

ILUSTRASI SOSOK-SOSOK MAKHLUK IMAJINER DALAM LAKON WIRACARITA BATARA KAMASARA

A.K Patra Suwanda
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
Email : prabapituin333@gmail.com

ABSTRAK

Dalam Naskah Wangsakerta edisi *Pustaka Rajya-rajya i Bhumi Nusantara (PRiBN)* pada Sargah satu, Parwa satu sampai dengan empat, terdapat uraian yang menyatakan tentang suatu zaman di Tatar Parahyangan (pulau Jawa), yakni zaman Nirleka. Pada zaman ini terbagi dalam beberapa babak, yaitu : *Satwapurusa*, *Butapurusa*, *Yaksapurusa*, *Janmapurusa (Harakalpa)*, dan *Dwitya Purwayuga*. Berdasarkan terjemahan dari teks ini, zaman Nirleka dihuni oleh makhluk-makhluk raksasa, setengah hewan setengah manusia, hewan-hewan purba, manusia kera, makhluk yang berkulit hitam kemerahan, dan manusia *purwa*. Hasil kajian dari teks ini menjadi data yang kemudian ditransformasikan secara imajinatif ke dalam bentuk rupa, yakni ilustrasi sosok makhluk berdasarkan interpretasi dari naskah tersebut. Karya ilustrasi sosok makhluk ini merupakan pijakan awal bagi terciptanya karya komik yang berjudul *Wiracarita Batara Kamasara : Kronik Manusia Unggul dalam Perang Suci Kabuyutan*. Tema cerita yang diangkat adalah tentang keberwiraan seorang anak manusia bernama Kamasara yang berjuang merebut, memperjuangkan, dan mempertahankan *Kabuyutan* (mandala sakral) dari kekejaman dan kelicikan wangsa siluman, wangsa raksasa beserta antek-anteknya.

Kata Kunci : *Naskah Wangsakerta, Zaman Nirleka, Transformasi, Ilustrasi.*

Abstract

In the Wangsakerta Manuscript of the Literature of the Rajya-rajya i Bhumi Nusantara (PRiBN) in Sargah one, Parwa one through four, there is a description stating about an era in Tatar Parahyangan (the island of Java), namely the Nirleka era. At this time divided into several stages, namely: Satwapurusa, Butapurusa, Yaksapurusa, Janmapurusa (Harakalpa), and Dwitya Purwayuga. Based on the translation of this text, the Nirleka era was inhabited by giant creatures, half animal, half human, ancient animals, ape man, reddish black creature, and purwa man. The results of the study of this text become data which is then transformed imaginatively into visual form, which is an illustration of a creature based on the interpretation of the text. The illustrated work of this creature was the initial stepping stone for the creation of a comic work entitled Wiracarita Batara Kamasara: Chronicles of the Superior Man in the Kabuyutan Holy War. The theme of the story raised is about the prediction of a human child named Kamasara who struggles to seize, fight for, and defend Kabuyutan (sacred mandala) from the cruelty and cunning of the stealth, giant houses and their accomplices.

Keywords: Illustration, , Non -eka Age, Wangsakerta Manuscript, Transformation.

PENDAHULUAN

Setiap gejala atau fenomena, indikasi, peristiwa atau apapun namanya, yang berasal dari lingkungan alamnya, merupakan “informasi” bagi individu yang berada di lingkungan itu sendiri maupun yang berada di luar lingkungan tersebut, khususnya bagi yang memiliki perhatian khusus terhadap fenomena tersebut. Setiap fenomena yang muncul akan selalu ditangkap berbeda oleh masing-masing individu lewat bahasa pikir dan bahasa rasanya, bahkan tidak menutup kemungkinan dijadikan bahan-bahan kontemplatif ke dalam penghayatan yang lebih jauh.

Fenomena yang ditangkap adalah kondisi “alam dan peradaban” yang ada di sekitar Tatar Parahyangan yang tercantum dalam Naskah Wangsakerta. Naskah kuno ini memuat banyak pengetahuan, diantaranya tentang ilmu sejarah zaman kerajaan-kerajaan di Nusantara, namun dalam naskah tersebut dibahas pula kehidupan pra sejarah di tatar Parahyangan atau pulau Jawa. Untuk mengetahui lebih dalam mengenai hal tersebut, berikut petikannya :

Naskah Wangsakerta adalah istilah yang merujuk pada sekumpulan naskah yang disusun oleh Pangeran Wangsakerta secara pribadi dan oleh Panitia Wangsakerta. Panitia yang didirikan untuk mengadakan suatu *Gotrasawala* (simposium/seminar) antara para ahli (sejarah) dari seluruh nusantara, yang hasilnya disusun dan ditulis yang kemudian dikenal sebagai Naskah Wangsakerta. *Gotrasawala* ini berlangsung pada tahun 1599 Saka (1677 M), sedangkan penyusunan naskah-naskahnya menghabiskan waktu hingga 21 tahun, selesai pada tahun 1620 Saka / 1698 M. (<http://www.wangsakerta.wikipedia.org.com>).

Ada temuan yang menarik ketika membaca dan mengkaji naskah ini, yaitu dalam *Pustaka Rajya-rajya i Bhumi Nusantara (PRiBN)*, Sargah pertama dari Parwa pertama sampai empat, yang disusun kembali dan diterjemahkan oleh Atja dan Drs. Saleh Danasasmita pada tahun 1987. Isi dari Sargah tersebut mengulas tentang zaman Nirleka, yang terdiri dari lima babak masa yaitu : *Satwapurusa*, *Butapurusa*, *Yaksapurusa*, *Harakalpa* dan *Dwitiya Purwayuga*. Hal ini membawa ketertarikan sendiri, rasa penasaran, dan tantangan untuk membuat karya berdasarkan hasil dari kajian terhadap naskah yang telah berusia ratusan tahun ini.



Gambar 1. Visual Naskah Wangsakerta
Sumber : Koleksi Museum Nasional Jakarta, 2018



Gambar 2. Salah satu Penggalan Naskah Wangsakerta
Sumber : Koleksi Museum Nasional Jakarta, 2018

Berangkat dari paparan di atas, data yang diperoleh dijadikan sumber inspirasi. Sementara untuk realisasinya, tahapan mengkaji teks-teks dan mencoba memahami apa yang dimaksud dalam uraian teks tersebut. Seperti yang terdapat dalam penggalan Naskah Wangsakerta, pada *Sargah* satu dan *Parwa* satu sampai empat, yang diketahui ada masa atau zaman bernama Nirleka di tatar Parahyangan, yang untuk menjadi ‘bahan baku’ untuk membuat karya tulis berupa cerita fiksi yang menjadi lakon Wiracarita Batara Kamasara dan karya rupa dalam bentuk komik. Namun, sebelum menjadi karya komik terlebih dahulu mengkaji kalimat demi kalimat yang ada dalam naskah untuk kemudian ditransformasikan menjadi ilustrasi sosok-sosok makhluk imajiner penghuni zaman tersebut.

Dalam lakon cerita yang akan diangkat, zaman Nirleka disebut sebagai “zaman yang dihuni oleh para raksasa dan siluman yang hidup dengan cara perang tanding, memakan semua binatang dan tumbuhan, tidak bersusila, mahir dalam hal mantra, memiliki daya *kadugalan* dan daya *kanuragan*, kanibal, dan ambisius. Pada masa *Dwitya Purwayuga* bangsa manusia ditakdirkan telah hadir di tatar Parahyangan dan kehidupannya terus menerus diteror oleh bangsa raksasa dan para siluman, namun bangsa manusia melakukan perlawanan sehingga peperangan dari generasi ke generasi sehingga menjadi musuh bebuyutan.”

Dalam buku Pustaka Pararatwan I Bhumi Jawadwipa, Sargah satu Parwa satu, hasil terjemahan dari Tim Penggarapan Naskah Pangeran Wangsakerta Bandung, menguraikan gambaran tentang sosok-sosok makhluk yang hidup pada masa lampau (Nirleka) di pulau Jawa sebagai berikut :

Ada pula menurut cerita lainnya lagi, yang menguraikan tentang (kejadian) beberapa ratus ribu tahun lampau, (mengenai) penduduk di pulau Jawa. Bentuknya seperti raksasa yaitu besar dan tinggi sosoknya, badannya besar dan dahsyat, tampaknya seperti binatang buas dan sangat menakutkan. Ada yang seperti kera raksasa, hidupnya berpencar-pencar, tempat mereka tersembunyi di lereng-lereng gunung, mereka suka membunuh sesamanya dan makhluk-makhluk lainnya.

Mereka tidak berbelaskasihan, tak ada perikemanusiaan, senang bergulat, menggigit (dan) berteriak-teriak jika ia menang bergulat. Tulang merupakan senjata ketika berperang tanding, inilah makhluk yang tidak ada bedanya dengan kera raksasa berupa butapurusa dan yaksapurusa. Jika mereka sedang berperang tingkah lakunya aneh dan suka berteriak nyaring, apabila menang (dalam) perang tanding mereka akan memakan bangkainya yang kalah dan darahnya dijadikan minumannya diiringi teman-temannya, dan sanak saudaranya semua. (Munandar, 1989 : 9 – 10)

Berangkat dari paparan tersebut, hal ini merupakan “wilayah gagasan” yang dijadikan tema atau *subject matter* untuk membuat sebuah karya tulis (naskah cerita) dan karya seni rupa (komik). Untuk tampilan visual (bentuk rupa), tokoh-tokoh dalam lakon ini dibuat dengan gambaran ilustrasi untuk berbagai macam karakter mulai dari karakter untuk peran protagonis, antagonis hingga figuran dengan tampilan rupa ‘rasa’ budaya Sunda (Nusantara). Sementara untuk *setting* lanskap mengambil dari artefak budaya Sunda yakni situs Kabuyutan beserta panorama alamnya

Untuk karya tulis atau naskah cerita, judul yang disajikan adalah Wiracarita Batara Kamasara : Kronik Manusia Unggul dalam Perang Suci Kabuyutan, cerita keperwiraan ini mengisahkan tentang sosok manusia tangguh yang memperjuangkan dan melindungi bangsanya serta *Kabuyutannya* (mandala sakralnya) dari rong-rongan, gangguan, teror, dan invasi dari bangsa siluman bangsa raksasa yang kejam.

Perihal Kabuyutan sebagai struktur filosofis artefak Sunda, yang menjadi salah satu tema utama dalam lakon ini merupakan objek yang akan diangkat sebagai suatu lokasi yang diperebutkan oleh berbagai *wangsa* karena memiliki nilai adidaya spiritual yang tak terukur kekuatannya.

Kabuyutan adalah tempat keramat untuk melindungi keamanan dan kesejahteraan kampung, dusun, desa, atau negara. Tempat keramat itu harus ada untuk kelangsungan suatu masyarakat. Disebut keramat, karena *Sang Hyang Hurip* hadir di situ. Menurut mitologi Baduy, *Sang Hyang Hurip* terdiri dari Batara Kersa (tekad, kehendak), Batara Kawasa (lampah, tenaga, energi) dan Batara Bima Karana (ucap, pikiran). Ketiga entitas itu menjadi satu kesatuan yang disebut Batara Tunggal. (Sumardjo, 2019 : 115)

Wiracarita ini adalah sebuah cerita *fiksi* yang diarahkan pada hal-hal yang bersifat fantasi dengan mengeksplorasi imajinasi visual (rupa). Sementara dari aspek tuturan cerita, ada yang didasarkan pada hasil temuan-temuan *folklor* atau cerita rakyat di tatar Sunda serta ada juga tuturan cerita hasil ciptaan sendiri yang mana ideanya berasal dari hasil renungan (kontemplasi) terhadap fenomena kejadian istimewa masa lalu yang mengubah sejarah dan peradaban manusia.

METODE PENELITIAN

Upaya perolehan sumber berupa data yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, diperlukan sebuah metode penelitian sebagai piranti untuk membedah dan mengungkap dari berbagai permasalahan terkait. Penelitian ini adalah bersifat kualitatif, dengan demikian dasar yang dipakai untuk analisisnya adalah data, kehadiran data harus ditempatkan sebagai sebuah totalitas. Data-data tersebut diantaranya: mengumpulkan cerita-cerita rakyat (*folklor*), riwayat artefak kabuyutan atau artefak candi, dokumentasi foto, diskusi atau wawancara, artikel, buku yang kompeten, dan observasi lapangan. Salah satu sifat dari data kualitatif adalah bahwa data itu merupakan data yang memiliki kandungan yang kaya, multi-dimensional, dan kompleks (Sudarsono, 1999 : 8 - 12).

Langkah yang ditempuh yakni melakukan upaya dengan metode kualitatif yakni pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik observasi partisipatif dan studi dokumentasi terhadap Naskah Wangsakerta edisi Pustaka Rajya-rajya i Bhumi Nusantara hasil penelitian dari Atja dan Drs. Saleh Danasasmita serta terjemahan dari buku Sundakala yang memuat zaman Nirleka oleh Ayatrohaedi.

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data dan menganalisis data dengan melakukan transformasi terhadap teks zaman Nirleka menjadi ilustrasi sosok makhluk yang hidup pada masa tersebut. Mempelajari, memahami, dan menafsir atau menginterpretasi teks zaman Nirleka merupakan menu utama metode kualitatif ini, sehingga metodologinya berbentuk visualisasi atau penggambaran dengan teknik ilustrasi dari hasil analisis teks naskah Wangsakerta.

Dalam buku *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas* disebutkan bahwa ilustrasi merupakan salah satu elemen terpenting untuk perwujudan karya komik yang akan digarap. Berikut persepsi ilustrasi menurut para ahli :

Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto, 2017:140). Sementara menurut

McCloud (2001 : 28) ilustrasi adalah gambar realis yang merupakan ikon yang paling mirip dengan manusia atau objek aslinya, sehingga seniman yang hendak melukiskan keindahan dan kerumitan dunia fisik akan menggunakan aliran realis. Intinya, ilustrasi merupakan penggambaran secara visual baik itu penggambaran tokoh, atau penggambaran visual cerita dari sebuah komik. (Maharsi, 2011 : 92)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Zaman Nirleka dalam Naskah Wangsakerta

Dalam Wangsakerta naskah sargah satu, parwa empat, dibicarakan pembagian atau pembabakan zaman dalam sejarah sampai saat disusunnya naskah itu. Pembagian itu juga ditemukan dalam parwa dua, sarga satu, terutama yang menyangkut zaman nirleka. Dikatakan bahwa sejarah Nusantara terbagi ke dalam tujuh babak, yang disebut *yuga*; lima yuga pertama meliputi masa nirleka, yakni : babak *Satwapurusa*, babak *Butapurusa*, babak *Yaksapurusa*, babak *Janmapurusa*, dan babak *Dwitya purwayuga*. Dan *yuga* keenam disebut masa kejayaan dan kekuasaan para raja, meliputi masa sejak awal tarikh Saka hingga pemerintahan Sultan Agung di Mataram (Ayatrohaedi, 2005 : 33).

Kajian naskah tentang zaman Nirleka yang terdapat dalam buku Sundakala : Cuplikan Sejarah Sunda Berdasarkan Naskah Panitia Wangsakerta Cirebon, dibahas pada bab Pustaka Rajya-rajya I Bhumi Nusantara yang menerangkan tentang gambaran sosok-sosok makhluk yang menghuni di Tatar Parahyangan (pulau Jawa) lengkap dengan penjelasan perwatakannya.

Mengenai awal *yuga* atau tahun yang pertama, terdapat perbedaan di antara para mahakawi. Ada yang berpendapat *yuga* itu bermula sekitar 1.000.000 tahun sebelum Saka, dan ada yang berpendapat mulainya 500.000 tahun sebelum Saka. Pada masa 1.000.000 hingga 600.000 tahun sebelum tahun Saka di Nusantara, di antaranya di tatar Parahyangan, hidup makhluk manusia setengah hewan, disebut juga manusia hewan pada *yuga* yang pertama (Ayatrohaedi, 2005, 34 – 36), berikut tahapan uraiannya :

'... hana ta hurip awyapaka manusekang anwita praktikina / pinaka pantare satwa // hana yugelang anebut satwapurusa ri purwayuga...'

'... mapan rasika lumaku kadi mantare satwa parantana pinaka mawwang // agong ruhur akreti nira / tan panggawanan / sira hanekang kadi raksasarupa rawuk sanisthura prektinira //...'

Artinya : '... Mereka berjalan seperti hewan, dan setengahnya seperti manusia, tubuhnya tinggi besar, tidak punya tempat tinggal dan ada yang menyerupai raksasa...'

'... hana maneh in len wanagiri kadi wanara // rasika tomalah tunggang kayu kayu / yugeng parswa ning parwata / mwanng i tira ning lwah / yan sira madwandwa yuddha mwanng matyani tanpastra /...'

Artinya : '... Dalam pada itu, di tempat lain (masih di wilayah tatar Parahyangan / pulau Jawa) makhluk-makhluk itu ada yang menyerupai kera, tinggal di pepohonan besar, di dalam gua di gunung-gunung, dan di pinggir sungai, mereka suka berkelahi dan membunuh antar sesamanya tanpa senjata... '

'... i jawadwipa pantara ning pitung koti lima laksa warsa tka ning telung koti warsa ng atita hana ta rikung hurip satwapurusanung lumampah nira kadi manusa // walulang nirabang kresna warna // swabhawa nira sulaksana / mwanng luwih prajna saka ri nira satwapurusekang lumampah kadi satwa /...'

Artinya : pada saat itu di Jawa pada masa yang sangat lampau sebelum tahun Saka, hidup satwapurusa yang berjalan seperti manusia, berkulit merah kehitaman, dan lebih terampil (sudah pandai membuat alat-alat dari tulang dan batu) daripada satwapurusa yang berjalan seperti hewan...'

Di antara para mahakawi, ada yang menyebut makhluk yang sudah berjalan seperti manusia itu dengan nama *butapurusa* yakni 'manusia raksasa'. Makhluk itu tinggal di di dalam gua di kaki gunung, tetapi kemudian punah karena dibunuh oleh orang-orang dari utara. Zaman yang disebut *purwayuga* atau pada fase masa kedua, di Jawa Barat dan Jawa Tengah hidup *Yaksapurusa*, tubuhnya tinggi besar, suka berperang, suka saling makan (kanibal), tidak berbudi dan pengumbar amarah,

'... ing jawa kulwan lawan jawa Madhya / hana ta hurip yaksapurusa ri purwayuga ya ta pinaka manusa yaksakreti / athawa kadi denawa rupa / dedeg agong ruhur // rasika suhkomangan manusa samana / makadi satrunira mwanng satwa satwa // makaswabhawanira tan karuna budhi / I sedeng ambeknira pinaka satwokrura /...'

Makhluk itu pun kemudian punah karena dibunuh oleh manusia purba yang datang dari benua sebelah utara, *'... bhuteki wekasan sirna tan pasesa / makadi sirakwehikang pinejahan dening manusa purwa ya ta sang paneka hanar sekeng wanua bang lwar...'*

Masa berikutnya menurut para mahakawi sebagai zaman *Harakalpa*, disebut juga *Janmayaksa*, hidup di Jawa Barat manusia setengah raksasa, tidak diketahui asal-usulnya, jumlahnya sangat banyak, kulitnya agak hitam, lebih bersusila dan lebih terampil dari makhluk lainnya,

'... ing jawa kulwan hana pwa pranah yaksamantare / yatiku manusa rupanira saparwa yaksa / puruseki ta tan kinawruhan kawitan nira // mapan meh sama rupa lawan manusa yaksokang wus sirna // tathapi luwih halit mwanng akweh pahinira // walulangnira taman kresna warna // mwanng tan akweh mangrawukna / susila mwanng luwih prajna sakeng manusa yaksakretikang wus sirna /...'

Selanjutnya menurut para mahakawi adalah masa *Dwitiya Purwayuga*, pada masa ini hidup para raksasa kecil, disebut *Wamanapurusa*. Mereka sudah memiliki senjata dan pandai berburu serta bercocok tanam dan sezaman dengan kehadiran bangsa manusia purba yang datang dari dunia belahan utara, yang kemudian menetap di pulau Jawa Barat,

'... ing jawa kulwan / hana ta hurip diwitiya ri purwayuga ya ta pinaka manusa wamanapurusa // puruseki kinawruhan kawitan nira / wamanapurusa iti sapinasuk pranah ing wamanapurusa gong lawan manusa purwa...'

Sajian data berharga ini menjadi pijakan untuk diolah, diproses dan diwujudkan atau direalisasikan menjadi karya seni sastra (naskah) dan karya seni rupa (komik) yang menjadi fokus garapan penciptaan karya yang sarat akan tantangan, baik itu tantangan dalam membuat naskah maupun tantangan dalam membuat wujud perupa (visualisasi) karya komik. Dalam komik tahap awal yang digeluti adalah penokohan atau desain karakter dan desain environment (kostum, senjata, properti, dan sebagainya).

Transformasi Teks Zaman Nirleka ke dalam Bentuk Rupa

Transformasi merupakan sebuah proses perubahan secara berangsur-angsur sehingga sampai pada tahap *ultimate*, perubahan yang dilakukan dengan cara memberi respon terhadap pengaruh unsur eksternal dan internal yang mengarahkan perubahan dari bentuk yang sudah dikenal sebelumnya melalui proses menggandakan secara berulang-ulang atau melipat gandakan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata transformasi memiliki arti perubahan rupa baik secara bentuk, sifat, fungsi dan lain sebagainya. Mentransformasikan berarti mengubah rupa atau menciptakan rupa baik secara bentuk, sifat, fungsi dan lain sebagainya.

Naskah Wangsakerta memuat zaman nirleka yang menerangkan kondisi dan sifat makhluk-makhluk yang termaktub dalam sargah satu, parwa satu sampai empat, hendak ditransformasikan ke dalam bentuk rupa. Mentransformasikan suatu objek yang dalam hal ini adalah teks-teks yang ada dalam Naskah Wangsakerta menjadi sesuatu hal yang sangat menarik sekaligus menantang. Keterangan-keterangan teks yang disampaikan dalam bahasa Kawi yang kemudian telah dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia mempermudah upaya visualisasi sosok-sosok makhluk yang dijelaskan dalam teks tersebut.

Teknik gambar ilustrasi merupakan piranti yang dipilih untuk merealisasikan wujud sosok-sosok makhluk tersebut ke dalam penafsiran secara imajiner. Namun, sebelum berangkat ke ranah itu, terlebih dahulu dilakukan pengkajian referensi visual. Adapun referensi visual yang dipilih adalah *platform* DevianArt dan Pinterest. Kedua konten ini menyediakan berbagai jenis tampilan visual yang sangat menarik serta memiliki kualitas gambar berkualitas tinggi hasil karya dari para seniman di seluruh dunia.

Manfaat pengkajian referensi visual bagi perwujudan karya rupa yang akan digarap ini adalah diperolehnya studi anatomi bentuk tubuh makhluk-makhluk imajener yang unik dan di

luar nalar bahkan berkesan “liar”. Hal ini sudah barang tentu sangat membantu terwujudnya visualisasi penokohan ke dalam bentuk gambar ilustrasi.

Studi Referensi Visual Sosok-sosok Makhluk Imajiner



Gambar 3. Ilustrasi Sosok Makhluk Raksasa
Sumber : <http://www.deviantart.org.com>, 2019



Gambar 4. Ilustrasi Sosok Makhluk Monster
Sumber : <http://www.pinterest.org.com>, 2019

Untuk merealisasikan piranti yang digunakan adalah dengan menggambar ilustrasi sosok-sosok makhluk imajiner, berikut adalah teks zaman nirleka dalam Naskah Wangsakerta dan visualisasi bentuknya :

A. Teks dan Ilustrasi Sosok Makhluk Satwapurusa

a. Teks

‘ Mereka berjalan seperti hewan, dan setengahnya seperti manusia, tubuhnya tinggi besar, tidak punya tempat tinggal dan ada yang menyerupai raksasa... ‘ ‘... Dalam pada itu, di tempat lain (masih di wilayah tatar Parahyangan / pulau Jawa) makhluk-makhluk itu ada yang menyerupai kera, tinggal di pepohonan besar, di dalam gua di gunung-gunung, dan di pinggir sungai, mereka suka berkelahi dan membunuh antar sesamanya tanpa senjata... ‘

b. Ilustrasi



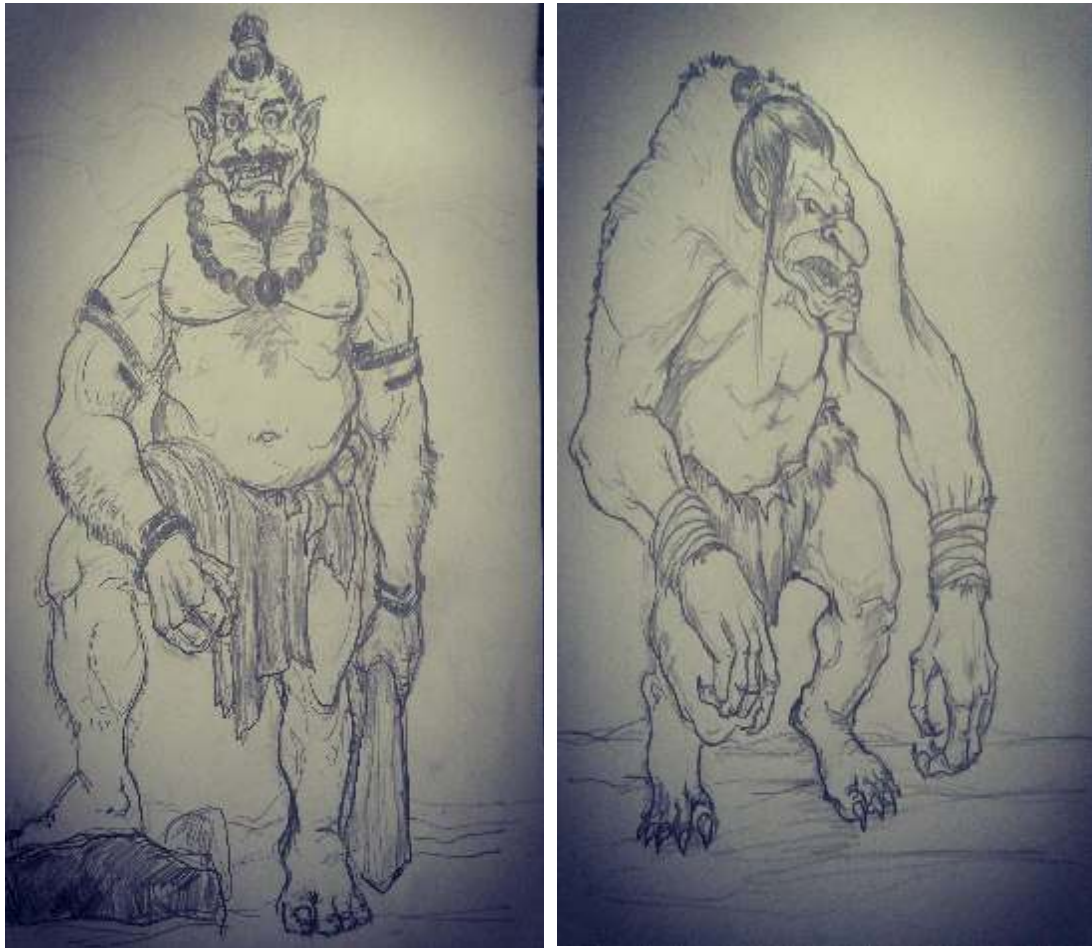
Gambar 5. Ilustrasi Sosok-sosok Makhluk Satwapurusa
Sumber : A.K Patra Suwanda, 2019

B. Teks dan Ilustrasi Sosok Makhluk Butapurusa

a. Teks

'Ada yang menyebut makhluk yang sudah berjalan seperti manusia itu dengan nama butapurusa yakni 'manusia raksasa'. Makhluk itu tinggal di di dalam gua di kaki gunung, tetapi kemudian punah karena dibunuh oleh orang-orang dari utara...'

b. Ilustrasi



Gambar 6. Ilustrasi Sosok-sosok Makhluk Butapurusa
Sumber : A.K Patra Suwanda, 2019

C. Teks dan Ilustrasi Sosok Makhluk Yaksapurusa

a. Teks

'Di Jawa Barat dan Jawa Tengah hidup Yaksapurusa, tubuhnya tinggi besar, suka berperang, suka saling makan (kanibal), tidak berbudi (kejam) dan pengumbar amarah...'

b. Ilustrasi



Gambar 7. Ilustrasi Sosok Makhluk Yaksapurusa
Sumber : A.K Patra Suwanda, 2019

D. Teks dan Ilustrasi Sosok Makhluk Janmapurusa (Harakalpa)

a. Teks

'Zaman Harakalpa, disebut juga Janmayaksa, hidup di Jawa Barat manusia setengah raksasa, tidak diketahui asal-usulnya, jumlahnya sangat banyak, kulitnya agak hitam, lebih bersusila dan lebih terampil dari makhluk lainnya...'

b. Ilustrasi



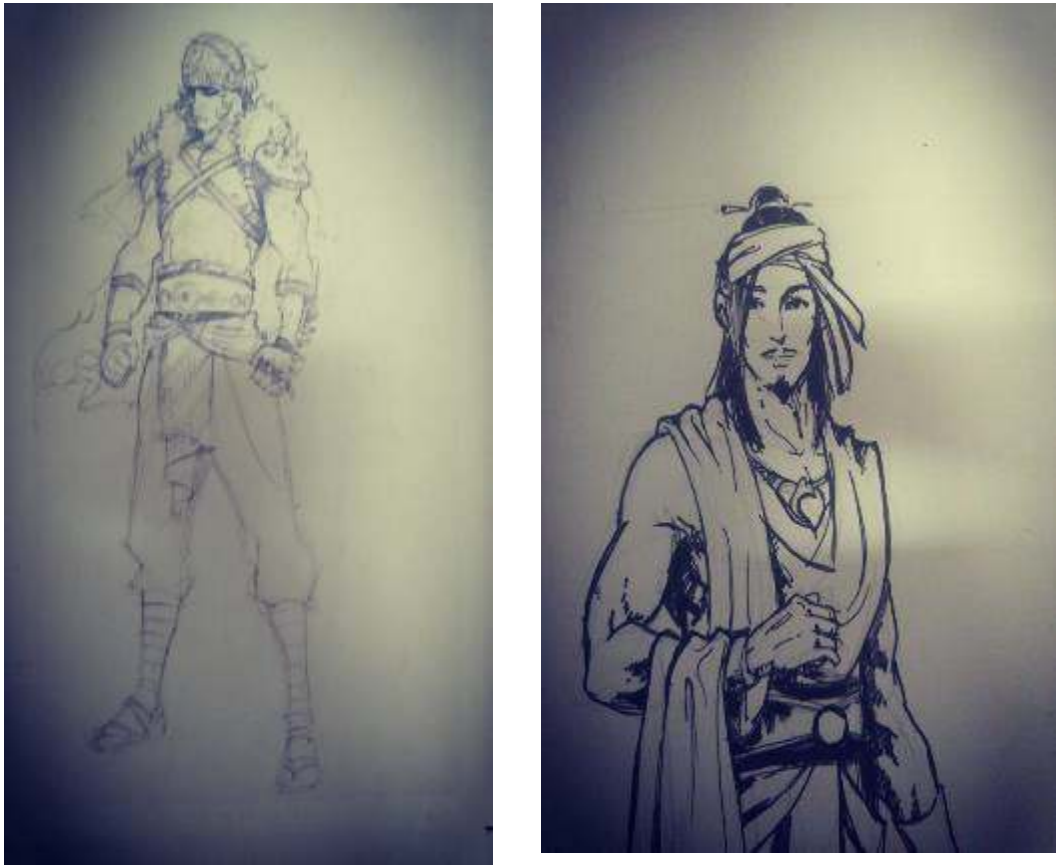
Gambar. 8. Ilustrasi Sosok - sosok Makhluk Janmapurusa
Sumber : A.K Patra Suwanda, 2019

E. Teks dan Ilustrasi Sosok Makhluk Dwitya Purwayuga

a. Teks

‘Dwitya Purwayuga, pada masa ini hidup para raksasa kecil, disebut Wamanapurusa. Mereka sudah memiliki senjata dan pandai berburu serta bercocok tanam dan sezaman dengan kehadiran bangsa manusia purba yang datang dari dunia belahan utara, yang kemudian menetap di pulau Jawa Barat...’

b. Ilustrasi



Gambar 9. Ilustrasi Sosok – sosok Makhluk Dwitya Purwayuga
Sumber : A.K Patra Suwanda, 2019

KESIMPULAN

Dalam salah satu penggalan naskah Wangsakerta, terdapat salah satu *sargah* yang menarik untuk ditelaah dan dikaji. *Sargah* atau bab tersebut adalah tentang sebuah zaman bernama Nirleka (Ayatrohaedi, 2005 : 33), zaman nirleka ini terdiri dari beberapa babak, yakni : *Satwapurusa*, *Butapurusa*, *Yaksapurusa*, *Janmapurusa (Harakalpa)*, dan *Dwitya Purwayuga*. Dalam naskah tersebut diuraikan jenis makhluk-makhluk yang hidup zaman Nirleka.

Paparan tersebut di atas, telah menjadi inspirasi untuk direalisasikan dan ditransformasikan ke dalam sebuah karya tulis (naskah cerita) dan karya rupa (komik). Melalui proses yang lumayan panjang, dari sisi naskah cerita diberi judul *Wiracarita Batara Kamasara*,

sebuah cerita fiksi yang menceritakan perjuangan dan keperwiraan Kamasara dalam melawan tirani wangsa siluman dan wangsa raksasa demi mempertahankan Kabuyutannya.

Sementara untuk visualisasi karya rupanya (komik) tahap awal yang diwujudkan adalah dalam bentuk ilustrasi sosok-sosok makhluk imajiner yang hidup pada zaman Nirleka. Proses penggambaran Ilustrasi sosok tersebut melalui kajian dari tek-teks yang termuat dalam naskah Wangsakerta. Gambaran sosoknya lebih ke arah desain karakter tokoh-tokoh antagonis dan protagonis, yang bersumber dari uraian keterangan zaman nirleka dengan konsep budaya Nusantara. Upaya realisasinya merunut pada referensi visual *platform* DeviantArt dan Pinterest.

Dalam rangka merealisasikan dan mentransformasikan karya cipta ini, metoda yang digunakan adalah metoda kualitatif, yakni pengumpulan data, observasi lapangan dan metoda analisis data. Data-data yang dikumpulkan merupakan sumber primer yang menjadi acuan seperti naskah Wangsakerta, Folklor (cerita rakyat), Buku Sejarah, Buku Antropologi Budaya, Buku Geografi Bandung Purba dan lain-lain. Observasi lapangan terdiri dari dua unsur, yaitu unsur literasi seperti naskah Wangsakerta dan unsur artefak budaya Sunda seperti situs artefak Kabuyutan. Berikutnya data-data tersebut dianalisis untuk keperluan kajian yang bersifat interpretatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayatrohaedi. 2005 *Sundakala : Pustaka Rajya-rajya i Bhumi Nusantara*, Pustaka Jaya, Jakarta.
- Danasasmita, Saleh & Atja. 1970 *Naskah Wangsakerta: Pustaka Pararatwan i Bhumi Jawadwipa*, Depdikbud, Jakarta.
- Danasasmita, saleh & Atja. 1987 *Pustaka Rajya – rajya I Bhumi Nusantara*, Depdikbud, Jakarta..
- Maharsi, Indria. 2011 *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas, Kata* Buku, Yogyakarta.
- Munandar, Agus Aris. 1989 *Pustaka Pararatwan I Bhumi Jawadwipa*, Yayasan Pembangunan Jawa Barat, Bandung.
- Soedarsono, R.M. 1999 *Metodologi Penelitian Seni, Pertunjukan dan Seni Rupa*, MSPI, Bandung.
- Sumardjo, Jakob. 2019 *Struktur Filosofis Artefak Sunda*, Kelir, Bandung.
- <http://www.deviantart.org.com>
- <http://www.kbbi.wikipedia.org.com>
- <http://www.naskahwangsakerta.wikipedia.org.com>
- <http://www.pinterst.org.com>
- <http://www.transformasi.wikipedia.org.com>

