



DASA CITTA DESAIN

Desainer Sebagai Pencipta Nilai

DASA CITTA DESAIN

Tema: Desainer sebagai Pencipta Nilai

Penulis:

Ariani Kusumo Wardhani

Iwan Gunawan

Rahina Nugrahani

I Nyoman Artayasa

I Kadek Dwi Noorwatha

Toddy Hendrawan Yupardhi

Ni Luh Kadek Resi Kerdiati

Dewa Ayu Putu Leliana Sari

Ni Kadek Yuni Diantari

Hasbullah, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa

Pusat Penerbitan LP2MPP

Institut Seni Indonesia Denpasar

DASA CITTA DESAIN

Tema: Desainer sebagai Pencipta Nilai

Penulis:

Ariani Kusumo Wardhani

Iwan Gunawan

Rahina Nugrahani

I Nyoman Artayasa

I Kadek Dwi Noorwatha

Toddy Hendrawan Yupardhi

Ni Luh Kadek Resi Kerdiati

Dewa Ayu Putu Leliana Sari

Ni Kadek Yuni Diantari

Hasbullah, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa

ISSN:

Editor:

Prof. Dr. Drs. I Wayan Mudra, M.Sn

Dr. I Nyoman Larry Julianto, S.Sn., M.Ds

Dr. Ida Ayu Dyah Maharani, ST., M.Ds

Tata Halaman:

I Putu Udiyana Wasista, S.Sn., M.Sn

Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, S.ST., M.Sn

Desain Sampul dan Tata Letak:

Ni Putu Elvian Andreani, S.Ds

Nelly Rosaline, S.Kom

Cetakan pertama, Juli 2022

Penerbit:

Pusat Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar

Ged. LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar

Jl. Nusa Indah Denpasar | penerbitan@isi-dps.ac.id

SAMBUTAN

Ketua Program Studi Desain Program Magister Program Pascasarjana ISI Denpasar

Membaca sebuah *book chapter* sama halnya dengan membaca pemikiran atau hasil pemikiran yang telah melalui riset dari berbagai macam kekhasan penulis atau periset. Hal ini disebabkan konten riset yang memang berbeda-beda tetapi materi satu dengan yang lainnya, atau antara riset satu dengan riset lainnya masih dalam tema yang senada. Ini menjadi sebuah keuntungan bagi pembaca ketika memutuskan untuk menyimak sebuah *book chapter*.

Menghadirkan *book chapter* dalam bentuk digital atau bisa disebut dengan *e-book chapter* adalah sebuah upaya untuk mempublikasi pemikiran-pemikiran yang senantiasa berguna bagi pembaca dalam skala lebih luas. Program Studi Desain Program Magister, Institut Seni Indonesia Denpasar menyambut hal ini dengan mewujudkan sebuah *e-book chapter* dengan nama Dasa Citta Desain. Dasa Citta Desain mencoba memberikan wadah publikasi untuk para periset yang ingin membagi berbagai bentuk hasil riset yang berguna bagi masyarakat umum. Landasan pemikiran lahirnya *e-book chapter* adalah untuk menyambut pesatnya perkembangan dunia desain sebagai akibat dari perkembangan iptek, sehingga pemikiran desain perlu digali mendalam dan dituangkan ke dalam wadah ilmiah sehingga keilmuan desain secara akademik dan praktis semakin bersinergis.

Program Studi Desain Program Magister, Institut Seni Indonesia Denpasar, mengundang para peneliti, dosen, praktisi, mahasiswa, dan para pelaku seni lainnya untuk

mengisi ruang publikasi digital di *e-book chapter* Dasa Citta Desain. Tulisan atau materinya tentu harus memiliki keterkaitan dengan topik yang ditawarkan atau mengkaji tentang lingkup Ilmu Desain dengan penekanan tema tertentu pada setiap terbitannya. *E-book chapter* pada terbitan perdana ini mengangkat Topik Jilid 2 : Desainer sebagai Pencipta Nilai.

Sebagai bentuk rasa syukur kami menghaturkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah bekerja keras dalam penyusunan *e-book chapter* ini. Ucapkan terima kasih juga disampaikan kepada para penulis yang telah mengapresiasi kelahiran publikasi perdana dari Dasa Citta Desain. Kepada pembaca semoga berkenan untuk selalu mendukung dan memberi masukan atas segala bentuk kelemahan yang ada dalam publikasi ini. semoga berkontribusi utuh terhadap perkembangan khasanah keilmuan khususnya desain.

Denpasar, September 2021
Ketua Program Studi Desain Program Magister
Program Pascasarjana ISI Denpasar

Prof. Dr. Drs. I Wayan Mudra, M.Sn

PRAKATA

Puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga semua proses penyuntingan *book chapter* ini berjalan dengan baik. Hadirnya *book chapter* ini ke tangan sidang pembaca adalah sebuah harapan untuk menyemai dan membagi sebuah gagasan, ide, perspektif, pemikiran, analisis, dan terobosan yang berlandaskan pada kemuliaan ilmu. Pengutaraan materi-materi yang dihadirkan oleh masing-masing penulis menarik untuk dibaca dan disimak sebagai sebuah pengalaman dan penyelaman pada kebaruaran dan keunikan bentuk kreativitas dalam berpikir.

Cakupan materi dalam *book chapter* ini adalah terkait seni-desain. Setiap materi yang disajikan telah berdasarkan kajian dan review secara patut sehingga nilai atau kadar keilmiahannya dipastikan terjaga. Terdapat sebanyak sepuluh tulisan artikel yang disajikan di dalam *book chapter* ini di antaranya:

1. Semiotika Sosial Beauty Influencer melalui Foto Instagram
2. Desain tokoh wayang Gatotkaca: Perbandingan Desain karakter tokoh Gatotkaca karya R.A. Kosasih, Oerip, Is Yuniarto dan Afif Numbo
3. Pembelajaran Seni dan Desain dalam Komunitas Virtual
4. *Cognitive Human Factor* Dalam Keseharian
5. Estetika *Baliseering*: Diskursus Estetika Arsitektur Bali Pasca 'Gejor' Tahun 1917
6. Konsep SOHO (*Small Office Home Office*) Adaptasi Rancangan Ruang Kerja di Masa Pandemic Covid -19

7. Tinjauan Kaca Patri Sebagai Elemen Estetis Pada Bangunan
8. *Thrift fashion* dalam perubahan paradigma pandemi; dilarang tapi digemari?
9. Estetika Postmodern Pada Produk *Fast Fashion* Dengan Kain Bermotif Endek
10. Nilai Budaya Lokal sebagai Kekuatan Karya Cipta Animasi

Sepuluh artikel di atas dapat dikatakan adalah salah satu bentuk cara penulis yang berasal dari berbagai daerah untuk bertemu dan bersilaturahmi secara akademis. Tentu saja dalam segala bentuk pengutaraan hasil pemikiran para penulis dan hasil proses penyuntingan ada hal-hal yang kurang sempurna. Kekurangsempurnaan ini diharapkan dapat membuka ruang pertemuan dengan tujuan konstruktif antara penulis dan pembaca yang budiman. Semoga memberikan manfaat yang maksimal terhadap semua kalangan, terima kasih.

Denpasar, Juli 2022

Editor

DAFTAR ISI

Semiotika Sosial Beauty Influencer melalui Foto Instagram

Ariani Kusumo Wardhani ... 1-20

Desain tokoh wayang Gatotkaca: Perbandingan Desain karakter tokoh Gatotkaca karya R.A. Kosasih, Oerip, Is Yuniarto dan Afif Numbo

Iwan Gunawan ... 21-42

Pembelajaran Seni dan Desain dalam Komunitas Virtual

Rahina Nugrahani ... 43-57

***Cognitive Human Factor* Dalam Keseharian**

I Nyoman Artayasa ... 58-72

Estetika *Baliseering*: Diskursus Estetika Arsitektur Bali Pasca ‘Gejor’ Tahun 1917

I Kadek Dwi Noorwatha ... 73-93

Konsep SOHO (*Small Office Home Office*) Adaptasi Rancangan Ruang Kerja di Masa Pandemic Covid -19

Toddy Hendrawan Yupardhi ... 94-111

Tinjauan Kaca Patri Sebagai Elemen Estetis Pada Bangunan

Ni Luh Kadek Resi Kerdiati ... 112-129

***Thrift fashion* dalam perubahan paradigma pandemi; dilarang tapi digemari?**

Dewa Ayu Putu Leliana Sari ... 130-145

Estetika Postmodern Pada Produk *Fast Fashion* Dengan Kain Bermotif Endek

Ni Kadek Yuni Diantari ... 146-168

Nilai dan Kekuatan Budaya Lokal dalam Karya Cipta Animasi

Hasbullah ... 169-186

Desain tokoh wayang Gatotkaca: Perbandingan Desain karakter tokoh Gatotkaca karya R.A. Kosasih, Oerip, Is Yuniarto dan Afif Numbo

Iwan Gunawan
Institut Kesenian Jakarta
iwangunawan@ikj.ac.id

Pendahuluan

Lakon Mahabharata, walaupun diyakini berasal dari mitologi India, sudah menjadi bagian dari kelokalan Indonesia. Pertunjukkan wayang kulit dari Indonesia pada 7 November 2003 ditetapkan UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*, karya kebudayaan yang mengagumkan di bidang cerita narasi dan warisan budaya yang disebut sabagai hasil kebudayaan yang indah dan berharga. Sebagai bagian dari budaya “Wayang” teks tentang Mahabharata, yang ditulis kembali oleh Mpu Sedah dan Mpu Panuluh ke dalam naskah bahasa Jawa Kuno "Bharatayuda", direproduksi ke dalam naskah-naskah daun tal, diukir pada candi, dilukis pada bangunan, diangkat menjadi bentuk seni pertunjukan, dan kemudian beriringan dengan penemuan teknologi media, beralih ke wahana-wahana lain seperti cerpen, novel, komik, film, animasi, sandiwara radio, atau *game*.

Yang mendasari "kebudayaan Wayang" adalah epos Ramayana dan Mahabharata. Kedua kisah ini menjadi identik dengan istilah "Wayang", karena seni pertunjukan wayang kulit, wayang golek dan wayang orang sebagian besar menggunakan naskah cerita berdasarkan kedua kisah besar tersebut. Kisah-kisah wayang di Nusantara sudah sejak tahun

800-an disebar, menjadi kesenian-kesenian pertunjukan dan media lain.

Pada akhirnya, kesemua itu, selain menjadi produk kebudayaan, juga menjadi potensi penghasil keuntungan finansial bagi para produsen, kreator, seniman dan lingkaran pendukungnya, terlebih lagi dengan kesadaran kepariwisataan, dan kini, ada dorongan kepada daerah-daerah untuk mengembangkan industri budaya, dalam konsep ekonomi kreatif yang dikembangkan pemerintah. Bisa dikatakan "content (konten) wayang" sudah terbukti menjadi suatu kekayaan yang berharga dalam mengembangkan industri budaya.

Teknologi media sangat mempengaruhi industri budaya. Teknik penyebaran konten berkembang dari Cetak, film, televisi, hingga ke masa sekarang yang menggunakan media digital dalam jaringan. Dalam konteks Kebudayaan Populer, konten wayang ini menjadi sangat massal. Banyak orang yang mengakui bahwa mereka mengenal kisah wayang pertama kali dari komik. Pada sekitar tahun 1956 misalnya, komik Indonesia (cergam) bertema wayang sangat banyak diproduksi yang dipelopori oleh ilustrator R.A. Kosasih, S. dan Oerip. Sebagian mengadaptasi sendiri, sebagian bekerja sama dengan ahli cerita bahkan dalang saat mengalihkan kisah wayang menjadi cergam.

Di tahun 1960, film Gatotkaca lahir dibuat oleh sutradara D. Djajakusuma. Di tahun 1983 dibuat film Pandawa Lima dengan sutradara Lukman Hakim Nain dan penulis naskah Ganes Th. Pada tahun 2006, di stasiun televisi RCTI pernah juga disiarkan film seri animasi karya studio Urakurek yang naskahnya berdasarkan komik wayang karya R.A. Kosasih. Di tahun 2010-2011, di masa ketika Cergam sudah tidak populer lagi, komik luar dari Amerika, Eropa, Jepang, Korea, dan Hongkong sangat mudah didapati di Indonesia, ada dua Cergam berdasarkan kisah wayang yang beredar di pasar *mainstream*, toko buku besar seperti

Gramedia yaitu *Garudayana* karya Is Yuniarto dan *Baratayuda* karya Caravan Studio. Kedua kreator dari masa tahun 1950-an dan kreator yang lebih muda dari masa 2010-2011 itu menggunakan latar "Mahabharata" dan gaya visual desain karakter yang mereka buat berbeda-beda. Tentunya mereka memiliki alasan dan konsepnya masing-masing.

Sekarang, dengan adanya Youtube, semakin tersebar konten wayang di masyarakat. Baik rekaman seni pertunjukan wayang, film *live action*, atau animasi, baik yang dibuat oleh orang Indonesia dengan gaya Indonesia maupun gaya India, baik yang pernah disiarkan di stasiun televisi dan bioskop maupun yang hanya beredar di youtube dan media sosial saja. Artinya, "wayang" masih menjadi konten yang menarik untuk dijelajahi. Ketika dunia *game* menjadi semakin meluas dari *video game*, *console* dan *online game*, konten wayang pun digunakan.

Di dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang yang dibuat Moonton Shanghai, Cina, tokoh Gatotkaca dari dunia pewayangan digunakan menjadi salah satu karakter. Ketika tokoh ini dialihkan menjadi karakter *game* dalam "Mobile Legends", para pemain di Indonesia memberikan ekspresi rasa bangga bahwa kedua tokoh asli Indonesia tersebut bisa masuk ke dalam semesta *game* yang sudah internasional. Karakter Gatotkaca secara didesain ulang untuk keperluan "Mobile Legends". Di Grand Final *Mobile Legends South East Asia Cup 2017* atau *MSC 2017*, Gatotkaca dijuluki sebagai "Ever Victorious War God". Pada acara tersebut, "Si otot kawat, tulang besi" ini dipilih sebanyak 24 kali oleh grand finalis sehingga yang menjadikannya sebagai hero tank kedua yang paling banyak digunakan setelah Minotaur. (www.KotakGame.com. 2022). Visualisasi tokoh Gatotkaca dalam Mobile Legends: Bang Bang tersebut ternyata diadopsi dari desain Is Yuniarto dalam cergam *Garudayana*.

Penulis ingin menarik benang merah dari konsep desain keempat perancang cergam: R.A. Kosasih, Oerip, Is

Yuniarto dan Afif Numbo (Caravan Studio), sekaligus menemukan konsep rancangan yang membedakan. Untuk memahaminya, penulis meneliti satu tokoh saja yaitu Gatotkaca. Tokoh Gatotkaca, dari segi rancangan karakter memang cukup berpotensi untuk dikembangkan, menjadi karakter lokal yang bisa disandingkan dengan karakter super dari Amerika atau Jepang. Gatotkaca terbukti selalu digemari atau setidaknya paling dikenali oleh masyarakat Indonesia sejak dimunculkan dalam seni pertunjukan wayang di Indonesia, hingga sekarang menjadi salah satu karakter yang digemari oleh para pemain *game* Mobile Legends: Bang Bang.

Diharapkan tulisan singkat ini bisa menyumbangkan wawasan tentang bagaimana karakter yang berasal dari ranah "tradisional" memiliki resiliensi terhadap perubahan lingkungan kebudayaan yang dipengaruhi teknologi media dan keriuhan-rendahan kebudayaan populer yang sangat kuat di dunia. Penulis mencoba membandingkan empat karya yang berasal dari kreator yang berbeda dan berasal dari dua masa yang jauh berbeda, 1955/1956 dengan 2010/2011.

Penokohan dan Desain Gatotkaca dalam seni Wayang Kulit

Gatotkaca, dalam pewayangan Jawa juga dinamai Arimbiatmaja, Bimasiwi, Guritna, Gurudaya, Kacanagara, Purbaya, Kancingjaya, Senaputra, Bambang Tutuka dan lain-lain. Gatotkaca adalah putra Bima, Pandawa yang kedua, tokoh manusia namun fisiknya besar seperti raksasa. Gatotkaca sendiri lahir dari ibu raksasi bernama Arimbi. Dalam versi India, Gatotkaca digambarkan berwujud raksasa, memiliki taring, tubuh sangat besar dan ciri-ciri raksasa lainnya. Dalam versi pewayangan Jawa, Gatotkaca dibuat seperti manusia biasa.

Gatotkaca dalam *Ensiklopedi Wayang Purwa* disebut sebagai memiliki sifat "... berani tak mengenal takut, teguh, tangguh, cerdas pandai, waspada, gesit, tangkas dan trampil,

tabah dan mempunyai rasa tanggung jawab yang besar. Ia sangat sakti, sehingga digambarkan sebagai ksatria yang mempunyai "otot kawat" balung wesi", (jw) sumsum gagala, kulit tembaga driji gunting, dengkul paron" dan sebagainya."

Gatotkaca memiliki banyak kesaktian dan kekuatan melebihi manusia biasa. Ia bisa terbang, kebal senjata, dan sangat kuat. Walaupun wujud keseluruhan tidak lagi raksasa, juga ukurannya normal seperti manusia, Gatotkaca masih memiliki taring yang sekaligus menjadi senjata. Yang tergigit taringnya pasti binasa. Taring tersebut merupakan penjelmaan dari Brajadenta, tokoh raksasa yang dibunuhnya. Disebutkan juga ia memiliki aji pemberian pamannya Brajamusti di tangan kanannya dan aji dari paman Brajalamenta di tangan kirinya. Ia memiliki aji perisai di punggungnya, pemberian dari pamannya Brajalamenta. Dalam perjalanan hidupnya, Gatotkaca mendapatkan lebih banyak lagi kesaktian.

Gatotkaca menjadi ksatria andalan Pandawa. Dalam petualangan Pandawa, Gatotkaca menjadi karakter yang banyak melakukan aksi kepahlawanan, hingga akhirnya ia mati di salah satu pertempuran Bharatayudha. Ia berkorban demi hidup Arjuna pamannya. Pengorbanan itu harus dilakukan karena Arjuna adalah kunci kemenangan perang Bharatayudha.

Gatotkaca merupakan karakter unik, semacam manusia yang direkayasa. Ia tidak mengalami masa anak-anak atau remaja. Ketika bayi (dinamai Tetuka) ia dilemparkan ke dalam Kawah Candradimuka dan tidak lama kemudian muncul dari kawah dalam wujud kstaria dewasa, memiliki kekuatan, bisa terbang dan kekebalan tubuh, juga ditambah beberapa ajian atau kesaktian lain dari Batara Narada dan para dewa. Tetuka dipersiapkan untuk menghadapi Patih Sekipu yang diutus rajanya, Kalapracona dari kerajaan Trabelasuket untuk menyerang Kahyangan. Batara Kresna dan para Pandawa saat itu datang menyusul

ke kahyangan. Kresna memotong taring Tetuka dan menyuruhnya berhenti menggunakan sifat-sifat kaum raksasa. Batara Guru, raja kahyangan menghadiahkan seperangkat pakaian pusaka, yaitu *Caping Basunanda*, *Kotang Antrakusuma*, dan *Terompah Padakacarma* untuk dipakai Tetuka, yang sejak saat itu berganti nama menjadi Gatotkaca. Dengan mengenakan pakaian pusaka tersebut, Gatotkaca mampu terbang menuju Kerajaan Trabelasuket dan membunuh Kalapracona.

Visualisasi Gatotkaca dalam Seni Pertunjukan



Gambar 1. Gatotkaca Wayang Kulit. Sumber : <https://www.budayanusantara.web.id/2019/01/cerita-wayang-kulit-gatotkaca-winisuda.html>

Wayang Kulit

Wayang Kulit adalah boneka dua dimensi yang terbuat dari kulit dan tanduk (sapi atau kerbau). Wayang

kulit menggunakan gaya stilasi yang dekoratif. Seni pertunjukan wayang kulit ada di Jawa tengah, Jawa Timur dan Bali. Berbeda dengan wayang kulit di Jawa, wayang kulit Bali memiliki cara mendistorsi gambar manusia yang lebih anatomis. Wayang Kulit dipercaya sebagai bentuk seni pertunjukan yang tertua di pulau Jawa. Struktur rancangan tokoh, busana dan kelengkapannya menjadi rujukan perancangan Wayang Golek dan Wayang Wong (orang).

Wayang Golek



Gambar 2. Gatotkaca Wayang Golek. Sumber:
<https://menjawabdenganhati.files.wordpress.com/2010/06/gatotkaca.jpg>

Wayang Golek berasal dari Jawa Barat, terbuat dari kayu sehingga bentuknya tiga dimensional. Struktur dan proporsi tubuhnya hampir sama dengan wayang kulit; kepala jauh lebih besar, dan lengan-tangan yang sangat panjang.

Wayang kulit pada awalnya muncul dari kecintaan masyarakat Sunda pada wayang kulit. Wayang kulit merupakan "lingkungan awal" yang mempengaruhi golek.i para juru (Suryana: 2002)

Wayang Orang (Wayang Wong)

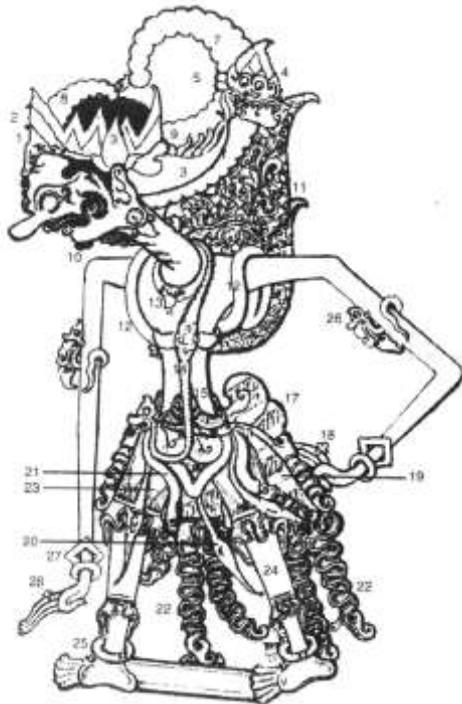


Gambar 3. Gatokaca Wayang Orang (Wayang Wong) sumber:
<https://www.pinterest.fr/pin/764697211713302891/>

Desain karakter Wayang Wong pada dasarnya mengacu pada prinsip tatah sungging atau desain karakter yang berlaku pada Wayang Kulit. (Rancangan) Wayang kulit mempengaruhi wayang orang, atau bisa dikatakan wayang orang merupakan personifikasi dari wayang kulit. Pada wayang orang, manusialah yang berperan sebagai tokoh-tokoh wayang sehingga menjadi suatu pementasan drama tari. Penarinya mengenakan perangkat atau pakaian yang kurang-lebih sama dengan wayang kulit, dan tentunya

dilakukan dengan penyesuaian. (Soedarsono, 1990)

Desain dasar tokoh Gatotkaca



Gambar 4. Struktur "Perabot" Gatotkaca Wayang Kulit. (1) Jamang Sada Saeler (2) Jamang Susun (3) Sumping (4) Garuda (5) Tali Garuda (6) Utah-utah (7) Gelung (8) Lungsen (9) Dawala (10) Janggut (11) Praba (12) Tali Praba (13) Kalung (14) Ulur-ulur (15) Sabuk (16) Timang (17) Kepuh (18) Badong (19) Kain (20) Uncal Kencana (21) Uncal Wastra (22) Kunca (23) Kathok (24) Celana (25) Kroncong (26) Kelat Bahu (27) Gelang (28) Cincin. Sumber: Soekatno (2009)

Untuk singkatnya, di tulisan ini kita menggunakan hanya desain dasar tokoh Gatotkaca yang dimulai dari desain Wayang Kulit, lalu diadaptasi ke dalam rancangan Wayang

Golek dan Wayang Wong. Selanjutnya kita bisa melihat bahwa ada ciri-ciri visual yang kuat dari "kostum" Gatotkaca di seni pertunjukan diadaptasi ke dalam desain karakter Gatotkaca cergam, dan kemudian game. Dalam seni wayang kulit, aksesoris dan kostum karakter biasanya disebut dengan istilah "perabot".



61

Gambar 5. Gatotkaca Wayang Cergam R.A. Kosasih. Sumber: Cergam *Bharatayudha* karya R.A. Kosasih (Melodi, 1956). Sumber: koleksi pribadi.

R.A. Kosasih adalah salah satu komikus awal yang membuat komik wayang. Beliau mengadaptasi rancangan wayang golek dan wayang orang untuk menciptakan karakter dan bentuk tokoh. Beberapa hal yang menjadi pertimbangannya dalam merancang tokoh dan latar dalam komik wayangnya antara lain:

Tetap mempertahankan bentuk gelung yang khas yaitu bentuk gelung Supit Urang. Karena menurut penuturannya, bentuk inilah yang menjadi ciri khas dari wayang secara umum maupun ciri dari seorang tokoh. Bentuk gelung ini dalam komik wayang akhirnya diinterpretasikan menjadi mahkota. Menyederhanakan

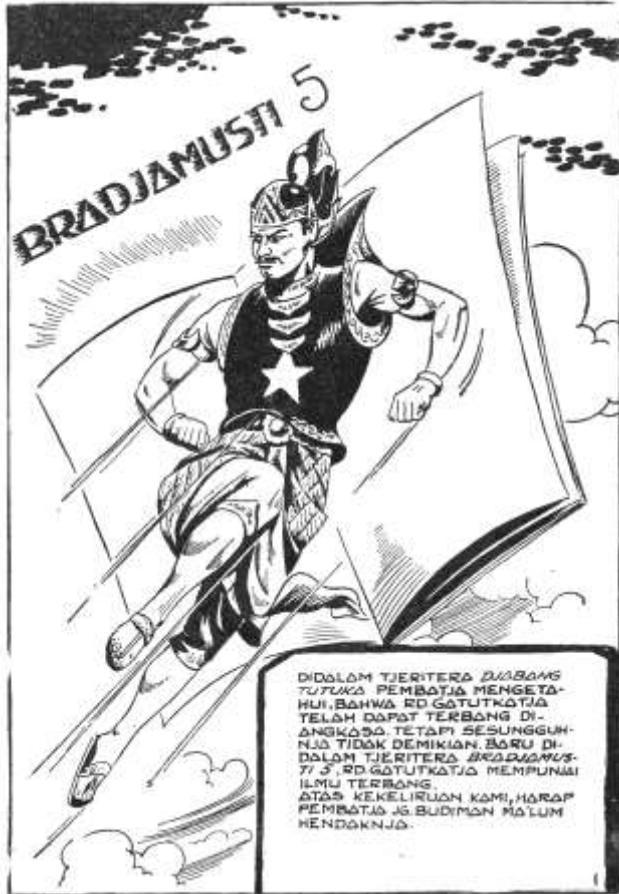
asesoris yang rumit yang terdapat pada rancangan wayang seni pertunjukan. Dalam mengadaptasi kostum selalu mempertimbangkan logika. Kostum dibayangkan harus dapat menunjang gerakan yang alami dari tokoh, misalnya dengan meniadakan elemen praba karena dianggap akan mengganggu gerak dari tokoh. (Gunawan, 1998)



Gambar 6. Interpretasi R.A. Kosasih atas bentukan gelung wayang, dari rambut menjadi mahkota (Parikesit, Kosasih 1966).
Sumber: koleksi pribadi.

Interpretasi bentukan gelung menjadi mahkota ini menjadi kecenderungan yang menyeluruh di hampir semua rancangan cergam wayang di tahun 1950-an hingga 1970-an, termasuk pada karakter-karakter wayang Oerip. Masa itu adalah masa puncak pertumbuhan cergam wayang.

R.A. Kosasih mendesain karakter Gatotkaca menjadi lebih "simple" dan banyak menghilangkan detail ukiran pada aksesoris, tidak menggunakan gelang dan kelat bahu menjadi polos.



Gambar 7. Gatotkaca Wayang Cergam Oerip. Sumber: Cergam *Bradjamusti* karya R.A. Oerip (Cosmos, 1955). Sumber: koleksi pribadi

Seperti halnya R.A. Kosasih, Oerip S. dalam merancang jagad komik wayangnya mengaku merujuk kepada bentuk kesenian wayang yang sudah ada. Walaupun begitu, rancangan yang dihasilkan memiliki perbedaan. Kalau R.A. Kosasih menghilangkan Praba, maka Oerip

mempertahankan bentuk itu sebagai penanda khas karakter Gatotkaca, sesuai desain Gatotkaca Wayang pada seni pertunjukan.

Rancangan karakter wayang (cergam) merupakan adaptasi dari bentuk-bentuk wayang sebelumnya. Dalam menggambarkan tokoh wayang, kedua komikus (R.A. Kosasih dan Oerip S.) mengakui bahwa mereka mendapat inspirasi dari rancangan wayang orang, wayang golek, dan wayang kulit. Hal itu bisa dilihat dari bentuk gelung, dan/atau mahkota dari tokoh. Biasanya tokoh ksatria baik memakai gelung sapit urang. Bentuk gelung ini pada sebagian besar komik wayang diinterpretasikan sebagai mahkota. Kostum dan atribut dari tokoh masih mengacu pada ciri-ciri atribut wayang pertunjukan. Umumnya, tokoh pria tidak mengenakan baju – hanya memakai kain dan tokoh wanita memakai kemben. Ciri penggunaan atribut dan aksesoris dari tokoh pada wayang pertunjukan juga masih dipakai pada komik wayang, misalnya, pada sebagian komik wayang, tokoh Gatotkaca masih tetap menggunakan Praba dan memakai lambang bintang di dadanya (Gunawan: 1998).

Oerip adalah salah satu pelopor kreasi rancangan visual cergam wayang bersama R.A. Kosasih dan Oerip (Gunawan, 1998). Tidak seperti R.A. Kosasih yang merasionalkan rancangan kostum karakter dengan pertimbangan kepraktisan gerak, Oerip mempertahankan aksesoris yang dasar. Salah satu perabot yang dipertahankan adalah Praba, bentukun mirip sayap di punggung Gatotkaca. Istilah Praba berasal dari bahasa Sanskerta, Prabhamaṇḍala yang berarti lingkaran atau karangan bunga cahaya. Biasanya orang-orang sucilah yang digambarkan memiliki cahaya yang melingkari bagian badan atas atau kepalanya.

Seperti Oerip, Is Yuniarto dalam hal ini memiliki pertimbangan ingin mempertahankan pengenalan bentuk-bentuk yang sudah dikenal masyarakat luas: ".. menurut saya praba pada Gatotkaca (merupakan) ciri khas yang secara

tradisional perlu ada karena banyak dikenal publik melalui wayang klasik (kulit) dan Wayang Wong. Tentang fungsi gerak secara bentuk bisa saja menyulitkan pergerakan." (wawancara Is Yuniarto, 4 Januari 2022).

Dengan pertimbangan itu juga, Gatokaca Is Yuniarto dirancang dengan menggunakan hampir semua perabot wayang kulit mulai dari *Irah-irahan, gelung, bokongan, gelang, kepuh, kempuh, kunca, praba* dan *antakusuma* (Ariyanto, 2011). "

Is Yuniarto mengamati berbagai ragam visual Gatokaca khususnya versi Jawa, baik Wayang Kulit, Wayang Wong maupun cergam-cergam klasik.

"Yang saya amati adalah dari banyak bentuk visual kostum, memiliki berbagai variasi detail, misalnya simbol bintang atau surya di dada, saya amati berbeda-beda bentuknya, sehingga menginspirasi saya untuk membuat detail pada kostum Gatokaca Garudayana yang berbeda dari yg pernah ada. Sementara bagian wajah khususnya kumis yang tipis pada Gatokaca Garudayana, saya mengambil kesimpulan bahwa Gatokaca adalah tokoh hero muda yang bisa sejajar dengan Abimanyu (walau beda usia), sehingga ciri khas kumis tebal pada Gatokaca wayang wong dan komik klasik (yang mewakili unsur maskulinitas) saya buat lebih '*trimmed*' atau tipis untuk menampilkan kesan muda. selain itu kumis tipis dan kesan muda bertujuan untuk memposisikan Gatokaca Garudayana sebagai tokoh yang bisa lebih dekat dan relevan dengan usia target pembaca komik Garudayana, yaitu usia 13-24 tahun." (wawancara Is Yuniarto 5 Januari 2022)

GARUDAYANA CREATED BY IS YUNIARTO
VANGUARD ZERO2EVINTART.COM

GATOTKACA



Gambar 8. Gatotkaca Wayang Cergam Is Yuniarto. Sumber: Ariyanto 2011.



Gambar 9. Gatokaca Wayang Cergam Afif Numbo. Sumber: Ariyanto 2011

Afif Numbo, ilustrator dari studio Caravan memiliki pertimbangan bahwa karena Gatokaca adalah karakter yang sangat populer di Indonesia dan komik ini di peruntukkan untuk anak-anak maka desain yang dibuatnya cenderung lebih *simple* jika dibandingkan dengan bentuk

desain Gatotkaca yang sebelumnya, baik dari komik, wayang kulit maupun wayang orang. Mirip dengan pendekatan konsep rancangan R.A. Kosasih yang mulai merasionalkan aksesoris dan kostum wayang, Afifi pun berpendapat sama, bahkan melangkah lebih jauh dengan mempelajari desain-desain karakter robot Gundam. "Mahkota dibuat *simple* mirip dengan hiasan yang ada pada karakter robot Gundam (yang) dimaksudkan untuk membuat bentuk mahkota yang *aerodinamis* ketika dipakai terbang oleh Gatotkaca" (Ariyanto 2011). Pertimbangan rasional dan "pasar" pembaca muda membuat Afif mengadopsi gaya yang saat itu (2011) dan sampai hari ini masih menguasai selera visual anak-anak dan remaja di dunia. Afif selain sadar akan selera pembaca muda akan gaya Manga dan gaya visual animasi Disney. Dengan masih menggunakan konsep dasar perabot wayang kulit, Afif merancang unsur-unsur tersebut dengan pemikiran rasional dan pemikiran "desain" kostum untuk pembaca remaja mas kini.

"...desain baju berupa baju ketat dengan lambang bintang di bagian dada, bentuk *Praba* di sederhanakan menjadi seperti sayap yang ditempel pada kedua bahu, bagian pinggang terdapat kain yang merupakan bentuk stilir dari *Kunca* pada Kriya Wayang Kulit. Untuk alas kaki berupa sepatu yang bentuknya masih menyerupai selop yang sering dipakai dalam baju penganten adat Jawa, desain Gatotkaca ini dibuat sesimpel mungkin dari bentuk yang sudah ada supaya mudah dikenali dan lebih ikonik." (Ariyanto 2011)

Setelah meneliti keempat desain, ditemukan bahwa ada beberapa "perabot" atau aksesoris yang selalu ditemui dari desain Gatotkaca wayang kulit, wayang golek, wayang wong, dan wayang cergam yaitu (1) jamang (2) sumping (3) gelang (kecuali Afif Numbo) (4) praba (kecuali R.A. Kosasih

dan Afif Numbo, (5) kain (kecuali Afif Numbo). Jika menarik benang merah dari keempat rancangan cergam, yang selalu muncul yaitu Sumping, hiasan pada telinga dan Jamang, hiasan melingkari bagian depan kepala, seperti bentuk tiara. Gelung Supit Urang pun sebenarnya cukup khas. Afif Numbo tidak menggunakan pada Gatotkaca, namun pada beberapa karakter lain di cergam Baratayuda, Afif masih mempertahankan bentuk gelung seperti wayang kulit dalam pemahaman sebagai rambut yang digelung, bukan mahkota.

Gatotkaca hingga hari ini masih mempertahankan ciri-ciri fisik yang sudah dikenal masyarakat luas sebelumnya (a) sosok ksatria gagah dan kekar berbeda dengan karakter tipe ksatria halus seperti Arjuna. (b) berkumis tebal (c) Gelung Sapit Urang (d) Menggunakan zirah hitam dengan logo Bintang atau Matahari di bagian dada (e) Praba di punggung.

Tokoh Gatotkaca dalam Mobile Legends

Sebagai tambahan, penulis uraikan sedikit di sini bahwa desain Gatotkaca Is Yuniarto kemudian diadopsi oleh perusahaan Moonton yang memproduksi *game* Mobile Legends: Bang Bang. Desain Gatotkaca untuk *game* ini memang persis sama dengan desain untuk cergam, hanya ketika harus masuk ke dalam media *game*, terjadi penyesuaian. Gatotkaca bisa divisualkan ke dalam berbagai varian-varian misalnya Gatotkaca bisa digambarkan tanpa gelung. Hal tersebut dimungkinkan karena sifat dari media *game* itu sendiri. Pada *game* Mobile Legends atau yang sejenisnya, pemain bisa *customize* karakter, bisa mengubah Skin dan lain-lain, yang merupakan bagian dari permainan *game* itu sendiri.



Gambar 10. Ilustrasi Gatotkaca dari promosi game Mobile Legends: Bang Bang. sumber:

<https://upoint.id/article/id/2335/news/coba-sekarang-juga-ini-build-gatotkaca-terkuat-di-mobile-legends-2021>.

Peristiwa ini menunjukkan dua pergerakan dari dua arah. Dari sisi tokoh orisinal Gatotkaca, budaya lokal, menyesuaikan diri terhadap semesta yang sudah terbentuk di Mobile Legends sehingga penyebaran tokoh ini bisa lebih meluas. Dari sisi Semesta Mobile Legends, dengan mengadopsi tokoh lokal Indonesia, maka daya tembus dari game tersebut bisa lebih kuat ke masyarakat, khususnya Indonesia. Pola tersebut merupakan moda suatu produk kebudayaan populer yang umum. Untuk kepentingan menjadi lebih populer secara naluriah atau *by design* muncul upaya-upaya adaptasi ke dalam media-media yang akan memberikan penetrasi yang lebih meluas di masyarakat. Mencari desain yang lebih diterima, memanfaatkan yang sudah melekat di hati dan benak masyarakat terlebih dahulu untuk dikembangkan lebih jauh. Pada akhirnya itu semua bertujuan untuk memajukan game sebagai suatu bentuk usaha.



Gambar 11. Gatotkaca bisa divisualkan mengikuti pengaturan pemain game. Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=dYalOhgfobk> Screenshot Januari 2022

Kesimpulan

Pada tahap peralihan dari seni wayang kulit ke dalam komik, terjadi proses adaptasi yang sangat besar. Para kreator melakukan interpretasi atas teks yang didapat dari seni pertunjukan wayang. Penggunaan kisah wayang sebagai konten cergam sendiri sudah merupakan strategi untuk "masuk" dan diterima ke dalam wilayah imajinasi pembaca. Gatotkaca didesain ulang agar "lebih dapat diterima" dalam kebudayaan visual yang selalu berubah. Dalam rentang waktu sekitar 60 tahun, tokoh Gatotkaca bertahan dengan mempertahankan ciri-ciri dasar visual yang tidak jauh berbeda dengan desain awal.

Menciptakan desain karakter bukan sekedar memberikan nuansa estetis pada karya, namun memberikan realitas "baru" sesuatu yang diyakini sebagai bagian dari kenyataan (sejarah). Seniman memberikan makna pada kostum tokoh-tokoh dalam cerita dan selanjutnya bisa menjadi "tradisi" sebelum ada penciptaan atau adaptasi yang

baru. "Kesalahan" Persepsi terhadap rancangan wayang (tatah sungging) yang diinterpretasikan ke dalam karya baru melahirkan suatu rancangan dengan pemaknaan baru yang kemudian menjadi sistem baru. Resiliensi dari tokoh Gatotkaca yang bertahan hingga sekarang, memasuki berbagai media yang berbeda-beda bisa dipelajari lebih lanjut.

Referensi

- Ariyanto, Achmad Afif (2011). *Desain Karakter pada KOMik Wayang, Pengaruh Gaya Manga pada Desain Karakter Komik Garudayana dan Baratayuda tahun 2009-2011: Skripsi Sarjana*. Jakarta: Fakultas Seni Rupa IKJ.
- Gunawan, Iwan (1998). *Rancangan Visual Jagad Komik Wayang di Indonesia: Skripsi Sarjana*. Jakarta: Fakultas Seni Rupa IKJ.
- Gunawan, Iwan (2014). Visual Design for the Universe of Wayang Comics. *International Journal of Comic Art*. 16(2), 528-545
- Soekatno (2009). *Mengenal Wayang Kulit Purwa*. Semarang: Aneka Ilmu
- Rusliana, Iyus (2002). *Wayang Wong Priangan: Kajian Mengenai Pertunjukan Dramatari Tradisional di Jawa Barat*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Soedarsono (1990). *Wayang Wong, the State Ritual Dance Drama in the Court of Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjahmada University Press
- Sudjiman, Panuti (1988). *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Suryana, Jajang (2002). *Wayang Golek Sunda: Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Wirogo, Hardjo (1989). *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka
2017. Ini Dia Asal-Usul Gatotkaca Bisa Nongol Sebagai Hero di Mobile Legends: Bang Bang. Diunduh dari

www.kotakgame.com/feature/detail_feature/458/Ini-Dia-Asal-Usul-Gatotkaca-Bisa-Nongol-Sebagai-Hero-di-Mobile-Legends-Bang-bang/1/0/3/