

Hasil Transformasi Bentuk Tokoh Jatayu dalam Bentuk 3 Dimensi Digital Melalui Analisis Analogi Bentuk

Ningroom Adiani^{1*}, Choirul Anam², Riski Sofiyah³

^{1,2,3}Desain Produk, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya,
Jl. Arief Rahman Hakim No.100, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Surabaya, INDONESIA
E-mail: ningroom.despro@itats.ac.id

*Penulis korespondensi

Abstrak

Pelestrian budaya wayang kepada kaum muda saat ini perlu dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital yang sedang berkembang dan dikenali oleh mereka. Karakter tokoh wayang perlu dikenalkan dan dilestarikan dalam bentuk lebih modern, sesuai dengan media komunikasi gawai atau televisi digital. Salah satu tokoh wayang tersebut adalah Jatayu. Jatayu adalah salah satu tokoh wayang tritagonis pada cerita Ramayana yang perlu diteladani kepahlawanannya. Dalam narasinya, Jatayu berani bertarung melawan Rahwana yang lebih sakti dan lebih perkasa demi menolong Sinta, walaupun akhirnya gugur. Bentuk wayang purwa tokoh Jatayu perlu ditransformasikan ke bentuk modern, sehingga dapat diaplikasikan pada media *game* atau film animasi/kartun. Hasil transformasi tersebut adalah bentuk 3 dimensi digital sesuai karakter tokoh Jatayu. Melalui metode berfikir analogi, akan diwujudkan bentuk 3 dimensi digital Jatayu. Metode ini mengharuskan adanya 3 aspek penting yaitu aspek sumber, aspek kesamaan, dan aspek target. Metode observasi digunakan dalam menemukan sumber-sumber data bentuk-bentuk Jatayu dalam wayang Purwa dan dalam bentuk visual yang dibangun dan diwujudkan oleh para seniman dan sastrawan. Analisis kualitatif digunakan untuk mencari kesamaan pada bentuk-bentuk visual Jatayu tersebut, sehingga didapatkan ciri khas karakter Jatayu. Aspek target dalam penelitian ini adalah wujud bentuk 3 dimensi digital Jatayu yang dapat diaplikasikan di dalam *game* dan film pada media *gadget* atau televisi. Beberapa wujud Jatayu dalam bentuk 3 dimensi diekspresikan bergaya kartun.

Kata kunci: bentuk, digital, karakter, Ramayana, tokoh.

Abstract

Title: *Results of the Transformation of Jatayu Figures in Digital 3-Dimensional Forms through Shape Analogy Analysis*

Introducing the cultural heritage of wayang (shadow puppetry) to the younger generation requires utilizing the evolving digital technology that they are familiar with. The characters of wayang need to be introduced and preserved in a more modern format, suitable for communication through digital devices or digital television. One of these wayang characters is Jatayu, a tritagonist in the Ramayana story whose heroism should be emulated. In the narrative, Jatayu fearlessly battles against the mighty Rahwana to save Sinta, even though he ultimately falls in the fight. The traditional wayang purwa form of the character Jatayu needs to be transformed into a modern form that can be applied in games or animated/cartoon films. The result of this transformation is a three-dimensional digital representation that captures the essence of the character Jatayu. Using the method of analogy, a three-dimensional digital form of Jatayu is created. This method requires three important aspects: the source aspect, the similarity aspect, and the target aspect. The observation method is employed to identify the sources of data, including the various forms of Jatayu in wayang purwa and the visual forms constructed and manifested by artists and literary figures. Qualitative analysis is used to discover similarities among the visual forms of Jatayu, thus capturing the distinctive characteristics of the character. The target aspect of this research is to create a three-dimensional digital representation of Jatayu that can be applied in games and films for digital devices or television media. Some three-dimensional forms of Jatayu are expressed in a cartoon style.

Keywords: *character, digital, form, figure, Ramayana.*

Pendahuluan

Dalam memperkenalkan tokoh-tokoh narasi atau mitos budaya kepada masyarakat khususnya kaum muda Indonesia, lebih optimal melalui teknologi telekomunikasi seperti gawai atau televisi, dimana dapat menjangkau wilayah luas dengan

biaya lebih murah. Kaum muda Indonesia saat ini lebih mengenal tokoh-tokoh kartun atau anime dari negara lain daripada tokoh-tokoh wayang Indonesia, karena bentuk tokoh tersebut banyak ditemui di gawai atau televisi pada aplikasi game online, film-film kartun, atau komik digital. Pengakuan International terhadap wayang, ditunjukkan dengan

diumumkannya oleh PBB bahwa seni wayang adalah hasil budaya bangsa Indonesia. Seni pewayangan telah dikukuhkan oleh UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage Humanity*. Kemampuan adaptif yang kreatif sangatlah diperlukan dari segenap stake holders seni pewayangan agar dapat tetap lestari pada masa yang akan datang (Bedjo Rianto, 2011:5).

Untuk melestarikan seni pewayangan, diperlukan adaptasi bentuk wayang purwa ke wayang modern. Hal ini karena gadget atau televisi sebagai media komunikasi visual wayang yang efektif saat ini, menggunakan media visual seperti game online, film kartun, animasi 2 Dimensi atau 3 Dimensi atau komik digital yang memerlukan bentuk wayang modern. Bentuk wayang modern adalah bentuk tokoh wayang yang dibuat melalui aplikasi menggambar digital 2 dimensi antara lain GIMP, Inkscape, Photoshop, Creldraw, Flash atau lainnya; (gambar 2) atau aplikasi menggambar digital 3 dimensi, antara lain: Sketchup, autoCAD, FreeCAD, Blender atau lainnya; (gambar 1) yang telah melalui proses transformasi bentuk menjadi bentuk baru yang lebih diminati dan dapat diaplikasikan pada media-media teknologi masa kini. Hasil bentuk gambar aplikasi-aplikasi tersebut disebut gambar bentuk digital.

Beberapa teknik bentuk akan berbeda pada penggambaran digital, dalam menghasilkan bentuk- bentuk tokoh wayang. Dalam mesin atau komputer, software yang digunakan akan mengungkapkan ikon tubuh dalam bentuk citra dua dimensi. Dari citra tersebut akan dibuat menjadi bentuk tiga dimensi dengan cara; bentuk 2 dimensi akan diputar 3600 sehingga terbentuk seperti tabung. Dari tabung-tabung tersebut akan tergabung menjadi citra utuh bagian dari ikon tubuh. Citra tubuh 3 dimensi diidentikkan sebagai tanda berbentuk geometri sederhana ketika di dalam mesin/komputer. Dari bentuk-bentuk geometri sederhana tersebut, akan digabungkan menjadi citra tubuh yang disesuaikan dengan citra bentuk tubuh 2 dimensi yang sebelumnya telah dimasukkan ke software (Ningroom, 63).

Diperlukan transformasi bentuk manual tokoh wayang ke bentuk digital, dimana bentuk digital tokoh wayang ini disebut bentuk modern, karena telah mengalami beberapa penyederhanaan bentuk dari bentuk wayang purwa ke bentuk baru (modern). Penyederhanaan bentuk diperlukan agar penggambaran digital lebih mudah dikerjakan dan proses pembuatan animasi, film atau komik digital lebih cepat waktunya. Pada pembuatan visual cerita wayang modern pada media tersebut diutamakan ekspresi wajah, gerak tubuh, dan intonasi (penekanan) dalam mewujudkan karya.

Pada media animasi 3 dimensi digital dan bentuk 3 dimensi figur tokoh-tokoh wayang modern dibuat berdasarkan citra bentuk 2 dimensi yang diputar 360°. Jadi sebelum membuat bentuk 3 dimensi dibuat dahulu bentuk 2 dimensi.

Banyak cerita pewayangan yang mengulas tentang kisah-kisah kepahlawanan, seperti kisah Ramayana. Tokoh-tokoh dalam narasi Ramayana, antara lain: Rama dan Sinta sebagai



Sumber: staff.uniku.ac.id/riopriantama/author/riopriantama/
Gambar 1. Citra bentuk 3 Dimensi digital dengan software 3ds Max



Sumber: webneel.com/adobe-photoshop-latest-2021-version-features

Gambar 2. Citra bentuk 2 dimensi digital pada software Adobe Photoshop CC 2021

tokoh protagonis dan Rahwana sebagai tokoh antagonis, didukung oleh tokoh-tokoh tritagonis seperti Laksmana, Hanoman dan Jatayu, dimana setiap tokoh memainkan peran sesuai dengan cerita narasi Ramayana, sehingga karakter tokoh terbentuk dari peran penokohnya. Tokoh-tokoh utama (Rama, Sinta dan Rahwana) lebih dikenal perannya daripada tokoh tritagonis/tokoh pendukung. Ada tokoh tritagonis dalam narasi Ramayana berperan sangat sedikit sekali yaitu Jatayu. Dengan bentuk yang berbeda yaitu seekor burung, tokoh Jatayu divisualkan pada relief candi Prambanan (salah satu candi di Desa Prambanan, Kecamatan Bokoharjo, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta). Pada situs *website* Balai Pelestarian Cagar Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia dapat diakses tentang Kompleks Candi Prambanan. Cerita Ramayana terdapat di relief candi Prambanan dan candi Penataran, hal ini diungkapkan oleh Srimulyono, bahwa sekitar tahun 782-872 di Candi Prambanan dibuat relief cerita Ramayana. Candi Prambanan mempunyai relief cerita Ramayana yang lengkap dibanding dengan candi lainnya (Bagus, 2020:22, Mulyono, 1978:60).

Dalam perkembangan narasi ceritanya, tokoh Jatayu sangat dikagumi, karena perannya sebagai pejuang yang tewas dalam pertarungan melawan keburukan yang dilakukan oleh

Rahwana. Keberaniannya melawan sosok yang lebih perkasa dan lebih sakti (Rahwana) dari dirinya adalah salah satu alasan yang membuat tokoh Jatayu sangat dikagumi dan dianggap sebagai pahlawan.

Kepahlawanan Jatayu dalam kisah Ramayana menarik untuk diulas, dijadikan sebagai contoh baik bagi kaum muda Indonesia. Banyak cara dilakukan untuk melestarikan cerita narasi tentang Jatayu, salah satunya adalah dengan membuat bentuk digital 3 Dimensi Jatayu. Seiring perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi, bentuk 3 Dimensi ini dapat diaplikasikan dalam film Animasi 3D, film Kartun atau bentuk *action figure* Jatayu. Bentuk Jatayu asli sebagai burung akan ditransformasikan dalam wujud manusia, sehingga menjadi wujud manusia burung. Wujud ini diharapkan akan lebih dikenal dan disukai di kalangan muda Indonesia, karena wujud ini merupakan hasil analogi kepribadian Jatayu yang gagah berani dan berani mati melawan keburukan. Kepribadian burung Jatayu diidentikkan dengan kepribadian manusia sehingga bentuk Jatayu sebagai manusia burung dapat mewakili bentuk Jatayu pada wayang purwa (berbentuk burung) atau wayang orang (orang berkostum mirip burung).

Metode

Beberapa metode digunakan dalam membuat hasil transformasi bentuk Jatayu dalam bentuk digital. Pertama, metode observasi data digunakan untuk mencari data tentang tokoh Jatayu melalui Pustaka. Data-data ini akan digunakan dalam menentukan ciri- ciri karakternya. Beberapa data tersebut antara lain: data tentang bentuk-bentuk visual burung Jatayu, cerita-cerita yang menarasikan tokoh Jatayu, dan beberapa gambar ekspresi yang memvisualisasikan tokoh Jatayu.

Kedua, metode kualitatif digunakan pada saat observasi data dan saat menentukan hasil analisis karakter bentuk burung Jatayu. Analisis visualburung Jatayu dari berbagai bentuk ekspresi burung Jatayu yang telah digambarkan atau dibentuk pada relief candi Prambanan sampai yang dibentuk atau digambarkan oleh para seniman, dilakukan untuk menentukan ciri khas dari wujud Jatayu. Dengan menganalisis berbagai komponen yang menjadi kekhasan Jatayu, akan diwujudkan visual Jatayu dalam penggambaran bentuk 3D digital.

Ketiga, metode berpikir analogi digunakan untuk mengekspresikan bentuk burung Jatayu. Karakter Jatayu digunakan untuk mewujudkan bentuk Jatayu dalam bentuk manusia burung secara detail dan 3 dimensi. Metode ini mengharuskan adanya 3 aspek penting yaitu aspek sumber, aspek kesamaan, dan aspek target (Sudarma, 23). Aspek sumber didapatkan dari data-data literatur yang terkumpul, aspek kesamaan digunakan pada proses analisis data, dan aspek target didapatkan dari hasil analisis.

Pembahasan

Narasi Jatayu

Jatayu hanyalah hewan mitologi. Namun di India, terdapat perwujudan Jatayu berupa patung burung yang sangat besar.

Patung ini berada di Jatayu Earth's Centre, Negara Bagian Kerala, India (travel.kompas.com, 16-05-2019). Bentuk Jatayu dapat dianalogikan seperti bentuk burung Garuda. Jatayu adalah putra Aruna dan keponakan Garuda. Ia adalah saudara Sempati. Ia adalah seekor burung yang melihat bagaimana Dewi Sita diculik oleh Rawana (Cahyono, 2020).

Melihat silsilah keluarga Jatayu di atas, bentuk Burung Jatayu dapat dianalogikan dengan bentuk burung Garuda. Beberapa sastrawan, seniman dan desainer Indonesia mengkaitkan bentuk burung Garuda ini dengan bentuk burung yang merupakan hewan khas di Jawa, yaitu Elang Jawa. Hal ini sangat menarik untuk diulas tentang bentuk burung Jatayu. Dalam bentuk visual, bentuk burung Jatayu pada relief candi atau pada wayang purwa atau bentuk burung Elang adalah berbeda, tetapi berdasarkan filosofinya sifat keduanya ada kesamaan, yaitu keemasan atau bercahaya, simbol keberanian, kekuasaan, dan kegagahan.

Elang secara lebih lanjut dijadikan sebagai simbol dari kecepatan dan keberanian untuk terbang lebih tinggi. Elang merupakan raja dari para burung, yang dikenal sebagai simbol dari kekuasaan yang besar dan kegagahan. Penggunaan burung Garuda, yang kemudian dikenal dengan burung elang Jawa dan telah dinobatkan sebagai maskot satwa langka dari Indonesia pada tahun 1992, yang merupakan habitat asli dari daerah di kawasan Indonesia (Oentoro, 2012:50).

Wujud tokoh wayang dibentuk dengan mengamati dan menganalisis karakter penokohnya sesuai narasi atau mitos yang melekat pada dirinya, maka bentuk karakter tokoh wayang digambarkan sesuai dengan narasi ceritanya atau mitos kepribadian yang melekat padanya. Karakter Jatayu yang gagah berani dan rela berkorban nyawa demi menegakkan kebenaran terdapat pada beberapa narasi berikut ini. Seperti dituliskan dalam beberapa artikel dan jurnal yang membahas tentang Ramayana, antara lain :

Narasi pertama, hilangnya Dewi Sinta dapat diketahui setelah Raden Rama dan Laksmana berjumpa dengan seekor burung Garuda yang bernama Jatayu. yang sedang menghadapi kematiannya. Pada waktu itu Jatayu masih dapat menceritakan peristiwa yang diketahuinya dengan perkataan yang terputus-putus. bahwa Dewi Sinta istri Rama, telah diculik PrabuRahwana dan dibawa terbang ke negara Langkapura (Suhardi, 1997:7-8).

Shinta dibawa pulang ke istananya di Alengka. Saat dalam perjalanan Rahwana dihadang oleh burung Garuda besar yang bernama Jatayu. Jatayu tahu yang dibawa oleh Rahwana adalah Shinta, dengan cekatan Jatayu mengepakannya sayapnya, mengejar kereta kencana Rahwana dan menghantamnya hingga jatuh ke tanah, dengan cakarnya Jatayu menyakar dan mencengkram rambut dari Rahwana, akan tetapi Rahwana berusaha terus terbang dan mempercepat laju kereta kencananya. (Bagus, 2020:4; C.Rajagopalachari, 2012 :102).

Kisah kepahlawanan Jatayu didapati dalam kitab wiracarita ramayana, termasuk dalam terjemahan Ramayana berbahasa Sansekerta karya Walmiki ke dalam bahasa Jawa Kuno

dalam bentuk kakawin semasa pemerintahan Balitung (tahun 899–911 M). Jatayu tampil serta merta untuk membebaskan Dewi Sita yang tengah diculik oleh Rahwana untuk dibawa terbang ke Nagari Langka (Alengka, kini berada di negara Srilanka).

Tatkala Jatayu telah berada dekat dengan Sita, sontak raja raksasa Rahwana menghujamkan tombak ke arah Jatayu dalam teks Ramayana, Jatayu dikisahkan terluka akibat pedang Rahwana yang ditebaskan ke arah sayap Jatayu, sehingga tubuhnya jatuh ke tanah dengan darah bercucuran (Ahmad, 2020).

Karakter tokoh Jatayu dalam cerita Ramayana adalah Jatayu (Burung), seekor burung raksasa yang dalam hidupnya selalu menjalankan kebenaran, berjasa pada Sri Rama ketika berperang dengan Rahwana, untuk merebut Dewi Sita. Namun naas baginya sayapnya kena sabetan pedang Rahwana, sehingga dia terjatuh tidak bisa terbang, Jatayulah yang mengisahkan Rama kemana Sita dibawa oleh Rawana. Bentuk fisik Jatayu sama dibuat $\frac{3}{4}$ dari pandangan depan (Suardana, 2013:34-79).

Cerita Ramayana mempersepsikan sosok Jatayu sebagai Burung Garuda. Sebutan Garuda merupakan sebutan mitologi untuk seekor burung khas di Jawa, yaitu Elang Jawa (Hadi Saputra, 2013).

Dari berbagai cerita di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Jatayu adalah seekor burung yang menolong manusia (Dewi Sita) dari penculiknya (Rahwana).
2. Bentuk burung Jatayu dapat dianalogikan seperti bentuk burung elang Jawa.
3. Seekor burung yang serupa dengan burung Garuda.
4. Dapat berbicara dengan manusia.
5. Berani menegakkan kebenaran.
6. Mampu bertarung dengan raksasa (Rahwana), dengan cakar yang kuat.
7. Mempunyai sayap yang kuat, karena dapat mengejar Rahwana yang menculik Sita.

Karakter Jatayu akan diambil dari analisis kepribadiannya dalam beberapa cerita narasi Ramayana di atas. Deskripsi karakter menurut Nurgiantoro adalah orang-orang atau sesuatu yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan (Nurgiantoro, 2002).

Gaya Bentuk Tokoh Jatayu

Gaya penggambaran bentuk tokoh sangat diperlukan dalam karya kartun atau anime. Dalam pembuatan bentuk gaya penggambaran atau perwujudan sangatlah penting, karena digunakan untuk membedakan jenis konsumen, budaya populer suatu daerah atau sebagai ciri khas karya. Beberapa bentuk gaya penggambaran 2 dimensi menurut kategorinya, adalah Realis, simbolik, kartun, *anime*, *hard-surfaces*, *organic*, dan *environment* (Withrow, 2007:56). Berikut

diberikan bentuk karakter 2 Dimensi yang dapat diaplikasikan dalam bentuk 3 Dimensi, yaitu:

Chibi

Chibi sendiri merupakan sebuah gaya penggambaran yang berasal dari Jepang, di mana gaya ini merupakan deformasi yang bersifat kecil atau pendek, simpel dan lucu (Gambar 3). Gaya *chibi* ini pertama kali digunakan oleh komikus Jepang Momoko Sakura dalam Chibi- Maruko-Chan, 1986. Gaya ini kemudian digemari dan digunakan secara luas di dunia (Togashi, 2005). Contoh aplikasi karakter bentuk 3 dimensinya seperti pada penggambaran bentuk tokoh-tokoh kartun film Doraemon (Gambar 4).

Realis

Realis atau *realism*, merupakan salah satu gaya gambar mengutamakan kesesuaian dengan keadaan yang sesungguhnya di dalam kehidupan nyata (Gambar 5). Realis yang



Sumber: www.youtube.com/watch?v=IX1baK5YcfU (Diakses pada 4 May 2021)

Gambar 3. Chibi style



Sumber: Gambar animasi Doraemon - Bing images

Gambar 4. Chibi style dalam animasi film kartun Doraemon

sempurna memiliki tingkat kemiripan yang sangat akurat dengan obyek aslinya, hal ini juga bisa disebut dengan *photorealism*, yang berarti memiliki penampilan yang hampir sama dengan foto. Contoh aplikasi karakter bentuk 3 dimensi bergaya realis seperti pada penggambaran bentuk tokoh-tokoh kartun film Sopo Jarwo (Gambar 6).

Kartun

Kartun atau *cartoon* merupakan gaya gambar yang lucu dan menghibur, biasanya disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkaian cerita baik berupa komik maupun animasi. Penggambaran jenis ini lebih banyak diidentikkan secara humor dan karikatur. Oleh sebab itu figur kartun lebih sering digambarkan bebas tanpa mempedulikan bentuk nyata yang proporsional (Gambar 7). Contoh aplikasi karakter bentuk 3 dimensi bergaya kartunis seperti pada penggambaran bentuk tokoh-tokoh kartun film Naruto (Gambar 8).

Dengan mengamati penggambaran gaya di atas, maka penggambaran bentuk dengan gaya *chibi* banyak diaplikasikan

pada film kartun anak-anak, di mana sifat humor dan kekeluargaan lebih banyak dinarasikan. Dengan bentuk mata lebih besar dan bentuk wajah seperti penggambaran wajah anak-anak dan sangat sesuai diterapkan pada animasi atau kartun dengan konsumen anak-anak karena dianalogikan dengan bentuk wajah bayi yang polos dan lucu. Penggambaran bentuk dengan gaya realis banyak diaplikasikan pada film kartun keluarga, dimana kekeluargaan dan gotong royong lebih banyak dinarasikan. Dengan bentuk wajah seperti penggambaran wajah normal atau sesuai dengan kenyataan, sangat sesuai diterapkan pada film animasi atau kartun untuk konsumsi semua anggota keluarga maupun semua umur. Bentuk kartun *style* banyak diterapkan pada tokoh-tokoh kartun *anime* dan *manga*. Dengan narasi tentang pergulatan dan kepahlawanan melawan keburukan atau kejahatan. Bentuk ini sangat sesuai digunakan untuk menggambarkan tokoh Jatayu yang dianggap pahlawan oleh Rama.

Perkembangan penggambaran bentuk tokoh *anime* mengalami perubahan. Berikut diberikan hasil survei risamedia.com tentang perubahan tersebut. Bentuk karakter tokoh *anime*



Sumber: www.boredpanda.com/realistic-colored-pencil-drawings-nestor-canavarro/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic
Gambar 5. Realis style



Sumber: www.pinterest.com/pin/44057877605435875/
Gambar 7. Kartun style



Sumber: e995ac9171bba50791029afe28a92f88.jpg (1600x900) (pinimg.com)
Gambar 6. Realis style pada wujud kartun film animasi Sopo Jarwo



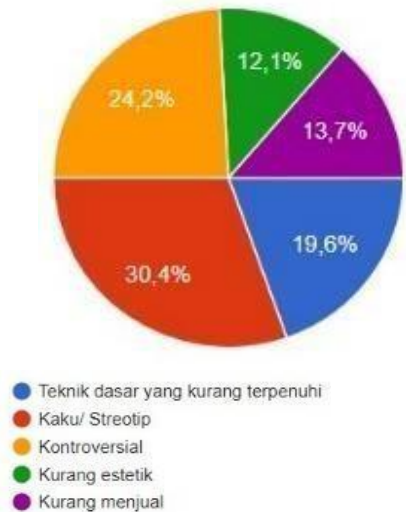
Sumber: Gambar animasi naruto - Bing images
Gambar 8. Kartunis style pada tokoh-tokoh anime dalam film Naruto

mengalami perbedaan dan perkembangan. Karakter *anime* tahun 1990-an mata bulat lonjong, hidung terlihat bagian ujungnya saja dan rambut mengembang, sedangkan karakter tahun 2010-an mata bulat besar (tidak sebesar mata pada karakter anime shoujo), hidung setitik dan rambut tidak mengembang (Gambar 9). Bentuk karakter ini merupakan hasil imajinasi, jadi seringkali tidak sesuai realita.



Sumber: risamedia.com dan Kotaku
Gambar 9. Perbedaan bentuk karakter anime di 90-an dan 2010-an

Survei pada bulan Mei 2018 oleh risamedia.com, 30,4% responden menyatakan bahwa bentuk karakter *anime* sering mendapat stereotip negatif di masyarakat dan kurang diminati di industri kreatif Indonesia (Gambar 10). Karakter bentuknya dianggap kekanak-kanakan, kaku dan cenderung menghilangkan esensi seni. Hal ini menyebabkan bentuk wajah dan rambut pada *anime* tidak dapat diaplikasikan begitu saja pada wujud penokohan wayang.



Sumber: risamedia.com
Gambar 10. Diagram hasil survei Mei 2018

Analisis Bentuk Visual Jatayu

Berbagai bentuk visual dari burung Jatayu dari beberapa literatur digunakan sebagai kajian sumber bentuknya. Berikut ulasannya :

a. Bentuk Jatayu pada relief Candi Prambanan
 Relief pada Gambar 11, menampilkan Sita atau Sinta tengah diculik Rahwana yang menunggangi raksasa bersayap, sementara burung Jatayu di sebelah kiri atas mencoba menolong Sinta. Cerita Ramayana dipahatkan pada relief candi, pada pagar langkan sisi dalam dari candi Siwa

dalam kompleks Candi Prambanan, yang dibangun masa pemerintahan Raja Balitung di era keemasan Kerajaan Mataram (Balai Pelestarian Cagar Budaya Propinsi D.I Yogyakarta, 2020). Tokoh Jatayu divisualkan sebagai seekor burung berukuran tinggi setengah dari tubuh manusia yang tengah bertarung untuk menyelamatkan Sinta dari cengkeraman raksasa bersayap yang menculik dan membawanya pergi terbang. Jatayu terkena senjata (semacam tombak) Rahwana.



Sumber : id.wikipedia.org/wiki/Candi_Prambanan
Gambar 11. Burung Jatayu pada relief candi Prambanan

b. Bentuk Jatayu dianalogikan seperti wujud Elang Jawa
 Bentuk asli elang Jawa pada foto tersebut memperlihatkan beberapa bagian tubuhnya yang mempunyai ciri khas tertentu. Ciri khas tersebut antara lain: ada bulu jambul di atas kepala, ada jalu pada kedua kaki yang berwarna coklat terang, dan mempunyai bulu ekor dan sayap. Kombinasi warna bulu di tubuhnya adalah kombinasi warna coklat (ada coklat bervalue rendah, coklat keemasan, coklat bervalue tinggi), hitam (ada hitam kecoklatan dan hitam) dan putih (ada putih kecoklatan dan putih tulang). Bentuk paruh seperti burung pemakan daging (karnivora) dan bentuk cakar yang renggang/berjarak dan berkuku tajam melengkung ke dalam. Jumlah jari pada cakar ada 4.



Sumber : Gerava.com
Gambar 12. Elang Jawa

c. Bentuk Jatayu pada komik R.A Kosasih
 Visualisasi bentuk Jatayu pada cover komik karangan R.A Kosasih berjudul Ramayana adalah seekor burung besar dengan bulu-bulu yang tajam, paruh dan cakar yang besar dan kuat. Seekor Jatayu diwujudkan sebagai seekor burung dengan ukuran sebesar Rahwana. Bentuk burung seperti burung Elang/burung pemakan daging, mampu berkelahi dalam posisi terbang, menggunakan sayap dan cakarnya sebagai senjata.



Sumber: www.goodreads.com/book/show/10304713-ramayana

Gambar 13. Cover komik Ramayana karya Raden Ahmad Kosasih

d. Patung Jatayu karya Bagus Santoso Febrianto
Wujud Jatayu divisualkan berupa patung dengan bentuk sekor burung yang berukuran 3/4 dari bentuk tubuh Rahwana. Bentuk seekor burung dengan jalu atau susuh yang terdapat pada sayap dan kaki. Visualisasi bentuk paruh burung yang melengkung ke bawah (seperti paruh burung Elang) dan bentuk-bentuk bulu pada sayap dan ekor yang lebar, panjang, tebal dan melengkung sedikit lancip. Bentuk cakar seperti burung Elang, yaitu bercakar 4 dan berkuku lancip/tajam.



Sumber: pin.it/i37frsz2xsae7c, 2019

Gambar 14. Patung pertarungan Rahwana dan Jatayu oleh Bagus Santoso Febrianto

e. Bentuk Jatayu pada wayang kulit modern
Bentuk wayang kulit Jatayu bertubuh manusia burung dengan tangan berbentuk sayap, dimana kedua tangan masing-masing membawa senjata keris berbentuk lancip dan bergelombang. Bulu pada sayap berbentuk lengkung, bertumpuk dan lancip. Ada jalu/ susuh pada kedua kaki dan cakar berjumlah 4 dengan kuku yang lancip. Bulu-bulu berbentuk lancip berwarna merah dan emas terdapat diatas kepala dan ekor. Warna badan coklat keemasan dengan sayap berwarna coklat gelap keemasan.



Sumber: "jatayu keponakan garuda" | Taruna News

Gambar 15. Wayang Kulit tokoh Jatayu

f. Bentuk Jatayu pada wayang orang
Bentuk burung Jatayu yang diperankan dalam wayang orang/sendratari berbentuk manusia burung. Bentuk tubuh berupa manusia dengan bulu-bulu pendek melengkung disekujur tubuhnya dan berwarna merah keemasan. Kepala burung berparuh melengkung seperti paruh burung pemakan daging (seperti Elang) dan berwarna putih kecoklatan, tangan berbentuk sayap dengan bulu berwarna merah, ada bulu diatas kepalanya (jambul), warna bulu jambul dan ekor adalah merah, dan ada jalu kakinya. Dominasi warna merah dan emas pada kostum penari Jatayu.



Sumber: www.youtube.com/watch?v=eulLnaFXB9A

Gambar 16. Jatayu dalam sendratari Ramayana di kompleks candi Prambanan

g. Bentuk Jatayu pada wayang purwa yang telah dimodifikasi warna bulunya
Bentuk Jatayu divisualkan berupa burung dengan leher panjang. Bentuk seekor burung dengan jalu atau susuh pada kaki. Bentuk kaki seperti burung Elang, yaitu ada 4 cakar dan

berkuku lancip/tajam. Bentuk paruh melengkung ke bawah (seperti paruh burung Elang) dan bentuk-bentuk bulu pada sayap dan ekor yang Panjang, bertumpuk dan melengkung sedikit lancip. Ada mahkota dan bulu (jambul) pada kepala.

Dominasi warna hijau, merah dan keemasan pada bulu dan ukuran leher yang lebih panjang merupakan hasil modifikasi. Warna kaki coklat terang dan warna paruh merah.

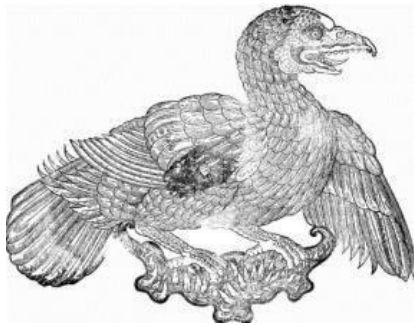


Sumber: jagad.id/wayang-jathayu/

Gambar 17. Burung Jatayu dengan dominasi warna bulu hijau merah dan emas

h. Burung Jatayu pada wayang Purwa

Bentuk seperti burung dengan paruh panjang melengkung ke dalam. Bercahar tajam dengan bulu disusun bertumpuk dan tidak ada jalu pada kedua kaki dan tidak ada jambul pada kepala.



Sumber:

www.pitoyo.com/duniawayang/gallery/details.php?image_id=836&mode=search&sessionid=3chmmt3fji72bk147q9bl8ahj2

Gambar 18. Jatayu dalam wayang Purwa

i. Patung Jatayu dibuat oleh Rajiv Anchal di India



Sumber: travel.detik.com/international-destination/d-4546518/patung-burung-terbesar-di-dunia-ada-di-india

Gambar 19. Patung Jatayu karya Rajiv Anchal di India

Patung Jatayu raksasa ini mempunyai satu sayap, berbentuk mirip burung Elang, dengan ekspresi kesakitan setelah kalah melawan Rahwana.

j. Patung Jatayu di Simpang Lima, Kabupaten Semarang Patung ini ditempatkan di Simpang Lima Semarang, di depan pusat jajanan khas Ungaran, Kabupaten Semarang. Jatayu dibentuk seperti manusia burung yang mempunyai cakar kaki dan tangan yang tajam berjumlah 4, bentuk paruh melengkung, gigi yang tajam, mempunyai bulu pada sayap dan ekor, bermata tajam, dan mempunyai hiasan di kepalanya (seperti mahkota).



Sumber: artkimianto.blogspot.com/2009/07/patung-jatayu.html

Gambar 20. Patung Jatayu di Simpang Lima, Kabupaten Semarang

k. Bentuk Jatayu dari Akhmad Fadli dalam komik digital berjudul *Pranaya The eye of Rahwana*



Sumber :

www.webtoons.com/id/challenge/pranaya-the-eye-of-rahwana/the-might-and-the-sky/viewer?title_no=547341&episodeno=2

Gambar 21. Jatayu oleh Akhmad Fadli

Bentuk tokoh Jatayu diwujudkan seperti manusia mengenakan topeng berbentuk kepala burung pemakan daging (seperti elang yang berparuh lengkung ke bawah) dengan sayap yang menempel dipunggungnya. Bentuk bulu sayap terbelah dua menjadi 4 bagian seperti kupu-kupu, dengan bentuk bulu-bulu sayap lengkung lancip. bentuk ekor menyerupai jubah. Bentuk kaki mempunyai cakar berjumlah 3. Tangan seperti kedua tangan manusia yang mampu memegang senjata, tetapi berkuku lancip dan tajam. Jatayu memegang senjata sebuah tombak panjang dengan ujung lancip. Dominasi warna coklat emas pada tubuhnya dan warna emas dan coklat gelap pada bulu sayap, menunjukkan kemegahan dan keperkasaannya.

Tubuh mengenakan baju zirah dengan beberapa bentuk bulat bercahaya biru menempel di tubuh dan sayap, di mana cahaya tersebut merupakan senjata berbentuk sinar. Penambahan bentuk bulat bersinar menunjukkan kesaktian akan ilmu bertarung Jatayu.

Dari beberapa wujud bentuk Jatayu (Gambar 11-21) di atas dapat diberikan beberapa kesamaan bentuk tubuh Jatayu. Kesamaan bentuk bagian pada tubuh, antara lain :

1. Ada jambul atau mahkota di kepala.
2. Sayap yang terbentuk dari bulu-bulu.
3. Ekor yang terbentuk dari bulu-bulu.
4. Bulu yang berbentuk tajam persegi atau tidak tumpul.
5. Cakar yang tajam di kedua kaki dengan jumlah 4.
6. Kuku pada kedua kaki (taji).
7. Paruh yang kuat dengan bentuk melengkung ke bawah (seperti pada paruh di burung pemakan daging).
8. Warna bulu coklat, putih, emas dan merah.

Beberapa bagian tubuh di atas akan diwujudkan pada bentuk Jatayu yang akan digambarkan secara 3Dimensi. Transformasi bentuk burung ke bentuk manusia burung dengan metode analogi bentuk mengubah bentuk jari tangan pada manusia burung menjadi seperti cakar dengan jumlah 4.

Bulu pada sayap dan ekor yang menjadi ciri khas seekor burung, pada manusia burung diwujudkan berada di atas lengan atas dan dipantat. Bentuk bulu diwujudkan bergaris lengkung tajam dan bertumpuk, seperti pada bulu burung pemakan daging. Bentuk senjata sebagai wujud dari keperkasaan dan keberanian dari Jatayu diwujudkan bergaris melengkung tajam, dianalogikan seperti bentuk bulunya.

Karakter bentuk Jatayu sebagai sosok pahlawan, perkasa, kuat, berani bertarung melawan lawan yang lebih besar darinya dan berani mati demi meraih kemenangan (walaupun dalam narasi cerita Ramayana, Jatayu kalah dan mati), akan digambarkan dengan gaya kartun *style* untuk memperkuat karakternya.

Berikut beberapa wujud 3 Dimensi Digital dari Jatayu:

a. Bentuk Jatayu dari Devianart

Bentuk Jatayu diwujudkan seperti manusia berkepala dan berkaki seperti burung. Sayap, bulu dikepala, dan ekor dibuat samar, karena keduanya akan terbentuk saat Jatayu akan memulai pertarungan. Wujud taji diekspresikan di kedua kaki dan di kedua bahu tangan. Bentuk senjata berupa tombak yang tajam dan lancip di kedua ujungnya, dimana



Sumber: www.deviantart.com/animot/art/jatayu-437930546

Gambar 22. Jatayu oleh Devianart

pada salah satu ujungnya terdapat senjata berbentuk kapak berlekuk. Wujud senjata, taji, dan asesoris di tubuhnya mengeksplorasi garis dan bidang lengkung. Bentuk garis dan bidang lengkung didapatkan dari wujud taji dan paruh burung elang Jawa yang berbentuk lengkung dan merupakan senjatanya untuk mencari makan dan bertarung. Tangan diekspresikan seperti kedua tangan manusia yang mampu memegang senjata, tetapi kedua tangannya berkuku tajam dan runcing dengan jumlah 4. Begitu pula dengan bentuk cakar pada kakinya berjumlah 4 dan berbentuk runcing dan tajam. Tubuh mengenakan baju zirah dengan warna putih, coklat dan emas.

b. Bentuk Jatayu oleh Riski Sofiyani

Bentuk Jatayu ini dibuat menggunakan aplikasi Blender 3D versi 2.82. Karakter Jatayu di atas merupakan hasil transformasi dari bentuk burung ke manusia bertopeng kepala burung (Gambar 23).



Sumber : Riski Sofiyani, 2022

Gambar 23. Jatayu oleh Riski Sofiyani

Beberapa bagian yang menjadi ciri khas Jatayu diterapkan pada kepala, seperti pada bentuk paruh tebal dan melengkung kebawah (seperti paruh burung Elang Jawa), bentuk bulu sayap dan kepala yang lengkung lancip, dan warna bulu coklat keemasan yang kemudian dipadukan dengan warna merah (Gambar 24). Bentuk taji dibuat pada kedua kaki dan kedua lengan tangan, jari-jari dibentuk seperti cakar yang



Sumber: Riski Sofiyon, 2022

Gambar 24. Kepala Jatayu oleh Riski Sofiyon



Sumber: Riski Sofiyon, 2022

Gambar 25. Senjata Jatayu oleh Riski Sofiyon

lancip berjumlah 5 pada tangan dan 3 padakaki (ada 1 kuku taji). Tangan Jatayu memegang senjata berupa golok, di mana golok tersebut diekspresikan berbentuk serupa dengan paruh burung Elang (Gambar 25). Tubuh mengenakan baju zirah dengan beberapa cahaya biru menempel di tubuh dan sayap, di mana cahaya tersebut merupakan senjata berbentuk sinar. Kombinasi warna merah dan coklat keemasan pada tubuhnya menunjukkan keberanian dan keperkasaan Jatayu.

Simpulan

Pelestarian budaya tokoh wayang Jatayu dapat dilakukan dengan peralatan gadget atau televisi. Transformasi bentuk Jatayu non digital ke digital diperlukan agar sesuai dengan software pada peralatan tersebut. Transformasi bentuk itu memerlukan ciri khas karakter tokoh agar visualisasi tokoh Jatayu sesuai dengan narasi cerita Ramayana pada relief Candi Prambanan, Candi Penataran, dan Candi Borobudur.

Karakter Jatayu yang gagah berani dan rela berkorban nyawa demi menolong Sinta dari penculiknya Rahwana, divisualkan dalam beberapa bentuk, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi oleh para seniman, kriyawan dan sastrawan. Transformasi bentuk Jatayu dari burung ke manusia burung diperlukan untuk memperlihatkan lebih detail sepak terjang Jatayu saat melawan keburukan (penculik Sinta yaitu Rahwana). Karakter bentuk Jatayu tersebut didapatkan dari analisis analogi bentuk-bentuk Jatayu yang telah diwujudkan oleh para seniman/kriyawan tersebut.

Beberapa ciri khas bentuk visual tersebut antara lain: (a) cakar Jatayu tajam dan kuat, (b) kesaktiannya terlihat pada keahliannya dalam pertarungan, (c) senjatanya merupakan

hasil transformasi bentuk tajinya, (d) bentuk sayap di punggung dan di ekor tetap dipertahankan sebagai hasil transformasi bentuk burung Jatayu pada wayang purwa, (e) visual warnanya emas, coklat merah, hitam dan putih merupakan hasil transformasi warna pada elang Jawa atau burung Garuda yang melambangkan kemegahan, keperkasaan dan keberanian. Dari ciri khas tersebut, Bentuk digital 3 dimensi beberapa kreator menggunakan *software Sketchup* atau *FreeCAD* atau *Blender* atau lainnya, diwujudkan bergaya kartun.

Daftar Pustaka

- Adiani, N. (2020). Produk milenial hasil ikon tubuh dan hasil persepsi manusia modern. Dalam Junaidi, M. Hidayat, dkk. *Desain Produk dan Tantangan Industri Kreatif di Era New Normal*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Proponi D. I. Yogyakarta. (2020). *Kompleks Candi Prambanan*. Pesan disampaikan dalam <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbyogyakarta/kompleks-candi-prambanan/>
- Cahyono, M. D. (1 Juni 2020). *Jatayu, Keponakan Garuda: Heroistik burung perkasa dalam Ramayana*. Diunduh 10 Maret 202 dari <https://www.jurnalmalang.com/2020/06/jatayu-keponakan-garuda-heroistik.html?m=1>
- Coananda, E. (2018, Mei 10). Style anime untuk industri kreatif lokal, why not? Pesan disampaikan dalam <https://www.risamedia.com/style-anime-untuk-industri-kreatif-lokal-why-not/>
- Febrianto, B. S. (2020). Petarungan Rahwana dan Jatayu sebagai sumber ide penciptaan aksesoris motor custom. *Tugas Akhir*, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia, Surakarta.
- Mambo, A. (2020, Juni). *Jatayu, keponakan Garuda: Heroistik burung perkasa wiracarita Ramayana*. Pesan disampaikan dalam <https://tarunanews.com/2020/06/jatayu-keponakan-garuda-heroistik-burung-perkasa-wiracarita-ramayana/>
- Oentoro, Y. (2012) Representasi figur Burung Garuda yang digunakan sebagai lambang negara. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 14(1), 5-6. 49-50.
- Riyanto, B. (2012) Wayang Purwa dan tantangan teknologi media baru. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 13(1), 5-6.
- Saputra, I. H. (2013, Februari 24). *Peran dalam Pewayangan*. Pesan disampaikan dalam <https://plengdut.blogspot.com/2013/02/peran-dalam-pewayangan.html>
- Suardana, I. W. (2013). Aspek-Aspek ikonografi penggambaran karakter tokoh Ramayana Seni Prasi di Desa Sidemen Karangasem Bali. *Disertasi*. Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudarma, M. (2013). *Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suhardi, Subagijo, & Wisnu. (1997). Nama tokoh, silsilah dan riwayat hidup. Dalam *Arti-makna tokoh Pewayangan Ramayana dalam pembentukan dan pembinaan watak (Seri III)*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. Jakarta: CV. Eka Dharma.
- Wikan, A. P. (2019, Mei 16). *Gagahnya Jatayu, patung burung terbesar di dunia*. Pesan disampaikan dalam: <https://travel.kompas.com/read/2019/05/16/220900427/gagahnya-jatayu-patung-burung-terbesar-di-dunia>.