

# PERANCANGAN VISUALISASI TOKOH WAYANG BAMBANG TETUKA

**Febrianto Saptodewo**

Program Desain Komunikasi Visual

Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka No. 58C, Tanjung Barat, Jakarta Selatan

---

## **Abstrak**

Gatatkaca adalah karakter wayang yang sangat populer dengan keberanian dan kemampuannya untuk terbang tanpa menggunakan sayap. Gatatkaca terkenal dengan julukan yang melekat, yaitu "otot kawat tulang besi". Untuk menjaga kepedulian terhadap wayang dan menjadikannya bagian dari eksistensi budaya, tulisan ini bertujuan untuk memperkenalkan sosok Tetuka itu sendiri dan khususnya untuk melestarikannya dari kepunahan di negara ini. Langkah-langkah yang diambil dalam pembuatan tokoh pewayangan Tetuka adalah eksplorasi dan improvisasi. Sesudahnya mempertahankan bentuk.

Kata kunci : Wayang, Kawah Candradimuka, Wayang Kulit, Purwa, Tetuka

## ***Abstract***

*Gatatkaca is a very popular puppet characters with the courage and the ability to fly without the use of wings. Likewise the nickname "muscle wire iron bones" attached to it. In order to maintain awareness of the puppet and make it part of the cultural existence, this paper aims to introduce the figure of Tetuka itself and in particular to preserve it from extinction in the country. The steps taken in the manufacture of puppet characters Tetuka is the exploration and improvisation. Thereafter maintain the form.*

*Key Words : Wayang, Kawah Candradimuka, Wayang Kulit, Purwa, Tetuka*

## PENDAHULUAN

Di Indonesia, Gatotkaca menjadi tokoh pewayangan yang populer. Selama ini, banyak yang mengetahui bahwa Gatotkaca adalah anak dari Bima dan Dewi Arimbi setelah melalui penggodokan di Kawah Candradimuka. Sosoknya digambarkan sakti sebagai ksatria sejati, tetapi, sosok Jabang Tetuka yang sebenarnya tidak diketahui.

Tidak ada gambaran rinci mengenai Gatotkaca bayi hingga beranjak remaja menjadi hal yang menarik untuk dikaji. Di dalam pewayangan versi Jawa maupun India, Bambang Tetuka dihadirkan hanya sebagian kecil dari cerita kelahirannya Gatotkaca. Bambang Tetuka adalah wayang pengganti hingga tidak adanya ciri khas dari bentuk fisik dari Tetuka kecil dan remaja yang masih bertaring layaknya bangsa raksasa. Maka berdasarkan dari cerita lahirnya Gatotkaca inilah akan diciptakan sosok seorang Tetuka dalam bentuk wayang.

Manfaat dari perancangan tokoh Bambang Tetuka bagi keilmuan kesenirupaan adalah bertambahnya sosok tokoh wayang yang dapat dijadikan inspirasi untuk pengembangan cerita pada pewayangan. Bukan tidak mungkin menjadi inspirasi pengembangan cerita bagi pihak terkait, misalnya seorang dalang. Khalayak umum juga dapat memperoleh pembelajaran tentang proses hidup yang mencapai tujuan, seperti halnya Tetuka sejak di dalam kawah hingga menjadi ksatria. Selain itu, masih diperlukannya pengenalan masyarakat terhadap kesenian daerah. Jajak pendapat yang pernah dilakukan Kompas (Kompas. 28 Maret 2009. "Mereka Bertahan di Tengah Budaya Pop") menunjukkan, hanya 29 persen responden yang mengetahui tentang kesenian daerah mereka. Yang mengetahui semua seluk-beluknya hanya 12,4 persen. Sementara 16,6 persen responden mengetahui bagian-bagian tertentu saja. Kebanyakan responden (49,6 persen) mengaku bisa mengenali jenis kesenian daerah mereka dengan melihat atau mendengar saat kesenian tersebut dimainkan.

Tujuan umum dari analisis ini adalah lebih mengenalkan sosok Tetuka. Tujuan khususnya adalah bentuk usaha untuk membuat sesuatu yang baru agar kebudayaan kita tidak sampai hilang di tanah air kita sendiri.

Pada buku *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta* oleh Drs. Sunarto tahun 1989 terbitan Balai Pustaka, serta buku *Wayang Asal-Usul, filsafat dan masa depannya* oleh Ir. Sri Mulyono tahun 1978 terbitan Gunung Agung, membahas sejarah dan asal-usul wayang secara global. Buku *Ensiklopedia Wayang Indonesia* oleh tim penulis Sena Wangi 1999, buku ini menambah referensi penulis tentang sejarah dan asal-usul wayang.

## **Bahan dan Metode**

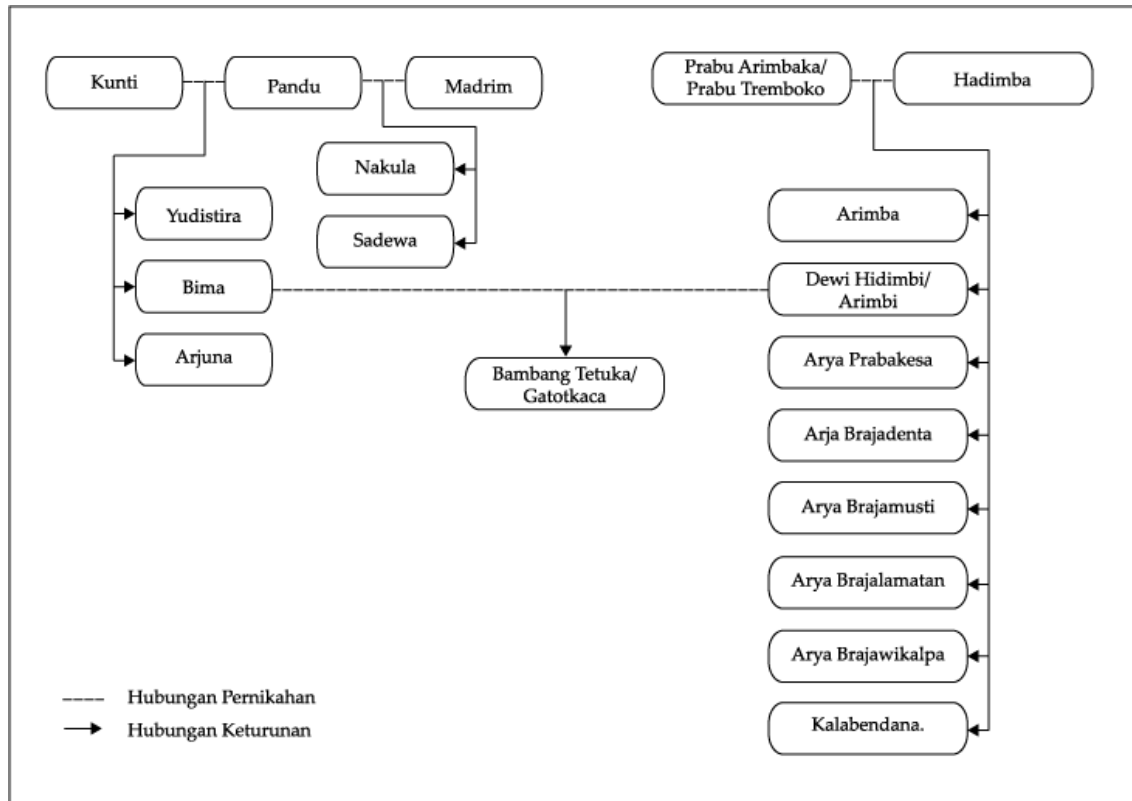
Penciptaan sosok tokoh Tetuka berbasis wayang Purwa, akan divisualisasikan dalam bentuk *digital*. Pada tiap tahap pembuatan wayang, selalu dikerjakan sesuai dengan pakem pengerjaan wayang kulit tradisional. Dicontohkan, pengerjaan wayang *digital* juga melewati proses menatah atau memahat dan menyungging atau mewarnai seperti layaknya pembuatan wayang tradisional. Wayang digital tidak hanya dapat diterapkan untuk televisi dan film bioskop, tapi juga dapat diterapkan untuk atraksi di taman hiburan dan panggung teater secara langsung.

Metode estetika yang digunakan untuk mengkaji nilai estetis penciptaan tokoh pewayangan dari ragam hias, tema, pola, komposisi, penamaan, dan warna yang nantinya akan menjadi basis penciptaan karakter tokoh Tetuka, sedangkan metode estetik untuk mengkaji sampai sejauh mana nilai-nilai estetik yang akan hadir pada wayang Bambang Tetuka. Metode wawancara dilakukan di Museum Wayang, dengan Bapak Soemardi selaku kurator museum, serta narasumber yang berprofesi sebagai Dalang pewayangan untuk mendapatkan data pendukung proses penciptaan.

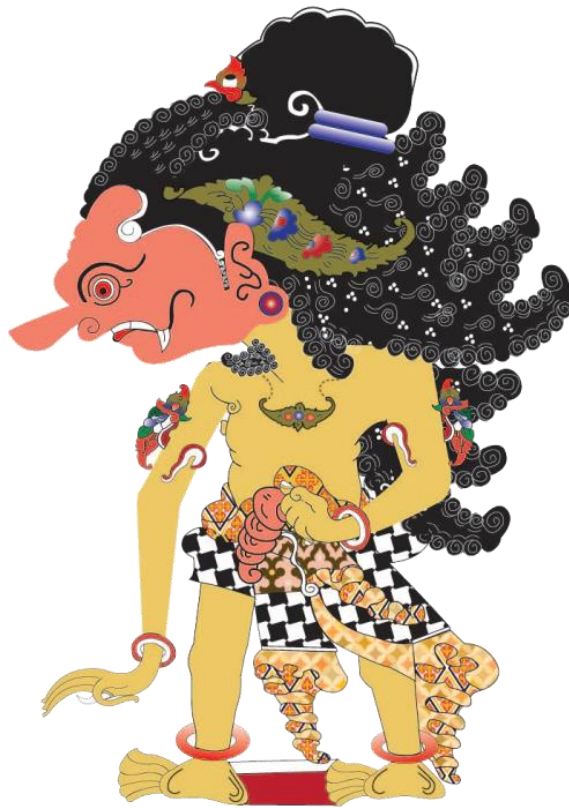
Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembuatan serta pementasan wayang Purwa di Museum Wayang pada Februari 2012. Metode kepustakaan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi melalui media-media cetak seperti koran, buku, majalah, jurnal yang membahas tentang pewayangan, termasuk literatur dari website.

Yang dimaksud dengan metode dokumentasi data adalah menggunakan penelitian historis dokumenter dengan mengumpulkan dokumen berupa buku, gambar, foto, arsip, dan film) untuk menggali, memotret, meniru, dan sejenisnya hingga menjadi bukti valid. Metode perancangan yang dilakukan melalui 3 (tiga) tahap, yaitu: Pre-Perancangan, Perancangan, Implementasi Perancangan. Secara lebih spesifik langkah-langkah di dalam pembuatan tokoh pewayangan Tetuka meliputi eksplorasi, improvisasi, dan sesudahnya mempertahankan bentuk.

Secara garis besar, pemetaan hubungan pernikahan dan hubungan keturunan dari Gatotkaca atau Bambang Tetuka dapat dilihat pada bagan berikut:



Membayangkan dari bentuk fisik wayang Tetuka sendiri bila berdasarkan kajian teoretik dan tinjauan empirik, maka dapat dilihat sebagai berikut. Pada saat dilahirkan, Tetuka berupa raksasa (Hardjowirogo 1968:188-189). Bermata telengan dan berhidung 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.



Gambar 1. Wayang Tetuka

## PEMBAHASAN

Belum adanya bentuk wayang yang spesifik dari Tetuka yang disesuaikan dengan literatur, menjadikan suatu tantangan dengan mengilustrasikan narasi tentang Tetuka pada literatur yang ada. Selanjutnya diaplikasikan dalam bentuk jenis Wayang Purwa.

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 pengubahan dan penambahan untuk menyesuaikannya dengan falsafah asli Indonesia.

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-Budha, 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).

Dikenal dan disebut wayang kulit, karena wayang-wayang tersebut terbuat dari kulit binatang, (Pringgogidgo, 1977:1167), sedangkan *Purwa* adalah suatu etimologi dari kata *purwa*, *paruwa*, *parwan*, atau *pruwa* (= babak, episode) Mahabarata dan Ramayana serta "*carangan*"<sup>1</sup>nya. Hal ini ditegaskan pula oleh Pandam Guridno dalam Analisis Kebudayaan, (1982:102) sebagai berikut:

*"Wayang Purwa adalah pertunjukkan wayang kulit dengan cerita-cerita yang permulaannya bersumber pada Mahabarata dan Ramayana India. Jadi meskipun pertunjukan itu menggunakan wayang kulit tetapi kalau ceritanya bukan bersumber pada Mahabarata dan Ramayana bukanlah wayang purwa".*

Proses kreativitas dalam berkesenian memberikan kebebasan penapsiran 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.

Proses penciptaan karya seni ini melalui beberapa tahapan :

#### A. Tahap Ekplosasi

Pengamatan secara langsung dan mencari keterangan dari informasi yang mendukung data tersebut. Nama alias Tetuka adalah Guritno, Krincing Wesi dan Bimasiwi. Mereka tidak menerima ada orang baik seperti Gatotkaca dengan wajah buruk. Gatotkaca dikisahkan secara tersendiri dalam pewayangan Jawa. Namanya sewaktu masih bayi adalah Jabang Tetuka (Kaelola, 2010:188-189). Ia merupakan putra Raden Wrekudara yang kedua dari perkawinannya dengan putri raksasa, Dewi Arimbi dari Negara Pringgadani (Hardjowirogo, 1982:175). Menurut Hardjowirogo (1982:183-184) pada saat dilahirkan Tetuka berupa raksasa; karena sangat saktinya, tidak ada senjata yang dapat memotong tali pusarnya. Putra dari Bima/Wrekudara dan Arimbi aslinya memang raksasa, buruk rupa. Diubahlah Gatotkaca

---

<sup>1</sup> *Carangan* adalah istilah untuk *lakon*/cerita ciptaan baru dalam pertunjukan wayang purwa. *Lakon carangan* biasanya hanya berdasarkan Mahabharata. Tak ada *lakon carangan* yang berdasarkan Ramayana. *Lakon carangan* biasanya ditempatkan antara AMARTA (Pandawa) dengan ASTINA (Kurawa) menjelang perang Baratayuda. Pada akhir *lakon carangan*, keadaan harus dikembalikan pada keadaan semula, yaitu hubungan Pandawa dengan Kurawa menjelang perang Baratayuda.

menjadi tampan. Konon sejak Susuhunan Paku Buwana II memerintah Kartasura, seniman kriya wayang diminta membuat Gatotkaca setampan bentuk salah kaprahnya sampai hari ini

Wanda *Guntur*, yang diciptakan pada tahun 1578 Saka atau 1656 Masehi, merupakan wanda Gatotkaca yang tertua pada bentuknya yang kita kenal saat ini. Sebelum wanda *Guntur* Gatotkaca ada, Wayang Kulit Purwa menggambarkan bentuk dari tokoh Gatotkaca sebagai raksasa, dengan tubuhnya yang besar, wajah seorang raksasa, lengkap dengan taringnya (Sena Wangi, 1999: 566).

#### B. Tahap Improvisasi

Bentuk wayang Purwa yang diambil sebagai dasar pembentukan tokoh wayang Tetuka dimaksudkan agar tokoh wayang tersebut dapat lebih cepat diterima oleh kalangan pecinta wayang. Acuan pembentukan karakter Tetuka berdasar empat tokoh wayang, yakni Jagal Abilawa yang menjadi samaran dari Raden Wrekudara atau Bratasena sewaktu muda, Dewi Arimbi yang merupakan ibu dari Tetuka, Gatotkaca, dan wayang bayi.

Tokoh Wrekudara tersebut merupakan ayah dari Tetuka, bentuk dari wayang bermata *telengan*, berhidung *dempak*, berkumis, berjenggot, dan berpupuk di dahi, bersanggul bentuk *supit udang*, *bersunting waseran* dan berdandan dengan Garuda membelakangi, (Hardjowirogo, 1982:177-178). Bentuk dan pakaian Jagal Abilawa tidak berbeda dari Bratasena, hanya berambut terurai bentuk gimbal.

Ibu dari Tetuka merupakan putri dari kerajaan raksasa. Dewi Arimbi karena ia keturunan dari bangsa raksasa maka wayangnya berbentuk bermata kedondongan, berhidung dampak, bermulut terbuka, bergigi sebagai raksasa, berkalung bulan sabit, bergelang dan berpontoh sebagai layaknya seorang putri raksasa, tetapi akan berganti rupa, menjadi putri secantik-cantiknya, (Hardjowirogo, 1982:175-176).

Dari fisiknya Gatotkaca bermata telengan (membelalak), berhidung dampak, berkumis dan berjenggot. Berjamang tiga susun, bersunting waderan, bersanggul kadal menek, bergaruda membelakang, berpraba, berkalung ulu-ulur, bergelang, berpontoh dan berkeroncong. Berkain kerajaan lengkap (Hardjowirogo, 1968:184).

Wayang anak bayi bermata jaitan, hidung mancung, sunting wederan, berkalung bulan sabit. Bergelang berpontoh dan berkoncong. Berkain dengan sedikit hiasan bunga dibelakang. Tangan wayang yang dapat digerakkan hanya tangan yang ada di hadapannya, (Sunarto, 1989: 169).

### C. Tahap Pembentukan

Menentukan bentuk ciptaan, dengan menggabungkan konsep dengan menerapkan teori transformasi dan menjadi karya seni. Konsep dari sketsa Jabang Tetuka tersebut adalah bayi raksasa dengan rambut gelungnya juga ari-ari yang belum terpotong. Pada tiap tahap pembuatan tokoh wayang, selalu dikerjakan sesuai dengan pakem pengerjaan wayang kulit tradisional. Dicontohkan, pengerjaan wayang digital juga melewati proses menatah atau memahat dan menyungging atau mewarnai seperti layaknya pembuatan wayang tradisional.

## PENUTUP

Dengan menciptakan sosok tokoh wayang Bambang Tetuka, maka tulisan ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan tokoh dan ragam bentuk wayang yang nantinya dapat dikembangkan menjadi sebuah cerita tersendiri. Penciptaan tokoh utama di sini belum dilengkapi dengan perancangan tokoh-tokoh pendukung, seperti pada saat Tetuka berada di dalam kawah Candradimuka. Tulisan ini juga diharapkan dapat memberi inspirasi untuk menciptakan tokoh-tokoh wayang lainnya, misalnya pada wayang Kurawa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Guritno, Pandam, *Wayang Salah Satu Dimensi Dalam Dinamika Menuju Kebudayaan Nasional, Analisis Kebudayaan*, th. II, no. I 1981/1982
- Hardjowirogo, 1982. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Kaelola, Akbar, 2010, *Mengenal Tokoh Wayang Mahabarata*, Cakrawala.
- Kompas. 28 Maret 2009. "Mereka Bertahan di Tengah Budaya Pop".
- Mulyono ,Sri, 1983. *Simbolisme dan Mistisisme dalam Wayang*. Jakarta: Gunung Agung,
- Pringgodigdo, AG, 1977, *Ensiklopedi Umum*, Yogyakarta, Yayasan Kanisius.
- Sena Wangi, 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia*, jilid 3, Jakarta, Sena Wangi
- Sunarto, 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta: Sebuah Tinjauan Tentang Bentuk, Ukiran, Sunggingan*. Balai Pustaka.