

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kalasuba merupakan salah satu dari tiga pembabakan yang terdapat dalam naskah kitab Asrar gubahan Giri pedapen dikenal juga sebagai Sunan Giri ke-3 (1618 M) kemudian digubah dan tambahkan oleh Pangeran Wijil dari Kadilangu (Kadilangu II) pada sekitar tahun 1741-1743 M. Masyarakat umum mengenalnya dengan Ramalan Jayabaya atau Jangka Jayabaya. Dalam tulisan tersebut terdapat tiga pembabakan kemanusiaan yaitu Anderpati/ Kala Wisesa (masa permulaan) atau Kala Tida menurut versi Ronggowarsito, kemudian dilanjutkan dengan Kala Bendu adalah masa kekacauan (*Chaos*) dan ketiga adalah Kala Suba (masa pemulihan).

Namun sebelum itu perkenankan saya mengingatkan bahwa menurut teori *chaos* dari dunia ilmu fisika modern diterangkan bahwa di dalam chaos terdapat kemampuan untuk muncul order, dan kemampuan itu tidak tergantung dari unsur luar. Hal ini sejajar dengan pandangan penyair Ronggowarsito mengenai "Kalasuba". Kata Ratu Adil bukan lahir dari rekayasa manusia, tetapi seperti ditakdirkan ada begitu saja. Kesejajaran teori *chaos* dengan teori pergolakan zamannya Ronggowarsito menunjukkan sekali lagi ketajaman dan kepekaan mata batinnya. (WS. Rendra, Megatruh Kambuh )

Pada masa Kalasuba diceritakan akan muncul seorang sosok/ tokoh yang akan menjadi jawaban masa-masa kekacauan pada zaman sebelumnya (Kala Bendu). Sosok itu akan menjadi penyelaras atas berbagai chaos yang terjadi, memerangi

Wissha Wening Galih, 2012

Karakter Tokoh Cerita Kalasuba Pada Ramalan Jayabaya Sebagai Berkarya Layered Art

penjajahan, melawan penindasan, pencerah kekisruhan moralitas, dan juga dari segi keagamaan merupakan sosok yang akan menjawab berbagai pertanyaan ketidakpercayaan dalam beragama. Menurut versi Jayabaya sosok tersebut dikenal dengan nama Sang Ratu Asmarakingin atau Ratu Amisan atau dalam versi Ronggowarsito dikenal Satrio Piningit (satria yang dipingit/ dipisahkan), memiliki paras yang tampan dan pembawaan yang berkharisma, juga memiliki kepandaian dalam intelektual maupun spiritual. Dikisahkan Satrio Piningit akan muncul ketika manusia sudah tidak bisa lagi mengejawantahkan apa yang terjadi dengan dunianya. Maka Satrio piningit hadir untuk menyelesaikan semua persoalan itu. Selain Satrio Piningit dalam ramalan Jayabaya juga dikenal sosok pemuda berjanggut. Menurut ramalan pemuda berjanggut ini nantinya akan membuka jalan bagi kehadiran satrio piningit, bahkan setelah kemunculannya pemuda berjanggut ini berperan sebagai asisten pribadi dari satrio Piningit.

Sosok/ karakter satrio piningit ditemukan juga pada kitab Musasar sebelum gubahan Giri Pedapen (1618). Kitab Musasar merupakan versi lebih awal dari naskah ramalan jayabaya ataupun kitab Asrar pangeran Wijil. Dalam kitab musasar sosok Satrio piningit dikenal dengan sebutan Tunjung Putih Semune Pudhak Kasungsang. Sosok ini memiliki gambaran karakter yang identik dengan Satrio Piningit. Bahkan pada catatan sejarah kebudayaan tetangganya Kerajaan Kediri yaitu kerajaan Pajajaran dikenal Uga Wangsit Prabu Siliwangi yang memiliki visi yang hampir sama dengan ramalan Jayabaya namun dalam versi Sunda. Dalam wangsit Prabu Siliwangi

**Wissha Wening Galih, 2012**

Karakter Tokoh Cerita Kalasuba Pada Ramalan Jayabaya Sebagai Berkarya Layered Art

sosok Satrio Piningit/ Tunjung Putih Semune Pudhak Kasungsang dikenal dengan sebutan Ratu Adil, tujuan kehadirannya sama untuk menyelaraskan kehidupan dari kekacauan yang sebelumnya. Sosok pemuda berjanggut juga disebutkan sebagai Budak Angon, Budak Angon dalam bahasa Sunda memiliki padanan dengan gembala. Secara sosial menyiratkan tokoh dari masyarakat yang sederhana dan tidak menonjol di lingkungannya.

Didunia yang lebih luas diluar pula Jawa, dikenal juga sosok epik pemimpin akhir zaman seperti yang diungkapkan Nostradamus (1503-1566) seorang peramal dan ahli astronomi berkebangsaan Perancis. Dalam karyanya yang berjudul "*Les Propheties*" (1555) Nostradamus meramalkan di masa mendatang ketika manusia sudah tidak bisa menyelesaikan persoalan kehidupan yang sangat kacau maka akan datang seorang juru selamat. Dalam versi Nostradamus dikenal dengan sebutan "*Man from The East*" atau manusia dari timur, dijelaskan *East* (timur) disana merupakan tempat dimana bertemunya tiga samudra. Beberapa pendapat menyimpulkan "*East*" tersebut merupakan daerah nusantara dengan persepsi di belahan timur Bumi satu-satunya wilayah yang merupakan pertemuan tiga samudra adalah Indonesia. Dalam agama Kristen juru selamat dikenal dengan sebutan Mesiah/messias. "*Dan dari keturunannya, sesuai dengan yang telah dijanjikan-Nya, Allah telah membangkitkan Juruselamat bagi orang Israel, yaitu Yesus*" (Kis 13:23). Mesiah bagi umat Kristiani adalah ketika Yesus turun kembali kebumi untuk menyelamatkan manusia, dan menyelesaikan berbagai permasalahan keduniawian dan

Wissha Wening Galih, 2012

Karakter Tokoh Cerita Kalasuba Pada Ramalan Jayabaya Sebagai Berkarya Layered Art

keagamaan, Kristen menyebutnya juga sebagai hari pembalasan atau penghakiman akhir. Dalam agama Islam dikenal juga sosok juru selamat, yaitu Imam Mahdi.

Rasulullah s.a.w bersabda (Musnad Ahmad bin Hambal jilid III hal.37): Dari Hadhrat Abu Said Khudri r.a meriwayatkan bahwa Rasulullah s.a.w bersabda : “Aku memberi kabar gembira tentang Imam Mahdi a.s yang akan dibangkitkan dalam umatku dalam keadaan bahwa pada waktu itu diantara manusia ada banyak perselisihan dan ada banyak kegoncangan maka ia akan memenuhi bumi dengan para marta dan keadilan, setelah penuh dengan ketidakadilan. Allah dan penghuni langit dan penghuni bumi akan rela kepadanya dan ia akan membagikan harta kepada semua orang dengan sama rata “

Banyak keterangan dalam Al-quran maupun Hadis yang menjelaskan keberadaan Imam Mahdi. Dalam hadis Imam Mahdi disebut juga Pemuda Bani Tamim. Dalam keterangan al-Quran dan Hadis ketika Mekah diserang oleh suatu kaum kafir, maka dari arah sebelah timur muncul pasukan besar dengan panji-panji hitam, pasukan yang tidak pernah kalah, pasukan tersebut dipimpin oleh Pemuda Bani Tamim (Imam Mahdi). Kemudian sosok juru selamat bagi umat Islam adalah turunnya nabi Isa as sebagai pemimpin umat Islam.

Secara Antropologis keberthanan ramalan atau risalah tersebut berhubungan dengan keadaan lingkup sosial masyarakatnya, tidak terkecuali keterangan yang bersifat *dogmatis* seperti messiah versi Kristen, ataupun turunnya kembali nabi Isa juga imam Mahdi ataupun yang bersifat *spiritualis historis* seperti ramalan Jayabaya, Ronggowarsito, ataupun wangsit Prabu Siliwangi. Tokoh-tokoh tersebut hadir dengan berbagai implementasi visual kemasyarakatan, berkembang hingga ke anak cucunya sampai sekarang. Proses keberthananannya merupakan pola kerja kebudayaan maka

Wissha Wening Galih, 2012

Karakter Tokoh Cerita Kalasuba Pada Ramalan Jayabaya Sebagai Berkarya Layered Art

dari itu cukup memungkinkan apabila di tiap daerah atau populasi memiliki banyak kesamaan maupun perbedaan. Dalam ramalan atau risalah-risalah tersebut hal yang paling menonjol adalah pemunculan tokoh-tokoh epik yang memiliki kemampuan untuk menjadi solusi dan gantungan keberharapan masyarakat atas semua permasalahan hidup. Deskripsi tokoh-tokoh tersebut dipaparkan dengan sangat heroik dan mengagumkan.

Dalam bidang seni rupa penafsiran (*visualisasi*) suatu tokoh atau karakter dalam kehidupan memiliki peran yang strategis, terutama untuk menjaga kelestarian dan keberlangsungan gagasan dari tokoh-tokoh tersebut. Ditemukan banyak *visualisasi* berbagai tokoh dalam mitologi kuno seperti Dewa dan Titan-titan dari Yunani, Dewa-dewa Mesir, Mitologi Ragnarok dari Norwegia, dan lain sebagainya. Bahkan di Amerika mitologi-mitologi kuno itu dikembangkan dalam berbagai bentuk visual yang baru tanpa melepaskan gagasan utama tokoh-tokoh tersebut. Salah satunya sebut saja produsen komik terkemuka Marvel yang mengangkat kisah-kisah epik kuno tersebut kedalam bentuk komik modern, bahkan alur cerita dan visualisasi dibuat dengan gaya Amerika, seperti karakter Thor (Putra dewa Odin dalam mitologi Nordik). Di Indonesiapun tidak ketinggalan, pengembangan *visual* dari cerita rakyat Sangkuriang, Malin Kundang, atau yang lebih epik lagi kisah Mahabharata dan Ramayana (1955) divisualisasikan dalam bentuk komik oleh R.A Kosasih, atau yang lebih ringan mengambil referensi dari tokoh Punakawan komik serial Tatang S.

**Wishesha Wening Galih, 2012**

Karakter Tokoh Cerita Kalasuba Pada Ramalan Jayabaya Sebagai Berkarya Layered Art

Dari segi keilmuan fungsi visualisasi karakter-karakter tersebut sering dijadikan media komunikasi, maupun sebagai media pembelajaran bagi masyarakat. Mengenalkan moralitas yang adiluhung, budi pekerti, semangat hidup, dan falsafah-falsafah kehidupan yang dekat dengan masyarakat pada umumnya. Secara visual juga tokoh-tokoh tersebut terekam dalam memori manusia menjadi sebuah gagasan yang baru, misalnya sekarang kebanyakan kita dapat membayangkan seperti apa sosok Gatot Kaca, Semar, Malin Kundang, Batara Wisnu dan lain sebagainya. Visualisasi tersebut didapat bukan hanya deskripsi tekstual semata, akan tetapi diperkuat pula dengan visual-visual yang dihadirkan sebelumnya.

Dalam Kalasuba versi ramalan Jayabaya memiliki deskripsi dari berbagai tokoh yang kuat. Akan tetapi visualisasi dari berbagai tokoh tersebut masih sangat jarang dan cenderung terbatas hanya dinikmati golongan tertentu saja. Maka dari itu Penulis menganggap perlu untuk menafsirkan ulang semangat jaman (*zeitgeist*) dan kearifan lokal masyarakat yang terkandung dalam Kalasuba dalam bentuk visualisasi dari karakter tokoh-tokoh tersebut dengan pengembangan yang lebih kekinian, dengan harapan dapat diapresiasi lebih terbuka sesuai dengan kecenderungan karya Seni Rupa sekarang. Tujuannya kemudian bukan untuk dijadikan rujukan atau bahkan patronase bagi masyarakat akan tetapi lebih merujuk pada daya eksplorasi kreatif Penulis sekaligus mengenalkan dan mengedukasi masyarakat mengenai kearifan lokal yang dimiliki bangsa yang sungguh kaya ini.

**Wissha Wening Galih, 2012**

Karakter Tokoh Cerita Kalasuba Pada Ramalan Jayabaya Sebagai Berkarya Layered Art

## **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Rumusan masalah dalam skripsi penciptaan ini diantaranya :

1. Bagaimana mengembangkan konsep berkarya seni rupa dari gagasan karakter tokoh cerita ramalan Jayabaya?
2. Bagaimana eksplorasi dan karakter karya seni rupa yang memvisualisasikan konsep karya dari gagasan ramalan Jayabaya?

## **C. Batasan Masalah Penciptaan**

Agar pembahasan tidak terlalu meluas dan cukup mengerucut untuk diapresiasi maka skripsi penciptaan ini dibatasi dengan beberapa permasalahan saja, diantaranya :

1. Ramalan pembabakan zaman dalam ramalan Prabu Jayabaya dibatasi pada pembabakan Kalasuba saja, karena penulis menganggap kedekatan secara tematik dengan yang terjadi di masyarakat secara umum
2. Visualisasi karya hanya pengambilan ide/ gagasan untuk divisualisasikan dalam beberapa bentuk karakter/ tokoh utama.

#### **D. Tujuan Penciptaan**

Tujuan yang ingin dicapai dari skripsi penciptaan ini adalah :

1. Mengembangkan konsep berkarya seni rupa dari gagasan karakter tokoh cerita ramalan Jayabaya.
2. Eksplorasi dan karakter karya seni rupa yang memvisualisasikan konsep karya dari gagasan ramalan Jayabaya.

#### **E. Manfaat Penciptaan**

1. Bagi penulis/ pencipta

Dengan menciptakan karya Tugas Akhir ini tentunya pencipta banyak mendapat pengalaman dan pengetahuan mengenai berbagai proses pengembangan/ eksplorasi dari sebuah deskripsi tekstual kedalam bentuk karakter/ tokoh visual. mulai dari menyiapkan alat dan bahan, teknik dasar, studi karakter, eksplorasi media, dan kemasan akhir dari karya tersebut agar terlihat menarik dan apresiatif.

2. Bagi dunia Pendidikan

Karya tugas akhir penulis ini dapat dijadikan sebagai bahan pengayaan, bahan observasi serta referensi bagi para mahasiswa yang membutuhkan dan akan lebih termotivasi untuk berkarya terus secara kreatif serta inovatif dalam proses berkarya seni khususnya seni rupa.

Wissha Wening Galih, 2012

Karakter Tokoh Cerita Kalasuba Pada Ramalan Jayabaya Sebagai Berkarya Layered Art

### 3. Bagi masyarakat

Karya tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk masyarakat luas, selain mengingat kembali nilai-nilai falsafah dan kesejarahan yang terkandung dalam ramalan Jayabaya, juga menjadi wahana apresiasi yang lain untuk mengenal pola kreasi berdasarkan proses pengembangan/eksplorasi dalam kekaryaannya dan seni rupa.

## F. Metode Proses Penciptaan

Kalasuba dalam ramalan Jayabaya sebagai gagasan/ ide dalam pembuatan karakter/tokoh visual dijadikan *subject matter* dalam karya yang akan ditampilkan. Proses penciptaan karya ini, menggunakan media multiplek dengan teknik *layering* atau *lapisan*. Secara garis besar berikut tahapan-tahapannya, yaitu :

#### 1. Proses Pra Produksi

Proses ini meliputi persiapan bahan dan alat, studi kepustakaan tentang ramalan Jayabaya, observasi dengan melakukan studi pustaka dan studi kesenirupaan, observasi dengan melakukan pengamatan ke situs- situs internet, dan lain-lain.

#### 2. Proses Uji Coba atau Eksperimen.

Proses ini meliputi uji coba bahan-bahan yang cocok untuk digunakan dalam berkarya.

Wissha Wening Galih, 2012

Karakter Tokoh Cerita Kalasuba Pada Ramalan Jayabaya Sebagai Berkarya Layered Art

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

### 3. Proses Produksi.

Proses ini dilakukan dengan membuat karakter-karakter tokoh yang dideskripsikan dalam Kalasuba, pengolahan media (*multiplek*), proses pewarnaan menggunakan cat berbasis air (akrilik), dan proses perangkaian (*installing*).

### 4. Proses Presentasi Karya

*Finishing* akhir berkaitan dengan display dan penataan karya, kemudian presentasi karya pada saat ujian sidang.

## G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penyusunan skripsi penciptaan ini adalah sebagaiberikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan dan sistematika penulisan.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau data informasi

Wissha Wening Galih, 2012

Karakter Tokoh Cerita Kalasuba Pada Ramalan Jayabaya Sebagai Berkarya Layered Art

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

lapangan. Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu kajian teoritik, dan konsep berkarya.

### **BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN**

Bab ini meliputi proses uraian proses perancangan dimulai dari kelengkapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, pengerjaan karya dan pengemasan karya.

### **BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA**

Bab ini menjelaskan, menggambarkan, dan menganalisis hasil karya yang dikaitkan dengan gagasan awal.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan jawaban terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.