

PERKEMBANGAN VISUAL RAKSASA: DARI ARTEFAK CANDI KE FIGUR RAKSASA WAYANG KULIT PURWA

Herliyana Rosalinda¹⁾, Sunarmi²⁾, Sarwanto³⁾, Budi Setiyono⁴⁾.

¹²³⁴Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta

Email: herliyanarosalinda1990@gmail.com

Abstrak

Visual raksasa pada khasanah kebudayaan Nusantara dapat ditelusuri dari ragam hias figuratif pada bangunan candi sebagai salah satu wujud akulturasi masa Hindu-Budha yang dibawa dari India dan dilanjutkan pada masuknya budaya Keislaman. Wujud sosok raksasa yang dikenal dalam berbagai cerita pewayangan (terutama dari kisah Ramayana dan Mahabarata), hingga cerita *folklore* Nusantara merupakan refleksi dari bentuk hiasan yang muncul pada artefak candi, yakni sosok *Dwarapala* dan *Kala-Makara*. Tulisan ini bertujuan untuk mengungkap ketersinambungan antara pemikiran dari seniman masa Hindu-Budha dengan seniman masa Keislaman (yang terwujud dalam karya wayang kulit purwa) dalam menginterpretasikan sosok raksasa. Maka pendekatan yang dipakai adalah pendekatan historis dengan dibantu penjabarannya secara ikonografis. Hasil dari studi ini dapat diketahui bahwa ada akulturasi karya seniman terhadap interpretasinya pada sosok raksasa dari masa Hindu-Budha ke masa Keislaman Nusantara, di Jawa khususnya. Raksasa versi Jawa sebagai makhluk mitologis sudah divisualkan dengan wujud menyeramkan namun nampak artistik. Hal itu terlihat pada bentuk mata hidung mulut dan postur tubuh raksasa pada artefak candi ke figur raksasa wayang kulit purwa memiliki konsistensi yang membentuk ciri khasnya.

Kata Kunci: Raksasa, candi, wayang, historis, ikonografi.

Abstract

The giant visuals in Indonesian culture began with the figurative decorations on temple buildings as a form of accumulation of the Hindu-Buddhist period brought from India and the existence of Islamic culture. The giant form known in various wayang stories (Ramayana and Mahabarata), as well as Indonesian folklore stories, is a reflection of the decorative forms that appear on temple artifacts, that are the figures of Dwarapala and Kala-Makara. This article aims to reveal the continuity between the thoughts of artists from the Hindu Buddhist period and artists from the Islamic period (which was manifested in the art of wayang kulit Purwa) in interpreting giant figures. So the approach used is a historical approach assisted by iconographic explanation. The results of this study show that there is an acculturation of artists' work towards their interpretation of giant figures from the Hindu-Buddhist period to the Islamic era of the archipelago, especially in Java. The Javanese version of giants as mythological creatures has been visualized in a scary but artistic form. This can be seen from the shape of the eyes, nose, mouth and giant body posture on temple artifacts, and the giant figure of the wayang kulit purwa has a consistency that forms its characteristic.

Keywords: giants, temple, puppet, historical, iconography

Correspondence author: Herliyana, herliyanarosalinda1990@gmail.com, Jakarta, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Pada kebudayaan Nusantara, khususnya masyarakat Jawa terdapat makhluk raksasa yang biasanya disebut *buta*, *raseksa*, *Kala* atau bermacam sebutan lainnya. Raksasa umumnya dibuat berkarakter jahat, dengan tubuh yang besar terkesan menyeramkan dan sering mengganggu makhluk lain khususnya manusia bahkan terdapat juga raksasa yang dapat memakan manusia. Akan tetapi, terdapat juga raksasa yang dibuat memiliki karakter yang baik. Raksasa pada mitologi India merupakan makhluk supernatural, atau orang-orang berjiwa jahat. Raksasa merupakan kata yang berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu *rakshasah* memiliki arti kejam, antonim dari kata *raksa* yang berarti sentosa (Jayanti 2010, 42). Beberapa figur raksasa dianggap sebagai inkarnasi dari manusia-manusia yang berbuat banyak dosa pada kehidupannya sebelumnya (Paramadyaksa 2013, 156). Dari kepercayaan Hindu dan Budha, kata “raksasa” dalam bahasa Indonesia digunakan dan diadaptasi sebagai kata sifat merujuk pada hal yang berukuran sangat besar dibanding ukuran yang normal. Raksasa juga dimaknai sebagai pembeda atas karakter manusia, jika tokoh utama seperti Pandawa menjadi simbol kebaikan, maka tokoh-tokoh raksasa dimaknai sebagai simbol keburukan (Subiyantoro, Selamat 2020, 24).

Raksasa dalam legenda dan mitologi yang ada di berbagai kebudayaan dunia dipahami sebagai jenis makhluk seperti manusia atau hewan yang memiliki ukuran lebih besar dari pada ukuran normal hewan atau manusia tersebut. Raksasa secara umum, biasanya divisualkan sebagai makhluk berwajah mengerikan dan bertubuh besar. Legenda dan dongeng menyatakan bahwa raksasa merupakan makhluk yang bengis, dan suka mengganggu, meskipun ada beberapa dongeng yang menyatakan sebaliknya (Retiyadi 2008, 6). Raksasa sering hadir pada kisah-kisah mitologi dengan wujud sebagai makhluk yang mempunyai kekuatan besar dan tubuhnya berukuran besar pula. Adapun penggambaran raksasa dimaknai sebagai tokoh yang unik, yakni memiliki ciri fisik dan tingkah laku seperti manusia (Jayanti 2010, 4). Pada kisah mitologi Yunani, raksasa muncul dengan karakter disebut *Gigant* dan *Titan* yang berasal dari golongan Dewa. Mitologi Nordik memunculkan karakter *Jotun* dan mitologi Skandinavia disebut *Troll*, sedangkan pada mitologi Eropa Selatan ada karakter raksasa yang disebut *Ogre* dan *Orc*.

Raksasa pada sebuah cerita umumnya dibutuhkan untuk membangun konflik. Tindakan tokoh diperlukan pada sebuah cerita agar konflik yang ada pada cerita tersebut dapat terselesaikan atau dituntaskan (Dewi, Riska Aprilia 2016, 2). Kehadiran tokoh raksasa menjadi pelengkap cerita, sehingga cerita itu terdapat alur konflik yang jelas dan sebagai pembeda dalam mengambil nilai baik dan buruk. Adapun, selain sebagai penggambaran tokoh yang buruk, raksasa juga dapat dimaknai sebagai karakter yang baik. Dalam cerita pewayangan, khususnya Ramayana dan Mahabharata terdapat banyak tokoh raksasa yang memiliki beragam karakter. Sebagian besar memang digambarkan sebagai tokoh yang jahat, usil, serakah atau bodoh, namun juga ada yang menjadi tokoh baik misalnya dalam wayang kisah tokoh Kumbakarna yang dijadikan salah satu tokoh keteladanan dalam serat Tripama.

Contoh lain mengenai tokoh raksasa, bisa dilihat dalam cerita rakyat “Timun Emas” dari Jawa Tengah, mengisahkan tokoh raksasa Buto Ijo yang ingin merebut Timun Emas dari ibunya, serta cerita rakyat Inggris berjudul “Jack dan Pohon Kacang Ajaib”. Adapula cerita tentang tokoh Raksasa yang menjadi tokoh utama, misalnya yaitu cerita “Kebo Iwa” dari Bali, yang mengisahkan seorang Raksasa yang suka menolong warga. Selain itu juga ada cerita anak di Jerman berjudul “Der Rostige Robert und Elf Ungeheuerliche Ungeheuer” Karya Thilo Petry Lassak mengisahkan sebelas tokoh Raksasa yang memiliki karakter berbeda. Maka keragaman

karakter raksasa menjadi salah satu hal penting yang juga dapat dianalisis, bukan saja dari tokoh manusia yang digambarkan dengan visual yang sempurna saja.

Visualisasi raksasa dalam karya seni Nusantara saat ini dapat disoroti dari figur raksasa dalam wayang, terutama wayang kulit purwa yang memiliki puluhan karakter tokoh raksasa. Bentuk anatomi figur raksasa dalam wayang kulit purwa dapat dipengaruhi dari karya seni terdahulunya, misalnya pada artefak yang ada di candi-candi Nusantara, yakni arca raksasa. Visualisasi anatomi dari bentuk arca raksasa tersebut dapat bermacam-macam, ada yang dibentuk secara utuh nampak dari kepala hingga kaki seperti *Dwarapala*, ada pula yang hanya menampilkan bagian-bagian tertentu saja, contohnya pada bentuk *Kala-Makara*. Hal ini membuktikan bahwa kebudayaan Nusantara dari masa ke masa mengalami proses akulturasi. Masyarakat kita menghargai dan melestarikan karya seni dari seniman-seniman terdahulunya sebagai wujud rasa bangga, syukur, dan kepatuhan pada seni tradisi yang dinilai sakral.

METODE PENELITIAN

Artikel ini merupakan bagian dari penelitian mengenai visual raksasa Nusantara yang dijabarkan menggunakan metode kualitatif. Penjabaran dijelaskan secara temporal menggunakan pendekatan historis. Adapun langkah-langkah dalam pendekatan historis menurut Gottscalk (1986, 32) yaitu, pertama Heuristik (Pengumpulan Sumber) merupakan tahap pencarian dan pengumpulan sumber-sumber sejarah, baik primer maupun sekunder. Sumber-sumber pada artikel ini berupa bahan-bahan pustaka meliputi buku-buku dan artikel-artikel *online*, dokumentasi foto arca *Dwarapala*, *Kala*, *Makara* dari candi, foto boneka wayang dari koleksi dalang, dan sumber lisan dari wawancara narasumber. Kedua, verifikasi (kritik sumber) yaitu menilai keaslian dan kredibilitas sumber. Sumber yang dipakai dalam artikel ini adalah sumber asli yang memang ada di candi dan boneka wayang yang memang merupakan koleksi pribadi dari dalang wayang gaya Surakarta, yaitu milik Ki Bambang Suwarno dan Ki Purbo Asmoro. Tahap ketiga, interpretasi (penafsiran data sejarah) yaitu menafsirkan makna dari data sejarah, Apa hubungan antar peristiwa, Apa motivasi tokoh atau dampak peristiwa, serta menyusun makna berdasarkan konteks zaman. Langkah terakhir yaitu historiografi (penyusunan karya sejarah) merupakan langkah menyusun hasil penelitian dalam bentuk narasi sejarah yang sistematis, logis, dan kronologis. Menggabungkan hasil interpretasi menjadi konstruksi sejarah yang utuh dan bermakna. Dalam langkah historiografi atau meninterpretasi visual raksasa Nusantara khususnya guna memahami transisi atau pengembangan ragam visual raksasa pada wayang kulit purwa yang ditinjau dari karya terdahulu yakni *Dwarapala* dan *Kala-Makara*, analisisnya dibantu menggunakan langkah-langkah dalam pendekatan ikonografi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Visual Raksasa pada Arca *Dwarapala* dan *Kala-Makara*

1. *Dwarapala*

Dwarapala adalah sebuah kata berasal dari bahasa Sansekerta merupakan arca penjaga yang berarti penjaga pintu (M.Monier-Williams 1999). *Dwarapala* juga diartikan sebagai obyek suci yang sebagian besar divisualkan berpasangan. Pada pandangan mitis, semua pintu merupakan petunjuk ke sesuatu yang baik. Sebagai dewa penjaga dan sebagai bentuk yang tidak pernah habis-habisnya membantu pada upacara sakral, serta dihormati seperti dewa. *Dwarapala* adalah bentuk pengembanan dari sosok *Yaksa*. Pada agama Buddha, *Yaksa* mendampingi sang Buddha dengan menjaga dan melindungi bangunan-bangunan suci. Dengan adanya tugas ini, *Yaksa* berkembang menjadi *Dwarapala* sang penjaga pintu. Sebagai penjaga pintu *Dwarapala* divisualkan sebagai makhluk yang menyeramkan untuk bentuk pada figur mereka merupakan unsur ganas, garang atau demonis dengan mata menjauhkan bahaya dan mengusir kejahatan (Sarjanawat 2010, 160). Di Jawa, *Dwarapala* diwujudkan sebagai raksasa. Penggambaran membelalak dan bibir menyeringai dan dengan visual tebal diberi ragam hias yang khas. Visualisasi beberapa arca *Dwarapala* di Jawa yang digambarkan berukuran raksasa dalam posisi berlutut. Posisi tersebut melambangkan bahwa *Dwarapala* berperan sebagai prajurit yang melindungi markasnya (Wahyudi 2018, 181). Sifat menakutkan sering kali tidak mutlak, karena

pada beberapa figur *Dwarapala* tidak memperlihatkan ciri-ciri yang menyeramkan, adapula yang tersenyum secara visualnya.

Visual *Dwarapala* yang dijadikan pembahasan pada penulisan ini yaitu Arca *Dwarapala* pada candi Plaosan yang merupakan peninggalan dari kerajaan Singasari berasal dari pertengahan abad 9 M (Casparis de 1956, 175–78). Arca *Dwarapala* pada candi ini merupakan salah satu arca yang ukurannya terbesar dan tampilan visualnya utuh. Selain itu, akan ditampilkan pula visual *Dwarapala* dari salah satu relief pada candi Panataran. Ada dua buah arca *Dwarapala* terletak di pintu masuk ke halaman ketiga yang diperkirakan sebagai bekas sebuah gapura yang bentuknya mirip dengan *Dwarapala* pada candi Plaosan. Kemudian pada relief candi terdapat sebuah relief *Dwarapala* yang visualisasi postur dan posisi seperti pada figur wayang raksasa.



(1)



(2)

Gambar 1. (1) Arca *Dwarapala* pada Candi Plaosan, (2) Arca *Dwarapala* pada Candi Panataran
Sumber: (1) Dokumen Pribadi, 2022, (2) Gunther, Michael, wikimedia.org, 2022.

Arca *Dwarapala* pada candi Plaosan divisualkan dengan posisi sedang berlutut. Posisi kepala menghadap depan. Rambut keriting dibuat melingkar-lingkar seperti gulungan dan menonjol ke belakang ditata seperti sanggul yang diberi ikat kepala membentuk tumpal yang disebut *jamang*. Bentuk telinga besar menggunakan anting besar dan bulat. Mata melotot menyeramkan, dan pada bagian mulut tersedikit terbuka dengan rahang besar bertaring dan di atas mulut terdapat kumis yang tebal. Kedua tangan terdapat aksesoris yang dinamakan *kelat bahu* dengan ragam hias *naga pasa* (tali berkepala ular). Tangan kiri memegang gada yang disandarkan ke tanah. Pada bagian leher terlihat ragam hias kalung yang besar dan lebar, terdapat tali *kasta* ular, dan gelang tangan. Arca *Dwarapala* ini menggunakan busana kain panjang yang ditarik tinggi ke atas dan pada bagian ujung kait disisipkan ke ikat pingang (*uncal*). Pada busana bagian bawah terdapat kain yang ditarik sampai ke atas paha seperti celana yang ketat menutupi badan bagian bawah.

2. *Kala-Makara*

Kala sebagai penjaga pintu merupakan bagian dari ragam hias bangunan candi. Kehadirannya terkesan sakral dan juga menakutkan, tetapi *Kala* juga dipuja dan dihormati oleh pengikut ajarannya. *Kala* divisualkan sebagai raksasa kanibal dan pembunuh yang akan melahap lawan yang masuk ke candi. Di samping itu, *Kala* memiliki sisi visual yang sangat indah ketika dimaknai pada karya seni rupa mitis, kedua hal tersebut menimbulkan kontradiksi. Penamaan candi berasal dari kata *candi-ghra*, yang berarti rumah Candika. Candika atau nama lain dari dewi Durga, yang merupakan dewi kematian atau seringkali dihubungkan dengan hal-hal kematian. Sebuah bangunan dikaitkan dengan kematian, maka bangunan itu adalah pemakaman (Sudarmono 1979, 47). Saat ini bangunan candi dimaknai sebagai bangunan artefak budaya Hindu-Budha, yang berupa wihara stupa, tempat pemandian, istana dan sebagainya.

Bangunan candi menjadi salah satu acuan munculnya variasi dan pengembangan ragam hias pada berbagai macam karya kriya Nusantara, termasuk wayang kulit purwa. Mulai dari munculnya motif-motif bergaya geometris, atau gubahan flora, fauna dan manusia secara stilasi yang dipengaruhi oleh faktor historis (yakni masuknya budaya hindu-budha dari India, disusul masuknya budaya islam). Sejak budaya Hindu-budha datang, masyarakat Indonesia mulai terampil memahat batu, hingga dapat membuat bangunan candi yang materialnya dari batu. Dengan teknik memahat ini, visual arca dan reliefnya menjadi indah.

Ragam hias *Kala* pada pintu masuk candi berasal dari mitologi India kuno. Pada bagian atas pintu (*kori agung*) bangunan tempat ibadah, menhir dan candi di India, Jawa dan Bali terdapat *Kala* yang merupakan ukiran kepala raksasa. Di Bali ukiran itu disebut *Boma*, yakni wujud raksasa dengan mulut menganga, taring runcing dan kedua tangan terbuka di sebelah kanan dan kiri wajah raksasa tersebut. Pada candi-candi di Jawa Timur ukiran tersebut disebut *Banaspati* atau *Vanaspati*, sedangkan di Jawa Tengah disebut *Kala*. Bentuk visual raksasa ini asalnya dari *Kirtimukha* di India, seorang raksasa yang sangat sakti dan diberi tugas kehormatan untuk menjaga pintu masuk sebuah bangunan yang disakralkan, ia juga biasa disebut *Mahakala* (Sumadi 2011, 10). *Mahakala* dikenal juga sebagai sebutan obyek *Kala* pada ajaran budhisme. Ia biasanya berwarna hitam, menandakan kesatuan semua warna yang dicampur maka menghasilkan warna hitam. Seluruh karakter, nama, sifat, dan kedudukan yang ada pada diri manusia melebur pada sosok *Mahakala*. Dalam hal ini, berarti *Mahakala* bersifat sebagai realitas absolut. Pada bahasa Sanskerta disebut sebagai Nirguna.

Kirtimukha atau *Mahakala* di Jawa disebut *Banaspati*. Holt menjelaskan bahwa *Banaspati* di Jawa Timur adalah *Kirtimukha*. Dalam mitologi kuno India *Kirtimukha* adalah raksasa (monster) yang keluar dan melompat dari antara kedua alis Siva waktu dewa tersebut marah. Makhluk yang keluar dari api kemarahan, ia tidak pernah puas dan selalu lapar, ia diciptakan untuk menelan raksasa Rahu, utusan raja raksasa yang bernama Jalandhara (Holt, Claire 2000).



Gambar 2. *Kirtimukha*
Sumber: Arya, Rohit, 2013.

Kirtimukha, *Kala*, maupun *Banaspati* sering dihubungkan dengan simbol matahari, khususnya kedudukan matahari sebagai *zenith*. Dalam Bahasa Sansekerta, *Kala* juga berarti waktu. Barong sebagai bukti, bentuk kepalanya sebagai raksasa pelindung kuil (*Kirtimukha*) tetapi dilengkapi dengan badan seperti beruang. Tubuhnya ditutup dengan ukiran kulit yang disepuh emas. Di sekitar kepalanya bersinar lidah api, bentuknya juga seperti kepala *Kala* pada pintu kuil. Barong Singa (*Barongsae*), terdapat lingkaran merah yang keluar dari kepalanya seperti lingkaran cahaya yang juga melambangkan matahari. Hal ini dimungkinkan kedua barong tersebut (*Barong Keket* dan *Barong Singa*) yang wajahnya mengerikan itu, adalah lambang raja hutan. *Kirtimukha*, *Banaspati* dan *Kala* saling berhubungan, ketiganya merupakan simbol akulturasi budaya India, islam dan Nusantara. Ketiga ragam hias ini divisualkan dengan posisi menerkam sebagai bentuk melindungi sebuah bangunan suci. *Boma*, *Kirtimukha*, *Kala* atau

Banaspati mempunyai persamaan makna, asal-usul, dan fungsi, yaitu sebagai penjaga keselamatan pemilik istana dan pemujanya.

Mahakala, pertama kali muncul pada candi Gedong Songo. Sejak itu, selama periode klasik di Indonesia pada tahun 800an, bidang seni arsitektur mengalami evolusi sebagai gejala terhadap perubahan agama, politik, dan kecenderungan umum manusia dalam menginginkan perubahan gaya (bidang seni) (Tjahyono 2002, 63). Beberapa bangunan periode ini dianggap sebagai bagian dari warisan kebudayaan dunia. Perubahan tersebut melahirkan bentuk bangunan candi beserta ragam hiasnya mengalami perubahan corak. Hiasan *Kala* yang dipahatkan sebagai penghias candi pada periode Arsitektur Batu Klasik dibagi menjadi tiga periode tahap pembangunannya yaitu masa klasik awal, klasik madya, dan klasik akhir. Masing-masing bangunan pada periode ini memiliki perbedaan bentuk hiasan kepala *Kala*-nya.



Gambar 3. (1) Ragam Hias *Kala* pada Candi Dieng, (2) Ragam Hias *Kala* pada Candi Gedongsongo

Sumber: (1) Dokumen Pribadi, 2022, (2) Syafii, 2019.

Gambar di atas merupakan sebagian variasi dari ragam hias *Kala* pada bangunan candi di daerah Jawa. Dari visualnya ragam hias ini termasuk karya klasik pada awal kurang lebih 600-900 M dengan tampilan ukiran yang kasar dan besar, pahatan naturalistik, serta masih nampak mirip dengan ornamen khas India (Tjahyono 2002, 51). Visualisasi ragam hias *Kala* nampak menyeramkan dan kejam. Pada bagian mulut tidak memperlihatkan rahang bagian bawah, rahang ini dibentuk menganga menyatu dengan pintu candi, seakan orang yang masuk ke candi sedang masuk ke dalam mulut *Kala*.



Gambar 4. Ragam Hias *Kala* pada Candi Plaosan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023.

Pada masa klasik madya (900-1250 M) menampilkan ragam hias *Kala* yang terlihat dari sudut pandang depan. Pada bagian muka atau wajah memperlihatkan rahang bagian bawah dengan kesan tersenyum, bentuk kepala mirip harimau. Tampilan mulut nampak sedikit terbuka, gigi atas dan bawah terlihat rapi tidak bertaring, mata melotot, pada bagian samping kanan dan kiri memperlihatkan tampilan tangan seperti cakar harimau.



Gambar 5. Ragam Hias *Kala* pada Candi Panataran
Sumber: Munthahana, Jayanti, 2020.

Ragam hias kepala raksasa *Kala* pada candi Panataran masa klasik akhir kurang lebih 1250-1450 M teknik pahatnya tampak rumit dengan detail yang rapi. Penggayaan secara deformasi telah nampak pada ragam hias ini, yakni terlihat seperti bentuk kepala manusia. Di sebelah kanan dan kiri mukanya nampak seperti tangan manusia yang mengacungkan jari telunjuk dan jari tengahnya. Visualisasi ragam hias *Kala* ditampilkan secara lengkap beserta rahang bawah, mulut menyeringai nampak dua buah taring-taring tajam dan besar pada sisi kanan dan kiri mulut, mata melotot memberi kesan menyeramkan. Ragam hias *Kala* yang serupa dengan di bangunan candi Panataran adalah ragam hias *Kala* pada candi Jago (abad ke 13). Visualisasi *Kala* pada candi ini terlihat lengkap dengan rahang bawah dan taring besar dan tajam. Mata terlihat melotot besar dan berlapis dan hidup besar tumpul melebar. Di atas bibir terdapat kumis yang divisualisasikan dengan ornamen daun *patran*, dan *lung-lungan*. Pada bagian kiri dan kanan pipi terlihat tangan mengepal mengacung jari telunjuk dan tengahnya. Bentuk rambut dan alis setipe dengan kumisnya yang berbentuk ornamen daun *patran*, dan *lung-lungan*.



Gambar 6. Ragam Hias *Kala* pada Candi Jago
Sumber: Tjahjono, 2022.

Ragam hias *Kala* atau *Mahakala* pada candi berfungsi untuk menghiasi tubuh candi menjadi indah, pelengkap sarana dan prasarana upacara, sebagai wujud dari *Kirtimukha* (*Mahakala*) penjaga pintu masuk kuil, istana (candi), pura dan gua semedi, *Kala* berfungsi juga sebagai penghias karya seni rupa.

Makara merupakan ragam hias pada bangunan rumah, peribadahan hindu budha, umumnya pada candi yang memiliki bentuk dasar perpaduan dari dua atau beberapa makhluk. Pada satu *Makara* bisa saja terdapat unsur-unsur visual dari ornamensisik ikan, belalai gajah, tanduk rusa dan cakar singa. *Makara* umumnya terdapat pada kaki tangga bangunan. Gabungan dari ragam hias *Kala* dan *Makara* disebut *Kala-Makara* yang umumnya membentuk batas relung sebuah patung (Miksic 2002). Mulut *Makara* digambarkan terbuka, mulut atas berbentuk menyerupai belalai gajah dan di pada bagian dalam terdapat makhluk kecil yang nampak serupa

dengan seekor singa. *Kala-Makara* merupakan makhluk mitologi yang diyakini sebagai makhluk yang menjaga pintu bangunan yang disucikan dari roh jahat. *Kala-Makara* adalah satu kesatuan atau dualisme yang saling melengkapi satu sama lainnya (Kempers 1959, 19).

Perkembangan ragam hias *Makara* mulai nampak pada masa Mataram Kuno yang berpusat di wilayah Jawa Tengah dan diakhiri dengan perpindahan pusat pemerintahan ke wilayah Jawa Timur (berdasarkan prasasti awal abad ke-10, yaitu prasasti Mantyasih 907 M dan Wanua Tengah III 908 M) (Raharjo 2002, 63). Sumber lain keberadaan kerajaan ini ditandai dengan berdirinya artefak berupa candi. Candi pada masa ini memiliki corak ragam hias *Makara* yang indah dan sangat beragam. Candi-candi ini meliputi Candi Borobudur, Dieng, Gedong Songo, Mendut, Prambanan, Plaosan, Kalasan, dan lain-lain. Hiasan *Makara* umumnya pada masa Mataram Kuno khususnya studi kasus pada *Makara* di candi Prambanan dan Plaosan berbentuk *gaja-mina* (merupakan kombinasi bentuk antara gajah dengan ikan) dengan visual mulut yang terbuka lebar, deretan gigi berbentuk segitiga dan lidah nampak pada bagian atas dan bawah, memiliki taring dan bercula. Pada langit-langit mulut *Makara* terdapat garis-garis yang mencirikan bentuk kulit atau sisik ular. Bagian mulut *Makara* terdapat figur binatang yang beragam, misalnya burung kakak tua, singa barong, burung kakak tua, dan ada pula, figur manusia. Pada bagian samping depan kanan dan kiri terdapat pahatan belalai gajah dengan visual ujung belalai melengkung ke bawah berbentuk ragam hias *ukel*. Gambaran dari figur gajah tersebut diperjelas dengan bentuk mata yang lancip terkesan sipit. Figur ikan divisualkan dalam bentuk insang yang terletak pada bagian samping *Makara*.



Gambar 7. (1) *Makara* pada Candi Prambanan, (2) *Makara* pada candi Plaosan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023.

Raksasa pada Dunia Wayang

Kata raksasa dalam Bahasa Jawa disebut dengan kata *raseksa*, *diyu*, *buta*, *yaksa*, *wil*, *kala*, atau juga *gandarwa*. Kata *raseksa* atau raksasa pada bahasa Indonesia lebih dimaksudkan pada ukuran fisik yang besar. Namun, pada figur-figur raksasa wayang kulit purwa tidak semuanya memiliki fisik yang besar, misalnya pada figur Sukrasana yang merupakan adik dari Bambang Sumantri, *Kala Bendana* yang merupakan paman dari Gatutkaca, ataupun figur dari *Buto Cakil*. Kata *raseksa* pada bahasa Jawa berarti raksasa pria dan *rakseksi* merupakan sebutan dari raksasa perempuan, atau sebutan lainnya dalam wayang kulit purwa yaitu *buto wadon*, sedangkan raksasa dalam wujud manusia disebut *manusya raksasa*.

Adapun kata *buta*, *kala*, *gandarwa*, *yaksa*, *diyu*, *ditya* dan *wil* dapat digunakan pada sebutan nama raksasa pria dan wanita. Kata *diyu*, *raseksa*, dan *ditya* jarang diikuti oleh nama figur atau seorang tokoh raksasanya, sedangkan kata *wil*, *buta* dan *kala* sering digabung dengan penamaan figur atau tokoh raksasa. Contohnya yaitu, tokoh *Wil Jajahwreka*, *Wil Kataksini*, *Kala Srenggi*, *Kala Marica*, *Buta Rambut Geni*, *Buto Terong*, dan sebagainya. Asal usul pertimbangan

penggolongan nama tersebut belum diketahui secara jelas, apakah dibedakan berdasarkan karakternya ataukah silsilah atau golongan status sosialnya.

Pada kebudayaan masyarakat Jawa, tokoh-tokoh raksasa digolongkan pada golongan makhluk yang tersendiri, mereka bukan termasuk golongan dewa ataupun juga bukan dari golongan manusia. Tokoh raksasa dapat terlihat seperti dewa serta mempunyai ciri fisik yang berbeda. Pembeda bentuk rupa antara raksasa dengan golongan lainnya umumnya terlihat dari terdapatnya gigi bertaring yang panjang, berkuku panjang, kulit yang kasar, detail aksesoris yang digunakan serta sebagian besar ukuran fisik raksasa digambarkan lebih besar dari golongan manusia. Dari sisi tingkah laku, pada umumnya raksasa gerakannya lebih kasar dari golongan lainnya.

Terdapat syair pada tembang Jawa yang menggambarkan tingkah laku raksasa yang menakutkan, kulitnya kotor dan matanya melotot. Pada teks Jawa lainnya ada pula yang mengatakan "*buta buteng betah nganiaya*" yang dapat diartikan raksasa yang bodoh atau raksasa hanya mementingkan kebutuhan perutnya dan suka menganiaya golongan lain. Adapun pada teks lain mengatakan bahwa raksasa suka makan daging termasuk daging manusia (Widayat 2014, 35). Maka terlihat bahwa penggambaran fisik raksasa yang umumnya memiliki postur tubuh yang besar, bertaring besar, serta berperut buncit diartikan dalam maksud menggambarkan kepentingan raksasa tersebut yang bringas, tamak serta tidak segan untuk menganiaya, dan segala tindakan bodoh lainnya.

Dalam sisi lain, raksasa dalam cerita wayang juga digambarkan ada yang berwatak baik, misalnya Begawan Bagaspati, Kumbakarna, Kala Bendana, Sukrasana, Arimbi, dan lain sebagainya. Umumnya raksasa yang berwatak baik tersebut, memiliki sejarah dan silsilah hidup yang jelas, daripada raksasa-raksasa yang digambarkan suka makan manusia, ataupun golongan setanan. Raksasa-raksasa yang berwatak baik ini dapat menjadi teladan, mereka memiliki genealogi yang diketahui silsilahnya, sehingga dapat diperhitungkan *bibit-bebet-bobot*-nya. Kelompok ini mewakili kelompok masyarakat Jawa yang mampu *mikul dhuwur mendhem jero*, karena mereka dapat menutupi kekurangan-kekurangan nenek moyangnya dengan kebaikan, sehingga dapat dijadikan keteladanan (Widayat 2014, 42). Namun tidak dipungkiri pula, ada beberapa tokoh raksasa yang memiliki sejarah dan silsilah hidup yang jelas tapi memiliki watak yang kurang baik, serakah, kejam, curang atau lain sebagainya. Hal tersebut memperlihatkan bahwa pada golongan raksasa juga memiliki keragaman karakter layaknya golongan manusia dan dewa. Keragaman karakter juga dapat dilihat dari adanya variasi keragaman rupa fisik disetiap figur wayang tokoh-tokoh raksasa yang perlu untuk dipelajari.

Penggambaran figur raksasa yang terlihat paling bervariasi dan menonjol yaitu pada wayang kulit purwa. Gambaran cerita pada wayang kulit purwa yang menceritakan tentang kisah-kisah para raksasa sudah ada sejak awal yang berasal dari India dalam Mahabarata dan Ramayana. Pada kitab Adiparwa, dalam kisah Mahabarata diceritakan ada seorang raksasa Hidimba (Trembaka dalam pewayangan Jawa) yang memakan daging manusia. Raksasa ini pada akhirnya mati ditangan Bima (Widyatmanta 1986, 30). Kisah Ramayana juga menceritakan tentang raksasa yang datang dari kerajaan Alengka. Rahwana sebagai raja Alengka yang menculik Dewi Shinta memiliki silsilah keluarga raksasa dan ajudan serta prajurit raksasa. Dari kisah-kisah tersebut terlihat jelas bahwa mitos terhadap raksasa pada kebudayaan Jawa telah ada sejak zaman masuknya agama Hindu dari India melalui cerita Mahabarata dan Ramayana.

Dalam kisah yang sumbernya diambil dari Mahabarata dan Ramayana pada kitab Arjunawiwaha (dalam wayang kulit purwa sering disebut dengan Begawan Cipta Hening atau Begawan Ciptaning) (Widyatmanta 1986) ada tiga golongan tokoh, yakni manusia, dewa dan asura. Golongan asura merupakan tokoh yang berwujud raksasa. Pada umumnya golongan asura dikisahkan menjadi tokoh yang sering mengganggu manusia dan dewa, tetapi memang asura tetap harus ada dalam kisah tersebut sebagai penyeimbang dan bagian dari peradaban. Pada kitab Arjunawiwaha ada cerita mengenai seorang raja yang bernama Niwatakawaca yang ingin melamar seorang dewi bernama Supraba. Keinginannya itu dianggap menyalahi kodrat. Seorang dewi atau bidadari tidak boleh berjodoh dengan golongan raksasa. Niwatakawaca memaksakan kehendaknya, dan berniat mengacak-acak khayangan berbekal kesaktiannya yang tidak bisa

dibunuh oleh golongan dewa dan asura. Pada akhir cerita, golongan dewa meminta bantuan dari golongan manusia untuk membunuh Niwatakawaca, akhirnya ia bisa dikalahkan oleh Arjuna.

Perkembangan Ragam Visual Raksasa pada Wayang Kulit Purwa

Pada masa masuknya agama dan kebudayaan islam ke Nusantara, visualisasi raksasa Nusantara semakin bervariasi dan beragam medianya, tidak sebatas pada arca *Dwarapala*, *Kala* dan *Makara* saja. Variasi ini muncul dari ranah pewayangan, khususnya pada wayang kulit purwa. Bentuk boneka wayang tokoh-tokoh raksasa dan visualisasi dari ornamen *Banaspati* pada gunung atau *kayon* terinspirasi dari bentuk raksasa periode sebelumnya, yakni arca *Dwarapala* dan *Kala-Makara*. Mulai dari tahun 1960-an, perkembangan figur raksasa wayang purwa semakin beragam (wawancara Ki Bambang Suwarno, 2022). Hal ini terjadi karena kebutuhan pertunjukkan wayang kulit purwa. Guna menampilkan visual yang semakin detail dan rapi, dalang dan pengkriya mengembangkan bentuk figur-figur raksasa. Semula figur raksasa terbatas hanya pada tokoh-tokoh penting seperti Rahwana, Trembaka, Kumbakarna, Niwatakawaca ataupun *Buta Cakil*, seiring berkembangnya kreatifitas dalam dunia pertunjukkan wayang tokoh-tokoh raksasa pendukung dan penghibur pun di visualkan dalam bentuk figur wayang. Tokoh tersebut misalnya kawanan *Buta Prepat*, kelompok raksasa hutan, raksasa rampokan, raksasa siluman atau *malihan* dan raksasa dagelan. Adapun perbandingan secara umum dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Inspirasi Bentuk Wayang dari Figur Raksasa terdahulu

Figur Raksasa	Inspirasi ke Bentuk Rupa Wayang
Arca <i>Dwarapala</i>	Postur tubuh
<i>Kala</i>	Postur wajah, aksesoris kepala
<i>Makara</i>	Postur tambahan pada tokoh-tokoh tertentu

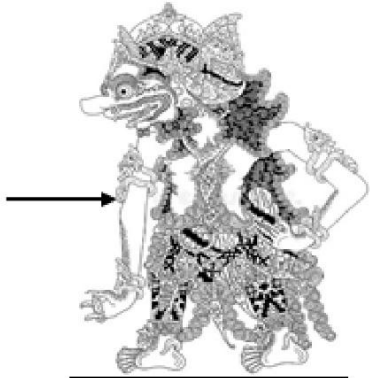
Dwarapala



Arca Dwarapala pada Candi Plaosan 845 M



Arca Dwarapala pada Candi Panataran 1200-1415 M



Figur Wayang Raksasa Tokoh Arimba

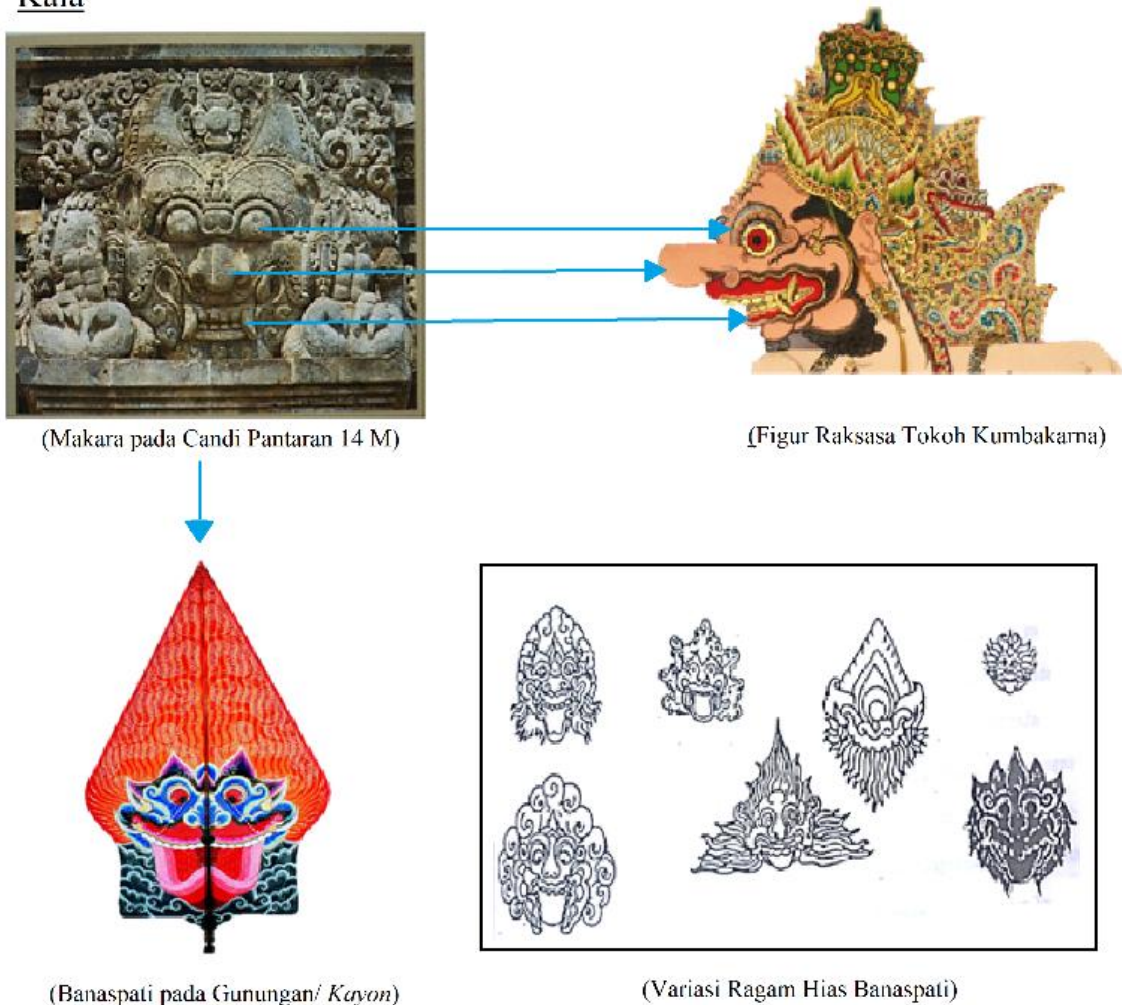
Gambar 8. Perbandingan Arca *Dwarapala* dengan Figur Raksasa Wayang Purwa
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023 (Gambar 1 dan 2), commons.wikipedia.org, 2023 (gambar 3), stock.adobe.com, 2023 (gambar 4).

Postur tubuh arca *Dwarapala* serta atribut dan busana yang dikenakannya menjadi acuan bentuk figur tokoh-tokoh raksasa pada wayang kulit purwa. Hanya saja yang membedakan selain dari segi jenis medianya, figur-figur raksasa pada wayang kulit purwa dari sisi proporsi dan pose hadap figurnya dibuat sedemikian rupa, seperti tampak menyamping dengan kepala menoleh namun juga seperti nampak serong sehingga kedua bola mata pada sebagian figur raksasa terlihat (mata kanan dan kiri tetap nampak). Hal tersebut berfungsi untuk keperluan pertunjukan, selain

terkait efisiensi dalang dalam menggerakkan figur wayangnya, juga dari sisi estetika pertunjukan. Di lain hal, adanya visual dua bola mata yang membelalak pada postur wajah menyamping ini difungsikan sebagai kelengkapan makna ekspresi pada tokoh wayang tersebut, serta pengayaan bentuk secara stilasi yang terkait dengan ajaran islam bahwa tidak boleh menggambar dasn membuat wujud makhluk bermata atau bernyawa. Pada aksesoris yang dikenakan arca *Dwarapala* yang menandakan bahwa arca itu seorang *punggawan* atau prajurit kerajaan terlihat pada busana yang hanya mengenakan celana pendek atau kain pendek, tidak ada *praba*, *jamang*, *sumping*, dan juga *makhuta* menandakan bahwa arca tersebut bukan golongan bangsawan. Sosok prajurit juga nampak pada postur tubuh yang besar dan posisi tubuh yang tegak berdiri atau tegak duduk bersimpuh menandakan kesigapan sekaligus tanda hormat pada kalangan yang berstatus sosial lebih tinggi darinya.

Visual arca *Dwarapala* tersebut selaras dengan visual figur-figur raksasa yang berstatus sebagai kesatria. Hal ini nampak pada kesesuaiannya aksesoris dan busana yang dikenakan, serta postur tubuh figur raksasa kesatria sebagian besar berpostur tinggi besar atau gempal. Misalnya pada tokoh Arimba, Kumbakarna, Lembusura, dan Mahesasura.

Kala



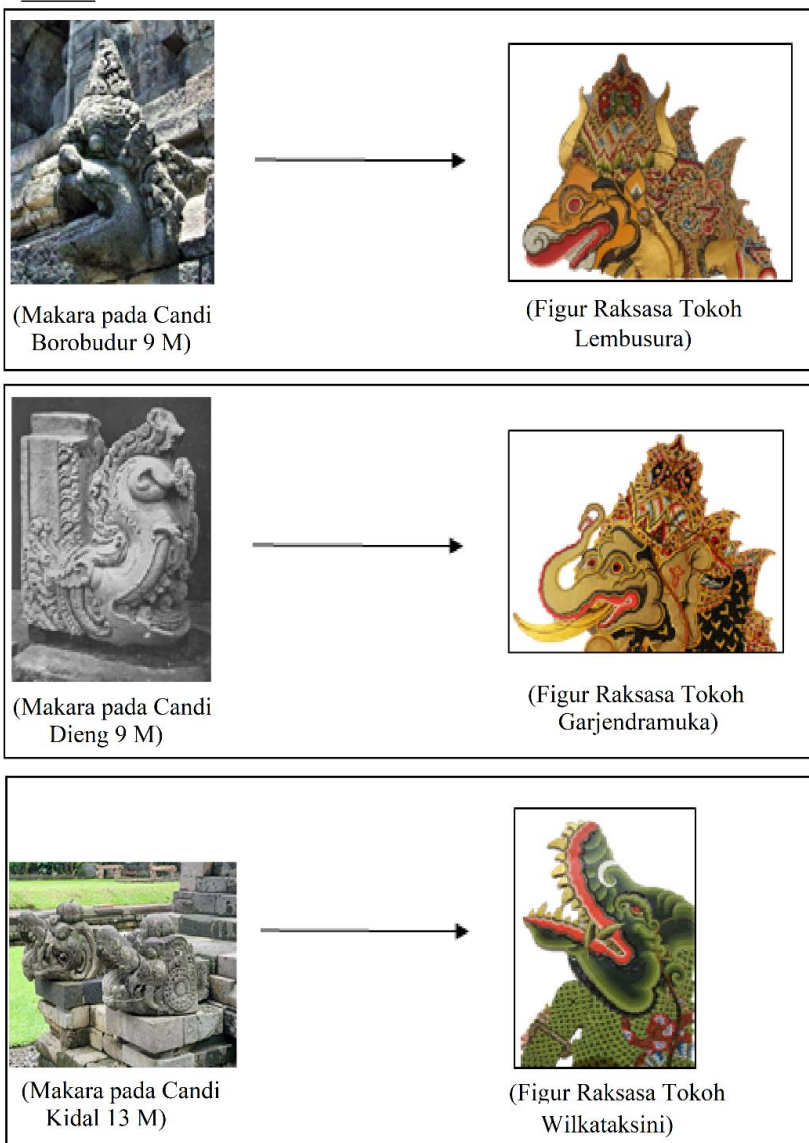
Gambar 9. Perbandingan Ragam Hias *Kala* dengan Figur Raksasa Wayang Purwa dan Figur *Banaspati* pada Gunungan/ Kayon

Sumber: Modifikasi Dokumen Pribadi, 2023 (dari sumber; Gunther, Michael, wikimedia.org., 2022, & Sumadi, 2011).

Pada ragam hias *Kala* di candi Panataran terlihat menyerupai bentuk mata, hidung dan rahang pada figur wayang raksasa tokoh Kumbakarna. Terlihat pula persamaan pada ornamen geometris berupa sulur-sulur pada rambut, kumis, dan jenggot. Adapun ragam hias *Banaspati* pada bagian belakang gunung *kayon* pun terlihat selaras dengan hiasan *Kala*. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya akulturasi dari masa kebudayaan hindu budha ke masa berkembangnya kebudayaan keislaman. Tidak hanya saja dalam hal norma agama, kemasyarakatan dan budaya, karya seni yang dihasilkan oleh kreator atau seniman wayang juga mengadopsi ciri visual dari budaya sebelumnya.

Hal serupa nampak pula pada *Makara* yang terdapat di sejumlah candi. *Makara* yang merupakan gubahan dari beberapa jenis hewan menjadikan bentuknya seperti makhluk mitologi atau siluman. Pada beberapa variasi figur raksasa wayang kulit purwa juga terdapat figur-figur yang berwujud siluman. Kepalanya merupakan visual dari hewan, namun badannya nampak seperti badan raksasa, begitu pula pada aksesoris dan busananya. Penggambaran itu, nampak pada beberapa gambar di bawah ini.

Makara



Gambar 10. Perbandingan Ragam Hias *Makara* dengan Figur Raksasa Wayang Purwa
Sumber: Modifikasi Dokumen Pribadi, 2023.

Pada gambar di atas, salah satu visual dari *Makara* di Candi Borobudur menampilkan bentuk kepala hewan menyerupai sapi, namun juga dapat dipahami sebagai bentuk singa barong. Visual sapi terlihat dengan adanya moncong (hidung) yang khas pada hewan sapi, sedangkan visual singa barong nampak pada bentuk keseluruhan kepala yang seperti penggambaran singa barong versi budaya Hindu-budha yakni dengan adanya mata bulat besar membelalak dengan pupil mata berlapis, rambut ulir seperti rambut gimpal, dan mulut *gusen* yang menganga. *Makara* tersebut pada artefak wayang, menjadi akulturasian pada tokoh raksasa Lembusura dan Mahesasura yang merupakan raksasa berkepala lembu dan kerbau berstatus sosial dari kalangan kerajaan. Pada visual *Makara* di Candi Dieng menampilkan bentuk gabungan dari beberapa hewan dan tumbuhan. Salah satu bentuk yang disoroti yakni dari adanya belalai yang melengkung dan di bawahnya tersambung mulut *gusen* yang memiliki taring seperti taring/ gading gajah. *Makara* tersebut pada artefak wayang, menjadi akulturasian pada tokoh raksasa Garjendramuka yang merupakan raksasa berkepala gajah berstatus sosial sebagai raja. Bentuk *Makara* lainnya, yaitu pada *Makara* dari Candi Kidal. *Makara* ini menampilkan gabungan hewan dan tumbuhan. Pada bagian depan terdapat visual buaya, dan bagian belakang lebih kepada bentuk ulir-uliran ragam hias flora. *Makara* tersebut pada artefak wayang, menjadi akulturasian pada tokoh raksasa Wilkataksini yang merupakan raksasa berkepala buaya yang memiliki sisik di sekujur tubuhnya. Dari ketiga artefak *Makara* tersebut, visual hewan yang disoroti tadi selaras dengan visual yang nampak pada figur boneka wayang raksasa *kewanan* (hewan) seperti pada penjelasan di atas. Hal ini membuktikan bahwa seniman Nusantara berupaya melestarikan bentuk tradisi seni Nusantara dan mengembangkannya dengan media-media sezaman yang menjadi wujud kebudayaan masyarakat Nusantara.

SIMPULAN

Variasi dari visual karakter raksasa pada wayang kulit purwa, mewakili visual raksasa Nusantara. Karakter raksasa yang digambarkan pada cerita wayang dan cerita rakyat Nusantara mengambil ciri fisik raksasa Nusantara yang tidak bisa dilepaskan dari sejarah panjang jejak-jejak seni rupa di Nusantara. Pengaruh datangnya agama hindu budha yang dibawa dari India berperan besar terhadap variasi ragam hias Nusantara. Dilanjutkan dengan budaya keislaman yang membawa corak baru dalam ragam hias artefak Nusantara, yakni munculnya peng gayaan secara stilasi, distorsi, ataupun desformasi. Karakter tokoh raksasa dan visualnya muncul di berbagai tempat peribadahan hindu budha yang lazim disebut candi. Pada bangunan candi terekam visual *Dwarapala* sebagai sosok raksasa penjaga pintu dalam bentuk arca dan relief beserta *Kala* dan *Makara*. Figur *Dwarapala*, *Kala* dan *Makara* inilah yang menjadi titik awal munculnya visualisasi bentuk raksasa Nusantara. Bentuk kepala (mata, hidung, mulut, gigi) serta bentuk tubuh beserta aksesoris pada arca *Dwarapala* dan *Kala* (yang merupakan salah satu artefak hindu budha) selaras dengan bentuk visual tokoh raksasa prajurit dan ksatria pada wayang kulit purwa (yang merupakan artefak zaman keislaman di Nusantara). Visual dari *Makara* memberikan inspirasi keragaman pada tokoh raksasa wayang kulit purwa, misal pada tokoh *Buto Kewanan* (raksasa hewan) seperti Yuyu Kangkang, Wilkataksini, Lembusura, Mahesasura dan sebagainya. Hal ini menjadi bukti bahwasannya artefak warisan budaya Nusantara selalu lekat dengan simbol yang selaras, perkembangan zaman membuat keragaman visual artefak nusantara menjadi lebih bervariasi, namun tetap mempertahankan nilai tradisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Casparis de. 1956. *Prasasti Indonesia II: Selected Inscriptions from the 7th to the 9th Century*. Bandung: Masa Baru.
- Dewi, Riska Aprilia, Rr. Dyah Woroharsi P. 2016. "Fungsi Dan Motif Tokoh Raksasa Dalam Cerita Anak Der Rostige Robert Und Elf Ungeheuerliche Ungeheuer Karya Thilo Petry Lassak." *Identitaet* 6(3).
- Gottschalk, Louis. 1986. *Memahami Sejarah: Pengantar Metode Historis*. Terj. Nugroho Notosusanto. Jakarta: UI Press.

- Holt, Claire, Soedarsono. 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Jayanti, Dewi. 2010. "Citra Buta (Raksasa) Dalam Empat Cerita Rakyat Jawa." Universitas Indonesia.
- Kempers, Bernet A.J. 1959. *Ancient Indonesian Art*. Amsterdam: C.P.J.van Der Peet.
- M.Monier-Williams. 1999. . . *A Sanskrit-English Dictionary: Etymological and Philologically Arranged with Special Reference to Cognate Indo-European Languages*.
- Miksic, J. 2002. *Indonesian Heritage, Sejarah Awal*. Jakarta: Antar Bangsa.
- Munthahana, Jayanti Mega, Teguh Budiarto, 2022. Ethnomathematics Exploration in Panataran Temple and its Implementation in Learning. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 3 (02)..
- Paramadyaksa, I. N. W. 2013. "Konsepsi Oposisi Biner Dalam Pengarcean Pasangan *Dwarapala* Pada Kori Agung Di Bali." *Forum Arkeologi* 26 (2).: 153–68.
- Raharjo, Supratikno. 2002. *Peradaban Jawa Dinamika Pranata Politik, Agama, Dan Ekonomi Jawa Kuno*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Retiyadi, Andri. 2008. "Mengapa Seniman Memahatkan Figur Raksasa Menari Pada Batur Biaro Bahal I?" *BerKala Arkeologi SangkhaKala* 11 (21): 1-11.
- Rohit, Arya. 2013. *Kirtimukha, The Face of Glory*. <https://artislimited.wordpress.com/2013/01/18/kirtimukha-face-of-glory-a-monstrous-disembodied-head-glaring-or-grinning-down-at-you-from-hindu-temples-one-of-the-asuras-a-demon-cousin-of-the-gods/>
- Sarjanawat, Sri Wahyu. 2010. "Arca-Arca *Dwarapala* Pada Candi-Candi Budha Di Jawa t Tengah." *Paramita* 20(2): 158–68.
- Subiyantoro, Selamat. 2020. "Javanese Cultural Paradoxism: A Visual Semiotics Study on Wayang Purwa Characters of Satria and Raseksa Figures." *Harmonia: Journal of Arts and Education* 20 (1): 19–28.
- Sudarmono, Sukijo. 1979. *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumadi. 2011. "Various Decorative of *Kala* as an Ornamental Art Work." *Ornamen, Jurnal Seni Kriya ISI surakarta* 8, (1).
- Syafii. 2019. "Ornamen *Kala* Pada Candi Gedongsongo Dan Dieng: Studi Komparatif Jenis, Bentuk Dan Struktur." *Jurnal Imajinasi* 13 (1).
- Tjahyono, Gunawan. 2002. *Indonesian Heritage: Arsitektur*. Jakarta: Buku Antar Bangsa untuk Glolier International.
- Wahyudi, Deny Yudo. 2018. "Arca *Dwarapala* Raksasa Gaya Seni Kadiri, Singhasari & Majapahit." *Sejarah dan Budaya* 20(2): 180–93.
- Widayat, Efendy. 2014. "Raksasa Dalam Budaya Jawa." *Jurnal IKADBUDI* 3: 32–42.
- Widyatmanta. 1986. *Adiparwa*. Jilid II. Yogyakarta: UP Spring.