

DESAIN VISUAL KARAKTER TOKOH WAYANG DEWI ARIMBI DALAM BUKU ILUSTRASI ARIMBI KEBIJAKSANAAN SANG RAKSESI

Kartika Mahardhini¹⁾, Nurul Fatmiamzy²⁾

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka No. 58c, Tanjung Barat, Jakarta Selatan, 12530, Indonesia

Kartika.mahar96@gmail.com

Abstrak

Dewi Arimbi merupakan tokoh wayang yang dikenal sebagai Raksesi, sosok wanita yang tidak menyerah memperjuangkan cintanya kepada Bima. Karena kecantikan hati dan ketulusan cintanya, membuat Dewi Kunti (ibunda dari Bima) menyukai Arimbi dan mengubahnya menjadi sosok wanita yang jelita. Di sisi lain sifatnya sangat patut untuk menjadi teladan terutama bagi kaum perempuan. Sedikitnya masyarakat yang tahu akan tokoh Dewi Arimbi, maka diperlukan pelestarian wayang yang mengikuti perkembangan zaman. Maka dari itu karakter visualisasi tokoh wayang Dewi Arimbi dalam buku ilustrasi Dewi Arimbi, diciptakan agar masyarakat lebih mudah mengenal dan menerima, sehingga kesenian wayang Indonesia tetap lestari.

Kata Kunci: Wayang, Dewi Arimbi, Raksesi, Ilustrasi

Abstract

Dewi Arimbi is a puppet figure known as Raksesi, a woman who does not give up championing her love for Bima. Because of the beauty of the heart and the sincerity of her love, make Dewi Kunti (mother of Bima) likes Arimbi and turns it into a female figure. On the other hand, it is very appropriate to be an example, especially for women. At least the people who know the character of Dewi Arimbi, it is necessary preservation of puppet that follows the development of the Times. Therefore, the character visualization of Dewi Arimbi in the book illustrated by Dewi Arimbi was created to make the community easier to know and accept, so that the art of Indonesian puppet remains sustainable.

Keywords: *puppet, Dewi Arimbi, Raksesi, illustration*

Correspondence author: Kartika Mahardhini, Kartika.mahar96@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Arimbi atau Hidimbi (Mahabharata) adalah putri kedua Prabu Tremboko (Arimbaka) raja raksasa dari negara Pringgondani yang beristrikan Dewi Hadimba. Ia mempunyai tujuh saudara kandung, bernama Arimba, Prabakesra, Brajadenta, Brajamusti, Brajalamatan, dan Kalabendana.

Dewi Arimbi menikah dengan Bima/Wekudara. Bima merupakan salah seorang kesatria Lima Pandawa. Pada pertemuan dalam lakon Babat Wanamarta, saat Bima menebangi pohon, Arimbi melihat Bima dan langsung jatuh hati padanya. Saat pertama kali Arimbi bertemu dengan Bima, parasnya masih berupa raksesi.

Wajah raksesi Arimbi yang semula mengerikan berubah menjadi cantik jelita karena sabda Dewi Kunti. Bima yang semula menolak cinta Arimbi, begitu melihat Arimbi berubah menjadi cantik jelita, ia pun menjadi jatuh hati pada Arimbi dan menikahnya (Sudjarwo, 2010: 476-480). Dari pernikahan Bima dengan Arimbi, lahirlah seorang putra yang diberi nama Gatotkaca. Saat Gatotkaca besar, tahta Pringgondani diturunkan kepadanya (Bandung Layung Kuning, 2011: 476).

Di akhir hayat hidupnya, Dewi Arimbi memutuskan melakukan *belapati* (membela kematian orang lain) dengan membakar diri bersama jenazah Gatotkaca. Karena kasih sayangnya yang terlampau besar terhadap Gatotkaca dan rasa tanggung jawab sebagai seorang ibu. Dewi Arimbi memiliki sifat dan perwatakan pemberani, jujur, setia, berbakti, dan sangat sayang terhadap putranya (Pranowo, 2011: 480).

Wayang merupakan sebuah produk budaya yang tidak dapat terlepas dari keberadaan masyarakat dan lingkungannya sehingga terintegrasi dengan kebudayaan pada masyarakat tersebut. Di masa sekarang, terutama pada masyarakat perkotaan, wayang mengalami pengasingan dan marjinalisasi dalam dinamika sosial-budaya masyarakat (Pratama, 2011: 380).

Banyak wayang yang mampu terus berkembang, tetapi ada pula yang mengalami kesulitan. Wayang menghadapi tantangan yang tidak ringan, sekarang maupun di masa mendatang. Oleh karena itu, wayang harus bergerak untuk mengantisipasi perkembangan zaman sehingga wayang akan tetap lestari dan menjadi karakter kuat budaya Indonesia (Senawangi, 2009: 6).

Atas dasar itu, perlulah menciptakan sebuah perancangan ilustrasi tokoh wayang dengan menghadirkan karakter tokoh dengan sifat-sifat yang terpuji, agar dapat membawa manfaat pesan moral yang baik untuk masyarakat dan wayang dapat lebih mudah dikenal terutama oleh generasi muda.

Oleh sebab itu, perlu diciptakannya sebuah perancangan desain karakter Dewi Arimbi untuk menarik hati remaja dalam mengenalkan dan memahami kisah Dewi Arimbi yang diikuti oleh perkembangan zaman dan kemajuan teknologi agar wayang dapat lebih leluasa diterima oleh generasi modern.

Manfaat lain dari ilustrasi Dewi Arimbi adalah dapat menambah wawasan serta referensi karakter tokoh Dewi Arimbi yang diketahui minimnya data serta pengetahuan masyarakat akan tokoh wayang Dewi Arimbi.

METODE PENELITIAN

Metode merupakan suatu kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) guna memahami suatu objek atau subjek penelitian, untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah serta keabsahannya (Ruslan, 2003: 24).

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan dengan fakta - fakta yang berasal dari studi pustaka. Penelitian kualitatif itu sendiri merupakan suatu penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah serta menafsirkan fenomena yang terjadi, dilakukan dengan metode wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen, dalam proses perancangan visual karakter Dewi Arimbi.

Pengertian Ilustrasi

Menurut Martha Thoma (dalam Sofyan, 1994: 171) bahwa definisi ilustrasi dalam hubungannya dengan lukisan berkembang sepanjang alur yang sama dalam sejarah dan dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya sastra, hanya saja lukisan dibuat bertujuan untuk menghiasi dinding atau langit-langit, sedangkan

ilustrasi dibuat bertujuan untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat suatu peristiwa.

Teknik ilustrasi yang digunakan dalam perancangan adalah teknik reinterpretasi di mana seni tradisi sebagai inspirasi dan aspirasi garap. Visualisasi adalah suatu bentuk rekayasa dalam pembuatan gambar dapat dituangkan dalam bentuk diagram atau animasi yang digunakan untuk menjelaskan suatu informasi atau gagasan secara umum (Wahyudin dkk., 2015: 62). Visualisasi memberikan cara untuk melihat yang tidak terlihat. Beberapa hal yang menyusun terbentuknya visualisasi:

1. Penggunaan tanda-tanda (*signs*)
2. Gambar (*drawing*)
3. Ilmu dalam penulisan huruf (tipografi)
4. Lambang serta simbol
5. Ilustrasi dan warna (Haryanto, 2018: 01).

Visualisasi merupakan suatu upaya manusia dalam mendeskripsikan pesan menjadi sebuah bentuk informasi yang lebih mudah dipahami. Pada zaman sekarang teknologi semakin canggih manusia menggunakan komputer serta *smartpone*-nya. Visualisasi berkembang dengan perkembangan teknologi, di antaranya rekayasa, visualisasi desain produk pendidikan, mutlimedia interaktif, kedokteran, dan lain-lain (Haryanto, 2018: 01).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian para ahli sejarah kebudayaan, budaya wayang merupakan budaya asli Indonesia, khususnya di Pulau Jawa. Keberadaan wayang sudah berabad-abad sebelum agama Hindu masuk ke Pulau Jawa. Walaupun cerita wayang yang populer di masyarakat masa kini merupakan adaptasi dari karya sastra India, yaitu Ramayana dan Mahabarata. Kedua induk cerita itu dalam pewayangan banyak mengalami perubahan dan penambahan untuk menyesuakannya dengan falsafah asli Indonesia (Sabtodewo, 2014: 106).

Wayang kulit dalam bentuk aslinya dipergunakan untuk upacara agama. Pada abad ke-11 sudah mulai populer di kalangan rakyat. Sejak tahun 1058, bahkan sejak tahun 778 atau lebih tua lagi, sudah ada wayang atau ringgit. Angka tahun 1058 disalin oleh Brandes berdasarkan angka tahun dalam prasasti di Bali yang memberikan bukti adanya pertunjukan wayang (Mulyono, 1983: 22-23).

Pada periode penyebaran agama Islam di Jawa, para *muballigh* (Wali Songo) dalam menjalankan dakwah Islam telah memakai alat berupa wayang kulit. Salah seorang wali songo yang piawai memainkan wayang kulit sebagai media penyebaran Islam adalah Sunan Kalijaga. Mengingat cerita itu sarat dengan unsur Hindu-Buddha, maka Sunan Kalijaga berusaha memasukkan unsur-unsur Islam dalam pewayangan. Ajaran-ajaran dan jiwa keislaman itu dimasukkan sedikit demi sedikit. Bahkan lakon atau kisah dalam pewayangan tetap mengambil cerita Pandawa dan Kurawa yang mengandung ajaran kebaikan dan keburukan (Mulyono, 1983: 22-23).

Proses kreativitas dalam berkesenian memberikan kebebasan penafsiran bagi siapa saja yang ingin mewujudkan suatu ide dalam karya. Penerapan ide ditentukan oleh konsep karya atas nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai tersebut diterapkan ke dalam bentuk karya seni, sehingga judul, tema, dan strukturnya dapat memberikan kejelasan (Sabtodewo, 2014: 107).

Minimnya data visualisasi tokoh wayang Dewi Arimbi menjadi tantangan tersendiri untuk membuat karakter dari tokoh tersebut. Pembuatan desain karakter disesuaikan dengan literatur, yang selanjutnya akan diaplikasikan dalam bentuk visual karakter dengan tehnik reinterpretasi.

Perancangan

Dalam merancang media ilustrasi tokoh wayang Dewi Arimbi penulis menggunakan teknik menggambar manual dengan media dasar cat air dan teknik reinterpretasi.

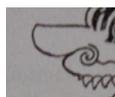
Reinterpretasi

Secara konseptual mencoba untuk menafsirkan kembali bentuk-bentuk seni tradisi yang disesuaikan dengan teknik modern dengan gaya ekspresi pengkarya secara individual dalam mengungkapkan ide, agar penciptaan karya seni dapat menafsirkan kembali idiom seni tradisi, sebagai pelestarian atau pengembangan. Dan dapat disebut juga sebagai ekspresi personal yang bersifat kultural. Artinya karya seni tersebut merupakan pengolahan seniman dalam menafsirkan kembali bentuk wujud yang sebenarnya. Kemudian, dituangkan ke dalam media ungkapan. Menggunakan teori reinterpretasi ini sebagai kekuatan karya cipta penciptaan (Dharsono, 2016: 225-226).

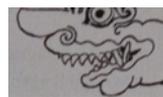
Penulis akan merancang karakter Dewi Arimbi berlandaskan teori reinterpretasi. Yang akan lebih memperlihatkan nilai idiom tradisi. Perancangan karakter tokoh wayang Dewi Arimbi ini berlandaskan pada pakem wayang kulit tradisional, yaitu tokoh Dewi Arimbi Raksesi, sebelum berubah menjadi putrid cantik, Dewi Arimbi bermata kedondongan, berhidung dempak, bermulut terbuka, bergigi sebagai aksesori, bergelang, dan berponoh.



Gambar 1 Dewi Arimbi, Raksesi Versi Wayang



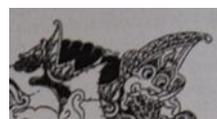
Hidung Dempak



Bermulut terbuka,
bergigi tajam



Mata Kedondong



Mahkota

Trasformasi dilakukan berdasarkan acuan pakem wayang Dewi Arimbi raksesi. Dengan tidak menghilangkan elemen tradisional yang ada pada wayang Dewi Arimbi raksesi. Berikut adalah hasil transformasi karakter visual Dewi Arimbi raksesi yang dibuat dengan teknik manual menggunakan media cat air.



Gambar 2 Dewi Arimbi, Raksesi, Transformasi



Transformasi Hidung



Transformasi Mulut Raksesi



Transformasi Mata



Transformasi Mahkota



Gambar 3 Dewi Arimbi Cantik Jelita Versi Wayang



Hidung wali miring



Mulut Mingkem



Mata biji padi



Mahkota

Transformasi dilakukan berdasarkan acuan pakem wayang Dewi Arimbi cantik. Dengan tidak menghilangkan elemen tradisional yang ada pada wayang Dewi Arimbi . Berikut adalah hasil transformasi karakter visual Dewi Arimbi cantik yang dibuat dengan teknik manual menggunakan media cat air.



Gambar 4 DewiArimbi, Cantik Jelita, Taransformasi



Transformasi Hidung



Transformasi mulut raksesi



Transformasi Mata



Transformasi Mahkota

SIMPULAN

Penekanan dalam perancangan ilustrasi Dewi Arimbi adalah pesan moral sebagai perempuan yang mengutamakan kecantikan hati, dan seorang perempuan yang bijaksana dalam menghadapi segala permasalahan di dalam kehidupan. Pembuatan karakter ilustrasi ini menggunakan teknik transformasi bentuk. Harapan dari perancangan ini akan membantu memudahkan remaja dalam memahami cerita wayang mengenai tokoh Dewi Arimbi. Selain itu, pada ilustrasi ini dapat memberikan referensi dan menambah wawasan tentang pewayangan Indonesia. Dengan demikian, kisah pewayangan Indonesia dapat terus dilestarikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Solichin, H., Suyanto, Sumari, Wiyono, U., & Purwato, S. (2017). *Ensiklopedi wayang Indonesia*. Bandung: Mitra Sarana Edukasi.
- Sudjarwo, H. S., & Sumari, U. W. (2010). *Rupa dan karakter wayang purwa*. Jakarta: Kakilangit Kencana.
- Suwandi, K. (2013) *Wayang Kulit Purwa (Gaya Surakarta)*. Tugu Utara: CV Trias Grafika.
- Amrih, P. (2009). *The darnes of Gatotkaca*. Jogjakarta: Diva Press.
- Saptodewo, F. (2019). Perancangan Visualisasi Tokoh Wayang Bambang Tetuka. *Jurnal Desain*, 1(02), 102-109.
- Bandung Layung Kuning. (2011). *Atlas tokoh – tokoh wayang dari riwayat sampai silsilahnya*. Yogyakarta: Narasi (Anggota IKAPI).
- Senawangi. (1999). *Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid 1 (A B)*. Jakarta: PT Sakanindo Printama.
- Sastranaryatmo, R. M. (1978). *Serat Padalangan Ringgit Purwa IX*. Jakarta: PN Balai Pustaka BP No. 443h
- Pratama, D. (2015). Wayang kreasi: Akulturasi seni rupa dalam penciptaan wayang kreasi berbasis realitas kehidupan masyarakat. *Deiksis*, 3(04), 379-396.
- Ningrum, H., Dharsono, D., & Sriwulan, W. (2018). Reinterpretasi: Motif Pucuk Rabuang pada Media Teko. *Jurnal Seni, Desain dan Budaya*, 3(2).
- Wahyudin, W., Wahyudi, S., & Robbi, M. I. A. (2015). Visualisasi masjid agung rangkasbitung berbasis 3d dengan menggunakan google sketchup & after effect. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 2(2).