

Artikel Desan Karakter Potehi Teguh Hartono Patriantoro

by Teguh Hartono Patriantoro

Submission date: 20-Feb-2019 11:47AM (UTC+0700)

Submission ID: 1080699130

File name: Artikel_Potehi_Teguhhp.docx (695.74K)

Word count: 3793

Character count: 23958

Fungsi dan Makna Desain Karakter Wayang *Potehi* dengan *Lakon Shi Jin Kwie*

Teguh Hartono Patriantoro

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Imam Bonjol No.207, Pendrikan Kidul, Semarang, Jawa Tengah 50131

Tlp. 081914403797, E-mail : teguhhp@dsn.dinus.ac.id

5 ABSTRACT

The object of this research is to analyze the functions and meanings of the characters of Wayang Potehi or Potehi puppet by taking the play of Shi Jin Kwie. The play is a popular fiction story which was later adapted into the story of Prabu Lisanpuro in Javanese theater (ketoprak). The results of the research found the organology structure of Wayang Potehi. It consists of 2, namely (1) parts of the body; head, hand, feet, and (2) clothing; along with ornaments and additional accessories such as swords and hats. The head section can be identified as the interpretation of the puppet character. For instance, an antagonist character depicted as if he was using a Balinese leak mask with his mouth open and angry. The clothes could be the interpretation of social status. For example, the villagers wear plain clothes without ornaments, while the nobles use yellow, red clothing with a dragon/ phoenix pattern. There are 4 types of character design in this show, specifically (1) the firm/ wise character, (2) the entertaining character, (3) the functionaries/ officials/ priyayi character, (4) the antagonist character. Especially for entertaining characters, it has a dual function; to return the underlying causes of the story and become the spy of the enemy. The methods used in this research are personality theory and functional theory approaches.

Keywords: *potehi character design, Shi Jin Kwie, Function of Potehi*

ABSTRAK

Obyek dalam penelitian ini adalah analisa fungsi dan makna karakter boneka wayang *potehi* dengan mengambil *lakon* Shi Jin Kwie. *Lakon* tersebut merupakan cerita fiksi populer yang kemudian diadaptasi menjadi cerita Prabu Lisanpuro dalam teater jawa (ketoprak). Dari hasil penelitian ditemukan bentuk organologi wayang *potehi* terdiri dari 2, yakni (1) bagian kepala, tangan, kaki dan (2) pakaian beserta ornamen dan asesoris tambahan seperti pedang, topi. Bagian kepala dapat diidentifikasi untuk menentukan karakter wayang. Sebagai contoh adalah karakter antagonis yang digambarkan seolah-olah sedang menggunakan topeng *leak* Bali dengan mulut membuka dan marah. Pakaian yang dipakai dapat digunakan untuk mengidentifikasi status sosial. Contoh, masyarakat biasa yang menggunakan pakaian polos tanpa ornamen, sedangkan bangsawan menggunakan pakaian berwarna kuning, merah dengan motif naga/burung *phoenix*. Desain karakter dalam pertunjukan ini terdapat 4 jenis, yakni (1) karakter tegas/bijaksana, (2) karakter penghibur, (3) karakter pejabat/*priyayi*, (4) antagonis. Khusus untuk karakter penghibur memiliki fungsi ganda, yakni mengembalikan benang merah cerita dan menjadi mata-mata pihak musuh. Metode penelitian menggunakan pendekatan teori *personality* dan teori fungsional.

Kata kunci : *karakter potehi, Shi Jin Kwie, fungsi potehi*

PENDAHULUAN

Eksodus bangsa *Tiongkok* yang masuk ke Indonesia mayoritas berasal dari Provinsi Fukkien dan Hokkian yang terletak disebelah selatan *Tiongkok* (James R. Brandon, 1967: 233). Perpindahan tersebut juga membawa serta budaya dan adat-istiadat yang bisa dinikmati hingga kini. Salah satunya adalah pertunjukan wayang. Wayang *potehi* atau *bu dai xi* tersebar ke Negara-negara Asia Tenggara, termasuk Indonesia melalui pelayaran muhibah Laksamana Zheng He sekitar 602 tahun yang lalu (Ivan Taniputra, 2009: 103). Definisi *potehi* berasal dari kata *pou* yang berarti kain, *te* kantong dan *hi* wayang. Dapat diartikan *Potehi* adalah pertunjukan boneka yang menggunakan keahlian tangan. Masyarakat lokal sering menyebut *potehi* dengan istilah wayang *pithi*, dalam bahasa Indonesia berarti kecil. Hal ini dikarenakan bentuk dari wayang tersebut yang berukuran sebesar telapak tangan orang dewasa.

Awal kemunculan wayang *potehi* bermula dari kehidupan 5 terpidana mati di dalam sel. Kondisi darurat tersebut kemudian dimanfaatkan oleh narapidana untuk menghibur diri dengan memanfaatkan barang yang ada. Pegangan sapu dari kayu diraut berbentuk kepala, badan boneka dibuat dari kain, sedangkan piring serta sendok dimanfaatkan sebagai iringan musik. Penjaga sel tahanan yang mengetahui kreatifitas tersebut mengizinkan mereka untuk menggelar pentas, sebelum akhirnya Kaisar memberikan remisi atas hiburan yang mereka buat. Proses kreatifitas yang muncul karena dorongan untuk menghibur diri tersebut dapat dikategorikan sebagai *sociocultural determinant* (Calvin S. Hall, 1978: 230).

Lakon yang sering dipentaskan dalam pertunjukan wayang *potehi* biasanya bersifat fiksi, dan mengambil dari naskah klasik

legenda *Tiongkok*. Beberapa *lakon* tersebut antara lain: (1) Kisah kepahlawanan Jendral Shi Jin Kwie yang kemudian diadaptasi menjadi Prabu Lisanpuro, (2) Hong Kiam Chun Chiu, (3) Pnui Si Giok, dan (4) Kera sakti. Dari beberapa cerita yang sering dipentaskan tersebut, masyarakat luas hanya mengenal 2 *lakon*, yakni Shi Jin Kwie dan Legenda Kera Sakti.

Pertunjukan wayang *potehi* biasanya dipentaskan di dalam maupun di luar *klenteng*, dan memiliki fungsi agama sebagai ujar keselamatan/memohon berkah. Masyarakat *Tionghoa* yang memilih untuk menanggapi/mementaskan wayang *potehi* di sekitar *klenteng* dikarenakan adanya anggapan bahwa *klenteng* merupakan pusat tertinggi secara spiritual dan tempat bersemayamnya dewa-dewi (Lombard, 2005: 327). Selain itu, mereka juga mempercayai adanya faktor penunjang kemakmuran, kesejahteraan, dan dapat menghindarkan diri dari musibah yang melanda.

Boneka yang sering dipentaskan dari setiap *lakon* wayang *potehi* memiliki karakter dan identitas khusus yang bisa dilihat dari busananya. Selain itu, kekhususan tersebut tidak dapat dikomparasikan dengan tokoh/karakter yang berasal dari wayang purwa, maupun wayang *golek*. Sebagai contoh adalah boneka yang memiliki raut muka hitam/merah yang selalu identik dengan angkara murka atau penggambaran tokoh antagonis. Dari 1 boneka, biasanya dapat memerankan 2-3 karakter dengan *lakon* yang berbeda. Berdasarkan uraian sebelumnya, permasalahan dalam penelitian ini berfokus pada pencarian fungsi dan makna desain karakter boneka wayang *potehi*. *Lakon* Shi Jin Kwie dipilih sebagai batasan ruang untuk menganalisa dan kepopuleran cerita tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan teori *personality* dan fungsional untuk membahas data kualitatif. Teori *personality* digunakan untuk menganalisa makna dan desain karakter dari setiap tokoh, sedangkan teori fungsional digunakan untuk mengetahui asas manfaat dari setiap karakter yang digunakan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur, pendalaman dokumen berupa audio visual pementasan, observasi, dan wawancara mendalam dengan beberapa tokoh kunci. Proses analisa data dilakukan dengan cara sistematis, yakni: (1) pengumpulan data, (2) mengklarifikasi kebenaran informasi, (3) menyimpulkan dan menginterpretasikan data secara selektif (Miles dan Huberman, 1994: 10).

Lokasi dari obyek penelitian terletak di Gang Lombok Semarang, dimana daerah tersebut merupakan kawasan pecinan yang sering mementaskan wayang *potehi* dan terdapatnya beberapa narasumber kunci yang dapat digunakan sebagai data primer. Sasaran penelitian terkait dengan desain karakter boneka beserta fungsi dan maknanya dalam sebuah pementasan. *Lakon* Shi Jin Kwie dipilih sebagai batasan ruang untuk menganalisa. Selain itu, popularitas dari kisah ini sudah dikenal masyarakat dan telah diadaptasi menjadi cerita Prabu Lisanpuro dalam teater (*ketoprak*) Jawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian meliputi: fungsi pementasan wayang *potehi*, jalanya ritus pembuka pertunjukan, karakter wayang dan fungsinya tiap adegan, bentuk dan makna karakter, desain karakter.

FUNGSI WAYANG POTEHI

Masyarakat *Tionghoa* mempercayai adanya mitos ketika dokter dan obat medis sudah tidak dapat menyembuhkan penyakit pasien, maka kerabat/pasien dapat melakukan *sembahyang* di *Klenteng* untuk memohon petunjuk kepada dewa obat Hua Tuo Xian Shi. Ritual permohonan resep dengan cara melakukan *ciam si*, yakni melemparkan 2 biji *siao poe* ke lantai, untuk kemudian mengambil bilah bambu yang bersisi nomer resep/kertas syair. Setelah mendapatkan resep dan pasien kemudian dinyatakan sembuh, maka pasien biasanya berujar untuk membayarnya dengan menggelar pertunjukan wayang *potehi*. Untuk pemilihan *lakon*, biasanya pasien menyerahkan sepenuhnya kepada dalang maupun biksu/bikuni *klenteng*.

Dalam kerangka pendidikan dan penerangan, wayang memiliki andil besar untuk pengajaran nilai-nilai kebangsaan (Sunardi, 2016: 197). Wayang *potehi* juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran dan syiar agama. Hal ini dapat dibuktikan dari setiap cerita dan intisari yang dibawakan. Mayoritas cerita wayang menyisipkan nilai moral yang diambil dari ajaran Nabi Kong Hoe Tjoe. *Lakon* Shi Jin Kwie adalah salah satu contohnya. Dimana dalam 1 *scene* terdapat adegan yang mementingkan akhlak mulia dengan menjaga hubungan manusia dengan alam (Tuhan YME), mengutamakan kebijaksanaan tanpa memihak, walaupun pelanggarnya adalah keluarga/pejabat penting.

RITUS PEMBUKA PERTUNJUKAN

Wayang *potehi* biasanya dimainkan di dalam kotak yang berbentuk seperti rumah panggung. Adapun ukuran panjang panggung sekitar 350Cm, lebar 250Cm dan

tinggi 230Cm. Panggung tersebut berbahan dasar aluminium yang dihias dengan ornamen bernuansa *Tiongkok* seperti naga mengejar bola api, tulisan/mantra berbahasa *Hokkian*, dan kain berwarna merah/kuning. Bagian depan panggung sebelah kanan biasanya berisi tulisan yang memuat tentang judul/*lakon* yang dibawakan, sebelah kiri berisi nama penyumbang, dan bagian atas berisi mantra.

Menurut kepercayaan orang *Tionghoa*, sebelum mementaskan Wayang *Potehi* biasanya dalang dan pemain musik melakukan ritual khusus berupa penyucian diri guna memohon keselamatan kepada Sang *Tian* (Tuhan Yang Maha Esa). Bentuk ritual yang mereka lakukan hampir sama dengan cara umat Muslim berpuasa, yakni menahan lapar dan dahaga selama matahari bersinar. Selain itu, ada juga dalang yang melakukan ritual dengan cara menggigit seekor ayam betina berbulu putih atau hitam polos untuk kemudian diambil darahnya dan dioleskan ke-4 sudut tiang penyangga panggung. Ayam yang telah digunakan sebagai sarana ritual, biasanya langsung dihanyutkan/*larung* ke sungai dengan maksud untuk membuang sial dan tidak bisa dikonsumsi oleh orang lain. Sarana ritual lain adalah menempatkan untaian padi di depan panggung dengan maksud untuk memohon berkah.

Panggung utama yang digunakan sebagai pementasan wayang *potehi* biasanya berbentuk seperti jendela dengan ukuran lebar 80Cm dan panjang 140Cm. Panggung tersebut dihias dengan warna merah yang berarti lambang kebahagiaan, warna kuning melambangkan kejayaan, dan warna hijau sebagai simbol pembaharuan. Bagian tengah panggung dipasang 2 helai kain berwarna kuning dan hijau yang berfungsi sebagai layar. Sedangkan papan di bagian kanan-kiri

dengan huruf *Tiongkok* bertuliskan tentang permohonan.

Kepercayaan *Sam Gao* mengajarkan urutan ritus pembuka wayang *potehi* didahului dengan cara dalang membakar kertas mantra berwarna merah/kuning. Proses pembakaran kertas mantra ini diiringi musik yang didominasi oleh suara perkusi. Setelah musik selesai, dalang berputar mengitari peti dan panggung serta melakukan permohonan dengan tujuan pertunjukan dapat berjalan dengan lancar dan terhindar dari malapetaka.

KARAKTER WAYANG DAN FUNGSINYA

Adegan pembuka biasanya diawali dengan munculnya 2 atau 4 tokoh dewa untuk memberikan kata sambutan dalam bahasa *Hokkian*, kemudian diterjemahkan dalam bahasa Indonesia. Pada bagian ini bisa dianalogikan sebagai *suluk* dalam pewayangan Jawa. Kata sambutan berisi tentang intisari dari lakon yang akan dibawakan. Setelah kata sambutan, kemudian dibacakan juga nama-nama penyumbang dari pertunjukan wayang *potehi*.

Pada adegan pembuka ini, ke-4 tokoh dewa tadi juga mengajak penonton untuk ikut mendoakan para donatur dan berdoa untuk ujub pribadi masing-masing supaya terhindar dari segala macam malapetaka, penyakit dan memperoleh berkah setelah pulang. Paska berdoa secara kolektif, ke-4 dewa tersebut lalu memberikan hormat sebagai tanda masuknya babak pertama.

Lakon Shi Jin Kwie adalah cerita fiksi yang berisi tentang kisah kepahlawanan jenderal perang dalam mengawal Kaisar Lie Sie Bien untuk memperebutkan kekuasaan (Riyanto, 2018: 6). Perebutan kekuasaan tersebut mendapatkan perlawanan dari Jenderal So Poo Tong yang berasal dari

Kerajaan Taay Tong Tiaw. Pada adegan pertama, Shi Jin Kwie menerima surat tantangan dari Kota Taay Pay Kwan yang tidak tertib dalam membayar upeti. Dalam adegan ini, tokoh yang keluar adalah boneka dengan karakter bangsawan dan perwira perang kerajaan. Suasana yang digambarkan dalam adegan dapat dianalogikan seperti sidang senat. Dimana Panglima perang memimpin rapat untuk menentukan strategi dan memilih perwira perang.

Adegan kedua yakni Kaisar Lie Sie Bien mengutus Shi Jin Kwie untuk menyerang Kota Taay Pay Kwan yang terletak dibagian utara. Adegan ini digambarkan sebagai penyergapan pasukan Shi Jin Kwie yang sedang melintas. Sama seperti adegan dalam pewayangan purwa di Jawa. Sebelum mereka perang, satu sama lain melakukan dialog untuk memperkenalkan diri dan mengidentifikasi lawan. Karakter boneka yang muncul berurutan dari golongan perwira perang sampai prajurit biasa.

Adegan ketiga adalah peperangan. Bagian ini memunculkan *duel* karakter antara tokoh antagonis dan protagonis. Tokoh antagonis dapat diidentifikasi dari ujaran kebencian dan sesumbar yang diucapkan sebelum menggunakan senjata. Sedangkan tokoh protagonis dapat dianalisa dari perilaku yang jarang bicara dan dapat menahan emosi untuk tidak menggunakan senjata. Pakaian yang dikenakan dari setiap tokoh dapat digunakan untuk menentukan status kemiliteran. Sebagai contoh adalah boneka yang menggunakan pakaian perang (baju zirah) yang dapat diartikan sebagai perwira perang, dan pakaian polos tanpa adanya ornamen yang menandakan prajurit biasa.

Adegan keempat adalah suasana di dalam istana Kaisar Lie Sie Bien. Dalam adegan ini digambarkan kemeriahan istana

yang dideskripsikan dari banyaknya tokoh menggunakan pakaian dengan ornamen mewah. Sebagai contoh adalah munculnya boneka yang mengenakan pakaian berwarna kuning, merah, biru dengan gambar naga atau burung *phoenix*.



Gambar 1. Wayang *Potehi* dengan peran pejabat (Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

Masyarakat *Tionghoa* mempercayai bahwa naga merupakan hewan yang paling agung, melambangkan kekuatan dan tuah. Hewan mitologi ini merupakan perpaduan dari beberapa binatang, antara lain: badan berbentuk ular, kepala berbentuk kerbau, kaki dan tangan merupakan cakardari burung elang. Atribut lain yang dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan karakter bangsawan adalah adanya ornamen burung *phoenix*. Burung metafora ini merupakan motif resmi yang sering digunakan sebagai sulaman jubah permaisuri.

Adegan kelima yaitu hiburan. Pada dasarnya, skema pertunjukan wayang *potehi* tidak mengenal adanya *goro-goro* yang sering dimainkan oleh punakawan dalam wayang purwa. Adanya percampuran budaya dengan penduduk lokal yang kemudian menyebabkan dalang wayang *potehi* memasukan unsur hiburan di dalamnya. Tokoh yang muncul dalam adegan ini biasanya diambil dari karakter mata-mata pihak musuh. Peran ganda yang dimainkan oleh tokoh ini adalah menghibur para penonton dengan nyanyian, pantun, dan

respon keadaan sosial dengan jalan cerita yang dipentaskan. Tata rias dan busana yang digunakan oleh tokoh inipun tidak mencolok seperti peran bagong, petruk, gareng dalam wayang Jawa. Bahkan terkadang tokoh di sini muncul seorang diri.

Adekan keenam yakni Shi Jin Kwie menakhlukan Kerajaan Taay Tong Tiaw. Pada bagian ini biasanya digelar dalam 3 babak. Babak pertama yaitu peperangan antar prajurit sampai perwira perang. Dalam *scene* tersebut penonton dapat mengidentifikasi status kemiliteran dari pakaian yang dikenakan. Babak kedua adalah Shi Jin Kwie menangkap So Poo Tong. Sebelum masuk ke adegan penangkapan, muncul seorang peramal kerajaan dengan pakaian putih dan adanya aksesoris rambut, janggut, dan kumis yang berwarna putih. Peramal tersebut melihat kondisi langit berwarna merah yang menandakan hawa peperangan akan terjadi. Babak ketiga digambarkan perang pamungkas yang dihadapi oleh So Poo Tong. Tokoh ini digambarkan dengan raut muka berwarna hitam, dengan penambahan aksesoris garis putih melingkar dari hidung ke pipi.

Adekan terakhir adalah berita kemenangan. Pihak Shi Jin Kwie mengutus salah satu perwira yang dikawal oleh prajurit untuk mengabarkan berita kemenangan kepada Kaisar. Dalam adegan ini, dalang menggunakan karakter binatang seperti kuda, serta adanya atribut tambahan berupa replika bendera yang dapat dianalogikan sebagai pataka/vandel kerajaan. Panggungpun ditata seolah-olah istana sedang melakukan pesta kemenangan.

BENTUK DAN MAKNA TIAP KARAKTER

Organologi wayang *potehi* dapat dipisahkan menjadi 2, yakni: (1) anggota tubuh dan (2) busana beserta asesoris yang

dipakai. Setiap karakter boneka yang digunakan rata-rata memiliki tinggi sebesar 30Cm dan ukuran kepala berdiameter 3-4Cm. Sedangkan untuk bagian leher berukuran 1Cm. Bagian kepala, kaki, dan tangan boneka terbuat dari kayu mahoni yang kemudian dilukis menggunakan cat minyak/*acrylic*. Pada bagian kepala mendapatkan aksesoris khusus yakni dengan tambahan rambut sintetis untuk mempertegas karakter seperti: alis, kumis, dan janggut. Bagian kaki dan tangan diberikan warna putih, merah, dan hitam.

Boneka *Potehi* tidak hanya berbentuk manusia, ada juga boneka yang berbentuk hewan, seperti: kuda, monyet, anjing, singa, dan naga. Boneka dengan karakter binatang, biasanya digunakan sebagai kendaraan kaisar, panglima perang, maupun jelmaan siluman. Sebagai contoh adalah boneka kera yang digunakan sebagai jelmaan dari tokoh Sun Go Kong. Pembuatan boneka wayang biasanya diproduksi dari pengerajin di Kota Surabaya dan Singkawang.



Gambar 2. Wayang *Potehi* karakter bangsawan
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

Busana yang digunakan dari setiap tokoh, bisa dipakai untuk mengidentifikasi strata sosial. Sebagai contoh adalah boneka dengan atribut mahkota untuk golongan kaisar dan permaisuri, ikat kepala yang menandakan sebagai pendekar, ataupun topi

untuk menandakan rakyat biasa. Atribut tambahan tersebut terbuat dari kain satin yang dijahit dengan menggunakan benang berwarna kuning, putih, hijau, dan merah untuk melambangkan keagungan dan kemeriahan.

Pakaian yang digunakan setiap boneka berbentuk kantong dan terbuat dari kain kanvas/mori. Tujuannya sebagai tempat keluar-masuknya tangan dalang untuk menggerakkan wayang. Pakaian tersebut dibedakan menjadi 2, yakni pakaian kemiliteran/kerajaan dan pakaian sipil. Pakaian yang digunakan dalam militer disebut dengan *Tjian Kak* yakni pakaian yang sering dipakai oleh panglima perang, pasukan paladin/berkuda dan *Kak Kun* yang digunakan oleh prajurit biasa. Pakaian *Tjian Kak* memiliki ornamen khusus yakni adanya baju zirah yang sering digambarkan sebagai pakaian baja. Sedangkan pakaian yang dipakai oleh prajurit berbentuk polos tanpa ornamen dan penegasan khusus.

Pakaian lain yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari dapat dibedakan dari warna dan ornamennya. Sebagai contoh adalah pakaian peramal dan penasihat kaisar. Keduanya menggunakan pakaian yang disebut dengan *too bauw*. Identitas yang dapat dilihat dari mereka adalah adanya aksent bulat yang berwarna hitam-putih. Batas antara bidang hitam dan putih berbentuk bulat seperti logo *im-yang.im* artinya banyak berbuat salah/kejahatan dan sangat sedikit berbuat kebaikan/kebajikan. Warna yang tercermin dari *im* adalah hitam dengan titik putih di atasnya. Sedangkan *yang* dapat diartikan banyak berbuat kebajikan dan sedikit melakukan kecurangan. Warna yang tergambar dari *yang* adalah hitam dengan titik putih di bawahnya.

Pakaian masyarakat sipil biasanya berbentuk polos tanpa adanya hiasan sedikitpun. Yang menjadi perhatian khusus dari masyarakat sipil adalah menghindari warna kuning, emas, dan merah yang hanya diperuntukan bagi keluarga kerajaan. Khusus untuk masyarakat yang memiliki ilmu gaib/melakukan pertapaan tercermin dengan pakaian berwarna hitam polos. Hal ini dapat disamakan dengan pakaian pencak silat dalam dunia nyata.



Gambar 3. Wayang *potehi* pemeran rakyat/sipil (Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

Pakaian terakhir yang digunakan adalah Kiem Liong Bauw. Yakni busana yang diperuntukan bagi golongan bangsawan (pejabat penting, pihak kerajaan beserta keluarganya). Ciri dari pakaian tersebut dapat dicermati lewat warna yang didominasi oleh kuning emas dan merah. Stratifikasi sosial yang dibentuk lewat warna ini, juga diberikan penekanan khusus berupa ornamen naga ataupun burung *phoenix*. Masyarakat *Tionghoa* meyakini kedua binatang mitologi tersebut merupakan puncak/*top level* dari semua binatang yang ada. Hal ini dapat diartikan bahwa karakter yang mengenakan ornamen naga/*phoenix* berarti sedang memerankan tokoh kaisar/permaisuri.

DESAIN KARAKTER

Penentuan karakter boneka dalam lakon Shi Jin Kwie dapat dilihat dari *dandanan* (busana) maupun raut muka yang diperankan. Karakter tersebut dapat dibedakan menjadi beberapa tokoh, antara lain: (1) karakter tegas dan bijaksana, (2) karakter lucu/penghibur, (3) karakter pejabat/*priyayi*, (4) antagonis. Karakter penghibur bisa dijumpai pada tokoh Cin Waa yang bertugas sebagai mata-mata dari pihak musuh. Boneka yang memiliki peran ini, raut mukanya digambarkan dengan alis berwarna hitam yang berbentuk lebar. Pada kedua alis diberi hiasan berbentuk bulat berwarna merah. Bentuk hidung dibuat mungil tanpa adanya aksan warna sedikitpun. Bentuk mulut digambarkan lebar dengan warna merah dan diberikan aksan garis hitam. Fungsi dari garis tersebut sebagai bingkai yang menandakan tokoh gemar mengumbar kata-kata.

Karakter ini dideskripsikan seolah-olah sedang memakai topeng berwarna putih. Untuk membedakan warna topeng dengan warna kulit tubuhnya, pada bagian bawah mulut dilukis sebuah bidang dengan bentuk oval dan adanya penambahan warna coklat tanah sampai bagian leher. Tokoh dengan desain karakter seperti ini memiliki fungsi ganda, yakni sebagai penghibur, mengembalikan benang merah cerita maupun sebagai mata-mata.

Karakter tegas diperankan oleh Kwan Kong, yaitu seorang asisten jendral yang memiliki sifat adil, setia, jujur, dan bijaksana dalam menegakan keadilan. Tokoh ini memiliki raut muka berwarna putih tulang. Bentuk alis berwarna hitam kecil dan naik ke atas. Ada pula yang menggambarkan tokoh ini dengan raut muka merah. Bagian kelopak mata diberi aksan hitam bulat. Karakter

dengan raut muka merah, biasanya mendapatkan asesoris tambahan di kening yang berbentuk bulan sabit sebagai lambang pemikiran yang terang. Setiap tokoh dengan karakter ini memiliki aksan berupa rambut sintetis pada bagian janggut dan kumis sepanjang 6Cm.



Gambar 4. Wayang *potehi* karakter tegas
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

Karakter pejabat diperankan oleh penasihat kaisar dan hakim agung. Raut muka yang digambarkan dari tokoh ini seolah-olah memakai *make up* berwarna hitam menutupi wajah dengan aksan garis putih melingkar dari hidung melewati kelopak mata. Bagian mulut berwarna merah dan menggunakan topi yang menyerupai biksu. Adapula yang menggambarkan tokoh ini dengan raut muka biru laut dengan aksan alis dan kumis berwarna merah.

Karakter antagonis digambarkan dengan raut muka merah dan penambahan garis berbentuk oval berwarna putih. Memiliki hidung lebar dan mulutnya membuka, seolah-olah sedang murka. Karakter ini digambarkan seakan-akan sedang memakai topeng yang menyeramkan.



Gambar 5. Wayang *potehi* karakter antagonis
(Foto Teguh H. Patriantoro, 7 Februari 2019)

SIMPULAN

Satu *lakon* dalam pertunjukan wayang *potehi* pada dasarnya dimainkan dalam waktu 40hari 40malam. Di Era Orde Baru, pertunjukan tersebut mendapatkan tekanan politik dengan pemberlakuan INPRES no. 14 tahun 1967. Akibatnya pertunjukan ini jarang dipentaskan dengan alasan keamanan dan menghindari dari tuduhan subversif. Era Reformasi, pertunjukan wayang kembali mendapatkan apresiasi, dan sekali pentas berdurasi 5-6 jam. Setiap pertunjukan wayang *potehi* selalu diawali dengan ritual yang mengharuskan dalang berpuasa dan melakukan pantangan, untuk kemudian mengajak penonton berdoa secara kolektif.

Lakon Shi Jin Kwie merupakan cerita fiksi populer yang berisi tentang kisah kepahlawanan jendral perang dalam menumpas kebatilan. Tokoh yang dimainkan dalam adegan ini terdiri dari 4 kategori yakni: (1) karakter tegas dan bijaksana, (2) karakter lucu/penghibur, (3) karakter pejabat/priyayi, (4) karakter antagonis. Boneka dengan karakter penghibur selalu dimanfaatkan dalang untuk menceritakan intisari pertunjukan dan mengembalikan benang merah cerita.

Pakaian dari setiap karakter dapat digunakan untuk mengidentifikasi status sosial yang diperankan. Pakaian dengan ornamen naga/burung *phoenix* hanya bisa dikenakan oleh kaum bangsawan dan dewa-dewi, sedangkan pakaian polos dengan warna populer dan tanpa adanya aksesoris/ornamen dapat dikategorikan sebagai masyarakat biasa. Biasanya 1 tokoh dalam wayang *potehi* dapat memainkan beberapa peran sesuai dengan riasan yang digunakan, kecuali tokoh 3 Dewa yang diperankan oleh Guan Yu, Liu Pei, dan Cong Fei dengan alasan bentuk muka dan karakter yang tidak dapat dirubah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Dr. Eng. Yuliman Purwanto, M. Eng. sebagai ketua LPPM Universitas Dian Nuswantoro Semarang untuk kemudahannya, Dr. Abdul Syukur, M.M. Dekan Fakultas Ilmu Komputer untuk segala fasilitas yang diberikan, dan seluruh civitas akademika Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- ⁷ Danandjaja, James. 1994. *Antropologi Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- ¹ Eberhard, Wolfram. 1993. *a Dictionary of Chinese Symbol : Hidden Symbol in Chinese Life and Thought*. New York: Roudledge
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2006. *Seni dalam Ritual Agama*. Yogyakarta: Buku Pustaka.
- ⁶ Hall, Calvin S. 1981. *Theories of Personality*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- ¹ Liliweri, Alo. 2003. *Dasar-dasar Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Lindsay, Jenifer. 1991. *Klasik, Kitch, Kontemporer*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Lorand, Ruth. 1994. *Beauty and its Opposites: Art and Criticism*. Fall
- Mark, Dieter. 2004. *Musik Kontemporer dan Persoalan Interkultural*. Bandung: ARTI.
- _____. 2007. *Sejarah Musik Jilid 4*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Morgan, Harry T. 2007. *China: Simbol dan Mistik*. Yogyakarta: Alfamedia.
- Murgiyanto, Sal. 2002. *Kritik Tari: Bekal dan Kemampuan Dasar*. Jakarta: MSPI.
- Nakagawa, Sign. 2000. *Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Purwanta, H. 2009. *Sejarah Cina Klasik*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Prier, Karl Edmund. 2002. *Sejarah Musik Jilid 1*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi
- Riyanto, Bedjo dan Sayid Mataram. ⁴ (2018). *Perkembangan Wayang Alternatif di bawah Hegemoni wayang Kulit Purwa*. *Panggung*, 28 (1), 1-15.
- ¹ Salim, Djohan. 2005. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Schechener, Richard. 2006. *Performance Studies: an Introduction, second edition*. Inggris: Routledge.
- Sutton, R. Anderson. 1991. *Traditions of Gamelan Music in Java: Musical Pluralism and Regional Identity*. New York: Cambridge University Press.
- Sunardi, Sugeng Nugroho dan ² Kuwato. (2016). *Pertunjukan Wayang Babad Nusantara: Wahana Pengajaran Nilai Kebangsaan Bagi Generasi Muda*. *Panggung*, 26 (2), 195-207.
- ¹ Soedarsono, R.M. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____. 2003. *Seni Pertunjukan dari Perspektif Sosial Politik dan Ekonomi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Tan, Melly G. 2008. *Etnis Tionghoa di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor.

Artikel Desan Karakter Potehi Teguh Hartono Patriantoro

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Dian Nuswantoro Student Paper	6%
2	simlitmas.isbi.ac.id Internet Source	<1%
3	bintangnett100.blogspot.com Internet Source	<1%
4	jurnal.isi-dps.ac.id Internet Source	<1%
5	tede2.pucsp.br Internet Source	<1%
6	repository.unika.ac.id Internet Source	<1%
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

