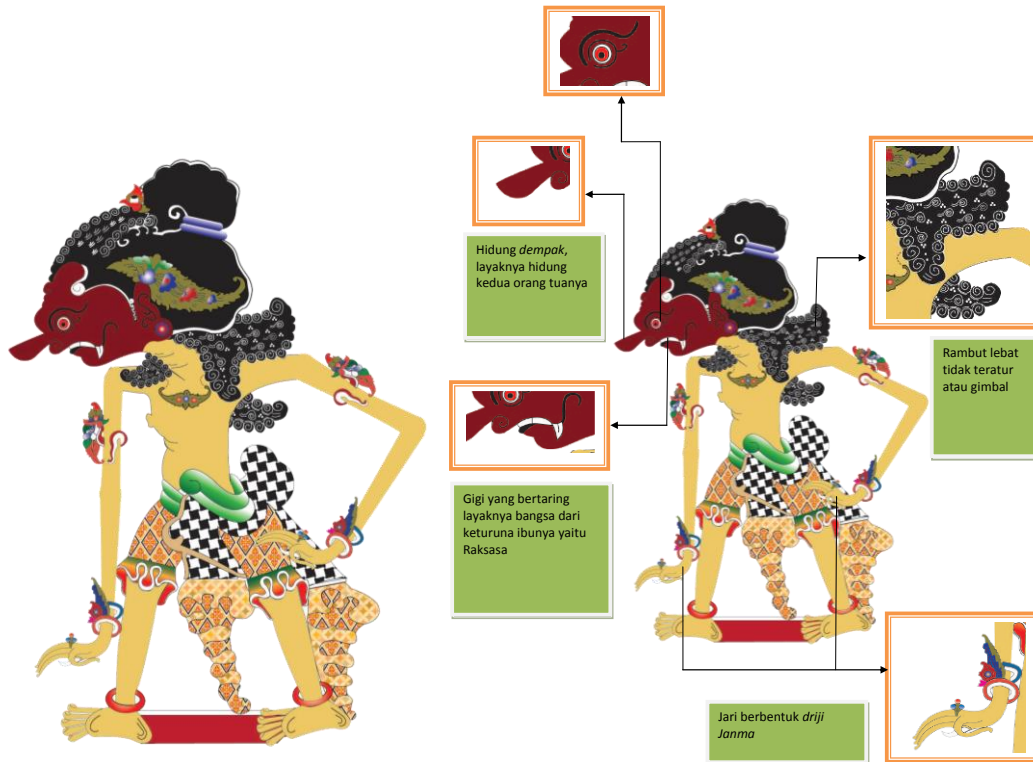
Sebagai acuan bentuk wayang dari konsep perancangan Tetuka saat masih bayi, maka pengembangan perancangan

untuk tokoh Tetuka menjadi Balita dengan kosep yang telah dipublikasikan pada Jurnal Desain Vol. 03 No. 01 September 2015 yang berjudul “Perancangan Bentuk Tokoh Wayang Tetuka Saat Balita”, tidaklah jauh dari bentuk perancangan pada saat Tetuka masih bayi. Tetap dengan gigi taring karena merupakan masih adanya keturunan dari bangsa raksasa namun dari segi ukuran dan penampilan sedikit berbeda dari bentuk dan ukuran perancangan saat masih bayi. Pada bentuk wayang balita ini masih terkait dari cerita sebelum Tetuka masuk ke dalam kawah Candradimuka.

Dalam jalan cerita pewayangan Jawa melanjutkan, waktu berjalan dari hari berganti hari, bulan berganti bulan. Bambang Tetuka sekarang telah dapat berjalan dan sangat lincah. Dan Batara Narada mengatakan bahwa sudah waktunya untuk Tetuka. Kata-kata itu membuat Bimasena heran dan bertanya apa maksudnya. Dijelaskanlah oleh

Batara Narada kalau dirinya membawa tugas untuk meminjam Bambang Tetuka untuk membantu para dewa membasmi keangkaramurkaan Prabu Kalapracona (Kaelola, 2010:189-190). Masih berbasis

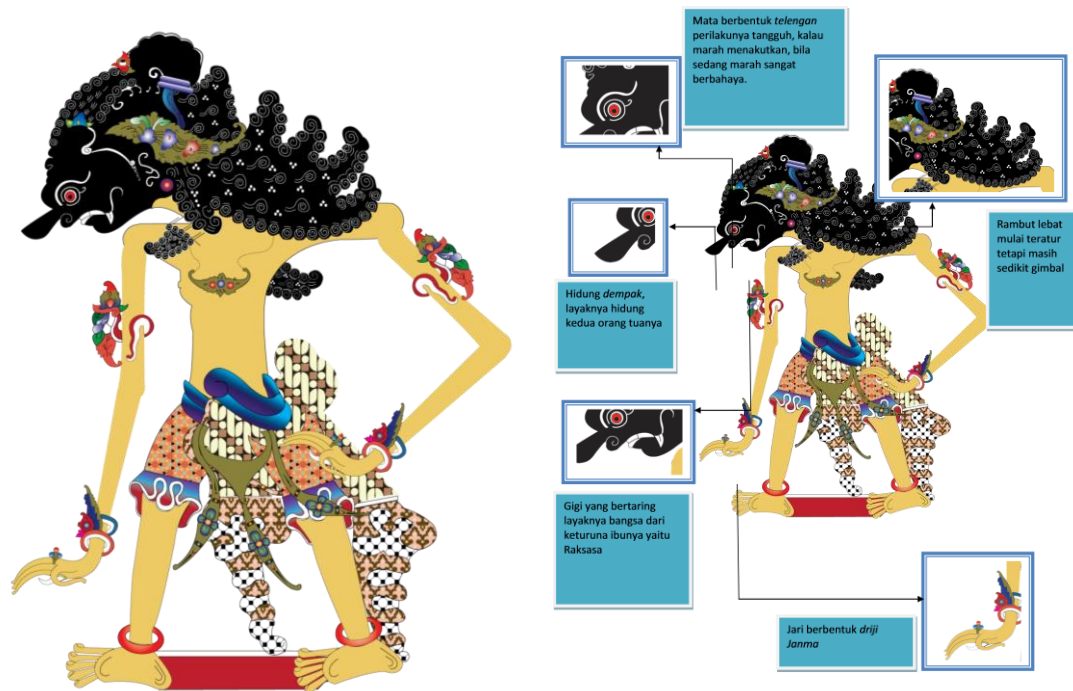
dari perpaduan dari kedua orang tuanya dan bentuk dari wayang Gatotkaca, maka konsep perancangan Tetuka saat balita adalah sebagai berikut:



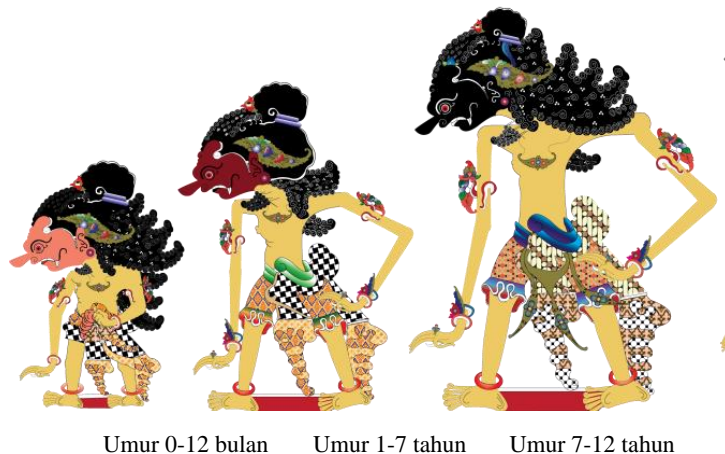
Gambar 2. Visual Bambang Tetuka Balita (Sumber: F. Saptodewo)

Dalam lanjutan ceritanya dengan kehendak Dewa-Dewa, Jabang Tetuka itu dimasak sebagai bubur dan diisi dengan segala kesaktian; karena itu Tetuka yang nantinya Raden Gatotkaca berurat kawat, bertulang besi, berdarah gala-gala, dapat terbang diawan dan duduk di atas awan yang melintang. Kecepatan Gatotkaca pada saat terbang diawan sebagai kilat, liar sebagai halilintar (Hardjowirogo, 1982:137). Untuk pengembangan ceritanya dapat diambil dari waktu yang

berbeda saat di dalam kawah dengan di dalam kawah Candradimuka. Hitungan beberapa menit di luar kawah hampir sama beberapa tahun di dalam kawah. Dengan demikian cerita dapat dikembangkan saat Tetuka berada di dalam kawah Candradimuka. Dengan demikian diperlukan transformasi bentuk dari Tetuka Balita menjadi remaja. Berikut adalah perancangan Tetuka saat sudah menjadi remaja:



Gambar 3. Visual Bambang Tetuka Remaja
(Sumber: F. Saptodewo)



Gambar 4. Sketsa Transformasi Bambang Tetuka
(Sumber: F.Saptodewo)

Dengan demikian dapat terlihat transformasi kehidupan Tetuka, di umurnya saat lahir hingga dua belas bulan, Jabang Tetuka masih belum dapat terpotong ari-arinya. Hingga akhirnya di usianya setahun barulah ari-ari tersebut dapat terpotong dengan menggunakan sarung senjata Konta. Di usia antara setahun hingga umur tujuh tahun inilah Tetuka memulai petualangannya untuk melawan raksasa yang mengganggu

Kahyangan hingga akhirnya Tetuka dimasukkan ke dalam kawah Candradimuka. Saat tetuka berada dalam kawah Candradimuka terjadilah perbedaan waktu. Tetuka dimasukkan ke dalam kawah saat ia berusia sekitar satu tahun lebih. Di dalam kawah ia akan dipersiapkan untuk menjadi satria muda dengan jiwa kepemimpinan. Dikarenakan adanya perbedaan waktu antara di dalam dengan di luar kawah Candradimuka.

PENUTUP

Dengan adanya perancangan karakter tokoh Tetuka saat ia masih remaja, maka cerita pewayangan dapat berkembang kembali. Menanamkan nilai-nilai kesatria serta moral yang luhur, hingga jiwa kepemimpinan yang dimiliki Gatotkaca nantinya.

Untuk mencapai sesuatu dibutuhkan proses menuju kesuksesan. Demikian pula Tetuka saat ia berada di kawah Candradimuka, merupakan sebuah proses pembelajaran hingga akhirnya ia keluar kawah dengan sakti dan berbudi luhur. Hal ini perlu ditanamkan kepada generasi muda agar tidak terbiasa dengan sesuatu yang cepat saji.

Dalam penciptaan tokoh ini, hanya tokoh utamanya saja yang diciptakan. Belum pengembangan perancangan tokoh-tokoh pendukung pada saat cerita Tetuka berada di dalam kawah Candradimuka. Hal ini belum dilakukan karena keterbatasan waktu yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahtiar, H. (1980). "Bhineka Tunggal Ika dalam Kebudayaan dan Masalah Kesatuan Bangsa" dalam: *Analisis Kebudayaan*. Jakarta: Depdikbud.
- Budhisantoso, S. (1982). "Kesenian dan Nilai-nilai Budaya" dalam:

Analisis Kebudayaan. Jakarta: Depdikbud.

- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Culture: Selected Essays*. New York: Basic Books.
- Hardjowirogo, (1982). *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Kaelola, A. (2010) *Mengenal Tokoh Wayang Mahabarata*, Cakrawala
- Keesing, PM & Keesing, RM. (1971). *New Perspective in Cultural Anthropology*. Chicago: Hot Rinehart and Winston.
- Spradley, J. P. (1975). *Anthropology: The Cultural Perspective*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Saptodewo, F. (2014). Perancangan Visualisasi Tokoh Wayang Bambang Tetuka.. *Jurnal Desain* Vol. 01 No. 02, Jakarta
- Saptodewo, F. (2015). Perancangan Bentuk Tokoh Wayang Tetuka Saat Balita,. *Jurnal Desain* Vol. 03 No. 01, Jakarta
- Suparlan, P. (1990). "Pengembangan Kebudayaan, Individu, dan masyarakat" *Makalah* dalam Diskusi Sehari tentang Konsepsi Pengembangan Sumber Daya Manusia LKPSDM NU Jakarta.

Lain-Lain

Teori desertasi estetika terapan 9 titik Ahadiat Joedawinata, Materi Perkuliahan Estetika Terapan, Jakarta, 2012