

KARAKTER TOKOH ARJUNA DALAM BUKU ILUSTRASI LAKON WAYANG ARJUNA WIWAHA

Novia Devianti¹⁾, Nurulfatmi Amzy²⁾

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

Opisensei8@gmail.com

Abstrak

Lakon Wayang Arjuna Wiwaha adalah lakon kakawin pertama yang berasal dari Jawa Timur. Wiwaha sendiri berarti wisuda atau pengangkatan. Karya sastra ini ditulis oleh Mpu Kanwa, seorang ahli syair dan filsafat pada masa pemerintahan Prabu Airlangga, yang memerintah di Jawa Timur pada abad XI. Arjuna dikenal sebagai karakter wayang yang gagah berani dan hebat dalam memanah. Selain itu, mempunyai wajah yang tampan dan hati yang lembut sehingga banyak wanita jatuh cinta kepadanya. Untuk membuat agar lakon wayang Arjuna, tetap dalam eksistensi budaya, kepribadian dan karakteristiknya harus diperkenalkan kembali dengan cara yang segar serta sesuai dengan selera dan trend masa kini. Tulisan ini bertujuan untuk memperkenalkan sosok visual karakter Arjuna ketika bertapa. Langkah-langkah yang diambil dalam pembuatan tokoh pewayangan Arjuna adalah eksplorasi, improvisasi, dan reinterpretasi, sehingga dapat dibentuk menjadi *Manga-Style*.

Kata Kunci: lakon, wayang, *Manga-Style*, Arjuna, morfologi

Abstract

Arjuna Wiwaha puppet play is the first kakawin from East Java. Wiwaha means graduation or appointment. This literary work was written by Mpu Kanwa, an expert in poef and philosophy during the reign of Prabu Airlangga, a commander of eastern Java in the XI century. Arjuna is known as a daring and great puppet character in archery. Besides that, he has a handsome face and a gentle heart, so many women fall in love with him. To keep the Arjuna puppet play still exist in Indonesian culture history, so we have to recreate a fresh character of Arjuna in the modern taste, but with the original personality. The make of this written is introducing a visual figure of Arjuna in the meditation position. The steps that we have to take in the creating of Arjuna character are exploration, improvisation, and reinterpretation so that we can create an Arjuna in manga styles.

Keywords: play, wayang, comic, references, manga-style

PENDAHULUAN

Arjuna adalah nama seorang tokoh pewayangan protagonis dalam wiracarita *Mahabharata*. Ia dikenal sebagai anggota Pandawa yang berparas menawan dan berhati lemah lembut. Dalam *Mahabharata*, diriwayatkan bahwa ia merupakan putra Prabu Pandu, raja di Hastinapura dengan Kunti atau Perta, Putri Prabu Surasena, raja Wangsa Yadawa di Mathura (*Mahabharata* 2005:56-58). Lakon Arjuna Wiwaha adalah kakawin pertama yang berasal dari Jawa Timur. Wiwaha sendiri berarti wisuda atau pengangkatan. Karya sastra ini ditulis oleh Mpu Kanwa seorang ahli syair dan filsafat pada masa pemerintahan Prabu Airlangga, yang memerintah di Jawa Timur pada

abad XI. Mpu Kanwa memetikinya dari kitab Mahabharata parwa ke-3, yaitu Wana Parwa mengenai pemusnahan sang Miraksasaraja Prabu Nirwatakawaca.

Dalam Lakon Wayang Arjuna Wiwaha, ada beberapa nilai-nilai penting yang patut untuk diketahui, yaitu cerita Arjuna saat diuji oleh Batara Guru dengan mengirimkan tujuh bidadari untuk menggoda pertapaannya, namun Arjuna tetap tidak bergeming walaupun segala cara telah dikerahkan oleh ketujuh bidadari yang kecantikannya tiada tanding. Di sini, justru bidadari yang jadi jatuh hati kepada Arjuna. Berdasarkan cerita lakon wayang Arjuna Wiwaha inilah akan diciptakan visualisasi seorang Arjuna yang tampan dan menawan hingga membuat ketujuh bidadari jatuh hati. dalam bentuk karakter *manga-style*.

Manfaat dari perancangan tokoh Arjuna bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual adalah bertambahnya sosok karakter wayang yang dikembangkan menjadi *manga-style* yang dapat dijadikan inspirasi untuk pengembangan cerita dalam bentuk buku ilustrasi.

Bukan tidak mungkin menjadi inspirasi dan bentuk pengenalan karakter wayang dalam sebuah lakon wayang kepada remaja saat ini yang lebih menyukai karakter manga Jepang dibandingkan karakter manga lokal.

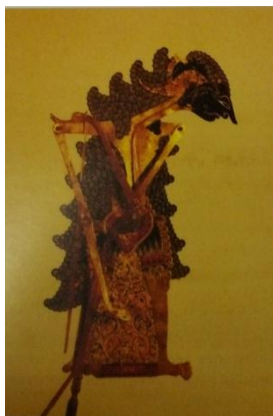
Tujuan dari analisis ini adalah mengenal sosok karakter Arjuna dalam Lakon Wayang Arjuna Wiwaha dengan lebih dalam. Tujuan khususnya adalah bentuk usaha untuk membuat sesuatu yang baru agar kebudayaan kita tidak sampai hilang di tanah air sendiri.

METODE PENELITIAN

Penciptaan model visual tokoh Arjuna berbasis wayang Purwa akan divisualisasikan dalam bentuk *manga-digital*. Pada setiap pembentukan karakter *manga-style*, selalu dikerjakan sesuai dengan pakem pengerjaan wayang kulit tradisional dari tahap improvisasi, reinterpretasi hingga tahap *manga-style*.

Data primer diperoleh melalui wawancara dengan Bapak Sumanto selaku pakar seni perwayangan dan juga Dosen ISI di Solo. Pak Sumanto adalah narasumber yang cocok untuk diwawancarai, karena beliau memahami lakon wayang dan juga mampu memberikan gambaran karakter Arjuna dalam Lakon Arjuna Wiwaha yang lebih spesifik.

Data sekunder diperoleh melalui beberapa referensi buku dari karya penulis Nyoman Pendit S dalam cerita Mahabharata, Sunardi D.M dalam Arjuna Wiwaha, Zoetmulder Kalawan sastra Jawa kuno hingga jurnal-jurnal, skripsi, pencarian data di Sena Wangi, dan dari Perpustakaan ISI Solo. Observasi dilakukan dengan mengunjungi museum wayang di Jakarta.



Gambar 1 Wayang Arjuna Wiwaha
Sumber: Sena Wangi, 1999.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adanya bentuk wayang Arjuna Wiwaha yang spesifik dan disesuaikan dengan literatur, memudahkan peneliti dalam mengilustrasikan narasi tentang Arjuna yang sedang bertapa dalam bentuk karakter *manga-style*. Wayang dapat dijadikan sebagai alat pengenalan akulturasi budaya wayang kulit kepada masyarakat. Di Indonesia pun sudah ada beberapa karya sastra yang mengangkat cerita pewayangan, seperti cerita bergambar Garudayana karya Is Yuniarto, Mahabarata karya R. A. Kosasih, dan masih banyak lainnya. Namun, di era sekarang ini personaliti dan karakteristik tokoh sentral Arjuna tersebut memiliki potensi untuk menjadi karakter yang segar dan baru bila digabungkan dengan selera dan *trend* sekarang, tidak terjebak lagi pada gambar *stereotype* komik silat.

Penelitian para ahli sejarah kebudayaan, 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 Mahabrata. Kedua induk cerita itu dalam pewayangan banyak mengalami perubahan untuk menyesuaikannya dengan falsafah asli Indonesia.

Wayang kulit Purwa merupakan salah satu jenis pertunjukan wayang yang paling populer di kalangan masyarakat pemerhati budaya Jawa. Eksistensi wayang kulit Purwa juga paling lama bertahan daripada jenis wayang yang lainnya, seperti wayang Gedhog, wayang Dupara, wayang Jawa, wayang perjuangan, wayang Suluh, wayang Kancil, bahkan wayang orang. Wayang kulit Purwa merupakan *prototype* wayang Jawa.

Tokoh dan Lakon wayang merupakan dua hal yang tidak terpisahkan. Tokoh wayang tertentu menjadi idola masyarakat karena sifat atau karakternya yang menunjukkan perilaku positif (berbudi luhur), baik, bijaksana, adil, suka menolong, dan sebagainya. Karakter tokoh wayang dapat diketahui melalui sikap dan perilaku di dalam menghadapi suatu masalah. Sikap dan perilaku itu dapat terungkap melalui sebuah cerita yang disebut lakon.

Seperti karakter Arjuna dalam lakon Ciptaning, yang mengajarkan keteguhan hati, pandai, bijaksana, ahli dalam bidangnya serta mengamalkan dharma sesuai dengan keahliannya. Proses kreativitas dalam kesenian 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.

Hal ini tidak lepas dari dasar perubahan bentuk wayang menjadi modern dengan dilandasi oleh hubungan proses akulturasi dalam kebudayaan, juga terjadi pada konteks seni rupa, akulturasi seni rupa terjadi pada elemen visual atau grafis, ketika terjadinya akulturasi, maka akan terjadi pertukaran kesesuaian elemen desain yang diaktualisasikan dalam bentuk-bentuk artefaknya, sehingga seni rupa merupakan hasil akhir dari aktualisasi budaya yang berlangsung di suatu masyarakat. Dengan mengikuti alur di atas, diharapkan visual karakter Arjuna Wiwaha yang akan dirancang dapat meningkatkan minat anak muda masa kini.

Proses penciptaan karakter ini melalui beberapa tahapan:

A. Tahap Ekplorasi

Pengamatan secara langsung dan mencari keterangan dari informasi yang mendukung data tersebut. Nama Arjuna alias Ciptaning Mintaraga dalam Lakon Wayang Arjuna Wiwaha ini merupakan sosok yang Menawan rupanya, gagah berani, dan hebat dalam memanah. Terbukti dari lima Pandawa, dialah yang paling tampan dibandingkan saudaranya yang lain.

B. Tahap Improvisasi

Bentuk wayang Purwa Arjuna yang diambil sebagai dasar pembentukan tokoh Wayang Arjuna bertapa tersebut lebih cepat diterima oleh kalangan pencinta wayang dan remaja saat ini. Acuan pembentukan karakter Arjuna bertapa berdasarkan bentuk wayang Purwa Arjuna saat bertapa.

Dari fisiknya, Arjuna mempunyai tubuh yang tegap, bertubuh ramping, berparas rupawan, mempunyai rambut yang panjang dan sedikit bergelombang, selalu membawa panah serta anak panahnya, berhati lembut meski berkemauan baja, kesatria dengan segudang istri dan kekasih dan mampu melakukan pertapaan yang paling berat, seorang kesatria dengan kesetiaan terhadap keluarganya. Dengan semua karakteristik tersebut, banyak putri dan dayang yang menawarkan diri mereka untuk dijadikan istri Arjuna. Bagi mereka, merekalah yang mendapat kehormatan, bukan Arjuna. Ia sangat berbeda dengan Wrekundara. Dia menampilkan keanggunan tubuh dan kelembutan hati yang begitu dihargai oleh orang Jawa berbagai generasi.

C. Tahap Reinterpretasi

Reinterpretasi yaitu seni tradisi sebagai inspirasi dan aspirasi dalam membentuk ciptaan, dengan menggabungkan konsep dengan menerapkan teori transformasi dan menjadi karakter visual. Konsep dari sketsa Arjuna bertapa tersebut adalah dengan rambut panjang bergelombangnya, wajah yang tampan, bermata menawan dan tajam, bertubuh ramping dan berhidung mancung. Serta mengambil aksesoris yang digunakan pada wayang Arjuna Wiwaha tersebut untuk diaplikasikan kembali dalam bentuk transformasi manusia atau *manga-style*.

D. Desain Karakter




Sebelum mendesain secara visual, diperlukan pembentukan konsep karakter secara tertulis. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah “Deskripsi Karakter “di mana berbagai hal yang menyangkut karakter tersebut dijabarkan lewat latar belakang seperti nama, umur, jenis kelamin, kepribadian, keahlian, kelebihan, kekurangan, dan sebagainya. Yang terakhir adalah tahapan karakter di mana untuk merancang karakter yang terkesan hidup mereka harus mengalami pengembangan sifat berdasarkan jalan cerita dan lingkungan. Spesifikasi visual karakter yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1. Gaya gambar: *Manga*
2. Kostum: mengikuti sedikit corak dan pakaian dalam wayang kulit purwa Arjuna bertapa. Namun, akan diubah sesuai dengan moral dan selera pada saat ini. Menggunakan tone warna berbeda.
3. Ekspresi: ekspresi dan raut wajah berdasarkan sifat, dan bukti dalam perannya di Lakon Wayang Arjuna Wiwaha. Mengadaptasi trend masa kini baik dari gaya rambut maupun model yang digunakan.
4. Bentuk Tubuh: Ramping dan ber otot

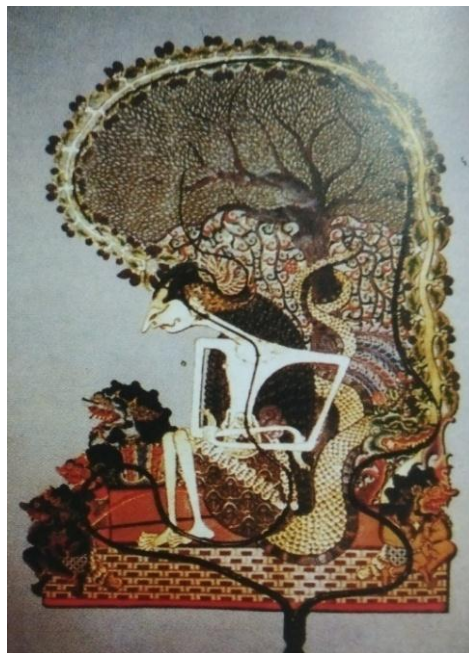
Berdasarkan spesifikasi karakter tersebut, maka jenis karakter yang dikerjakan yaitu karakter visual novel. Elemen pembentukan karakter berupa bentukan kostum dan aksesoris, batik, dan warna. Yaitu berdasarkan berikut:

Tabel 1 Data Visual Wayang Arjuna

	Rambut Arjuana Panjang dan sedikit bergelombang saat bertapa
---	--

	Arjuna memakai Aksesoris di kuping, yaitu sumping surengpati
	Saat dinobatkan menjadi Prabu Kiritin, Arjuna memakai Mahkota
	Sebelum diangkat menjadi Prabu kiriti, Arjuna memakai Jamang Lidi Satu di atas kepalanya

Sumber: Sena Wangi, 1999.



Gambar 2 Wayang Arjuna Wiwaha.
Sumber: Sena Wangi, 1999.



Gambar 3 Sketsa Karakter Arjuna: Kiri bertapa, tengah saat rambut di gulung, kanan saat menjadi Prabu Kiritin
Sumber: Novia Devianti, 2018.



Gambar 4 Arjuna saat bertapa sesudah di *Tracing*.
Sumber: Novia Devianti, 2018.



Gambar 5 Arjuna sesudah pewarnaan
Sumber: Novia Devianti, 2018.



Gambar 6 Arjuna sesudah pewarnaan
Sumber: Novia Devianti, 2018.



Gambar 7 Arjuna sesudah pewarnaan *watercolor*.
Sumber: Novia Devianti, 2018.



Gambar 8 Arjuna sesudah pewarnaan *watercolor*.
Sumber: Novia Devianti, 2018.

SIMPULAN

Dengan konsep visual karakter *manga-style* ini, maka disimpulkan:

- 1) Perancangan karakter visual ini mengambil gaya gambar *Manga-style* secara konvensional berdasarkan preferensi jenis gaya gambar yang populer dikalangan target konsumen remaja dewasa.
- 2) Perancangan detail kostum dan properti yang digunakan di karakter Arjuna pertapa mengacu kepada dokumentasi dan referensi ilmiah dari wayang purwa Arjuna pertapa.
- 3) Pemilihan pose dan ragam kostum dalam lakon Wayang Arjuna Wiwaha dipengaruhi dari alur cerita dalam lakon tersebut.
- 4) Selera dan keinginan target konsumen memengaruhi perancangan tampilan visual karakter dalam buku ilustrasi, baik dalam hal ekspresi, gaya rambut maupun kostum yang dikenakan.

DAFTAR PUSTAKA

Sunardi, D.M. (1993). *Arjuna Wiwaha*. Jakarta: Balai Pustaka.

Pendit, N. S. (2005). *Mahabharata*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Senawangi. (1999). *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Jakarta: Sena Wangi.