

Wayang Avengers: Dari Indonesia untuk Panggung Superhero Dunia

Siapa sangka rumah mungil di kawasan Krukah Selatan itu adalah tempat lahirnya karya unik Wayang Avengers: Infinity War yang beberapa waktu lalu membuat takjub para tokoh aslinya. Is Yuniarto, selaku empunya, siang itu mempersilakan *Solidaritas* untuk berkunjung ke studionya di Jalan Krukah Selatan nomor 73. "Maaf ya, agak berantakan," ucapnya berkali-kali pada *Solidaritas*. Tokoh-tokoh pewayangan Jawa dalam format anime langsung menyambut begitu memasuki studio yang juga merupakan rumahnya tersebut.

Is yang merupakan alumni Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Kristen Petra Surabaya mulai serius menggeluti dunia komik selepas lulus kuliah. "Selama SMA dan perkuliahan ya ngomiknya amatir, maksudnya ya kalo ada lomba bikin, kalo aku suka, bikin komik-komik pendek. Tapi ketika debut untuk karya yang serius jadi buku, professional, dapet duit, itu setelah lulus kuliah," akunya. Ia juga menceritakan bahwa harus menerima penolakan berkali-kali dari penerbit saat mengajukan submisi komiknya sampai akhirnya Wind Rider, komik pertamanya, berhasil terbit. Setelah itu terbit pula komik lain miliknya seperti Knights of Apocalypse, Garudayana, dan The Grand Legend Ramayana, serta komik-komik satuan lainnya.

Sosok Wayang Avengers: Infinity War sendiri yang beberapa saat lalu sempat viral memang tidak lahir begitu saja. Is, melalui eksperimennya akhirnya berhasil menciptakan karakter pop *superhero* dalam bentuk wayang. Sejak kecil komikus asal Surabaya ini memang gemar membaca komik, mulai dari komik wayang karya Hadisuman dan Kosasih yang populer tahun 80-an, komik Amerika, komik Hongkong, komik Eropa hingga komik Jepang yang saat ini juga banyak penggemarnya di Indonesia. Berawal dari hobinya menggambar sejak SD, pada 2009 Is mencoba bereksperimen dengan menciptakan Garudayana. Garudayana sendiri adalah eksperimen karakter pewayangan yang digambar dengan gaya gambar anime.

Is yang tidak berpuas diri dengan hanya menjadikannya komik pun memulai eksperimen barunya. Kali ini ia mencoba membalik eksperimen sebelumnya. "Kalau tadi kuno dalam bentuk modern, sekarang aku balik eksperimennya, karakternya jadi modern tapi dalam bentuk kuno. Bentuk kuno ini adalah wayang, karakter modern (maksudnya, Red.) karakter pop". Dari eks-

perimen itulah lahir tokoh-tokoh *Star Wars* dalam film *Avengers: Infinity War* berwujud wayang.

Sebenarnya tokoh-tokoh Avengers yang beberapa saat lalu menjadi perbincangan media bukanlah yang pertama kali 'diwayangkan' oleh Is. Ia sudah memulai kreativitas mengubah tokoh superhero dalam bentuk wayang sejak beberapa tahun lalu. Hanya saja yang kemudian viral adalah wayang versi Avengers miliknya. Sekian eksperimen yang dilakukannya akhirnya membuahkan hasil membanggakan. Kiriman foto di Instagramnya yang menampilkan sosok Black Panther versi wayang, berhasil menarik perhatian Walt Disney Indonesia untuk kemudian mengajaknya bekerja sama. Mereka menawarkan Is menjadi perwakilan seniman dari Indonesia untuk menyiapkan sebuah 'kenangan tak terlupakan' bagi ketiga tokoh yang hadir pada acara *launching* di Singapura yakni sutradara Joe Russo, serta aktor Benedict Cumberbatch dan Karen Gillan. Is yang kemudian tidak menyia-nyiaikan tawaran tersebut akhirnya berangkat mencari pengrajin wayang. Is memang tidak membuat wayang tersebut dengan tangannya sendiri. Ia mencari pengrajin wayang dan menyerahkan pembuatan fisik wayang tersebut dengan desain tokoh Avengers hasil ciptaannya. "Ini sekitar satu jutaan, karena kan ini dari kulit kerbau asli dan pegangannya ini dari tanduk kerbau," ungkapnya sembari menunjukkan duplikat Wayang Avengers miliknya.

Is menambahkan bahwa sebenarnya perihal wayang pop seperti yang diciptakannya itu sudah

pernah ada sebelumnya di Malaysia. Meski serupa namun tetap saja ada perbedaannya. Jika dibandingkan dengan Wayang Melayu atau disebut juga Wayang Kelantan, karakter Wayang Jawa jauh lebih unik. Wayang Melayu memiliki karakter yang lebih realistis, sedangkan Wayang Jawa lebih banyak mendapat utak-atik pada desain karakternya seperti badan yang lebih ramping, hidung yang lebih maju, leher yang kurus serta lebih banyak menggunakan detail ukiran pada desainnya.

Selain disibukkan dengan pekerjaan komikusnya, Is juga mengisi harinya dengan kegiatan mengajar. "Saya mengajar dulu di Delta, dulu di Ciputra, pernah di Petra, sekarang di STTS Ngagel. Tiap *weekend*, tiap sabtu, aku ngajar di sini. Jadi studio ini aku fungsikan sebagai ruang belajar untuk kelas *drawing*, khusus hari sabtu aja. Hari biasanya ya ngerjakan (komik, Red.) seperti biasa," tuturnya.

Ditanya soal keinginan membuat film animasi dari hasil karyanya, Is menjawab jika itu adalah impian semua *author*, baik *author* komik maupun novel. Namun mengenai bagaimana cara mewujudkannya adalah sesuatu yang sulit dijawab. "Komik itu bisa dibikin oleh satu orang, komik Jepang satu orang dengan asisten bisa. Tapi animasi (film anime, Red.) nggak bisa satu orang. Kalaupun bisa bertahun-tahun," Is juga membagikan sedikit info mengenai *budget* yang harus dikeluarkan dalam satu produksi anime, "Satu anime Jepang, durasi sekitar 15-20 menit ya, itu biaya produksinya sekitar satu sampai dua milyar rupiah," begitu jelasnya.

Di penghujung wawancara, Is menyatakan harapan yang ia selipkan pada tokoh-tokoh ciptaannya. Ia ingin mematahkan stigma bahwa wayang hanya menarik untuk kaum tua. Ia juga berharap melalui karyanya, generasi muda yang baru bisa menikmati wayang sebagaimana ia menikmati komik wayangnya di masa kecil. "Ketika kalian ngeliat wayangnya Avengers serta lain-lain kalian merasa ini tiba-tiba menjadi keren, itu *step* pertama. *Step* berikutnya kalian akan merasa ingin tahu karakter wayang yang asli bentuknya itu *kaya* apa," terangnya.

Terkait ide penjualan Wayang Avengers sendiri, Is tidak menampikinya. Ada banyak pesanan yang ia terima pasca viralnya pemberitaan tentang Wayang Avengers miliknya. Namun Is tidak menerima seluruhnya karena Wayang Avengers miliknya memang tidak bersifat *open public*. Di lain sisi juga dikarenakan pembuatan wayang yang cukup lama yakni sekitar dua minggu untuk yang tercepat. "Jadi kan bentuknya *fanart*. *Fanart* kan memang ada yang dimassal (pembuatannya, Red.) misalnya pin, gantungan kunci, tapi kalau yang ini nggak bisa di massal," pungkasnya. *Merchandise* serta komiknya dipasarkan melalui salah satu *marketplace* terbesar di Indonesia dengan nama toko Wind Rider Shop. (sof)



Kesusastaan Pagelaran Wayang Kulit

Oleh: Pana Pramulia*

Patalon

Wening//dumling-cengerjabang//wruhpepadhang-miwah sepi. Sebelum menguraikan sedikit pengetahuan saya tentang pagelaran wayang kulit, izinkan saya untuk menjelaskan beberapa hakikat “wayang” yang saya ketahui. Wayang merupakan *jarwadhasak* dari *wahyain-ghyang*. Wahyu adalah *wedar*, sabda, atau firman, sedangkan *hyang* bermakna sang Pencipta. Artinya, wayang memuat firman-firman Tuhan sebagai petunjuk manusia (baca: penonton). Dengan kata lain, pagelaran wayang kulit, selain sebagai tontonan juga sebagai tuntunan terhadap masyarakat penontonnya, karena berisi wejangan kepada manusia agar lebih bijaksana menjalankan hidup.

Orang Jawa memaknai wayang sebagai *wewayange ngaurip* yang berarti bayangan hidup manusia dari lahir hingga mati. Bayangan hidup yang dimaksud merupakan representasi karakter manusia yang diletakkan dalam tokoh-tokoh wayang. Tujuan representasi dari karakter manusia tersebut sebagai media pengingat, pembelajaran, serta pendidikan bagi siapa saja, khususnya orang Jawa. Maka dari itu, ketika wayang dipentaskan, dalang dituntut mempunyai kemampuan secara intelektual, emosional, maupun spiritual agar nilai-nilai adiluhung yang memuat tuntunan kehidupan dapat disampaikan kepada penonton dengan baik.

Wayang memang tidak hanya diceritakan (seperti dongeng), tetapi juga harus dipentaskan yang di dalamnya ada berbagai adegan dramatik dengan tujuan mempengaruhi penonton untuk larut dan hanyut dalam lakon yang dimainkan. Artinya, melalui lakon yang dimainkan, dalang berusaha menyampaikan tuntunan hidup kepada masyarakat yang menonton. Dalang sebagai pelaku utama berusaha memaparkan nilai-nilai kehidupan, ajaran-ajaran tentang kebaikan, norma-norma masyarakat, dan sebagainya. Maka, penonton harus bersinergi dengan dalang agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik serta dapat dijadikan perilaku sehari-hari.

Pagelaran wayang kulit memuat berbagai jenis karya seni untuk merangkai pagelaran yang utuh, antara lain, seni rupa, seni musik (karawitan), seni suara, seni bahasa dan sastra, dan seni drama. Seni rupa dapat dilihat dari tipografi bentuk wayang, bentuk gamelan, dan peralatan yang mendukung pagelaran. Seni musik terdapat pada alunan gamelan. Seni suara terdapat pada olah vokal dari pesinden, *penggerong*, dan dalang. Seni bahasa dan sastra terdapat pada catur yang dimainkan dalang dan *gendhing-gendhing* dari pesindhen maupun



Doc. Solidaritas/solotrast.com

penggerong. Sedangkan seni drama terdapat pada adegan-adegan (sabet).

Janturan

Swuh rep data pitana. Sastra merupakan unsur dominan dalam pagelaran wayang kulit dan media sastra adalah bahasa. Bahasa dalam pagelaran wayang kulit menggunakan bahasa Jawa, baik Ngoko, Krama, Krama inggil, maupun bahasa Kawi. Bahasa Ngoko, Krama, dan Krama inggil digunakan untuk dialog yang dalam pagelaran wayang kulit disebut dengan *ginem* dan *antawacana*. Bahasa Kawi digunakan untuk *janturan*, *suluk* dan *gendhing-gendhing* pengiring adegan. Dari sini dapat dikatakan bahwa bahasa merupakan bagian penting dalam pagelaran wayang kulit.

Melalui bahasa, dalang menyampaikan lakon atau isi cerita, kritik, dan pesan kepada masyarakat. Bahasa juga digunakan sebagai penguat suasana, penggambaran peristiwa, dan alat mempengaruhi penonton. Bahasa berperan besar membentuk bangunan cerita wayang kulit semalam suntuk. Maka dari itu, sebagai penonton awam perlu untuk mempelajari serta memahami bahasa Jawa, agar dapat memahami cerita secara utuh. Di sisi lain, unsur kesusastaan juga dapat dilihat dari penyajian adegan, karena adegan berkaitan dengan dramatisasi yang memang bagian dari sastra. Dalam hal ini, dalang berusaha memainkan lakon wayang secara dramatis agar terlihat indah.

Ladrang

Bumi gonjang ganjing langit kelip-kelip. Seluruh perwatakan tokoh wayang kulit merupakan perwujudan watak manusia yang ada di dunia ini. Sebagai contoh, ada manusia yang berwatak licik dan culas yang dalam pagelaran wayang kulit digambarkan seperti tokoh Sangkuni. Begitu juga ada manusia yang berwatak arif dan bijaksana yang digambarkan melalui tokoh Puntadewa. Bahkan di dalam diri setiap manusia terdapat watak baik dan buruk atau hal tersebut biasa dikatakan sebagai kelebihan dan keburukan. Kedua perwatakan tersebut juga melekat

pada tokoh wayang. Misalnya, Bima sebagai representasi kebaikan juga seringkali emosional atau mudah tersulut kemarahan.

Selain itu, *simpingan* wayang juga dapat dikatakan sebagai representasi karakter manusia. *Simpingan* ditata rapi di sebelah kanan dan kiri dalang. *Simpingan* sebelah kanan dalang merupakan karakter-karakter representasi kebaikan dan *simpingan* sebelah kiri dalang merupakan gambaran karakter-karakter representasi keburukan. Wayang *simpingan* semakin dekat dengan dalang bentuknya semakin kecil. Artinya, bagi

manusia yang semakin mempunyai watak rendah hati maka akan semakin dekat dengan Yang Maha Kuasa, yang dalam pagelaran wayang kulit dalang merupakan gambaran dari Yang Maha Kuasa karena memiliki kekuasaan memainkan tokoh wayang.

Bagian lain dari pagelaran wayang kulit yang berkaitan dengan sastra, yaitu pembabakan. Pagelaran wayang kulit sama halnya dengan drama modern yang di dalamnya terdapat pembabakan untuk mengatur alur cerita. Pembabakan merupakan bagian penting dalam sebuah drama yang di dalamnya memuat adegan-adegan yang saling berkaitan yang pada akhirnya membentuk satu cerita utuh. Dalam pagelaran wayang kulit babak disebut dengan *pathet*. Pagelaran wayang kulit, khususnya gaya Surakarta dan Yogyakarta, *pathet* dibagi menjadi tiga pembabakan besar, antara lain *pathetnem*, *pathetsanga*, dan *pathetmanyura*. Pagelaran wayang kulit Jawa Timuran membagi *pathet* menjadi empat, antara lain *pathetsepuluh*, *pathetwolu*, *pathetsanga*, dan *pathetserang*.

Pathet dalam konteks pagelaran wayang dimaknai sebagai sistem pengatur pembagian waktu yang berkaitan dengan olahan musikal. *Pathet* dimaknai sebagai sistem yang mengatur tatanan fungsi nada, kedudukan nada, dan wilayah nada. Maksudnya, tinggi rendahnya *pathet* digunakan untuk mengiringi pembabakan pagelaran wayang kulit. Iringan gamelan *pathet nem* digunakan pada *pathet* (babak) *nem*, iringan gamelan *pathetsanga* digunakan pada *pathetsanga*, dan iringan gamelan *pathetmanyura* digunakan pada *pathetmanyura*. Tiga *pathet* tersebut mempunyai struktur internal sama, yaitu *jejer*, adegan, dan perang. Tiga bagian tersebut mempunyai struktur intern, yaitu deskripsi, dialog, dan tindakan. Ketiga struktur intern tersebut masih didukung unsur karawitan. Unsur karawitan yang dimaksud dimainkan sesuai keadaan dalam adegan. Unsur-unsur tersebut meliputi *sulukan*, *krepyakan*, *dhodhogan*, dan *sabetan* yang dilakukan dalang, *gendhing* yang dinyanyikan pesinden dan *penggerong*.

*) Pemerhati Kebudayaan Jawa