

MERANCANG BONEKA WAYANG REMAJA

Junaidi dan Haryono
Staf pengajar Jurusan Pedalangan dan Jurusan Karawitan
Fak. Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

Ringkasan

Merancang boneka wayang remaja adalah menciptakan boneka wayang kulit khusus untuk kaum remaja, agar dapat dijadikan sebagai media pendidikan budi pekerti dan media seni hiburan. Selama ini wayang lebih terfokuskan pada persoalan-persoalan orang dewasa, sehingga dunia remaja kurang diperhatikan, akibatnya apresiasi kaum remaja terhadap wayang dirasa kurang akrab. Maka dibuatlah seperangkat boneka wayang kulit yang secara fisik (*bleger*) menyesuaikan dengan kondisi perkembangan fisik remaja, yaitu: realis dan romantis.

Kata kunci: boneka wayang, remaja, rancangan.

Pengantar

Wayang kulit sudah ada di Indonesia sejak zaman prasejarah, selanjutnya berkembang pada zaman Mataram Kuna, Kediri, Majapahit, Demak, Pajang, Mataram Islam, Kartasura, Surakarta-Yogyakarta, Perjuangan, Kemerdekaan, Reformasi, sampai sekarang zaman Indonesia Baru atau Indonesia Bersatu ini. Dari masa ke masa wayang mengalami perubahan dan perkembangan bentuk, fungsi, dan format pertunjukannya. Pada awalnya wayang berbentuk gambar manusia nyata terbuat dari kulit atau daun lontar (*siwalan*) (Sajid, 1981:2), berfungsi sebagai sarana upacara ritual pemujaan roh nenek moyang, sehingga format sajiannya sangat sakral dan dalangnya dilakukan oleh seorang pendeta (Soetarno, 2005:35).

Bentuk wayang semakin lama mengalami stilisasi, bahkan wujudnya tidak menyerupai manusia nyata tetapi menjadi bentuk abstrak, yaitu bergaya ekspresi dekoratif tradisional dan ekspresif dekoratif humoris karikatur (Soekatno, 1992:8). Fungsi wayang juga mengalami perkembangan, yang semula lebih diperuntukkan sebagai sarana upacara ritual berkembang menjadi multi fungsi, yakni sebagai sarana upacara keagamaan, seremonial, pendidikan, dan hiburan, sedangkan format pertunjukannya tidak semata-mata bersifat seni sakral, tetapi juga bersifat seni hiburan, komersial, dan propaganda. Dengan demikian wayang dapat diaplikasikan dalam kehidupan manusia,

yakni sebagai suri teladan hidup atau sebagai dasar falsafah hidup secara vertikal dan horizontal.

Bukti aplikasi wayang dalam kehidupan manusia dapat dipahami dari pemakaian nama wayang untuk nama orang, peniruan karakter, dan penamaan tempat tertentu dari tempat tokoh wayang. Semakin jelas lagi, wayang dipertunjukkan dalam berbagai upacara oleh masyarakat pendukungnya, bahkan dapat berkembang lagi sebagai materi pendidikan secara mandiri seperti di Sekolah Menengah Karawitan Indonesia, Jurusan Pedalangan sampai lembaga pendidikan tinggi Institut Seni Indonesia Jurusan Pedalangan. Di lembaga pendidikan tingkat dasar (SD) sampai tingkat menengah pertama (SMP), pembelajaran wayang diikutkan pada mata pelajaran yang terkait, seperti: Kesenian, Bahasa Jawa, dan PPKn.

Salah satu bahan untuk pembuatan wayang adalah kulit kerbau atau sapi. Ragam wayang kulit meliputi: wayang *purwa*, wayang *gedhog*, wayang *madya*, wayang anak-anak, wayang *walisanga*, wayang perjanjian, wayang *ménak*, wayang *kancil*, wayang *suluh*, dan wayang *sadat*. Namun dari berbagai wayang kulit tersebut yang sangat populer adalah wayang kulit *purwa*, yang ceritanya diambil dari epos *Ramayana*, *Mahabharata*, *Serat Arjunasasra*, dan mitologi Jawa. Wayang kulit *purwa* ini lebih populer di wilayah Pulau Jawa, sehingga terdapat berbagai ragam antara lain: wayang kulit *purwa* gaya Surakarta, wayang kulit *purwa* gaya Yogyakarta, wayang kulit *purwa* gaya Jawa Timur, wayang kulit *purwa* gaya Cirebon, dan wayang kulit *purwa* gaya Banyumas.

Boneka wayang kulit merupakan suatu gambaran manusia dari berbagai usia, kedudukan, dan kelamin, sehingga bentuknya sangat ekspresif, yakni menggambarkan atau mengekspresikan perwatakan-perwatakan tertentu (Soedarso Sp, 1987:13). Wujud wayang dibuat dalam berbagai tipe dan ukuran. Karakter tokoh wayang meliputi dua sisi: baik (tulus, ikhlas, berani karena benar, setia, arif, bijaksana, dan sebagainya) dan buruk (serakah, tamak, congkak, pengkianat, penakut, pembohong, dan sebagainya). Ekspresi wayang meliputi: *alus*, *gagah*, *lanyap*, *longok*, *huruh*, *grasak*, *kereng*, menyeramkan, menakutkan dan sebagainya.

Perancangan ini berupa wayang kulit khusus untuk kaum remaja, agar dapat dijadikan media budi pekerti bagi siswa-siswi di tingkat Sekolah Menengah Pertama

(SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA), yang disebut dengan istilah wayang remaja. Sesuai dengan namanya, “wayang remaja,” maka wayang dan pentasannya ini diperuntukkan bagi kaum remaja, sehingga baik dalang dan pemusiknya juga para remaja. Bentuk wayang ini dipakai sebagai media apresiasi wayang dan pendidikan budi pekerti bagi kaum remaja, yang sekarang ini cenderung menurun.

Mengingat jumlah tokoh dalam cerita pewayangan sangat banyak, apabila diwujudkan semuanya dapat mencapai enam ratusan, maka pada kesempatan ini hanya dibuat sekitar 100 macam boneka wayang. Figur-figur tokoh wayang yang diciptakan hanya sebagian dari tokoh-tokoh *Mahabharata* dan difokuskan untuk cerita Pandawa–Korawa, karena tokoh-tokoh dalam cerita ini lebih dikenal oleh masyarakat pada umumnya.

Masing-masing boneka wayang kulit *purwa* memiliki ciri tertentu yang dapat dipakai sebagai petandanya, yaitu pada unsur kerupaan yang meliputi wujud (*bleger*), pakaian dan hiasan (*busana* dan *rerenggan*), motif pahatan (*tatahan*), dan motif pewarnaan (*sunggingan*), karena wayang kulit merupakan hasil kerja *tatahan* dan *sunggingan* (Soedarso Sp, 1987:16). Demikian juga pembuatan boneka wayang dilakukan dengan cara dipahat dan *disungging* seperti layaknya pembuatan wayang kulit yang lain, tetapi dilihat dari sisi bentuk sangat spesifik yakni sebagai perwujudan dari tokoh-tokoh remaja.

Wayang adalah dunia yang stabil berdasarkan pada suatu konflik, sehingga tokoh-tokohnya dapat dikelompokkan menjadi dua kubu, yaitu kubu baik (positif) dan kubu buruk (negarif) atau kanan (baik) dan kiri (buruk), keduanya saling bertentangan (Holt, 1967:425–436). Baik dalam arti baik rupa (tampan dan cantik) dan baik karakternya, sedangkan buruk dalam arti buruk rupa (*èlèk*) dan buruk karakternya. Adanya dikotomi dua karakter, baik dan buruk, dapat dijadikan media pendidikan moral atau budi pekerti kepada manusia, khususnya dalam hal ini adalah para kaum remaja yang juga meliputi dua paham yaitu baik dan buruk. Pada akhir cerita pertentangan antara baik dan buruk dimenangkan oleh pihak yang baik atau benar, sehingga dapat dipakai sebagai acuan untuk pendidikan budi pekerti, yang intinya mengajarkan tentang nilai kebaikan, kebenaran, dan keluhuran.

Pada kenyataannya berbagai wayang yang ada di masyarakat baru bersifat lokal dan temporal, karena wayang hanya memiliki audiens kejawaan dan kaum dewasa semata. Hal ini dapat dilihat dari format wayang (bentuk dan bahasa) dan filosofi (tema cerita) lebih berkonsentrasi untuk kalangan masyarakat Jawa, dan takaran nilainya untuk ukuran orang-orang dewasa (*kasepuhan*). Tentu saja wayang kurang mendapatkan perhatian dari kaum remaja, karena porsinya terlampaui melebihi kapasitas jiwanya.

Dengan adanya kenyataan ini, maka dilakukan suatu upaya untuk membuat satu model wayang khusus untuk kaum remaja atau disebut dengan istilah wayang remaja, yaitu satu perangkat wayang beserta pertunjukannya yang secara ideologi menengahkan persoalan-persoalan kaum remaja. Pembuatan wayang ini diharapkan dapat menjadi media keberlanjutan tingkat apresiasi wayang kepada generasi muda agar terus berkembang sesuai dengan ukuran audiensnya.

Teknik Pembuatan Boneka Wayang

Pembuatan boneka wayang dimulai dari menggambar (*nyorèk*), memahat (*natah*), mewarnai (*nyungging*), dan menggapit (*nggapiti*). Hal ini mengacu pada teknik pembuatan wayang kulit pada umumnya, yakni dimulai dari *nyorèk*, *mbedhah*, *mbedhah rai*, *ndelingi*, *nangani*, *nyungging*, dan *nggapiti* (Sagio, 1991:150–178). Secara rinci unsur-unsur bentuk yang dipertimbangkan dalam pembuatan wayang remaja adalah desain anatomi, aksesoris, ukuran, pemahatan, pewarnaan, dan penggapitan. Anatomi tubuh wayang meliputi: rambut, kepala, wajah, tubuh atas, tangan, tubuh bawah, dan kaki. Aksesoris meliputi: tutup kepala, hiasan rambut, hiasan telinga, hiasan leher, hiasan tangan, hiasan tubuh, dan hiasan kaki. Ukuran mulai bentuk dari yang paling kecil sampai dengan yang paling besar (ukuran kecil, sedang, dan besar). Pemahatan merupakan teknik praktik memahat gambar yang sudah digambar pada permukaan kulit berlobang tembus dari sisi satu ke sisi lainnya. Pewarnaan meliputi: memberi warna dasar (*ndhasari*), mewarnai (*nyungging*), dan membentuk warna muka (*ngulat-ulati*).

Bentuk wayang secara fisik menggambarkan manusia berusia remaja (rambut, kepala, dahi, alis, mata, pipi, hidung, mulut, gigi, bibir, telinga, leher, bau, tangan, dada,

perut, pantat, paha, lutut, betis, dan telapak kaki) lengkap dengan atribut yang dikenakan (tutup kepala, hiasan rambut, hiasan telinga, kalung, gelang, baju, dan celana atau kain).

1. Membuat *Corékan* atau *Ngeblat*

Kegiatan ini diawali dengan membuat gambar tokoh wayang di atas permukaan potongan kulit kerbau yang di bawahnya terdapat gambar tokoh wayang pada kertas putih yang akan dibuatnya. Perlu diperhatikan, bahwa bahan kulit yang dipakai untuk membuat *corékan* adalah kulit yang berwarna transparan (*bening*) agar garis-garis gambar pada kertas dapat terlihat dari permukaan kulit, sehingga mempermudah membuat *corékan*, yakni tinggal mengikuti gambar yang ada di bawahnya dengan menggerakkan jarum sebagai alat tulis. Sebaliknya untuk kulit yang warnanya keruh (*buket*) tidak baik untuk bahan membuat wayang, karena di samping menyulitkan teknis menggambar juga mudah rusak, akibatnya kandungan minyak pada kulit akan memboroskan pewarna dan mudah melunturkan *sunggingan*. Bahan baku kulit kerbau yang paling baik untuk membuat wayang adalah kulit kerbau muda atau *gudèl* dan yang berpenyakit kudis (*gudhigen*), karena kulit ini mudah untuk ditatah dan kadar minyaknya sedikit, sehingga sangat bagus untuk membuat wayang.

Teknik *nyorèk* wayang remaja berbeda dengan cara *nyorèk* wayang kulit tradisi (teknik *nyorèk* wayang kulit tradisi dilakukan dengan cara menaruh boneka wayang di atas permukaan kulit, kemudian membuat garis-garis mengikuti bentuk wayang yang sudah ada). Adapun secara teknis *nyorèk* wayang remaja adalah: pertama, menggelar gambar pada lantai horizontal, kemudian kulit ditaruh di atasnya. Di atas kulit diberi pemberat (*tindhil*) agar gambar pada kertas dan kulit tidak bergeser. Kedua, melakukan *nyorèk* dimulai dari bagian wajah (*praupan*), kepala, leher, bau, dada, perut, pantat, paha, lutut, tubuh, dan kaki, sedangkan untuk tangan dikerjakan paling akhir, karena organ ini terpisah dengan tubuh wayang (*pethilan*). Urutan *nyorèk* tidak boleh terbalik, karena pembuatan gambar harus dimulai dari wajah agar figur yang akan diungkapkan sudah tampak lebih dahulu sebagai panduan bagian tubuh lainnya.

Gbr 1. Binatang kerbau yang kulitnya dipakai untuk pembuatan wayang remaja.

Gbr 2. Lembaran kulit kerbau yang telah siap untuk dibuat boneka wayang.

Gbr 3. Teknik *nyorèk* wayang di atas permukaan kulit dengan jarum berukuran besar, di bawahnya terdapat lembaran kertas yang telah digambar figur wayang.

2. Memahat atau *Natah*

Memahat atau *natah* boneka wayang remaja dimulai dari membuat *kapangan*, yaitu menatah bagian luar sehingga tampak *lakaran* atau kerangka wujud wayang. Selanjutnya menatah pada bagian dalam, yang terdiri dari anatomi dan aksesoris, mengikuti garis-garis di atas permukaan kulit (lihat Gbr 4 dan 5).

Gbr 4. Teknik *natah* wayang yang dilakukan oleh seorang penatah, dengan alat *tatah*, *landhesan*, dan *tindhih* yang di atasnya ditaruhkan *malam* untuk melicinkan permukaan *tatah*.

Gbr 5. Wayang *gebingan* atau wayang *mentahan*, yang merupakan hasil kerja *tatahan*.

3. Menyungging atau *nyungging*

Menyungging wayang remaja agak berbeda dengan *menyungging* wayang kulit tradisi, karena pola warna dan motif aksesorisnya agak berbeda. Wajah dan tubuh wayang kulit tradisi pada umumnya berwarna merah, hitam, biru, putih, dan kuning keemasan. Warna wajah dan tubuh wayang remaja dibuat mirip kulit manusia, yaitu sawo matang, sedangkan aksesorisnya cenderung menampilkan pola warna blok (satu bidang dengan warna satu motif), tetapi ada beberapa aksesoris yang menggunakan warna susun dan mengikuti pola tradisi, seperti: *papak sakobra* (putih, jambon, dan merah), *nila* (putih, biru muda, dan biru tua), *jamur sinebit* (putih, kuning, dan hijau). Busana dan aksesoris wayang remaja cenderung menggunakan warna biru, kuning, hitam, hijau, dan merah, atau menghindari warna tua seperti cokelat dan ungu agar tampak cerah, bagaikan pancaran kecerahan kaum remaja.

Bahan pewarna untuk *menyungging* wayang remaja sebagai berikut. Warna putih dari bahan cat tembok merk *Mowilex*; warna kuning, biru, merah, dan hitam dari bahan

pewarna zandi; dan warna kuning emas (*prada*) digunakan *Brons Kangaroo*. Adapun sebagai bahan perekatnya adalah lem kayu *Fox* yang dicairkan dengan air panas. Bahan-bahan tersebut mudah didapat di toko alat tulis dan toko besi. Oleh karena warna dasarnya hanya lima macam (putih, kuning, biru, merah, dan hitam), maka warna yang lain dibuat dengan cara mencampur dua sampai empat warna dasar. Warna hijau dibuat dengan mencampur warna kuning dan biru; warna jambon dibuat dengan mencampur warna merah dan putih; warna putih perak dibuat dengan mencampur warna putih dan hitam; warna ungu dibuat dengan mencampur warna merah dan biru; warna cokelat dibuat dengan mencampur warna merah dan hitam; dan warna sawo matang dibuat dengan mencampur warna putih, kuning, merah, dan hitam. Kuas yang digunakan berukuran 12, 7, 6, 5, dan 4. Di samping kuas juga digunakan *drawing pen* untuk *ngulat-ulati*.

Teknik *menyungging* dimulai dari memberi warna dasar pada semua bidang, yaitu warna putih dan kuning (*ndhasari*). Khusus warna kuning digunakan sebagai *dasaran* warna hijau, merah, dan brons, sedangkan warna putih digunakan untuk *dasaran* semua warna kecuali warna brons. Urutan selanjutnya adalah memberi warna jambon kemudian warna merah; gradasi warna ini disebut *papak sakobra*. Selanjutnya memberi warna hijau di atas *dasaran* warna kuning; gradasi warna ini disebut *jamur sinebit*. Kemudian memberi warna biru muda di atas *dasaran* warna putih, selanjutnya ditumpangi dengan warna biru tua (*nila*). Setelah ketiga warna itu selesai, dilanjutkan mewarnai bagian wajah (*ngraupi*) dan tubuh (*ngawak-awaki*) dengan warna *sawo mateng*. Selanjutnya mewarna hitam (*ngirengi*) pada bagian rambut tokoh wayang tertentu dan bagian busana tertentu (sepatu, celana, dan baju), diteruskan dengan memberi warna kuning emas (*mrada* jika warna emas dari bahan *prada mas*, atau *ngebron* jika warna kuning mas dari bahan brons). Teknik *menyungging* diakhiri dengan *ngulat-ulati*, yaitu membuat garis-garis penyekat bidang dan tata rias wajah dengan menggunakan warna hitam, dengan alat *drawing pen*.

Gbr 6. *Menyungging* wayang dimulai dari warna putih (disebut *mutihi* atau *ndhasari*), hasilnya disebut wayang *putihan*.

Gbr 7. *Menyungging* dengan warna merah dan seterusnya.

Gbr 8. Wayang yang sudah diwarnai lengkap dari organ tubuh sampai dengan busana dan aksesoris, yang disebut wayang *sunggingan*.

4. Menggapit atau *Nggapiti*

Hasil boneka wayang *sunggingan* selanjutnya diberi gapit yang dibuat dari bambu ori yang sudah tua dan sudah dikeringkan (*garing*). Pembuatan gapit dimulai dari memotong bambu sesuai dengan ukuran boneka wayang, yaitu antara 60–90 cm, kemudian dibelah menjadi tongkat-tongkat kecil berbentuk segi empat (pembelahan ini disesuaikan dengan ketebalan bambu). Tongkat-tongkat kecil berbentuk segi empat ini kemudian dibelah menjadi dua bagian untuk menggapit badan wayang, sedangkan pada bagian *bongkot* atau *ngepok* disisakan untuk pegangan boneka wayang (*antup*). Di samping *gapit* juga dibuat *tuding*, yaitu tongkat untuk menggerakkan tangan-tangan wayang, dengan panjang antara 30–40 cm. Setiap boneka wayang membutuhkan satu *gapit* dan dua *tuding*, tetapi ada sebagian tokoh wayang yang hanya menggunakan satu *tuding*, karena tangan yang satu disatukan dengan tubuh, sehingga tidak digerakkan.

Gbr 9. Rumpun bambu ori sebagai bahan baku gapit wayang remaja.

Gbr 10. Batang bambu yang dipotong menyesuaikan ukuran wayang dengan panjang 60–90 cm, kemudian dibelah.

Gbr 11. Belahan dan potongan bambu untuk gapit wayang yang sudah dikeringkan dengan sinar matahari.

Gbr 12. Potongan-potongan bambu yang sudah kering kemudian dihaluskan atau *disisiki*.

Gbr 13. Bentuk gapit yang sudah jadi yang anatominya terdiri dari *sigaran* (bagian yang dibelah), *gemukan* (bagian yang cembung), *lengkèh* (bagian yang cekung), dan *antup* (bagian untuk memegang wayang).

Gbr 14. Gapit berbagai ukuran mulai dari panjang 50 s.d. 75 cm.

Gbr 15. *Tuding* untuk tongkat tangan wayang.

Gbr 16. Boneka wayang remaja berjenis putra yang sudah ditatah, disungging, dan diberi gapit dan *tuding*.

Gbr 17. Boneka wayang remaja berjenis putri yang telah ditatah, disungging, dan diberi gapit dan *tuding*.

Ungkapan bentuk fisik wayang remaja tersebut dapat memberi kesan, bahwa fisik anatomi tubuh dan aksesoris wayang menggambarkan wujud fisik remaja dengan tandanya yang tampak menggambarkan pubertas pertama; pada wayang wanita ditandai dengan munculnya payudara dan penerapan pakaian serta hiasan layaknya kaum remaja, sedangkan wayang laki-laki ditandai dengan awal munculnya jenggot, kumis, dan *kalamenjing*. Perwujudan wayang seperti dapat dijadikan gambaran sosok remaja yang realis dan romantis sesuai dengan karakternya, sehingga dapat dipakai sebagai media hayatan dan introspeksi bagi kaum remaja putra maupun putri di dalam menyikapi kehidupannya.

Penutup

Wayang remaja secara fisik disesuaikan dengan fisik remaja zaman sekarang, baik wujud anatomi maupun atribut yang dipakainya. Penerapan bentuk tokoh-tokoh seperti itu diharapkan dapat mudah dikenal oleh para remaja putra dan putri. Dengan adanya satu model wayang remaja ini, diharapkan para remaja putra dan putri bisa mendapatkan pendidikan budi pekerti sekaligus hiburan yang sesuai dengan dunia kehidupannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
Amir, Hazim. 1991. *Nilai-nilai Etis dalam Wayang*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
Bastomi, Suwaji, ed. 1993. *Nilai-nilai Seni Pewayangan*. Semarang: Dahara Prize.

- Guritno, Pandam. 1985. *Wayang dan Sena Wangi*. Jakarta: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia.
- Hardjowirogo. 1982. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Haryanto, S. 1991. *Seni Kriya Wayang*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Hawkins, Alma M. 1964. *Creating Through Dance*. New Jersey: Printice Hall Inc., diindonesiakan oleh Y. Sumandiyo Hadi (2003) dengan judul *Mencipta Lewat Tari*. Yogyakarta: Mantili.
- Junaidi. 2005. "Perancangan Wayang Anak-anak: Sebagai Upaya Pengenalan Wayang Kepada Anak Usia Sekolah Dasar." Laporan Hasil Penelitian Hibah Bersaing DP2M.
- _____. 2006. "Perancangan Wayang Anak-anak: Sebagai Upaya Pengenalan Wayang Kepada Anak Usia Sekolah Dasar." Laporan Hasil Penelitian Hibah Bersaing DP2M.
- Moehanto, Budhy R. dan Marwanto. 1989. *Apresiasi Wayang*. Semarang: Depdikbud.
- Panenggak Widodo, Marwoto. 1991. *Tuntunan Ketrampilan Tatah Sungging Wayang Kulit*. Surabaya: PT. Citra Jaya Murti.
- Sagio dan Samsugi. 1991. *Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta Morfologi, Tatahan, Sunggingan, dan Teknik Pembuatannya*. Jakarta: Haji Masagung.
- Sajid. 1981. *Sejarah Wayang*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2005. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soedarso Sp. 1987. "Morfologi Wayang Kulit Dipandang Dari Jurusan Bentuk." Pidato Ilmiah pada Dies Natalis III Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Soekarno. 1992. *Mengenal Wayang Kulit Purwa*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Soetarno. 2005. *Pertunjukan Wayang & Makna Simbolis*, Surakarta: STSI Press.
- Suryabrata, Sumadi. 1987. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.