
**SIMBOLISME WARNA DARAH PADA PEPERANGAN SUBALI MELAWAN
MAESASURA DALAM *SERAT LOKAPALA* SEBAGAI ACUAN PEWARNAAN
WAYANG KULIT**

‘Izza Annahdlia

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya e-

mail: izza.22044@mhs.unesa.ac.id

Anggie Eka Wardani

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang

e-mail: anggie.eka.2204316@students.um.ac.id

Abstrak

Serat Lokapala merupakan naskah Jawa kuno yang digubah oleh Raden Ngabehi Sindusastra yang di dalamnya mengisahkan mengenai sejarah para raja di pulau Jawa. Selain itu juga diceritakan kisah Subali dan Sugriwa yang berperang melawan raja Kiskendha, yakni Maesasura yang pada akhirnya timbul kesalahpahaman antara keduanya atas kesepakatan simbol warna darah sebagai pertanda hasil peperangan. Selain itu, simbol warna tersebut juga dapat menjadi acuan pewarnaan pada wayang kulit sesuai dengan karakter masing-masing tokohnya. Penelitian ini akan membahas mengenai 1) Bagaimana makna simbolisme warna darah terhadap tanda bukti menang kalahnya peperangan antara Subali melawan Maesasura dalam *Serat Lokapala*, dan 2) Bagaimana korelasi simbolisme warna darah sebagai acuan pewarnaan wayang kulit. Tujuan penelitian ini yakni menguraikan pemahaman makna serta korelasi simbolisme warna darah terhadap tanda bukti menang kalahnya peperangan antara Subali melawan Maesasura dalam *Serat Lokapala* sebagai acuan pewarnaan wayang kulit. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan teori Filologi dan Semiotika oleh Ferdinand de Saussure. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran terkait makna dan korelasi simbolisme warna darah terhadap tanda bukti menang kalahnya peperangan antara Subali melawan Maesasura dalam *Serat Lokapala* sebagai acuan pewarnaan wayang kulit.

Kata Kunci: *Serat Lokapala, Simbolisme Warna, Semiotika*

Abstract

The Lokapala manuscript is an ancient Javanese text composed by Raden Ngabehi Sindusastra, which tells the story of the kings of Java. It also recounts the story of Subali

and Sugriwa, who fought against the king of Kiskendha, Maesasura, which ultimately led to a misunderstanding between the two over an agreement that the color of blood would be a sign of the outcome of the battle. Furthermore, this color symbolism can also be used as a reference for coloring leather puppetry according to the characteristics of each character. This study will discuss 1) The meaning of blood color symbolism in relation to the evidence of victory or defeat in the battle between Subali and Maesasura in the Lokapala manuscript, and 2) The correlation of blood color symbolism as a reference for coloring leather puppetry. The purpose of this study is to describe the meaning and correlation of blood color symbolism to the evidence of victory or defeat in the battle between Subali and Maesasura in the Lokapala Manuscript as a reference for coloring leather puppetry. This study uses a qualitative research method with an approach based on the theories of philology and semiotics by Ferdinand de Saussure. The results of this study provide an overview of the meaning and correlation of blood color symbolism with the evidence of victory or defeat in the battle between Subali and Maesasura in the Lokapala Manuscript as a reference for coloring leather puppetry.

Keywords: *Lokapala Manuscript, Color Symbolism, Semiotics*

PENDAHULUAN

Epos *Mahabharata* dan *Ramayana* dikenal sebagai kitab suci umat Hindu yang berasal dari India. Kedua epos tersebut sebenarnya merupakan kitab keagamaan yang banyak mengandung kisah-kisah keperwiraan tokoh-tokohnya yang tidak lain merupakan jelmaan para dewa, cerita peperangan dan juga representasi adanya wujud raksasa dan manusia pada dunia nyata (Munandar, 2022). Munandar (2022) menyatakan bahwa berdasarkan data artefaktualnya, kisah dari epos *Mahabharata* lebih sering diapresiasi oleh masyarakat Jawa dibandingkan dengan kisah *Ramayana*. Hal tersebut dikarenakan adanya anggapan bahwa kisah *Ramayana* tersebut seolah-olah hanyalah cerita mitos yang fiktif, dibuktikan dengan adanya tokoh-tokoh hewan (monyet dan burung) yang perangainya digambarkan seperti manusia, memiliki kerajaan beserta tentaranya dan juga munculnya dewa-dewi.

Salah satu naskah Jawa kuno di Nusantara yang terlahir dari adanya epos *Ramayana* adalah *Serat Lokapala*. *Serat Lokapala* merupakan naskah Jawa kuno yang digubah oleh Raden Ngabehi Sindusastra yang di dalamnya mengisahkan mengenai sejarah para raja di pulau Jawa, mulai dari Nabi Adam hingga yang memerintahkan ditulisnya serat ini, yakni Pangeran Adipati Purubaya. Selain itu juga diceritakan menikahnya Resi Wisrawa dengan Dewi Sukes, peperangan dengan Prabu Dhanaraja, lahirnya Dewi Anjani, Subali dan Sugriwa yang memperebutkan senjata Cupumanik Asthagina hingga wujudnya berubah menjadi monyet. Di balik cerita Subali dan Sugriwa tersebut juga dikisahkan peperangan

antara keduanya melawan raja Kiskendha, yakni Maesasura, hingga pada akhirnya Sugriwa mendapat hadiah memperistri Dewi Tara. Pada intinya, isi dari *Serat Lokapala* ini membahas mengenai kegigihan dan keberanian dari para tokoh kesatrianya melawan keangkaramurkaan (Melayu, 2022).

Peperangan antara tokoh baik dengan tokoh jahat juga terefleksikan di dalam cerita-cerita pewayangan, sama halnya dengan kisah yang tertulis di dalam *Serat Lokapala*. Peperangan yang terjadi antara Subali-Sugriwa dengan Maesasura dan Jathasura digambarkan dengan melalui simbolisasi warna, yakni merah untuk tokoh jahat dan putih untuk tokoh baik. Hal ini juga tercermin dalam diri salah satu tokoh wayang yakni Puntadewa. Menurut Wahyudi (2013), segala kebaikan Puntadewa dalam kisah pewayangan digambarkan sebagai sosok yang sempurna, sehingga dipersonifikasikan sebagai tokoh yang memiliki darah berwarna putih. Warna putih tersebut diartikan sebagai perwujudan atas wataknya yang sabar, iklas serta tidak pernah berdusta. Sehingga di dalam tubuh Puntadewa ini mengalir kesucian sebagaimana darah yang mengalir ke seluruh anggota tubuhnya. Hanya saja, bentuk simbolisasi warna yang ada pada *Serat Lokapala* disebutkan secara eksplisit oleh Subali sebelum ia masuk ke dalam gua Kiskendha untuk mengisyaratkan tanda menang/kalahnya peperangan kepada adiknya, Sugriwa.

Mengalirnya warna darah pada sungai tersebut juga memiliki makna perlambangan yang serupa dengan warna pakem yang digunakan untuk pewarnaan wayang kulit. Simbolisme warna darah yang pada pembahasan sebelumnya telah dijelaskan memiliki makna tersendiri atas dasar sifat dan perwatakan tokohnya. Berdasarkan penelitian oleh Purbasari (2012) bertajuk *Kajian Aspek Teknis, Estetis, dan Simbolis Warna Wayang Kulit Karya Perajin Wayang Desa Tunahan Kabupaten Jepara*, menyatakan bahwa atas korelasinya dengan warna pada wayang, orang Jawa atau pengrajin wayang kulit membuat kaidah-kaidah atau pakem pewarnaan mencakup nilai estetis dan juga nilai simbolis yang perlu dikaji lebih lanjut. Hal ini dapat menjadi modal pemahaman bagi masyarakat secara luas, mengapa pada wajah atau bagian badan beberapa tokoh wayang diberi warna merah, mengapa diberi warna putih dan lain sebagainya.

Sebagaimana penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebelumnya, Melayu (2022) dalam penelitiannya yang bertajuk *Perspektif Religiusitas: Kebiadaban dan Keangkaramurkaan Prabu Dasamuka Dampak Kurangnya Pengetahuan Keimanan dalam Serat Lokapala*, menjelaskan bagaimana keserakahan dan keangkaramurkaan Dasamuka

dalam ambisinya menguasai dunia oleh karena tidak ada dasar ilmu dan adab di dalam jiwanya. Penelitian tersebut menggunakan teori yang sama yakni teori filologi dan teori semiotik. Selain itu, penelitian bertajuk *Transformasi Yudhistira Mahabarata dalam Tradisi Pedalangan* yang dilakukan oleh Wahyudi (2013) menguraikan terkait adanya aspek kontinu dan diskontinu dalam proses transformasi wayang. Transformasi Yuddhishtira menjadi Puntadewa tampak oleh karena munculnya perbedaan karakter yang ditonjolkan. Salah satunya, gelar Ajathasatru (yang artinya tidak memiliki musuh) untuk memberi ketegasan dan menggambarkan kesempurnaan atas kebajikannya, sebab darahnya yang berwarna putih ini memiliki unsur yang hampir bersinggungan dengan topik penelitian ini. Berdasarkan kedua penelitian sebelumnya yang relevan tersebut, maka peneliti mengangkat judul *Simbolisme Warna Darah pada Peperangan Subali Melawan Maesasura dalam Serat Lokapala sebagai Acuan Pewarnaan Wayang Kulit* untuk mencapai pembahasan topik yang benar-benar spesifik.

Penelitian ini menggunakan dua teori yakni teori filologi untuk mengkaji isi cerita yang berasal dari naskah Jawa kuno. Boeckh (dalam Wellek dan Warren, 2016: 34) menerangkan filologi sebagai *knowledge of the known*, di mana studi mengenai sastra, bahasa, seni, politik, agama dan adat istiadat termasuk di dalamnya. Berdasarkan atas pengertian etimologinya dan juga hasil kerja para filolog, filologi kerap dihubungkan dengan ilmu linguistik, tata bahasa historis dan juga bahasa kuno. Selain teori filologi, penelitian ini juga menggunakan teori semiotika sebagai teori pendukung. Saussure (dalam Teeuw, 2015: 36) menguraikan bahwa bahasa adalah sistem tanda yang terdiri dari dua aspek tak terpisahkan antara *significant* (penanda) dan *signifie* (petanda). Sedangkan semiotika oleh Karl Buhler (dalam Teeuw, 2015: 39-40) diartikan sebagai salah satu sistem yang menjelaskan situasi dan fungsi tanda bahasa, berkaitan dengan unsur simtom, sinyal dan simbol yang berhubungan dengan menyampaikan pesan, penerima pesan serta suatu hal yang diungkapkan. Halliday, Hasan dan Christie (1989: 2) menyebutkan bahasa sebagai semiotika sosial, maksudnya budaya itu sendiri diartikan sebagai suatu sistem informasi. Berdasarkan atas ketiga pandangan terkait teori semiotika di atas, penelitian ini lebih sesuai menggunakan teori semiotika milik Ferdinand de Saussure sebab antara simbolisme warna darah pada peperangan dengan simbolisme pewarnaan dalam wayang kulit memiliki makna yang tidak jauh berbeda.

Berdasarkan teori filologi dan semiotika oleh Ferdinand de Saussure di atas,

kemudian akan peneliti gunakan untuk menjawab rumusan masalah, yakni 1) Bagaimana makna simbolisme warna darah terhadap tanda bukti menang kalahnya peperangan antara Subali melawan Maesasura dalam *Serat Lokapala*, dan 2) Bagaimana korelasi simbolisme warna darah sebagai acuan pewarnaan wayang kulit. Tujuan penelitian ini yakni menguraikan pemahaman makna serta korelasi simbolisme warna darah dalam peperangan antara Subali melawan Maesasura dalam *Serat Lokapala* sebagai acuan pewarnaan wayang kulit. Sedangkan manfaat penelitian ini, diharapkan penelitian dengan judul *Simbolisme Warna Darah pada Peperangan Subali Melawan Maesasura dalam Serat Lokapala sebagai Acuan Pewarnaan Wayang Kulit* dapat memberi wawasan kepada masyarakat secara luas serta dapat menjadi sumber referensi rujukan atas penelitian-penelitian selanjutnya yang mengangkat topik serupa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan peneliti gunakan adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Creswell (2008), metode penelitian kualitatif didefinisikan sebagai salah satu bentuk pendekatan penelitian yang mengelajahi dan memahami makna yang diberikan oleh individu atau kelompok terhadap suatu keadaan sosial ataupun kemanusiaan, dengan menggunakan data teks atau gambar, prosedur analisis yang induktif dan deduktif, dan hasil yang berupa tema atau pola. Sementara menurut Silverman (1998), metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang mengkaji berbagai pendekatan kualitatif untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang para pelaku atau partisipan. Sementara menurut Denzin (2009), metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang berfokus pada pemahaman dan interpretasi fenomena sosial dan kultural dari sudut pandang para partisipan atau subjek penelitian.

Penelitian ini memadukan dua metode dalam proses pengumpulan data. Metode pertama mengaplikasikan teori filologi untuk menganalisis sumber data primer berupa naskah Jawa kuno. Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, diantaranya inventarisasi naskah, pendeskripsian naskah, transliterasi, suntingan teks, penerjemahan teks kemudian analisis teks *Serat Lokapala*. Kemudian, metode kedua menggunakan studi kepustakaan untuk mengumpulkan sumber-sumber referensi yang relevan dengan topik yang akan diteliti.

Sementara itu, teknik analisis yang dapat dilakukan yakni melalui analisis naskah dan studi literatur. Creswell (2014: 195), menjelaskan bahwa analisis data dalam penelitian

kualitatif melibatkan hubungan antarbagian-bagian data. Miles, dkk (2014: 14) menunjukkan bahwa analisis data penelitian kualitatif melalui tiga tahap, yakni mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Sedangkan interpretasi data menurut Creswell (2014: 14), yakni penafsiran subjektif peneliti yang dapat dipengaruhi oleh budaya, sejarah dan pengalaman pribadi. Tahap akhir penarikan kesimpulan atau verifikasi data yang dapat dilakukan dengan membandingkan pernyataan dari subjek penelitian dengan konsep dasar penelitian yang bermakna.

Gibbs (2007) menjelaskan bahwa validitas kualitatif (*qualitative validity*) merupakan suatu usaha untuk memeriksa ketepatan hasil penelitian dengan diterapkannya suatu prosedur atau tahap-tahap tertentu, sementara itu reabilitas kualitatif (*qualitative reliability*) merupakan pendekatan yang menunjukkan bahwa cara yang digunakan peneliti dapat konsisten jika diterapkan oleh peneliti lain dan untuk proses yang berbeda. Peneliti menggunakan teknik pengujian validitas berupa menerapkan *member checking*, melakukan tanya jawab dengan sesama rekan peneliti serta membuat deskripsi yang signifikan dan padu. Kemudian untuk melampaui prosedur reliabilitas, peneliti menggunakan variabel berupa mengecek hasil transkripsi dan melakukan *cross check* atas hasil penelitian yang dijadikan referensi. Sehingga, dengan pemutakhiran sumber data yang peneliti gunakan dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya sesuai dengan yang sebenarnya tertulis pada naskah Jawa kuno.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan judul *Simbolisme Warna Darah pada Perperangan Subali Melawan Maesasura dalam Serat Lokapala sebagai Acuan Pewarnaan Wayang Kulit* akan menguraikan dua pokok permasalahan. Masalah pertama yakni makna simbolisme warna darah terhadap tanda bukti menang kalahnya perperangan antara Subali melawan Maesasura dalam *Serat Lokapala*. Kemudian pokok masalah yang kedua yakni korelasi simbolisme warna darah sebagai acuan pewarnaan wayang kulit. Sebelum pembahasan merujuk pada kedua permasalahan tersebut, peneliti akan menguraikan pemahaman terkait *Serat Lokapala*.

Serat Lokapala adalah salah satu karya sastra Jawa kuno yang berisikan tentang sejarah para raja-raja di tanah Jawa beserta kisah keperwiraan tokoh-tokohnya. Salah satu kisah yang menarik untuk diteliti yakni perjalanan Subali dan Sugriwa dalam melawan keserakahan Maesasura. Subali dan Sugriwa sebenarnya memiliki satu lagi saudara

perempuannya bernama Dewi Anjani. Ketiganya merupakan keturunan dari Resi Gotama dengan Dewi Windradi. Susetya (2019) dalam bukunya *Falsafah Asthagina* dapat menjadi sumber sekunder di mana di dalamnya menceritakan asal mula perebutan senjata *Cupu Manik Asthagina* oleh Dewi Anjani, Subali dan Sugriwa yang pada akhirnya merubah wujud fisik ketiganya menyerupai monyet. Resi Gotama, ayahnya dari ketiga bersaudara tersebut menjelaskan untuk menebus dosa itu yang dapat dilakukan adalah tapa brata. Raden Subali dan Sugriwa mendapat keutamaan menjadi *jagoning dewa* untuk membasmi kejahanan di muka bumi oleh karena kesungguhan dan juga ketulusan hatinya menjalani tapa brata di tengah hutan. Berikut ini akan dibahas secara mendalam bagaimana makna dan korelasi simbolisme warna darah terhadap tanda bukti menang kalah dalam peperangan antara Subali melawan Maesasura dalam *Serat Lokapala* sebagai acuan pewarnaan wayang kulit.

1. Makna Simbolisme Warna Darah terhadap Tanda Bukti Menang Kalahnya Peperangan antara Subali Melawan Maesasura dalam Serat Lokapala

Kepatuhan Subali dan Sugriwa dalam menjalankan tugas mulianya sebagai *jagoning dewa* dapat dibuktikan dalam kisahnya melawan Maesasura, raja Kiskendha. Perlawanannya tersebut bermula dari Maesasura yang wujudnya sebagai raksasa berkepala kerbau menginginkan untuk memperistri Dewi Tara, putri Bathara Endra. Maka dari itu banyak dewa yang menentang keinginan Maesasura, hal ini disebabkan karena keinginannya tersebut melanggar adat kebiasaan atau pakem pernikahan. Seharusnya pernikahan antara raksasa juga dilakukan dengan sesama raksasa (*raseksi*, raksasa perempuan), begitu pun dewa yang seharusnya juga menikah dengan dewi dan seterusnya. Namun, hanya karena kekuatan yang dimiliki oleh Maesasura begitu tak terkalahkan, hal itulah yang membuat para dewa ketakutan untuk menghadapinya. Oleh karena itu, para dewa mengerucutkan keputusannya menjagokan Subali dan Sugriwa untuk melawan Maesasura tersebut.

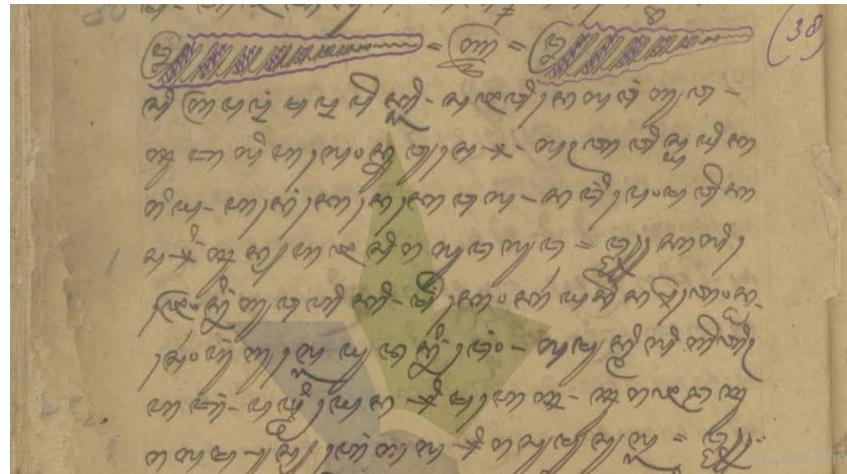
/o/ *Myarsa lamun Sugriwa Subali/ Gotama putra kapati tapa/ linuwih kadigdayane/ Sri Dasamuka sampun/ ing Ngalengka kasoran jurit/ cinekel tanpa bisa/ mangkana wus tamtu/ panggalihe Batharendra/ mung Subali kang pantes tinandhing jurit/ Hyang Endra lumaksana/-/ (Dhandhanggula, 36: 15)*

Terdengar hanya Sugriwa Subali/ putra Gotama (yang sedang) bertapa layaknya orang mati/ unggul kesaktiannya/ Raja Dasamuka sudah/ terkalahkan (olehnya) dalam perang di Ngalengka/ tertangkap tanpa bisa (melawan)/ dengan begitu sudah mantap/ hatinya Batharendra/ (bahwa)

hanya Subali yang pantas menghadapi perang/ Hyang Endra (segera) menindaklanjutinya.

Berdasarkan atas kutipan tersebut, setelah para dewa berdiskusi untuk mengalahkan Maesasura. Maka, Bathara Endra memutuskan untuk menyiasati peperangan tersebut dengan menjagokan Subali dan Sugriwa untuk melawan Maesasura yang tak terkalahkan dengan harapan pernikahan yang tidak seharusnya tersebut dapat digagalkan. Terlebih jika keduanya dapat mengalahkan Maesasura, Bathara Endra menjanjikannya untuk menikahkan dengan anaknya, Dewi Tara. Alasan itulah yang menyebabkan peperangan ini terjadi. Mendengar perintah tersebut, Subali dan Sugriwa segera melaksanakan tugasnya.

Peperangan pertama, Sugriwa berniat untuk mengatasi musuhnya terlebih dahulu. Hal ini dibuktikan dengan kutipan di dalam naskah, “*Lah kakang sumingkira, ingsun ingkang magut dhingin. Aja ge kotulungi, lamun ingsun durung sasambat mring sira,*” yang artinya “Menyingkirlah, Kak, aku yang terlebih dahulu datang. Jangan lekas kamu bantu, apabila aku belum mengaduh kepadamu.” Peperangan berlangsung sengit, Sugriwa bergerak gesit menghindari serangan yang diberikan oleh Maesasura. Sugriwa semakin marah lalu berteriak mengerik, menghujani bebatuan dan melibas pepohonan yang ada. Sugriwa tidak memberi celah bagi Maesasura untuk membala serangannya, namun ketika menangkis tombak yang dilemparkan justru membuatnya jatuh terbanting hingga pingsan. Subali meyakinkan apakah adiknya masih kuat untuk melanjutkan pertarungan tersebut. Namun ternyata, Sugriwa berkata bahwa dirinya sudah tidak kuat melanjutkan pertarungan tersebut, bahkan ia mengakui bahwa Maesasura itu begitu kuat. Maka dari itu, Subali segera bertindak dengan mengambil alih peperangan Sugriwa. Sebelum Subali pergi masuk ke dalam gua, ia berpesan kepada adiknya sebagaimana kutipan di bawah ini.



Gambar 1. Kutipan pada naskah

Salah satu percakapan yang dilontarkan oleh Subali kepada adiknya, Sugriwa, pada kutipan (dimulai pada baris ke 2) tersebut menjadi data utama yang digunakan dalam penelitian ini. Data tersebut merupakan salah satu variabel pada teks yang dapat ditelaah dengan teori Filologi. Sebagaimana dalam Sa'adah et al. (2024), filologi diartikan sebagai suatu ilmu yang mempelajari sejarah, hingga peradaban hidup suatu bangsa yang terkandung di dalam suatu naskah lama. Yang mana untuk dapat mengetahui isi dalam suatu naskah tersebut, diperlukan adanya proses yang panjang meliputi inventarisasi naskah, pendeskripsian naskah, transliterasi (alih aksara), suntingan teks (apabila terdapat *seratan* atau tulisan yang kurang jelas pembacaannya karena robek atau luntur), penerjemahan teks kemudian analisis isi teks. Setelah dialihaksarakan serta dianalisis, isi dari kutipan pada gambar di atas yakni sebagai berikut:

Subali alon wuwuse/ lah ta wis yayi kariya/ aneng kene kewala/ nanging poma wekas ingsun/ aja sira lunga-lunga/-/ (Asmaradhana, 38: 1)
/o/ Kali jroning guwa iki/ mengko karyanen pratondha/ sor unggule yudaningong/ lamun mili getih abang/ pasthi yen si Maesa/ Sura Jathasura lampus/ enggal sira sumusula/-/ (Asmaradhana, 38: 2)

Subali berkata pelan/ sudahlah, Dik, tinggallah/ saja di sini/ namun pesanku/ jangan kamu pergi-pergi. Sungai di dalam gua ini/ nanti jadikanlah sebagai pertanda/ kalah menangnya peperangan/ jika mengalir darah merah/ sudah tentu si Maesa/ Sura dan Jathasura mati/ (maka dari itu) segeralah kamu menyusul.

Berdasarkan kutipan di atas, Subali berpesan kepada Sugriwa untuk

menunggu di luar pintu gua. Aliran sungai yang mengalir dari dalam gua diputuskan oleh Subali untuk dijadikan pertanda atas kemenangan maupun kekalahannya melawan Maesasura dan Jathasura nanti. Secara tidak langsung pesan dari Subali tersebut menyiratkan adanya komunikasi non verbal yaitu yang sering disebut dengan bahasa simbol. Basir dan Prihatin (2022: 109) menyatakan bahwa dalam budaya Indonesia pada umumnya, warna-warna dapat mewakili sejumlah sistem simbol dan tujuan tertentu. Hal ini sependapat dengan Kasimbara (2021) dalam hasil penelitiannya yang mengatakan bahwa simbol warna adalah pengantar simbol budaya di mana masyarakat Jawa telah memiliki penafsirannya tersendiri terkait kandungan warna tersebut dikaitkan dengan perlambangan sifat, watak, keadaan dan lain sebagainya. Warna merah dapat dilambangkan sebagai ungkapan positif maupun negatif. Merah dalam konteks ini lebih mendominasi pada sifat emosi, kekejadian dan keangkaramurkaan.

Bahasa simbol yang dimaksud tersebut pada umumnya dianalisis menggunakan teori semiotik. Basri dan Sari (2019) menjabarkan bahwa kajian semiotik merupakan salah satu metode untuk menginterpretasikan atau memaknai lambang-lambang yang terdapat pada suatu pesan atau teks. Hal ini merupakan metode penelitian lanjutan dari teori Filologi yang telah digunakan sebelumnya, sehingga keduanya memiliki peran yang saling berhubungan satu sama lain. Sehingga kutipan-kutipan teks yang mulanya sukar ditafsirkan, dengan penerapan teori Semiotika kesukaran tersebut dapat dipahami dengan mudah serta memungkinkan untuk dikorelasikan dengan variabel lain yang relevan. Terlepas dari warna merahnya darah pada pembahasan sebelumnya, Subali juga menjadikan warna putih darah sebagai pertanda yang serupa sebagaimana kutipan di bawah ini.

/o/ Lamun mili getih putih/ pasthi yen ingsun palastra/ sira lumayuwa age/ Sugriwa umatur sagah/ lah iya den pracaya/ Subali sigrambles masuk/ manjing salebeting guwa/-/

Jika mengalir darah putih/ sudah tentu aku yang mati/ (maka dari itu) segera berlarilah kamu/ Sugriwa berkata sanggup/ dan juga percaya/ Subali segera masuk/ masuk ke dalam gua.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa mengalirnya darah putih Subali di sungai nanti dapat dijadikan pertanda atas kekalahannya. Selain Subali, tokoh

pewayangan lain yang juga memiliki darah berwarna putih yakni Begawan Bagaspati, Antasena dan Puntadewa. Makhluk hidup yang memiliki darah berwarna putih dianggap sebagai pasti dianggap sebagai suatu hal yang tidak benar adanya. Namun, hal ini memang telah dipercayai oleh masyarakat Jawa sejak lama bahwa warna darah yang putih menunjukkan bahwa suatu tokoh pewayangan atau orang yang dianggap luhur keberadaannya memang memiliki kepribadian yang suci dan selalu membela kebenaran. Maka dari itu, pemberian simbol warna putih menjadi pilihan yang tepat untuk menggambarkan kesucian kepribadiannya.

Terbangunnya Maesasura dan Jathasura dari tidur akibat terganggu oleh suara Subali menambah keamarahan dan kekacauan serangan yang diberikan. Beberapa kali Subali jatuh terbanting, namun badannya yang sempat remuk pun dapat kembali menyatu karena Subali memiliki *Aji-Aji Pancasona*, di mana meskipun telah mati pun ia akan tetap dapat hidup kembali ketika bersentuhan dengan tanah. Kedua musuhnya pun sulit terkalahkan. Budisutrisna dan Jirzanah (2022) menjelaskan alasan Maesasura begitu sulit terkalahkan karena ia memiliki saudara seperguruan yang tak lain adalah Jathasura itu sendiri. Apabila salah satunya mati, baik Maesasura maupun Jathasura akan hidup kembali jika dilangkahi oleh salah satunya yang masih hidup. Perang berlangsung sangat sengit karena kedua pihak sama-sama tangguh tak terkalahkan. Namun pada akhirnya, kekalahan dan kemenangan tersebut dapat diketahui berdasarkan kutipan di bawah ini.

Cinandhaking asta kiwa/-/ (Asmaradhana, 38: 20)

/o/ Jathasura tan bisosik/ tengen Sri Maesasura/ ingikal-ikal asuwe/ pan kadya lare dolanan/ nulya ing ngaben kumba/ saingga angaben waluh/ kumeprok ajur dhasira/-/ (Asmaradhana, 38: 21)

Tertangkap di tangan kirinya.

Jathasura tidak bisa berikutik/ di sebelah kanan Raja Maesasura/ terlilit-lilit lama/ seolah seperti anak kecil (yang sedang) bermain/ segeralah mengadu kepala (keduanya)/ sehingga seperti mengadu buah labu/ saling terhantam hancur kepalanya.

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat diketahui bahwa Subali berhasil mengalahkan kedua musuhnya dengan jalan menghantamkan kepalanya satu sama lain. Sehingga keduanya tidak dapat saling mempengaruhi untuk hidup kembali. Namun celakanya, setelah usai perang ini muncul suatu permasalahan yang lain

berhubungan dengan kesalahpahaman Sugriwa atas warna darah yang mengalir di sungai.

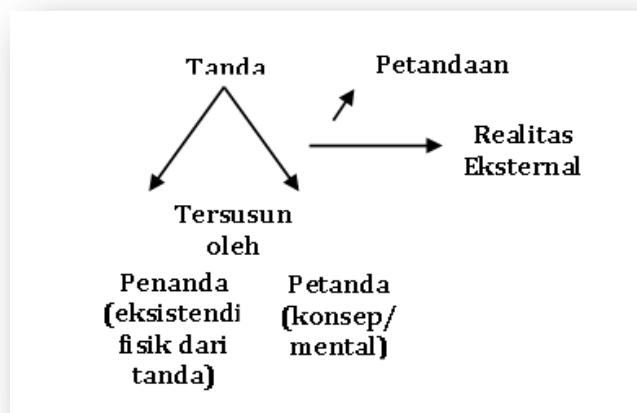
/o/ Getih abang wor lan putih/ anarka lamun kang raka/ Subali ing prang matyawor/ sampyuh lan Maesasura/ pratondha getih abang/ wor lan putih ilinipun/ wus pasthi panyiptanira/-/ (Asmaradhana, 38: 23)

/o/ Tan wruh yen polo wor getih/ nalika ing ngaben kumba/ Maesasura patine/ sampyuh lan Jathasuranya/ sigra Raden Sugriwa/ ngambil sela geng salumbung/ tinutupaken jro guwa/-/

Darah merah bercampur putih/ menebak apa yang terjadi pada sang kakak/ Subali mati bersama dalam perang/ bersamaan dengan Maesasura/ (dengan) pertanda darah merah/ mengalir bercampur dengan putih/ sudah pasti itu penyebabnya.

Tidak tahunya jika otak bercampur dengan darah/ ketika mengadu kedua kepala/ Maesasura matinya/ bersamaan dengan Jathasuranya/ (maka) segeralah Raden Sugriwa/ mengambil batu besar layaknya lumbung/ ditutupkan ke dalam gua.

Kutipan di atas menyatakan bahwa kesalahpahaman tersebut bermula atas kesalahan presepsi Sugriwa atas warna darah yang mengalir di sungai. Sebelum Subali masuk ke dalam gua, ia hanya berpesan kepada adiknya dengan menggunakan dua kemungkinan. Kemungkinan pertama, apabila darah yang mengalir adalah merah, maka musuhnya telah kalah. Sedangkan kemungkinan keduanya, apabila darah yang mengalir berwarna putih, maka Subali lah yang mati. Keduanya juga tidak mengira bahwa Maesasura dan Jathasura adalah perwujudan satu nyawa di dalam dua raga. Maka dari itu, cara yang paling tepat untuk memusnahkannya adalah dengan membunuh keduanya secara bersamaan seperti yang dilakukan oleh Subali. Ketika kedua kepala tersebut dihantamkan, maka secara langsung darah beserta otak yang ada di dalamnya turut keluar. Tidak tahunya bahwa darah yang semula harusnya berwarna merah justru menjadi sinyal yang rancu bagi Sugriwa dikarenakan dalam sungai tersebut juga mengalir warna putihnya otak. Alhasil kemungkinan tersebut lah yang menjadikan kedua kakak beradik itu berselisih.



Gambar 2. Struktur tanda Ferdinand de Saussure

Hal ini elemen *significant* (penanda) dan *signifie* (petanda) berperan penting atas keputusan yang akan diambil Sugriwa setelahnya. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Sitompul et al. (2021), penanda merupakan wujud dari aspek material yang bisa diilhami oleh pancha indera, sedangkan petanda adalah reaksi mental, pikiran atas apa yang didapatkan. Sugriwa yang melihat aliran sungai mengalirkan warna darah merah dan putih tersebut lah yang dimaksud dengan penanda. Sedangkan petanda yang diilhami olehnya bersifat rancu karena kedua sinyal warna darah tersebut dimaknai sebagai matinya Subali beserta musuhnya sekaligus. Oleh karena itu, tanpa mempertimbangkan banyak hal Sugriwa menutup pintu gua menggunakan batu besar lalu bergegas menemui Bathara Endra

Sugriwa menemui Bathara Endra untuk menyampaikan bahwa kakaknya telah mati bersamaan dengan kedua musuhnya. Sehingga ia menerima hadiah yang telah dijanjikan oleh Bathara Endra yang sebenarnya akan diberikan kepada Subali jika dirinya masih hidup. Segera diputuskan bahwa Sugriwa akan dinikahkan dengan Dewi Tara dan keduanya akan saling memadu kasih di surga tempatnya. Di sisi lain, Subali marah kepada Sugriwa karena merasa telah ditinggalkan dan juga dihianatinya. Subali segera mendatangi Bathara Endra dengan menunjukkan tanduk Maesasura dan Jathasura sebagai bukti kemenangannya. Namun sayangnya, Dewi Tara yang dijanjikan sebagai hadiah telah diberikan kepada Sugriwa. Dengan amarah yang memuncak, Subali menemui adiknya hingga keduanya berkelahi satu sama lain. Ketika pertengahan pertarungan tersebut, Sugriwa menjelaskan mengenai apa yang

sebenarnya terjadi hingga membuat hati Subali menjadi luluh. Kemudian keduanya memutuskan untuk menghadap kepada Bathara Endra, memohon ampunannya.

/o/ Pun Sugriwa sagarwanireki/ ngadhatona ing guwa Kiskendha/ owel kalajeng suwunge/ dene amba pukulun/ maksih karem amangun teki/ wonten ing Sunyapringga/ anglampahi tuduh/ ing sudarma kinen brata/ yen ta dereng pomasihe Bathara di/ ruwating kawreyamba/-/ (Dhandhanggula, 41: 4)

Sudah (begini saja), Sugriwa beserta istrinya/ memimpinlah di gua Kiskendha/ tidak mau kalah dengan rasa sepinya/ maka aku/ masih senang menjalani tapa/ di Sunyapringga/ menjalani petunjuk (yang benar)/ supaya baik hatinya di pertapaan/ apabila belum menyampaikan pesan kepada Dewa/ (maka) akan ku jaga ilmu pengetahuanku.

Kutipan di atas juga dapat menjadi bukti betapa sucinya hati Raden Subali. Berdasarkan permasalahan yang telah menimpanya, Subali yang maju perang mengalahkan Maesasura dan Jathasura, namun malah adiknya lah yang diberi hadiah atas kerja kerasnya itu karena suatu kesalahpahaman. Hatinya begitu tulus dan ikhlas merelakan kebahagiaan adiknya, Sugriwa. Pada akhirnya, Subali lebih memilih untuk melanjutkan tapa bratanya daripada mengejar nafsu dunia. Maka dari itu, tidak heran bahwa ia dijuluki sebagai salah satu tokoh yang berdarah putih karena di dalam raganya mengalirkan darah kesucian dan juga keikhlasan yang amat luas.

2. Korelasi Simbolisme Warna Darah sebagai Acuan Pewarnaan Wayang Kulit

Simbolisme warna darah yang pada pembahasan sebelumnya telah dijelaskan memiliki makna tersendiri atas dasar sifat dan perwatakan tokohnya. Sebagaimana penelitian oleh Purbasari (2012) bertajuk *Kajian Aspek Teknis, Estetis, dan Simbolis Warna Wayang Kulit Karya Perajin Wayang Desa Tunahan Kabupaten Jepara*, menyatakan bahwa atas korelasinya dengan warna pada wayang, orang Jawa atau pengrajin wayang kulit membuat kaidah-kaidah atau pakem pewarnaan yang disepakati yang mencakup nilai estetis dan juga nilai simbolis.

Menurut Purbasari (2012), pewarnaan dalam wayang kulit selalu mengombinasikan beberapa warna, seperti merah, kuning, hitam, putih, biru yang juga dapat menghasilkan perpaduan warna yang menarik. Namun, warna yang menunjukkan simbolisme tertentu kebanyakan hanya diaplikasikan pada bagian wajah wayang kulit. Beberapa pewarnaan wajah yang sering ditemukan yakni

berwarna putih dan merah. Widagdo (2018) memerincikan penggunaan warna putih pada tokoh wayang menunjukkan bahwa wayang tersebut adalah rakyat jelata atau dapat pula *abdi dalem*, sedangkan untuk wajah yang berwarna merah digambarkan sebagai tokoh yang pemarah (*brangasan*). Sementara menurut Purbasari (2012), warna putih sebagai penggambaran bahwa tokoh tersebut memiliki watak yang baik, suci dan luhur budi pekertinya. Contoh tokoh pada wayang kulit yang memiliki wajah berwarna putih antara lain Semar, Anoman, Samba, Irawan dan beberapa tokoh wayang wanita (*putren*).



Gambar 3. Semar salah satu contoh tokoh wayang dengan pewarnaan putih

Sementara itu, warna merah yang mengisyaratkan sifat pemberani dan juga penuh keangkaramurkaan. Contohnya antara lain Rahwana, Kangsa, Baladewa, Aswatama dan mayoritas tokoh raksasa (*buta*). Karakter pada suatu tokoh wayang sesungguhnya didasarkan atas beberapa hal, bukan hanya mengacu pada warna mukanya saja melainkan dapat juga berdasar pada pertimbangan bentuknya. Misalnya tokoh wayang Yamadipati dan Setyaki yang digambarkan memiliki riasan wajah berwarna merah, tidak serta merta menunjukkan bahwa tokoh tersebut berwatak jahat.



Gambar 4. Kangsa salah satu contoh tokoh wayang dengan pewarnaan merah

SIMPULAN

Peperangan antara tokoh baik dengan tokoh jahat yang terefleksikan dalam cerita-cerita pewayangan digambarkan dengan melalui simbolisasi warna, yakni merah untuk tokoh jahat dan putih untuk tokoh baik. Tidak hanya sebagai sifat warnanya saja, melainkan simbolisasi warna yang terdapat pada *Serat Lokapala* menyebutkan adanya warna darah merah dan putih yang dapat dijadikan sebagai suatu sinyal dalam menang kalahnya peperangan antara Subali melawan Maesasura dan Jathasura. Berdasarkan kedua pokok permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa makna simbolisme warna darah merah yang mengalir di sungai disepakati sebagai sinyal bahwa Maesasura dan Jathasura mati dalam peperangan. Sedangkan apabila darah yang mengalir berwarna putih mengisyaratkan bahwa Subali lah yang mati dalam peperangan. Sedangkan dalam pokok permasalahan yang kedua dijelaskan mengenai korelasi simbolisme warna darah sebagai acuan dalam pewarnaan wayang kulit.

Makna dan korelasi dari simbolisme warna darah dengan bukti menang kalahnya peperangan sebagai acuan pewarnaan wayang kulit dengan teori semiotika Ferdinand de Saussure yang merujuk pada fungsi penanda dan petanda. Warna merah maupun warna putihnya darah dan riasan wajah pada wayang diartikan sebagai sebuah unsur petanda (*signifier*). Sedangkan makna perlambangan warna putih yang menggambarkan kesucian dan kebijakan tokoh dengan warna merah yang melambangkan watak pemberani dan penuh amarah dapat diartikan sebagai unsur penanda (*signified*). Kesesuaian antara kedua fungsi semiotika tersebut merupakan sebuah kesatuan yang padu dan tidak dapat terpisahkan satu sama lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Basir, Udjang Pr. M. dan Prihatin. 2022. *Sosiolinguistik: Pengantar Kajian Tindak Berbahasa*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Basri, S., & Sari, E. (2019). Tari Remo (Ngremong): Sebuah Analisis Teori Semiotika Roland Barthes Tentang Makna Denotasi Dan Konotasi Dalam Tari Remo (Ngremong). *GETER: Jurnal Seni Drama, Tari Dan Musik*, 2(1), 55-69.
- Budisutrisna, B., & Jirzanah, J. (2022). Makna Simbolik Negara Ngalengka dalam Seni Wayang: Kajian Filsafat Manusia. *Jurnal Filsafat*, 32(2), 190-222.
- Creswell, J. (2014). ‘Research design: qualitative+ quantitative, -and mixed methods approaches t fohn IV’. Creswell. – 4th ed.

- Denzin, N.K.Y.S.L. (2005). ‘The Sage Handbook of Qualitative Research[1]’, Qualitative Research in Organisations and Management: An International Journal, 1(1), pp. 57-59.
- Halliday, M. A. K., Hasan dan Christie. 1989. *Language, Context, and Text: Aspects of Language in a Social-Semiotics Perspective*. Oxford University Press.
- Kasimbara, D. C. (2021). Makna Simbol-simbol dalam Kumpulan Puisi Mata Air Di karang Rindu Karya Tjahjono Widarmanto. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 2(2), 39-64.
- Melayu, M. Y. (2023). Perspektif Religiusitas: Kebiadaban dan Keangkaramurkaan Prabu Dasamuka Dampak Kurangnya Pengetahuan Keimanan dalam Serat Lokapala. *JOB (Jurnal Online Baradha)*, 20(4), 36-52.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. Third Edition. (3rd ed.). Sage Publications.
- Munandar, A. A. (2022). APRESIASI DAN MAKNA KISAH MAHABHARATA DALAM MASYARAKAT JAWA KUNO. *Multikultura*, 1(4).
- Payuyasa, I. N., & Putra, W. D. (2018). Analisis Nilai Karakter Dalam Penggalan Cerita Ramayana Pada Pandil Gong Kebyar Di Pusdok Isi Denpasar. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 6(2).
- Purbasari, T. (2012). Kajian Aspek Teknis, Estetis, dan Simbolis Warna Wayang Kulit Karya Perajin Wayang Desa Tunahan Kabupaten Jepara. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 1(1).
- Sa'adah, S. S., Ridlo, U., & Nisa, M. (2024). Eksplorasi Ruang Lingkup Penelitian Kebahasaan. *Simpati*, 2(3), 171-184.
- Silverman, D. (2004) ‘David Silverman (Ed.) - Qualitative Research_ Theory, Method and Practice-Sage Publications Ltd (2004).pdf’. SAGE Publications.
- Sitompul, A. L., Patriansyah, M., & Pangestu, R. (2021). Analisis Poster Video Klip Lathi: Kajian Semiotika Ferdinand De Saussure. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(1).
- Susetya, W. (2019). *Falsafah Asthagina*. Elex Media Komputindo.
- Teeuw, A. 2015. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Bandung: Dunia Pustaka Jaya.
- Wahyudi, A. (2013). Transformasi Yudhisthira Mahabarata dalam tradisi pedalangan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 14(1).
- Wellek, Rene. dan Warren. 2016. *Teori Kesusasteraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Widagdo, J. (2018). Struktur Wajah, Aksesoris serta Pakaian Wayang Kulit Purwo. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 1(1), 34-56.