

Visualisasi Desain Karakter Tokoh Utama dalam Lakon Wiracarita Batara Kamasara

A.K Patra Suwanda¹, Arthur S. Nalan², Supriatna³

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Jl. Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265

¹prabapituin333@gmail.com, ²nalanarthur@gmail.com, ³ekosupriatna24@yahoo.com

ABSTRACT

The existence of the Wangsakerta Manuscript phenomenon is an indication and source of data to be followed up as ideas or ideas in writing (story script) and visual works. The story script or the play contains pseudo fiction with a colossal nuance typical of the archipelago which was inspired by a fragment of the Sargah I Parwa I Wangsakerta Manuscript about the Nirleka era in Tatar Parahyangan. The issues raised were the issue of the existence and power conflict between the stealth clan and the human clan which led to war. Moving on from this, the creation work is entitled "Wiracarita Batara Kamasara". This story tells about the struggle and heroism of a young man named Kamasara in fighting tyranny and evil, beside the mission to restore his Kabuyutan honor which has been destroyed by the demon clan. Actualizing this invention is through a qualitative method including field observation and literature studies. Anthropologically, the theoretical study used in this study is hermeneutic conception promoted by Paul Ricoure regarding Metaphor. The result of the manuscript analysis is then applied to visualize the character designs of the storyline in this epic play.

Keywords: Wangsakerta Manuscript, Hermeneutics, Epic, Visualization of Character Design.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 kepada zaman dahulu kala, yakni pada zaman Nirleka yang terdiri dari babak *Satwaprurusa*, *Butapurusa*, *Yaksapurusa*, *Janmapurusa* (*Harakalpa*) dan *Dwitya Purwayuga*. Istilah ini diambil dari penggalan salah satu judul Naskah Wangsakerta, yakni dalam *Pustaka Pararatwan I Bhumi Jawadwipa*, *Sargah Pertama dari Parwa Pertama*, yang disusun kembali dan diterjemahkan oleh Drs. Saleh Danasasmita (Atja) pada tahun 1987.

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://id.m.wangsakerta.wikipedia.org.com>).

Dalam penggalan Naskah Wangsakerta, masa atau zaman Nirleka dimaknai sebagai “masa yang dihuni oleh para raksasa dan siluman (makhluk setengah manusia setengah binatang) yang hidup dengan cara perang tanding, memakan semua binatang dan tumbuhan, tidak berperikemanusiaan, mahir dalam hal mantra, memiliki daya *kadugalan* dan daya *kanuragan*, kanibal, dan ambisius. Pada masa ini manusia telah hadir dan kehidupannya terus menerus diteror oleh wangsa siluman sehingga menjadi musuh bebuyutan.”



Gambar 1.
Naskah Wangsakerta Koleksi Museum Nasional Indonesia
(Dokumentasi: <http://naskahwangsakerta.wikipedia.org.com>.)

Berangkat dari paparan di atas, hal ini merupakan “wilayah gagasan” yang dijadikan sebagai bahan baku untuk membuat sebuah karya tulis atau naskah cerita dan karya seni rupa (komik). Untuk karya tulis atau naskah cerita, judul yang disajikan adalah Wiracarita Batara Kamasara, cerita ini mengisahkan tentang sosok manusia yang memperjuangkan dan

melindungi bangsanya serta *Kabuyutannya* dari *rong-rongan*, gangguan dan teror dari bangsa siluman yang kejam.

Wiracarita Batara Kamasara adalah sebuah cerita *pseudo fiksi* atau fiksi sejarah yang lebih ke arah fantasi yang sarat imajinasi, namun didasarkan pada hasil temuan-temuan folklor atau cerita rakyat dan artefak yang ada di Tatar Sunda. Secara gaya bahasa, tuturan skenarionya menggunakan bahasa dan istilah kekinian. Sementara untuk tampilan visual tokoh-tokohnya merepresentasikan kostum khas budaya Sunda zaman masa lampau.

Seperti kisah epik Ramayana dan Mahabharata, tema yang diangkat dalam cerita ini adalah tentang sikap keperwiraan atau kepahlawanan, dalam hal ini adalah sosok laki-laki yang bernama Kamasara, yang hidup pada masa babak *Dwitya Purwayuga*. Cerita epik ini menawarkan kesadaran akan nilai-nilai kehidupan, yang mana pada masa itu makna hidup terbesar adalah menang dalam berperang.

Upaya untuk mewujudkan visualisasi karakter tokoh ini adalah dengan melalui studi analisis kebudayaan yang meliputi kajian teori, metode dan hasil penelitian di lapangan. Adapun teori yang dimanfaatkan dalam studi ini adalah memakai konsepsi *Hermeneutika* yang mana di dalamnya berisi tentang cara menjelaskan, menerjemahkan dan mengekspresikan di mana tindakan berikutnya adalah melakukan “interpretasi” atau penafsiran.

Secara lebih spesifik Ricoeur mengatakan, bahwa kebudayaan yang hakikatnya adalah *teks* dan mengangkat peranan simbol-simbol, baik simbol-simbol yang dalam dan sangat bermakna dari elegi (perasaan

kehilangan), maupun simbol-simbol kesenian dan simbol-simbol rasa takut manusia tidak hanya memahami (*verstehen*), tetapi menjelaskan (*eklareren*), tidak hanya menjelaskan, tetapi juga memahami, diperlukan dalam analisis tanda-tanda dan analisis teks, serta lebih luas lagi dalam analisis dan interpretasi kebudayaan. (Poespoprodjo, 2004: 14).

B. Metode

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 penelitian dengan pengamatan ke lapangan yakni pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik observasi partisipatif dan studi dokumentasi terhadap sistem kosmologi Sunda.

Metode selanjutnya adalah Metode Analisis Data dengan teknik Metode Analisis Hermeneutik yaitu tindakan interpretasi, penafsiran atau penerjemahan dari hasil Pengumpulan Data untuk memperoleh makna terhadap penggalan Naskah Wangsakerta perihal zaman Nirleka di Tatar Parahyangan .



Gambar 2.

Wawancara naskah kuno dengan narasumber dalam kegiatan observasi naskah lapangan (Dokumentasi: A.K Patra Suwanda, 2020)



Gambar 3.

Observasi di dalam Hutan Larangan Cikabuyutan, Ciwidey (Dokumentasi: A.K Patra Suwanda, 2020)

Upaya selanjutnya yaitu dengan menggunakan metode Scott McCloud sebagai pijakan untuk mengolah dan mengeksplorasi wujud gagasan rupa penokohan dalam suatu cerita komik. Dalam buku *The Understanding Comic: The Invisible Art* (McCloud, 1993: 55) menyatakan bahwa salah satu elemen dalam komik adalah penokohan. Penokohan atau desain karakter adalah langkah penempatan sosok-sosok utama yang menghidupkan alur cerita dalam komik.

Cerita ini diilhami dari hasil temuan istilah zaman Nirleka dalam Naskah Wangsakerta (Ayatrohaedi, 2006: 3-5) dan kosmologi Sunda melalui konsep sistem Kabuyutan. Kabuyutan merupakan *Mandala*, yaitu wilayah yang suci dan sakral. Maka dari itu dalam menyusun alur cerita, alam pikiran mengarah pada cara berpikir budaya mitis-spiritual.

Dalam buku: Simbol-simbol Artefak Budaya Sunda: Tafsir-tafsir Pantun Sunda, memaparkan bahwa cara berpikir budaya mitis-spiritual adalah cara berpikir sintetik, yang berbeda dengan cara berpikir modern yang analitik. Cara berpikir sintetik adalah cara berpikir totalitas, bahwa obyek-obyek di luar diri manusia memiliki hubungan menyatu dengan dirinya. Manusia adalah bagian dari alam, alam adalah manusia, dan manusia adalah alam. Dan alam semesta ini bagian dari alam spiritual. Alam manusia, alam semesta dan alam spiritual adalah suatu kesatuan. (Sumardjo, 2003: 46).

Pada fase selanjutnya adalah langkah memahami konsep kosmologi Sunda melalui ranah *Kabuyutan*. *Kabuyutan* bisa juga disebut sebagai *Mandala* yang memiliki arti daerah sakral, karena di situ hadir daya-daya transenden langit dan bumi di tengah-tengah umat manusia. *Kabuyutan* atau *Mandala* berarti bersatunya langit (air), bumi (tanah), dan batu sebagai simbol manusia. Mandala ini juga erat sekali dengan *Kabuyutan*. Buyut dapat berarti “tabu”, terlarang, eksklusif, tidak sembarang orang boleh masuk. Tetapi sekaligus juga dapat berarti “nenek moyang” atau embah buyut. Dalam setiap *kabuyutan* selalu terdapat tiga unsur kosmologi Sunda, yakni langit, bumi dan dunia manusia. Simbol-simbolnya adalah air untuk langit, tanah untuk bumi (berhutan), dan batu untuk manusia (Sumardjo, 2011: 76-77).



Gambar 4.
Area Sakral Situs Kabuyutan
Arya Salingsing, Dayeuh Luhur Cilacap
(Dokumentasi: Ricky Mardjadinata, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Narasi Wiracarita sebagai Struktur Desain Karakter

Wiracarita berasal dari bahasa Sanskerta, disebut juga *epos* atau *epik* adalah sejenis karya sastra tradisional yang menceritakan tentang kisah kepahlawanan (KBB, hal. 105). Hal ini terdapat di dalam kisah-kisah pewayangan, folklor, atau cerita pantun, seperti: Ramayana, Arjuna Sasrabahu, Mahabarata, Sang Kuriang, Ciung Wanara, Mundinglaya Dikusumah, Nyai Sri Pohaci dan sebagainya. Dalam wiracarita selalu terkandung makna dan falsafah kehidupan, antara kebaikan melawan kejahatan, seperti dalam dunia pewayangan yang sarat dengan makna.

Dalam karya cipta Wiracarita Batara Kamasara pola jiwa keperwiraan atau kepahlawan Kamasara menjadi topik utama dalam kisah petualangannya, yang mana hal ini terinspirasi dari kisah tokoh-tokoh wayang, folklor dan pantun. Namun, dalam konteks penyajian topik cerita dan tampilan sketsa visual tokoh-tokohnya akan ada perbedaan yang sangat berbeda dengan tampilan dalam cerita wayang yang sudah ada.

Sajian wiracarita yang akan disuguhkan adalah peristiwa peperangan antara bangsa manusia (*protagonis*) dengan bangsa siluman (*antagonis*) yang berlangsung secara turun temurun, sehingga munculah istilah Perang Bebuyutan. Bangsa siluman yang digjaya, bengis, ambisius dan kejam berupaya melakukan tindakan “penghancuran” terhadap Kabuyutan (tempat sakral) bangsa manusia. Tentu saja bangsa manusia melakukan pembelaan dan perlawanan demi menjaga Kabuyutannya.

Kamasara dalam hal ini berperan sebagai sosok pemimpin yang memperjuangkan dan mempertahankan Kabuyutan dari agresi bangsa siluman. Kamasara berhasil mengalahkan bangsa siluman sehingga

ia berhak menyandang predikat sebagai Batara, yakni Manusia Unggul (*supra human*) yang berhasil melindungi seluruh makhluk dan alam sekitarnya.

Gagasan isi atau gagasan nilai yang terkandung dalam karya cipta ini yaitu adalah usaha memunculkan jiwa keperwiraan (*heroisme*), perjuangan tanpa kenal lelah, strategi yang digunakan untuk meraih kemenangan dan petualangan penemuan hakikat dalam hidup. Dari hasil perenungan tersebut lahirlah sosok manusia bernama KAMASARA, yang secara harfiah memiliki arti KAMA adalah Benih dan SARA adalah Unggul. Jadi KAMASARA artinya adalah Manusia Unggulan atau *Supra Human*.

Paparan narasi lakon wiracarita yang diuraikan barusan merupakan bagian utama dari struktur pembuatan komik, yang mana di dalamnya terkandung beberapa tahap yang sudah lazim dilakukan oleh para komikus yaitu tahap pembuatan penokohan karakter.

Proses visualisasi tokoh karakter memerlukan waktu yang cukup lama mengingat hal ini adalah suatu pekerjaan yang tidak mudah. Perlu pendalaman yang serius dalam menggarap suatu tokoh dengan berpedoman pada naskah cerita, karakter tokoh protagonis tentu berbeda dengan karakter tokoh antagonis. Di dalam penokohan karakter, tampilan kedua karakter tokoh tersebut dapat dibedakan dalam postur tubuh, mimik muka (ekspresi) dan balutan busananya.

B. Naskah Wangsakerta sebagai Sumber Inspirasi

Meskipun Naskah Wangsakerta masih berpolemik serta diperdebatkan oleh kalangan para akademisi khususnya para sejarawan mengenai kebenarannya namun hal ini tidak menyurutkan kegiatan untuk berkarya. Justru naskah yang dibuat oleh Pangeran Wangsakerta pada tahun 1677-

1698 ini memuat begitu banyak informasi sejarah tentang Nusantara dengan begitu rinci, mulai dari zaman Prasejarah, Kerajaan Hindu-Budha, Kerajaan Islam hingga kemunculan kaum misionaris dari Barat.

Uraian demi uraian dalam naskah ini begitu rinci menerangkan segala peristiwa yang terjadi di Tatar Parahyangan dari masa ke masa. Hal ini cukup menarik untuk dijadikan bahan baku bagi sebuah cerita komik dengan tema wiracarita apalagi zaman Nirleka dimana di dalamnya diceritakan tentang kehidupan para raksasa dan siluman yang masih menghuni Tatar Parahyangan. Ini naskah ini sangat memikat sebagai bahan inspirasi dan menjadi stimulasi untuk dijadikan karya. Setelah membaca dan menganalisa naskah ini pengkarya bisa berimajinasi dengan leluasa mulai dari naskah cerita hingga tampilan visualnya.

Salah satu teori yang digunakan sebagai pisau bedah oleh pengkarya adalah teori Hermeneutika, yang mana teori ini mampu membedah dengan cara melakukan interpretasi terhadap isi kandungan dari dalam Naskah Wangsakerta. Pola yang dilakukan adalah dengan cara melakukan penafsiran terhadap teks-teks yang terkandung di dalam naskah, terutama yang ada hubungannya dengan istilah nama zaman Nirleka atau zaman purba.

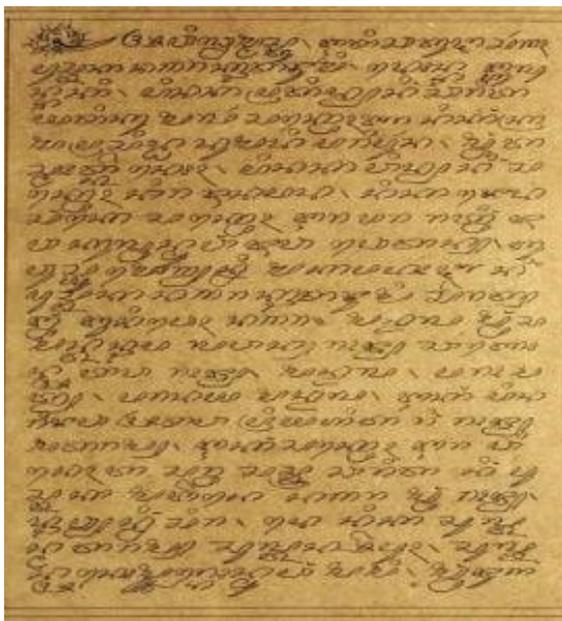
Dalam upaya mewujudkan karya cipta ini, pengkarya melakukan studi penelitian terhadap manuskrip atau naskah kuno Wangsakerta dan menemukan salah satu *sargah* atau bab yang telah diterjemahkan oleh Prof. Dr. Ayatrohaedi berisi tentang kehidupan di Tatar Parahyangan pada masa lampau yang dihuni oleh makhluk-makhluk yang tak lazim bentuknya, seperti makhluk setengah manusia setengah hewan, manusia kera dengan ukuran yang sangat besar, dan para raksasa yang ganas. Berikut salah satu petikannya:

'... 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...'

Temuan data ini menjadi pemicu munculnya gagasan untuk membuat karya yang berbasis pada penelitian. Adapun sebagai titik tolak yang menjadi sudut pandang berpikir atau paradigma adalah dengan menggunakan paradigma Konstruktivisme yang merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan pada anggapan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi dari kita sendiri (von Glaser-feld). Temuan terhadap realitas merupakan pendapat yang bersifat relatif dan subyektif (Hermawan, 2017: 19).



Gambar 8.
Salah satu penggalan tulisan
pada Naskah Wangsakerta
(Dokumentasi: <http://naskahwangsakerta.wikipedia.org.com>)

C. Visualisasi Desain Karakter Tokoh Wiracarita Batara Kamasara

Hal yang paling utama dalam proses pembuatan karya komik adalah unsur penokohan dari cerita yang akan diangkat.

Tokoh adalah elemen penting yang memainkan peranan dalam suatu cerita di dalam komik. Sama halnya dengan karya komik yang digarap oleh pengkarya ini, di mana peranan visualisasi desain karakter menjadi bagian paling awal yang dikerjakan diantara rentetan elemen pembuatan komik.

Visualisasi desain karakter dalam lakon Wiracarita Batara Kamasara ini terdiri dari beberapa langkah atau tahapan yang akan dijelaskan secara rinci agar diperoleh makna filosofis dan teknis penerapannya. Namun, sebelum melangkah lebih jauh pengkarya akan mengulas secara lebih terperinci mengenai makna konsep visualisasi dan desain karakter itu sendiri.

Visualisasi menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sebagai berikut: **visualisasi**/vi·su·a·li·sa·si/ *n* 1 pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya; 2 proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen.

Dalam konteks ini, pengkarya menngusung peran visualisasi sebagai bentuk perwujudan suatu gagasan berupa karya komik, termasuk ilustrasi desain karakter tokoh yang akan diangkat. Adapun konsep yang digunakan konsep Hibrida, konsep hibrida pada karya ini adalah hasil dari persilangan peradaban budaya yang berbeda untuk kemudian dikemas menjadi karya tulis dan karya rupa (komik beserta desain karakternya).

Terdapat 2 (dua) unsur konsep Hibrida dalam karya komik ini, yaitu:

1. Konsep Hibrida Pada Unsur Lakon

Konsep Hibrida pada unsur lakon yakni, peleburan antara cerita-cerita mitos, sejarah, novel roman, dan sebagainya yang bersumber dari berbagai negara yang kemudian dijadikan inspirasi bagi naskah

cerita yang akan dijadikan Tugas akhir ini. Konsep ini akan sangat menarik untuk diangkat karena memiliki makna yang beragam serta kaya akan imajinasi.

2. Konsep Hibrida pada Unsur Rupa

Konsep Hibrida pada bentuk rupa yakni, tampilan bentuk-bentuk yang memiliki *disambiguasi* atau bentuk yang abnormal atau yang tidak lazim, seperti dalam bentuk penokohan pada wangsa siluman atau tokoh-tokoh baik protagonis maupun antagonis.

Tahap selanjutnya adalah memahami terlebih dahulu objek yang akan digarap, objek tersebut tidak lain yakni langkah membuat ilustrasi desain karakter. Pada momentum pembuatan tokoh utama pengkarya melakukan beberapa tahapan yang terdiri dari: deskripsi karakter tokoh, studi referensi visual dan yang terakhir adalah mengeksplorasi bentuk tokoh dengan pola kontemplasi. Untuk lebih memaknai pengkarya menguraikan makna dari desain karakter seperti yang dibawah ini.

Desain Karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “tokoh” baik tokoh protagonis atau antagonis dengan segala atributnya seperti sifat, fisik, mimik muka, senjata yang pakai dan lain sebagainya. Desain karakter merupakan kegiatan awal dalam dalam proses kreatif menuju proses pembuatan komik. Melalui proses pembuatan desain karakter ini bisa ditampilkan sosok tokoh yang dikehendaki mulai dari bentuk tubuh, mimik wajah, perwatakan, kostum yang dipakai hingga senjata yang digunakan dalam pertarungan.

Dalam lakon Wiracarita Batara Kamasara tampilan desain karakter para tokoh mengacu pada kekhasan budaya Nusantara, khususnya budaya Sunda seperti nama tokoh yang diambil secara nama toponimi daerah atau dari kosakata

Sunda dan dari pantun, tampilan bentuk tubuh dan busana yang dikenakan oleh ksatria bangsa manusia dan sosok-sosok horor dari bangsa siluman.



Gambar 9.
Beberapa Tampilan Visual
Desain Karakter Tokoh-tokoh Ksatria
(Dokumentasi: A.K Patra Suwanda, 2019)

Berikut ini adalah visualisasi desain karakter tokoh utama dalam lakon Wiracarita Batara Kamasara :

a. Tokoh Protagonis

1) Tumarahyang



Deskripsi

Merupakan *urwa* dari Kamasara, kakak sang Prabu Kamawiraka. Tumarahyang ialah sosok yang sangat ideal dan sempurna untuk mewarisi tahta ayahnya. Ia seharusnya yang menjadi raja, namun malah memberikannya kepada adiknya yang tidak cakap dalam memimpin, alhasil negara jadi hancur. Karena sikap abainya ini, akhirnya Tumarahyang *disupata* (dikutuk) menjadi seekor anjing hitam. Sebagai penebus dosanya, ia diwajibkan mendampingi Kamasara dalam memperjuangkan kehormatan keluarganya.

2) Kamasara



Deskripsi

Tokoh utama, putera kedua dari Prabu Kamawiraka. Seorang perwira sejati, ia mampu mengembalikan keadaan perang *asimetris* (perang yang tak berimbang) melawan wangsa siluman dan antek-anteknya yang tadinya akan kalah berubah menjadi menang karena strategi tempur yang cerdas. Kamasara berhasil mengembalikan kehormatan dan harga diri leluhur, keluarga dan wangsanya serta menyelamatkan mandala suci Kabuyutan.

3) Rakasaka



Deskripsi

Kakek buyut Kamasara. Sosok manusia unggul era Kerajaan Setra Alas Mayyit. Prabu Rakasaka berhasil menaklukan hampir semua wangsa siluman di Tatar Parahyangan, dan membangun *Prasasti Jagadnata Kabuyutan*, sehingga ia diberi gelar Prabu Ulung-ulung Wirajagadnata. Selama beberapa generasi Tatar Parahyangan aman dan damai karena jasanya.

4) Margataka



Deskripsi

Sahabat Kamasara, tokoh kunci keberhasilan perjuangan Kamasara. Selain sebagai panglima perang, Margataka mahir dalam membuat senjata pusaka (sang empu) dan pandai berdiplomasi. Ia termasuk sebagai manusia unggul karena berhasil mengalahkan Parapalhaka, salah satu raja wangsa Danawa (raksasa) yang kejam dan bengis dalam duel *Bagal Patutunggalan*.

5) Ki Mahalodara



Deskripsi

Sang Guru Kamasara. Ia adalah pemimpin wangsa Guriang. Nyaris tak pernah kalah dalam setiap peperangan. Tabiatnya keras Ksatria pinilih tanding, buas, angkuh dan sangat sakti. Ki Mahalodara seorang petarung ulung yang nyaris tak pernah kalah, memiliki banyak pasukan tangguh. Wujud dari Ki Mahalodara adalah sosok *Maung Lodaya* yang gagah dan garang. Selain memiliki watak sebagai ksatria tempur ia juga jago dalam hal strategi perang dan garang namun penyayang.

6) Ki Hyang Roké



Deskripsi

Selain sebagai penasihat Batara Kamasara, Ki Hyang Roké merupakan wangsa manusia *pinilih* yang mampu membaca keadaan. Kekisruhan antar wangsa manusia menjelang perang suci mampu dibenahi secara cerdas oleh sang penasihat. Ia membuat jebakkan bagi para pengkhianat yang menyamar sebagai para prajurit dan senapati wangsa manusia sehingga para pengkhianat ini ditangkap dan dieksekusi.

b. Tokoh Antagonis

1) Ki Tandasa



Deskripsi

Setelah melakukan *tatapa* (bertapa mempelajari ilmu *kadugalan* dan *kanuragan* dengan amat keras dan waktu yang lama) ia berhasil menggapai tujuannya, yakni menjadi sosok makhluk yang sakti mandraguna. Memiliki daya *kadugalan* dan daya *kanuragan* paripurna sehingga kesaktiaannya nyaris tiada tanding. Ia pun berhasil menjadi pemimpin para wangsa siluman dan menguasai Setra Alas Mayyit dengan gelar Prabu Gonggong Sirna Gongngong.

2) Ki Kunyukbulus



Deskripsi

Merupakan seorang pemikir, ahli siasat, diplomat ulung, banyak akal bulusnya, licik dan sangat kejam. Ia adalah arsitek yang berhasil dalam berbagai peperangan antar wangsa. Ia pun diangkat serta dipercaya menjadi patih sekaligus penasihat raja para siluman, Ki Tandasa alias Sang Wissikmayyit. Karena kecerdasannya, Ki Kunyukbulus berhasil mempengaruhi rajanya yang kemudian diberi wewenang penuh menjalankan pemerintahan di kerajaan Setra Alas Mayyit.

3) Ki Banaspati



Deskripsi

Makhluk dengan bentuk visual yang sangat menyeramkan. Namun dengan bentuk yang demikian, kesaktian Banaspati benar-benar mumpuni dan sukar dikalahkan. Ki Banaspati adalah pemimpin pasukan elit *Telik Sandi* (Intelejen) wangsa siluman di kerajaan Setra Alas Mayyit, ia sangat mahir sebagai mata-mata di tempat-tempat yang menjadi target operasinya

4) Ki Budugbasu



Deskripsi

Sang Peneror, kejam, dan licik. Sosoknya yang gempal dan sangat kuat membuat Ki Budugbasu sulit untuk dikalahkan oleh lawannya. Dalam adegan Perang Suci Kabuyutan Ki Budugbasu berperan sebagai senapati utama yang mampu membunuh banyak dari pasukan Batara Kamasara. Namun, ada titik lemahnya yang mampu dibaca oleh Batara Kamasara sehingga Ki Budugbasu mampu dikalahkan dengan senjata panah pusaka bambu kuning.

5) Ni Inggih Jumening



Deskripsi

Ia adalah seorang siluman dengan *nyamuni* (merubah wujud) menjadi nenek-nenek dengan mimik muka yang ngeri dan tidak menyenangkan. Ia ahli membuat mantra dan mantranya sangat manjur untuk membunuh lawannya dari jarak jauh. Hobinya membuat jiwa-jiwa (roh) merana dan kalang kabut untuk kemudian direnggutnya jiwa-jiwa itu dan simpannya sebagai koleksi.

6) Rogahala



Deskripsi

Garang, bengis, kejam, gahar, kuat, angkuh, dan meyeramkan merupakan watak dari Ki Rogahala. Ia adalah seorang senapati pemberani dari wangsa Danawa. Ia dan pasukannya memilih mengabdikan kepada Ki Tandasa (Sang Wissikmayyit) karena dijanjikan akan dibantu mengalahkan musuh besarnya yakni kakaknya sendiri, Amura yang menjadi penguasa wangsa Danawa.

SIMPULAN

Suatu karya penciptaan tidak terlepas dari pengaruh dalam (*internal*) dan pengaruh luar (*eksternal*) dalam diri sang kreatornya, hal ini bisa jadi yang memperkaya hasil karya ciptanya. Sama halnya dengan karya cipta Wiracarita Batara Kamasara yang tidak bisa terlepas dari pengaruh dalam (*internal*) yang dalam hal ini adalah kehidupan lingkungan keluarga, sosial masyarakat dan tindakan *nyukcruk galur* atau observasi ke lapangan telah membantu mengkonstruksi paradigma berpikir. Pengaruh luar (*eksternal*) terutama karya-karya komik dari Barat juga

sangat berpengaruh secara signifikan terutama dalam aplikasi wujud karyanya, baik itu narasi wiracarita (naskah cerita) maupun karya rupa (komik).

Fenomena keberadaan naskah Wangsakerta, citra rupa bentuk wayang dengan wiracaritanya, perwujudan bentuk komik Barat dan komik Jepang merupakan wilayah inspirasi yang kemudian menjadi stimulasi lahirnya pembuatan narasi cerita dan desain karakter tokoh-tokohnya.

Upaya untuk mewujudkan karya cipta ini langkah yang ditempuh adalah dengan memakai teori Hermeneutika, metoda Scott McCloud dan metoda Kualitatif yakni langkah pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik observasi lapangan dan studi dokumentasi terhadap folklor (cerita rakyat). Visualisasi desain karakter tokoh protagonis dan antagonis yang ditampilkan terinspirasi dari citra tokoh wayang dan kisah para raja dari Tatar Sunda dan para musuhnya.

Daftar Pustaka

- Ayatrohaedi. 2005. *SUNDAKALA: Pustaka Rajya-rajya i Bhumi Nusantara*, Pustaka Jaya, Jakarta.
- Danasasmita, Saleh (Atja). 1987. *Naskah Wangsakerta: Pustaka Pararatuwan I Bhumi Jawadwipa*, Depdikbud, Jakarta.
- Hermawan, Deni & Dimiyati, Ipit Saefidier. 2017. *Antropologi Seni: Pendekatan, Teori, Metode dan Aplikasi*, Pasca Sarjana ISBI, Bandung.
- McCloud, Scott. 1993. *UNDERSTANDING COMICS: The Invisible Art*, Gramedia, Jakarta.
- Nalan, Arthur. S. & Heriyawati, Yanti. 2016. *Metode Penelitian Lapangan*, Pasca Sarjana ISBI, Bandung.
- Poespoprodjo. W. 2004. *Hermeneutika* Pustaka Setia, Bandung.
- Soedarsono, R.M. 1999. *Metodologi Penelitian Seni, Pertunjukan dan Seni Rupa*, MSPI, Bandung.
- Sumardjo, Jakob. 2003. *Simbol-simbol Artefak Budaya Sunda: Tafsir-tafsir Pantun Sunda*, Kelir, Bandung.
- Sumardjo, Jakob. 2011. *Sunda: Pola Rasionalitas Budaya*, Kelir, Bandung..
- <http://www.fiksisejarah.org.com>
- <http://www.kbbionline.org.com>
- <http://www.perang.i.d.wikipedia.org.com>
- <http://www.naskahwangsakerta.org.com>